



Journal of Early Childhood Health and Education

Summer 2024, Volume 5, Issue 2 (16), 58-66

Investigating the effect of using digital devices on social development and children 2 to 6 years old

Sajad Dehghan Bonadaki^{1*}

1. Master of Psychology and Education of Exceptional Children, Islamic Azad University - Science and Research Branch . Tehran Iran

ARTICLE INFORMATION ABSTRACT

Article type

Original research

Pages: 58-66

Corresponding Author's Info
Email:

Dehghan.sajjad.1376@gmail.com

Article history:

Received: 2024/02/02

Revised: 2024/03/17

Accepted: 2024/04/24

Published online: 2024/06/06

Keywords:

Digital devices, Social health,
Children

Background and Aim: While no one in the world can deny the benefits of digital technologies, the adverse effects of technology on physical and mental health are also a controversial topic in the world. Therefore, the present study was conducted with the aim of investigating the effect of using digital devices on the social development of children aged 2 to 6 years in Yazd city. **Methods:** The current research is descriptive and the statistical population included children aged 2 to 6 years old in kindergartens in Yazd city in the academic year 2022-2023. 300 children were included in the research with available sampling method. To collect data, lifestyle checklist and measurement of the use of digital devices and how to work with them (researcher-made tool) and Weiland's Social Development Questionnaire (1953) were used. After collecting the data with the help of the lifestyle checklist completed by the parents, the children were placed in three groups; The first group includes children who have been exposed to digital devices excessively (more than 60% of their waking hours) during the last three months, and the second group includes children who have been exposed to digital devices moderately (between 30 and 60% of their waking hours) during the last three months. their waking hours) were exposed to digital devices and the third group included children who used digital devices the least (less than 30% of their waking hours); Was. Also, all three groups were equal to each other in terms of age. In the next step, Weiland's social development questionnaire was completed by the parents and the social development status of the children of all three groups was examined. The data were processed using the analysis of covariance test with repeated measures and SPSS software. Any kind of difference in these two groups was investigated. **Results:** Findings: The average social development in all three groups was significantly different from each other ($p < 0.001$), which showed that digital devices have an effect on children's social development. Social development in children with high use of digital devices is 12.45 and during moderate use, it was 59.4 and during low use of digital devices, it was 69.7, which showed that social growth decreases with the increase in the use of digital devices. **Conclusion:** The results of the research indicated that the high use of digital devices has an effect on the social development of children, and this effect is in addition to the delay in skills related to social development, such as general self-help, self-help in dressing, self-help in eating, communication with others. , self-regulation in one's behaviors, socialization, physical mobility, may affect other developmental skills in general and can cause weakness in the domain of vocabulary, verbal intelligence and disturbance in executive functions.



This work is published under CC BY-NC 4.0 licence. © 2022 The Authors.

How to Cite This Article: Dehghan Bonadaki, S. (2024). Investigating the effect of using digital devices on social development and children 2 to 6 years old. *JECHE*, 5(2, 16): 58-66.





فصلنامه سلامت و آموزش در اوان کودکی

تابستان ۱۴۰۳، دوره ۵، شماره ۲ (پیاپی ۱۶)، صفحه‌های ۵۸-۱۱۹

بررسی اثر استفاده از لوازم دیجیتال بر رشد اجتماعی و کودکان ۲ تا ۶ سال

سجاد دهقان بنادکی*

۱. کارشناس ارشد روانشناسی و آموزش کودکان استثنایی، دانشگاه آزاد اسلامی - واحد علوم و تحقیقات. تهران، ایران

