

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

جلد ۱

---

بررسی اثرات آموزشی  
کاربری کودکان پیش از دبستان  
از تیلت، کنسول بازی، تلفن همراه، ماهواره و رایانه

---

/ دکتر مرتضی منطقی /  
/استاد دانشگاه خوارزمی/



موسسه انتشارات بعثت

تهران - پاییز ۱۳۹۹

سرشناسه	: منطقی، مرتضی، ۱۳۳۶-
عنوان و نام پدیدآور	: بررسی اثرات آموزشی کاربری کودکان پیش از دبستان از تبلت، کنسول بازی، تلفن همراه، ماهواره و رایانه/مرتضی منطقی.
مشخصات نشر	: تهران: بعثت، ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری	: ج۲: مصور(رنگی).
شابک	: دوره 2-978-600-437075-2؛ ج ۱-978-600-437-074-5؛ ج ۲: 978-600-437076-9
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: کتابنامه.
موضوع	: تکنولوژی و کودکان
موضوع	: Technology and children
موضوع	: تکنولوژی آموزشی
موضوع	: Educational technology
موضوع	: آموزش پیش دبستانی
موضوع	: Education, Preschool
رده بندی کنگره	: HQ۷۸۴
رده بندی دیویی	: ۳۰۲/۱۳۰-۸۳
شماره کتابشناسی ملی	: ۷۳۱۶۲۷۸



#### موسسه انتشارات بعثت

بنیان گذار مرحوم استاد فخرالدین حجازی  
 تأسیس: ۱۳۴۷ / پروانه نشر: ۶۵۴ / شماره ثبت شرکتها: ۳۳۷۱  
 عضو رسمی اتحادیه ناشران و کتاب فروشان تهران و انجمن فرهنگی ناشران کتب دانشگاهی

### بررسی اثرات آموزشی کاربری کودکان

### پیش از دبستان از تبلت، کنسول بازی،

### تلفن همراه، ماهواره و رایانه

جلد ۱

/ دکتر مرتضی منطقی /

/ استاد دانشگاه خوارزمی /

چاپ: اول / سال انتشار: پاییز ۱۳۹۹

شمارگان: ۱۰۰۰ / تعداد صفحه: ۱۷۲

شابک جلد اول: ۹۷۸-۶۰۰-۴۳۷-۰۷۴-۵ / ISBN:978-600-437-074-5

شابک دوره: ۹۷۸-۶۰۰-۴۳۷-۰۷۵-۲ / ISBN:978-600-437-075-2

نشانی: تهران - خ انقلاب، خ ۱۶ آذر، نبش کوچه بهنام، شماره ۳۶، ساختمان بعثت

کدپستی: ۵۴۴۹۳-۱۴۱۷۹ / دفتر: ۶۶۹۶۶۸۶ / پخش: ۶۶۴۱۸۸۹۸

کتابفروشی شعبه ۱: ۶۶۴۱۹۸۹۹ / کتابفروشی شعبه ۲: ۶۶۴۹۲۰۷۱

www.besatpub.ir      besat.lib@gmail.com

© این اثر مشمول قانون حمایت مولفان و مصنفان و هنرمندان مصوب ۱۳۴۸ و قانون ترجمه، تکثیر کتب و نشریات و آثار صوتی و پخش و مصوب ۱۳۵۲ است. کلیه حقوق چاپ، نشر و پخش و تکثیر به هر صورت (چاپ، تکثیر، صوت، تصویر و انتشار الکترونیکی) محفوظ و مخصوص ناشر است و هرگونه کپی برداری و نقل مطالب از تمام یا قسمتی از این اثر بدون اجازه مکتوب ناشر ممنوع است و پیگرد قانونی دارد.

## سخن ناشر

از پرسش‌هایی که بارها در جامعه می‌شنویم، این است که چرا با ورود هر فناوری ارتباطی جدید دچار چالش‌های جدی می‌شویم؟ و ترس و نگرانی از تهدیدها و شتاب در بهره‌برداری از فرصت‌ها، مانع استفاده‌ی مفید و مؤثر ما از دستاوردهای بشری جهت رفاه و زندگی بهتر می‌شود؟

گرچه از جنبه‌های مختلف می‌توان به این پرسش پاسخ داد، اما شاید یکی از پاسخ‌های بسیار جدی و قابل‌تأمل این باشد که ما بسترهای فرهنگی مناسب را به شکل جامع و درخور ساماندهی نمی‌کنیم و با تأخیر در مقابل موج‌های پی‌درپی فناوری‌های نوین، هم امکان کاهش آسیب‌ها را از دست می‌دهیم و هم فرصت افزایش بهره‌مندی مثبت و مفید کاربران از بین می‌رود.

دکتر مرتضی منطقی و دانشجویانش با هدف شناخت بهتر شرایط اجتماعی و با تأکید بر ضرورت خروج از وضعیت نفی، انفعال و انکار پدیده‌های واقعی، پژوهش‌هایی را در یازده عنوان و در سه سطح کاربری کودکان پیش‌دبستانی، نوجوانان دبستانی و جوانان دبیرستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، به عنوان نقطه ورود مناسبی به این چالش‌ها و با هدف افزایش آگاهی لازم برای مشارکت و همدلی کاربران، والدین، و اولیا و مسوولین فرهنگی برای بسترسازی فرهنگی، انجام داده‌اند.

دکتر منطقی باور دارد که می‌توان با بسترسازی‌های فرهنگی برای کاربران \_ اعم از کودک، نوجوان، جوان، والدین و اولیای آموزشی \_ تصویری واقع‌گرایانه از پیامدها، حساسیت‌ها، تشویق‌ها و مداخله‌های مؤثر ارایه کرد و در نتیجه تهدیدها را کاهش داد، از فرصت‌ها استفاده بهینه کرد و نقاط ضعف را بهبود داد و نقاط قوت را به کار گرفت تا شاهد جامعه‌ی کاربران متعادل و متوازن باشیم. کتاب حاضر با عنوان «اثرات آموزشی کاربری کودکان پیش از دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید» شامل دو جلد از مجموعه‌ای ۲۱ جلدی است که در اختیار خواننده محترم قرار می‌گیرد.

مؤسسه انتشارات بعثت با هدف کمک به رشد و توسعه فرهنگی کشور تلاش می‌کند با چاپ و نشر کتاب‌های با کیفیت، پاسخگوی نیازهای فرهنگی باشد و مشتاقانه از دریافت نظرات و پیشنهادات خوانندگان گرانقدر استقبال می‌کند.





# فهرست

- ۱- مقدمه ..... ۷
- ۲- ابعاد آموزشی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید ..... ۱۹
  - ۲-۱- تحقق یادگیری و آموزش فعال ..... ۲۷
  - ۲-۲- پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها ..... ۶۰
  - ۳-۲- ارتقای آموزشی افراد خاص ..... ۷۱
  - ۲-۴- کاربری تخصصی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته ..... ۷۷
  - ۲-۵- برانگیختن کنجکاوی علمی کودکان ..... ۸۷
  - ۲-۶- افزایش اطلاعات عمومی کاربران ..... ۱۰۶
  - ۲-۷- افزایش اطلاعات کودکان در زمینه‌های مورد علاقه آنان ..... ۱۱۶
  - ۲-۸- بازی‌های آموزشی ..... ۱۲۸
  - ۲-۹- آموزش دینی کاربران ..... ۱۴۷
  - ۲-۱۰- آموزش هنری کاربران ..... ۱۶۷



## ۱ - مقدمه

بررسی تاریخچه ارایه فناوری‌های ارتباطی پیشرفته به جامعه دلالت بر آن دارد که با ارایه هر فناوری ارتباطی جدیدی به جامعه موجی از بیم‌ها و امیدها در پی آن پدید آمده است و در حالی که برخی از مسوولان از تهدید بودن آن یاد کرده‌اند، افراد دیگری از فرصت‌های فناوری مورد نظر سخن گفته‌اند. گفتمان ایده‌های مخالف و موافق فناوری‌ها در غرب، سرانجام به این راهبرد انجامیده است که با افزایش و ارتقای بهره‌وری شهروندان از فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، خود به خود عرصه کاربری نامناسب از این فناوری‌ها تحدید شده، در مجموع شهروندان قادر به استفاده مثبت از این فناوری‌ها گردند. در راستای اندیشه اخیر، حتی کشورهایی که به فیلترینگ اعتقادی ندارند، در صدد «بسترسازی فرهنگی» برای کاربری مثبت و بهینه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته برآمده‌اند و در این راستا به انجام مواردی مانند: تولید ادبیات فاخر برای فضای مجازی، پاسخ مناسب به برخی از خلأهای اجتماعی موجود (نظیر تهیه انیمشین‌های جنسی برای کاربران متقاضی این دست از اطلاعات)، ارتقای سواد رسانه‌ای کاربران (تا جایی که در برخی از کشورهای غربی، بحث اخیر به صورت یکی از مباحث درسی نظام آموزش عمومی درآمده است)، انجام اطلاع‌رسانی‌های لازم به اولیا و کاربران، تهیه ابزارهای کنترل کننده (تبلت، تلفن همراه، اینترنت و ماهواره) برای اولیا، اعمال نظارت (در اتاق‌های گپ اینترنتی و مانند آن)، تدوین قوانین منع آسیب و ایذای کاربران فضای مجازی، تدوین قوانین خاص برای حمایت از کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی، ایجاد خطوط مستقیم برای تماس اضطراری با مسوولان برای ایجاد محیطی امن‌تر (در اتاق‌های گپ اینترنتی و مانند آن)، درجه‌بندی محتوای رسانه‌ای، تشویق سازمان‌های مدنی برای حضور، اعمال نظارت، مداخله و اثرگذاری فعال در فضای مجازی؛ ایجاد صندوق حمایت از مراکز پژوهش در حوزه رسانه‌های نوین جهت ارایه خدمات و به اشتراک نهادن دانش، منابع و امکانات مورد نیاز پژوهش‌گران؛ ایجاد کتابخانه، موزه و محصولات علمی جهت کاربران فضای مجازی و به کارگیری مؤسسات خصوصی برای ارایه محصولات جهان مجازی با استانداردهای دولتی به جامعه، دست زده‌اند.

علاوه بر بسترسازی‌های فرهنگی اخیر، «مدیریت فضای مجازی» و «تدوین قوانین لازم جهت کاربری مناسب از فضای مجازی»، مد نظر مسوولان جوامع مختلف قرار گرفته، کوشیده‌اند با اعمال مدیریت مناسب از سویی و تدوین قوانین لازم از سوی دیگر، محیط فضای مجازی را حتی الامکان پاک نگاه دارند. به عنوان مثال، کره جنوبی با الزامی کردن درج کد ملی افراد برای کاربری از فضای

مجازی، با ایجاد امکان رصد رفتار کاربر در فضای مجازی، در عمل جلوی بسیاری از جرایم فضای مجازی را (که ماحصل ناشناس ماندن افراد در این فضا هست) گرفته است.

در سنگاپور افرادی که مایل به کاربری از فضای مجازی هستند، باید با گذراندن دوره خاص این مسأله، گواهی لازم در جهت صلاحیت کاربری از فضای مجازی را اخذ کنند.

در فرانسه و مالزی سقف کاربری روزانه افراد از فضای مجازی ۳۰ دقیقه است و همین طور در امریکا نه تنها کودکان پیش دبستانی و دبستانی مجاز به کاربری از اینترنت نیستند، بلکه خرید گوشی هوشمند توسط اولیا برای فرزندان اخیر جرم محسوب شده، حتی ممکن است به سلب حق حضانت اولیا در مورد فرزندشان برسد.

در بررسی تطبیقی که دشتی<sup>۱</sup> و یاتیم<sup>۲</sup> (۲۰۱۸)، در سطح کودکان ۳-۵ ساله امریکایی (۵۹ نفر) و کویتی (۵۳ نفر) داشتند، نتیجه گرفتند که دسترسی کودکان خردسال کویتی به تلفن همراه و کاربری از آن، به شکل معناداری بیش تر از کودکان امریکایی است.

اما برخلاف تجربه بشری پیش گفته که اکثریت قریب به اتفاق کشورهای جهان در برخورد با فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی با بسترسازی فرهنگی، تدوین قوانین لازم، مدیریت فضای مجازی و تولید محتوا، در صدد کاهش تهدیدهای فضای مجازی و افزایش فرصت‌های آن برآمده‌اند، اولیای فرهنگی ایران در مواجهه با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، به صرف آن که امکان کاربری نامناسب از این فناوری‌ها وجود دارد، به طور عمده با دیده نفی و انکار با این فناوری‌ها برخورد کرده‌اند و روند ممنوعیت کاربری از ویدیو در اوایل انقلاب، به روند ممنوعیت کاربری از ماهواره و برخی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه انجامیده است، حال آن که برخلاف تصور اولیای فرهنگی کشور، فناوری‌ها انتخاب نبوده، تحمیل هستند و در شرایط اخیر باید برای کاهش آسیب فناوری‌ها و افزایش فرصت‌های آن‌ها، با استفاده از تجربه بشری، دست به بسترسازی فرهنگی برای کاربری کاربران از آن زد.

به بیان دیگر، اگر چه نگارنده بر این مسأله اذعان دارد که گوشی‌های هوشمند از بدو نصب برنامه‌های مختلف روی آن‌ها، پیشاپیش مجوز مرور تمامی اطلاعات صوتی، تصویری و متنی کاربر را از وی گرفته و در عمل تمامی اطلاعات او (و جامعه وی) را به سمت سرویس‌های اطلاعاتی غرب تخلیه می‌کنند، اما همان گونه که از آن یاد شد، باید به این نکته توجه داشت که فناوری‌های ارتباطی پیشرفته یک انتخاب نبوده، بلکه یک تحمیل است.

به اعتقاد نگارنده، صرف نفی فناوری‌های ارتباطی که از سوی برخی از نظریه‌پردازان سیاسی ارایه شده و مورد تأکید قرار می‌گیرد، راهکار مؤثری نیست، همان گونه که به سبب کاهش قابل توجه سرمایه اجتماعی، دل بستن به جایگزین کردن «کامل» شبکه‌های اطلاع رسانی داخلی، برنامه موفقی نخواهد بود، اما در این میان می‌توان با بسترسازی‌های فرهنگی لازم، ضمن اطلاع رسانی به کاربران (اعم از

---

1. Dashti, F. A.

2. Yateem, A. K.

کودکان، نوجوانان، جوانان، اولیا و اولیای آموزشی و فرهنگی جامعه) در باب خطرهای بالقوه کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، آنان را از سویی در جهت به حداقل رساندن آسیب‌های فناوری‌های ارتباطی جدید و از سوی دیگر به حداکثر رساندن منافع آن یاری رساند.

رویکرد مبتنی بر نفی و انکار فناوری جدید خود به خود امکان بسترسازی فرهنگی جهت فضای مجازی را به میزان زیادی محدود کرده است. مضاف بر این، خلاء قانون‌های لازم برای کاربری مناسب از فضای مجازی و برخورد با کاربری‌های نامناسب از این فضا، امر مهم دیگری است که در جامعه به وضوح ملاحظه می‌گردد و با وجود برخی از اقدام‌های شورای عالی انقلاب فرهنگی در دهه هشتاد و تشکیل شورای عالی فضای مجازی در سال ۱۳۹۰ و گذشت قریب به ۸ ساله از عمر این شورا، محاصل چندانی در جهت تولید ادبیات فاخر، مدیریت فضای مجازی و تدوین قوانین لازم جهت کاربری بهینه از این فضا، به جامعه ارایه نگردیده است و شورای مزبور در همایش‌های سالانه خود، با طرح موضوع دست نیافتنی «دستیابی به اینترنت پاک»، هنوز از مرحله شعار دادن به عمل نرسیده است.

علاوه بر آنچه از آن یاد شد، گره خوردن برخی از خلاءهای اجتماعی با فضای مجازی در ایران از سویی و عدم توجه به برخی از فرآیندهای اجتماعی موجود در جامعه، نظیر شکل‌گیری نوعی از مقاومت منفی در برابر مسوولان و اولیای فرهنگی از سوی مردم، کار را به آنجا کشانده است که سردرگمی مواجهه مسوولان با فضای مجازی در کشور نزدیک به ربع قرن (از آغاز بحث ماهواره در سال ۱۳۷۳ در مجلس تا حال حاضر) برسد.

انعکاس مستقیم سردرگمی اولیای فرهنگی نظام در مواجهه با فضای مجازی را می‌توان مستقیماً در نظام آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی کشور و خانواده‌ها، ملاحظه کرد. به این معنا که به سبب علایق گسترده کودکان، نوجوانان و جوانان به پدیده نو، جذاب و متنوع فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، آنان به شدت متوجه فضای مجازی گردیده‌اند، اما اولیای آموزش پیش دبستان و آموزش و پرورش عمومی کشور با مخالفت با کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در محیط پیش دبستان و دبستان و دبیرستان، در عمل در برابر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته موضع گرفته، همین تخالف‌ورزی، امکان بسترسازی فرهنگی جهت کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی را به میزان بسیار زیادی از مسوولان ذیربط سلب کرده، به جای فرصت‌سازی در این جهت، کار را به فرصت‌سوزی رسانده است.

سردرگمی که از آن در ارتباط با مسوولان فرهنگی و آموزشی کودکان، نوجوانان و جوانان از آن یاد شد، به سهم خود در خانواده‌ها نیز مؤثر واقع آمده، به سردرگمی نسبی آنان انجامیده است. به این معنا که در مرتبه نخست اهمیت، به دلیل مشغله زیاد اولیا و در مرتبه بعد، به سبب آشنایی اندک آنان با فضای مجازی و سرانجام به سبب عدم بسترسازی فرهنگی لازم در سطح جامعه درباره فناوری‌های ارتباطی

پیشرفته، اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان تصویر مناسب و درستی از فضای مجازی و فراز و فرودهای آن ندارند، از این رو اولیا نه تنها در غالب موارد چندین گام عقب‌تر از فرزندان خود در زمینه فضای مجازی قرار دارند، بلکه در مواجهه با فضای اخیر دچار تشنگی هستند تا جایی که بررسی مواضع اولیا در کاربری فرزندان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته دلالت بر آن دارد که خطمشی اولیا در این جهت، گاه تا ۱۸۰ درجه با یکدیگر تفاوت دارد.

نگارنده به همراه دانشجویانش، برای ارایه ترسیمی واقع‌نگر از پیامدهای مثبت و منفی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید و تبعات ستیز اولیای فرهنگی و آموزشی با فناوری‌های اخیر و فضای مجازی در جامعه، در کنار تهیه چندین مجلد کتاب در زمینه بازی‌های ویدیویی - رایانه‌ای، چت‌روم‌ها، تلفن همراه و شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه، در گام بعدی تلاش خویش برای به دست دادن حساسیت‌های فضای مجازی با تهیه برخی از مجموعه‌های محرمانه برای مسوولان آموزش و پرورش عمومی کشور، نظیر «۱۰۰ مصاحبه با کودکان پیش دبستان»، «۱۰۰ مصاحبه با دانش‌آموزان دبستانی»، «۱۰۰ مصاحبه با دانش‌آموزان متوسطه اول» و «۱۰۰ مصاحبه با دانش‌آموزان متوسطه دوم»، درباره چگونگی کاربری آنان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، کوشید تا توجه مسوولان اخیر را به مقوله فضای مجازی جلب کند، اما پس از مسکوت ماندن و بایگانی شدن آثار اخیر - که طی سال‌های ۱۳۹۴ تا ۱۳۹۶ تهیه و به مسوولان ذیربط ارایه گردیده بودند- نگارنده بر آن شد تا مجدداً با مخاطب قرار دادن اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان و اطلاع‌رسانی نسبی به آنان، حساسیت‌های فضای مجازی را برای آنان ترسیم کرده، آنان را تشویق به مداخله فعال در امر کاربری فرزندان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و فضای مجازی سازد تا در این رهگذر با مداخله مؤثر اولیا در امر کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های ارتباطی جدید، در عمل تهدیدهای فضای مجازی کاستی گرفته، فرصت‌های آن بیش از پیش در دسترس فرزندان آنان قرار گیرد.

روند تهیه اثر حاضر به این ترتیب بود که نگارنده پس از ارایه برخی از اطلاعات اولیه در مورد فضای مجازی به دانشجویان دوره‌های کارشناسی و تحصیلات تکمیلی خویش، و تشریح روش داده بنیاد از پژوهش کیفی - که مبتنی بر انجام مصاحبه‌های عمیق است- از دانشجویان خود می‌خواست تا ضمن مراجعه به مهد کودک‌ها و پیش دبستان‌ها (و در صورت ممانعت اولیای مهد کودک‌ها و پیش دبستان‌ها - که زیاد هم رخ می‌داد- با مراجعه به پارک‌ها و مراکز عمومی مشابه آن، برای دستیابی به جمعیت مورد نظر برای مصاحبه)، پس از کسب اجازه از اولیای کودکان، مصاحبه عمیقی را با دختران و پسران خردسال پیش دبستانی (۳-۶ ساله) کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید انجام دهند.

لازم به ذکر است که مصاحبه‌های ارایه شده در این اثر، متعلق به کودکان پیش دبستانی دختر و پسر در شهرهای مختلف ایران بوده، کودکان مصاحبه شده نیز به شکل تصادفی (تنها با این شرط که کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته باشند)، از نمونه‌های در دسترس انتخاب گردیده‌اند.<sup>۱</sup>

۱. درباره روش پژوهش حاضر باید بیان داشت که در این تحقیق، روش پژوهش، روش کیفی بوده است. گاهی پژوهش‌گران حوزه‌های انسانی با مسأله‌ها و پرسش‌هایی رو به رو می‌شوند که امکان پاسخ‌گویی آن‌ها با کمک روش‌های معمول پژوهش میسر نیست. معمولاً در این پرسش‌ها مؤلفه‌ها و مفاهیمی وجود دارد که نمی‌توان به راحتی آن‌ها را تعریف کرد، یا سابقه‌ای از موارد مشابه آن‌ها در متون قبلی وجود ندارد و بر این اساس نمی‌توان فرضیه‌ای تدوین کرد و در نتیجه نمی‌توان به آزمون فرضیه پرداخت. پژوهش کیفی برای پاسخ به شرایط اخیر، مناسب‌ترین گزینه است. اجرای پژوهش کیفی فرآیندی غیرخطی است و قسمت‌های مختلف آن بیش از آن که در پی یکدیگر قرار گیرند، در کنار هم قرار می‌گیرند. به تعبیر دیگر، در پژوهش کیفی هم‌زمان با گردآوری داده‌ها تحلیل نیز آغاز می‌شود و این فرآیند تا زمانی ادامه می‌یابد که پژوهش‌گر به نقطه اشباع برسد. منظور از نقطه اشباع زمانی است که می‌توان از کیفیت و کفایت (بستگی) داده‌های گردآوری شده برای رسیدن به تحلیلی دقیق اطمینان یافت.

رویکرد پژوهش کیفی در این پژوهش روش داده‌بنیاد بود. روش داده‌بنیاد، روش مناسبی برای پژوهش در حوزه‌هایی است که دانش اندکی درباره آن‌ها در دسترس است.

نظریه‌پردازان نظریه داده‌بنیاد، سعی بر آن دارند که درکی از فرایندهای مرتبط با موضوع‌های بنیادی به وجود آورند. در همه پژوهش‌های کیفی محقق باید یافته‌های خود را که بیشتر جنبه تفسیری دارند، بدون تکیه بر روش‌های آماری، به نحو متقاعد کننده‌ای گزارش کنند.

معمولاً کتاب‌های روش تحقیق کیفی در مورد حجم نمونه مورد بررسی ارقام ۸، ۱۲ و یا ۲۰ مصاحبه کیفی عمیق را در مورد مسأله مورد بررسی پیشنهاد کرده‌اند که به زعم پژوهش‌گر، این ارقام به چند دلیل در ایران درست جواب نمی‌دهد.

دلیل نخست را می‌توان در تفاوت روند جامعه‌پذیری در غرب و در ایران خلاصه کرد، به این معنا که به نظر می‌رسد روند جامعه‌پذیری در ایران، روندی دشوار و بعضاً متناقض است، در حالی که در غرب چنین نیست. به عنوان مثال، آنچه خانه، مدرسه و جامعه (به عنوان مهم‌ترین نهادهای جامعه‌پذیر کننده) در ایران به کودک یا جوان القا می‌کنند، خطمشی‌هایی متفاوت است. به تعبیر دیگر، در ایران اولیا از فرزند می‌خواهند، وی تنها به فکر بیرون کشیدن گلیم خویش از آب باشد، اولیای آموزشی در مدرسه به دانش‌آموز مستقیم و غیرمستقیم القا می‌کنند که وی باید ایثار، جهاد و شهادت را در دستور کار خود داشته باشد و سرانجام همین فرد در جامعه شاهد آن است که بسیاری از افراد با هم در زمینه رانت‌خواری و با یکدیگر مسابقه نهاده‌اند، از این رو روند جامعه‌پذیری در ایران با دشواری و تنگنا پیش رفته و محقق می‌گردد، در حالی که نهادهای خانه، مدرسه و جامعه (به عنوان مهم‌ترین نهادهای جامعه‌پذیر کننده) در غرب، در غالب موارد به گونه‌ای یک‌دست و هماهنگ عمل می‌کنند.

دلیل بعدی احتیاط در افزایش حجم نمونه در پژوهش‌های کیفی در ایران را باید در عدم حمایت مالی بسیاری از پژوهش‌ها در ایران دید. به این معنا که به فرض در غرب، پژوهش‌گر خود را موظف می‌داند در برابر گرفتن وقت مصاحبه‌شونده، با پرداخت وجهی، قدردانی لازم را از همکاری و صرف وقت فرد مصاحبه شده انجام دهد، در حالی که این امکان در ایران، در غالب موارد میسر نیست و همین مسأله سبب می‌شود، مصاحبه‌شوندگان به ویژه در پژوهش‌های کیفی که مستلزم صرف وقت کافی است، حاضر به صرف وقت مناسب نشده، مصاحبه خود را زودتر از حد لازم به پایان برسانند. ترس سیاسی پاسخ دهندگان در محیط ایران - که البته در این پژوهش چندان مطرح نبود- و بی‌حوصلگی، عدم تمرکز و پاسخ‌های بعضاً متعارض پاسخ دهندگان - که در پاسخ‌دهندگان خردسال این پژوهش بسیار عیان بود- از دیگر مشکلات پژوهش کیفی به شمار می‌روند.

مسائل اخیر سبب می‌شود، پژوهش‌گران ایرانی برای وقوف کامل به پدیده کیفی مورد نظر، آمار مصاحبه‌های عمیق خویش را افزایش دهند، همان‌گونه که در پژوهش حاضر، تعداد مصاحبه‌های مورد نظر برای گردآوری داده‌های تحقیق ۱۰۰ مورد مصاحبه عمیق در نظر گرفته شده است.

سازمان‌بندی اولیه پژوهش حاضر شامل بررسی اثرات زیستی، روان‌شناختی، خانوادگی، تربیتی-اخلاقی، آموزشی، اجتماعی، فرهنگی، اعتقادی، اقتصادی، سیاسی و زیباشناختی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید بود.

آثار اخیر در ۱۱ عنوان مورد نظر تدوین و به دلیل دو جلدی شدن غالب آن‌ها، در مجموع در ۲۱ مجلد کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های جدید ارتباطی (تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه) در ابعاد «زیستی»، «روان‌شناختی»، «خانوادگی»، «تربیتی-اخلاقی»، «آموزشی»، «اجتماعی»، «فرهنگی»، «اعتقادی»، «اقتصادی»، «سیاسی»، «زیباشناختی» به دست‌نشر سپرده شده‌اند.<sup>۱</sup>

مضاف بر عنوان‌های اخیر، چهار عنوان «چند مصاحبه با کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید»، «چند مصاحبه با کودکان پیش دبستانی درباره نقش الگوهای عروسکی-کارتونی در تحولات روانی، فرهنگی، اجتماعی و عقیدتی آنان» (در دو جلد)، «بررسی القاتات الگوهای عروسکی-کارتونی غربی بر روی کودکان پیش دبستانی» (در دو جلد) و «روان‌شناسی نسل دهه ۹۰ (بررسی تحول‌های روانی، فرهنگی، اجتماعی، عقیدتی، سیاسی، اقتصادی کودکان پیش دبستانی)»<sup>۲</sup> (در هشت مجلد) نیز برای تکمیل مباحث فوق مورد توجه قرار گرفتند تا در مجموع شناخت جامع‌تری از

لازم به ذکر است که مصاحبه‌های ارایه شده در این اثر، متعلق به کودکان پیش دبستانی دختر و پسر در شهرهای مختلف ایران بوده، کودکان مصاحبه شده نیز به شکل تصادفی (تنها با این شرط که کاربر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته باشند) از نمونه‌های در دسترس انتخاب گردیده‌اند.

جهت گردآوری داده‌های پژوهش، پس از آموزش ویژگی‌های روان‌شناختی کودکان پیش دبستانی به دانشجویان و ارایه مهم‌ترین یافته‌های پژوهشی موجود در مورد «چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه» (منطقی، ۱۳۹۵، الف)، از همکاران پژوهش درخواست شد تا ضمن بررسی صحت و سقم یافته‌های پیشین، اگر به داده‌های جدیدی برخورد کردند، به احصای این داده‌ها نیز بپردازند.

روایی مدل نظری ارایه شده از طریق انطباق یا عدم انطباق یافته‌های پژوهش با پژوهش پیشین، ارزیابی متخصصان مربوطه و پژوهش‌های مشابه یا تکرار پژوهش حاضر در زمانی دیگر، بررسی خواهد شد.

۱. لازم به ذکر است که در عنوان‌های ۱۱ گانه مورد اشاره، مقدمه و مؤخره کتاب (به جز قسمت جمع‌بندی مباحث) حاوی اطلاعات یک‌سانی است. علت این امر آن بوده است که در اکثریت قریب به اتفاق موارد، اولیا دارای علایق متفاوتی بوده، ممکن است به مطالعه یک یا چند عنوان، از عناوین تهیه شده بسنده کنند که این مسأله نگارنده را بر آن داشت تا به تکرار مقدمه و مؤخره در مجلدهای اخیر بپردازد. هر چند معرفی مباحث سایر کتاب‌ها که در مقدمه آثار پیش‌گفته آمده است، در عمل تلاشی برای ارایه تصویری جامع‌نگر درباره کودکان پیش دبستانی است. تکرار معدودی از موارد در متن مجلدهای ۱۱ گانه نیز به سبب وجه اشتراک موارد اخیر بین عنوان‌های ارایه شده هستند.

۲. درباره عنوان «روان‌شناسی نسل دهه ۹۰» لازم به یادآوری است، این اثر که در تلاش برای ارایه ترسیمی جامعه‌شناختی از تحولات بین نسلی کودکان پیش دبستانی بوده، بیانگر تحولات فوق‌العاده شدید مناسبات نسلی در جامعه است، بعضاً برگرفته از عناوین ۱۱ گانه کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های جدید ارتباطی (تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه) در ابعاد مختلف هستند که این عنوان نه برای اولیا، بلکه برای دانشجویان تحصیلات تکمیلی، پژوهش‌گران انسانی و اجتماعی جامعه، اولیای فرهنگی و برنامه‌ریزان اجتماعی در نظر گرفته شده است و اولیای کودکان پیش دبستانی نیاز چندانی به مراجعه بدان ندارند.



فراز و فرودهای کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته توسط کودکان پیش دبستانی و به تبع آن، تحولات گسترده بین نسلی در آنان را در جامعه معاصر به دست داده باشند<sup>۱</sup>.

مقدمه حاضر با معرفی عنوان‌های مورد بحث در آثار ۱۱ گانه مورد اشاره و همکاران پژوهش به انجام می‌رسد.

در کتاب «بررسی تبعات زیستی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث قرار گرفته‌اند:

کمک به کودکان دارای نیازهای ویژه، ارتقای مهارت‌های حرکتی و بینایی، ناراحتی‌های چشمی و ضعف بینایی، سردرد و سرگیجه، دردهای عضلانی و اسکلتی، کاهش فعالیت‌های جسمانی و چاق شدن، اختلال‌های تغذیه‌ای، آسیب‌های ناشی از کژکاربری از تلفن همراه یا تقلید از اعمال قهرمان‌های کارتونی، پیش‌بینی بلوغ زودرس، تبعات زیستی ناشی از پرتوهای یونیزان و نایونیزان، تغییر ساختار مغز و سایر تبعات زیستی.

در کتاب «بررسی اثرات روانی (روان‌شناختی) کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث و بررسی قرار گرفته‌اند:

گسترش توانایی‌های فردی کودک، تحقق یادگیری و آموزش فعال، تربیت خلاق کودکان، تربیت کارآفرین کودکان، افزایش اعتماد به نفس کودک، کاهش اعتماد به نفس و پذیرش تصویر منفی از خویش، احساس حقارت مضاعف، ارضای هیجان‌جویی کودک، حل هیجان‌مدار مسایل، پرخاشگری، ایجاد عرصه‌ای برای تخلیه روانی در فضای مجازی، سوق دادن کودک به سمت دنیای خیال، خودشیفتگی، تحقق عشق بچه‌گانه - بزرگ‌سال، برخورد عصبی، ترس، اضطراب، افسردگی، اختلال‌های خواب، روان بی‌اشتهایی، شب ادراری، ابتلا به تیک، احساس بدشکلی بدنی، ورود زود هنگام به عرصه هرزه‌نگاری، پیش‌بینی بلوغ زودرس، کودک‌آزاری، وابستگی و اعتیاد به تبلت، پی‌اس فور و تلفن همراه، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، تهدید بهداشت روانی کودکان و سایر تبعات روان‌شناختی.

در کتاب «بررسی اثرات خانوادگی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث و بررسی قرار گرفته‌اند:

ضرورت والدگری الکترونیک، افزایش اطلاعات عمومی فرزندان، ارتقای دانش فرزندان در جریان بازی‌های آموزشی، بهداشتی و هنری، سوادآموزی نسبی کودکان، ارتقای خلاقیت و کارآفرینی فرزندان، نقش آموزشی و مراقبتی خواهر و برادران خانواده نسبت به هم، اثرات زیستی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در کودکان، همراهی خانواده با القائات الگوهای عروسکی - کارتونی، استفاده از فناوری‌ها به مثابه پرستار الکترونیک فرزندان، یاری جستن از فناوری‌ها برای سرپوش نهادن بر مشکلات خانواده،

---

۱. مشابه آن چه از آن درباره کودکان پیش دبستانی از آن یاد شد، با قدری تفاوت، عیناً در سطح کودکان و نوجوانان «دبستانی» و نوجوانان و جوانان «متوسطه اول و دوم دبیرستان» در دست تألیف است که ان‌شالله طی دو و چهار سال آینده ارایه خواهند شد.

تربیت کودکان جزم اندیش (کودکانی با هویت زود بسته شده)، کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند، یادگیری مشاهده‌ای کژکاربری اولیا (یا خواهر و برادرها) از فضای مجازی، تحقق نسل فرزندسالار، اخذ دیدهای کلیشه‌ای در جریان کاربری از بازی‌های دیجیتال و کارتون‌ها و فیلم‌ها، پر رنگ شدن نقش دوست جنس مخالف از اوان کودکی، استقبال از دید فردگرایی (غربی)، کم رنگ شدن نسبی اهمیت خانواده برای کودک، افشای اطلاعات محرمانه خانواده، تردید در اندیشه دیگرپیروی از اولیا، زیر سوال رفتن تدریجی اولیا در برابر کودک، یافتن دید تحقیرآمیز نسبت به اولیا، منفی جلوه‌گر شدن والدگری در نزد کودک، منفی جلوه‌گر شدن تشکیل خانواده در اندیشه کودک، ایجاد تعارض‌ها و درگیری‌های خانوادگی (بین اولیا، اولیا و فرزندان، فرزندان با هم)، کودک آزاری دیجیتال برخی از اولیا، مخفی‌کاری و دور زدن اولیا توسط کودک، تعمیق شکاف بین نسلی و سایر موارد خانوادگی.

در کتاب «بررسی اثرات تربیتی - اخلاقی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد توجه قرار گرفته‌اند:

اخلاق در دوران کودکی، بسترسازی برای جهت‌گیری آتی اخلاقی کودکان، بسترسازی برای شکل‌گیری نگاه زیست محیطی کودکان، بسترسازی جهت شکل‌گیری سبک زندگی کودکان، القای هدف از زندگی به کودکان، وقوع تحول‌های جهانی در ارزش‌های اخلاقی، تحول‌های ناشی از کاربری از فناوری‌های جدید، پررنگ شدن نقش دوست جنس مخالف از اوان کودکی، تحول‌های جامعه‌پذیری کودکان پیش دبستانی، تحول‌های گروه همسالان کودکان پیش دبستانی، تحول نودوستی کودکان پیش دبستانی، تحول‌های حل مسأله در کودکان پیش دبستانی، آسیب‌های بزرگ شدن در فضای مجازی، آسیب خوردن از کژکاربری اولیا (و خواهر و برادرها) از فضای مجازی و سایر موارد تربیتی - اخلاقی.

در کتاب «بررسی اثرات آموزشی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث قرار گرفته‌اند:

تحقق یادگیری و آموزش فعال، پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها، ارتقای آموزشی افراد خاص، کاربری تخصصی از فناوری‌های پیشرفته، برانگیختن کنجکاوی علمی کودکان، افزایش اطلاعات عمومی کودکان، افزایش اطلاعات کودکان در زمینه‌های مورد علاقه آنان، بازی‌های آموزشی، آموزش دینی کاربران، آموزش هنری کاربران، آموزش مسایل زیستی و زیست محیطی به کاربران، بازی‌های خلاق و علمی، تربیت کارآفرین کودکان، سوادآموزی نسبی، آموزش‌های غیرمستقیم، اتلاف وقت، ایجاد مهدهای پنهان در بطن مهدهای رسمی و سایر موارد آموزشی.

در کتاب «بررسی اثرات اجتماعی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد توجه قرار گرفته‌اند:

اطلاع رسانی و گسترش ارتباط‌های اجتماعی، اثرپذیری عمیق از الگوهای مطرح شده در بازی‌ها و کارتون‌ها؛ حمایت‌های اطلاعاتی، آموزشی، ابزاری، فنی، حفاظتی، مشاوره‌ای و روانی کودکان از یکدیگر؛ فشار هنجاری گروه و افزایش اثرپذیری از دوستان، برقراری رابطه با جنس مخالف، طرح دوستان

مجازی، تحول در روند جامعه‌پذیری کودکان، عضویت در گروه‌ها و کانال‌های شبکه‌های اجتماعی، کاهش تعامل‌های اجتماعی کودکان، بسترسازی جهت تحولات هویتی آتی کودکان، احساس حقارت ملی، تعمیق گسست نسلی، تحول ارزشی نسل دهه ۹۰، استقبال از سبک زندگی لذت‌مدار، تشویق رفتارهای هنجارشکن و بزه‌کارانه و سایر تبعات اجتماعی.

در کتاب «بررسی اثرات فرهنگی (و زیست محیطی) کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث قرار گرفته‌اند:

ارتقای فکری و فرهنگی کاربران خردسال، جذابیت‌های کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها، سرگرمی و تفریح، آموزش‌های غیرمستقیم، کاهش نظارت اولیا بر تهیه و مصرف محصولات فرهنگی فضای مجازی توسط فرزند، تحول‌آفرینی در قالب‌های جنسیتی موجود در جامعه، پذیرش مردسالاری الکترونیکی، القای برخی از مفاهیم فرهنگ فمینیستی به کودکان، ضعف بسترسازی فرهنگی در داخل جهت کاربری از فضای مجازی به شکل بهینه، جایگزینی تدریجی اینترنت و ماهواره به جای رسانه‌های داخلی، پذیرش تولیدهای فرهنگی کاربران، جایگزینی نسبی فعالیت‌های فرهنگی سنتی با فعالیت‌های فرهنگی جدید، بریدگی از فرهنگ خودی و استقبال از فرهنگی پرخشونت، شهوی و بی‌مسئولیت، تحولات الگویابی کودکان و سایر ابعاد فرهنگی.

در کتاب «بررسی اثرات عقیدتی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد بحث قرار گرفته‌اند:

نابسامانی نسبی آموزش دینی کودکان پیش دبستان در جامعه، دیگرپیروی اخلاقی و عقیدتی کودکان خردسال، نقش اندک معنویت‌گرایی در فضای مجازی، مواجهه کودک با مدعیان (بی‌دین) دین‌داری، نقش پررنگ لذت و شهوت‌گرایی در فضای مجازی، آموزش‌های غیررسمی، کاهش حساسیت نسبت به اوامر و نواهی اخلاقی و دینی، تلاش در جهت زمینی کردن مفاهیم آسمانی، طرح خرافی دین و ایجاد تردید در اندیشه الهی، ایجاد تعارض‌های دینی، آشنا شدن با برخی از جریان‌های انحرافی، بسترسازی‌های اولیه برای نفی دین، طرح الگوها به مثابه منجی و جابه‌جایی قدرت خدا با وسیله‌ها و ابزارهای مطرح شده.

در کتاب «بررسی اثرات اقتصادی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر در قسمت اثرات اقتصادی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، مورد بحث و بررسی قرار گرفته‌اند:

آموزش رفتارهای اقتصادی، تشویق کارآفرینی کودکان، ارایه آموزش‌های اولیه در زمینه معرفی برخی از حرفه‌ها به کودکان، طرح امکان کاربری اقتصادی از فضای مجازی برای کودکان، آموزش‌های غیررسمی، سوق دادن کودکان به سمت مصرف‌گرایی هر چه بیش‌تر، فشار دوستان در جهت مصرف هر چه بیش‌تر کالاهای تبلیغ شده در فضای مجازی، تحول‌آفرینی در سبک زندگی کودکان، جهت‌بخشی حرفه‌ای نامناسب به کودکان، نهادینه کردن برخی از قالب‌های کلیشه‌ای اقتصاد سرمایه‌داری در ذهن کودکان، ایجاد سرخوردگی در کودکان اقشار اقتصادی متوسط و ضعیف جامعه، احساس حقارت مضاعف و سوءاستفاده‌های اقتصادی از کودکان کاربر بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها.

در کتاب «بررسی اثرات سیاسی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر در قسمت اثرات سیاسی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، مورد بررسی قرار گرفته‌اند:

دیگرپیروی سیاسی کودک از اولیا، تأثیرپذیری کودک از القائات سیاسی رسانه‌های داخلی از طریق بازی‌ها، تأثیرپذیری کودک از القائات سیاسی رسانه‌های غربی از طریق بازی‌ها، آموزش‌های غیررسمی، کم رنگ شدن و حذف فرهنگ گفتمان در جریان بازی‌های دیجیتالی، نهادینه کردن حل پرخاشگرانه مسایل، پذیرش اصل هدف وسیله را توجیه می‌کند، ستایش ابر شر (در برابر ابر انسان)، افزایش نقد اجتماعی کودکان، کاهش عرق ملی و تردید یافتن نسبت به نظام در گذر کاربری از بازی‌های دیجیتال، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، احساس حقارت ملی، یافتن نگاه مثبت به غرب (خاصه امریکا) در جریان بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌ها، پذیرش خضوع در برابر قدرت، طرح ابزار به مثابه منشاء قدرت و سایر تبعات سیاسی.

در کتاب «بررسی آثار زیباشناختی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید» عنوان‌های زیر مورد توجه قرار گرفته‌اند:

مسأله جذابیت از گذشته تاریخ تا حال حاضر، مروری بر نظریه‌پردازی‌ها و پژوهش‌های عرصه جذابیت فیزیکی، نگاه دین به مقوله جذابیت: از جذابیت فیزیکی به جذابیت معنوی، دامن زدن به علایق هنری کودک، عمده کردن جذابیت بدنی در چشم و دل کودکان، استقبال از آرایش کردن و کاهش سن آن، تشویق روحیه مدگرایی و کاهش سن آن، دادن جهت شهوی به علایق زیباشناختی کودکان، استقبال برخی از کودکان از جراحی زیبایی، عمده کردن معیارهای زیبایی غرب در چشم و دل کودکان، ایجاد احساس سرخوردگی، احساس بدشکلی بدنی در کودکان، از زیباشناختی تا سیاست: بسترسازی جهت مثبت شدن دید کودکان به غرب.

کتاب حاضر با طرح عنوان‌های: تحقق یادگیری و آموزش فعال، پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها، ارتقای آموزشی افراد خاص، کاربری تخصصی از فناوری‌های پیشرفته، برانگیختن کنجکاوی علمی کودکان، افزایش اطلاعات عمومی کودکان، افزایش اطلاعات کودکان در زمینه‌های مورد علاقه آنان، بازی‌های آموزشی، آموزش دینی کاربران، آموزش هنری کاربران، آموزش مسایل زیستی و زیست محیطی به کاربران، بازی‌های خلاق و علمی، تربیت کارآفرین کودکان، سوادآموزی نسبی، آموزش‌های غیرمستقیم، ائتلاف وقت، ایجاد مهدهای پنهان در بطن مهدهای رسمی و سایر موارد آموزشی؛ به بررسی اثرات آموزشی کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته پرداخته، با ارایه برخی از یافته‌های میدانی و مباحث نظری به انجام رسیده است.

کتاب حاضر پس از ارایه دورنمایی از اثرات آموزشی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های جدید، با یک جمع‌بندی اجمالی در ضرورت توجه به مسأله فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و ایفای نقش جدی نهادهای فرهنگی - اجتماعی و نظام آموزشی در این جهت به انجام رسیده است.

اثر حاضر شامل دو جلد است. جلد نخست حاوی مقدمه تا عنوان «آموزش مسایل زیستی و زیست محیطی به کاربران» است. جلد دوم کتاب حاوی ادامه مباحث باقی مانده است. کتاب حاضر، جلد نخست این مجموعه به شمار می‌آید.

در انتها، لازم می‌دانم که از آقایان دکتر حمیدرضا کفاش و دکتر مهدی فیض که در سمت معاونت پرورشی آموزش و پرورش همراهی‌های لازم را با پژوهش (منتشر نشده) «۱۰۰ مصاحبه با کودکان پیش دبستان» نگارنده داشتند، تشکر و قدردانی کنم، برخی از فیش‌های کتاب حاضر، از این اثر برداشت شده است. به همین ترتیب باید از دانشجویان محترم کارشناسی، کارشناسی ارشد و دکتری که در امر پژوهش میدانی گسترده تحقیق به نگارنده یاری رسانده و وی را رهین منت خویش کردند، سپاس‌گزاری داشته باشم. این عزیزان عبارتند از خانم‌ها و آقایان:

الهه آزادمنجیری، محمد آذرکیوان، مینا آقاجانی، شهلا آقایی، امیرعباس ابراهیم، عارفه ابراهیمی، فیروزه احدی، سحر احمدآبادی، لیدا ارغوانی‌فرد، مریم افشاری، محمدعلی اصغری، فاطمه اکبری، زهرا امیدی، سبا امیرخانی، بهاره ایجانی، کیمیا باقر، مریم باقری، مهران باقری، کیمیا بهارلو، سارا بیدار، فاطمه بیگ‌مرادی، فایزه پرنده، نیلوفر پوراابراهیم، نوشین پولادساز، مسعود تقدسی، مریم ثالثی، غزل جنگجو، محمد جهان‌مهر، هدیه جیرانی، شهربانو حسینی، نسیم‌سادات حسینی‌زاده، ثریا خانلری، فاطمه خدایی، آفرین خردپیشه، سارا خوش‌قدم، مهدیه خسروجردی، مریم خیرجو، آذین دارائیان، الهه دهقان، ندا دهقان‌نیری، مرضیه رئیس‌زاده، سهیل راغب، آیلا رحیمی، بهار رضایی، مهتاب رنجبران، فاطمه روشناس، هستی ریاحی، زهرا زیبایی، مریم زینالی، زهرا سعیدی، پارسا سیدزاده، شبنم شاد، علیرضا شرفی، علی شریفی، مایده شفیع، مریم صادقی، زهرا صباحی، فاطمه صدرزاده، فاطمه صیدآبادی، زهرا عسگری‌شایگان، محمدحسین عبداللهی، مهرانوش عطایی، ریحانه علیمی، پرستو عمیدی‌پارسا، مریم طائب، معصومه فتاحی، زهرا فتحی، محمدمهدی فتحیان، علیرضا فلاح تفتی، محمدعلی فلاح‌نژاد، زینب قاسم‌زاده، سارا قاسم‌زاده، فرشته قدیری، الهه قربانی، زینب قنبری، زهرا قیصری، غزل عسگری، ستایش عین‌علی، زهرا کاظمی، الهام کریمی، مریم کی‌خا، فاطمه گرگانی، سارا گل‌افروز، فاطمه غلامی، زهرا کریمی، مریم کریم‌پور، سیده‌پردیس متولی‌منش، اعظم محمدی، ملیکا مردانی، مریم مشهدی، آوا معتمدی، شیوا معصومی، زینب مظفری، سارا مالابراهیمی، فاطمه ملک‌آستانه، سیدمحمدمهدی میرحسینی، زینب میرزایی، المیرا مهمان‌نواز، شهریار نائینی، احسان نجفی، مریم نظری، نگین نقدی، سیده‌غزل وارسته کاشانی، اکرم هزاروسی، زهرا هزاره، مینو همراهی، زهرا یوسفیان.

زحمت تایپ کتاب نیز بر عهده خانم اکرم مظاهری بود که از ایشان نیز تشکر و قدردانی می‌گردد. اجرشان مأجور باد.



## ۲- ابعاد آموزشی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید

انفجار فناوری، روش‌های یادگیری موجود را با سرعتی باور نکردنی تغییر داده است. علاوه بر این، توسعه اینترنت با کمک شبکه بی‌سیم و افزایش سرعت اتصال به شبکه در طی سال‌های گذشته، شکل‌های جدیدی از آموزش، نظیر آموزش از راه دور را ایجاد کرده است. اتکای آموزش از راه دور به وسایل الکترونیکی باعث شد که این آموزش با عنوان آموزش الکترونیکی<sup>۱</sup> شناخته شود. در نتیجه، یادگیری الکترونیکی به تدریج راه را به سوی یادگیری سیار باز کرد.



پس از طرح آموزش الکترونیکی، با پدیدآیی تلفن همراه، مفهوم آموزش مبتنی بر تلفن همراه<sup>۲</sup> نیز پدید آمده است (کی‌گان<sup>۳</sup>، ۲۰۰۲). گستره آموزشی اخیر، چنان وسیع و گسترده به نظر می‌آید که برخی از پژوهش‌گران از ورود تلفن همراه به عرصه آموزش، با عنوان «انقلاب تلفن همراه در آموزش و تربیت»<sup>۴</sup> یاد کرده‌اند (گیس‌کی<sup>۵</sup>، ۲۰۰۲).

دی‌ویته<sup>۶</sup> (۲۰۱۰)، با اشاره به این که تلفن همراه (و تبلت) آموزش در هر زمان و هر جایی<sup>۱</sup> را فراهم آورده است، از نگرش مثبت دانش‌آموزان نسبت به یادگیری مبتنی بر تلفن همراه، یاد کرده، استقبال آنان را از این فناوری را مورد تأکید قرار می‌دهد.

- 
1. Electronic learning or e-learning
  2. Mobile learning or m-learning
  3. Keegan, D.
  4. Mobile revolution on education and training
  5. Gayeski, D.
  6. DeWitte, C. M.

نوریس<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۱۰)، ضمن بررسی که در زمینه اثرات آموزشی تلفن همراه داشته‌اند، بر این معنا صحه گذاشته و در مورد توان تحول‌آفرینی تلفن همراه، خاطرنشان می‌سازند که اگر اینترنت تغییر و تحولی اساسی در جهان ما پدید آورده است، تلفن همراه تحولی به توان دو را در همین رابطه رقم خواهد زد. با عرضه تبلت به بازار، این فناوری به دلیل برخورداری از ویژگی‌های تلفن همراه (و رفع برخی از معایب تلفن همراه مانند صفحه پردازش کوچک آن)، در عمل به رقیبی جدی برای تلفن همراه تبدیل شده، کارآیی‌های همین فناوری را در اختیار کاربران خود قرار می‌دهد.

