

مدرسه علمیه حضرت زینب سلام الله علیها

کلاس شیخ حر عاملی

سطح دو

عنوان پژوهش:

نظارت والدین بر کودکان در ارتباط با رسانه‌های دیجیتال

پژوهش‌گران:

مژگان صائبی

۵۴۹۹۹۷۸۲۰۴

فاطمه منصوری

۴۴۲۰۷۰۹۳۱۶

ناهید حسنی

۴۴۲۰۵۰۰۶۳۸

سکینه زارع

۴۴۶۹۶۷۰۳۴۰

فاطمه دره زرشکی

۴۴۵۰۰۷۵۷۲۲

بهار ۱۳۹۶



۵.....	چکیده
۷.....	کلیات
۱۰.....	فواید و مضرات رسانه برای کودک
۲۰.....	اهمیت نظارت والدین بر ارتباط کودک با رسانه
۲۳.....	پیامدهای بودن و نبودن نظارت توسط والدین
۲۷.....	راهکارهای نظارت
۳۵.....	نتیجه
۳۷.....	منابع

چکیده

روزگاران قدیم شاید زمانی که کودکان مشغول تفریح بودند و عمده^۴ زمان سرگرمی آن‌ها بیرون از خانه و در جمع دوستان بود، کم‌تر کسی یا حتی هیچ کس تصور نمی‌کرد زمانی برسد که کم‌تر کوچه و محلی شاهد بازی و سرگرمی کودکان باشد و بیش‌تر زمان شبانه‌روز فرزندان درون منزل سپری شود و از این موضوع مهم‌تر این که باوجود دورهم بودن اعضای خانواده زیر یک سقف، کم‌تر صحبت و تعاملی بین اعضای یک خانواده رخ دهد. از جمله مواردی که امروز دغدغه^۵ محدودیت مکان و زمان و حتی هزینه را از ذهن بشر زدوده و با توان بی‌نهایت خود فاصله‌های دور را نزدیک و به‌عکس شاید فاصله‌های نزدیک را دور کرده، رسانه و ابزار آن است. البته این بدان مفهوم نیست که در روزگاران قدیم رسانه جایگاه و وجودی نداشته بلکه ابزار، کارکرد، سرعت، هزینه و نفوذ عمومی آن متفاوت بوده است. آنچه امروزه کارشناسان و خانواده‌ها را نگران کرده، نفوذ روزافزون رسانه‌های دیجیتالی بین خانواده و به‌ویژه کودکان است. این گسترش به اندازه‌ای است که به عقیده^۶ برخی‌ها موجب گسستگی بین روابط خانوادگی و حتی اجتماعی شده و افراد ازجمله کودکان که با سنین پایین تمیزی بین واقعیت و خیال قائل نمی‌شوند، در برابر حجم^۷ عظیمی از تهدیدهای فرهنگی قرار گرفته‌اند. رسانه‌ها نیز مانند بسیاری از تجهیزات دارای کارکرد مثبت یا منفی مطلق نیستند بلکه ظرفیت و قدرتی که در رسانه‌ها نهفته، هم زمینه^۸ اثربخشی مفید و هم زمینه^۹ آسیب‌های جدی را به‌وجود آورده‌اند. در بررسی کارکرد رسانه‌ها پژوهش‌های بسیاری انجام شده است که برخی بیش‌تر به کارکردهای مثبت و برخی بیش‌تر به کارکردهای منفی آن‌ها پرداخته‌اند. پژوهش پیش‌رو یک گردآوری از کارکردهای مثبت و منفی رسانه‌های دیجیتال و نیز راه‌کارهای مناسب نظارت والدین بر رفتار کودکان خود در ارتباط با این رسانه‌ها شامل فضای مجازی، تلویزیون و بازی‌های ویدئویی است.

کلیدواژه‌ها:

کودک، رسانه، نظارت، والدین

نتیجه

از آن‌چه در این پژوهش با توجه به منابع مختلف دانشگاهی گردآوری شد اهمیت توجه به رسانه‌های دیجیتال به‌روشنی مشخص می‌شود. این رسانه‌ها امروزه به شکل‌های مختلف به محیط خانه و خانواده نفوذ کرده و انجام

امور و پر کردن اوقات فراغت را به خود وابسته کرده‌اند و دوری از آن‌ها و پرهیز از ارتباط با آن‌ها به‌شیوه^۴ امری دیگر راه کارآمد و قابل اجرا برای خانواده‌ها به‌ویژه نسبت به کودکان نیست.

