

دو روی سکه:

که صاحب این نرم‌افزار است. یا در اینستاگرام صفحات افراد مشهور خرید و فروش می‌شود و با آن‌ها کلاه‌برداری می‌کنند. البته این شبکه‌ها، هم کارایی مثبت دارد هم منفی؛ باید دید ما چه‌طور می‌خواهیم از آن استفاده کنیم. در واقع ما ابزارهای بسیار پیشرفته‌ای در اختیار داریم که هیچ شناختی از آن نداریم و نحوه استفاده، فرهنگ و چهارچوب آن را نمی‌دانیم. تاثیر این ناآگاهی حتی در پزشکی هم دیده می‌شود و به فراگیرترین مشکل ارتوپدی کشور یا «سندروم گردن پیامکی» تبدیل شده‌است. شما با چه حالت و زاویه‌ای تلفن همراه خود را در دست می‌گیرید؟! به‌طور طبیعی حدود ۳ تا ۴ کیلوگرم وزن سر روی گردن است اما هنگام کار با گوشی اگر در وضعیت درست قرار نگیریم، گردن حدود ۳۰ کیلوگرم وزن را باید تحمل کند. اما ابعاد این عدم شناخت بسیار گسترده‌تر از این موارد است.

مخدرهای دیجیتال:

در حال حاضر با مخدرهای جدیدی روبه‌رو هستیم که از راه خون و دستگاه تنفسی مصرف نمی‌شوند بلکه مخدرهای دیجیتال امروز از طریق هدفون‌ها وارد مغز بچه‌ها می‌شوند. متأسفانه تولیدکنندگان این مخدرها شرکت‌های خاصی هستند و انواع مختلف آن را در دسترس گذاشته‌اند. یکی از آن‌ها، شرکت «IDOSEL» است که سایت آن هنوز فیلتر نشده و مخدرهای زیادی را با عناوین مختلف ارائه می‌کند؛ حتی بچه‌ها از طریق این مواد می‌توانند روابط جنسی را تجربه کنند. در سایت آپارات اگر مخدر دیجیتال را جست‌وجو کنید، نمونه‌های رایگان زیادی به شما نشان داده خواهد داد. جهت استفاده فقط یک هدفون لازم است و یک پارچه که روی چشم قرار بگیرد تا تمرکز زیاد شود. این‌ها ابزارهای واقعی هستند که متأسفانه در جامعه زیاد شده‌اند و باید آن را به‌عنوان یک هشدار، جدی گرفت.

چیزی که از این‌ها خطرناک‌تر و دردناک‌تر به نظر می‌رسد وجود این مخدرها در بازی‌های کامپیوتری است. بازی‌هایی که بچه‌ها استفاده می‌کنند و متأسفانه ما به‌عنوان پدر، مادر یا معلم نمی‌شناسیم. ما به بچه‌ها پول می‌دهیم تا برای خودشان بازی بخرند. بدون توجه به چگونگی آن. آیا ممکن است غذایی را از بیرون بخریم و نجشیده به فرزندمان بدهیم تا بخورد؟ گاهی دیده‌اید بچه‌ها نمی‌توانند از پای بازی بلند شوند؟ مثلاً بچه‌ای که گرسنه است، تشنه است، خودش را خیس کرده ولی از مقابل کامپیوتر بلند نمی‌شود. فکر نمی‌کنید این چیزی بیشتر از جذابیت یک بازی است؟

در شروع مراسم، «محمد رضا حکاک‌زاده» ضمن خوش‌آمدگویی به حاضرین و دکتر «کاوه منگلی» به‌عنوان کارشناس ارتباطات و رسانه شبکه خبر، رشد فوق‌العاده فضای مجازی در سال‌های اخیر و تاثیراتش بر رفتار، کردار و اخلاق نسل آینده را ضرورتی بر تشکیل این جلسه دانست. هم‌چنین اشاره کرد بالا بردن سواد رسانه‌ای و چگونگی استفاده مناسب و مطلوب از آن کمک می‌کند تا آمادگی روبه‌رویی با زلزله ناشی از تغییرات پی‌درپی فضاهای مجازی را داشته باشیم.