اطلاعات مقاله	چکیده
<p>نوع مقاله: علمی - پژوهشی</p> <p>صفحات: ۵۸-۱۱۹</p> <p>اطلاعات نویسنده مسئول</p> <p>ایمیل: Dehghan.sajjad.1376@gmail.com</p> <p>سابقه مقاله</p> <p>تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۲/۱۱/۱۳</p> <p>تاریخ اصلاح مقاله: ۱۴۰۲/۱۲/۲۷</p> <p>تاریخ پذیرش نهایی: ۱۴۰۳/۰۲/۰۵</p> <p>تاریخ انتشار: ۱۴۰۳/۰۳/۱۷</p> <p>واژگان کلیدی</p> <p>لوازم دیجیتال، سلامت اجتماعی، کودکان</p>	<p>زمینه و هدف: در حالی که هیچ‌کس در جهان نمی‌تواند مزایای فن‌آوری‌های دیجیتال را منکر شود اما تأثیرات نامطلوب فناوری بر سلامت جسمی، روانی اجتماعی نیز مبحثی بحث‌برانگیز در جهان است؛ لذا پژوهش حاضر باهدف بررسی اثر استفاده از لوازم دیجیتال بر رشد اجتماعی کودکان ۲ تا ۶ سال شهر یزد انجام شد. روش پژوهش: پژوهش حاضر از نوع توصیفی است و جامعه آماری شامل کودکان ۲ تا ۶ سال مهدکودک‌های شهر یزد در سال تحصیلی ۱۴۰۲-۱۴۰۱ بودند؛ با روش نمونه‌گیری در دسترس ۳۰۰ کودک وارد پژوهش شدند. برای جمع‌آوری داده‌ها چک‌لیست سبک زندگی و اندازه‌گیری میزان استفاده از وسایل دیجیتال و نحوه کار با آن (ابزار محقق ساخته) و پرسشنامه رشد اجتماعی وایلد (۱۹۵۳) استفاده شد. بعد از جمع‌آوری داده‌ها با کمک چک‌لیست سبک زندگی که توسط والدین تکمیل شده بود، کودکان در سه گروه جای‌دهی شدند؛ گروه اول شامل کودکانی که در طی سه ماه گذشته به‌صورت افراطی (بیش از ۶۰ درصد از ساعات بیداری) خود را در معرض وسایل دیجیتال بوده‌اند و گروه دوم شامل گروهی از کودکان که در طی سه ماه گذشته به‌طور متوسط (بین ۳۰ تا ۶۰ درصد از ساعات بیداری خود) در معرض وسایل دیجیتال بودند و گروه سوم شامل کودکانی بود که کمترین (کمتر از ۳۰ درصد از زمان بیداری خود) از وسایل دیجیتال استفاده کرده‌اند؛ بود. همچنین هر سه گروه از نظر سنی با یکدیگر هم‌تا بودند. در مرحله بعدی پرسشنامه رشد اجتماعی وایلد، توسط والدین تکمیل گردید و وضعیت رشد اجتماعی کودکان هر سه گروه مورد بررسی قرار گرفت. داده‌ها با استفاده از آزمون تحلیل کوواریانس با اندازه‌گیری‌های مکرر و نرم‌افزار SPSS22 مورد پردازش قرار گرفت. هر نوع تفاوت در این دو گروه مورد بررسی قرار گرفت. یافته‌ها: میانگین رشد اجتماعی در هر سه گروه با یکدیگر تفاوت معناداری داشت ($p > 0/001$) که این امر نشان از آن بود که وسایل دیجیتال بر رشد اجتماعی کودکان اثرگذار است رشد اجتماعی در کودکان با استفاده زیاد از وسایل دیجیتال ۴۵/۱۲ و در هنگام استفاده متوسط ۵۹/۴ و در هنگام استفاده کم از وسایل دیجیتال ۶۹/۷ بود که نشان میداد با افزایش میزان استفاده از وسایل دیجیتال رشد اجتماعی کاهش می‌یابد. نتیجه‌گیری: نتایج پژوهش حاکی از آن بود که استفاده زیاد از وسایل دیجیتال بر رشد اجتماعی کودکان اثرگذار است و این اثرگذاری علاوه بر تأخیر در مهارت‌های مرتبط با رشد اجتماعی از جمله خودیاری عمومی، خودیاری در لباس پوشیدن، خودیاری در غذا خوردن، ارتباط با دیگران، خودتنظیمی در رفتارهای خود، اجتماعی شدن، تحرک بدنی، ممکن است به‌طور کلی بر مهارت‌های رشدی دیگر اثرگذار باشد و می‌تواند سبب ضعف در دامنه واژگان، هوش کلامی و اختلال در کارکردهای اجرایی نیز گردد.</p>

انتشار این مقاله به‌صورت دسترسی آزاد مطابق با CC BY-NC 4.0 صورت گرفته است.

تمامی حقوق انتشار این مقاله متعلق به نویسنده است.



شبهه استناد به این مقاله: دهقان بنادکی، سجاد. (۱۴۰۳). بررسی اثر استفاده از لوازم دیجیتال بر رشد اجتماعی و کودکان ۲ تا ۶ سال. فصلنامه سلامت و آموزش در اوان کودکی، ۵(۲): ۵۸-۱۱۹.

آموزش در اوان کودکی، ۵(۲): ۵۸-۱۱۹.

مقدمه

در طول ده سال گذشته، چشم‌انداز ارتباطات و اطلاعات با توسعه و پیشرفت سریع رسانه‌های دیجیتال مانند تلفن‌های هوشمند یا تبلت‌ها تغییر کرده است (افکام^۱، ۲۰۱۹). لوازم دیجیتال نقش فزاینده‌ای در سرگرمی کودکان دارند (ماست^۲، ۲۰۱۸). زمان استفاده از نمایشگرهای دیجیتال در کودکان از سنین کودکی تا نوجوانی به شدت رو به افزایش است. مطالعات نشان داده است که بخش بزرگی از کودکان بسیار خردسال ساکن استرالیا بیش از ۲ ساعت در روز در معرض نمایشگرها قرار می‌گیرند و ۴۰ درصد از نوزادان زیر ۱۸ ماه بیشتر از زمان مشخص شده در دستورالعمل‌های توصیه‌شده فعلی از صفحه نمایش استفاده می‌کنند. (چندرا^۳ و همکاران، ۲۰۱۶) میانگین زمان تماشای صفحه نمایش روزانه کودکان پیش‌دبستانی در ایالات متحده به ۴/۱ ساعت رسید و بیش از نیمی از کودکان روزانه بیش از ۲ ساعت زمان صرف تماشای فیلم می‌کنند. (تودن^۴، ۲۰۲۰).

