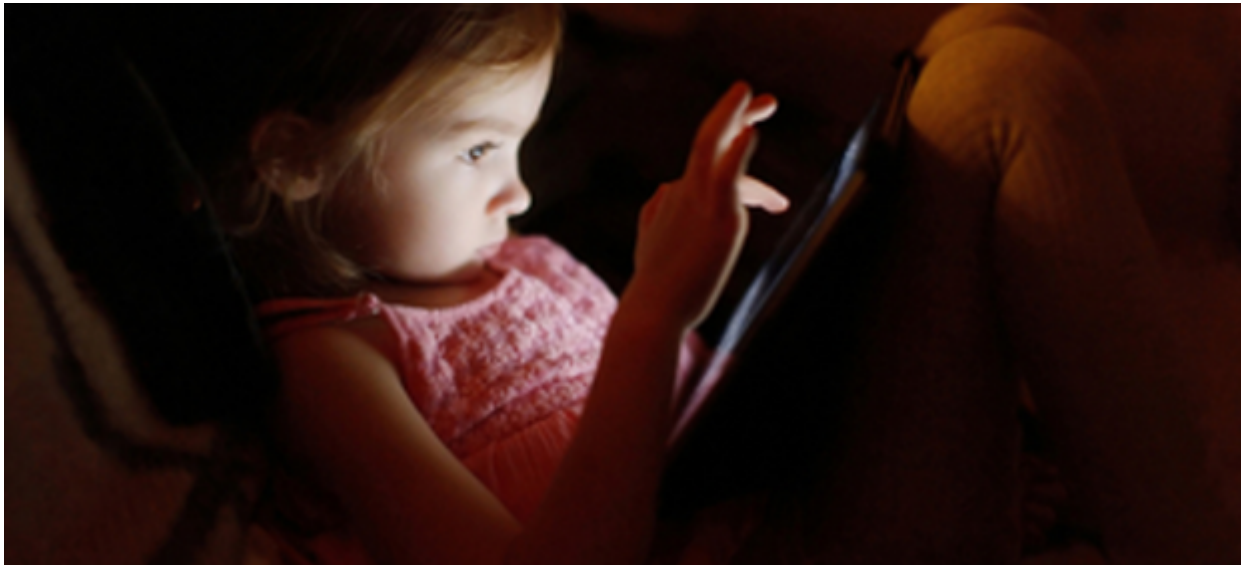


## Γιατί δεν πρέπει να δίνουμε tablet στα νήπια: Τι κινδύνους εγκυμονεί η χρήση από μικρή ηλικία

/ [Επιστήμες, Τέχνες & Πολιτισμός](#)



Σε πρόσφατο άρθρο τους οι New York Times, επισημαίνουν μία αισθητή αύξηση στο χρόνο που περνάνε τα νήπια μπροστά στην οθόνη, είτε tablet, είτε έξυπνων κινητών. Πόσο ασφαλές είναι αυτό όμως και τι επίδραση μπορεί να έχει στα παιδιά καθώς μεγαλώνουν;

Όπως επισημαίνει σε σχετικό άρθρο το LiveScience, στην πραγματικότητα, υπάρχουν αρκετές εφαρμογές που έχουν αναπτυχθεί ειδικά για τα παιδιά ενός και δύο ετών και ακόμη ένα-ετών, αλλά η επίσημη καθοδήγηση από την Αμερικανική Παιδιατρική Εταιρεία δηλώνει ότι: «θα πρέπει να αποφεύγεται η τηλεόραση και άλλα μέσα ψυχαγωγίας με οθόνη στα βρέφη και τα παιδιά ηλικίας κάτω των δύο ετών»

Γιατί όμως η ηλικία αυτή αποτελεί ορόσημο; Οι Ευρωπαίοι ερευνητές έχουν διαφορετικές απόψεις σε κάθε χώρα. Στη Γερμανία, ορισμένοι παιδοψυχολόγοι συμβουλεύουν ότι η χρήση της οθόνης θα πρέπει να αποφεύγεται μέχρι την ηλικία των έξι ετών, στη Φινλανδία και σε άλλες Σκανδιναβικές χώρες, δεν θέτουν κάποιο όριο, ενώ στην Ισπανία και την Πολωνία, ορίζουν τα 2 χρόνια ως το κατώτατο όριο.