جذابیت‌های گسترده فناوری‌ها، نسل‌های مختلف جوامع بشری، خاصه کودکان، نوجوانان و جوانان را تحت تأثیر قرار داده است و آنان با استقبال گسترده از فناوری‌های دیجیتال، به شکل عمیقی با این فناوری‌ها امتزاج یافته‌اند تا جایی که سن کاربری از رسانه‌هایی مانند تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه و رایانه در سال‌های اخیر در عمل کاهش یافته، به حدود دو، سه سال رسیده است. اگر به دلیل حساسیت های سنی کودکان پیش دبستان، تمرکز بحث روی کودکان اخیر گذاشته شود، مشاهده می‌گردد که کاربری از رسانه‌های دیجیتال، به ویژه تبلت، در سطح کودکان به شکل گسترده‌ای فراگیر شده است و ضرورت دارد فرصت‌ها و تهدیدهای این رسانه‌ها با توجه به ابعاد تحولی کودکان پیش دبستان مورد بررسی دقیق قرار گیرد. خاصه آن که رسانه‌های نوین، به سهم خود، به نوعی بر عمق فاصله نسل‌های کوچک و بزرگ سال افزوده است. زیرا کودکانی که از بدو به دنیا آمدن خویش، با فناوری‌های ارتباطی جدید سروکار داشته‌اند (و اصطلاحاً بومیان دیجیتال نامیده می‌شوند)، با اولیای خویش که در زمان کودکی‌شان با فناوری‌هایی نظیر تبلت و تلفن همراه سروکار نداشته‌اند، شرایط متفاوتی را تجربه می‌کنند. هیلمن<sup>۳</sup> و مارشال<sup>۴</sup> (۲۰۰۹) خاطرنشان می‌سازند، بررسی اجمالی خانوارهای ایالات متحده و مراکز نگهداری از کودکان خردسال و پیش دبستانی‌ها نشان می‌دهد که کاربری کودکان خردسال از رسانه‌های دیجیتال در حد گسترده‌ای محقق شده است.

زیونیرگن<sup>۵</sup> (۲۰۰۷) نیز در مقاله بومیان دیجیتال به پیش دبستان می‌رود، به طرح این مسأله می‌پردازد کودکانی که اکنون وارد پیش دبستان می‌شوند، در محیط زندگی خانوادگی خودشان با رسانه‌های الکترونیکی سروکار داشته و به نوعی از این رسانه‌ها اشباع شده‌اند. بنابراین آنان با ورود در پیش دبستانی، با عادات و تمایلات پیشین خودشان وارد دوره پیش دبستان می‌شوند و انتظار دارند، روندی که در محیط خانواده به تجربه آن پرداخته بودند، عیناً برای آنان در محیط جدید تکرار شود، حال آن که معلمانی که با کودکان نسل پیشتر سروکار داشتند، اگر با همان رویه سابق به کارشان ادامه بدهند و به فناوری‌ها کم توجه باشند، در برخورد با این بومیان دیجیتال، به مشکل برخواهند خورد.

- 
1. Anytime, anyplace
  2. Norris, C.
  3. Hillman, M.
  4. Marshall, J.
  5. Zevenbergen, R.



فریدمن<sup>۱</sup> (۲۰۱۶)، در نمونه‌ای از کاربری‌های کودکان پیش دبستان از فناوری‌ها، در مقاله‌ای که با عنوان «عکاسان سه ساله» تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد فناوری‌های جدید این امکان را حتی برای کودکان سه ساله پدید آورده است که در قامت یک عکاس ظاهر شده، سواد بصری خویش را افزایش دهند. مضاف بر این، کودکان پیش دبستانی با مبادرت ورزیدن به عکاسی، ضمن لذت بردن از کنجکاوی و یادگیری خویش، به طور نسبی احساس استقلال کرده، به تجربه یادگیری مشارکتی عکاسی با کمک والدینشان می‌پردازند که این مسأله به سهم خود تجربه ذی‌قیمتی است.

بررسی‌های انجام شده در زمینه تحول بازی‌های کودکان پیش دبستان، گواه دیگری بر تحول پدید آمده در زندگی این کودکان است. اسلوتسکی<sup>۲</sup> و دشه‌تلر<sup>۳</sup> (۲۰۱۷) در بررسی که در سطح ۳۱ نفر از والدین کودکان ۳-۵ ساله داشتند، از آنان خواستند تا میزان بازی کودکان خویش را در فضای باز و فضای بسته و بازی‌های مبتنی بر فناوری‌های آنان را احصاء کنند.

نتایج حاصل از این مطالعه نشان داد که کودکان در برابر ۷۱/۱ ساعت وقتی که در روز صرف انجام بازی‌های دیجیتالی می‌کنند، ۱/۲۵ ساعت در فضای باز، وقت صرف بازی‌های فیزیکی خود می‌کنند. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که فناوری‌های ارتباطی جدید، در شیوه بازی کودکان مؤثر واقع آمده، در این جهت تحول‌آفرین واقع شده‌اند.

دیتز<sup>۴</sup> و کاشین<sup>۵</sup> (۲۰۱۳)، در نشریه کانادایی یادگیری و فناوری، طی مقاله خود گزارش می‌دهند، باید به کشف ظرفیت‌های ادغام فناوری در برنامه‌های آموزشی کودکان خردسال و دبستانی دست یافت، زیرا کودکانی که در ارتباط با فناوری‌ها قرار داشته، به عنوان مثال با تبلت، ایکس باکس یا رایانه خود بازی می‌کنند، در عمل فرصتی برای یادگیری از گذر بازی خویش دارند که باید از این فرصت و موارد مشابه سود برد و به ارتقای یادگیری کودکان پرداخت.

لاوریلارد<sup>۶</sup> (۲۰۰۸) با توجه به ظرفیت‌های آموزشی تبلت، ایکس باکس و تلفن همراه برای کودکان پیش دبستان، در مقاله خود خاطرنشان می‌سازد، اگر زمانی بحث آموزش مادام‌العمر به معنای آموزش از مدرسه تا انتهای عمر مطرح شد، اکنون با اتکا به فناوری‌های دیجیتال می‌توان از آموزش پیش دبستان تا سرتاسر عمر یاد کرد.

گومن<sup>۷</sup> و همکاران (۲۰۱۵) نیز در مقاله «زمان لازم برای عمل: ادغام فناوری اطلاعات و ارتباطات در آموزش رسمی»، خاطرنشان می‌سازند، باید در سطوح پیش دبستان، آموزش ابتدایی و دبیرستان، دست به ادغام فناوری اطلاعات و ارتباطات در آموزش مقاطع پیش دبستان تا دبیرستان زد. زیرا در حال

- 
1. Friedman, A.
  2. Slutsky, R.
  3. Deshetler
  4. Dietze, B.
  5. Kashin, D.
  6. Laurillard, D.
  7. Goeman, K.

حاضر استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات در سطح نظام آموزشی (بلژیک)، در سطح ضعیفی مشاهده می‌شود. بنابراین باید با ایجاد تغییرات ساختاری و سیاست‌گذاری مناسب با توجه به بودجه‌بندی، آموزش معلمان و ایجاد هماهنگی در مدارس برای کاربری از فناوری اطلاعات و ارتباطات، بهبود لازم را در نظام آموزشی پدید آورد.

هیدون<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۷) گزارش می‌دهند، فناوری‌های جدید با امکانات آموزشی مختلفی که در اختیار افراد جامعه قرار می‌دهد، تحول قابل توجهی در نظام آموزشی پیش دبستان، دبستان و دبیرستان پدید می‌آورند. یکی از این تحول‌آفرینی‌ها، ایجاد تحول در آموزش هنر و تحقق عملی آن برای بسیاری از افراد است.

پارنل<sup>۲</sup> و بارتلت<sup>۳</sup> (۲۰۱۲)، از امکان عمل جدید دیگری برای آموزش کودکان به شرح زیر یاد کرده‌اند: گوشی‌های هوشمند و تبلت‌ها مستندسازی در کلاس‌های پیش دبستان و دبستان را تحت تأثیر خود قرار داده‌اند، می‌نویسند با گسترش گوشی‌های هوشمند، لپ‌تاپ، آی‌پد، تبلت و دیگر فناوری‌های دیجیتال، معلمان کلاس‌های پیش دبستان و دبستان می‌توانند از امکانات اخیر جهت تهیه عکس، فیلم، ضبط صدا و تهیه یادداشت استفاده کنند و اطلاعات اخیر را روی وب‌نوشت خود بگذارند. والدین کودکان نیز برای آگاهی از پیشرفت فرزند خویش در کلاس‌های مهدکودک یا مدرسه ابتدایی، می‌توانند با مراجعه به وب‌نوشت معلم، از وضعیت آموزشی فرزند خود اطلاع یابند.



برخی از پژوهش‌گران هم به طرح اثر مثبت کاربری از رسانه‌های دیجیتال در آموزش کودکان یا یادگیری بهتر کودکان معلول پرداخته‌اند. در اکثریت قریب به اتفاق موارد نیز متکای نظری پژوهش‌گران در تبیین اثر مثبت کاربری از فناوری‌ها در کودکان پیش دبستانی، نظریه فرهنگی- اجتماعی لئو ویگوتسکی بوده است، نمونه‌هایی از این پژوهش‌ها، در زیر آمده است.

فلیر<sup>۴</sup> (۲۰۱۶) در مقاله‌ای که در زمینه بازی‌های دیجیتالی تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد، برخی از مطالعات صورت پذیرفته، حکایت از تأثیر مثبت بازی‌های اخیر در میزان فراگیری کاربران خردسالی دارد که به انجام این بازی‌ها مبادرت می‌ورزند.

1. Heydon, R.
2. Parnell, W.
3. Bartlett, J.
4. Fleer, M.

وی در صدد برآمد تا با اتکا به نظریه فرهنگی- تاریخی ویگوتسکی در زمینه تبیین تحول کودک، تأثیر بازی‌های دیجیتالی را به شکل نظری تبیین کند.

ویگوتسکی در نظریه خویش بیان می‌دارد، فعلیت یافتن یادگیری و تحول کودک در بستر تاریخی- فرهنگی و اجتماعی جامعه‌اش محقق می‌شود و نقش مربی در ارتقای ظرفیت بالقوه کودک به ظرفیت بالفعل از طریق انتقال اطلاعات موجود در جامعه، اساسی‌ترین عامل مؤثر در تحول کودک است. بنابراین با توجه به نظریه اخیر می‌توان نقش بازی‌های دیجیتالی را به عنوان عاملی که در غنی‌تر شدن محیط اجتماعی، ایجاد گفتمان جدیدی (گفتمان دیجیتالی) در محیط و انتقال اطلاعات ارایه شده توسط بازی‌ها به کودک ذی نقش بوده است، تبیین کرد.

ادواردز<sup>۱</sup> (۲۰۱۶) بیان می‌دارد، با توجه به نظریه فرهنگی- تاریخی ویگوتسکی می‌توان تأثیر مثبت رسانه‌های دیجیتالی در ارتقای یادگیری کودکان را انتظار داشت.

لی<sup>۲</sup> و تو<sup>۳</sup> (۲۰۱۶) در آزمایشی با بنیان قرار دادن نظریه ویگوتسکی دال بر این که محیط فرهنگی- اجتماعی غنی، نقش مؤثرتری در تحول کودک دارد، دو دسته کودک پیش دبستانی فقیر را با و بدون نیازهای ویژه در نظر گرفتند و در اختیار آنان رسانه‌های دیجیتالی را قرار دادند. کودکان مزبور از طریق این رسانه‌ها می‌توانستند آموزش زبان انگلیسی ببینند، پس از ارایه عامل آزمایشی برای مدت در نظر گرفته شده، آزمون نهایی اخذ شده، دلالت بر آن داشت که هر دو گروه، پیشرفت قابل قبولی را در آموزش زبان انگلیسی خویش به منصف ظهور نهاده‌اند.

بررسی‌های انجام شده دلالت بر آن دارد غالب پژوهش‌گرانی که در زمینه کاربری کودکان خردسال از رسانه‌های دیجیتال به پژوهش پرداخته‌اند، متکای نظری پژوهش خود را نظریه فرهنگی اجتماعی لئو ویگوتسکی معرفی کرده‌اند و بیان داشته‌اند، فناوری‌های جدید، امکان دسترسی به دستاوردهای تاریخ بشر را برای کودکان، بیش از پیش فراهم آورده‌اند، از این رو پیشاپیش می‌توان بیان داشت، فناوری‌های اخیر آثار مثبتی بر کودکان (و سایر اقشار اجتماعی) دارند. در حالی که استدلال پژوهش‌گران اخیر درست نیست، زیرا آنچه مدنظر ویگوتسکی بوده است، انتقال دستاوردهای مثبت بشری بوده است، نه انتقال جرم، جنایت، هرزه‌نگاری، بزه‌کاری، خرافه‌گرایی و مانند آن‌ها که محتوای بسیاری از رسانه‌های دیجیتال را تشکیل می‌دهند.

جنار<sup>۴</sup> و همکاران (۲۰۱۸) در بررسی که روی ۲۱۶ جوان دارای ناتوانی ذهنی و ۴۱۰ جوان بدون معلولیت ذهنی انجام دادند، نتیجه گرفتند که افراد دارای ناتوانی ذهنی، در مقایسه با جوانان سالم

- 
1. Edwards, S.
  2. Lee, L.
  3. Tu, X.
  4. Jenaro, C.

کاربردی‌های ناسالم بیش‌تری از تلفن همراه خودشان دارند و این مسأله ضرورت عطف توجه به استفاده مناسب در سطح کاربران فناوری را الزامی می‌سازد.

چه از آن یاد شد، طبیعی است که کاربری از رسانه‌های دیجیتال در عین مزایای قابل توجهی که در بردارد، حاوی برخی از تهدیدها نیز هست. تهدیدهای اخیر بسته به بسترسازی فرهنگی ممکن در این زمینه توسط نهادهای فرهنگی و آموزشی جامعه و اولیای کودکان، می‌تواند کم و یا زیاد باشد. اما به هر صورت جدید بودن مقوله کاربری آموزشی در پیش دبستان، دبستان و دبیرستان از سویی، و آشفته‌گی‌های موجود در زمینه محتواهای تهیه شده برای تبلت، ایکس‌باکس، گوشی همراه و رایانه، در مجموع پژوهش‌گران را نیز به ابهامی نسبی دچار ساخته است.

بررسی کلی پژوهش‌های انجام شده در زمینه کاربری کودکان پیش دبستانی از رسانه‌های دیجیتال، دلالت بر آن دارد که بسیاری از پژوهش‌گران با دیدی یک بعدی با مقوله اخیر برخورد کرده‌اند. به عنوان مثال، بعضی از پژوهش‌گران پس از تهیه یک برنامه آموزشی (مثلاً در مورد گسترش واژگان کودکان یا آموزش مقدماتی ریاضی به آنان)، پس از اعمال برنامه آموزشیشان در سطح جمعی از کودکان مهدکودک، با ملاحظه نتایج مثبت عامل آزمایشی ارایه شده، نتیجه گرفته‌اند که رسانه‌های دیجیتال واجد آثار آموزشی مثبتی بوده، باید در سنین پیش دبستان و در مهدکودک‌ها از آن‌ها سود برد. حال آن که دید اخیر، دیدی یک بعدی بوده، پژوهش‌هایی که در زمینه آثار کاربری از رسانه‌های دیجیتال در سطح کودکان پیش دبستانی می‌شود، باید در عین رصد آثار آموزشی بازی‌های تهیه شده، به رصد تولیدات شرکت‌های سازنده بازی‌ها، بسترسازی فرهنگی انجام شده در سطح جامعه، دانش و آگاهی اولیای کودکان از بازی‌ها و رسانه‌های اخیر، اقدام‌های نظارتی نهادهای آموزشی (پیش دبستان و دبستان و دبیرستان) و اولیا و موارد مشابه باشد و نباید پژوهش‌گران به صرف اثربخش بودن یک برنامه تدوین شده آموزشی، بلافاصله سودمندی کلی به کارگیری تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه و رایانه را برای کودکان پیش دبستان نتیجه گرفت. نمونه‌هایی از این پژوهش‌ها، در گزارش آلپر<sup>۱</sup> (۲۰۱۳) منعکس شده است.

آلپر در مقاله‌ای که درباره رسانه‌های جدید تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد این رسانه‌ها شایستگی فرهنگی<sup>۲</sup> و مهارت‌های اجتماعی<sup>۳</sup> کودکان پیش دبستانی را ارتقا خواهند داد.

سوررلز<sup>۴</sup> (۲۰۱۸) در پژوهش خویش نتیجه گرفته است که کاربری از تلفن همراه به افزایش یادگیری شناختی کاربران می‌انجامد. دوس<sup>۵</sup> (۲۰۱۴) نیز در پژوهش خویش گزارش می‌دهد، بین کاربری از تلفن همراه و فراشناخت رابطه مثبتی وجود دارد.

- 
1. Alper, M.
  2. Cultural competencies
  3. Social skills
  4. Sorrels, J. D.
  5. Dos, B.

نقد فولر<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۵)، دقیقاً ناظر به پژوهش‌های یک بعدی است که متأسفانه عمده پژوهش‌های موجود در زمینه آثار کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید گرفتار آند. فولر و همکاران در کتابی که در ارتباط با رسانه‌های دیجیتال تهیه کرده‌اند، از سویی به بررسی رسانه‌های دیجیتال از منظر سازندگان محتوایی که به مخاطبان ارایه می‌شود، پرداخته‌اند و از سوی دیگر تأکید کرده‌اند که باید موارد دیگری نظیر سازمان‌های مؤثر در گسترش ابزارهای دیجیتال در جامعه، خانواده‌های مخاطب، محتویات دیجیتال، نوع تعامل اولیای فرزندان خردسال با محتوایی که برای فرزندان آن‌ها تهیه شده است، آثار و تبعات مثبت و منفی محتویات اخیر نیز پرداخت، امری که در غالب موارد فراموش شده‌اند و قضاوت‌های انجام گرفته روی رسانه‌ها و محتوای آن‌ها، غالباً یک بعدی ارایه شده‌اند.

برخی از پژوهش‌گران دیگر، با تأکید بر ضرورت برخورد جامع با بازی‌های مورد استفاده کودکان در تبلت، گوشی همراه، ایکس‌باکس و رایانه، خواستار ارزیابی واقع‌نگر بازی‌های اخیر روی کودکان پیش دبستانی شده‌اند:

لیبرمن<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۰۹)، در مقاله‌ای که در زمینه یادگیری کودکان پیش دبستانی ۳-۶ ساله از رسانه‌های دیجیتال دارند، گزارش می‌دهند، اگر چه پژوهش آنان بر اثربخشی محصولات چندرسانه‌ای دیجیتال صحه می‌نهد و بهبود دانش و مهارت‌های کودکان در تفکر، برنامه‌ریزی، مشاهده، حل مسأله، خواندن، زبان، ریاضیات، تفکر علمی (آزمایش فرضیه‌ها)، خلاقیت و یادگیری مشارکتی را مورد تأیید قرار می‌دهد، اما باید توجه داشت بسیاری از محبوب‌ترین محصولات رسانه‌های دیجیتال در دسترس کودکان، هرگز مورد مطالعه و آزمایش قرار نگرفته‌اند و شواهد قطعی برای تأیید مزایا یا معایب آن‌ها وجود ندارد.

هیسریچ<sup>۳</sup> و بلانچارد<sup>۴</sup> (۲۰۰۹)، در مقاله‌ای که با عنوان رسانه‌های دیجیتال و شروع سوادآموزی تهیه کرده‌اند. خاطرنشان می‌سازند، در حالی که رسانه‌های دیجیتالی به سرعت در حال رشد کردن هستند و کودکان پیش دبستانی، دبستانی و بالاتر، به میزان زیادی معطوف به این رسانه‌ها و محتواهایی که عرضه می‌کنند، شده‌اند، اما در عمل تأثیر رسانه‌های دیجیتالی در زمینه ارتقای سوادآموزی کودکان نامشخص و ناشناخته است و باید در این زمینه دست به اقداماتی عاجل زد.

نیومن<sup>۵</sup> و نیومن<sup>۶</sup> (۲۰۱۷)، در مقاله‌ای که در ارتباط با استفاده از تبلت‌های لمسی در خانه و پیش دبستان مورد استفاده کودکان خردسال قرار می‌گیرد می‌نویسند، تبلت‌ها به دلیل صفحه نمایش لمسی و بصری خودشان از سویی و به دلیل قابلیت حمل ساده و برنامه‌های کاربردی قابل دانلودشان، از

- 
1. Fuller, B.
  2. Lieberman, D. A.
  3. Hisrich, K.
  4. Blanchard, J.
  5. Newmann, M. M.
  6. Newmann, D. L.

محبوبیت زیادی در نزد کودکان خردسال برخوردار هستند اما اگرچه شواهد اولیه دلالت بر آن دارند که کودکان کاربر تبلت‌های لمسی پیشرفت‌هایی را در سوادآموزی از خود نشان می‌دهند، اما هنوز به شکل قطعی مزایا و معایب تبلت‌های لمسی مورد تدقیق قرار نگرفته است و باید با توجه به فرصت‌هایی که فناوری تبلت در اختیار کودکان و اولیای آنان قرار می‌دهد، فرصت‌ها و تهدیدهای آن را پیش از پیش مشخص و تدقیق کرد تا اولیا و مربیان بتوانند از این فناوری به شکل بهینه استفاده داشته باشند.

برخی از پژوهش‌گران مشخصاً روی تهدیدهای رسانه‌های دیجیتال نیز تأکید کرده‌اند و خواستار دقت توأمان پژوهش‌گران روی فرصت‌ها و تهدیدهای بازی‌های تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه و رایانه شده‌اند. وودوپایویک<sup>۱</sup> (۲۰۱۱) در بررسی که در زمینه دیدگاه معلمان و اولیای کودکان خردسال نسبت به کاربری از رسانه‌های دیجیتال دارد، خاطرنشان می‌سازد، هر دو گروه از معلمان و اولیای کودکان نسبت به اهمیت رسانه‌های دیجیتال در ارتقای شناختی کودکان صحه می‌نهند، اما هر دو گروه نیز در کنار فرصت‌های رسانه‌های اخیر، احساس می‌کنند، این رسانه‌ها می‌توانند تهدیدهایی نیز داشته باشند، از این رو اولیا و اولیای آموزشی کودکان خردسال باید وقوف کامل نسبت به فراز و فرودهای رسانه‌های دیجیتال داشته باشند تا کاربری فرزند و مربی آنان از رسانه‌های اخیر به شکل مناسب صورت پذیرد.

در یک نگاه کلی به مجموعه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های موجود می‌توان بیان داشت، در عرصه تهیه و تولید محصولات فرهنگی برای کودکان، نوجوانان و دیگر اقشار اجتماعی دو جریان عمده در این زمینه دست‌اندر کار هستند، دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری و نهادهای تبلیغاتی دیگر با اهداف انسان‌گرایانه و اخلاقی.

آن چه از سوی نهادهای تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری تهیه می‌شوند، بالطبع حاوی ارزش‌های مورد نظر سازندگانشان هستند که مایل هستند انسان‌ها همچون یک گاو کار کرده و همچون یک گاو مصرف‌کننده، بنابراین با ایدئولوژی شدن مصرف، از سویی زندگی بدون قید انسانی و از سوی دیگر شهوت‌گرایی آنان به شدت دامن زده می‌شود و البته موانع احتمالی نیز در این میان با خشونت و پرخاش حل و فصل می‌گردند. اما در برابر تولیدهای نهادهای تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، برخی از جریان‌های انسان‌گرا برای پیشبرد اهداف انسانی‌شان دست به تولید برخی از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها می‌زنند که بالطبع فاقد خشونت، پرخاشگری، شهوت‌گرایی و بی‌قیدی انسانی هستند، اما مجموعه اخیر در برابر حجم انبوه تولید دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری، اندک می‌نمایند و آنچه که زیر پوشش بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های آن سوی آب مورد کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی قرار می‌گیرد، تولید نهادهای تبلیغاتی زیر پوشش نظام سرمایه‌داری هستند، بنابراین با توجه به القائات خاص تولیدهای نهادهای تبلیغاتی مدافع نظام سرمایه‌داری، می‌توان انتظار داشت بی‌قیدی، بی‌مسئولیتی و تحقق هواهای نفسانی در صدر القائات این تولیدها باشد و برای نهادینه شدن زندگی اخیر، بازی‌های پیش‌گفته روابط اجتماعی را چنان پر خشونت و تهدیدآمیز ترسیم می‌کنند که کاربران با گریز

از روابط اجتماعی پرخاشگرانه، می‌کوشند خود را با شهواتی که فراروی آنان ترسیم شده است، سرگرم سازند و به این طریق به گذران زندگی خویش بپردازند.

در هر صورت در این کتاب با پیش فرض عطف توجه بیش‌تر اولیا، اولیای آموزشی مهد کودک‌ها و اولیای فرهنگی جامعه نسبت به غربالگری بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های موجود در جامعه، بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید و تهیه و تولید ادبیات فاخر برای کاربران فضای مجازی، بیش‌تر از تهدیدهای فناوری‌ها به اثرات آموزشی مثبت به کارگیری متعادل فناوری‌های ارتباطی پیشرفته برای کودکان پرداخته خواهد شد.

بررسی اثرات آموزشی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، حکایت از آن دارد که کاربری از فناوری‌های اخیر واجد اثرات گسترده آموزشی هستند که برخی از این موارد به شرح زیرند:

تحقق یادگیری و آموزش فعال، پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها، ارتقای آموزشی افراد خاص، کاربری تخصصی از فناوری‌های پیشرفته، برانگیختن کنجکاوی علمی کودکان، افزایش اطلاعات عمومی کودکان، افزایش اطلاعات کودکان در زمینه‌های مورد علاقه آنان، بازی‌های آموزشی، آموزش دینی کاربران، آموزش هنری کاربران، آموزش مسایل زیستی و زیست محیطی به کاربران، بازی‌های خلاق و علمی، تربیت کارآفرین کودکان، سوادآموزی نسبی، آموزش‌های غیرمستقیم، اتلاف وقت، ایجاد مهدهای پنهان در بطن مهدهای رسمی و سایر موارد آموزشی. در ادامه به ترتیب به مباحث اخیر پرداخته خواهد شد.

## ۱-۲- تحقق یادگیری و آموزش فعال

«- آقا پوریا، به نظرت با تبلت و کامپیوتر چیزی هم می‌شه چیزی یاد گرفت؟  
آره.

- به نظرت یه دانشمند با کامپیوتر یا تبلت می‌تونه چه کارهایی بکنه؟  
می‌تونه با کامپیوتر و دستگاه‌ها آزمایش انجام بده.

- دوست داری بزرگ شدی چه کاره بشی؟  
دانشمند» (پوریا، ۶ ساله).

یکی از ابعاد جدید آموزشی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، ایجاد بستری جهت تحقق آموزش فعال این کاربران خردسال می‌باشد.

پیاژه در نظریه‌پردازی که در باب تحول روانی آدمی دارد، تمام فرایندهای روانی را در نظامی منسجم، مد نظر قرار داده، در مورد آن‌ها بحث می‌کند. اگر از مجموعه مباحث اخیر، توجه خود را بیشتر معطوف به تحول جنبه شناختی کنیم، ملاحظه می‌شود که پیاژه، سه دوره را در تحول شناختی فرد مطرح می‌سازد.

اولین دوره تحول روانی کودک، در طول دو سال اول زندگی وی مشاهده می‌شود. پیازه با توجه به کنش متقابل و نزدیکی که بین فعالیت‌های حرکتی و ادراکی کودکان در این دوره وجود دارد، از آن با عنوان دوره حسی- حرکتی یاد می‌کند. در این مقطع زمانی «کودک برای شناخت اشیا باید روی آن‌ها عمل کند، و در نتیجه آن‌ها را دگرگون سازد» (منصور و دادستان، ۱۳۷۴). از این رو در این دوره «تماس کودک با دنیای خارج به صورت عملی خواهد بود. کودک محیط را از این راه درک کرده، از این طریق با آن مبادله می‌کند یا با آن روبرو می‌شود» (منصور، ۱۳۷۸).

دومین دوره تحول روانی کودک از ۲ تا ۱۲-۱۱ سالگی به طول می‌انجامد. پیازه از این دوره با عنوان دوره تهیه و استقرار عملیات منطقی عینی یاد می‌کند. در این دوره هوش تجسمی یا تصویری در کودک آغاز شده، شکل می‌گیرد. دوره اخیر خود به دو نیم دوره تقسیم می‌گردد. نیم دوره نخست از ۲ تا ۷ سالگی و نیم دوره دوم از ۷ تا ۱۲-۱۱ سالگی به طول می‌انجامد.

کودک در مقطع سنی ۷ تا ۱۲-۱۱ سال به صورت عینی و در حد محدودی بر اساس عملیات منطقی عمل می‌کند. به تعبیر دیگر «کودک پس از طی مراحل، در حدود ۸- ۷ سالگی به تشکیل یک منطق و ساخت‌های عملیاتی که پیازه آن‌ها را «عینی» می‌نامد، نایل می‌گردد. این صفت «عینی» در مقابل «صوری» (که به عملیات دوره بعد اطلاق می‌شود)، به ویژه برای روان‌شناسی عملیات منطقی، به طور کلی به گونه‌ای خاص آموزنده است، چه دارای این معناست که در این تراز که تراز آغاز منطق به معنای دقیق کلمه است، عملیات هنوز در مورد قضایا یا جمله‌های لفظی به کار نمی‌افتد، بلکه در مورد خود اشیاء عمل می‌کنند و به طبقه‌بندی کردن آن‌ها، ردیف کردن آن‌ها، مطابقت دادن آن‌ها و غیره محدود می‌گردند. به عبارت دیگر، عمل ذهنی تازه استقرار یافته، هنوز به عمل درباره اشیاء و دست‌کاری واقعی یا تقریباً ذهنی آن‌ها وابسته است» (منصور و دادستان، ۱۳۷۴).

پیاژه از سومین دوره تحول روانی با عنوان دوره هوش انتزاعی یا عملیات منطق صوری یاد می‌کند. این دوره از ۱۲- ۱۱ سالگی شروع شده، در ۱۵ سالگی به مرحله تعادل خود می‌رسد. در این دوره که دوره استقرار هوش انتزاعی است، نه تنها واقعیات به صورت بارز و آسان‌تری در معرض عملیات ذهنی قرار می‌گیرند، بلکه نوجوان در آستانه تفکر انتزاعی خود تنها بر واقعیات محدود تکیه نکرده، به آنچه در سطح ممکن وجود دارد، فکر می‌کند و به این ترتیب حوزه عملیات ذهنی وی، وسعت بسیاری می‌یابد. در این دوره، منطق عینی که منطق محدودی بود، به عنوان جزئی از منطق صوری یا انتزاعی که در شبکه وسیع‌تری عمل می‌کند، در می‌آید. این حد، آخرین حد تکمیل ساختمان‌های ذهنی است و از این پس هیچ نوع ساختمان جدیدی در مجموعه شناختی فرد بنا نمی‌شود. بنابراین نوجوان ۱۵-۱۴ ساله از لحاظ ابزار ذهنی به حداکثر تحول عقلی خود رسیده است و می‌تواند تمامی اعمال ذهنی را انجام دهد، منتها چیزی که یک بزرگ‌سال را از یک نوجوان متمایز می‌کند، مسأله بیشتر بودن تجربه بزرگ‌سال در قیاس با نوجوان است (منصور، ۱۳۷۸).





پیاژه در بحثی که در مورد عوامل مؤثر در تحول روانی دارد، روی نقش تجربه تأکید می‌ورزد. او با طرح دو تجربه فیزیکی یا جسمانی و تجربه منطقی-ریاضی، از تأثیر این تجربیات در تحول روانی فرد یاد می‌کند. وی می‌نویسد:

«در تجربه جسمانی، شناخت اشیا از طریق انتزاع ساده آن‌ها حاصل می‌آید، به این معنی که از مجموعه خاصیت‌های یک شیء، ویژگی خاصی منفک شده، بدون توجه به سایر خاصیت‌های شیء، در نظر گرفته می‌شود. به این ترتیب تجربه جسمانی به کودک امکان آن را می‌دهد که وزن اشیاء را کشف کند، رنگ آن‌ها و مانند آن را نادیده انگارد یا به این کشف نایل آید که وزن اشیایی که دارای ماهیتی یک‌سان هستند، به حجم آن‌ها بستگی دارد.

تجربه دیگری که حایز اهمیتی اساسی است، اما همواره فراموش شده است، تجربه منطقی-ریاضی است. این تجربه نیز مشتمل بر عمل کردن در مورد اشیاء است. اما شناختی که بدان منتهی می‌شود، به خودی خود از اشیاء منتج نشده است، بلکه حاصل اعمالی است که در مورد اشیاء به کار بسته شده‌اند و این به هیچ‌وجه مشابه شناختی که مستقیماً از اشیاء ناشی می‌شود، نیست. به عنوان نمونه، کودکی که ریگ‌ها را می‌شمرد و برای انجام این کار، آن‌ها را در یک ردیف خطی قرار می‌دهد و با شمردن آن‌ها از چپ به راست، به این کشف نایل می‌آید که تعداد آن‌ها ده عدد است و با شمردن آن‌ها از راست به چپ باز درمی‌یابد که تعدادشان ده تا است، سپس آن‌ها را دایره وار می‌چیند و باز آن‌ها را ده عدد می‌یابد و غیره، به این ترتیب از راه تجربه کشف می‌کند که مجموع، مستقل از ترتیب است. چنین تجربه‌ای یک تجربه منطقی-ریاضی است، نه یک تجربه جسمانی. آنچه کودک کشف کرده، رابطه‌ای است که برای او جدید است. رابطه‌ای بین دو عمل مرتب کردن و جمع کردن (در نتیجه بین دو عمل ذهنی) و نه دست یافتن به خاصیتی از ریگ‌ها» (منصور و دادستان، ۱۳۷۴).



بنابراین در نظریه تعاملی پیازه، نقش محیط به طور عمده در تجربیات جسمانی و منطقی- ریاضی کودک خلاصه می‌شود و محیط با در دسترس قرار دادن امکان عمل‌های لازم به کودک، اسباب تحول شناختی کودک را به شکل بهینه فراهم می‌آورد.

پیاژه بر مبنای نظریه‌اش در مورد تحول روانی و خاصه تحول شناختی، دست به نقد نظام آموزشی موجود می‌زند. وی در کتاب «آینده تربیت» پس از بیان اشکال‌های عدیده‌ای که به نظام آموزشی موجود وارد است، با توجه به مراحل روانی که بدن‌ها دست یافته است، دست به ارایه طریق زده، از «آموزش فعال» به عنوان شایسته‌ترین نظام ممکن در آموزش کودکان یاد می‌کند. وی در کتاب مزبور، در نقد کتاب‌های آموزش ریاضی و تجربی می‌نویسد:

«یاددهی یا آموزش عدد تا زمانی که کودک هنوز به سطح سازمان روانی لازم برای درک آن نرسیده است، چه دستاورد مثبتی به همراه دارد؟ همچنین می‌توان از خود پرسید، وقتی کودک فقط از راه پرداختن به عمل در مورد اشیای عینی می‌تواند یاد بگیرد و به شناختی نایل آید، یک آموزش صوری و منحصرأ کلامی چیست؟»

... آزمایش معلم در برابر شاگردان یا حتی انجام آن‌ها به دست خود شاگردان، اما بر اساس طرز عملی از پیش تعیین شده که به آنان تفریر می‌گردد، نخواهد توانست قواعد عمومی هر آزمایش عملی، مانند تغییر یک عامل یا خنثی ساختن عوامل دیگر را بدن‌ها بیاموزد. وقتی انسان آزمایشی را با آزادی لازم از نظر ابتکار انجام ندهد، دیگر آزمایش نیست، بلکه یک آموخته‌سازی است که بر اثر فقدان درک کافی اقدامات پی در پی، ارزش سازندگی را ندارد» (پیاژه، ؟، ترجمه منصور و دادستان، ۱۳۷۱).

پیاژه بر مبنای نظریه تحول ذهنی خودش دست به طرح «آموزش فعال» می‌زند. وی در این باره خاطر نشان می‌سازد که تحقق آموزش مزبور، منوط به برخورد فعال کودک در جریان تجربیات روزمره و آموزشیش است.

از نظر پیازه، از آنجاکه تفکر کودک پیش دبستانی و دبستانی، تفکری عینی است، بنابراین ضرورت دارد با در دسترس قراردادن اشیای مختلف در اختیار وی و همین طور تماس دادن او با روابط اجتماعی ملموسی که در اطراف و اکناف خویش آن‌ها را در می‌یابد، او را به سمت آموزش فعالی سوق داد تا در

جریان کشف و اختراع موارد متنوع، آمادگی سوق یافتن به سمت تفکر صوری و انتزاعی را به دست آورد. بر این مبنای از پیش پیداست که آرایه مفاهیم غیرعینی و ملموسی مانند جرم، وزن، کشش ملکولی و مانند آن یا طرح مسایلی که قرن‌ها پیش رخ داده‌اند، برای بچه‌ها، نه تنها ممکن است در تحول ذهنی آنان نقش مثبتی برجای نگذارند، بلکه ممکن است تحول ذهنی آنان را با تأخیر نیز مواجه سازند. الکاینده، در تجربه‌ای در این زمینه می‌نویسد:

«مدتی پیش، من از یک مدرسه ابتدایی، در یکی از شهرهای دانشگاهی انگلیس دیدار کردم. بیشتر کودکان این مدرسه، فرزندان اساتید دانشگاه بودند و همان طور که انتظار می‌رفت، کودکانی نسبتاً تیزهوش و با قدرت بیان خوب بودند. در کلاس دوم ابتدایی، کاری که این کودکان درباره حادثه تاریخی «آتش سوزی لندن در سال ۱۶۶۶» انجام داده بودند، به من نشان داده شد. بدین معنی که داستانی درباره آتش سوزی مزبور برای کودکان خوانده می‌شد و تصاویری را در این خصوص به آن‌ها نشان می‌دادند. تکلیف دانش‌آموزان این بود که مقاله کوتاهی پیرامون حادثه اخیر بنویسند. مقالات کودکان از نظر روشنی بیان، سازمان‌دهی، و واژه‌های به کار برده شده، فوق‌العاده بود، اما تمامی آن‌ها کیفیتی یک نواخت داشتند، یعنی کودکان آنچه را که از داستان شنیده بودند، دوباره بیان داشتند. با وجود این که مقالات مزبور تبحر فوق‌العاده این کودکان را نشان می‌داد، اما به کلی عاری از خلاقیت و خودانگیختگی بود. علاوه بر این، از آن جا که این مطالب، فراتر از سطح فهم کودک بود، بعید به نظر می‌رسید که چیزی از آن در ذهن آن‌ها باقی بماند.

چند روز بعد، فرصتی دست داد تا از مدرسه‌ای ابتدایی، واقع در یک دهکده کوچک انگلیسی نیز دیدن کنم. بیشتر کودکان این مدرسه از طبقه کارگر یا کسبه ساکن همان دهکده بودند. کودکان دوم ابتدایی این مدرسه نیز مقاله می‌نوشتند، ولی مقالاتی به گونه‌ای کاملاً متفاوت. آن‌ها روز قبل از مقاله نویسی، از کلیسایی کوچک دیدن کرده بودند و سنگ‌های قبر واقع در قبرستان آن کلیسا را مورد بررسی قرار داده و از برخی از آن‌ها با نهادن کاغذ روی سنگ قبرها و کشیدن مداد روی آن‌ها، نقشه‌برداری کرده بودند. مقالاتی که این کودکان نوشته بودند، اگر چه از حیث رعایت دستور زبان و ظرافت‌های فن بیان (چیزی که به خوبی در مقالات فرزندان اساتید اخیر مشهود بود)، چندان بهره‌ای نداشت، ولی سرشار از خودانگیختگی و خلاقیت بود. از آن جا که این مطالب با تجارب شخصی کودکان ارتباط نزدیک پیدا کرده بود، به احتمال زیاد در ذهن آن‌ها باقی خواهد ماند، زیرا که قابلیت جذب به درون مجموعه دانش ایشان را داشت» (الکاینده، ؟، ترجمه نائی، ۱۳۷۴).



دادستان در تحقیقی که در مورد «توان ذهنی و درک مفاهیم دانش‌آموزان دوره ابتدایی» انجام داده است، به شکل مشابهی گزارش می‌کند:

«با استخراج سه اصل کلی از نظریه پیاژه، می‌توان نقش معلم در کلاس را مشخص کرد. این سه اصل عبارتند از:

-شناخت، حاصل اعمال کودک است.

-شناخت می‌تواند به قلمروهای متفاوت جسمانی، اجتماعی و منطقی-ریاضی تقسیم شود که هریک از انواع آن به شیوه متفاوتی در کودکان گسترش می‌یابد و روش‌های آموزشی متفاوتی را نیز فرا می‌خواند.  
-هوش در دوره‌های مختلف تحول، از لحاظ کیفی تغییر می‌کند.

اصل اول: شناخت کودک حاصل اعمال وی بر محیط جسمانی و اجتماعی است. بنابراین نمی‌توان شناخت واقعی را تنها در سطح کلامی به وی انتقال داد. ضمن آن که انگیزش برای عمل باید از رغبت‌های کودک سرچشمه بگیرد. به محض پذیرش این نکته که شناخت بدون عمل امکان پذیر نیست، کلاسی باید دایر شود که امکان عمل را برای کودک فراهم آورد.

اصل دوم: شناخت به انواع مختلف جسمانی، اجتماعی و ریاضی-منطقی تقسیم می‌شود. هر نوع شناخت به گونه‌ای متفاوت بنا می‌گردد. بنابراین، وظیفه معلم برحسب قلمرو شناختی که شاگرد با آن مواجه است، تغییر می‌کند.

شناخت جسمانی به منزله شناخت ویژگی‌های ماهیت اشیای جهان برونی است، ویژگی‌هایی که کودک بر اساس عمل خود بر اشیاء و مشاهده نتایج عمل، کشف می‌کند. غلتیدن توپ در سراسیمی، شناوری اجسام معین در آب و مانند آن، مواردی از شناخت جسمانی‌اند. بنابراین منبع شناخت جسمانی در شیئی است، یعنی در شیوه‌ای که شیئی توسط فرد مورد مشاهده قرار می‌گیرد و ویژگی‌های آن کشف می‌شوند.

شناخت اجتماعی از طریق تفویض‌ها و انتقال‌های اجتماعی آموخته می‌شود. در حالی که منبع اصلی شناخت جسمانی را اشیاء تشکیل می‌دهند، منبع اصلی شناخت اجتماعی در اصول، ارزش‌ها و قراردادهای گروه اجتماعی قرار دارد.

شناخت منطقی متضمن آفرینش و ابداع رابطه بین اشیاء است. تمامی شیوه‌های سازماندهی واقعیت مانند طبقه‌بندی اشیاء، مقایسه مفاهیم عددی و مقدار، مقایسه اندازه‌های متفاوت و مقایسه و ارزیابی دیدگاه‌های مختلف به منزله بخشی از این نوع شناخت هستند. گرچه این شناخت نیز نتیجه عمل کردن در مورد اشیاء است، اما به خودی خود از اشیاء منتج نمی‌شود. به عنوان نمونه، دریافت این که مجموع مستقل از ترتیب عناصر است، یک تجربه منطقی-ریاضی است.

در زمینه شناخت جسمانی، وظیفه معلم آن است که فرصت‌های کافی برای عمل در مورد اشیاء و اکتشاف آن‌ها را برای شاگرد فراهم آورد. شاگرد را باید تشویق کرد که پیش از عمل به پیش‌بینی پردازد و سپس بر اساس عمل، به واریسی پیش‌بینی خود اقدام کند.

در زمینه شناخت اجتماعی، وظیفه معلم انتقال صحیح اطلاعات با در نظر گرفتن رغبت‌های کودکان است. معلم باید به شاگردان کمک کند تا نتایج اجتماعی رفتارشان را درک کنند، به عبارت دیگر وی باید همواره توجه شاگردان را نسبت به ارتباط‌های علی رفتار جلب کند و بدین ترتیب کنش‌وری اجتماعی آن‌ها را متحول سازد.

در زمینه شناخت منطقی-ریاضی، معلم باید متوجه باشد که تحمیل مفاهیم به کودک و وادار ساختن وی به تکرار آن‌ها، مانع تحول منطقی وی می‌شود. زیرا این عمل لزوماً بدان معنا نیست که افکار وی تغییر کرده است. معلم باید با فراهم کردن مواد و طرح پرسش‌های متناسب به کودک کمک کند تا بسیاری از روابط ممکن را ابداع یا کشف کند. این نقش معلم به ویژه وقتی شاگرد در خلال فعالیت‌های خود متوجه ناهماهنگی‌ها و محدودیت‌های فکر خویش می‌شود، دارای اهمیتی اساسی است.

... اما متأسفانه پرورشکاران به این دلیل که بین سه منبع متفاوت شناخت تمایز قایل نمی‌شوند و چون فرآیند بنا شدن یادگیری را نمی‌شناسند، نمی‌توانند روش‌های خود را با محتوای آموزش منطبق سازند و از اینجاست که برای مثال، ریاضیات نیز با همان شیوه‌ای آموزش داده می‌شود که در قلمرو انتقال شناخت‌های اجتماعی یا جسمانی به کاربرده می‌شود، یعنی نشان دادن، توصیف کردن، بیان کردن و توضیح دادن» (دادستان، ۱۳۷۶، جلد ۳).

گذشته از گرایش‌های پیازه‌ای که آموزش فعال را سنگ بنای آموزش و خلاقیت می‌دانند، ملاحظه نتایج پژوهشی بسیاری از محققانی که از گرایش‌های غیر پیازه‌ای برخوردارند، حکایت از آن دارند که نظام مبتنی بر آموزش فعال، بیشترین تأثیر را در تربیت خلاق دانش‌آموزان ایفا می‌کند (منطقی، ۱۳۹۰، الف).



ویاوری<sup>۱</sup> (۲۰۱۰)، از منظری متفاوت با تأکید در ضرورت فردی شدن آموزش خاطر نشان می‌سازد: از دیویی<sup>۲</sup> تا ویگوتسکی<sup>۳</sup> و از ویگوتسکی تا سیلی براون<sup>۴</sup>، همگی از یادگیری به عنوان امری فردی که در متن اجتماعی رخ می‌دهد، یاد کرده‌اند. تلفن همراه به دلیل امکاناتی که از آن برخوردار است (از

- 
1. Weaver, Anne
  2. Dewey, J.
  3. Vygotsky, L.
  4. Seely Brown

جست‌وجوی اطلاعات در اینترنت گرفته تا بازیابی اطلاعات، نرم افزارهای مختلف، اتصال به شبکه‌های یادگیری و مانند آن)، در عمل تأییدی بر نظریات پیش‌گفته است و با شخصی کردن یادگیری، تحول قابل توجهی در پیشرفت جامعه فراهم می‌آورد.

با توجه به آنچه از آن یاد شد، می‌توان اظهار داشت که ایده‌آل‌ترین شکل آموزشی پیشنهادی پیاژه (به عنوان سردمدار بررسی تحول ذهنی آدمی)، یادگیری فعال است.



با بررسی تعامل کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید مانند تبلت، گوشی همراه و رایانه، این نتیجه حاصل می‌گردد که فناوری‌های اخیر به دلیل جذابیت‌های عدیده‌ای (نظیر چندرسانه‌ای بودن، جذابیت‌های بصری زیاد، ارضای هیجان‌جویی کاربر، دامن زدن به کنجکاوی‌های کودک و مانند آن) که از آن برخوردارند، در عمل بستر مناسبی جهت یادگیری فعال کودک و درگیر شدن کودک با شیوه آزمون و خطا در ارتباط با فناوری‌های تبلت، گوشی همراه و رایانه پدید می‌آورند و کودک را برآن می‌دارند تا شخصاً زوایای نهفته موجود در فناوری‌های اخیر را رمزگشایی کرده، ضمن معرفی آن برای دوستان و همسالانش، از امکانات جدید نیز استفاده کند.



پلومن<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۲) در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، وقتی آنان از کودکان پیش دبستانی خردسال می‌پرسیدند که شما چگونه کار با فناوری‌ها را آموخته‌اید، آنان بیان می‌داشتند که ما با مشاهده طرز کار اطرافیانمان با تبلت، رایانه و تلفن همراه، کار با فناوری‌ها را یاد گرفته‌ایم. به تعبیر دیگر، کپی‌برداری شاید اولین گام در جهت ورود به دنیای فناوری‌ها توسط برخی از کودکان باشد، اما کودکان دیگری در سطحی پیشرفته‌تر عمل کرده، تنها با در دسترس داشتن تبلت، رایانه و یا تلفن همراه، در برخورد فعالی که با وسایل مزبور دارند، به راز و رمز کاربری از این وسایل دست می‌یابند.



کووزه<sup>۲</sup> و چن<sup>۳</sup> (۲۰۱۰) در بررسی که در مورد چگونگی مواجهه کودکان پیش دبستانی با تبلت داشتند، ۴۱ کودک پیش دبستانی ۳-۶ ساله را مورد بررسی قرار دادند و چگونگی مواجهه آنان با تبلت و کاربری از آن را فیلم برداری کردند.

بررسی اطلاعات گردآوری شده حکایت از آن داشت که کودکان پیش دبستانی با علاقه با تبلت مواجه شده و در جریان انجام تکلیفی نظیر نقاشی کشیدن با تبلت، هرگاه به یک مشکل فنی برخورد می‌کردند، بدون آن که احساس ناراحتی و ناکامی از خود نشان بدهند، با آزمون و خطا به حل آن می‌پرداختند. بررسی میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستان، به شکل بارزی تحقق آموزش فعال را در سطح کودکان کاربر فناوری‌های ارتباطی جدید به نمایش می‌گذارد.

بررسی میدانی انجام شده، حکایت از جذابیت بیش از حد فناوری‌های ارتباطی جدید در چشم و دل کودکان تا جوانان دارد. مصاحبه‌های انجام شده با مادر فرشته ۳/۵ ساله، یاسین و مادر امیرعلی ۶ ساله، مصادیقی از جذابیت‌های بسیار زیاد رسانه‌های دیجیتال را به معرض دید می‌گذارند:

«سلام وقت بخیر؟»

سلام وقت شما هم بخیر.

- از کی برای فرشته بازی‌های دیجیتالی تهیه کردید؟

1. Plowman, L.  
2. Couse, L. J.  
3. Chen, D. W.

الآن تقریباً شیش ماهه که برایش تو موبایل بازی ریختم.

- به نظرتون استفاده از بازی‌های تبلت برای بچه‌ها چه کاربری‌های مثبتی داره؟

فرشته از همون کوچیکی که هنوز چهار دست و پای می‌کرد، جذب موبایل می‌شد... هر جایی که بود و موبایل دست کسی می‌دید و یا رو میزی، جایی می‌دید، می‌رفت سمتش... . اوایل فکر می‌کردم چون من یا پدرش از موبایل استفاده می‌کنیم، این می‌بینه و می‌خواد سرک بکشه... یا جذبش می‌شه... برای همین کلاً جلوی چشمش دست به موبایل نمی‌زدیم... اما هر کس دیگه‌ای رو هم که می‌دید، سمت موبایلش می‌رفت... . بالاخره به این نتیجه رسیدم برای یک وقت‌های محدودی اجازه بدم که موبایل دستش باشه... .

- یعنی با موبایل شما و پدرش بازی می‌کرد؟

نه، من یه موبایل قدیمی داشتم که بلا استفاده بود... برایش بازی دانلود کردم.

- از چند سالگی برایش تهیه کردین؟

گفتم تقریباً شیش هفت ماهه... از سه سالگی.

- خوب موبایل که بهش می‌دادین، چه کار می‌کرد؟

من می‌دیدم دوست داره هی با انگشتش رو صفحه بزنه... بعد از چند روز که دقت کردم، دیدیم مسیر گالری عکس‌ها رو خودش پیدا کرده و عکس‌ها رو ورق می‌زنه... خیلی تعجب کردم... فرشته خیلی باهوشه... زود یاد گرفت.

