

کودک و آپد



ناهماهنگی آشکاری میان مدت زمانی که کودکان نوپا صرف استفاده از صفحات نمایش الکترونیکی کامپیوترها، تبلت‌ها و گوشی‌های تلفن هوشمند (screen time) می‌کنند و توصیه بسیاری از متخصصان کودکان وجود دارد.

همشهری آنلاین: ناهماهنگی آشکاری میان مدت زمانی که کودکان نوپا صرف استفاده از صفحات نمایش الکترونیکی کامپیوترها، تبلت‌ها و گوشی‌های تلفن هوشمند (screen time) می‌کنند و توصیه بسیاری از متخصصان کودکان وجود دارد. با وجود اینکه چندین برنامه کاربردی یا اپلیکیشن به طور اختصاصی برای کودکان دو و حتی یک ساله ساخته شده‌اند (و این کودکان از آنها لذت هم می‌برند)، اما بر اساس راهنمای رسمی «آکادمی متخصصان کودکان آمریکا» (APA): باید استفاده از تلویزیون، ه‌سای، رسانه‌ها، دستگاه‌کننده با، که‌دکان، ه‌نه‌ادان، ه‌ب ۲ سال، اجتناب شد.

چرا ۲ سالگی در اینجا یک نقطه عطف محسوب می‌شود؟
من از برخی همکاران اروپایی متخصص کودکان درباره سیاست کشورهایشان درباره این موضوع پرسیدم. در آلمان برخی روان‌شناسان کودک عقیده دارند که باید از استفاده صفحات نمایش الکترونیک تا ۶ سالگی اجتناب شود. در فنلاند و سایر کشورهای اسکاندیناوی اتفاق آرا در این زمینه وجود ندارد. در اسپانیا و لهستان پزشکان عمدتاً به راهنمای APA که دو سالگی را توصیه می‌کند، استناد می‌کنند.

همه آنها خاطر نشان کردند که امروزه به خصوص با وجود استفاده مشارکتی و تعاملی از گوشی‌های هوشمند، تبلت‌ها و کنسول‌های بازی‌های ویدیویی، لپ‌سترها (lapesters) (اسباب‌بازی‌های آموزشی که بازی ویدیویی و فعالیت بدنی را تلفیق می‌کنند)، دیگر دور هم جمع شدن و تماشای تلویزیون، که اساساً یک فعالیت منفعل است- کاری بیهوده به نظر می‌رسد. به نظر می‌رسد به طور تناقض‌آمیزی، با وجود بازار جهانی برای چنین تکنولوژی‌هایی، هنوز با اجماع جهانی درباره مدت زمان مناسب استفاده از صفحات نمایش در سنین متفاوت فاصله داشته باشیم.

چندین راهنما برای تعیین زمان مناسب برای صفحات نمایش وجود دارد. برای مثال در گزارش اخیر موسسه RAND پنج سوال کلیدی که والدین و آموزگاران باید در این مورد آنها را مورد توجه قرار دهند، به طور خلاصه بیان شده است. لیزا گوئرسنی نویسنده حوزه آموزش در سنین آغاز زندگی، نیز به اهمیت محتوا، بافتار و خصوصیات انفرادی خود کودکان اشاره کرده است.

آیا که‌دکان، ه‌ب ده سال، با، دک محتوا ه‌نافتا، آنکه با، که، صفحات نمایش، م‌ب‌بند، خب، که‌حک نیستند؟
مقایسه دو دنیای متفاوت

اصولاً صفحات نمایش الکترونیک سطوحی هستند که دنیایی متفاوت و جایگزین را خلق می‌کنند و در خود دارند. بنابراین لازم است درباره مفاهیم نمایش داده شده در این «دنیای دیگر» بیندیشیم و بررسی کنیم که آیا کودکان زیر دو سال می‌توانند این مفاهیم را به طریقی که اثری مثبت و معنادار بر روی رشدشان داشته باشد، درک کنند یا نه.

برای مثال کاملاً ثابت شده است که کودکان ۳ ساله، با وجود تنها شش ماه فاصله سنی، نسبت به کودکان دو و نیم ساله، در انجام آزمون‌های «بازنمایی دوگانه» که برای آزمون توانایی کودکان برای به درک رابطه میان بازنمایی نمادین یک شیء و بازنمایی واقعی همان شیء طراحی می‌شوند، همیشه بهتر عمل می‌کنند.

تحقیق انجام شده بوسیله جودی دلوش و همکارانش نشان داد که برخی کودکان خردسال مرتکب «خطاهای مقیاس» می‌شوند، برای مثال ماشین اسباب‌بازی را با ماشین واقعی اشتباه می‌گیرند.