درحالی‌که هیچ‌کس در جهان نمی‌تواند در مورد مزایای فناوری پیچیده بحث کند، اما دل‌بستگی به این ماشین‌ها ممکن است منجر به قطع ارتباط با آنچه جامعه باید بیشتر از همه ارزش قائل باشد، یعنی بچه‌ها، شود. والدین امروزی به‌طور جای بغل کردن، بازی کردن و... به‌طور فزاینده‌ای به تلویزیون، بازی‌های ویدیویی و آی‌پد و دستگاه‌های تلفن همراه متوسل می‌شوند. بسیار حیاتی است که والدین، معلمان و درمانگران، برای کمک به جامعه بیدار شوند و تأثیرات نامطلوب فناوری را نه تنها بر سلامت جسمی، روانی و روانی فرزندان، بلکه بر ظرفیت آن‌ها برای یادگیری و حفظ روابط خصوصی و خانوادگی را مورد بررسی قرار دهند. والدین می‌توانند با سنجیدن مزایا و معایب فناوری، کودکان را به لذت بردن از زندگی هدایت کنند (گاوین و آلان^۵، ۲۰۱۱). حتی مدارس نیز پی به تأثیرات منفی استفاده بیش‌ازحد از فناوری شده‌اند و با خروج کودکان از کلاس درس سعی بر آن دارند تا به آن‌ها فرصتی برای تعامل با طبیعت بدهند (وو^۶ و همکاران، ۲۰۱۶).

افزایش سریع استفاده از فناوری بر سلامت کودکان تأثیر می‌گذارد و باعث اختلالات جسمی، روانی و رفتاری آن‌ها می‌شود که نظام‌های بهداشتی و آموزشی تازه شروع به شناسایی آن کرده‌اند. چاقی، دیابت، اوتیسم^۷، اختلال هماهنگی^۸، ناهنجاری‌های رشدی^۹، گفتار، مشکلات یادگیری^{۱۰}، اختلال حسی^{۱۱}، اضطراب^{۱۲}، افسردگی^{۱۳} و اختلالات خواب^{۱۴} با استفاده بیش‌ازحد از فناوری مرتبط هستند و با سرعت هشداردهنده‌ای در حال افزایش هستند.

یکی از تأثیرات مهم فناوری‌های دیجیتال بر روی رشد اجتماعی کودکان است. رشد اجتماعی مجموعه متوازی از مهارت‌های اجتماعی و رفتارهای انطباقی فراگرفته شده است که فرد را قادر می‌سازد با افراد دیگر روابط متقابل و مطلوبی داشته باشد، وجود مهارت‌هایی چون همدلی، خویشتن‌داری و خوداتکایی از مؤلفه‌های رشد اجتماعی به شمار می‌رود (گالاهو^{۱۵} و همکاران، ۲۰۰۸). وایتزمن^{۱۶} و همکاران (۲۰۰۸) معتقدند است تشخیص رشد اجتماعی از رشد ذهنی سخت‌تر است و آن را سطحی از روابط اجتماعی می‌داند که فرد بتواند به راحتی با مردم سازگار شده و زندگی کند. از نظر وایتزمن رشد اجتماعی شامل مؤلفه‌های زیر است: ۱- توانایی انجام کارها بدون کمک دیگران و داشتن استقلال. ۲- نگه داشتن حد استقلال، به معنی عدم زیاده‌روی در استقلال و

1 . Ofcom

2 . Must, o.

3. Chandra, M., Jalaludin, B., Woolfenden, S., Descallar, J., Nicholls, L., Dissanayake, C., ... & Eapen, V.

4 . Tandon, P. S., Zhou, C., Lozano, P., & Christakis, D. A.

5 . Gavin, B., & Alan, F.

6 . Woo, E. H., White, P., & Lai, C. W.

7 . Autism

8 . Coordination disorder

9 . Developmental abnormalities

10 . Learning difficulties

11 . Sensory disorder

12 . Anxiety

13 . Depression

14 . Sleep disorders

15 Galaho, D., Azmon, J. H., & Mohadi, A.

16 Weitzman, B. C., Mijanovich, T., Silver, D., & Brazill, C.

منزوی شدن. ۳- مسئولیت‌پذیری. ۴- آینده‌نگری. ۵- میانه‌روی که مشخصه اصلی بلوغ اجتماعی است. ۶- مثبت‌گری، خوش‌بینی، امیدواری و داشتن روحیه قوی در موقعیت‌های ناگوار. ۷- بذله‌گویی، شوخی و جدی نگرفتن امور عادی زندگی (وایتزمن، ۲۰۰۸). فرآیند رشد اجتماعی تا پایان زندگی ادامه می‌یابد؛ زیرا فرد همواره تحت تأثیر افراد و نهادهای اجتماعی قرار می‌گیرد (اردان^۱ و همکاران، ۲۰۰۶). در هر مبحثی که با رشد اجتماعی و رشد شخصیت مرتبط است مفهوم اجتماعی شدن نیز بیان می‌شود اجتماعی شدن فرایندی است که به وسیله آن کودکان رفتارها انگیزه‌ها ارزش‌ها اعتقادات و معیارهایی را که مناسب فرهنگی‌شان است را فرامی‌گیرند منابع اجتماعی شدن شامل والدین خواهران برادران تلویزیون و سایر رسانه‌ها است.