- یعنی چه قدر موبایل دستش بود که یاد گرفته بود؟

خیلی کم... انگار با آزمون و خطا همون چند دقیقه‌ای که موبایل دستش بود، این مسیر رو یاد گرفته بود... برای همین من یه کم شوکه شدم... راستش ترسیدم... از هوش بالاش ترسیدم... گفتم کارم با این بچه ساخته... بعد بردمش پیش روان‌شناس کودک ازش تست هوش گرفت... هوشش بالای ۱۳۰ بود... . دیگه بعد با مشورت روان‌شناس، از اون به بعد هدفمندانه از موبایل استفاده کردم... برای بازی.

روانشناس چه مشورتی به شما داد؟

گفت باید کنترل شده... فقط یک تایم خاص... و یه لیست از بازی‌هایی که برای کودکان و هوش و یادگیریشون مناسب بود، بهم گفت که سرچ کنم... منم هدفمندانه این بازی‌ها رو برایش سرچ کردم.

- استفاده از موبایل به صورت هدفمندانه، بیس‌تر توضیح می‌دین؟

آره، خودم یک سری بازی که مربوط به سنین زیر پنج سال بود رو سرچ کردم و برایش ریختم... قبل این که بهش نشون بدم، بازی‌ها رو چک کردم... مثلاً یک بازی داشت که الان داشت بهتون نشون می‌داد... یه دختر کوچولوئه که لباس می‌پوشه و آماده‌ی مدرسه می‌شه... اینو... چند تا بازی اعداد... بازی رنگ‌ها... پازل و بازی‌هایی این طوری که خودتون دیدید.

اما فرشته بازی‌های سخت‌تری هم تو موبایلش داشت؟



آره این بازی‌ها براش کسل کننده شده بودن... براش بازی‌های سخت‌تر ریختم... فکر نمی‌کردم بتونه بازی کنه، اما زود یاد گرفت، مثلاً یه بازی هست که باید راه آب رو برای یک تمساح باز کنه... بازی سختیه، من و باباش نتونستیم از چند مرحله جلوتر بریم... اما فرشته ظرف چند هفته همشو کامل انجام داد».



«- تو کار کردن با گوشی را چه طوری یاد گرفتی؟

اولین باری که چشمم به گوشی رسید. دقتت دقت کردم، یاد گرفتم. ۱۰ روزه یاد گرفتم».

«مصاحبه با مادر امیرعلی:

پسر من بسیار باهوش هست، اما گوشی نداره و گوشی پدرش هم فقط شب‌ها در دسترس او هست، او خودش برنامه دانلود می‌کند و تنظیمات گوشی را تصادفی تغییر می‌دهد.

امیرعلی از زمانی که با گوشی کار می‌کند در خانه آرام‌تر شده و کم‌تر شیطنت می‌کند».

یکی از اعضای گروه پژوهش که با سارینای ۶ ساله مصاحبه کرده بود، در حاشیه مصاحبه وی خاطرنشان ساخته است:

«در این مصاحبه من طی شش ساعت مدام، تمام بازی‌های سارینا با تبلتش را از آغاز تا پایان همراهی کردم و هم چنین بیش‌تر توجه‌ام به نحوه‌ی بازی کردن و محتوای بازی‌های او معطوف بود تا جایی که این همراهی کردن در بازی‌ها، چند ساعت طول کشید و این نشان می‌دهد که کودک ظرفیت و انگیزه استفاده‌ی طولانی مدت از تبلت را دارد. نکته‌ی دیگر این که بازی‌های سارینا و اغلب دختران، شامل بچه‌داری، آرایش کردن، بازی مربوط به مدارس و پزشک بودن و مانند آن‌ها است که این مسأله به معنای ارضای علایق طبیعی دختران در دنیای مجازی است. بنابراین توجه به بازی‌های دیجیتالی کودکان از مسایل مهمی است که نباید به سادگی از کنار آن‌ها گذشت».



در بررسی‌های مقدماتی انجام شده، مشخص می‌گردد، جذابیت فناوری‌ها برای کودکان خردسال به قدری زیاد است که اگر خانواده و اولیای کودکان نیز با آنان همراهی نکرده، کاربری از تبلت یا تلفن همراه را به آن‌ها آموزش ندهند، خود کودکان شخصاً در صدد به دست آوردن تبلت دوستان یا تلفن همراه اطرافیان برآمده، یا مخفیانه سرگوشی اولیایشان رفته، سعی می‌کنند کاربری از آن را فراگیرند.

بررسی‌های به عمل آمده بیانگر آن است که کودکان پیش دبستان، در نخستین گام از آموزش و برخورد فعال خویش با تلفن همراه یا تبلت، با مشاهده چگونگی کاربری اولیا و اطرافیان، به شکل نسبی با استفاده از تلفن همراه یا تبلت آشنا می‌گردند و در صورت ممانعت احتمالی اولیا نیز می‌کوشند با گردآوری مخفیانه اطلاعات لازم (نظیر مخفیانه دیدن رمزگشایی گوشی اولیا برای یادگیری رمز باز کردن گوشی آنان و یا حتی متوسل شدن به دیگر کودکان فامیل برای مشاهده غیرمستقیم رمزگشایی گوشی اولیا و گزارش آن به کودک)، به گوشی یا تبلت دست یافته، با ورود در آن، به کنجکاو‌های خویش پاسخ دهند.

اگرچه کودکان در جریان یادگیری‌های مشاهده‌ای ناکافی خویش یا پیش گرفتن آزمون و خطا در یادگیری کاربری‌های مختلف تلفن همراه و تبلت اولیا، ممکن است به دستگاه مورد نظر آسیب زده، اطلاعات آن را پاک کرده و یا کلاً آن را از کار بیندازند، اما در ادامه همین آزمون و خطا، رفته‌رفته به یادگیری کاربری‌های مختلف تلفن همراه، تبلت و رایانه اولیا، آشنا می‌گردند و به نوعی آموزش فعال پیازه را در جریان استفاده خود از فناوری‌ها، محقق می‌سازند.

در این مرحله کودک ضمن یاد دادن آموخته‌های خود به دوستانش، به یادگیری‌های خویش عمق بخشیده، دست به جست‌وجوهای اکتشافی در دیگر کاربردهای فنی گوشی، تبلت یا رایانه زده، در محتویات فضای مجازی نیز دست به غور و تفحص بزند.



کودکان پیش دبستانی در این مرحله، ممکن است آموخته‌های خویش از تبلت یا گوشی همراه و یا رایانه را به دیگر فناوری‌ها انتقال دهند و به فرض پس از یادگیری چگونگی کاربری از برنامه‌های تلفن همراه، بکوشند تا یادگیری اخیر را روی تبلت یا رایانه پیاده کرده، تفاوت دو وسیله را در برنامه موردنظر (نظیر گالری عکس، عکاسی یا دانلود کلیپ و فیلم) دریابند.

یادگیری مبتنی بر آزمون و خطای کودک در کاربری از فناوری‌ها، وی را به سطحی ارتقا می‌دهد که بعضاً مشکل‌گشای اولیا یا اطرافیان واقع شده، وقتی آنان در جریان کاربری از تلفن همراه یا سایر وسایل فنی خویش دچار مشکل شدند، با رجوع به فرزندشان، از وی بخواهند تا او مشکل آنان را حل کند. نکته مهمی که در روند یادگیری فعال کودکان پیش دبستانی در جریان کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید وجود دارد، تعمیم یادگیری فعال آنان از مسایل فناوری به سطح سایر مباحث علمی است که این مسأله بیانگر اهمیت یادگیری فعالی است که کودکان در برخورد با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، می‌توانند از آن بهره‌مند گردند. در ادامه، مصادیقی از آنچه از آن یاد شد، مورد بررسی قرار خواهند گرفت.

همان‌گونه که از آن یاد شد، کودکان در نخستین مرحله، با کنجکاوی، به مشاهده کاربری اولیا و اطرافیان از تلفن همراه (و در مراحل بعد، تبلت یا رایانه) آنان پرداخته، با یادگیری مشاهده‌ای خویش، چگونگی کاربری از فناوری مورد نظر را یاد می‌گیرند، البته ممکن است کودکان در یادگیری‌های مشاهده‌ای اولیه خود، برداشت‌های اشتباهی داشته باشند که بلافاصله در روند آزمون و خطای خویش در برخورد با فناوری مورد نظر آن را تصحیح می‌کنند.

مصاحبه‌های انجام شده با کیان و حسنا و فاطمه‌ضحی ۶ ساله، نمایشگر کنجکاوی وافر کودکان در رابطه با تبلت یا تلفن همراه است که یادگیری‌های مشاهده‌ای کودکان بر همین مبنا تحقق می‌یابد:

«- بچه‌ها کدومتون می‌دونید تلگرام چیه؟»

کیان: من می‌دونم، مامانم هی می‌ره توش چیز میز می‌خونه.

- مامانت فقط چیزی می‌خونه؟

کیان: عکس مکس هم می‌فرسته.

حسنا: مامان من فقط به دوستاش پیامک می‌ده.

- توی تلگرام؟

حسنا: آره، ولی داداشم برای مامانم یه تلگرامی فرستاده، اینجاش هم سبزه.

- خودتون با تلگرام کار نمی‌کنید؟

کیان: نه، مامانم اجازه نمی‌ده، ولی من می‌رم توش».

«می‌خوام یه چیزی بگم.

- بفرمایید.

گوشتیو می‌دی؟

- یه کم با هم حرف بزنی بعد.

---

۱. در این قسمت لازم به یادآوری است که اگر کودکان بدون بسترسازی‌های فرهنگی لازم و بدون نظارت اولیا دست به کاربری عنان‌گسیخته از فناوری و فضای مجازی بزنند، آسیب‌های روانی-اجتماعی-فرهنگی-عقیدتی گسترده‌ای متوجه آنان خواهد شد.

می‌خوام بازی کنم.

- باشه، ولی باید دانلود کنیم.

من آرایش بازی می‌خوام.

- باشه از اینترنت می‌گیریم. می‌دونی اینترنت چیه؟

آره.

- چیه؟

یه عالمه توش بازی هست.

(در ادامه مصاحبه، پس از آن که من گوشی خودم را به فاطمه دادم تا قدری با آن بازی کند، فاطمه

بلافاصله رمز گوشی را باز کرد و به من گفت که به گوشی من دقت کرده بود تا رمز آن را یاد بگیرد.

به هر صورت با وجود آن که فاطمه گوشی و تبلت نداشت، ولی به خوبی می‌توانست از گوشی - و

احتمالاً تبلت - کاربری داشته باشد)».



اظهارات امیرحسین و ریحانه ۵ ساله و امیرمحمد و ماهان ۶ ساله، مصادیقی از چگونگی یادگیری

مشاهده‌ای کاربری از فناوری را به دست می‌دهند:

«- امیرحسین بازی‌ها رو از کجا دانلود می‌کنی؟»

از بازار، با شریک هم می‌شه بازی ریخت، ولی بازار اینترنت می‌خواد، ولی با شریک، بدون اینترنت هم

می‌شه بازی ریخت.

- چه طوری یاد گرفتی با شیر ایت کار کنی؟

از مامانم.

- مامانت یادت داده؟

بله.

- چه طوری؟

کوچیک بودم یادم داده.

- بلدی با بازار کار کنی؟

آره.

- از کجا یاد گرفتی؟

خودم یاد گرفتم.

- چه طوری یاد گرفتی؟

مامانم که برنامه داند می کرد، یاد گرفتم».

«-|| با اینستا چه کار می کردی؟

با خواهرم عکس می گرفتیم، می نوشت خواهرم، منو ریحانه یهویی.

- خواهرت بلده قشنگ بنویسه؟

آره خاله.

- از کی یاد گرفته بودین عکس یهویی رو؟

از مامانم و خاله و دختر خاله.

- اینستا رو هم اون ها یادتون دادن؟

نه، نمی دونستن از دستشون نگاه کردیم، یاد گرفتیم».

«- امیرمحمد داند کردن رو بلدی؟

آره.

- داند کردن چه جوریه؟

می ریم تو بازار هر چی که خواستیم می زنیمش، بعد یه چیز سبز رنگی میاد، بعد یه نوشته داره... اگر

یه دونه از اینا داشت، یعنی پولیه نمی شه، اگر فقط نوشته داشت، یه ذره می زنیم داند می شه... بعدش

دیگه طول می ده تا برسه.

- این ها رو کی بهت یاد داده؟

خودم.

- خودت که نمی تونی.

خودم یاد گرفتم دیگه.

- از کی؟

من بعضی وقتا می دیدم آبجیم می رفت تو بازی ها... این جوری یاد گرفتم دیگه».

«- آقامهان چه طوری کار کردن با تبلت رو یاد گرفتی؟

مامانم وقتی با تبلتش کار می کرد، منم نگاه می کردم.

کم کم، کم کم یاد گرفتم، خیلی خیلی آسون».



برخی از کودکان در صورت مواجه شدن با ممانعت اولیا، گزارش می‌دهند که اطلاعات مورد نظر خود را (در زمینه فناوری‌ها یا سایر مسایل)، به شکل مخفیانه گردآوری می‌کنند:

«- با گوشی مامان و بابات بازی می‌کنی؟»

آره.

- گوشی اون‌ها رمز داره؟

آره.

- رمزش رو اون‌ها برات باز می‌کنند؟

نه، اون‌ها بهم یاد ندادن. به حدیثه (دختر خالم) گفتم بین مامانم گوشیش رو چه طوری بازی می‌کنه. اون دید و رمزگوشی مامانم رو به من یاد داد» (بهشاد، ۶ ساله).

«- بهشته خانم پس متین رو خیلی دوست داری؟»

آره.

- خوب می‌تونی بگی از کی یاد گرفتی که عشق و ازدواج چیه که از عاشق شدن و علاقه به ازدواج

با متین حرف می‌زنی؟

از عموم.

- یعنی عموت به تو یاد داد؟

نه.

- پس چی؟

عموم با احمد صحبت می‌کرد.

- احمد کیه؟

پسر عمو علی (عموی بهشته با پسر بزرگ خود درباره‌ی ازدواج صحبت می‌کرده که بهشته به حرف‌های آن‌ها گوش داده و از این ره‌گذر، به برداشت‌های اخیر خود رسیده است).

- تو پیش عموت نشسته بودی؟

نه.

- چرا نه؟

نمی‌داشتن برم پیششون.

- پس تو چه جوری شنیدی؟

به خاطر آب خوردن می‌رفتم.

- حالا واقعاً تشنه بودی؟

نه.

- پس الکی به خاطر آب خوردن می‌رفتی و حرفاشون رو گوش می‌دادی؟

آره».

البته در برخی از مواقع یادگیری‌های مشاهده‌ای کودکان درست نیست که کودکان در مدت اندکی به

تصحیح یادگیری خود می‌پردازند:

«- عبدالرضا می‌دونی اینترنت چیه؟

بین من هی اون دکمه‌هه رو می‌زنم تو گوشی، ولی وصل نمی‌شه، می‌دم مامانم می‌زنه (عبدالرضا

اینترنت را وای فای و مودم می‌داند).

- (صفحه جست‌وجوگر را نشان می‌دهم) این هم به نظرت اینترنته؟

نه، این نمی‌دونم چیه (صرفاً به خاطر گفته والدین، مودم را اینترنت می‌داند).

- مامانت وصلش می‌کنه؟

آره.

- بعد تو با اون چه کار می‌کنی؟

من بازی نصب می‌کنم دیگه...».



برخی از کودکان پیش دبستانی در جریان مصاحبه خویش خاطرنشان می‌سازند که اولیای آنان به

آنها اجازه نمی‌دهند که رأساً دست به کاربری تام و تمام از تبلت یا گوشی همراهشان بزنند، ولی

کودکان در این دست موارد، غالباً راه حل مناسب برای دور زدن موانع سر راه خود را می‌یابند:

«- آقاهیراد، شده بازی دانلود کنی، ولی خوب نباشه؟

آره.

- بعد دوباره خودت بلدی پاک کنی؟

پاک کنم؟ نه.

- نه؟

مامانم اجازه نمی‌ده، من پاک کنم. اما می‌خوام از دوستانم یاد بگیرم».

کودکان پس از یادگیری‌های مشاهده‌ای اولیه‌شان، در ارتباط با وسیله مورد نظر، دست به آزمون و خطا می‌زنند تا با سایر کاربردهای تلفن همراه یا تبلت آشنا شوند. البته در این میان ممکن است کودکان به وسیله اولیایشان نیز آسیب بزنند، اما به هر صورت این مسأله، روند یادگیری آنان را متوقف نمی‌سازد. صاحب‌های انجام شده با علیرضا، متین و امیرعلی ۶ ساله و ویونای ۵ ساله، مصادیقی از تحقق آموزش فعال مورد نظر پیاژه را به نمایش می‌گذارند که طی آن کودکان با درگیری فعال با فناوری مورد استفاده خودشان، در عمل به کارایی‌های مختلف آن فناوری وقوف و آگاهی یافته‌اند:

«- علیرضاجان من یه مشکلی با گوشیم پیدا کردم، نمی‌دونم چرا نمی‌تونم بازی (کلمه‌سازی) آمیرزا

رو نصب کنم. شما می‌تونی کمکم کنی؟

آره خاله، بده درست می‌کنم. حتماً بازاری قدیمیه. باید آپدیتش کنی.

(تلفن همراه خودم را به دست علیرضا سپردم. او به طرز ماهرانه‌ای اقدام به آپدیت کردن و نصب بازی کرد).

- وای علیرضا تو خیلی ماهری‌ها!

(در حالی که علیرضا می‌خندد) آره خاله، مامان بزرگم می‌گه من اوستام تو همه‌چی. البته همه می‌گنا.

راستی خاله، حافظه گوشیتم پره، برات انتقال دادم تو رمت.

- ببینم تو از کجا یاد گرفتی این چیزا رو؟

از بس کار کردم دیگه خاله.

- آهان یعنی شما موبایل داری؟

نه خاله، مامان و بابام موبایل دارن به منم می‌دن. البته خودم تبلت دارم به این بزرگی (با دستش

اندازه را نشان می‌دهد). با تبلت خودم بیش‌تر بازی می‌کنم».



«- کارتون باب اسفنجی رو دیدی.

امیرعلی: آره، بازیشم هست.



- بازیش چه جوریه؟ چه کار باید بکنیم؟
- امیرعلی: یاد می‌گیری، منم اول بلد نبودم، تو لپ‌تاپ زن عموم داشت، خیلی آسون بود، خوب بود، بازیش یه کوچولویی بچه‌گونه بود، ولی یه کوچولویی هم بزرگ‌گونه بود، خوب بود... .
- تو فقط از بازار دانلود می‌کنی؟
- امیرعلی: نمی‌دونم، می‌گن شاید بازار خوب نباشه، من رو گوشی بابام ریختم، همه کل چیزایی که داشت رو پاک کرد، همه رو پاک کرد.
- یعنی وقتی یه بازی از بازار روی گوشی بابات ریختی، همه پیش پاک شد؟
- امیرعلی: آره، هی ادامه دادم، بعد دیدم خوب نیست، زاپیا بهتره.
- با اون چه جوری بازی می‌گیری؟
- امیرعلی: با اون خیلی خوبه، اصلاً هیچ کاری نمی‌کنه، هیچی نمی‌شه، ولی بازار خراب می‌کنه گوشیتو.
- متین: آره، زاپیا.
- بعد گوشیت خراب شد، تونستی خودت درستش کنی؟
- امیرعلی: نه، گوشی من نبود، گوشی بابام بود، خراب که، همه پیشو می‌بره از بین، آهان، گوشیشم خراب شد... .
- امیرعلی: تفنگای جدید بنویس.
- این اومد.
- امیرعلی: چی رو زدی؟
- همون تفنگای جدید.
- (گوشی را می‌گیرد).
- امیرعلی: این خوب نیست!
- چرا؟
- امیرعلی: من می‌خوام اون یکی رو دانلود کنم.
- ترسناکه؟
- امیرعلی: نه، بد نیست، برای تو عالیه، ولی برای بچه‌ها خوب نیست.
- پس نصب کن ببینیم.
- امیرعلی: اینترنتت چه تنده، اینترنت بابام خیلی کمه.
- نصب نمی‌شه؟
- امیرعلی: بذار ببینم.
- متین: نصب نمی‌شه.
- امیرعلی: این یکی رو می‌ریزم.

- ترسناکه‌ها.

امیرعلی: این (پیغام) میاد.

امیرعلی: الان باید چه کار کنیم؟

(با گوشی کار می‌کند تا پیغام را به روش آزمون و خطا اعمال کند).

امیرعلی: بازی شروع شده! نصب شد! تفنگتو برات آماده کردم!».

«- و یونا بعد خودت بازی نصب می‌کردی؟

آره... می‌رفتم بازار... بعد می‌رفتم از تکنولوژی‌ش بازی رو نصب می‌کردم، بعد می‌رفتم تو بازی‌ش، تغییر

می‌کردم... یه بارم همه چی‌ش پاک شد».



کودکان پیش دبستانی به دلیل ناتوانی در خواندن و نوشتن، در عمل با مشکلات متعددی در جریان کاربری خود از فناوری‌های ارتباطی جدید مواجه می‌گردند، اما مشکلات اخیر آنان را وادار به عقب‌نشینی نکرده، آنان می‌کوشند با اتخاذ برخی از تمهیدات، مشکلات پیش آمده را دور زده و یا آن‌ها را کم رنگ تر کنند. به عنوان مثال، ارتباط صوتی و ارسال صوت، یا برقراری ارتباط از طریق شکلک‌ها (ارتباط استیکری)، نمونه‌ای از این تمهیدات است. در بعضی از موارد نیز مشاهده می‌شود، کودک به دلیل ناتوانی در نوشتن نام بازی، با انتخاب گزینه همه بازی‌ها، به مرور انبوهی از بازی‌ها می‌پردازد و بر مبنای برچسب و لگوی بازی، بازی مورد نظر خود را نصب می‌کند. تجربیات زیر از مصاحبه سامان و محمد ۶ ساله گرفته شده است:

«- سامان با تلگرام هم کار می‌کنی؟

آره، با دوستانم تماس می‌گیرم.

- چه طوری، یعنی بلدی چیزی بنویسی؟

نه، استیکر براشون می‌فرستم، اونا هم می‌فهمن چی می‌خوام بگم».

«- محمد کی بازی‌ها رو برات می‌ریزه؟

خودم.

- از کجا می‌ریزی؟

رو یه کیف می‌زنم، می‌ره یه عکسی هست، اونو می‌زنم بازی میاد.

- اسم اون کیفه بازار نیست؟

چرا هست.

- بعد، اونجا بلدی اسم بازی رو بنویسی؟

نه.

- می‌دی کسی برات بنویسه؟

آره، ولی خودمم بدمم یه کارایی بکنم.

- به من هم یاد می‌دی؟

آره، می‌زنم پخش همه‌ی بازی‌ها.

- گوشه هم چنین امکاناتی رو داره؟

آره».



کودکان پس از یادگیری فعالی که در ارتباط با فناوری‌های تلفن همراه یا تبلت و رایانه دارند، یافته‌ها و آموخته‌های خود را در اختیار دوستان یا اطرافیان‌شان قرار داده، می‌کوشند یادگیری خویش را به آنان نیز منتقل کنند. افروود ۵ ساله، در جریان مصاحبه‌اش، ضمن آن که نشان می‌دهد، کاربری از بازی‌های مختلف را در جریان آزمون و خطا یاد می‌گیرد، بدون آن که به مصاحبه‌گر (به عنوان یک فرد بزرگسال) که در صحنه حضور داشت، مراجعه‌ای داشته باشد، شخصاً مشکلات سر راه کاربری خود از بازی را رفع کرده، می‌کوشد راه موفقیت در بازی را نیز به پژوهش‌گر یاد بدهد:

«- افروود گفتم بازی کردن بلدی... با موبایل من، بهم یاد می‌دی؟

بازی داری؟

- آره.

خب بده بازی کنم ببینم، می‌تونم بازی کنم.

این چه شکلیه؟

باحاله!

(با آزمون و خطا وارد بازی شده و کم‌کم یاد می‌گیرد، در ادامه، تلاش می‌کند به من هم یاد بدهد).

- افروود تو خیلی باهوشی.

(افروود به بازی ادامه می‌دهد و خودش را تشویق می‌کند!)

سه تایشونو زدم کشتم!

من اینو بازی کردم... .

- کی؟

همون روز دیگه که اومده بودی، داشتیم میر بازی می کردیم، من اینو بازی کرده بودم.

- آهان آره، دوست داری بازم بازی کنیم؟

آره.

( شروع می کند به بازی، بعضی جاها کمک می گیرد، اما اکثر بخش ها را بی نیاز از کمک من با آزمون و

خطا انجام می دهد، در اکثر قسمت ها به حرف های من توجهی نمی کند).

نگاه کن! ببین چه کار کرد! (بازی را نشانم می دهد).

ببین، اینو بزنی می پره، اونو بزنی راه می ره، اونو بزنی، لباساش عوض می شه.

اینو ببین... قارچه... باید بزنی روش».



مصاحبه طاهای ۶ ساله بیانگر آن است، وی در حالی که در تلفظ اینستاگرام دچار مشکل است و آن

را ایساگام می نامد، اما نه تنها برای مادرش بازی های مختلف را می ریزد، بلکه با رفتن به تنظیمات

تبلتش، از امکانات آن سود می برد:

«- طاهای چه قدر بازی سابوی برات جذابه؟

خیلی دوستش دارم، مامانم این بازی رو تو گوشیش داره.

- با گوشی مامانت هم همین بازی رو می کنی؟

نه خاله. مامانم خودش این بازی رو می کنه.

- تو براش ریختی؟

آره.

- خودش گفت برای منم بریز؟

نه، من شارژ تبلتم تند تند تموم می شه. تو گوشیش ریختم که با گوشی اون بازی کنم.

- مامانت هم خیلی این بازی رو می کنه؟

آره، وقتی می بازه، می ده به من، وقتی هم من می بازم، می دم به اون.

- تو هم تبلتت رمز داره؟

آره.

- خودت رمز گذاشتی؟

آره.

- از کی یاد گرفتی؟

کاری نداره، بری تو تنظیمات، رمزش میاد».

در این مرحله کودکان خردسال در پاسخ به این پرسش که چگونه کاربری از تبلت یا گوشی و یا

بازی‌های دیجیتالی را یاد گرفته‌اید، به صراحت شخص خودشان را مطرح می‌سازند:

«- خوب تو چه طوری کار کردن با تبلت رو یاد گرفتی؟

بدم، یعنی از همون اول بلد بودم، هیچکی یادم نداد» (طاها، ۶ ساله).

«- خاله دوست داری بازی‌های جدید یاد بگیری، بازی کنی؟

اوهوم.

- مثلاً من الآن بهت گوشیمو بدم، دوست داری بازی‌هام رو بازی کنی؟

آره.

(شروع به بازی match land می‌کند).

- خاله می‌دونی بازیش چه طوریه؟

نوچ.

- می‌خواوی یادت بدم؟

اوهوم.

- ببین خاله، اینجا رو ببین، مثلاً این دو تا رو باید با هم عوض کنی، اونایی که رنگشون مثل همه،

بغل هم، با هم دیگه باشن... آفرین، بزنی خاله رو صفحه، بزنی، آهان، آفرین... خاله یکی دیگه بزنی

ببینیم، باید اون‌هایی که هم رنگ هستن، بگذاری کنار هم دیگه، ببین مثلاً باید سفید رو با نارنجی

عوض کنی. آفرین... آفرین خاله (حرکات چشمی و کنترل دستی آلا، فوق العاده به نظر می‌رسند).

- بازی رو دوست داری؟

آره.

- خاله بردی آفرین. بازیش رو دوست داشتی؟

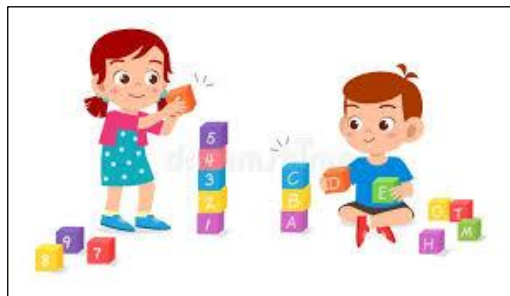
آره.

(برای این که کودک خسته نشود بازی دیگری - Digby jump - را به او می‌دهم که انجام بدهد).

چه طوریه؟

- باید بزنی رو صفحه بپره.

(بازی را یاد می‌گیرد و ادامه می‌دهد) «(آلا، ۶ ساله).



در ادامه یادگیری کودک که به شیوه فعال صورت پذیرفته است، کودکان می‌کوشند با همان روش، به دیگر کاربری‌های تلفن همراه یا تبلت فرارویشان آگاهی یابند. گاهی هم در جریان یادگیری‌های اخیر کودکان خردسال، برخی از یادگیری‌های شهودی برای آنان محقق می‌گردد. اظهارات روژینا و پارسای ۶ ساله، مصادیقی در جهت ادامه و گسترش یادگیری آنان را به دست داده، تجربه ویونای ۶ ساله نیز حکایت از یادگیری شهودی دارد که در روند آزمون و خطای کودک برای وی پدید آمده است:

«- روژینا خانم، خودت یاد گرفتنی بازی کنی یا کسی بهت یاد داد؟  
خودم یاد گرفتم.

- خاله با تبلت بلدی عکس هم بگیری؟  
آره.

- بین می‌توننی تو موبایل من نشون بدی عکس گرفتن چه طوریه؟  
بله، پیدا کنم؟ این جوری (به راحتی برنامه را از روی گوشی پیدا می‌کند و نشانم می‌دهد).  
- می‌شه یه عکس ازم بگیری یا اگه دوست داری از خودت بگیر.  
نه از شما (عکس می‌گیرد).

- خوب خاله از چی با تبلت بیش‌تر عکس می‌گیری؟  
بیش‌تر از خودم می‌گیرم. از خودم می‌گیرم، بعد می‌رم روی صفحه، رو صفحش کلی عکس داره، می‌تونم کنار خودم آریل رو بذارم کنار خودم، باری بذارم مثلاً کنار خودم، سیندرلا بذارم کنار خودم، یه آقاهه رو بذارم، داره به هم کلاسیاش درس نشون می‌ده».

«- آقا پارسا، مامانت می‌دونه تو چه بازی‌هایی رو می‌ریزی؟  
آره، ولی یکیشو نمی‌دونست، بعد که فهمید پاکش کرد. دو بار ریختمااا بازی رو، ولی هر دو بار رو فهمید، پاک کرد.

- چه جوری بود که مامانت نفهمید؟  
اون روز سرش درد می‌کرد، بازی‌هام رو نگاه نکرده بود تا یه مدت من بازی می‌کردم، بعد یهو فهمید. چشمش نخورده بود قبل از اون.

- چند وقت بازی کردی که بعدش مامانت نفهمید؟

امممم نمی‌دونم، ولی فکر کنم یه ماه اینا بود، آخه برده بودم اون بازی رو صفحه آخر گوشی مامانم، بعد مامانم اون صفحه آخر رو اصلاً نگاه نمی‌کرد، برای همون نفهمیده بود.

- از کجا یاد گرفتی که ببری صفحه آخر؟

از جایی یاد نگرفتم، کاری نداره که همین جوری بگیری روی بازی فشار بدی انگشتتو، بعد می‌تونم هر جا که دلت خواست ببریش».



«- بلدی کارتون و فیلم از اینترنت دانلود کنی؟

آره، بزنی السا آنا، کل فیلماش میاد.

- یعنی بلدی بنویسی؟

اینجا رو بلدم فقط.

- این‌ها رو کی یاد داده بهت بنویسی؟

خودم بلد بودم.

- خوب چه طوری بلد بودی؟

دیدم مامانم چیا رو می‌زد تو تبلتم که بیاد.

کیتی بازی، فیلم بزنی.

- باشه!

بزنی کارتون، کارتونش میاد.

- خودت بلدی بزنی یا کسی برات می‌زنه؟ (اینجا باز هم شک کردم که چه طور بدون سواد نوشتن می‌تواند در جست‌وجوگر سرچ کرده و کارتونش را دانلود کند).

باورم نمی‌شه، یعنی الان خودم گفتم؟ بلد نبودم، الان یهویی تونستم، یعنی تو گوشی بابامم می‌تونم،

آخ جون (کودک چیز جدیدی را کشف کرده است).

- یعنی چه طوری؟

یعنی از اینجا بلد نبودم (منظورش صفحه جست‌وجوگر است).

- یعنی از اینجا نمی‌تونستی دانلود کنی؟
- نه، بابام می‌گفت تو گوشیش نمی‌شه، اما اینجا شد.
- آهان فهمیدم.
- پس بلد نبودی بنویسی؟
- آره، وای نمی‌دونستم می‌شه، یهویی به شما گفتم (احساس ذوق زدگی)».



سروکل زدن با تنظیمات تبلت و تلفن همراه، وجه دیگری از کاربری کودکان پیش دبستانی از رسانه‌های دیجیتال را تشکیل می‌دهد:

- «- دیبا خانم بازی‌های گوشیت رو از کجا میاری؟
- سیم کارت ندارم، نمی‌تونم بازی دانلود کنم، مامان برام می‌ریزه. اما یه بار این قدر شیرینت رو انگولک کردم، دو تا بازی پیدا شد» (دیبا، ۶ ساله).
- جست‌وجو در فضای مجازی و محتواهای موجود در آن، قسمت دیگری از فعالیت‌های کودک در جهت تداوم یادگیری‌های فعال او به شمار می‌رود. شایان ۶ ساله، در مصاحبه خود از برخورد اکتشافی که با فضای مجازی دارد، به شرح زیر یاد کرده است:
- «- شایان بچه‌های مهد تبلت یا گوشی دارند؟
- گوشی ندارن، تبلت دارن ولی.
- با تبلت‌هاشون چه کارهایی می‌کنند؟
- بازی می‌کنن، کارتون می‌بینن.
- چه بازی‌هایی دارند؟
- نمی‌دونم، ولی فکر کنم سونیک، ساب وی، بازی جنگی و موتور و این‌ها.
- توی اینترنت هم می‌رن؟
- آره می‌رن.

---

۱. از گوشی آیفن بازی یا فیلم را تنها می‌توان از آپ‌استور دانلود کرد، و یونو نیز از گوشی پدرش نمی‌توانست، از سایر جست‌وجوگرها و وبسایت‌ها، بازی یا فیلم بگیرد. اما من (پژوهش‌گر) نرم افزاری روی گوشی خودم داشتم که این امکان را برای من فراهم می‌آورد که با گوشی خودم از سایر جست‌وجوگرها، بازی و فیلم دانلود کنم. و یونو در جریان آزمون و خطای خویش به این مسأله رسید و به همین دلیل خیلی خوشحال شد.



- دنبال چی می گردند و چی سرچ می کنند؟
- مثلاً مانی عکس فوتبالیست‌ها رو می بینه، عکس موتور، ماشین.
- تو چی؟ توی اینترنت می‌ری؟ چی سرچ می‌کنی؟
- من یه بار اسم خودمو زدم که عکس خودمو ببینم، بعد اسم مامان و اسم بابا.
- تو مگه سواد داری؟
- بلدم بنویسم، خاله پریسا بهمون الفبا یاد می‌ده، اسم خودمونو بنویسیم، اسم کوچه‌ها رو بخونیم.
- بعد اسم خودت رو سرچ می‌کنی، چیزی میاره؟
- کلی چیز الکی، اصلاً هم عکس منو نمیاره، بین مثلاً بزنی مسی، کل عکس مسی رو میاره، ولی عکس منو نمیاره.
- دیگه چی سرچ می‌کنی؟
- عکس موتور، ماشین، دایناسور، شیر، از اون راه راه‌ها».



مصاحبه‌های انجام شده با رادین ۴ ساله (و مادر بزرگش)، مادر یسنای ۵ ساله و تبسم ۶ ساله، در درجه نخست بیانگر عقب ماندن اولیا از فرزندشان در زمینه دانش فنی نسبت به تلفن همراه یا تبلت و رایانه‌شان است و در درجه بعد، بیانگر اعتماد به نفس کودکان پیش دبستانی که در جریان یادگیری و آموزش فعالشان، به دانش لازم جهت کاربری از ظرفیت‌های مختلف فناوری‌های ارتباطی دست یافته‌اند.

«- رادین مهدکودک هم می‌ری یا نه؟

مهدکودک؟

- آره، مهدکودک؟

نه، مهدکودک نمی‌رم، خونه هستم...»

(مادر بزرگش ما را در حال بازی با گوشی می‌بیند و گوشی من را از دستش می‌گیرد).

مادر بزرگ رادین: یا موبایل مامان و باباش یا موبایل من همش دستشه، یه چیزایی رو بلده که مادرش بلد نیست، ماشالا باهوشن بچه‌ها، اعداد رو هم بلده از ۱ تا ۱۵ فارسی و انگلیسی بلده، بهش بگی دو تا کمتر از ۹ هم می‌شه ۷ می‌شه».

«یه وقتایی مامانم بلد نیست با گوشی کارکنه، من بهش یاد می‌دم.

- مثلاً چی یادش می‌دی؟

مثلاً می‌خواد آدمک بفرسته برای کسی، من بهش یاد می‌دم.

- تو از کجا یاد گرفتی؟

من خودم یاد گرفتم.

- چه طوری یاد گرفتی؟

گوشی دیگران رو دیدم یاد گرفتم.

- از گوشی کی یاد گرفتی؟

مثلاً گوشی خاله‌ام، عمه‌ام».



کودکان یادگیری‌های فعالی را که در ارتباط با کاربری از

تلفن همراه، تبلت و اینترنت داشته‌اند، هم برای گسترش

یادگیری‌هایشان در کاربری از فناوری‌ها و هم در سایر مسایل

علمی به کار می‌برند.

مصاحبه‌های انجام شده با طاهای ۶ ساله، محمد ۵ ساله و دانیال ۶ ساله، نمونه‌هایی در جهات اخیر

را به دست می‌دهند:

«- بیش‌تر تبلت رو دوست داری یا مینیون؟

تبلت.

- چرا تبلت؟

چون می‌تونم برم تو تبلتم مینیون رو ببینم.

- چه طوری؟

می‌نویسم انمشن (انیمیشن) مینیون، بعد میاره برام.

- مگه تو سواد داری؟

خاله وحیده بهمون یاد داده. مامانم بهم یه کم نوشتن یاد داده که می‌رم کلاس اول، راحت باشم.

- خوب چرا نمی‌ری از تلویزیون ببینی؟

خب بعضی اوقات که مینیون نشون نمی‌ده، می‌رم تو تبلتم می‌بینم.

- خوب وقتی تو تبلت می‌بینی، به مامانت می‌گی؟

آره، بعضی اسم‌های سخت هم می‌گم، مامانم برام بزنه.

- چه طوری می‌دونستی تو تبلت هم بزنی، می‌تونی فیلم رو ببینی؟

از عقلم استفاده کردم.

- بعد دیگه چه کارهایی رو این جوری از عقلت استفاده کردی؟

مثلاً می‌تونم آهنگم بگیرم.

- چه آهنگی؟  
می‌زنم آهنگ مینیون‌ها». «  
«آخیش. بردم، بردم.  
- سه‌تا ستاره گرفتی.  
آره. با قبلیا می‌شه ۹ تا ستاره.  
- چه جور می‌شمردی؟  
خب سه‌تا الان. سه‌تا هم دفعه‌ی قبل باشه... (محاسبه با انگشت) ۴ و ۵ و ۶ و بعدشم سه‌تا دیگه... آره  
۹ تا».

«... دانیال اسباب بازی‌های خودش را نشانم داد که وقتی نزدیک هم می‌شدند، بوق می‌زدند).  
- چرا وقتی نزدیک همدیگه می‌شن، بوق می‌زنن؟  
چون نباید زیاد نزدیک هم بشن.  
- آدم‌ها چی، آدم‌ها نباید زیادی بهم بچسبن و نزدیک هم بشن؟  
می‌تونن، ولی دور باشن نمی‌تونن.  
چرا نمی‌تونن؟  
چون عروسکام آنتنی ان، بی‌سیم می‌شه از دور صدای همو بشنون، اما ما آدم‌ها که آنتن نداریم.  
خوب به جاش تبلت و گوشی درست کردیم، مگه نه؟  
!! آره‌هه خاله، بهش فک نکرده بودم، ما آدم‌ها آنتن داریم (ذوق بسیار)».

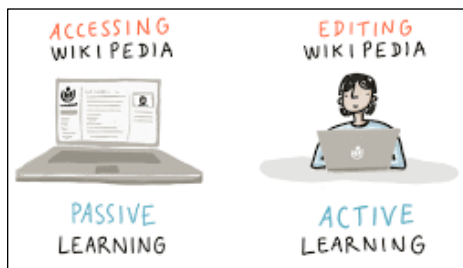


تعمیم یادگیری فعال کودکان به سایر عرصه‌های زندگی فردی و اجتماعی کودکان، مقوله دیگری است که در سطح برخی از کودکان پیش دبستانی قابل مشاهده است. در مصاحبه‌های سوگند، نیوشا و سهیل ۶ ساله، اشاراتی به همین مسأله هست:  
«- شما چه بازی‌هایی توی گوشی مامانت داری؟  
من بازی آرایش السا و آنا رو دارم. بازی بهشت آشپزی دارم، ولی یه کم سخته. بازی شهرک الفبا هم  
لعیاجون گفته ریختم توش. بعد بازی گل مرادم دارم.  
- لعیاجون کیه؟

معلم کلاسسه.

- بازی شهرک الفبا چیه؟

لعیا جون داره بهمون یاد می‌ده، از رو نوشته‌ها یه سری کلماتشونو بخونیم. بعد مثلاً به مامانا تو واتساپ پیام می‌ده، امروز حرف می‌م. بعد می‌ریم تو برنامه‌ش. شکلشو، حروفشو، میوه‌هاشو اینا رو نشونم می‌ده، مام تمرین می‌کنیم. روز بعدشم تو کلاس تمرین می‌کنیم دوباره. بعد مثال می‌زنیم. میم مته میز و اینا. عدد رو هم می‌خونیم باهاش. بعضی موقعه‌ها خودم جلوتر می‌رم کلمات جدید رو زودتر یاد بگیرم».



«- نیوشا باریت چه جوریه؟

یه عالمه لباس و لوازم آرایش داره، میز آرایش هم داره، همه‌اش آرایش می‌کنم، به بابام گفتم برای منم میز توالیت بگیره، من عاشق آرایش کردنم.

- بزرگ شدی می‌خوای چه کاره بشی؟

می‌خوام آرایشگر بشم، همه رو آرایش کنم.

- بلدی؟

آره، مامان بابام رو هم آرایش می‌کنم.

کی بهت یاد داده؟

خودم یاد گرفتم.

- چه جوری؟

مامانم هم کمکم کرده».

«خاله کارتون فوتبالیستا رو دیدی.

- آره مگه این کارتون چی هستش؟

تو تلویزیون نشون می‌دادنش خاله خوب.

- خوب؟

تو تلویزیون بابای سوباسا می‌میره، بعدش عموش میاد به سوباسا کمک می‌کنه. یادته خاله جون.

- آره یادمه؟

اون عموش نبود، دوست پسر مامانشه.

- تو از کجا می‌دونی دوست پسر مامانشه؟

چون رفتیم سی دیش رو گرفتیم».

نکته مهمی که در ارتباط با آموزش فعال کودکان پیش دبستانی لازم به ذکر است، همزمانی آغاز این یادگیری با آغاز ارتباط فعال کودک با تبلت و تلفن همراه است، همان گونه که از مصاحبه‌های زیر برمی آید، آسنای ۳ ساله با دیدن چگونگی رمزگشایی گوشی اولیا، به رمزگوشی اولیا وقوف یافته است و سلنای ۳ ساله، با تایپ کلمات نامفهوم، برای دیگران پیامک ارسال می‌کند.

«- با گوشی مامانت هم بازی می‌کنی؟

آره.

- گوشیشون رمز داره؟

آره.

- رمزشون رو بلدی؟

آره.

- می‌دونن رمزشون رو بلدی؟

آره.

- خودشون یادت دادن؟

نه خودم دستشونو دیدم، یاد گرفتیم».

«- سلنا می‌تونه با گوشی به کسی زنگ بزنه؟

فقط شماره باباشو می‌شناسه، چون تو روز چند بار به باباش زنگ می‌زنه.

- شماره رو سلنا خودش می‌گیره؟

نه تو حافظه‌ی گوشیم هست، خودشم می‌تونه اونو بیاره.

- پیامک می‌تونه بفرسته؟

آره می‌تونه بفرسته، یه سری چیزای نامفهوم می‌نویسه، می‌فرسته برا بقیه.

- از کی یاد گرفته؟

دیده من می‌فرستم، از خودم یاد گرفته».



عرشایی ۶ ساله، در مصاحبه‌اش گزارش می‌دهد، خواهر ۳/۵ ساله او که به صورت آزمون و خطا با گوشی یا تبلت وی بازی می‌کند، گاهی به دلیل اشتباهش، اینترنت آن‌ها را تمام می‌کند. مادر آریای ۳ ساله هم از فرزندش یاد کرده، خاطرنشان می‌سازد، در حالی که آن‌ها به فرزندشان دانلود بازی را یاد نداده‌اند، او خودش رأساً این کار را یاد گرفته است و سرانجام رادین ۴ ساله در مصاحبه خود بیان می‌دارد، برنامه‌هایی را در ارتباط با تبلت و موبایل اطرافیان‌ش فراگرفته است که نام آن‌ها را نمی‌داند:

«آره، خواهر من سه سال و نیمش هست. سرخود می‌ره تو بازار...»

- بعد چیزی دانلود می‌کنه؟

نصب رو می‌زنه، میاد بیرون، خواهرم تبلت رو نگاه می‌کنه، حواسش نیس داره دانلود می‌شه، می‌گه خب این هیجی نیست، می‌ذاره دو ساعت بعد برمی‌داره، می‌گه ای، این چیه، می‌زنه می‌گه، حالا اشکال نداره، می‌گن عرشیا تو بودی؟ منو دعوا می‌کنن.

- !!

می‌گم مامان پرنیا بوده، می‌گه دروغ نگو، تویی... آخر فهمید که پرنیاس، انقدددد بابام زدتشششش.

- پرنیا رو؟

آره.

- چون بازی دانلود کرد؟

اینترنتمون اون تموم کرد.

- آهان پس واسه همین.

رفت تو کیش، همین طوری جمای منو خرج می‌کرد، بین من ۱۸۰ تا جم داشتم.

- خب؟

۶ تا الان دارم.»



«- آریا بازی‌هاش رو خودش دانلود می‌کنه؟

جدیداً آره و از طریق اپلیکیشن بازار که خوب و مطمئنه، تقریباً این کار رو انجام می‌ده، اصلاً خودش یاد گرفته‌ها، ما چیزی بهش یاد ندادیم، آپشن‌های دیگه‌ی گوشی رو هم بلده، به جز قسمتای مربوط به بازی. جدیداً با شیر ایت زیاد ور می‌ره برای انتقال بازی و اینا به گوشی‌های دیگه. حالا این که چه جوری رفته یاد گرفته، واسم عجیبه که خودمم فکر می‌کنم کلاً همه چیز رو با توجه به استفاده من یاد گرفته... البته به هر حال تکنولوژی همینه و کاریش هم نمی‌شه کرد... همه همینن... دنیا به این سمت رفته... دست ما هم نیست... مگه این که بزرگ‌تر بشه و خودش بیشتر درک کنه.»

«دیگه چه کارهایی با تبلت و موبایل می‌کنی؟»

- به جز بازی؟... اوممم... همه بازی‌ها رو بلدم.

به جز بازی چی؟

- به جز بازی، همه چی بلدم.

مثلاً چی؟

- همه چی دیگه، ولی اسماشونو بلد نیستم».



گاهی بعضی از اولیا با ایجاد ممانعت بر سر راه کاربری مفرط فرزندشان از تبلت و گوشی، این انگیزه را در کودکان که مسحور جذابیت‌های فناوری‌های جدید شده است، پدید می‌آورند که با سروکله زدن با تنظیمات تبلت یا گوشی همراه، بر محدودیت‌های اعمال شده اولیا فایز آمده، مشکل خود را حل کند. نمونه رضای ۵ ساله، مورد بارزی در همین جهت می‌باشد. یکی از پژوهش‌گران تحقیق در همین رابطه از رضا (فرزند خواهرش) به شرح زیر یاد می‌کرد:

«رضای ۵ ساله، کودکی است که اگر یکی از اطرافیان او در جریان نصب برنامه‌ای روی گوشی خودش مشکلی داشته باشد، رضا در صدد رفع مشکل او برمی‌آید و پیگیری‌های وی غالباً در این جهت جواب می‌دهد... . یک بار مادر رضا در کنترل نوع کاربری فرزندش از بازی‌ها، پس از مشاهده کژکاربری فرزندش از بازی‌های دیجیتال، برخی از این بازی‌ها را حذف کرد، اما رضا برای انجام بازی، با جست‌وجوی گوشی، راه‌هایی خلاقانه‌ای برای نصب مجدد آن پیدا کرده است که حتی والدین هم از آن‌ها غافلند، به عنوان مثال، مادر با حذف بازی، برنامه‌ی شیر ایت را هم برای جلوگیری از دریافت مجدد بازی‌ها توسط فرزندش از همسن و سال‌های خودش، حذف کرده بود، ولی رضا با جست‌وجو در پوشه‌ی فایل منیجر، پوشه‌ی شیر ایت را یافته و برنامه‌ها را دوباره نصب کرده و هر بار پس از استفاده، آن را حذف می‌کرد تا والدین متوجه کاربری او از بازی‌های ممنوع شده توسط خودشان نشوند و بار دیگر با گرفتن گوشی همین روند را تکرار می‌کرد».

## ۲-۲- پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها

«علیرضا خیلی به گوشی وارده! می‌تونم بپرسم که از کی با گوشی و امثال این‌ها کار کرده که این قدر مهارت داره؟»

(مادر در حالی که لبخند خاصی بر صورت دارد) معلومه که وارده پسر! والا از بچگی، یادم نمیداد! اما اون قدر باهوش بود، زود یاد گرفت. فکر کنم دو سالش بود که قشنگ برای خودش آهنگ می‌داشت یا بازی دانلود می‌کرد!» (مصاحبه با مادر علیرضای ۶ ساله).



جذابیت‌های فناوری‌ها و تنوع بازی‌ها و سرگرمی‌هایی که در فناوری‌ها برای اقشار مختلف از جمله کودکان خردسال تدارک دیده شده است، سبب می‌شود کودکان از آغاز زندگی متوجه جذابیت‌های فناوری‌ها شده، تمایل به کاربری از آن‌ها داشته باشند.

پیشتر بیان شد که اگرچه تا حدود ۲ سالگی کودک، اولیا با پخش آهنگ یا فیلم برای کودکشان، نقش فعالی در کاربری فرزندشان از فناوری دارند، اما به تدریج کودکان از سن ۲ سالگی به شکل معنادارتری با تبلت یا تلفن همراه رابطه برقرار کرده، بازی‌های ساده را شخصاً انجام می‌دهند. در اواخر ۲ سالگی کودکانی که با تلفن همراه اولیا بازی می‌کنند، ممکن است بتوانند با گوشی عکس بگیرند. به گالری عکس‌ها بروند، به تلفن پاسخ داده و تماس معنادار با دیگران برقرار کنند و کاربری‌های مشابه را از تلفن همراه و تبلت داشته باشند.





از سن سه سالگی ارتباط کودکان با فناوری‌ها عمق بیشتری می‌یابد و آنان با دانلود بازی آشنا شده، برای خود بازی دانلود می‌کنند. به همین ترتیب در سال‌های بعد کودکان از کارآیی ارسال اطلاعات (از طریق برنامه‌هایی نظیر شیر ایت)، رمزگذاری، ورود به شبکه‌های اجتماعی و برقراری ارتباط معنادار با دوستان در شبکه‌های اجتماعی (با ارسال استیکر یا صوت) برخوردار می‌گردند.