روان‌شناسان کودک همچنین آگاهند که اپلیکیشن‌های تعاملی ممکن است مانع از درک داستان بوسیله کودکان شوند، عمدتاً به این دلیل که هنگامی که والدین کتاب‌های الکترونیکی را برای کودک خود می‌خوانند تمایل دارند تا به جای اصل داستان بیشتر بر روی عناصر تعاملی آن تمرکز کنند، در حالیکه که هنگام خواندن کتاب چاپی برای کودکان این مشکل رخ نخواهد داد.

هر چقدر هم یک نرم افزار آموزش زبان دقیق و شخصی‌شده باشد، باز هم این گونه نرم افزارها هرگز قادر به انتقال گستره و کیفیت ایما و اشارات زبانی یک گوینده انسانی نیستند. توانایی تقلید کردن و بازتاب دادن حالات صورت، ایما و اشارات، آهنگ صدا و زبان بدن، با، شد اهله زبان، ده که‌دکان، سسا، تعبیر، کننده است.
اهمیت داشتن محتوا

تکنوکرات‌ها معتقدند که محبوبیت تبلت‌ها در بین کودکان کم‌سن و بزرگسالان می‌تواند موجب قرار گرفتن این دو گروه سنی در کنار یکدیگر شود. اما کیفیت هم مهم است- عموماً کتاب‌های چاپی فرایند رقابتی بازمینی بوسیله کارشناسان مستقل (peer review) را پشت سر گذاشته‌اند که اغلب با توصیه‌های کارشناسان حوزه کودکان درباره کیفیت کتاب‌ها قبل از چاپ نیز همراه است.

در مقام مقایسه اصول راهنمای بازمینی برای کودکان در اپل استور (فروشگاه اپلیکیشن‌های اپل) بسیار مختصر است و یقیناً از پژوهش‌های روان‌شناسان کودک استفاده نکرده است.

تجسم تک بعدی دنیا در نرم افزارهای کودکان مورد مهم دیگری است که باید مورد توجه قرار گیرد. بزرگسالان و دوستان

رفتارهای پیچیده و گوناگونی را برای کودکان مدل‌سازی می‌کنند، از جمله اینکه در همه موقعیت‌ها نمی‌توان به به وسایل دیجیتال متکی بود. لازم به گفتن نیست که چنین مدل‌سازی رفتاری با یک اپلیکیشن ممکن نیست. می‌توان استدلال کرد که قرار نیست همه نرم افزارها برای آموزش کودکان زیر دو سال و حمایت از روند رشد آنها عمل کنند. بسیاری از اپلیکیشن‌ها صرفاً برای سرگرم کردن کودکان و والدین آنها هستند. با این وجود آیا چنین سخت افزارهایی برای سرگرمی کودکان مناسب هستند؟ آیا واقعا کسی تاثیر میزان‌های متفاوت روشنایی صفحات نمایش بر بینایی کودکان را آماش، کده است؟
فیزیکال در مقابل دیجیتال

همچنین ما اطلاعات بسیار کمی درباره تاثیرات احتمالی بلندمدت استفاده گسترده از صفحات لمسی در ابزارهای الکترونیکی بر کودکان زیر دو سال داریم. تصاویر متحرک، بسیار تعاملی و پاسخ‌دهنده در این صفحات لمسی ویژگی‌های بسیار متفاوتی نسبت به اغلب اشیای دیگری دارند که که کودک نوپا با آنها در تعامل است.

تماس اولین ابزار برای برقراری ارتباط و آموزش در دوران کودکی است. کودکان نیاز دارند تا بتوانند اشیای متفاوت را فشار دهند و یا بچوند تا به خصوصیات پایه و اولیه آنها پی ببرند. ما در حال حاضر هیچ ایده‌ای درباره تاثیرات جایگزینی زمان صرف شده بوسیله کودک برای این تجربیات، با فناوری‌های دیجیتال نظیر ضربه زدن (tapping)، حرکت جاروبی (swiping) و کشیدن و انداختن (Drag & Drop) در صفحات لمسی نداریم.

پس چه تصمیمی در این باره باید گرفت؟ اجتناب کامل کودکان از صفحات نمایشی که در همه جا حضور دارند به سادگی امکان پذیر نیست. والدین نباید زمانی که کودکان‌شان با یک صفحه نمایش مواجه می‌شود، بترسند. خصوصاً اگر این موضوع فرصت کوتاهی را فراهم بیاورد تا کودک و والدین کاری را درکنار هم انجام دهند.

اما تا زمانی که معیارهای ارزیابی به دست آمده بر اساس پژوهش‌های علمی درباره میزان مناسب استفاده از صفحات نمایش برای کودکان زیر دو سال را به دست آوریم، بهترین کار به حداقل رساندن حضور کودکان در برابر این صفحات نمایش و به حداکثر رساندن حضورشان در تماس‌های موثر انسانی است.

نویسنده: ناتالیا کوسیرکوا، UK Open University

ترجمه: محمد ملائکه
منبع: LiveScienc