کودکان به‌سبب این‌که در سن پایین قابلیت تمییز قائل شدن بین واقعیت و تخیل را ندارند، به‌آسانی تحت تأثیر هیجان و محتوای بازی‌ها و برنامه‌های مختلف قرار می‌گیرند و غرق در اسطوره‌های مورد علاقه^۵ خود می‌شوند و همراهی والدین در شرح موارد به کودک کمک شایانی می‌کند.

والدین، خود نیز باید ضمن آگاهی از ماهیت رسانه‌های دیجیتال و کسب سطح مناسبی از سواد دیجیتال، به‌فکر اصلاح سبک زندگی خود و برخورد مناسب با مشکلات فرزندان باشند. آن‌ها باید بدانند کوچک‌ترین رفتار اشتباه و عجولانه موجب بی‌اعتمادی فرزند نسبت به آن‌ها و پنهان‌کاری از سوی او می‌شود و نظارت بر رفتار کودک در قبال رسانه‌ها از رفتار والدین نسبت به خود و درواقع ارتباط بین اعضا اثر می‌پذیرد. تربیت و پرورش کودک به بهترین شیوه برای کمک به رشد اجتماع، ثمره^۶ یک زندگی موفق برای والدین است و اهمیت به این موضوع به نگرش و دغدغه^۷ والدین نسبت به نظارت بر زندگی کودک خود بسیار کمک می‌کند.

باتوجه به پژوهش‌های مختلف، غالب نتایج نگرانی نسبت به آثار نامطلوب محصولات فرهنگی-رسانه‌ای مخرب و ازجمله بازی‌های رایانه‌ای بر روح و روان و حتی جسم کودک نشان می‌دهد و در این‌جا احتیاط حکم به رعایت اصول و شرایط جلوگیری از بروز آسیب‌های احتمالی می‌کند.

صرف اعتماد به برخی رده‌بندی‌های سنی ارائه‌شده برای بازی‌ها یا کارتون‌ها، اعتماد به کلپ‌های بازی و صاحبان آن‌ها، تکیه بر دارایی و اعتقاد به رفاه کودک، تکیه بر دانستنی‌های محدود خود، پی‌گیری سبک زندگی نو و به‌اصطلاح روشن‌فکرانه، بهانه‌جویی مانند مشغله و رفع تنهایی کودک و مانند این بهانه‌ها نمی‌تواند پوششی برای عدم نظارت بر عملکرد کودک از سوی والدین در ارتباط با رسانه‌ها باشد.

کودک هم‌چون مزرعه‌ای است آماده^۸ کشت که هنر و توان‌مندی والدین می‌تواند موجب رشد محصول مناسب آینده در این مزرعه شود و هرآن‌چه از بذر (چه سالم و چه ناسالم) در این مزرعه کشت شود، همان را کودک در بزرگسالی خود درو خواهد کرد.

منابع

- بازی‌های دیجیتال و خشونت، ماه‌نامه الکترونیکی مطالعات بازی دریاچه، شماره اول، خرداد ۱۳۹۵.
- بازی‌های دیجیتال و سلامت، ماه‌نامه الکترونیکی مطالعات بازی دریاچه، شماره چهارم، آبان ۱۳۹۵.
- پایش سبک زندگی (رصدنامه تحلیلی، علمی و اطلاع‌رسانی سبک زندگی)، شبکه‌های اجتماعی و تحول در سبک زندگی، شماره ۱، بهمن ۱۳۹۲، صص ۷۵-۱۲۳.
- حبیبی اصل، سعیده، خضرراه‌دوست، لیلا، با فرزندان در اینترنت، ویرایش اول تابستان ۱۳۹۲.
- طاهری، فائزه، درآمدی بر آسیب‌شناسی بازی‌های رایانه‌ای، مرکز توسعه فناوری اطلاعات و رسانه‌های دیجیتال، مؤسسه فرهنگی هنری تقارب و تبادل فرهنگی، تیرماه ۱۳۹۲.
- فصل‌نامه خانواده‌مفید، زمستان ۱۳۹۲، شماره ۲۳.
- گزارش روز کیهان، ۲۸ مرداد ۱۳۹۴، ص ۵.
- گزارش روزنامه کائنات، ۱ اردیبهشت ۱۳۹۲، شماره ۱۷۷۱.

مجله داخل پروازی شرکت هواپیمایی ایران (هما)، اثرات مثبت و منفی بازی‌های رایانه‌ای، شماره ۹۷، فروردین ۱۳۹۳.

آذر، احمدرضا، جهنم رسانه‌ها، روزنامه نسل فردا، شماره ۴۹۵۴، ۱۵ مهر ۱۳۹۴.