بررسی‌های انجام شده دلالت بر آن دارد که با وجود عدم توانایی نگارش کودکان پیش دبستان، کودکان ممکن است برای حل مشکلات فنی که برای آن‌ها در جریان کاربری از تبلت یا گوشی همراه پیش می‌آید، با تهیه اسکرین‌شات از مراحل رفع اشکال پیش آمده و ارسال آن برای یکدیگر، اطلاعات لازم را در اختیار دوستانشان قرار داده، به این ترتیب مشکل فنی آنان را حل کنند. البته گاهی اولیا به سبب استفاده از فناوری‌ها به صورت یک پرستار الکترونیکی، سبب می‌شوند که فرزندان‌شان خیلی زود به کاربری از فناوری‌ها بپردازند:



جلیلی (ایران، ۱۳۹۷/۸/۲۲) در مقاله کودکان به چه محتوایی در فضای مجازی نیاز دارند، می‌نویسد: «با توسعه اینترنت در جهان، سن استفاده از فضای مجازی نیز بسیار پایین آمده است به صورتی که حالا دیگر از هر سه کاربر اینترنت در جهان، یک نفر کودک است؛ کودکانی که زمان زیادی را صرف بازی یا حضور در شبکه‌های اجتماعی می‌کنند و بیش‌تر اوقات نیز بدون نظارت والدین، از اپلیکیشن‌های مختلف تلفن همراه استفاده می‌کنند». مصاحبه انجام شده زیر، دورنمایی از چگونگی یادگیری و کاربری از فناوری‌های ارتباطی در کودکان خردسال را نشان می‌دهد:

«- هلما خانم بلدی بری تو عکس‌ها؟ (گوشی خودم را دست هلما دادم و گفتم به قسمت عکس‌ها برود که درست به گالری عکس‌ها رفت).

- بلدی عکس بفرستی؟

(هلمما نگاهم می کند).

(آره، هلمما با تلگرام عکس می فرسته، البته اول به من می گه و بعد عکس می فرسته.

- گوشه زنگ بخوره، جواب می ده؟

آره، واسه خودش حرف می زنه تا من پیام.

- هلمما دیگه چه چیزهایی بلده؟

کلاً همه چی رو بلده و اگر هم بلد نباشه، خودش اون قدر پیگیری می کنه تا یاد بگیره و خیلی سوال نمی پرسه.

- اینستاگرام چی؟ بلده باهاش کار کنه؟

در حدی که بره توش و بره صفحه های مختلف رو نگاه کنه، بلده یا این که چیزی رو لایک کنه!.

- هلمما، خاله بلدی بازی بریزی تو تبلت؟

اوهوم.

- چه جوری؟ (گوشه خودم را دستش دادم و گفتم از کجا؟)

از تو این و این (آیکون بازار و اینترنت را نشان می دهد).

(- خودش بلده بره توی اینترنت و بازی سرچ کنه؟

نه، دیده ما از اونجا می گیریم، واسه همین می گه، خودش فقط بلده بره تو بازار و بازی بریزه) (هلمما، ۲ سال و ۱۰ ماهه)».



«- آسنا جان، جز بازی با تبلت چه کار می کنی؟

عکس می گیرم.

- از چه چیزهایی عکس می گیری؟

از گلا.

---

۱. به دلیل کم بودن سن هلمما، جاهایی از مادرش کمک گرفته شده است که این اطلاعات در پراپت نقل شده اند. لازم به ذکر است که خانواده هلمما به لحاظ اقتصادی - اجتماعی جزو اقشار پایین تر از حد متوسط جامعه هستند.

- بلدی بفرستی؟  
آره با زاپیا.
- تا حالا شده مامانت بگه، چرا اون عکس‌ها رو گرفتی، پاکش کن؟  
نه، نشده، از گلا فقط عکس می‌گیرم.
- گوشیت سیم‌کارت داره؟  
نمی‌دونم.
- یعنی می‌شه با اون زنگ بزنی؟  
نه، نمی‌شه.
- سیم‌کارت ننداختم (مفهومش را فهمید).  
چرا سیم‌کارت نینداختی؟  
مامانم گفته هنوز بزرگ نشدی.
- مامانت نگفته چه وقتی برات سیم‌کارت می‌اندازه؟  
وقتی بزرگ شدم.
- تبلتت رمز داره؟  
بله.
- چرا رمز گذاشتی؟  
می‌خواستم دوستانم برنارن که بازی کنن.
- مگه تا حالا شده که کسی اون رو برداره؟  
آره، بی‌اجازه اونم.
- کی برات رمز رو گذاشته؟  
خوادم.
- کی یادت داده؟  
مامانم (آسنا، ۳ ساله).



«- آرش جان، اینترنت می‌دونی چیه؟»

آره، خانما با اینترنت با آقاهه حرف می‌زنن، آقا با خانمش حرف می‌زنه، بچه‌ها بازی می‌کنن.

- پس با اینترنت آدم‌ها با هم حرف می‌زنن؟

آره، با اینترنت ونوم نگاه می‌کنم، مرد عنکبوتی نگاه می‌کنم» (آرش، ۳ ساله).

مادر هانای ۲/۵ ساله هم که به دلیل تأخیر تکلم فرزندش به کلینیک روان‌شناسی مراجعه کرده بود، در مصاحبه خود بیان می‌داشت، اولین کلماتی را که دخترش یاد گرفته و بر زبان می‌آورد، اسامی کارتونها و قهرمانان آنها است:

«- هانا چه کارتونهایی رو بیشتر می‌بینه و چه بازی‌هایی رو دوست داره؟»

اوایل کارتونهای آهنگین بیشتر دوست داشت، الان کارتونهای داستانی. البته نه این که الان آهنگی

دوست نداشته باشه، الان داستانی هم اضافه شده به اونا.

- خوب!

مثلاً الان کارتون مورد علاقه‌ش پیاپیگ هست که سی‌دی شو براش خریدم. عاشق پیاپیگ هست،

اسم همه عروسکاش هم سوزی و جرج هست، خیلی موزیک داره، تو آپاراتم هست، دانلودشون رو دارم

تو گوشیم که از رو اونم بتونه ببینه.

- خیلی جالبه با این که بچه‌ی شما مشکل تکلم داره، ولی گویا اسم‌های انگلیسی رو تلفظ می‌کنه و

به کار می‌بره.

آره خب، هانا نمی‌تونه هنوز جمله بگه، مامان و بابا و عزوز (به مادر بزرگش به جای عزیز، عزوز می‌گوید) و

هاپو و پیشی و اینا رو می‌گه یا مثلاً به مگس می‌گه جوجو، کلمه می‌گه، ولی حرف نمی‌زنه.

- آره منظور من هم این هست که این مسأله نشونه این هست که بچه شما احتمالاً توانایی گفتار

داره. خوب ادامه بدید!

هر چیزی که باشه معمولاً استقبال می‌کنه، جم جونپور و جم کیدز کارتونهای خوبی می‌دارن، حتی به

برنامه‌های کاردستی و رنگ‌آمیزی اینا هم توجه می‌کنه که آموزشیه و به رشد خلاقیت و استعداد بچه‌ها

کمک می‌کنه. به نظرم عاشق کارتون فوکس فامیلی، پوکویو و پلنگ صورتی هست، گاهی وقتا از

گوشی فوتبالیست‌ها رو هم می‌بینه، حتی اسم کارتونا رو هم بلد شده این اواخر و بعضی وقتا با گفتن

اسم کارتون به من می‌فهمونه که فلان کارتون رو می‌خواد ببینه».



نهادهای تبلیغاتی غرب در روند تولید محتوا برای تبلت، تلفن همراه، پی‌اس‌فور، رایانه و ماهواره کودکان، تولید محتوای مورد نظر را با اهداف از پیش تعیین شده و برنامه‌ریزی دقیق پیش می‌برند، بنابراین محتواهای تولید شده در غالب موارد مورد توجه کودکان کاربر واقع شده، معطوف به فناوری‌های ارتباطی جدید شده، کاربری از آن‌ها را در صدر برنامه‌های خویش قرار می‌دهند. مصاحبه زیر که با مادر یاسین ۴ ساله انجام پذیرفته است، نشان می‌دهد یاسین با وجود نداشتن تبلت یا گوشی و در عین بی‌بهره بودن از سواد خواندن و نوشتن، چگونه از برخی از کاربری‌های تلفن همراه استفاده می‌کند:

«- یاسین هر دفعه که از گوشی پدرش استفاده می‌کند، استفاده‌اش چه مدت زمانی طول می‌کشد؟ اگر اجازه بدهیم که ۵ ساعت، ۶ ساعت استفاده می‌کند، ولی معمولاً بیش‌تر از یک یا دو ساعت اجازه استفاده به یاسین نمی‌دهیم، اگر چه معمولاً یاسین گریه می‌کند و گوشی رو می‌خواد، ولی ما توجه نمی‌کنیم و در روز بیش‌تر از این اجازه نمی‌دهیم استفاده کند.

- وقتی یاسین گوشی شما را می‌گیرد، چه استفاده‌هایی از گوشی می‌کند؟  
از گوشی بیش‌تر برای کارتون دیدن استفاده می‌کند، اگر بازی در گوشی باشه، بازی می‌کند. البته بابای یاسین بازی توی گوشیش نداره و اون‌ها رو پاک کرده، قبلاً یک بازی زامبی برای خودش داشت، یاسین به طور اتفاقی بازی رو انجام داده بود و بعد از اون دیگه تنهایی در اتاقش نمی‌خوابید و از تنها بودن می‌ترسید و اصلاً به اتاقش نمی‌رفت و پدرش هم به همین خاطر بازی رو پاک کرد و دیگه بازی توی گوشی خودش نداره. چون گوشی بازی نداره، یاسین با برنامه روبیکا کارتون نگاه می‌کند.

- یاسین چه طور کارتونها را پیدا می‌کند؟ آیا شما برای او کارتون می‌ریزید؟  
یاسین خودش وارد برنامه روبیکا می‌شه و از اون جا کارتون می‌بینه، جدیداً هم یاد گرفته که وارد برنامه دیوار می‌شه و به ما می‌گه اسباب بازی بیارید تا من اسباب بازی‌ها رو نگاه کنم و بیش‌تر مثلاً دنبال این طور چیزهاس، ماشین بیبینه و کارتون‌های ماشینی بیبینه، خودش وارد این برنامه‌ها می‌شه و خودش این چیزها رو پیدا می‌کند و ما هم می‌مونیم که چه طور این کار رو انجام می‌ده و خودش می‌ره سراغ کارتونها و خودش انتخاب می‌کند.

- شما گفتید که یاسین وارد روبیکا می‌شود و کارتون خاصی را پیدا می‌کند، پسران چه طور این کار را انجام می‌دهند؟ چون سن خیلی کمی داره؟  
یاسین در اوایل گوشی را به خودمون می‌داد و می‌گفت برام کارتون بگذارید، یکی دو بار خودمان برایش کارتون گذاشتیم، بعد دیدیم که تایم کارتون دیدن اون زیاد می‌شه، گفتیم که دیگه کارتون نمی‌گذاریم، فقط عکس‌های گوشی رو نگاه کند.

- عکس‌هایی که خودتان گرفته بودید؟  
بله، بعد دیدیم وارد روبیکا شده، خودش گشته و برنامه کارتونی رو از روی شکل اون پیدا کرده و داره می‌بیند.

- یاسین چه طور کارتون را پیدا کرده بود؟

توی برنامه روییکا، اولش که خودمون سرچ می‌کنیم و بعد آی‌کون اون کارتون روی لیست برنامه می‌مونه و حتی اگر آن‌لاین نباشیم، یک سری از کارتونها را می‌شه دید، ولی آن‌قدرها هم شکل آن کارتون مشخص نیست و یاسین خودش می‌ره و این کارتونها را پیدا می‌کنه، اول می‌ره و به صورت شانسی اون‌ها رو پیدا می‌کنه، بعد نشونه‌گذاری می‌کنه و دفعات بعد راحت‌تر اون‌ها رو پیدا می‌کنه.

- یاسین چه طور کارتونها رو نگاه می‌کند؟

بیش‌تر کارتونها رو رزمی و پسرانه.

- اسم کارتونها رو که یاسین بیشتر دوست داره، کدام‌ها هستند؟

مثلاً مرد عنکبوتی و پاندای کنگ‌فو کار که خیلی هم بازی‌های خشنی هستند. لاک‌پشت‌های نینجا و ماشین مک کوئین و این‌ها رو هم دوست داره. بعد بیش‌تر سراغ این‌ها می‌ره که در اون‌ها پرخاشگری هست که روی خودش هم خیلی تأثیر می‌گذاره، مثلاً یک مدت که این کارتونها را تماشا می‌کنه، می‌بینیم که توی خونه پرخاشگر و عصبی می‌شه، ولی یه مدتی که کارتونها معمولی و آرام‌تر می‌گذاریم، آرام‌تر می‌شه.

- یاسین دیگه از چه برنامه‌هایی استفاده می‌کند؟

یاسین تازگی‌ها وارد سایت دیوار می‌شه، البته بیش‌تر به خاطر اسباب‌بازی‌ها، چون به اسباب‌بازی علاقه داره.

- اگر اشتباه نکنم سایت دیوار برای خرید و فروش هست؟

بله، مثلاً یک سری از مغازه‌ها هستند که اسباب‌بازی‌هایشان را برای فروش اون‌جا می‌گذارند و پسر من هم چون خیلی به ماشین علاقه داره، به ما نشون می‌ده و می‌گه این رو برایم بگیرد یا اون رو برایم بگیرد.

- یاسین این برنامه را چه طور یاد گرفته؟

یاسین بیش‌تر داخل برنامه که می‌ره، خواندن و نوشتن که بلد نیست، عکس یک اسباب‌بازی رو می‌بینه و داخل اون بخش می‌روه و به این ترتیب اسباب‌بازی‌های دیگه‌ای رو که در همان بخش هست رو پیدا می‌کنه و این‌طور وارد بخش اسباب‌بازی‌های دیوار می‌شه و یا گاهی اوقات از ما می‌خواد که بزیم اسباب‌بازی تا اسباب‌بازی‌ها بیایند. یاسین به این کار رغبت زیادی نشون می‌ده، ولی من خودم رغبت چندانی برای دادن گوشی به یاسین ندارم، ولی گاهی اوقات مجبوریم که گوشی را به او بدهیم، مثلاً می‌بینیم که اطرافمان اکثر بچه‌ها گوشی یا تبلت دارند، بعد مثلاً یک‌جا که در جمع وارد می‌شویم و یاسین گوشی نداره، به مشکل برمی‌خوریم، برای همین مجبوریم که گوشی خودمون رو در اختیارش بگذاریم که گوشی اون‌ها رو نبینه تا بخواد براش گریه کنه، به خاطر همین گاهی اوقات مجبوریم که گوشی به او بدهیم، ولی در کل زیاد گوشی به اون نمی‌دیم.

- یاسین با سایت دیوار چه طور آشنا شده؟

یاسین این رو یکی دو بار دست بابایش دیده، البته قبلش اصلاً نمی‌دونست، یکی دو بار که دست بابایش دید و دید توش اسباب بازی و ماشین هم هست، بهش علاقه‌مند شد و اون رو یاد گرفت.

- گفتید وقتی می‌روید مهمانی، گوشی خودتان را به او می‌دهید که سمت گوشی دیگران نرود، چرا این کار را انجام می‌دهید؟

من بیشتر تر به خاطر این که می‌بینم دیگران یک سری بازی‌ها در گوشیشان هست که من مثلاً دوست ندارم پسرم اون‌ها رو انجام بده، تفنگ و این طور چیزها خیلی روی یاسین تأثیر می‌گذاره.

- آیا شده که این اتفاق برای یاسین افتاده باشد و اون با گوشی کسی بازی انجام داده باشد؟

بله، مثلاً بازی زامبی را دیده بود، برای همین می‌گفت من تنها به اتاق نمی‌روم چون می‌ترسم. الآن هم هر چه قدر من به اون می‌گم اون بازی بود، الکی بود، به هیچ عنوان قبول نمی‌کنه و استرس داره. برای همین وقتی می‌بینم یک سری این طور بازی‌ها را انجام می‌دهند یا مثلاً همین بازی پرنده‌های خشن بود فکر کنم و یا این طور بازی‌ها که خیلی خشن هستند، مثلاً یکی از فامیل‌ها که این بازی را در گوشیش داشت من تأثیر آن را روی بچه‌اش می‌دیدم که چه طور رفتار می‌کنه، به خاطر همان می‌گم اگر یاسین یک کارتون در گوشیم نگاه کنه، بهتر از اون هست که بره سراغ گوشی و بازی دیگران».



بررسی‌های انجام شده در سطح کودکان خردسال دلالت بر آن دارد، کودکانی که فاقد وسایلی نظیر تبلت، ایکس‌باکس و یا تلفن همراه هستند، یکی از بحث‌های دایمی‌شان با یکدیگر، وسایل اخیر است و ضمن شناخت بسیاری از برندهای موجود در زمینه وسایل مزبور، آرزوی دستیابی به رسانه‌های دیجیتال را دارند.



عرشیای ۶ ساله هم در توصیف آشنایی خود با تلفن همراه بیان می‌داشت:

«مامانم بهم گفت، ببین این، اسمش بازاره...»

- خوب؟

اولش می‌گفتم بازار، حالا که بزرگ‌تر شدم می‌گم بازار، بعهدهد گفت، باید اینو بزنی که دانلود شه، سریع زدم. گفت آره، بعد گفت، ببین اگه این بازی رو نمی‌خوای، باید اینو بزنی، ضربدر، اولشم می‌گفتم ضییدر.

- خوب؟

به گوشیم می‌گفتم گیشی.

- گفتمی برای دانلود باید کدوم رو بزنی؟

اونی که فلش داره.

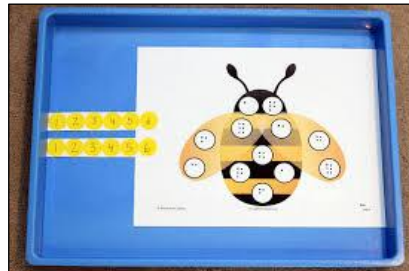
بعد بزرگ شدممهم، رفتم، سرخود، می‌گفتم ایول کسی نیست خونه، می‌رفتم بازی دانلود می‌کردم، بعد می‌دیدم مامان زنگ می‌زد، سریع حذفش می‌کردم، (برای پاک کردن اثر انگشت) تمیزش می‌کردم، می‌داشتمش تو شارژ که بگم مامان من بازی دانلود نکردم و این همین طوری تو شارژ بوده، در رو باز کردم دیدم ای وای این پرینت داشته.

- می‌فهمید؟

آره، می‌فهمید.

- بعد چه کار می‌کرد؟

می‌گفت اشکال نداره، حالا به بابات می‌گم که با کمر بند بزنتت».



مصاحبه صورت گرفته با برسا و صالح ۶ ساله، بیانگر آن است که در حال حاضر اقبال قابل تأملی از کودکان پیش از ورود به دبستان، با فناوری‌های ارتباطی جدید آشنا شده و از آن‌ها کاربری دارند و به همین علت اولیا، اولیای آموزشی و مسوولان فرهنگی جامعه باید قبل از ارایه سواد خواندن و نوشتن به کودکان پیش دبستانی، در اندیشه ارایه سواد رسانه‌ای به آنان برآیند:

«- خوب بعد بازی‌ها رو کی برات می‌ریزه؟

خودم.

- خودت می‌ریزی؟ سخت نیست؟



نه، خیلی آسونه، باید بری بازار، اسم بازی که می‌خوای رو سرچ کنی، بعد عکسشو میاره، می‌زنی روش، بعد باید بزنی رو یه دکمه دیگه، بعدش باید وایسی، یه چیزی پر شه، بعد می‌تونن بزنی که بازی ت بیاد رو تبلت».

«- صالح تو چه استفاده‌ای از موبایل می‌کنی؟

خیلی کارا، عکس و فیلم می‌گیرم مثلاً تو پارک، خونه، تولدا، بعد اونا رو می‌بینم و بعضی وقتا با نرم افزار اونا رو دوباره مونتاژ می‌کنم.

- دیگه چه کارهایی می‌شه با گوشی انجام داد؟

هرجا بخوایم بریم با موبایل اسنپ می‌گیرم.

- اسنپ عالیه صالح (صالح از این که حرفش را تأیید کردم، خیلی خوشش آمد).

یادم رفت بگم شه ایت روی موبایل و اینا هم عالین!

- شه ایت چیه؟ (از تلفظش متوجه نشدم چه می‌گوید، اما بعدش که توضیح داد، فهمیدم که منظور او شیر ایت هست).

وقتی شه ایت رو روی موبایل داشته باشی، فایل‌های با حجم کم رو می‌تونن با کسی به اشتراک بذاری.

- تا حالا دقت کردی که خانواده مثلاً مامانت یا بابا چه استفاده‌هایی از موبایلشون می‌کنند؟

مامانم دو تا خط داره، یه اعتباری و یه دائمی. بسته می‌گیره، آهنگ دانلود می‌کنه، عکس و فیلم، بازی داره، نرم افزار قرآن داره که باهاش دعا می‌خونه، تلگرام داره مثل بقیه، همون اسنپ که من بیش‌تر براش می‌گیرم رو داره.

- ... صالح تو هر روز پارک می‌ای؟

آره! اینجا خیلی خوبه. تابستون‌ها هم کلاس تابستونی گذاشتن، خیلی کلاسای دیگه هم می‌ذارن.

- چه کلاس‌هایی؟

زبان، موسیقی، ورزش و کلاس کامپیوتر، خیلی. اردو هم می‌ریم.

- تو کلاس کامپیوتر چه چیزهایی یاد گرفتی؟

خیلی سطحش پایین بود، همون اولش رفتم کلاس رو عوض کردم و جاش کلاس نجوم برداشتم.

- منظورت چیه که سطحش پایین بود؟

چیزایی که یاد می‌داده، خیلی ابتدایی بود و من اونا رو بلد بودم و حوصله‌ام سر می‌رفت.

- تو چه کارهایی بلدی با کامپیوتر انجام بدی که مطالب کلاس برات تکراری بود؟

خیلی چیزا، لب‌تاپ رو روشن کنم، البته بعضی لب‌تاپا رمز دارن که اول باید رمز درست رو وارد کنی تا بتونی وارد سیستم بشی و کار کنی.

- خوب، دیگه چه کارهایی بلدی؟

سی‌دی فیلم رو ران کنم.

- ران کردن یعنی چی؟  
وقتی سی‌دی رو تو لب‌تاپ می‌ذاری و اون رو اجرا می‌کنی، می‌گن ران کردن.  
- خوب بعد؟  
آهنگ دانلود می‌کنم و گوش می‌کنم.  
- دانلود چیه؟ چه چیزهایی بلدی تو؟  
یعنی شما این چیزا رو بلد نیستی؟  
- یه چیزهایی بلدم آقای مهندس، اما نه به اندازه شما!  
نقاشی می‌کنم، سرچ می‌کنم، کارای پیش دبستانی رو انجام می‌دم.  
الآن حتماً می‌پرسین سرچ چیه؟  
- نه دیگه، اینو بلدم. اما منظورت از کارهای پیش دبستانی چیه؟  
برای زبان و قرآن بهمون کتاب و سی‌دی می‌دان که گوش کنیم و حفظ کنیم.  
- تو توی اینترنت هم می‌ری؟  
آره!

- تو مگه بلدی بنویسی که توی اینترنت هم می‌ری؟  
خودم که نمی‌رم، به مامان و بابام می‌گم یا به آبجیم می‌گم و اونا می‌نویسن و من نگاه می‌کنم.  
- گفتم به جای کلاس کامپیوتر رفتی نجوم، چرا نجوم رو انتخاب کردی؟  
من خیلی به آسمون و ستاره‌ها و سیاره‌ها علاقه دارم. کتابش رو هم دارم که مامان برام می‌خونه و من عکساش رو نگاه می‌کنم.  
شبا قبل خواب خیلی به آسمون نگاه می‌کنم و فکر می‌کنم و تو ذهنم داستان می‌سازم.  
تو اینترنت با مامان یا ابجی درباره آسمون سرچ می‌کنیم، مثلاً اگه مطالب صوتی باشه اونا رو گوش می‌دم یا اگه متن باشه، اونا برام اون متن رو می‌خونن».



## ۲-۳- ارتقای آموزشی افراد خاص

ارتقای آموزشی افراد خاص، مقوله آموزشی دیگری است که در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی جدید مطرح گردیده است. به این معنا که با پا به عرصه وجود گذاردن هر فناوری جدیدی، بلافاصله مسأله کاربری آموزشی آن فناوری مطرح شده، به دنبال آن کاربری فناوری مزبور برای افراد خاص نیز مورد نظر قرار می‌گیرد، هرچند برخی از اظهار نظرها در مورد طراحی پیامک، دلالت بر آن دارد که طراحان اولیه پیامک، اساساً پیامک را با هدف گسترش روابط افراد ناشنوا با یک‌دیگر طراحی و تدوین کردند (منطقی، ۱۳۸۶).



هوستمن شاف<sup>۱</sup> (۲۰۰۴) و پور و پور<sup>۲</sup> (۲۰۰۴)، گزارش می‌کنند که ارسال و دریافت پیام‌های متنی توسط افراد ناشنوا، فرصت بزرگی را برای گسترش و تعمیق روابط آنان با افراد شنوا پدید می‌آورد و به این ترتیب، ارتباط‌های اجتماعی افراد ناشنوا گسترش یافته، از میزان تنهایی آنان کاسته می‌شود.



1. Horstmanshof, L.  
2. Power, M. R. & Power, D.

وانگ<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۴) و واوتر<sup>۲</sup> و دیرکز<sup>۳</sup> (۲۰۱۷)، از اثر مثبت کاربری از رسانه‌های دیجیتالی در ارتقای یادگیری کودکان خردسال کم شنوا ناشنوا یاد کرده‌اند: «بررسی‌های انجام شده حکایت از موفقیت برنامه آموزشی در دانشگاه میسوری در ارتباط با کودکان پیش دبستانی ناشنوا می‌دهند».

«در یک بررسی از ۱۸ نفر از اولیای کودکان ناشنوا و کم شنوای ۳-۱ ساله درخواست شد تا گروهی برای کودکانشان (از روی تبلت) کتاب‌های الکترونیکی و گروه دیگر برای کودکانشان کتاب‌های چاپی بخوانند، بررسی دو گروه حکایت از آن داشت که کتاب‌های الکترونیکی نیز همسان با کتاب‌های چاپی که اولیا برای کودکانشان می‌خواندند، حاوی آثار مثبتی است، به این معنی که موارد اخیر یادگیری بهتر مهارت‌های زبانی برای کودکان ناشنوا و کم شنوای آنان را فراهم می‌آورد».

گولوس<sup>۴</sup> و موسس<sup>۵</sup> (۲۰۱۳) نیز در گزارش پژوهشی خویش از اثرات مثبت به کارگیری رسانه‌های دیجیتالی آموزشی در ارتقای مهارت‌های سوادآموزی در سطح کودکان پیش دبستانی ناشنوا یاد می‌کنند.



1. Wang, Y.
2. Wauters, L.
3. Dirks, E.
4. Golos, D. B.
5. Moses, A. M.

کورن<sup>۱</sup> و همکاران (۱۹۹۴)، نیز گزارش می‌دهند، معلمان دانش‌آموزان دارای ناتوانایی‌های بینایی<sup>۲</sup>، توانسته‌اند با استفاده از تلفن همراه، در جریان آموزش دانش‌آموزانشان، تسریع ایجاد کنند. الفرج<sup>۳</sup> و کووینی<sup>۴</sup> (۲۰۱۴) گزارش می‌دهند، برخی از دستگاه‌های تبدیل مخصوص مانند Mountbatten Braille 9 وجود دارد که باعث می‌شود هر نوع متن تایپ شده به سرعت، خوانده یا برجسته‌سازی شده در بریل چاپ شود. همچنین دستگاه‌های دیگری وجود دارند که متن را به بریل ارتقا می‌دهند. دستگاه‌های دیگری هم وجود دارند که می‌توانند بریل را به گفتار (با استفاده از یک سیستم مانند Braille Lite) تبدیل کنند. دستگاه‌های اخیر دارای تعدادی از برنامه‌های کاربردی دیگر مانند پردازشگر کلمه، یک پایگاه داده، ماشین حساب و دفتر خاطرات هم هست.



الفرج و کووینی (۲۰۱۴) درباره استفاده از فناوری‌های رایانه محور برای کودکان مبتلا به نشانگان داون می‌نویسند:

«لایتون گزارش می‌دهد، ابزارهایی مانند رایانه‌های رومیزی و لپ‌تاپ‌ها برای افزایش یادگیری کودکان با نشانگان داون، در کارولینای شمالی ایالات متحده مورد استفاده قرار گرفته است. علاوه بر این، پژوهش‌گرانی مانند لستر در سال ۲۰۱۲، به استفاده از آپید برای کمک به کودکان مبتلا به نشانگان داون اشاره کرده‌اند.

تلفن‌های همراه، به ویژه گوشی‌های هوشمند، می‌توانند برای حمایت از نیازهای یادگیری کودکان نشانگان داون با ویژگی‌هایی مانند وجود بازی‌های مختلف، پخش کننده‌های موسیقی و دوربین‌هایی که معمولاً در چنین دستگاه‌هایی تعبیه شده‌اند، به کار گرفته شوند.

1. Corn, A. L.
2. Students with visual disabilities
3. Alfaraj, A.
4. Kuyini, A. B.

فناوری‌های رایانه محور بهره‌مندی‌های متعددی برای کودکان نشانگان داون در بردارد، از جمله یادگیری با سرعت سازگار با کودک، ارایه گرافیکی اطلاعات، وجود اصوات انگیزه‌بخش، ارایه بازخورد آنی و کنترل روند یادگیری خویش.

رایانه برخلاف انسان‌ها (در این مورد معلمان)، هیچ وقت به دلیل خطاهای پشت سر هم کودک ناامید و یا خسته نمی‌شود و بازخوردهای آن هیچ وقت تهدیدآمیز و مأیوس کننده نیست.

کاربری کودکان مبتلا به نشانگان داون از فناوری‌های ارتباطی جدید باعث افزایش اعتماد به نفس این کودکان شده، به آنان یادآور می‌گردد که آنان به سهم خود قادر به تأثیرگذاری در محیط اطرافشان هستند. یادگیری رایانه محور به کاربر یک تجربه چندحسی ارایه می‌دهد. از آنجا که رایانه‌ها هم ورودی تصویری و هم صوتی دارند، کودکان مبتلا به نشانگان داون که بیش‌تر یادگیرنده‌های تصویری بوده و یادگیری صوتی برایشان سخت است، می‌توانند محتوای تصویری را از طریق رایانه بهتر یاد بگیرند، مضاف بر این، ارایه گرافیکی برخی از اطلاعات می‌تواند به اشخاص مبتلا به سندرم داون در غلبه بر محدودیت پردازش زبانی آنان کمک کند.

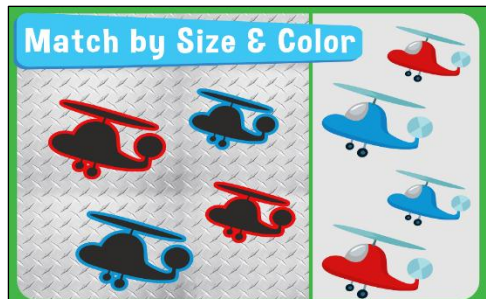
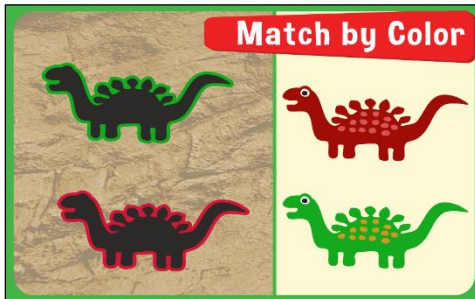
از سوی دیگر، پژوهش نادکارنی و همکارانش که در سال ۲۰۱۲ انجام شد و هدف تأثیر کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید بر روی هماهنگی بین چشم و دست را تعقیب می‌کرد، نشان داد کودکان ۹-۱۱ ساله‌ای که در این پژوهش شرکت کرده بودند، پس از مداخله درمانی لازم، در زمینه هماهنگی چشم و دست و توانایی‌های تصویری - فضایی، بهبود چشم‌گیری به دست آوردند».

فریارا<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۷)، در گزارش پژوهش خویش یادآور گردیده‌اند: مطالعات آنان که در سطح ۸۶ کودک (۶۳ پسر و ۲۳ دختر) با میانگین سنی ۶۷ ماه انجام شد، نشان می‌دهد که کودکان دارای معلولیت با طرد اجتماعی و انزوا در جمع کودکان سالم مواجه بوده، کودکان دارای معلولیت شدیدتر، بیش‌تر مورد طرد قرار می‌گیرند که باید با برنامه‌ریزی لازم بر این امر فایق آمد. این پژوهش‌گران استفاده از فناوری‌ها و انتقال برخی از اطلاعات از این طریق را یکی از تمهیدات مورد نظر در این زمینه معرفی می‌کنند.





کمپ<sup>۱</sup> (۲۰۱۶) نیز در گزارش پژوهشی خویش از تأثیر مثبت استفاده از رسانه‌های دیجیتال روی کودکان دارای معلولیت (و اختلال اوتیسم کودکی) یاد کرده است.



دلیریانو<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۱۵) در گزارش پژوهش خویش یادآور می‌گردند، حضور دانش‌آموزان معلول یک چالش برای محیط آموزشی به حساب می‌آید، از این رو پژوهش‌گران اخیر در صدد برآمدند تا با استفاده از فناوری‌های دیجیتال، در یک کلاس پیش دبستان که یک دانش‌آموز معلول در آن وجود داشت، فاصله موجود بین کودک معلول و سایر کودکان عادی را کاهش دهند. از این رو گروه پژوهش طی ۴ ماه کوشید با آموزش یک برنامه گرافیکی به کودک معلول که در محیط پیش دبستان از آن استفاده می‌شد، فاصله وی با کودکان عادی را کم کند. فعالیت گروه پژوهش توسط ضبط فیلم و ضبط صوت، مستند شد.

1. Kemp, C.  
2. Deliberato, D.

تحلیل یافته‌ها نشان می‌داد که گروه پژوهش به هدف خویش رسیده است و می‌توان با استفاده مناسب از فناوری‌ها، چالش‌های کودکان معلول در کلاس‌های کودکان عادی را تخفیف داد. در پژوهش دیگری تانیل<sup>۱</sup> و نوپف<sup>۲</sup> (۲۰۱۱) در بررسی که روی ۶ مربی کودکان معلول نوپا داشتند، با استفاده از رسانه‌های دیجیتال، مجموعه‌ای از اطلاعات مورد نیاز را به آنان ارائه کردند. بررسی‌های انجام شده، دلالت بر آن داشت که ارائه اطلاعات اخیر، به ویژه در زمینه عاطفی-هیجانی، موجب ارتقای دید مربیان کودکان معلول گردیده است. در موارد دیگری پژوهش‌گران از آثار مثبت به کارگیری فناوری‌های ارتباطی جدید در کاهش اختلال زبان (کانتی-رامسدن<sup>۳</sup> و همکاران، ۲۰۱۰) و اختلال یادگیری (کورسیک<sup>۴</sup>، ۲۰۱۱) دانش‌آموزان یادکرده‌اند.

مهتاب ۵ ساله که به علت ازدواج فامیلی پدر و مادرش، از بدو تولد از وجود مشکل کم‌بینایی رنج می‌برد، از ابزارهای کمکی مثل عینک، لنز، ذره‌بین، کتاب‌های با فونت درشت و مانند آن‌ها استفاده می‌کند. مهتاب در مصاحبه خود بیان داشته است که اولیای وی با تصویربرداری از کتاب‌های آموزشی مهتاب، این اسکن‌ها را روی تبلت وی ریخته‌اند و او با بزرگ کردن تصاویر مورد نظر، هم‌پای با بقیه کودکان مهتاب آموزش می‌بیند:

«- خیلی خوب گل دختر گفتم با تبلت کتاب هم می‌بینی؟»

بله خاله، کتاب‌مو اسکن می‌کنم، بعد زوم می‌کنم که بتونم راحت‌تر ببینم.

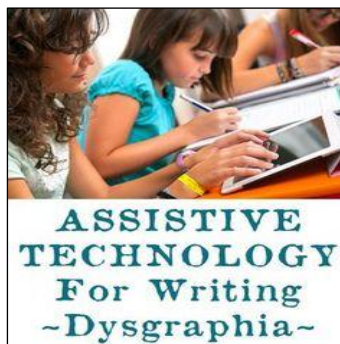
- سر کلاس‌های مهتاب چه طور؟

مامانم با زهرا جون (مربی مهتاب) صحبت کرده، اجازه داده، تبلت می‌برم مهتاب!

- اون وقت دوست‌هاش چه طور؟ اون‌ها هم اجازه دارن تبلت بیارن؟

نه سمانه جون. اونا چشم‌شون راحت کتاب رو می‌بینن. فقط مثلاً هر چند وقت یه بار اجازه می‌دن یه

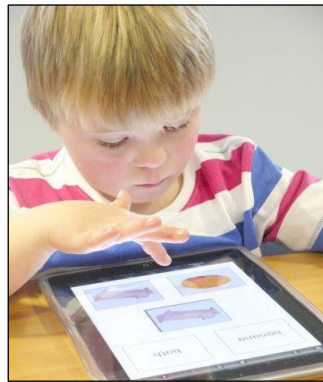
روز همگی اسباب‌بازی مورد علاقمون یا تبلتمون رو ببریم».



1. Tanyel, N.
2. Knopf, H. T.
3. Conti-Ramsden, G..
4. Curcic, Svjetlana



منطقی (۱۳۹۴) گزارش می‌دهد، در حالی که مسوولان آموزش و پرورش در زمینه کاربری یا عدم کاربری از تبلت و گوشی همراه، سردرگم بوده، تنها به نفی آن‌ها اقدام می‌کنند، برخی از خانواده‌های کودکان بیمار بستری در بیمارستان، با استفاده از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه، ارتباط فرزندشان را با هم‌کلاسی‌هایش برقرار کرده، به این ترتیب موفق شده‌اند تا حدودی آلام فرزند بیمارشان را کاهش دهند. اما گزارش دیگری در ارتباط با به کارگیری تبلت و تلفن همراه در سطح کودکان معلول و خاص پیش دبستانی در داخل، یافته نشد.



## ۴-۲- کاربری تخصصی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته

«- فرزام کارتونها رو توی موبایل دانلود می‌کنی؟  
نه لایو می‌بینم... دانلود کنم که مامانم می‌فهمه خاله.  
- لایو می‌بینی، نمی‌فهمه؟  
نه. چون از وای فای استفاده می‌کنم.  
- کجاها کارتونها لایو می‌بینی؟

بعضی وقتها توی سایتها... بعضی وقتها هم توی بعضی برنامه‌ها... مثل دیجیتون یا تد» (فرزام،

یکی از مطالعات انجام شده، حکایت از آن دارد که کودکان ۶ ساله در مقایسه با افراد ۴۵ ساله، فهم و شناخت بیش‌تری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته دارند. یکی از عوامل مهم در این میان، ارتباط کودکان با فناوری‌های اخیر از بدو تولدشان بوده است. به این معنا که کودکانی که از آغاز تولد با وسایلی مانند تلفن همراه یا تبلت اولیا برخوردار داشته‌اند، نگاه صمیمی‌تری نسبت به این فناوری‌ها داشته، با آن‌ها خود را مأنوس‌تر می‌بینند، حال آن‌که اولیای همان کودکان که از هنگام تولد با فناوری‌های جدید سر و کار نداشته‌اند، این وسایل را نو، پیچیده و قدری دشوار دیده، غالباً نگاهی توأم با ترس به آن‌ها دارند.



جذابیت‌های بسیار زیاد فناوری‌های پیشرفته که به دلیل چند رسانه‌ای بودن آن‌ها است، دلیل مهم دیگری است که سبب شده است کودکان باکشش بیش‌تری به سمت رسانه‌های دیجیتال کشیده شوند. دلیل دیگری که در همین ارتباط قابل طرح است، کنجکاوی کودکان و تحقق یادگیری فعال پیماژه در ارتباط با فناوری‌های اخیر است. فناوری‌هایی نظیر تبلت، تلفن همراه و رایانه (و در مراحل بعد ایکس‌باکس و ماهواره)، از پیچیدگی‌های زیادی برخوردار هستند و همین پیچیدگی‌ها عرصه‌ای برای ارضای کنجکاوی کودکان و تحقق یادگیری فعال آن‌ها می‌گشاید و کودکان در برخورد با وسایل اخیر می‌توانند به میزان زیادی با آن‌ها کلنجار رفته، دست به کشف کارآیی‌های وسیله مورد نظر بزنند و به این ترتیب احساس عزت نفس و غرور پیدا کنند.

محتویات فناوری‌های اخیر، خاصه محتواهایی که برای کودکان تهیه و تولید شده‌اند، عامل دیگری در جهت کشش فوق تصور کودکان به سمت تبلت و تلفن همراه است. به این معنا که کودکان با دید عینی که از آن برخوردارند، ناگهان خود را با محتواهای پرآب و رنگ، متنوع و جذاب مواجه می‌بینند که به میزان زیادی آن‌ها را سرگرم و خشنود می‌سازد.



البته شاید دلایل دیگری هم در ارتباط با جذابیت‌های زیاد فناوری‌های جدید در اذهان کودکان خردسال وجود داشته باشد که باید پژوهش‌های آتی به روشنگری در این زمینه بپردازند. بررسی شواهد میدانی تهیه شده از سطح کودکان پیش دبستانی، دلالت بر آن دارد که کودکان خردسال پس از برخورد با تبلت و تلفن همراه اولیا، از حدود ۲ سالگی به بعد می‌توانند با این وسایل ارتباط معناداری برقرار کنند و پس از کاربری در جهت دیدن فیلم، انجام بازی، پاسخ به تماس‌های گرفته شده، تماس گرفتن، تهیه عکس و موارد ساده مشابه، به تدریج کودکان بر کاربری خویش از فناوری‌های ارتباطی اخیر عمق داده، از برنامه‌هایی نظیر رنگ آمیزی، ضبط صدا، انتقال اطلاعات، عکاسی پیشرفته (نظیر اسنپ‌چت)، دانلود بازی، رمزگذاری تبلت یا گوشی، تهیه اسکرین‌شات، رد و بدل کردن عکس و فیلم با دیگران، ایجاد تماس صوتی یا استیکری سود می‌برند. در ادامه، کودکان با ورود در شبکه‌های اجتماعی دست به انجام اموری نظیر ابراز علاقه به یک محتوا (پسندیدن و لایک کردن)، گذاشتن محتوا (نظیر گذاشتن عکس در اینستاگرام)، شناخت برنامه‌های تلفن همراه یا تبلت موجود در بازار، ایجاد کانال و حتی مدیریت یک گروه در شبکه‌های اجتماعی می‌زنند.



تنوع کاربری کودکان از فناوری‌های دیجیتال گسترده است و کودکان از تبلت و گوشی و رایانه گرفته تا لوح فشرده و فلش استفاده می‌کنند. سارا و ستایش ۶ ساله، در مصاحبه‌های خویش در همین رابطه چنین اظهار می‌داشتند:

«- سارا چه کارتونی داری، خیلی قشنگه؟»

الیوتس کوچولوئه.

- الیوتس کوچولو رو تو چه شبکه‌ای می‌ده؟

من سی‌دیشو دارم.»

«- کارتون رو توی کدوم شبکه می‌بینی؟»

شبکه نیست.

- پس چیه؟

داداشم برام توی فلش می‌ریزه، منم می‌بینم.»

مصاحبه‌های انجام شده با سنا، روژینا و آرش ۶ ساله، نمونه‌هایی از کاربری نیمه پیشرفته کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های جدید را به معرض دید می‌گذارند:

«نه، اینا رو ندارم... یکی دارم... مثلاً اسمش گربه ملوسه هس... گربه ملوسه خیلی خوشگله، همش ملوس می‌کنه خودشو... می‌زنی گریه می‌کنه... خیلی خوبه... تازه... یه چیز بگم؟  
- جانم؟

من تو گوشه مامانم دارم... آهنگ نمی‌زنه... بعد دو تا نفرن، صورت میاد، بعد اونیه که قیافه‌اش با من فرق داره، میاد، قیافه‌اش واسه من، قیافه من می‌ره!».

«- خاله با تبلت بلدی عکس هم بگیری؟

آره.

- ببین می‌تونم تو موبایل من نشون بدی عکس گرفتن چه طوریه؟

بله، پیدا کنم؟ این جوری (به راحتی برنامه را از روی گوشی پیدا می‌کند و نشانم می‌دهد).

- می‌شه یه عکس ازم بگیری یا اگه دوست داری از خودت بگیر.

نه از شما (عکس می‌گیرد).

- خوب خاله با تبلت از چی بیش‌تر عکس می‌گیری؟

بیش‌تر از خودم می‌گیرم. از خودم می‌گیرم، بعد می‌رم روی صفحه رو صفحش کلی عکس داره،

می‌تونم کنار خودم آریل رو بذارم کنار خودم، باربی مثلاً کنار خودم، سیندرلا بذارم کنار خودم، یه آفاهه رو بذارم، داره به هم کلاسیاش درس نشون می‌ده».

«- می‌شناسیش یا غریبه هست؟

نه بابا، می‌شناسمش.

- از کجا؟

تهران.

- نه، نه، نمی‌گم کجا زندگی می‌کنه، می‌گم از کجا می‌شناسیش؟

توی مهدکودک.

- آهان بعد با اونم حرف می‌زنی؟

آره، تو تلگرام.

- دیگه با تلگرام چه کار می‌کنی؟ مثلاً عکس و فیلم هم می‌فرستی؟

آره.

- فقط همین؟

نه. خاله من آهنگ دوست دارم فقط دانلود کنم، همشونم روی دستگاه بیس اوه اوه، آرمین 2afm و با آهنگای خارجی رپ. بریزی تو موبایلت، بزنی به سیم aux ماشین بعدش چی می‌گن؟ چهارتا دستگاه بیس بذاری تو صندوق عقب بوم، بوم، بوم، بوم».

مصاحبه‌های انجام شده با مهسا، علی (علی تکنولوژی)، رُز و کیانای ۶ ساله، مصادیقی از کاربری پیشرفته‌تر کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید را به معرض دید می‌گذارند. مهسا در مصاحبه خود بیان می‌دارد که مدیر یک گروه تلگرامی است. علی ۶ ساله هم وقتی در پارک او را با نام علی تکنولوژی صدا می‌زدند، مورد مصاحبه قرار گرفت، علی که دوست دارد در آینده مهندس کامپیوتر شود، در تلگرام گروه و کانال دارد. رز نیز با دوستان هم سنش در تلگرام، یک گروه دارد و در این گروه برای یکدیگر صدا، آهنگ و دیگر اطلاعات مورد توجه را ارسال می‌دارند. کیانا نیز در مصاحبه‌اش بیان داشته است، وی کاربر شبکه اجتماعی اینستاگرام هست و در این شبکه عکس خودش را گذاشته است:

«- حالا به جز استیکر فرستادن چه کارهایی با تلگرام می‌کنی؟

یه گروه زدم، خودم آدمینشم. اسمشو گذاشتم استیکرلند. توی اون گروه چیزای با حال می‌فرستم.

- استیکرلند یعنی چی؟

یعنی شهر استیکر.

- از کجا می‌دونی؟

مثلاً دیزنی‌لند یعنی شهر دیزنی. پس استیکرلندم می‌شه شهر استیکر.

- دیزنی چیه؟

یه چیزیه که همه کارتونای باری رو می‌سازه.

- گفتمی چه چیزهایی تو گروه استیکرلند می‌فرستی؟

مثلاً گیف‌های خنده‌دار که از کانالا پیدا می‌کنم.

- گیف چیه؟

همون استیکره، ولی تکون می‌خوره».

«- علی تو تلگرام چه چیزهایی داری؟

گروه خانوادهمون و کانال.

- تو گروه خانوادگی شما، چه چیزهایی برات می‌فرستن؟

عکس خانوادگی، فیلم، متن.

- می‌دونی چه متن‌هایی می‌فرستند؟

نه، من بلد نیستم بخونم.

- تو چی برایشون می‌فرستی؟

عکس، آهنگ. بعضی وقتا که آهنگ می‌ذارم، اونا هم برام استیکر تشکر می‌ذارن.

- چه کانال‌هایی داری؟

جوک، عکس.

- تو که بلد نیستی بخونی، چه جوری کانال جوک داری؟

خب، می‌دم مامانم برام بخونه.

- علی تا حالا شده به غریبه بیاد پی ویت؟

نه.

- اگه بیاد چه کار می‌کنی؟

بلاکش می‌کنم.

- بلاک کردن رو از کی یاد گرفتی؟

همه بلدن خاله (خخخخخ).

«- تبلتت سیم کارت داره؟»

آره.

- باهاش چه کار می‌کنی؟

باهاش به دوستانم زنگ می‌زنم و اگرم بخوابم ببینمشون، با ایمو زنگ می‌زنم بهشون.

- ایمو چیه؟

یه چیزیه که باهاش می‌تونیم تماس تصویری بگیریم.

- تلگرام و اینستاگرام داری؟

اوهوم.

- باتلگرام چه کار می‌کنی؟

برای دوستانم چیزی می‌فرستم.

- چی می‌فرستی؟

نقاشی، عکس، آهنگ، فیلم ترسناک.

- این اطلاعات رو کجا می‌فرستی؟

تو گروهمون.

- چه کسانی توی گروهتون هستند؟

میینا و یاس و رزینا و آلا.

- با هم حرف هم می‌زنید؟

اوهوم، ویس می‌دیم.

- چی به هم می‌گید؟

مثلاً راجع به مهد حرف می‌زنیم یا راجع به عروسکامون.

- چه آهنگ‌هایی می‌فرستی؟

بیش‌تر آهنگای شاد یا مثلاً آموزشی.

- آموزش چی؟

مثل زبان.

- فیلم ترسناک رو هم دوست داری؟

(با هیجان) اوهوم!

- نمی ترسی؟

چرا، ولی دوست دارم.

- تا حالا توی تبلت یا گوشی یا تلگرام چیزی دیدی که بد باشه؟

نه.

- مثلاً اون بازی که توش نی نی به دنیا میاری خوبه؟

اوهوم.

- خوب با اینستاگرام چه کار می کنی؟

خودم صفحه دارم.

- تا حالا پست هم گذاشتی؟

یه دونه فقط.

- بلد بودی بگذاری؟

نه مامانم برام گذاشت.

- چه پستی؟

پست عکس تولدم.

- خودت گفتی بذاره یا خودش گذاشت؟

خودم گفتم.

- دوست داشتی عکست رو ببینند؟

آره!

- همه می تونن پست هات رو ببینند؟

نه، فقط کسانی که خودم اجازه بدم.

- می دونی چند تا فالوور داری؟

نه.

- به کی ها اجازه می دی صفحه تو رو داشته باشن؟

فقط کسانی که بشناسمشون.

- چرا؟

چون مامانم می گه به غریبه اجازه نده.

- چرا به نظرت؟

نمی‌دونم».

«- با تلگرام و واتس آپ آشنا هستی؟

آره.

- خودت هم تلگرام داری؟

نه.

- دوست‌ها چی؟

دارن.

- اونا تلگرامشون رو بهت نشون می‌دن؟

یه بار نشون دادن، جذاب نیست، فقط برا هم می‌شه عکس بفرستن و حرف بزنین. من خودم تو اینستا هم عکس می‌ذارم نوشتن که بلد نیستیم. هنوز فقط شکلک می‌دیم.

- چرا؟

مامان و بابام گفتن مناسب سن تو نیس.

- اینستا چی؟

دارم، عکسام رو هم می‌ذارم.

- چه عکس‌هایی به من هم نشون می‌دی؟

(رفت تبلتش را آورد و به من نشان داد. عکس‌های خودش، مامان و بابایش بود).

- کی برات اینستا رو باز کرد؟

مامانم.

- تو اینستا فیلم و این‌ها هم می‌بینی؟

فیلم‌هایی که دوستام می‌ذارن رو باز می‌کنم».

برخی از کودکان مصاحبه شده، وقتی در جریان مصاحبه با سوال‌های به ظاهر ساده پرسش‌گر رو برو می‌شدند، از این که چرا پرسش‌گر چنین سوال ساده‌ای را از آنان می‌پرسد، دچار شگفتی و تعجب شده‌اند. مصاحبه‌های عبدالرضا و امیر ۶ ساله، بیانگر نمونه‌هایی در همین جهت هستند:

«- تو با گوشی مامان و بابات هم بازی می‌کنی؟

گوشی مامانم که بازی نداره، گوشی بابامم که داغونه.

