

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

جلد ۲

---

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        | : ۲ج: مصور(رنگی).   |
| شابک                | : دوره 2-978-600-437075: ج. 5۱-978-600-437-074: 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      | : ۳۰۲/۲۳۰۰۸۳  |
| 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 کتابفروشان 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 ۲

/ دکتر مرتضی منطقی /

/ استاد دانشگاه خوارزمی /

چاپ: اول / سال انتشار: پاییز ۱۳۹۹

شمارگان: ۱۰۰۰ / تعداد صفحه: ۱۹۷

شابک جلد دوم: ۹-۰۷۶-۰۴۳۷-۶۰۰-۹۷۸ ISBN:978-600-437-076-9

شابک دوره: ۲-۰۷۵-۰۴۳۷-۶۰۰-۹۷۸ 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](http://www.besatpub.ir)    [besat.lib@gmail.com](mailto:besat.lib@gmail.com)

© این اثر مشمول قانون حمایت مولفان و منصفان 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 مطالب جلد دوم

|   |     |
|---|-----|
| مقدمه جلد دوم.....                                    | ۷   |
| ۲-۱۱- آموزش مسایل زیستی و زیست محیطی به کاربران ..... | ۱۱  |
| ۲-۱۲- بازی‌های خلاق و علمی.....                       | ۳۴  |
| ۲-۱۳- تربیت کارآفرین کودکان.....                      | ۵۶  |
| ۲-۱۴- سوادآموزی نسبی.....                             | ۶۵  |
| ۲-۱۵- آموزش غیررسمی.....                              | ۷۱  |
| ۲-۱۶- اتلاف وقت.....                                  | ۸۴  |
| ۲-۱۷- شکل‌گیری مهد پنهان در بطن مهد رسمی.....         | ۸۹  |
| ۲-۱۸- سایر موارد آموزشی.....                          | ۱۰۱ |
| ۳- جمع‌بندی و نتیجه‌گیری.....                         | ۱۲۳ |
| منابع.....  | ۱۸۷ |



## ۱ - مقدمه

کتاب حاضر، جلد دوم کتاب بررسی اثرات آموزشی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید است.

در مقدمه جلد نخست خاطرنشان گردید، تاریخچه فناوری‌های ارتباطی پیشرفته حکایت از آن دارد که فناوری‌های ارتباطی از آغاز با آمیزهای از فرصت‌ها و تهدیدها دیده می‌شدند و تجربه بشری در برخورد با فناوری‌های ارتباطی جدید، بدانجا انجامید که چون نفی و حذف فناوری‌ها امکان‌پذیر نیست، از این رو با بسترسازی فرهنگی لازم بر میزان کاربری از ابعاد مثبت فناوری‌ها بیفزاید و به این ترتیب در عمل عرصه کاربری‌های منفی از فناوری‌ها را محدود و محدودتر سازند.

در ایران برخلاف تجربه بشری غرب، بسیاری از مسوولان فرهنگی جامعه به دلیل آن که کاربری از فناوری‌ها می‌تواند منفی باشد، بیش‌تر از آن که نگاه مبتنی بر کاربری پهنه از فناوری‌ها را داشته باشند، به سبب احتمال پیش‌گفته، دست به نفی و انکار فناوری‌ها زده‌اند. تجربه ممنوعیت ویدیو در آغاز انقلاب و ادامه همین روند در ممنوعیت ماهواره، فیلترینگ سنگین اینترنت، ممنوعیت ورود تلفن همراه به مدارس و ممنوعیت برخی از شبکه‌های اجتماعی، در همین راستا قابل فهم هستند. حال آن که باید توجه داشت، فناوری‌ها انتخاب نبوده و تحمیل هستند و در شرایط اخیر اولیای امور فرهنگی جامعه باید طبق قاعده فقهی دفع افسد به فاسد، با بسترسازی فرهنگی لازم، تلاش کنند تا با افزایش فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی جدید، در عمل کاربری از ابعاد منفی آن را محدود سازند.

نگاه مبتنی بر نفی فناوری‌ها در ایران از زمان طرح مسأله ماهواره در سال ۱۳۷۳ در مجلس شورای اسلامی تا کنون تداوم داشته است و به همین سبب در عمل عرصه را برای بسترسازی فرهنگی جهت افزایش فرصت‌های فناوری‌ها و کاهش تهدیدهای آن‌ها محدود کرده و بسته است. البته بروز نشانه‌هایی نظیر تلاش برای تهیه موتور جست‌وجوگر ملی یا اینترنت ملی، نشانه‌های مثبتی ارزیابی می‌گردند، اما باید دانست که در گذر زمان به سبب آن که برخی از نیازهای مردم جامعه پاسخ مقتضی دریافت نداشته‌اند، فضای مجازی به عرصه‌ای برای پاسخ به نیازهای اقشار مختلف اجتماعی تبدیل شده است و به همین سبب بحث کاربری از فناوری‌های در ایران پیچیده‌تر از آن شده است که تصور شود، تنها با بسترسازی فرهنگی برای کاربری مثبت از فناوری‌ها می‌توان به حل مشکل فناوری‌ها در جامعه ایران نایل آمد و اقدام اساسی در این جهت در حال حاضر هم‌زمان با بسترسازی فرهنگی مورد نیاز، انجام برخی از اصلاحات جدی فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، سیاسی لازم در سطح جامعه است.

به هر روی نگارنده از آنجا که از سویی با عدم بسترسازی فرهنگی لازم در سطح کاربران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته مواجه بود و از سوی دیگر شاهد استقبال گسترده اقشار مختلف اجتماعی، خاصه کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های جدید بود، در صدد بر آمد تا با یاری دانشجویانش دست به بررسی چگونگی کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته بزند و با به نمایش کشیدن فراز و فرودهای کاربری آنان از فناوری‌های ارتباطی جدید، ضمن هشدار به مسوولان فرهنگی جامعه، به تعمیق شناخت خانواده‌ها کمک کرده، آنان را در جهت نظارت جدی‌تر و ایفای نقش والدگری الکترونیک واداشته، آنان را نسبت به ضرورت بسترسازی فرهنگی لازم برای کاربری بهینه فرزندانیشان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، ترغیب سازد.

بررسی اثرات آموزشی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید از جمله عناوینی بود که در جریان تحقیق گروه پژوهش مورد نظر قرار گرفته و در این ارتباط اطلاعات میدانی لازم از کودکان پیش دبستانی کاربر فناوری‌های همچون تبلت، تلفن همراه، پی‌اس‌فور، رایانه و ماهواره اخذ شد.

اثرات آموزشی احصاء شده این پژوهش میدانی به قرار زیر بودند:

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 جلد نخست کتاب اثرات آموزشی کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته تا عنوان: «آموزش مسایل زیستی و زیست محیطی به کاربران» مورد بحث قرار گرفته و گزارش شدند. اینک در ادامه در جلد دوم کتاب، عناوین باقی‌مانده مورد بحث و بررسی قرار خواهند گرفت.

پس از گزارش میدانی اثرات آموزشی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، در فصل تأملی دوباره، ضمن اشاره به آن که فناوری‌های ارتباطی جدید آمیزه‌ای از فرصت‌ها و تهدیدها هستند، خاطرنشان گردیده است که باید با استفاده تجربه بشری غرب، در مواجهه با فرصت‌ها و تهدیدهای اخیر، دست به فرهنگ سازی زد تا به این ترتیب از میزان تهدیدهای فناوری‌ها کاست و بر فرصت‌های آن افزود و البته تعلل در این زمینه تنها به فرصت سوزی انجامیده، فرزندان این مرز و بوم به جای آن که از فرصت‌های فناوری‌ها بیش‌تر برخوردار گردند، با تهدیدهای آن مواجه شده و در این میان آسیب‌های جسمی، عاطفی، روانی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی و عقیدتی گسترده‌ای را متحمل می‌شوند.

از این رو در این قسمت، پس از آن که از برخی از تجربیات بشری در زمینه بسترسازی فرهنگی جهت کاربری بهینه از فضای مجازی یاد شده است، با ارایه نمونه‌هایی در این جهت، به عمق تلاش سردمدارانی که راه حل مشکل فناوری‌ها را نه در تعطیل آن‌ها، بلکه در بسترسازی فرهنگی آن‌ها یافته‌اند، اشاره شده است و مثلاً بیان گردیده است که در جریان بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه



از فناوری‌های ارتباطی جدید کوششی جدی به عمل آمده است تا از هر امکان و فرصتی برای بهبود و ارتقای سلامت فضای مجازی برای کاربران خردسال، نوجوانان و جوان، سود برده شود. به عنوان مثال، وزارت ارتباطات کشورهای اخیر با تهیه سایت‌های امن ابزارهای کنترل برای اولیا و سیم کارت‌های امن دانش‌آموزی از سوئی و وزارت‌های آموزش عالی (جهت بررسی و پژوهش و پیشنهاد سیاست‌گذاری‌های بهینه در مورد چگونگی کاربری از فضای مجازی)، آموزش و پرورش (جهت ارتقای سواد رسانه‌ای اولیا، بسترسازی جهت کاربری بهینه دانش‌آموزان از فضای مجازی، انجام حمایت لازم از دانش‌آموزانی که در جریان کاربری از فضای مجازی با تهدید مواجه می‌شوند) به میدان آمده عهده‌دار بسترسازی لازم جهت کاربری بهینه از فضای مجازی گردیده‌اند. تلاش اخیر چنان وسیع است که حتی وزارت دفاع آمریکا با ایجاد پویشی نظیر «متوقف شو، فکر کن و بعد وصل شو»<sup>۱</sup> در صدد ارتقای آگاهی کاربران خردسال، نوجوان و جوان از فضای مجازی برآمده است و افسران پلیس با حضور در مدارس در مورد خطرات محتمل فضای مجازی سخن گفته، به راهنمایی چگونگی استفاده امن از فضای مجازی به دانش‌آموزان خردسال می‌پردازند. تهیه انبوهی از مراکز مشاوره تلفنی و روی خط برای کاربران فضای مجازی، به میان آمدن کلیسا برای بهبود سلامت فضای مجازی و حتی به کار گرفته شدن پزشکان و کتابداران جامعه برای ارائه اطلاعات ضمنی درباره چگونگی کاربری بهینه از فضای مجازی به مراجعانشان، از جمله تلاش‌هایی است که در غرب قابل مشاهده است. بالطبع زمانی که کودکان ۳-۶ ساله در فضای مجازی با نشریه‌های علمی خاص خود روبرو می‌گردند یا زمانی که دانش‌آموزان کلاس اول دبستان موظف می‌شوند تکلیف درسی خود را با ایمیل برای معلمشان ارسال دارند، رفته رفته در می‌یابند که فضای مجازی از فرصت‌های بی‌شماری برخوردار است که باید آنان با احتیاط لازم، از این فرصت‌ها برای پیشرفت و تعالی علمی، فرهنگی، اجتماعی و اخلاقی خویش بهره‌مند گردند.

متأسفانه از آنجا که مسوولان فرهنگی جامعه، هنوز در کش و قوس تعطیل کردن یا نکردن فضای مجازی هستند، فرصت بسترسازی جهت کاربری بهینه کودکان، نوجوانان، جوان و دیگر اقشار اجتماعی را به میزان زیادی از دست داده‌اند و در این جهت فرصت سوزی پدید آمده است. از این رو بار عمده بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه کودکان، نوجوانان و جوانان از فضای مجازی در عمل بر روی دوش اولیا قرار گرفته است.

مجموعه کتاب‌های تهیه شده با عنوان «بررسی چگونگی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید» در صدد هستند تا در این جهت به یاری اولیا و اولیای آموزشی کودکان پیش دبستانی و بالاتر<sup>۲</sup> درآمده، با نشان دادن فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌ها در ابعاد مختلف روانی، فرهنگی، اجتماعی، اقتصادی، سیاسی، عقیدتی، خانوادگی، زیستی، زیست محیطی و زیباشناختی با ارتقای آگاهی اولیا، در عمل به یاری آنان و فرزندان این مرزوبوم بیایند. ان شالله.

## 1. Stop, Think, Connect

۲- بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی و دبیرستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید نیز در دست تدوین است و در پی نشر کتاب‌های کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، در صورت اخذ مجوز، منتشر خواهند شد. ان شالله.



## ۱۱-۲- آموزش مسایل زیستی و زیست محیطی به کاربران

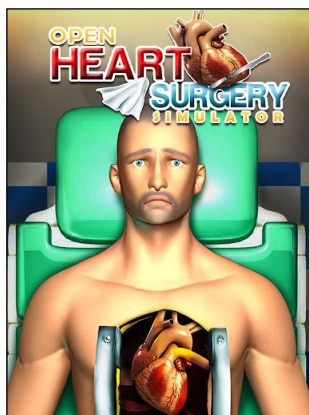
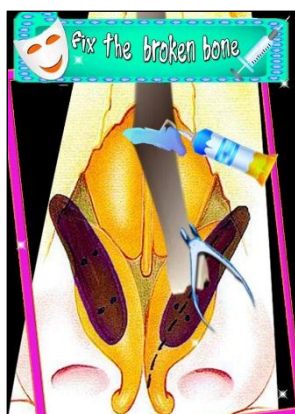
«- محیا خانم، دیگه چه بازی‌هایی تو گوشت هست که با اون‌ها بازی می‌کنی؟ بازی دندون‌پزشکی. اونایی که دندوناشون خراب می‌شه رو درست می‌کنم.

- با چی دندون‌هاشون رو درست می‌کنی؟

با یه چیزایی که نمی‌دونم اسمش چیه. اونا مسواک نمی‌زنن، دندوناشونو موش می‌خوره، بعد درد می‌گیره. من ولی همیشه مسواک می‌زنم که موش نخوره» (محیا، ۴ ساله).

با پیشرفت و گسترش فناوری‌ها، استفاده از این فناوری‌ها جهت ارتقای دانش و مهارت‌های آدمی فزونی گرفته است. یکی از این عرصه‌ها، ارتقای دانش و رفتارهای زیستی و بهداشتی افراد است. به عنوان مثال، والیس<sup>۱</sup> (۲۰۱۷) در پژوهش خویش از اهمیت ارسال پیام‌های متنی تلفن همراه بر روی مخاطبان (خاصه در اقشار کم درآمد و اقلیت نژادی) یاد کرده است. ایوانز<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۱۹) نیز از اثربخشی برنامه‌های بهداشتی ارایه شده به کاربران یاد کرده، خاطر نشان می‌سازد، این برنامه‌ها به ارتقای دانش مخاطبان در زمینه‌های زیستی و بهداشتی انجامیده است.

برخی از بازی‌ها هم به ارتقای انگیزه و دانش زیستی کودکان کاربر می‌انجامند:



رودجرز<sup>۳</sup> و همکاران (۲۰۱۶) در مقاله خویش گزارش می‌دهند، آموزش تغذیه سالم در افرادی که شاخص توده بدنی آنان بالا بود، در کاهش وزن آنان مؤثر واقع شده است. گزارش‌های اخیر سبب شده اند، نه تنها آموزش دهندگان بهداشت متوجه استفاده از فناوری‌ها در این جهت شده، مثلاً دست به ارایه

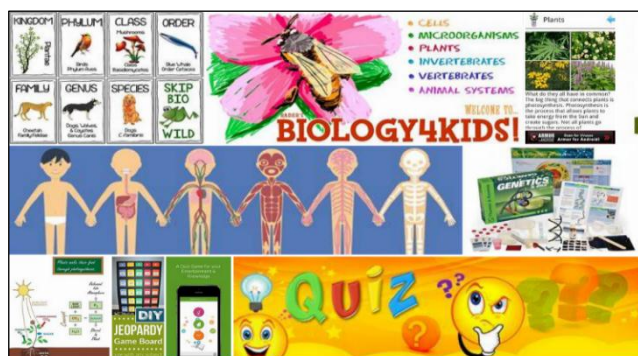
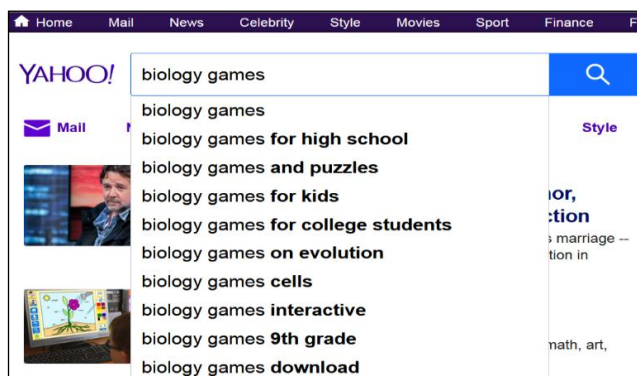
1. Wallace, E.
2. Evans, C.
3. Rodgers, R. F.

برنامه‌های مختلف بهداشتی و تغذیه‌ای بزندان (سارکونا<sup>۱</sup> و همکاران، ۲۰۱۷)، بلکه سایت‌های متعددی در جهت اطلاع‌رسانی‌های بهداشتی و حفظ تناسب اندام در فضای مجازی پدید بیایند که هدف ارتقای سلامت زیستی و بهداشتی افراد را مورد توجه خود قرار بدهند (ریچ<sup>۲</sup>، ۲۰۱۸).

اگر چه آنچه از آن یاد شد، بیش‌تر معطوف به افراد بزرگ‌سال است، اما به نظر می‌رسد، موج اخیر به زودی متوجه کودکان و نوجوانان شده، آنان را مورد توجه خود قرار دهد.

از آنجا که از گذر بازی‌ها می‌توان به خوبی به انتقال بسیاری از مفاهیم به کودک دست زد، اولیا می‌توانند اطلاعات زیستی و زیست محیطی لازم را از طریق بازی‌های مختلف از جمله بازی‌های دیجیتال به فرزندان خود انتقال دهند.

همان‌گونه که از تصاویر زیر برمی‌آید، بازی‌های زیادی با هدف ارائه اطلاعات زیستی به کودکان وجود دارند که برخی از این بازی‌ها با توام شدن با نوعی از پرسش و پاسخ و امتحان، بر انگیزه یادگیری کودک می‌افزایند.



1. Sarcona, A.
2. Rich, E.

امیرحافظ ۴ ساله، در مصاحبه خود از کارتونی یاد می‌کند که اهمیت مسواک زدن را برای او جا انداخته است:

«- نیلویا کار خوبی هم می‌کنه؟»

آره، مسواک می‌زنه که دهنش بو نگیره.

- کار بد چه طور؟

نه، کار بد نمی‌کنه.

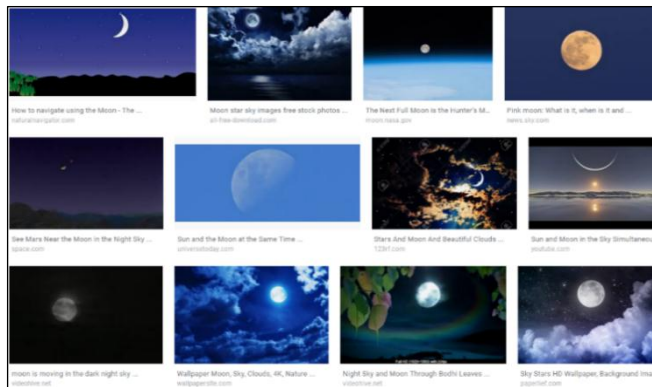
- تو از نیلویا چه کاری رو یاد گرفتی که انجام بدی؟

خمیر دندان می‌زنم روی مسواکم، این جور می‌سواک می‌زنم.

نیلویا کجا زندگی می‌کنه؟

تو بیرون، هم گلا رو آب می‌ده، هم بازی می‌کنه!»

اولیا در سطحی فراتر برای هدایت کنجکاوی کودک خویش باید تلاش کنند تا عظمت جهان هستی و شگفتی‌های آن را مستقیم و غیرمستقیم (از طریق بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های مناسب) برای فرزندشان بیش از پیش مطرح کنند و در این میان نه تنها باید در پاسخ‌گویی به سوال‌های کنجکاوانه کودک، با صبر و متانت پاسخ‌های لازم را به وی بدهند، بلکه باید در ایجاد سوال‌های جدید برای کودک خویش پیش‌قدم شوند. به همین ترتیب اولیا و اطرافیان کودک باید در برخورد با هر مسأله‌ای، همان را بهانه کرده، بر مبنای آن کلاسی در جهت ترسیم شگفتی‌های جهان هستی برای کودک پدید آورند.

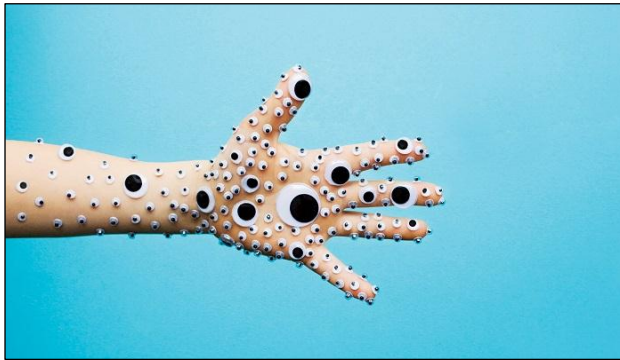


اولیا برای مواجه کردن عملی کودک با شگفتی‌های جهان هستی، باید برنامه‌های لازم را در نظر داشته باشند و در صدد برخورد دادن کودکان با این شگفتی‌ها باشند. به عنوان مثال، نگارنده با خرید کرم ابرایشم برای فرزندانش و یا خرید میکروسکوپ، کیت الکترونیک، کیت شیمی و مانند آن‌ها، می‌کوشید تا آنان مثلاً با دیدن تحول یک کرم ابریشم به یک پروانه، در برخورد با جهان هستی شگف‌زده شوند، به همین ترتیب وقتی کودک نگارنده با گذاشتن یک میخ فلزی در مایع سولفات مس، شاهد جذب یون‌های مس توسط یک میخ می‌شد، با شگفتی هر چه تمام‌تر با این واقعیت روبرو می‌شد که می‌توان از مایع کات بود، مس استحصال کرد.

اولیا در فراز دیگری از اقدام‌های خودشان باید با بهره‌جویی از کنجکاوی فطری کودکان، رعایت بهداشت فردی و تغذیه سالم جهت رشد مناسب را برای وی جا بیندازند.

البته از آنجا که باید در تمامی مراحل رشد، تحول ذهنی کودک را مدنظر قرارداد، بالطبع در برخورد با کودکان پیش دبستانی باید با عینیت بخشیدن به مفاهیم ذهنی، اطلاعات لازم را به کودک انتقال داد. به عنوان نمونه، برای تفهیم آلودگی‌های محیطی به کودک که از سر کنجکاوی به هر چیزی دست زده و با آنان بازی می‌کند، می‌توان با انجام بازی‌های مختلف، به میکروب‌های نامرئی از نظر کودک، عینیت بخشید. به عنوان مثال، با ریختن قدری آرد در دهان و سرفه کردن، می‌توان انتشار ویروس سرماخوردگی را به کودک نشان داد و از او خواست تا در سرماخوردگی خودش یا دیگران، مانع سرایت ویروس به دیگران یا خودش شود. به همین ترتیب با پاشیدن اندکی آرد به روی سطح یک شیئی و لمس آن، می‌توان طریقه انتقال میکروب‌ها و ویروس‌ها را که از طریق دست زدن به اشیای آلوده صورت می‌پذیرد، به کودک یادآوری کرد. تهیه میکروب‌ها با خمیربازی در اشکال وحشتناک، وجود میکروب‌ها را هم برای کودک تقریباً جا می‌اندازد.

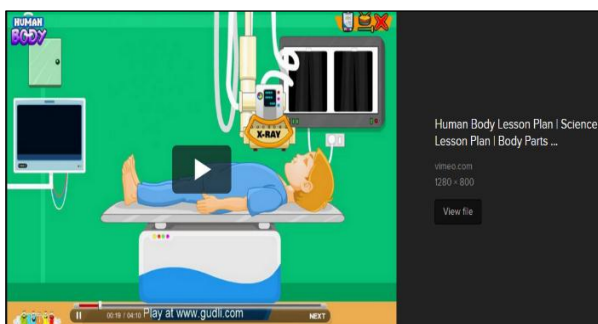
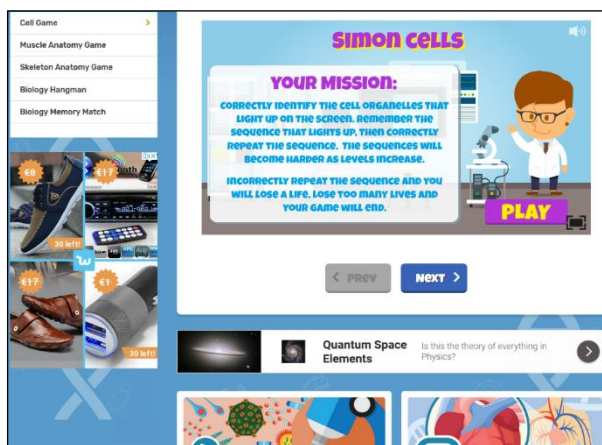
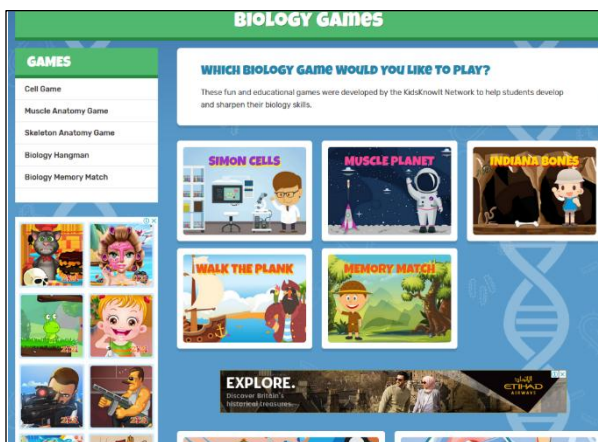
به همین ترتیب برای توجیه کودک در این که وی باید دست‌های خودش را ۲۰-۱۵ ثانیه به صابون بشوید، می‌توان با ریختن قدری اکلیل روی دست کودک، از او خواست تا تصور کند، میکروب‌های دستش را باید با شستن از خود جدا کند، اما شسته شدن اکلیل که حدود ۳۰ ثانیه به درازا می‌انجامد، کودک را توجیه می‌کند که با گرفتن دست‌هایش زیر آب، مسأله از بین رفتن میکروب‌های دستش مرتفع نمی‌گردد.



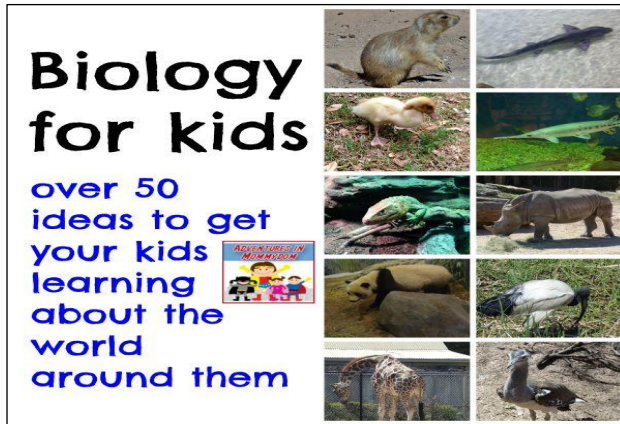
آموزش رعایت بهداشت به کودک در اشکال دیگری نظیر بازی نیز امکان‌پذیر است، به عنوان مثال، اولیای کودک می‌توانند در نقش عروسکی که کودک آن را حمام می‌کند، ظاهر شده با بیانات خود، خاطرنشان سازند که مثلاً سرشان باید بهتر شسته شود، در شستن دست‌ها باید مراقبت بیشتری داشت و مانند آن تا کودک به شکل ملموس‌تری با مسأله رعایت بهداشت آشنا شود.

با بررسی بازی‌های دیجیتال و کارتون‌هایی که کودکان کاربر آن هستند، مشخص می‌شود که اگر چه موارد اخیر به شکل نسبی در بازی‌ها و کارتون‌های مورد کاربری کودکان منعکس شده است، اما

متأسفانه کودکان ایرانی که غالباً بدون بسترسازی فرهنگی لازم در سطح جامعه و در بیش تر مواقع بدون نظارت اولیا، کاربر بازی ها و کارتون ها هستند، کم تر از این دست محصولات استفاده می کنند.



تلاش‌های دیگری در زمینه ارتقای دانش در زمینه مسایل زیستی از طریق بازی‌های دیجیتالی صورت پذیرفته است:



آموزش مسایل زیستی و بهداشتی برای کودکان در دو سطح نظری و عملی امکان‌پذیر است که بازی‌های دیجیتال موجود در این زمینه، امکان عمل مناسبی برای ارتقای نظری دانش زیستی و بهداشتی کودکان پدید می‌آورند، بالطبع اگر دانش نظری اخیر با اقدام‌های عملی اولیا توأم شود، در این میان بهترین نتایج ممکن در جهت آموزش بهداشت و مسایل زیستی برای کودکان پدید خواهد آمد.

علاوه بر آموزش‌های زیستی، برخی از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، بازی‌ها و کارتون‌های دیگری هستند که معطوف به مسایل زیست محیطی هستند که البته حاوی جهت‌گیری‌های ارزشی متفاوتی هستند. به این معنا که برخی از نهادهای مردمی، مستقل و انسان‌گرا، ذیل پوشش تهیه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها، پویانمایی‌ها، کلیپ‌ها و فیلم‌ها، دست به ارایه اطلاعات زیست محیطی لازم به مخاطبان زده‌اند. اما اگر چه جریان‌های انسان‌گرای اخیر با هدف ارتقای رفتارهای زیست محیطی شهروندان، دست به تهیه و تولید محصولات در جهت روشنگری در همین زمینه می‌زنند، اما باید دانست که این دست از نهادهای، در مجموعه تولید بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها از سهم اندکی برخوردارند و جریان غالب در تهیه محصولات اخیر متعلق به نهادهای تبلیغاتی زیر پوشش دنیای سرمایه‌داری است. بالطبع از آنجا که هدف دنیای سرمایه‌داری در کسب سود و سود هر چه بیشتر خلاصه شده است، جهان سرمایه‌داری به جای طرفداری از کاهش مصرف‌گرایی و آلوده‌سازی محیط زیست که متضمن منافع بلندمدت زیست محیطی انسان‌ها است، به طرفداری از مصرف و مصرف هر چه بیشتر انسان‌ها پرداخته، در جریان تولید محصولات خاص کودکان (و نوجوانان و جوانان) به آنان به صورت مشتری‌های بالقوه خویش می‌نگرد و می‌کوشد آنان را برای مصرف کالاهای تولیدی خویش آماده سازد.





در ادامه، از اثرات هر دو جریان‌های مدافع و مخالف مسایل زیست محیطی روی کودکان پیش دبستانی کاربر بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های غربی یاد خواهد شد.



زهرای ۵/۵ ساله، در مصاحبه خود خاطرنشان می‌سازد که با دیدن یکی از کارتون‌های پونی، یاد گرفته است که به حیوانات کمک کند:

«- تو چند تا دوست داری؟»

دوتا.

- می‌دونی اون‌ها چه کارتون‌هایی رو می‌بینن؟

پارمیدا رو می‌دونم کارتون پونی کوچولوی من رو نگاه می‌کنه.

- همون اسب کوچولوها؟

آره، منم نگاه می‌کنم. اونا شیش تا دوستن و هر کدومشون یه کاری بلده.

- تو کدومشون رو دوست داری؟

رریتی.

- رریتی چی کار می‌کنه که تو دوستش داری؟

اون لباسای قشنگ می‌دوزه برای پرنسس‌ها.

- یه پونی هست که اسمش یادم نیست که خیلی حیوونا رو دوست داره. منم دوستش دارم.

- چرا؟

با حیوونا مهربونه. حیوونا هم خیلی دوستش دارن و باهاش حرف می‌زنن. من خیلی دوست داشتم بتونم با حیوونا حرف بزنم.

- واسه چی دوست داری باهاشون حرف بزنی؟ چی می‌خوای بهشون بگی؟
- نمی‌دونم، ولی حیوونا که میان پیش پونیه، دیگه دعوا نمی‌کنن و پونیه کمکشون می‌کنه.
- اوهوم، پس تو کمک کردن رو دوست داری؟
- آره، من دوست دارم به حیوونا کمک کنم».



فاطمه ۵ ساله هم از کارتون دیگری یاد گرفته است که با حیوان‌ها مهربان باشد:

«- خوب به نظرت سیندرلا رو هم همه دوست دارن یا نه؟

بعضی کاراش که خوبه رو همه دوست دارن.

- مثلاً چه کارهایی؟

این که آبجیاش اذیتش می‌کردن، ولی دوششون داشت. با موشا دوست بود، مهربون بود با همه.

- چرا با موش‌ها دوست بودن خوبه؟

آخه بعضیا، موش و سوسک و پشه رو می‌زنن یا گربه رو اذیت می‌کنن، ولی سیندرلا با موش‌ها حرف می‌زد».

مه‌لقای ۶ ساله از عطوفت ورزیدن به گل‌های باغچه به شرح زیر یاد می‌کرد:

«-خوب مه‌لقا خانم تو از السا چی یاد گرفتی؟

یاد گرفتیم که السا گل‌ها رو له نمی‌کرد. من هم دیگه گل‌های باغچه رو نمی‌کنم».



ثریای ۵ ساله و مهتا و ارسلان ۶ ساله هم از یادگیری خود دال بر عدم اسراف از بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌هایی که از آن‌ها کاربری داشتند، یاد کرده‌اند:

«- ثریا خانوم تو چه کارتونهایی رو دیدی؟»

باب اسفنجی، کارتون کیتی، گربه چکمه‌پوش، پنجولی که نقش آتش‌نشان داره برای نجات آدم‌ها، توکیو غول می‌بینم، بت‌من می‌بینم، دیگه... خیلی چیزها.

- از شبکه‌های تلویزیونی نگاه می‌کنی؟

آره. من شبکه توت فرنگی، جم جونیور، تاب تون، جم جونیور، جم کید، تماشا می‌کنم با یه عالمه کارتون که دارن. برنامه لالا لوپسی هم نگاه می‌کنم. لالا لوپسی شخصیت‌های عروسکی‌ان که با هم دوستن، دور هم هستنند. کینگ مانکی، یه میمونیه که رئیس جنگله، لولوخان، دیگه آهنگ انگلیسی‌ام گوش می‌کنم. باهاشون می‌خونم. سی‌دی کیتی هم می‌بینم، عمو فیتیله، نازی جون، بچه مداد رنگیشو اسراف می‌کنه، مداد رنگیش باهاش حرف می‌زنه، خیلی جالبه».

«- مهتا خانم چی داری نقاشی می‌کنی؟»

کیتی با بستنی و چوب جادویش.

- یه کم درباره کیتی بهم می‌گی؟

کارتون ۲۰۱۷ کیتی خیلی خنده‌داره. یاد می‌ده که کارای بد رو نکنیم. کمک کردن، راست گفتن و اسراف نکردن رو یاد می‌ده.

- کیتی چی داره که دوست داری مثل اون بشی؟  
مهربونه.

- آدم مهربون چه طوره و چه کار می‌کنه؟

حانیه: مامانشونو نمی‌زنن.

مهتا: مثلاً مادر من اون موقع اسراف کرده بود، گفتم: مامان کیتی گفت، خیلی غذای توی دنیا نیست. یهو درختام غیبتون زد.

- چرا؟

به خاطر این که آدم اسراف کرده بودن».



«- خوب ارسالن گفتمی باب اسفنجی کجا زندگی می کنه؟

تو دریا.

- تو، توی دریا رو دوست داری؟

آره.

- چرا دریا رو دوست داری؟

چون باب اسفنجی توش زندگی می کنه.

- توی دریا شنا هم می کنی؟

نه.

- چرا نه؟

چون هم مامانم می گه خطرناکه، هم این که دریا نباید کثیف بشه.

- آفرین، چرا دریا نباید کثیف بشه؟

چون باب اسفنجی و دوستاش و ماهیا می میرن.

- کی به تو یاد داده که نباید دریا رو کثیف کنی؟

تو کارتون باب اسفنجی دیدم.

- چی توی کارتون دیدی؟

لیوان انداختن تو آب، آب کثیف شد و ماهیا مردن و باب اسفنجی و دوستاش هم نمی تونستن نفس

بکشن. سنجاب به خاطر همین از اون ماسکا می زنه.

- سنجاب برای این از اون ماسکا نمی زنه، چون سنجابا نمی تونن زیر آب نفس بکشن؟

نه.

- پس به خاطر کثیف بودن آب، سنجاب از اون ماسکها می زنه؟

آره.

- بعدش که آب تمیزشد، چرا ماسکش رو برنداشت؟

چون دیگه مریض شد.

- باب اسفنجی و دوستاش زنده موندن؟  
آره.

- چه جورى آب تمیز شد؟

باب اسفنجی به آدما گفت که لیوان نندازن، اونام گوش دادن و اومدن لیوانا رو جمع کردن».



ثمین ۵ ساله و آرتین ۶ ساله، از کارتونهایی کاربری کرده بودند که ضمن طرح مسأله بازیافت برای آنان، به آن‌ها یاد داده بود از آلوده کردن محیط زیست خود پرهیز کنند:

«- گفتی کیتی رو هم خیلی دوست داری، خوب چی از اون یاد گرفتی؟»

یه دستگاه داره که چوب می‌اندازه توش، کاغذ می‌ده، می‌گه تو خیابونا آشغال نریزیم، دیگه می‌گه دوستن همه با هم».

« من کلاغ‌های قهرمانم می‌بینم.

- کلاغ‌های قهرمان چه طوریه؟

کلاغ قهرمان اول کوچیک کوچیک بود. پدر مادرش مواظبش شدند، بزرگ بزرگ شد. بعد یه شغل بستش اینجا (محل آن را روی بدن خودش نشان می‌دهد)، یه مارک ترسناک داشت. دشمنش هم خوک بود. یه بار یه چیزی پرتاب کرد، خورد به صورتش تیغ تیزی شد.

- دشمنش پرتاب کرد؟

آره.

- پس کار بدی می‌کرد؟

آره. بعد این آخرین قسمتش ترسناکه. بعد یه بار تا آخرش قرمز شده بود، ماسک زده بود، دوباره یهوه اومد، وقتی که اومد بال بزنه، یهوه ماسکشو برداشت، تیغ‌هاش در اومد.

- کلاغه درآورد؟

آره. بعد یه خرسی اومد داد زد، گفت: کار خرسی بود. یهوه دست زد به زمین، زمین ترکید. بعد کلاغه زود بال زد رفت.

- خوب.

کلاغ قهرمان هر جا می‌دید آشغال افتاده، می‌رفت برمی‌داشت.

- به نظرت این کار چه جوریه؟
- کار خوبی می‌کرد.
- چرا این کار رو می‌کرد؟
- آخه می‌خواست که جایی کثیف نشه.
- آهان.
- منم ازش یادگرفتم از این به بعد زمین آشغال نریزم.
- آفرین.
- بعد حالا کلاغ قهرمان قشنگ بود؟
- نه سیاه و زشت بود.
- اگر چه جوری بود، خوشت می‌اومد؟
- اگه رنگی بود».



محمدامین و پرنیای ۶ ساله، از جمله کودکانی هستند که دیدن کارتون‌های زیست محیطی آنان با آموزش‌های زیست محیطی اولیایشان توأم شده است که بالطبع این امر ثمرات بسیار نیکویی برای آنان دربر خواهد داشت:

«- خوب دیگه چه کارتونی می‌بینی؟  
کارتون ریو.

- خوب اون کارتون چه مدلیه؟

راجع به یه نوع پرندۀ آبی که دیگه دونه آخر اون مدل پرندۀ اس. بعد لیندا که صاحبش هست، با اون می‌رن به یه شهر دیگه تا ازش محافظت کنن. اما قاچاقچیا می‌دزدنش. بعد برای نجاتش کلی اتفاق می‌افته. خیلی خنده‌داره.

- تو از چه چیزیش خوشت میاد؟

همین که راجع به نجات پرندۀ هاست. کلی هم خنده‌داره.

- تا حالا تو توی رفتارات کارهای آدمها یا حیوونای توی کارتون رو تکرار کردی؟  
نه. ولی بعدش با مامان تو تراس دونه ریختیم تا پرنده‌ها بیان بخورن که دیگه مته اون نابود نشن».



- «پرینا خانم، تو در مورد حیوون‌ها چه چیزهایی می‌دونی؟
- بعضی از حیوونا رو خونشون و غذاشون و اینا رو بلدم.
- می‌تونی چندتاش رو بهم بگی؟
- مثلاً کانگوروها تو استرالیا زندگی می‌کنن، تو جنگلا و گیاه می‌خورن.
- آفرین.
- از کجا یاد گرفتی؟
- بعضیاش رو مامانم از روی یه کتاب برام خونده، بعضیاشم از شبکه پویا دیدم.
- اسم برنامه‌اش چیه؟
- خدا چه آفریده.
- این برنامه در مورد چی صحبت می‌کنه؟ می‌شه یه کم برام توضیح بدی؟
- برنامه‌اش یه مامانه که برای دخترش در مورد حیوونا چیز یاد می‌ده.
- هر روز این برنامه رو می‌بینی؟
- آره.
- دوستش داری؟
- آره.
- چرا؟
- چون چیزای جدیدی یاد می‌گیرم.
- در مورد این که چه طوری از حیوونا مراقب کنیم هم چیزی می‌دونی؟
- مثلاً مامانم از اینترنت چند تا چیز برای نگه‌داری از ماهیا پیدا کرد.
- مامانت چه چیزهایی رو از اینترنت برات پیدا کرد؟
- این که آب ماهیا باید سرد باشه و هر روز آبشون رو عوض کنیم.

- تو گفتی از اینترنت پیدا کنه یا خودش پیدا کرد؟  
خودش پیدا کرد.
- حالا خودت توی خونه تون حیوونی داری؟  
آره. ماهی، گربه، پرنده.
- این حیوون ها رو خریدید؟  
ماهیاش رو برای عید خریدیم، ولی پرنده اش افتاده بود تو حیاط، بالش شکسته بود، ازش مراقب می کنیم. گربه اش هم میاد تو خونمون، ما بهش غذا می دیم.
- اون پرنده رو تو پیدا کردی؟  
آره.
- وقتی دیدی بالش شکسته، چه کار کردی؟  
به مامانم گفتم.
- خوب بعدش چه کار کردید؟  
بردیمش پیش دکتر، بالش رو بست، بعد آوردیمش خونه.
- بعد ازش مراقبت کردی؟  
آره.
- بعدش که خوب شد، چه کارش کردید؟  
آزادش کردیم بره پیش خانواده اش.
- خوب اون گربه ای که بهش غذا می دید، هر روز میاد خونتون؟  
آره.
- چی بهش می دید؟  
شیر، بعضی وقتا هم استخون مرغ و اینا.
- چه طوری ازشون مراقبت می کنی؟  
بهشون غذا می دم، آب ماهیا رو عوض می کنم، مواظبم داداشم اذیتشون نکنه.
- حیوون ها رو دوست داری؟  
آره.
- چرا حیوون ها رو دوست داری؟  
حیوونا مهربونن.
- دیگه چه کارهایی برای حیوون ها انجام می دی؟  
زمنستونا برای پرنده ها غذا می داریم، وقتی می ریم روستا، به سگا و اینا غذا می دیم.
- خودت تنهایی انجرام می دی؟



نه، با بابام.

- چه حیوونی رو خیلی دوست داری؟

خرگوش.

- دوست داری یه خرگوش داشته باشی؟

آره.

- به بابات گفتی برات بخره؟

آره.

- برات خریده؟

نه.

- چرا؟

بابام می‌گه حیوونا باید تو خونه خودشون زندگی کنن، اگه بیاریمشون اینجا ناراحت می‌شن.

- نظر خودت چیه؟ به نظرت بابات درست می‌گه؟

آره.

...

- این‌ها رو که گفتی، از کارتون‌های تلویزیونی یاد گرفتی؟

آره بعضیاش رو.

- چه چیزهایی رو از کارتون‌ها یاد گرفتی؟

درختا میوه می‌دن، هوا رو تمیز می‌کنن، گنجشکا روشن خونه می‌سازن و اینا.

- می‌تونی اسم کارتوناش رو بهم بگی؟

آفتابگردون و قطره باران.

- کارتون قطره باران رو تعریف می‌کنی؟

توش یخی و نیمبوس و قطره بارون داره و درباره چیزای مختلفه.

- مثلاً در مورد چه چیزهایی هست؟

در مورد یخچال‌ها و این که آب رودخانه‌ها از اونا میاد، این که چه طوری بارون میاد، یه میکروب هم

هست که همه جا رو کثیف می‌کنه.

- چه طوری همه جا رو کثیف می‌کنه؟

مثلاً مواد سمی رو وارد آب می‌کنه.

- اگه مواد سمی وارد آب بشه، اون وقت چی می‌شه؟

ماهی‌ها می‌میرن، درختا خشک می‌شن.

- همیشه قطره بارون و دوستاش برنده می‌شن؟

آره.

- چرا؟

چون باهوشن و به هم کمک می‌کنن.

- اگه کسی مثلاً شاخه درخت‌ها رو بشکنه، چه کار می‌کنی؟

بهش می‌گم که این کار رو نکنه، کار بدیه.

- با پدر و مادرت پارک یا جنگل هم می‌رید؟

آره.

- اون جا چه کار می‌کنید؟

تاب بازی می‌کنیم، غذا می‌خوریم و اینا.

- تا حالا شده اگه جنگل‌ها کثیف باشن یا آشغال ریخته باشن، اونجا رو تمیز کنی؟

آره.

- خودت تنهایی انجام می‌دی یا کسی هم بهت کمک می‌کنه؟

بابا و مامانم بهم کمک می‌کنن.

- چرا دوست داری جنگل‌ها رو تمیز کنی؟

آخه اون جا خونه‌ی حیووناست، جنگلا زشت می‌شن.

- تو توی خونه که هستی، چه کارهایی انجام می‌دی؟

با داداشم بازی می‌کنم، بهش میوه می‌دم، ازش مواظبت می‌کنم، کاردستی درست می‌کنم، نقاشی

می‌کشم، به مامانم کمک می‌کنم، بازی می‌کنم، از حیوونا مواظبت می‌کنم».



کودکانی که کاربر محصولات تهیه شده دستگاه‌های تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری بودند، از آنجا که شاهد الگوهایی بودند که اوجی از مصرف‌گرایی و بی‌احترامی و تخریب زیست محیط را به منصفه ظهور نهاده بودند، بدون هیچ نوع تفکر انتقادی، عیناً همان ارزش‌ها و رفتارها را پذیرفته و شبیه الگوهای مورد علاقه خود رفتار می‌کردند.

تصاویر زیر تصاویری برگرفته از برخی از بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های باربی، برتر و السا است:



ملیکای ۶ ساله در قسمتی از مصاحبه خود بیان می‌دارد که مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر دال بر با کلاس بودن آدمی است.

امیرعباس ۶ ساله نیز اساساً کار باربی و دوست پسرش کین را در بیرون رفتن و خرید کردن خلاصه

می‌بیند:

«در ابتدا عکس تعدادی کارتون را به امیر عباس نشان می‌دهم تا به حرف زدن ترغیب شود. عکس

باربی و کین را نشان می‌دهد و می‌گوید آن‌ها را می‌شناسد).

- این‌ها چه کار می‌کردن؟

همش می‌رفتند خرید.

- می‌رفتن خرید، چی می‌خریدن؟  
لباس می‌خریدن، آینه، جوراب می‌خرن».  
ویشکا و مانیای ۶ ساله، در بیاناتشان اظهار می‌دارند که آرزو دارند در خانه قصر ماندی شبیه خانه باری زندگی کرده و شبیه او لباس‌های فراوانی داشته باشند:  
«- به نظرت زندگی ما بهتره یا زندگی باری؟  
زندگی باری.

- چرا زندگی باری بهتره؟  
چون قصرشون خیلی قشنگه.  
- خوبه ما هم تو قصر زندگی کنیم؟  
آره... .  
- تو چند تا باری داری؟  
انقدر.

- زیادن یعنی؟  
آره. ولی لباساشون زیادترشون کرده.  
- لباس‌هاشون چه شکلی هست؟  
الآن تو پلاستیک بالای کلاسه. من منتظرم تا ظهر بشه.  
- خوب لباس‌هاشون چه شکلی هست؟  
یه دونه‌شون گل داره. گل گلی سبز. یه دونه‌شون هم توپ توپی بنفش. بعد توپ توپی صورتی.  
- دوست داری تو هم مثل باری لباس‌ها زیاد باشه؟ لباس‌های خوشگل؟  
من نزدیکای ۲۰ تا لباس دارم.  
- مثل باری یا بیش‌تر از باری؟  
بیش‌تر از باری».

«- مانیای خانم، به نظر تو زندگی ما بهتره یا زندگی باری؟  
زندگی باری.

- چرا؟  
چون که خیلی خونه‌ی قشنگی داره. خیلی خودشم قشنگه، خوبه».  
یکی از پژوهش‌گران گروه تحقیق، وقتی در یک مهدکودک، از بچه‌های مهد پرسیده بود که آنان عروسک باری را دارند یا خیر و اگر باری را دارند، آن را توصیف کنند، ملاحظه کرده بود که کودکان گذشته از زیبایی باری، عمدتاً روی تنوع لباس و پوشش این الگوی عروسکی-کارتونی تأکید خاصی دارند. نمونه‌ای از پاسخ‌های ارایه شده به این محقق به قرار زیر است:

- «- من ۴ تا عروسک باری دارم، قد بلندند، موهاشون روشنه، چشماشون درشته، لباساشون خوشگله. دو تا لباس مهمونی دارن، یکی هم برای خونه دارن (دریا، ۵ ساله).
- ۶ جور باری دارم، لباساشون خوشگله، موهای بعضی هاشون طلاییه، بعضی هاشون سیاهه، بدنشون خوشگله، از آدم‌های بزرگ خوشگل‌ترند. هر کدوم از باری‌هام چند دست لباس دارن، لباس مهمونی، لباس خواب، لباس زمستونی (بیتا، ۶ ساله).
- من ۲ تا دارم، یکی شون موهاش صافه، لباسش صورتیه. یکیشون موهاش فرفریه، کاپشن داره. هر کدوم سه جور لباس دارن، کاپشن دارن، شلوار و بلوز هم دارن! (ریحانه، ۶ ساله).
- ۴ تا باری دارم، یکی شون موهاش قهوه‌ایه، کت و شلوار چرم پوشیده، موهای طلایی داره، همه باری‌هام کفش‌های پاشنه بلند دارن که خیلی قشنگه. هر کدوم سه دست لباس دارن! (عارفه ۶ ساله)».
- تصاویر زیر نیز انعکاس دهنده مصرف‌گرایی باری است که کودکان مهد کودک در پاسخ به ترسیم الگوی مورد علاقه‌شان کشیده‌اند:



نگهداری حیوانات هم به ظاهر امری مطلوب به نظر می‌رسد، اما آموزه‌های دینی از سویی نگه داشتن حیوانات در قفس را نهی کرده‌اند و از سوی دیگر نگه داشتن یک حیوان خانگی (نظیر گربه) و عقیم کردن وی که برای بسیاری از صاحبان حیوانات، به مثابه امری عادی جلوه می‌کند، نه تنها تعادل زیستی و درونی حیوان را بهم می‌زند، بلکه حیوان را چنان از زندگی طبیعی‌اش دور می‌سازد که شاید دیگر حیوان بالاستقلال در طبیعت نتواند به رتق و فتق امور خود برآمده، به زندگی ادامه دهد.

الگوهای عروسکی کارتون غربی غالباً دارای یک یا چند حیوان دست‌آموز و خانگی هستند، به عنوان مثال، باربی با قریب ۴۰ حیوان مختلف در پویانمایی‌های خود ظاهر شده است و دارای حیوان‌هایی نظیر سگ، گربه، اسب، توله شیر، گورخر و مانند آن‌ها است!



حیوانات در برخی از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌هایی، به اسم علاقه و عطوفت ورزیدن انسان‌ها به آن‌ها، در عمل به بند کشیده شده‌اند که این مسأله اسباب مختل شدن جریان زندگی طبیعی آن‌ها را به دنبال دارد. اما کودکان کاربری که فاقد تفکر انتقادی هستند، به صرف دیدن ظواهر محبت‌آمیز رابطه الگوهای عروسکی - کارتونی مورد علاقه خویش با حیوان‌ها، با الگوبرداری از رفتارهای الگوهای مورد علاقه‌شان، پا جای پای آنان نهاده‌اند و در عمل دست به تهیه یک یا چند حیوان خانگی زده و یا حداقل علاقه خود را به تصاحب یک یا چند حیوان به معرض نمایش نهاده‌اند.



ثریای ۵ ساله و هلما و سوفیای ۶ ساله، در جریان مصاحبه‌های خود از علایق خود به نگره‌داری از حیوان‌های خانگی به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- ثریا خانم 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 نی‌نی‌شون 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.

- می‌شه بیش تر توضیح بدی؟

خوب سگ که بهتره یا یه دونه پیشی. بچه همش گریه می‌کنه، من خسته می‌شم. همه دوستانم از هاپوشون مراقبت می‌کنن. اگه گم بشن، مثلاً توی شهر بازی اون می‌دوه پیداشون می‌کنه. النا یه پیشی داره اسمش مخمله، آدرینا هم یه هاپو داره اسمش چیکوه. ماهتا هم همستر داره، اون ناخنش بلند شده بود، ماهتا رو پنگول کشید».



«- هلمما خانم تو چه کارتونی رو بیش تر می‌بینی؟

کارتون توت فرنگی. من اگه بزرگ بشم، می‌خوام موهامو قرمز کنم و کلاه قرمز سرم کنم.

- پس تو دوست داری که مثل توت فرنگی باشی؟

(با خنده) اگه مامانم اجازه می‌داد، یه گربه هم می‌خریدم.

- مگه توت فرنگی گربه هم داره؟

آره، یه گربه‌ی ملوس داره که اونم با گربه‌ها مسابقه می‌ده.

دوست داشتیم منم مثل اون یه گربه داشته باشم.

- پس معلومه که تو حیوان‌ها رو دوست داری.

آره خیلی. من یه اردک داشتیم که یه بیماری گرفت. چشمش سبز شد و جایی رو نمی‌دید، بعد محکم

به دیوار خورد و بعدش هم مرد. من خیلی براش گریه کردم.

- پس مامانت می‌گذاره که تو پرنده داشته باشی.

نه، من بهش گفتم پرنده نمی‌خوام، من حتماً گربه می‌خوام یا سگ! اما مامانم می‌گه کتیفه. می‌گه

موی گربه منو مریض می‌کنه. اما من می‌گم مریض نمی‌شم.

- هلمما چه آرزویی داری؟

آرزو دارم بزرگ بشم.

- بزرگ بشی که چی کار کنی؟

که روسری سرم کنم. موهامو قرمز کنم، لاک قرمز بزنم و آرایش کنم تا این طوری خوشگل باشم.

- چرا می‌خواهی این طوری خوشگل باشی؟



آخه همه‌ی دخترا باید خوشگل باشن که عروس باشن».

«- سوفیا گفتی تو باب اسفنجی و پاتریک رو هم دوست داری.

آره دوست دارم، من خیلی دوست داشتم مثل باب اسفنجی یه حیوون داشته باشم و ازش مواظبت کنم تا بزرگ بشه.

- باب اسفنجی حیوون داره؟

آره یه حیوون داره که یه حلزونه.

- آهان همون که اسمش لری هست؟

آره، شما باب اسفنجی می‌بینید؟

- آره منم می‌بینم، چون منم یه دختر کوچولو دارم.

شما به دخترتون اجازه می‌دید حیوون داشته باشه؟

- چه طور؟

آخه بابای من نمی‌ذاره من حیوون داشته باشم.

- هر حیوانی؟

آره، می‌گه سگ و گربه و پرنده اصلاً نمی‌شه.

- تو قبول نداری که آدم‌ها ممکنه پیش این حیوان‌ها مریض بشن؟

نه، قبول ندارم.

- آخه همیشه آدم‌ها مریض نمی‌شن.

من یواشکی به گربه‌ی دوست دست می‌زنم و حتی بوسش می‌کنم و هیچ وقت هم مریض نشدم.

تازه روشا هم مریض نشده. همه کسایی که حیوون دارن توی کارتونها، مریض نمی‌شن. بابا الکی

می‌گه چون خودش می‌ترسه (با خنده).

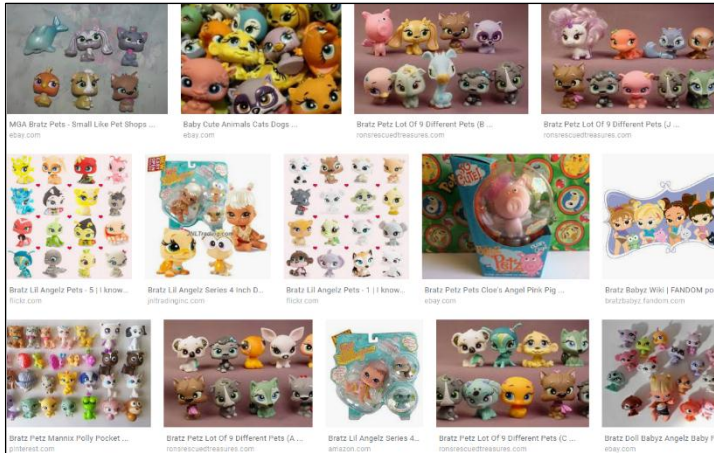
- پس تو حیوان‌ها رو خیلی دوست داری؟

آره، مامان بزرگم می‌گه سگ نجسه، منم می‌گم خب برای من یه گربه بیارید تا بزرگش کنم و

مواظبش باشم. مثل باب اسفنجی که حلزون داره.

- پس تو کارتون باب اسفنجی رو هم دوست داری، خودت فکر می‌کنی چی ازش یاد گرفتی؟

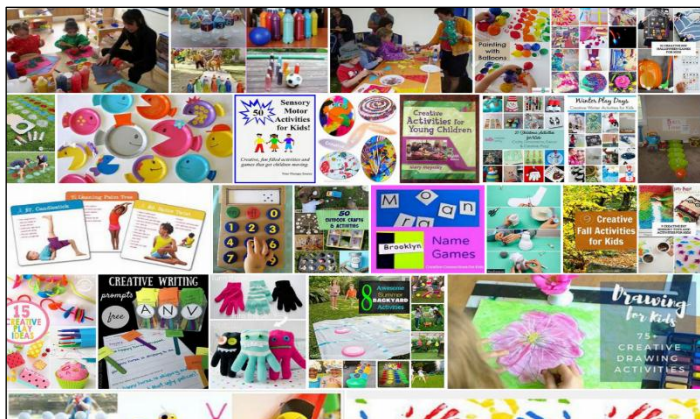
یه حیوون داشته باشیم، بهش خوبی کنیم».

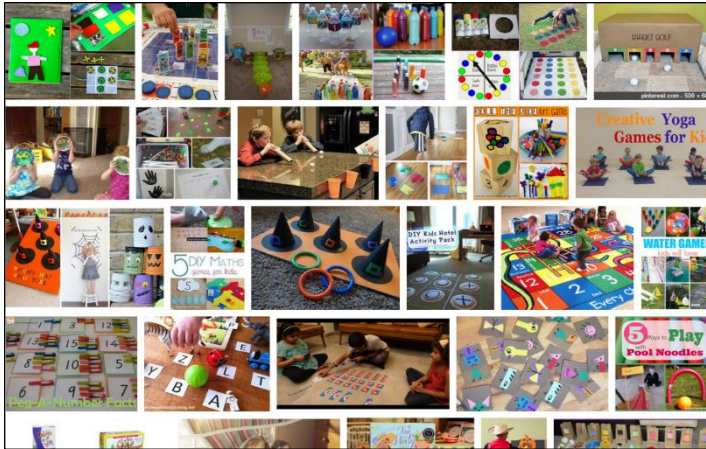


## ۱۲-۲- بازی‌های خلاق و علمی



در جهان امروز، مقوله خلاقیت به عنوان مسأله‌ای اساسی در سطح جوامع مختلف بشری مطرح شده است و اندیشه آموزش خلاق افراد برای خلاق بار آمدن آنان، چنان گسترده شده است که تربیت خلاق افراد، چیزی در حد آموزش سواد خواندن و نوشتن به آنان تلقی می‌گردد که باید از سطح کودکی نیز آغاز شود.





منطقی (۱۳۹۰، الف) درباره اهمیت خلاقیت و ضرورت آموزش آن می‌نویسد: مسأله خلاقیت از منظرهای مختلفی نگریسته شده است. این عامل به عنوان یک مسأله آموزشی، به مثابه یک مسأله انگیزشی و به عنوان شرط بقا در عصر فراصنعت، مورد توجه و عنایت محققان و برنامه‌ریزان اجتماع واقع شده است. اما با وجود وجوه به ظاهر متفاوت و متنوع خلاقیت، در چشم‌اندازی کلان‌نگر، ابعاد پیش‌گفته، در وفاق با یکدیگر قرار داشته، می‌توان از منظر واحدی بدان نگریست. از این رو، در این قسمت پس از پرداختن جداگانه به مسایل مزبور، در انجام با نگاه واحدی که به آن‌ها خواهد شد، مسأله چگونگی آموزش خلاقیت مورد مذاقه و بررسی قرار خواهد گرفت.

اگر به مسأله خلاقیت از منظر آموزشی نگریسته شود، مشخص می‌شود که از این دید، خلاقیت یکی از اساسی‌ترین مسایل آموزشی جهان حاضر، به شمار می‌رود.