نتایج پژوهش زهرا^۲ و همکاران (۲۰۱۹) با موضوع تأثیر استفاده از فناوری‌های دیجیتال بر سلامتی جسمانی و عاطفی کودکان، حاکی از آن بود بین دلبستگی به فناوری و سلامت جسمی و روانی کودکان مورد مطالعه رابطه معناداری وجود دارد. همچنین بین میزان آگاهی مادران از اثرات منفی و مثبت فناوری و کلیت آن در مراحل قبل و بعد از مداخله تفاوت معناداری وجود داشت. پارکس^۳ و همکاران (۲۰۱۳) در پژوهشی تحت عنوان تأثیر تلویزیون و بازی‌های کامپیوتری سازگاری اجتماعی-روانی کودکان کودک ۵ تا ۷ ساله پی بردند که بین استفاده افراطی از وسایل دیجیتال با مشکلات سلوک^۴ همبستگی قوی وجود دارد. دقیقی‌خداشهری و بانسی (۲۰۱۴) در پژوهشی با موضوع رابطه میان زمان تماشای برنامه‌های تلویزیون با اضافه‌وزن و اضطراب که بر روی ۵۰ دانش‌آموز مقطع چهارم و پنجم شهر تهران انجام شد به این نتیجه رسیدند که همبستگی مثبتی بین مدت‌زمان تماشای تلویزیون با اضافه‌وزن و اضطراب کودکان وجود دارد. نتایج پژوهش صفاریان همدانی و همکاران (۲۰۱۳) با عنوان رابطه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با سلامت روانی و عملکرد تحصیلی کودک ۱۱ تا ۱۴ ساله استان گلستان نشان داد که بازهای رایانه‌ای بر سلامت روان و عملکرد تحصیلی کودکان تأثیر مخربی دارد.

بسیاری از مطالعات از جمله مطالعه نوتین^۵ (۲۰۱۳) و کروس^۶ (۲۰۱۳) تأثیرات فناوری بر سلامت روانی را توضیح می‌دهند. مطالعه‌ای که در دانشگاه دوک توسط ولپی^۷ (۲۰۱۲) انجام شد نشان داد که افراد در روزهایی که از فناوری بیشتری استفاده می‌کردند در مقایسه با روزهایی که از فناوری کمتری استفاده می‌کردند، با مشکلات رفتاری و علائم بیشتر ADHD^۸ مواجه شدند. از سوی دیگر، این تحقیق همچنین کشف کرد که همان افراد در طول روزهایی که بیشتر از فناوری استفاده می‌کردند، افسردگی و اضطراب کمتری داشتند. تحقیق دیگری در دانشگاه میشیگان توسط کروس (۲۰۱۳) انجام شد، نشان داد که استفاده از فیس‌بوک منجر به کاهش شادی و رضایت عمومی از زندگی می‌شود.

مطالعه دانشگاه سوانسی توسط نوتین (۲۰۱۳) انجام شد نشان داد که علائم ترک روانی زمانی رخ می‌دهد که کاربران سنگین و ب استفاده از آن را متوقف کنند. در پژوهش روحانی (۲۰۲۱) که با عنوان تأثیر بازی‌های واقعیت مجازی بر رشد حرکتی، رشد شناختی و رشد اجتماعی در کودکان ۷ تا ۱۲ سال شهرستان بجنورد انجام شد نشان داد بازی‌های واقعیت مجازی بر رشد حرکتی، رشد شناختی و رشد اجتماعی کودکان تأثیر معناداری دارد. نراقی و همکاران (۲۰۱۱) در مطالعه‌ای که باهدف بررسی نقش برنامه «آموزش فلسفه به کودکان» به صورت اجتماع پژوهشی بر رشد اجتماعی دانش‌آموزان پسر پایه پنجم ابتدایی مدارس غیردولتی ناحیه یک شهرستان خرم‌آباد در سال تحصیلی ۲۰۱۱-۲۰۱۲ انجام شد نتیجه گرفت که اجرای برنامه فلسفه برای کودکان (PC4) در اجتماعی شدن دانش‌آموزان پسر پایه پنجم ابتدایی مدارس غیردولتی ناحیه یک شهرستان خرم‌آباد مؤثر است و باعث رشد اجتماعی آنان می‌شود. در پژوهش جمال (۲۰۱۵) که با عنوان تأثیر بازی‌های دبستانی بر رشد اجتماعی کودکان

1 Urdan T, Schoenfelder E.

2 Zahra, N. A. I., & Alanazi, A. A.

3 Parkes, A., Sweeting, H., Wight, D., & Henderson, M

4 . Conduct disorder

5 Nuutinen, T., Ray, C., & Roos, E.

6 Kross, E., Verduyn, P., Demiralp, E., Park, J., Lee, D. S., Lin, N., ... & Ybarra, O.

7 Volpi, D.

8 . Attention deficit hyperactivity disorder

کم‌توان ذهنی انجام شد نتیجه گرفت که بازی‌های دبستانی رشد اجتماعی کودکان کم‌توان ذهنی آموزش پذیر را افزایش می‌دهد. حال با توجه به افزایش روزافزون استفاده از فناوری‌های دیجیتال در قرن حاضر و تبدیل شدن وسایل دیجیتال به خصوص گوشی‌های هوشمند به‌عنوان اسباب‌بازی برای کودکان زیر ۶ سال و کاهش تعامل کودکان باهم و با والدین، لذا این پژوهش قصد دارد به این سؤال پاسخ دهد آیا وسایل دیجیتال بر رشد اجتماعی کودکان ۲ تا ۶ سال اثرگذار است؟

روش پژوهش

پژوهش حاضر از نوع تحلیلی پیمایشی است. جامعه آماری پژوهش، شامل ۳۰۰ کودک ۲ تا ۶ سال شهر یزد در سال تحصیلی ۱۴۰۱-۱۴۰۲ بوده‌اند که با روش نمونه‌گیری در دسترس انتخاب شدند. برای جمع‌آوری داده‌ها چک‌لیست سبک زندگی و اندازه‌گیری میزان استفاده از وسایل دیجیتال و نحوه استفاده از آن (۲۰۲۲) و مقیاس رشد اجتماعی واینلند^۱ (۱۹۵۳) بهره گرفته شد.