کاوه منگلی: اتفاقاتی در حال رخ دادن است که ما کاملاً از آن بی‌خبریم، فرزندان ما بسیار از ما جلوتر هستند و اطلاعاتی دارند که ما نداریم. متأسفانه این فاصله اطلاعاتی روزبه‌روز در حال افزایش است. از سال ۱۳۹۴ دگردیسی بزرگی در فضای مجازی اتفاق افتاده که هیچ‌کس نه انتظار و نه آمادگی آن را داشته است. در کشور ۸۰ میلیونی ما تقریباً ۱۵۰ میلیون سیم‌کارت ثبت‌نام شده که حدود ۸۳ میلیون آن‌ها فعال است. این تعداد گوشی‌های هوشمند فقط تلفن همراه نیست بلکه همه‌ای است که از آن به‌عنوان «زلزله دیجیتال» نام می‌بریم و تک‌تک خانه‌ها، فرزندان، همسران و اعضای خانواده ما با آن مواجه شده‌اند.

بیشترین استفاده از تلفن‌های همراه، شبکه‌های اجتماعی مثل تلگرام، واتس‌آپ و بسیاری از شبکه‌های دیگر است که ما نمی‌شناسیم ولی فرزندانمان به آن‌ها دسترسی دارند. آیا می‌دانید این شبکه‌های اجتماعی هنگام نصب از ما مجوز می‌گیرند تا به اطلاعات و عکس‌های گوشی ما دسترسی پیدا کنند؟ وقتی یک عکس در تلگرام می‌گذاریم دیگر مالکیت آن برای ما نیست بلکه متعلق به شرکتی است

در خیلی از این بازی‌ها سوءنیت وجود دارد که اغلب هدفشان بنیان خانواده است؛ بنیان یک جامعه هم خانواده است و اگر خانواده منهدم شود جامعه چیزی برای از دست دادن نخواهد داشت.

حال ما این آسیب‌ها را می‌شناسیم اما نمی‌توانیم استفاده از این بازی‌ها را برای کودکان کاملا نهي کنیم بلکه باید جایگزین داشته باشیم. این جایگزین می‌تواند بهره‌گیری از بازی‌های آموزشی یا Educational Games باشد که گران‌ترین نرم‌افزارهای موجود هستند و تنها جنبه سرگرمی ندارند. نرم‌افزارهایی که بر مبنای آموزش، طراحی شده‌اند و یادگیری را تسهیل می‌کنند.

چند بازی مخرب:

نمونه‌های زیادی از بازی‌ها با آثار مخرب وجود دارد که برخی از رایج‌ترین آن‌ها در ایران شامل موارد زیر است:

- آیا بازی «Silent Hill» را می‌شناسید؟ کابالا یکی از فرقه‌های انحرافی یهود و مبنای آن تناسخ و شکستن روح است و نوعی جادوی معروف به «جادوی سیاه» را آموزش می‌دهد. آیا کسی حاضر است فرزند خود را به کلاس‌های آموزشی این فرقه بفرستد؟! اما به فرزند خود پول می‌دهیم تا بازی را بخرد. آن‌قدر مفاهیم این فرقه در مراحل بازی، تکرار می‌شود که در نهایت با تمام شدن بازی، فرزند ما آگاهانه یا ناآگاهانه یک کابالیست کامل است.

- بازی «GTA» که در ظاهر یک ماشین بازی ساده است اما در واقع یک بازی اکشن محسوب می‌شود که در آن، یک زندانی آزاد شده برای کسب درآمد هر کاری را که بگویند، انجام می‌دهد. انواع جنایات همراه با تصویر به کودک نشان داده می‌شود و خود کودک با زدن کلید این کارها را انجام می‌دهد.

- در بازی «God Of War» سیر تکاملی یک مفهوم امانیستی (انسان‌مداری) مشاهده می‌شود. کودک نمی‌داند که امانیسم چیست اما یاد می‌گیرد که انسان می‌تواند خدا شود و خدایان را بکشد.