- یعنی چی داغونه؟

یعنی از این قدیم‌یاس.

- یعنی تو اصلاً گوشیشون رو نمی‌گیری، حتی مثلاً عکساشون رو ببینی؟

نه، ولی رفته بودم تو شیریت.

- شیر ایت چیه؟

واا، شیریت نمی‌دونی چیه، همین که باهش بازی می‌فرستن دیگه».



- «- امیر من ایمو دارم، تازه نصبش کردم، ولی بلد نیستم ازش استفاده کنم، می‌شه به من یاد بدی؟  
از بچه سه ساله هم بی‌رسی بلده (با خنده)  
- خوب حالا می‌شه بهم یاد بدی؟  
برو خودت یاد بگیر.  
- چه طوری؟  
نمی‌دونم.  
- خوب با ایمو چه کارهایی می‌کنی؟  
زنگ می‌زنی تصویری صحبت می‌کنی، ولی اون کسی که بهش زنگ می‌زنی، باید ایمو داشته باشه».
- کودکان پیش دبستانی مصاحبه شده در سطحی دیگر به یاری اطرافیان‌شان آمده، مشکلات فنی آنان را مرتفع می‌سازند.
- متین و امیرعلی و سپهر ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود به صراحت بیان می‌دارند که آنان یا تبلت و گوشی بهم ریخته‌شان را خودشان درست می‌کنند و یا گوشی بهم ریخته اطرافیان‌شان را برای آنان درست می‌کنند:
- «- با گوشی من بلدی کار کنی؟  
متین: اوممم... مگه بازی داره؟  
- نه، شما بازی می‌کنی با گوشی؟  
امیرعلی: آره.  
متین: منم بازی دارم، ولی بعضی وقتا یه چیزی می‌شه نمیاد، بعدش خودم درست می‌کنم.  
- یعنی خودت تبلت رو درست می‌کنی؟  
متین: آره.  
- امیرعلی تو هم بلدی تبلت درست کنی؟  
امیرعلی: نه، ولی گوشی هر چی خراب باشه، درست می‌کنم.  
متین: ببین گوشی این طوری که باشه خرابه، ولی اون طوری باشه، درست».
- «- یعنی می‌گی گوشی رو دادن به تو درست کنی؟  
آره.  
- یعنی این قدر واردی؟  
آره».
- محمد و شکیبای ۶ ساله هم از خدمات‌رسانی خود به دیگران یاد می‌کنند:
- «- بعد تو به کارهای مربوط به موبایل علاقه داری؟ مثلاً مامان و بابات یا خواهرت بگن، ما این مشکل رو با موبایل یا تبلتمون داریم؟

آره. مثلاً اونا بلد نیستن چیزی نصب کنن، من براشون نصب می‌کنم.

- خواهرهات از تو کوچکت‌ترند یا بزرگ‌تر؟

یکیشون هنوز کوچیک‌تره مدرسه نمی‌ره. یکیشون کلاس سومه. اون وقتی می‌خواست یه چیزی

نصب کنه، یادش می‌رفت، من براش نصب می‌کردم».

«خطاب به مصاحبه‌گر که به بهانه یادگیری کاربری از تلفن همراه برای یاد دادن آن به برادر

کوچک‌ترش، با شکبیا شروع به حرف زدن کرده بود) خب من به تو یاد می‌دم تو برو به داداش یاد بده.

- باشه بیا یاد بده.

(شکبیا طی یک ساعت به من یاد داد، چه طوری اتصال داده موبایل را فعال کنم، بازی‌های دلخواه را

در بازار سرچ و بعد دانلود کنم. البته خودش چون بلد نبود بنویسد، در قسمت سرچ می‌رفت و از عکس

هر آیکنی خوشش می‌آمد، آن بازی را دانلود می‌کرد... بعد به من یاد داد که بازی‌های دانلود شده را

نصب کنم و این که چگونه در تلگرام ویس بفرستم. شکبیا وقتی دید که گوشی من بازی ندارد، لطف

کرد و ۸ بازی برای من نصب کرد، ترافیک بنده دیگر داشت تمام می‌شد، ۵ بازی دخترانه، ۲ تا ماشین

بازی، و لطف کرد ۱ بازی جنگی هم دانلود کردند و گفت این پسرونس مال تو و به این ترتیب کار

کردن ما با موبایل تمام شد).

- وای، خسته شدم، تو خسته نمی‌شی با گوشی این قدر کار می‌کنی؟

نه نمی‌شم، کیف می‌ده».

سرانجام مادر یوسف در مصاحبه خود بیان می‌دارد، فرزند ۵ ساله‌اش به لحاظ فنی کارهایی با تلفن

همراه انجام می‌دهد که وی می‌خواهد شاخ در بیاورد:

«- کارکرد یوسف با گوشی چه طوره، یعنی چه قدر از گوشی و برنامه‌هاش سر در میاره؟

والا از من بیش‌تر بلده چی کار کنه، چی کار نکنه. گاهی وقتا من می‌بینم می‌ره یه جاهایی که من تا

حالا نرفتم. توی هر برنامه‌ای می‌ره، حتی می‌ره توی شیر ایت و زاپیا، برنامه منتقل می‌کنه، بازی دانلود

می‌کنه، قشنگ می‌ره تو گوشی، نت رو روشن می‌کنه، اگر نشد، می‌ره به برادرش می‌گه بهم وای فای

بده، یعنی یه کارایی می‌کنه که من شاخ در میارم».

یکی از پژوهش‌گران تحقیق به شکل مشابهی از رضای ۵ ساله، به قرار زیر گزارش می‌کند:

«مادر رضا پس از مشاهده کژکاربری فرزندش از بازی‌های دیجیتال، برخی از این بازی‌ها را حذف کرد، اما

رضا برای انجام بازی، با جست‌وجوی گوشی، راه‌هایی خلاقانه برای نصب مجدد آن پیدا کرده است که حتی

والدین هم از آن‌ها غافلند، به عنوان مثال، مادر هم‌زمان با حذف بازی، برنامه‌ی «شیر ایت» را هم برای

جلوگیری از دریافت مجدد بازی‌های توسط رضا از همسن و سال‌هایش، حذف کرده بود، ولی رضا با

جست‌وجو در پوشه‌ی فایل منیجر، پوشه‌ی «شیر ایت» را یافته و برنامه‌ها را دوباره نصب کرده است،

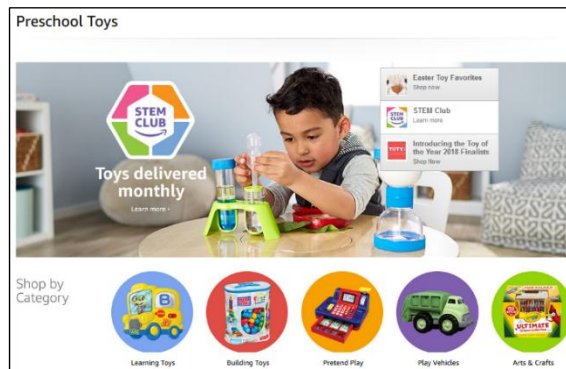
البته او هر بار بعد از کاربری از این برنامه، آن را حذف می‌کند تا والدین متوجه کاربری او از بازی‌های

ممنوع شده توسط خودشان نشوند و بار دیگر با گرفتن گوشی از اولیا، همین روند را تکرار می‌کند...».

## ۵-۲- برانگیختن کنجکاوی علمی کودکان

برخی از پژوهش‌گران بررسی خویش درباره کنجکاوی را به پیش از تولد نوزاد کشانده، آن را در دوران نوزادی ادامه داده‌اند. علاوه بر این، با توجه به یافته‌های تطبیقی به دست آمده از مطالعات تجربی انجام گرفته روی حیوانات، از این داده‌ها نیز در جهت تبیین هر چه بهتر مسأله کنجکاوی بهره جسته‌اند.

«مطالعه موج‌نگاری‌های الکتریکی که درباره جنین انجام شده‌اند، نشان می‌دهند که فعالیت الکتریکی مغز جنین، مشابه امواجی است که در خلال خواب متناقض به دست می‌آیند. شائزو بر این باور است که فعالیت ارتجالی و سپس برانگیخته سیستم عصبی، در پدیدآیی جنبی شبکه‌های نورونی و پایداری سیناپسی مشارکت دارد. این فعالیت ارتجالی، نشان دهنده یک برانگیختگی درونی است که در خلال زندگی درون رحمی، همان نقشی را ایفا می‌کند که محرک‌های ناشی از تعامل با دنیای برونی پس از تولد برعهده می‌گیرند» (دادستان، ۱۳۷۰).



همان‌گونه که از بحث شائزو برمی‌آید، وی معتقد است مغز آدمی برای فعالیت طبیعی خودش، نیازمند تحریک شدن توسط محرک‌ها است. از سوی دیگر، به دلیل آن که جنین از محرک‌های طبیعی به میزان بسیاری دور است، مغز وی با تحریک درونی خویش، کمبود محرک‌های محیطی را جبران کرده، خود را در حالت تعادل نگاه می‌دارد.

استدلالی مشابه خوابیده‌های جنین، در مورد خوابیده‌های نوزادان مطرح شده است. زیرا خوابیده‌های نوزاد نیز خیلی بیشتر از خوابیده‌های افراد بزرگ‌سال است. دادستان (۱۳۷۰) در همین رابطه می‌نویسد:

«۵۰٪ از ۱۶ ساعت خواب کودک را خواب متناقض تشکیل می‌دهد. در حالی که این میزان در حدود ۵ سالگی به ۲۰٪، یعنی همان نسبتی که در بزرگ‌سال مشاهده می‌شود، تقلیل می‌یابد. پاره‌ای از متخصصان معتقدند که مغز باید به طور منظم از راه محرک‌های درونی یا برونی فعال گردد. بنابراین، خواب متناقض معرف نوعی فعال‌سازی ارتجالی است که هنگام فقدان محرک‌های بیرونی، متجلی می‌گردد و چون نوزاد

غالباً می‌خواهد و توانایی پاسخ به محرک‌های دنیای بیرونی را ندارد، پس دوره‌های خواب متناقض که برای تعادل روانی وی ضروری هستند، متعددترند».

اتکینسون<sup>۱</sup> و هیلگارد<sup>۲</sup> در مورد کنجکاوی و محرک خواهی در نوزادان و کودکان می‌نویسند:

«از شواهد موجود چنین برمی‌آید که هم آدمی و هم جانوران از انگیزشی برای جست‌وجو برخوردارند، یعنی گرایش به آن دارند که فعالانه در محیط خود کاوش کنند، حتی وقتی فعالیت آن‌ها نیاز بدنشان را ارضا نکند.

یکی از صورت‌های فعالیت کاوشگرانه، دست‌کاری یا وارسی اشیاء است. ما به کودکان اسباب بازی می‌دهیم، چون می‌دانیم دوست دارند این اشیاء را به دست بگیرند، آن‌ها را تکان دهند و یا بکشند. پیازه مشاهداتی چند در مورد چنین پاسخ‌هایی در مراحل اولیه زندگی نوزاد آدمی داشته است. در همان ماه‌های اول زندگی، نوزاد می‌آموزد که نخ‌ری را بکشد تا جغجغه‌ای را که از آن آویزان است به صدا درآورد، یعنی نوعی دست‌کاری که فقط یک سرگرمی به حساب می‌آید. بین ۵ تا ۷ ماهگی، کودک پارچه‌ای را که روی صورتش قرار گرفته است، کنار می‌زند، تا بازی «دالی، دالی» کند. در ماه‌های هشتم تا دهم زندگی، کودک دنبال چیزهایی که در زیر یا پشت چیزهایی دیگر هستند، می‌گردد و در ماه یازدهم شروع به آزمایش‌گری با اشیاء به وسیله تغییر جا یا وضع آن‌ها می‌کند. این نوع رفتارهای تجسمی یا پژوهشی خصلت هر کودک در حال رشد است» (اتکینسون و همکاران، ۱۹۸۳، ترجمه برهانی و همکاران، ۱۳۶۶).

موری (؟،)؛ ترجمه برهانی، ۱۳۶۳) در بررسی نتایج تجربی داده‌های حیوانی، در مورد کنجکاوی و جست‌وجوگری میمون‌ها، می‌نویسد:

«باتلر و همکارانش کنجکاوی را در میمون‌ها بررسی کرده‌اند. در این آزمایش هر یک از میمون‌ها را در جعبه نیمه تاریکی که از ماده کدری ساخته شده بود، قرار دادند. هر یک از جعبه‌ها دو پنجره کوچک داشت که روی آن‌ها را پوشانده بودند. یکی از پنجره‌ها زرد رنگ و قفل شده بود. پنجره دیگر آبی رنگ بود و قفل نداشت. هرگاه میمون پنجره آبی رنگ را فشار می‌داد، این پنجره باز می‌شد و او می‌توانست منظره اتاق آزمایشگاه را به مدت ۳۰ ثانیه تماشا کند. میمون‌ها نه تنها پاسخ باز کردن پنجره را در برابر پاداش سیاحت بصری یاد گرفتند، بلکه اشباع آن‌ها در برابر پاداش بسیار ناچیز بود. وقتی گروهی از میمون‌ها را ۶ روز به مدت ۱۰ ساعت در هر روز تحت بررسی قرار دادند، ملاحظه کردند که میمون‌ها به طور ثابت ۴۰٪ از وقت خود را صرف سیاحت بصری می‌کنند. این آزمایش و آزمایش‌های مشابه نشان می‌دهد در حیوان نوعی سابق درونی برای دریافت محرک‌های تازه وجود دارد که خاستگاه آن مغز است».

با توجه به مطالعات مربوط به موج‌نگاری مغز جنین، بررسی‌های مربوط به خوابیده‌های نوزادان و مطالعات انجام شده تطبیقی در سطح حیوان‌های عالی‌تر، می‌توان از بعد غریزی کنجکاوی و جست‌وجوگری

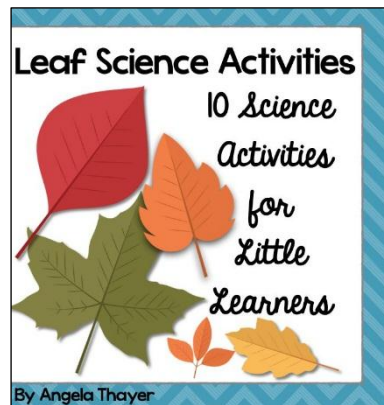
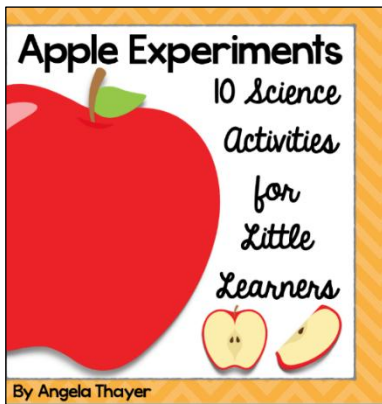
1. Atkinson, R. L.

2. Hilgard, E. R.

آدمی سخن گفت. استاد مطهری (۱۳۵۸) در کتاب بیست گفتار از گزینه پرسش، به عنوان یکی از غرایز اولیه بشر و نمونه رشد و اعتلای دستگاه فکر و اندیشه او یاد کرده، متذکر می‌شود: حالت پرسش و سوال وقتی در ذهن نسبت به مطلبی پیدا می‌شود که ذهن درباره آن مطلب دچار شک و تردید شده باشد و به طور کلی شک حاکی از نوعی رشد و اعتلا است.



بنابراین با توجه به آن چه از آن یاد شد، اولیا باید بدانند که کودکان از کنجکاوی فطری برخوردار هستند و برای هدایت این کنجکاوی به سمت شکوفا شدن در مسیر مسایل علمی و انسانی، آنان باید تمهیدات خاصی را مدنظر قرار دهند.



اقدامهای زیر به بیان اهم مواردی می‌پردازند که عطف توجه به آنها اسباب هدایت و شکوفایی کنجکاوی کودک را فراهم می‌آورند:

- پذیرش تخیلات کودک،
- منکوب نکردن کنجکاوی ذاتی کودک،
- ایجاد بستری برای شگفت‌زده و متحیر شدن کودک در برخورد با جهان هستی،
- تلاش برای پاسخ دادن (نظری و عملی) به پرسش‌های کودک،
- تشویق رصد تحول‌های مسایل مورد علاقه کودک،

- بسترسازی و هدایت فرزند برای حل مسایل به شیوه‌های علمی،
- تلاش برای ارتقای خودباوری کودک،
- معرفی منابع پاسخ به سوال‌های کودک،
- به نمایش نهادن الگویی عملی از کنجکاوی‌های خود اولیا در برابر کودک،
- معرفی الگوهای خردسال (و بزرگ‌سال) موفق در عرصه‌های کنجکاوی، دانستن و اختراع و اکتشاف،
- تأکید در به انحراف نبردن کنجکاوی و ضرورت جهت‌گیری انسانی در جریان شکوفایی علمی.



در ادامه، موارد پیش گفته، به اجمال شرح داده خواهد شد. شاید «پذیرش تخیلات کودک» را بتوان به مثابه اولین گام برای شکوفاسازی کنجکاوی و خلاقیت کودک در نظر گرفت. برخی از نظریه‌پردازان خلاقیت، تخیل را سوخت یا مبنای خلاقیت معرفی کرده و در نظر می‌گیرند، زیرا در ابتدا باید به فرض ژول ورنی باشد که تصور کند، می‌توان بیست هزار فرسنگ زیر دریا می‌توان رفت تا دیگران در صدد اجرایی کردن تخیل وی برآیند.

بررسی بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های مورد کاربری کودکان مصاحبه شده حکایت از آن دارد که برخی از بازی‌ها و کارتونها به نوعی به تحریک تخیل و کنجکاوی فکری کودک می‌انجامند که این مسأله به سهم خود می‌تواند امری مبارک و میمون باشد. اظهار نظرهای رادین ۶ ساله و امیرعلی ۶/۵ ساله، شواهدی در همین جهت به شمار می‌روند.

«- بینم نقاشیت رو، چه نقاشی قشنگی هست. کی رو کشیدی؟»

بن تن با مرد گیاهی.

- عالی، خیلی قشنگ کشیدی!

بن تن با مرد گیاهی می‌جنگه!

- اینجا چی نوشتی؟

VS یعنی مقابله (یعنی مقابله).

- اینجا باید با هم بجنگن؟

مرد گیاهی می‌خواد دست بن تن رو قطع کنه.



- رادین بعد توی این مبارزه کی برنده شد؟

بن تن همیشه برنده‌اس.

- بن تن هیچ وقت نباخته؟

نه، فقط مشت خورده تو مبارزه، مشت می‌خورن دیگه، ولی تا حالا نباخته.

- تو اگه مثل بن تن بشی، یعنی هیچ وقت شکست نمی‌خوری؟

فکر کنم به بار شکست بخورم، ولی دفعه‌ی بعدی که ببینمش، بیش‌تر بهش حمله می‌کنم. دی‌ان‌ای رو جذب می‌کنم.

- دی‌ان‌ای کی رو می‌خوای جذب کنی؟

همون موجود فضایی رو دیگه.

- بعد به چه دردی می‌خوره دی‌ان‌ایش؟

اگه دی‌ان‌ایش رو جذب کنم، می‌تونم بعداً بهش تبدیل بشم... .

- رادین تو توی خونه چه بازی‌هایی می‌کنی؟  
وقتی بابام نباشه، با خودم بازی می‌کنم، یه آدم بدجنس دارم، یه قهرمان.  
- آدم بدجنس کیه؟  
کلی دشمن تو بازی، اونا آدم بدجنس.  
- حالا بیا باز با هم بازی کنیم.  
باشه.  
- مثلاً من و تو خواهر و برادریم.  
باشه.  
- فک کنم گرگا دارن میان، صداشونو می‌شنوم.  
آره منم دارم می‌شنوم صداشونو. آوووووو، اوووووووو.  
- وای گرگا دارن میان، کجا قایم شیم؟  
بیا این پشت قایم شیم.  
- مثلاً یه قهرمان اومد و با گرگاها مبارزه کرد.  
صدای گرگا قطع شد.  
- آره، شاید مامانمون رو خوردن؟  
به نظرم بیا بریم شهر، اونجا می‌تونیم بزرگ شیم.  
- ولی شهر خطرناکه.  
آره، اما ممکنه اونا ما رو بخورن.  
- ولی می‌تونیم از بزى کمک بگیریم که ما رو ببره به شهر و یه ماده بخوریم که بزرگ شیم.  
آقای بزى اومد، می‌شه ما رو ببرى به شهر، آقای بزى به من کمپلکس داد.  
- اون چیه دیگه؟  
یه ماده‌ای هست که اگه بخوریم، دیگه نمی‌تونیم بچه باشیم، بزرگ و قدرتمند می‌تونیم برای همیشه.  
- وای گرگا اومدن.  
من الان از این ماده‌هه باز می‌خورم، الان شاخ هم درآوردم، خیلی قوی شدم، حالا همه‌ی گرگا رو شکست می‌دم  
- وای تو همشون رو کشتی!  
آره، من خیلی قویم.  
- حالا می‌تونیم برگردیم خونه.  
بریم... .

- رادین بیش‌تر تو توی خونه چه کارتون‌هایی رو می‌بینی؟



کارتون مورد علاقه‌ام تو جم جونیور بن تنه، حتی به بارش رو هم نمی‌خوام از دست بدم.

- بن تن رو دوست داری؟

آره.

- من تا حالا کارتون بن تن رو ندیدم، برام تعریف می‌کنی کارتونش در مورد چی هست؟

ساعت اون پسر بعد از این که چند ساعت می‌جنگه قرمز می‌شه، وقتی سبز شد، می‌تونه تبدیل بشه.

به چی تبدیل می‌شه؟

- چند تا موجود هستن؟

حشره بدبو، کله آتشی، اون یکی چهار دسته، اون یکی هم توپیه. یکی دیگه هم باید باشه، بذار

فکر کنم، آها الکتریسیته داره، مغناطیسی هم هست. یه روح نامریی هم هست، کسی نمی‌تونه ببینتش،

فقط یه چشم داره. یه دشمن هم هست که موجود فضاییه، وقتی هوا تاریک می‌شه، قدرتش چند برابر

می‌شه، واسه اون موجوده نامریی می‌شه، خیلی حال به هم زنه، هشت تا دست داره که ازش میاد بیرون،

بعد از اونا هم یه سری چیزای صورتی هم ازش میاد بیرون که پرتاب می‌کنه به سمت دشمناش، بعدش

فک کنم یه موجود دیگه هم باید باشه. آها موجود ریزه هم هست، خیلی کوچیکه، حتی یه غولو هم

نمی‌تونه نجات بده، خیلی ریزه، فقط می‌ره تو دستگاه‌ها و بعدش همه چیز رو به هم می‌ریزه، بعد باعث

می‌شه اطلاعات دشمنش خراب بشه. بعدشم کامپیوترش می‌ترکه و نابود می‌شه دشمنش. اون موجود

فضایی هم سرخ می‌شه، خاکستر هم می‌شه».



- اسباب بازی این کارتونها رو هم که گفتی داری؟

بعضیاشون رو.

- مثلاً چه چیزهایی رو داری؟

لاک‌پشت‌های نینجا، اسلحه دارم، شمشیر دارم، می‌تونم اسماشونو بهتون بگم؟

- آره.

بیلب مشکات ...

- این‌ها اسم‌های چیه؟

اسم یه اسلحه طلائییه.

- خوب این‌ها برای لاک‌پشت‌های نینجا هست؟

نه، برای نینجاگوعه.

- خوب.

بیل مشکات، نانچیکوهای برق‌آسا، تیغ یخ‌ساز، شمشیر آتش‌زاد، قدرتاشونم بهتون بگم؟  
- آره.

بیل مشکات قدرتش اینه که می‌زنی زمین، زمین ترک می‌خوره، نانچیکوهای برق‌آسا رو می‌چرخونی، برق شلیک می‌کنه و رعدوبرق شلیک می‌کنه، تیغ یخ‌ساز هم می‌زنی، زمین یخ می‌شه. وقتی می‌چرخونی برمی‌گرده دوباره به خودت. بعد پرت می‌کنی می‌چرخه دور آدم و پخش می‌کنه، بعد ازش یه دود سفید هم می‌زنه، بعد یخ می‌شه.

- می‌شه راجع به این دود سفید که یخ می‌شه، توضیح بدی؟

من فکر می‌کنم که می‌تونم شبیه همین رو توی آزمایشگاه انجام بدم و کلی کارای مختلف بکنم و یه عالمه آزمایش انجام بدم.

- امیرعلی دوست داری شغل آینده‌ات چی باشه؟

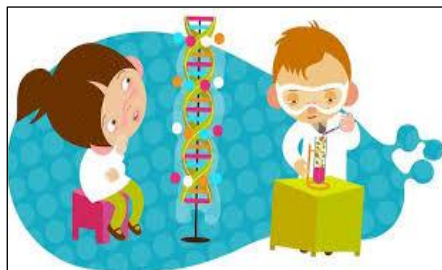
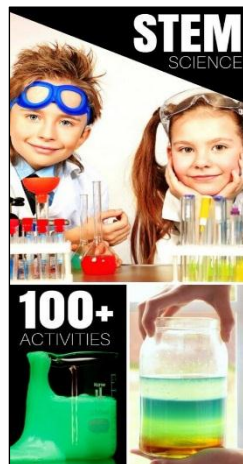
شاید برم توی آزمایشگاه، آزمایش انجام بدم».



«منکوب نکردن کنجکاوی ذاتی کودک»، شاید نخستین گام برای ممانعت از شکوفا شدن میل به جست‌وجوگری و دانستن کودک باشد. به این معنا که کودک به دلیل کنجکاوی گسترده‌ای که از آن برخوردار است، ممکن است با وررفتن با وسایل پیچیده‌ای مانند ساعت، رادیو، تلویزیون، رایانه و نظایر آن‌ها، آسیبی به این وسایل وارد آورد، به همین ترتیب کودک ممکن است در مسیر کشف سوال‌های درونی خویش، پس از زدن ضربه به موزاییک، میز تحریر و... و شیشه، ناگهان شیشه منزل را بشکند، بالطبع اگر در این موارد، اولیا دست به تنبیه کودک بزنند، به میزان زیادی مانع از بروز و تداوم کنجکاوی‌های علمی کودک خود خواهند شد. در موارد اخیر اولیا باید ضمن منکوب نکردن کنجکاوی و پرسش‌گری فرزندشان، سعی کنند از شدت تخریب‌گری کودک کاسته و ابعاد حافظتی و حراستی مسأله را به کودک خود یادآوری کنند. به عنوان نمونه، نگارنده برای دامن زدن به کنجکاوی فرزندش، برای او

چند رادیوی خراب خریده و آن‌ها را برای بازی به او داده بود تا او با رادیو یا تلویزیون خانه بازی نکند، به همین ترتیب، نگارنده برای نشان دادن خطراتی که در کنجکاوی‌های گسترده کودکش وجود داشت، پس از ملاحظه شکستن شیشه توسط او (که بالطبع در مسیر کنجکاوی‌های او دال بر بررسی استحکام شیشه بود)، دست کودکش را روی بریدگی شیشه کشید تا او خطر فرود آمدن شیشه بر روی انگشتان لطیف خودش را حس کند. به شکل مشابهی وقتی نگارنده با این مسأله مواجه شد که فرزندش سوزنی را در پریز برق فرو کرده است، پس از پرسش از دلایل این کار (که کودک جواب داد، می‌خواسته است ببیند چه چیزی در پریز برق هست که لامپ را روشن می‌کند)، برای نشان دادن خطر برق گرفتگی محتمل وی، او را به عقب هل داده و پرت کرد تا کودکش بداند چه خطر بزرگی وی را در انجام این کار تهدید کرده و خواهد کرد.

«ایجاد بستری برای شگفت‌زده شدن و متحیرشدن کودک در برخورد با جهان هستی»، گام دیگری است که پس از مهار جریان منکوب کردن کنجکاوی کودک، بر عهده‌ی اولیا است. اولیا باید تلاش کنند تا با قرار دادن برخی از مواد و مصالح و ابزارهای لازم، بستر مساعدی برای حیرت‌زدگی فرزندشان در برخورد با جهان هستی فراهم آورند.





تلاش برای دامن زدن به تخیلات کودک (نظیر تهیه یک چادر کوچک برای او در اتاقش) و تهیه برخی از مواد و مصالح برای بازی‌های علمی کودک (نظیر ارایه مواد خام -براده چوب، کات کبود، قطعات وصل شدنی- کیت‌های الکترونیکی یا زیست‌شناسی، تهیه مواد مصالح مورد علاقه کودک- نظیر تهیه مجموعه‌هایی از تمبر یا کتاب در مورد کاکتوس‌ها، دایناسورها و مانند آن‌ها- بستر مساعدی برای ارضای جست‌وجوگری فرزندشان فراهم آورند.

به همین ترتیب تهیه یک جعبه ابزار ساده برای کودک یا تشویق کودک به کار با دور ریختنی‌ها -نظیر بطری نوشابه، لیوان‌های یک بار مصرف، قطعات یونولیتی، پلاستیکی یا فلزی زاید و مانند آن‌ها- و تهیه اسباب بازی‌های خلاق، امر مناسب دیگری است که از آن‌ها نباید غفلت کرد.



اولیا برای دامن زدن هر چه بیش‌تر به تحیر و حیرت‌زدگی فرزندشان، می‌توانند با ارایه پیشنهادهایی متفاوت - نظیر تهیه مرکب از گیاهان دور و اطراف کودک - زاویه دیدهای جدیدی برای فرزندشان بگشایند. نگارنده نیک به یاد دارد که وقتی برای فرزندانش، چند کرم ابریشم خرید و به آنها داد و از آنها خواست تا ضمن تغذیه کرم‌ها، تحولات آنها را رصد کنند، در واقع کارگاهی عملی برای ادراک عظمت هستی برای آنان فراهم آورده بود که تحول کرم ابریشم به یک پروانه را شاهد باشند. تجربه محمدمین ۶ ساله، نمونه‌گویی از تلاش اولیا برای دامن زدن به کنج‌کاوی فرزندشان به شمار می‌رود:

«- محمدمین جان شما کارتون می‌بینی؟»

بله.

- می‌شه بهم اسم کارتون‌هایی که دوست داری رو بگی؟

کارتون سفرهای علمی، کارتون کلاه‌قرمزی، کارتون باب‌اسفنجی، کارتون ریو، کارتون ماشین‌ها. دیگه به ذهنم نمی‌رسه چیزی.

- محمدمین به نظر می‌رسه کارتون سفرهای علمی قدیمی شده باشه. می‌شه بگی اون رو کجا می‌بینی؟

پدرم برای تولدم مجموعه‌اش رو خریده برام. البته سری جدیدش هم اومده. هر دو مجموعه‌اش رو دارم.

- اون وقت شما ازشون خواستی یا خودشون تهیه کردن؟

نه، پدر بهم گفت به نظرم برات مناسب باشه.

- من فراموش کردم که کارتون سفرهای علمی درباره چی بود. می‌شه بهم توضیح بدی؟

خب داستان توی یه مدرسه هستش. یه اتوبوس مدرسه عجیب دارن. وقتی بچه‌ها می‌خوان راجع به چیز جدیدی اطلاعات پیدا کنند، می‌رن با معلمشون سوار اتوبوس می‌شن. بعد اتوبوس جادویییه. مثلاً این قدر ریز می‌شه تا بتونه وارد بدن انسان یا حتی یه دونه آب خیلی کوچیک بشه یا مثلاً شکل زیردریایی می‌شن و می‌رن تو دریا.

- شما این کارتون رو دوست داری محمدمین؟

بله، خیلی.

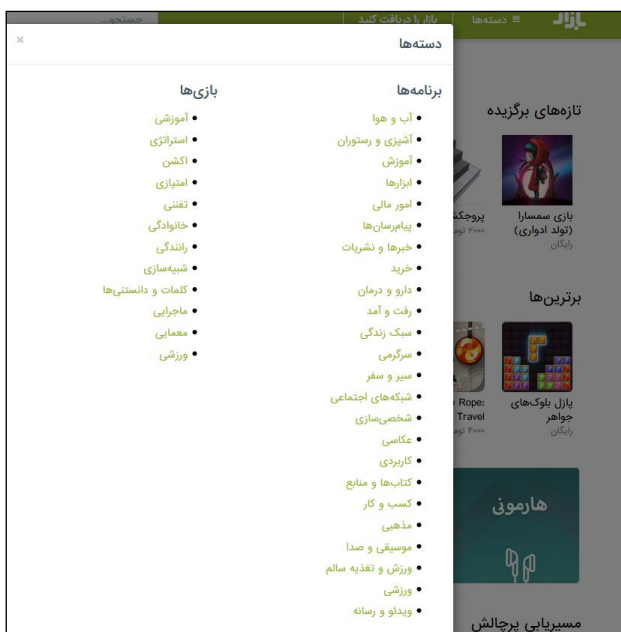
- می‌شه بگی چه چیزاییش رو دوست داری؟

خب اون اتوبوس جادویشونو دوست دارم. می‌گم کاش منم داشتم تا می‌رفتم بینم مثلاً توی فضا چه شکلیه. بعد خیلی خوبه که یه عالمه چیز بهم یاد می‌ده.

- تا حالا شده رفتاراشون رو تکرار کرده باشی؟

آره. یه بار خیلی دوست داشتم بخار آب رو ببینم، اما نمی‌شد که من برم تو قطره آب! اما یادم اومد مامان که کتری روشن می‌کنه، آب بخار می‌شه. پس مثلاً من معلم می‌شم و با دانش‌آموزام سفر می‌کنیم آشپزخونه و من بخار آب رو نشونون می‌دم».

بررسی بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های که کودکان پیش دبستانی از آنها کاربری دارند، بیانگر آن است که در درجه نخست اهمیت، تولیدهای داخل، در حد ضعیفی به مقوله ارضای کنجکاوی و جست‌وجوگری کودکان پرداخته‌اند. تصویر زیر بیانگر برنامه‌ها و بازی‌های عرضه شده در سایت کافه بازار می‌باشد که کم‌ترین توجهی به مقوله بازی‌های علمی، آن هم برای کودکان خردسال ندارد:



در درجه بعدی اهمیت، تولیدهای خارج هم از آنجا که غالباً بدون غربالگری در دسترس خانواده‌ها و کودکان قرار می‌گیرند، حاوی بازی‌های اندکی هستند که به شکوفایی و اعتلای کنجکاوی کودکان بینجامند.

«تلاش برای دادن پاسخ به سوال‌های کودک»، امر دیگری است که در روند پاسخ به کنجکاوی‌های کودک و هدایت آن به سمت مسایل علمی و انسانی ضرورت دارد.

ساده‌ترین شکل پاسخ به سوال کودکان، ارائه پاسخ‌های نظری و شفاهی به سوال‌های کودک است، اما در سطحی فراتر، اولیا می‌توانند پاسخ به سوال کودکان را به شکل عینی و عملی بدهند، به عنوان مثال، وقتی کودک آن‌ها سوال‌هایی در مورد حیوانات، ساخت ساختمان، مهار آتش و نظایر آن‌ها دارد، اولیا با بردن کودکان به باغ وحش، تفاوت حیوانات را برای وی ترسیم کند یا با نشان دادن آهنگری، مصالح فروشی ساختمان و محل‌های فروش لوازم بهداشتی خانه، چگونگی ساخت ساختمان را برای وی



ترسیم کرده یا با نشان دادن مغازه فروش لوازم آتش‌نشانی یا ایستگاه‌های آتش‌نشانی، در عمل چگونگی مهار و خاموش کردن آتش مراکز مسکونی را به فرزند بیاموزند.

مادر امیرحسام در مورد عرصه‌های کنجکاوی و فعالیت‌های پژوهشی فرزند ۵ ساله‌اش بیان می‌داشت: «- کودک از الگو چه کارهای خوبی یاد گرفته؟»

امیرحسام با ترکیب مواد مختلف چیزهای جدید و جالبی می‌سازد، اما اگر کنترلش نکنم، ممکنه مواد رو داخل ماکروویو یا فریزر بذاره برای ترکیب».



تشویق رصد تحولات مسایل مورد علاقه کودک»، امر ذی‌قیمت دیگری است که می‌تواند به انگیزه‌های کنجکاوی کودکان دامن بزند. به عنوان مثال، نگارنده پس از آن که زالویی در یک کاهو یافت، آن را در یک شیشه گذاشت و با قراردادن چند برگ کاهو در شیشه به عنوان غذای زالو، آن را به کودک خردسالش داد. نگارنده شاهد بود که کودک او چندین روز با زالوی خود سرگرم بود و هر جایی که می‌رفت، شیشه زالویش را با خودش می‌برد و وقتی که یک بار نگارنده متوجه شد که جیب کودکش بلند شد، پس از آن که با شتاب خود را به او رساند، دید که کودکش زمین خورده و شیشه زالوی او که همواره با دو دست، نزدیک سینه او قرار داشت، به علت قرار گرفتن بین بلوک سیمانی و سینه کودکش خرد شده است، اما به جای آن که کودک از درد خودش سخنی بگوید، با گریه می‌گفت: وای زالوی من مرد!

در موارد دیگری نگارنده در جریان بیابان گردی در اطراف منزل با فرزندانش، به فرض پس از برخورد با شفیره یک حشره روی شاخه‌های یک بوته، با کودکانش قرار می‌گذاشت که روزهای بعد هم برای رصد تحولات آن شفیره به همان مکان سر بزنند. نگارنده در برخی از موارد با کندن شاخه حاوی شفیره حشرات و انتقال آن به داخل یک شیشه در خانه، امکان رصد تحولات شفیره مزبور را برای کودکانش به شکل ملموس‌تری فراهم می‌آورد و کودکان، پس از چند روز، وقتی مثلاً بیرون آمدن انبوهی از عنکبوت‌ها را از داخل شفیره می‌شدند، در عمل کارگاهی عملی را در زمینه شگفتی‌های هستی پشت سر نهاده بودند.



«هدایت کودک به سمت حل مسایل با شیوه‌های علمی»، اقدام مؤثر دیگری است که در مراحل پیشرفته‌تر، امکان‌پذیر است. البته کودکان پیش دبستان که از تفکری عینی نیز برخوردارند، قادر به درک فرضیه‌پردازی، به محک تجربه زدن فرضیات و نتیجه‌گیری از یافته‌های حاصل از پژوهش نیستند، اما می‌توان در جریان بازی یا در جریان پرسش و پاسخ با کودک، روند حل مسایل با شیوه علمی را آموخت.



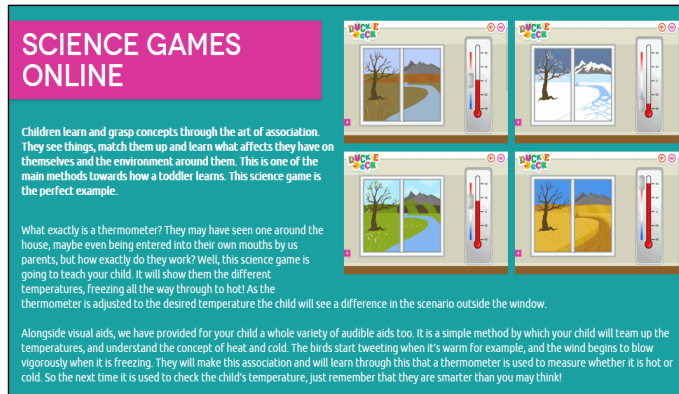


یک بار وقتی نگارنده و فرزندش، در حالی که سوار یک ماشین شده بودند و در مسیر رفتن به نمایشگاهی بودند، نگارنده برای فرزندش که از علت وجودی چراغ‌های سر چهار راه‌ها پرسیده بود، مرحله به مرحله دست به پرسش از او زد و با نشان دادن تقاطع‌ها، کودک را در عمل به این نتیجه رساند که عبور بی‌حساب و کتاب اتوموبیل‌ها، ممکن است به ترافیک و یا تصادف اتوموبیل‌ها با یکدیگر بینجامد، بنابراین باید ماشین‌های موجود در سر چهار راه‌ها، به نوبت از مسیر چهار راه عبور کنند و برای ایجاد این نظم، استفاده از چراغ‌هایی که بیانگر شرایط امن، نیمه امن و ناامن هستند، سناریوی مناسبی است.

نگارنده در ادامه، با پرسش و پاسخ در مورد این که چه رنگ‌هایی می‌توانند بیانگر امنیت، احتمال خطر و خطر قطعی و حتمی باشند، از فرزندش شنید که رنگ سبز آرامش بخش است و می‌تواند بیانگر امنیت و اجازه تردد به ماشین‌های روبرویش باشد، در حالی که رنگ قرمز که تداعی‌گر خون، آتش و خطر است، می‌تواند القا کننده خطر فرارو به رانندگان ماشین‌های روبروی خودش باشد.

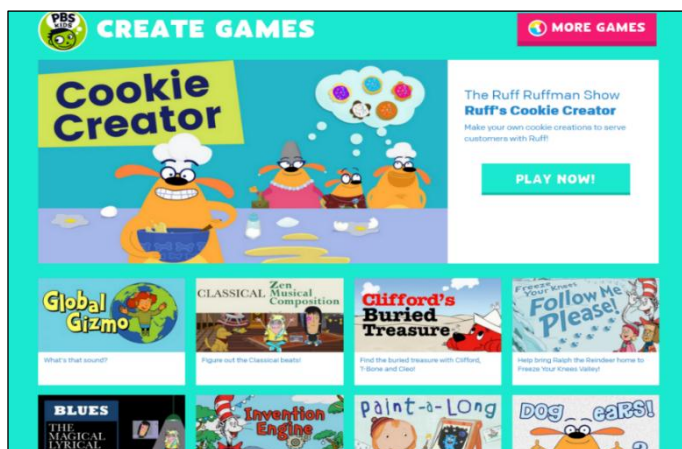
در نمونه دیگری، نگارنده برای آموزش آزمون فرضیه، وقتی کودک بیمارش را به بیمارستان برده بود و پزشک درخواست یک آزمایش اورژانس از خون کودک را کرد، نگارنده از شرایط تپه ماهور بودن قسمت‌هایی از بیمارستان سود برد و در یک ساعتی که منتظر دریافت جواب آزمایش خون از آزمایشگاه بودند، فرزندش را به تپه ماهورهای بیمارستان برد و مثلاً با دیدن توده سنگ بزرگی که یک سنگ کروی در داخل آن قرار داشت، از فرزندش پرسید که آیا این سنگ کروی، و توده سنگ بزرگ‌تری که اطراف آن را پوشش داده است، یک پارچه هستند یا خیر. در ادامه پس از دریافت پاسخ از فرزند، نگارنده به او بیان داشت، حالا ما با یک سنگ بزرگ، روی سر این توده سنگی بزرگ می‌کوبیم، اگر سنگ کروی وسط توده سنگ بزرگ، همراه با شکسته شدن توده سنگ بزرگ، شکست و به شکل یک پارچه از داخل آن بیرون آمد، به نظر می‌رسد سنگی بوده است که بعدها رسوب دور او را پوشانده است، اما اگر در جریان شکسته شدن توده سنگ بزرگ، سنگ کروی داخل توده سنگ نیز با آن شکسته شد، پس می‌توان بیان داشت که فرض کودک دال بر متفاوت بودن سنگ کروی و توده سنگی که اطراف آن را فرا گرفته بود، غلط است.

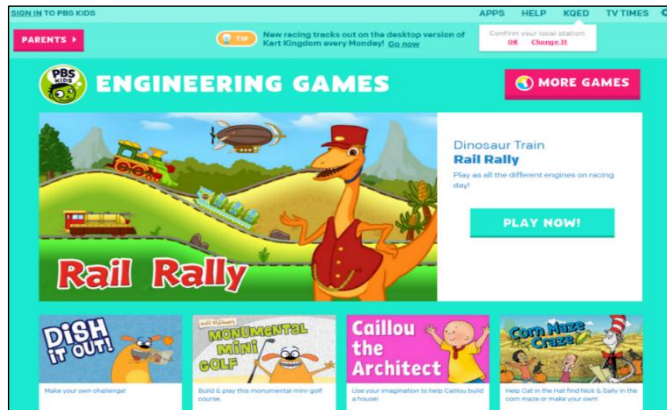
بنابراین نگارنده پس از اخذ فرضیه‌پردازی کودک، برای آزمون صحّت و سقم این فرضیه، سنگ بزرگی روی سر توده سنگ مورد نظر زد و پس از این که سنگ کروی از داخل توده سنگ بزرگی که در جریان آزمون، شکسته و چند پاره شد، سالم بیرون آمد، فرض کودک دال بر قرار گرفتن سنگ کروی در رسوب رودخانه، مورد تأیید قرار گرفت.



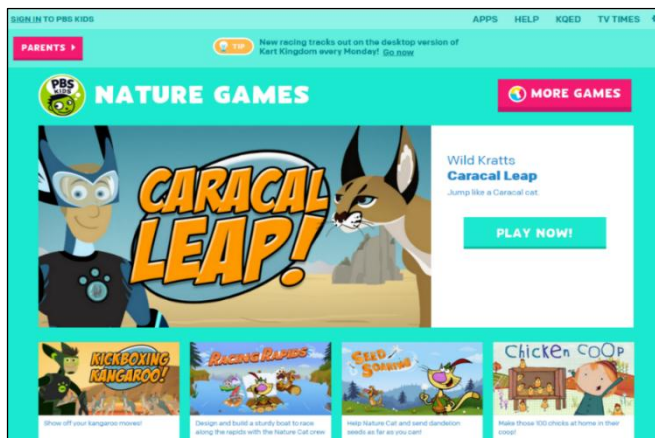
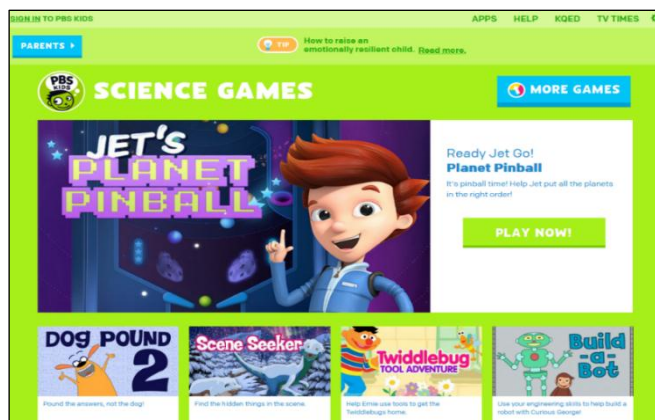
اولیا در فراز دیگری از بسترسازی برای هدایت بهینه کنجکاوای کودکشان می‌توانند «ارتقای خودباوری کودک» را در دستور کار خود قرار دهند. به عنوان نمونه، نگارنده با دادن قرص‌ها و شربت‌های تاریخ مصرف گذشته، از کودکش می‌خواست تا با رعایت احتیاط در دست نزدن مستقیم به داروها، داروهای جدیدی تهیه کند، به همین ترتیب نگارنده با خرید رادیوهای ترانزیستوری خراب برای کودکش، به او می‌گفت که با باز کردن وسایل داخلی این رادیوها، چیزهای جدیدی اختراع کند که پس از مدتی، فرزندش در حالی که تیغ یک مدادتراش را با پیچ به چند قطعه برداشت شده از رادیو بسته و محکم کرده بود، به نگارنده گفت که من این تراش جدید را «اختراع» کرده‌ام.

بعدها وقتی کودک نگارنده از او پرسید که آیا برای تهیه یک هواپیما، باید سازندگان هواپیما شب‌ها هم نخوابند، نگارنده در پاسخ به سوال فرزندش بیان داشت که نه، آدم‌ها باید برای رفع نیازهای زیستی خودشان بخوابند، اما در روز هم هواپیمایشان را خوب و دقیق بسازند تا سقوط نکنند که فرزند نگارنده در ادامه بیان داشت: «خوب، من که بزرگ شدم، هواپیماهای محکم درست می‌کنم تا زمین نخورند!»





اولیا در کنار ضرورت پاسخ‌دهی به سوال‌های فرزندشان می‌توانند دست به «معرفی منابع علمی لازم» به آن‌ها بزنند تا آنان در ادامه، برای یافتن پاسخ به سوال‌های خودشان، به منابع مزبور مراجعه کنند. منابع اخیر، افراد متخصص، معلمان، کتاب و سایت‌های علمی موجود در اینترنت هستند که می‌توانند راهنمای کودک در پاسخ به سوال‌های مختلف وی باشند.



«به نمایش نهادن الگویی علمی از کنجکاوی‌های خود اولیا در برابر کودک»، امر مهم دیگری است که نباید از نظر پدر و مادر دور بماند، زیرا بسیاری از یادگیری‌های کودکان، یادگیری آنان از مشاهدات عینی و عملیشان است که نام این نوع از یادگیری، یادگیری مشاهده‌ای است. به عنوان نمونه، وقتی فرزند نگارنده برای اولین بار به وی گفت که دمپایی‌اش پاره شده است، نگارنده برای آن که خلاقیت و جست‌وجوگری فرزندش را دامن زده باشد، به او گفت، اشکالی ندارد، من آن را برای تو درست می‌کنم و در حالی که با یک میخ دو سمت دمپایی پلاستیکی را سوراخ و با یک سیم تلفن آن را به هم وصل می‌کرد، در عمل شاهد بود که فرزندش در کنار او ایستاده است و بر مبنای مشاهدات خود، دارد یاد می‌گیرد که نه میخ را باید منحصر در کوبیدن به در و دیوار دید و نه سیم تلفن را منحصر به انتقال اصوات دانست، بلکه می‌توان یک میخ یا سیم تلفن را برای کاربردهای متفاوتی دید و کارهای مختلفی را با آن‌ها انجام داد.

بالتبع معرفی الگوهای خردسال (و در ادامه بزرگسال) کنجکاو و کاوشگر، امر مطلوب دیگری است که برای کودکی که در سن دیگروپروی است، الگوی مناسبی مطرح می‌سازد تا کودک با الگوبرداری از آن‌ها، در عمل پا در جای پای آنان نهاده، راه جست‌وجوی علمی را پی بگیرد.

در انتهای همه مراحل پیش‌گفته، «تأکید اولیا در به انحراف نرفتن کنجکاوی کودک و ضرورت جهت‌گیری انسانی وی در جریان شکوفایی علمی»، امری است که نباید از دید پدران و مادران پنهان بماند.

تأکید اولیا دال بر آن که غایت جست‌وجوگری علمی کودک، نباید به ارضای شخصی یا کسب پول تنهای بینجامد و کودک باید هدف خود را فراتر از این مسایل مرسوم ببرد و خیر، سعادت و رفاه انسان‌ها و حتی گیاهان و حیوانات را در اهداف خود مدنظر داشته باشد، سبب می‌شود کودک غایت خود را در اندیشه‌های علمی خویش، محدود به جهانی مادی و عاری از ارزش نکرده، بلکه غایت همه جست‌وجوگری‌ها و کاوش‌های علمی خویش را رقم زدن شرایطی بهتر برای انسان‌ها و دیگر عوامل زیست محیطی خویش بداند.

اما با وجود آن که بازی‌ها و کارتونه‌های آن سوی آب، بعضاً پاسخ مناسبی برای ارضای کنجکاوی‌های کودکان فراهم می‌آورند، اما به دلیل عدم بسترسازی مناسب برای فضای مجازی در داخل، محصولات اخیر گاهی با سوءاستفاده از کنجکاوی کودکان، کنجکاوی آنان را به سمت مسایل مبتذل سوق می‌دهند.

مصاحبه سهیل ۶ ساله، نمایش دهنده کنجکاوی سهیل است که بازی دیجیتالی او تا حدودی کنجکاوی او را ارضا می‌کند.

«- سهیل جان اگه بخوای بازی کنی، معمولاً با چی بازی می‌کنی؟»

من یه آی‌پد گنده دارم که توش بازی آریومن... نینجانگو و بت‌منه.