اگرچه زمانی کانت، فیلسوف عصر روشنگری، در یکی از اصولی که به برنامه‌ریزان تربیتی پیشنهاد می‌کرد، خاطر نشان می‌ساخت، کودکان نباید صرفاً برای حال، بلکه باید برای آینده تربیت شوند، اما انفجار اطلاعاتی که در عصر حاضر پدید آمده است، تحقق پیشنهاد کانت را به مثابه امری حیاتی، جلوه گر می‌سازد. به این معنا که اگر زمانی محتوای آموزش، انتقال دانش موجود به نسل بعد بود، پیشرفت دانش و انقلاب اطلاعاتی، سبب شده است که عمر مفید آخرین یافته‌های علمی به سرعت تنزل یافته، هر پنج سال یک‌بار، میزان دانش بشر به دو برابر افزایش یابد. از این رو پیش‌بینی این که چه دانش‌هایی برای برخورد مؤثر با محیط لازم است، به شکل فزاینده‌ای با مشکل روبرو خواهد شد. بنابراین آموزش و پرورش باید نقش سازشی خود را به نقشی زایشی تغییر داده، به آموختن یادگیری (یادگیری یادگیری)<sup>۱</sup> بپردازد و بدین سان، به تربیت انسان‌هایی نایل آید که برای اندیشیدن، نوآوری، شناخت و مقابله با ناشناخته‌ها و موقعیت‌های دشوار آماده شوند. به تعبیر دیگر، بدون آن که اهمیت کلی اطلاعات نفی

شود، باید از اطلاعات به عنوان مواد خام و نه محصول نهایی، یاد کرد و تأکید سنتی در کسب دانش از طریق حفظ مطالب، به یادگیری خلاق تغییر یابد که بر اهمیت استفاده از دانش، از طریق تجزیه، تحلیل و ترکیب اطلاعات تأکید دارد.

انعکاس واقعیات پیش گفته، در سطح آموزش و پرورش، سبب شده است که تحرکی اساسی در غالب کشورهای جهان در جهت ایجاد تحول در نظام آموزشی مرسوم، پدید آید، به شکلی که برخی از گزارش‌های متعلق به دهه هفتاد، از طراحی برنامه‌های آموزشی سه ساله، برای آشناسازی معلمان با روش‌های تدریس خلاق یاد می‌کنند.

گذشته از اهمیت بسیار زیاد خلاقیت از منظر آموزشی که به اجمال از آن یاد شد، به سبب آن که مفهوم خلاقیت طی دهه‌های گذشته، به تدریج از زاویه محدود شناختی، به زاویه گسترده‌تر شخصیت خلاق کشیده شده است، و اساساً برخی از روان‌شناسان معتقدند که خلاقیت و سلامت روانی دست در دست هم دارند، می‌توان به مسأله خلاقیت از منظر غیرشناختی و از دیدی انگیزشی و شخصیتی نیز توجه کرد و نقش مهم آن را در زمینه اخیر، مورد بررسی قرار داد.

انعطاف‌پذیری وسیع ذهنی کودکان پیش از آمدن به دبستان، مصداق بارزی از سرمایه‌های درونی آنان را به منصفه ظهور می‌گذارد. اما همین کودکان پس از گذشت چند سال، تمامی شور، نشاط و خلاقیت پیشین خود را به کناری نهاده، در نهایت انفعال، راه همنوایی با جامعه را پیش می‌گیرند. تورنس در مطالعات خود به مسأله اخیر اشاره داشته، خاطرنشان می‌سازد که در حدود ۱۰ سالگی منحنی خلاقیت کودکان دچار افت شده، این افت چنان است که دیگر بسیاری از آنان هرگز خلاقیت کودکی را باز نخواهند یافت.

نگارنده در تجربیات عینی خود، شاهد بوده است که وقتی از شاگردان ۱۱- ۱۰ ساله دبستانی می‌خواست تا به تهیه یک تابلو با موضوعی دلخواه بپردازند، چگونه دانش‌آموزان از سر یأس و استیصال، در صدد برمی‌آمدند تا مخفیانه از لابلای کتاب‌هایشان و یا با نگاه کردن به روزنامه‌های دیواری مدرسه، در صدد یافتن موضوع تابلویشان برآیند.

چشم انداز سومی که می‌توان از آن به مقوله خلاقیت نگریست، منظر آینده قریب الوقوع جامعه بشری است. تحولات فناوری، انقلاب الکترونیک و انفجار اطلاعاتی، چهره جدیدی به جهان معاصر داده‌اند و در این میان، خلاقیت به عنوان بنیان جوامع پیشرفته آتی، در نظر گرفته شده، دور ماندن از آن، به مثابه از دست دادن شرط بقا تلقی می‌شود.

تافلر در کتاب «موج سوم»، از سه موج که تمدن بشری تا به حال شاهد آن بوده است، سخن می‌گوید. موج نخست، حاوی انقلاب کشاورزی بود که هزاران سال به طول انجامید. با شکل‌گیری انقلاب صنعتی از قرن ۱۷ میلادی، موج دوم شکل گرفت و پس از گذشت ۳۰۰ سال از برپایی تمدن صنعتی، در موج سوم که بشر دوره جنینی آن را پشت سر نهاده است، آدمی خود را با جهشی غیرقابل

تصور و با عمیق‌ترین خیزش اجتماعی و خلاقانه‌ترین نوسازی که جامعه تاکنون به خود دیده است، مواجه می‌بیند.

به نظر تافلر، جوامع موج اول، به سبب وابسته کردن انسان‌ها به زمین، نسلی تربیت کرد که از تفکری محدود، برخوردار بود.

موج دوم با تحولاتی که در پی داشت، اعتقاد آمیخته تمدن کشاورزی را به اقتصاد تولید و مصرف تبدیل کرد، مواد خام از مناطقی دور به کارخانه‌ها منتقل شده، پس از تهیه کالا، به مناطق دور دیگری فرستاده می‌شدند. رسانه‌های همگانی جدید، مردم را در معرض اطلاعات و تصورات ذهنی تازه‌ای درباره سرزمین‌های دور دست قرار می‌دادند. با گسترش تحرک و جابه‌جایی انسان، افق‌های ذهنی گسترش بیشتری یافتند و تحت تأثیر این تحولات، محل‌گرایی کم‌کم از بین رفت و تفکر ملی با گستره وسیع‌تری، شکل گرفت و به این ترتیب، یک ذهنیت موج دومی پدید آمد. در این میان، هم‌سان‌سازی، هم‌زمان‌سازی و تمرکز، بیشینه‌سازی، تخصص‌گرایی و تراکم، قواعد اساسی تمدن موج دوم را تشکیل داده، تصمیم‌گیری‌های اجتماعی با توجه به قواعد مزبور انجام می‌گرفتند.

رو به اتمام نهادن منابع سوخت فسیلی، آلودگی محیط زیست و موارد مشابه که از تبعات تمدن موج دوم بود، بشر را واداشت تا در جست‌وجوی منابع جدید انرژی برآید که در عین حال، به آلوده‌سازی محیط زیست، نیانجامند.

هم‌زمان با جست‌وجوی منابع تازه برای انرژی، انقلاب الکترونیکی و انفجار اطلاعاتی، سبب شده است که بسیاری از کارکنان کارخانه‌ها، به جای ارتباط با مواد خام، با اطلاعات سر و کار داشته باشند و همین مسأله با توجه به گسترش ارتباطات رسانه‌ای، این امکان عمل را به افراد بدهد که از قید و بند کار در کارخانه و ادارات رها شده، کارشان را در خانه‌شان انجام دهند و به این ترتیب هم‌زمان با رجعت بسیاری از افراد شاغل در جامعه به خانه، نظام جدید تولید، به واحدهای تولیدی کوچک‌تری متکی شده، به شکل نامتمرکز درآیند. سقوط تولیدهای انبوه و یکسان و اوج‌گیری تولیداتی متنوع و طبق علایق و سلیقه مشتریان و ایجاد بازارهای کوچک، پدیده دیگری است که تولید انبوه تمدن موج دوم را کم‌رنگ و حذف می‌کنند.

تافلر در معرفی یکی از دیگر مشخصه‌های مهم تمدن موج سوم، از خلاقیت سخن به میان می‌آورد. وی نه تنها از خلاقیت به عنوان عامل پیش‌برنده تمدن موج دوم به سمت تمدن موج سوم یاد کرده، بلکه از این مسأله، به عنوان یکی از نتایج طبیعی تمدن موج سوم نیز یاد می‌کند. وی با تذکر این که اساسی‌ترین ماده خام تمدن موج سوم که فرسایش ندارد، اطلاعات و تخیل است، یادآور می‌گردد: «تمدن موج سوم به یک آرمان شهر عملی در آینده می‌انجامد. در این آرمان شهر عملی، می‌توان تمدنی را دید که به تفاوت‌های فردی امکان بروز می‌دهد و تنوع نژادی و منطقه‌ای و مذهبی و پاره فرهنگی را به جای سرکوب کردن، با آغوش باز پذیرا می‌شود... این تمدن علایق زیادی را به خلاقیت جلب می‌کند».

تحولات اخیر تافلر را بدانجا می‌کشاند که می‌پرسد: «آیا در زمانی که تمدن صنعتی به حال سكرات افتاده است، تقلید از آن بجا است و آیا صنعتی شدن به طریق مرسوم، تنها راه به سوی پیشرفت است». در ادامه، وی با تذکر این که تولید نامتمرکز، انرژی احیاءپذیر، بریدن از شهر، کار در خانه، تولید برای مصرف شخصی به میزان وسیع و مانند آن‌ها که از خصایص تمدن موج سوم هستند، تفاوتی اساسی با تمدن موج دوم داشته، رجعتی دیالکتیکی به گذشته را تداعی می‌کند، خاطرنشان می‌سازد: «به نظر می‌رسد بیشتر کشورهای موج اول، می‌توانند برخی از ویژگی‌های تمدن موج سوم را به خود گیرند، بدون آن که از فرهنگ خود به طور کامل صرف‌نظر کرده یا توسعه صنعتی موج دوم را طی کنند».

تافلر در مورد چگونگی دستیابی به توسعه اخیر، ترکیب فناوری‌های جدید با برخی از ویژگی‌های تمدن موج اول را پیشنهاد می‌کند. وی می‌نویسد: «بسیاری از متفکران آینده‌نگر، تحلیل‌گران اجتماعی، استادان و دانشمندان، اعتقاد دارند که تحول مبتنی بر توسعه صنایع روستایی ساده و کم سرمایه متناسب با روستا از سویی و توجه به فناوری‌های به دقت انتخاب شده، پیچیده و همراه با نظام اقتصادی، هم اکنون در حال تکوین است و ما را به سوی سنتز جدیدی رهنمون است که می‌توان آن را در خلاقیت خلاصه کرد».

بنابراین، تافلر ضمن تبیین تحولات شگرفی که جوامع بشری در اطراف و اکناف خود، شاهد آن هستند، با پیشنهاد ترکیبی از گاندی با ماهواره‌ها، خاطرنشان می‌سازد که خلاقیت در شرایط پیش‌گفته، شرط بقا است و بالطبع، جوامع جهان سوم برای گریز از این که به یک زاغه نشین دهکده واحد جهانی، تبدیل شوند، باید با اتکا به خلاقیت مردمشان، موفق به ترکیب فناوری‌های پیشرفته با مختصات تمدن موج اولی خودشان شوند تا به این ترتیب راه پیشرفت و توسعه اقتصادی و فرهنگی جوامع‌شان را رقم بزنند. مسأله اخیر خاصه برای ایران که اقتصادی تکی محصولی داشته، به شکل اساسی متکی به درآمدهای نفتی است، حایز اهمیت است، زیرا با تمام شدن ذخایر نفتی، بنیان‌های اقتصادی متزلزل کشور به سادگی ویران شده، کشور سرانجامی جز تبدیل شدن به یک زاغه‌نشین در دهکده جهانی را نخواهد داشت.

بنابراین همان‌گونه که در آغاز خاطرنشان شد، اگرچه در برخورد با مسأله خلاقیت، شاید بتوان به آن از مناظر مختلفی نگریست، اما در نهایت منظرهای پیش‌گفته، در انجام با یکدیگر به وحدت می‌رسند. به این معنا که تربیت خلاق کودکان، نوجوانان و جوانان در جریان آموزش، به خلاق بارآمدن این ذخایر انسانی خواهد انجامید و این شخصیت‌های خلاق، به سبب برخورداری از ویژگی‌های شخصیتی مطلوبی مانند: اعتماد به نفس، استقلال اندیشه، نوآوری و مانند آن‌ها که در وجود خود محقق ساخته‌اند، در حل بسیاری از معضلات روانی- اجتماعی جامعه‌شان، مؤثر واقع خواهند آمد و بدین ترتیب نه تنها می‌توانند مانع پسرفت جامعه‌شان در شرایط متحول جهان کنونی شوند، بلکه راه تعالی آن را در دستیابی به سوی توسعه‌ای انسانی، هموار خواهند ساخت.

سوریانو<sup>۱</sup> (۱۹۹۳)، با استفاده از تمثیلی، از اهمیت فوق‌العاده خلاقیت در جوامع آتی سخن می‌گوید. وی با مورد مقایسه قرار دادن سواد و خلاقیت، بیان می‌دارد: «تا یکی دو قرن پیش، تنها مردم قلیلی توانایی خواندن و نوشتن را داشتند و اعتقاد عموم بر آن بود که خواندن و نوشتن، مهارت پیچیده و خاصی است که تنها مردم اندکی می‌توانند از این توانایی، برخوردار باشند. مشابه همین اعتقاد در حال حاضر در مورد خلاقیت وجود دارد. به این معنا که اگرچه در حال حاضر مردم اعتقاد دارند، افراد اندک و قلیلی از ویژگی خلاقیت برخوردارند، اما به زودی روزی فراخواهد رسید که تمامی مردم خلاقیت و خلاق بودن را حق طبیعی تمامی انسان‌ها دانسته، از آن به مثابه ضرورتی برای زندگی انسان‌ها یاد خواهند کرد».

دیویس<sup>۲</sup> (۲۰۰۶)، بعد از گذشت بیش از یک دهه از بیان سوریانو، با تأکید بر بیان وی، در مقاله خویش خاطرنشان می‌سازد، «امروزه، بحث‌های خلاقیت و نوآوری تبدیل به شعار روزمره زمانه ما شده است». اهمیت خلاقیت سبب شده است که پژوهش‌گران زیادی متوجه آن شده، در صدد ترسیم و تدقیق آموزش خلاقیت از سطح سنی پیش دبستان کودکان برآیند که یکی از جدیدترین این روش‌ها، ارتقای خلاقیت کودکان در ارتباط با فناوری‌های جدید می‌باشد.

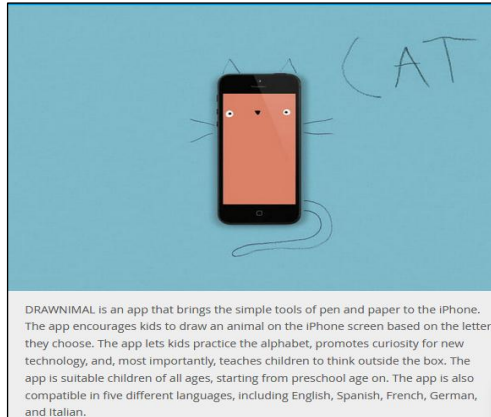
آرنوت<sup>۳</sup> و همکاران (۲۰۱۶)، در بررسی که در سطح کودکان ۵-۳ ساله داشتند، برای مدت سه ماه، آی‌پد در اختیار آنان قرار دادند تا از آن کاربری داشته باشند. بعد از اتمام این دوره، مقایسه گروه آزمایشی (که از امکان عمل بازی و کاربری از آی‌پد برخوردار بودند) و گروه کنترل (که از امکان اخیر بی‌بهره بودند)، نشان داد که کودکان گروه آزمایشی، ضمن دست زدن به بازی‌های خلاق، در صدد گردآوری داده برای پژوهش‌های ابتدایی خویش هستند.

مارش<sup>۴</sup> و همکاران (۲۰۱۶) و امین‌الرعیای<sup>۵</sup> و همکاران (۲۰۱۶) نیز در گزارش پژوهشی خویش از نقش مثبت و مؤثر کاربری از رسانه‌های دیجیتال در افزایش خلاقیت کودکان یاد کرده‌اند. از همین رو برخی از محققان با توجه به یافته‌های اخیر، بر ضرورت توجه اولیا کودکان و مسوولان جامعه به قرار دادن رسانه‌های دیجیتال در دسترس فرزندان تأکید داشته‌اند تا آنان با دستاوردها و ذخایر فرهنگی گسترده‌تری وارد مدرسه شوند.

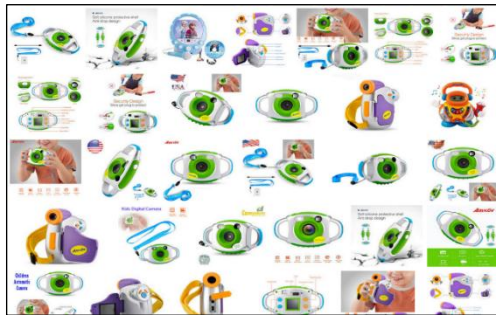
دیهل<sup>۶</sup> و توئل<sup>۷</sup> (۲۰۱۱)، در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، کودکانی که کاربر برنامه‌های آموزشی هستند، در مقایسه با کودکانی که کاربر برنامه‌های تفریحی یا خشن هستند، ضمن آن که به مسایل علمی علاقه بیش‌تری از خود نشان می‌دهند، خلاقیت بیش‌تری هم از خود به منصفه ظهور می‌گذارند.

- 
1. Soriano de Alencar, E. M.
  2. Davies, T.
  3. Arnott, L.
  4. Marsh, J.
  5. Aminolroaya, S.
  6. Diehl, D. C.
  7. Toelle, S. C.

اکبسی<sup>۱</sup> (۲۰۱۶) در مقاله خویش متذکر می‌گردد، استفاده از ICT در سطح کودکان پیش دبستانی، یادگیری را لذت‌بخش‌تر و معنادارتر کرده، مهارت‌های تفکر خلاق را توسعه می‌دهد. مضاف بر این، کودکانی که از فناوری‌های ارتباطی جدید سود می‌برند، از نظر توسعه ذهنی، شکل‌گیری اطلاعات، مهارت‌های حل مسأله و مهارت‌های زبانی بهتر از کسانی هستند که از ICT استفاده نمی‌کنند.



برخی از پژوهش‌گران با توجه به علایق وافر اتحادیه اروپا به خلاقیت و نوآوری، به بررسی مسأله آموزش خلاقیت در دوران پیش دبستان پرداختند. بعضی از بررسی‌های انجام شده، دلالت بر آن دارد که بین آموزش علوم و خلاقیت، همبستگی مثبتی وجود دارد، از این رو پژوهش‌گران با احصای مواردی که در علوم مطرح شده، با خلاقیت مناسب دارند (مانند بازی و اکتشاف، حل مسأله، پرسش و کنجکاوی، استدلال، انگیزه، گفت‌وگو و همکاری)، پیشنهاد می‌کنند با دامن زدن به موارد اخیر، در عمل می‌توان امیدوار بود که خلاقیت کودکان پیش دبستان که در جریان آموزش علوم، تحت آموزش‌های اخیر قرار می‌گیرند، بیش‌تر از قبل خواهد شد (کارمین<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۱۵).



1. Ekici, F. Y.
2. Cremin, T.



منطقی (۱۳۹۰، الف)، در بحث در زمینه آموزش خلاق کودکان پیش از دبستان، از شرایطی یاد می‌کند که ضمن ممانعت از سرکوب خلاقیت اولیه کودکان، بستر لازم را برای تداوم یافتن این خلاقیت، فراهم می‌آورد. مواردی که وی از آن‌ها یاد کرده است، به شرح زیر است:

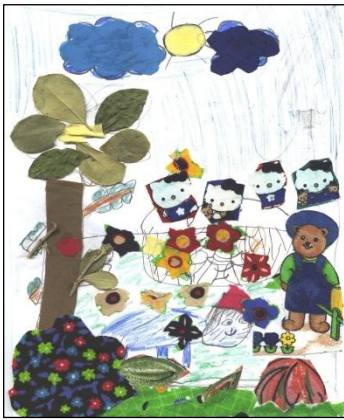
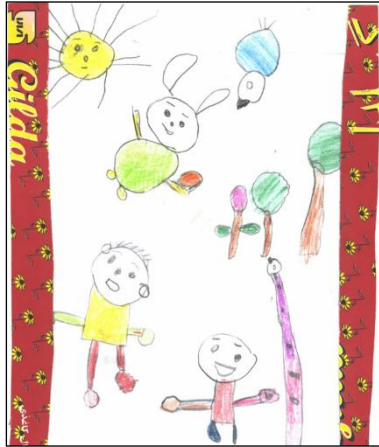
- نگاه مثبت به برخوردهای خلاق کودک با جهان خارج،
- پذیرش تخیلات گسترده فرزند،
- تأیید روحیه نقاد کودک،
- پذیرش استقلال طلبی و اتکای به نفس در کودک،
- تشویق شوخ‌طبعی کودک،
- پیش گرفتن برخوردهای کودکانه با کودک،
- ضرورت همراه شدن با کودک (به جای همراه کردن کودک با خود)،
- ضرورت پرکردن بهینه اوقات فراغت فرزند،
- تهیه وسایل و اسباب بازی‌های انعطاف‌پذیر برای کودک،
- گسترش تجربیات و علایق کودک (در ارتباط با جهان طبیعت، ارتباط با گذشته تاریخی کشور و تجربیات هنری و بازدیدهای علمی)،
- ایجاد فرصت تجربه فضاهای متفاوت،
- استفاده از بازی و خنده در روند تربیت،
- آموزش در روند ایفای نقش،
- استفاده از داستان‌گویی،
- آموزش غیرمستقیم،
- ایجاد مهارت‌های حل بهتر مسأله در کودک،
- انجام بازی‌های فکری و خلاق با کودک،
- تشویق کودک به انجام کارهای هنری (خاصه نقاشی)،
- تشویق کودک به انجام کارهای ابتکاری،
- تلاش در جهت شکوفاسازی استعدادهای کودک.

در موارد اخیر، تلاش شده است تا در درجه نخست اهمیت، فضای کودکانه ذهنی کودک، در وی حفظ شود، در درجه دوم اهمیت، برخوردهای خلاق وی، تأیید و تشویق شود و در درجه بعدی اهمیت، ویژگی‌های شخصیتی که با شخصیت خلاق ملازمه دارند، در کودک تثبیت شود و به همین ترتیب، با آرایه مسایل مختلف برای حل کردن به کودک و احياناً آموزش روش‌های حل بهتر مسایل، بستر لازم جهت خلاق تر عمل کردن کودکان فراهم آید. اما با توجه به ضعف بسترسازی‌های فرهنگی که در مورد تربیت خلاق کودکان در جامعه وجود دارد، اگر توجه خویش را معطوف به محیط خانه کنیم، نقاشی و حل مسأله در جریان نقاشی، از موارد بارزی هستند که در محیط خانه می‌توان بدان توجه داشت.

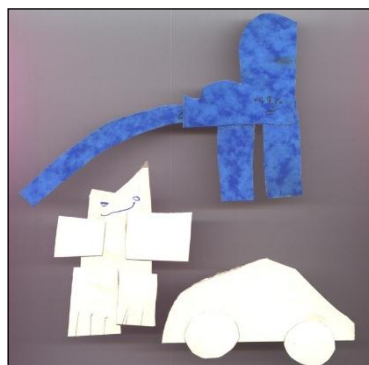
بسیاری از نظریه‌پردازان امر خلاقیت، به سبب علایق وافر کودکان پیش از دبستان به مقوله نقاشی، حل مسأله از طریق نقاشی را روش آموزش مناسبی برای خلاقیت معرفی کرده‌اند. در تصاویری که در ادامه آمده‌اند، مؤلف با ارایه نوعی از حل مسأله مانند کودکی که در خواب، خواب ترسناکی می‌بیند؛ کودکی که از نردبان بالا رفته و افتاده است یا کودکی که حیوان‌ها را دوست دارد و کودکی که حیوان‌ها را اذیت می‌کند، کودکان پیش از دبستانی را تشویق به حل مسایل ارایه شده کرده است:

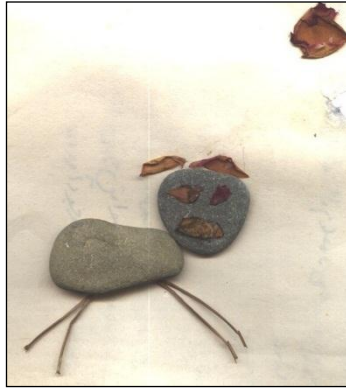


در موارد دیگری نگارنده از کودکان زیر دبستانی خواسته است تا نقاشی خود را به شکلی ابتکاری، ارایه کنند، از این رو مریم ۳ ساله، با بریدن نوارهایی از جعبه دستمال کاغذی، به نقاشی خود جلوه دیگری بخشیده است، شروین با چسباندن سنگی به صفحه نقاشی خود، بیان می‌دارد که پای فرد حاضر در صفحه، به سنگ گیر کرده و افتاده است، دختر کوچک دیگری برای ارایه هرچه زیباتر نقاشی خود، با قیچی کردن پیراهنش، تصاویر آن را برداشته و در صفحه نقاشی خود الصاق کرده است و کودک چهارم، در نقاشی خود ضمن استفاده از مداد رنگی و ماژیک، از تکه‌های پارچه و برگ نیز سود جستگه است:



تهیه نقاشی با مقواهای برش خورده، خمیر یا سنگ، قسمت دیگری از فعالیت کودکان پیش دبستانی است که نمونه‌هایی از آن در زیر آمده‌اند:





منطقی (۱۳۹۰، الف) از نمونه‌هایی از تکالیف پیشنهادی برای کودکان پیش‌دبستانی به شرح زیر یاد کرده است:

- یک نقاشی از زندگی موجودهای زیر زمین بکشید.
- به یک بچه خوشحال فکر کنید. او چرا خوشحال شده است؟ نقاشی او را بکشید.
- در دو صفحه، دو نقاشی تهیه کنید. نقاشی مادری که بچه‌اش را خیلی دوست دارد و نقاشی کودکی که مادرش را خیلی دوست ندارد.
- دو نقاشی تهیه کنید. بچه‌ای که حرف مادرش را گوش می‌کند و بچه‌ای که حرف مادرش را گوش نمی‌کند.
- در دو صفحه، دو نقاشی تهیه کنید. نقاشی مادری که دایم به بچه‌اش می‌گوید، این قدر بازی نکن و نقاشی مادری که با بچه‌اش بیشتر وقت‌ها بازی می‌کند.
- دو نقاشی تهیه کنید. نقاشی مادری که بچه‌اش را دوست دارد و نقاشی مادری که بچه‌اش را دعوا می‌کند.
- در دو صفحه، دو نقاشی تهیه کنید. نقاشی پدری که بچه‌اش را دوست دارد و نقاشی پدری که با بچه‌اش بیشتر وقت‌ها، بازی می‌کند.
- دو نقاشی تهیه کنید. نقاشی بچه‌ای که دوست دارد همیشه آب بازی کند و نقاشی بچه‌ای که بازی کردن با کبریت را دوست دارد.
- در دو صفحه، دو نقاشی تهیه کنید. نقاشی پدری که خسته هست و حوصله بازی با بچه‌اش را ندارد و نقاشی پدری که با بچه‌اش، بیشتر وقت‌ها بازی می‌کند.
- دو نقاشی تهیه کنید. نقاشی بچه‌ای که بیشتر وقت‌ها ناراحت و اخمو است و نقاشی بچه‌ای که با بی‌ادبی سر مادرش داد می‌زند.
- در دو صفحه، دو نقاشی تهیه کنید. نقاشی بچه‌ای که گربه‌ها را دوست دارد و نقاشی بچه‌ای که گربه‌ها را دوست ندارد.
- نقاشی یک حیوان عصبانی و نقاشی یک حیوان خوشحال را تهیه کنید.
- در دو صفحه، نقاشی یک دوست خوش اخلاق و نقاشی یک دوست بد اخلاق را تهیه کنید.
- نقاشی یک بچه بازیگوش و نقاشی یک گربه بازیگوش‌تر را تهیه کنید.

- در دو صفحه، دو نقاشی تهیه کنید. نقاشی مرغی که از جوجه‌اش در برابر حمله گربه‌ها دفاع می‌کند و گربه‌ای که می‌خواهد برای بچه‌اش، غذایی پیدا کند.
  - دو نقاشی تهیه کنید. نقاشی بچه‌ای که پرخوری می‌کند و بچه‌ای که به علت پرخوری دلش درد گرفته است.
  - یک نقاشی در مورد یک کبوتر مهربان و فرزند بداخلاقش تهیه کنید.
  - یک نقاشی در مورد مهربانی‌های گربه‌ها به فرزندانشان تهیه کنید.
- تصاویر زیر روایت تصویری یکی از مراکز آموزش خلاقیت برای کودکان پیش دبستان کشور مالزی است:









بررسی میدانی بازی‌هایی که کودکان ایرانی به انجام آن‌ها مبادرت می‌ورزند، حکایت از آن دارد که برخی از بازی‌ها، بازی‌های فکری و معمایی بوده، کودکان را به تأمل و تدبر وامی‌دارد. بازی‌های راهبردی نیز در همین دسته از بازی‌ها قرار می‌گیرند، تعداد اندکی از بازی‌ها نیز، بازی‌های خلاق هستند که به خلاقیت کودکان دامن می‌زنند. اما نکته مهمی که در این قسمت باید به آن توجه داشت، این است که برای کاربری بازی‌های فکری و معمایی یا خلاق، یک بسترسازی فرهنگی اولیه، از سوی خانواده یا مهدکودک ضرورت دارد و علت قلیل بودن کاربری از بازی‌های خلاق در سطح کودکان خردسال، دقیقاً به خاطر کم توجهی اولیا یا اولیای مهدکودک نسبت به کاربری کودک از بازی‌های دیجیتال است. مصاحبه‌های بهداد، ارشک و محمدرضای ۶ ساله، دلالت بر آن دارند که اولیای این کودکان، هوشمندانه بازی کودک را به سمت مواردی مانند بررسی نقشه محله و شهر کودک یا کشورهای دیگر، هدایت کرده‌اند.

مصاحبه دُرَسای ۶ ساله نیز بیانگر آن است که پدر وی با یاد دادن بازی شطرنج به دخترش، مشوق او به بازی شطرنج با رایانه شده است:

«- دیگه با گوشی چه کار می‌کنی؟»

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



- بهداد قبلاً که کوچک‌تر بودی و 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 جست‌وجو و سرچ هم می‌کنی؟  
آره.

- چی سرچ می‌کنی؟

شهرهایی رو که مسافرت رفتیم، برج ایفل، سی‌شل (سی‌شل نام کشوری است که بهداد آن را نقشه دیده است و البته جالب اینجاست، با وجود آن که خیلی از افراد با این کشور آشنا نیستند، اما بهداد می‌داند این کشور کجا واقع شده است و حتی شکل پرچم آن کشور چگونه است).

- بهداد توی نقشه گوشی بهشته، کجاها رو می‌بینی؟  
شمال، اهواز، خونمون، پاریس، سیبری».

«- ارشک خودت گوشی داری یا از گوشی مامان و بابات استفاده می‌کنی؟

خودم گوشی ندارم، با گوشی مامان و بابام بازی می‌کنم. کم بازی می‌کنم، آخه گفتن خیلی بده.

- توی گوشی مامانت چه بازی‌هایی داری؟

باب اسفنجی دارم، ماشین دارم.

- گوشی بابات هم بازی داره؟

نه، من می‌رم نقشه می‌بینم تو گوشی بابام.

- چه نقشه‌ای؟

نقشه خونمون».

«- خوب محمدرضا، بازی خونه چه جوریه؟

می‌ریزم تو یه خونه، باید دنبال کلید بگردیم در اتاقا رو باز کنیم. اون همش معماست.

- خودت معماهاش رو حل می‌کنی؟

آره. ولی اون جاهایی که ریاضی داره رو می‌گم مامانم بره. مثلاً می‌ری یه چیزی رو از تو اتاق پیدا

می‌کنی که اون جواب یه معما تو یه جای دیگه‌اس. همش همین طوریه».

«- دُرسا خانم تو توی لپ‌تاپ هم بازی داری؟

آره.

- چه بازی‌هایی؟

- بازی شطرنج، چون خودم شطرنج می‌خوام شرکت کنم.

- آهان مسابقات شطرنج؟

آره.

- شطرنج خیلی بلدی؟

آره بلدم.

- از کی یاد گرفتی؟

بابام بهم یاد داده».

از سوی دیگر مطالعات میدانی گروه پژوهش بیانگر آن است که وقتی به کودکان بازی‌های فکری یاد داده شده، نظر کودکان راجع به بازی پرسیده می‌شود، کودکان از انجام این بازی‌ها ابزار رضایت می‌کنند. مصاحبه با آلی ۶ ساله، حاوی نمونه‌ای در همین جهت است:

«- دوست داری توی تبلت، بازی‌های جدید بریزی؟

بله.

- پس خاله دوست داری بازی‌های جدید رو یاد بگیری و بازی کنی؟

آره.

- مثلاً الان من گوشیم رو بهت بدم، دوست داری بازی کنی؟

اوهوم (با اجازه‌ی مربی مهد، بازی مچ‌لند را به آلا دادم و او شروع به بازی کردن کرد).

- خاله می‌دونی بازیش چه جوریه هست؟

نوچ.

- می‌خواهی یادت بدم؟

اوهوم (ببین خاله، اینجا رو ببین، مثلاً این دو تا رو باید با هم عوض کنی، اونایی که رنگشون مثل هم هست، بغل هم، باید با همدیگه باشن. بزن رو صفحه خاله. آهان، آره همین جوریه. آره، یکی دیگه بزن. باید اون‌هایی که هم‌رنگ هستن رو بگذاری کنار همدیگه، ببین اینجا مثلاً باید جای سفید و نارنجی رو با هم عوض کنی، بالاخره من بازی را از روی صفحه‌ی گوشی برایش توضیح دادم و آلا بازی را یاد گرفت).

- خاله بازی رو دوست داری؟

آره.

- برنده شدی عزیزم، دوستش داشتی؟

اوهوم.

- این بازی رو بیش‌تر دوست داری یا بازی‌های تبلت رو؟

این رو بیش‌تر دوست داشتم».

امیرعلی و سنای ۶ ساله، در قسمتی از مصاحبه خویش، از انجام بازی‌های فکری - معمای خود به

شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- امیر علی تو توی تبلت چی داری؟

بازی.

- چه بازی‌هایی داری؟

موتورسواری، بازی جنگی، بازی فکری هم دارم.

- اِ، بازی فکری چه جوریه هست؟

بازی فکریه این جوریه که کلی باید فکر کنی، کلی کار کنی تا در آسانسور باز بشه (منظورش بازی‌هایی است که در جریان آن، باید رمز بازی را دریافت تا در جوایز باز شود).

«- بعد مامانت بهت می‌گه چه بازی‌هایی انجام بدی؟»

اوممم... آره، بعضی وقتا بازی فکری می‌کنم... مثلاً یعنی اون می‌ره یه جا قایم می‌شه... بعد تو باید فکر کنی، پیداش کنی. اگر پیداش نکنی می‌سوزی... اگر پیداش کنی نمی‌سوزی... هی جایزه می‌گیری هی فن‌دقات بیش‌تر می‌شه... با اون فن‌دقا می‌تونی بزنی بترکن، جایزه از توش در بیاد.

مصاحبه با آرش ۶ ساله، نمونه بارزی از سوق دادن کودکان پیش دبستانی به سمت بازی‌های خلاق و ارضای کنجکاوی آنان در جهت مثبت است:

«من یه بازی هوش‌سنج هم دارم.

- چی؟

چی می‌گن؟ برای مغزه.

- آهان، بازی هوشیه؟

آره، مغز آدمو درگیر می‌کنه.

- چه جوریه؟

نگاه کن تو یه چیزی، تو یه... تو یه... تو یه ظرفی یه توپ می‌ذارن، ۲۰ بار می‌چرخونن، سریع... ولی من به سریعی پیداشون می‌کنم.

- باید انتخاب کنی که توپه توی کدوم ظرفه؟

آره.

من یه بازی دارم، یه بازی مثلثیه، چند تا مثلث میان وسط خب، سبز خب، بعدش می‌برنشون اون ور، دوباره یه شکلاهی دیگه میاد، بعد باید جواب بدی توش کدوما رو دیدی، کدوما رو ندیدی.

- چه بازی‌های خوبی... اینا رو توی لپ تاپت داری یا گوشی مامان و بابات؟

تو لپ تاپم دارم.

بعدش یه موشکی هست، شکلاهی خمیر بازی رو نشون می‌ده، مثلاً می‌گه، اگه می‌خواهی موشک درست کنی، باید یه دونه گردی چیز درست کنی، گرد باشه، بعدش بذاری جلوی شیشه‌هاش، من تا حالا درست کردم، چند تا درست کردم، بعدش تو شکل چیزه، تو شکل لپ تاپه، با خمیر بازی نمی‌خواد انجام بدی، کلاً تو لپ تاپه خمیر بازی. بعدش وقتی می‌خواهی گردش کنی می‌ذاریمش وسط، این جوریه می‌کنیم (حالت گرد کردن خمیر با دست را نشان می‌دهد).

- آهان، خوب؟

هی روی لپ تاپت این جوری می‌کنی تا گرد بشه.

من یه بار ماشین درست کردم، اون قد رو برنامه‌هه کار کردم، حتی باهاش فیلم ساختم.

- چه جوری فیلم ساختی؟

اومدم ساختمش، بعد خونه و اینام ساختم کنارش، پارک و اینا، سرسره هست، خودش ساخته، هی

خودش می‌ره جلو، یه عکس باید بگیره از تو لپ تاپت، می‌ره جلو یه عکس، می‌ره جلو یه عکس، می‌ره

جلو یه عکس، بعدش صحنه‌ی سریعش می‌کنی.

- با همون لپ تاپ این کار رو می‌کنی؟

آره، صحنه‌ی سریعش می‌کنی، بعدش میاد تو حافظه‌اش.

- چه جوری اون وقت صحنه‌ی سریع می‌شه؟

یه چیزی هست، یه دماسنجی هست... خوب؟ دماسنجه سرد می‌شه، خوب، یه دستی هم هست، یه

چیزی هست زیرش، زیر اون لپ تاپم خوب، اونو می‌زنم، توش می‌ره جلو، یه دونه این ور هست، یه دونه

این ور... .

- توی دکمه‌هاشه؟

آره.

مثلاً براش یه دونه چیزم ساختم، یه میدون ساختم، خیلی آسون بود، اصلاً کاری نداشت، با مداد

انجامش دادم... مداد توش بود.

- چه جوری؟

می‌بینی.. تو گوش‌ها یه چیزی هست؟ می‌زنی یه ماژیکایی میاد، توش یه چیزایی می‌کشی؟

- آهان، خوب؟

اومدم یه صافی کشیدم، یه گردی هم بالاش کشیدم، یه گردی هم پایینش کشیدم، از اون ته تا بالا،

بعدش وقتی می‌خواستم براش چراغ درست کنم، چراغ اون بالا رو، رو درخته می‌افته، دیگه، ولی من آه

آه، آه، آه، یه دونه صافی کشیدم، یه دونه مثلثی دراز ۴ گوش کشیدم. دوباره یه دونه دیگه کشیدم بالاش،

دو تا گردی گذاختم توش، بعدش ماشینه رو وقتی چراغه می‌خواست تیک تاک کنه، بیاد بالا، پایین بیاد،

بالا پایین یه چیزی... یه چیز ریزی بود اون وسط، هی می‌اومد بالا پایین.

- اون چی بود؟

تو لپ تاپم یه دونه صافی هست این جوری.

- خوب؟

خب، بعدش یه گردی هست اینجا، هی میاد بالا پایین، اون چراغه رو می‌بره بالا و پایین.

- آهان.

بعدش من یه چیزی ساختم.

- چی؟

یه چیزی توی اون گوشیم بود خب، توی لپ تاپم بود، می گم گوشیم... لپ تاپم بود خب، امممم یه شکلائی نشون می داد، مثلاً شکلائی چراغ قوه، ماشین واقعی، قایق، یه قایقی هست خب، چیزه... هم جمع می شه، هم باز می شه.

- خوب؟

چندتا چوبه، باید بستنی بخوری، چند تا فقط، زیاد نمی خواد، باید بذاری دوروبرش، بعدش از اینجا شکلشو می کشی، از تو لپ تاپت که یادت بمونه از کجا، یه پروانه هم داره پشتش... می سازی، می ذاریش تو آب دیگه؟ پروانه داره، می ره جلو عقب... . یه دکمه ای هم هست، لمسیه، دکمه نیستا که این جوری باشه، بعدش بزنی روش بیاد، یه چیزی هست، یه، یه چیزی... اول به دستت صابون می زنی، بعدش یه چیز شیشه ای می ذاری جلوت، بعدش انگشتتو می ذاری روش، بعدش می ذاری روی پروانش، فقط با دست خودت کار می کنه.

یه ماشینایی هم هستن، عکسشونو می اندازن، مثلاً من ماشینامو میارم وسط خونمون خب، عکساشونو می گیرم، طرحشونو درست می کنم.

- طرحشونو عوض می کنی؟

آره، رنگ می زنم بهشون، لاستیکاشونو عوض می کنم.

- با گوشی عکس می گیری؟

ها، آره.

- با گوشی کی؟

با گوشیهههههه... لپ تاپم عکس می اندازه دیگه، با لپ تاپ عکس می گیرم.

یه بازی هم هست اسمش کاسپر تومه.

- خوب؟

فقط برای... مثلاً از خونه ها عکس می گیری، مثلاً توش اطلاعات می ده، اطلاعات چیز می ده، مثلاً تو این خونه چیه یا این خونه از بُن ساخته شده.

- خوب؟

مثلاً می گه این از بتن ساخته شده، این از زرز آهن خالص ساخته شده و اینا.

- از خونه های واقعی عکس می گیری؟

آره دیگه.

- چه جالب.

مثلاً از اعضای بدن عکس بگیری، تار می کنه می ره توی بدن.

- توی بدن رو نشون می ده؟

آره، مثلاً می گه چشما چه جوری ساخته شدن.

- چه جالبه.
- موها چه جوری ساخته شدن، بدن چه جوری ساخته شده.
- بازی هارو چه جوری می‌گیری؟
- اون کاسبرنتومو از بابام گرفتم، اون برنامه... بازی رو هم از پسر عموم گرفتم و این اتوبوس سازی رو هم که از مامانم گرفتم.
- فقط با لپ‌تاپت بازی می‌کنی یا با گوشی مامان و بابات هم بازی می‌کنی؟
- نه، یه بازی هم هست، مثلاً توی گوشی مامانم یه چیزیه، جواب سواله... باید اونو حل کنی.
- چه بازی‌هایی داری؟
- یه ماشین بازی... .
- خوب؟
- یه ماشین بازی‌ای هست، یه ماشین بوگاتی هست توش خب، باید براش شکل بسازی، مثلاً همه چیزاش پاک شده خب، یه صفحه‌ی بوگاتی‌ای هست، باید اونو بذاری وسطش خب، بعد هر چی لاستیک می‌خوای توش بذاری.
- مدلش رو باید عوض کنی؟
- آره مدلش، مثلاً اگر جایی ماشینه رو درست طراحی کنی، یه ماشین دیگه بهت می‌ده.
- ماشین‌ها رو دوست داری؟
- آره، همه‌ی فورماش رو دوست دارم.
- کلاً اتاق من، کلاً اتاق من لایتینگ مک کوئینه با کلش.
- مک کوئینه؟
- آره کلش، دیواراش هم مک کوئینه.
- بعد طرح‌های این‌ها رو از لپ‌تاپ می‌بینید، بعد می‌آید واقعیش رو درست می‌کنید؟
- من لپ‌تاپمو میارم، پسر عموم وسیله‌هاش رو میاره، از لپ‌تاپ نگاه می‌کنیم، می‌ریم تو پارکا... خونه هامون نزدیک نیست، یه پارکی پسر عموم اینا دارن، بعدش می‌گه بیا اینجا، می‌ریم اونجا، بعدش طرحه رو درست می‌کنیم».
- پارسای ۶ ساله، در مصاحبه خود خاطرنشان می‌سازد که او پس از دیدن کارتون فوتبال رباتی، تکنیک‌های آن‌ها را فراگرفته، عیناً در بازی فوتبال خود و دوستانش اجر می‌کند:
- «... بین کارتون‌هایی که گفتی، کدوم رو از همه بیش‌تر دوست داری؟
- فوتبال رباتی.
- چرا؟
- چون بهم فوتبال یاد می‌ده و خیلی با حاله.

- پس فقط برای این که بهت فوتبال یاد می‌ده، دوستش داری؟  
دوستش دارم، چون شوت‌های جالبی توش می‌زنن، هم تکل، هم دربیل.  
یکی از بازیکناشون آخر از همه میاد، اون هر وقت میاد، عضو یکی از تیم‌ها می‌شه، بعد جاش رو تغییر می‌دن تو نیمه اول بعد ۵ تا گل می‌زنه، چون هم دربیل، هم تکل، هم شوتش خیلی خوبه.
- یعنی همیشه این جوریه که ۵ تا گل رو توی یه نیمه می‌زنه؟  
آره.
- مگه می‌شه؟  
آره، اون چون بازیش تکنیکیه، سریعه.
- خوب مگه همه بازیکن‌های تکنیکی و سریع ۵ تا گل توی یه نیمه می‌زنند؟  
خب اون می‌تونه چون که رباته، یه علامت سبز یا یه چیز طوسی رنگ بهش چسبیده، واسه همین می‌تونه از کنار دروازشون بره شوت کنه، گل شه.
- یعنی آدم‌ها نمی‌تونند این کار رو بکنند؟  
نه فقط ربات‌ها می‌تونن، چون که شوتشون سریع و محکمه.
- خوب همه ربات‌ها می‌تونند این کار رو انجام بدن؟  
نه، فقط همون می‌تونه.
- چرا بقیه نمی‌تونن؟  
چون فقط اون رباته، اون جوری طراحی شده.
- آهان.
- آره، تکنیک‌های جدیدم می‌تونیم بهشون یاد بدیم.
- خوب اگه آدم‌ها می‌تونن این چیزها رو به ربات‌ها یاد بدن، چرا خودشون نمی‌تونند؟  
خب کارتون دیگه، واقعی که نیست.
- خوب باشه.
- اما اون ربات‌ها خودشون چند ماه آموزش دیدن، بهشون یه چیزی چسبوندن که می‌تونن اون کارها رو بکنن، اما اون‌ها رو مخفی می‌کردند تا این که موقعش بشه.
- چی رو مخفی می‌کردند؟  
اون چیزهایی که بهشون چسبیده بود که بهشون دستور بده. یه چیزهایی رو گوششونه که بهشون می‌گه چه کار کنید.
- خوب چرا مخفی‌شون می‌کردند؟  
به خاطر این که معلوم نشه ربات‌ها چه قدرتهایی دارن، یعنی مثلاً تو بازی‌های عادی، خیلی قدرتی بازی نکنند، بعد وقتی که بازی‌ها خطرناک شدند، از قدرت‌هاشون استفاده کنند.

- آهان یعنی قدرت‌هاشون رو از حریفاشون قايم کنند که حریفاشون مثل اون‌ها قوی نشن و بعد ببازن؟

آره، مثلاً من تو تيم خودم کاپيتان‌ام به همه بازیکن‌ها گفتم، بايد قدرت‌هامون رو مخفی کنیم، حتی اگر گل خوردیم.

- توی فوتبال رباتی؟

نه، من اونجا بازی نمی‌کنم، تو فوتبال واقعی بازی می‌کنم، به هم تیمی‌های واقعییم گفتم، بايد همین جورى معمولی ادامه بدیم، حتی اگر گل خوردیم تا نیمه دوم.

- چرا؟

چون می‌خواهیم حریفمون رو غافلگیر کنیم، آخه اون‌ها گاردشون رو بستن مثل یه دیوار محکم، اصلاً نمی‌شکنه، ما سعی می‌کنیم ازشون ردشیم، ولی اونا توپ رو می‌گیرن، آخه اگه گاردشون رو بیارن جلو و گاردشون باز بشه، دروازشون هم باز می‌شه، بعد ما کم کم می‌ریم جلو و اون وقت می‌تونیم قدرت‌هامون رو نشون بدیم، واسه همین بايد اول بکشیمشون جلو، گاردشون رو بشکونیم.

- آهان پس به خاطر این که این‌ها رو یاد بگیری، فوتبال رباتی نگاه می‌کنی.

آره».

## ۱۳-۲- تربیت کارآفرین کودکان

مقوله کارآفرینی<sup>۱</sup>، اولین بار مورد توجه اقتصاددان‌ها قرار گرفت و تمامی مکاتب اقتصادی از قرن شانزدهم میلادی تاکنون به شکلی کارآفرینی را در نظریه‌های اقتصادی خود مورد بحث قرار داده‌اند.





جان استیوارت میل کارکرد و عمل فرد کارآفرین را شامل هدایت، نظارت، کنترل و مخاطره‌پذیری می‌دانست و عامل متمایز کننده مدیر و کارآفرین را مخاطره‌پذیری معرفی می‌کرد.

فرانک نایت کارآفرین را به عنوان عنصر اصلی هر نظامی معرفی کرد. وی عدم قطعیت را عاملی جدا نشدنی در تصمیم‌گیری می‌دانست و معتقد بود که در هر کسب و کار، موقعیت منحصر به فردی حاکم است و تناوب نسبی رویدادهای پیشین را نمی‌توان در ارزیابی نتایج احتمالی آینده به کار برد. طبق نظر وی، مخاطره‌های قابل اندازه‌گیری را می‌توان از طریق بازارهای بیمه تعدیل کرد، اما این مسأله در خصوص عدم قطعیت صدق نمی‌کند. کسانی که در شرایط عدم قطعیت شدید به اتخاذ تصمیم می‌پردازند، باید پیامدهای کامل آن تصمیم‌ها را نیز به شکل شخصی بپذیرند. چنین افرادی کارآفرین، یعنی صاحب کسب و کار هستند، نه مدیران حقوق‌بگیری که در خصوص مسایل جاری و روزمره تصمیم‌گیری می‌کنند.

ژوزف شومپتر<sup>۱</sup> فرد کارآفرین را نیروی محرکه اصلی در توسعه اقتصادی می‌دانست که نقش وی عبارت از نوآوری یا ایجاد ترکیب‌های تازه از مواد است.

شومپتر نقش مدیران و افرادی که کسب و کار ایجاد می‌کنند را از مفهوم کارآفرین جدا کرد. از دید وی هر کدام از فعالیت‌های زیر کارآفرینی است: ارایه کالایی جدید، ارایه روشی جدید در فرایند تولید، گشایش بازاری تازه، یافتن منابع جدید و ایجاد هر گونه تشکیلات جدید در صنعت. فرد کارآفرین باید در این میان، صاحبان سرمایه را در خصوص مطلوبیت نوآوری خویش متقاعد سازد.

کرزنر معتقد بود مردم غالباً از فرصت‌هایی که پیش روی آن‌ها است، غافل هستند و از سوی دیگر از روشن شدن این فرصت‌ها که تا دیروز به آن بی‌توجه بوده‌اند، خوشحال می‌شوند.

به نظر کرزنر، مشکل اصلی اقتصاد هر جامعه نشأت گرفته از عدم درک فرصت‌هاست. بنابراین اطلاعات بیشتری در مورد ترکیب و ترتیب عوامل لازم است تا بتوان این فرصت‌ها را درک کرد. به عبارت دیگر کارآفرینی یعنی آگاهی از فرصت‌های سودآور و کشف نشده.

در تبیین عواملی که در تربیت کارآفرین افراد و جوامع مؤثر بوده‌اند، نقطه نظرهای متفاوتی مطرح شده است. برخی از نظریه‌پردازان، روی عوامل اجتماعی و برخی روی عوامل فردی در تربیت افراد کارآفرین تأکید داشته‌اند. ماکس وبر از جامعه‌شناسانی است که روی عوامل اجتماعی در عملکرد کارآفرین افراد تأکید داشته است.

وبر، در بررسی روابط بین توسعه اقتصادی نظام سرمایه‌داری و مذهب پروتستان، به این نتیجه رسید که سه بدعت عمده در اصول فکری مسیحیان پروتستان وجود داشته است که آن‌ها را از پیشگامان نظام سرمایه‌داری ساخته است. این سه بدعت عبارتند از:

۱- منع هرگونه واسطه میان خالق و مخلوق،

۲- دخالت عقل در ایمان،

۳- کوشش برای بهبود معاش یا اخلاق کار.

بدعت سوم، از نظر وبر، نقش اصلی را در توسعه اقتصادی و صنعتی نظام سرمایه‌داری بازی کرده است. وبر در کتاب خود تحت عنوان «اخلاق پروتستان و روحیه سرمایه‌داری» که در سال ۱۹۰۴ به چاپ رسید، تأکید می‌کند که بین اخلاق پروتستان و طرز زندگی پروتستان‌ها و پیشرفت اقتصادی سرمایه‌داری رابطه مستقیم وجود دارد. به عبارت دیگر، تنها محرک پیشرفت اقتصادی نظام سرمایه‌داری اخلاق پروتستان و طرز تفکر پروتستان‌ها بوده است. وبر معتقد است که در اخلاق پروتستان و در هر فرد پروتستان، یک صفت کاری یا اخلاق کاری وجود دارد که بر اساس آن، فرد وجدان کاری خود را در تمام مراحل کاری به ثبوت می‌رساند. این خصیصه اخلاقی موجب می‌شود که فرد با احساس مسوولیت و در نهایت دقت و کارایی، وظایف کاری و شغلی خود را انجام دهد. با این همه، وی اولین محقق بود که بیان داشت ارزش‌های عقیدتی و درونی فرد مستقیماً به رفتار کارآفرینانه منتهی می‌شوند.

در قرن بیستم بعضی از روان‌شناسان و از جمله دیوید مک‌کله‌لند اقدام به طرح نظریه روان‌شناسی توسعه اقتصادی کرد. براساس این نظریه، مک‌کله‌لند معتقد است که عامل عمده عقب ماندگی اقتصادی در کشورهای در حال توسعه، مربوط به عدم درک خلاقیت فردی است. مک‌کله‌لند سعی کرده است که رابطه نامعلومی را که ماکس وبر بیان کرده بود، به وسیله تجربه به دست آورد. به طور دقیق‌تر، مک‌کله‌لند معتقد است که در انسان سه نیاز وجود دارد:

۱- نیاز به توفیق یا توفیق طلبی،

۲- نیاز به قدرت،

۳- نیاز عاطفی یا احساس تعلق.

مک‌کله‌لند برای آزمون تجربی فرضیه‌های خود، ۵۲ بازرگان را در سال ۱۹۶۴ در حیدرآباد هندوستان انتخاب کرد و در ابتدا از هر یک از آنان درخواست کرد که در آزمون نیاز به توفیق شرکت کرده و برای مثال، کاری را انجام دهند.

مک‌کله‌لند از این آزمون نتیجه گرفت، با این که روحیه انسان برای توفیق در دوران کودکی شکل می‌گیرد، ولی در عین حال می‌توان با یک برنامه صحیح آموزشی، روحیه خلاق و رسالت کاری را در افراد به وجود آورد. از این نتایج این نکته استنباط می‌شود که با وجود نظریه وبر، با یک برنامه صحیح تعلیم و تربیت، می‌توان همان رسالت کاری را که ناشی از آیین پروتستان است، در جوامع غیرپروتستان نیز به وجود آورد. بنابراین، براساس نظریه مک‌کله‌لند، جوامع غیرپروتستان نیز می‌توانند با ایجاد روحیه کاری لازم، شرایط را برای صنعتی شدن مهیا سازند.

با توجه به مطالعات میدانی انجام شده، جمع هر دو عامل اجتماعی و فردی در تربیت افراد کارآفرین مؤثر و ذی‌نقش است. از این رو باید به هر دو عامل پیش‌گفته، در تربیت کارآفرین کودکان تأکید داشت.

بررسی ادبیات پژوهشی کارآفرینی در سطح جهان نیز حکایت از عطف توجه پژوهش‌گران به این امر دارد.

اینسولندر<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۵)، در مقاله «یادگیری کارآفرینی در پیش دبستان‌های سوئد، امکان و محدودیت‌های مشارکت فعال کودکان»، گزارش می‌دهند، وب سایت آژانس ملی آموزش و پرورش سوئد از مسوولان و مربیان مهدکودک‌های این کشور خواسته است که آموزش کارآفرینی و کارآفرین شدن کودکان را از مهدکودک شروع کنند.

پژوهش‌گران اخیر خاطرنشان می‌سازند، اگرچه آغاز اندیشه تربیت افرادی کارآفرین از مهدکودک، اندیشه‌ای بلند پروازانه به شمار می‌آید، اما با توجه به تحولات فناوری‌ها، ممکن است با کاربری بهینه از این فرصت، به تحقق خواست اخیر نایل آمد.

تولنتینو<sup>۲</sup> و لاوسون<sup>۳</sup> (۲۰۱۷)، در مقاله‌ای با عنوان «ما در حال رفتن به مهدکودک هستیم، بنابراین به کارت‌های کسب و کار نیاز داریم»، گزارش می‌دهند، با هدف ارتقای آموزش‌های فردی و اجتماعی کودکان مهدکودک، از کودکان درخواست می‌شود که در نقش‌های متفاوتی ظاهر شده و با مربیان و کودکان دیگر در همین زمینه گفت‌وگو کنند. برخی از کارت‌هایی که به کودکان داده می‌شود تا آنان طبق دستور العمل کارت، هویت جدیدی به خود بگیرند، و مثلاً در نقش یک کاسب نقش ایفا کنند.

همان‌گونه که از آن یاد شد، با وجود آن که در تربیت افراد کارآفرین، هر دو عامل خانواده و جامعه مهم به شمار می‌روند، اما از آنجا که در کتاب حاضر، آموزش کارآفرینی کودکان پیش دبستان مدنظر است و کودکان پیش دبستان خیلی در جامعه وارد نشده‌اند، در این قسمت تکیه بحث را روی عوامل فردی گذاشته، با توجه به عوامل خانوادگی، تربیت کودکان کارآفرین مورد بحث قرار می‌گیرد.

برای تربیت کودکان کارآفرین در سطح پیش دبستان، سه اصل مهم باید مورد توجه قرار بگیرد. اصل نخست تربیت کودک به گونه‌ای است که وی فردی خودمدار نباشد و در تحلیل جهان هستی، تنها و تنها خودش را نبیند و همه چیز را معطوف به خودش نخواهد. اگر تربیت کودک به گونه‌ای باشد که فردی جمع‌مدار بوده، احساس مسوولیت اجتماعی داشته باشد و خود را نه تنها در برابر انسان‌های دیگر، بلکه در برابر دیگر عوامل زیست محیطی نیز مسوول بداند، در آن صورت فرد کارآفرین، در بزرگسالی حتی به بهای تخریب زیست محیط و کشتار انسان‌ها، حاضر به کسب سود نخواهد بود. تربیت انسان‌ها به گونه‌ای که خود را در برابر دیگران و هستی مسوول احساس کنند، سبب خواهد شد که اگر فردی کارآفرین نیز شد، افق کارآفرینی خود را محدود در سود و کسب سود هر چه بیش‌تر نداند،

- 
1. Insulander, E.
  2. Tolentino, E.
  3. Lawson, L.

بلکه قله نهایی کارآفرینی خویش را رسیدن به امکاناتی بدانند که با آن خیر، رفاه و سعادت انسان‌های دیگر و حتی عوامل زیست محیطی خود را رقم بزنند.

اصل دوم و سوم، تربیت خلاق کودک (به عنوان یکی از عوامل مؤثر در کارآفرین واقع شدن فرد) و تربیت کارآفرین کودک هستند که در ادامه از تک‌تک آن‌ها یاد خواهد شد.

برای تربیت خلاق کودک اولیا باید ضمن ایجاد ویژگی‌های افراد خلاق در کودک، الگویی عملی از خلاق عمل کردن خود در برابر فرزندشان مطرح کنند. مضاف بر این، معرفی الگوهای خلاق دیگر برای کودک و تشویق عملکرد خلاق وی از دیگر مواردی است که توجه بدان ضرورت دارد.

تشویق مواردی نظیر متفاوت اندیشیدن و به چالش کشیدن افکار مرسوم توسط کودک، ریسک‌پذیری، تحمل ابهام و بارش فکری در مواجهه با مسایل مختلف و کوشش در حل مسایل به شیوه‌ای عقلانی، از ویژگی‌های مطلوبی است که در افراد خلاق ملاحظه می‌شود. به همین ترتیب اولیا باید برای تربیت خلاق کودکان، تلاش کنند، الگویی خلاق از خودشان در برابر کودک ترسیم کرده، به نمایش بگذارند. انجام بازی‌های خلاق در محیط خانه، امری ذاتی‌تر است که اولیا نباید از آن غافل باشند، به عنوان مثال، نگارنده در جریان طرح بازی‌های خلاق برای فرزندانش، ضمن برگزاری المپیک‌های مختلف در خانه، از هر یک از فرزندان خود می‌خواست تا آن‌ها با ارایه بازی ابداعی خودشان، مجموعه‌ای از بازی‌ها را بین خود و اولیا به مسابقه بگذارند و در نهایت نفرات اول، دوم و سوم المپیک (از جمع خانواده ۵ نفره) مشخص گردند.

طرح الگوهای خلاق دیگر در لسان داستان و قصه برای کودک، امر مهمی است که همچون بذری در دل کودکان نشسته، سبب می‌شود کودکانی که در دوران دیگرپروری اخلاقی خویش به سر می‌برند، با الگو قرار دادن افراد خلاق که برای آن‌ها با ابهت و شکوه بسیار مطرح شده‌اند، سعی کنند با پیگیری رفتارهای مشابه، گام در مسیر آنان بگذارند.

جهت تربیت کارآفرین کودک، مشابه آنچه در تربیت خلاق کودک از آن یاد شد، باید اجرا شده، مضاف بر آن، کودک نسبت به کسب و کار و کسب درآمد در محیط خانه و به تدریج در سطح اطرافیان و در بیرون تشویق شود.