Όλοι επεσήμαναν ωστόσο, ότι το να βάζουμε στο ίδιο τσουβάλι την παθητική παρακολούθηση τηλεόρασης με την διαδραστική και συμμετοχική χρήση των smartphones, tablets, βιντεοπαιχνιδιών και Leapsters φαίνεται παράλογο.

Φαίνεται ότι, κάπως ειρωνικά, παρόλο που η παγκόσμια αγορά έχει αναπτύξει την συγκεκριμένη, τεχνολογία είμαστε ακόμα πολύ μακριά από την επίτευξη μιας παγκόσμιας συναίνεσης σχετικά με την ηλικία στην οποία επιτρέπεται η χρήση οθόνης.

Οι οθόνες είναι ουσιαστικά μια επιφάνεια που δημιουργεί και περιέχει ένα εναλλακτικό κόσμο. Πρέπει λοιπόν να σκεφτούμε τις έννοιες που εμφανίζονται σε αυτό τον «άλλο κόσμο» και να σκεφτούμε αν τα παιδιά κάτω των δύο ετών μπορούν να τις κατανοήσουν με έναν τρόπο που θα μπορούσε να έχει ένα νόημα, και θετικό αντίκτυπο στην ανάπτυξή τους.

Για παράδειγμα, αυτό είναι αποδεδειγμένο ότι παρά το γεγονός ότι έχουν μόνο έξι μήνες διαφορά, τα παιδιά 3 ετών ξεπερνούν σταθερά τα παιδιά 2μισι ετών στην κατανόηση της σχέσης ανάμεσα σε ένα σύμβολο και μια πραγματική αναπαράσταση ενός αντικειμένου.

Έρευνα από την Τζούντι Ντελόουτς του Κέντρο Μελέτης του Παιδιού στο Πανεπιστήμιο της Βιρτζίνια και τους συνεργάτες της, δείχνουν ότι μερικά παιδιά κάνουν και λάθη στην κλίμακα, για παράδειγμα, εκλαμβάνοντας τα αυτοκίνητα παιχνίδια για πραγματικά αυτοκίνητα.

Επίσης οι παιδοψυχολόγους τονίζουν ότι οι διαδραστικές εφαρμογές μπορούν να παρεμβαίνουν στην ικανότητα κατανόησης ιστοριών του παιδιού, κυρίως επειδή όταν οι γονείς διαβάζουν το βιβλίο στο παιδί τους τείνουν να επικεντρώνονται περισσότερο στα διαδραστικά στοιχεία από ό, τι στην ιστορία, κάτι που δεν θα συνέβαινε με ένα τυπωμένο βιβλίο.

Δεν έχει σημασία πόσο ακριβές και εξατομικευμένο θα είναι το λογισμικό, δεν μπορεί ποτέ να παρουσιάσει το εύρος και την ποιότητα των γλωσσικών σημάτων ενός ανθρώπινου ομιλητή. Η ικανότητα να δοκιμάσει να μιμηθεί τον ήχο και τις εκφράσεις του προσώπου, τις χειρονομίες, τους ήχους της φωνής και τη γλώσσα του σώματος του γονιού, είναι ζωτικής σημασίας για την ανάπτυξη των γλωσσικών ικανοτήτων.