ابزارهای پژوهش

۱. **چک لیست سبک زندگی:** چک‌لیست سبک زندگی و اندازه‌گیری میزان استفاده از وسایل دیجیتال و نحوه کار با آن (۲۰۲۲) یک ابزار محقق ساخته بود که بر روی ۳۰۰ کودک مشتمل بر دختر و پسر ۲ تا ۶ سال مهدکودک‌های شهر یزد هنجاریابی شده است و شامل ۳۸ سؤال و ۳ مولفه بود که توسط والدین و مربیان تکمیل گردید.

۲. **پرسشنامه رشد اجتماعی واینلند (۱۹۵۳):** آزمون رشد اجتماعی واینلند در سال ۱۹۵۳ توسط دل^۲ تهیه و تدوین گردید سپس در سال ۱۹۵۶ تجدید نظر شد. این آزمون برای گروه سنی (۲۵-۰) سال طراحی شده است. این مقیاس ۱۱۷ سؤال دارد و به گروه‌های یک‌ساله تقسیم شده است. در هر ماده، اطلاعات موردنیاز نه از طریق موقعیت‌های آزمون، بلکه از راه مصاحبه با مطلعین (پدر، مادر و یا اعضای خانواده یا مربی) یا خود آزمودنی، به دست می‌آید. اساس این مقیاس بر این امر استوار است که فرد در زندگی روزمره، توانایی چه کارهایی را دارد. این مقیاس به هشت طبقه خودیاری عمومی، خودیاری در غذا خوردن، خودیاری در لباس پوشیدن، خودفرمانی، اشتغال، ارتباط زبانی، جابه‌جایی، اجتماعی شدن تقسیم می‌شود. با توجه به نمره‌های شخص در طبقات هشتگانه این مقیاس، می‌توان «سن اجتماعی»^۳ (SA) و «بهره اجتماعی»^۴ (SQ) را محاسبه کرد (ساعتچی، ۲۰۱۱). برای اجرای این مقیاس، والدین، پرستار و یکی از اعضای خانواده مطلع و یا به‌طور کلی هر فردی که کودک را به‌خوبی بشناسد، می‌توانند پاسخ دهند. آزمونگر می‌تواند این مقیاس را با مشاهده خود نیز، تکمیل نماید. اگر کودک عقبمانده ذهنی نباشد و یا سطح عقبماندگی او خفیف باشد و به ویژه، اگر سن او نیز بالا باشد، می‌توانیم از دو یا سه سال عقبتر از سن وی شروع کنیم. برای مثال، سنش یک کودک ۱۰ ساله را میتوان از ۷ یا ۸ سالگی شروع کرد و ادامه داد. اگر کودک توانست نمره بگیرد، آزمون را ادامه می‌دهیم و تمام نمره‌های سؤالات قبل را که اجرا نکرده است برای او مثبت حساب می‌کنیم. اما اگر کودک نتوانست نمره بگیرد، باز هم به چند سال عقبتر برمیگردیم و در هر حال از هر کجا که توانست پاسخ دهد، به سؤالات قبلی، نمره مثبت می‌دهیم. مقیاس واینلند روی ۶۲۰ نفر مشتمل بر ۱۰ مرد و زن (در هر یک از گروه‌های سنی از تولد تا ۳۰ سالگی)، هنجاریابی شده است. ضریب پایایی و باز آزمایی ۶۲۰ نفر، ۰/۹۲ گزارش شده است، با این توضیح که فاصله باز آزمایی از یک روز تا ۹ ماه بوده است. مقیاس رشد اجتماعی واینلند توسط توکلی و همکاران نیز در سال ۲۰۰۰ هنجاریابی شده است؛ آنها ضریب روایی کل آزمون ۰/۸۶ و پایایی آن نیز ۰/۸۹ اعلام کرده‌اند.

شیوه اجرا. برای اجرای پژوهش، در مرحله اول پس از مشخص شدن مهدکودک موردنظر و جلب موافقت و همکاری اولیا مدرسه و بیان اهداف پژوهش یک مطالعه مقدماتی بر روی ۱۰ درصد از نمونه انجام شد. محتویات، وضوح، دقت و کاربردی بودن ابزارها به‌صورت تصادفی با استفاده از مصاحبه ارزیابی شد. بنابراین اصلاحاتی در ابزارهای تحقیق به‌منظور مرتبط بودن بیشتر اعمال

1 . Vineland Social Maturity Scale
2 . Doll
3 . Social Age
4 .Social Quotient

شد. همچنین به پیش‌بینی زمان لازم برای جمع‌آوری داده‌ها کمک کرد. پس از انجام بررسی آزمایشی، مشخص شد که عبارات و جملات ابزار واضح و معنادار هستند، اما تعداد کمی از کلمات با توجه به نتایج مطالعه آزمایشی تغییر داده شده‌اند. سپس کودکان در سه گروه جای‌دهی شدند؛ گروه اول شامل کودکانی که در طی سه ماه گذشته به صورت افراطی (بیش از ۶۰ درصد از ساعات بیداری) خود را در معرض وسایل دیجیتال بوده‌اند و گروه دوم شامل گروهی از کودکان که در طی سه ماه گذشته به‌طور متوسط (بین ۳۰ تا ۶۰ درصد از ساعت بیداری خود) در معرض وسایل دیجیتال بودند و گروه سوم شامل کودکانی بود که کمترین (کمتر از ۳۰ درصد از زمان بیداری خود) از وسایل دیجیتال استفاده کرده‌اند؛ بود. همچنین هر سه گروه از نظر سنی با یکدیگر هم‌تا بودند. پرسشنامه رشد اجتماعی وایلند (۱۹۵۳)، توسط والدین تکمیل گردید و وضعیت رشد اجتماعی کودکان هر سه گروه مورد بررسی قرار گرفت.