همان‌گونه که در تربیت خلاق فرزند، نقش الگویی اولیا کتمان‌ناپذیر است، نقش الگویی اولیا در تربیت کارآفرین فرزند تردیدناپذیر است و اولیای کارآفرین، در غالب موارد در تربیت فرزند کارآفرین موفق بوده‌اند، به نحوی که بسیاری از افراد کارآفرین ادعان داشته‌اند، خانواده کارآفرین، فرد را کارآفرین تربیت می‌کند.

طرح الگوهای کارآفرین در داستان و نمایش و فیلم، امر مهم دیگری است که مفهوم کارآفرینی را به شکل عمیقی در ذهن کودک ثبت می‌کند. بالطبع هر چه اولیا در ارایه الگوهای عینی و ملموس برای فرزند تلاش بیش‌تری داشته باشند، نتایج ارزشمندتری در این میان خواهند گرفت.

در اینجا لازم به یادآوری است که برخی از کارآفرینان بزرگ، کسب و کار خود را در دوران کودکی و حتی پیش دبستان خود شروع کرده‌اند.

مقاله «بررسی کودکانی که دنیای کسب و کار را حیرت زده کرده‌اند»، درباره کوری نیوس که در عمل از ۶ سالگی کسب و کار کارآفرین خویش را شروع کرد و در ۱۲ سالگی رسماً به عنوان یک کارآفرین در جامعه مطرح شد، می‌نویسد:

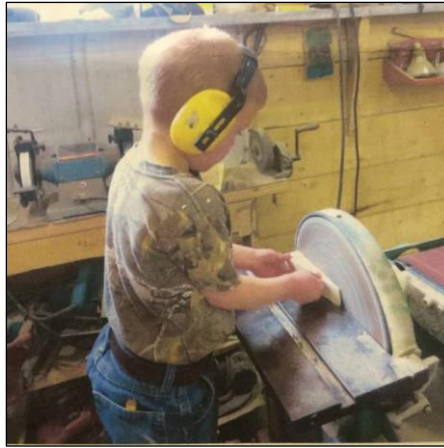
«کوری نیوس اکنون ۱۲ ساله است. احتمالاً همه ما در این سن مشغول تفریح و انجام سرگرمی‌های رایج بوده‌ایم. با این حال کوری با تأسیس برند Mr.Cory's Cookies در دهه اول زندگی خود یکی از مشهورترین کارآفرینان دنیا لقب گرفت. ماجرای جالب این کودک از جایی شروع شد که استفاده از اتوبوس برای رفتن به مدرسه، تبدیل به یکی از زجرآورترین کارهای روزمره وی شد. مادر کوری در این باره می‌گوید: یک روز کوری از مدرسه بازگشت و به من گفت که دیگر قصد استفاده از اتوبوس را ندارد و قصد خرید ماشین شخصی دارد. ابتدا حرف او را چندان جدی نگرفتم. به هر حال همه کودکان در این سن و سال حرف‌های عجیب و غریبی را به زبان می‌آورند. با این حال برخلاف انتظار خانواده، کوری تابستان همان سال کار خود را با فروش شکلات در محله‌شان شروع کرد. تنها با گذشت چند ماه از آغاز کار، کودک شش ساله تصمیم به توسعه کسب و کارش در کل نیوجرسی گرفت. فروش لیموناد و کیک‌های خانگی ایده‌ای بود که نیوس با آن رؤیای پس‌انداز برای دوران تحصیل دانشگاهی را پروراند.

استقبال مردم محلی از کیک‌های خانگی باعث افتتاح سایت Mr.Cory's Cookies و فروش آن‌لین طیف وسیعی از کیک و کلوچه شد. نکته جالب این که برند کوری در حال حاضر با شرکت‌های خرده‌فروشی معتبری از قبیل بارنیز نیویورک و پاتری بارن، همکاری دارد» (سایت فرصت امروز).

بعضی از نظریه‌پردازان کارآفرینی بر این باورند که دادن پول توجیبی مستمر به کودکان، در عمل کودکان را به صورت کارمندانی که سر هر ماه در انتظار دریافت حقوق هستند درآورده، روحیه کارمندآب بودن را در آنان نهادینه می‌کند که این روحیه در تعارض با روحیه کارآفرینی است، از این رو بهتر است اولیا به جای دادن پول توجیبی به فرزندشان، با احاله مسوولیت‌های مختلفی به او- نظیر انجام برخی از کارهای داخل یا خارج خانه یا انجام برخی از تعمیرات جزئی مورد نیاز خانه، ماشین شویی، تمیز کردن قسمتی از خانه، کار در باغچه- در برابر کار انجام شده فرزند، دستمزد و حق‌الزحمه به فرزندشان پرداخت کنند.



اولیا در فراز دیگری از اقدام‌هایشان می‌توانند با استفاده از موقعیت‌های مختلف- نظیر وقتی که با خانواده به یک رستوران رفته‌اند- با درخواست نقد و بررسی خدمات ارائه شده در رستوران به مشتریان از فرزندشان، در عمل یک کلاس کارآفرینی برای فرزند خود ترتیب بدهند. در گام بعدی، اولیا می‌توانند امکانی برای تجربه کارآفرینی کودک در محیط منزل فراهم آورند. به عنوان مثال، اولیا می‌توانند تهیه اسباب بازی‌های مورد علاقه کودک برای خودش را تشویق کنند:



به همین ترتیب، تهیه کارت پستال‌ها یا هدایای مورد نظر اولیا برای اطرافیان (نظیر رنگ‌آمیزی یک سنگ یا تهیه یک شیی دکوری با چسباندن چند سنگ به هم و ایجاد طرحی جالب) را به فرزندشان سفارش بدهند. خرید کاغذهای ابر و مه و باد از کودک و مانند آن، از دیگر اقدام‌های اولیا در این میان به شمار می‌آید.

کودک پس از کسب چند تجربه در محیط خانه، می‌تواند (با نظارت دورا دور اولیا) به محیط بیرون هدایت شده، دست به کسب و کاری هر چند جزئی بزنند. نگارنده نیک به یاد دارد که فرزند پیش دبستان وی قسمتی از تمبرهای خارجی خود را که نگارنده برای گسترش علایق آنان، برای فرزندانش

تهیه کرده بود، در سطح محل به دوستانش می‌فروخت. فروش سکه‌های خارجی و در فراز دیگری به فروش رساندن بادکنک خالی و بادکنک‌هایی که با آب پر شده بودند (و قیمت آن‌ها ۵۰٪ بیش‌تر از بادکنک‌های باد نشده بود)، از دیگر اقدامات کارآفرین فرزند خردسال نگارنده بود. البته در برخی از کشورهای خارجی با سنت کردن روزهایی که در آن، کودکان به خیابان‌ها آمده اسباب بازی‌های دست دوم خویش را به فروش می‌رسانند، بستری اجتماعی برای کارآفرین شدن فرزندان جامعه‌شان را فراهم آورده‌اند.



تصاویر زیر متعلق به روز ملکه در سال ۲۰۱۰ هلند است. در این روز که عنوان روز ملکه را دارد، در کنار سنت پاسداشت ملکه، کودکان هلندی ضمن گذاشتن تاج ملکه، به خیابان‌ها آمده، وسایل دست دوم خویش را به معرض فروش می‌نهند. البته برخی از کودکان هم با ابداع بازی‌هایی سعی در کسب درآمد می‌کنند، به عنوان مثال، یکی از کودکان با ایجاد دایره‌ای در یک مقوا، برادر کوچک‌ترش را پشت مقوا گذاشته بود و بچه‌های دیگر می‌توانستند پس از پرداخت پول معین شده، با یک ابر اسفنجی آبدار،

صورت کودک همکار را که از دایره مقوا بیرون زده بود، هدف قرار داده، خیس کنند. کودکان دیگری هم با کمک مادرشان به تهیه شیرینی یا دسر اقدام کرده بودند که محصول تهیه شده خودشان را به معرض فروش نهاده بودند.





همزمان با ایجاد امکانی برای کسب و کار کودک، ایجاد تجربه سود بردن برای کودک امر مطلوبی است، منتها باید توجه داشت که این کسب سود نباید از طریق راهی مانند پس انداز در بانک باشد و ترجیحاً باید در موردی مانند فروش و سرمایه گذاری (در حد کودکانه خودش) باشد.

البته کودکان پیش دبستانی که به سمت اقدام‌های کارآفرین تشویق می‌شوند، ممکن است در مسیر ریسک‌های مالی خودشان و کسب و کار کوچکی که راه انداخته‌اند، متحمل شکست نیز بشوند، اما اولیا باید با توجه لازم، تلخی شکست را از کام کودکان بزدایند و به کودک تفهیم کنند که در مسیر کارآفرینی وی شکست گامی به سوی موفقیت نهایی است و شکست همواره مترادف یأس و ناامیدی نبوده، بلکه راه‌های اشتباه فراروی فرد کارآفرین را به وی می‌نمایانند.

آخرین نکته‌ای که در امر کارآفرینی فرزند باید مورد تأکید خاص قرار گیرد، ترسیم افق نهایی کارآفرینی است، به این معنا که در عرف انسان‌های خودمدار، غایت کارآفرینی کسب سود بیش‌تر و بیش‌تر است، اما در عرف انسان‌هایی که خود را در برابر جمع و جامعه جهانی خویش مسوول می‌پندارند، غایت کارآفرینی کسب پول نبوده، غایت خدمت هر چه بیش‌تر فرد کارآفرین به جامعه و جامعه جهانی و عوامل زیست محیطی خودش است که بالطبع این افق، افقی انسانی و مورد عنایت دیدگاه‌های دینی و معنویت‌گرا است.

## ۱۴-۲- سوادآموزی نسبی



کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید سوادآموزی نسبی کودکان پیش دبستان را به همراه دارد. پلوومن و همکاران (۲۰۱۲) در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، کودکان در جریان کار با فناوری‌ها می‌آموزند که فناوری‌ها فرصت‌هایی برای کسب اطلاعات مورد نظر، ارسال پیام‌های تصویری، سفارش کالا،

طراحی چیزها و مانند آن‌ها برای‌شان پدید می‌آورد. ترگالووا<sup>۱</sup> و روسون<sup>۲</sup> (۲۰۱۷) و ریندرز<sup>۳</sup> و واتانا<sup>۴</sup> (۲۰۱۴) نیز روی ارتقای یادگیری کودکان پیش دبستانی کاربر بازی‌های دیجیتال (نظیر کسب مهارت شمارش) تأکید می‌ورزند. هسو<sup>۵</sup> و همکاران (۲۰۱۳) نیز گزارش می‌دهند، در بررسی که آنان در سطح ۳۵۲ نفر از معلمان پیش دبستان داشتند، آنان بر تجربه انجام بازی‌های دیجیتالی و اثر مثبتی که بازی روی کودکان پیش دبستانی آنان دارد، صحنه نهاده و نظر مساعدی در این جهت از خود اعلان می‌دارند.

1. Trgalova, J.  
2. Rousson, L.  
3. Reinders, H.  
4. Wattana, S.  
5. Hsu, C.

بنابراین حتی اگر آموزش فعالی را که پیشتر از آن یاد شد، در حد کودکانی که سطح پردازش ذهنی بالاتری دارند، محدود بدانیم، سوادآموزی در جریان کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید، امر عامی است که همه کودکان را دربرمی‌گیرد.

مصاحبه‌های انجام شده با عرشیا و حدیث ۶ ساله، مصادیقی از آموزش فعال و آموزش برنامه‌ریزی (راهبردی) در کودکان را به دست می‌دهند:

«- آهان دیگه به جز دانلود چه کار می‌کنی؟

می‌رم تو اینترنت.

- خوب؟

می‌زنم مثلاً ماشین‌های سرعتی.

- عکس‌هاشون رو نگاه می‌کنی؟

آره، یه موقعیم که اینترنتمون انقدره (با دست مقدار زیاد را نشان داد)، می‌رم فیلماشونم نگاه می‌کنم.

- آهان خوب دیگه چی؟

بیش‌تر موقع‌ها می‌زدم جوکر.

- جوکر؟

آره.

- فیلمش رو دوست داری؟

نه، فیلمشو دارم.

- گفتی نه، یعنی دوست نداری؟

چرا دوست دارم.

- چه چیز اون رو دوست داری، ترسناک نیست؟

نه، دیوونس (خنده)، من ترسو نیستم.

- بعد مگه تو می‌تونی بنویسی که این‌ها رو سرچ می‌کنی؟

آره، بلدم.

- چه جوری؟

اینجا بهمون شکلشو یاد می‌دن که هر کدوم چه جوریه شکلش، بعد مثلاً می‌گن این (ص) ساده،

بعدش من اگه ندونم چه جوریه، از مامانم می‌پرسم.

- مثلاً؟

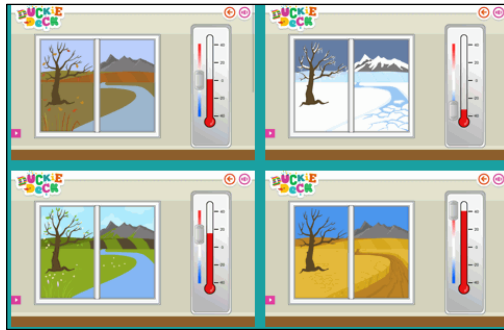
مثلاً من همش می‌نوشتم جوکل، "ل" می‌نوشتم، آخرش مامانم گفت بچه باید آخرش "ر"

بنویسی».

«- بازی هاید چه جوریه؟



هایده یه دونه باغ داره، بعد زمینم داره، یه دونه خونه بزرگم جلو باغمو، بعد اونجا یه دونه کشتی داره که وقتی کشتی میاد، بعضی موقعها چیزایی رو که میخواد، ما باید داشته باشیم، بهش بدیم تا این کشتی راه بیفته بره، بعد یه دونه عکس خونهام هست، اگه بزینم روش، می‌ریم خونه، خیلی چیزای دیگه‌ام داره».



آموزش حروف الفبای فارسی و اعداد توسط برخی از بازی‌ها، مقوله‌ای است که بعضی از کودکان پیش دبستانی در مصاحبه‌های خود به آن اشاره داشته‌اند. مادر سنای ۳ ساله و معراج، عماد و سوگند ۶ ساله، از آموزش حروف الفبا و یا اعداد در روند بازی‌های دیجیتال به شرح زیر یاد کرده‌اند:

«- شما برنامه‌های آموزشی هم توی گوشتون دارید؟»

من ندارم، ولی باباش داره که الفبا و اعداد رو یاد می‌ده. الفبای انگلیسی رو هم یاد می‌ده یا اسم حیوونا رو یاد می‌ده. سلنا هم با اونا بازی می‌کنه».

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

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

- انگلیسی هم به نظرت 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 می‌تونم بری الفبا رو یاد بگیری، تو دفتر بنویسی».

«- عماد جان، تو با تبلت چه بازی‌هایی انجام می‌دی؟»

کارواش، حروف الفبا. توی بازی کارواش ماشین می شورم و حروف الفبا یاد می گیرم.  
- عماد جان چند تا از حرفهایی که یاد گرفتی رو برای من بگو.  
س م د ا.

- می تونی این حرفها را برام بنویسی (عماد حرفها را درست می نویسد).  
«- شما چه بازی هایی توی گوشه مامانت داری؟  
من بازی آرایش السا و آنا رو دارم. بازی بهشت آشپزی دارم، ولی یه کم سخته. بازی شهرک الفبا هم  
لعیا چون گفته ریختم توش. بعد بازی گل مرادم دارم.  
- لعیا چون کیه؟  
معلم کلاسمه.  
- بازی شهرک الفبا چیه؟

لعیا چون داره بهمون یاد می ده، از رو نوشته ها یه سری کلماتشونو بخونیم. بعد مثلاً به مامانا تو واتساپ  
پیام می ده، امروز حرف میم. بعد می ریم تو برنامه ش. شکشو، حروفشو، میوه هاشو اینا رو نشونم می ده، مام  
تمرین می کنیم. روز بعدشم تو کلاس تمرین می کنیم دوباره. بعد مثال می زنیم. میم مته میز و اینا. عدد ا رو  
هم می خونیم باهاش. بعضی موقعه ها خودم جلوتر می رم کلمات جدید رو زودتر یاد بگیرم».



کودکان در جریان مصاحبه های خود از آموزش زبان انگلیسی توسط بازی های دیجیتالی سخن  
گفته اند. قسمتی از مصاحبه آرتین و آیین ۶ ساله، در همین زمینه به شرح زیر است:

«- اسم بازی هات چی هست؟  
پونی کوچولو، زبان هم دانلود کردم.  
- یاد می گیری؟  
آره.  
- بلدی حرف بزنی؟  
آره.

- یعنی بلدی با من انگلیسی حرف بزنی؟  
نه، مثلاً کلمات و خوراکی و این چیزا رو بلدم، مثلاً اپل.  
- پس هنوز بلد نیستی حرف بزنی؟  
نه».

«- سی‌دی‌های آموزشی هم می‌بینی؟  
سی‌دی زبان دارم.

- دوست‌ها هم سی‌دی‌های آموزشی می‌بینند؟  
اونایی که کلاس زبان می‌رن آره».

اما نکته مهمی که باید در جریان آموزش زبان انگلیسی کودکان خردسال بدان توجه داشت، آموزش زبان انگلیسی با شیوه‌های بسیار جذابی است که کودکان را به میزان زیادی جذب خویش کرده، مضامین یادگیری شده را به خوبی در اذهان آنان می‌نشانند. سارینای ۶ ساله گزارش می‌دهد، کلمات انگلیسی را در جریان بازی پرورشی که دارد، آموخته است:  
«تو این بازی باید از بچه نگه‌داری کنیم.

- مامان بچه چی گفت؟

گفت: Good morning.

حالا بچه باید بره حموم.

- بچه رو با چی می‌شوری؟

کرمه شامپو هم هست.

- سارینا از این بازی‌های آرایشی نداری؟

دارم، ولی نمی‌تونم نصب کنم، حافظه‌ام پره.

- خوب بازیش چه شکلی هست؟

چیزای آرایشی داره، از اونایی که می‌زنیم اینجا.

- اسماشون چیه؟

رژ، سایه.

- اِ بچه که تازه حموم بود، باز داری چه کارش می‌کنی؟

نه، این خوشبو کنندس.

- اگه خوشبو کننده زنی، چی می‌شه؟

اگه بره دکتر، دکتر معاینه‌اش نمی‌کنه. مامانش گفت نایس، نایس، یعنی خوشگل».

«... خب رادین برای من نقاشی کشیدی؟

آره! الان می‌رم میارمش.

- بینم نقاشی تو چه نقاشی قشنگی هست. کی رو کشیدی؟  
بن تن با مرد گیاهی.
- عالیهِ خیلی قشنگ کشیدی!
- بن تن با مرد گیاهی می جنگه!
- اینجا چی نوشتی؟
- VS ینی مقابله (مقابله).
- اینجا باید باهم بجنگن.
- آره! مرد گیاهی می خواد دست بن تن و قطع کنه».



- زهرای ۶ ساله، از آموزش زبان به شکل پرسش و پاسخ خبر می دهد:
- «- زهرا چون تبلت یا گوشی داری؟  
تبلت دارم، ولی خرابه.
- قبلاً که سالم بود، با اون چه کار می کردی؟  
پازل، نقاشی، انگلیسی، بازی آشپزی، ضبط صدا. صدای خودمو ضبط می کنم، گوش می دم.
- الان انگلیسی هم بلدی؟  
یه ذره.
- چه جور انگلیسی کار می کردی؟  
اون مثلاً می گه بز انگلیسیش چیه، بعد ما باید جواب بدیم».
- یوسف و مبینای ۵ ساله و پانته‌آی ۶ ساله، از آموزش زبان در جریان شعر، آهنگ و ترانه یاد کرده اند:
- «- وقتی می ری توی بازار فقط بازی دانلود می کنی؟  
توی بازار همه چی داره، انگلیسی ام داره.
- انگلیسی دیگه چیه؟  
تو انگلیسی بلدی، مته من؟
- آره بلدم، مگه تو هم بلدی؟

اگه راس می گی ای، بی، سی رو بخون.  
- ای، بی، سی... دیدی من بلدم، حالا تو بخون، اگه بلدی.  
ای، بی، سی ... همه رو بلدم.  
- آفرین، کی بهت یاد داده؟  
مامانم، مامان توام بهت یاد داده؟  
- آره! یوسف پس تو با گوشی انگلیسی هم می خونی؟  
آره اینا رو خریدم، می خونم. بیا توام نگاه کن. ای، بی، سی داره از اول تا آخر می خونه، منم یاد گرفتم  
می خونم، بعدشم با هم دیگه دست می زنیم.  
- چه قدر برنامه انگلیسی زیاد داری توی گوشی؟ همه اش مال خودته؟  
مال من و مامانه، با هم دیگه می خونیم، آهنگ می خونه برام، می خوام توام گوش کنی؟ خیلی قشنگه».  
- «مبینا بازی هات چه طوریه؟  
با شعر و موسیقی، زبان یاد می ده.  
- بهتره از کتاب خوندن و زبان یاد گرفتن؟  
آره، آخه جذاب تره خاله، حوصله ات سر نمی ره، انگار داری بازی می کنی».  
- «پانته آ چیزی هم یاد گرفتی؟  
آره.  
- چی؟

شعر انگلیسی... (پانته آ شروع به خواندن یک شعر بچه گانه انگلیسی می کند)».  
نکته اخیر بیانگر خطر فزاینده ای است که کودکان خردسال کاربر بازی های دیجیتال را تهدید می کند، به این معنا که کودکانی که هنوز با الفبای زبان مادری خود آشنا نشده اند، در عمل با شیوه های بسیار جذاب آموزشی، به یادگیری الفبای زبان انگلیسی و برخی از کلمات و شعرهای انگلیسی می پردازند و با ادامه همین روند، با آموزش کامل زبان انگلیسی در سال های بعد، پیش از آن که آنان فرصت آشنایی با فرهنگ خودشان را یافته باشند، با فرهنگ غرب آشنا شده، تحت تأثیر آن قرار خواهند گرفت.

## ۱۵-۲- آموزش غیررسمی

برتوزی<sup>۱</sup> (۲۰۱۲) در مقاله ای با عنوان «کشتن برای زنان: بازی شکار و توانمندسازی زنان»، خاطرنشان می سازد، «برخی از بازی های پرترفدار، دارای مضمون شکار و کشتن برای زنده ماندن

هستند. وی در ادامه می‌نویسد، هرچند به لحاظ تاریخی انجام بازی‌های پرخشونت و مبتنی بر کشتار مطلوب طبع مردان است، اما زنان هم به تدریج وارد دنیای بازی‌های دیجیتال می‌شوند و به بازی‌هایی مانند شکار و کشتن می‌پردازند. انجام این بازی‌ها در عمل به زنان می‌آموزد که آنان در شرایط پرتنش، رقابتی و تهاجمی، چگونه زنده بمانند و موفق شوند. انجام بازی‌هایی از این دست، سبب می‌شود که زنان بر تناقضات جنسیتی که در جهان بیرون برای آنان وجود دارد، غلبه کنند.»



آن چه برتوزی از آن یاد می‌کند، اتخاذ مواضع صریح فمینیستی است که بر هر فردی عیان بوده، ممکن است به سادگی افراد را به جبهه‌گیری در برابر آن وادارد.





اما روش‌های دیگری هم وجود دارد که می‌توان با اتکا به آن‌ها، القائات مورد نظر را به گونه‌ای به جمعیت هدف انتقال داد که جبهه‌گیری‌های مشابه آن چه از آن یاد شد، در برابر آن شکل نگیرد. یکی از این روش‌ها، آموزش غیررسمی<sup>۱</sup> یا پنهان می‌باشد.

اصطلاح آموزش غیررسمی، اصطلاحی تقریباً نوپدید است و از این رو، تعابیر و برداشت افراد صاحب‌نظر از آن، هنوز به وحدت نظر نرسیده است.<sup>۲</sup>

کومیز به عنوان یکی از اولین نظریه‌پردازان آموزش غیررسمی، این آموزش را به شرح زیر، تعریف می‌کند:

آموزش غیررسمی، عبارت از هرگونه آموزش منظم و سازمان یافته، خارج از چارچوب نظام آموزش رسمی است که فرصت یادگیری را برای فرد فراهم می‌آورد.

یونیسف، در تعریفی که در سال ۲۰۰۵ از آموزش غیررسمی ارائه کرده است، این آموزش را آموزشی برای تمامی سنین، و رفع نیازهای پدید آمده افراد می‌داند.



برخی از پژوهش‌گران یادگیری غیررسمی را یادگیری خاصی می‌دانند که «خارج از یک برنامه درسی مستقیم» و «خارج از دیوارهای مدرسه»، رخ می‌دهد.

محققان دیگری تأکید می‌ورزند، در آموزش غیررسمی که معمولاً در بیرون از مدرسه صورت می‌پذیرد، به سبب آن که محتوای آموزشی با توجه به نیاز فراگیران تهیه و تدوین شده و از ساخت‌مندی کمتری برخوردار است، انگیزه درونی فراگیران را معطوف به خود کرده، آنان با علاقه بیشتری به این آموزش می‌پردازند.

مزایا و جذابیت‌هایی که در آموزش غیررسمی وجود دارد، سبب شده است که برخی از نظریه‌پردازان، ادغام دو آموزش رسمی و غیررسمی را در دستور کار خود قرار دهند. ریموند، خاطر نشان می‌سازد، رویکرد

---

## 1. Informal learning

۲. به همین سبب هم هست که آموزش غیررسمی با معادل‌هایی مانند: Informal، Non formal، Lifelong education، Adult education، Vocational education و نظایر آن به کار برده شده است.

برنامه‌های شخصی، مشارکت دادن دانش‌آموزان در برنامه‌ریزی، اجرا و ارزیابی، خودیادگیری، اجازه انتخاب موضوع به دانش‌آموزان و موارد مشابه، در نظام آموزش رسمی، تحت تأثیر آموزش‌های غیررسمی، صورت پذیرفته است» (منطقی، ۱۳۹۰).

۱. باید توجه داشت که مفهوم یادگیری غیررسمی یا پنهان، متفاوت از مفهوم یادگیری زیرآستانه‌ای (یا تبلیغات نامریی) است که در دهه‌های اخیر مطرح شده است. دانشنامه ویکی‌پدیا در توصیف یادگیری زیرآستانه‌ای می‌نویسد: «محرک‌های زیرآستانه‌ای (Subliminal stimuli) در تقابل با محرک‌های فراآستانه‌ای به هرگونه محرک حسی که پایین‌تر از آستانه مطلق فردی برای ادراک آگاهانه باشد، اطلاق می‌گردد. مفهوم ادراک زیرآستانه‌ای از این رو شایان توجه است که می‌گوید، اندیشه، احساسات و رفتار مردم متأثر از محرکی است که باوجود عدم آگاهی از آن، ادراک می‌گردد. این پدیده ابتدا در سال ۱۸۹۷ مطرح شد، ولی در ۱۹۵۷ جستار «پیام‌های زیرآستانه‌ای»، هنگامی که آگهی‌سازان و چیره‌دستان وادی تبلیغات، ادعای کاربرد بالقوه آن را در تحریک خریداران مطرح ساختند، به گفتمانی جنجالی بدل شد. این در حالی است که پژوهش‌های علمی متعاقب، از سنجش بیش‌تر این ادعاهای بازاریابی، در غیاب یک اثر دارونمایی صرف، برای رسیدن به نتایجی درخور اعتماد، ناتوان بوده‌اند».

مقاله «ادراک زیرآستانه‌ای و استفاده از آن در تبلیغات» هم در توصیف ابعاد و وجوه ادراک زیرآستانه‌ای می‌نویسد: «در تعریف پدیده ادراک زیرآستانه‌ای لازم است با دو اصطلاح آشنا شویم: آستانه عینی و آستانه ذهنی، در واقع می‌توان گفت ادراک زیرآستانه‌ای، ادراکی است که از آستانه عینی می‌گذرد (یعنی توسط حواس تمیز داده شده‌اند) اما از آستانه ذهنی نمی‌گذرد (یعنی به هوشیاری نمی‌رسد و نمی‌توان آن را به زبان آورد).

در ادراک زیر آستانه‌ای فرض این است که ذهن به صورت ناهشیار می‌تواند اطلاعات ارایه شده در زیر آستانه ادراک را دریافت کند و بر این مینا حتی ممکن است رفتار فرد حسب اطلاعاتی که به صورت ناهشیار دریافت می‌کند، تغییر کند. محرک‌های زیرآستانه‌ای را به دو شکل دیداری و شنیداری طبقه‌بندی می‌کنند.

#### محرک‌های دیداری

محرک‌های دیداری تصاویری هستند که زودتر از دریافت بیننده، از جلوی چشم عبور می‌کنند یا این که به صورت نهایی در نگاره‌ای گنجانده شده‌اند. ادعا می‌شود این گونه تصاویر در ناهشیار بیننده تأثیر می‌گذارند. مثلاً در سال ۲۰۰۷، نشان داده شد نمایش زیرآستانه‌ای پرچم اسرائیل اثری تعدیل‌کننده روی نظریات سیاسی و رفتار داوطلبان اسرائیلی مشارکت‌کننده در یک رأی‌گیری داشته است، اثر این پدیده، هنگامی که تصویر به هم ریخته همان پرچم در نمای زیر آستانه‌ای نمایش داده شد، ایجاد نگردید. حاشیه‌های پایین گستره بینایی، شامل تشخیص ناهشیار صحنه‌های نمایشی گذرا در مدت زمان کوتاه است، چشم انسان، صحنه‌های نمایشی را که مدت زمان آن‌ها کمتر از حدود یک دوازدهم ثانیه باشد، نمی‌تواند تشخیص دهد.

#### محرک‌های شنیداری

محرک‌های شنیداری پیام‌هایی هستند که با بلندایی آرامتر از آستانه شنوایی فرد نجوا می‌شوند یا این که به صورت برگردان در فرایندی با نام (وارون نگاری) به گوش شنونده می‌رسند. ادعا می‌شود این پیام‌ها در ناخودآگاه شنونده تأثیر می‌گذارند. در سال ۱۹۷۹، در چند فروشگاه زنجیره‌ای آمریکایی، در نوار موسیقی متداول در فروشگاه‌ها، صدای ضبط شده "من دزدی نمی‌کنم" را با شدت صوتی کم در هر چند ثانیه به موسیقی اضافه کردند، به طوری که حس شنوایی هشیار آن را دریافت نمی‌کرد. طبق ادعا، نتیجه این شد که در مدت نه ماه، تعداد سرقت‌ها در فروشگاه‌ها ۳۷ درصد کاهش یافت.

برخی از مطالعات اخیر، مؤثر بودن پیام‌های زیرآستانه‌ای را اثبات کرده است، خصوصاً هنگامی که پیام مورد نظر یک پیام منفی باشد. تیمی در کالج لندن که از سوی مؤسسه تراست ولکام پشتیبانی مالی می‌شدند، کشف کردند که ادراک ناهشیار به خصوص در القای افکار منفی به خوبی عمل می‌کند، پرفسور نیلی لاوی که تحقیقات را رهبری می‌کرد، گفت: در مورد این که آیا مردم

آموزش غیررسمی می‌تواند از طریق یک گردش علمی، بازدید، داستان، کلیپ، پویانمایی، فیلم، آهنگ، پوستر، عروسک و اسباب بازی و مانند آن، اطلاعاتی را به کسانی که مخاطب وی هستند، انتقال دهد.



آموزش اخیر بسته به جهت‌گیری ارزشی کاربران آموزش غیررسمی می‌تواند از جهات مثبت گرفته تا منفی گسترده باشد. به عنوان مثال، ودر- ویزا<sup>۱</sup> و فورتوس<sup>۲</sup> (۲۰۱۱)، گزارش می‌دهند که انگیزه فراگیری علوم در دوران بلوغ دانش‌آموزان کاهش می‌یابد، این پژوهش‌گران در چاره‌یابی واقعیت تلخ کاهش تمایل دانش‌آموزان به مباحث علوم، روی آموزش غیررسمی تأکید کرده، خاطرنشان می‌سازند، با عمده کردن یادگیری غیررسمی که از طریق فناوری‌های ارتباطی پیشرفته صورت پذیرد، می‌توان بر مشکل اخیر فایق آمد.

بارانوفسکی<sup>۳</sup> و همکاران (۲۰۱۶)، در مقاله‌ای که در زمینه بازی‌های ویدیویی دارند، خاطرنشان می‌سازند، بازی‌های ویدیویی در طیف وسیعی از اختلال‌ها و بیماری‌ها جهت مداخله و درمان، شرایط

---

می‌تواند اطلاعات عاطفی مانند تصاویر، چهره‌ها و کلمات را به طور ناهشیار پردازش کنند، بررسی‌های زیادی صورت گرفت، ما توانستیم نشان دهیم که مردم می‌تواند اطلاعات عاطفی یک پیام ناخودآگاه را درک کنند و همچنین اثبات کردیم به طور قطع اکثر مردم، بیش‌تر به کلمات منفی توجه می‌کنند.

محققان کالج لندن می‌گویند، پیام‌های نیمه هشیار، تصاویری است که به قدری سریع نشان داده می‌شود که تماشاگران به طور آگاهانه آن‌ها را می‌بینند.

در این مطالعه به ۵۰ داوطلب یک دسته کلمه بر روی صفحه نمایشگر رایانه نشان داده شد، این کلمات تنها کسری از ثانیه نمایان می‌شد و مدت نمایش آن‌ها آن قدر کوتاه بود که افراد نمی‌توانستند به طور آگاهانه آن‌ها را بخوانند، این کلمات شامل کلمات مثبت (مانند: شادی، صلح و گل) و کلمات منفی (مانند: قتل، ناامیدی و رنج) و یا کلمات خنثی (مانند جعبه، کتری و گوش) بودند، هم‌زمان با نمایش این کلمات از افراد مورد مطالعه خواسته شد که مثبت، منفی یا خنثی بودن این کلمات را مشخص کنند، در این مطالعه دیده شد، که این افراد در مشاهده کلمات منفی بیش‌ترین دقت را داشتند» (<http://MarketingArticles.ir>).

بنابراین یادگیری‌های زیرآستانه‌ای مقوله مهم و گسترده‌ای است که با وجود اهمیتی که دارند، در این قسمت متعرض آن نشده ایم و تنها یادگیری‌های غیرمستقیم و پنهان در این قسمت مد نظر قرار گرفته‌اند.

1. Vedder-Weiss, D
2. Fortus, D.
3. Baranoowski, T.

پزشکی (مانند مدیریت درد، پارکینسون)، شرایط روانی نامساعد (نظیر اختلال استرس پس از سانحه، اضطراب، افسردگی، اوتیسم)، توان بخشی (مانند سکنه و آسیب مغزی)، مسایل بهداشتی و عمومی (نظیر افزایش فعالیت بدنی از طریق بازی)، مسایل اجتماعی (مانند خشونت، زورگویی، تعصب نژادی) و تغییر رژیم غذایی و سلامت جنسی افراد مورد بررسی قرار گرفته و کارآمدی خود را در زمینه‌های مزبور نشان داده‌اند (هر چند ممکن است افرادی با نیت شریانه با استفاده سوء از بازی‌ها، از آن‌ها در جهت افزایش مسایلی مانند خشونت، زورگویی، تعصب نژادی، عادات نامناسب غذایی و نظایر آن‌ها هم سود ببرند).

گریتی‌میر<sup>۱</sup> و اوسوالد<sup>۲</sup> (۲۰۱۰) در مقاله خود خاطر نشان می‌سازند که غالب پژوهش‌های انجام گرفته در زمینه بازی‌های ویدیویی، متمرکز بر نشان دادن اثرات منفی بازی‌های پرخاشگرانه است، اما این پژوهشگران با ارایه عامل آزمایشی بازی‌های جامعه‌پسند به شکل غیرمستقیم، در صدد برآمدن تا ببینند آیا انجام بازی‌های اخیر در تغییر رفتار آنان به سمت جامعه‌پسند شدن مؤثر هست یا خیر. نتایج پژوهش گریتی‌میر و اوسوالد حکایت از مؤثر بودن ارایه عامل آزمایشی داشت. به تعبیر دیگر انجام بازی‌های جامعه‌پسند (یا ارایه عامل آزمایشی به شکل غیرمستقیم)، در کودکان کاربر مؤثر واقع آمده، سبب می‌شود آنان بیش از پیش به انجام رفتارهای جامعه‌پسند روی بیاورند.

لدوکس<sup>۳</sup> و همکاران (۲۰۱۶) نیز با توجه به این که نوجوانان و جوانان به بازی‌های ویدیویی علاقه مند بوده، وقت زیادی در این ارتباط صرف می‌کنند، تصمیم گرفتند از طریق یک بازی ویدیویی اطلاعاتی درباره نوع تغذیه مناسب افراد مبتلا به دیابت نوع ۲ به کاربران ارایه کنند. نتایج پژوهش انجام شده دلالت بر آن داشت که اطلاعات اخیر در تغییر رفتار تغذیه کاربران مؤثر بوده، سبب شده است آنان در نظام غذایی خویش میوه و سبزی بیش‌تری مصرف کنند.

هرمانز<sup>۴</sup> و همکاران (۲۰۱۸) در بررسی که روی یک بازی حاوی دستورهای تغذیه سالم روی ۱۰۸ پسر ۱۰ ساله هلندی انجام دادند نتیجه گرفتند، انجام بازی مبتنی بر تغذیه در کوتاه مدت دانش تغذیه کاربران را ارتقا می‌دهد، اما ممکن است به آن اندازه قوی نباشد که در دراز مدت به دانش و رفتارهای تغذیه‌ای کودکان جهت ببخشد.

اوزن<sup>۵</sup> و باسباکال<sup>۶</sup> (۲۰۱۹)، در بررسی که در سطح ۵۹ دانش‌آموز دبستانی ۸ ساله داشتند، یک‌سری اطلاعات تغذیه‌ای مناسب از طریق بازی‌های ویدیویی به آنان ارایه کردند. نتایج حاصل از این پژوهش نشان می‌داد، اگر چه میزان مصرف میوه و سبزیجات در برنامه غذایی کاربران اخیر افزایش یافته بود، اما این میزان به سطح معناداری نرسیده بود، ولی مصرف لبنیات در آنان افزایش قابل قبولی یافته بود.

- 
1. Greitemeyer, T.
  2. Osswald, S.
  3. Ledoux, T.
  4. Hermans, R. C. J.
  5. Uzsen, H.
  6. Basbakal, Z.

به تعبیر دیگر ارایه اطلاعات تغذیه سالم از طریق بازی‌های دیجیتالی (که روشی غیررسمی در آموزش به شمار می‌آید)، می‌تواند در دانش، نگرش و تغییر رفتار کاربران مؤثر واقع آید.



اما آموزش غیررسمی در موارد دیگری می‌تواند متضمن القائاتی نامناسب و تخریبی باشد. به عنوان نمونه، بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های الگوهایی مانند باربی، برتز، السا و آنا و نظایر آن‌ها، با ارایه فردی با اندامی غیرواقعی و در اوج رفاه، تجملات، مدگرایی، خوش‌گذرانی و مصرف‌گرایی، به سادگی احساس بدشکلی بدنی، اضطراب و افسردگی (ناشی از نداشتن امکاناتی مشابه الگوهای اخیر) را در کودکان کاربر دامن می‌زنند. در سطحی فراتر، یادگیری‌های غیر رسمی می‌توانند به القای ارزش‌های مختلف در کاربران دست بزنند، طیف این ارزش‌ها از ارزش‌های اقتصادی و سیاسی گرفته تا ارزش‌های فرهنگی و اعتقادی گسترده‌اند.

ملاحظه کارتونها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی که کودکان پیش دبستانی ایرانی کاربر آن هستند، دلالت بر آن دارد که این محتویات در غالب موارد حاوی القائات پنهان زیاد و گسترده‌ای هستند و در مجموع به دنبال ارایه و القای یک نظام ارزشی دنیامدار، لذت‌گرا و پرهوس به مخاطبان خود هستند. به عنوان مثال، کارتونها، شرک، باب اسفنجی، دهکده لازلو و بازی سیمز، مروج روابط عنان گسیخته دوجنس و هم‌جنس‌گرایی هستند.

کارتونها و پویایی‌هایی مانند نیمه ابری، ظهور نگهبانان، نه، شاهزاده مصر و گربه چکمه‌پوش، با القائات عقیدتی خویش در صدد نفی دین یا ایجاد تردید در دین و منجی و یا ستایش قوم یهود هستند. کارتونها، پویانمایی‌ها و بازی‌هایی مانند پرندگان وحشی، خوک‌های بد، پاندای کونگ‌فوکار، تام و جری، میکی ماس، لوک خوش‌شناس و نظایر آن‌ها، یا دست به نفی رقبای سیاسی غرب زده و یا به ستایش غرب و یا قوم یهود می‌پردازند و سرانجام بازی‌ها، پویانمایی‌ها و کارتونها، مانند نیمه ابری،

باربی، پُو و نظایر آن‌ها، ضمن ارایه سبک زندگی امریکایی به کاربران خردسالشان، اهداف تجاری شرکت‌های غربی (مانند مک‌دونالد) را در دستور کار خود قرار داده‌اند.<sup>۱</sup>

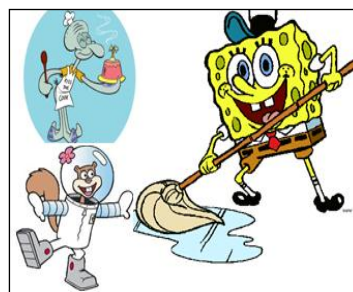
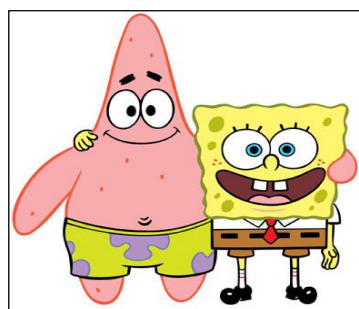
اگر در این قسمت کارتون‌ها، بازی‌ها و پویانمایی‌هایی که سبک زندگی شهوی را در دستور کار خود قرار داده، به شکل غیرمستقیم به تبلیغ و القای آن می‌پردازند، مورد توجه قرار دهیم، می‌توان از مواردی مانند شرک، باب اسفنجی، دهکده لازلو و سیمز در این زمینه یاد کرد.

پویانمایی شرک، اثری حرفه‌ای و جذاب است که بعد از فصل اول آن که بسیار دوست داشتنی جلوه می‌کند، در فصل‌های بعدی آن به شکل گسترده و قابل توجه مضامین معاشقه‌های طولانی در آن مطرح شده است:



کارتون باب اسفنجی نیز ضمن آن که حاوی القائات اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی خاصی است، در عمل مبلغ هم‌جنس‌گرایی و سایر روابط نامتعارف جنسی است. به عنوان مثال، باب اسفنجی که با سمور دریایی ازدواج کرده است، در برخی از مواقع روابط جسمانی عمیقی با پاتریک دارد که او نیز هم‌جنس باب اسفنجی بوده و مرد است.

۱. مصادیق بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌هایی با مضامین «عقیدتی»، «سیاسی» و «اقتصادی» به ترتیب در کتاب‌های «بررسی اثرات عقیدتی کاربری کودکان پیش دبستان از تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه»، «بررسی اثرات سیاسی کاربری کودکان پیش دبستان از تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه»، «بررسی اثرات اقتصادی کاربری کودکان پیش دبستان از تبلت، ایکس‌باکس، تلفن همراه، ماهواره و رایانه» مورد بحث قرار گرفته‌اند.



فرزند خرچنگ هم که باب اسفنجی برای او کار می‌کند، وال است که این مسأله بیانگر روابط غیرمتعارف خرچنگ با موجود دیگری بوده است که ماحصل آن تولد وال است.



کارتون دهکده لازلو که در سیمای جمهوری اسلامی نیز به نمایش درآمده است، مبلغ هم جنس گرایی بوده، ضمن به نمایش کشیدن ازدواج دو هم جنس، پرچم رسمی آنان را در بسیاری از صحنه‌های کارتون به صورت خود پرچم و یا حتی درختی که تداعی‌گر همان نقش و نگار پرچم نهضت هم‌جنس‌گرایی است، به نمایش نهاده است:







بازی سیمز هم که در سال ۲۰۰۰ به عنوان بازی جهت «تربیت شهروند جهانی» تدوین و ارائه شد، حاوی مضامین گسترده روابط آزاد دو جنس و روابط هم جنس گرایانه است:



سایر تصاویر بازی سیمز، به دلیل شناخت بیش از حد، در این قسمت درج نشدند.  
در همین راستا از بازی آر تور نیز می‌توان یاد کرد:



بررسی مصاحبه‌های انجام شده با کودکان پیش دبستانی، حکایت از آن دارد که برخی از کودکان از القابات مثبت یادگیری‌های غیررسمی و برخی از القابات منفی آن برخوردار گردیده‌اند.  
سپهر ۶ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌دارد، وی به دلیل آن که در جریان بازی، حق کارگران را تزییع می‌کرد، با شورش کارگران مواجه گردیده است:

«یه بازی ریختم خبیب، تو مرحله هفتشم، یه جا آسونه خب، یه جا مثلاً آدما رو می‌خوره، ماشینا رو می‌خوره... می‌گیره خبیب، بعدش می‌ره تو جایگاه خودش، بعد واست دایناسور میاره خبیب، خودم الان تو چیزشم، دایناسور تیرکشم، تیرکس.

- اسم دایناسورها رو هم بلدی؟

آره (با خنده).

- دیگه چه بازی‌هایی داری؟

یه دونه مزرعه‌اس خیب، بعد این طوری می‌کاری، می‌کاری، می‌کاری، بعد گاو و گوسفندم داره، بعد با پولایی که جمع کردم، می‌خرمشون، بعد اونایی که خریدم خیبب، می‌برم تو بازار. من خیبب، این طوری کارخونه ساختم خب، بعد خیلی اتفاق برام افتاد، این جوری چند تا واسم اومده بودن خب، همکارای خودم بودن، باید بهشون پول می‌دادم خب، زده بود ۵۰ تومن خب، ولی من بهشون ۲۰ تومن می‌دادم... نمی‌دونستم اینا می‌خوان شورش بکنن.

- شورش کردن؟

آره کردن... بعد کارخونه رو خراب کردن دیگه، افتادم تو همون مزرعه‌داری». هستی ۵ ساله نیز یادگیری غیررسمی خویش از بازی‌های دیجیتالی را به شرح زیر به معرض دید نهاده است:

«- با عروسک‌ها چی دوست داری بیش‌تر با عروسک‌ها بازی کنی یا با تبلت؟

با عروسک‌هام وقتایی که تبلت دست داداشمه، بازی می‌کنم.

- یعنی اگه تبلت باشه با تبلت بازی می‌کنی؟

آره، اون وقت اون می‌ره بازیای خودشو می‌کنه، بعد وقتی من دارم تبلت بازی می‌کنم، می‌گه هستی بیا پلیس بازی. کاپشنم می‌پوشیم، اونا نفهمن ما دزدیم».

محيای ۴ ساله هم پس از کاربری از کارتونهای السا و آنا، چنان تحت تأثیر این کارتون قرار گرفته است که نه تنها دوست دارد موهایش را مانند السا «خوشگل» کند، بلکه در صدد تهیه و پوشیدن لباس‌های «قشنگ» هست تا خود را شبیه السا کند (البته محیا در قسمت دیگری از بیاناتش، خود را کلاً السا معرفی می‌کند).

«- محیا چه کارتونهایی رو دوست داری؟

السا، موآنا، باب اسفنجی با خرس‌های محافظ جنگل.

- بیش‌تر از همه کدومشون رو دوست داری؟

السا رو از همه بیش‌تر دوست دارم. من السام.

- تو السا هستی؟

آره.

- چه جوری مثل السا هستی؟

من قوی‌ام، می‌تونم همه رو یخ بزنم، هر کی اذیتم کنه رو یخ می‌زنم.

- با چی یخ می‌زنی؟

با دستام یخ می‌زنم، صب کن (می‌رود از داخل کمدش جعبه مداد شمعی‌هایش را می‌آورد که رویش عکس السا و آناست).

این منم. این دوستمه، اسمش آناست. دوستم یخ می‌زنه، بعد من خوبش می‌کنم، بعد باهم خواهر می‌شیم. بعد یه آقاهه هست، می‌خواد منو بکشه، ولی من شکستش می‌دم.

- چه جوری شکستش می‌دی؟  
یخیش می‌کنم.  
- آنا چه طوریه؟  
آنا خیلی چرته. هیچ کاری بلد نیست بکنه، نمی‌تونه کسی رو یخی کنه، ولی من می‌تونم.  
- یعنی اگه کسی بلد نباشه این کارها رو بکنه، به درد نخوره؟  
آره دیگه.  
- پس یعنی تو بهتر از آنا هستی؟  
آره، من لباسم آبی، خوشگله، موهام قشنگه، بافتست. می‌تونم اجی مجی کنم، لباسمو یخی کنم.  
- الان که موها کوتاهه؟  
نههمهه! الکی خب! من که شبیهش نیستم، الکی شبیهشم.  
- ولی دوست داری شبیه اون باشی!  
آره. لباسای قشنگ بپوشم، موهام خوشگل کنم. یه بازی تو گوشی آبجیم هست، بازی الساست.  
- بازی چه جوریه؟  
آرایش می‌کنیم یه عالمه. بعدش می‌ریم یه مرحله دیگه، موهامونو قشنگ می‌کنیم، ولی بیش‌ترش قفله. باید انقد بازی کنیم تا قفلا باز بشن، بتونیم مو برداریم یا لباس.  
- لباس هم براش عوض می‌کنی؟  
آره. لباساشم خیلی قشنگه. لباس عوض می‌کنیم براش، هر چی خوشگل‌تر بشه، بیش‌تر بهت امتیاز می‌ده، بعد می‌تونن قفالای بیش‌تری رو باز کنی».

## ۱۶-۲- اتلاف وقت

گرنفیلد<sup>۱</sup>(۱۹۹۹)، در کتاب «اعتیاد مجازی»<sup>۲</sup>، می‌کوشد با مقایسه اعتیاد به اینترنت و قماربازی مرضی، هم‌سان بودن آن‌ها را نتیجه بگیرد. وی در همین رابطه با اشاره به اتلاف وقت و غرق شدن کاربران اینترنت و قماربازان مرضی با قمارشان، می‌نویسد:

«تغییر شکل زمان و بی‌زمانی<sup>۳</sup> در برخورد با اینترنت، شاید تنها تجربه‌ای باشد که از بیشترین توافق جهانی برخوردار است. به این معنا که غالب کاربران اینترنت و خاصه تمامی افراد وابسته و معتاد به اینترنت، آن را تجربه کرده، گزارش می‌دهند.

---

1. Greenfield, D. N.  
2 . Virtual addiction  
3. Timelessness



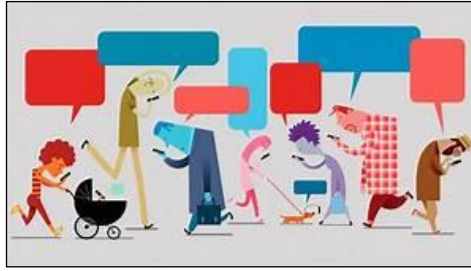
همان‌گونه که برای یک قمارباز در قمارخانه، گذشت زمان، محسوس نمی‌نماید، برای کاربران اینترنت نیز گذشت زمان، به درستی ادراک نمی‌شود و فردی که پشت دستگاه رایانه نشسته است و با خیره و میهوت شدن به صفحه آن، هشیاریش را نسبت به اطراف و اکناف خود از دست داده است، به دلیل تغییری که در تعامل هیجانی وی با جهان اطرافش پدید آمده است و با توهم این که روی جهانی که در تعامل با آن است، سلطه کامل دارد، با شوق به کارش با اینترنت ادامه داده، برای ساعت‌های متمادی، پای دستگاه رایانه باقی می‌ماند.

پدیده دور از دست‌برد زمان بودن، در روان‌شناسی با نام گسستگی<sup>۱</sup>، شناخته می‌شود. گسستگی، سازوکاری روان‌شناختی است که معمولاً وقتی شخصی در رفتاری تحریک کننده، دردناک و ذاتاً اعتیادآور درگیر می‌شود، تجربه می‌گردد. پدیده اخیر بی‌شبهت با تجربه قماربازان نیست که بیان می‌دارند، با آگاهی اندک و یا بدون آگاهی از گذشت زمان، گاه در طول ۲۴ ساعت، بدون صرف غذا، وقتشان را به قمار سپری کرده‌اند.

قمارخانه‌ها از آغاز به گونه‌ای طراحی شده‌اند تا تجربه گسستگی را افزایش دهند. هر چه این تجربه بیشتر باشد، آن‌ها وقت و پول بیشتری را صرف قماربازی می‌کنند. به عنوان نمونه، قمارخانه‌ها ساعت و پنجره ندارند تا قمارباز درون آن، بفهمد که چه ساعتی از شبانه روز است. از سوی دیگر، برای قماربازان، غذا و نوشیدنی(های الکلی) و حتی محل اقامت و استراحت تهیه شده است تا آن‌ها به میزان بیشتری در آنجا بمانند و تا جایی که امکان دارد، به قمار و قماربازی خود ادامه دهند.

آنچه در مورد قمارخانه‌ها از آن یاد شد، به شکل قابل ملاحظه‌ای، مشابه توضیحات افرادی است که اینترنت را تجربه کرده‌اند. امکان‌های بی‌پایانی که فراروی فرد با فشار دادن دکمه موش واره (موس<sup>۲</sup>) وجود دارد، وی را وسوسه می‌کند تا هرچه بیشتر، در اینترنت باقی بماند.

در هر صفحه اینترنت، سایت‌های دیگری نیز تبلیغ شده‌اند که آدمی تنها با یک کلیک، می‌تواند بدانجا راه یابد. به تعبیر دیگر، هر کلیک، ضربه روان‌شناختی جدیدی ایجاد می‌کند، همان‌گونه که در قمار تاس می‌افتد تا خبر از برنده شدن فردی بدهد».



فناوری‌های ارتباطی جدید، از جذابیت بسیاری برخوردارند و کودکان، بدون توجه به تبعات کاربری مفرط از فناوری‌ها، جذب آن می‌گردند. بالطبع در صورتی که بسترسازی فرهنگی لازم در سطح جامعه و خاصه در محیط خانه صورت پذیرفته باشد، کودکان در حد محدودی مجاز به کاربری از تبلت، تلفن همراه، ایکس‌باکس، رایانه یا ماهواره خواهند بود و بقیه وقتشان را به شکل بهینه در جهان واقع صرف مواردی مانند ورزش، بازی‌های مختلف و نظیر آن می‌کنند، اما اگر بسترسازی فرهنگی لازم برای کاربری کودک از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته انجام نگرفته باشد و اولیا برای راحت شدن از دست کنجکاوی‌ها، سوال‌ها، تحرک، جست و خیز و شیطنت کودکان، وی را به سمت کاربری بی‌حد و حصر از فناوری‌ها ارجاع دهند، جذابیت فناوری کودک را جذب خود کرده، ضمن اتلاف وقت وی، تبعات وخیمی برای وی به دنبال خواهند داشت. این تبعات از تبعات زیستی (مانند درد چشم، مچ دست و ستون فقرات) گرفته تا تبعات روان‌شناختی (مانند اعتیاد یافتن به فناوری) و تبعات فرهنگی - اجتماعی (نظیر اخذ ارزش‌های فرهنگ غرب، خرافی دیدن دین و مانند آن)، گسترده است.

مصاحبه‌های انجام شده با مادر احسان ۴ ساله، یکی از مریبان مهدکودک و آریا و آرش ۶ ساله، شواهدی از اتلاف وقت گسترده کاربران خردسال از فناوری‌های جدید را به دست می‌دهد:

«گوشیتو می‌دی؟»

- آخه گوشی من که بازی نداره.

الکی نگو داره.

- بیا ببین نداره.

چرا بازی نداره، من بازی می‌خوام.

- خوب بریم دوتایی با اسباب بازی‌ها بازی کنیم، چه طوره؟

نمی‌خوام.

- چرا؟

نمی‌خوام، باهات قهرم.

- قهر نکن باهام بیا، گوشی من بازی نداره، چه کار کنم؟

این چیه؟ بازیه؟

- نه یه برنامه هست.

- (داخل گالری عکس می‌رود).
- خوب احسان عکسام تموم شد دیگه چی.
- نه بذار ببینم (احسان داخل برنامه فیلم‌ها می‌رود).
- بریم بیرون بازی کنیم؟
- نه (گریه)... .
- برام بازی بخر.
- چه جوری بازی بخرم.
- بخر دیگه، تو بلدی.
- نه، من بلد نیستم. تو بلدی؟
- نه، تو بلدی، بیا این بازی رو بخر.
- این چیه؟
- ماشین بازی، قشنگه، بخرش.
- چه طوری بخرم. اینجا کجاست؟
- اینجا تو بازی، بخرش با هم بازی کنیم.
- آخه من که بلد نیستم.
- از تو گوشی بخر.
- از کجای گوشی؟
- اینجا داخل بازار... .
- احسان وقتی بازی می‌کنی، خسته نمی‌شی.
- نه.
- همش دوست داری بازی کنی؟
- آره.
- الآن که گوشی دستته، دست‌هات درد نمی‌کنه؟
- نه.
- اینجای گردنت درد نمی‌کنه؟
- آره، درد می‌کنه.
- چشم‌هات درد نمی‌کنه؟
- خوابم میاد.
- یعنی چشم‌هات خسته شده؟
- اوهوم.
- دوست داری الآن استراحت کنی؟

نه، می‌خوام بازی کنم.

مصاحبه با مادر احسان:

- احسان چه قدر به گوشی و تبلت علاقه نشان می‌دهد؟

خب احسان خیلی گوشی بازی می‌کنه. بیش تر وقتش رو صرف بازی کردن با گوشی می‌کنه و هر چه قدر هم که من یا پدرش بگیرم بازی نکن، گوش نمی‌ده، البته معمولاً به حرف پدرش بیش تر گوش می‌ده.

- یعنی به هیچ عنوان حاضر نیست گوشی رو کنار بگذاره؟

تقریباً آره، معمولاً موقع غذا خوردن هم خیلی اذیت می‌کنه، گاهی وقتا که پدرش گوشی رو بذاره خونه، یا تبلت برادرش دستش باشه، دیگه هیچ کس حریفش نمی‌شه، به زور راضی می‌شه که غذا بخوره، اونم یکی دو لقمه بیش تر نمی‌خوره.

- موقع بازی کردن خسته نمی‌شه؟

نه. اصلاً گاهی وقتها دست به گوشی خوابش می‌بره؟»

«من یک بار با بچه‌ها در مورد کاربریشان از تبلت در مهد حرف زدیم، تقریباً سه نفر از بچه‌ها گزارش می‌دادند که روزی ۳-۴ ساعت مشغول بازی زامبی هستند. یک سری از بچه‌ها هم به شدت اهل ماشین، موتور و این چیزها هستند که طبق گفته خودشون، وقتی از اینجا خونه می‌رند، دیگه تا شب که بخوابند، درگیر این بازی‌ها هستند.»

«- آریا فیلم هم نگاه می‌کنی؟

آره، سی‌دی شرک رو ریختم رو فلش، تو کامپیوتر نگاه می‌کنم.

- فلش! همونی که توش فیلم و عکس می‌ریزن؟

آره دیگه.

- بعد توی کامپیوتر نگاه می‌کنی؟

آره شب تا صبح.»

«- آقا آرش، چه قدر در روز با تبلت کار می‌کنی؟

اگه بشه، مثلاً صبح بشینم تا شب مثلاً تو گوشیم یا تو تلگرام یا تو بازی هستم.

(دوست آرش): من هم از صبح تا شب تو تلگرامم.»





## ۱۷-۲- شکل‌گیری مهد پنهان در بطن مهد رسمی



اولیا کودکان خود را به مهد کودک می‌سپارند تا ضمن آن که اولیای مهد کودک مراقبت از آنان را برای ساعاتی در مهد برعهده داشته باشند، به لحاظ تربیتی هم به آنان مهارت‌های اولیه فردی و اجتماعی را بیاموزند و آنان را برای ایفای نقش شهروندی فهیم، آگاه و مسوول در آینده، آماده سازند. اما بررسی‌های میدانی، دلالت بر آن دارد که گاهی کودکانی که

به مهد سپرده می‌شوند، به جای آن که به اخذ آموزه‌های فرهنگی، اجتماعی، اعتقادی که از سوی اولیای مهد مطرح شود، پردازند، دست به بردن و انتقال اطلاعاتی در مهد به یکدیگر می‌زنند که شاید ۱۸۰ درجه با اهداف مهد و وظایف تعریف شده آن در تنافر و تضاد است. به این معنا که با وجود ممنوعیت ورود تبلت و تلفن همراه به مهد، برخی از کودکان پنهان از چشم اولیای مهد، تبلت و تلفن همراه خویش را به مهد می‌برند، یا در غیاب اولیای مهد، شروع به صحبت در مورد ضرورت تهیه تبلت و تلفن همراه شخصی کرده، یا دست به معرفی بازی‌های جدید دیجیتالی و فراز و فرودهای آن برای یکدیگر می‌زنند و یا بازی‌های جدید یا به اصطلاح «خفن» را از تبلت و تلفن همراه خود به وسایل دوستانشان انتقال می‌دهند و یا یکدیگر را تشویق به عضویت در شبکه‌های اجتماعی کرده، مشکلات فنی یکدیگر را برای کاربری از فضای مجازی، حل می‌کنند.



مصاحبه زیر که بین یکی از پژوهش‌گران تحقیق و سه تن از مربیان یکی از مهدکودک‌ها صورت پذیرفته است، به وضوح شکل‌گیری یک مهد پنهان، در درون مهد کودک رسمی کودکان را به تصویر می‌کشد:

«- خاله لیلا به نظر شما چه قدر از بچه‌های مهد تبلت دارن؟  
همه به جز چندتاشون.  
- بچه‌ها به طور میانگین روزی چند ساعت با تبلت مشغول هستند؟

۱. در برخی از مهدکودک‌ها، کودکان یک روز در هفته (نظیر چهارشنبه هر هفته) مجاز به بردن وسایل فناوری خود به مهد هستند.