- بازی آریومن چه جوریه؟

فقط این جورى بايد برى بالا، من همه مرحله‌هاشو بازي كردم. اين جورى صاف مى‌ره، اگه رباط پيدا بشه، تير مى‌زنه، اگه بره تو اون بنفشه، ليزر مى‌زنه، اما اگه بره تو موشك، موشك مى‌زنه از اينجاش، موشك مى‌زنه (روى دستانش را نشان مى‌دهد) وقتى آبى مى‌شه، رباط‌هاى تيغ تيغى ميان و هى تيغ پرت مى‌كنه.

- اگه اين تيغ‌ها به يه نفر بخوره، چى مى‌شه؟

نابود مى‌شه، هر كى بهش تيغ بخوره كارش تمومه. پروازم مى‌كنه، اونم يه رباط چشم آبيه كه نمى‌تونه جايى رو ببينه، اما مى‌تونه ببينه، رباطى مى‌بينه، توى بت‌منم همين طوره».



مصاحبه‌هاى كارن ۵ ساله و طاهای ۶ ساله، نمونه‌هاى بارزى از سوءاستفاده از حس کنجکاوى كودك را به معرض دید مى‌گذارند. به اين معنا كه برخى از بازي‌هاى ديجيتالى با طرح مسائلى تخيلى (اما مبتدلى مانند زامبى - مرده متحرك-)، نه تنها بهداشت روانى كودك كاربر را تهديد مى‌كنند، بلكه با سوق دادن كنجكاوى او به سمت مسائلى مبتدل، در عمل وى را به سمت و سوي يافتن روحيه‌اى مبتدل و پرخاشگر سوق مى‌دهند.

«- ... حالا بگو بازي اوپل چيه؟»

اوپل خيلى با حاله ديگه. ته بازيه. اين طوريه كه توى يه شهرى همه مردن، يه سرى زامبى داره كه آدما رو مى‌خورن. شكنجه مى‌دن. بعد تو بايد هم فرار كنى هم دنبال بچه‌هاى بگردى. بعد مثلاً دخترتو پيدا مى‌كنى. با اره برقى دنبالت مى‌كنه يا مثلاً روده انسان مى‌ده بخورى. بعد دستم كه با اره بريده، برات منگنه مى‌كنه.

- آه حالم بد شد كارن. اين‌ها كجاش جالبه كه مى‌گى ته بازيه؟ نمى‌ترسى ازشون؟

اولاً خيلى كيف مى‌ده، نمى‌دونى الان چى مى‌شه، يهوه زامبى مى‌پره سرت يا مثلاً بايد خودتو پشت ماشينا قايم كنى، نبيننت. همه‌اش استرس دارى الان لو برى. بعدم من آقا پسر بزرگم. دخترا از اين سوسول‌بازيا دارن نه من».

«- طاهها زامبى چيه؟»

آدمن که وحشی شدن. خیلی وحشتناکن، از چشماشون خون میاد.

- تو نمی ترسی اون‌ها رو نگاه می کنی؟

می ترسم.

- پس چرا زامبی رو نگاه می کنی؟

زیاد که نگاه نکردم، کم نگاه کردم.

- خوب چرا همون قدر کم رو هم نگاه کردی؟

چون جالب بود دیگه.

- کجاش جالب بود؟

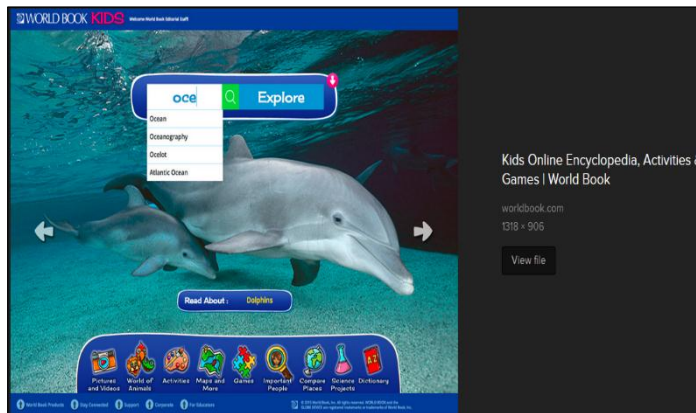
اونجاش که این طوری این طوری راه می ره (مثل زامبی‌ها راه می رود)».

نکته اخیر، خطر احتمالی است که با استنفکاف اولیا از ارضای روح جست‌وجوگر کودکان، محقق خواهد شد. به این معنا که کنجکاوی وافر کودکان، در بسترهای نامساعد به طور کلی از بین نخواهد رفت و تتمه کنجکاوی آنان به سمت و سوی مسایل متبذل (نظیر آن که کدام فوتبالیست از چه رنگ یا غذایی خوشش می آید یا روابط پنهان فلان هنرپیشه با فلان جنس مخالفش چگونه است و مانند آن) سوق خواهد یافت.

## ۶-۲- افزایش اطلاعات عمومی کاربران

کودکان کاربر تبلت، تلفن همراه، ایکس باکس و رایانه، در برخورد اولیه با این فناوری‌ها، به طور عمده از بازی‌های دیجیتالی آن‌ها بهره‌مند می‌گردند. اما درصد کمی از کودکان پیش دبستانی، با ورود به شبکه‌های اجتماعی، خود را در معرض تعامل با کاربران دیگری قرار می‌دهند که به سهم خود اطلاعاتی به کودکان منتقل می‌سازند. اگر در این قسمت، بازی‌ها که حجم عمده ارتباط کودکان پیش دبستانی با رسانه‌های دیجیتالی را در برمی‌گیرند، مورد توجه قرار گیرند، از یک منظر کلی می‌توان بازی‌هایی را که کودکان در تبلت، تلفن همراه، ایکس باکس و رایانه آن‌ها را دنبال می‌کنند، به دو قسمت بازی‌های مناسب و بازی‌های نامناسب تقسیم کرد.





بازی‌های مناسب بازی‌هایی هستند که در جریان آن‌ها، کودک با مباحثی نظیر مفاهیم علمی، بازی‌های خلاق، افزایش اطلاعات بهداشتی و پزشکی، ارتقای مهارت‌های فردی و اجتماعی، افزایش شناخت اجتماعی، ارتقای اندیشه‌های راهبردی، آموزش روش‌های پرورشی و مانند آن آشنا می‌گردند، اما در برابر بازی‌های نامناسب، بازی‌هایی هستند که در روند بازی، انبوهی از مفاهیم غیرمتعارف، نظیر مفاهیم پرخاشگرانه، جنسی، بزه‌کارانه، خرافی و مانند آن به کودکان القا می‌گردد.

مشاهده کودکان پیش دبستانی که با اسامی انواع سلاح‌ها یا خودروها و مانند آن‌ها آشنا هستند، گواه روشنی دال بر یادگیری‌های ضمنی کودکان پیش دبستانی در جریان کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید هستند.

بالتبع در صورت بسترسازی فرهنگی و نظارت دقیق اولیا روی بازی‌هایی که مورد استفاده کودک قرار دارند، این بازی‌ها می‌توانند محلی برای انتقال برخی از اطلاعات ضروری فردی و اجتماعی به کودک باشند، اما اگر شرایط اخیر در جریان کاربری فرزند از بازی‌های دیجیتالی فراهم نگردد، در آن صورت بازی‌های نامناسب می‌توانند در جریان یادگیری‌های ضمنی یا غیررسمی کودک، اطلاعات نامناسب را در ذهن کودک کاربر از خود برجای بگذارند و حتی اسباب اختلال‌هایی نظیر اضطراب، افسردگی، بدشکلی بدنی، بی‌خوابی، شب‌ادراری و مانند آن را برای کودک فراهم آورده و یا در کاهش احساس نودوستی کودک مؤثر واقع آمده و یا بلوغ زودرسی را برای وی رقم بزنند.

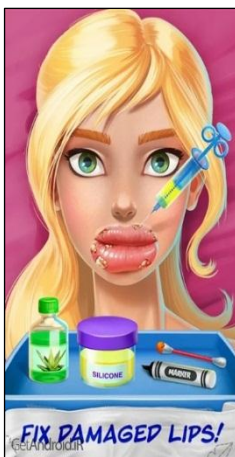
بازی شبیه‌سازی جراحی پلاستیک<sup>۱</sup>، یکی از بازی‌های نسبتاً علمی است که کودکان می‌توانند از آن کاربری

کنند. این بازی توسط استودیوی تبتال تهیه و عرضه شده است. طراحان بازی در توصیف آن می‌نویسند: «نیروگاه شیمیایی منفجر شده است و هزاران بیمار مصدوم به کمک شما نیاز دارند. شما جراح پلاستیک برتر هستید تا جراحی اضطراری را اجرا کنید و به بیماران تان کمک کنید. از ابزارهای پزشکی حقیقی استفاده کنید تا به بیماران تان کمک کنید و مطمئن شوید چهره‌هایشان بازسازی می‌شود. هزاران مصدوم روی شما حساب می‌کنند. جان افراد را نجات دهید و استخوان‌های آسیب دیده را با پلاستیک‌های جدید جایگزین کنید. جراح خبره‌ای شوید تا با دقت بیماران تان را درمان کنید».





البته لازم به ذکر است که کاربری از بازی جراحی پلاستیک، در فضایی که ترجیح بند دایمی آن مد، آرایش و ظواهر فردی است، کاربران خردسال خود را به این آگاهی و وقوف می‌رساند که آنان با جراحی پلاستیک چهره و سایر اعضای بدن، در عمل می‌توانند به تغییر ظواهر فیزیکی خود اقدام کنند.





بهداد و محمدامین ۶ ساله، در مصاحبه‌های خویش از نمونه‌هایی از بازی‌ها و کاربری علمی خویش از فناوری‌ها به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- بهداد تو با گوشی مامانت هم بازی می‌کنی؟»

بازی که نه، ولی مامانم می‌ره تو تلگرامش، صفحه بهشته رو می‌یاره، من با بهشته (خواهر بهداد) چت می‌کنم، براش استیکر می‌فرستم، گل می‌فرستم براش (بهداد در مهدکودک الفبا را یاد گرفته است).  
- بهداد تو دیگه با گوشی بهشته چی کار می‌کنی؟

می‌رم تو ماشین حساب، عددها رو جمع می‌کنم، کم می‌کنم، تا ببینم چه جوری می‌شه یا مثلاً می‌رم تو نقشه (مپ گوشی)، بعد خونه خودمونو می‌بینم، می‌رم خیابون‌ها رو می‌بینم (بهداد خیلی به نقشه علاقه‌مند است و خیلی با نقشه کار می‌کند. لازم به یادآوری است در مصاحبه با مادر وی مشخص شد که ساعات کار بهداد با نقشه، جزو ساعات بازی وی محسوب نمی‌شود).

می‌رم تو ماشین حساب، عددها رو جمع می‌کنم، کم می‌کنم تا ببینم چه جوری می‌شه یا مثلاً می‌رم تو نقشه گوشی (مپ). بعد خونه خودمونو می‌بینم، می‌رم خیابون‌ها رو می‌بینم (بهداد خیلی به نقشه علاقه‌مند است و خیلی با آن کار می‌کند. لازم به ذکر است که کار با نقشه جزو ساعات بازی بهداد محسوب نمی‌شود).

- دیگه با گوشی چه کار می‌کنی؟

می‌رم نقشه مترو رو نگاه می‌کنم، ایستگاه‌ها رو نگاه می‌کنم.

- بهداد قبلاًها که کوچک‌تر بودی، بهت گوشی نمی‌دادن، از کجا نقشه می‌آوردی؟

یه کاغذ بزرگ داشتیم، خیلی بزرگ بود، پهنش می‌کردم کف اتاق بهشته، بعد شهرها رو نگاه می‌کردم.

- بهداد تو توی اینترنت سرچ می‌کنی؟

آره.

- چی سرچ می‌کنی؟

شهرهایی رو که مسافرت رفتیم، برج ایفل، سی‌شل (نام کشوری که بهداد تو نقشه دیده و البته جالب اینجاست که افراد کم‌تر می‌دانند که این کشور کجاست، ولی بهداد حتی شکل پرچم آن کشور را هم می‌شناسد).

- بهداد تو نقشه گوشی بهشته، کجاها رو می‌بینی؟

شمال، اهواز، خونمون، پاریس، سیبری.»



محمدمبین شما تبلت داری؟

بله داریم.

- مال خودته؟

نه تبلت فردی نداریم! مال هممون!

- اون وقت تبلتون رمز هم داره؟

بله.

- رمزش رو کی ها دارن؟

هممون.

- پس برای چی رمز گذاشتی؟

برای این که یه وقت اگر گم شد، کسی از چیزمون استفاده نکنه.

- تو تبلتون بازی هم داری؟

بله. یکی پدر. دو تا مامان. سه تا من.

- پس تو از همه بیش تر بازی داری؟

بله!

- خوب می شه بهم بگی چه بازی هایی داری؟

بله. بازی فضاورد کوچولو. بازی آموزش زبان انگلیسی بچه ها. بازی فوتبال استریکم دارم.

- می شه درباره اون ها توضیح بدی؟

فضاورد کوچولو بهت سیاره ها رو یاد می ده که من این طور چیزا رو خیلی دوست دارم.

- بازی آموزش زبان بچه ها چیه؟

من قبلاً تو مهدکودک زبان خوندم. این بازی هم به من کلمات زبانو با شکلشون یاد می ده.

- بازی فوتبال چی؟

تمرین می کنم گل بزنم تو دروازه. من خیلی از فوتبال خوشم میاد. خیلی کیف می ده. همش استرس

می گیرم، گل می شه یا نه».

معراج و شایان ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود از سوادآموزی و آموزش فعالی که کودک طی آن در صدد یادگیری حروف و کلمات برای جست‌وجوی اینترنتی بازی‌های مورد علاقه‌اش است، یاد کرده‌اند:

«- آقا معراج به نظرت می‌شه با تبلت الفبا هم یاد گرفت؟»

آره. با عددا و شماره. عدداش رو هم می‌شه بری از شیر ایت و بازار بگیری.

- به نظرت انگلیسی هم می‌شه یاد گرفت؟

انگلیسی هم آره.

- تو هم از این کارها می‌کنی؟ یعنی شده با تبلت چیزی یاد بگیری؟

داداشم برام رو تبلت می‌ریزه، به من می‌ده بازی کنم.

- الان چیزی از الفبا بلدی؟

آره.

- چی بلدی؟

مثلاً کتابشو، نوشته‌هاش رو داریم. عدداشو.

- خوب به نظرت می‌شه با تبلت کتاب هم خوند؟

با تبلت می‌تونن بری الفبا رو یاد بگیری، تو دفتر بنویسی.

- چه قدر خوب. با تبلت نقاشی کردی؟

نقاشی مدداشو باید بیاری. مداد رنگی هم داری. می‌ری تو یه صفحه‌ای بعد خود تبلت مقوا داره،

می‌تونن بری توش نقاشی بکشی. چیزی هم می‌تونن درست کنی.»

«- کی بازی‌هات رو برات می‌ریزه؟»

خودم.

- اولش خودت یاد گرفتی یا کسی بهت یاد داد؟

امممم، خودم یاد گرفتم.

- چه جور یاد گرفتی؟ به منم یاد می‌دی؟

چی مثلاً؟ بازی بریزم؟

- آره.

اممم، می‌ری توی اینترنت یه چیز رو مثلاً می‌نویسی، مثلاً یه بازی رو می‌نویسی، میاره برات. بعدم

نصبش می‌کنی.

(یک نفر وارد بحث شد):

منم همین کار رو می‌کنم. نوشتنم که بلدم.

- اگه بلد نبودی چی؟

می‌دادم داداشم بنویسه.»

آرش ۶ ساله، در مصاحبه خود از کاربری خود از بازی‌های خلاق یاد کرده است:

«غیر از این بازیها، چه خونه‌سازی هم... یه پل‌سازی هم هست، پلش خیلی سخته.

- بازیش چه جوریه؟

تازه من دو تا از قسمتاشو بردم.

- باید پل بسازی؟

آره، اول مثلاً یه کامیونه که من اول مثلاً پل کامیونه رو ساختم، حالا قطاره خیلی بده... پلش، اون قد سخته، مثلاً یه... چند تا چوب هست، می‌ذاری کنار، بعدش آهنا رو می‌خوای بیاری، قرمز می‌شه، دیگه نمیداد آهنا.

- چرا؟

ولی میداد، یه کاری می‌کنم بیاد».

آرش در ادامه مصاحبه‌اش، پس از بیان بازی که در آن باید برای عبور کامیون و قطار پل بسازد، از قریب ۱۰ بازی خلاق دیگر نظیر بازی‌های هوشی، تهیه موشک روی لپ تاپ، خانه‌سازی و محوطه‌سازی و تهیه فیلم از روند پیشرفت کار، طراحی اشیای مختلف، ساخت قایق موتوری روی لپ تاپ، ساخت ماشین، یافتن پاسخ معماهای طرح شده، تهیه عکس و تشخیص نوع مصالح خانه با استفاده از برنامه‌ای خاص، یاد کرده است.

نمونه اخیر بیانگر این واقعیت است که اگر برای فناوری‌های ارتباطی جدید، بسترسازی فرهنگی لازم صورت بگیرد، در این صورت می‌توان استفاده‌های گسترده‌ای از آن داشت و افرادی نظیر آرش را که در مقطع پیش از دبستان، به انجام انواع و اقسام بازی‌های خلاق مبادرت می‌ورزد، با هدایت درست به جایی رساند که بتوانند حلال بسیاری از مشکلات فراروی جامعه خویش و جامعه بشری باشند.

محراب و امیرعلی ۶ ساله نیز از اطلاعات و بازی‌هایی سخن گفته‌اند که مهارت‌های فردی و اجتماعی آنان را ارتقا داده، آنان را برای زندگی در جهان دشوار فردایشان آماده‌تر می‌سازد:

«بین من یه سری عکسا دیدم، یه چیزایی دیدم که توضیح می‌داد رفتار پرخطر، نگاه پرخطر و اینا چیه. مثلاً هیشکی نباید لباساشو جلو تو در بیاره، توام نباید لباساتو جلو کسی در بیاری. بعد پسرا دو تا جای خصوصی دارن (با دست روی بدنش نشان می‌دهد) دخترها سه تا (با دست روی بدنش نشان می‌دهد) بعد باید حواسمون باشه.

- کجا دیدی این‌ها رو؟

گوشی مامانم.

- خودش داد ببینی؟

آره».

«یه اتوبوس بازی هم هست، اتوبوس بازی خیلی با حاله.

- چه جوریه هست؟

اتوبوس بازیه انیمیشنی.

- یعنی چی؟

انیمیشن.

- خوب یعنی چی، چه جوریه؟

یعنی راجع به رانندگیه، می‌ری بنزین می‌زنی، می‌ری کارواش، می‌ری رنگ می‌زنی». بازی‌هایی که به معرفی اجمالی مشاغل مختلف پرداخته‌اند، وجه دیگری از بازی‌های مناسب کودکان را تشکیل داده، کاربران خردسال از آن‌ها یادگیری‌های زیادی داشته‌اند:

«- صبا خانم تو تبلت داری؟

آره دارم، ولی تبلت من با تبلت ستیا فرق داره.

- چه طوریه یعنی؟ چه فرقی داره؟

تبلت من آموزشیه.

- تبلت آموزشی چیه؟

به بچه‌ها کمک می‌کنه.

- چه طوری کمک می‌کنه؟

یاد می‌ده فکر کنن.

- توی تبلت چی هست؟

بازی‌های دکتری، بازی مغازه، بازی آرایش‌گری، باربی.

- بازی دکتری چه شکلیه؟

یه آدمی هست، دستشو آمپول می‌زنیم، صدای قلبشو گوش می‌دیم» (صبا، ۶ ساله).

برخی از بازی‌ها نیز به ارائه اطلاعات بهداشتی و پزشکی به کودکان پرداخته‌اند. فاطمه ۶ ساله و آرتین ۵ ساله، در مصاحبه‌های خود متذکر همین مسأله گردیده‌اند:

«- تا حالا شده چیزی از کارتون‌ها یاد بگیری؟

آره، بعضی کارتون‌ها چیزای مربوط به دکتری نشون می‌دن.

- مثلاً چی؟

مثلاً می‌گن وقتی مریض شدید، هم دیگه رو بوس نکنید، به هم دست ندید، بغل نکنید».

«- با تبلت چه کارهایی می‌کنی؟

بازی می‌کنیم.

- چه بازی‌هایی می‌کنی؟

مثلاً پول بازی.

- پول بازی، بازیش چه طوری هست؟

یه بازیه که حتی پولش هیچ وقت تموم نمی‌شه، مثلاً چیزایی ایرانی می‌خریم مثل کرانچی، پفک،

پاپکورن.

- چرا این بازی رو دوست داری و بازی می‌کنی؟ جذاییتش برات چی هست؟  
هوم... جذاییتش... قشنگ‌تره.

- یعنی چی قشنگ‌تره؟

بازیش خوب‌تره.

- از چه لحاظ؟

از لحاظ ایرانی خوردنش، استاندارد داره... .

- استاندارد یعنی چی؟

یه چیزی که وزیر بهداشت تأیید بکنه».

بازی‌های مبتنی بر کارآفرینی (نظیر راه‌اندازی یک کسب و کار تجاری و اقتصادی) و بازی‌های راهبردی (مانند مدیریت یک مزرعه یا مدیریت یک شهر)، از بازی‌های مناسب دیگری هستند که برخی از کاربران خردسال بازی‌ها، از آن‌ها یاد کرده‌اند.

از سوی دیگر بازی‌های نامناسب بازی‌هایی هستند که در جریان آن‌ها انبوهی از اطلاعات که مورد نیاز کودک هم نیست، ارایه شده و به دلیل مضامین پرخاشگرانه بزه‌کارانه، هرزه‌نگار و خرافی، متضمن یادگیری‌های نامناسبی برای کودک هستند و بدآموزی‌های گسترده‌ای برای کاربران خویش دارند.

مصاحبه‌های طنز و پارسای ۶ ساله، مصادیقی از اطلاعات نامناسبی که کودکان در جریان کاربری خود از رسانه‌های دیجیتال با آن برخورد داشته‌اند را به نمایش نهاده‌اند:

«- یعنی تو مدیر گروهی؟

بله (خنده).

- چه قدر خوب!

مگه تو سواد داری؟

- بله دارم، انگلیسیم بلدم ای بی سی دی... رم کامل بلدم... تو مهد به ما یاد می‌دن. فارسی رو

هم بلدم، الف ب پ ت... .

آفرین... چه باهوش.

- حالا تو به عنوان مدیر چه چیزهایی تو گروهت می‌گذاری؟

من واسه بقیه فیلم شبیر می‌کنم... عکس... عکسای مهد و شعرای انگلیسی.

- خیلیم خوب تا به حال شده بین اون فیلم‌هایی که می‌خوای شبیر کنی یا واست می‌فرستن بهویی

یه فیلم بد هم باشه؟

آره شده... ولی خب پاک کردم دیگه.

- از کجا فهمیدی بده که پاک کردی؟

خب دیدم اولشو دیگه.

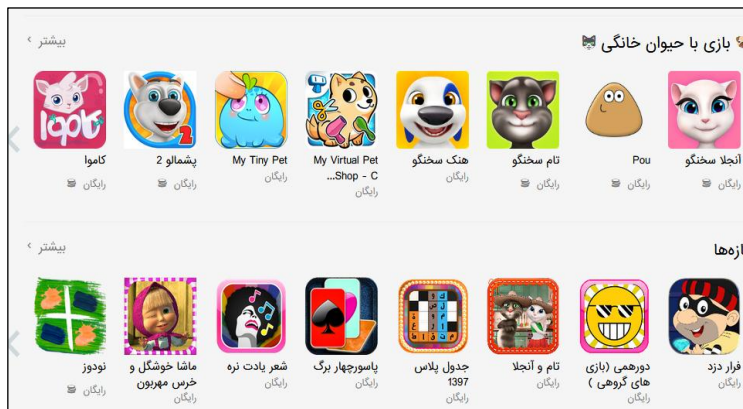
- کنجکاو نشدی بقیه‌اش رو ببینی؟



آرهمه، خیلی زیاد، یهو عصبانی شد، همه بازی‌ها رو پاک کرد، یه هفته هم بهم نداد، ولی بعدش داد.  
- مامانت و بابات بهت نگفتن که دیگه از این بازی‌ها نکن یا بازی رو پاک کن؟  
چرا، ولی من یه بار اون بازی لاتیجه رو یواشکی می‌ریزم، باز بازی می‌کنم (خنده)».

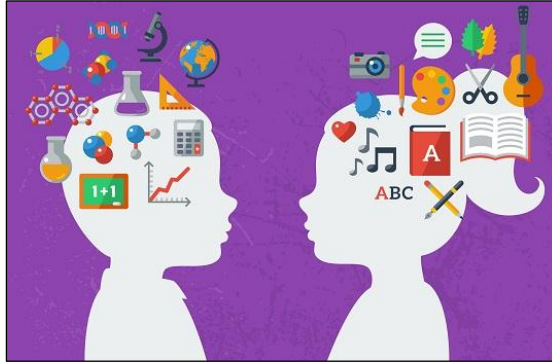
## ۷-۲- افزایش اطلاعات کودکان در زمینه‌های مورد علاقه آنان

فناوری‌های ارتباطی جدید با طرح انبوهی از اطلاعات، عرصه وسیعی جهت استفاده کاربران از این اطلاعات فراهم آورده است. برخی از افراد با دیدن اطلاعات خاصی، ممکن است به مباحث مطرح شده علاقه‌مند شده، به کاربری از آن‌ها بپردازند، اما بعضی از کاربران دیگر، با توجه به علایق اولیه خودشان به دنبال اخذ و دریافت اطلاعات خاصی برمی‌آیند که در راستای علایق اولیه آنان است و با کسب اطلاعات اخیر، به دانش یا مهارت‌های اولیه خویش، عمق و غنای بیش‌تری می‌بخشند.



با توجه به روان‌شناسی اختلافی دو جنس می‌توان بیان داشت که پسران علایق و افری به مواردی مانند مسایل ورزشی و فنی داشته، دختران نیز علایق زیادی به مسایل تغذیه‌ای، پرورشی و آرایشی از خود نشان می‌دهند، از این رو کودکان پیش دبستانی بسته به جنسیت خود، ممکن است در مجموعه بازی‌های دیجیتالی به بازی‌های متفاوتی علاقه نشان دهند.





فناوری‌های ارتباطی جدید با طرح موضوع‌ها و عرصه‌های مختلف، می‌توانند انگیزه‌های مختلفی را برای کودکان پیش دبستانی مطرح کنند. مصاحبه صالح ۶ ساله، بیانگر یادگیری‌های گسترده کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید می‌باشد:

«... صالح تو هر روز پارک می‌ای؟»

آره! اینجا خیلی خوبه. تابستون‌ها هم کلاس تابستونی گذاشتن، خیلی کلاسای دیگه هم می‌ذارن. - چه کلاس‌هایی؟

زبان، موسیقی، ورزش و کلاس کامپیوتر، خیلین. اردو هم می‌ریم.

- تو کلاس کامپیوتر چه چیزهایی یاد گرفتی؟

خیلی سطحش پایین بود، همون اولش رفتم کلاس رو عوض کردم و جاش کلاس نجوم برداشتم. - منظورت چیه که سطحش پایین بود؟

چیزایی که یاد می‌داده، خیلی ابتدایی بود و من اونا رو بلد بودم و حوصله‌ام سر می‌رفت.

- تو چه کارهایی بلدی با کامپیوتر انجام بدی که مطالب کلاس برات تکراری بود؟

خیلی چیزها، لب‌تاپ رو روشن کنم، البته بعضی لب‌تاپا رمز دارن که اول باید رمز درست رو وارد کنی تا بتونی وارد سیستم بشی و کار کنی... .

- صالح تو توی اینترنت هم می‌ری؟

آره!

- تو مگه بلدی بنویسی که توی اینترنت هم می‌ری؟

خودم که نمی‌رم، به مامان و بابام می‌گم یا به آبیچیم می‌گم و اونا می‌نویسن و من نگاه می‌کنم.

- گفتی به جای کلاس کامپیوتر رفتی نجوم، چرا نجوم رو انتخاب کردی؟

من خیلی به آسمون و ستاره‌ها و سیاره‌ها علاقه دارم. کتابش رو هم دارم که مامان برام می‌خونه و من عکساش رو نگاه می‌کنم.

شبا قبل خواب خیلی به آسمون نگاه می‌کنم و فکر می‌کنم و تو ذهنم داستان می‌سازم.

تو اینترنت با مامان یا ابعی درباره آسمون سرچ می‌کنیم، مثلاً آگه مطالب صوتی باشه اونا رو گوش می‌دم یا آگه متن باشه، اونا برام اون متن رو می‌خونن».

مصاحبه امیرعباس ۶ ساله، حکایت از آن دارد که امیرعباس پس از مشاهده برنامه‌های کشتی کج، چنان به این رشته (به اصطلاح) ورزشی علاقه‌مند شده است که بسیاری از حرف‌هایش معطوف به همین مسأله گردیده است، تا جایی که مربی مهد وی اظهار می‌دارد، امیرعباس آن قدر در مورد کشتی صحبت می‌کند که او و دیگر افراد حاضر در مهد را خسته کرده است:

«- داداش محمدرضا با تو بازی می‌کنه؟»

بازی می‌کنه. اما بیش‌تر خسته‌اس. کشتی هم می‌گه خطرناکه. کشتی آخه خیلییی دوس دارم.

- کشتی رو کجا دیدی که بهش علاقه‌مند شدی؟

آخه چون تو فیلم‌ها نشون می‌دن.

- چه فیلم‌هایی؟

کشتی کج مثلاً.

- با بچه‌های دیگه کشتی نمی‌گیری؟

نه، مامانم می‌گه خطرناکه.

- از چه نظر می‌گه خطرناکه؟

خب می‌گه دستشون می‌شکنه.

- خوب تو فیلم دست و پاشونم می‌شکنه؟

آره، یک‌بار داشتن با هم کشتی می‌گرفتن، جاستیک برمی‌گرده، پاش می‌شکنه.

سینا رو می‌شناسی؟

- نه، کی هست؟

یه کشتی‌گیر معروفه (منظور کودک جان سینا، کشتی‌گیر معروف است).

- فیلمش رو دیدی؟

نه، من فقط عکسش رو دیدم.

- دیگه چه کشتی‌گیرهایی رو می‌شناسی؟

تریپله و اینا. فردا می‌خوای کارت‌هام رو بیارم، ببینیش.

- این‌ها رو هم از طریق کارت باهاشون آشنا شدی؟

اهوم.

- بزرگ بشی، دوست داری کشتی‌گیر بشی؟

آره، خیلییی... .

- به نظرت ماهواره چیز خوبیه؟

آره.

- چه طور؟ مگه چی داره؟  
کشتی داره.

- فقط کشتی می بینی؟ بیش تر کشتی می بینیم».

محمد و امیررضای ۶/۵ ساله، در جریان مصاحبه خود از علایق مشابهی که در اثر دیدن بازی های



دیجیتال به دست آورده اند، چنین یاد کرده اند:

«- محمد تو چه بازی هایی می کنی؟»

فوتبال، همش فوتبال بازی می کنم. انقد که فوتبالیستا رو دوست دارم، با دوستانم همش فوتبال بازی می کنم. حتی بچه ها اسممو گذاشتن سوپاسا. حتی باشگاه فوتبال هم می رم که حرفه ای تر بازی کنم. آخر هفته ها با بچه ها می ریم زمین چمن، اونجا فوتبال بازی می کنیم. هر کدوم روی خودمون یه اسم می ذارم، همه به من می گن سوپاسا.

- چرا؟

چون خیلی فوتبالم خوبه. همش گل می زنم. مثلاً بقیه یکی می شه تارو، یکی می شه کاکرو، یه دوستانم داریم، همیشه سرشو کچل می کنه، کوچولو هم هستا، بهش ایشی می گیم (با خنده پشت سر هم)، یکی هم اسمش واکی وایاشیه. کلاً هممون یه اسم داریم، وقتی فوتبال بازی می کنیم، اسم اصلیمونو صدا نمی زنیم، اسمای فوتبالیمونو صدا می زنیم».

«- امیررضا، تو برای این که شبیه بن تن بشی، چه کار می کنی؟»

خب، همه وسایلام شکل بن تن هست. تازه لباسشم دارم، وقتی می خوام بازی کنم، لباس بن تنمو می پوشم، ساعتو توی دستم می اندازم، ادای اونو درمیارم. تازگیا هم می رم باشگاه که قوی بشم قدرتم زیاد بشه، چون بابام همیشه می گه، پسر برای این که قوی باشه، باید غذا بخوره، ورزش کنه که زرنگ و سالم باشه.

- توی مهد هم کسی بهت می گه که تو قوی هستی؟

آره، من خیلی قویم، بعضی وقتا با دوستانم دعا می کنیم، از اون دعوا واقعیا نه ها، دعوا می ترمینی، بعد من مشت می زنم و مبارزه می کنم، من از همه قوی ترم، همه تشویقم می کنن، می گن آفرین امیر، تو

خیلی قدرت داری و زرنگی، چه کار کردی این جوری شدی (با حالت ذوق و خوشحالی تعریف می‌کرد و رضایت کامل از این وضعیت داشت)».

پانیز ۶ ساله که در رشته ورزشی ژیمناستیک فعالیت می‌کند، در جریان مصاحبه خویش بیان می‌دارد، او از طریق گوشی مادرش، تصاویر و فیلم‌های مربوط به رشته ورزشی خود را تماشا می‌کند تا از نکات آموزشی آن‌ها استفاده کند:

«- پانیز خانم، تبلت داری؟

نه خاله داشتم، الان دیگه ندارم.

- چرا آخه؟

بابام اجازه نمی‌ده!

- گوشی چی؟ بلدی باهاش بازی کنی؟

آره، با گوشی مامانم بازی می‌کنم.

- چه بازی‌هایی داره.

خیلی چیزها، مثل انگری بردز.

- دیگه با گوشی چه کار می‌کنی؟

گروه ژیمناستیک هم دارم.

- دوستش داری؟

آره خیلی دوست دارم. مقامم آوردم.

- جدی؟ چه عالی!

می‌خوام قهرمان بشم.

- دیگه چه کار می‌کنی؟

عکس‌ها و فیلم‌های مربوط به باشگاه ژیمناستیک را از توی گوشی مامانی می‌بینم.

خانم مریمون گفته، زیاد نباید با گوشی و از این جور چیزها بازی کنی».

ویونای ۶ ساله در مصاحبه‌اش از یادگیری بازی شطرنج با تبلت و طاهای ۶ ساله از امکان یادگیری

نواختن پیانو با تبلتش سخن به میان می‌آورد:

«- بابات باهات بازی می‌کنه؟

آره بعضی وقتا.

- با هم چی بازی می‌کنین؟

شطرنج هر بازی که دلم بخواد.

- شطرنج تو گوشی بازی می‌کنین یا با مهره‌های واقعی؟

هر جفتش.

- شطرنج واقعی دوست داری بازی کنی یا توی تبلت؟

تبلت، آخه کم باهام بازی می کنن، کسی نیس بازی کنیم، اما تبلت خودش بازی می کنه.

- دوست‌ها هم بلدن شطرنج بازی کنند؟

نه، من بلدم، فقط بابام به دختر داییمم یاد داد، یاد نگرفت.

- چی شد که تو یاد گرفتی، دختر خاله‌ات نه؟

آخه من با تبلتم بازی شطرنجی داشتم، بازی کردم، بلد شدم، اون نداشت یادش رفت.

- شطرنج به چه درد می خوره؟

بابام می گه به درد خوب فک کردن، می گه همه چیز مته شطرنجه، خوب فکر نکنی، می بازی.

«- چه قدر شطرنج بازی می کنی؟»

هر وقت دوس داشته باشم.»

- تو موسیقی هم دوست داری، درسته؟

آره.

- تا الان سازی رو یاد گرفتی؟

آره، فلوت.

- به نظرت می شه با تبلت هم ساز زد؟

فکر کنم بشه، من که ندارم، ولی یه بار یه جا دیدم که می شد باهاش پیانو زد.»

مصاحبه‌های انجام شده با تنی چند از کودکان پیش دبستانی و امیرعلی ۶ ساله، حکایت از علاقه وافر

آنان به مسایل فنی (و در اینجا ماشین‌های سرعتی) دارد:

«خیلییی قشنگه.

ابوالفضل: بوگاتیه؟

عرشیا و هادی باهم: بوگاتی چیه، جنسیس کوپه هس.

عرشیا: جنسیس کوپه بهتر از اینه، خاله به من گوش کن، چرخ‌هاش مشکیه... بیا با این به خاله

توضیح بده (اشاره به ماشین اسباب بازی).

- این چیه؟

یکی از بچه‌ها: لامبورگینی.

عرشیا: فراریه.

هادی: لامبورگینی چیه، فراریه.

عرشیا: خاله ماشین مدل بالا، فراری، لامبورگینی، آسومارتین، بوگاتی دیگه... .

- گفتی چرا این فراریه؟

چون آرم اسب داره.»

«- امیرعلی تو چه نقاشی‌هایی می کشی؟»

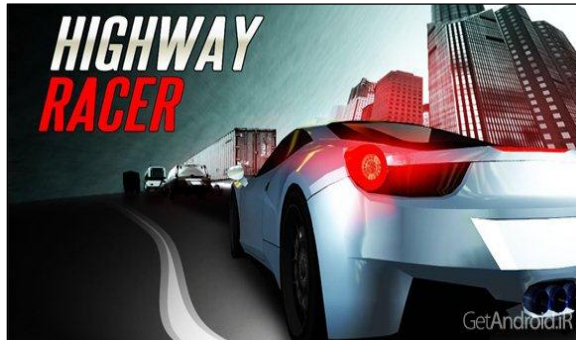
ماشین، موتور، ساختمون.

- ماشین؟ چه ماشین‌هایی؟

بنز، بم ببه (بی ام دبلیو)، پرادو.

- تو اسم این‌ها رو از کجا می‌دونی؟

بابام تو گوشیش کلی عکس ماشین داره، بابام خیلی ماشین دوست داره».



دختران به دلیل علایق وافرشان به بازی‌های تغذیه‌ای، پرورشی و آرایشی، به شکل گسترده‌ای از این بازی‌ها استقبال کرده، در جریان کاربری از این بازی‌ها، در عمل به علایق اولیه خود در زمینه‌های مزبور عمق و غنای بیش‌تری می‌بخشند.

روژینا و سارای ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود در زمینه یادگیری‌هایشان از بازی‌های تغذیه‌ای بیان می‌دارند:

«یه کیک بازی دارم، اون خیلی بازی خوبه، یادش بخیر، خیلی بازی خوبه، بگم چه طوریه؟

- بگو عزیزم.

اول می‌ریزم تو بازی فروشگاه اینا، لوازم کیک رو می‌خریم، بعد دو تا استیکرن، یکیش خوشحاله یکیش ناراحته، اون یکی، هی اون یکی خوشحاله، این جوری یواشکی نگاه می‌کنه، بعدش اون خوشحاله فکرش به یه کیک می‌رسه، بعد اون ناراحته دهنش آب می‌افته، بعد می‌رم فروشگاه اینا رو می‌خرم. وقتی که خریدم، میام اول تخم مرغ رو می‌ریزم، بعد کمی شکر، بعد شیر، بعد هم می‌زنم تا پف کنه، بعدشم وقتی رفتیم مرحله دوم، این دفعه یه کم کاکائو می‌ریزیم، بعد دوباره هم می‌زنیم، بعدش می‌ریزیمش تو یه قابلمه دیگه، بعد می‌ذاریمش تو فر، درست می‌شه، بعد درش می‌آریم یه این جوری می‌کنیم (نشان دادن با حرکات دست) کیکه که آماده شد، بعد می‌ریزم روش خامه‌های بنفش و سبز می‌ریزیم، بعدشم اون وقت خوب می‌ریزم برای تزئیناتش. آبنبات می‌ذاریم، شیرینی می‌ذاریم، خامه می‌ذاریم، می‌تونیم رنگش رو هم عوض کنیم. من رنگش رو با صورتی عوض می‌کنم. بعدشم این طوری دستمونو می‌زنیم، کیکه خورده می‌شه. بعدش بازی تموم می‌شه. یه بازی هم دارم کاپ کیک بازی. یه کاپ کیک زنبوری داره، یه کاپ کیک کفشدوزکی. من کفشدوزکیه رو انتخاب می‌کنم. می‌ریزم اون وقت نونشو این جوری می‌آریم، نایلون رو می‌ذاریم، روش بعدش می‌ریزم این جوری تو اون چیزا می‌ریزیم، بعد سینی می‌ره، هوا میاد پایین، بعد کاپ کیکا رو دونه دونه می‌ذاریم روش، بعد می‌ریزم اون

چیز رو روش می‌ریزیم، خامه رو بعدش عکس کفشدوزک یا زنبور میاد. من کفشدوزک رو می‌ذارم. بعد می‌خوریمش».

«- با تبلت چه کارهایی می‌کنی؟

بازی کردن.

- دیگه چی؟

تو بازی آشپزی، می‌تونم همبرگر درست کنم. پیتزا درست کنم. آب میوه، کیک، بستنی.

من به بازی کیک بازی هم دارم، فر داره، کیک رو انتخاب می‌کنیم، تخم مرغ توش می‌ریزیم، بعد آبلیمو می‌ریزیم».

بازی‌های زیر نمونه‌هایی از بازی تهیه کیک، دسر و انواع غذاها است:



کاربر در بازی اخیر (پرنسس آشپزخانه سلطنتی<sup>۱</sup>) به عنوان آشپز ماهر پرنسس بازی ایفای نقش کرده، باید با پخت و پز بهترین غذاها در برگزاری هرچه پرشکوه‌تر مهمانی به پرنسس کمک کند. در ضمن وی برای شروع کار باید با استفاده از دکوراسیون‌ها و طرح‌های زیبا، آشپزخانه مورد نظر را جذاب کند. در مصاحبه با ثریای ۵ ساله و مادر وی، علایق مراقبتی وی به شرح زیر مطرح گردیده است:

«- ثریا جان، تو بازی باربی هم داری؟

بازی باربی توی تبلتم ندارم، پاکش کردم. چون می‌خواستم بازی دیگه نصب کنم، جا نداشتم. یه بازی هم بود که باربی نی‌نی به دنیا آورد، اون بچه‌شو از توی دلش به دنیا آورد. بابام دیدش منو دعوا کرد، دیگه پاکش کرد.

- من اولش خیلی بازی باربی داشتم توی تبلتم، مثلاً لباسای خوشگل تنش می‌کردم، آرایشش می‌کردم یا مثلاً وقتی باربی و السا نی‌نی داشتن توی دلشون، من ازشون مراقبت می‌کردم.

- آفرین چه طوری ازشون مراقبتی می‌کردی؟  
مثلاً بهشون میوه می‌دادم که نی‌نی شون قوی بشه. آرایششون می‌کردم که برن گردش، حوصله‌شون سر نره.

- معلومه که خوب بلدی از دیگران مراقبت کنی، درسته؟  
بله. من وقتی مامان میاد خونه، می‌رم غذاشو گرم می‌کنم.

- چه عالی. آفرین به شما که این قدر مامانت دوست داری. دلت می‌خواد بزرگ شدی خودت مامان بشی از نی‌نی کوچولوت مراقبت کنی؟

نه. دوست دارم از سگم مراقبت کنم. مامان شدن نه.

مصاحبه با مادر ثریا:

- ... شما ثریا رو پارک هم می‌برید؟

نه. ما اون قدر خسته‌ایم که می‌رسیم خونه ولو می‌شیم روی میبل. باور کنید غذامونم این بچه گرم می‌کنه برامون».

اهورای ۵ ساله هم در مصاحبه خویش، از علایق خود به بازی‌های پرورشی چنین یاد کرده است:

«- اهورا تو با گوشه‌ی مامانت بازی می‌کنی؟

آره.

- چی بازی می‌کنی؟

یه بازی پو داره، یه بازی ساب وی، یه دونه جنگی.

- با پو چه طوری بازی می‌کنی؟

بهش غذا می‌دم، بهش دارو می‌دم، باهاش بازی می‌کنم، می‌برمش بیرون، می‌خوابونمش، بهش

ویتامین می‌دم، ویتامین C می‌دم که نخوابه.

یه بازی دیگه هم مامانم داره.

- چی داره؟

یه گربه‌ی دختر، می‌خوابونمش، بهش غذا می‌دم.

- دوست داری از یکی مراقبت کنی؟

آره.

- بهش غذا بدی، بخوابونیش؟



تازه، اون گربه تو گوشه مامانم رو می برمش حموم، تازه مسواکم براش می زنم.  
- آفرین. چه پسر مهربونی!».

نمونه‌ای از بازی‌های پرورشی در زیر آمده است:



در این بازی می‌توان با کودک بازی حرف زد و او با صدای کودکانه و حرکات با نمک، پاسخ فرد را بدهد.



در بازی خاطرات کودکی امیلی، بهترین خاطرات کودکی امیلی در بازی مطرح می‌گردد.



در بازی نگاه‌داری از جو هم پس از نصب بازی، کودک باید به مراقبت و نگاه‌داری از جو پردازد.

---

۱. در مورد گرایش اهورای پسر به انجام بازی‌های پرورشی که انجام آن بیش‌تر از سوی دختران مورد انتظار است، باید یادآور شد، یکی از ویژگی‌های بازی‌های دیجیتال، تضعیف کلیشه‌های جنسیتی موجود در جامعه است، به این معنا که به دلیل عدم مداخله شدید اولیا در جریان کاربری کودکان از بازی‌های تبلت، تلفن همراه، ایکس‌باکس و رایانه، ممکن است پسران متوجه برخی از بازی‌های دخترانه و دختران متوجه برخی از بازی‌های پسرانه شوند، خاصه آن که بعضی از شرکت‌های سازنده بازی‌ها، با طراحی عامدانه ویژگی‌های هر دو جنس در الگوهای مطرح شده در بازی‌ها، در عمل می‌کوشند تا هر دو جنس کاربر بازی آنان شوند، بنابراین گرایش اهورای پسر به بازی که معمولاً دختران طرفدار آن هستند، نباید خیلی تعجب برانگیز باشد.

بازی‌های آرایشی وجه مهمی از بازی‌های دختران را دربر می‌گیرد. مصاحبه‌کیمیای ۵/۵ ساله، نمونه بارزی در همین جهت به شمار می‌آید:

«- خاله جونم این بازی رو کی گذاشته تو تبلتت؟

خاله مریمم (خاله‌ی کودک).

- تو چه قدر بلدی آرایش کنی؟

بلدم، می‌خواهی من آرایش کنم؟

- نه، مرسی خاله.

من آرایش گاهما (آرایش‌گر).

- آرایش‌گاه نه عزیزم، آرایش‌گر.

آره آرایش‌گر.

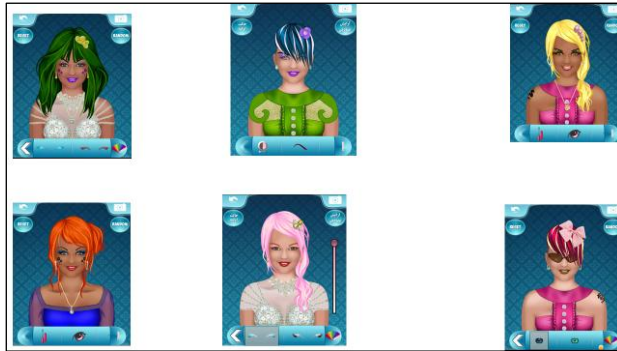
- تو الان آرایش‌گری یا می‌خواهی وقتی بزرگ شدی آرایش‌گر بشی؟

هم الان، هم بزرگ شم...

- خوب حالا با تبلت خودت چه کار می‌کنی؟

چندتا بازی دارم.

(نام یکی از بازی‌ها آرایش غلیظ است که کودک آن را باز می‌کند. در این بازی می‌توان انواع آرایش‌ها و تتوها را بر روی شخصیت‌های مختلف اعمال کرد).



- خاله جونم این دختره که خیلی زشته.

خب من باید آرایش کنم، درستش کنم، خوشگل شه دیگه. بعد باید بره عروسی.

- خوب بازی کن، به من هم یاد بده.

بین اول باید صورتشو بشوری که دیگه سیاه نباشه، بعد جوشاشو می‌بری، دیگه ابروهاشو خوب می‌کنی، بعد خیار می‌زاری زیر چشمش که سیاه نباشه، بعد کرم می‌زنی براش، بعد چشاشو یه رنگی می‌کنی، بعد مژه می‌ذاری رو چشاش، بعد موهاشو خوشگل می‌کنی، بعدم رژ لب می‌زنی براش، بعدشم

گوشواره می‌دی بهش، بعد لباس می‌پوشه، بعد کفش می‌پوشه، بعد سگشو می‌گیره، بعد می‌ره تو ماشین، می‌ره عروسی... .

- گفتی با پگاه و پریسا ناخون‌هاتون رو لاک می‌زنید؟

آره، لاکم می‌زنم، من با خمیربازی براشون ناخون درست می‌کنم، بعد روشونو لاک اکلیلی می‌زنم، بعضی وقتام قرمز می‌زنم.

- پریسا و پگاه نی‌نی‌های تو هستن؟

نه، اونا دوستانم.»

نکته مهمی که نباید در این قسمت از آن ناگفته گذشت، کاربری کودکان کاربر از بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های نامناسب است که بالطبع انگیزه‌ها و علایق نامناسبی را برای آنان رقم می‌زند. بازار در توصیف بازی «غرب وحشی» می‌نویسد:

شما باید در موقعیتی هوشمندانه و استراتژیک قرار بگیرید، در تنگه دراز کشیده و پناه بگیرید و منتظر کالسکه‌ها و قطارهای طلا شوید.



بازی «چاله میدون» هم روایت‌گر داستان جوانی است که از اراذل اوباش محله عصبانی است و به فکر انتقام از آن‌ها به‌خاطر دزدیدن نامزدش می‌باشد:



## ۸-۲- بازی‌های آموزشی

بیش‌تر پژوهش‌های انجام شده در زمینه آثار آموزشی رسانه‌های دیجیتال در سطح کودکان پیش دبستانی، معطوف به بررسی ارایه یک برنامه خاص (نظیر برنامه ریاضی، آموزش زبان مادری یا زبان دوم) از طریق بازی یا قصه‌گویی به کودکان بوده است.



پژوهش‌های زیر نمونه‌هایی از تحقیق‌های انجام گرفته شده با محوریت آموزش ریاضی از طریق بازی‌های تبلت بوده است:

خو<sup>۱</sup> (۲۰۱۶) گزارش می‌دهد، آموزش ریاضی با استفاده از رسانه‌های دیجیتالی در سطح کودکان پیش دبستانی موجب افزایش یادگیری آنان شده است.

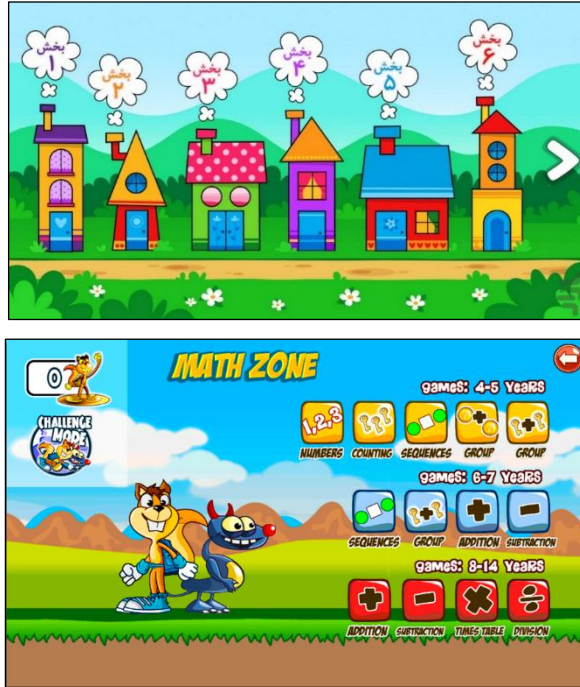
کاکسکو<sup>۲</sup> و فردیگ<sup>۳</sup> (۲۰۱۶) در مقاله خود خاطرنشان می‌سازند، برنامه‌های ریاضی تهیه شده برای کودکان پیش دبستانی بسیار اندک هست. این پژوهش‌گران با معرفی یک برنامه ریاضی مبتنی بر تبلت برای کودکان پیش دبستانی، گزارش می‌دهند، بررسی آنان حکایت از آن دارد که کاربری کودکان پیش دبستانی از برنامه آموزش ریاضی اولیه برای مدت سه هفته، اختلاف معنی داری بین دانش ریاضی کودکان گروه آزمایش، با گروه کنترل پدید می‌آورد که این نتیجه، مسأله قابل توجهی است و از اثرات مثبت آموزشی تبلت در آموزش ریاضی یاد می‌کند.