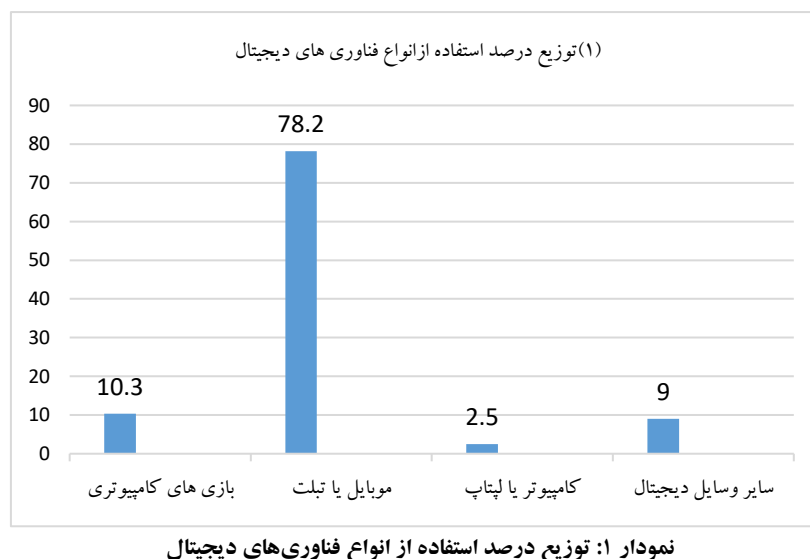
یافته‌ها

برای تحلیل آماری داده‌های مرتبط به این پژوهش از تحلیل کوواریانس استفاده شد. قبل از به‌کارگیری آزمون روش تحلیل کوواریانس، پیش‌فرض‌های لازم این آزمون از جمله نرمال بودن داده‌ها، همگنی شیب رگرسیون و همگنی واریانس‌ها، مقادیر چولگی و کشیدگی و همگنی ماتریس واریانس - کوواریانس مورد بررسی قرار گرفت. برای پیش‌فرض نرمال بودن داده‌ها از آزمون شاپیرو-ویلک^۱ استفاده گردید.

پس از جمع‌آوری داده‌ها و اطلاعات لازم به‌وسیله پرسشنامه، همگی آن‌ها کدگذاری شده، سپس وارد نرم‌افزار SPSS22 شدند. اطلاعات جمعیت شناختی در جدول (۱) آورده شده است.

جدول ۱: یافته‌های جمعیت شناختی شرکت کنندگان

متغیر (جنسیت)	فراوانی	درصد نسبی
دختر	۱۷۲	۵۷/۳۳
پسر	۱۲۸	۴۲/۶۶



1 . Shapiro.Wilk

نمودار (۱) نشان می‌دهد که حدود ۷۸/۲٪ از کودکان از تلفن همراه و یا تبلت استفاده می‌کنند و پس از آن استفاده از بازی‌های ویدئویی ۱۰/۳٪ بیشترین استفاده را در میان کودکان ۲ تا ۶ سال دارد. میانگین و انحراف معیار نمره‌های هر سه گروه از کودکان در جدول شماره (۲) ارائه شده است.

جدول ۲: نتایج تحلیل کوواریانس برای مقایسه مؤلفه‌های مختلف رشد اجتماعی در گروه‌ها

میزان استفاده کودک از فناوری دیجیتال						
مؤلفه‌ها	زیاد		متوسط		کم	
	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار	میانگین	انحراف معیار
نمره کلی رشد اجتماعی	۴۵/۱۲	۳۲/۲۷	۵۹/۴	۳۷/۲۹	۶۹/۷	۳۸/۸۷
خودبازی عمومی	۰/۸۱	۰/۷۲	۲/۷	۱/۶	۲/۹	۲/۰۱
خودبازی در لباس پوشیدن	۴/۱۲	۴/۰۴	۹/۲۹	۸/۲۹	۱۰/۰۷	۹/۹۸
خودبازی در غذا خوردن	۱۲/۳	۱۱/۱۹	۱۶/۱۸	۱۲/۲۲	۱۹/۱	۱۲/۷۳
ارتباط با دیگران	۲۷/۳	۲۰/۲۲	۳۹/۳	۲۳/۲۲	۴۴/۲	۲۶/۱۳
خودتنظیمی در رفتارهای خود	۴۲/۷۵	۲۱/۱۴	۲۳/۷	۱۴/۶	۲۹/۹	۱۷/۰۱
اجتماعی شدن	۱۴/۲۵	۸/۱۶	۹/۳۰	۸/۳۲	۱۰/۲۱	۹/۹۹
تحرک بدنی	۱۳/۳۶	۱۵/۱۹	۲۴/۸	۱۶/۲۲	۲۵/۱	۱۲/۹۲
حرفه و شغل	۱۶/۶	۱۴/۲۵	۳۵/۳۸	۲۱/۴۶	۳۶/۲۱	۲۵/۱۱

جدول (۲) نشان داد که بین استفاده کودک از فناوری دیجیتال و رشد اجتماعی کودکان مورد مطالعه رابطه معناداری وجود دارد و با افزایش میزان استفاده از فناوری‌های دیجیتال، رشد اجتماعی کاهش پیدا می‌کند.