والا اون جوری که خانواده‌ها می‌گن، بعضی از بچه‌ها روزی سه چهار ساعت، بعضی‌ها بیشتر و بعضی‌ها هم کم‌تر.

- بچه‌ها بین خودشون از تبلت و گوشی هم صحبت می‌کنند؟

آره. از بازی‌هاشون برای هم خیلی تعریف می‌کنند و به هم بازی‌هاشون رو یاد می‌دن و مورد جالبی که وجود داره، اینه که تقلید از بازی بین بچه‌ها زیاده، مثلاً سعی می‌کنن خودشون رو مثل راننده‌ی ماشین درست کنند یا مثل اون راه برنند و این حرف‌ها. ما هم این موردها رو کم نداشتیم این جا، یا این که دخترها موهاشون رو مثل فلان باری می‌بندند و نظایر اون.

- تا حالا شده بچه‌ها توی این زمینه تأثیر منفی هم روی هم بگذارند؟

بله، این مسأله هم پیش اومده، مثلاً یک بازی به قول بچه‌ها لاتی بود که یکی از پسرها تبلیغش رو کرده بود و به یه پسر دیگه هم یاد داده بود و اون هم خیلی مشتاق به این بازی شده بود.

- به نظر شما چرا بچه‌ها نسبت به الگو قرار دادن هم دیگه، این همه مشتاق هستن؟

چون سنشون این طوری ایجاب می‌کنه که بیان کارهای هم رو تقلید بکنند و به قول خودشون، از هم دیگه عقب نمونن. البته این کار ممکنه نتایج منفی هم به همراه داشته باشه، چون مثلاً اگر یک بازی‌ای که بچه‌ها برای هم تبلیغ می‌کنند، مناسب نباشه، ممکنه علاوه بر خودشون، روی بقیه دوست‌هاشون هم تأثیر خودش رو بگذاره.

- توی چه زمان‌هایی بچه‌ها در مورد بازی‌هاشون برای هم حرف می‌زنند؟

عمدتاً در غیاب مربی. به عنوان مثال، تا من یک لحظه از کلاسشون می‌رم بیرون برای آوردن چیزی یا برای هماهنگی یه کاری با مدیر مهد، بچه‌ها با هم شروع به بحث از تبلت و بازی‌هاشون می‌کنن.

- یعنی تنها موضوع بحثشون همین هست؟

بله، بیش‌تر موضوع بحثشون همینه. انگار براشون واقعاً خیلی جذابه.

به نظر شما دلیل جذابیت تبلت برای بچه‌ها توی این سن چی هست؟

سن استفاده از این موارد خیلی اومده پایین، متأسفانه دلیلش هم شاید تا حدودی بی‌توجهی خانواده‌ها نسبت به بچه‌های خودشون باشه که می‌خوان با دادن تبلت به بچه‌ها، یه کم سر و صدای این بچه‌ها رو کم‌تر بشنوند و یک دلیل دیگه این مسأله هم همین چشم و هم چشمی و تقلید بین بچه‌ها هست که نمی‌خوان از هم دیگه عقب بمونن و دلشون می‌خواد هر کاری که دوستشون انجام می‌ده، این‌ها هم اون رو حتماً انجام بدن.

- به نظر شما تبلت می‌تونه آثار مثبت و منفی روی بچه‌ها داشته باشه؟

به نظر من تبلت اثر مثبتی توی این سن روی بچه‌ها نداره. اما آثار منفی زیادی داره، مثل ضعیف شدن چشم‌هاشون یا مثلاً همین حالت پرخاشگری که بین بچه‌ها ایجاد می‌شه و با زیاد بازی کردن، بیش‌تر هم می‌شه و در کل این که توی تنهایی خودشون فرو می‌رن. به نظر من اگر بچه‌ها زیاد به

تبلت و گوشی وابسته بشن، دیگه خیلی حوصله بودن توی جمع رو ندارن و دلشون می‌خواد که فقط خودشون باشن و وسیله خودشون.

- خاله رؤیا، به نظر شما چه تعداد از بچه‌های مهد و پیش دبستانی شما تبلت دارن؟  
تا جایی که من اطلاع دارم، بچه‌های ۵ و ۶ ساله بیش‌تر از بچه‌های ۳ و ۴ ساله درگیر تبلت و این گونه موارد هستند.

- توی اینجا بین بچه‌ها صحبتی در مورد تبلت و گوشی می‌شه یا نه؟  
چرا خیلی زیاد. بچه‌ها فقط دنبال فرصتی هستن که بشینن و با هم در این موردها صحبت کنند.  
- تا حالا شده بچه‌ها توی مهد تبلت بیارند؟  
بله، یکی دو بار دور از چشم ما چنین کارهایی رو کردن، ولی تا ما فهمیدیم، جلوشون رو گرفتیم.  
- خوب تبلت برای چه کاری آورده بودند؟

اون لحظه که من متوجه شدم، رفته بودم دفتر برای انجام یک کار ضروری، کسی هم بالای سر بچه‌ها نبود. اومدم و دیدم یکی از بچه‌ها که الان هم توی مهد ما نیست، داره یه بازی زامبی به بچه‌ها یاد می‌ده، البته هنوز وارد فضای اصلی نشده بود که من جلوش رو گرفتم. بچه‌ها هم داشتن با اشتیاق گوش می‌کردن. بار دیگه هم دیدم یکی از پسرا داره به بچه‌های دیگه عکس‌های تولدش رو نشون می‌ده.

- شما در مقابل این بچه‌ها چه کار کردید؟  
من با خانواده‌شون تماس گرفتم و ازشون خواستم هر چه زودتر بیان مهد و وقتی که اومدن، یکی از خانواده‌ها گفتن که حالا مگه چه اشکالی داره.

- تا حالا شده خانواده‌ها به شما مراجعه کند و از این که یکی از بچه‌ها بازی نامناسبی به فرزندشون یاد داده، ناراحت و شاکی باشند؟

بله، این موضوع بارها پیش اومده، متأسفانه ما هر کاری هم که می‌خوایم انجام بدیم تا بچه‌ها کم‌تر برن سراغ این بحث‌ها، اما اصلاً کنترل این همه بچه کار راحتی نیست تا یک لحظه ولشون می‌کنی، شروع می‌کنن به توضیح دادن از بازی‌های تبلت‌شون و با هم سر این چیزا دعوا می‌کنن. البته متأسفانه ما خیلی دقیق در جریان نیستیم که چه چیزهایی به هم می‌گن، چون تا ما سر می‌رسیم، بحثشون رو قطع می‌کنن.

- خوب اون موضوع‌هایی که خانواده‌ها به خاطرش مراجعه می‌کنند، به نظر شما دقیقاً چه مواردی هستند؟

یک مدت خانواده بچه‌هایی که تبلت نداشتن، با ناراحتی مراجعه می‌کردن و می‌گفتن چرا همه‌ی بچه‌هایی که تبلت دارن، از تبلت‌شون تعریف می‌کنن، این‌ها سبب شدند، بچه‌های ما برای به دست آوردن تبلت، ما رو زیر فشار قرار بدنند و فقط کارشون شده قهر و گریه. الان هم هر بار که خانواده‌ها مراجعه می‌کنن، برای اینه که می‌گن، چرا بچه‌ها میان و از بازی‌هاشون تعریف می‌کنن و بچه‌های ما هم ول کن نیستن که ما هم باید این بازی رو بریزیم.



برخی از موارد، یکی از اقدام‌های عمده آموزشی (!) مربیان مهد کودک‌ها و پیش دبستانی‌ها، استفاده از بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های تهیه شده توسط دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری است. مهدی و آوین ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود در همین رابطه چنین بیان می‌داشتند:

«- آقا مهدی به نظرت نرگس جون (مربی مهد کودک) از کجا می‌دونست شما درباره کارتونها، این قدر اطلاعات زیادی داری؟»

خب فکر می‌کنم چون چندبار سی‌دی آورده بودم مهدکودک.

- شما اجازه دارین این کار رو بکنین؟

اجازه که نمی‌خواد خانوم، آوردم با طاها سی‌دی‌هامون رو عوض کردم!».



«- وقتی میای مهد هم دلت می‌خواد با دوست‌هات، ادای کارتون‌هایی رو که دیدی، در بیاری؟ آره.

- ادای چه کسانی رو؟

ادای انسان‌ها رو، ادای باریبی رو.

- مثل چی؟

این که قیافه‌هامون رو شبیه اونا کنیم یا مثلاً مثل اونا حرف بزنیم.

- جلوی مربی مهدت این کار رو می‌کنی؟

آره بعضی وقتا می‌بینم.

- دعواتون نمی‌کنه؟

نه، اتفاقاً خیلی هم می‌خنده و خوشش میاد.

...

- خوب توی مهدکودک، مربی‌تون کارتونها رو خودش انتخاب می‌کنه یا بچه‌ها بهش می‌گن چی

بگذاره؟

نه خودش ازمون سوال می‌کنه که چی دوست دارید و ما هم می‌گیم. ولی بعضی موقع‌ها خود

مربیمون بدون این که از ما بپرسه، کارتونها می‌ذاره.

...

- تا به حال شده خواب ترسناک هم ببینی؟  
ترسناک‌ها رو اصلاً نمی‌بینم.

- کارتوشون رو نمی‌بینی یا خوابشون رو نمی‌بینی؟  
خوابشو.

- کارتون‌های لاک‌پشت‌های نینجا یا بن‌تن رو که می‌بینی، یه کم ترسناک نیست؟  
نه.

- چرا، همه‌اش که می‌جنگند؟  
چون من عادت کردم به جنگیا.

- چه طوری عادت کردی؟

هیچی، وقتی توی مهد کودک هستم، بعضی وقتا برنامه کودکایی که مال پسران هستش رو می‌ذارن و ما هم باید نگاه کنیم».



یکی از پژوهش‌گران گروه تحقیق نیز در گزارش خود خاطرنشان ساخته است، وقتی وی در یک پیش‌دبستانی مشغول گردآوری داده‌های خود بوده است، شاهد بود که مربی کودکان در برابر جمع بچه‌ها که فریاد می‌زدند: شیرشاه، شیرشاه، کاری جز تبعیت نمی‌توانسته است انجام بدهد.

مصاحبه‌های آرش، سوگند، رژی‌نا و مهرآوه ۶ ساله، نمونه‌های دیگری از مهد پنهان شکل گرفته در مهدهای رسمی را به معرض دید می‌گذارد:

«- بازی‌هات رو گفتی کی برات می‌ریزه؟»

بعضی از دوستانم، یعنی مهد کودک، تبلت می‌بریم به خانوممون هم نشون نمی‌دیم، بعدش ۵ شنبه‌ها هم می‌بریم. اون موقع آزادیم».

«- از کجا می‌دونی سی‌دی جدید اومده که می‌گی برات بخرن؟»

یه سرپاشون عکساشون رو در و دیوار مغازه‌ها س می‌بینم، یه سرپام دوستام تو کلاس می‌گن بهم، یه سرپام دخترخاله داره، با هم رد و بدل می‌کنیم. مثلاً سی‌دی‌های سیندرلا مال دخترخاله. البته بگما، دوستام مسخره می‌کنن می‌گن، سیندرلا مسخره و قدیمیه».



- «- رژینا خانم تو با تبلت خیلی فیلم می‌بینی؟  
نه، مامانم یه ذره بشه ازم می‌گیره، می‌گه زیاد بازی نکن با تبلت.  
- برای چی؟  
می‌گه چشات ضعیف می‌شه.  
- خوب تا حالا شده حواسش نباشه و ازت نگیره؟  
آره یه بار دیدم حواسش نیست، رفتم یه فیلم ترسناک دیدم، بعدش خیلی ترسیدم، بعد مامانم فهمید، فیلمو پاک کرد، از اون به بعد دیگه حواسش هست.  
- فیلم ترسناک رو از کجا آورده بودی؟  
از دوستم گرفته بودم، آخه یه بار برام فیلمشو تعریف کرد.  
- خوب چه جور دوستت بهت فیلم رو داد؟  
یه روز تبلتمو بردم مهدکودک، اون بلد بود، برام ریخت، منم دیدم».  
«- راستی عزیزم تو دوست‌هات هم تبلت دارن؟»

آره، فکر کنم همشون دارن.

- خوب اون‌ها با تبلت‌هاشون چه کار می‌کنند؟

اونا بازی می‌کنن. درس و هلنا هم که همشششش تو تلگرامن دیگه.

- اون‌ها توی تلگرام چه کار می‌کنند؟

امممم نمی‌دونم، آخه من چون بابام می‌گه تلگرام برای سن ما خوب نیست، هر وقت درس و هلنا از

تلگرام اینا حرف می‌زنن، می‌رم اون طرف که حرفاشونو نشنوم. راستی یه چیز دیگه.

- چی؟

یه بارم هلنا داشت یه بازی رو یاد بچه‌ها می‌داد، اسمش سیمز بود، البته اونم می‌گفت با خواهر

بزرگ‌ترش بازی می‌کنه و خودش کامل بلد نیست، بعد به همه‌مون گفت که اون بازی رو بریزیم و اینا.

منم اول تا اومدم خونه، به بابام گفتم. بابام گفت نه اون زیاد بازیش قشنگ نیست و زیاد بابام دوست

نداره که ما اون بازی رو داشته باشیم. برای همین دیگه منم نریختم بازی رو.

- هلنا از این بازی یه چی می‌گفت؟

می‌گفت مثلاً یه خانواده هست که بابا و مامانه هستن با بچه‌هاشون، بعد با هم زندگی اینا می‌کنن،

همین قدر گفت به ما.

- بقیه دوست‌ها ت چی؟ این بازی رو ریختند؟

چندتا شون آره، اما نه همشون.

- اون‌هایی که بازی رو ریخته بودن، اون رو دوست داشتن؟

آره، می‌گفتن خیلی خوبه».

هستی، آمیتیدا و ارسلان ۶ ساله هم در توصیف رد و بدل شدن اطلاعات ماهواره در مهد کودک‌های

خودشان، چنین بیان داشته‌اند:

«- هستی دوست‌ها ت هم کارتون می‌بینن؟

آره، می‌بینن.

- خوب اون‌ها چه کارتونهایی می‌بینن؟

اونا رو نمی‌دونم، اونا بیش‌تر فیلم خارجی می‌بینن، چون ماماناشون خارج رو پاک نکرده.

- از کجا می‌دونی فیلم خارجی می‌بینن؟

چون میان تعریف می‌کنن، مثلاً دیشب تو سریال چی شده.

- وقتی تعریف می‌کنن، تو دلت نمی‌خواد دوباره ماهواره ببینی؟

چرا، خیلی دلم می‌خواد، به مامانم می‌گم، ولی می‌گه دیگه پاکش کردم، نمی‌شه».

«- آمیتیدا خانم تو چند تا دوست توی مهدکودک داری؟

خیلی.



- کارتونهایی رو که می‌بینید، برای همدیگه تعریف می‌کنید؟  
آره».

«- ارسالن تو چند تا دوست داری؟  
دوتا.

- اسم‌هاشون رو می‌گی؟  
علی و عباس.

- می‌دونی علی چه کارتونهایی رو می‌بینه؟  
علی رو نمی‌دونم، ولی عباس رو می‌دونم.

- خوب عباس چه کارتونهایی می‌بینه؟  
کارتونای جم رو می‌بینه.

- خوب تو جم، چه کارتونهایی رو می‌بینه؟  
اسمشو نمی‌دونم.

- می‌دونی چه جور هیستش؟  
آره، خود منم دیدمش.

- تو هم کارتونهای جم رو دیدی؟  
آره.

- کجا دیدی؟

خونه که تنها بودم، زدم جم، با عباس دیدیم.  
- با عباس چی دیدی؟

آدم دارن با هم مسابقه می‌دن تا برنده بشن.  
- آدم‌ها فقط مردن؟

نه زن هم هستش.

- برای چی با هم مسابقه می‌دن؟  
که اول بشن.

- جایزه اول چی هستش؟  
پول می‌گیره.

- می‌دونی چه قدر پول می‌گیره؟  
نه.

- خوب چه جور هیستش با همدیگه مسابقه می‌دن؟

هر دفعه با هم سر یه چیزی مسابقه می‌دن، مثلاً اون دفعه داشتن با هم شنا می‌کردن که اول بشن، بعد از شنا می‌رفتن دوچرخه سواری می‌کردن.

- خوب تو از مسابقشون خوشتر اومدی؟
- از دختراشون بیش‌تر خوشم اومد.
- چرا از دخترها بیش‌تر خوشتر اومدی؟
- چون لباساشون لختی بود.
- یعنی چی که لباساشون لختی بود؟
- یه شرت تنس بود با یه بلوز کوتاه.
- بلوز کوتاهش چه جور بود؟
- خیلی کوتاه بود، شکمش و نافش و دستاش پیدا بودش.
- خوب چرا از دخترهایی که این جور لباس می‌پوشن، خوشتر میاد؟
- چون می‌ذارن بدنشون رو ببینیم.
- مگه شما بدن اون‌ها رو ببینید، چی می‌شه؟
- می‌ریم جلو دوستانمون پز می‌دیم.
- برای چی جلو دوستانتون پز می‌دید؟
- چون دخترا رو دیدیم.
- یعنی به دوستانتون چی می‌گید؟
- می‌گیم که ما دخترا رو دیدیم.
- بعد اون‌ها چی می‌گن؟
- می‌گن خوش به حالتون، چه جور تونستین ببینین.
- شما به دوستانتون چی می‌گید؟
- می‌گیم کار شما بچه کوچولوها نیستش.
- اون وقت شما به خاطر دیدن دخترها توی کارتون به دوستانتون پز می‌دید؟
- آره.
- چرا با دخترهایی که توی کارتون می‌بینین، پز می‌دین، چرا با دخترهای واقعی پز نمی‌دید؟
- چون الان نمی‌تونیم، ولی یه کم دیگه که بزرگ بشیم، می‌ریم دخترای واقعی رو ببینیم.
- اون وقت چرا بقیه به خاطر دخترهای کارتونی به شما می‌گن خوش به حالتون؟ مگه اون‌ها نمی‌تونند از این کارتونها ببینن؟
- نه.
- چرا نمی‌تونند ببینند؟
- ماماناشون نمی‌ذارن.
- چرا ماماناشون نمی‌گذارند؟

چون می‌برشون مهد، بعدشم که میان خونه، همش ماماناشون مراقبشونن.»  
مادر مهتاب ۵ ساله نیز در مصاحبه خود از شکل‌گیری مهد پنهان در بطن مهد رسمی دخترش به شرح زیر یاد کرده است:

«- مهتاب علاقه نداره که کلاس مخصوص خودش رو بره؟  
نه، اصلاً، نه من دوست دارم و نه خودش. ترجیح می‌دم کنار دوستای عادی‌اش باشه. البته معلمش شکایت داره و می‌گه مهتاب سر کلاس از تبلت استفاده غیردرسی‌ام داره.

- تو اون روز که دوست‌هات هم تبلت میارن با اون‌ها بازی گروهی هم می‌کنی؟  
من همه بازی‌ها رو نمی‌تونم انجام بدم. اما یه سریا رو که می‌تونم با هم انجام می‌دیم.  
- با هم اطلاعاتی هم رد و بدل می‌کنین؟  
آره، مثلاً کارتونایی که تو تبلت‌شون دارن به هم می‌دن. یا همین بازیها، یا مثلاً بچه‌ها عکس مهمونیاشونو به هم نشون می‌دن.»

ویشکای ۶ ساله و کیمیای ۶/۵ ساله، از منطری متفاوت از مهد غیررسمی که در بطن مهد رسمی آنان پدید آمده است، به شرح زیر یاد کرده است:

«من ظهر عادت دارم پرنسس بازی کنم با دوستام. مثلاً لباس بلند بپوشم این چیزا و... ولی هر چی من می‌خوام بشم، بقیه هم می‌شن.  
- دوست نداری بقیه شکل تو بشن؟  
نه. آخه پرنسس بازیها.

- یعنی هر کسی باید لباسش متفاوت باشه؟  
اممم... آيسان مثلاً میاره. یاسمین میاره. اما امروز پرنسس بازی نداریم. بگم چی داریم؟  
- چی دارید؟  
باربیام رو قراره بیارم ظهر.

پرنسس بازی اینه که لباس پرنسسا رو می‌پوشید، شکل پرنسسا می‌شید؟  
آره. الان فرض کن من لباس بلند تنمه. زیپ داره. بلنده. آستین پفیه. بعضی وقتا آستین پفیه ساده هم هست.

- پرنسس مثل کی؟  
مثل سیندرلا. السا.  
- بعد این‌ها رو می‌پوشید چه کار می‌کنید؟  
اداشون رو در میاریم.  
- پرنسس‌ها چه طوری رفتار می‌کنن؟  
مثلاً خیلی بامزه (می‌خندد).  
- بامزه یعنی چی؟

- سرشونو می گیرن بالا، راه می رن».
- « یه دوست دارم که یواشکی بعضی فیلمها رو می بینه.
- چه فیلمهایی؟
- فیلمهای بد... مال بچهها نیست.
- بعد میاد برای شما هم تعریف می کنه؟
- آره... ولی من و دوستهام گوش نمی دیم... حرفهای بدی می زنه.
- به مریتون یا مامان و بابات این رو نگفتی؟
- به مریمون گفتیم... اونها هم به خوانوادهاش گفتن... ولی اون بازم هر چی ببینه، برای ما تعریف می کنه.
- چیها رو تعریف می کنه کیمیا؟
- خب... چیزهای بد... مثلاً... مثلاً این که زن و شوهرها چی کار می کنن و اینها... حرفهای بد
- دیگه... من خیلی ارزش بدم میاد... .
- فقط تو یا همه ی بچهها؟
- نه، دوستهای خودش به حرفهاش گوش می دن.
- فقط گوش می دن به حرفش یا ادای کارهایی که دیدن رو هم در میارن؟
- (با کمی فکر) اومم... من ندیدم کاری بکنن... فقط بعضی وقتها وسایل آرایش مامانهاشونو میارن به هم نشون می دن... یه بار هم (با خنده) یه بار هم یکی شون لباس زیر مامانش رو پوشیده بود و به بچهها نشون می داد... مریمون فهمید، زنگ زدن مامانش اومد...».



با توجه به آن چه گذشت، اولیا، اولیای مهدها و اولیای فرهنگی جامعه باید به مقوله شکل گیری مهدهای پنهان در مهدهای رسمی توجه لازم را مبذول داشته، با بسترسازی فرهنگی لازم و مداخله فعال، ضمن جلوگیری از ابتدال ارزشی کودکان، در صدد اعتلای ارزشی متریبان خویش برآیند.

## ۱۸-۲- سایر موارد آموزشی

تاکنون درباره اثرات آموزشی، بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها عناوین: 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 و ایجاد مهدهای پنهان در بطن مهدهای رسمی، مورد بحث قرار گرفتند، اما این عناوین به همه ابعاد آموزشی بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها پوشش نمی‌دهند و جای طرح عناوین متعدد دیگری در این میان احساس می‌شود.

در عنوان سایر تبعات آموزشی از چند پیامد دیگر بازی‌های دیجیتالی و کارتونها یاد خواهد شد. این عنوان‌ها عبارتند از: «ارتقای مهارت‌های حرکتی کاربران»، ارتقای «نقد اجتماعی» و «مهارت‌های اجتماعی» کاربران خردسال پیش دبستانی، «حواس‌پرتی کاربران»، «ایجاد علاقه به زبان انگلیسی» و سرانجام «پیش‌بینی افت درسی» کاربران پیش دبستانی. عنوان «ارتقای مهارت‌های حرکتی» کاربران بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها، به افزایش برخی از مهارت‌های حرکتی کاربران اشاره دارد. کاربران بازی‌ها به دلیل اقتضات حرکتی و سرعتی بازی‌ها، رفته رفته بر میزان سرعت واکنش‌های حرکتی خویش می‌افزایند و گاه اولیا در عمل می‌بینند که فرزند خردسال آن‌ها، سریع‌تر از آنان به انجام بازی‌هایی که نیاز به مهارت‌های حرکتی (و همین‌طور بینایی) دارد، می‌پردازند.

عنوان «ارتقای نقد اجتماعی کودکان پیش دبستانی»، بیانگر تحول روان‌شناختی جدیدی است که این کودکان در خود به نمایش نهاده‌اند. به این معنا که اگرچه سنین پیش دبستانی، سنین دیگر پیروی کودکان است، اما کاربری کودکان از رسانه‌های آن سوی آب، در عمل امکان مقایسه موارد متعددی را برای آنان پدید می‌آورد که آنان با انجام همین مقایسه‌ها، رفته رفته دیدی نقادتر یافته، تا حدودی از دیگرپیروی که از آنان انتظار می‌رود، فاصله می‌گیرند.

عنوان «ارتقای مهارت‌های اجتماعی کودکان»، ناظر بر بازی‌هایی است که به روش‌های مختلف عواطف و احساسات حاکم بر حیوانات و انسان‌ها را برای کودک کاربر مکشوف داشته، در عمل وی را با عواطف و احساسات دیگران بیش از پیش آشنا می‌سازد. البته در صورتی که کودکان پیش دبستانی کاربر بازهای مناسبی نباشند و به جای بازی‌هایی که به تشریح دنیای عاطفی دیگران دست بزنند، به بازهایی بپردازند که کودک در آن‌ها با کنار نهادن نودوستی فطری خود بخواهد با اعمال خشونت، فقط و فقط به اهداف و منویات فردگرایانه خودش جامه عمل بپوشاند، بالطبع در حالت اخیر، نه تنها ارتقای مهارت‌های اجتماعی کودکان رخ نخواهد داد، بلکه کودک کاربر بازی‌های پرخشونت و شهوی در اثر

کاربری از بازی‌هایی که وی را به موجودی غریزی نزدیک می‌کنند، کاهش مهارت‌های اجتماعی خویش را تجربه خواهد کرد.

عنوان «حواس‌پرتی» نیز ناظر به کاهش توجه کاربران فناوری‌های ارتباطی جدید است. عنوان «ایجاد علاقه به زبان انگلیسی»، مسأله مهم دیگری است که بررسی‌های میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی آن را نشان می‌دهند. به این معنا که بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های ساخته و پرداخته دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری با طرح سوژه‌ها و مضامین جذاب و فریبنده در طول بازی‌ها و کارتونها خود، در عمل کودک را شیفته جهان غرب می‌کنند و کودکان در برخورد با این جهان، احساس می‌کنند که با یادگیری زبان انگلیسی، نه تنها می‌توانند فهم خود را از آنچه در جریان بازی‌ها می‌گذرد، افزایش دهند، بلکه با این عمل می‌توانند گامی در جهت رسیدن به رفاه، ثروت، زیبایی‌ها و دیگر امکاناتی که در بازی‌ها و کارتونها از غرب به آن‌ها نشان داده شده است، بردارند و خود را به دنیایی که الگوهای مورد علاقه آنان برایشان ترسیم کرده‌اند، نزدیک‌تر سازند.

سرانجام عنوان «پیش‌بینی افت درسی کاربران»، حکایت از آن دارد که به نظر می‌رسد کاربران خردسال پیش دبستانی که هنوز وارد مدرسه نشده‌اند، نسبت به درس و مشقی که مدرسه بعدها به آن‌ها خواهد آموخت، بی‌علاقه شوند، زیرا فرهنگی که بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها به کودکان انتقال می‌دهند، فرهنگی بصری و بسیار جذاب است و کودکان به نوعی بسته به میزان کاربری خود از فضای مجازی، تحت تأثیر بمباران تصویری این فضا قرار می‌گیرند. بنابراین کودکانی که یاد می‌گیرند، اطلاعات خود را در یک بستر گرافیکی بسیار جذاب به صورت تصویری به دست آورند، با ورود به مدرسه که در آن فرهنگی مکتوب حاکمیت دارد و کتاب‌های درسی آن، میانه‌چندانی با گرافیک بسیار جذاب ندارند، احساسی از ناخشنودی آنان را فرا می‌گیرد، خاصه آن که تقریباً هیچ یک از الگوهای عروسکی - کارتونی غربی دنبال درس و مشق و پیشرفت علمی نیستند و عمدتاً در پی رقص و آرایش و مدگرایی (در دختران) یا خشونت و پرخاشگری و ویرانگری (در پسران) هستند و در این میان بازی‌ها و پویانمایی‌های علمی، خلاق و کارآفرین، در برابر حجم انبوه تولیدهای دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری بسیار اندک می‌نمایند و در جریان کاربری سرخود و غیرگزینشی کودکان پیش دبستانی، جای چندانی ندارند.



در ادامه تک تک عنوان‌های پیش گفته مورد بحث قرار خواهند گرفت.

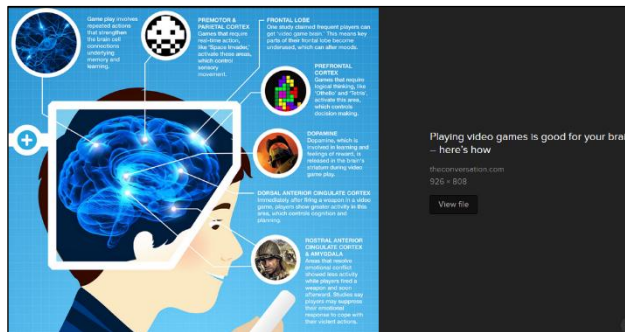
## ارتقای مهارت‌های حرکتی کاربران

«آقا آرمین، تو از این کارتون که می‌گی، چی یاد گرفتی؟»

هدف‌گیری درست رو یاد گرفتم» (آرمین، ۶ ساله).

انجام بازی‌های الکترونیکی در ارتقای مهارت‌های چشمی و بینایی کاربران مؤثر واقع می‌آیند و مطالعات انجام شده، دلالت بر آن دارند که کاربران بازی‌های دیجیتالی، به شکل معناداری در مهارت‌های حرکتی (و بینایی)، برتر از افراد غیرکاربر بازی‌های الکترونیکی عمل می‌کنند.

پوله<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۰۵) در مقاله پژوهشی خویش گزارش می‌دهند، کودکان پیش دبستانی در سنین ۳-۴ سالگی می‌توانند از فناوری‌های سود برده، در روند استفاده از آن‌ها، بر میزان مهارت‌های حرکتی خویش بیفزایند. پارتو<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۱۶) نیز در پژوهش خویش خاطر نشان می‌سازند، کودکان می‌توانند در جریان انجام بازی‌های دیجیتالی که با استفاده از تبلت، گوشی و دستگاه بازی صورت می‌پذیرند، مهارت‌های حرکتی خویش را افزایش دهند. این پژوهش‌گران تأکید می‌کنند، حتی انجام بازی‌های ساده‌ای مانند جابه‌جا کردن مثلاً یک قورباغه روی صفحه لمسی تبلت یا تلفن همراه به سمت چپ و راست، بر میزان مهارت‌های حرکتی کودکان پیش دبستانی خواهد افزود.



منطقی (۱۳۹۵، الف) در توصیف اثرات انجام بازی‌های دیجیتالی بر مهارت‌های حرکتی و بینایی کاربران این بازی‌ها می‌نویسد:

«بازی‌های دیجیتالی، اگر چه در سطوح ساده خود به هماهنگی مهارت‌های بینایی- حرکتی زیادی احتیاج ندارند، اما با پیشرفت سطح و پیچیده‌تر شدن بازی به مهارت‌های بینایی- حرکتی زیادی احتیاج پیدا می‌کنند. بنابراین، مسأله اخیر سبب شده است برخی از پژوهش‌گران متوجه این مسأله شوند که آیا انجام بازی‌های الکترونیکی هماهنگی هر چه بیشتر مهارت‌های چشمی- دستی را در بردارند یا خیر. تعدادی از پژوهش‌گران در جریان پژوهش خویش به بررسی آزمایشی فرض اخیر پرداخته، در غالب موارد به تأیید آن رسیده‌اند.

1. Poole, C.
2. Parto, K.



مصاحبه‌های انجام شده با مادر فرشته ۳/۵ ساله، احسان ۴ ساله، یوسف ۵ ساله و آلی ۶ ساله، شواهدی از افزایش مهارت‌های حرکتی این کودکان پیش دبستانی را به دست می‌دهند:

« شما موبایل که به فرشته 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 یادگرفت.

- یعنی چقدر 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 سخته... 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 براش سرچ کردم.

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

آره، خودم یک سری بازی که مربوط به سنین زیر پنج سال بود رو سرچ کردم و براش 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...»

«- احسان می‌تونه از همه برنامه‌های گوشی استفاده کنه؟

نه، خیلی وارد نیست، فقط بازی می‌کنه و گاهی عکس می‌گیره، خیلی کم هم عکس می‌گیره و معمولاً خود به خود می‌ره تو قسمت‌های بازی‌های آن‌لاین یا خرید بازی. بیش‌تر اوقاتی هم که بازی می‌کنه، می‌ره تو گالری عکس، عکس هم می‌بینه، ولی همه بازی‌ها رو بلده.

- پس فقط توی بازی کردن حرفه‌ای هست؟

آره، همه بازی‌ها رو بلده و بازی می‌کنه. حتی بازی‌های خیلی تند و تیز رو بلده، اون قدر بازی می‌کنه که دیگه از باباشم حرفه‌ای‌تر شده.»

«- یوسف، دیگه چی دوست داری؟

ماشین بازی دوس دارم، اون قرمز از همه قشنگ‌تره، خیلی سریع می‌ره‌ها!

- چطوری بازی می‌کنی، به من نشون می‌دی؟

آره، بیا بهت نشون بدم ماشینمو (در اینجا یوسف با مهارت زیادی با سرعت با گوشی ماشین بازی می‌کرد، به طوری که اگر من جای او بودم، خیلی سریع تصادف می‌کردم، اما او با دقت بازی را پیش می‌برد).

«من برای این که مطمئن شوم، آرتین خودش بازی ریختن را بلد است، موبایلم را به او دادم. کاملاً با آن آشنایی داشت و همین‌طور در انجام دادن بازی‌ها، مهارت فوق‌العاده‌ای داشت. برای مثال، در یکی از بازی‌ها زامبی به سرعت در حال حرکت است و فرد بازی کننده باید از روی موانع بپرد یا به چپ و راست برود یا از زیر موانع بالای سرش باید عبور کند، آرتین این بازی را مدت زیادی بدون باختن انجام می‌داد.»



همکار نگارنده در مصاحبه با آلائی ۶ ساله، پس از آن که گوشی خودش را برای کاربری آلا به وی می‌دهد، خاطرنشان می‌سازد که حرکات دستی آلا، فوق‌العاده به نظر می‌رسد.

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

اوهم.

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

(آلا شروع به بازی می‌کند).

- خاله می‌دونی بازیش چطوریه؟  
نوچ.

- می‌خواهی بهت یاد بدم؟  
اوهوم.

- بین خاله، اینجا رو ببین، مثلاً این دو تا رو باید با هم عوض کنی، اون‌هایی که رنگشون مثل همه، بغل هم، با هم دیگه باشن... آفرین، بزن خاله رو صفحه، بزن، آهان، آفرین... خاله یکی دیگه بزن ببینیم، باید اون‌هایی که هم رنگ هستن رو بگذاری کنار هم دیگه، بین مثلاً باید سفید رو با نارنجی عوض کنی. آفرین... آفرین خاله (حرکات چشمی و کنترل دستی آلا در جریان بازی فوق‌العاده به نظر می‌رسند).  
هیراد ۶ ساله، کودکی است که پژوهش‌گر برای اولین بار یک بازی را به او معرفی می‌کند. اگر چه هیراد در مراحل نخست بازی نفر آخر می‌شود، اما در ادامه، مهارت‌های حرکتی وی ارتقا یافته، به کسب رتبه نخست نایل می‌گردد.

«برو که رفتیم! مستقیم!»

نفر هفتم شدم؟

(برمی‌گردد و می‌بینم که هیراد از همه‌ی ماشین‌های دیگر بازی، عقب مانده است، اما ناراحت نیست).

- می‌خواهی دوباره بازی کنی؟

آره، بازیش بامزه بود!

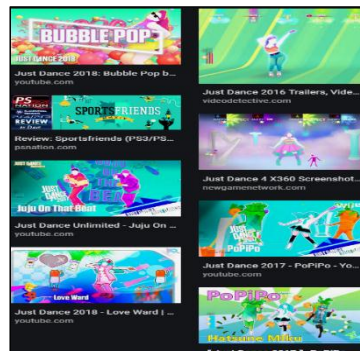
(کمکش می‌کنم تا بازی را ری‌استارت کند و دوباره می‌روم تا تقریباً تنها باشد).

(بازی را شروع می‌کند و با نجوا تشویق خودش را ادامه می‌دهد).

سخته بازیش... نفر چندم شدم؟... شیشم؟... بذار برم یه بازی دیگه... .

(دوباره بازی شروع می‌شود).

(شروع به تشویق خودش می‌کند: الآن می‌رسم!)



مادر هیواد: بیا با این عروسکت بازی کن! (عروسک او جنگی و پلاستیکی است).  
نمی‌خوام.

(بازی گیم‌اور شده، هیواد می‌سوزد).

الآن کدومو بزنی؟

(کمکش می‌کنم تا دوباره شروع کند. مجدداً شروع به بازی و تشویق خودش می‌کند).

برو، برو، تندتر برو! الآن از همشون جلو می‌زنم!

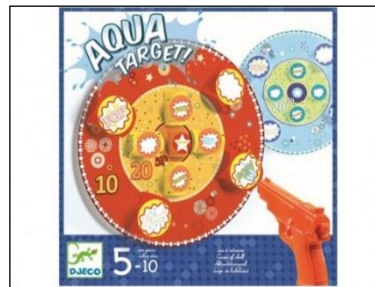
مرحله تموم شد!

- آره، اونو بزنی می‌ره مرحله بعد!

آخ جان مرحله بعد، برو تندتر! الآن می‌برم!

(با دقت به بازی ادامه می‌دهد).

شدم نفر اول!«



البته لازم به یادآوری است برخی از بازی‌های دیجیتالی که با هدف ارتقای مهارت‌های حرکتی کاربران تهیه و تدوین شده‌اند، صبغه فرهنگی داشته، اولیای تربیتی کودکان باید به این مسأله توجه لازم را معطوف داشته باشند:

### ارتقای نقد اجتماعی کودکان

کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید سبب می‌شود کودکان با استفاده از کارتونها و پویانمایی‌های داخلی و خارجی در عمل امکان مقایسه محصولات فرهنگی داخلی و خارجی را حداقل به لحاظ عینی (یعنی ابعاد ملموسی مانند گرافیک کارتونها، صحنه‌های ویژه آن‌ها، تنوع موضوعی و موارد مشابه) به دست آورده، آن‌ها را با هم مورد مقایسه قرار دهند.

محصولات فرهنگی تولید داخل که برای کودکان تهیه شده‌اند، به دلیل سرمایه‌گذاری‌های اندک مالی، فکری و تخصصی، در مقایسه با موارد مشابه خارجی، از دید عینی کودک، در رتبه و جایگاه پایین تری قرار می‌گیرند، خاصه آن که برخی از کودکان با دیدن یک اثر به زبان اصلی و دوبله شده، ممکن

است متوجه سانسورهای مختلف کارتون یا کم کردن صدای مهیج موسیقی کارتون در نسخه فارسی شده، به همین سبب اعتماد خود را نسبت به مسوولان فرهنگی داخل تا حدودی از دست بدهند.



از سوی دیگر با تبدیل جهان به یک دهکده واحد جهانی، کودکان کاربر فناوری‌ها با فرهنگ‌های موجود در دهکده واحد جهانی آشنایی نسبی یافته، تفاوت‌های فرهنگی موجود در فرهنگ بومی و فرهنگ جهانی ذهن آنان را وارد چالش می‌سازد، چالشی که می‌تواند به سهم خود اتفاقی میمون و یا نامیمون برای کودک را رقم بزند.



آیناز و بهار ۵ ساله و مهسا و آرین ۶ ساله، در مصاحبه‌های خود با اشاره به شبکه پویا، نقدهایی را در ارتباط با این شبکه مطرح می‌سازند:

«- اینجا چه کارتونهایی براتون می‌گذارن؟»

کارتون شبکه پویا.

- اون وقت تو خونه خودتون چی می‌بینی؟

سی‌دی می‌بینم.

- از بین کارتونهایی که دیدی، کدوم‌ها رو بیش‌تر دوست داری؟

السا، رکاب زنان کوهستان، کیتی، باب اسفنجی، فوتبال رباتی، تام و جری.

- از همشون بیش تر کدوم رو دوست داری؟

السا.

- السا رو تو خونه خودتون می بینی یا مهد؟

پویا که نمی ذاره ... تو خونمون».



«- کارتون شبکه پویا رو بیش تر می بینی یا ماهواره رو؟

ماهواره.

- چرا؟

کارتوناش بهتره، همه چی رو هم نشون می ده!

- یعنی چی که همه چیز رو نشون می ده؟

یعنی همه کارتونا رو نشون می دن و کمش نمی کنن.

- چه جور می کمش می کنند؟

بعضی کارتونا یا بعضی جاهاشو نشون نمی دن!

- یعنی حذفش می کنند؟

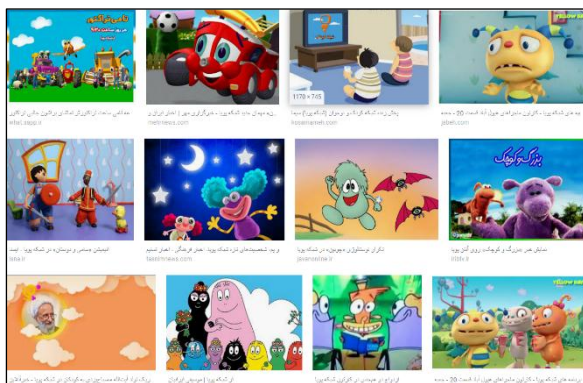
آره... من دوست ندارم این جوریش کنن».

«- از اینترنت استفاده می کنی؟

بله

- چی می بینی توش؟

نمکستون».



«اون‌هایی که تو تبلت می‌بینی، با اون‌هایی که توی تلویزیون می‌بینی، فرق می‌کنن؟  
 آره یه کم، چون مثلاً همین قسمتی که می‌گه دوس دختر دارم رو بعضی چیزای دیگه می‌گن.  
 - فرقی فقط همینیه؟

ام بعضی وقتا ام به جای حرفای دیگه‌اشون، یه چیز دیگه می‌گن.  
 - مثلاً به جای چه حرف‌هایی؟  
 مثلاً یکیشو گفته بود، چقد آدم به درد نخوری هستی، ولی وقتی حرف می‌زدن، یه چیز دیگه می‌گفتن.

- تو هم این کلمه‌ها رو توی حرف‌ها می‌گی، مثلاً به درد نخور؟  
 آره خب».

کودکان دربرخورد با جریان آزاد اطلاعاتی در فضای مجازی و ملاحظه تشتت آرا در این میان، خود به خود نسبت به پذیرش صرف یک سناریو حساس شده، با دقت نظر و حساسیت بیش‌تری وارد بحث و اظهار نظر می‌گردند. مصاحبه فرزام ۶/۵ ساله، نمونه‌ای در همین راستا به شمار می‌آید:

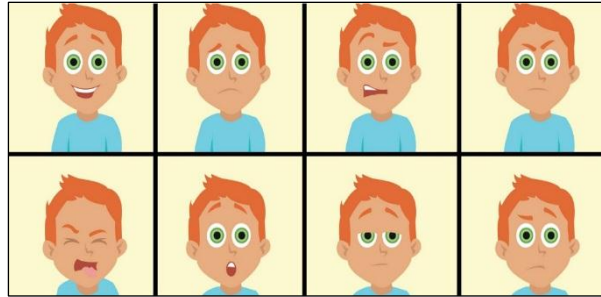
«- پس یعنی کارتون‌های ایرانی خوب نیستن؟

نه خاله... ما رو از پیش دبستانی بردن ناسور رو ببینیم... همه‌اش سیاه بود و قرمز... بعد کله‌ی امام‌ها نور بود... نمی‌شه که صورت آدم نور باشه... .

- آدم بدها چی؟  
صورت آدم بدهام سیاه بود... اونم نمی شه که... یعنی آدم چشم و دهن نداره (بلند می خندد).  
- به مربیتون گفتی؟  
گفتم... گفت نمی شه صورت آدم های خوب رو توی فیلمها و اینها نشون داد... خب یعنی چی؟ یعنی تو صورتشون لامپ بوده؟  
- خوب نه.  
خب دیگه... مسخره است... اصلاً نچسبید.  
- قصه اش چی؟  
خب... کربلا بود داستانش... این که شمر امام حسین رو می کشه.  
- وقتی تو کارتون شمر امام حسین رو کشت، ناراحت نشدی؟  
خاله من اصلاً کارتونش رو دوست نداشتم... با پارسا حرف می زدم.  
- امام حسین رو دوست داری؟  
عزیز جونم تو ماه محرم روضه می ذاره... همه گریه می کنن...  
- دوست نداری گریه کنن؟  
خب خاله مگه نمی گن رفته بهشت و بهشت هم جای خوبیه، پس چرا دیگه گریه می کنن؟  
- خوب به خاطر این که اون آدم خیلی خوبی بوده و آدم های بد کشتنش.  
(شانه هایش را بالا می اندازد) ولی من کارتونش رو دوست نداشتم.  
- تو دوست نداری شبیه به امام حسین باشی؟ یه آدم خوب؟  
(سکوت کرد) خب اون جوری که می می رم.  
- ولی اسپایدرمن و کنستانتین نمی میرن؟  
نه».

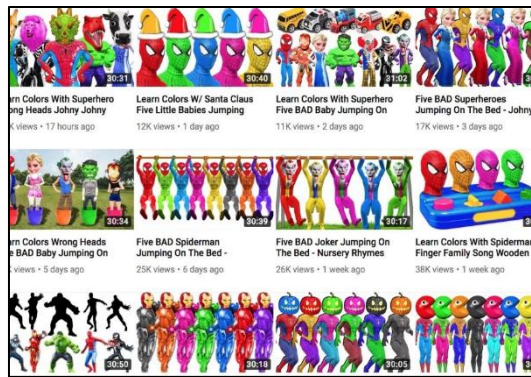


در جریان تبدیل جهان به یک دهکده واحد جهانی، کودکان کاربر فناوری‌ها با فرهنگ‌های موجود در دهکده واحد جهانی آشنایی نسبی یافته، تفاوت‌های فرهنگی موجود در فرهنگ بومی و فرهنگ جهانی ذهن آنان را وارد چالش می‌سازد.



### افزایش (یا کاهش) مهارت‌های اجتماعی

کودکان در روند تحول اجتماعی خویش، علاوه بر مرادده‌ای که با اولیای خویش دارند، با خواهر و برادر و سپس افراد دیگری که در کوجه و محله، آپارتمان مسکونی، مهد کودک یا پیش دبستانی با آنان مواجه می‌گردند، برخورد خواهند داشت و باید نحوه تعامل انسانی با آنان را در جامعه بیاموزند.



علاوه بر این کودکان باید در مواجهه با مسایل و مشکلات مختلف، بتوانند با آن‌ها مواجه شده، سعی در برخورد مناسب و بهینه با این مشکلات داشته، در جهت حل آن‌ها بکوشند. البته انسان‌ها به دلیل برخورداری از سلول‌های آینه‌ای که ویژگی بازنمایی عواطف و احساسات دیگران در فرد را دارند، در عمل به گونه‌ای برنامه‌ریزی شده‌اند که خود را در عواطف و احساسات دیگران سهیم ببینند، اما تربیت اجتماعی کودکان نیز امر لازمی است که نباید از آن غفلت کرد.



در جریان تربیت کودکان برای کسب مهارت‌های اجتماعی، باید با اتکا به ظرفیت‌های عاطفی و شناختی کودکان، این ظرفیت‌ها را در جهت بهره‌برداری هر چه انسانی‌تر کودک سوق داد. برخی از بازی‌های تهیه شده با ارایه چهره انسان‌ها (و حتی حیوان‌ها)، عواطف حاکم بر فرد (یا حیوان) را مورد پرسش قرار می‌دهند و به این ترتیب کودک را با احساسات و عواطف مختلف بیش از پیش آشنا می‌سازند.



اولیا نیز می‌توانند با به نمایش نهادن عواطف مختلف، عنوان و برچسب آن را از کودک جویا شوند، به همین ترتیب ممکن است با قطع صدای تلویزیون، از کودک از عواطف و احساسات افراد حاضر در صحنه پرسش به عمل آورد.

آشناسازی کودک با به نمایش کشیدن موقعیت‌های پر خطر، وجه دیگری است که برخی از اولیا با استفاده از کلیپ‌ها و پویانمایی‌های مناسب به انجام آن مبادرت ورزیده‌اند. دنیای ۳/۵ ساله، در مصاحبه خود بیان می‌دارد، جایی که پلیس هست، برای او امن است. میکایل ۵ ساله و پرنیای ۶ ساله هم بیان می‌دارند، با دیدن فیلم‌هایی یاد گرفته‌اند که با افراد غریبه حرف نزنند و به آنان اعتماد نکنند.

اگر اولیا دست به بسترسازی فرهنگی لازم برای کاربری بهینه کودکان از فضای مجازی بزنند، کودکان به سمت کاربری از بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های مناسب حرکت کرده، به این ترتیب بر میزان مهارت‌های اجتماعی خویش می‌افزایند، اما اگر کودک بدون بسترسازی فرهنگی لازم در فضای مجازی رها شود، بالطبع با کاربری از انبوه بازی‌های خشن و شهوی این محیط، رفته رفته به سمت کاهش همدلی با دیگران سوق خواهد یافت.



سوفیای ۶ ساله در مصاحبه خود از اثرات مثبت کاربری از کارتونهای مناسب، به شرح زیر یاد کرده است.

«- سوفیا خانوم، تو کدوم عروسکت رو بیش تر دوست داری؟

... هلوکیتی.

- چرا دوستش داری؟

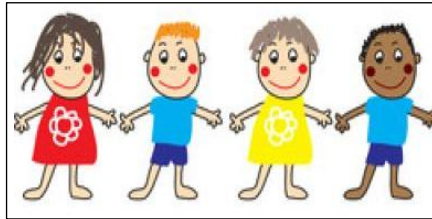
چون کارتونش برای بچه هاست و من چیزای خوبی ازش یاد می گیرم.

- می تونی بگی چه چیزهایی ازش یاد می گیری؟

اون چند تا دوست داره که خیلی با هم خوبن، بعضی وقتا دعواشون می شه، اما زود آشتی می کنن. یه

بار هم اون یه سفینه دیده بود که همه ی دوستاش باور کردن، چون اون هیچ وقت دروغ نمی گه.

من همه ی کارتوناشو می بینم».



دیتز<sup>۱</sup> و کاشین<sup>۲</sup> (۲۰۱۳) و آلپر<sup>۳</sup> (۲۰۱۳) در مقالات خویش که معطوف به بررسی مهارت های

اجتماعی کودکان پیش دبستانی است، گزارش می دهند که کاربری از فناوری های ارتباطی جدید بر

میزان مهارت های اجتماعی کودکان کاربر می افزاید.



1. Dietae, B.
2. Kashin, D.
3. Alper, M.

کونرز- باروو<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۱) در بررسی که در سطح ۹۲ کودک پیش دبستانی اقبال کم درآمد کاربر فیلم‌های نامناسب با سنشان بودند، داشتند، نتیجه گرفتند مشاهده محتوای نامناسب از طریق تلویزیون یا رسانه‌های دیجیتال با رفتارهای تهاجمی و بیش‌فعالی همبستگی مثبت و با مهارت‌های اجتماعی همبستگی منفی نشان می‌دهد.

### حواس پرتی کاربران

کاترون (۲۰۱۸) از کاهش میزان توجه در کاربران فناوری‌های ارتباطی جدید یاد می‌کند. وی در همین ارتباط می‌نویسد:

در سال ۲۰۰۰ یعنی تا قبل از ظهور گوشی‌های هوشمند میزان توجه افراد به چیزی ۱۲ ثانیه بود، اما پژوهش جدید شرکت مایکروسافت نشان داده است که در حال حاضر میزان اخیر در افراد مورد بررسی به ۸ ثانیه کاهش یافته است.

هونگ<sup>۲</sup> (۲۰۱۶) هم در گزارش تحقیق خود خاطرنشان می‌سازد: استفاده از موبایل در طول کلاس یکی از عوامل اصلی حواس پرتی بچه‌ها است، از این رو در برخی از مدارس انگلستان استفاده از تلفن همراه در مدرسه ممنوع است. مسأله حواس پرت شدن دانش‌آموزان کاربر تلفن همراه در کلاس درس در پژوهش‌های دیگری هم ذکر شده است (هیلاو<sup>۳</sup> و ویچادی<sup>۴</sup>، ۲۰۱۷).

### ایجاد علاقه به زبان انگلیسی



در بررسی بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های موجود در بازار مشخص می‌شود که قسمتی از محصولات اخیر، هدف گسترش زبان انگلیسی را در دستور کار خود دارند و تلاش می‌کنند با جا انداختن زبان انگلیسی برای کاربران، به نوعی امکان انتقال فرهنگ همراه با این زبان را به مخاطبان خود بیش از پیش فراهم آورند، به عنوان مثال، مادر باران ۴ ساله در مصاحبه خود از کارتونی صحبت

1. Connors-Burrow, N. A.
2. Hong, J.
3. Hilao, M. P.
4. Wichadee, S.

می‌کند که دختر وی کاربرآن است و در این کارتون کلاغی به شکل آهنگین، انگلیسی صحبت کرده و به این طریق در صدد یاد دادن زبان انگلیسی به مخاطبانش برآمده است.

«- باران هر روز چه قدر کارتون می‌بینه؟»

میانگین یک ساعت. یک ساعت و نیم.

- محتوای کارتون‌هایی که باران در این یک ساعت و خورده‌ای می‌بینه، چه طوریه؟  
چند نوع‌اند. مثلاً یادگیری زبان داره.

- در تلویزیون ایران؟

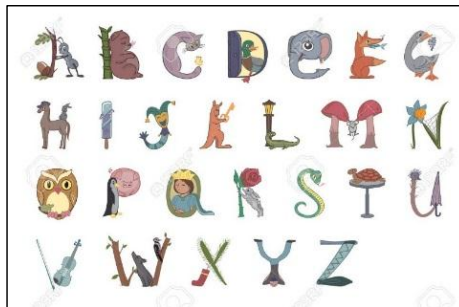
نه، ماهواره.

- یه کم با جزئیات بهم می‌گی؟

آره، ببین یه مگی هست یه دختریه که با کلاغ به انگلیسی صحبت می‌کنه!

- موضوعش یادگیری زبان هست؟

آره. هر دفعه راجع به یه موضوع صحبت می‌کنن که بچه‌ها دوس دارن.»



بهیای ۶ ساله، در مصاحبه خودش از این انگیزه صحبت به میان آورده است که وی برای فهم زبان الگوی مورد علاقه‌اش که انگلیسی است، می‌خواهد زبان انگلیسی را فرا بگیرد:

«- بهیا به نظرت زورو برا چه کشوریه؟»

فکر کنم انگلیس.

- چرا انگلیس؟

چون که تو یه قسمتش انگلیسی حرف می‌زد.

- به نظرت زبان انگلیسی چه جور زبانیه؟

خوبه، منم دارم تو مهد یاد می‌گیرم.

- تو زبون فارسی رو بیش‌تر دوست داری یا زبان انگلیسی رو؟

جفتشونو.

- کدوم رو بیش‌تر دوست داری؟

انگلیسی رو.

- چرا؟

چون که، چون زورو زبونش انگلیسیه.

- تو تا حالا سعی کردی مثل زورو انگلیسی صحبت کنی و صداش رو تقلید کنی؟

اوهوم.»



آرین و آوین ۶ ساله، در توصیف علت گرایششان به یادگیری زبان انگلیسی از این مسأله یاد کرده‌اند که چون ماهواره یا کارتونها و پویانمایی‌های زبان اصلی، انگلیسی صحبت می‌کنند، می‌خواهند با یادگیری زبان انگلیسی، به فهم بهتر کارتونها و موارد علاقه‌شان نایل آیند.

«- یعنی اون‌هایی که تو توی تلویزیون می‌بینی، فقط بعضی حرف‌ها رو یه چیز دیگه می‌گن، ولی

اصلی‌هاش رو تو توی تبلت می‌بینی؟»

آره، ولی فقط واسه این نیس، اونایی که تلویزیون می‌ده، فارسی حرف می‌زنن، اونایی که تو تبلت

می‌بینم، فارسی حرف نمی‌زنن.

- با چه زبانی حرف می‌زنن؟

اینگلیسی.

- خوب تو انگلیسی بلدی؟
- آاره. کلاس زبان می‌رم.
- خوب این جواری می‌فهمی چی می‌گن؟
- نه اون قدرا، ولی اون جواری حرف می‌زنن، بیش‌تر خوشم میاد.
- دوست داری زودتر زبان یاد بگیری، بفهمی چی می‌گن؟
- آره، اصن به خاطر همین کلاس زبان رو دوس دارم، از همه‌ام تو کلاسمون به‌ترم خاله».
- «دیگه از کارتونهایی که می‌بینی، چی یاد گرفتی؟
- بعضی کارتونها زبان هم یاد می‌دن.
- چه زبانی؟
- انگلیسی دیگه.
- دوست داری زبان یاد بگیری؟
- آره خیلی.
- چرا؟
- دوست دارم دیگه.
- می‌خواهی یاد بگیری چه کار کنی؟ به چه دردی می‌خوره زبان یاد بگیری؟
- مامانم گفته باید زبانم خوب باشه... هم این که اگه زبانم خوب باشه، می‌تونم کارتونهایی که توش انگلیسی حرف می‌زنند رو نگاه کنم.
- پس دوست داری این جور کارتونها رو هم نگاه کنی؟
- آره، خیلی.
- الان نمی‌تونی نگاه کنی؟
- چرا نگاه می‌کنم، ولی نمی‌فهمم چی می‌گن».



سرانجام بهار ۵ ساله و کارن ۶ ساله، از اصرار اولیایشان برای یادگیری زبان انگلیسی سخن به میان آورده‌اند و بیان داشته‌اند که اولیای آنان برای آشنا شدن آن‌ها با زبان انگلیسی، کودکانشان را تشویق

می‌کنند که نه تنها در دوره پیش دبستانی خود به کلاس زبان انگلیسی بروند، بلکه با دیدن کارتونها و پویانمایی‌های انگلیسی، به نوعی به تقویت زبان خود بپردازند:

«- کارتونها رو با چی می‌بینی؟»

اونایی که پویا رو می‌ده، تلوزیون می‌بینم، ولی کارتون اینگلیسی‌هامو تو تبلتم می‌بینم.

- توی تبلتت چه فیلم‌هایی داری؟

فقط کارتون اینگلیسی دارم.

- خوب بهار چرا تو کارتون انگلیسی می‌بینی؟

برا این که زبانم خوب بشه.

- کلاس زبان هم می‌ری؟

آره.

- آفرین عزیزم... خوب غیر از انگلیسی چی می‌بینی؟

کارتونای انگلیسی و ایرانی می‌بینم.

- کدومش رو بیش‌تر دوست داری؟

انگلیسی.»

«- کارن کارتون رو تنهایی می‌بینی یا با مامان و بابا می‌بینی؟»

تنها می‌بینم، کارتون انگلیسی می‌بینم.

- چرا کارتون انگلیسی می‌بینی؟

بابام می‌گه.

بابات چی می‌گه، چرا می‌گه کارتون انگلیسی ببین؟

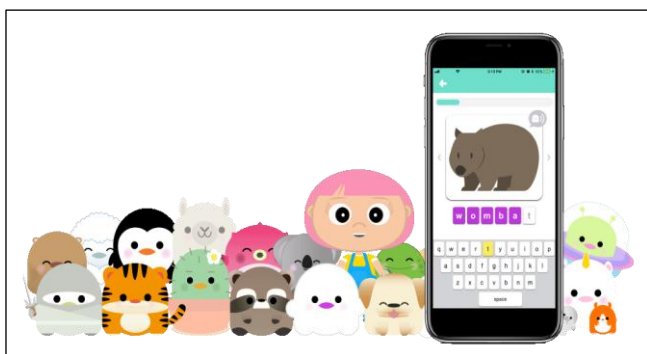
این قدر عاشق انگلیسی هستم که همش کارتون انگلیسی می‌بینم.

- برای این که زبانت خوب بشه، کارتون انگلیسی می‌بینی؟

آره.

- بهم می‌گی زبان چه چیزهایی بلدی؟

درخت می‌شه تری، سیب می‌شه اپل، هلو کوپتر می‌شه هلا کاپتر و...».

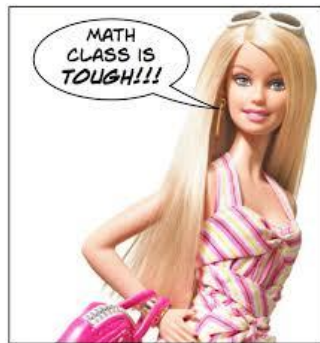


مجموعه انگیزه‌ها و تلاش‌های پیش‌گفته سبب می‌شوند، برخی از همکاران گروه پژوهش، در گزارش خود خاطرنشان سازند که کودکان پیش دبستانی مورد بررسی آنان، بعضاً با مفاهیم اولیه زبان انگلیسی آشنایی داشته، تلفظ کلمات یادگیری شده خود را با لهجه کاملاً انگلیسی، ادا می‌کنند.

### پیش‌بینی افت درسی



بررسی مقدماتی الگوهای عروسکی و کارتونی ساخته و پرداخته دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری حکایت از آن دارد که شاید هیچ یک از الگوهای اخیر دنبال درس و مشق و مدرسه و پیشرفت علمی نباشند و حتی الگویی نظیر باربی از سخت بودن درس ریاضی گله داشته باشد (اما در برابر باربی‌های سخنگو، از علاقه وی به خرید کردن یاد کرده، به کودکان می‌گویند حالا برویم خرید کنیم).