احمدزاده، زهرا، عبدی‌مقدم، سعید، فرخی، احمد، تأثیر بازی‌های رایانه‌ای و بومی-محلی بر هماهنگی چشم و دست کودکان ۷ تا ۱۰ ساله، رفتار حرکتی، شماره ۱۵، بهار ۱۳۹۳، صص ۶۱-۷۲.

اسداله‌پور، امین و همکارانش، رده‌بندی سنی بازی‌های رایانه‌ای از دیدگاه روان‌شناختی: مطالعه‌ای به روش دلفی، تازه‌های علوم‌شناختی، سال ۱۱، شماره ۲، سال ۱۳۸۸، صص ۸-۱۸.

امیری، حسن، افشاری، کریم، نقش انجام بازی‌های رایانه‌ای و اختلالات رفتاری کودکان، همایش منطقه‌ای روان‌شناختی کودک و نوجوان، دانشگاه آزاد اسلامی واحد کرمانشاه، ۱۳۹۰.

خفاجه، حسن، شبکه هدهد و تربیت کودک، خانه هنر و رسانه دفتر تبلیغات خراسان رضوی، تابستان ۱۳۹۵.

درودی، هما، رمضانی، نادیا، بررسی نقش تلویزیون در تحکیم ارزش‌های ادبیات کودکان و نوجوانان، مطالعات رسانه‌ای، سال دهم، شماره ۲۹، تابستان ۱۳۹۴، صص ۳۷-۵۲.

دلبری، مسعود، محمدزاده، حسن، دلبری، محمود، تأثیر بازی رایانه‌ای بر بهره‌هوشی، زمان واکنش و زمان حرکت نوجوانان، رشد و یادگیری حرکتی-ورزشی، شماره ۴۲، تابستان ۱۳۸۸، صص ۱۳۵-۱۴۵.

شاوردی، ته‌مین، بررسی وضعیت کلوپ‌های بازی‌های ویدئویی و نظرات مسئولین آن‌ها، پژوهش‌نامه علوم اجتماعی، سال چهارم، شماره اول، بهار ۱۳۸۹، صص ۸۳-۱۰۵.

شاوردی، ته‌مین، شاوردی، شهرزاد، بررسی نظرات کودکان، نوجوانان و مادران نسبت به اثرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای، فصل‌نامه تحقیقات فرهنگی، دوره دوم، شماره ۷، پاییز ۱۳۸۸، صص ۴۷-۷۶.

عبدی، اکبر، عربانی‌دانا، علی، حاتمی، جواد، پرند، اکرم، اثربخشی بازی‌های رایانه‌ای شناختی بر بهبود حافظه کاری، توجه و انعطاف‌پذیری شناختی در کودکان مبتلا به ADHD، فصل‌نامه کودکان استثنایی، سال

چهاردهم، شماره ۱، سال ۱۳۹۲، صص ۱۹-۳۳.

عظیمی، محمدحسین، شکرخواه، یونس، کودک، رسانه و ارتباط متقابل، فصلنامه علوم و فنون مدیریت اطلاعات، سال اول، شماره اول، زمستان ۱۳۹۴، صص ۶۹-۹۴.

عیدی‌زاده، طاهره، سواد رسانه‌ای و انتخاب بازی‌های رایانه‌ای، علوم اجتماعی، شماره ۶۹، آذر ۱۳۹۲، صص ۸۳-۸۸.
مهدوی‌نژاد، محمدجواد، بمانیان، محمدرضا، امینی، معصومه، ارائه الگوها و روش‌های مطلوب تبدیل شهر تهران به شهر آموزش‌دهنده (با تأکید بر اصول و تجارب جهانی)، مدیریت شهری، شماره ۳۱، بهار و تابستان ۹۲، صص ۸۳-۱۰۶.

نوری، اعظم، عوامل تضعیف استحکام خانواده، طهورا فصلنامه‌ای در عرصه مطالعات زنان و خانواده، شماره ۶، تابستان ۱۳۸۹، صص ۸۷-۱۱۴.

هاشمیان‌نژاد، فریده، ویسی، نصرالله، شیرکوند، ناصر، عاشوری، جمال، مقایسه اثربخشی آموزش نوروپدیک و بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی توجه پیوسته و برنامه‌ریزی دانش‌آموزان مبتلا به اختلال نقص توجه، مجله علمی پژوهشی دانشگاه علوم پزشکی اراک، سال ۱۸، شماره ۸، آبان ۱۳۹۴، صص ۸۱-۹۲.

سایت پلیس فتا: www.cyberpolice.ir/learning/57561