Από την άλλη, οι τεχνοκράτες, θα μπορούσαν να υποστηρίξουν ότι, δεδομένης της δημοτικότητας των tablet τόσο στους ενήλικες όσο και στα μικρά παιδιά, θα μπορούσε να χρησιμεύσει για να τους φέρει κοντά. Όμως εδώ τίθεται θέμα

ποιότητας, αφού συνήθως τα τυπωμένα βιβλία περνάνε από σκληρή ανταγωνιστική διαδικασία αξιολόγησης από ομότιμους εμπειρογνώμονες με μεγάλη εμπειρία στο είδος, που συμβουλεύουν σχετικά με την ποιότητα του βιβλίου πριν από τη δημοσίευση. Αντίθετα οι κριτικές των παιχνιδιών στο App Store σίγουρα δεν γίνονται από παιδοψυχολόγους.

Επίσης η μονόπλευρη απεικόνιση του κόσμου στα λογισμικά που απευθύνονται σε παιδιά, είναι ένα άλλο σημαντικό ζήτημα, αφού οι ενήλικες και συνομήλικοι τους παρουσιάζουν πολύπλοκες συμπεριφορές που δεν συμπίπτουν πάντα με τα πρότυπα των ψηφιακών εφαρμογών και είναι αδύνατο να προβλεφθούν και να μοντελοποιηθούν.

Πολλοί θα υποστηρίξουν ότι ορισμένες εφαρμογές υπάρχουν απλά για να ψυχαγωγούν τα παιδιά και να βρίσκουν για λίγο την ησυχία τους οι γονείς. Ωστόσο κατά πόσο αυτό το υλικό είναι κατάλληλο για την ψυχαγωγία των νηπίων, όταν οι περισσότεροι γονείς δεν γνωρίζουν καν ποια είναι τα ιδανικά επίπεδα φωτεινότητας της οθόνης, ώστε να μην παρεμβαίνει στην σωστή ανάπτυξη της όρασης τους.

Τέλος, καθώς τα tablet είναι ακόμα πολύ καινούργια στον τεχνολογικό στίβο, γνωρίζουμε ελάχιστα για τις πιθανές μακροπρόθεσμες συνέπειες στα παιδιά 2 ετών από την εκτεταμένη αλληλεπίδραση με οθόνες αφής. Μάλιστα, όσο διαδραστικές κι αν είναι οι εφαρμογές και οι εικόνες έχουν εντελώς διαφορετικές ιδιότητες από τα περισσότερα άλλα αντικείμενα με τα οποία τα μικρά παιδιά μπορούν να αλληλεπιδράσουν στην καθημερινότητα τους.

Η αφή είναι το πρώτο και το νούμερο ένα μέσο επικοινωνίας και μάθησης στην πρώιμη παιδική ηλικία. Θα πρέπει να είναι σε θέση να πιάσουν, να ζουλήξουν ή και να προσπαθήσουν να μασήσουν τα αντικείμενα προκειμένου να κατανοήσουν τις βασικές τους ιδιότητες. Δεν έχουμε ιδέα τι θα συμβεί αν αντικαταστήσουμε το χρόνο που δαπανάται σε αυτές τις εμπειρίες με τις παραλλαγές που χρησιμοποιούνται στην ψηφιακή τεχνολογία, όπου απλά θα πατάνε μία οθόνη.

Σε μια εποχή που οι οθόνες είναι μέρος της καθημερινότητας μας και υπάρχουν παντού, είναι αδύνατον να τις αποφεύγουμε εντελώς. Οι γονείς θα πρέπει σίγουρα να μην πανικοβληθούν όταν το μωρό τους συναντά μια οθόνη, αλλά τουλάχιστον μέχρι να έχουμε σωστά κριτήρια αξιολόγησης με γνώμονα την έρευνα για την καταλληλότητα των οθονών για τα νήπια, το καλύτερο είναι να ελαχιστοποιήσουμε την αλληλεπίδραση των παιδιών με αυτές και να δώσουμε βάρος στην φυσική επαφή.

Πηγή: [iefimerida.gr](http://iefimerida.gr)