پرسر<sup>۴</sup> و همکاران (۲۰۱۵) گزارش می‌کنند، آنان برنامه ریاضی پیش دبستان نسل دوم را در سطح کودکان ۱۶ کلاس (جمعاً ۱۶۹ نفر) اجرا کردند. این برنامه فعالیت‌های پیش دبستان سنتی را با فناوری الکترونیکی توأم کرده است و از جذابیت‌های سمعی و بصری زیادی برخوردار است.

1. Khoo, K. Y.
2. Kosko, K.
3. Ferdig, R.
4. Presser, A.

نتایج حاصل از این پژوهش حکایت از آن داشت که اولاً اجرای برنامه ریاضی پیش دبستان نسل دوم، درک کودکان از ریاضی را افزایش می‌دهد. ثانیاً اجرای برنامه اخیر در کلاس امکان‌پذیر است. سیلندر<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۶)، با هدف بررسی میزان تأثیرگذاری بازی‌های ویدیویی که در خانه اجرا می‌شوند، در آموزش ریاضی کودکان خردسال اقشار ضعیف اقتصادی، پژوهشی را ترتیب دادند. در این پژوهش که ۱۹۷ کودک ۴-۵ ساله در آن شرکت داشتند، طی ۱۲ هفته، هر هفته یک برنامه ویدیویی هدفمند به کودکان ارائه شد تا با آن به بازی بپردازند. نتایج پژوهش نشان داد، کاربری از بازی‌های ویدیویی دیجیتالی پیشنهادی که در محیط خانه مورد استفاده کودکان قرار می‌گیرد، در یادگیری ریاضی گروه آزمایشی ارتقای معناداری پدید می‌آورد. بنابراین می‌توان از پژوهش اخیر نتیجه مهم‌تری دال بر این معنا گرفت که فناوری‌های جدید، ضمن افزایش نگرش مثبت کودکان نسبت به ریاضی، در ارتقای یادگیری ریاضی آنان مؤثر واقع می‌آید.





برخی از پژوهش‌ها به بررسی آثار آموزشی انجام بازی‌های دیجیتال در جهت گسترش واژگان کودک در زبان مادری یا یادگیری زبان دوم توسط کودکان خردسال پرداخته‌اند. مکنزی<sup>۱</sup> (۲۰۱۴) در مقاله توسعه واژگان کودکان با استفاده از نمایش‌های بصری می‌نویسد:

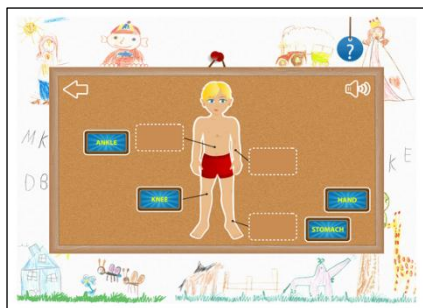
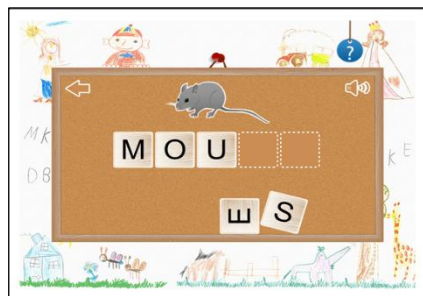
مربیان مهدکودک‌ها برای گسترش واژگان کودکان، دست به کتاب خواندن با صدای بلند برای کودکان می‌زنند و به این ترتیب می‌کوشند، گوش کودکان مهدکودک را با واژه‌های جدید آشنا ساخته، آنان را به کاربری از واژه‌های جدید تشویق کنند، مکنزی گزارش می‌کند، مربیانی که در مهدکودک‌ها از فناوری‌ها استفاده می‌کنند، در عمل با کمک فناوری‌ها، قصه‌هایی را که با تصاویر بصری توأم شده و فهم واژگان‌های جدید را برای کودکان تسهیل می‌سازند، برای کودکان می‌خوانند و به این ترتیب در گسترش واژگان کودکان تحت تربیت خویش، به شکل مؤثرتری عمل می‌کنند.

سکانتز-آبرگ<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۱۴)، در مقاله رسانه‌های دیجیتال به مثابه ابزاری برای داستان‌سرایی و قصه‌گویی کودکان، خاطرنشان می‌سازند، فناوری‌های جدید این امکان را می‌تواند برای کودکان پیش دبستانی فراهم بیاورد که آنان برخلاف گذشته که تنها به اتکا به ذهنشان باید داستان‌گویی می‌کردند، با اتکا به فناوری‌های دیجیتال، دست به قصه‌گویی بزنند. قصه‌گویی اخیر که با اتکا به تصاویر مختلف و متنوع می‌توانند ارایه کردند، داستان‌سرایی غنی‌تری را نسبت به قصه‌گویی‌های پیشین کودکان فراهم می‌آورند.

1. McKenzie, E.  
2. Skantz-Aberg, E.



مک‌پیک<sup>۱</sup> و استفان<sup>۲</sup> (۲۰۱۶) گزارش می‌دهند، برای آموزش زبان دوم به کودکان، می‌توان با اتکا به رسانه‌های دیجیتال، آموزش زبان جدید به کودکان را از دوره پیش از دبستان آغاز کرد. برخی از پژوهش‌گران در پژوهش‌های خویش کوشیده‌اند تا با مقایسه تطبیقی داستان‌گویی سنتی و دیجیتالی، برتری داستان‌گویی با تبلت را نشان دهند: کوکامان-کاروگلو<sup>۳</sup> (۲۰۱۵)، در بررسی که در سطح ۱۴۹ کودک پیش دبستانی داشت، آنان را به دو گروه کنترل و آزمایشی تقسیم کرد. وی به گروه آزمایشی داستان‌هایی که از طریق رسانه‌های دیجیتالی به صورت سمعی و بصری پخش می‌شدند را ارایه کرد و برای گروه کنترل، داستان‌هایی مورد نظر را به صورت سنتی فقط خواند. بررسی تطبیقی یادگیری مفاهیم مطرح شده توسط داستان خوانی سنتی و داستان‌گویی با کمک ابزارهای دیجیتالی (مانند تبلت یا رایانه)، حکایت از یادگیری بیش‌تر کودکان گروه آزمایشی داشت.



1. Mcpake, J.
2. Stephen, C.
3. Kocaman-Karoglu, A.

پرادوویک<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۶)، در بررسی تطبیقی که بین کارایی داستان‌های معمولی و داستان‌گویی دیجیتال در زمینه ارتقای دانش ریاضی کودکان پیش دبستانی ۶-۷ ساله کروات داشته‌اند، گزارش می‌دهند، کودکانی که آموزش خود را از طریق داستان‌های دیجیتالی اخذ کرده بودند، برتری معناداری نسبت به کودکانی که به شکل سنتی برایشان داستان‌هایی با مضامین ریاضی مطرح شده بود، نشان دادند. از این رو پژوهش‌گران نتیجه می‌گیرند، داستان‌های ریاضی چندرسانه‌ای که به صورت تعاملی نیز قابلیت اجرا دارند، می‌توانند به عنوان یک ابزار مؤثر برای بهبود مهارت‌های ریاضی و سواد رایانه‌ای در سطح کودکان پیش دبستانی مورد استفاده قرار گیرند.

البته برخی از پژوهش‌های انجام شده دلالت بر آن دارند که برخلاف پژوهش‌های اخیر، هر دو روش داستان‌گویی سنتی و دیجیتالی واجد آثار مثبت آموزشی هستند و تفاوتی بین این دو روش وجود ندارد:

ماتوون<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۱۵)، نسخه سوم آزمون توانایی ریاضی اولیه را در سطح دو گروه از کودکان پیش دبستانی ۴-۵ ساله اجرا کردند. پژوهش‌گران ۲۴ کودک مورد بررسی را هفته‌ای ۵ بار به آزمایشگاه دانشگاه مید وسترن امریکا برده، آموزش‌های لازم را به آنان می‌دادند. این آموزش‌ها در کلاس آزمایشی، ارایه نسخه سوم آزمون توانایی ریاضی اولیه برای کودکان پیش دبستان بود که در گروه آزمایش با معلم و رسانه‌های الکترونیکی و در کلاس کنترل به صورت ارایه همان مباحث با همان معلم، اما بدون کمک رسانه‌های دیجیتالی ارایه شد. نتایج آزمون انجام شده بین هر دو گروه آزمایشی و کنترل دلالت بر آن داشت که آموزش ریاضی اولیه در هر دو گروه اثر مثبتی از خود برجای نهاده است.

برخی از محققان در گزارش پژوهشی خویش ضمن تأیید اثر آموزشی کاربری از رسانه‌های دیجیتال، روی برخی از تمهیدهای جانبی، نظیر ضرورت برخورد فعال مربی و معلم در جریان قصه‌گویی دیجیتال یا الزام صرف وقت زیاد جهت مؤثر واقع شدن داستان‌گویی دیجیتال تأکید داشته‌اند:

در یک بررسی که کلی<sup>۳</sup> و کینی<sup>۴</sup> (۲۰۱۷) انجام شد، یادگیری تصادفی کلمات و فهم داستان در سطح دو گروه ۱۵ نفر از کودکان پیش دبستانی مورد بررسی قرار گرفت. کودکان گروه نخست، از داستان‌های تعاملی دیجیتالی کاربری داشتند و کودکان گروه دوم، بدون هیچ‌گونه تعاملی، داستان‌هایی مشابه گروه نخست را دریافت داشتند. پس از ارایه اطلاعات در نظر گرفته شده به کودکان مورد آزمایش، میزان یادگیری تصادفی کلمات و فهم داستان در آن‌ها مورد بررسی مجدد پژوهش‌گران قرار گرفت. اگرچه نتایج آزمایش حکایت از یک تغییر جزئی مثبت در کودکان داشت، اما نتیجه مهمی که از این پژوهش به دست می‌آید، این است که داستان‌های تعاملی و غیر تعاملی به تنهایی جهت تسهیل یادگیری زبان کافی نیستند و تمهیدات جدی‌تری در این ارتباط مورد نیاز است.

- 
1. Preradovic, N.
  2. Mattoon, C.
  3. Kelley, E.
  4. Kinney, K.



نوتال<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۵) گزارش می‌دهند، اگرچه فناوری‌های دیجیتال به شکل فزاینده‌ای در نظام پیش دبستان و دبستان سایه گستر شده است و به عنوان یک جنبه قابل قبول در برنامه درسی مورد پذیرش قرار گرفته است، اما با این حال استفاده از رسانه‌های دیجیتال که عمدتاً مبتنی بر بازی هستند، جنبه آموزشی قوی ندارند و نمی‌توانند نقش مربی و معلم را برای فراگیر ایفا کنند.

استیلز<sup>۲</sup> و لویی<sup>۳</sup> (۲۰۱۶)، در مقاله‌ای که درباره استفاده از برنامه‌های فناوری اطلاعات در کلاس‌های پیش دبستانی تهیه کرده‌اند می‌نویسند، اگرچه پژوهش‌های انجام شده دلالت بر آن دارند که استفاده از تبلت می‌تواند بر میزان یادگیری کاربران بیفزاید، اما اثر مثبت پیش‌گفته، خاصه زمانی که فعالیت‌های دیجیتال اهداف روشن و مشخص یادگیری را مدنظر قرار داده باشند و از تجربیات اجتماعی موجود در این رابطه استفاده به عمل آورده باشند، با فعالیت‌های عملی توأم باشند و در کلاس مطرح شوند و معلم به تبیین آن‌ها بپردازد، بیش از پیش مشهود خواهد بود.

اینان<sup>۴</sup> (۲۰۱۵)، در مقاله اجرای پروژه قصه‌گویی دیجیتال در درس ریاضی توسط معلمان پیش دبستان، بیان می‌دارد، برخی از داستان‌های دیجیتال برای آموزش ریاضی کودکان پیش دبستانی به معلمان این مقطع ارایه شد و از آنان خواسته شد تا آن‌ها داستان‌های دیجیتالی مورد نظر را به مدت ۶ هفته برای کودکان تحت نظر خویش پیاده کنند.

پس از اتمام این دوره، نظر معلمان پیش‌گفته در مورد ارایه درس ریاضی با کمک داستان‌های دیجیتالی خواسته شد. معلمان از روش آموزش ریاضی با کمک داستان‌گویی دیجیتال با عنوان روشی جالب و خنده‌دار، اما وقت‌گیر، یاد کردند.

البته برخی از پژوهش‌گران در گزارش تحقیق خود خاطرنشان ساخته‌اند، کاربری از تبلت برای ارتقای آموزشی کودکان پیش دبستانی در زمینه‌های مورد بررسی آنان، بدون نتیجه بوده است:

مک‌کلور<sup>۵</sup> (۲۰۱۳)، پس از آن که به جمعی از کودکان خردسال پیش دبستان از طریق رسانه‌های دیجیتالی برخی از مفاهیم هنری را انتقال داد، در نتیجه‌گیری پژوهش خویش نسبت به کسب مفاهیم هنری در جریان کاربری از رسانه‌های دیجیتال توسط کودکان مهدکودک، قدری اظهار تردید کرده، از پیچیدگی‌هایی که در روند انتقال اطلاعات هنری باید در این میان بدان‌ها توجه داشت، یاد می‌کند.

آرنووت<sup>۶</sup> (۲۰۱۶)، طی مطالعه‌ای کوشید تا از طریق بازی‌های دیجیتالی برخی از مفاهیم زیست محیطی را به کودکان ۳-۵ ساله که در مهدکودک به سر می‌بردند، ارایه کند. پس از طی ۹ ماه که طی

- 
1. Nuttall, J.
  2. Stiles, J.
  3. Louie, J.
  4. Inan, C.
  5. McClure, M.
  6. Arnott, L.

سه دوره، اطلاعات مورد نظر به کودکان مهد کودک ارائه شد، نتایج بررسی‌های انجام شده آرنووت دلالت بر آن داشتند، کودکان مهد که مخاطب ارائه اطلاعات زیست محیطی از طریق بازی‌های دیجیتال خویشتن بوده‌اند، نتوانسته‌اند مفاهیم زیست محیطی موردنظر را اخذ کرده، درون‌سازی کنند.



بنابراین در یک جمع بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، بازی‌های آموزشی در زمینه زبان‌آموزی و مهارت‌های اولیه ریاضی کودکان با هدایت و دلالت مریبان می‌توانند در ارتقای آموزش زبان و ریاضی کودکان پیش دبستانی مؤثر واقع آیند، اما آموزش برخی از مفاهیم دیگر (نظیر مفاهیم هنری و زیست محیطی) که دشوارتر جامه عینیت پوشیده، برای کودکان به شکل ملموس در می‌آیند، از طریق انجام بازی‌های دیجیتال، امکان پذیر نیست.



بررسی میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستان، حکایت از آن دارد کودکان خیلی خردسال در جریان انجام بازی‌های آموزشی، با مفاهیم اولیه ریاضی (نظیر شمارش اعداد، اشکال هندسی) و علوم (نظیر شناخت رنگ‌ها) و بهداشتی (مانند چگونگی مسواک زدن) آشنا می‌گردند. مصاحبه انجام شده زیر که با فرشته ۳/۵ ساله صورت پذیرفته است، نمونه بارزی از یادگیری کودکان خیلی خردسال از محتوای آموزشی را به دست داده است:

«فرشته در حال بازی با موبایل»

- سلام فرشته، خوبی خاله؟

أهوم... .

- فرشته چند سالته؟

سه سالم و میم!

- فرشته داری چه بازی‌ای می‌کنی؟

دکتری... .

- دکتری چه جور بازی‌ای هست خاله؟

دارم بازی آمپول می‌کنم... من دکترشم... .

- این بچه کوچولو چیش شده خاله؟

دیمارستان رفته... میرکوب رفته تو پوستش... تو دستش میرکوب رفته... من دارم خوبش می‌کنم... .

- با چی؟

با آمپولو سیخ و چسب و کرم، دستشو دکتری می‌کنم.

- با این‌ها چه کار می‌کنی خاله؟

پنبه رو رو دستش که اوف شده می‌ذاره... .

- برای چی این رو رو دستش می‌گذاره؟

چون که دست به چیزای خطر دار زده، دستش... دستش... اوف شده... این... این پنبه رو می‌ذاره که

یادش باشه... دیگه دست نزنه اوف شه... .

- فرشته چون دیگه چه بازی‌هایی داری؟

(موبایل را مقابل من می‌گذارد) بیایا... .

- خودت بهم نشون بده عزیزم؟

این بازی دیگه هم هست... ببین... این آقاهه می‌گه دو... اینجا می‌گه سه... .

- این چه عددیه؟

اینا دو تا کفش... اینا رو باید بشمریم... اینجا دو تا کفش... .

- بازی دیگه هم داری خاله؟

هوم... ببین... اینجا... ببین؟ اگه دفتی این چه رنگیه؟

- قرمز؟

نه بنفشه... .

- این‌ها چه رنگی هستن خاله؟

بنفش... زرد... آبییه هوایی... سبز... سبزکم... هورااا بردیم!

- آفرین همه‌ی رنگا رو بلدی.

- حالا که بردیم چی می‌شه؟

اجازه می‌ده اینو بکشیم... این خردوشه رو رنگ کنیم... .

- خرگوشه رو چه رنگی کنیم؟

- خردوشا که رنگ نداره... هویجش نارنجیه... سوختیدی... (می‌خندد).

خاله این بازیه هست... جالبه... دایناسوره خیلی جالبه... !

- برام توضیح می‌دی چه کار می‌کنه؟

لباس می‌پوشه... حموم می‌کنه... تموم... .

- دیگه چه بازی ای داری؟

اینو می‌خوام، دختر ونست.

- دختر ونه یعنی چی؟

نمی‌دونم... .

- این دختره چه کار می‌کنه؟

این بچه‌هه... بیدار می‌شه... مسکاک می‌کنه... حموم می‌کنه... لباساشو می‌پوشه... شیر صمونشو

می‌خوره... مامانیو می‌بوسه... می‌ره... می‌خواد، می‌ره مدرسه... این منم، وقتی مدرسه برم... .

- خاله دیگه دوست داری چی بازی کنی؟

این خیلی خوبه... جالبه... خنده داره... .

- اسم این بازی چیه؟

پازل بازی... .

اینجا باید شکلاتا رو بذاری تو این سوراخه... اگه دفتی اینجا چی بذاریم... .

- این طوری؟

نههههه... اشتباه بود... سوختیدی... باید این توپو این تو می‌انداختی... .

- اسم این بازی رو هم بگو.

هندسسته... .

- این چیه خاله؟

مثلث... .

- این چیه؟

دایره... .

- دایره مثل کدوم یکی از این‌ها هست؟

مثل، مثل، این توپه...مثل این گردو... .

- این چیه خاله؟

مربع... .

- مربع مثل کدومه؟

مثل این کادو... مثل این کیکه... .

- خاله این بازی‌ها رو کی برات ریخته؟

مامانیم...».

بررسی میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی بزرگ‌تر، حکایت از آن دارد، کودکان ۵-۶ ساله، در جریان انجام بازی‌های آموزشی از بازی‌هایی که متضمن آموزش‌های پیشرفته‌تری مانند آموزش حروف الفبا یا بازی‌های متضمن کاربری از اطلاعات ریاضی هستند، سود می‌برند. مصاحبه‌های هلنا ۵/۵ ساله، پرنیا و آوین ۶ ساله، نمونه‌هایی از هر یک از بازی‌های پیش‌گفته را به دست می‌دهند:

«- هلنا، برنامه‌ای داری که مثلاً عددها یا الفبا رو تو گوشی یا کامپیوتر یادت بده؟

قطار شادی رو دارم.

- قطار شادی چیه؟

قطار شادی مثلاً یه عروسکایی هستن، لباس براشون می‌پوشی، مثلاً مثلث نشون می‌دن، می‌گن این

چیه، می‌گیمن مثلث، بعد می‌گه، صدآفرین».

«- الآن یاد گرفتی چیزهای جدید درست کنی یا بکشی؟

آره.

- مثلاً چی یاد گرفتی بکشی؟

با مثلث و دایره و اینا، شکلاهی جدید بسازم».

«- آوین خانم تو توی کارتونهایی که می‌بینی، از چه آدم‌های کارتونی‌ای خوشت میاد؟

میکی‌موز، باب اسفنجی، دورا، السا و آنا، لاک‌پشت‌های نینجا رو هم بعضی وقتا نگاه می‌کنم.

همین‌ها رو نگاه می‌کنم.

- کدومشون رو از همه بیش‌تر دوست داری؟

میکی‌موز.

- چه وقت‌هایی میکی‌موز رو نگاه می‌کنی؟

معمولاً یک‌شنبه و دوشنبه.

- حالا چرا اون رو نگاه می‌کنی، مگه چه طوریه؟

عدد یاد می‌ده. خیلی خوبه.

- الان یاد گرفتی؟

آره.

برخی از بازی‌ها کودکان را به محاسبه‌های پیشرفته‌تری وامی‌دارند. نمونه‌های امیرعلی ۶ ساله و یوسف ۵ ساله، مصادیقی در همین جهت به شمار می‌آیند:  
«تاکسیدو باید به میلیون پول بگیره تا مسافر سوار کنه.  
- چه جوری باید پول بگیره؟

باید بگیری دیگه، منم ۹۰۰ هزار تومن گرفتم، همه رو هم قسط دادم، قسطاً، مثلاً بنزین عوض کردم



اینا. بنزینش گرونه، صد هزار تومنه.

- چقد زیاد.

روغن عوض کردنش ۹۰۰ هزار تومنه، به اندازه‌ای که من پول گرفتم.

- خیلی گرونه که.

گرونه بازیش، نمی‌تونم تعمیر کنم، بخوای تعمیر کنی، باید ۴ میلیون تومن بدی.»

«- گاو بازی دوست نداری؟

چرا دارم.

پس چرا بازی نمی‌کنی؟

خب اون مزرعه‌اش کوچیکه، مزرعه بابایی گنده هس.

- آهان با مزرعه بابایی بازی می‌کنی؟

آره، به گاوش غذا می‌دم. بیعی ام داره. زنبورم داره.

- دیگه چی داره؟

بعد دیگه کارخونه داره.

- بازیش رو دوست داری؟

آره.

- بابات هم خودش بازی می‌کنه؟

آره، بابا مرحله هزار و دو هزاره.

- آهان، وای چه قدر مرحله‌اش زیاده، همه رو خودش رفته؟  
آره، از همه بهتره.

- یوسف مزرعه بازی چه طوریه، به من یاد می‌دی؟

خب باید قطار میاد و ایستی، پر شه، بعد می‌ره، سریع هواپیمای بابام میاد، توش پر از غذاس می‌فرسته، بعد به مشتریاش ام بستنی و پیرهن می‌ده که سکه جمع کنه، تازه شم تو که مزرعه بازی داری تو گوشیت؟»

یکی از پژوهش‌گران گروه تحقیق درباره برادرزاده ۴/۵ ساله‌اش گزارش می‌داد که او در اثر کاربری از کارتونها با برخی از اصطلاحات فنی آشنایی یافته است. مادر رادین ۶ هم در مصاحبه خود خاطرنشان می‌ساخت که فرزند او با کاربری از فناوری‌های ارتباطی، اطلاعات عمومی خوبی به دست آورده است:  
«یکی دیگه از کارتونهایی که روشن می‌بیند فیکسیا است. یک بار بارکد روی پاک‌کن من رو دید و گفت: "عمه این بارکده؟" من هم گفتم: "آره عمه بارکده، تو توی مهد این چیزها رو یاد گرفتی؟" گفت: "نه تو فیکسیا یاد گرفتم" و درمورد فیکسیا گفت که یه خواهر و برادرن که تام توماس باهاشون دوسته، می‌رن همه چی رو درست می‌کنن».

«در مورد بازی هم رادین وقتی پدرش نباشه، با خودش بازی می‌کنه یا حیوون بازی و یا ماشین بازی. علاقه‌ی رادین به ماشین و حیوانات زیاده و حتی با پدرش زمانی رو صرف تماشای حیات وحش می‌کنه، اطلاعات نسبتاً خوبی هم در مورد ماشین‌ها و حیوانات به دست آورده».  
یکی از پژوهش‌گران گروه تحقیق درباره یادگیری زبان، توسط کودکان خردسال از طریق دیدن کارتونهایی انگلیسی زبان، گزارش می‌دهد:

من در برخورد با مهرداد ۳ ساله، متوجه شدم که او کلمات انگلیسی زیادی را آموخته است و اتفاقاً تلفظ کلماتی را که یاد گرفته است، از خود من که مدرک زبان دارم، بهتر ادا می‌کند، از این رو با مادر مهرداد صحبت کردم تا ببینم پسر او کجا و چگونه لغات انگلیسی را یاد گرفته است. ایشان در پاسخ به سوال من بیان داشت:

«مهرداد به کارتون جانی کوچولو و لولو کیدز خیلی علاقه داره و بیش‌تر شعرهاشون رو به زبان انگلیسی حفظه، چیزی که برای خودم جالب بود، این بود که مهرداد دوست داره، قسمت‌های تکراری رو ببینه تا دیالوگ اون‌ها رو به طور کامل حفظ بشه، مثلاً من خودم وقتی قسمت جدید کارتون رو براش می‌گذارم، اون رو نمی‌بینه و می‌ره می‌گرده دنبال همون ویدیوهای قدیمی تا دیالوگ اون‌ها رو به طور کامل حفظ بشه.



مهرداد عاشق نقاشیه، یک بار وقتی ما با هم نقاشی می‌کردیم، من متوجه شدم اون نام رنگ‌ها رو به انگلیسی یاد گرفته و این در حالی بود که من اصلاً چیزی از انگلیسی بهش یاد نداده بودم، اصلاً بعد یهو دیدم مهرداد اسم تمام رنگ‌ها رو بلده! البته این قضیه مال الآن نیست، من از دو سالگی پسر من متوجه شدم که مهرداد از کارتونهایی که می‌بینه، انگلیسی یاد گرفته، توی این کارتونها شعرهایی درباره رنگ‌ها، اعداد، انگشت‌ها، حمام و خوراکی‌ها هست و مهرداد همه متن‌هاشون رو حفظه و کلمات شعرها رو توی جای درست خودشون به کار می‌بره، و این در حالی هست که من اصلاً باهاش انگلیسی کار نکردم».

من وقتی از مهرداد درباره کلماتی که بلد هست پرسیدم و از او خواستم برابم شعر بخواند، متوجه نکته جالبی شدم، او کلمات را با تلفظ (فونتیک) اصلیشان به کار می‌برد و تلفظ‌هایش از من که چندین سال کلاس زبان رفته‌ام و مدرک زبان را هم دارم، درست‌تر بود. مهرداد قواعد دستور زبان انگلیسی را نمی‌داند، ولی می‌تواند از جملات شعرها به درستی استفاده کند، مثلاً:

he had a dog ، I know A B C ، mummy duck said quack quack ، open your mouth ، I eat ...

من یک نمونه دیگر از یادگیری زبان انگلیسی به وسیله کارتونها را در پیچ یکی از فالوورهایم دیدم که پسر ۴ ساله‌اش با نام رهام، حتی بهتر از مهرداد انگلیسی یاد گرفته بود و در یکی از استوری‌هایش گفته بود که رهام از طریق دیدن کارتونهایی با زبان انگلیسی توانسته انگلیسی یاد بگیرد، به او دایرکت زدم تا درباره این موضوع از مادر رهام بیشتر بپرسم، ولی جوابی از او دریافت نکردم.

به نظر من، این نوع از یادگیری زبان، مانند یادگیری زبان توسط بچه خانواده‌هایی است که مهاجرت می‌کنند و بچه‌ها با قرار گرفتن در یک محیط جدید با زبان جدید، آن زبان را حتی بهتر از پدر و مادرشان می‌آموزند. من در این مورد با یکی از دوستانم که چند سال پیش به آلمان مهاجرت کرده است، به وسیله تماس ویدیویی واتس‌آپ صحبت کردم، هیلا و هیراد که دوقلو هستند، در زمان مهاجرت حدوداً دو ساله بودند و فارسی را در حد کودکان دو ساله بلد بودند، الآن آنان پنج ساله هستند.

پدر هیلا و هیراد در توضیح زبان آموزی فرزندانش بیان داشت:

ما توی خونه فارسی حرف می‌زنیم، چون که می‌خواهیم بچه‌ها فارسی یادشون نره، به خاطر همین بچه‌ها توی خونه با ما فارسی حرف می‌زنند، اما اون‌ها روزانه تقریباً پنج، شش ساعت در مهدکودک هستند و اون جا باهاشون آلمانی حرف می‌زنند، هیلا و هیراد آلمانی رو می‌فهمند، شعرهای آلمانی رو یاد گرفته‌اند و در هشتاد نود درصد مواقع، وقتی دارند با هم بازی می‌کنند، با همدیگر آلمانی صحبت



می‌کنند، هیلا همون طور که فارسی رو زودتر یاد گرفت، آلمانی رو هم زودتر از پسرم یاد گرفته و آلمانی رو به طور کامل صحبت می‌کنه.

من و مادرشون نزدیک دو سال و نیم کلاس زبان آلمانی رفتیم، اما شاید نتونیم توی زبان آلمانی به اندازه بچه‌هامون عملکرد خوبی داشته باشیم، شاید کلماتی که الآن بچه‌ها بلدند، در حد کلمات بچه‌گانه باشه و ما به دلیل این که سر کار می‌ریم، با دکتر حرف می‌زنیم، توی ادارات می‌ریم و مانند اون‌ها، دایره لغات بیش‌تری رو بلد باشیم، اما اونا به لهجه آلمانی صحبت می‌کنند و شاید ما هیچ‌وقت نتونیم مثل اون‌ها آلمانی صحبت کنیم، چون آلمانی زبان لهجه است، هر چی هم که ما جلوتر می‌ریم، زبان هیلا و هیراد از من و مادرشون بهتر می‌شه، حتی همین الآن هم توی بعضی اصطلاحات عامیانه، اون‌ها از ما بهترند، چون خود زبان محاوره و اصطلاحات، یه بخش جدا از زبانی هست که ما آن را در کلاس زبان آلمانی یاد گرفتیم و بچه‌ها راحت این رو تو محیط یاد می‌گیرند، ولی ما نه».

در موارد دیگر برخی از کودکان مصاحبه شده خاطرنشان ساخته‌اند، در جریان کاربری از بازی‌ها و کارتونهایی که حاوی برخی از کلمات انگلیسی هستند، این کلمات را فراگرفته‌اند:

«- محیا جان، عروسک هم داری؟»

عروسک خرس و خرگوش و نی‌نی. دفتر نقاشی با مداد شمعی هم دارم.

- کی برات خریده؟

آبیچام با مامانم و بابام.

- کدومش رو بیش‌تر از همه دوست داری؟

مداد شمعیم رو.

- چرا؟

چون روش عکس الساست.

- خودت گفتی بخرن یا خودشون برات خریدن؟

خودش خرید.

- باهاش چه نقاشی‌هایی کشیدی؟

(می‌رود که دفتر نقاشی خودش را بیاورد).

اینا رو کشیدم (دفترش پر از خط خطی هست، می‌گوید اینا جشن تولده -چندتا آدمک به همراه چند

تا حرف مثل حروف انگلیسی-).

- (با اشاره به حروف انگلیسی) محیا این‌ها چی هستن؟

اینا، ای، بی، سی ان.

- این‌ها رو از کجا یاد گرفتی؟

از رو تخته. روش ای، بی، سی نوشته.

- بلدی ای، بی، سی رو کامل بخونی؟

آره (حروف انگلیسی را تقریباً به طور کامل می‌خواند، جز دو حرف که جا می‌گذارد).

- از کجا یاد گرفتی بخونی؟

از تو گوشیم.

- گوشی خودت؟

آره (می‌دود می‌رود یک گوشی کوچک می‌آورد و می‌گوید، مال منه این. بعد یک آهنگ می‌آورد که اولش می‌گوید: بچه‌ها بیاین با هم حروف انگلیسی رو بخونیم و با حالت شعر، حروف انگلیسی را می‌خواند. محیا هم با آن همخوانی می‌کند) « (محیا، ۴ ساله).

«- راستی گفتی زبان هم با گوشیت یاد می‌گیری؟

آره.

- چه طوری زبان یاد می‌گیری؟

یه بازی هست، بازی می‌کنم تو اون، مثلاً کلمه انگلیسی شو می‌گه، منم حیونا رو با میوه‌ها می‌زنم»

(علی، ۵ ساله).



در انتها لازم به ذکر است که اگر بازی‌های عرضه شده به کودکان کاربر کنترل شده نباشند، بازی‌های نامناسب می‌توانند عیناً به کودکان مفاهیم نامناسب را بیاموزند. مادر رادین ۶ ساله که پیشتر از گسترش اطلاعات فرزندش در اثر کاربری از کارتونها سخن می‌گفت، در ادامه اضافه کرد:

«وقتی رادین کارتونها رو تماشا می‌کنه، لغات و اصطلاحات اون شخصیت‌ها رو کامل به ذهنش می‌سپاره و از اون‌ها استفاده می‌کنه که متأسفانه این اصطلاحات اکثراً هم مناسب سن اون نیست. به همین ترتیب رادین خشن شده و از لغات و حرف‌های بی‌تریبی که معنی اکثر اون‌ها رو هم نمی‌دونه، صرفاً تقلید می‌کنه».



لیلا، آریتا و پاریسای ۶ ساله، از بازی‌ها و کارتونهاى مورد استفاده خودشان مفاهیمی را یاد گرفته‌اند که شاید اولیای آنان به هیچ وجه از این یادگیری‌ها راضی نباشند. لیلای ۶ ساله در مصاحبه خود از علاقه‌ای که به دو رنگ کردن موهایش (شبیه الگوی مورد علاقه‌اش) دارد، به شرح زیر یاد کرده است:

«- خوب توی لگوموبیل کدومشون رو دوست داری؟»

توی لگوموبیل دوست دارم لوسی باشم.

- جای لوسی باشی؟

آره.

- خوب لوسی چه کار می‌کنه که دوست داری جای اون باشی؟

اون هیچ کاری نمی‌کنه، خوشگله.

- خوشگله؟

آره موهایش سه رنگه است.

- خوب تو خودت هم خوشگلی.

نه، ولی اصلش موهایش دو رنگه است. حرف زدندم دوست دارم. بعد تازه هر کارتونی تموم می‌شه،

بازیشم می‌کنم.

- خوب دیگه چیزی هست که در مورد کارتونها دوست داشته باشی بهم بگی؟

یه چیزی بود، دوست داشتم.

- چی بود؟

مثلاً وقتی بزرگ تر شدم، موهامو مثله لوسی کنم.

- موهای لوسی که گفتی چند رنگه؟

آره، می خوام موهامو دو رنگه کنم».



ساجده ۴ ساله و آدرین ۶ ساله - که پسر است- در مصاحبه‌های خود بیان می‌دارند که ماحصل

کاربری آنان از بازی‌هایی که دارند، یادگیری آرایش کردن خودشان است:

«- خوب ساجده خانوم تو قبلاً چه بازی‌هایی داشتی؟

اون بازیه رو داشتم که موهاشو می‌شستن، لباس می‌پوشیدن، آرایش می‌کردن.

- این کارها خوبه یا بده؟

بد نیست.

- دوست داری تو هم بزرگ شدی از این کارها بکنی؟

آره، من یه بار این جووری نخ انداختم رو دماغم.

- نخ انداختی، برای چی؟

آره، دماغمو خوشگل کردم.

- این کار رو از کی یاد گرفتی؟

خاله زهره. خالمم یه بار نخ انداخته بود رو دماغش».

«- ... ! دستت رو ببینم، لاک زدی؟

آره، خیلی قشنگه، تازه طراحی هم کرده بودم، ولی پاک شده.

- مگه پسرها هم لاک می‌زنن؟

نه نمی‌زنن، ولی دوست دارم دیگه.

- لاک زدن رو از کجا یاد گرفتی؟

همه‌ی دخترا می‌زنن دیگه، منم دوست دارم خب».

آزیتای ۶ ساله در مصاحبه خودش بیان می‌دارد که از کارتون سیندرلا روابط به اصطلاح عاشقانه را یاد گرفته است:

«- خوب آزیتا گفتی فیلم سیندرلا رو داری؟  
آره.

- می‌تونی بگی فیلمش چه جوریه بود؟  
مثل کارتونش بود، ولی صحنه بوسیدنشون، خوشگل تر بودش.

- تو کارتونش هم همدیگه رو می‌بوسن؟  
آره.

- چرا تو فیلم بوسیدنشون خوشگل تر بود؟  
چون واقعی نشون می‌داد.

- مگه تو کارتونش چه جوریه بود؟

از دور نشون می‌دن نمی‌فهمی چه جوریه باید این کار رو بکنی.»

پارمیسیای ۶ ساله هم در مصاحبه خود از یادگیری‌هایی که در ارتباط با خوش رنگ و برهنگی لباس‌ها داشته، به شرح زیر یاد کرده است:

«- خوب پارمیسیا خانم به من بگو، دقیقاً از چه چیز باب اسفنجی خوشت می‌اد؟  
از این که همه جا با شلوارک می‌ره.

- تو خودت نمی‌تونی شلوارک بپوشی؟

می‌تونم، ولی خیابون راه رفتنی می‌بینم که همه شلوار پوشیدن و هیچ کس شلوارک نداره.

- خوب چه اشکالی داره؟

این جوریه فک نکنم راحت باشن... .

- گفتی از باربی هم خوشت می‌اد؟

آره.

- می‌شه برام بگی باربی چه طور هست که ازش خوشت می‌اد؟  
موهایش خیلی خوش رنگه.

- چه رنگیه؟

طلاییه.

- تو هم دوست داری موهای اون رنگی بود؟

آره، بعد یه بار دیدم یه گلی هم زده بود روی موهایش.

- لباس‌هایش چه طوره؟

باربی، تند تند، لباساشو عوض می‌کنه، این جوریه خیلی خوبه.

- خوب.

هر دفعه یه لباس می‌پوشه.

- پارمیسا، باربی هم مثل خانم‌هایی که توی خیابون می‌بینی یا مثل خانم مربیت، موهایش رو با چیزی مثل روسری می‌پوشونه یا نه موهایش معلومه؟  
نه... موهایش معلومه.

- خوب به نظرت این جورری خوبه یا بده؟

فک کنم خوبه، چون این جورری راحت و هیچ موقع گرمش نمی‌شه و موهای قشنگش رو هم می‌بینن.

- گفتی دوست داری مثل السا هم لباس بپوشی، آره؟  
آره.

- چرا؟

چون لباساش خیلی قشنگن.

- می‌شه بگی دقیقاً منظورت از قشنگ هستن، چی هست؟

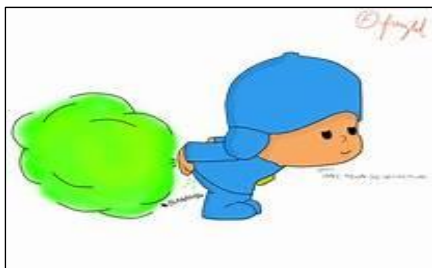
هم رنگ لباساش قشنگ و جذابه و هم لباسای خوش رنگ می‌پوشه، هم خیلی اوقات دامن می‌پوشه و مجبور نیست یه لباسایی بپوشه که کل بدنشو بپوشونه.

- تو هم لباس پوشیدن این جورری رو دوست داری؟

آره، این جورری راحت‌تره».

تصاویر زیر نیز متعلق به پویانمایی پوکویو هست که در ضمن آموزش برخی از مهارت‌های اجتماعی نمودهایی از فرهنگ غربی را نیز به کودکان القا می‌کند:





## ۹-۲- آموزش دینی کاربران

دین امری فطری است، به این معنا که با بررسی سیرتاریخی بشر مشاهده می‌شود که مقوله خداپرستی همواره وجود داشته است و دین و دینداری به شکل مستمری به حیات خویش ادامه داده‌اند. استاد مطهری در کتاب احیای فکر دینی در همین ارتباط خاطر نشان می‌سازد: «یکی از پایدارترین و قدیمی‌ترین تجلیات روح آدمی و یکی از اصیل‌ترین ابعاد وجود انسان‌ها، حس نیایش و پرستش است. مطالعه آثار زندگی بشر نشان می‌دهد، هر زمان و هر جایی که بشر وجود داشته است، نیایش و پرستش هم وجود داشته است، اما چیزی که در این میان هست، این است که شکل کار و معبود متفاوت شده است. عبادت گاهی به صورت رقص و حرکات موزون دسته جمعی بوده و گاهی یک سلسله اذکار و ادوار و گاهی عالی‌ترین خضوع‌ها و خشوع‌ها» (مطهری، ۱۳۴۹).

اگر دین را مجموعه‌ای از باورهای دینی و التزام به پایبندی به این باورها تعریف کنیم، اساسی‌ترین ویژگی دینداری، معنا بخشی به وجود آدمی و جهان هستی است، به این معنا که دین با ارایه تفسیری منسجم از طبیعت و زیست محیط، انسان، اجتماع، تاریخ، آخرت و جهان هستی، در درجه نخست اهمیت، به جهان آشفته درون و برون آدمی معنا می‌دهد و تجربیات ناخوشایند افراد را برای آنان قابل تحمل‌تر کرده، تلاطم روانی آدمی را به سمت آرامش و وفاق سوق خواهد داد. در درجه بعدی اهمیت، دین به روابط اجتماعی فرد با اجتماع سامان می‌بخشد و ضمن درخواست انضباط از افراد، به آنها مسوولیت اخلاقی، اجتماعی و انقلابی در جامعه خودشان می‌دهد و از آنان می‌خواهد که علاوه بر توجه به زندگی شخصی خودشان، افق دید خود را بالاتر آورده، تنها خودشان را در جهان هستی نبینند، بلکه

دیگران را نیز در افق دید خودشان لحاظ کنند و همان‌گونه که برای اهل و عیال خویش دل می‌سوزانند و خود را در برابر آنان متعهد می‌دانند، نه تنها برای دیگر اقشار مردم نیز خود را متعهد بدانند و برای خیر، رفاه و آسایش آنان دست از تلاش باز ندارند، بلکه برای عوامل زیست محیطی خویش نیز دل بسوزانند و به دنبال رقم زدن شرایطی بهینه برای حیوان‌ها، گیاهان و دیگر عوامل زیست محیطی جامعه خود برآیند<sup>۱</sup>.

بررسی جریان‌های معنویت‌گرا در جهان امروز یا نظریات ارایه شده در تبیین روان‌شناسی آدمی نیز با آنچه از آن یاد شد، مشابهت زیادی نشان می‌دهند. به این معنا که جریان‌های معنویت‌گرا، با پذیرش این که انسان در عین برخوردار بودن از بعد مادی، از یک بعد معنوی نیز برخوردار است، اعتلای آدمی را تنها در ارضای نیازهای مادی وی ندیده، اعتلای وی را در گروهی گره خوردن آدمی به مسایل معنوی و انسان دوستانه می‌دانند، و از همین رو است که گاهی پزشکان بدون دین، اما معتقد به معنویت و معنویت‌گرایی، از اوج تنعم و رفاه خویش در جوامع غربی دست کشیده، راهی بدوی‌ترین جوامع بشری شده، با خدمات رسانی برای آن‌ها، احساس ترضیه خاطر می‌کنند.

ویکتور فرانکل نیز که خود از اسیران نازی‌ها در جنگ دوم جهانی بود، با ملاحظات دقیقی که در احوال زندانیان و اسرای دیگر نازی‌ها دارد، در عمل به نظریه معنادرمانی یا لوگو‌تراپی خویش می‌رسد، به این معنا که او با ملاحظه اهمیت فوق‌العاده‌ای که معنا برای وجود آدمی دارد، نتیجه می‌گیرد، بیمارانی که از هر جهت شبیه به هم هستند و از علایم بیماری یکسانی برخوردارند، بسته به معنا داشتن یا نداشتنشان، متفاوت عمل می‌کنند، به این معنی که وقتی مثلاً اسیر بیماری، این امید را دارد که پس از خاتمه جنگ و آزادی از اسارت، به سوی خانواده‌اش باز گردد، در برابر بیماری دوام می‌آورد، اما اسیر دیگری که مثلاً با از دست رفتن خانواده‌اش در جریان بمباران هوایی، دیگر معنایی در زندگی خود نمی‌یابد، به سادگی در برابر همان بیماری، شکست خورده و می‌میرد (فرانکل، ؟؛ ترجمه معارفی، ۱۳۶۷).

ویکتور فرانکل در کتاب «فریاد ناشنیده برای معنا»، با تکرار مقوله مهم معنا، خاطر نشان می‌سازد، وی و دانشجویان دکتری او در بررسی انسان‌هایی که دست به خودکشی زده‌اند، به عیان فقدان معنا در زندگی آن‌ها را درک و لمس کرده‌اند (فرانکل، ؟؛ ترجمه علوی‌نیا و تبریزی، ۱۳۷۱).

اگر توجه خود را در مقوله دین، معطوف به آموزش و تربیت دینی کنیم، در تربیت دینی کودکان و نوجوانان باید به برخی از اصول توجه تام و تمامی بشود. «توجه به مسایل تحولی»، «الزام جست‌وجوگری و برخورد فعال متری در کشف اصول دین»، «رعایت تفاوت‌های فردی در امر آموزش»، «مقدم داشتن تشویق به جای تنبیه در جریان آموزش دینی»، «توجه به سهل بودن دین» و «استمرار و

۱. لازم به یادآوری است که برخی از افراد ممکن است با تفسیر نادرستی که از دین می‌کنند، همان‌گونه که در احادیث آمده است، از دین به مثابه طعمه‌ای برای دست‌یابی به دنیای خویش سود ببرند و البته در این میان ممکن است، افراد ناآگاهی هم فریب گروه نخست را خورده، افکار و اعتقادات جزمی آنان را در دستور کار خود قرار دهند و با نفی و انکار جریان‌های غیر همسو، حتی خواستار هدم و نابودی آن‌ها شوند. بالطبع در این صورت دین (انحرافی اخیر) از وجه‌ای منفی و عملکردی تخریبی برخوردار خواهد شد که به دلیل قداست آمیخته با دین، برخورد با این تفکرات جزمی نیز سخت و دشوار خواهد بود.



مداومت در جریان دینداری»، از مهم‌ترین اصولی هستند که در تربیت دینی باید مورد توجه اولیا و مربیان قرار گیرند.

«توجه به مسایل تحولی»، امری است که هم در متون دینی و هم در اندیشه متفکران متأخر و جدید بر آن تأکید شده است. به عنوان نمونه، در حدیثی که از امام جعفر صادق، علیه السلام، درباره تربیت دینی وارد شده است، امام بیان می‌دارد:

«وقتی کودک به سن سه سالگی رسید، از او بخواهید که هفت بار لا اله الا الله بگوید. سپس او را به حال خود واگذارید تا به سن سه سال و هفت ماه و بیست روز برسد. در این هنگام به او آموزش دهید که هفت بار بگوید محمد رسول الله و سپس تا چهار سالگی او را آزاد بگذارید. در آن هنگام از وی بخواهید که هفت مرتبه صلی الله علیه و آله را تکرار کند و سپس تا پنج سالگی او را رها کنید. در این وقت، اگر کودک دست راست و چپ خود را تشخیص داد، او را در برابر قبله قرار دهید و به او سجده را بیاموزید و در سن شش سالگی رکوع و سجود و دیگر اجزای نماز را به او آموزش دهید و وقتی هفت سال او تمام شد، به او بگویید دست و صورت خود را بشوید، سپس به او بگویید، نماز بخواند. آن گاه کودک را به حال خود واگذارید تا نه سال او تمام شود. در این هنگام وضو گرفتن صحیح را به او بیاموزید و او را به نماز خواندن وادارید» (حر عاملی، ۱۴۰۲ ه.ق).

همان‌گونه که در این حدیث آمده است، اولیا باید بر مبنای تحول شناختی کودک، مرحله به مرحله اجزای دین و نماز را به کودک القا کرده و به فرض زمانی که کودک دست چپ و راست خود را شناخت، او را به سوی کعبه به سجده وادارند.

مشابه آنچه از آن یاد شد، در تعابیر حکمای تاریخ فرهنگی ایران و جهان نیز وجود دارد. به عنوان نمونه، امام محمد غزالی در کتاب «میزان العمل» خویش خاطر نشان می‌سازد: یکی از دیگر وظایف معلم این است که به قدر فهم فراگیر سخن گوید و یک باره در تربیت، آنان را از آشکار به موارد دقیق و از ظاهر و علنی به پنهان و خفی منتقل نکند (غزالی، ۱۳۷۶).

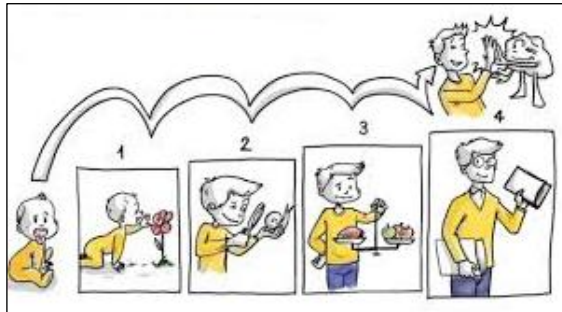
پستالوزی، مربی تعلیم و تربیت سویسی نیز بر این باور بود که آموزش کودک باید بر مبنای رشد طبیعی او صورت گیرد و کودک برای دستیابی به مراحل بعد، باید مرحله‌ای را که در آن است، پیموده باشد، در غیر این صورت شتابزدگی در امر تربیت امری خسران بار است. وی در همین زمینه می‌گوید:

طبیعت شایستگی‌های برتر آدمی را همانند گوهری که در صدف پنهان است، در او پنهان کرده است. اگر این صدف پیش از وقت شکسته شود، تنها گوهری ناقص به دست خواهد آمد. کلاپارد نیز در تعبیر مشابه پستالوزی بیان می‌دارد، تعجیل در تربیت، به مثابه تکان دادن یک درخت در بهار است که به ریختن شکوفه‌های آن می‌انجامد و دیگر از این درخت حتی در تابستان نیز نباید انتظار محصولی را داشت.

ژان پیاژه، با طرح نظریه تحول ذهنی خویش، با آزمایش‌های متعددی نشان داد که تفکر کودک پس از گذر از دوره حسی- حرکتی، از ۲ سالگی تا حدود ۱۱، ۱۲ سالگی عینی است.



در تفکر عینی، منطق کودک در برخورد عینی و عملی با مسایل فرارویش، قادر به قضاوت صحیح و حل مسأله می‌گردد، بنابراین در این دوره نباید انتظار فهم مسایل انتزاعی و ذهنی را از کودک داشت، اما پس از سن ۱۱، ۱۲ سالگی تا حدود ۱۵، ۱۶ سالگی، تفکر عینی کودک تدریجاً تحول پیدا کرده، به تفکر انتزاعی تبدیل می‌شود، در این دوره برخلاف دوره قبل که منطق ابتدایی کودک در برخورد عینی و عملی با محیط جواب می‌داد، فارغ از ابعاد عینی پیش‌گفته پاسخ می‌دهد و فرضیات پایه عمل ذهنی نوجوان قرار می‌گیرند. اما باید به یاد داشت که برای استفاده از تفکر انتزاعی پیش‌گفته نیز ممارست و تمرین لازم است و نوجوانی که تازه به تفکر انتزاعی خویش دست یافته است، همانند یک فرد بزرگسال، نمی‌تواند از تفکر انتزاعی خود استفاده کند و قدری تمرین جهت استفاده بهینه از تفکر انتزاعی کسب شده، ضرورت دارد.



نکته اخیر راز و رمز تأکید زیاد به داستان‌گویی، بیان تمثیل و ارایه نمایش‌نامه‌گونه مسایل را در روند تربیت دینی می‌نمایند.

