



博鳌亚洲论坛2013年年会 7 日开幕

平板电脑成孩子宠儿 利弊大小尚没有定论

“触摸屏一代”：不应压制需引导

文 / 欧飒

当蹦蹦跳跳闹个不停的孩子坐到电视前,立刻就变得安静老实,视周围一切如无物。这种现象曾被美国教育专家珍妮·希利称为“僵尸效应”。

如今,能把孩子变成“僵尸”的电器添加了新成员:智能手机和平板电脑。这类以触摸屏为特征的装置问世时间不长,却已成为许多孩子爱不释手的玩伴,造就“触摸屏一代”。

对专家来说,触摸屏装置对孩子的影响正成为研究新课题。



平板电脑成为许多儿童生活中的“玩伴”

互动有助培养认知

如今,平板电脑是许多孩子日常生活中不可缺少的“伙伴”。与智能手机相比,平板电脑的触摸屏更大,更便于低龄儿童略显笨拙的小手准确触碰到操作位置。

孩子学习操作电脑鼠标或电视遥控器时,要花些时间才能建立起他们手上动作与屏幕画面之间联系,但是用触摸屏装置,即便是蹒跚学步的幼儿也能立刻学会操作,让屏幕上的汽车跑,小虫爬,“拿起”刷子画画……在不少家庭中,孩子是玩这些装置的“专家”。

美国范德比尔特大学发展心理学专家若尔让·特罗塞思的实验证明,对于蹒跚学步的孩子,即两岁左右儿童,屏幕互动性有助于培养认知能力。

新美国基金会早期教育项目主任丽萨·格恩齐认为,一款好的触摸屏装置应用能促进儿童大脑活动。不过,她提醒,孩子与父母间的互动是发挥触摸屏技术优势的关键,触摸屏装置不能取代父母对孩子的言传身教,特别是对幼儿。

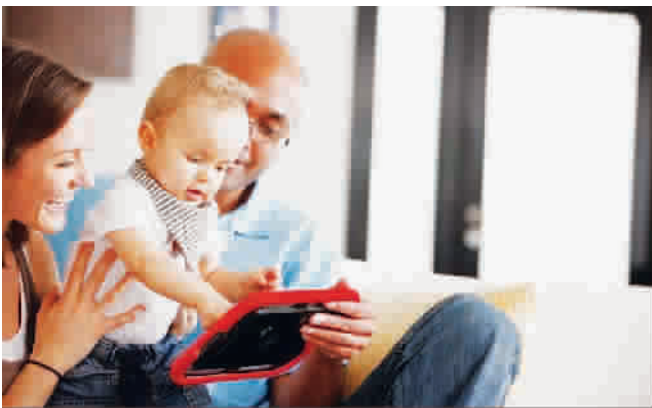
格恩齐在著作《屏幕时间:电子媒体如何影响幼儿》中写道,两岁以下儿童需要与真人互动,作为学习的基础。

多数家长态度谨慎

琼·甘兹·库尼中心曾邀请一些5岁儿童使用一款教单词的苹果教育应用,结果发现这些孩子的词汇量平均增加27%。另一款针对3岁孩子的类似应用效果同样不错,帮助孩子们提高词汇量17%。

库尼中心最近开展一项研究,比较儿童阅读纸质读物和电子读物的效果区别。研究得出结论:纸质读物对培养低龄儿童学习专注力更有效,对于大一些的儿童,电子读物则更能激发他们的阅读兴趣。

尽管一些研究显示触摸屏装置对提高儿童认知能力有一定好处,但究竟是否利大于弊尚无定论。根据美国《大西洋月刊》编辑汉娜·罗辛观察,美国家长对孩子使用触摸屏装置大多采取保守态度。



家长应引导孩子接触电子产品



从小就接触数码技术的孩子们对电子产品兴趣浓厚

资深儿童媒体研究员巴克莱特纳去年春天邀请数十名儿童应用开发者聚会,让他们与一些家长和孩子见面,收集用户反馈。这些开发者不少带着自己的年幼孩子赴会。

罗辛本以为那些开发者支持孩子使用触摸屏装置,但询问结果让她吃惊。

有一名女教师开发了一款应用,用于帮助教孩子拼单词。罗辛问这名开发者,她的孩子玩什么应用,以便介绍给自己那三个爱玩触摸屏装置的孩子。这名开发者答道,她只让孩子玩“肯定有教育意义”的应用,而且只允许孩子周末玩,且玩半小时就要休息一会儿。

罗辛又问了几名开发者,得到类似回答。一人说,只让孩子坐飞机或乘汽车长途旅行时玩,另外一人说只让孩子每天玩半小时。

《华尔街日报》记者本·沃森说,他没收了孩子的iPad,因为孩子玩起来太投入,叫名字都不答应。

罗辛说:“虽然技术在我们的生活中变得无处不在,美国的父母们对技术可能对孩子产生的影响不是放松提防,反而变得更加谨慎。”