استفاده از این بازی و بازی‌های مشابه دیگری مثل «Lady popular»، «Splinter Cell»، «Prince Of Persia»، «Darksiders» و «cater strick»... متأسفانه در کشور ما زیاد دیده می‌شود.

در این بازی‌ها مفاهیمی مثل خشونت، استفاده از مواد مخدر، ترس و وحشت، نقض ارزش‌های دینی، هنجارشکنی و ... طراحی شده است. هم‌چنین در خیلی از این بازی‌ها سوءنیت وجود دارد که اغلب هدفشان بنیان خانواده است؛ بنیان یک جامعه هم خانواده است و اگر خانواده منهدم شود جامعه چیزی برای از دست دادن نخواهد داشت. اما علاوه بر این، آن‌چه برخی از این بازی‌ها را برای بالای ۱۸ سال ممنوع می‌کند، سم بسیار خطرناکی به نام ناامیدی است که فرد را تا مرز خودکشی هم پیش می‌برد. ما والدین حوصله نداریم بازی کنیم و تا مراحل بالاتر برویم و جزییات را ببینیم ولی کودک با علاقه بسیار، بازی را تا آخرین مرحله انجام می‌دهد و ما غافلیم. بچه‌های ما GTA بازی می‌کنند در حالی که نظام رده‌بندی بازی‌ها در خود آمریکا، این بازی را برای افراد بالغ و بالای ۱۸ سال مناسب می‌داند. متأسفانه ما «SA» یعنی «نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در ایران» را نمی‌شناسیم. در این رده‌بندی حتی اگر کسی به سن ۱۸ سال هم برسد تا ۲۵ سال محدودیت بازی وجود دارد. بنابراین بحث نظارت بر بازی‌ها در انتخاب و خرید آن بسیار مهم است. این نظارت حتی در جست‌وجوهای اینترنتی نیز باید باشد.

متأسفانه ما «SA» یعنی «نظام رده‌بندی بازی‌های رایانه‌ای در ایران» را نمی‌شناسیم. در این رده‌بندی حتی اگر کسی به سن ۱۸ سال هم برسد تا ۲۵ سال محدودیت بازی وجود دارد.



ما والدین حوصله نداریم بازی کنیم و تا مراحل بالاتر برویم و جزییات را ببینیم ولی کودک با علاقه بسیار، بازی را تا آخرین مرحله انجام می‌دهد و ما غافلیم.

بازی‌های آموزشی:

بازی‌های آموزشی آن قدر حرفه‌ای شده‌اند که می‌توان فرآیند آموزش را، حتی در سخت‌ترین دروس مثل ریاضیات، زبان انگلیسی و عربی، به آن‌ها سپرد.

در واقع این نرم‌افزارها دروس مختلف را به صورت ساده و جذاب آموزش می‌دهند. سایت‌هایی مثل Learning Games For Kids، PV IIST OF WORK starfall نیز بازی‌های زیادی را برای آموزش جغرافیا، ریاضیات، زبان و ... به کودکان طراحی کرده‌اند. البته بازی‌ها حتی با رعایت تمام نکات گفته شده، باید روی تبلت پدر و مادر باشد و هفته‌ای چند ساعت به بچه‌ها داده شود.

موتورهای جست‌وجوگر:

شما به‌عنوان معلم و مدیر که برای دانش‌آموزان تحقیق علمی تعیین می‌کنید به این فکر کرده‌اید که چگونه باید این تحقیق را انجام دهند؟ آیا می‌دانید که در قوانین Google Search نوشته شده افراد زیر ۱۸ سال حق استفاده از موتور جستجوی گوگل را ندارند؟ «KIDS REX» و «CHILDSEAR» جستجوگرهایی هستند که شبیه گوگل طراحی شده‌اند اما با فیلتر سنی مناسب برای بچه‌ها.