جدول ۳: نتایج تحلیل کوواریانس تفاوت گروه‌ها در رشد اجتماعی

منابع تغییرات	مجموع مجذورات	درجه آزادی	میانگین مجذورات	F	معناداری	مجذورات
میزان استفاده زیاد	۱۲/۳۲	۱	۱۲/۳۳	۱۸/۶۹	۰/۰۰۰۱	۰/۳۸
میزان استفاده متوسط	۸/۳۳	۱	۸/۳۳	۱۲/۷۰	۰/۰۰۰۱	۰/۲۷
میزان استفاده ضعیف	۶/۰۴	۱	۶/۰۳	۹/۹۱	۰/۰۰۰۱	۰/۲۲
خطا	۱۸/۱۵	۲۷	-	-	-	-

نتایج جدول (۳) نشان داد سطح معناداری متغیر پژوهش در این آزمون بیشتر از ۰/۰۰۰۱ هست.

بحث و نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر، باهدف بررسی اثر استفاده از لوازم دیجیتال بر رشد اجتماعی کودکان ۲ تا ۶ سال شهر یزد انجام شد و نتایج پژوهش حاکی از آن بود که استفاده زیاد از وسایل دیجیتال بر رشد اجتماعی کودکان اثرگذار است. این یافته می‌تواند برای معلمان، والدین و متخصصان، نکات تربیتی مهمی را به همراه داشته باشد. نتایج پژوهش حاضر با پژوهش‌های پیشین نیز هماهنگ است؛ پژوهشگرانی همچو زهرا و همکاران (۲۰۱۹) در مطالعه‌ای به تأثیر استفاده از فناوری‌های دیجیتال بر سلامتی جسمانی و عاطفی کودکان پرداختند که نتایج حاکی از آن بود بین دل‌بستگی به فناوری و سلامت جسمی و روانی کودکان مورد مطالعه رابطه معناداری وجود داشت. همچنین بین میزان آگاهی مادران از اثرات منفی و مثبت فناوری و کلیت آن در مراحل قبل و بعد از مداخله تفاوت معناداری وجود داشت. پارکس و همکاران (۲۰۱۳) در پژوهشی تحت عنوان تأثیر تلویزیون و بازی‌های کامپیوتری سازگاری اجتماعی-روانی کودکان کودک ۵ تا ۷ ساله پی بردند که بین استفاده افراطی از وسایل دیجیتال با مشکلات سلوک همبستگی قوی وجود دارد. پژوهش صفاریان همدانی و همکاران (۲۰۱۳) با عنوان رابطه میزان استفاده از بازی‌های رایانه‌ای با

سلامت روانی و عملکرد تحصیلی کودک ۱۱ تا ۱۴ ساله استان گلستان نشان داد که بازهای رایانه‌ای بر سلامت روان و عملکرد تحصیلی کودکان تأثیر مخربی دارد.

در تبیین نتیجه به دست آمده مبنی بر تأثیر وسایل دیجیتال بر رشد اجتماعی و کودکان ۲ تا ۶ سال ابتدا باید به این موضوع اشاره کرد که استفاده افراطی از وسایل دیجیتال به ویژه در سنین پایین با تأخیر در رشد زبان، تأخیرهای حرکتی و تأخیر در رشد اجتماعی به طور کلی تأخیرهای رشدی همراه است و می‌تواند سبب ضعف در دامنه واژگان، هوش کلامی و اختلال در کارکردهای اجرایی و همچنین مهارت‌های مرتبط با رشد اجتماعی از جمله خودیاری عمومی، خودیاری در لباس پوشیدن، خودیاری در غذا خوردن، ارتباط با دیگران، خودتنظیمی در رفتارهای خود، اجتماعی شدن، تحرک بدنی، کودکان شود. علاوه بر این نتایج مطالعات گذشته گواه بر این هستند که صرف نظر از محتوای نوع برنامه‌های دیجیتال، صرفاً مواجهه افراطی با این وسایل می‌تواند زمینه‌ساز بروز علائم بیش‌فعالی، کاهش رفتارهای اجتماعی، نقایص هیجانی، از دست دادن موقعیت‌های اجتماعی و انفصال باندهای ارتباطی-عاطفی بین کودک-والد شود. با توجه مضرات استفاده افراطی از وسایل دیجیتال به والدین توصیه می‌شود تا علاوه بر مدیریت نظارت بر استفاده خردسالان از وسایل، باندهای عاطفی و ارتباطی بین خود و کودکان را تقویت کنند و با افزایش دانش و شناخت خود در رابطه با ویژگی‌های کودک و علاقه‌مندی‌های وی، با کودک تعامل فعال برقرار نماید، زیرا استفاده افراطی از وسایل دیجیتال سبب می‌شود کودک از ارتباط با محیط و اطرافیان غافل و برقراری ارتباط معمولاً برای وی به چالش تبدیل شود. به طور کلی، برای کاهش آسیب‌های استفاده افراطی از وسایل دیجیتال و کمک به ارتقای سلامتی کودکان راهبردهایی مانند مدیریت استفاده از وسایل دیجیتال در منزل و به حداقل رساندن مدت زمان استفاده از آن‌ها، ایجاد سبک زندگی سرشار از تعامل انسانی، تقویت باندهای عاطفی بین مادر یا مراقب با کودک و به طور کلی غنی‌سازی محیط با محرک‌های اجتماعی، شناختی، هیجانی و رفتاری توصیه می‌شود. در این پژوهش به فراخور شرایط، جامعه پژوهش محدود به یک محدود سنی (کودکان ۲ تا ۶ سال) بود، لذا پیشنهاد می‌شود پژوهش‌هایی بر روی سایر گروه سنی صورت پذیرد. با توجه به مشکلات دسترسی طولانی مدت به این گروه از دانش‌آموزان در پژوهش، امکان اجرای مرحله پیگیری وجود نداشت و پیشنهاد می‌شود در پژوهش‌های آتی از پیگیری‌های کوتاه مدت و بلندمدت برای بررسی تداوم تأثیر نتایج استفاده شود. مشارکت کنندگان پژوهش حاضر را کودکان ۲ تا ۶ سال شهر یزد تشکیل داده‌اند، بنابراین تعمیم‌پذیری نتایج به نمونه‌های دیگر باید با احتیاط انجام پذیرد. پیشنهاد می‌شود که مطالعات آتی به بررسی پیش‌بین‌های مواجهه افراطی خردسالان با وسایل دیجیتال پردازند تا با شناخت این عوامل بتوان از مواجهه افراطی خردسالان با وسایل دیجیتال پیشگیری به عمل آورد و با آموزش والدین جهت استفاده صحیح از فناوری‌های دیجیتال به سلامت کودکان و جامعه کمک نمود.