گذشته از کمبود الگوهای علمی، نوآور، خلاق و کارآفرین در مجموعه الگوهای مطرح شده غربی، مسأله مهم‌تری که اسباب زدگی کودکان از درس و مشق و مدرسه را فراهم می‌آورد، سیطره‌یابی فرهنگ بصری بر ذهن آنان در دوره پیش دبستان و تغییر فرهنگ بصری مورد علاقه کودکان در مدرسه، به فرهنگ مکتوب است، به این معنا که کودکان خردسال کاربر بازی‌های دیجیتال، پویانمایی‌ها و کارتون‌های مختلف، در اکثر اوقات خود با موسیقی محرک، گرافیک عالی و تصاویر غنی که پشت سر



هم می‌آیند، سروکار دارند و عمدتاً اطلاعات خود را از جهان خارج به صورت بصری دریافت می‌دارند، در حالی که در مدرسه با فقدان جذابیت‌های آهنگین و گرافیکی پیش‌گفته، کودکان بعضاً باید با مفاهیم غیرملموس و غامضی سروکار بزنند که بالطبع تفاوت فرهنگ بصری دوران پیش دبستان و فرهنگ مکتوب دوره دبستان، در این میان عارضه‌زا واقع خواهد شد. مضاف این که به دلیل عدم بسترسازی مناسب جهت کاربری آموزشی بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید برای دانش‌آموزان مدارس برخی از دانش‌آموزان از گوشی‌های خود نه تنها استفاده آموزشی مناسبی ندارند و گوشی آنان بیش‌تر برای آنان واجد حواس‌پرتی دیجیتالی است (سورلس<sup>۱</sup>، ۲۰۱۸). بلکه ممکن است از گوشی خود در جهت ضدآموزشی نظیر تقلب در امتحاناتشان سود ببرند (دودز<sup>۲</sup> و ماسون<sup>۳</sup>، ۲۰۰۵) و همین مسأله مدارس را در انفعالی قرار داده است که در ۶۹٪ مدارس، کاربری از تلفن همراه ممنوع اعلان شود (توماس<sup>۴</sup> و مک‌گی<sup>۵</sup>، ۲۰۱۲).



- 
1. Sorries, J. D.
  2. Dodds, R.
  3. Mason, C. Y.
  4. Thomas, K. M.
  5. Mc Gee, C. D.

- مصاحبه آریای ۶/۵ ساله، گواه روشنی بر بیزار شدن برخی از کودکان کاربر فناوری‌های جدید از درس و مشق و مدرسه است:
- «- چرا آواتار می‌خواد با آتیش‌ها بجنگه؟  
آخه اونا به کشورش حمله کردن.  
- پس آواتار آدم خوبیه.  
آره.  
- دوست داشتنی مثل اون باشی؟  
آره، خیلی.  
- چرا؟  
هم زورش خیلی زیاده هم همش بی‌کاره.  
- یعنی چی که بی‌کاره.  
مدرسه نداره. مشق هم نداره.  
- خوب اون توی کارتون هست، در واقعیت آدم‌ها بعد باید مدرسه برن یا نه؟  
اگه آدم زورش زیاد باشه، نیاز نیست بره مدرسه.  
- چرا نیاز نیست؟  
آخه وقتی آدم قویه، بره مدرسه چرا؟  
- که کلی چیز یاد بگیره، بعد خیلی‌ها مدرسه رو دوست دارن.  
من که مدرسه (پیش دبستان) رو دوست ندارم.  
- خوب چرا دوست نداری؟  
هر روز صبح باید پاشم، بعد کلی مشکل دارم هر روز.  
- خوب مگه مثلاً همین آواتار تمرین نمی‌کنه قوی بشه؟  
چرا؟  
- پس اونم مشق داره دیگه.  
مال اون خوبه.  
- چرا مال اون بهتر از مدرسه تو هست؟  
اون قوی می‌شه، هر کی اذیتش کنه رو می‌زنه.»

### ۳- جمع‌بندی و نتیجه‌گیری

در فصل نخست کتاب در ابتدا با اشاره به فرصت بودن و تهدید بودن توامان فناوری‌های ارتباطی جدید، خاطرنشان شد، اولیای فرهنگی کشورهای مختلف جهان برای کاهش تهدیدهای فناوری‌ها و افزایش فرصت‌های آن‌ها، با بسترسازی‌های گسترده‌ای که در سطح خانه، مهد، مدرسه و جامعه فراهم آورده‌اند، در عمل کوشیده‌اند با مسایل و مشکلات فراروی کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته برخورد کرده و بکوشند تا با کاهش تهدیدهای آن، امکان بهره‌وری کاربران از فرصت‌های این فناوری‌ها را بیش از پیش فراهم آورند.

بسترسازی‌های فرهنگی اخیر به شکلی است که حتی در کشورهایی که با فیلترینگ فناوری‌های ارتباطی جدید مخالف هستند، در عمل کودکان و نوجوانان خویش را با اقدام‌های فرهنگی مناسب (نظیر عدم کاربری از اینترنت در سال‌های اولیه زندگی و استفاده از سیم کارت دانش‌آموزی و مانند آن)، به میزان زیادی از دسترسی به محتویات نامناسب بازداشته می‌شوند، مضاف این که قوانین وضع شده در این جهات، کار را به جایی می‌رساند که حتی از اولیای خاطی در کژکاربری فرزند از فضای مجازی، سلب صلاحیت شده، کودکان آن‌ها از آنان گرفته می‌شوند.

اما برخلاف تجربه بشری اخیر 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 کاربر کاربران از آن زد.

رویکرد اخیر 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.

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 به متجاوز از دو دهه 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، 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.

از این رو با توجه به آنچه از آن یاد شد، مداخله جدی در امر کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته الزامی است. در راستای بسترسازی فرهنگی جهت کاربری کودکان از فناوری‌های اخیر، پژوهش میدانی گسترده‌ای انجام شد تا اثرات زیستی، روان‌شناختی، خانوادگی، تربیتی - اخلاقی، آموزشی، اجتماعی، فرهنگی، اعتقادی، سیاسی، اقتصادی، زیست محیطی و زیباشناختی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید مشخص گردد. کتاب حاضر به گزارش اثرات آموزشی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته پرداخته است.

بررسی اثرات آموزشی کاربری کودکان پیش دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید، حکایت از آن داشت که کاربری از فناوری‌های اخیر واجد اثرات گسترده آموزشی 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 تبعات آموزشی.

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

ژان پیازه بر مبنای نظریه‌اش در مورد تحول روانی و خاصه تحول شناختی، دست به نقد نظام آموزشی موجود زده، پس از بیان اشکال‌های عده‌ای که به نظام آموزشی موجود وارد است، با توجه به مراحل روانی که بدان‌ها دست یافته است، به ارایه طریق در این جهت می‌پردازد و از «آموزش فعال» به عنوان

شایسته‌ترین نظام ممکن در آموزش کودکان یاد می‌کند. این نظریه‌پرداز خاطرنشان می‌سازد که تحقق آموزش فعال، منوط به آزاد نهادن و ایجاد شرایط برخورد فعال کودک با محیط اطراف و اکتاف خودش است تا در این مسیر با انجام تجربیات لازم، شخصاً در عمل به یادگیری معنادار و عمیق مورد نظر دست یابد.

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 عیدیه‌ای (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 بر آن می‌دارند تا زوایای نهفته موجود در فناوری‌های اخیر را رمزگشایی کرده، ضمن معرفی آن برای دوستان و همسالانش، از امکانات جدید نیز استفاده 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.

بالطبع اگر اولیای آموزشی به وقوع یادگیری فعالی که از آن یاد شد، وقوف داشته باشند، می‌توانند با ادامه دادن به همین خط‌مشی در جریان نظام آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی کودکان، نوجوانان و جوانان، یادگیری فعال شکل گرفته در زمینه فناوری‌ها را به سایر مباحث آموزشی متریبان سوق داده، به این ترتیب نظام آموزشی فرسوده، حافظه‌مدار و استعدادکش ایران را به سمت ایجاد یک نظام آموزشی مسأله‌مدار و خلاق سوق دهند.

«پایین آمدن سن کاربری از فناوری‌ها» از دیگر تبعات آموزشی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید به شمار می‌آید.

جذابیت‌های فناوری‌ها و تنوع بازی‌ها و سرگرمی‌هایی که در فناوری‌ها برای اقبال 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.

اگرچه تا حدود ۲ سالگی کودک، اولیا با پخش آهنگ یا فیلم برای کودکان، نقش فعالی در کاربری فرزندشان از فناوری دارند، اما به تدریج کودکان از سن ۲ سالگی به شکل معناداری 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 دائلود بازی آشنا شده، برای خود بازی دائلود 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.

«ارتقای آموزشی افراد خاص»، امکان دیگری است که فناوری‌های ارتباطی جدید برای بشر رقم زده و فراهم آورده‌اند. 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.

بررسی ادبیات پژوهشی فناوری‌های ارتباطی جدید، دلالت بر آن دارد که طراحان اولیه پیامک، اساساً پیامک را با هدف گسترش روابط افراد ناشنوا با یکدیگر طراحی و تدوین کردند. در ادامه همین روند، فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در غرب برای کودکان کم شنوا و ناشنوا، کودکان مبتلا به نارسایی‌های بینایی و دارای معلولیت‌های خفیف تا شدید، مورد استفاده قرار گرفته است.

بررسی‌های انجام شده دلالت بر آن دارد که نهادهای آموزشی ایران در جهت رفع مشکلات افراد خاص، از فناوری‌های ارتباطی جدید استفاده نکرده، اقدام جدی و مؤثری انجام ن داده‌اند، اما 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 هم‌کلاسی هایش برقرار کرده، به این ترتیب موفق شده‌اند تا حدودی آلام فرزند بیمارشان را کاهش دهند.

«کاربری تخصصی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته» از دیگر تبعات آموزشی کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید هست که از آن یاد شد. برخی از مطالعات انجام شده، حکایت از آن دارند که کودکان ۶ ساله در مقایسه با افراد ۴۵ ساله، فهم و شناخت بیشتری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته دارند.

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 رنگ‌آمیزی، ضبط صدا، انتقال اطلاعات، عکاسی پیشرفته (نظیر اسنپ‌چت)، دائلود 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.

«برانگیختن کنجکاوی علمی کودکان»، مقوله آموزشی مهمی است که نباید به سادگی از آن گذشت. از شواهد موجود چنین برمی‌آید که هم آدمی و هم جانوران از انگیزش قابل توجهی برای جست‌وجو برخوردارند، یعنی گرایش به آن دارند که فعالانه در محیط خود کاوش کنند، حتی وقتی فعالیت آن‌ها نیاز بدنشان را ارضا نکند. از این رو اولیای کودکان موظف هستند برای هدایت کنجکاوی فطری کودکان به سمت شکوفا شدن در مسیر مسایل علمی و انسانی، تمهیدات خاصی را مدنظر قرار دهند. یکی از این تمهیدها، کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته می‌باشد.

امکانات گسترده سمعی و بصری که فناوری‌های ارتباطی جدید پدید آورده‌اند، عرصه مناسبی برای کاربری کودکان در جهت ارضای بسیاری از کنجکاوی‌های علمی آنان به شمار می‌روند.

بررسی بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های که کودکان پیش دبستانی ایرانی از آن‌ها کاربری دارند، بیانگر آن است که در درجه نخست اهمیت، تولیدات داخل، در حد ضعیفی به مقوله ارضای کنجکاوی و جست‌وجوگری کودکان پرداخته‌اند و در درجه بعدی اهمیت، با وجود آن که بازی‌ها و کارتون‌های 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 که به این ترتیب کارکرد فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در عمل از شکل مثبت و ارزشمند خودش به شکلی منفی، مخرب و آسیب‌زا تغییر می‌یابد.

عنوان «افزایش اطلاعات عمومی کاربران» به یکی از دیگر پیامدهای آموزشی کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته اشاره دارد.

کودکان کاربر تبلت، تلفن همراه، ایکس‌باکس و رایانه، در برخورد اولیه با این فناوری‌ها، به طور عمده از بازی‌های دیجیتالی آن‌ها بهره‌مند می‌گردند. از یک منظر کلی می‌توان بازی‌هایی اخیر را 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 غیرمعارف، نظیر مفاهیم پرخاشگرانه، جنسی، بزه‌کارانه، خرافی و مانند آن به کودکان القا می‌گردد.

بالطبع 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.

کاربری مناسب از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته می‌تواند موجب «افزایش اطلاعات کودکان در زمینه‌های مورد علاقه آنان» نیز باشد.

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.

«بازی‌های آموزشی» امکان عمل مناسب دیگری است که در فناوری‌های ارتباطی جدید در نظر گرفته شده است و به سهم خود می‌تواند نقش تحول‌آفرینی در عرصه آموزشی کودکان پیش دبستان ایفا کند.

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. نتایج غالب پژوهش‌های صورت گرفته در این زمینه دلالت بر آن دارد که بازی‌های آموزشی در زمینه زبان‌آموزی و مهارت‌های اولیه ریاضی کودکان در صورتی که با هدایت و دلالت مربیان مهد کودک توأم شوند، 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 جامعه عینیت پوشیده، برای کودکان به شکل ملموس در می‌آیند، از طریق انجام بازی‌های دیجیتال، چندان امکان پذیر نیست.

اما نکته مهمی که در همین زمینه باید به آن اشاره داشت، عرضه انبوهی از بازی‌هایی است که به آموزش موارد و مسایلی به کودکان پیش دبستانی می‌پردازند که مناسب سن آنان نیست. آموزش زبان انگلیسی به کودکان خردسال در حالی که کودک با زبان مادری خودش آشنایی لازم را پیدا نکرده است، آموزش مسایل عاشقانه و روابط جسمانی دو جنس، آموزش حل پرخاشگرانه مسایل فرارو و نظایر آن، از جمله مواردی هستند که به جای داشتن اثرات مثبت، متضمن اثرات و پیامدهای منفی برای کودکان می‌باشند.

یکی از دیگر ظرفیت‌های آموزشی فناوری‌های ارتباطی جدید «آموزش دینی کاربران» است.

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 همین ترتیب 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.

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. اما 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 دیجیتال و کارتونها و پویانمایی داخلی و خارجی در زمینه تربیت دینی کودکان، حکایت از آن دارد که اگر چه در خارج، اصولی که بر شمرده شد، تا حدودی در تربیت دینی کودکان مسیحی و مانند آن‌ها لحاظ می‌شوند، اما در تولیدات بومی، نه تنها تولیدهای دینی معطوف به کودکان خردسال کم می‌باشد، بلکه توجه به آرایه عینی و در عین حال عاطفی مباحث دینی چندان مورد توجه سازندگان ایرانی بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی قرار نگرفته است و این دست تولیدات داخلی نیاز اساسی به تجدید نظر و بازنگری کلی دارند.

البته از آنجا که همه تولید کنندگان فضای مجازی انسان‌های دینداری نیستند، باید توجه داشت که برخی از بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌ها دارای صبغه ضددینی هست و افراد و جریان‌های ضددین برای پیشبرد اهدافشان، با تهیه محصولات فرهنگی خاص کودکان، به شکل مستقیم و غیرمستقیم در این تولیدات فرهنگی دست به نفی دین و دیانت می‌زنند.

«آموزش هنری کاربران» امکان عمل مناسب دیگری است که در فناوری‌های ارتباطی جدید در نظر گرفته شده است.

تربیت هنری کودکان متضمن «افزایش خودباوری و اعتماد به نفس»، «تربیت خلاق» و «تربیت عاطفی» آنان می‌باشد. 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.

«افزایش انعطاف‌پذیری و خلاقیت کودکان»، مقوله مهم دیگری است که در آموزش‌های هنری برای کودکان پیش دبستان قابل پیش‌بینی است. مربیان کودکان پیش دبستان می‌توانند با آرایه مواد و

مصالح مختلف (مانند قلم، مداد شمعی، آبرنگ، پاستل، خمیر، خمیر چینی، چسب، گلبرگ، 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 و به این ترتیب در عمل به انعطاف‌پذیری فکری و خلاقیت فرزندشان دامن بزنند.

تحریک عواطف نوع‌دوستانه و دینی کودکان در خلال انجام کار هنری، اقدام دیگری است که در جریان آموزش‌های هنری کودکان پیش دبستان متصور می‌باشد، سوژه‌هایی مانند پردازش انسان‌های خوب، 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 نوع‌دوستانه 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، موضوع‌های هنری که در بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها برای کودکان مطرح می‌گردد، در حد مواردی مانند آموزش موسیقی، رقص، شعر و نقاشی بوده، به دنبال مواردی مانند آنچه از آن یاد شد، کم‌تر هستند.

«آموزش مسایل زیستی و زیست محیطی به کاربران» فراز دیگری از آثار آموزشی فناوری‌های ارتباطی جدید به شمار می‌روند.

ساده‌ترین کار ممکن در جهت آموزش برخی از مهم‌ترین مسایل زیستی و بهداشتی به کودکان، از گذر بازی محقق می‌گردد.

اولیا در سطحی فراتر برای هدایت کنجکاوی کودک خویش باید تلاش کنند تا عظمت جهان هستی و شگفتی‌های آن را برای فرزندشان بیش از پیش مطرح کنند و در این میان نه تنها باید در پاسخ‌گویی به سوال‌های کنجکاوانه کودک، با صبر و متانت پاسخ‌های لازم را به وی بدهند، بلکه باید در ایجاد سوال‌های جدید برای کودک خویش پیش‌قدم شوند. به همین ترتیب اولیا و اطرافیان کودک باید در برخورد با هر مسأله‌ای، همان را بهانه کرده، بر مبنای آن کلاسی در جهت ترسیم شگفتی‌های جهان هستی برای کودک پدید آورند.

اولیا در فراز دیگری از اقدام‌های خودشان باید با بهره‌جویی از کنجکاوی فطری کودکان، رعایت بهداشت فردی و تغذیه سالم جهت رشد مناسب را برای وی به شکل عینی جا بیندازند.

با بررسی بازی‌های دیجیتال و کارتونها‌هایی که کودکان کاربر آن هستند، مشخص می‌شود که اگر چه موارد اخیر به شکل نسبی در بازی‌ها و کارتونها‌های مورد کاربری کودکان منعکس شده است، اما

متأسفانه کودکان ایرانی که غالباً بدون بسترسازی فرهنگی لازم در سطح جامعه و در بیش‌تر مواقع بدون نظارت اولیا، کاربر بازی‌ها و کارتونها هستند، کم‌تر از این دست محصولات استفاده می‌کنند.

آموزش مسایل زیستی و بهداشتی برای کودکان در دو سطح نظری و عملی امکان‌پذیر است که بازی‌های دیجیتال موجود در این زمینه، امکان عمل مناسبی برای ارتقای نظری دانش زیستی و بهداشتی کودکان پدید می‌آورند، بالطبع اگر دانش نظری اخیر با اقدام‌های عملی اولیا توأم شود، در این میان بهترین نتایج ممکن در جهت آموزش بهداشت و مسایل زیستی برای کودکان پدید خواهد آمد.

علاوه بر آموزش‌های زیستی، برخی از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها، بازی‌ها و کارتونها دیگری هستند که معطوف به مسایل زیست محیطی هستند که البته حاوی جهت‌گیری‌های ارزشی متفاوتی هستند. به این معنا که برخی از نهادهای مردمی، مستقل و انسان‌گرا، ذیل پوشش تهیه بازی‌های دیجیتالی، کارتونها، پویانمایی‌ها، کلیپ‌ها و فیلم‌ها، دست به ارایه اطلاعات زیست محیطی لازم به مخاطبان زده‌اند. اما اگر چه جریان‌های انسان‌گرای اخیر با هدف ارتقای رفتارهای زیست محیطی شهروندان، دست به تهیه و تولید محصولاتی در جهت روشنگری در همین زمینه می‌زنند، اما باید دانست که این دست از نهادهای، در مجموعه تولید بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها از سهم اندکی برخوردارند و جریان غالب در تهیه محصولات اخیر متعلق به نهادهای تبلیغاتی زیر پوشش دنیای سرمایه‌داری است. بالطبع از آنجا که هدف دنیای سرمایه‌داری در کسب سود و سود هر چه بیش‌تر خلاصه شده است، جهان سرمایه‌داری به جای طرفداری از کاهش مصرف‌گرایی و آلوده‌سازی محیط زیست که متضمن منافع بلندمدت زیست محیطی انسان‌ها است، به طرفداری از مصرف و مصرف هر چه بیش‌تر انسان‌ها پرداخته، در جریان تولید محصولات خاص کودکان (و نوجوانان و جوانان) به آنان به صورت مشتری‌های بالقوه خویش می‌نگرد و می‌کوشد آنان را برای مصرف کالاهای تولیدی خویش آماده سازد.

از دیگر ظرفیت‌های آموزشی فناوری‌های ارتباطی جدید تلاش در جهت تربیت «خلاق» و «کارآفرین» کودکان می‌باشد.

در جهان امروز، مقوله خلاقیت به عنوان مسأله‌ای اساسی در سطح جوامع مختلف بشری مطرح شده است و اندیشه آموزش خلاق افراد برای خلاق بار آمدن آنان، چنان گسترده شده است که تربیت خلاق افراد، چیزی در حد آموزش سواد خواندن و نوشتن به آنان تلقی می‌گردد که باید از سطح کودکی نیز آغاز شود.

اهمیت خلاقیت سبب شده است که پژوهش‌گران زیادی متوجه آن شده، در صدد ترسیم و تدقیق آموزش خلاقیت از سطح سنی پیش دبستان کودکان برآیند که یکی از جدیدترین این روش‌ها، ارتقای خلاقیت و کارآفرینی کودکان در ارتباط با فناوری‌های جدید می‌باشد.

بررسی‌های میدانی انجام شده دلالت بر آن دارند که اگر چه بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌هایی که متضمن خلاق و کارآفرین بار آمدن کودکان هستند، تا حدودی طراحی شده و در

دسترس اولیا هستند، اما به سبب توجه کم‌تر اولیا به مقوله بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها، کودکان آنان کم‌تر از این دست محصولات خلاق و کارآفرین بهره می‌جویند.

گذشته از مقوله تحقق آموزش فعالی که برخی از کودکان در برخورد با فناوری‌ها در عمل به تجربه آن می‌پردازند یا گذشته از بازی‌هایی که به شکل غیرمستقیم به تقویت تفکر راهبردی یا یادگیری مفاهیم اولیه ریاضی و مانند آن در کودک می‌پردازند، برخی از بازی‌ها مستقیماً در «سوادآموزی نسبی کودکان» مؤثر واقع می‌آیند.

آموزش حروف الفبای فارسی و اعداد توسط برخی از بازی‌ها، مقوله‌ای است که بعضی از کودکان پیش دبستانی در مصاحبه‌های خود به آن اشاره داشته‌اند. البته برخی از کودکان دیگر هم از یادگیری حروف و کلمات انگلیسی در جریان بازی‌های خود یاد کرده‌اند.

نکته اخیر بیانگر خطر فزاینده‌ای است که کودکان خردسال کاربر بازی‌های دیجیتالی را تهدید می‌کند، به این معنا که کودکانی که هنوز با الفبای زبان مادری خود آشنا نشده‌اند، در عمل با شیوه‌های بسیار جذاب آموزشی، به یادگیری الفبای زبان انگلیسی و برخی از کلمات و شعرهای انگلیسی می‌پردازند و با ادامه همین روند، با آموزش کامل زبان انگلیسی در سال‌های بعد، پیش از آن که آنان فرصت آشنایی با فرهنگ خودشان را یافته باشند، با فرهنگ غرب آشنا شده، تحت تأثیر آن قرار خواهند گرفت. «آموزش غیررسمی<sup>۱</sup> ظرفیت مهم و قابل توجهی است که بازی‌های دیجیتال، کارتونها و

پویانمایی‌ها از آن برخوردارند و متضمن القای اقتصادی، سیاسی و عقیدتی گسترده‌ای هستند.

عنوان آموزش‌های غیررسمی به مقوله مهم آموزش‌های ضمنی در جامعه پرداخته است. برخی از پژوهش‌گران یادگیری غیررسمی را یادگیری خاصی می‌دانند که «خارج از یک برنامه درسی مستقیم» و «خارج از دیوارهای مدرسه»، رخ می‌دهد.

محققان دیگری تأکید می‌ورزند، در آموزش غیررسمی که معمولاً در بیرون از مدرسه صورت می‌پذیرد، به سبب آن که محتوای آموزشی با توجه به علایق فراگیران تهیه و تدوین شده و از ساخت مندی کمتری برخوردار است، انگیزه درونی فراگیران را معطوف به خود کرده، آنان با علاقه بیشتری به این آموزش می‌پردازند.

آموزش غیررسمی می‌تواند از طریق یک گردش علمی، بازدید، داستان، کلیپ، پویانمایی، فیلم، آهنگ، پوستر، عروسک و اسباب بازی و مانند آن، اطلاعاتی را به کسانی که مخاطب وی هستند، انتقال دهد.

آموزش‌های غیررسمی به لحاظ ارزشی می‌توانند واجد ارزش‌های مثبت تا منفی باشند، اما به دلیل عدم شناخت کافی آموزش‌های غیررسمی در جامعه، متأسفانه در غالب موارد اثرات منفی آن متوجه جامعه ایران و کودکان و نوجوانان و جوانان که هدف عمده این نوع از یادگیری‌ها هستند، شده است. به

۱. باید توجه داشت که مفهوم یادگیری غیررسمی یا پنهان، متفاوت از مفهوم یادگیری زیرآستانه‌ای (یا تبلیغات نامریی) است که در دهه‌های اخیر مطرح شده است.

عنوان نمونه، بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های الگوهایی مانند باری، برتز، السا و آنا و نظایر آن‌ها، با ارایه فردی با اندامی غیرواقعی و در اوج رفاه، تجملات، مدگرایی، خوش‌گذرانی و مصرف‌گرایی، به سادگی احساس بدشکلی بدنی، اضطراب و افسردگی (ناشی از نداشتن امکاناتی مشابه الگوهای اخیر) را در کودکان کاربر دامن می‌زنند. در سطحی فراتر، یادگیری‌های غیررسمی می‌توانند به القای ارزش‌های مختلف در کاربران دست بزنند، طیف این ارزش‌ها از ارزش‌های اقتصادی و سیاسی گرفته تا ارزش‌های فرهنگی و اعتقادی گسترده‌اند.

ملاحظه کارتونها، پویانمایی‌ها و بازی‌های دیجیتالی که کودکان پیش دبستانی ایرانی کاربر آن هستند، دلالت بر آن دارد که این محتویات در غالب موارد حاوی القائات پنهان زیاد و گسترده‌ای هستند و در مجموع به دنبال ارایه و القای یک نظام ارزشی دنیامدار، لذت‌گرا و پرهوس به مخاطبان خود هستند. به عنوان مثال، کارتونها‌های شرک، باب اسفنجی، دهکده لازلو و بازی سیمز، مروج روابط عنان‌گسیخته دوجنس و هم‌جنس‌گرایی هستند.

کارتونها و پویایی‌هایی مانند نیمه ابری، ظهور نگهبانان، نه، شاهزاده مصر و گربه چکمه‌پوش، با القائات عقیدتی خویش در صدد نفی دین یا ایجاد تردید در دین و منجی و یا ستایش قوم یهود هستند. کارتونها، پویانمایی‌ها و بازی‌هایی مانند پرندگان وحشی، خوک‌های بد، پاندای کونگ‌فوکار، تام و جری، میکی‌ماوس، لوک خوش‌شناس و نظایر آن‌ها، یا دست به نفی رقبای سیاسی غرب زده و یا به ستایش غرب و یا قوم یهود می‌پردازند و سرانجام بازی‌ها، پویانمایی‌ها و کارتونها‌هایی مانند نیمه ابری، باری، پو و نظایر آن‌ها، ضمن ارایه سبک زندگی امریکایی به کاربران خردسالشان، اهداف تجاری شرکت‌های غربی (مانند مک‌دونالد) را در دستور کار خود قرار داده‌اند.

«اتلاف وقت»، از دیگر پیامدهای کاربری از بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان پیش دبستانی است.

فناوری‌های ارتباطی جدید، به سبب آن که از جذابیت‌های سمعی و بصری بسیار زیادی برخوردارند، اکثریت قریب به اتفاق کودکان را جذب خود می‌کنند. بالطبع در صورتی که بسترسازی فرهنگی لازم در ارتباط با کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در سطح جامعه و خاصه در محیط خانه صورت پذیرفته باشد، کودکان در حد محدودی مجاز به کاربری از تبلت، تلفن همراه، ایکس باکس، رایانه یا ماهواره خواهند بود و بقیه وقتشان را به شکل بهینه در جهان واقع صرف مواردی مانند ورزش، بازی‌های مختلف و نظیر آن می‌کنند، اما اگر بسترسازی فرهنگی لازم برای کاربری کودک از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته انجام نگرفته باشد و اولیا برای راحت شدن از دست کنجکاوی‌ها، سوال‌ها، تحرک، جست و خیز و شیطنت کودکشان، وی را به سمت کاربری بی‌حد و حصر از فناوری‌ها ارجاع دهند، جذابیت فناوری کودک را جذب خود کرده، ضمن اتلاف وقت وی، تبعات وخیمی برای وی به دنبال خواهند داشت. این تبعات از تبعات زیستی (مانند درد چشم، مچ دست و ستون فقرات) گرفته تا تبعات

روان‌شناختی (مانند اعتیاد یافتن به فناوری) و تبعات فرهنگی- اجتماعی (نظیر اخذ ارزش‌های فرهنگ غرب، خرافی دیدن دین و مانند آن)، گسترده است.

فناوری‌های ارتباطی جدید از سویی به دلیل جذابیت‌های گسترده‌ای که از آن برخوردارند و از سوی دیگر به سبب القانات ارزشی گسترده و فوق‌تصوری که از خود بر جا می‌گذارند، موجد برخی از تبعات جانبی، مانند «شکل‌گیری مهدهای پنهان در بطن مهدهای رسمی» می‌باشند. به این معنا که در برابر اولیای تربیتی و آموزشی مهد کودک که به دلیل القانات گسترده بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های مورد استفاده کودکان، در صدد محدود کردن ورود تبلت و تلفن همراه به مهد کودک هستند، کودکانی که فریفته جذابیت‌های گسترده بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌های عرضه شده توسط فناوری‌ها هستند، می‌کوشند با دور زدن مسوولان مهد کودک و آوردن تبلت یا تلفن همراه خویش به مهد، دست به مبادله بازی‌های خود در مهد زده و یا اساساً وقتشان را صرف بحث درباره بازی‌های دیجیتال، کارتونها و انیمیشن‌هایی که کاربر آن بوده‌اند، کنند. به این معنا که کودکان با به دست آوردن هر فرصتی، در غیاب اولیای مهد شروع به صحبت کردن در مورد ضرورت تهیه تبلت و تلفن همراه شخصی کرده، یا دست به معرفی بازی‌های جدید دیجیتالی و فراز و فرودهای آن برای یکدیگر می‌زنند و یا بازی‌های جدید را از تبلت و تلفن همراه خود به وسایل دوستانشان انتقال می‌دهند و یا یکدیگر را تشویق به عضویت در شبکه‌های اجتماعی کرده، مشکلات فنی یکدیگر را برای کاربری از فضای مجازی، حل می‌کنند.

در عنوان «سایر تبعات آموزشی» از چند پیامد دیگر بازی‌های دیجیتالی و کارتونها یاد شد. این پیامدها عبارت بودند از: «ارتقای مهارت‌های حرکتی کاربران»، «ارتقای «نقد اجتماعی» و «مهارت‌های اجتماعی» کاربران خردسال پیش دبستانی، «ایجاد علاقه به زبان انگلیسی» و سرانجام «پیش‌بینی افت درسی» کاربران پیش دبستانی.

عنوان «ارتقای مهارت‌های حرکتی» کاربران بازی‌های دیجیتال، کارتونها و پویانمایی‌ها، به افزایش برخی از مهارت‌های حرکتی کاربران اشاره داشت. کاربران بازی‌ها به دلیل اقتضائات حرکتی و سرعتی بازی‌ها، رفته رفته بر میزان سرعت واکنش‌های حرکتی خویش می‌افزایند و گاه اولیا در عمل شاهد می‌شوند که فرزند خردسال آن‌ها، سریع‌تر از آنان به انجام بازی‌هایی که نیاز به مهارت‌های حرکتی (و همین‌طور مهارت‌های بینایی بالا) دارد، می‌پردازند.

عنوان «ارتقای نقد اجتماعی کودکان پیش دبستانی»، بیانگر تحول روان‌شناختی جدیدی است که این کودکان در خود به نمایش نهاده‌اند. به این معنا که اگرچه سنین پیش دبستانی، سنین دیگر پیروی کودکان است، اما کاربری کودکان از رسانه‌های آن سوی آب، در عمل امکان مقایسه موارد متعددی را برای آنان پدید می‌آورد که آنان با انجام همین مقایسه‌ها، رفته رفته دیدی نقادتر یافته، تا حدودی از دیگر پیروی که در سنین پیش دبستان و دبستان از آنان انتظار می‌رود، فاصله می‌گیرند.

عنوان «ارتقای مهارت‌های اجتماعی کودکان»، ناظر بر بازی‌هایی بود که به روش‌های مختلف عواطف و احساسات حاکم بر حیوانات و انسان‌ها را برای کودک کاربر مکشوف داشته، در عمل وی را با عواطف و احساسات دیگران بیش از پیش آشنا می‌سازند. البته در صورتی که کودکان پیش دبستانی کاربر بازهای مناسبی نباشند و به جای بازی‌هایی که به تشریح دنیای عاطفی دیگران دست بزنند، به بازهایی بپردازند که کودک در آن‌ها با کنار نهادن نوع دوستی فطری خود بخواهد با اعمال خشونت، فقط و فقط به اهداف و منویات فردگرایانه خودش جامه عمل بپوشاند، بالطبع در حالت اخیر، نه تنها ارتقای مهارت‌های اجتماعی کودکان رخ نخواهد داد، بلکه کودک کاربر بازی‌های پرخشونت و شهوی در اثر کاربری از بازی‌هایی که وی را به موجودی غریزی نزدیک می‌کنند، کاهش مهارت‌های اجتماعی خویش را تجربه خواهد کرد.

عنوان «یجاد علاقه به زبان انگلیسی»، مسأله مهم دیگری است که بررسی‌های میدانی انجام شده در سطح کودکان پیش دبستانی آن را نشان می‌دهند. به این معنا که بازی‌ها، کارتونها و پویانمایی‌های ساخته و پرداخته دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری با طرح سوژه‌ها و مضامین جذاب و فریبنده در طول بازی‌ها و کارتونها خود، در عمل کودک را شیفته جهان غرب می‌کنند و کودکان در برخورد با این جهان، احساس می‌کنند که با یادگیری زبان انگلیسی، نه تنها می‌توانند فهم خود را از آنچه در جریان بازی‌ها می‌گذرد، افزایش دهند، بلکه با این عمل می‌توانند گامی در جهت رسیدن به رفاه، ثروت، زیبایی‌ها و دیگر امکاناتی که در بازی‌ها و کارتونها از غرب به آن‌ها نشان داده شده است، بردارند و خود را به دنیایی که الگوهای مورد علاقه آنان برایشان ترسیم کرده‌اند، نزدیک‌تر سازند.

سرانجام عنوان «پیش‌بینی افت درسی کاربران»، حکایت از آن داشت که به نظر می‌رسد کاربران خردسال پیش دبستانی که هنوز وارد مدرسه نشده‌اند، نسبت به درس و مشقی که مدرسه بعدها به آن‌ها خواهد آموخت، بی‌علاقه شوند، زیرا فرهنگی که بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌ها به کودکان انتقال می‌دهند، فرهنگی بصری و بسیار جذاب است و کودکان به نوعی بسته به میزان کاربری خود از فضای مجازی، تحت تأثیر بمباران تصویری این فضا قرار می‌گیرند. بنابراین کودکانی که یاد می‌گیرند، اطلاعات خود را در یک بستر گرافیکی بسیار جذاب به صورت تصویری به دست آورند، با ورود به مدرسه که در آن فرهنگی مکتوب حاکمیت دارد و کتاب‌های درسی آن، میانه‌چندانی با گرافیک بسیار جذاب ندارند، احساسی از ناخشنودی آنان را فرا می‌گیرد، خاصه آن که تقریباً هیچ یک از الگوهای عروسکی - کارتونی غربی دنبال درس و مشق و پیشرفت علمی نیستند و عمدتاً در پی رقص و آرایش و مدگرایی (در دختران) یا خشونت و پرخاشگری و ویرانگری (در پسران) هستند و در این میان بازی‌ها و پویانمایی‌های علمی، خلاق و کارآفرین در این میان، در برابر حجم انبوه تولیدهای دستگاه تبلیغاتی نظام سرمایه‌داری بسیار اندک می‌نمایند و در جریان کاربری سرخود و غیرگزینشی کودکان پیش دبستانی، جای چندانی ندارند.

به نظر می‌رسد مجموعه عناوین ذکر شده، بتوانند دورنمای روشنی از اثرات آموزشی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید به دست بدهند.

با توجه به اطلاعاتی که ارائه گردید، می‌توان بیان داشت، آنچه در درجه نخست اهمیت، در مصاحبه‌های انجام شده بارز می‌باشد، سرعت تحولات شدیدی است که در جامعه، فناوری‌ها و حتی در سطح کودکان خردسال ملاحظه می‌شود و در درجه بعدی اهمیت، اطلاعات گردآمده، بیانگر غفلت گسترده‌ای است که اولیای فرهنگی- اجتماعی کودکان، نوجوانان و جوانان، اولیای آموزشی و اولیای خود آنان را دربرگرفته است.

در آنچه گذشت، سرعت تحولات شدیدی که در فناوری‌های ارتباطی جدید وجود دارد، قابل لمس است، به همین ترتیب سرعت تحولاتی که در کودکان پیش دبستانی وجود دارد، حیرت برانگیز است. کودکان اخیر از سویی ظرفیت‌های بالایی در فهم فناوری‌ها و به کارگیری آن‌ها را در خود به نمایش می‌نهند و از سویی شکل‌گیری موارد آسیب‌زایی مانند کاهش عزت نفس، افسردگی، احساس بدشکلی بدنی و نظایر آن‌ها را در خود به منصفه ظهور می‌گذاشتند.

کودکان با وجود ملاحظه ممنوعیت ورود تبلت و تلفن همراه به مهد کودک، در عمل در بطن مهد رسمی خویش، با وارد کردن مخفیانه وسایل پیش‌گفته به مهد خود، مهد پنهانی پدید آورده‌اند که در آن انواع آهنگ‌ها، تصاویر، کلیپ‌ها و فیلم‌ها، ردوبدل می‌گردد و در آنجا کودکان خردسال به یاری هم برخاسته، مشکلات فنی یکدیگر را حل کرده یا هم‌دیگر را در دور زدن اولیایشان، توجیه می‌کنند.

اما در برابر نسلی که در اثر کاربری (و در واقع به میزان زیادی کژکاری)، از فضای مجازی به تدریج نگاه و تحلیل‌های فرهنگی- اجتماعی و سیاسی- عقیدتی متفاوتی می‌یابد و غالباً به سمت مواضعی مخالف آنچه مطلوب طبع اولیا، اولیای پرورشی و اولیای فرهنگی- اجتماعی نظام است، سوق می‌یابد، به نظر می‌رسد، غفلت گسترده‌ای وجود دارد.

در آنچه گذشت، انفعال اولیای فرهنگی و اجتماعی کودکان، نوجوانان و جوانان به عیان قابل مشاهده بود. اولیای فرهنگی به جای مبادرت ورزیدن به اقدام‌هایی نظیر تولید ادبیات فاخر برای فضای مجازی، پاسخ مناسب به برخی از خلاءهای اجتماعی موجود، 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)، اطلاع‌رسانی به اولیا و کاربران، تهیه ابزارهای کنترل‌کننده فناوری‌های ارتباطی جدید برای اولیا، اعمال نظارت (از نیروهای انتظامی گرفته تا نهادهای دینی و مردمی)، 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، درجه‌بندی محتوای رسانه‌ای، تشویق سازمان‌های مدنی برای حضور، مداخله و اثرگذاری فعال در فضای مجازی؛ ایجاد صندوق حمایت از مراکز پژوهش در حوزه رسانه‌های نوین جهت ارائه خدمات و به اشتراک نهادن



دانش، منابع و امکانات مورد نیاز پژوهش‌گران؛ ایجاد کتابخانه، موزه و محصولات علمی جهت فضای مجازی و به کارگیری مؤسسات خصوصی برای ارایه محصولات جهان مجازی با استانداردهای دولتی به جامعه و مانند آن‌ها که در سطح جهان معمول می‌باشد، به طور عمده به دستورهای از بالا به پایین و در غالب موارد با مضامین نفی و انکار فناوری‌ها و فضای مجازی می‌پردازند که آمار کاربری گسترده فیلترشکن از سوی کاربران، به خوبی گواه شکست خطمشی اخیر است.

مسوولان و اولیای فرهنگی جامعه باید توجه داشته باشند که در درجه نخست اهمیت، فناوری‌ها تحمیل بوده (و آنان در موضع انتخاب قرار ندارند که اگر فناوری‌ها را نخواستند، انتخاب نکنند)، و در درجه بعدی اهمیت، فناوری‌ها و فضای مجازی به دلیل پاسخ نسبی که به نیازهایی مانند ارضای هیجان‌جویی جامعه یا مشکلات جنسی آن می‌دهند، در عمل به سادگی قابل حذف نیستند، مگر آن که پیشاپیش با بازنگری جدی خطمشی‌های فرهنگی- اجتماعی جامعه، مشکلات پیش‌گفته حل شوند. به تعبیر دیگر، زمانی که حتی برخی از مسوولان، کنسرت‌هایی را که در آن اشعار حافظ و مولوی خوانده می‌شود، تحمل نمی‌کنند، انتظار غلبه بر جذابیت‌های بی‌پایان فضای مجازی، انتظار درستی به نظر نمی‌رسد. البته تمهیداتی مانند تهیه اینترنت ملی، موتور جست‌وجوگر یوز، یا حق یا گسترش پیام‌رسان‌های داخلی و نظایر آن در دستور کار اولیای فرهنگی نظام هست که تمهیدات لازمی هم به شمار می‌روند، اما عمق مسأله فناوری‌های جدید در ایران فراتر از این مسایل هست، به این معنا که مسأله فناوری‌ها در عمل با کلان خطمشی‌های نظام گره خورده است و حل مسأله فناوری‌ها در ایران، نه تنها مستلزم کوشش و تلاش در جهت بسترسازی برای فناوری‌های ارتباطی جدید است، بلکه باید هم‌زمان به ایجاد برخی از اصلاحات فرهنگی- اجتماعی در جامعه همت گمارد. به عنوان مثال، فناوری‌ها در حال حاضر به برخی از خلاءهای اجتماعی پاسخ می‌دهند و مثلاً هیجان‌جویی ارضا نشده افراد را به نوعی ارضا می‌کنند یا به مثابه عرصه‌ای برای ابراز نظر افرادی قرار گرفته است که احساس می‌کنند حرف آن‌ها در رسانه‌های جمعی جامعه انعکاس نمی‌یابد و از این رو به دنبال یافتن جایی برای اظهار نظر، شبکه‌های اجتماعی فضای مجازی را در این جهت مورد توجه قرار داده‌اند، به همین ترتیب با شکل‌گیری مقاومت فرهنگی اقشار مختلف اجتماعی در برابر اولیای امور جامعه، مردمی که با از دست دادن تریبون‌های سیاسی، عرصه فرهنگی را عرصه اظهار نظر و احیاناً مخالفت خویش بدل کرده‌اند، به دلیل تخالف ورزی با مسوولان، ممکن است به سادگی از تمهیدهایی نظیر اینترنت ملی یا موتورهای جست‌وجوگر داخلی و یا پیام‌رسان‌های داخلی سود نبرند و اعمال فیلتر مسوولان در این جهت را با به کارگیری فیلترشکن در عمل خنثی کنند.

تجرباتی مانند توقیف شبکه اجتماعی واتس‌آپ و در پی آن مهاجرت ۱۴ میلیونی کاربران این شبکه در طی یک شبانه روز به شبکه اجتماعی تلگرام؛ فیلتر دو هفته‌ای تلگرام در درگیری‌های دی ۱۳۹۶ در جامعه و هجوم کاربران این شبکه برای خرید وی‌پی‌ان (که فیلترشکن پولی است) یا کاربری از سایفون (که فیلترشکن مجانی است)؛ باقی ماندن ۴۴ میلیون نفر از ۴۵ میلیون کاربر تلگرام در این شبکه

اجتماعی پس از اعلان ممنوعیت آن توسط قوه قضائیه (شرق، ۱۳۹۷/۲/۲۰) و یا (به بیان وزیر مخابرات) روی آوردن کاربران به فیلترشکن‌هایی که در جاسوسی آن‌ها تردیدی نیست، برای رفع احتمال جاسوسی احتمالی تلگرام (شرق، ۱۳۹۷/۲/۲۷)، گواه سردرگمی و خسران‌های تصمیم‌های مطالعه نشده می‌باشند.

گذشته از مواضع مسوولان فرهنگی جامعه، مسوولان نظام آموزش عمومی کشور نیز در برخورد با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و فضای مجازی، از عملکرد مناسبی برخوردار نیستند و با ممنوعیت ورود تلفن همراه (و در سطحی نازل‌تر، تبلت و رایانه) به مدارس و در حد خفیف‌تری در سطح مهد کودک‌ها، در عمل مخالفت خویش را با فناوری‌های اخیر به معرض دید نهاده‌اند.

اولیای پرورشی و آموزشی کودکان، نوجوانان و جوانان برای رهایی خود از مضامین اتهام این که به فرض در مهد یا مدرسه‌ای، یک تصویر نامناسب رد و بدل شده است، هم کودکان و هم اولیای آنان را تنها نهاده و به آنان پشت کرده‌اند. به تعبیر دیگر، شدت مخالفت اولیای پرورشی و آموزشی با تبلت و تلفن همراه چنان است که با وجود آن که مریبان مهد و معلمان مدارس، بعضاً از نفوذ کلام قابل قبولی در متربیان خود برخوردارند، در بسیاری از موارد، حتی حاضر به تذکر شفاهی برخی از فراز و فرودهای وسایل پیش‌گفته و روشنگری در این جهت نبوده، حاضر نیستند خود را به در دسر انداخته، به نوعی خلاف حکم مسوولان ارشد خویش عمل کنند.

تلاش برخی از اولیای آموزشی که برای اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان سخنرانی می‌آورند که در جریان سخنرانی خویش آنان را قسم می‌دهد(!) ماهواره و اینترنت و تلفن اندرویدی را از بساط زندگی خویش جمع کنند، گواه روشنی در اندیشه بخش قابل تأملی از اولیای فرهنگی کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه است.

سرانجام در آنچه گذشت، از اولیایی یاد شد که آنان نیز در غالب موارد از تحولاتی که در سطح فرزندان آنان به وقوع پیوسته است، بی‌خبر و ناآگاه هستند.

اگر در جمع مصاحبه‌های انجام شده، مواردی که در آن، کودکان خردسال مهد کودک به دور زدن اولیا و اولیای پرورشی خود پرداخته‌اند، احصاء گردند، بدون تردید این مجموعه از روش‌های فریب اولیا می‌توانند با تنوع شگفت‌آوری انظار اولیا و اولیای پرورشی کودکان را معطوف به خود کند.

ماحصل آنچه از آن یاد شد، کاربری‌های غالباً کنترل نشده فرزندان از فضای مجازی است، کاربری‌هایی که گاه فرزندان بی‌تجربه را در عمل با شکارچیان جنسی و افراد بزه‌کاری در فضای مجازی مواجه می‌کند که با استفاده از غفلت اولیای فرهنگی، پرورشی و آموزشی کاربران خردسال و نوجوان و اولیای آنان، آزادانه در فضای مجازی پرسه زده، شکارهای خویش را طعمه هوا و هوس خویش می‌کنند و آنان را در نهایت به صورت انسانی درهم شکسته و مالمال از کینه و نفرت رها می‌سازند.

در جست‌وجوی راهکارهای ممکن برای برخورد با وضعیت موجود، از سویی توجه به ارزش‌های بومی و ملی - مذهبی و از سوی دیگر توجه به دستاوردهای بشری غرب در برخورد با فناوری‌های ارتباطی جدید ضرورت دارد.

در ادامه پس از بررسی اجمالی تجربه بشری غرب در ارتباط با فضای مجازی، از برخی از آرایه‌های بومی در همین رابطه یاد خواهد شد.

دست‌آورد بشری غرب در مواجهه با فضای مجازی

با گسترش فناوری‌های جدید در جامعه، برخی از پژوهش‌گران ترغیب شدند تا گسترش فناوری‌های ارتباطی نسبتاً قدیمی، مانند تلگراف، تلفن، رادیو، تلویزیون و ویدیو را مورد نظر قرار داده، واکنش شهروندان را در ارتباط با آن‌ها، هنگامی که تازه به جامعه عرضه شده بودند، مورد بررسی قرار دهند. مجموعه مطالعات انجام شده در این زمینه، حکایت از آن دارند که شباهت‌های زیادی بین واکنش مردم در ارتباط با فناوری‌های قدیمی، زمانی که هنوز «تازه» بودند و فناوری‌های بسیار جدید، وجود دارد.

مطالعه تاریخیچه پدیدآیی فناوری‌های مختلف، نشان می‌دهد که با بروز و ظهور هر فناوری جدیدی، موجی از امیدها و هراس‌ها، فراروی بشر، پدیدار شده است.

با پا به عرصه نهادن تلگراف، این امید در دل برخی از انسان‌های نیک‌اندیش و خیرخواه پدید آمد که این فناوری، به تحقق یک «جامعه جهانی» کمک خواهد کرد و بدین ترتیب دیگر جهان، شاهد رخ دادن جنگی نخواهد بود.

زمانی که تلفن اختراع شد، برخی از منافع کثیر آن سخن به میان آوردند و از خارج شدن انسان‌ها از انزوای اجتماعی و برقراری رابطه بین افراد و برخی از نزدیکانشان که به دلیل بعد راه، از یکدیگر دور افتاده‌اند، سخن گفتند.

با شکل‌گیری اینترنت، این‌اندیشه در اقشار گسترده‌ای از مردم شکل گرفت که با کمک اینترنت، می‌توان جامعه‌ای برتر را رقم زد، جامعه‌ای که پیش‌بینی‌ها در آن بیشتر مثبت و امیدوار کننده‌اند و می‌توان در آن به وعده‌های تحقق دمکراسی و یک‌پارچه کردن کشورهای جهان در جامعه‌ای واحد و جهانی، جامه عمل پوشاند.

اما با وجود طرح ابعاد امیدبخش در جریان بروز و ظهور فناوری‌های جدید، برخی از افراد در جهت گیری و سمت و سویی متفاوت، نسبت به خطرات بالقوه فناوری‌های مزبور، هشدار دادند. به عنوان مثال، در پی وقوع حملات ۱۱ سپتامبر ۲۰۰۱ در آمریکا، افراد دیگری به جدّ عقیده یافتند که اینترنت، در جهت سازماندهی افرادی که به برج‌های دوقلوی امریکا و اهدافی مشابه حمله کردند، مورد استفاده قرار گرفته است، از این رو، ضرورت دارد که کنترل‌های گسترده و عمیق‌تری را بر آرایه دهندگان خدمات اینترنتی، اعمال کرد.

سرانجام با ارایه فناوریهای تلفن همراه و تبلت، در حالی که بعضی از پژوهش‌گران، به طرح مواردی مانند آموزش مبتنی بر تلفن همراه یا تبلت می‌پرداختند، هم‌زمان برخی از منتقدان، هشدار دادند که این وسایل می‌توانند زمینه بروز و شکل‌گیری برخی از مشکلات را در سطح جامعه، فراهم آورند.

تجربه بشری در برخورد با فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید، در عمل بستر سازی فرهنگی برای افزایش فرصت‌ها و کاهش تهدید فناوری‌های ارتباطی جدید را مطرح کرده است.

بررسی اجمالی کشورهای پیشرو در امر بستر سازی فرهنگی جهت کاربری بهینه از فضای مجازی نشان می‌دهد که این کشورها در جریان تهیه بستر فرهنگی مناسب جهت کاربری مناسب از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، در سطوح مختلفی دست به سرمایه‌گذاری زده‌اند.

مراکز دانشگاهی و پژوهشی با انجام پژوهش‌های لازم، شناخت مورد نیاز جهت ایجاد بستر مناسب برای کاربری بهینه کودکان، نوجوانان، جوانان و دیگر اقدار جامعه را به دست می‌دهند، وزارت ارتباطات نیز حسب فعالیت خود، با تدارک سایت‌ها و شبکه‌های اجتماعی ایمن برای کاربران خردسال و جوان، ایمنی کاربری از فضای مجازی را برای کاربران این سایت‌ها و شبکه‌های اجتماعی فراهم می‌آورد.

وزارت آموزش و پرورش به عنوان دومین خانواده کودکان، نوجوانان و جوانان، در تلاش برای بستر سازی بهینه برای کاربری دانش‌آموزان از فضای مجازی، با پیش گرفتن اقدام‌های مختلف، فضای فرهنگی لازم را جهت کاربری مناسب دانش‌آموزان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته فراهم می‌آورد. در همین راستا سایر مؤسسات مرتبط با جوانان مراکز امنیتی و حفاظتی جامعه و دیگر نهادهای دولتی به همراه سازمان‌های غیردولتی و مردم نهاد، می‌کوشند تا با پیش گرفتن مجموعه‌ای از اقدام‌های توانمندساز و ایجابی، دسترسی کاربران خردسال و جوان را به اینترنت و شبکه‌های اجتماعی فراهم آورند.

از سوی دیگر در کنار اقدام‌های قوای مقننه و مجریه، قوه قضائیه می‌کوشد تا با تدوین قوانین مورد نیاز، ضمن تحدید عرصه‌های کژکاربری از فضای مجازی، امکان کاربری مثبت و مؤثر از این فضا را برای کاربران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته فراهم آورد.

مجموعه اقدام‌های قوای سه‌گانه، در سطوح نوجوانان و جوانان کاربر، خانواده جوانان کاربر و سرانجام کلان جامعه، به شکل گسترده اطلاع‌رسانی می‌گردد.

البته با وجود اقدام‌های مؤثر اخیر که همگی با هدف کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فضای مجازی برای کاربران خردسال، نوجوان و جوان جامعه است، با این همه هنوز هم مشکلاتی در سر راه ایمن سازی فضای مجازی برای کاربران مختلف آن وجود دارد که در انتهای مباحث این قسمت، از آن نیز یاد خواهد شد.

در ادامه، عنوان‌های پیش‌گفته به اجمال مورد بررسی قرار می‌گیرند.

## ۱- فعالیت مراکز دانشگاهی و پژوهشی

مراکز دانشگاهی و پژوهشی جهت ایمن‌سازی فضای مجازی برای اقشار مختلف جامعه، خاصه کودکان، نوجوانان و جوانان می‌کوشند تا با شناخت هر چه بهتر فضای مجازی، بر مبنای شناخت حاصله رهنمودهای لازم را به نهادهای سیاست‌گذار ارائه کرده، ابزارهای لازم را نیز جهت حصول سیاست‌گذاری‌های انجام شده در جهت ایمن‌سازی فضای مجازی فراهم آورند.

به نظر می‌رسد، اهم فعالیت‌های دانشگاه‌ها و مراکز پژوهشی را بتوان در موارد ذیل خلاصه کرد:

- تلاش در جهت شناخت هر چه بیش‌تر فراز و فرودهای فناوری‌های ارتباطی جدید،

- بررسی فراز و فرودهای تعامل جوانان با فناوری‌های پیشرفته،

- بررسی میزان آگاهی نوجوانان و جوانان از خطرهای فضای مجازی،

- بررسی اثرات سیاست‌گذاری‌های انجام شده در امر فضای مجازی،

- ارائه رهنمود بر مبنای پژوهش‌های انجام شده برای سیاست‌گذاری‌های جدید،

- طراحی سایت‌های امن برای پاسخ به نیاز اولیا،

- تولید ادبیات فاخر برای فضای مجازی،

- تهیه محتوای آموزشی و کمک آموزشی (برای دانش‌آموزان و معلمان)،

- ایجاد کتابخانه‌ها و موزه‌های مجازی،

- پاسخ مناسب به برخی از خلاءهای اجتماعی موجود،

- تمهید مراکز راهنمایی و مداخله در بحران.

فلوروس<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۱۳) در بررسی که درباره سوء‌مصرف اینترنت در یک دوره دو ساله در سطح

۲۰۱۷ دانش‌آموز داشته‌اند، گزارش می‌دهند که میزان سوء‌مصرف اینترنت به شکل قابل توجهی فزونی

یافته است. از این رو بر ضرورت شناخت عوامل مؤثر روان‌شناختی در افراد مهاجم و قربانی در این میان

تأکید می‌ورزند. کمیسیون تجارت فدرال<sup>۲</sup> (۲۰۰۹)، در گزارشی که درباره خطرات فضای مجازی به

کنگره آمریکا داده است، بر ضرورت رتبه‌بندی محتوای روی‌خط که کاربران از آن بهره می‌برند، تأکید

کرده است. به همین ترتیب این کمیسیون بر ضرورت ارتقای فناوری‌ها برای تفکیک نوجوانان کاربر از

بزرگ‌سالان تأکید ورزیده است تا کاربران کم‌سال، تنها با همسالان خودشان رابطه برقرار کنند.

شوچوک<sup>۳</sup> (۲۰۱۴) در گزارش پژوهشی خویش، با توجه به یافته‌های پژوهش، سیاست‌گذاری

مسوولان در این ارتباط را خواستار گردیده است.

1. Floros, G. D.

2. Federal trade commission

3. Shewchuk, S.

جیان<sup>۱</sup> (۲۰۱۳) بر مبنای یافته‌های علمی موجود، دست به تهیه یک کتابچه راهنما جهت کاربری اولیای مدارس و اولیای جوانان در جامعه زده است.

یاردی<sup>۲</sup> (۲۰۱۲) نیز در رساله دکتری خودش، دست به طراحی سایت مستقلی زده است که به سوال‌های اولیا در زمینه کاربری و کژکاربری فرزندان آنان پاسخ می‌دهد.

برخی از توصیه‌های ارائه شده توسط انجمن روان‌شناسی آمریکا (APA)<sup>۳</sup>، آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP)<sup>۴</sup> و انجمن بین‌المللی فناوری در آموزش و پرورش (ISTE)<sup>۵</sup> درباره تربیت دیجیتالی فرزندان توسط اولیا، به شرح زیر است:

برای اولین بار در تاریخ بشریت، رسانه‌های محبوب<sup>۶</sup> و قابل دسترس، جوانان را درگیر یک یادگیری اجتماعی گسترده ساخته است.

در دنیای فناوری، منظور از «شهروندی دیجیتالی»<sup>۷</sup> همان راه یادگیری و زندگی کردن مسوولانه در دنیای روی خط یا برخط<sup>۸</sup> است که در جوامع آموزشی و خانگی گسترش یافته است.

کودکان و نوجوانان، «بومی‌های دنیای دیجیتال»<sup>۹</sup> هستند که از بدو تولد به صورت روی خط با زیست‌بومی دیجیتالی<sup>۱۰</sup> که همواره در حال تغییر است، در تعامل هستند و این زیست‌بوم به کمک رسانه‌های همراه<sup>۱۱</sup> رشد می‌یابد.

از آن‌جا که فناوری به صورت بخش جدایی‌ناپذیر دنیای پیرامون افراد درآمده است، والدین برای ایجاد عادت سالم و فرهنگ درست و ایجاد مهارت استفاده از فناوری در فرزندان، باید به چند نکته‌ی تربیتی ذیل توجه کنند:

---

1. Giant, N.

2. Yardi, S. A.

3. Digital Guidelines promoting healthy technology use for children/ apa.org (American Psychological Association).

4. Growing up digital – Media research symposium/ aap.org (the American Academy of Pediatrics).

5. Six ways parents can foster good technology habits/ iste.org (International Society for Technology in Education).

6. User-friendly

7. Digital Citizenship

8. Online

9. Digital Natives

10. Digital Ecosystem

11. Mobile Media

- اولیا باید از کودکی به فرزند خود در مورد فناوری آموزش و آگاهی داده، راهنمایی همراه با رشد فرزندان را مد نظر داشته باشند.

به کودکان، در سنین کم، باید آموخت که وسایل الکترونیک از قبیل گوشی، تبلت، لپ‌تاپ و رایانه، اسباب‌بازی نیستند و باید از آن‌ها با احتیاط کاربری داشت. فرزندان لازم است از سن پایین در مورد مزایا و معایب و خطرهای فناوری آگاهی پیدا کنند و متوجه اهمیت نکات امنیتی و ایمنی در دنیای مجازی و حفظ اطلاعات شخصی در آن شوند.

- اولیا باید به فرزند خود راجع به نکات امنیتی و ایمنی در دنیای مجازی اخطار و آگاهی بدهند؛ کودکان و به‌خصوص نوجوانان باید بدانند، اطلاعاتی که به اشتراک گذاشته می‌شوند، هرگز قابل پاک‌سازی به طور کامل نخواهند بود و این داده‌ها شامل پیغام‌های نامتعارف و تصاویر ناهنجار نیز هست. همچنین کودکان و نوجوانان ممکن است نسبت به تنظیم‌های امنیتی آگاهی نداشته باشند و ندانند که مجرمان جنسی عموماً از شبکه‌های اجتماعی، اتاق‌های مکالمه<sup>۱</sup>، پُست الکترونیک و بازی‌های برخط برای ارتباط گرفتن و بهره‌گیری از بچه‌ها استفاده می‌کنند.