به این معنا که با نگاهی به قرآن مشخص می‌شود که مصحف شریف، حاوی انبوهی از داستان‌های مختلف است که هر کدام نتیجه یا نتایج خاصی را بر مخاطب آشکار می‌سازند. تمثیل و مثال نیز پوشاندن جامه عینیت به مفاهیم دشوار و انتزاعی است، با ارایه تمثیل در عمل می‌توان به مفاهیم غیرقابل فهم برای کودکان (و حتی افرادی که به لحاظ ذهنی، از ذهن فعالی برخوردار نبوده، در نتیجه از تفکر انتزاعی ضعیفی برخوردارند)، جامه‌ای از عینیت پوشاند. نگارنده نیک به یاد دارد که وقتی می‌خواست ببیند فرزند خردسال او چه قدر نسبت به شنیدن داستان علاقه دارد، در یک شب تا ۲۳ قصه

برای کودکش تعریف کرد و او باز هم طلب بیان قصه‌های دیگری را می‌کرد که دیگر با به خواب رفتن نگارنده، ادامه قصه‌ها میسر نشد. سایر کودکان نیز علائق و کشش مشابهی را در شنیدن داستان از خود نشان می‌دهند.

پاسخ نمایشنامه‌گونه به سوال‌ها و تفهیم مباحث انتزاعی به صورت نمایش، شیوه بدیع دیگری هست که اولیای دین بر آن صحه نهاده و به میزان زیادی از آن سود برده‌اند. به عنوان مثال، وقتی جمعی از بزرگان یهود نزد امام علی، علیه‌السلام، آمده از ایشان می‌پرسند، معنی آیه هر طرف رو کنید، به سوی خداست؛ چیست. امام علی، علیه‌السلام، برای پاسخ به این سوال دستور می‌دهد که یاران آتشی برافروزند و سپس با اشاره به آتش از بزرگان یهود می‌پرسد که صورت آتش به کدام طرف است. آنان در پاسخ بیان می‌دارند که ما برای آتش صورتی نمی‌یابیم. سپس امام، علیه‌السلام، بر همین مبنا بیان می‌دارد، همان‌گونه که شعله پشت و رو ندارد و شما هر طرف که باشید، روبروی آن هستید، خدا نیز پشت و رو ندارد.

«الزام برخورد فعال متربی در کشف اصول دین»، نکته مهم دیگری است که در جریان آموزش دین باید به آن توجه داشت. به این معنا که اگر چه مسلمانان موظف هستند، در فروع دین از یک مرجع دینی تقلید کرده و بر نهجی که وی می‌گوید، اعمال دینی خویش را به جای بیاورند، اما هر فرد مسلمانی باید اصول دین را خود شخصاً کشف کند و به تعبیری فرد در روند جست‌وجو و تفحص سوال‌های هستی‌شناختی خویش، از هویتی اطلاعاتی و محقق (به بیان بروزنسکی و مارسیا) برخوردار شود. نظریه پردازان هویت، بهترین هویت ممکن را هویتی می‌دانند که فرد در روند شکل دادن به آن، به دنبال یافتن پاسخ به سوال‌های خویش برآمده، پاسخ خویش را در روند جست‌وجوگری و تفحص فعال خویش به دست بیاورد (اما متأسفانه این سنت حسنه، در حال حاضر در جامعه از اعتبار چندانی برخوردار نیست و نوجوانان و جوانان در امر دین به تقلید محض فراخوانده می‌شوند که این معنا نیز مطلوب طبع بسیاری از آنان واقع نشده، خود به خود از دین فاصله‌ای نسبی می‌گیرند).

توجه به اصل «تفاوت‌های فردی»، امر دیگری است که باید در تربیت دینی به آن عنایت لازم را داشت. به این معنا که نه تنها نوع یادگیری دختران و پسران به دلیل تفاوت‌های مغزی، هورمونی و عاطفی آنان تا حدودی با هم متفاوت است، بلکه بین افراد یک جنس هم نوع یادگیری افراد تا حدودی متفاوت از همدیگر است و توجه به این نکته در روند آموزش امری ضروری است. علامه محمدتقی جعفری در همین زمینه، با تشبیه مربی و متریبان به یک باغبان و گل‌های متفاوتی که فراروی وی است، بیان می‌دارد که باغبان در باغی که دارد، می‌داند که گل‌های باغ او تا حدودی با هم متفاوت هستند و بنابراین به دلیل ویژگی‌های متفاوت آن‌ها، نوع نیاز و رسیدگی به آن‌ها نیز باید متفاوت باشد و همان‌گونه که این گل‌ها و گیاهان به آب، نور، هوا و کود متفاوتی نیاز دارند و باغبان باید با شناخت کافی و وافی نیاز گل‌ها و گیاهان، آن‌ها را در معرض آب، نور، هوا و کود مناسب قرار دهد، مربی نیز باید با

شناخت ویژگی‌های عاطفی و روانی متریبانش، تربیتی نسبتاً متفاوت را متناسب با ویژگی‌های آن‌ها پیش بگیرد تا به نتیجه مطلوب دست یابد.

«تقدم تشویق بر تنبیه»، اصل دیگری است که باید آن را در جریان تربیت دینی کودکان، نوجوانان و جوانان لحاظ کرد، به این معنا که روش‌های مبتنی بر تهدید و ارباب، اگر موفق هم عمل کنند و بتوانند فرد را دیندار کنند، تنها یک دینداری مبتنی بر ترس را در او نهادینه کرده‌اند، در حالی که دینداری افراد باید عاشقانه بوده و مبداء هستی را عاشقانه بپرستند، نه آن که از سر عجز، ترس و نیاز، رو به سوی او آورند.

تربیت دینی مبتنی بر رعب و ترس (که متأسفانه در نزد بسیاری از مدعیان دینداری جاری و ساری است و تصور اولیه کودکان را از همان ابتدا از خداوند زیبایی‌ها، به خداوند پر قهر و غضب و صاحب روز جزا و جهنم تغییر می‌دهد)، اگر در کوتاه مدت نیز موفق باشد، غالباً در بلند مدت جواب نداده، افرادی که با ترس به دین فراخوانده شده‌اند، بعضاً برای آزادسازی روان خویش از ترس‌هایی که در ذهن آن‌ها نهادینه شده است، فاصله گرفتن از دین و خدای پر ترس و رعب آن را پیشه خویش خواهند کرد.

«اصل سهولت»، بیانگر ضرورت سهل‌گیری در امر آموزش دین و اساساً سهل دیدن دین است. برخی از مربیان به نادرستی تصور می‌کنند که هر چه قدر بر دانش دینی متریبان خویش بیفزایند، در واقع آن‌ها را دیندارتر کرده‌اند، حال آن که اگر نوجوان و جوانی در روند جست‌وجوگری خود به وجود مبداء هستی برسد، به دنبال آن ارسال انبیای الهی و وجود معاد را خواهد پذیرفت و از آن پس شخصاً به دنبال ارتقای دانش شناختی و عاطفی خویش از دین برمی‌آید، زیرا دریافت معنای هستی در جریان جست‌وجوگری‌های متربی، به او تصویری کلی از جهان هستی (و به تعبیر روان‌شناسان گشتالتی، یک گشالت و ادراک کل‌نگر) به دست می‌دهد که همین ادراک و تصویر کلی، راهنمای او در طی طریق در مسیر زندگی فردی و اجتماعی خودش خواهد شد و در ادامه فرد با داشتن تصویری کلی از هستی، اطلاعات جنبی دینی خویش را کامل خواهد کرد.

«اصل مداومت و استمرار»، مقوله مهم دیگری است که در تربیت دینی باید لحاظ شود. همان‌گونه که از حدیث امام صادق، علیه‌السلام، برمی‌آید، تدریج و استمرار در دین ضرورت دارد و در تداوم آموزش دینی متریبان، باید جای عواطف و شناخت را به طور نسبی با هم عوض کرد و دینداری اولیه کودک که بیش‌تر مبتنی بر ابعاد عاطفی بوده است، در ادامه و استمرار خودش، از لحاظ شناختی و منطقی رشد بیش‌تری پیدا کند.

بنابراین اگر بخواهیم با توجه به آنچه از آن یاد شد، خطوط تربیت دینی کودکان پیش دبستانی را ترسیم کنیم، می‌توان بیان داشت، همان‌گونه که فاطمه زهرا، سلام الله علیه، پیش از تولد فرزندش، برای وی در حالت جنینی اش سرودهای حماسی می‌خواند، تربیت دینی کودک می‌تواند از پیش از تولد شروع شود، زیرا توانایی شنوایی کودک، اولین حسی است که در جنین به ثمر رسیده، از همان دوران بارداری، توانایی یادگیری و شرطی شدن را به فرد می‌دهد.



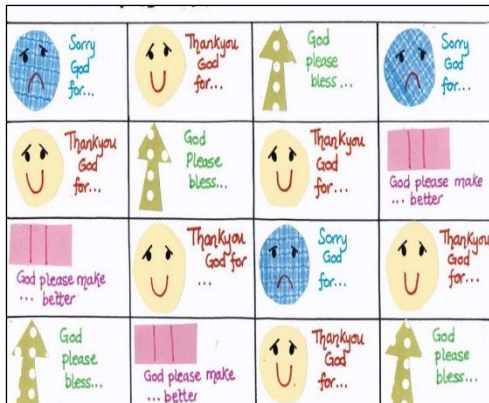
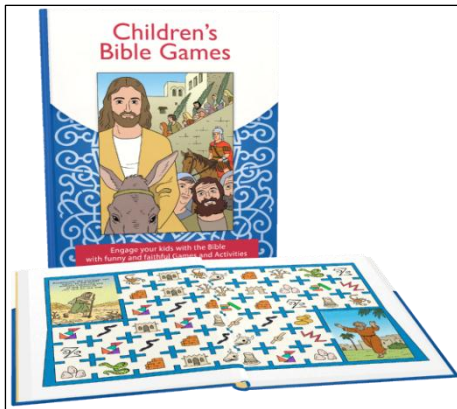
(تصاویر بالا، بیانگر آن هستند که مادران، پیش از تولد فرزندشان، با خواندن کتاب‌های مطلوب طبع خویش، در عمل مسیر بعدی کودک را برای وی مورد تأکید قرار می‌دهند).

پس از تولد کودک خواندن اذان و اقامه در گوش‌های کودک، در عمل برخی از مضامین دینی را در سلول‌های آئینه‌ای مغز نوزاد، جایگزین می‌سازند و در ادامه، همان‌طور که از حدیث امام صادق، علیه السلام، برمی‌آید، باید به تدریج کودک را با مفاهیم اساسی دین آشنا ساخت.

در روند آموزش دینی کودک، با توجه به سطح تحول ذهنی کودک (که تفکر عینی است)، باید توجه داشت که در ترسیم مفاهیم دینی برای وی، باید در عین آن که این مفاهیم از عینیت لازم برخوردار باشند، بیش‌تر از آن که از منطقی و استدلال بهره ببرند، مشحون از عواطف بوده، از تبیین‌های عاطفی بهره ببرند. به عنوان مثال، نگارنده در برخورد با یک کودک سه ساله، از خدا به این طریق یاد می‌کرد که خدا برای بچه‌ها و همه آدم‌ها پوفی‌های خوشمزه تهیه کرده است و آن‌ها را دوست دارد و از شادی آن‌ها شاد می‌شود و دوست دارد آن‌ها خوب باشند و کارهای خوب بکنند، یعنی مثلاً به سگ‌ها و گربه‌های اطراف و اکناف‌شان غذا بدهند و به آن‌ها عطوفت بورزند.

گزل در نظریه خویش، در توصیف کودکان ۳-۵ ساله، عمدتاً روی رشد حرکتی و تحول شناختی آن‌ها تأکید دارد، اما اتفاقاً در همین مقطع باید توجه داشت که اگر چه کودک به لحاظ تحولی متوجه بسیاری از مسایل شناختی، عقلانی و منطقی نمی‌شود، اما به لحاظ عاطفی متوجه بسیاری از مسایل می‌گردد و باید با توجه به همین عواطف، گرایش دینی وی را جهت داد. اما همان‌گونه که از آن یاد شد، در ادامه تربیت دینی فرد، با رسیدن وی به دوران تفکر انتزاعی، می‌توان از حجم تبیین‌های عاطفی دینی برای کودک کاست و بر میزان تبیین‌های منطقی و شناختی دین افزود و در صورت امکان، جای قصه‌ها، تمثیل‌ها و نمایش‌های دوران کودکی را به طور نسبی با استدلال‌های عقلانی و منطقی عوض کرد.

بررسی بازی‌های دیجیتالی و کارتون‌ها و پویانمایی داخلی و خارجی در زمینه تربیت دینی کودکان، حکایت از آن دارد که در خارج، اصولی که بر شمرده شد، تا حدودی در تربیت دینی کودکان مسیحی و مانند آن‌ها لحاظ می‌شوند:

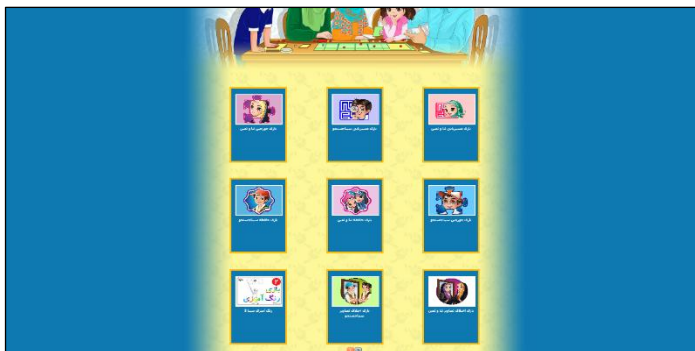


با بررسی بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی تولید داخل، مشخص می‌شود که در درجه نخست تولیدهای دینی معطوف به کودکان کم بوده و در درجه بعدی اهمیت بازی‌ها و کارتون‌های ناظر بر تربیت دینی کودکان پیش دبستانی، از اصول پیش گفته، بهره کم‌تری برده‌اند و نیاز به تجدید نظر و بازنگری اساسی دارند. تصویر زیر نمایش دهنده زیر مجموعه‌های عنوان محتوای دینی است که در سایت کافه بازار ارایه شده است:

<a href="#">تازدهای برگزیده بیشتر</a>
<a href="#">قرآن کتبی و صوتی به همراه تفسیر بیشتر</a>
<a href="#">برنامه‌های ختم قرآن بیشتر</a>
<a href="#">دعاها و زیارت‌ها بیشتر</a>
<a href="#">گلچین شنیدنی و آموزشی مداحی بیشتر</a>
<a href="#">داستان‌های تاریخی معصومین بیشتر</a>
<a href="#">آموزش حفظ و تلاوت قرآن بیشتر</a>
<a href="#">یادگیری گام به گام نماز بیشتر</a>
<a href="#">احادیث و خطبه‌ها بیشتر</a>
<a href="#">رساله‌های مراجع تقلید و استفتائات بیشتر</a>
<a href="#">سخنرانی‌های صوتی و مکتوب مذهبی بیشتر</a>
<a href="#">آثار صاحب‌نظران دینی بیشتر</a>
<a href="#">ابزارهای پرکاربرد مذهبی بیشتر</a>
<a href="#">برترین‌ها بیشتر</a>
<a href="#">تازدها بیشتر</a>
<a href="#">نشان دریافت از بازار</a>

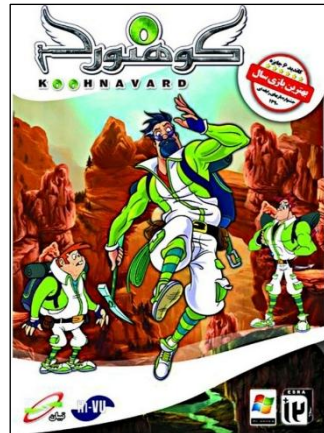
همان گونه که از عناوین ارایه شده در ذیل عنوان کلی محتوای دینی آمده است، زیرمجموعه مستقلی برای تربیت دینی کودکان در این مجموعه وجود ندارد و در سایر عناوین ها نیز ممکن است به شکل پراکنده مسأله کودک و تربیت دینی کودک مورد توجه قرار گرفته باشد.

بررسی سایت های ایرانی که دارای گرایش های دینی هستند، بیانگر آن است که این سایت ها در زمینه بازی های دیجیتالی تولیدهای بسیار اندکی دارند که این امر نشان دهنده سرمایه گذاری محدود انجام شده روی تهیه بازی های دیجیتالی دینی است. تصاویر زیر ماحصل جست و جوی بازی های دینی در یکی از سایت ها با گرایش دینی را به نمایش نهاده است که تعداد بازی های دینی آن، در حد انگشتان دست است:



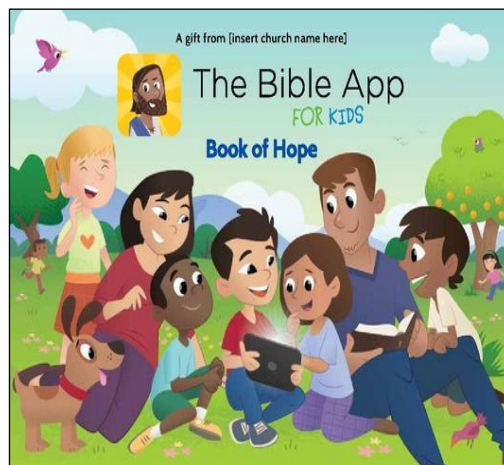


مضاف بر آنچه از آن یاد شد، با بررسی بازی‌ها و کارتون‌های ناظر بر تربیت دینی کودکان پیش دبستانی، مشخص می‌گردد که این محصولات از اصولی که بیشتر در تربیت دینی برشمرده شدند، بهره کمتری برده‌اند و نیاز به تجدید نظر و بازنگری اساسی دارند:





در برابر کم توجهی‌هایی که در تولیدهای دیجیتال برای تربیت دینی کودکان که در داخل وجود دارد، همان‌گونه که از بازی‌های زیر پیداست، کلیسا اولاً دست به تولید حجم عظیمی از محتوای دینی زده است و ثانیاً ضمن پردازش نسبتاً جذاب محتواهای اخیر، قسمت قابل توجهی از آموزش دینی کودکان خردسال را به صورت بازی‌های دیجیتالی عرضه کرده است:



نکته دیگری که در این قسمت باید متذکر آن شد، بازی‌هایی با صبغه ضددینی هست که نباید از آن ناگفته گذشت.

نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری در جریان تولید بازی‌های دیجیتالی و پویانمایی‌ها خود می‌کوشند تا اهداف جهان سرمایه‌داری را به شکل ضمنی در محصولات خویش قرار دهند، از این رو کاربران با ارزش‌ها و استانداردهایی مانند لذت‌طلبی، خودمداری، مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر از سویی و کنار

نهادن اندیشه اصلاح‌طلبی و انقلابی‌گری کاربران از سوی دیگر در محصولات تهیه شده توسط دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری مواجه می‌گردند.

در این میان از آنجا که دین<sup>۱</sup> در جهت‌گیری‌های خویش در تعارض با ایدئولوژی شدن مصرف‌قرار گرفته و مضاف بر این مقابله با زورگویان و استقبال از ارزش‌های انقلابی را از پیروان صادق خویش انتظار دارد، بالطبع ارزش‌های دینی با ارزش‌ها و اهداف جهان سرمایه‌داری در تعارض قرار گرفته، نفی‌کننده ارزش‌های مادی جهان سرمایه‌داری به شمار می‌آیند، بنابراین مقابله با ارزش‌های اخیر که ذیل عنان دین مطرح می‌گردند، در دستور کار نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری قرار گرفته، در جریان تولید الگوهای عروسکی-کارتونی و بازی‌های دیجیتالی مورد استفاده قرار می‌گیرند.

نفی حجاب و پوشیدگی زن (که به نوعی مقابله با کالایی شدن زن در جهان سرمایه‌داری و نپذیرفتن اندیشه ایدئولوژی شدن مصرف است) و خشن و پرخشونت نشان دادن افراد دیندار، از جمله اقدام‌هایی هستند که به شکل عینی و ملموس کودکان پیش دبستانی را که از تفکری عینی برخوردار هستند، در جریان طرح تعداد قابل ملاحظه‌ای از الگوهای عروسکی-کارتونی که توسط نهادهای تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری پردازش می‌شوند، قرار می‌دهند.

در بعضی از بازی‌های دیجیتالی، افراد محجبه شبیه یک روح پلید یا دیو ترسیم شده‌اند:



۱. در اینجا دین ناب مدنظر است، نه دینی که به عنوان پوشش، در خدمت افراد هواپرست و ستیزه‌جو درآمده است.

در بازی روشنایی میرنده<sup>۱</sup> که یک بازی آخرالزمانی زامبی محور به شمار آمده و در شهر حران (که به شهر پیامبران نیز معروف بوده، پیامبرانی چون نوح، ابراهیم، یعقوب، اسحاق و عیسی، علیهم‌السلام، مدتی در آن اقامت داشته‌اند) وقوع می‌یابد، زن زامبی با پوشش حجاب اسلامی تصویر شده است:



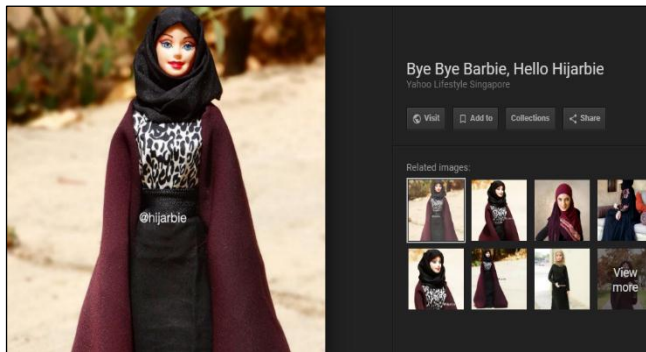
در پویانمایی هتل ترانسیلوانیا، برای نمایش شخصیت‌های به‌ظاهر دشمن انسان‌ها، از چهره‌های محجبه استفاده شده است.







در کنار تهیه و تولید کارتون‌ها و پویانمایی‌های پیش‌گفته، الگوهای عروسکی نیز ایفای نقش کرده، مضامین ضدحجاب و ضددینی را به شکل غیرمستقیم و مستقیم انتقال می‌دهند. کمپانی ماتل که تهیه کننده مجموعه عروسک‌های باربی است، با تهیه باربی محجبه (حجاری) در عمل کوشید تا به طرح حجاب و اظهار نظر درباره آن بپردازد:



کمپانی ماتل در یکی از جدیدترین رویکردهای خویش با تهیه عروسک افراد مشهور، می‌کوشد تا ضمن عینیت بخشیدن به باربی، از وجهه مثبت افراد مورد توجه در جهت افزایش اعتبار خود سود ببرد:



عروسک تهیه شده از روی ابتهاج محمدا، زن شمشیرباز المپیک امریکایی، در ادامه مورد سوءاستفاده کمپانی ماتل قرار گرفته، در هیئت زنی کتک خورده تولید و به نمایش نهاده شده است:



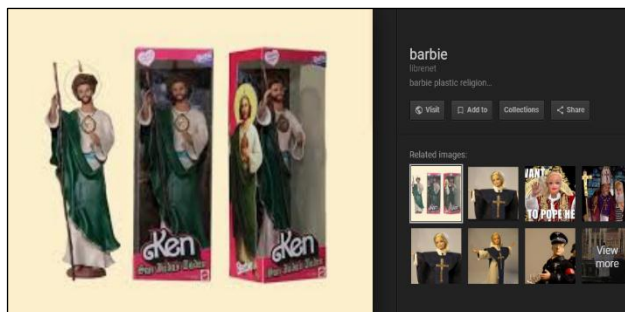
عروسک باربی شیریا، عروسکی است که در عین به نمایش نهادن حجاب، سیاه و کیبود شدگی ناشی از کتک خوردن یک زن مسلمان را (که همزمان کاربر قرآن نیز هست)، به معرض دید نهاده است:



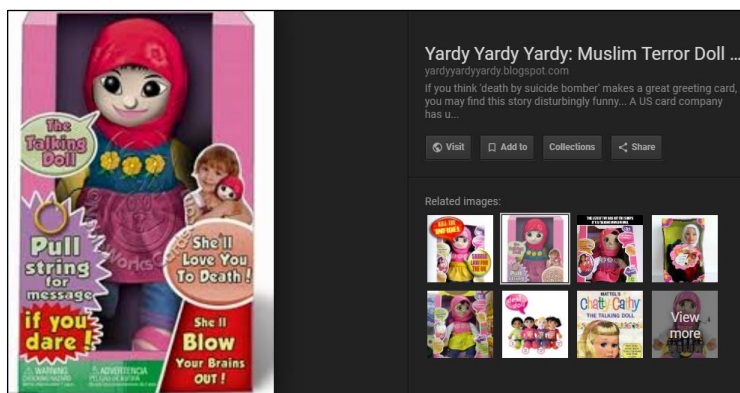
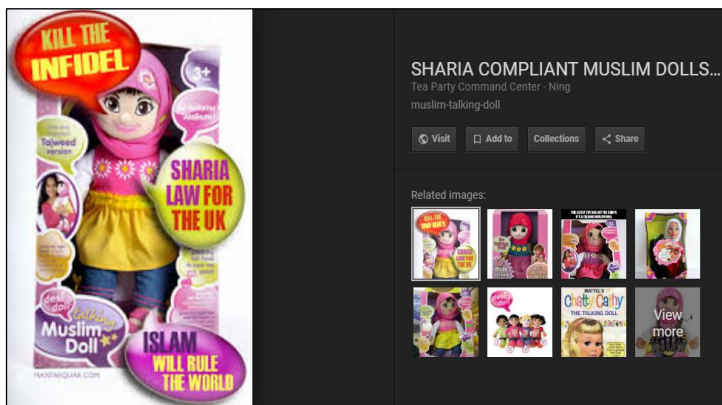
باربی شیریا در اشکال وحشتناک دیگری (نظیر باربی زامبی) به معرض دید نهاده شده است:



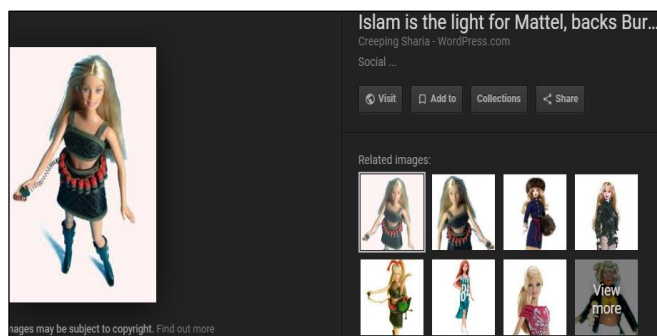
کمپانی ماتل در جریان طراحی باربی محجبه که کارش کتک خوردن و کاربری از قرآن است، دست به طراحی دوست پسر وی نیز زده و او را در هیئت انبیای الهی ترسیم کرده است:



شرکت تولید کننده باری در جریان تهیه و تولید عروسک‌های مسلمان دیگر، دست به تهیه عروسک‌های زشتی زده است که با لباس‌های پوشیده و البته زشت خود، به تکرار شعار فاسدترین افراد مدعی اسلام می‌پردازند:



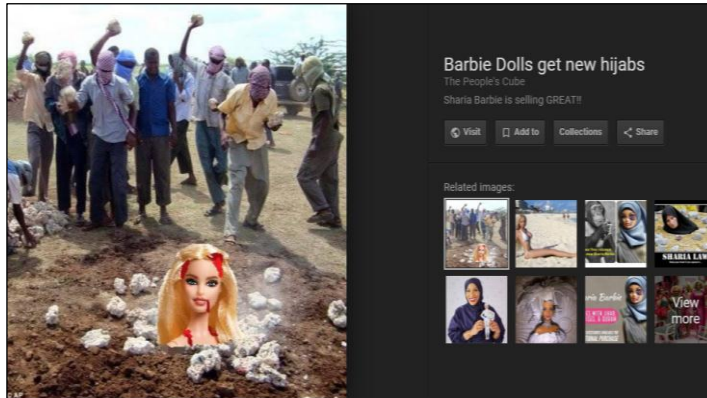
عروسک‌های اخیر شعار کشتن کافران و منفجر کردن دیگران را با خود دارند. پس از آن که آمنه، دختر فلسطینی، در حرکتی انتحاری جمعی از صهیونیست‌ها را به هلاکت رساند، کمپانی ماتل به تهیه عروسک آمنه انتحاری پرداخت، همان‌گونه که در ادامه باری انتحاری و بچه انتحاری نیز ارایه شدند:



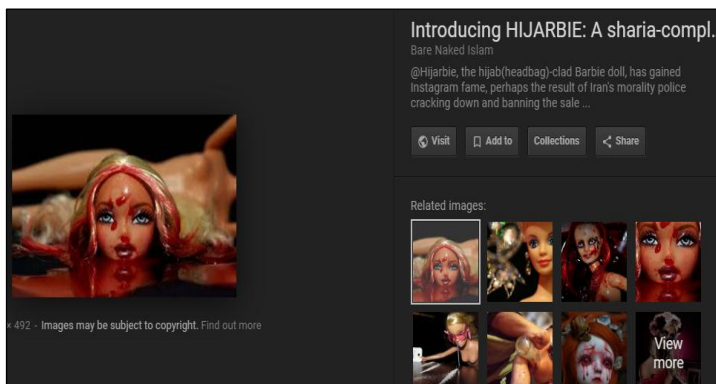




تصویر زیر، عروسک سنگسار شده باریبی است که دین و دیانت را زیر سوال می‌برد:



تصویر زیر نیز باریبی است که سرش از بدنش جدا شده است و در حاشیه تصویر، عملکرد پلیس امنیت اخلاقی ایران زیر سوال رفته است:





همزمان با نفی دین و دیانت در برخی از بازی‌های دیجیتالی و پویانمایی‌ها، برخی از نمادهای شیطان پرستی (و فراماسونری) نظیر تک چشم و عدد ۶۶۶ در این بازی‌ها عرضه گردیده‌اند:



ستایش تهاجم، پرخاشگری و قلدرمایی و ترویج نگاه تأییدآمیز نسبت به این معنا، از دیگر مواردی است که در بسیاری از بازی‌های دیجیتالی و پویانمایی‌ها قابل ملاحظه است، به عنوان مثال، کاربران بازی کلش آف کنز در جریان بازی می‌آموزند که تنها و تنها باید با تهدید تهاجم و سرقت اموال طرف مقابلشان به پیشرفت و برتری دست یابند:



ستایش ابرشرّ (در مقابل ابرانسان که مورد نظر جریان‌های دینی و معنویت‌گرا است)، فراز دیگری از اقدام‌های دستگاه‌های تبلیغاتی جهان سرمایه‌داری است که در جریان پردازش الگوهای آن ملاحظه می‌گردد. به عنوان مثال، در پویانمایی مینیون‌ها (که برای کودکان زیر ۹ سال تهیه گردیده است)، مینیون‌ها به دنبال شرّترین فرد ممکن می‌گردند تا وی را به عنوان رهبر خود برگزینند. به تعبیر دیگر، با طرح ابرشرّ، به کودکان این معنا القا می‌گردد که آنان باید در کنار مفهوم ابرانسان که تاکنون در جهان انسانی مطرح بوده است، مفهوم ابرشرّ را نیز در کنار مفهوم ابرانسان بپذیرند و حتی انتظار برتری یافتن آن به ابرانسان را داشته باشند<sup>۱</sup>.

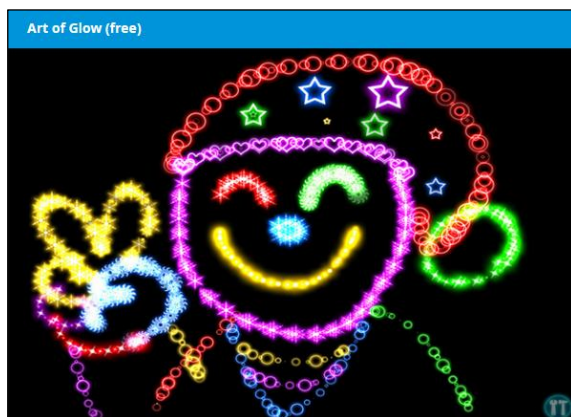


بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان بیان داشت، الگوهای عروسکی - کارتون‌ی غرب در فرازی از القائات خویش، تلاش و افوری در جهت نفی دین و دیانت از خود نشان می‌دهند و از همین رو باید از کاربران تولیدهای اخیر انتظار داشت، با دیده نفی و انکار با دین و آنچه رنگ دین و دیانت را دارد، برخورد کنند.

۱. پیامد طبیعی پذیرش این اندیشه، به پذیرش کشور متجاوز نظیر اسرائیل خواهد انجامید.

## ۱۰-۲- آموزش هنری کاربران

مباحث مطرح شده نظری را می‌توان همواره در دو سطح متفاوت واقع‌گرایانه یا آرمان‌گرایانه دید و به تحلیل آن‌ها پرداخت. دیدگاه‌های واقع‌گرایانه بدون عطف توجه به ارزش‌ها، مسوولیت‌ها و آرمان‌ها، در صدد ارایه تصویری واقع‌گرا از پدیده‌ها و مسایل فرارو هستند، اما دیدگاه‌های آرمان‌گرایانه، تنها به شرح مآقع و آنچه هست راضی نشده، در صدد هستند تا از واقع و آنچه هست، پلی به سوی ایده‌آل و آنچه باید باشد، بزنند.



در باب هنر نیز عیناً می‌توان هنر را در پرتو دو دید متفاوت اخیر دید و به تحلیل آن نشست. منطقی (۱۳۷۲)، در همین رابطه می‌نویسد:

«انسانی که در آثار هنری غرب مطرح می‌شود، انسانی ابتر و بریده از ارزش‌های والاست. واقع‌گرایی (رنالیسم) هنری در غرب، برخلاف جریان تاریخی هنر، چهره دیگری از انسان را ترسیم کرده است، این انسان، انسانی بسیار عادی و معمولی است. او هیچ امتیاز، ویژگی، معنویت و ارزش برتری نسبت به دیگران ندارد. واقع‌گرایی هنری، دست به پردازش انسانی زده است که بیشتر ضعف دارد تا قوت، و اگر هم لحظه‌ای نقطه اوجی در زندگی او به چشم می‌خورد، بسیار نادر و گذار به شمار می‌آید. اما هنر اسلامی، شناخت دو بعد رحمانی و خاکی آدمی را مدنظر قرار می‌دهد. در این هنر، انسان گاهی مغلوب بعد پست وجود خویش و گاهی مجذوب کشش الهی است. هنر اسلامی برخلاف هنر غربی که تنها به هبوط آدمی می‌اندیشد و با واقع‌گرایی خود، تنها نقاط ضعف او را عمده تلقی می‌کند، با پذیرفتن جلوه‌های هبوط آدمی، از آن جلوه‌ها، تمجید هم نمی‌کند و در عین حال که به نقاط ضعف انسان معترف است، در جهت برطرف کردن آن‌ها، حرکت می‌کند.

هنر غربی با نشان دادن انسان‌هایی که یا نمی‌خواهند و یا نمی‌توانند عروج کنند، عروج را خرافات و هبوط را حقیقت می‌داند و می‌گوید: واقع و آنچه که هست، بهترین است.

در روایت است که امام علی، علیه السلام، فرمود: با هوای نفس خود چنان جهاد کنید که با دشمن می‌جنگید.

اما آیا هنر غربی و هنر مارکسیستی، به جهاد با نفس توجه دارند؟ و آیا در یک داستان، نمایشنامه و یا فیلم، انسانی را در جدال با هوای نفس به گونه‌ای مطرح می‌سازند که از این میدان قهرمانانه بیرون آید؟ و آیا اصولاً در این هنر، غلبه بر خواهش‌های سوزان نفس و تمایلات سرکش و شهوانی، به عنوان یک ارزش مطرح می‌شود؟ انسانی که حیات را در ارتباط با مبداء و معاد می‌شناسد و از اوایی و به سوی اوایی را درک کرده و باور دارد، زاویه دید و نگرشش با کسی که هستی را در محدوده کوچک دنیا، آن هم از زاویه اقتصاد و یا امور جنسی می‌بیند، خیلی تفاوت دارد».

البته در جریان آموزش هنری کودکان پیش دبستانی، سخن گفتن از هنر رئالیستی و هنر آرمان‌گرا، مسأله قابل فهمی نیست، اما در آموزش‌های هنری بعدی کودکان باید در نظر داشت که برای آن‌ها باید به تبیین دقیق دو افق دید متفاوتی که در امر هنر وجود دارند، پرداخت.

بنابراین به مقوله هنر و آموزش هنری می‌توان از دو منظر متفاوت نگریست. منظر نخست، چشم‌انداز ترسیم هنر به مثابه عرصه‌ای برای واقع‌نمایی و لذت بردن و منظر بعدی، چشم‌انداز ترسیم هنر به صورت وسیله‌ای است که در صدد ارتقا و تعالی دادن امر واقع به امری ایده‌آل و آرمانی می‌باشد.

در بررسی منشاء هنر هم می‌توان به دو تفکر متفاوت، اشاره کرد. تفکری که منشاء هنر را امری فطری و دینی می‌داند و تفکری که منشاء آن را فطری و دینی نمی‌داند.

استاد مطهری (۱۳۶۱)، در کتاب «فطرت»، زیبایی و هنر را از امور فطری می‌داند.

هاورز (۱۳۵۷)، در کتاب «خاستگاه اجتماعی هنر» متذکر می‌گردد: در جوامع و قبایل ابتدایی، مراسم اجتماعی و مذهبی، اغلب با فعالیت‌های هنری توأم است... و تاریخچه نمایش و تئاتر امروزی، به مراسم و مقاصد مذهبی برمی‌گردد».

شریعتی (بی‌تا) در کتاب «جامعه‌شناسی ادیان»، در ارایه ویژگی‌های مشترک میان مذاهب، فهرستی را ارایه می‌کند که در این فهرست، از «زیبایی و هنر» به عنوان یکی از ویژگی‌های مشترک تمامی مذاهب یاد شده است.

شریعتی (۱۳۵۷) در کتاب «هنر در انتظار موعود»، بیان می‌دارد که «هنر یک مقوله دینی است»، اما در طول تاریخ از مسیر دینی خودش خارج شده و ماهیت متعالی و فوق مادی خویش را از دست داده است. وی در همین رابطه می‌نویسد:

«همان طور که خود ما هستیم که اسلام را منحرف کرده‌ایم و پاپیسم است که مسیحیت را منحرف کرده است و چنان که حضرت مسیح می‌گوید، علمای یهود هستند که مذهب یهود را منحط کرده‌اند، هنر را هم نه افلاطون که مخالف با شعر یا هنر است و نه اصولاً کسانی که با هنر مخالف هستند یا آن را عبث می‌دانند، ضعیف کرده‌اند، بلکه هنر را هنرمندان بزرگ تاریخ و هنرمندان بزرگ عصر ما ما منحرف کرده‌اند و به ابتذال امروز رسانده‌اند... به قول مولوی، اگر ببینید که پول قلب در بازار رایج شده،

باید بدانیم که پول طلا هست و قبلاً رایج بوده است. خود این تقلب، خود این که به وسیله دین، به وسیله مذهب، به وسیله هنر انسان اغفال می‌شود، باید این اعتقاد را در ما به وجود بیاورد که پس راه بیداری و راه خودآگاهی و سازندگی انسان همین بوده است.»

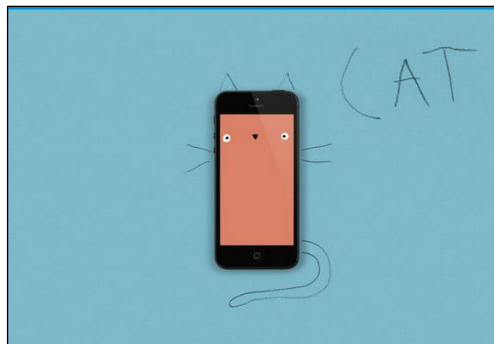
پس از مقدمه‌ای که در اهمیت و ضرورت هنر بیان شد، در ادامه در ترسیم آموزش هنری کودکان پیش دبستانی، از سه عنوان «افزایش خودباوری و اعتماد به نفس»، «تربیت خلاق» و «تربیت عاطفی کودک»، به عنوان ماحصل تربیت هنری کودکان، یاد خواهد شد.

هنر، عرصه مناسبی برای «افزایش احساس اعتماد به نفس کودکان» هست، به این معنا که کودکان از حدود ۳-۲ سالگی به بعد، علاقه خود را به نقاشی نشان می‌دهند. بنابراین می‌توان با تشویق کودکان به نقاشی (و در ادامه به دیگر کارهای هنری مانند داستان‌گویی خلاق -یا خواندن خلاق- تهیه کاردستی و ابداعات دستی ابتکاری)، عرصه مساعدی را برای تولیدهای هنری کودک فراهم آورد و با تشویق آثار هنری تهیه شده کودک، به تشویق او پرداخت که این امر بر اعتماد به نفس کودک که در حال شکل‌گیری است، به شدت خواهد افزود.

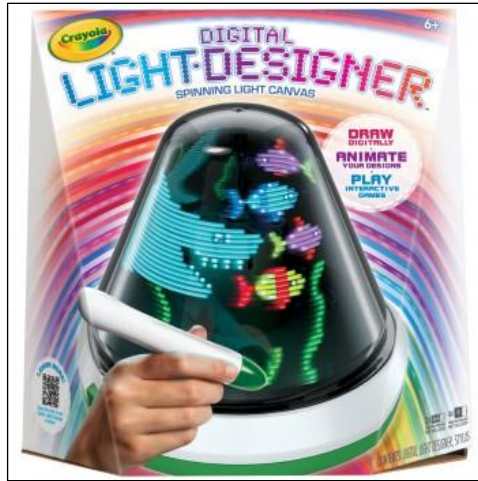
پس از ارسال سفینه اسپوتنیک شوروی (سابق) به فضا، امریکایی‌ها به دلیل عقب ماندن خود در مسابقه فضایی که با شوروی (سابق) داشتند، به شدت شوکه شدند.

یکی از دانشمندان شوروی (سابق) در تبیین چگونگی پیشی گرفتن کشورش از امریکا در فتح فضا، چنین استدلال می‌کرد که نظام آن‌ها در ابتدا کودکان را وارد کارهای هنری مورد علاقه‌شان می‌کند و پس از آن که کودکان مدتی به فعالیت و تولیدهای هنری مختلف مشغول بودند، این کودکان را که از اعتماد به نفس لازم برخوردار شده‌اند، وارد عرصه غامض علوم می‌کنند و کودکانی که از اعتماد به نفس لازم برخوردارند، با همین ذخیره ارزشمند، بر دشواری‌های یادگیری علوم فایق می‌آیند و به این ترتیب کار را به جایی می‌رسانند که از رقیب قدری همچون امریکا نیز در فتح فضا پیشی گرفته‌اند.

«افزایش انعطاف‌پذیری و خلاقیت کودکان»، مقوله مهم دیگری است که در آموزش‌های هنری برای کودکان پیش دبستان قابل پیش‌بینی است. مریبان کودکان پیش دبستان می‌توانند با ارایه مواد و مصالح مختلف برای انجام کار هنری توسط کودکان و تشویق آنان به تهیه و ارایه آثار هنری متنوع، در عمل انعطاف‌پذیری فکری و خلاقیت کودکان را دامن بزنند.





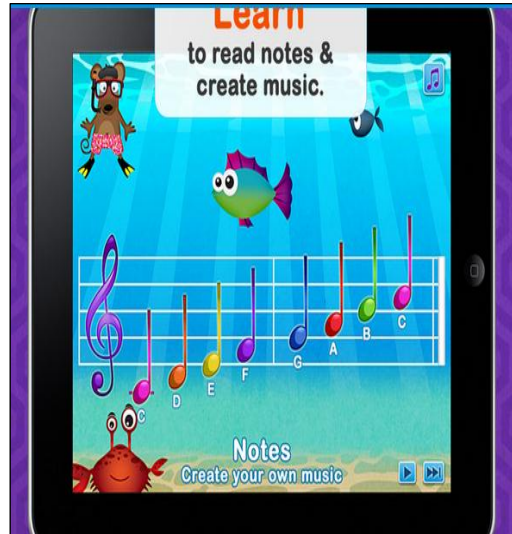
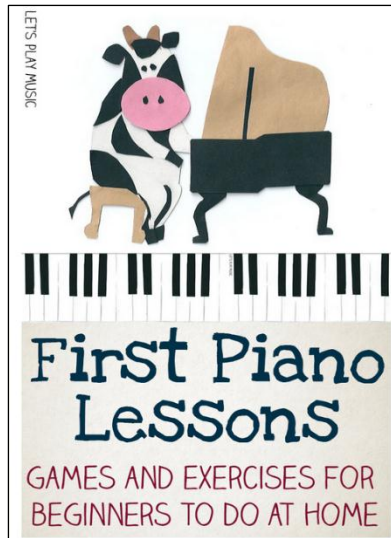


اولیای کودکان می‌توانند با ارایه مواد و مصالحی مانند قلم، مداد شمعی، آبرنگ، پاستل، خمیر، خمیر چینی، چسب، گلبُرج، برگ (خشک) درختان، دانه گیاهان، گل سنگ، ریگ، سنگ، خاک اره، براده‌های فلزات، قطعات فلزی، انواع طلق‌ها و کاغذهای رنگی، وسایل دور ریختنی - نظیر بطری نوشابه، ظروف یک بار مصرف - و خلاصه هر آنچه که در طبیعت یافت می‌شود، از کودکان بخواهند تا آنان با مواد و مصالح در دست‌رسان، به تهیه آثار هنری مورد علاقه خویش اقدام کنند.

علاوه بر مواد و مصالح متنوع برای تولید کارهای هنری خلاق، می‌توان برای انجام کارهای هنری به کودکان سوژه‌های مختلف و متنوعی را پیشنهاد کرد تا با انعطاف‌پذیری بیش‌تری به انجام کارهای مورد نظرشان بپردازند. نمونه‌ای از این سوژه‌ها به قرار زیر است: تهیه نقاشی با فوت یا شلیک رنگ، نقاشی روی یک قطعه سنگ یا بلوک‌های سیمانی روی زمین، تهیه نقاشی با حروف و قطعات مختلف کاغذهای رنگی، گلبُرج، ریگ، ماسه، براده چوب یا فلز، تهیه نقاشی‌های شکلکی (ایموجی)، نقاشی روی اکواریوم، تهیه کاردستی‌های مختلف نظیر کار با دور ریختنی‌ها، تهیه کاردستی با وسایل طلّقی و مقوایی، تهیه وسیله با سنگ (نظیر دستبند سنگی)، تصویرسازی با میوه‌ها (مثلاً در یک بشقاب)، تهیه آپ آرت (انتقال حجم در تصاویر دو بعدی که به شکل سه بعدی و یا متحرک به نظر می‌رسند)، تهیه حیوانات تخیلی (با سرهم کردن و چسباندن قطعات حیوان‌های مختلف به هم)، شعرگویی، داستان‌سرایی و مانند آن‌ها.

اقدام دیگری که در جریان آموزش‌های هنری کودکان پیش دبستان متصور است، تحریک عواطف نودوستانه و دینی کودکان در خلال انجام کار هنری است، سوژه‌هایی مانند پردازش انسان‌های خوب (و الهی)، عطوفت ورزیدن به انسان‌ها و عوامل زیست محیطی (از حیوانات تا گیاهان و جمادات)، یادآوری مواهب اعطا شده خداوند به انسان‌ها (مانند آسمان پرستاره) در اشکال تهیه نقاشی، شعر، قصه و نمایشنامه، می‌توانند عواطف کودکان را تحریک کرده، آنان را نسبت به مسایل نودوستانه و دینی مستعدتر سازد.

بررسی بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی که کودکان پیش دبستانی از طریق تبلت، گوشی همراه، رایانه و ماهواره کاربر آن هستند، بیانگر آن است که اولاً هنر در معنای متعالی و ارزشی‌اش که از آن یاد شد، تقریباً در آثار آن سوی آب ملاحظه نمی‌شود و ثانیاً موضوع‌های هنری که برای کودکان مطرح می‌گردد، در حد مواردی مانند آموزش موسیقی، رقص، شعر و نقاشی هستند:



بررسی آثار دیجیتالی داخلی نیز بیانگر آن است که در داخل نیز هنر متعالی مورد توجه سازندگان برنامه‌های کودکان پیش دبستانی نبوده، در نهایت کارشان را محدود به مواردی مانند قصه گویی، شعر و موسیقی کرده‌اند.

شیدای ۶ ساله و ملیکای ۶/۵ ساله، در مصاحبه‌های خویش با اشاره به آموزش‌های هنری غیرمستقیمی که از محتویات فناوری‌های جدید دریافت داشته‌اند، چنین بیان داشته‌اند:

«- آناستازیا چه کارهایی می‌کنه؟»

همشم می‌رقصه و آواز می‌خونه.

- تو هم بلدی برقصی؟

به خوبی اون نه، ولی یه کمی ازش یاد گرفتم.»

«- ملیکا تو کلاسی هم می‌ری؟»

یعنی کلاس نقاشی و زبان و اینا.

- آره عزیزم، چه کلاس‌هایی می‌ری؟

الآن کلاس رقص باله می‌رم.

- چرا؟

که بتونم مثل خارجیا باله برقصم.

- پس می‌خوای مثل خارجی‌ها برقصی؟

آره دیگه، اونا همش باله می‌رقصن، پیچ می‌خورن، می‌چرخن».

افسانه، پرمین و مینای ۶ ساله، در مصاحبه‌های خویش با به نمایش نهادن رقصی که از الگوهای مورد علاقه‌شان فراگرفته‌اند، عمق تأثیرپذیری خویش از آموزش‌های غیرمستقیم اخیر را به معرض دید می‌گذارند:

«... افسانه تو که قشنگ می‌رقصی، چرا فکر می‌کنی قشنگ نمی‌رقصی؟

بلدم برقصم خاله، ولی مٹ سیندرلا نمی‌تونم برقصم (افسانه در همان لحظه سی‌دی سیندرلا را گذاشت و در قسمتی که سیندرلا می‌رقصد، خودش نیز مثل او شروع به رقصیدن کرد)».

«- تو هر روز کارتون باربی رو می‌بینی؟

آره.

- اون وقت زبان کارتون چی هست، فارسی یا انگلیسی؟

من اصلاً فارسی رو دوست ندارم.

- چرا دوست نداری؟

چون انگلیسی زبون قشنگ‌تریه من کلاسشو می‌رم... .

- پرمین وقتی تو کارتون باربی رو می‌بینی، باهاش می‌رقصی یا فقط اون رو نگاه می‌کنی؟

اول با دقت نگاه می‌کنم، بعد پا می‌شم، این جور این جور می‌کنم (انجام رقص باله توسط کودک)».

«- شما با مامان و بابات هم درباره کارتون دیو و دلبر صحبت می‌کنی؟

اووم با مامان بابام نه، آخه اونا همش سرکارن، ولی با دوستام آره.

- که این طور، تا حالا با دوست‌هات یه کاری شبیه به کارهایی که بل توی کارتونش انجام می‌داد، انجام دادی؟

اووم... آره چند بار با دوستم با هم دیگه رقص دو نفری بل و دیو رو انجام دادیم، یه بار من بل می‌شدم، اون دیو، یه بار اون بل می‌شد، من دیو، این جور همدیگه رو می‌چرخوندیم (در اینجا مینا بلند شده و شروع به رقصیدن می‌کند).

(به گفته ی مادر مینا، او از وقتی که مینا به طور مداوم -روزی حداقل ۲ بار- کارتون دیو و دلبر را که گویا به تازگی پدرش نسخه‌ی اصلی آن را از سفرش به خارج برای مینا تهیه کرده است می‌بیند، رفتارش تغییر چشم‌گیری پیدا کرده است به طوری که دایم دوست دارد در خانه لباس پفدار زردش را بپوشد و با آن -مانند شخصیت اصلی داستان یعنی بل- برقصد.

مادر مینا می‌گوید، کارتون دیو و دلبر آن قدر جذاب است که وی نیز زمانی که از انجام کارهای خانه فارغ می‌شود، با مینا به تماشای کارتون می‌نشیند)»<sup>۱</sup>.