ملاحظات اخلاقی

تمامی ملاحظات اخلاقی مرتبط با پژوهش رعایت و لحاظ شده است.

حامی مالی

این مطالعه بدون حمایت مالی هیچ مؤسسه و سازمان دولتی یا خصوصی انجام شده است.

مشارکت نویسندگان

همه نویسندگان سهم یکسانی در تهیه پیش نویس مقاله، بازبینی و اصلاح مقاله بر عهده داشتند.

تضاد منافع

هیچ گونه تضاد منافی بین نویسندگان نیست.

تشکر و قدردانی

نویسندگان بر خود لازم می دانند تا در پایان از تمام کودکان مهد کودک استان یزد و والدین و معلمان زحمتکش آنان که در انجام این تحقیق ما را یاری نموده اند تشکر فراوان کنند.

References

- Center on Media and Human Development, School of Communication, Northwestern University Parenting in the Age of Digital Technology. A National Survey, 2014.
- Chandra, M., Jalaludin, B., Woolfenden, S., Descallar, J., Nicholls, L., Dissanayake, C., ... & Eapen, V. (2016). Screen time of infants in Sydney, Australia: a birth cohort study. *BMJ open*, 6(10), e012342.
- Galaho, D., Azmon, J. H., & Mohadi, A. (2008). Understanding motor development at different stages of life. Tehran: Science of movement.
- Gavin, B., & Alan, F. (2011). Blackwell handbook of infant development.
- Kross, E., Verduyn, P., Demiralp, E., Park, J., Lee, D. S., Lin, N., ... & Ybarra, O. (2013). Facebook use predicts declines in subjective well-being in young adults. *PloS one*, 8(8), e69841.
- Nuutinen, T., Ray, C., & Roos, E. (2013). Do computer use, TV viewing, and the presence of the media in the bedroom predict school-aged children's sleep habits in a longitudinal study?. *BMC public health*, 13, 1-8.
- OFCOM (2019) Children and Parents: Media Use and Attitudes Report, 2019.
- Parkes, A., Sweeting, H., Wight, D., & Henderson, M. (2013). Do television and electronic games predict children's psychosocial adjustment? Longitudinal research using the UK Millennium Cohort Study. *Archives of disease in childhood*, 98(5), 341-348.
- Sadeghi, S., Pouretamad, H. R., Khosrowabadi, R., Fathabadi, J., & Nikbakht, S. (2018). Impact of using digital devices on the health of children: a systematic review. *Journal of Education and Community Health*, 5(2), 62-71.
- Saffarian Hamedani, S., Abdollahi, M., Daeizade, H., & Bayat, Y. (2013). The relationship between the amount of playing computer games and students' mental health and academic performance. *Information and Communication Technology in Educational Sciences*, 3(3 (11)), 5-20.
- Tandon, P. S., Zhou, C., Lozano, P., & Christakis, D. A. (2020). Preschoolers' total daily screen time at home and by type of child care. *The Journal of pediatrics*, 158(2), 297-300.
- Tavakkoli, M. A., Baghooli, H., Ghamat Boland, H. R., Bolhari, J., & Birashk, B. (2000). Standardizing Vineland adaptive behavior scale among Iranian population. *Iranian Psychiatry and Clinical Psychology*, 5(20), 27-36.
- Urdan T, Schoenfelder E. (2006). Classroom effects on student motivation: Goal structures, social relationships, and competence beliefs. *Journal of School Psychology*. 2006;44(5):331-49. ABSTRACT/FREE Full Text
- Volpi, D. (2012). Heavy technology use linked to fatigue, stress and depression in young adults. *Huffington Post*.
- Weitzman, B. C., Mijanovich, T., Silver, D., & Brazill, C. (2008). If you build it, will they come? Estimating unmet demand for after-school programs in America's distressed cities. *Youth & Society*, 40(1), 3-34.
- Woo, E. H., White, P., & Lai, C. W. (2016). Impact of information and communication technology on child health. *Journal of paediatrics and child health*, 52(6), 590-594.
- Zahra, N. A. I., & Alanazi, A. A. (2019). Digital Childhood: the Impact of Using Digital Technology on Children's Health. *International Journal of Pharmaceutical Research & Allied Sciences*, 8(3).