پس از مطرح کردن نکات امنیتی اخیر با فرزندان و صدور اجازه‌ی استفاده از فناوری برای آن‌ها، باید این قانون برای کودک و نوجوان خانواده جا بیفتد، در صورتی که وی مرتکب اشتباه یا خطایی شد (به دور از ترس از تنبیه شدن)، آن را به والد خود اطلاع دهد. در صورتی که خطر تنبیه کودک را تهدید کند، وی مشکل را اطلاع نمی‌دهد و مجالی برای بحث در مورد مشکل و درس گرفتن از آن پیش نمی‌آید.

- اولیا باید رفتار درست و آداب صحیح در دنیای مجازی را به فرزندان خود آموزش بدهند؛ افراد عمدتاً حرف‌هایی را به صورت مجازی به دیگران می‌زنند که هرگز رو در رو آن را بیان نمی‌کنند. بر اساس نتایج تحقیقات انجام شده توسط شرکت امنیت اینترنتی مک‌آفه<sup>۲</sup> در سال ۲۰۱۴، ۸۷ درصد از نوجوانان شاهد زورگیری اینترنتی بوده‌اند. اولیا باید درباره‌ی اهمیت رفتار محترمانه در تعامل‌های برخط، به فرزندان خود آموزش دهند و از وی بخواهند که در صورت مشاهده‌ی زورگیری اینترنتی و یا برخورد با اطلاعات نگران‌کننده در دنیای مجازی، آن را با والدین خود در میان بگذارند.

- اولیا باید در مورد قدرت تصمیم‌گیری دیجیتالی<sup>۳</sup> با فرزندان گفت‌وگو داشته باشند؛ تمیز سایت‌های اینترنتی معتبر و قابل اعتماد و اطلاعات صحیح و واقعی از منابع دروغین، می‌تواند سخت باشد. والدین درخصوص تشخیص و ارزیابی اعتبار<sup>۴</sup> و صحت<sup>۱</sup> اطلاعات برخط بایستی با فرزندان خود گفت‌وگو کنند و

---

1. Chatroom

2. The Internet Security firm McAfee

3. Digital Decision-making

4. Authenticity

به آن‌ها توضیح دهند که چرا نباید برنامه‌های عجیب و نآشنا را بارگذاری<sup>۲</sup> کنند و یا بر روی پیوندهای<sup>۳</sup> مشکوک کلیک کنند و یا اطلاعات شخصی خود را در برنامه‌ها و سایت‌های اینترنتی غریبه، به اشتراک بگذارند. همچنین باید به فرزندان یاد داد که به پیغام‌های ناخواسته از طرف افراد ناشناس نباید پاسخ دهند و در صورت دریافت این‌گونه پیغام‌ها، آن را با والدین خود در میان بگذارند.

- اولیا می‌توانند گاهی فرزند خود را در جایگاه معلم خود قرار دهند؛ فرزندان این نسل غالباً نسبت به والدین خود از آگاهی بیش‌تری نسبت به دنیای فناوری برخوردارند. اگر اولیا گاه‌گاهی از آن‌ها به عنوان راهنمایان و آموزگاران خود در مورد فناوری استفاده کنند، این مسأله موجب تقویت و پرورش استقلال، تفکر مسوولانه و آگاهی آن‌ها می‌شود.

- هر کس برای خانواده‌ی خود، باید برنامه‌ی استفاده از فناوری و مشارکت در امور خانه را تعریف کند؛ به تعبیر دیگر رسانه‌ها در چارچوب ضوابط و قواعد خانواده و شیوه‌ی تربیتی هر فرد باید قرار گیرد. در صورتی که با برنامه‌ریزی از رسانه‌ها استفاده شود، این موارد می‌توانند زندگی روزمره‌ی افراد خانواده را بهبود بخشند، اما در صورتی که افراد بدون برنامه‌ریزی به سراغ رسانه‌ها بروند، می‌تواند جای بسیار از فعالیت‌های مهم زندگی، مانند تعامل‌های رو در رو، اوقاتی که با خانواده صرف می‌شود، فعالیت‌های خارج از خانه، ورزش و خواب را بگیرد. همچنین گذاشتن مسوولیت‌هایی در خانه بر دوش فرزندان (و دور کردن آن‌ها از فناوری) موجب رشد و پرورش احساس مسوولیت و تفکر انتقادی در آن‌ها می‌شود.

- باید میان دنیای مجازی و واقعی تعادل مناسبی برقرار شود؛ برقراری تعادل زمانی بین دو دنیای مجازی و واقعی از اهمیت بالایی برخوردار است. سلامتی روانی و فیزیکی با فعالیت‌های بیرون از خانه و تحرک رابطه‌ی مستقیم دارد. در کنار اهمیت بحث درباره‌ی کاربری صحیح از فناوری با فرزندان، آموزش ذهن‌هایشان برای لذت بردن از زندگی در «لحظه» نیز نیازمند به توجه ویژه است. بنابراین، استفاده از فناوری، هم‌چون بسیاری از فعالیت‌ها و کارکردهای دیگر، باید از محدودیت‌هایی برخوردار باشد و در کنار تعامل‌های مجازی، به تعامل‌های اجتماعی در دنیای واقعی نیز پرداخته شود. چرا که برای کودکان، گفت‌وگوهای دوطرفه با دیگران نه تنها اسباب رشد و تحول زبان را فراهم می‌آورد (تحقیقات انجام شده نشان داده‌اند که شنیدن منفعل و یا تعامل یک‌طرفه از طریق وسایل الکترونیک، نسبت به گفت‌وگوهای دوطرفه در رشد و تحول زبان تأثیر چشم‌گیری ندارند)، بلکه به تعمیق روابط هم‌حسی با دیگران و نوع‌دوستی کودکان نیز می‌انجامد.

- اولیا باید تا حد ممکن در زمان استفاده از فناوری، کنار فرزند خود باشند؛ مشارکت با فرزندان زمانی که آنان در دنیای مجازی سیر می‌کنند، می‌تواند به بهبود تعامل‌های اجتماعی و یادگیری کودک منجر شود.

1. Accuracy
2. Download
3. Links



هم‌بازی شدن در بازی‌های ویدیویی با فرزندان توسط والدین، می‌تواند به آن‌ها رفتار و اخلاق انسانی و آداب بازی کردن را بیاموزد. تماشای برنامه‌های تلویزیونی با آن‌ها، فرصت‌هایی برای به اشتراک گذاشتن تجربیات و دیدگاه والدین و راهنمایی کردن آن‌ها را ایجاد می‌کند. نظارت صرف بر کاربری فرزندان از فناوری کافی نیست، بلکه می‌بایست با آن‌ها در تعامل بود تا نسبت به آن، آگاهی لازم حاصل شود.

- اولیا باید توجه داشته باشند که از فناوری به عنوان پرستار بچه استفاده نکنند؛ رسانه‌ها می‌توانند در آرام نگه‌داشتن کودکان بسیار مؤثر واقع شوند، اما این مسأله نبایست راهی باشد که آن‌ها برای ساکت ماندن فرزند بیاموزند. کودکان باید یاد بگیرند که هیجان‌های قوی را تشخیص دهند و آن را کنترل کنند، فعالیت‌های خلاقانه ابداع کنند تا بر بی‌حوصلگی<sup>۱</sup> خود غلبه و آن را مدیریت کنند، با تنفس عمیق، بتوانند آرام شوند و یا با گفت‌وگو و مشورت کردن، مشکلی را حل کنند و راهبرها و راهکارهای نو برای هدایت هیجان‌ها و احساساتشان پیدا کنند.

- از دیگر تمهیدهایی است که اولیا باید بدان توجه داشته باشند، ایجاد مکان و زمان‌هایی عاری از فناوری در خانه است؛ در زمان صرف وعده‌ی غذایی، دوره‌می‌های خانوادگی یا اجتماعی و زمان خواب فرزندان، فناوری باید دور از دسترس قرار گیرد. پژوهش‌ها در خصوص استفاده از فناوری در زمان خواب، نشان داده‌اند که کاربری فناوری در این زمان بر کیفیت خواب تأثیرگذار است. بنابراین از نیم ساعت قبل از خواب، می‌بایست از استفاده از وسایل الکترونیک پرهیز کرد. همچنین از روشن گذاشتن تلویزیون، زمانی که کسی به آن توجهی ندارد، باید اجتناب ورزید؛ چرا که تلویزیون روشن در پس‌زمینه می‌تواند در تعامل رو در روی والدین با فرزندان تداخل ایجاد کند و حواس آن‌ها را از گفت‌وگو پرت کند. در خصوص شارژ کردن وسایل الکترونیک نیز بهتر است این وسایل بیرون از اتاق خواب و در طول شب شارژ شوند تا افراد نسبت به استفاده از آن‌ها در هنگام خواب، وسوسه نشوند.

تغییرات اخیر موجب بهبود روابط خانوادگی، رژیم غذایی سالم‌تر و خواب بهتر می‌شوند. آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) برای سنین مختلف از نوزادان زیر ۲ سال تا نوجوانان ۱۸ ساله، میزان زمان استفاده از فناوری و چگونگی کاربری از آن را به شرح زیر ارائه کرده است:

### کاربری نوزادان زیر ۲ سال:

نوزادان زیر ۲ سال به طرز حیرت‌آوری در ضربه‌زدن<sup>۲</sup> و کشیدن<sup>۳</sup> مهارت دارند، اما وسایل الکترونیک نظیر گوشی و تبلت می‌بایست از دسترس آن‌ها دور باشند.

بسیاری از والدین از گوشی هوشمند خود به عنوان «پستانک» و یا «پرستار بچه» استفاده می‌کنند؛ چرا که برنامه‌های مختلف و رنگارنگ و جالب، به سادگی نوزاد را آرام کرده و آرام نگه می‌دارد.

1. Boredom
2. Tapping
3. Swiping

در این خصوص، والدین باید بدانند که مغز کودک در سه سال ابتدایی زندگی خود، سریع‌ترین میزان رشد خود را دارد و این بازه‌ی زمانی، حیاتی‌ترین وقت برای تحولات زبانی، هیجانی، اجتماعی و مهارت‌های حرکتی هستند. تعامل با دیگران و استفاده و تجربه کردن تمامی حس‌های خود در دنیای واقعی نسبت به تعامل کودک تنها با یک صفحه‌ی تصویری متحرک در این تحولات تأثیر چشم‌گیر و مؤثری دارند (به تعبیر دیگر، تجربه‌ی حرکت و لمس یک توپ با تصویر یا ویدیوی آن، حتی اگر تکان بخورد و صدا دهد، بسیار متفاوت است).

آشنا کردن کودکان با فناوری در این سن خوب است، ولی باید دقت داشت که تنها بخش بسیار کمی از زمان کودکان در طول روز به آن اختصاص داده شود؛ چرا که کودکان در این سن بیش‌ترین آموزه‌های خود را از محیط اجتماعی می‌گیرند و باید بیش‌ترین زمان از بیداری خود را صرف کارهایی کنند که برای تحول مغزشان مفید است.

آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP)، در سال ۲۰۱۶، بر اذعان خود حاکی از آن که «کودکان زیر ۲ سال هیچ‌گونه زمانی را صرف فناوری و نشستن پای گوشی‌ها نباید کنند»، به شرح زیر تغییر داد: برای نوزادان ۱۸ ماهه، تنها تماس ویدیویی با بستگان هم‌چون پدر بزرگ و مادر بزرگ مجاز است. برای نوزادان بین ۱۸ تا ۲۴ ماه، تماشای برنامه‌هایی با کیفیت بالا و آموزنده همراه با والدین (هم‌چون سه سام استریت<sup>۱</sup> و واندر پتس<sup>۲</sup>) تعیین شده است. برای کودکان بین ۲ تا ۵ سال، یک ساعت در روز استفاده از فناوری و برای کودکان ۶ سال به بالا، محدودیت زمانی لازم برای کاربری از فناوری باید در نظر گرفته شود.

هرچند این کاربری پیشنهادی در سال ۲۰۱۶، نسبت به آنچه در سال ۲۰۱۰ تعریف شده بود، از سخت‌گیری کم‌تری برخوردار بود؛ اما هنوز برای بسیاری از خانواده‌ها، بسیار سخت‌گیرانه و تا حدودی غیرضروری به نظر می‌آید. پژوهشی که دانشگاه آکسفورد<sup>۳</sup> در دسامبر سال ۲۰۱۷ منتشر شد، نشان داد که همبستگی‌ای بین سلامت کودکان و اجرای محدودیت‌های کاربری‌ای که آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) تعریف کرده است، وجود ندارد.

برخی از نکات دیگر برای ایجاد تعادل در استفاده از فناوری برای کودکان به قرار زیر است: آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) با وجود اذعان به ارزش گفت‌وگوهای دوجانبه، حتی اگر از صفحه نمایش گوشی صورت گیرد، میزان استفاده از فناوری جهت تماس‌های ویدیویی با بستگان را برای کودکان محدود کرده، هشدار می‌دهد، با وجود مشغله‌های روزمره، والدین نباید از فناوری به عنوان پست‌انک یا پرستار الکترونیک برای آرام نگه‌داشتن کودکانشان استفاده کنند؛ در صورتی که اولیا

۱. Sesame Street برنامه خیابان سه‌سامی برنامه‌ای برای کودکان است که به منظور آموزش‌های فرهنگی و تربیتی آنان با نمایش عروسکی و انیمیشن‌های جذاب تهیه شده است.

۲. Wonder Pets برنامه حیوان‌های شگفت، در رابطه با دنیای حیوانات برای کودکان تهیه شده است.

نمی‌توانند به کودک خود رسیدگی کنند، بهتر است به او کتاب یا اسباب‌بازی‌ای بدهند که بتواند از تمامی حس‌های خود استفاده کند.

از سوی دیگر در معرض قرار گرفتن کودک در برابر حجم زیاد فناوری خطرناک است؛ این در حالی است که کودک هم می‌تواند برای وسایل الکترونیک خطرناک جلوه‌گر شده، اطلاعات و وسایل اخیر را از بین ببرد و یا اسباب انتشار آن‌ها در فضای مجازی را فراهم آورد.

### کاربری کودکان نوپا و پیش‌دبستانی (۲ الی ۵ سال):

والدین با صرف زمان برای بازی، تماشای و یا جست‌وجو با کودکان، زمانی بدون فناوری به وجود می‌آورند. کودک در هنگام تحرک، نسبت به یادگیری بسیار کنجکاو است و به همین دلیل دور نگه‌داشتن وسایل الکترونیک سخت به نظر می‌رسد. نتایج نظرسنجی انجام‌شده توسط مؤسسه‌ی اریکسون<sup>۱</sup> بر روی تعدادی از والدین حاکی از آن بود که بیش از ۸۵ درصد از آنان به کودک زیر ۶ سال خود اجازه‌ی استفاده از فناوری را در خانه می‌دهند و ۸۶ درصد از والدین اذعان داشتند که استفاده از فناوری را برای کودک خود مفید می‌دانستند که از جمله‌ی آن به موارد ذیل می‌توان اشاره کرد: سوادآموزی، آمادگی برای مدرسه‌رفتن و کسب موفقیت در مدرسه. در حالی که بیش از هر زمان دیگری، برنامه‌ها و ابزارهای بسیاری مختص به کودکان طراحی شده است، والدین می‌بایست فناوری را بخش کوچکی از فعالیت‌ها و یادگیری‌های کودکان در این سن در نظر گیرند.

در این سن، کودکان در حال یادگیری رفتارهای اجتماعی انسانی از قبیل به اشتراک‌گذاری<sup>۲</sup>، کمک کردن، بخشش<sup>۳</sup> و بهره‌گیری<sup>۴</sup> از دیگران هستند. این سن زمانی است که بچه‌ها یاد می‌گیرند این فعالیت‌ها را انجام دهند. فناوری در این مراحل تحولی، زمانی که والدین با آن‌ها بازی یا جست‌وجو می‌کنند و یا فیلم می‌بینند، می‌تواند کمک کرده و زمان کاربری از فناوری به زمان ایجاد عطوفت و نزدیکی کودک با دیگران و حتی زیست محیطی وی تبدیل شود.

درباره انتخاب برنامه و بازی رایانه‌ای برای کودکان نیز لازم به یادآوری است، والدین پیش از خرید بازی‌های رایانه‌ای، ضرورت دارد که رده‌ی سنی محتوای دیجیتالی مورد نظر را بررسی کنند. استفان بالکم<sup>۵</sup>، مؤسس و مدیرعامل مؤسسه‌ی غیرانتفاعی امنیت روی خط خانواده<sup>۶</sup> که نماینده شرکت‌هایی هم‌چون آمازون<sup>۷</sup> و وریزون<sup>۸</sup> با هدف امن‌تر کردن دنیای برخط برای کودکان و خانواده است، پیشنهاد می‌دهد،

1. Erikson Institute
2. Sharing
3. Donating
4. Benefiting
5. Stefan Balkam
6. The Family Online Safety
7. Amazon - فروشگاه خرید اینترنتی
8. Verizon - شرکت مخابراتی آمریکا

والدین به جای استفاده از طبقه‌بندی‌های انجام شده توسط فروشگاه‌های معمولی و برخط، از رتبه‌بندی‌های اتحاد بین‌المللی رتبه‌بندی سنی<sup>۱</sup> (IARC) استفاده کنند. گوگل<sup>۲</sup>، مایکروسافت<sup>۳</sup>، نینتندو<sup>۴</sup> و بسیاری از شرکت‌های عظیم فناوری از رتبه‌بندی‌های IARC در حین ساختن محتوا استفاده می‌کنند. به علاوه، رتبه‌بندی‌های IARC مرتبط به سیستم‌های ملی رتبه‌بندی سنی است. از بعضی از برنامه‌های مناسب برای کودکان نوپا می‌توان به کیدل<sup>۵</sup>، موتور جست‌وجوگر مجازی گوگل برای کودکان و کیدوز<sup>۶</sup> که یک مجموعه‌ی سازمان‌یافته از برنامه‌ها و محتوای مناسب برای کودکان است، اشاره کرد.

سایت CommonSenseMedia.org به ارایه‌ی نظرات کاربران در مورد برنامه‌ها و بازی‌ها بر اساس گروه‌های سنی پرداخته است. باید در نظر داشت که توصیه‌های سنی ارایه شده توسط فروشگاه‌های برخط برنامه و سایت‌هایی مانند یوتیوب<sup>۷</sup> همیشه دقیق نیستند. هرچند، بعضی از تأمین‌کننده‌ها برای نفوذ به فهرست‌های رتبه‌بندی و نشان دادن محتوای خود به عنوان محتوایی مفید برای کودک، تلاش زیادی می‌کنند. در نتیجه، بهترین ابتکار این است که محتوایی که فرزندان به آن دسترسی دارد را خود والدین مورد بررسی قرار دهند.

نکته قابل ذکر دیگری که در این مقطع سنی باید از آن یاد کرد، تنظیم فضاها و زمان‌هایی برای کودک است که وی دور از فناوری باشد.

والدین باید با تدوین قوانینی برای خانواده‌ی خود، زمان‌هایی را در نظر بگیرند که در آن افراد خانواده به‌دور از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته باشند، نظیر عدم استفاده از فناوری دو ساعت قبل از وقت خواب و حین غذا خوردن، یا تعیین قسمت‌هایی از خانه که استفاده از وسایل الکترونیک در آن ممنوع است - مانند ممنوعیت کاربری از تلفن‌های همراه، رایانه‌ها و تلویزیون در اتاق‌های خواب و غذاخوری-. این‌گونه قوانین سخت‌گیرانه که همه اعضای خانواده آن‌ها را رعایت می‌کنند، با ایجاد زمان‌های به‌دور از فناوری برای اعضای خانواده، زمان مصاحبت افراد با خانواده را افزایش می‌دهد.

کاربری کودک جوان (۶ الی ۱۲ سال):

این سن، زمان مناسبی برای یادگیری عادت‌های سالم کاربری از فناوری است.

- 
1. International Age Rating Coalition (IARC)
  2. Google
  3. Microsoft
  4. Nintendo
  5. Kiddle
  6. Kidoz
  7. YouTube

احتمالاً کودکان در دوره‌ی دبستان به طور روزمره از فناوری استفاده می‌کنند. به همین دلیل، آن‌ها در این بازه‌ی زمانی به راهنمایی والدین خود بیش از پیش نیازمندند، تلاش والدین در این مقطع سنی - که اتفاقاً سن دیگر پیروی اخلاقی کودک نیز به شمار می‌آید- مؤثر واقع شده و می‌توانند کاربری صحیح از فناوری را به آن‌ها آموزش دهند و پایه‌های ارزش‌های خانوادگی خود را مستحکم کنند. برخی از نکاتی که در این سن باید مورد توجه قرار گیرند، به شرح زیرند:

ساختن حساب کاربری کودکان، امر لازمی در این مقطع سنی به حساب می‌آید. کودکان در این بازه‌ی سنی ممکن است برای انجام دادن تکالیف خود از رایانه استفاده کنند. برنامه‌ی کنترل به آنان کمک می‌کند تا محدودیت زمانی برای استفاده از رایانه و برنامه‌ها و سایت‌های اینترنتی را در نظر بگیرند.

تلاش برای آموزش به خود فرزندان موجب می‌شود مشکلات بیش‌تری پیش آید؛ مثلاً لپ‌تاپ را پرت کنند، شیرشان را روی صفحه کلید بریزند، صفحه نمایش را بشکنند و با پنهان‌کاری مسوولیت این کارها را قبول نکنند! بهترین راه این است که دستگاه‌هایی مخصوص خود آن‌ها در نظر گرفته شود و اگر والدین تبلت یا لپ‌تاپ مخصوص کار دارند، کودکان را از آن دور نگه دارند.

کرومبوک‌ها<sup>۱</sup> لپ‌تاپ‌های ارزان‌قیمتی هستند و در نتیجه برای استفاده‌ی کودکان مناسب هستند. نگهداری وسایل هوشمند در اتاق خاصی که همه‌ی اعضای خانواده از آن استفاده می‌کنند، بهتر است، زیرا روی استفاده‌ی کودکان از آن‌ها نظارت وجود خواهد داشت.

بها دادن به خلاقیت کودکان نکته قابل توجه دیگری است که نباید آن را از یاد برد<sup>۲</sup>.

آموزش روش‌های شخصی‌سازی، نکته قابل توجه دیگری است که نباید از نظر دور بماند. اولیا می‌بایست از سنین پایین صحبت کردن در مورد امنیت در فضای مجازی را با کودکان خود آغاز کرده و هرازگاهی آن‌ها را تکرار کنند. والدین باید به کودکان خود بیاموزند که هر آن چه که در فضای مجازی به اشتراک می‌گذارند، از بین نمی‌رود و آن‌ها هرگز نباید اطلاعات خصوصی و حساس خود را به اشتراک

---

## 1. Chromebooks

۲. فناوری می‌تواند خیلی چیزها به کودکان بیاموزد، ولی این امر بستگی به برنامه‌هایی دارد که والدین برای آن‌ها انتخاب می‌کنند. اگر فرزندان به ساختن اشیاء علاقه دارد می‌توان از برنامه‌های ذیل استفاده کرد:

- برنامه ی اُسمو (Osmo) که اشیای واقعی را با نمونه‌های دیجیتالی روی آی‌پد ادغام می‌کند و باعث یادگیری و تجربه‌ی دیداری می‌شود.

- برنامه‌ی اسکراچ (Scratch) که توسط مؤسسه‌ی تکنولوژی ماساچوست (M.I.T) ساخته شده است، به کودکان تفکر استدلالی را از طریق قصه‌نویسی، انیمیشن‌سازی و بازی‌سازی یاد می‌دهد.

- برنامه‌ی تونستیک (Toontastic)، خلاقیت کودکان را برای فیلم‌سازی یا نویسندگی در آینده بهبود می‌بخشد. هم‌چنین می‌توان از بازی‌های ویدیویی ساخته شده برای اعضای خانواده استفاده کرد که برای پلی‌استیشن، ایکس‌باکس و مانند آن‌ها تهیه شده‌اند.

بگذارند. ممکن است برای والدین مقدر نباشد که در مورد هر برنامه‌ی جدیدی که ساخته می‌شود، اطلاعات زیادی داشته باشند، اما می‌توانند از طریق صحبت با کودکانشان آن‌ها را از این آسیب‌ها مصون بدارند. کودکانی که در مورد کارهایی که به صورت برخط انجام می‌دهند، صحبت می‌کنند، راحت‌تر می‌توانند ناراحتی و نگرانی خود را نسبت به اتفاق‌های خاصی که در دنیای مجازی برایشان می‌افتد، ابراز کنند. کارتهای امنیتی اینترنتی مؤسسه‌ی آن‌لاین ایمنی خانواده<sup>۱</sup> می‌تواند به والدین کمک کند برای وسایل الکترونیک جدیدی که به کودکانشان می‌دهند، قوانینی اصولی مشخص کنند.

مقوله مزاحم‌های اینترنتی، مسأله مهم دیگری است که اولیا باید به آن عطف توجه داشته باشند. مزاحمت، چه در دنیای واقعی چه مجازی، مشکلی است که ممکن است برای کودکان در دوره‌ی دبستان پیش بیاید. تحقیقات در این مورد نشان داده است که زندگی کودکان در دنیای واقعی تفاوت چندانی با دنیای مجازی ندارد. والدین باید به کودکانشان بیاموزند که:

- وقتی مزاحمت، چه در دنیای مجازی و چه در دنیای واقعی را دیدند، دست روی دست نگذارند و بزرگ‌ترهانشان را در این زمینه باخبر سازند.

- از قربانی این مزاحمت حمایت کنند و جلوی مزاحم بایستند.

- از قربانی حمایت کنند، مثلاً او را در کارهای خود شریک کنند و ارتباطشان را بیش‌تر کنند و همچنین حالش را جویا باشند.<sup>۲</sup>

نکته دیگر، برخورداری یا عدم برخورداری از گوشی شخصی توسط کودکان است.

در بازه سنی ۶ تا ۱۲ سال، ممکن است کودکان از والدین تقاضای خرید گوشی برای خودشان را داشته باشند، چون بعضی از دوستانشان گوشی دارند. طبق تحقیقات نیلسن<sup>۳</sup>، از نظر سنی، تعداد کودکانی که گوشی می‌خرند به ترتیب در ۱۰ سالگی، ۸ سالگی، ۹ سالگی و ۱۱ سالگی بیش‌تر است. اکثر والدین به منظور حفظ ارتباط دائمی با فرزندان و یا دانستن موقعیتی مکانی آن‌ها در هر زمان برای آن‌ها گوشی می‌خرند. اما این که بقیه‌ی بچه‌ها گوشی دارند، به معنای آمادگی فرزندان برای داشتن گوشی نیست. باید قبل از خریدن گوشی برای آن‌ها به نکات ذیل توجه کرد:

- آیا کودک در قبال چیزهایی که دارد مسوولیت‌پذیر است؟

- آیا اگر برای وی گوشی خریداری شود، از قوانین والدین خود در مورد استفاده از آن پیروی می‌کند؟

- آیا کودک به اندازه‌ی کافی مسوولیت‌پذیر هست که از پیام فرستادن و عکس و فیلم فرستادن در فضای مجازی درست استفاده کنند؟

---

1. Family Online Safety Institute (F.O.S.I)

۲. در سایت [stopbullying.gov](http://stopbullying.gov) پیشنهادهاى بیش‌تری برای والدین و کودکان در راستای جلوگیری از مزاحمت وجود دارد.

3. Nielsen

در هر صورت استفاده از سیم کارت دانش‌آموزی گزینه مطلوبی است که در بازه سنی اخیر می‌تواند مد نظر باشد.

کاربری نوجوانان و جوانان (۱۳ الی ۱۸ سال):

نوجوانان و جوانان در این سن خواهان آزادی و حریم خصوصی بیش‌تری هستند، اما والدین باید از امنیت آن‌ها در برابر دنیای مجازی (و حتی واقعی) مطمئن بوده، با حفظ اعتماد، نسبت به اعمالشان آگاه باشند.

نوجوانان استقلال بیش‌تری می‌خواهند، که این مسأله شامل خودکفایی‌شان در استفاده از وسایل الکترونیک‌شان، بدون نظارت والدین نیز می‌شود. والدین باید از نظارت‌های سخت‌گیرانه به راهنمایی‌های آگاهی‌بخش به نوجوانانشان برای ایجاد احساس مسوولیت در آن‌ها، تغییر رویه دهند.

برای استفاده از گوشی و وسایل الکترونیک می‌بایست قوانینی وجود داشته باشد (اگرچه انتظار می‌رود در سنین قبل‌تر قوانین لازم تدوین و برای فرزند مطرح شده باشد).

نظارت کامل بر آن چه نوجوان به صورت برخط انجام می‌دهد، برای والدین غیرممکن است، اما نظارت‌های دوره‌ای بر آن چه نوجوان با داشتن آزادی در دسترسی به فناوری دیجیتال، انجام می‌دهد، می‌تواند بینشی کلی از میزان مسوولیت‌پذیری در کاربری از فناوری وی را به والدین بدهد.

دادن تعهد درخصوص چگونگی استفاده از گوشی توسط فرزند، امر لازمی است که باید همواره مورد توجه اولیا باشد. برخی از قواعد غیرقابل بحث شامل موارد ذیل است:

- در هنگام رانندگی هرگز از گوشی استفاده نشود.

- عکس‌ها و ویدیوهای نامناسب هرگز دیده نشده و به اشتراک گذاشته نشوند.

- فرزند در صورت ترک کردن یا رسیدن به خانه‌ی دوستش، حتماً به والد خود خبر بدهد.

درباره‌ی عادت‌های سالم استفاده از شبکه‌های اجتماعی و تفکر انتقادی فرزند باید مطمئن شد که عزت نفس وی وابسته به لایک‌ها و اشتراک‌گذاری‌ها نیست.

اولیا باید راجع به پیام‌های تبلیغاتی که می‌توانند درجهت سوءاستفاده از افراد به کار گرفته شوند، به فرزندشان آگاهی دهند که باید ضمن توجه به انبوه شایعات موجود در فضای مجازی، به طور کلی نسبت به هر آن چه که در فضای مجازی می‌بینند، مشکوک بوده، با احتیاط لازم برخورد کنند.

والدین می‌توانند با دنبال کردن<sup>۱</sup> فرزند خود در شبکه‌های اجتماعی، از کارهای وی در هر دوره‌ای آگاهی یابند (و این مسأله می‌بایست یک قاعده‌ی غیرقابل مذاکره باشد، حتی اگر فرزند در مقابلش مقاومت می‌کند).

نکته مهم دیگری است که اولیا در جریان کاربری فرزند از فناوری‌های ارتباطی جدید باید بدان توجه لازم را معطوف دارند، اعتمادسازی متقابل است. به این معنا که اولیا باید دقت کنند که نظارت آنان به شکل ناخواسته تبدیل به جاسوسی<sup>۱</sup> نشود.

در این مرحله‌ی حساس تحول فرزند، والدین لازم است بین احترام به نیاز حریم خصوصی فرزندان خود و تضمین کردن امنیت آن‌ها، تعادل ایجاد کنند.

چند ایده برای قوانین کلی این تعادل به قرار زیر است: والدین به تلفن‌های آن‌ها گوش نمی‌دهند و پست‌های الکترونیک‌شان را نمی‌خوانند، مگر آن که مشکوک به چیزی باشند. در مقابل، فرزندان تلفن و یا رمزعبور حساب کاربری خود را هر زمان که والدین بخواهند فعالیت‌های آن‌ها را بازبینی کنند، تحویل می‌دهند. این کار به نوجوانان اجازه می‌دهد که بدانند که والدین حق نظارت بر آن‌ها را دارند.

راهکار هوشمندانه‌ای برای ایجاد اعتماد بین فرزندان و والدین برای دسترسی به حساب‌های کاربری فرزندان در صورت نیاز، آن است که والدین از فرزندان خود بخواهند، رمزعبور خود را در یک قفلک که در زمان نیاز باید شکسته شود بگذارند. والدین توضیح می‌دهند که نمی‌خواهند به حساب کاربری آن‌ها دسترسی پیدا کنند، ولی می‌خواهند که توانایی اقدام در «مواقع اضطراری» را داشته باشند.

هدایت به سمت بهره‌وری بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید، نکته دیگری است که اولیا باید بدان توجه لازم را معطوف دارند.

والدین بایستی علایق فرزندان خود را به سمت بهره‌وری هر چه بیش‌تر از فضای مجازی هدایت کنند. سواد دیجیتالی<sup>۱</sup> یک مهارت فوق‌العاده کارآمد است و فناوری می‌تواند موقعیت‌های ابتکاری و آکادمیک ارائه کند. در صورت علاقه‌مندی فرزندان، کلاس‌های برنامه‌نویسی، طراحی دیجیتالی، تهیه پویانمایی یا هر موضوع فناوری محور موجود است که بتواند به وی کمک کند که از فناوری بهره‌مند شود و برای استفاده از آن در آینده، آماده شود.

جلوگیری از اعتیاد به فناوری، مسأله مهم دیگری است که باید اولیا بدان توجه داشته باشند. دو علامت هشداردهنده اولیه در رابطه با رابطه ناسالم فرزندان با فناوری وجود دارد که می‌بایست نسبت به آن‌ها آگاه بود؛ یکی از آن‌ها رفتاری و دیگری عاطفی است.

در جنبه‌ی رفتاری، تشخیص عبور زمان استفاده از رایانه از حد مجاز، مهم است، به نحوی که وقت لازم برای بازی کردن در دنیای واقعی، انجام ورزش‌های فیزیکی و ارتباط واقعی را از فرزند می‌گیرد.

در رابطه با جنبه عاطفی، تشخیص تجربه منفی فرزند، بعد از استفاده از رایانه مهم است، مخصوصاً اگر احساس اذیت‌شدن<sup>۲</sup> و یا حس کلی بدی از تعامل‌های برخط خود دارند. این امر ممکن است در شبکه‌های اجتماعی، ارتباط برقرار کردن با پیغام یا بازی‌های چند نفره‌ی نقش‌آفرینی<sup>۳</sup> و مانند آن‌ها اتفاق بیفتد.

1. Spying
2. Digital Literacy
3. Bullied
4. Role-playing



باید مراقب بود که فرزندان فعالیت‌های غیررایانه‌ای را که زمانی دوست داشت، با فعالیت رایانه‌ای جایگزین نکند، از خوابش به دلیل استفاده‌ی شبانه از فناوری نکاهد و یا تعامل‌های بین‌فردی (از جمله شام‌های خانوادگی) توسط فناوری جایگزین نشود.

## ۲- وزارت ارتباطات

وزارت ارتباطات به دلیل وظیفه ذاتی خودش، تلاش می‌کند تا برای کاربران خردسال فضایی مناسب و امن ایجاد کند. از این رو دست به تمهید راهکارهایی جهت تحقق این امر می‌زند. برخی از اقدام‌های این وزارت خانه به قرار زیر است:

- تهیه و تدارک سایت‌های مناسب و سالم جهت افزایش ایمنی روی خط کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی،  
- تهیه سیم کارت دانش‌آموزی.

در برخی از کشورهای جهان، سازمان‌های ملی برای نظارت بر محتویات رسانه‌های دیجیتالی که مورد استفاده کودکان پیش دبستان و بالاتر قرار می‌گیرند، وارد صحنه شده‌اند (شورای ملی مطالعات اجتماعی<sup>۱</sup>، ۲۰۱۳؛ سامشن<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۱۴).

هندرسون<sup>۳</sup> و دی زوارت<sup>۴</sup> (۲۰۱۴)، در مقاله خویش گزارش می‌دهند که وزارت ارتباطات استرالیا جهت افزایش امنیت روی خط کودکان، نوجوانان و جوانان زیر ۱۸ سال، ضمن ایجاد یک گروه در زمینه حفظ ایمنی کودکان، تلاش در جهت حذف موارد آسیب‌زا برای کودکان در رسانه‌های اجتماعی را خواستار شده است.

یونیسف (میرکا<sup>۵</sup>، ۲۰۱۱) و بنیاد جی‌اس‌ام<sup>۶</sup> (۲۰۱۳) در اسناد منتشره خود با طرح سیم‌کارت دانش‌آموزی، خاطرنشان ساخته‌اند که سیم کارت اخیر با جذابیت‌های متعددی توأم است (نظیر دانلود کتاب‌های کمک درسی، بازی، فیلم، موسیقی، خرید بلیط با تخفیف، طرح یک شبکه اجتماعی خاص برای دارندگان سیم‌کارت دانش‌آموزی، ایجاد یک باشگاه از صاحبان سیم‌کارت مزبور و مانند آن)، امکان تماس دانش‌آموزان را محدود به افراد خانواده کرده، در طی ساعات کلاس درس نیز فعال نیست. منطقی (۱۳۹۵، و) در توصیف برخی از ویژگی‌های سیم کارت دانش‌آموزی می‌نویسد:

- 
1. National council for the social studies
  2. Sumsion, J.
  3. Henderson, M.
  4. De Zwart, M.
  5. Mirkka, M.
  6. GSM Association

«کودکی، نوجوانی و جوانی سنین بحرانی محسوب می‌گردند، زیرا اثرپذیری‌های سنین اخیر، تأثیرپذیری‌هایی ماندگار بوده، در جهت‌گیری ارزشی و شخصیتی آنان در طول زندگی‌شان مؤثر واقع می‌گردند. حساسیت سنین رشد و تحول از سویی و احتمال آسیب خوردگی کودکان، نوجوانان و جوانان در فضای مجازی از سوی دیگر، سبب شده است، حتی کشورهایی که اعتقادی به فیلترینگ ندارند، در عمل در صدد فیلتر کردن کودکان، نوجوانان و جوانان خویش برآیند. یکی از جلوه‌های بارز فیلتر کردن افراد سنین رشد و تحول، تهیه و ارایه سیم‌کارت دانش‌آموزی به دانش‌آموزان است.

سیم‌کارت دانش‌آموزی، سیم‌کارتی با ظرفیت‌های قابل توجه و امکانات جذاب است که توجه دانش‌آموزان را معطوف به خود کرده، نیازهای ارتباطی، آموزشی و تفریحی آنان را به خوبی مرتفع می‌سازد. مسأله اخیر سبب می‌شود، دانش‌آموزان در برابر ارایه سیم‌کارت دانش‌آموزی به آنان، در برابر آن مقاومت نکرده، نسبت به آن پذیرا باشند.

سیم‌کارت دانش‌آموزی ضمن ایجاد امکان تماس دانش‌آموزان با اطرافیان‌شان، حاوی برخی از جذابیت‌های جانبی به قرار زیر است: سامانه کمک آموزشی، پورتال و مرکز دانلود کتاب الکترونیک، سامانه مشاوره دانش‌آموزان، سامانه مشاوره حمایتی- اجتماعی کودک و نوجوانان، پورتال دانلود بازی، پورتال اختصاصی موسیقی و فیلم، شبکه اجتماعی دانش‌آموزی، باشگاه دانش‌آموزی، کیف پول الکترونیکی، بلیط الکترونیکی، سامانه ارتباطی مدرسه با دانش‌آموز و والدین. سامانه کمک آموزشی، سامانه‌ای است که بر بستر تلفن همراه، امکان دسترسی دانش‌آموزان به محتوای آموزشی در مقطع خودشان را فراهم می‌آورد.

دانش‌آموزانی که احساس می‌کنند، متوجه درسی از دروس خویش نشده‌اند، می‌توانند با استفاده از تلفن همراه یا تبلت خودشان در فضای مجازی به اطلاعات آموزشی خودشان به شکل کلاس درسی، پرسش و پاسخ و رفع اشکال، دسترسی پیدا کنند.

پورتال و مرکز دانلود کتاب الکترونیکی امکان دانلود کتاب‌های الکترونیکی رایگان و کتاب‌های آموزشی مناسب را که از طریق کیف پول الکترونیکی نیز قابل اکتساب است، در دسترس دانش‌آموز قرار می‌دهد. سامانه مشاوره دانش‌آموزان، امکان عمل دیگری است که سیم‌کارت دانش‌آموزی دسترسی به آن را در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌دهد.

دانش‌آموزان می‌توانند نیازهای مشاوره‌ای خود را از گستره مباحث درسی گرفته تا مباحث اطلاعاتی، سلامتی، فرهنگی، اجتماعی و حمایتی و امنیتی از سامانه مزبور دریافت دارند. به این معنا که اگر به فرض دانش‌آموزان کاربر فضای مجازی، در جریان کاربری خویش از این فضا به مانع و رادعی برخوردند یا از سوی فرد یا افرادی مورد تهدید قرار گرفتند، می‌توانند با مراجعه به سامانه مزبور، از حمایت آن یا تدابیر پیشنهادی آن در جهت حل مشکل استفاده کنند.

سامانه اختصاصی دانلود بازی، موسیقی و فیلم، از دیگر جذابیت‌های سیم‌کارت دانش‌آموزی است که اوقات فراغت آنان را به شکل بهینه تأمین می‌سازد، به این معنا که سیم‌کارت دانش‌آموزی به دلیل امنیت بالایی که از آن برخوردار است، مانع از رسوخ افراد غیردانش‌آموز در بین دارندگان سیم‌کارت‌های دانش‌آموزی شده، با هدایت غیرمستقیم اولیای آموزشی، منابع ارزشمندی در زمینه‌های بازی (نظیر بازی‌های آموزشی)، موسیقی و فیلم (مانند فیلم‌های علمی و فرهنگی - اجتماعی)، در اختیار دانش‌آموزان قرار می‌دهد.

از آنجا که شبکه‌های اجتماعی از جذابیت‌های قابل توجه فضای مجازی بوده، کاربران فضای مجازی علاقه‌مند به کاربری از آن هستند، برای سیم‌کارت دانش‌آموزی شبکه اجتماعی خاصی تعریف شده است که تقریباً تمامی امکانات یک شبکه اجتماعی مناسب و به روز را در اختیار دانش‌آموزان کاربر قرار می‌دهد، بالطبع همان‌گونه که پیش‌تر به آن اشاره شد، اولاً به سبب موانع امنیتی که فراروی افراد غیردانش‌آموز وجود دارد و ثانیاً به دلیل حضور کارشناسان تربیتی در فضای شبکه اجتماعی سیم‌کارت دانش‌آموزی، مباحث مطرح شده در این شبکه اجتماعی، بسیار سالم‌تر از شبکه‌های معمولی بوده، تفاوتی کیفی با آنان را به معرض دید می‌نهند. به تعبیر دیگر، تمهید اخیر سبب می‌شود، دانش‌آموزان ضمن برخوردار شدن از امکان بهره‌برداری از یک شبکه اجتماعی، در معرض خطر تهدیدهایی که در شبکه‌های اجتماعی دیگر وجود دارد، قرار نگیرند.

باشگاه دانش‌آموزی، طرح نوآورانه دیگری است که برای سیم‌کارت دانش‌آموزی تعریف شده است. به این معنا که دانش‌آموزان دارای سیم‌کارت دانش‌آموزی، در عمل می‌توانند عضو باشگاهی برمبنای سیم‌کارت مورد استفاده خویش شده، از مزایای عضویت در آن برخوردار شوند. مزایای اخیر مواردی مانند امکان برخورداری از تخفیف‌های ویژه برای خرید بلیط رخدادهای علمی، هنری، ادبی ورزشی و نظیر آن است.

سیم‌کارت دانش‌آموزی از جذابیت‌های دیگری مانند کیف پول الکترونیکی و تهیه بلیط الکترونیکی نیز برخوردار است. به این معنا که اولیا می‌توانند وجه مورد نیاز فرزند را به سیم‌کارت دانش‌آموزی وی واریز کرده، دانش‌آموز در مواقع ضروری از تلفن همراهش به مثابه کیف پول الکترونیکی سود برده، دست به تهیه و خرید مایحتاج مورد نیازش بزند. مضاف براین، سیم‌کارت دانش‌آموزی واجد این ویژگی مثبت هست که دانش‌آموزان بلیط‌های مورد نیاز خویش (نظیر بلیط اتوبوس) را از این طریق با تخفیف (مانند ۱۵٪ تخفیف) تهیه می‌کنند.

از آنجا که یکی از مشکلات جدی محیط‌های آموزشی کاربری دانش‌آموزان از تلفن همراه در کلاس و احياناً سر جلسه امتحان، به منظور تقلب هست، تمهیدی اندیشیده شده است که سیم‌کارت دانش‌آموزی از بدو ورود شاگرد به مدرسه تا زمان خروج وی از مدرسه فعال نیست و به این ترتیب امکان کژ کاربری احتمالی از گوشی همراه توسط دانش‌آموزان در محیط آموزشی به شدت تقلیل می‌یابد. البته لازم به یادآوری است، در صورتی که دانش‌آموزی در طول ساعات مدرسه دچار ناراحتی جسمی و یا مشکل خاص دیگری شد، می‌تواند با مراجعه به دفتر مدرسه کد خاصی از دفتر دریافت دارد تا با آن با

اولیای خویش تماس حاصل کرده، آنان را در جریان مسأله و مشکل خویش قرار دهد و در صورت نیاز اولیا برای کمک به وی به مدرسه بیایند.

ویژگی مثبت دیگری که در سیم‌کارت دانش‌آموزی در نظر گرفته شده است، سامانه ارتباطی مدرسه با دانش‌آموز و اولیای وی است.

مدرسه با ارایه اطلاعات مورد نیاز آموزشی (از مقررات گرفته تا تاریخ امتحانات) دانش‌آموزان، جذابیت خاصی برای خود در نزد دانش‌آموزان پدید می‌آورد. مضاف بر این، سامانه ارتباطی مزبور، ارتباط مسوولان مدرسه با اولیای دانش‌آموزان را نیز تمهید دیده است و اولیا از طریق این سامانه در جریان مسایل علمی، آموزشی، اخلاقی و تربیتی فرزندش در مدرسه قرار می‌گیرند.

بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، با پیش گرفتن راهکار سیم‌کارت دانش‌آموزی، بتوان ضمن تصحیح خطای اولیای آموزش و پرورش دال بر ممنوعیت ورود تلفن همراه به مدرسه، در درجه نخست با مدارس پنهانی که در جریان ممنوعیت نادرست تلفن همراه به مدارس، در مدارس آموزش و پرورش پدید آمده است و دانش‌آموزان با بردن تلفن همراه خویش، دست به مبادله انواع اطلاعات خویش در مدرسه می‌زنند، به مقابله پرداخت و در درجه بعدی اهمیت، با اتکا به تلفن همراه دانش‌آموزان، از یادگیری مبتنی بر تلفن همراه (یا موبایل لرنینگ) که در حال حاضر انقلابی آموزشی در جهان حاضر پدید آورده است، در سطح مدارس سود جست.

### ۳- آموزش و پرورش

وزارت آموزش و پرورش، مسوولیت تربیت علمی، اخلاقی و فرهنگی دانش‌آموزان را برعهده دارد و بعد از خانواده، اثرگذارترین نهاد بر روی کودکان، نوجوانان و جوانان تحت پوشش خود هست. بررسی ادبیات پژوهش در زمینه انتظاراتی که از وزارت آموزش و پرورش در کشورهای غربی می‌رود، موارد زیر را در بسترسازی فرهنگی جهت کاربری دانش‌آموزان از فضای مجازی مشخص می‌سازد:

- ارایه مباحث فناوری‌ها به شکل ضمنی در متون درسی،
- اختصاص واحد مستقل سواد رسانه‌ای در برخی از کشورها،
- ارایه برخی از درس‌ها به صورت ترکیبی از تدریس مستقیم و تدریس روی خط،
- انجام فعالیت‌های فوق برنامه در ارتباط با خطرهای فضای مجازی،
- ارسال محتوا در ارتباط با فضای مجازی امن برای اولیای دانش‌آموزان،
- برگزاری کلاس‌های آموزشی برای والدین دانش‌آموزان،
- اختصاص خط تلفن مستقل برای ارتباط اولیا با مسوولان مدارس در زمینه کاربری فرزندان از فضای مجازی،
- ایجاد امکان ارتباط ای‌میلی اولیا با مسوولان مدرسه در ارتباط با کاربری فرزندان از فضای مجازی،
- درگیر کردن اولیای مدرسه (مدیران، مشاوران، روان‌شناسان و معلمان) با مقوله فضای مجازی،

- تهیه کتابچه راهنما برای مسوولان و اولیای مدارس،
- ارایه و معرفی سایت‌های امن و سالم به دانش‌آموزان و معلمان،
- ارتقای مهارت‌های اجتماعی دانش‌آموزان،
- ارایه کنترل شده فضای مجازی (با فیلتر کردن سایت‌های نامناسب) به دانش‌آموزان.
- برسون<sup>۱</sup> و برسون<sup>۲</sup> (۲۰۰۳) در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، دانش‌آموزان با سرعت بیش‌تری نسبت به خانه، در مدارس به فضای مجازی دسترسی پیدا می‌کنند، از این رو ضرورت دارد که آموزش و پرورش به امنیت روی خط دانش‌آموزان توجه ویژه نشان دهد.
- بوشونگ<sup>۳</sup> (۲۰۰۲) در مقاله خویش گزارش می‌دهد، با توجه به آمار کاربری کودکان از اینترنت، ضرورت فیلتر کردن اینترنت برای کودکان به شدت احساس می‌شود.
- مانزو<sup>۴</sup> (۲۰۰۹) در مقاله‌ای با عنوان رفع فیلتر، از زاویه دید دیگری وارد مقوله کاربری دانش‌آموزان از اینترنت شده، بیان می‌دارد، تکیه صرف روی فیلترینگ اینترنت برای نوجوانان و جوانان چندان ثمربخش نیست، اما باید با ایجاد سایت‌ها و فضاهای امن برای دانش‌آموزان، امکان برخورداری آنان از فضای مجازی را بیش از پیش فراهم آورد. از نظر مانزو، حضور و مشارکت معلمان در فضاهای اخیر، بر جذابیت سایت‌های امن پیشنهادی برای جوانان می‌افزاید.
- وین<sup>۵</sup> (۲۰۱۲) در مقاله‌ای که با عنوان ترویج شهروندی دیجیتالی از طریق شبکه‌های مبتنی بر مدارس تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد، شبکه‌های اجتماعی جدیدی وجود دارند که از امکان کنترل دقیق‌تری برخوردارند و می‌توانند امکان تماس دانش‌آموزان را با همسالان خودشان و معلمان و اولیای مدرسه فراهم سازند، بنابراین استقبال از این شبکه‌ها توسط اولیای مدارس می‌تواند برای آنان راهگشا باشد.
- (دستورالعمل) وزارت آموزش و پرورش بریتانیا (۲۰۱۵)، از ضرورت اختصاص سایت خاصی برای دانش‌آموزان یاد می‌کند که امنیت آنان را در فضای مجازی تأمین کند.
- گذشته از ضرورت توجه مدارس به مسأله فضای مجازی، تأکید در کاربری مثبت و بهینه از فضای مجازی مورد توجه بسیاری از متخصصان و پژوهش‌گران آموزشی قرار گرفته است.

---

1. Berson, I. R.  
2. Berson, M. J.  
3. Bushong, S.  
4. Manso, K. K.  
5. Winn, M. R..

رانگولوف<sup>۱</sup> (۲۰۱۰) در گزارش پژوهشی خود خاطرنشان می‌سازد، برنامه اینترنت امن توسط کمیسیون اروپا مورد تأیید قرار گرفته است و یافته‌های حاصل از بررسی ۳۰ کشور اروپایی نشان می‌دهد، آموزش امنیت اطلاعاتی در مدارس ابتدایی و متوسطه مورد توجه قرار گرفته است.

مک تاویش<sup>۲</sup> و فیلیپنکو<sup>۳</sup> (۲۰۱۶) در مقاله خویش از ضرورت توجه مسوولان به سواد رسانه‌ای کاربران یاد کرده‌اند.

گزارش تهیه شده توسط مجمع کتابخانه‌های مدارس کانادا (۲۰۰۰) در ارتباط با سیاست اینترنت امن و حفظ حریم شخصی، از ضرورت ارایه یک واحد درسی در کلاس‌های ششم تا نهم یاد می‌کند. این واحد درسی در صدد ارتقای سواد رسانه‌ای دانش‌آموزان بوده، سایت‌های مناسب را نیز برای کاربری آنان معرفی می‌کند.

کرونهولز<sup>۴</sup> (۲۰۱۱) گزارش می‌دهد، از اواسط دهه ۱۹۹۰، آموزش روی خط مطرح گردیده است و طبق برآورد انجمن بین‌المللی یادگیری روی خط، ۸۲٪ مدارس در حال حاضر حداقل یک دوره روی خط را ارایه می‌دهند. از این رو کرونهولز پیشنهاد می‌کند، برای رفع مشکلات دوره‌های صرفاً حضوری یا غیرحضوری (و روی خط)، می‌توان ترکیب برنامه‌های حضوری و روی خط را در نظام آموزشی در دستور کار قرار داد. طرح اخیر در برخی از مدارس در حال اجرا است.

(دستورالعمل) وزارت آموزش و پرورش بریتانیا (۲۰۱۵) برگزاری دوره‌های آموزشی برای اولیای دانش‌آموزان را یکی از الزام‌های آموزش و پرورش معرفی می‌کند. به همین ترتیب دستورالعمل اخیر از اولیای مدارس خواسته است تا با اختصاص یک ایمیل و اعلان یک خط تلفن مشخص، امکان دسترسی و اظهارنظر اولیای دانش‌آموزان برای مسوولان مدارس را فراهم آورند.

ضرورت آموزش بیش از پیش مراقبان دانش‌آوزان در مدرسه، درخواست دیگری است که در دستورالعمل وزارت آموزش و پرورش بریتانیا، منعکس گردیده است.

اولسن<sup>۵</sup> و همکاران (۲۰۱۱) برای ارتقای ایمنی دانش‌آموزان در فضای مجازی، افزایش مراقبت دانش‌آموزان توسط مراقبان آنان در مدارس را مورد تأکید قرار داده‌اند.

مک فارلان<sup>۶</sup> (۲۰۰۷) نیز روی مسوولیت بیش‌تر مدیران مدارس در آسیب‌های فضای مجازی تأکید دارد.

- 
1. Ranguelov, S.
  2. Mctavish, M.
  3. Filipenko, M.
  4. Kronholz, J.
  5. Olsen, H.
  6. Mac Farlane, M. A.

تعمیق روابط اولیا و مشاوران، مقوله دیگری است که در زمینه ارتباط مدرسه با اولیا، مورد توجه قرار گرفته است.

گروبز<sup>۱</sup> (۲۰۱۳) در بررسی که در سطح جمعی از اولیای دانش‌آموزان داشت، انتظارات آنان از مدرسه را از طریق مرتب‌سازی کارت‌های حاوی خواست اولیا، دریافت داشت. انتظارات اخیر که شامل مواردی مانند مهارت‌های والدگری، خودآگاهی و عزت نفس جوانان، روابط همسالان، سلامت بهداشتی، فرصت‌های تحصیلی، انتخاب شغل، ارتباط با معلمان، کاربری از فناوری‌های ارتباطی و ایمنی در جریان کاربری از اینترنت بود، دورنمای روشنی از انتظارات اولیا برای مشاوران مدارس ترسیم می‌نماید و آنان می‌توانند در جریان پاسخ به انتظارات اخیر در عمل به روابط خود با اولیا نیز عمق بیش‌تری ببخشند.

ولنتین<sup>۲</sup> (۲۰۱۳) در مقاله‌ای که در مورد درخواست‌های جنسی روی خط تهیه کرده است، از خطر اخیر که نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی را مورد تهدید خود قرار داده است، یاد می‌کند و خواستار مداخله جدی‌تر روان‌شناسان مدرسه در این زمینه گردیده است.

(دستورالعمل) وزارت آموزش و پرورش بریتانیا (۲۰۱۵)، ضمن تأکید فیلترینگ اینترنت مدارس و حفاظت اولیای مدارس از دانش‌آموزان در برابر زورگیری الکترونیکی و آزارهای جنسی، آنان را موظف می‌سازد تا ضمن تشویق نوجوانان و جوانان به کاربری از برنامه‌های سالم اینترنتی (مانند استفاده از برنامه «تور افسانه‌ای اینترنتی»)، دست به اطلاع‌رسانی درباره تروریسم به دانش‌آموزان زده، مانع پیوستن آنان به گروه‌های اخیر (نظیر داعش) شوند.

شوچوک (۲۰۱۴) در بررسی توصیه‌های ارایه شده به مسوولان مدارس خاطرنشان می‌سازد، این توصیه‌ها از ابهام نسبی برخوردارند و ضرورت دارد توصیه‌ها و سیاست‌گذاری‌های انجام شده، ضمن به روز شدن، مورد بازنگری و تدقیق بیش‌تری قرار گیرند.

#### ۴- سایر مؤسسات مرتبط با نوجوانان و جوانان

از آنجا که مقوله فضای مجازی، مقوله مهمی است و فضای مجازی به سرعت در حال گسترش است، اولیای فرهنگی نوجوانان و جوانان در جوامع مختلف می‌کوشند، در جریان بسترسازی فرهنگی برای ایجاد فضایی امن و کاربری بهینه جوانان از فضای مجازی، از تمامی امکان‌های موجود در جامعه در این جهت بهره‌مند گردند. از این رو در تدوین راهکارهای اجرایی بهینه‌سازی کاربری از فضای مجازی از امکانات مختلفی که جوانان کم و بیش با آن‌ها مرتبط هستند، سود برده، پیشنهاد استفاده از این امکانات را نیز داده‌اند. امکانات زیر عبارتند از:

- مراکز پزشکی،

---

1. Grubbs, N. K.

2. Valentine, C.

- مراکز مشاوره و روان‌درمانی،

- کتابخانه‌ها،

- و نهادهای دینی (کلیسا).

پزشکان، روان‌شناسان، مشاوران، کتابداران کتابخانه‌ها و مراجع دینی، بعضاً محل رجوع نوجوانان و جوانان هستند. این افراد می‌توانند در جریان خدمات‌رسانی به مراجعان جوان خویش، به شکل ضمنی به انتقال برخی از توصیه‌های مهم در جهت بهینه‌سازی کاربری جوانان از فضای مجازی دست بزنند. کولیر<sup>۱</sup> (۲۰۰۹) در مقاله‌ای که در زمینه ایمنی روی خط دانش‌آموزان تهیه کرده است، در جمع‌بندی مقاله خود روی نکته اخیر تأکید کرده، یادآور گردیده است که کتابداران کتابخانه که محل رجوع دانش‌آموزان هستند، می‌توانند به شکل مستقیم و غیرمستقیم (یعنی با معرفی منابع مناسب)، در عمل دست به راهنمایی جوانان برای بهینه‌سازی کاربری خودشان از فضای مجازی بزنند.

گرشام<sup>۲</sup> (۲۰۰۶) نیز با تأکید ورود کلیسا در فضای مجازی، خاطر نشان می‌سازد، می‌توان آموزه‌های دینی (خاصه آموزه‌هایی که ناظر بر مسایل جمعی و اجتماعی هستند) را در فضای مجازی مطرح کرد و به آموزش آن به علاقه‌مندان و فراگیران پرداخت.

بالتبع نوجوانان و جوانانی که به مسایلی نظیر زیست محیطی، اخلاق اجتماعی و مانند آن‌ها توجه خاصی نشان می‌دهند، به سادگی می‌توانند مورد خطاب این دست از آموزش‌ها قرار گیرند.

## ۵- اطلاع‌رسانی مراکز امنیتی و حفاظتی جامعه

فضای مجازی امکان عمل‌های گسترده‌ای را فراروی بشر گشوده است. یکی از این امکان عمل‌ها، روی آوردن افراد بزهکار از جهان واقعی به فضای مجازی است، زیرا یک بزهکار در جهان واقعی خود را با تهدیدت گلوله‌های آتشین پلیس مواجه می‌بیند، اما با تحقق همان بزهکاری در فضای مجازی، آن فرد از گلوله‌های آتشین پلیس در امان خواهد بود. بنابراین مراکز امنیتی و حفاظتی جامعه با وقوف به اهمیت یافتن فضای مجازی و مهاجرت افراد بزهکار به فضای مجازی، وظیفه خود می‌دانند که دست به روشنگری‌های لازم در این جهت برای اقشار مختلف اجتماعی، از نوجوانان و جوانان گرفته تا اولیای آنان بزنند. در بررسی اجمالی ادبیات پژوهش در این زمینه، اقدام‌های زیر ملاحظه می‌گردند:

- ایجاد جریان‌های اجتماعی روشنگر در ارتباط با فضای مجازی،

- آرایه ابزارهای کنترل‌کننده به اولیا،

- نشر کتاب، کتابچه، جزوات و برشورها و پوسترهای اطلاع‌رسانی برای اقشار مختلف اجتماعی،

- راه‌اندازی سایت‌های خاص کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه،

1. Collier, A.

2. Gresham, J.



- ارایه هشدارهای لازم به خانواده‌ها،
  - ارایه هشدارهای ضروری به جامعه،
  - حضور یافتن پلیس در فضای مجازی (نظیر اتاق‌های گپ اینترنتی) برای رصد فعالیت افراد مختلف،
  - ایجاد خطوط مستقیم برای تماس اضطراری با مسوولان برای تهیه محیطی امن‌تر.
- وزارت امنیت ملی آمریکا<sup>۲</sup> (۲۰۱۱)، در یکی از اقدام‌های خود کوشید تا با راه‌اندازی پویش اجتماعی «توقف کن، تأمل کن و سپس وصل شو»<sup>۳</sup>، نسبت به جرایم موجود در فضای مجازی اطلاع‌رسانی کرده، وظایف نوجوانان و جوانان، اولیای آنان و اولیای آموزش دانش‌آموزان را در این جهت یادآور شود.
- وزارت امنیت ملی آمریکا (۲۰۱۳) در فراز دیگری از تلاش‌های خود، با تهیه یک بستر آموزشی برای اولیا و اولیای آموزشی دانش‌آموزان، کوشیده است تا حساسیت اولیا و اولیای آموزشی دانش‌آموزان را نسبت به کاربری از فضای مجازی افزایش داده، آنان را تشویق به مداخله فعال در امر کاربری فرزند یا دانش‌آموزشان کنند.