توصیه آخر:

نکته مهم این‌که کامپیوتر و تبلت باید در فضای عمومی خانه باشد، بچه‌ها صاحب آن‌ها نیستند و فقط اجازه دارند از آن استفاده کنند. پدر و مادرها فکر می‌کنند فرزندشان فقط مقابل کامپیوتر نشسته، در حالی‌که این یک درگاه است و وقتی بچه‌ها وارد آن می‌شوند ممکن است از هر جایی سر درآورند. این درست نیست که افتخار کنیم فرزندمان صبح تا شب مشغول کار با کامپیوتر است و به کوچه و خیابان نمی‌رود. کامپیوتر می‌تواند از محیط‌های نامناسب بیرون خانه کشف‌تر باشد و به‌عنوان یک تسهیل‌گر در اختیار همگان است؛ فرزند ما در اینترنت از نحوه پخت قرمه‌سبزی تا نحوه ساخت بمب اتم را می‌تواند بیاموزد. بنابراین اول باید دقت کنیم چه چیزی را می‌خواهیم به فرزندمان یاد بدهیم، سبک بازی را بشناسیم و درنهایت بدانیم کدام بازی می‌تواند به فرزند ما خلاقیت بدهد. بعضی از بازی‌ها به ما راه‌کار می‌دهند تا به هدف برسیم ولی بعضی از آن‌ها راه‌کار ندارد و خودمان باید به هدف برسیم که سبب ایجاد خلاقیت می‌شود.

حال ما این آسیب‌ها را می‌شناسیم اما نمی‌توانیم استفاده از این بازی‌ها را برای کودکان کاملاً نهي کنیم بلکه باید جایگزین داشته باشیم. این جایگزین می‌تواند بهره‌گیری از بازی‌های آموزشی یا Educational Games باشد که گران‌ترین نرم‌افزارهای موجود هستند و تنها جنبه سرگرمی ندارند. نرم‌افزارهایی که بر مبنای آموزش، طراحی شده‌اند و یادگیری را تسهیل می‌کنند. البته باید توجه داشت که محتوای این آموزش‌ها نیز متناسب با سن بچه‌ها هست یا نه؟ مثلاً نرم‌افزار رایگانی به اسم «آرایش غلیظ» وجود دارد که شرکتی ایرانی آن را ساخته و برای بچه‌های سه تا چهار سال طراحی شده است و به دختر بچه‌ها یاد می‌دهد که چگونه باید آرایش کنند و جذاب شوند. آیا لزومی وجود دارد که یک بچه مفاهیم آرایش و خودآرایی را با دقت بیاموزد؟ مفهوم مناسب‌تری برای یادگیری نیست؟ پس باید توجه کرد که بازی‌های آموزشی خوب، رایگان نیستند ولی بازی‌های دیگر رایگان و فراوان هستند.

بعضی از بازی‌ها ابزار مناسبی برای آموزش هستند. یکی از این بازی‌ها «Simcity» است که بچه‌ها در قالب شهردار یک شهر مدیریت استراتژیک را فرا می‌گیرند. یا بازی «دژپاد» (دژ آسمانی) که تولید ایران است، در رده‌بندی بازی‌های استراتژیک مقام اول را کسب کرده است. در زمینه ساخت پل، بازی جالبی به اسم «Build a bridge» وجود دارد که مصالح محدود به ما می‌دهد و می‌خواهد که با آن بهترین راه را برای پل‌سازی پیدا کنیم. یا بازی «مزرعه رایگان من» برای بچه‌های کوچک است که سرمایه‌گذاری، برنامه‌ریزی، ذخیره‌سازی و ... را غیرمستقیم به آن‌ها آموزش می‌دهد. در سایت «code.org» برنامه‌نویسی را به ساده‌ترین شکل با زبان فارسی و کاراکترها و انیمیشن‌های مورد علاقه کودکان یاد می‌دهد که اگر این بازی را، هر شش ماه روزهی بیست دقیقه بازی کنند یک برنامه‌نویس خبره می‌شوند.

شما به‌عنوان معلم و مدیر که برای دانش‌آموزان تحقیق علمی تعیین می‌کنید به این فکر کرده‌اید که چگونه باید این تحقیق را انجام دهند؟ آیا می‌دانید که در قوانین Google Search نوشته شده افراد زیر ۱۸ سال حق استفاده از موتور جستجوی گوگل را ندارند؟