借助兴趣促进学习

与众多家长和学者对触摸屏装置所持的谨慎态度相比,教育专家马克·普兰斯基的态度颇为激进。

普兰斯基创造出“数码原住民”一词,指大规模引进数码技术期间或之后出生的人。这部分人从小就接触数码技术,对数码技术的理解比其他人深刻得多。

与“数码原住民”相对应的“数码外来户”则指较早出生,较晚才接触数码技术的人。

普兰斯基认为今天的孩子与过去不同,主张借助孩子们对技术的热情促进他们学习。

普兰斯基说:“战争将会结束,数码原住民将获得胜利。”言外之意是不必压制孩子对数码产品的喜爱,要顺其自然。

普兰斯基从不限制7岁儿子玩什么,对书、电视、乐高积木、电视游戏“一视同仁”。尽管他觉得儿子看的某些电视节目是“愚蠢的垃圾”,但只要孩子爱看就让他看。

他说:“我们现在生活在一个屏幕时代,对孩子说‘我希望你看书,讨厌你看屏幕’行不通。那只能反映出我们自己的偏见和喜好。那只是害怕改变,害怕被淘汰的表现。”

《大西洋月刊》编辑罗辛尝试用半年时间,按普兰斯基的态度对待4岁儿子吉迪恩和触摸屏装置。

罗辛把iPad与遥控小汽车、乐高积木等玩具一起放在玩具箱里,让孩子随意挑选。实验第一天,吉迪恩早晨8时就开始玩iPad,玩了45分钟。随后,他在每天早上、从幼儿园回到家里,以及晚上睡觉前,都要玩一阵。这样的情况持续10天后,他对iPad的新鲜感消失,不再着迷,对待iPad就像其他玩具一样。又过了一些日子,他彻底忘了有这么一件玩具,大约6个星期没去碰它。

家长莫忘两项原则

格恩齐在《屏幕时间:电子媒体如何影响幼儿》一书中提出“3C原则”,告知家长应如何引导孩子接触屏幕装置。

“3C”指内容(content)、环境(context)、孩子(child)。格恩齐认为,家长要帮助孩子选择合适的内容观看,看屏幕的时间应该控制,不能超过孩子与家长和其他人交流的时间,还要根据每个孩子的具体情况作出相应指导。

美国心理学家和教育专家拉里·罗森的研究显示,孩子过多与移动装置打交道会影响他们的创造力和想象力。

罗森建议家长按5比1原则安排孩子玩移动装置的时间,即每玩1分钟,要做5分钟其他活动。

相关链接

儿童游戏应用 增长速度惊人

美国非营利儿童事务机构“常识媒体”2011年调查显示,美国39%的2到4岁孩子以及52%的5到8岁孩子玩过触摸屏装置。

苹果应用商店(App Store)诞生后,儿童游戏应用以每天数十个的速度增加。按资深儿童媒体研究员沃伦·巴克莱特纳粗略估计,这类应用眼下超过4万个,这还没算谷歌商店(Google Play Store)中的数千个儿童游戏应用。

研究屏幕影响 还在电视阶段

由于智能手机和平板电脑这类互动式屏幕装置诞生时间不长,目前还缺乏相关研究。大部分针对“屏幕对儿童影响”的研究还停留在探讨电视对儿童的影响。

研究人员认为,儿童看电视时头脑活动减少,处于一种类似“盯着白墙看”的状态。而威斯康星大学-麦迪逊研究媒体和注意力的希瑟·吉尔柯利安说,看电视时的心理状态类似看一本让人着迷的书,其实是聚精会神,头脑活跃。

阿默斯特马塞诸塞大学儿童媒体专家丹·安德森用实验证明,达到一定岁数的儿童能在看电视时产生活跃的认知活动。

20世纪80年代,安德森招募大约100名儿童参与实验。他给一组2岁至5岁儿童看美国经典教育节目《芝麻街》。他编辑影片,打乱片中场景出现次序,然后观察孩子看节目的反应。

安德森发现,孩子们看到出现次序不对场景时,视线更容易离开电视。一些孩子甚至抱怨电视坏了。

安德森后来用编辑过的幼儿电影片《天线宝宝》对6个月至24个月的孩子重复这项实验,发现不到12个月的孩子看不出片中出现次序不对的情景,如一个天线宝宝接到球,接着另一个天线宝宝扔出球。到18个月时,孩子看到这类情景会看向别处。

本刊主编 汪一新 卫蔚

(本刊除“论坛”及本报记者署名文章外,均由新华社供稿)