---

۱. هشدارهای اخیر غالباً در ارتباط با موارد زیر هستند:

- برنامه‌ها و سایت‌های اینترنتی (Website)،
  - برنامه‌های پیام‌دهی (Texting Apps)،
  - برنامه‌های محرمانه و مخفی (Secret Apps)،
  - برنامه‌های ملاقات (Meeting Apps)،
  - گزارش مشکل (Reporting Problem)،
  - مشکلات فنی،
  - مشکلات ایجاد شده توسط فناوری،
  - ایمنی و امنیت (Safety and Security)،
  - بازی‌ها،
  - کنترل والدین (Parental Control)،
  - امکانات تلفن‌های همراه (Mobile Features)،
  - دسترسی به موقعیت مکانی (Location Consent)،
  - اطلاعات حساب بانکی،
  - رمز عبور (Password)،
  - تنظیم‌های امنیتی،
  - شهرت (اعتبار) دیجیتالی (Digital Reputation)،
  - تفکر انتقادی (Critical Thinking)،
  - تنظیم‌های لازم جهت حفظ حریم خصوصی (Privacy Settings).
- (Teaching parents Tech/ aplatformforgood.org)

2 . US Department of Homeland Security

3 . Stop, Think, Connect

## ۶- سایر نهادهای دولتی و سازمان‌های مدنی

از آنجا که امر بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه از فضای مجازی کار پیچیده و دشواری است، از هر امکان عملی برای مواجهه با این مسأله و انجام آن باید استقبال کرد، بنابراین نه تنها نهادهای دولتی دیگر (مثلاً مراکز تبلیغاتی نظام)، موظف به همکاری در بسترسازی فرهنگی برای ایجاد اینترنت امن هستند، بلکه نهادهای مردم‌یار یا مدنی هم به یاری طلبیده شده، از این نهادها هم درخواست می‌شود تا در جریان اطلاع‌رسانی و ایمن‌سازی بیش از پیش اینترنت، به کمک دیگر نهادهای دولتی آمده، به این ترتیب فضای امنی را برای کاربری آنان از فضای مجازی فراهم آورند. بررسی‌های اولیه در این زمینه، اقدام‌ها زیر را که از سوی دیگر نهادهای دولتی و سازمان‌های مدنی صورت می‌پذیرد، مشخص کرده‌اند:

- تهیه کتاب، کتابچه، برشور و پوستر برای اولیا و دانش‌آموزان،
  - راه‌اندازی سایت‌های امن برای کودکان، نوجوانان و جوانان،
  - درجه‌بندی محتوای رسانه‌ای و سایت‌های فضای مجازی،
  - برگزاری کلاس‌های آموزشی برای اولیا و مراقبان نوجوانان و جوانان،
  - برگزاری سالانه روز اینترنت امن،
  - برگزاری همایش‌های علمی - تخصصی در زمینه فراز و فرودهای فضای مجازی،
  - ایجاد صندوق حمایت از مراکز پژوهش در حوزه رسانه‌های نوین.
- استفاده از نهادهای مدنی یا مردم‌یار، از تجربیات موفق است که در بسیاری از کشورهای جهان جامه عمل پوشیده‌اند (آتمور<sup>۱</sup>، ۱۹۹۸؛ وان‌دیجکن<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۱۱).

برخی از پژوهش‌گران (ولیس،؟، ترجمه اوحدی و همکاران، ۱۳۸۲)، با گزارش بعضی از اقدام‌های مثبت انسان‌ها و مجامع نیک اندیش، یادآور می‌گردند، از آنجا که برخی از کاربران سایت‌های هرزه‌نگار اینترنتی، جهت آموزش یا رفع خلاءهای اطلاعاتی خویش، به سایت‌های مزبور روی آورده‌اند، با تهیه سایت‌هایی که مثلاً با تهیه پویانمایی، به ارائه اطلاعات جنسی لازم به کاربران می‌پردازند یا تهیه سایت‌هایی که در آن متخصصان سکس، به سوال‌های اختلال‌های کارکردی افراد در مسایل جنسی پاسخ می‌دهند، سعی در رفع نیاز کاربرانی می‌کنند که به سبب خلاء اطلاعاتیشان، خود را نیازمند سایت‌های هرزه‌نگار اینترنتی می‌بینند و به این ترتیب می‌کوشند تا از مراجعان به سایت‌های هرزه‌نگار بکاهند.

## ۷- قوه قضائیه

از قوه قضائیه نیز همپای سایر قوای مقننه و مجریه انتظار می‌رود تا در بحث کاربری از فضای مجازی و ایمن‌سازی فضای مجازی ورود پیدا کرده، در جهت سالم‌سازی هرچه بیش‌تر فضای مجازی بکوشد. از

1. Atmore, E.

2. VanDijken, M. J.

این رو قوه قضائیه غالب کشورهای غربی کوشیده‌اند تا با تدوین قوانین مناسب، امکان کژکاربری از فضای مجازی را برای کاربران تحدید کرده، بستری برای کاربری بهینه و مثبت برای کاربران پدید آورد. بررسی اجمالی ادبیات پژوهش دلالت بر آن دارند که قوه قضائیه کشورهای غربی در موارد زیر، اقدام‌های قابل توجهی انجام داده‌اند:

- تدوین قوانین لازم برای حمایت از کاربران نوجوان و جوان فضای مجازی،
  - تدوین قوانین منع آسیب و ایذایی کاربران فضای مجازی (مانند ممنوعیت هرزه‌نگاری کودکان، نژادپرستی، زورگیری الکترونیکی، سرقت هویت و نظایر آن‌ها)،
  - تدوین قوانین ناظر بر حسن عملکرد اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان.
- مجموعه نهادهای مقننه، مجریه و قضائیه در کشورهای غربی می‌کوشند در جریان ایمن‌سازی فضای مجازی، کاربری بهینه کودکان، نوجوانان و جوانان از اینترنت را فراهم آورند. از این رو در کنار اقدام‌های اجرایی که در این زمینه برای جوانان صورت می‌پذیرد، اطلاع‌رسانی‌های گسترده برای جمعیت هدف که کودکان، نوجوانان و جوانان هستند، ضرورت دارد.

## ۸- اطلاع‌رسانی نهادهای مختلف اجتماعی برای ارتقای شناخت نوجوانان و جوانان از فراز و فرودهای فضای مجازی

بررسی ادبیات پژوهش دلالت بر آن دارد که اطلاع‌رسانی به نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی در اشکال زیر صورت پذیرفته است:

- ایجاد شبکه‌های اجتماعی و سایت‌های خاص برای کاربری جوانان،
- ارایه محتوای سواد رسانه‌ای به شکل مستقیم و غیرمستقیم در مباحث آموزشی و فوق‌برنامه،
- تشویق تفکر انتقادی نوجوانان و جوانان،
- تشویق نوجوانان و جوانان به انتقال مسایل و مشکلات پیش آمده برای آنان در فضای مجازی به اولیا،
- ایجاد امکان گفت‌وگوی روی‌خط کاربران نوجوان و جوان با متخصصان سلامت روان،
- در دسترس قراردادن روزنامه‌های الکترونیکی جهت ارتقای شناخت نوجوانان و جوانان از فضای مجازی،
- هشدار به کودکان، نوجوانان و جوانان مبنی بر ماندن سوابق فرد در فضای مجازی و دخالت این موارد در استخدام و آینده شغلی آنان.

آلورمان<sup>۱</sup> (۲۰۱۱) در مقاله خود گزارش می‌دهد، جوانان در جریان کاربری از فضای مجازی، رفته رفته به فراز و فرودهای آن وقوف یافته، به این ترتیب سواد رسانه‌ای خود را بالا می‌برند. اما برخی از مطالعات حکایت از آن دارد که درک کاربران نوجوان از خطرات بالقوه فضای مجازی در حد رضایت‌بخش و قابل قبول نیست (راموس سولر<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۱۸، زیلکا<sup>۱</sup>، ۲۰۱۷).

---

1. Alvermann, D. E.  
2. Ramos-Soler, I.

سولداآتووا<sup>۲</sup> و همکاران (۲۰۱۶)، در بررسی چگونگی مواجهه نوجوانان و جوانان با خطرهای فضای مجازی گزارش می‌دهند که غالباً کاربران نوجوان و جوان در برخورد با ابعاد آسیب‌زای فضای مجازی آشفته شده و به شکلی منفعل با آن‌ها مواجه می‌گردند. بنابراین اطلاع‌رسانی و مداخله فعال در ایمن‌سازی فضای مجازی برای نوجوانان و جوانان امری الزامی است.

گالاکر<sup>۳</sup> (۲۰۱۱) در مقاله پژوهشی خویش نتیجه می‌گیرد، فیلترینگ تنهای فضای مجازی برای نوجوانان و جوان جوابگو نیست و باید هم‌زمان با فیلتر نسبی سایت‌های نامناسب در فضای مجازی برای کاربران جوان، سواد رسانه‌ای آنان را ارتقاء بخشید.

دولینگ<sup>۴</sup> و ریکوود<sup>۵</sup> (۲۰۱۴) از شکل‌گیری امکان گفت‌وگوی نوجوانان و جوانان در فضای مجازی با جمعی از متخصصان سلامت روان به صورت روی خط یاد می‌کند.

گروسین<sup>۶</sup> و ادموندسون<sup>۷</sup> (۲۰۰۳) از تهیه روزنامه‌های الکترونیک برای نوجوانان و جوانان یاد کرده، خاطرنشان می‌سازند، جوانان می‌توانند در فضای مجازی از این روزنامه‌ها سود ببرند.

سرانجام درج<sup>۸</sup> (۲۰۱۷)، در مقاله خود با روشنگری درباره ماندن رد پای جوانان در سایت‌هایی که به آن‌ها رفته و از آن‌ها کاربری دارند، خطاب به آنان بیان می‌دارد، در صورت کژکاربری جوانان از فضای مجازی، رد پاهای باقی مانده افراد در زمان استخدام افراد، آنان را دچار مشکل می‌کند، از این رو جوانان بهتر است با آینده‌نگری لازم، دست از کاربری نامناسب از فضای مجازی دست بردارند.

## ۹- اطلاع‌رسانی برای اولیای دانش‌آموزان

اولیای دانش‌آموزان، وظیفه تربیت فرزندشان را نیز برعهده دارند، از این رو باید بدان‌ها کمک کرد تا در کنار نهادهای مختلفی که در جامعه در صدد بسترسازی برای رشد و تعالی وی هستند، وظایف خود را نیز به نحو احسن انجام دهند تا با اطمینان بیش‌تری فرزندشان از رشد و شکوفایی علمی و انسانی لازم برخوردار گردد.

اقدام‌های انجام گرفته شده جهت اطلاع‌رسانی به اولیای دانش‌آموزان و ایجاد روشنگری‌های لازم و تنویر افکار آنان، به اجمال در ادبیات پژوهش به قرار زیر عنوان شده است:

1. Zilka, G. C.
2. Soldatova, G. U.
3. Gallagher, F.
4. Dowling, M. J.
5. Rickwood, D. J.
6. Grusin, E. K.
7. Edmondson, A.
8. Dredge, S.

- ارایه کتاب، کتابچه، برشور، پوستر و بسته‌های آموزشی تهیه شده برای اولیا،
  - برگزاری کلاس آموزشی برای ارتقای آگاهی اولیا در زمینه فضای مجازی،
  - ارایه انواع ابزارهای کنترل فناوری‌ها (رایانه، تلفن همراه و دیگر فناوری‌های ارتباطی) به اولیا (که در غالب موارد رایگان هستند)،
  - رتبه‌بندی محتوای سایت‌ها جهت اطلاع اولیا،
  - تعمیق روابط اولیا با مشاوران مدارس،
  - تشویق گذاشتن قرار و مدارهای مشترک اولیا با فرزند، جهت کاربری مناسب وی از فناوری‌های ارتباطی،
  - تعمیق رابطه دوستانه با فرزند برای ممانعت از پنهان کردن مشکلات پیش آمده برای وی،
  - معرفی سایت‌های مناسب به فرزند،
  - نظارت بر نحوه کاربری فرزند از فضای مجازی،
  - مداخله فعال در جهت حل مشکلات پیش آمده برای فرزند در فضای مجازی.
- رابرتز<sup>۱</sup> (۲۰۱۰) در مقاله‌ای که با عنوان «والدین کودکان سایبری باید چه کار بکنند»، تهیه کرده است، خاطرنشان می‌سازد، با وجود آن که کودکان در برخورد با فضای مجازی از برخی از فرصت‌های موجود در این فضا برخوردار می‌گردند، اما باید دانست که فضای اخیر تهدیدهایی نیز برای کودکان در بردارد و ضرورت دارد که اولیا برای محافظت فرزندانشان از تهدیدهایی که در فضای مجازی فرزندان آن‌ها را تهدید می‌کند، رأساً وارد صحنه شده، حفظ و حراست از کودکانشان را در فضای مجازی محقق سازند.
- برخی از بررسی‌های انجام شده حکایت از آن دارد که حداقل برخی از اولیا از آگاهی لازم برای نظارت بر چگونگی مصرف فناوری توسط فرزندشان بی‌بهره‌اند. به عنوان مثال، درج (۲۰۱۷) گزارش می‌دهد، اولیای یک فرزند ده ساله، با تصور این که تبلت امکان انتقال اطلاعات به دیگران را ندارد، برای فرزندشان تبلت تهیه کردند، اما پس از مدتی دریافتند که فرزند ده ساله آنان، ویدیوی برهنه‌ای را که از دختر همسایه در جریان چت با وی تهیه کرده بود، در فضای مجازی به نمایش نهاده است. از این رو آگاه‌سازی هر چه بیشتر اولیا توسط بسیاری از پژوهش‌گران مورد تأیید قرار گرفته است (مک دونالد-بارون<sup>۲</sup> و همکاران، ۲۰۱۷) از همین رو رابرتز (۲۰۱۰) بیان می‌دارد، باید اولیا در صدد ارتقای دانش و آگاهی خود در زمینه جوانان باشند تا جایی که در حد و شأن یک کارشناس جوانان ظاهر شوند.
- ارایه برنامه‌های کنترل که به اولیا امکان مسدود کردن سایت‌ها و یا محتواهای نامناسب یا محدود کردن زمان کاربری از اینترنت را می‌دهد (دفتر تحقیقات فدرال، ۲۰۰۱، استینبرگ<sup>۳</sup>، ۲۰۱۷) وجه دیگری از یاری رساندن به اولیای دانش‌آموزان را تشکیل می‌دهد.

---

1. Roberts, K. J.

2. Mac Donald-Brown, C.

3. Steinberg, S.

یبارا<sup>۱</sup> و همکاران (۲۰۹) در گزارش تحقیقی خویش خاطرنشان می‌سازند، بررسی آنان در زمینه مواجهه کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر با موارد ناخواسته جنسی، در مواردی که رایانه یا تلفن آن‌ها دارای ابزارهای کنترل کننده بوده‌اند، به مراتب کم‌تر از مواردی است که روی فناوری‌های مورد استفاده آنان، ابزار کنترل اولیا نصب نشده بود.

معرفی سایت‌های مفید به فرزند (درج، ۲۰۱۷)، تهیه کتابچه‌های راهنما برای اولیا (مرکز پی‌ای‌سی‌ای آر<sup>۲</sup>، ۲۰۱۳)، اطلاع‌رسانی در زمینه وب سایت‌های امن به اولیا (آدلمن<sup>۳</sup>، ۲۰۰۴) و روشنگری در مورد خطرهای بالقوه فناوری‌ها (نظیر زورگیری الکترونیکی که کاربر را به کاهش عملکرد تحصیلی تا افکار خودکشی مبتلا می‌سازد) (هولادی<sup>۴</sup>، ۲۰۱۰)، قسمت دیگری از اطلاع‌رسانی به اولیا را تشکیل می‌دهند.

آیرس<sup>۵</sup> (۲۰۰۷) در مقاله خود پس از بیان خطرهای جنسی که کاربران خردسال و کم سن فضای مجازی را تهدید می‌کند، خاطرنشان می‌سازد، اولیا برای جلوگیری و ممانعت از خطر پیش‌گفته، باید ضمن ارایه برخی از اطلاعات لازم به فرزند (مانند طرح مراکز خصوصی بدن دختران و پسران برای آنان)، رابطه خویش را چنان با فرزندشان عمیق کنند که در صورت پیش آمدن هرگونه مشکلی برای فرزند، وی بلافاصله اولیای خود را در جریان آن قرار دهد تا آنان برای حل مشکل او، به کمکش بشتابند.

تشویق اولیا برای گذاشتن قرار و مدارهای مشترک با فرزند برای کاربری از فضای مجازی، امر مهم دیگری است که همواره به اولیا توصیه شده است (درج، ۲۰۱۷). این قرار و مدارها مواردی مانند میزان استفاده روزانه، باز نکردن نامه‌های الکترونیکی ناشناس، عدم ارتباط با افراد ناشناس، نظارت پست‌های فرزند، پرهیز از ارسال تصاویر خویش و یا کاهش رزولوشن تصویر در صورت ارسال، توجه به حریم خصوصی خویش در شبکه‌های اجتماعی و نظایر آن هستند.

اولیا موظف هستند درباره تبعات کژکاربری از فضای مجازی (که مواردی مانند افسردگی فیس‌بوکی، زورگیری الکترونیکی، اذیت و آزارهای جنسی و نظایر آن‌ها هستند)، برای فرزندشان صحبت کنند (درج، ۲۰۱۷).

تبدیل اشتباهات فرزند به یک کلاس درس از سوی اولیا برای فرزند، متضمن اثرات ارزشمندی برای آینده کاربری وی خواهد بود.

- 
1. Ybarra, M. L.
  2. PACER Center
  3. Adelman, H.
  4. Holladay, J.
  5. Ayers, L.

انجمن روان‌شناسی آمریکا (APA) <sup>۱</sup> در توصیه‌هایی که برای کاربری فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید دارد، به ذکر نکات زیر به والدین پرداخته است:

«در رابطه با فناوری، والدین نسبت به فرزندان خود که از بدو تولد با فناوری سر و کار داشته‌اند، از آگاهی کم‌تری برخوردارند و حتی به نظر می‌رسد با نسلی که پس از به دنیا آمدن، در عمل با وسیله‌های الکترونیکی سروکار داشته‌اند، هرگز نرسند!

با این وجود، مانند بسیاری از موارد دیگر، آگاهی پیدا کردن نسبت به فناوری و قابلیت‌های آن، غیرممکن نبوده، به سادگی امکان‌پذیر است و اولیا می‌توانند نحوه‌ی عملکرد برنامه‌ها<sup>۲</sup> و تنظیمات امنیتی<sup>۳</sup> را مطابق با ارزش‌های خانوادگی<sup>۴</sup> خود، شخصی‌سازی<sup>۵</sup> کنند.

هم‌چنین ضرورت دارد، والدین عاداتی سالم در خصوص استفاده از فناوری در خود ایجاد کنند، زیرا که فرزندان به طور عمده از والدین خود الگوبرداری می‌کنند. این عادات عبارتند از:

- در هنگام رانندگی از تلفن همراه خود استفاده نکنند؛ سالانه هزاران آمریکایی در اثر رانندگی پرخطر و با توجه اندک، جان خود را از دست می‌دهند. در هنگام رانندگی، اختراهای گوشی خود را خاموش کرده و آن را دور از دسترس قرار دهند.

- نسبت به خواب خود آگاه باشند؛ پژوهش‌های بسیاری نشان داده است که استفاده شبانه‌گانه از گوشی هوشمند می‌تواند در کیفیت خواب افراد دخالت کند. با توجه به این واقعیت که تلفن‌های همراه و وسایل الکترونیک دیگر از خود نور آبی<sup>۶</sup> ساطع می‌کنند، می‌توانند بر ترشح هورمون ملاتونین (که هورمون مرتبط با خواب است) اثر بگذارند. اما مشکل دیگر آن است، محتوایی که در این وسایل در اختیار کاربران قرار می‌دهند، غالباً تحریک‌کننده هستند؛ برای مثال یک پیغام<sup>۷</sup> یا توییت<sup>۸</sup> در وقت خواب<sup>۹</sup> می‌تواند موجب شود که مغز در هنگامی که باید استراحت کند، شروع به پردازش اطلاعات کند.

---

1. Connected and content managing healthy technology use/ apa.org (American Psychological Association).

2. Apps

3. Security Setting

4. Family Agenda

5. Customize

6. Blue Light

7. Text

8. Tweet- پیغام‌های رسانه‌ی تویتر به این نام مشهورند.

9. Bedtime

از این رو ضرورت دارد اولیا از وسایل الکترونیک خود، در هنگام دیروقت استفاده نکنند. همچنین از استفاده از گوشی خود به عنوان ساعت کوکی پرهیز کنند (زیرا برای بسیاری از افراد، بودن گوشی در کنار تخت، بسیار وسوسه‌انگیز واقع می‌شود).

- اختراهای<sup>۱</sup> گوشی خود را خاموش کنند؛ بسیاری از افراد گوشی‌های خود را روی تنظیماتی قرار می‌دهند که در صورت دریافت یک پست الکترونیک جدید، پیغام جدید و یا اختراهای برنامه‌های رسانه‌های اجتماعی، به فرد اطلاع دهد. نتایج نظرسنجی میزان استرس در آمریکا، حاکی از آن است تنها ۱۹ درصد از آمریکایی‌ها اختراهای گوشی خود را خاموش می‌کنند؛ این در حالی است که اختراهای مداوم می‌تواند بر روی تندرستی و سلامت تأثیرات منفی بگذارد. در تحقیقات اخیر روان‌شناسان دانشگاه بریتیش کلمبیا<sup>۲</sup>، میزان بی‌توجهی<sup>۳</sup> و بیش‌فعالی<sup>۴</sup> در طول زمانی که افراد اختراهای گوشی هوشمند خود را خاموش می‌کنند، نسبت به زمانی که آن را روشن می‌گذارند، کم‌تر گزارش شده است. همچنین اختراهای پیاپی با بهره‌وری پایین‌تر، ارتباط اجتماعی ضعیف‌تر و سلامت روانی کم‌تر همراه است. در همان تیم پژوهش در پژوهشی مشابه نشان دادند که افرادی که به طور مداوم پست الکترونیک خود را بررسی می‌کنند، میزان استرس بیش‌تری را نسبت به افرادی که تنها سه بار در روز این کار را انجام می‌دهند، گزارش دادند. برای مدیریت استرس و افزایش تمرکز، باید تصمیمی واقع‌بینانه درباره‌ی اختراهایی که واقعاً مورد نیاز است، گرفته شود. برای مثال، پست‌های الکترونیک کاری نسبت به اختراهای فیس‌بوک از اهمیت چشم‌گیری برخوردارند.

- انتظارهای دیگران را نسبت به خود مدیریت کنند؛ در صورتی که افراد برنامه‌ی خاصی برای استفاده از گوشی خود دارند، بهتر است آن را به اطرافیان خود اطلاع دهند (برای مثال: فرد در طی زمان کار، گوشی خود را مورد بازبینی قرار نمی‌دهد و یا در طول سفر به پست‌های الکترونیک کاری خود پاسخ نمی‌دهد). در غیر این صورت با وجود بستگان و یا همکارانی که با مشکلی مواجه شده‌اند، از زمان خود نمی‌تواند به خوبی (چه در محل کار، چه در تعطیلات و مانند آن)، استفاده کند.

- از رسانه‌ی اجتماعی عاقلانه استفاده کنند؛ بسیاری از افراد در مقایسه‌ی زندگی خود با «ویترین»<sup>۵</sup> زندگی دوستانشان، در رسانه‌های اجتماعی، زندگی خودشان را بی‌روح‌تر می‌یابند.

تحقیقات انجام شده رابطه‌ی مستقیمی بین بودن در رسانه‌های اجتماعی و احساس افسردگی را گزارش کرده‌اند. ولی افراد می‌توانند ارتباط خود را با فضای مجازی و رسانه‌های اجتماعی به منظور

---

1. Notifications

2. University of British Columbia

3. Inattention

4. Hyperactivity

5. Showcase



بهبود آن تغییر دهند؛ تحقیقات نشان داده‌اند، زمانی که افراد از رسانه‌های اجتماعی به شکل منفعلانه استفاده می‌کنند (مانند استفاده از اطلاعات و گشتن در بین پُست‌های دیگران)، میزان سلامت و تندرستی‌شان کاهش می‌یابد. این در حالی است که رسانه‌های اجتماعی بر روی سلامت افرادی که به طور فعالانه از آن استفاده می‌کنند (مانند پُست کردن مطلب، به اشتراک گذاشتن ایده‌ها و یا نظر دادن زیر پُستِ دیگران)، تأثیر منفی نگذاشته است. برای استفاده‌ی بهینه از شبکه‌ی اجتماعی باید به صورت فعالانه با آن درگیر شد. (هم‌چنین نباید فراموش کرد که زندگی واقعی افراد به ندرت به بی‌نقصی «ویترین»‌هایی است که در رسانه‌های اجتماعی به نمایش گذاشته می‌شوند).

- در حال زندگی کنند؛ فناوری و رسانه‌های مجازی سبب شده‌اند تا افراد به راحتی با یک‌دیگر در ارتباط باشند، ولی به سادگی می‌توانند آن‌ها را نسبت به ارتباطاتشان در دنیای واقعی بی‌توجه کنند. تعاملاتِ رو در رو و فیزیکی برای سلامتِ عاطفی<sup>۱</sup> افراد ضروری و مهم است. در نظرسنجی میزان استرس در آمریکا، ۴۴ درصد از افرادی که پستِ الکترونیکِ خود، پیغام‌ها و رسانه‌های اجتماعی را به طور مداوم مورد بازیابی قرار می‌دهند، گزارش کرده‌اند، حتی زمانی که در کنار خانواده‌ی خود هستند، احساس می‌کنند که از آن‌ها جدا شده‌اند. افراد بزرگ‌سال هنگامی که افراد با دوستان و یا خانواده‌ی خود وقت می‌گذارند، باید تلاش کنند تا از وسایل الکترونیک خود نظیر گوشیِ هوشمند «جدا» شوند (و مثلاً زمان صرفِ شام یا وعده‌های غذاییِ دیگر و یا دورهمی‌های خانوادگی یا دوستانه آن را بی‌صدا<sup>۲</sup> کرده و دور از دسترس قرار دهند).

- زمانی را برای تجدید قوا در نظر بگیرند؛ زمان‌های آرامش به منظور فکر کردن برای تمدد اعصاب، تفکر و حتی افزایش و سرعت‌بخشیدن به خلاقیت، حیاتی هستند. اگر در اوقات فراغت گوشی، به عنوان اولین گزینه برای پُر کردن این زمان‌ها در عموم افراد دیده می‌شود، می‌توان گفت آن‌ها فرصت لازم برای تجدید قوای خویش را از دست می‌دهند، از این رو بهتر است تلاش کنند تا زمانی را برای جدا بودن از گوشی خود اختصاص دهند. این کار هر چند در ابتدا به نظر سخت می‌رسد، اما به تدریج به شکل عادت درآمد و افراد می‌توانند از آن زمان‌های آرامش‌بخش به خوبی استفاده کنند.

برخی از پژوهش‌گران دیگر با توجه به دید فنی عمیقی که نوجوانان و جوانان از آن برخوردار هستند و مواردی مانند فیلتر کردن فناوری‌ها را در حد یک چالش جزئی می‌بینند (درج، ۲۰۱۷)، پیشنهاد می‌کنند، باید برای کنترل وضعیت اخیر از میزان تمرکز بر والدین کاست و از مدرسه و نهادهای اطلاع‌رسان دیگر جامعه در این جهت، کمک گرفت (استیوز<sup>۳</sup> و وبستر<sup>۴</sup>، ۲۰۰۸، اولا گونجیو<sup>۵</sup>، ۲۰۰۸).

- 
1. Emotional Well-being
  2. Silent
  3. Steeves, V.
  4. Webster, C.
  5. Olagunju, A. D.

فینکلهور<sup>۱</sup> و همکاران (۱۹۹۹)، از زاویه دید دیگری بیان می‌دارد، بسیاری از جوانان تهدیدهای جنسی و موارد مشابهی را که متوجه آنان می‌شود، به اولیای خود منتقل نمی‌کنند، از این رو ضرورت دارد تا نقش سایر نهادهای زیربند در این جهت پررنگ‌تر شوند.

#### ۱۰- مشکلات حل نشده خطرآفرین

با وجود تلاش‌هایی که نهادهای مختلف در سطح کلان تا میان برد و خرد جامعه، جهت بسترسازی فرهنگی برای کاربری بهینه کودکان، نوجوانان و جوانان (غربی) از فضای مجازی انجام داده‌اند، اما باز هم مشکلات حل نشده‌ای در این میان وجود دارد که بیانگر سختی و صعوبت کار در زمینه بهینه‌سازی فضای مجازی است. برخی از این مشکلات حل نشده، به شرح زیر گزارش شده‌اند:

- تعارض ساختاری موجود در نظام‌های لیبرالیستی در جهت اخلاقی بارآوردن نوجوانان و جوانان،
- دور زدن قوانین کاربری از شبکه‌های اجتماعی توسط نوجوانان،
- کاربری نوجوانان و جوانان کاربر فضای مجازی از محتواهای خشن و هرزه‌نگار،
- عقب‌ماندن متخصصان فناوری‌های ارتباطی جدید از جوانان، در راستای شناخت کژکاربری‌های جدید نوجوانان و جوانان از فضای مجازی.
- عقب‌ماندگی نسبی سیاست‌گذاری‌های انجام شده از تحولات شدید فناوری‌های ارتباطی جدید،
- دست‌یابی به نقطه تعادل مناسب بین فیلترینگ اینترنت و آزاد نهادن کاربری نوجوانان و جوانان از فضای مجازی،
- هجوم بازاریابان و سرمایه‌دارها به فضای مجازی برای اقناع نوجوانان و جوان برای مصرف کالاهای آنان.

جوامع غربی که غالباً طرفدار سرمایه‌داری بوده و بر همین مبنا الزام لیبرال بودن را پذیرفته‌اند، با تربیت اخلاقی انسان‌ها تعارضی ساختاری دارند، زیرا از سویی لیبرال بودن، حکم به آزادی رفتارهای انسان‌ها دارد، و بر همین مبنا بسیاری از تولیدکنندگان در پی کسب سود هر چه بیشتر، ممکن است به سادگی به تولید محتواهای نامناسب (نظیر بازی‌های دیجیتالی پرخاشگرانه و فوق‌پرخاشگرانه، بازی‌های مبتنی بر زامبی، فرانکنشتاین، دراکولا، پویانمایی‌ها و کارتون‌های هرزه‌نگار یا معطوف به بزهکاری نظیر بازی‌های سرقت بانک- یا شیطان‌پرستی و مانند آن‌ها) دست بزنند و به نام آزادی، محصولات خود را به جامعه عرضه کنند و در این روند، کودکانی که تا حدود ۱۲-۱۱ سالگی از تفکر عینی (و غیرانتقادی) برخوردار هستند و به لحاظ اخلاقی نیز تا همین سنین دیگرپیرو هستند، به سادگی تحت تأثیر القائات بازی‌ها، کارتون‌ها و پویانمایی‌های اخیر قرار می‌گیرند و به شکلی غیراخلاقی تربیت می‌شوند، به بیان دیگر، اگر پیازه در نظریه شناختی خودش نشان می‌دهد که جوانان در حدود ۱۶-۱۵ سالگی به تفکر

انتزاعی (و انتقادی) می‌رسند، تفکر انتزاعی و انتقادی آنان باز هم مانند افراد بزرگسال عمل نمی‌کند و آن‌ها احتیاج به فرصت بیش‌تری برای ممارست و تمرین در این جهت دارند تا کاملاً شبیه یک انسان بزرگسال استدلال کند. بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی می‌توان نتیجه گرفت، انسان‌ها در حدود ۱۸-۱۷ سالگی به راستی در مسند انتخاب کردن‌های واقعی خود قرار می‌گیرند و اگر طبق فلسفه لیبرالیسم، ارایه هر تفکری در جامعه مباح باشد، در سن اخیر باید مواردی مانند هم‌جنس‌گرایی، هرزه‌نگاری، شیطان‌پرستی، پرستش قدرت- و پذیرش هدم و نابود کردن قشر ضعیف طبق نظریه دارونیسیم اجتماعی و نظریه قدرت نیچه- و نظایر آن‌ها به جوان عرضه شود، تا وی با انتخاب آزاد خودش دست به گزینش و پذیرش یا رد آن‌ها بزند، نه آن که در ۵ سالگی که کودک در شرایط تفکر غیرانتقادی و دیگرپیروی اخلاقی قرار دارد، به وی با بازی‌ها و پویانمایی‌هایی نظیر باب اسفنجی، سیمز، دهکده لازلو و نظایر آن‌ها، هم‌جنس‌گرایی را پیشنهاد داد یا با بازی‌هایی مانند پرندگان خشمگین، مسلمانان را خوک‌های بدی ترسیم کرد که شایسته هدم و نابودی هستند و یا با بازی پو، غایت مقصود را برای کودکان مصرف‌همبرگر و محصولات مک‌دونالد ترسیم کرد.

تیلور و کوایل (۲۰۰۳) در کتاب هرزه‌نگاری کودکان، خاطرنشان می‌سازند، با وجود ممنوعیت تهیه تصاویر هرزه‌نگارانه از کودکان در غرب، با این همه اینترنت حاوی انبوهی از این تصاویر است و به نظر نمی‌رسد که بتوان با آن به مقابله جدی برخاست، به این معنا که به دلیل ساختار اینترنت، اقدام‌های پلیس برای برخورد با قربانیان و تهیه کنندگان پورنوگرافی کودکان، غالباً به انجام مثبتی نمی‌انجامد. از سوی دیگر، تفاوت قوانین کشورهای مختلف جهان، امکان برخورد قانونی واحد و یک‌پارچه با مقوله هرزه‌نگاری از کودکان را با بن‌بست مواجه می‌سازد. علاوه بر این، تقاضا از ارایه دهندگان خدمات اینترنتی، مبنی بر ممانعت از ارایه هرزه‌نگاری کودکان در اینترنت، به دلیل آن که این اقدام از سود آن‌ها می‌کاهد، با موافقت آن‌ها توأم نمی‌شود، و در نهایت یونسکو نیز در برخورد با این جرم فراگیر و گسترده اینترنتی، سکوت را پیشه خود کرده و اقدام مشخصی را در دستور کار خود ندارد، فضای ناامید کننده‌ای در مواجهه و کنترل هرزه‌نگاری‌های فزاینده اینترنتی، پدید می‌آید.

ویلسون<sup>۱</sup> و مک آلونی<sup>۲</sup> (۲۰۱۰) در مقاله‌ای که در باب حمایت از کنواسیون حقوق کودک تهیه کرده‌اند، در مقاله خود خاطرنشان می‌سازند، این حق کودک است که از آسیب، سوءاستفاده و استعمار محافظت شود، اما از سوی دیگر نویسندگان مقاله به طرح این تعارض می‌پردازند که اینترنت توسط هیچ سازمان رسمی اداره نمی‌شود و کسی در این میان مسوولیت پذیری ندارد که به رعایت حقوق کودکان در فضای مجازی پرداخته و به آن احترام بگذارد.

---

1. Wilson, J. E.  
2. Mc Aloney, K.

لوی<sup>۱</sup> (۲۰۱۱) و فیسر<sup>۲</sup> (۲۰۱۲) در مقالات خود بیان می‌دارند، با تحلیل اسناد دولتی از سال‌های ۱۹۹۷ تا ۲۰۰۱ و بررسی بیش از ۹۰۰ مقاله، این نتیجه حاصل می‌شود که در زمان اخیر، توجه بیش‌تر جامعه معطوف به خطرناک دیدن فضای مجازی بوده است و حالا باید با تغییر دید اخیر، رویکرد برخورد فعال‌تر کودکان، نوجوانان و جوانان با فضای مجازی در دستور کار نهادهای مختلف قرار گیرد تا ضمن آن که بچه‌ها، توانایی شهروند دیجیتال خوب شدن را می‌یابند، حقوق دموکراتیک آنان نیز رعایت شود. بلیزر<sup>۳</sup> (۲۰۱۲) در مقاله خود با نقد نسبی فیلترینگ اینترنت مدارس، خاطرنشان می‌سازد، فیلتر کردن اینترنت در عمل امکان دسترسی دانش‌آموزان به اطلاعات لازم و استفاده از ابزارهای ارتباطی موجود برای تحقیق و تفحص و یادگیری کودکان را محدود می‌سازد و باید در اندیشه دسترسی بیش‌تر نوجوانان و جوانان از فضای مجازی بود.

سرانجام اوست<sup>۴</sup> (۲۰۱۳) در گزارش پژوهشی خود تأکید می‌ورزد، حق خودمختاری کودکان (در جامعه لیبرال) به هیچ روی نباید نادیده گرفته شود و در شرایطی که مدارس اصرار بر فیلتر کردن اینترنت دارند، باید کوشید تا نقطه تعادل لازم بین آزادی انتخاب کودکان و ضرورت مراقبت از آنان را به دست آورد.

آکادمی پزشکی اطفال آمریکا (AAP) نیز با ارایه برخی از توصیه‌ها، خواستار توجه به آن‌ها شده است. برخی از این موارد به قرار زیرند:

- «- ارزیابی و ارایه راهنمایی‌های به‌روز شده برای مراقبان، معلمان و سایر ذینفعان درمورد استفاده از رسانه‌های دیجیتال در میان کودکان و نوجوانان، به خصوص کودکان زیر ۲ سال.
- توسعه ابزارهای مشخص و کاربردی برای کمک به برنامه خانواده‌ها و نظارت بر استفاده از رسانه‌های دیجیتال، شامل ارایه اطلاعات درباره‌ی چگونگی کاربری متعادل فرزندان از رسانه.
- تحقیقات حمایت‌کننده بر روی بخش‌های توسعه‌ی اولیه مغز و باقی موضوعات مربوط به استفاده از رسانه‌های دیجیتال، از سوی نهادهای دولت فدرال، جوامع بشردوستانه و نهادهای دانشگاهی.
- همکاری با صنایع سخت‌افزار و نرم‌افزار برای ادامه‌ی تلاش برای ارایه‌ی امنیت اینترنتی برای همه‌ی کودکان و نوجوانان؛
- کار پیوسته با پزشکان متخصص اطفال و دیگر متخصصان بهداشت برای رسیدگی به تأثیر رسانه‌های دیجیتال بر کودکان و نوجوانان.»

---

1. Levy, P.  
 2. Facer, K.  
 3. Blazer, C.  
 4. Ost, S.

اما همان‌گونه که از آن یاد شد، تعارض ساختاری نظام‌های سرمایه‌داری و لیبرال، مانع از دست‌یابی به معیارهای تربیت اخلاقی ایده‌آل کودکان و نوجوانان می‌گردد و کودکان در غوغای طرح دیدگاه‌های مختلف در فضای لیبرال، به دلیل فقدان تفکر انتزاعی و انتقادی و دیگرپیروی خویش، به شدت در معرض آسیب قرار دارند. عقب‌ماندگی اولیا و اولیای تربیتی جوانان از جوانان کاربر اینترنت (گوری<sup>۱</sup>، ۲۰۱۲) و اصولاً عقب‌ماندگی سیاست‌گذاری‌های انجام شده در قیاس با پیشرفت سریع فناوری‌های ارتباطی جدید (آنانسیق<sup>۲</sup> و ولی<sup>۳</sup>، ۲۰۱۶) از امور مهمی است که نمی‌توان به سادگی از آن‌ها چشم پوشید.

لیوینگستون<sup>۴</sup> و هاددون<sup>۵</sup> (۲۰۰۸) در مطالعه مروری که در ۲۳۵ بررسی انجام شده دارند، گزارش می‌دهند، گزارش‌های اخذ شده از همه کشورها، حاوی شواهد نگران‌کننده‌ای از کاربری خطرناک روی خط کودکان هست. یعنی با وجود بسترسازی‌های فرهنگی انجام گرفته شده، باز هم تهدید و خطرهای فضای مجازی متوجه اقشار خردسال جامعه هست.

ویدن<sup>۶</sup> و همکاران (۲۰۱۳)، در گزارش پژوهشی خویش خاطرنشان می‌سازند، برخی از نوجوانان و جوانان دست به دور زدن قوانین موجود در کاربری از شبکه‌های اجتماعی می‌زنند (و مثلاً قبل از ۱۳ سالگی، عضو شبکه اجتماعی فیس‌بوک می‌گردند).

شارپلس<sup>۷</sup> و همکاران (۲۰۰۹) هم در مقاله خود گزارش می‌دهند، آنان در بررسی که در سطح نوجوانان و جوانان ۱۶-۱۱ ساله داشته‌اند، به این نتیجه رسیده‌اند که ۷۴٪ آنان از شبکه‌های اجتماعی استفاده می‌کنند و البته جمعی از این افراد با وجود نداشتن سن لازم برای دسترسی به شبکه‌های اجتماعی، با گزارش نادرست سنشان، شروع به کاربری از این شبکه‌ها کرده‌اند.

تسالیکی<sup>۸</sup> (۲۰۱۱) در بررسی که در سطح نوجوانان و جوانان ۱۷-۹ ساله انجام داده است، میزان کاربری آنان از متون هرزه‌نگار روی خط را نگران‌کننده توصیف کرده است و از ضرورت اطلاع‌رسانی گسترده در مورد مضرات هرزه‌نگاری برای کاربران نوجوانان و جوان یاد می‌کند.

لینح<sup>۹</sup> (۲۰۰۷) از منظری متفاوت به مسأله کاربری نوجوانان و جوانان از شبکه‌های اجتماعی پرداخته است. او گزارش می‌کند، نوجوانان و جوانان ۱۷-۱۲ ساله آمریکایی در سال ۲۰۰۷، ۵۵٪ کاربری روی خط از شبکه‌های اجتماعی مختلف داشته‌اند و این استقبال گسترده از فضای مجازی سبب شده است، علاوه

- 
1. Guerry, R.
  2. Annansingh, F.
  3. Veli, T.
  4. Livingstone, S.
  5. Haddon, L.
  6. Weeden, S.
  7. Sharples, M.
  8. Tsaliki, L.
  9. Linh, C.

بر تجاوزگران جنسی و زورگیران الکترونیکی، بازاربایان و فروشندگان مختلف هم برای بازاریابی و فروش محصولات خود به فضای مجازی هجوم بیاورند و نوجوانان و جوانان از این جهت هم مورد سوءاستفاده آنان قرار گیرند.

به هر روی آنچه به اجمال در این قسمت از آن یاد شد، بیانگر آن است که غرب برای ایمن کردن فضای مجازی مورد استفاده کودکان، نوجوانان و جوانان با بسیج تمامی امکان عمل‌های ممکن، وارد صحنه شده است و می‌کوشد تا با گسترش فرصت‌های موجود در فضای مجازی، در عمل از تهدیدهای آن بکاهد.

بسترسازی فرهنگی جهت کاربری از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در ایران فناوری‌های ارتباطی پیشرفته موجد فرهنگ جدیدی هستند. در فرهنگ اخیر، اولاً با توجه به نوجویی و نوگرایی جوانان و ثانیاً با عنایت به علایق وافر آنان به فناوری‌ها و ثالثاً با توجه به انعطاف‌پذیری بیشتر آنان، انتظار می‌رود که بیشترین اثرپذیری فرهنگی از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته را در سطح جوانان مشاهده کرد که البته همین مسأله توسط برخی از پژوهش‌های انجام شده (رید<sup>۱</sup> و رید<sup>۲</sup>، ۲۰۰۴، آودری<sup>۳</sup>، ۲۰۰۴)، مورد تأکید قرار گرفته است.

لورنته<sup>۴</sup> (۲۰۰۲)، از فرهنگ اخیر با تعبیر هوشمندانه شمشیر دو لبه، یاد کرده، در عمل بر فرصت‌ها و تهدیدهای این فرهنگ جدید تأکید می‌ورزد.

برای کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فضای مجازی باید دست به سرمایه‌گذاری‌های فرهنگی لازم زد. از این رو با توجه به ضرورت کاربری از فضای مجازی، در بسیاری از کشورهای جهان تلاش شده است تا با بسترسازی فرهنگی لازم، تهدیدهای فضای مجازی کاهش یابد و کاربران در محیطی امن‌تر بتوانند با استفاده از فرصت‌های آن، به اعتلای خود و جامعه‌شان بپردازند.

در بررسی مواجهه و برخورد ایران با فناوری‌های ارتباطی جدید باید گفت که اولیای فرهنگی کشور برخلاف تجربه بشری غرب که معطوف به افزایش فرصت‌ها برای کاهش تهدیدهای فضای مجازی است، بیش‌تر متوجه نفی فناوری‌های ارتباطی جدید شده‌اند، زیرا به زعم آنان از این فناوری‌ها می‌توان به شکل نامناسب نیز سود جست، از این رو باید به مقابله و محدود کردن آن‌ها اهتمام ورزید. ممنوعیت قانونی کاربری از ویدیو توسط مجلس شورای اسلامی در اوایل انقلاب و تداوم این رویکرد که در حال حاضر خود را در ممنوعیت ماهواره، ممنوعیت برخی از شبکه‌های اجتماعی و منع ورود تلفن همراه به مدارس نشان می‌دهد، بیانگر رویکرد متفاوت مسوولان فرهنگی کشور در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی جدید است.

- 
1. Reid, D.
  2. Reid, F.
  3. Audrey, N. S.
  4. Lorente, S.

در گذر زمان با سایه گستر شدن بیش از پیش فناوری‌های ارتباطی جدید در جامعه، این مسأله خود به خود به تضعیف نسبی رویکرد نفی و انکار فناوری‌ها انجامیده است و به نظر می‌رسد رویکرد اخیر به اجبار جای خود را به سردرگمی در مواجهه با فضای مجازی داده است. رویکرد اخیر از دیگر شاخصه‌های مهم برخورد مسوولان فرهنگی ایران با فضای مجازی بوده است. به این معنا که از سال ۱۳۷۳ که برای اولین بار بحث ماهواره در مجلس شورای اسلامی مطرح شد، تا حال حاضر، بحث‌های همان زمان مجلس که معطوف به چه باید کرد بود، تداوم یافته، مسوولان فرهنگی نظام در این جهت به خطامشی واحدی نرسیده‌اند.

بنابراین سیطره رویکرد نفی و انکار فضای مجازی و در ادامه سردرگمی در چگونگی کاربری از فضای مجازی، در عمل فرصت بسترسازی فرهنگی را به میزان زیادی از مسوولان فرهنگی گرفته است و به این ترتیب بار مواجهه با فضای مجازی و تبعات گسترده آن، به تنهایی روی دوش خانواده‌ها افتاده است و البته در این میان برخی از اولیا نیز به سبب ناآگاهی و غفلت، ممکن است برای تسهیل کارهایشان در خانه، با خرید یک تبلت، تلفن همراه یا پی‌اس‌فور برای فرزندشان، در عمل تلاش کنند که از این فناوری‌ها به عنوان یک پرستار الکترونیک سود ببرند که بالطبع همین امر تبعات آسیب‌زای مواجهه کودکان و نوجوانان با فضای مجازی را دو چندان خواهد کرد.

در جست‌وجوی راهکارهای ممکن برای برخورد با وضعیت موجود، منطقی (۱۳۹۵، ج)، در جریان ارایه راهکارهای لازم برای برخورد با فضای مجازی، از سه سطح راهکارهای کلان‌نگر، حدواسط و خردنگر به شرح زیر یاد کرده است:

«در سطح نخست باید «اقدام‌های کلان‌نگر اولیا»، مورد تأمل اولیا قرار گرفته، انتظارات به حقی را که آنان می‌توانند، از نهادهای مختلف فرهنگی، اجتماعی و سیاست‌گذار جامعه، نسبت به برنامه‌ریزی‌های اصولی و تدارک و تمهید اقدام‌های مناسب، برای فرزندانشان داشته باشند، مورد تأکید قرار گیرد.

در سطح بعد، باید «اقدام‌های حد واسط اولیا»، مورد توجه قرار گیرد. موارد اخیر، اقدام‌هایی هستند که بستر لازم برای رشد و تعالی شخصیتی فرزندان را فراهم آورده، بدان‌ها انگیزه، هدف، کنترل درونی و در نهایت هویتی مطلوب می‌بخشند. بالطبع، بسترسازی شخصیتی اخیر، فرزندان را نه تنها در برابر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، مقاوم ساخته، به استفاده بهینه فرزندان از آن‌ها می‌انجامد، بلکه در سایر مراتب فردی و اجتماعی، یاور آن‌ها بوده، به اتخاذ تصمیم‌های مناسب و مطلوب آنان خواهد انجامید.

در آخرین سطح از اقدام‌های اولیا، باید «اقدام‌های جزءنگر اولیا در ارتباط با فرزندان»، مدنظر قرار گرفته شود و اقدام‌های مثبت و مؤثر اولیا، در ارتباط با چگونگی استفاده فرزندشان از فناوری‌های جدید، مورد تأکید قرار گرفته و توصیه گردد.

## ۱- اقدام‌های کلان‌نگر اولیا

اقدام‌های کلان‌نگر اولیا، از منظری به دو دسته اقدام‌های عام و اقدام‌های خاص، قابل تقسیم هستند. موارد عام، شامل اقدام‌هایی هستند که تحقق آن‌ها در مجموع به ارتقای هویتی کودکان، نوجوانان و جوانان جامعه خواهند انجامید، بالطبع افرادی که از هویت محقق و قدرت‌مندی برخوردار باشند، در برابر آسیب‌های مختلف، با شایستگی نسبی برخورد خواهند کرد. نکته اخیر، ذیل عنوان «بسترسازی برای ارتقای هویتی کودکان<sup>۱</sup>، نوجوانان و جوان»<sup>۲</sup>، مورد بحث قرار گرفته است.

موارد خاص، ناظر بر تقاضای «فرهنگ‌سازی در زمینه‌ی فناوری‌های ارتباطی جدید»، توسط مسوولان است که در جامعه، خلاء آن به شدت احساس می‌شود و فقدان فرهنگ‌سازی مناسب سبب شده است، از مجموعه فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید، بیشتر تهدیدهای آن متوجه کاربران (خاصه در سطح نوجوانان و جوانان) ایرانی شود. در ادامه، هر دو عنوان پیش‌گفته، مورد بررسی قرار خواهند گرفت.

### ۱-۱- بسترسازی برای ارتقای هویتی کودکان، نوجوانان و جوانان

بسترسازی برای ارتقای هویتی جوانان، نیازمند رفع برخی از موانع و مشکلات فراروی جوانان و ایجاد شرایط لازم برای شکوفایی آنان است. برخی از این موارد عبارتند از: ضرورت بازنگری جدی در مسایل کودکان، نوجوانان و جوانان، تغییر رویکرد تکلیفی به کودکان، نوجوانان و جوانان، تغییر رویکرد آرمان‌گرایانه به رویکرد مداخله‌گرایانه، تغییر رویکرد جامعه‌پذیری مبتنی بر متابعت به جامعه‌پذیری مبتنی بر درونی‌سازی، تلاش جدی در جهت بسترسازی‌های اقتصادی، سیاسی و فرهنگی- اجتماعی لازم برای شکوفایی کودکان، نوجوانان و جوانان، کوشش در جهت تحقق هیجان‌جویی کودکان، نوجوانان و جوانان، تلاش برای تبدیل تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید به فرصت، الگوبرداری‌های مختلف برای کودکان، نوجوانان و جوانان و توجه به برنامه‌های هویت بخش، به آن پرداخته خواهد شد<sup>۳</sup>.

#### ۰۱۰۲ انتظار فرهنگ سازی برای استفاده بهینه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته

فرهنگ‌سازی در بدو ظهور و بروز هر پدیده‌ای، امر مهمی به شمار می‌رود. در جریان فرهنگ‌سازی، با طرح ابعاد مثبت و بهینه‌ی فناوری موردنظر و یادآوری تهدیدهای آن، مردم رفته‌رفته فضایی جهت استفاده از ابعاد مثبت فناوری و اندیشیدن برای کاهش و تقلیل تهدیدهای احتمالی آن، پدید می‌آورند و بدین ترتیب، بستر پذیرش فناوری جدیدالتأسیس را برای جامعه با کم‌ترین هزینه ممکن و حداکثر سود مورد نظر رقم می‌زنند.

۱. از هویت در دوران پیش دبستان نمی‌توان سخن گفت، اما برخی از بسترهای فرهنگی- اجتماعی می‌توانند به دورنمای هویتی کودک جهت‌های مشخصی بدهند.

۲. در این قسمت جهت رعایت اختصار، خواننده محترم به کتاب «بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه» نگارنده که در سال ۱۳۹۵ توسط انجمن اولیاء و مربیان منتشر شده است، ارجاع داده می‌شود.



ملاحظه طرح و جذب تدریجی فناوری‌های مختلف در غرب، حکایت از برنامه‌ریزی‌های حساب شده و اندیشیده در این جهت دارد. اما بررسی تطبیقی طرح و جذب همان فناوری‌ها در کشورهای جهان سوم، حکایت از نوعی از تأخر فرهنگی و نابسامانی در روند پذیرش فناوری‌های جدید الاحداث دارد، چرا که با گسترش تدریجی فناوری در جامعه، سردمداران و اولیای امور جامعه، در اندیشه برخورد بهینه با فناوری پیش‌گفته برنیامده، دست به فرهنگ‌سازی لازم در این جهت نزده‌اند. به عنوان مثال، با ظهور پدیده ویدیو در غرب، استفاده از این فناوری به عنوان یک وسیله کمک آموزشی، فرهنگی، تفریحی و خدماتی مطرح شد، هر چند برخی از این وسیله، در جهات منفی مورد نظرشان نیز سود بردند، اما با ورود همین فناوری به ایران، به علت عدم فرهنگ‌سازی و بسترسازی برای استفاده از آن در مدارس، دانشگاه‌ها، مؤسسات فرهنگی و موارد دیگر، تهدیدهای آن خود را بیشتر نشان داد و مسوولان فرهنگی وقت جامعه، چاره‌ای جز ممنوعیت آن (که در نهایت به تسلیم شدن در برابر آن انجامید)، ندیدند.

جامعه ایران با فناوری‌های تبلت، اینترنت، تلفن همراه و ماهواره نیز مانند ویدیو، بدون فرهنگ‌سازی جدی برخورد کرده است. به این معنا که با وجود انبوهی از استفاده‌های مثبت که می‌توان از اینترنت و ماهواره داشت، بررسی‌های میدانی مقدماتی، بیانگر این مسأله هستند که استفاده کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی از اینترنت و ماهواره، در درجه اول اهمیت، ابعاد تفریحی، هیجان‌جویانه (و جنسی) و سرزدن به سایت‌ها و کانال‌های خلاف عرف جامعه می‌باشد.

استفاده کودکان، نوجوانان و جوانان ایرانی از تبلت و تلفن همراه نیز علاوه بر ایجاد ارتباط‌های لازم، به میزان بسیار زیادی به برخوردهای غیر مفید، سرکاری و مواردی که به‌طور عمده به تخلیه هیجانی آن‌ها می‌انجامد، محدود می‌شوند.

بنابراین در یک جمع‌بندی اجمالی، ضرورت فرهنگ‌سازی برای کاربران فناوری‌های ارتباطی جدید، در جامعه امری ضروری به شمار می‌آید که به هیچ وجه نباید از آن با غفلت گذشت.

منطقی (۱۳۹۵، ج)، ضمن تأکید ضرورت بسترسازی فرهنگی در سطح خرد برای کاربری بهینه کاربران از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته، از ضرورت بسترسازی کلان نگر در جامعه و تجدید نظرهای جدی در ختمی‌های فرهنگی-اجتماعی جامعه نیز یاد کرده است. وی در همین ارتباط می‌نویسد:

فضای مجازی، مقوله بسیار غامضی برای ایران به شمار می‌رود، زیرا نه تنها رویکرد سلبی اولیای فرهنگی در مواجهه با فضای مجازی چندان راهگشا واقع نشده است، بلکه با گره خوردن برخی مسایل جوانان (مانند افزایش سن ازدواج جوانان در جامعه و هم‌زمان فزونی گرفتن تحریک‌های محیطی در حالی که پاسخ مقتضی به مسایل جنسی جوانان داده نشده است و یا عدم پاسخ مقتضی به هیجان‌جویی کودکان، نوجوانان و جوانان) با فضای مجازی، مسأله فضای مجازی در ایران بسیار پیچیده شده است. بنابراین در راهکارهای کلان‌نگر ضرورت دارد تا هم‌زمان با بسترسازی فرهنگی برای تعدیل و تخفیف مشکلات کودکان، نوجوانان و جوانان کاربر فناوری‌های جدید (نظیر راه‌اندازی پیام‌رسان‌های داخلی،

اینترنت ملی و موتورهای جست‌وجوگر ملی)، دست به بسترسازی برای کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی پیشرفته زد. برخی از این راهکارهای کلان‌نگر به قرار زیرند:

- ارتقاء و افزایش سرمایه اجتماعی،
- تقلیل تشتت‌های سیاسی موجود در سطح جامعه،
- شورآفرینی سیاسی در سطح جامعه و پذیرش مشارکت فعال جوانان در مسایل سیاسی جامعه،
- بازنگری جدی در خط‌مشی‌های فرهنگی- اجتماعی جامعه،
- توجه ویژه به مسأله تحول در قرائت دینی نوجوانان و جوانان و هدایت بهینه آن،
- تمهید راهکارهای مناسب جهت کاهش مشکلات اجتماعی- فرهنگی- اقتصادی کودکان، نوجوانان و جوانان در جامعه،
- پرداختن به گسست و انقطاع گفتمان بین نسلی،
- پرداختن به افسردگی اجتماعی نوجوانان و جوانان،
- تمهید راهکارهای مناسب برای ارضای هیجان‌جویی کودکان، نوجوانان و جوانان در جامعه،
- تمهید راهکارهای مناسب برای حل مشکلات جنسی جامعه،
- گسترش فضاهای تفریحی در جامعه،
- پذیرش کنترل شده برنامه‌های ماهواره‌ای (نظیر تجربه مالزی)،
- افزایش محتوای برنامه‌های تلویزیونی ایران،
- افزایش سواد رسانه‌ای شهروندان،
- گسترش خدمات مبتنی بر فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
- تهیه آثار فاخر برای عرضه در فضای مجازی،
- بها دادن به پژوهش در عرصه مسایل فرهنگی مرتبط با فضای مجازی در جامعه،
- تدوین قوانین لازم جهت بهره‌برداری از فضای مجازی (به عنوان مثال، الزامی کردن درج کد ملی افراد برای کاربری از فضای مجازی یا گذراندن دوره‌ای خاص جهت اخذ گواهی لازم در جهت صلاحیت کاربری از فضای مجازی یا ممانعت از کاربری کودکان پیش دبستانی و دبستانی از کاربری از گوشی‌های هوشمند و اینترنت و اعلان جرم علیه اولیای خاطی در امر والدگری الکترونیک مناسب فرزندان)،
- تدوین قوانین لازم جهت حمایت از کاربران نوجوان و جوان فضای مجازی که در معرض پرخطرگری و زورگیری الکترونیکی دیگران واقع شده‌اند،
- راه‌اندازی سرویس‌های ارایه خدمات مشاوره‌ای به کاربران نوجوان و جوان فضای مجازی،
- ارایه آموزش‌های لازم به اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان برای نظارت بر کاربری فرزند از فضای مجازی،
- تشویق خانواده‌ها برای ارتقای سواد رسانه و سواد شبانه آنان،

- تهیه انواع ابزارهای کنترل (نظیر ابزارهایی که زمان کاربری فرزند از فضای مجازی یا عدم ورود وی به سایت‌های خاصی را کنترل می‌کند) برای قرار دادن در اختیار اولیا،
  - تلاش برای رساندن بینش خانواده به ضرورت اعمال والدگری الکترونیک در کنار والدگری معمول،
  - تهیه و تدوین برنامه‌هایی که امکان کنترل کاربری فرزندان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته را برای اولیا میسر می‌سازد.
  - اعمال سایر کنترل‌های لازم برای تحدید خطرات فضای مجازی.
- گذشته از خط‌مشی‌های کلان‌نگر پیش‌گفته، مشخصاً از آموزش پیش‌دبستان، آموزش و پرورش و آموزش عالی کشور می‌توان انتظارهای مشخص‌تری جهت بسترسازی فرهنگی جهت کاربری بهینه از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته داشت!

- 
۱. برخی از مواردی که می‌توان از آموزش پیش‌دبستان، آموزش و پرورش و آموزش عالی کشور انتظار داشت، به قرار زیرند:
    - الف: پیشنهاد بسترسازی فرهنگی توسط نظام آموزش عمومی کشور
    - برخی از پیشنهاد‌های کاربردی برای اولیای نظام آموزش عمومی کشور در زمینه بسترسازی جهت استفاده بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید به شرح زیر است:
      - ۱- وظایف نظام آموزش پیش‌دبستان و دبستان
      - ۱-۱- عطف توجه خاص به نظام پیش‌دبستان،
      - ۲-۱- کنار نهادن نگاه حراستی در کلان آموزش و پرورش،
      - ۳-۱- تغییر جامعه‌پذیری مبتنی بر متابعت به جامعه‌پذیری مبتنی بر درونی‌سازی در کلان نظام آموزش و پرورش کشور،
      - ۴-۱- ورود اولیا به مراکز تصمیم‌گیری آموزش پیش‌دبستان و آموزش عمومی کشور،
      - ۵-۱- استفاده از امکانات خانواده‌ها و انجمن اولیا و مربیان در جهت غنا بخشیدن به آموزش پیش‌دبستان (که در حال حاضر به صورت یله و رها شده‌ای به سمت کی‌برداری تام و تمام از الگوهای غربی پیش می‌رود).
      - ۶-۱- استفاده از امکانات خانواده‌ها و انجمن اولیا و مربیان در جهت تدریس برخی از دروس، هدایت پروژه‌های دانش‌آموزی، ارائه خدمات مشاوره و مددکاری برای دانش‌آموزان مسأله‌دار، همکاری در برگزاری همایش‌های علمی، برگزاری اردوهای علمی و تفریحی، همکاری در اجرای کلاس‌های فوق برنامه و مانند آن‌ها،
      - ۷-۱- استفاده از خلاقیت‌های جامعه در تدوین محتوای آموزشی مهد کودک‌ها،
      - ۸-۱- استفاده از خلاقیت‌های جامعه در تدوین کتاب‌های درسی،
      - ۹-۱- تعریف درس سواد رسانه‌ای برای دوره‌های آموزشی پیش از دبستان،
      - ۱۰-۱- تعریف درس سواد رسانه‌ای برای آموزش عمومی کشور،
      - ۱۱-۱- تهیه سیم کارت دانش‌آموزی و تمهیدهای لازم جهت جذابیت بخشیدن به این سیم کارت (مانند ایجاد یک شبکه اجتماعی برای کاربران این سیم کارت، ایجاد پورتال بازی، فیلم، انیمیشن و موسیقی برای این سیم کارت، ایجاد پورتال کلاس-های کمک آموزشی، تهیه کتاب‌های کمک آموزشی و خرید انواع بلیط‌ها با این سیم کارت، ایجاد باشگاه برای کاربران سیم کارت دانش‌آموزی، اعلان ورود و خروج دانش‌آموز و پروند درسی وی به اولیا از طریق این سیم کارت، ایجاد امکان رصد خرج پول توجیبی دانش‌آموز از طریق سیم کارت دانش‌آموزی و مانند آن)،
      - ۱۲-۱- آموزش اولیای دانش‌آموزان در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،

- ۱- ۱۳- تهیه (یا کپی‌سازی) نرم افزارهای لازم برای ارتقای نظارت اولیا بر رفتار کودکان، نوجوانان و جوانان در فضای مجازی (ابزارهای کنترل اینترنت، ماهواره، تلفن همراه، تبلت)،
- ۱- ۱۴- تدوین قوانین لازم برای کاربری کودکان، نوجوانان و جوانان از فضای مجازی و قوانین حمایت از کاربران فضای مجازی در برابر تعدی دیگران به دانش‌آموزان کاربر،
- ۱- ۱۵- تعریف دوره‌های آموزشی برای مربیان مهد کودک‌ها جهت شناخت هر چه بیشتر ظرفیت‌های آموزشی فضای مجازی و آموزش آنان برای به کارگیری فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در جریان مباحث پرورشی،
- ۱- ۱۶- تعریف دوره‌های آموزشی برای معلمان جهت شناخت هر چه بیشتر ظرفیت‌های آموزشی فضای مجازی و آموزش معلمان برای به کارگیری فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در جریان مباحث درسی،
- ۱- ۱۷- تعدیل مقاومت برخی از اولیا و مربیان که در برابر نوآوری آموزشی کاربری آموزشی از فضای مجازی رخ خواهد داد،
- ۱- ۱۸- استفاده از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در نظام آموزش پیش دبستان و آموزش عمومی کشور با تمهیدات لازم (مانند تهیه سیم کارت دانش‌آموزی)،
- ۱- ۱۹- تمهید راهکارهای نرم افزاری و سخت افزاری لازم جهت ممانعت از سوءاستفاده کودکان، نوجوانان و جوانان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
- ۱- ۲۰- تهیه محتوا و ادبیات فاخر (تهیه ادبیات فاخر با تکیه بر ادب و عرفان اسلامی، تهیه تارنمای شخصی در زمینه تخصصی، تهیه وب نوشت‌های تخصصی، نظارت بر تهیه وب لاگ‌های تخصصی و فرهنگی- اجتماعی توسط مربیان و معلمان)،
- ۱- ۲۱- تهیه سایت‌های تخصصی (مانند تاریخ ایران، جغرافیای ایران، زیست محیط ایران و جهان)،
- ۱- ۲۲- تهیه تولیدات علمی- فرهنگی تحت پوشش E-Journal, E-Newsletter (با معرفی و طرح بازی‌ها و فعالیت‌های مناسب برای کودکان، نوجوانان و جوانان)،
- ۱- ۲۳- ایجاد سایت مشاوره و راهنمایی اولیای کودکان، نوجوانان و جوانان،
- ۱- ۲۴- ایجاد سایت مشاوره و راهنمایی مربیان و معلمان کودکان، نوجوانان و جوانان،
- ۱- ۲۵- ایجاد سایت مشاوره و راهنمایی کودکان، نوجوانان و جوانان در ارتباط با فضای مجازی،
- ۱- ۲۶- ارایه مشاوره‌های روی خط در مباحث درسی و موارد حمایتی به دانش‌آموزان و اولیای آنان.
- ۱- ۲۷- حضور فعال در فضای مجازی (ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان با محوریت مباحث علمی و فرهنگی- اجتماعی مانند انجمن معلمان تاریخ، ادبیات، باستان‌شناسی، شبکه اجتماعی زیست محیط ایران و مانند آن‌ها).
- ۱- ۲۸- حضور فعال مربیان و معلمان در چت‌روم‌ها (مانند ایجاد چت روم‌های عمومی- نظیر مشکلات تربیتی کودکان- و تخصصی- نظیر اتاق گپ باستان-شناسی ایران- و چت روم‌های نودوستانه)،
- ۱- ۲۹- برخورد فعال در جهت کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فناوری‌های پیشرفته ارتباطی (راه‌اندازی سایت‌های مشاوره در زمینه سوءاستفاده‌های احتمالی از کاربران خردسال، نوجوان و جوان، اطلاع رسانی به جوانان در زمینه خطرات فضای مجازی)،
- ۱- ۳۰- برخورد فعال در جهت ارتقای مهارت‌های اجتماعی کاربران نوجوان و جوان،
- ۱- ۳۱- بسیج سازمان‌های مدنی برای نظارت و مداخله فعال در فضای مجازی،
- ۱- ۳۲- بسیج اولیای کودکان پیش دبستان و اولیای دانش‌آموزان در جهت تبدیل مسأله فضای مجازی به دغدغه‌ای ملی و اثرگذاری مثبت و مؤثر آنان در این فضا،
- ۱- ۳۳- ارایه راهنمایی به مربیان و معلمان جهت شناخت بیش از پیش فرصت‌ها و تهدیدهای فضای مجازی و چگونگی کاربری بهینه از این فضای.

- ۳۴-۱- در نظر گرفتن امتیاز فعالیت فرهنگی برای ارتقای مربیان پرورشی و معلمان آموزشی (با تأکید بر تولید محتوا برای فضای مجازی)،
- ۳۵-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح مربیان پرورشی (مانند تهیه بازی‌های نودوستانه، بازی‌های خلاق و علمی و تهیه بازی‌های تفریحی برای کودکان پیش دبستان)،
- ۳۶-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح معلمان آموزشی (مانند تهیه مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، وب نوشت‌ها، ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان، راه‌اندازی اتاق‌های گپ اینترنتی تخصصی)،
- ۳۷-۱- اختصاص امتیاز فرهنگی یا امتیاز جدیدی با عنوان تولید محتوا برای فضای مجازی برای ارتقای مربیان پرورشی و معلمان آموزشی (این امتیاز باید نقش وتویی در ارتقای معلمان داشته باشد).
- ۳۸-۱- اعمال تبعیض مثبت در امتیاز آثار علمی مربیان پرورشی و معلمان آموزشی که در ارتباط با فضای مجازی تهیه شده‌اند در جریان ارتقای درجه آنان،
- ۳۹-۱- انجام پژوهش‌های گسترده در زمینه شناخت فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید،
- ۴۰-۱- بررسی مطالعات تطبیقی گسترش فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی جدید در سطح دیگر کشورهای جهان،
- ۴۱-۱- اطلاع رسانی نتایج پژوهش‌های انجام شده در زمینه فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته به مربیان، اولیای آنان و معلمانشان،
- ۴۲-۱- انجام پژوهش‌های مبتنی بر آینده پژوهی فضای مجازی.
- ۴۳-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در مربیان پرورشی و معلمان آموزشی (مانند تهیه بازی‌های آموزشی، مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، وب نوشت‌ها)،
- ۴۴-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح دانش‌آموزان (جشنواره تهیه بهترین وب-نوشت‌ها، بهترین ایمیل‌های نودوستانه، بهترین انیمیشن‌های علمی)،
- ۴۵-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در اولیای دانش‌آموزان،
- ۴۶-۱- برگزاری جشنواره نقد و بررسی محتواهای فضای مجازی،
- ۴۷-۱- تعمیق هویت بخشی تاریخی دانش‌آموزان،
- ۴۸-۱- تعمیق هویت بخشی اجتماعی دانش‌آموزان (با اتکا به تجربیات انقلاب مانند تجربه جهاد سازندگی، جنگ)،
- ۴۹-۱- سوق دادن جوانان به سمت سازمان‌های مدنی،
- ۵۰-۱- سوق دادن جوانان به سمت حمایت از محیط زیست،
- ۵۱-۱- تبدیل جوانان به یک مددکار اجتماعی،
- ۵۲-۱- ایجاد برنامه‌های مشترک بین دانشگاه و آموزش و پرورش با محوریت دانش‌آموزان (مانند به کارگیری دانش‌آموزان به مثابه بازوهای اجرایی برخی از پژوهش‌های انسانی-اجتماعی در دانشگاه‌ها).
- ب- برخی از پیشنهادها کاربردی برای اولیای نظام آموزش عالی کشور در زمینه بسترسازی جهت استفاده بهینه از فناوری‌های ارتباطی جدید به شرح زیر است:
- ۱- وظایف آموزش عالی
- ۱-۱- تأسیس رشته مستقلی برای شناخت فضای مجازی،
- ۲-۱- تأسیس رشته‌های بین رشته‌ای (مانند مسایل حقوقی فضای مجازی، روان‌شناسی فضای مجازی و...)،
- ۳-۱- اختصاص امتیاز فرهنگی یا امتیاز جدیدی با عنوان تولید محتوا برای فضای مجازی برای ارتقای استادان (این امتیاز باید نقش وتویی در ارتقای استادان داشته باشد).
- ۴-۱- سوق دادن نظام آموزش عالی به سمت استفاده بهینه از فضای مجازی (همکاری دانشگاه‌ها در تهیه متون درسی برای آموزش‌های مجازی، گسترش دوره‌های آموزش مجازی در سطوح کارشناسی و کارشناسی ارشد).

- ۵-۱- تعریف دوره‌های آموزشی برای استادان جهت شناخت هر چه بیشتر ظرفیت‌های آموزشی فضای مجازی،
- ۶-۱- تعدیل مقاومت برخی از استادان که در برابر نوآوری آموزشی کاربری آموزشی از فضای مجازی رخ خواهد داد.
- ۷-۱- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در استادان (مانند تهیه مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، وب نوشت‌ها، ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان، راه‌اندازی اتاق‌های گپ اینترنتی تخصصی)،
- ۸-۱- تبعیض مثبت در امتیاز آثار علمی استادان که در ارتباط با فضای مجازی تهیه شده‌اند در جریان ارتقای درجه آنان،
- ۹-۱- قرارداد تولید محتوا و ادبیات فاخر برای فضای مجازی (نظیر تولید محتوا برای پخش بلوتوثی در متروها برای شهرداری، تهیه ایمیل‌های نودوستانه- برای سازمان‌های خیریه-)،
- ۱۰-۱- همکاری با سایر نهادهای ذیربط (مانند پلیس فتا، قوه قضائیه) برای کاهش تهدیدهای فضای مجازی،
- ۱۱-۱- بسیج سازمان‌های مدنی برای نظارت و مداخله فعال در فضای مجازی،
- ۱۲-۱- بسیج اولیای دانشجویان در جهت تبدیل مسأله فضای مجازی به دغدغه‌ای ملی و اثرگذاری مثبت و مؤثر آنان در این فضا،
- ۱۳-۱- وارد کردن اولیای دانشجویان به مراکز تصمیم‌گیری آموزش عالی (به ویژه در ابعاد فرهنگی- اجتماعی)،
- ۱۴-۱- توجیه نهادهای ذیربط (مانند شورای عالی فناوری یا شورای فیلترینگ) در مقوله برخورد با فضای مجازی (تبدیل رویکرد مبتنی بر نفی نهادهای مزبور به رویکرد مداخله مثبت و فعال)،
- ۱۵-۱- همکاری با نهادهای ذیربط برای ارائه خدمات تخصصی به آن‌ها در زمینه فضای مجازی (مانند ارائه مشاوره روی خط به شهروندان، مربیان مهد کودک‌ها و اولیای دانش‌آموزان).
- ۱۶-۱- ارائه خدمات مشاوره‌ای به استادان جهت کاربری بهینه از فضای مجازی

## ۲- وظایف استادان

- ۱-۲- پژوهش
- ۱-۱-۲- انجام پژوهش‌های گسترده در زمینه شناخت فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید،
- ۲-۱-۲- بررسی مطالعات تطبیقی گسترش فرصت‌های فناوری‌های ارتباطی جدید در سطح دیگر کشورهای جهان،
- ۳-۱-۲- پژوهش‌های مبتنی بر آینده پژوهی فضای مجازی.
- ۲-۲- آموزش
- ۱-۲-۲- استفاده از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در نظام پرورشی و آموزشی،
- ۲-۲-۲- تعریف دوره‌های مستقل و بین رشته‌ای فضای مجازی در تحصیلات تکمیلی (مانند تعریف رشته ارشد فناوری برای قوه قضائیه و نیروی انتظامی)،
- ۳-۲-۲- بسترسازی در جهت گسترش یادگیری مبتنی بر فناوری‌های ارتباطی جدید،
- ۴-۲-۲- بسترسازی در جهت گسترش کاربری از فناوری‌های ارتباطی جدید در زمینه‌های خدماتی، تجارتي و پزشکی،
- ۵-۲-۲- بازنگری جدی در چگونگی طراحی الگوهای عروسکی-کارتونی ملی در بازی‌های دیجیتالی، کارتونها و پویانمایی‌های تولید داخل.
- ۳-۲- تهیه محتوا و ادبیات فاخر،
- ۱-۳-۲- تهیه ادبیات فاخر با تکیه بر ادب و عرفان اسلامی، تهیه تارنمای شخصی در زمینه تخصصی، تهیه وب‌نوشت‌های تخصصی، نظارت بر تهیه وبلاگ‌های تخصصی و فرهنگی- اجتماعی توسط دانشجویان،
- ۲-۳-۲- تهیه سایت‌های تخصصی (مانند تاریخ ایران، جغرافیای ایران، زیست محیط ایران و جهان).
- ۳-۳-۲- تهیه تولیدهای علمی-فرهنگی تحت پوشش نشریات مجازی (با معرفی و طرح بازی‌ها و فعالیت‌های مناسب برای کودکان، نوجوانان و جوانان، معرفی مطالعات و دستاوردهای جدید در زمینه فناوری‌های ارتباطی پیشرفته)،

- ۲-۴- حضور فعال در فضای مجازی
- ۲-۴-۱- ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان با محوریت مباحث علمی و فرهنگی- اجتماعی (مانند انجمن استادان تاریخ، انجمن استادان ادبیات، باستان شناسی، شبکه اجتماعی زیست محیط ایران و مانند آن‌ها).
- ۲-۴-۲- حضور فعال در چت روم‌ها (مانند ایجاد چت روم‌های تخصصی نظیر اتاق گپ باستان شناسی ایران و چت روم‌های نودوستانه-مانند چت روم‌های کودکان سندرم دان، زنان سقط جنینی-)، ارایه مشاوره‌های روی خط به دانشجویان و اولیای آنان.
- ۲-۴-۳- برخورد فعال در جهت کاهش تهدیدها و افزایش فرصت‌های فناوری‌های پیشرفته ارتباطی (راه‌اندازی سایت‌های مشاوره روانی و پزشکی، اطلاع رسانی)،  
عرضه و ارایه الگوهای عروسی-کارتونی ملی در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های تولید داخل.
- ۲-۵- بسترسازی فرهنگی برای جامعه
- ۲-۵-۱- برخورد فعال در زمینه بسترسازی فرهنگی جهت برخورد مناسب و بهینه با فناوری‌های ارتباطی جدید (پرهیز از تبلیغات مبتنی بر هراس اخلاقی در جامعه، پذیرش تحمیلی بودن فناوری‌ها، پذیرش فرصت و تهدید بودن فناوری‌ها، پرهیز از آرمان-گرایی‌های غیرواقع نگر، پذیرش راهکارهای مبتنی بر دفع افسد به فاسد)،
- ۲-۵-۲- اطلاع‌رسانی درباره فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی جدید به اولیا، اولیای آموزشی و فرهنگی جامعه،
- ۲-۵-۳- پیشنهاد راهکارهای اجرایی در جهت برخورد فعال نیروی انتظامی و قضایی برای برخورد با جرایم فضای مجازی،
- ۲-۵-۴- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در سطح سایر شهروندان،
- ۲-۵-۵- برگزاری جشنواره نقد و بررسی محتواهای فضای مجازی،
- ۲-۵-۶- آموزش اولیای دانشجویان در ارتباط با فناوری‌های ارتباطی پیشرفته،
- ۲-۵-۷- تهیه (یا کپی‌سازی) نرم افزارهای لازم برای ارتقای نظارت اولیا بر رفتار کودکان، نوجوانان و جوانان در فضای مجازی،
- ۲-۵-۸- تدوین مباحث سواد رسانه‌ای برای دانشجویان، دانش‌آموزان و سایر اقشار اجتماعی.
- ۲-۶- ایفای نقش درمانی برای آسیب خورندگان فضای مجازی.
- ۲-۷- سوق دادن رساله‌ها و پژوهش‌های دانشجویان به سمت شناخت هر چه بهتر فضای مجازی،
- ۲-۸- تلاش در جهت ارایه محتوای «پاک» به شهروندان (مانند ارایه ترجمه‌های به روز مهم‌ترین اخبار و حوادث منعکس شده در اینترنت، ارایه به روز ترجمه اخبار علمی مهم‌ترین صفحات اینترنتی، ارایه کلیپ‌های منتخب (و پاک) یوتیوب و مانند آن با زیرنویس فارسی، ارایه ایمیل‌های نودوستانه،
- ۲-۹- نظارت بر تولید محتوا برای فضای مجازی توسط دانشجویان،
- ۲-۹-۱- بسترسازی فرهنگی در جهت استفاده مثبت دانشجویان از فناوری‌های ارتباطی جدید مانند (سوق دادن تهیه تکالیف درسی به صورت تهیه یک کلیپ یا انیمیشن، استفاده از بازی‌های ویدیویی یا حضور در چت‌روم‌ها جهت تحقق مباحث آموزشی، راه‌اندازی چت‌روم‌های تخصصی، تهیه برخی از مباحث درسی با فرمت تلفن همراه، استفاده از برخی از کانال‌های ماهواره‌ای جهت آموزش)،
- ۲-۹-۲- برگزاری جشنواره‌های تولید محتوا برای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته در دانشجویان (جشنواره تهیه بهترین وب‌نوشت-ها، بهترین ایمیل‌های نودوستانه، بهترین انیمیشن‌های علمی)،
- ۲-۹-۳- جشنواره تهیه بهترین انیمیشن‌ها و کلیپ‌های علمی-آموزشی، فرهنگی- اجتماعی و تفریحی با همکاری استادان،
- ۲-۹-۴- دعوت از دانشجویان برای نقد و بررسی فضای مجازی،
- ۲-۹-۵- جشنواره بهترین وب‌لاگ‌های تخصصی دانشجویان با همکاری استادان،
- ۲-۱۰- تلاش در جهت ارتقای سواد رسانه‌ای دانشجویان و دیگر شهروندان، تعریف درس سواد رسانه‌ای برای آموزش عمومی و عالی کشور، تعریف درس سواد رسانه‌ای برای دوره‌های آموزشی پیش از دبستان.

## ۲- اقدام‌های حد واسط تربیتی اولیا

اقدام‌های کلان‌نگر، شامل اقدام‌هایی می‌شدند که همکاری، برنامه‌ریزی و سرمایه‌گذاری مسوولان امر را به خود می‌طلبیدند و اولیا باید با طرح خواسته‌های منطقی خودشان، از اولیای امور کودکان، نوجوانان و جوانان، تحقق آن‌ها را جهت تربیت بهینه فرزندشان در متن جامعه، خواستار می‌شدند. اما اقدام‌های حدواسط و جزءنگر، اقدام‌هایی به شمار می‌روند که اولیا در آن‌ها نقش محوری ایفا می‌کنند.

اقدام‌های حدواسط تربیتی اولیا، شامل بسترسازی‌های تربیتی والدین، در ارتباط با فرزندانشان است. فرزندانی که از اولیایی حساس، متعهد و آشنا با مسایل تربیتی برخوردارند، در بستر تربیتی که آن‌ها برایشان فراهم آورده، از امکانات تعالی دینی، اخلاقی، علمی، هنری، ورزشی و در مجموع هویتی خویش، برخوردار خواهند شد و در این عرصه، به گونه‌ای تربیت خواهند شد که به طور کلی در برابر آسیب‌ها، تهدیدها و انواع خطرهای احتمالی که در فراز و نشیب زندگی، فراروی آن‌ها رخ می‌دهد، به گونه‌ای نسبتاً باکفایت، عمل خواهند کرد، اما اگر والدین، برای فرزندشان دست به سرمایه‌گذاری‌های پیش‌گفته نزنند و فرزند آن‌ها از بسترهای تعالی بخش اخیر، محروم بماند، بیشتر رشدی فیزیکی داشته، از رشد و کفایت روانی و شخصیتی لازم برخوردار نخواهد شد و در برخورد با هر مسأله و مشکلی، به شکل بهینه با آن برخورد نکرده، به سادگی در صدد حل آن برنخواهد آمد.

در این قسمت، با بررسی عناوین: «تربیت دینی- انقلابی فرزند»، «تربیت نועدوستانه فرزند»، «تربیت علمی و خلاق فرزند»، «تربیت هنری فرزند»، «هویت بخشیدن به فرزند»، «شکوفاسازی

۲-۱۱- نظارت بر جشنواره‌های تولید ادبیات فاخر در سطح استادان، دانشجویان و دیگر اقشار اجتماعی،

۲-۱۲- جشنواره نقد و بررسی محتواهای فضای مجازی.

۳- وظایف دانشجویان

۳-۱- تهیه وب‌نوشت‌های تخصصی،

۳-۲- تهیه وب‌نوشت‌های نועدوستانه،

۳-۳- تهیه وب‌نوشت‌های فرهنگی- اجتماعی،

۳-۴- شرکت در چت‌روم‌های تخصصی،

۳-۵- شرکت در نقد و بررسی تحولات فضای مجازی،

۳-۶- شرکت در جشنواره‌های تولیدات فضای مجازی،

۷-۳- ایجاد شبکه‌های اجتماعی موبایل بنیان با موضوع‌های علمی، نועدوستانه، زیست محیطی.

۳-۸- نقد فعال فضای مجازی در رسانه‌ها با هدف ارتقای سطح سواد رسانه‌ای جامعه،

۳-۹- همکاری با استادان و دیگر نهادهای ذیربط برای تهیه اینترنت پاک (ارایه مباحث علمی، فرهنگی و اجتماعی با سانسور

ابعاد پرخاشگرانه، مبلغ الکلیسم و اعتیاد و شهوی مندرج در اطلاعات اینترنتی) در پیام‌سان‌های داخلی و اینترنت ملی.

۳-۱۰- ایده‌پردازی در جهت چگونگی طرح الگوهای عروسکی-کارتونی ملی در بازی‌های دیجیتالی، کارتون‌ها و پویانمایی‌های تولید داخل.



استعدادهای فرزند»، «رضای هیجان‌جویی فرزند»، «پرکردن فراغ بال فرزند با کار و ورزش» و «توجه به گروه هم‌سالان فرزند»، درباره اقدام‌های حدواسط تربیتی اولیا که در مجموع به تربیت بهینه و مطلوب فرزند خواهد انجامید، بحث خواهد شد.<sup>۱</sup>

### ۳- نگاهی به اقدام‌های جزءنگر اولیا

در بررسی اقدام‌های جزءنگر اولیا، سه عنوان: «ضرورت کسب شناخت و انتقال اطلاعات لازم به فرزند»، «فرهنگ‌سازی برای استفاده بهینه فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید»، «اقدام‌های درمانی»، مورد بحث قرار گرفته‌اند.

در محور «ضرورت کسب شناخت و انتقال آن به فرزند»، ضمن تأکید بر ضرورت حساس شدن اولیا نسبت به فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های جدید، خاطرنشان گردیده است که اولیا ضمن انتقال دانش و اطلاعات به فرزندشان، در ارتباط با فرصت‌ها و تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی، باید به ارتقای دانش ارایه شده به سطح نگرش، و در ادامه ارتقای سطح نگرش به رفتار و عمل، اهتمام ورزند. زیرا دانش به تنهایی کافی نیست و باید با عواطف فرزند چنان آمیخته شود که برای وی تبدیل به باور شود. در سطحی فراتر، اولیا باید با تحریک فرزند به اقدام و عمل، باور وی را به جریان عمل، پیوند زنند تا شاهد بهترین نتیجه ممکن در این ارتباط باشند.

در محور بعد، «فرهنگ‌سازی برای استفاده بهینه فرزندان از فناوری‌های ارتباطی پیشرفته»، مورد توجه قرار گرفته است. در این محور ضمن برشمردن اقدام‌هایی که والدین باید شخصاً به رعایت آن‌ها پردازند، از ضرورت قرار و مدارهای اولیه، در ارتباط با چگونگی استفاده از فناوری‌ها، یاد گردیده است. در ادامه، از بسترسازی اولیا جهت استفاده فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید (تبلت، تلفن همراه، رایانه، ماهواره)، به مثابه یک منبع کمک آموزشی، تحقیقاتی، خلاق و تفریحی، سخن رفته است. به همین ترتیب، در محور اخیر، خاطرنشان گردیده است که اولیا می‌توانند از خود الگویی در جهت چگونگی استفاده مثبت و مؤثر در برابر فرزندان ترسیم کنند تا آن‌ها نیز بر مبنای یادگیری مشاهده‌ای، به الگوبرداری از رفتارهای آن‌ها دست بزنند.

سرانجام در آخرین محور، ذیل عنوان «اقدام‌های درمانی»، یادآوری گردیده است که در صورت وابستگی فرزند به فناوری‌های ارتباطی جدید، پیش گرفتن چه اقدام‌هایی از سوی اولیا، به کاهش وابستگی فرزند خواهد انجامید.<sup>۲</sup>

---

۱. در این قسمت جهت رعایت اختصار، خواننده محترم به کتاب «بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه» نگارنده که در سال ۱۳۹۵ توسط انجمن اولیاء و مربیان منتشر شده است، ارجاع داده می‌شود.

۲. در این قسمت جهت رعایت اختصار، خواننده محترم به کتاب «بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه» نگارنده که در سال ۱۳۹۵ توسط انجمن اولیاء و مربیان منتشر شده است، ارجاع داده می‌شود.

با توجه به آنچه از آن یاد شد، در یک جمع‌بندی اجمالی باید بیان داشت، راه حل مشکل فضای مجازی در ایران، در گام نخست وفاق مسوولان در پذیرش کنترل شده یا نفی آن می‌باشد و در صورت پذیرش ارایه کنترل شده فضای مجازی به جامعه، باید هم‌زمان با بسترسازی فرهنگی لازم جهت تقلیل تهدیدهای فناوری‌های ارتباطی پیشرفته و افزایش فرصت‌های آن‌ها، در خط‌مشی‌های کلان‌نگر فرهنگی- اجتماعی نیز تجدید نظرهای لازم انجام پذیرد، در غیر این صورت، به نظر می‌رسد دورنمایی که در این اثر به دست داده شد، به شکل پررنگ‌تری جامعه را دربرگرفته، سیطره خود را در فضای اجتماعی به معرض دید خواهد گذارد.

به حمد و کرمش در شب قدر به انجام رسید.

## منابع

- اتکینسون، ریتا، ل، اتکینسون، ریچارد، س، هیلگارد، ارنست، ر. (۱۹۸۳). زمینه روان‌شناسی. جلد ۱. ترجمه گروه مترجمان به ویراستاری محمد نقی براهنی، ۱۳۶۶. تهران: رشد.
- الکاینده، دیوید (۱۹۳۱). رشد کودک و تعلیم و تربیت از دید پیاژه. ترجمه حسین نائلی. ۱۳۷۴. مشهد: آستان قدس.
- پیاژه، ژان (?). مترجمان محمود منصور و پریخ دادستان (۱۳۷۱). تربیت به کجا ره می‌سپرد. تهران: دانشگاه تهران. چاپ سوم.
- حر عاملی، محمد بن حسن (۱۴۰۲ ه. ق.). وسائل الشیعه. تحقیق عبدالرحیم ربانی شیرازی. ج ۱۵. بیروت: دار احیاء التراث.
- دادستان، پریخ (۱۳۷۰). روانشناسی تحولی مرضی. تهران: ژرف.
- دادستان، پریخ (۱۳۷۶). بررسی توان ذهنی و درک مفاهیم دانش آموزان دوره ابتدایی به منظور تعیین استانداردهای آموزشی (گزارش تحقیق). ج ۳. سازمان پژوهش و برنامه ریزی درسی.
- شریعتی، علی (بی تا). تاریخ ادیان. تهران: طاهری.
- شریعتی، علی (۱۳۵۷). هنر در انتظار موعود. تهران: اسرا.
- غزالی، امام محمد (۱۳۷۶). میزان العمل. ترجمه علی اکبر کسمایی. تهران: سروش.
- فرانکل، ویکتور (?). انسان در جست‌وجوی معنا. علی اکبر معارفی. ۱۳۶۷. ج ۴. تهران: دانشگاه تهران.
- فرانکل، ویکتور (?). فریاد ناشنیده برای معنا. علی علوی نیا و مصطفی تبریزی. ۱۳۷۱. تهران: یادآوران.
- مطهری، مرتضی (۱۳۴۹). احیای تفکر اسلامی. تهران: حسینیه ارشاد.
- مطهری، مرتضی (۱۳۵۸). بیست گفتار، ج ۸. تهران: صدرا.
- مطهری، مرتضی (۱۳۶۱). فطرت. تهران: انجمن اسلامی دانشجویان مدرسه عالی ساختمان.
- منصور، محمود. (۱۳۷۸). روان‌شناسی ژنتیک. ج ۱. تهران: ترمه.
- منطقی، مرتضی (۱۳۷۲). روان‌شناسی تربیتی. ج ۲. تهران: جهاد دانشگاهی دانشگاه تربیت معلم.
- منطقی، مرتضی (۱۳۸۶). راهنمای والدین در استفاده فرزندان از فناوری‌های ارتباطی جدید: تلفن همراه. تهران: عابد.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۰). الف کتاب کار جوان: خلاقیت. تهران: جامعه‌شناسان.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۰). ب. آموزش غیررسمی. تهران: بعثت.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۴). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش.
- منطقی، مرتضی (۱۳۹۵). الف. ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش‌آموزان متوسطه اول از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، ب). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری دانش‌آموزان متوسطه دوم از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش. منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، ج). بررسی چگونگی کاربری دانش‌آموزان دبستانی از شبکه‌های اجتماعی تلفن همراه. تهران: انجمن اولیا و مربیان.

منطقی، مرتضی (۱۳۹۵، و). سیم کارت دانش‌آموزی. پیوند. شماره ۴۴۳. دی ماه ۱۳۹۵. منطقی، مرتضی (۱۳۹۶ الف). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش. ج ۱. منطقی، مرتضی (۱۳۹۶ ب). ۱۰۰ مصاحبه درباره چگونگی کاربری کودکان پیش دبستان از فناوری‌های ارتباطی جدید (تلفن همراه، تبلت، رایانه). (گزارش پژوهش). معاونت امور پرورشی آموزش و پرورش. ج ۲. موری، ادوارد (۴). انگیزش هیجان. ترجمه محمدتقی برانه‌نی، ۱۳۶۳. ج ۳. تهران: چهره. ویلیس، پاتریشیا (۴). روان‌شناسی اینترنت. ترجمه بهنام اوحدی، فضل‌الله قنادی و حمیرا صفوی همای. ۱۳۸۲. اصفهان: نقش خورشید.

هاورز، آرنولد و همکاران (۴). خاستگاه اجتماعی هنر. گروه مترجمان فرهنگ سرای نیوران. ۱۳۶۸. تهران: خوارزمی.

Adelman, Hallee (2004). Teaching Online Safety. *Voices from the Middle*, v11 n3 p17-22 Mar 2004

Alfaraj, Areej; Kuyini, Ahmed Bawa (2014). The Use of Technology to Support the Learning of Children with Down Syndrome in Saudi Arabia. *World Journal of Education*, 2014

Alper, Meryl (2013). Developmentally Appropriate New Media Literacies: Supporting Cultural Competencies and Social Skills in Early Childhood Education. *Journal of Early Childhood Literacy*, v13 n2 p175-196 Jun 2013

Alvermann, Donna E. (2011). Moving On/Keeping Pace: Youth's Literate Identities and Multimodal Digital Texts. *Yearbook of the National Society for the Study of Education*, v110 n1 p109-128 2011

Aminolroaya, Saeideh; Yarmohammadian, Mohammad H.; Keshtiaray, Narges (2016). Methods of Nurturing Creativity during Preschool Term: An Integrative Study. *Educational Research and Reviews*, v11 n6 p204-210 Mar 2016

Annansingh, Fenio; Veli, Thomas (2016). An Investigation into Risks Awareness and E-Safety Needs of Children on the Internet: A Study of Devon, UK. *Interactive Technology and Smart Education*, v13 n2 p147-165 2016

Arnott, Lorna (2016). An Ecological Exploration of Young Children's Digital Play: Framing Children's Social Experiences with Technologies in Early Childhood. *Early Years: An International Journal of Research and Development*, v36 n3 p271-288 2016

Atmore, Eric (1998). Reconstructing Early Childhood Development Services in South Africa: From Apartheid to Democracy. *International Journal of Early Years Education*, v6 n3 p291-98 Oct 1998

Audrey, N. S. (2004). Mobile phone and youth: A look at the U.S student market. The International Telecommunication Union (ITU). <http://www.itu.int/futuremobile>.

Ayers, Lauren (2007). How to Protect Kids from Child Molesters. Online Submission

Baranowski, T. & et. Al. (2016). Games for Health for Children—Current Status and Needed Research. *Games Health J.* 2016 Feb 1; 5(1): 1–12. doi: 10.1089/g4h.2015.0026

Berson, Michael J.; Berson, Ilene R. (2003). Lessons Learned about Schools and Their Responsibility To Foster Safety Online. *Journal of School Violence*, v2 n1 p105-17 2003

Bertozi, Elena (2012). Killing for Girls: Predation Play and Female Empowerment. *Bulletin of Science, Technology & Society*, v32 n6 p447-454 Dec 2012

Blazer, Christie (2012). Social Networking in Schools: Benefits and Risks; Review of the Research; Policy Considerations; and Current Practices. Information Capsule. Volume 1109. Research Services, Miami-Dade County Public Schools

Bushong, Sara (2002). Parenting the Internet: Resources for Parents and Children. *Teacher Librarian*, v29 n5 p12-16 Jun 2002

Collier, Anne (2009). A Better Safety Net: It's Time to Get Smart about Online Safety. *School Library Journal*, v55 n11 p36-38 Nov 2009

Conti-Ramsden, G.; Durkin, K.; Simkin, Z. (2010). Language and social factors in the use of cell phone technology by adolescents with and without specific language impairment (SLI). *Journal of Speech, Language, and Hearing Research*, v53 n1 p196-208 Feb 2010

Corn, A. L. and others. (1994). The use of mobile phones by itinerant teachers of students with visual disabilities. *Journal of visual impairment & blindness*. Vol. 88. n5. 446-457

Couse, Leslie J.; Chen, Dora W. (2010). A Tablet Computer for Young Children? Exploring Its Viability for Early Childhood Education. *Journal of Research on Technology in Education*, v43 n1 p75-98 2010

Cremin, Teresa; Glauert, Esme; Craft, Anna; Compton, Ashley; Stylianidou, Fani (2015). Creative Little Scientists: Exploring Pedagogical Synergies between Inquiry-Based and Creative Approaches in Early Years Science. *Education 3-13*, v43 n4 p404-419 2015

Curcic, S. (2011). Addressing the Needs of Students with Learning Disabilities during Their Interaction with the Web. *Multicultural Education & Technology Journal*, v5 n2 p151-170 2011

Dashti, Fatimah A.; Yateem, Azizah K. (2018). Use of Mobile Devices: A Case Study with Children from Kuwait and the United States. *International Journal of Early Childhood*, v50 n1 p121-134 Apr 2018

Davies, T. (2006). Creative teaching and Learning in Europe: Promoting a new paradigm. *Curriculum Journal*, v17 n1 p37-57 Mar 2006

Deliberato, Débora; Nunes, Leila Regina d'Oliveira Paula (2015). Use of Graphic Systems in the Routine of a Regular Classroom with a Disabled Student. *Education Policy Analysis Archives*, v23 n34 Mar 2015

Department for Education and The Rt Hon Nicky Morgan (2015). New measures to keep children safe online at school and at home. Published 22 December 2015

DeWitte, C. M. (2010). Integrating cell phones into the secondary Montessori classroom. ProQuest LLC, Ph.D. Dissertation, Walden University.

Diehl, D. C. & Toelle, S. C. (2011). Making good decisions: Television, learning, and the cognitive development of young children. *Family Youth and Community Sciences*. University of Florida, IFAs Extension. Retrieved on 27 October, 2014 from: <http://edis.ifas.ufl.edu/fy1074>.

Dietze, Beverlie; Kashin, Diane (2013). Shifting Views: Exploring the Potential for Technology Integration in Early Childhood Education Programs. *Canadian Journal of Learning and Technology*, v39 n4 Fall 2013

Dodds, Richard; Mason, Christine Y. (2005). Cell Phones and PDA's Hit K-6. *Education Digest: Essential Readings Condensed for Quick Review*, v70 n8 p52-53 Apr 2005

Dos, Bulent (2014). The Relationship between Mobile Phone Use, Metacognitive Awareness and Academic Achievement. *European Journal of Educational Research*, v3 n4 p192-200 2014

Dowling, Mitchell J.; Rickwood, Debra J. (2014). Experiences of Counsellors Providing Online Chat Counselling to Young People. *Australian Journal of Guidance and Counselling*, v24 n2 p183-196 Dec 2014

Dredge, Stuart (2017). How do I keep my children safe online? What the security experts tell their kids. Mon 11 Aug 2014 12.40 BST Last modified on Fri 26 May 2017 10.26 BST

Edwards, Susan (2016). New Concepts of Play and the Problem of Technology, Digital Media and Popular-Culture Integration with Play-Based Learning in Early Childhood Education. *Technology, Pedagogy and Education*, v25 n4 p513-532 2016

Ekici, Fatma Yasar (2016). Parents' Views on the Use of Technology in the Early Childhood Period. *Journal of Education and Training Studies*, 2016

Evans, Catrin; Suggs, L. Suzanne; Turner, Katie; Occa, Aurora; Juma, Amdani; Blake, Holly (2019). Mobile Phone Messaging to Promote Uptake of HIV Testing among Migrant African Communities in the UK. *Health Education Journal*, v78 n1 p24-37 Feb 2019

Facer, Keri (2012). After the Moral Panic? Reframing the Debate about Child Safety Online. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, v33 n3 p397-413 2012

Federal Bureau of Investigation, Washington, DC. Crimes against Children Unit. (2001). *A Parent's Guide to Internet Safety*.

Federal Trade Commission (2009). *Virtual Worlds and Kids: Mapping the Risks. A Report to Congress*.

Ferreira, Milene; Aguiar, Cecília; Correia, Nadine; Fialho, Margarida; Pimentel, Júlia Serpa (2017). Social Experiences of Children with Disabilities in Inclusive Portuguese Preschool Settings. *Journal of Early Intervention*, v39 n1 p33-50 Mar 2017

Finkelhor, David; Mitchell, Kimberly J.; Wolak, Janis (1999). *Online Victimization: A Report on the Nation's Youth*.

Fleer, Marilyn (2016). *Theorising Digital Play: A Cultural-Historical Conceptualisation of Children's Engagement in Imaginary Digital Situations*. *Theorising Digital Play: A Cultural-*

Historical Conceptualisation of Children's Engagement in Imaginary Digital Situations.

International Research in Early Childhood Education, v7 n2 p75-90 2016

Floros, Georgios D.; Siomos, Konstantinos E.; Fisoun, Virginia; Dafouli, Evaggelia; Geroukalis, Dimitrios (2013). Adolescent Online Cyberbullying in Greece: The Impact of Parental Online Security Practices, Bonding, and Online Impulsiveness. *Journal of School Health*, v83 n6 p445-453 Jun 2013

Friedman, Arielle (2016). Three-Year-Old Photographers: Educational and Parental Mediation as a Basis for Visual Literacy via Digital Photography in Early Childhood. *Journal of Media Literacy Education*, v8 n1 p15-31 2016

Fuller, Bruce; Lizárraga, José Ramon; Gray, James H. (2015). Digital Media and Latino Families: New Channels for Learning, Parenting, and Local Organizing. Joan Ganz Cooney Center.(ERIC).

Gallagher, Frank (2011). Hand in Hand: Media Literacy and Internet Safety. *Library Media Connection*, v29 n4 p16, 18 Jan-Feb 2011

Gayeski, D. (2002). Learning unplugged: Using mobile technologies for organizational training and performance improvement. New York: American management association.

Giant, Nikki (2013). E-Safety for the i-Generation: Combating the Misuse and Abuse of Technology in Schools. Jessica Kingsley Publishers

Goeman, Katie; Elen, Jan; Pynoo, Bram; van Braak, Johan (2015). Time for Action! ICT Integration in Formal Education: Key Findings from a Region-Wide Follow-Up Monitor. *TechTrends: Linking Research and Practice to Improve Learning*, v59 n5 p40-50 Sep 2015

Golos, Debbie B.; Moses, Annie M. (2013). Developing Preschool Deaf Children's Language and Literacy Learning from an Educational Media Series. *American Annals of the Deaf*, v158 n4 p411-425 2013

Greenfield, D. N. (1999). *Virtual addiction*. Oakland: New Harbinger.

Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2010). Effects of prosocial video games on prosocial behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 98(2), 211–221. <https://doi.org/10.1037/a0016997>

Gresham, John (2006). The Divine Pedagogy as a Model for Online Education. *Teaching Theology & Religion*, v9 n1 p24-28 Jan 2006

Grubbs, Natalie Kane (2013). School Counselor-Parent Collaborations: Parents' Perceptions of How School Counselors Can Meet Their Needs. ProQuest LLC, Ph.D. Dissertation, Georgia State University

Grusin, Elinor Kelley; Edmondson, Aimee (2003). Taking It to the Web: Youth News Moves Online. *Newspaper Research Journal*, v24 n3 p91-96 Sum 2003

GSM Association and the mobile society research institute within NTT DOCOMO (2013). Children's use of mobile phones, An international comparison ZOD.

Guerry, Richard (2012). Building a Digital Consciousness: Make "Public and Permanent" the Golden Rule. *Education Digest: Essential Readings Condensed for Quick Review*, v77 n7 p57-59 Mar 2012

Henderson, Michael; de Zwart, Melissa (2014). ACCE Submission to Public Consultation to "Enhancing Online Safety for Children". *Australian Educational Computing*, v29 n1 2014

Hermans, R. C. J.; Broek, N.; Nederkoorn, C. ; Ruiter, E. L. M. & Johnson-Glenbergom, M. C. (2017). Feed the Alien! The Effects of a Nutrition Instruction Game on Children's Nutritional Knowledge and Food Intake. *Games for Health Journal* Vol. 7, No. 3. Published Online: 1 Jun 2018 <https://doi.org/10.1089/g4h.2017.0055>

Heydon, Rachel; McKee, Lori; Daly, Bridget. (2017). iPads and Paintbrushes: Integrating Digital Media into an Intergenerational Art Class. *Language and Education*, v31 n4 p351-373 2017

Hilao, Marites Piguing; Wichadee, Saovapa (2017). Gender Differences in Mobile Phone Usage for Language Learning, Attitude, and Performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 2017

Hillman, Margy; Marshall, James (2009). Evaluation of Digital Media for Emergent Literacy. *Computers in the Schools*, v26 n4 p256-270 2009

Hisrich, Katy; Blanchard, Jay. (2009). Digital Media and Emergent Literacy. *Computers in the Schools*, v26 n4 p240-255 2009

Holladay, Jennifer (2010). Cyberbullying. *Teaching Tolerance*, n38 p42-46 Fall 2010

Hong, Jiachun (2016). What Do You Use Mobile Phones For? A Creative Method of Thematic Drawing with Adolescents in Rural China. *Journal of Media Literacy Education*, 2016

Horstmanshof, L. (2004). Using SMS as a way of providing connection and community.

<http://www.reuters.com/article/technologyNews/idUSN3030000720080130?sp=true>. Retrieved 2008-08-26

Hsu, Chung-Yuan; Liang, Jyh-Chong; Chai, Ching-Sing; Tsai, Chin-Chung (2013). Exploring Preschool Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge of Educational Games. *Journal of Educational Computing Research*, v49 n4 p461-479 Dec 2013

Inan, Cemil (2015). A Digital Storytelling Study Project on Mathematics Course with Preschool Pre-Service Teachers. *Educational Research and Reviews*, v10 n10 p1476-1479 May 2015

Insulander, Eva; Ehrlin, Anna; Sandberg, Anette (2015). Entrepreneurial Learning in Swedish Preschools: Possibilities for and Constraints on Children's Active Participation. *Early Child Development and Care*, v185 n10 p1545-1555 2015

Jenaro, Cristina; Flores, Noelia; Cruz, Maribel; Pérez, Ma Carmen; Vega, Vanessa; Torres, Víctor A. (2018). Internet and Cell Phone Usage Patterns among Young Adults with Intellectual Disabilities. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, v31 n2 p259-272 Mar 2018

Keegan, D. (2002). *The Future of Learning: From e-Learning to m-Learning*. FernUniversität, ZIFF: Germany. Web site: <http://www.fernuni-hagen.de/ZIFF>.

Kelley, Elizabeth S.; Kinney, Kara (2017). Word Learning and Story Comprehension from Digital Storybooks: Does Interaction Make a Difference? *Journal of Educational Computing Research*, v55 n3 p410-428 Jun 2017

Kemp, Coral; Stephenson, Jennifer; Cooper, Megan; Hodge, Kerry (2016). Engaging Preschool Children with Severe and Multiple Disabilities Using Books and iPad Apps. *Infants and Young Children*, v29 n4 p249-266 Oct-Dec 2016



Khoo, Kay Yong (2016). Enacting Viewing Skills with Apps to Promote Collaborative Mathematics Learning. *Educational Technology & Society*, v19 n2 p378-390 2016

Kocaman-Karoglu, Aslihan (2015). Telling Stories Digitally: An Experiment with Preschool Children. *Educational Media International*, v52 n4 p340-352 2015

Kosko, Karl; Ferdig, Richard (2016). Effects of a Tablet-Based Mathematics Application for Pre-School Children. *Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching*, v35 n1 p61-79 Jan 2016

Kronholz, June (2011). Getting at-Risk Teens to Graduation: Blended Learning Offers a Second Chance. *Education Next*, v11 n4 p24-31 Fall 2011

Laurillard, Diana (2008). echnology Enhanced Learning as a Tool for Pedagogical Innovation. *Journal of Philosophy of Education*, v42 n3-4 p521-533 Aug-Nov 2008

Ledoux, T. ; Griffith, M. ; Thompson, D. ; Nguyen, N. ; Kathy Watson, K. ; Baranowski, J.; Buday, R. ; Abdelsamad, D. and Baranowski, T. (2017). An educational video game for nutrition of young people: Theory and design. doi: 10.1177 / 1046878116633331

Lee, Lena; Tu, Xintian (2016). A Digital Storytelling Study Project on Mathematics Course with Preschool Pre-Service Teachers. *Computers in the Schools*, v33 n4 p239-252 2016

Levy, Peter (2011). Confronting Cyberbullying. *T.H.E. Journal*, v38 n5 p25-27 May 2011

Lieberman, D. A. Fisk, M. c. ; Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: From research to design. P299-313. Published online: 20 Nov

Linh, Claudia (2007). [Your College Here] Wants to Be Your "Friend". *Campus Technology*, v20 n13 p44-46, 48, 50, 52 Sep 2007

Livingstone, Sonia; Haddon, Leslie (2008). Risky Experiences for Children Online: Charting European Research on Children and the Internet. *Children & Society*, v22 n4 p314-323 Jul 2008

MacFarlane, Maureen A. (2007). Misbehavior in Cyberspace. *School Administrator*, v64 n9 p4-8 Oct 2007

Manzo, Kathleen Kennedy (2009). Filtering Fixes. *Education Week*, v29 n2 p23-25 Sep 2009

Marsh, Jackie; Plowman, Lydia; Yamada-Rice, Dylan; Bishop, Julia; Scott, Fiona (2016). Digital Play: A New Classification. *Early Years: An International Journal of Research and Development*, v36 n3 p242-253 2016

Mattoon, Cassandra; Bates, Alan; Shifflet, Rena; Latham, Nancy; Ennis, Sarah (2015). Examining Computational Skills in Prekindergarteners: The Effects of Traditional and Digital Manipulatives in a Prekindergarten Classroom. *Early Childhood Research & Practice*, v17 n1 Spr 2015

Mc Pake, Joanna; Stephen, Christine (2016). New Technologies, Old Dilemmas: Theoretical and Practical Challenges in Preschool Immersion Playrooms. *Language and Education*, v30 n2 p106-125 2016

McClure, Marissa (2013). The Monster and Lover?Girl: Mapping Complex Relations in Preschool Children's Digital Video Productions. *Studies in Art Education: A Journal of Issues and Research in Art Education*, v55 n1 p18-34 Fall 2013

McDonald-Brown, Craig; Laxman, Kumar; Hope, John (2017). Sources of Support and Mediation Online for 9-12-Year-Old Children. *E-Learning and Digital Media*, v14 n1-2 p52-71 Jan-Mar 2017

McKenzie, Ellen (2014). Vocabulary Development Using Visual Displays. *Dimensions of Early Childhood*, v42 n2 p12-17 2014

McTavish, Marianne; Filipenko, Margot (2016). Reimagining Understandings of Literacy in Teacher Preparation Programs Using Digital Literacy Autobiographies. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, v32 n2 p73-81 2016

Mirkka, Mattila (2011). Mobile technologies for child protection, A brief note. Unicef. Dakar.

Neumann, Michelle M.; Neumann, David L. (2017). The Use of Touch-Screen Tablets at Home and Pre-School to Foster Emergent Literacy. *Journal of Early Childhood Literacy*, v17 n2 p203-220 Jun 2017

Norris, C.; Soloway, E.; Menchhofer, K.; Bauman, B. D.; Dickerson, M.; Schad, L.; Tomko, S. (2010). Innovative leaders take the phone and run: Profiles of four trailblazing programs. *District Administration*, v46 n6 p35-38, 40 Jun 2010

Nuttall, Joce; Edwards, Susan; Mantilla, Ana; Grieshaber, Sue; Wood, Elizabeth (2015). The Role of Motive Objects in Early Childhood Teacher Development Concerning Children's Digital Play and Play-Based Learning in Early Childhood Curricula. *Professional Development in Education*, v41 n2 p222-235 2015

Olajunju, Amos O. (2008). Harmonizing the Interests of Free Speech, Obscenity and Child Pornography on Cyberspace: The New Roles of Parents, Technology and Legislation for Internet Safety. Online Submission, Paper presented at the Oxford Round Table on "The Regulation of Cyberspace: Balancing the Interests" (Oxford, England, Mar 28, 2008)

Olsen, Heather; Thompson, Donna; Hudson, Susan (2011). Outdoor Learning: Supervision Is More than Watching Children Play. *Dimensions of Early Childhood*, v39 n1 p3-11 2011

Ost, Suzanne (2013). Balancing Autonomy Rights and Protection: Children's Involvement in a Child Safety Online Project. *Children & Society*, v27 n3 p208-219 May 2013

PACER Center (2013). Cyberbullying: What Parents Can Do to Protect Their Children

Parnell, Will; Bartlett, Jackie (2012). iDocument: How Smartphones and Tablets Are Changing Documentation in Preschool and Primary Classrooms. *Young Children*, v67 n3 p50-57 May 2012

Plowman, L. & Mc Pake, J. (2012). Seven myths about young children and technology. Pages 27-33 Published online: 18 Dec 2012

Power, M. R. & Power, D. (2004). Everyone Here Speaks TXT: Deaf People Using SMS in Australia and the rest of the world. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, v9 n3 p333-343 Sum 2004

Preradovic, Nives Mikelic; Lesin, Gordana; Boras, Damir (2016). Introduction of Digital Storytelling in Preschool Education: A Case Study from Croatia. *Digital Education Review*, n30 p94-105 Dec 2016

Presser, Ashley Lewis; Vahey, Philip; Dominguez, Ximena (2015). Improving Mathematics Learning by Integrating Curricular Activities with Innovative and

- Developmentally Appropriate Digital Apps: Findings from the Next Generation Preschool Math Evaluation. Society for Research on Educational Effectiveness. 2015
- Ramos-Soler, Irene; López-Sánchez, Carmen; Torrecillas-Lacave, Teresa (2018). Online Risk Perception in Young People and Its Effects on Digital Behaviour. *Comunicar: Media Education Research Journal*, v26 n56 p71-79 2018
- Ranguelov, Stanislav (2010). Summary Report Education on Online Safety in Schools in Europe. *New Horizons in Education*, v58 n3 p149-163 Dec 2010
- Reid, D. & Reid, F. (2004). Insights into the Social and Psychological Effects of SMS Text Messaging. The social and psychological effects of Text. February 2004.
- Reinders, Hayo; Wattana, Sorada (2014). Can I Say Something? The Effects of Digital Game Play on Willingness to Communicate. *Language Learning & Technology*, v18 n2 p101-123 Jun 2014
- Rich, Emma (2018). Gender, Health and Physical Activity in the Digital Age: Between Postfeminism and Pedagogical Possibilities. *Sport, Education and Society*, v23 n8 p736-747 2018
- Roberts, Kevin J. (2010). Cyber Children: What Parents Need to Know. *Exceptional Parent*, v40 n9 p36-37 Sep 2010
- Rodgers, Rachel F.; Pernal, Wendy; Matsumoto, Atsushi; Shiyko, Mariya; Intille, Stephen; Franko, Debra L. (2016). Capitalizing on Mobile Technology to Support Healthy Eating in Ethnic Minority College Students. *Journal of American College Health*, v64 n2 p125-132 2016
- Sarcona, Alessandra; Kovacs, Laura; Wright, Josephine; Williams, Christine (2017). Differences in Eating Behavior, Physical Activity, and Health-Related Lifestyle Choices between Users and Nonusers of Mobile Health Apps. *American Journal of Health Education*, v48 n5 p298-305 2017
- School Libraries in Canada (2000). *Online Marketing to Kids: How To Protect Yourself*.  
School Libraries in Canada, v20 n2 p10-11 2000
- Sharples, M.; Graber, R.; Harrison, C.; Logan, K. (2009). E-Safety and Web 2.0 for Children Aged 11-16. *Journal of Computer Assisted Learning*, v25 n1 p70-84 Feb 2009
- Shewchuk, Samantha (2014). Children in Need of Protection: Reporting Policies in Ontario School Boards. *Canadian Journal of Educational Administration and Policy*, n162 p1-37 Aug 2014
- Silander, Megan; Moorthy, Savitha; Dominguez, Ximena; Hupert, Naomi; Pasnik, Shelley; Llorente, Carlin (2016). Using Digital Media at Home to Promote Young Children's Mathematics Learning: Results of a Randomized Controlled Trial. Society for Research on Educational Effectiveness.
- Skantz Åberg, Ewa; Lantz-Andersson, Annika; Pramling, Niklas (2014). Once upon a Time There Was a Mouse": Children's Technology-Mediated Storytelling in Preschool Class. *Early Child Development and Care*, v184 n11 p1583-1598 2014
- Slutsky, Ruslan; DeShetler, Lori M. (2017). How Technology Is Transforming the Ways in Which Children Play. *Early Child Development and Care*, v187 n7 p1138-1146 2017

Soldatova, Galina Urtanbekovna; Rasskazova, Elena Igorevna (2016). Adolescent Safety on the Internet: Risks, Coping with Problems and Parental Mediation. *Russian Education & Society*, v58 n2 p133-162 2016

Soriano de Alencar, E. M. (1993). Thinking in the future: The need to pronto creativity in the educational context. *Gifted education international*. Vol. 9, 93-96

Sorrels, Jeffrey David (2018). Combating Digital Distractions: Relationships among Accessibility, Anxiety, Frequency of Cell Phone Use, and Cognitive Learning among College Students. ProQuest LLC, Ed.D. Dissertation, Lamar University - Beaumont

Steeves, Valerie; Webster, Cheryl (2008). Closing the Barn Door: The Effect of Parental Supervision on Canadian Children's Online Privacy. *Bulletin of Science, Technology & Society*, v28 n1 p4-19 2008

Steinberg, Scott (2017). How to Keep Kids Safe in Online Games and Apps. August 23, 2017

Stiles, Jennifer; Louie, Jo (2016). Findings on the Development and Use of Technology-Infused Curricula in Preschool Classrooms. *Interactive STEM Research Brief*. Education Development Center, Inc.

Sumsion, Jennifer; Grieshaber, Sue; McArdle, Felicity; Shield, Paul (2014). Pathways to Partnership. *Australasian Journal of Early Childhood*, v39 n3 p4-13 Sep 2014

Tanyel, Nur; Knopf, Herman T. (2011). Does Using Digital Media in Assessment Affect Teacher Practices in Infant and Toddler Classrooms? *International Journal of Early Years Education*, v19 n3-4 p297-311 2011

Taylor, M. & Quayle, E. (2003). *Child pornography*. New York: Brunner-Routledge.

Thomas, Kevin M.; McGee, Christy D. (2012). The Only Thing We Have to Fear Is... 120 Characters. *TechTrends: Linking Research and Practice to Improve Learning*, v56 n1 p19-33 Jan 2012

Tolentino, Eflada Preclaro; Lawson, Lauren (2017). Well, We're Going to Kindergarten, so We're Gonna Need Business Cards!": A Story of Preschool Emergent Readers and Writers and the Transformation of Identity. *Journal of Early Childhood Literacy*, v17 n1 p47-68 Mar 2017

Trgalová, Jana; Rousson, Laetitia (2017). Model of Appropriation of a Curricular Resource: A Case of a Digital Game for the Teaching of Enumeration Skills in Kindergarten. *ZDM: The International Journal on Mathematics Education*, v49 n5 p769-784 Oct 2017

Tsaliki, Liza (2011). Playing with Porn: Greek Children's Explorations in Pornography. *Sex Education: Sexuality, Society and Learning*, v11 n3 p293-302 2011

US Department of Homeland Security (2011). Parents and Educators [Tip Card]

US Department of Homeland Security (2013). Spread the Word: The Stop. Think. Connect. [TM] Community Outreach Guide

Uzsen, H. & Basbakkal, Z. D. (2018). A Game-based Nutrition Education: Teaching Healthy Eating to Primary School Students. Article (PDF Available) · March 2019 *with* 471 Reads. DOI: 10.4274/jpr.galenos.2018.15010

Valentine, Christopher (2013). Online Sexual Solicitation: The Role and Responsibility of Parents and School Psychologists. *Communique*, v41 n5 p1, 18-22 Jan-Feb 2013

Wang, Ye; Engler, Karen S.; Oetting, Tara L. (2014). Expectations Lead to Performance: The Transformative Power of High Expectations in Preschool. *Odyssey: New Directions in Deaf Education*, v15 p36-39 2014

Wauters, Loes; Dirks, Evelien (2017). Interactive Reading with Young Deaf and Hard-of-Hearing Children in eBooks versus Print Books. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, v22 n2 p243-252 Apr 2017

Weaver, A. (2010). Personal, Portable, Multifunction-Devices and School Libraries. International Association of School Librarianship, Paper presented at the School Library Association of Queensland and the International Association of School Librarianship Conference incorporating the International Forum on Research in School Librarianship (Brisbane, QLD, Australia, Sep 27-Oct 1, 2010)

Wallace, Edward (2017). The Willingness to Prevent Obesity via Text Messaging among Low-Income African Americans Living in Single-Family Homes. *Health Educator*, v49 n1 p10-17 Spr 2017

Weeden, Shalynn; Cooke, Bethany; McVey, Michael (2013). Underage Children and Social Networking. *Journal of Research on Technology in Education*, v45 n3 p249-262 2013

Wilson, Joanne Elaine; McAloney, Kareena (2010). Upholding the Convention on the Rights of the Child: A Quandary in Cyberspace. *Child Care in Practice*, v16 n2 p167-180 Apr 2010

Winn, Matthew R. (2012). Promote Digital Citizenship through School-Based Social Networking. *Learning & Leading with Technology*, v39 n4 p10-13 Dec 2011-Jan 2012

Yardi, Sarita A. (2012). Social Media at the Boundaries: Supporting Parents in Managing Youth's Social Media Use. ProQuest LLC, Ph.D. Dissertation, Georgia Institute of Technology

Ybarra, Michele L.; Finkelhor, David; Mitchell, Kimberly J.; Wolak, Janis (2009). Associations between Blocking, Monitoring, and Filtering Software on the Home Computer and Youth-Reported Unwanted Exposure to Sexual Material Online. *Child Abuse & Neglect: The International Journal*, v33 n12 p857-869 Dec 2009

Vodopivec, Jurka Lepicnik (2011). Some Aspects of Teaching Media Literacy to Preschool Children in Slovenia from a Perception Standpoint of Teachers and Parents. *Acta Didactica Napocensia*, v4 n2-3 p69-78 2011

Zevenbergen, Robyn (2007). Digital Natives Come to Preschool: Implications for Early Childhood Practice. *Contemporary Issues in Early Childhood*, v8 n1 p19-29 2007

Zilka, Gila Cohen (2017). Awareness of eSafety and Potential Online Dangers among Children and Teenagers. *Journal of Information Technology Education: Research*, v16 p319-338 2017