

学前儿童对电子产品使用状况的调查研究

尹超

河南科技学院 河南 新乡 453003

摘要:随着科技的发展,电子产品的使用人群逐渐偏向低龄化,电子产品的使用对学前儿童的全方位发展有着重要影响。学前儿童往往因自制力不足等因素,会沉迷于电子产品无法自拔。《中华人民共和国学前教育法》明确提出家庭和幼儿园应当教育学前儿童正确合理使用网络和电子产品,控制其使用时间。通过对幼儿家长的调查发现,学前儿童对电子产品的使用时间过长、使用内容偏娱乐化、家长缺乏正确指导等问题,提出家长要树立正确的教育观念、树立正确的教育典范、提供多样化的活动选择的对策与建议,为家长和相关教育工作者指导幼儿提供有益参考。

关键词: 学前儿童; 电子产品; 家园共育

一、引言

在数字化时代背景下,电子产品已成为人类社会的基本构成要素,其普及速度和深度前所未有的。这种趋势不仅重塑了成人的生活方式,也对儿童尤其是学前儿童的成长环境产生了深远影响。《中华人民共和国学前教育法》第二十条明确提出面向学前儿童的图书、玩具、音像制品、电子产品、网络教育产品和服务等,应当符合学前儿童身心发展规律和年龄特点。家庭和幼儿园应当教育学前儿童正确合理使用网络和电子产品,控制其使用时间。然电子产品凭借其多样化的内容、互动性和娱乐性,日益成为儿童教育和娱乐的主要平台。对于自控能力尚未成熟的学前儿童而言,对电子产品的过度依赖和沉迷可能对其身心发展构成潜在风险。

学前儿童正处于一个多维度发展的关键阶段,包括认知、情感、社交技能和身体协调性。电子产品的合理使用可以促进学前儿童在社会认知、社会性行为、道德品质等社会性的发展^[1]。电子设备的合理应用也能够促进儿童的认知发展、激发儿童兴趣、提升语言能力,然而,不当使用电子产品可能导致儿童出现肥胖、注意力不集中、社交技能退化、视力问题等负面后果^[2]。在学前儿童阶段,电子产品的使用弊大于利,但在现代社会,不可能全面禁止学前儿童使用电子产品。因此,怎样让学前儿童正确、科学、规范地使用电子产品成了亟待解决的问题。

基于此,本研究致力于深入探究学前儿童对电子产品使用的基本情况,并在此基础上提出切实可行的干预措施。通过系统地分析现有文献和进行调查研究,旨在为家长和相关教育工作者提供基于科学的指导和

建议,以促进他们对学前儿童电子产品使用的合理引导,保障学前儿童的健康成长和全面发展。

二、调研设计

本研究选取山东省临沂市农村幼儿园3所,抽样选取小班50名、中班48名、大班77名,共计175名幼儿家长作为调查对象。

通过对相关文献进行梳理,大部分研究者对幼儿电子产品使用的问卷设计集中在家庭基本信息和幼儿电子产品使用情况两个方面,内容包括家庭电子产品拥有情况、幼儿电子产品使用类型、使用用途等内容。因此,本研究在借鉴秦博^[3]、徐凌^[4]等人设计问卷的基础上进行部分改编,设计了一份《幼儿电子产品使用情况调查问卷》。

三、结果与分析

(一) 使用时间过长

学前儿童拥有电子产品的人数为31人,占17.71%;学前儿童没有属于自己的电子产品的比例为82.29%。由调查数据可知,绝大多数学前儿童没有自己的电子产品,这在一定程度上遏制了学前儿童沉迷电子产品的可能。

在工作日期间学前儿童使用电子产品次数超过3次的人数为103人,占58.86%;在放假期间学前儿童使用电子产品次数超过3次的人数为82人,占46.85%。在工作日期间学前儿童使用电子产品时间超过一小时的人数为83人,占47.43%;在放假期间学前儿童使用电子产品时间超过一小时的人数为112人,占64%。

学前儿童正处于视力发展的关键时期,学前儿童

的眼部不适症状往往与其使用电子产品的频率和时长也存在高度相关^[5]。在屏幕时间时长方面,根据王茜等学者的研究,睡眠置换双阶段理论将个体入睡前的时间划分为两个阶段,个体从使用电子产品到上床睡觉为第一阶段,从闭眼入睡到真正进入睡眠为第二阶段,幼儿在睡眠双阶段用的时间越长,睡眠持续时间就越短,进而睡眠质量越差^[6],由此可知,学前儿童在睡前使用电子产品时间越久,学前儿童的睡眠持续时间越短,睡眠质量越差。

综上所述,学前儿童因生理心理的各方面限制,不应当给其配备专门的电子产品,但有些家长出于安全考虑可能会给配备手机、电子手表等。虽然家长在工作日期间会对学前儿童电子产品的使用有所约束,但约束力度远远不够。在放假期间,家长会放松对孩子的监督,致使儿童电子产品的使用时间有所上涨。

(二) 使用内容偏娱乐化

学前儿童使用电子产品的主要用于娱乐的人数为124人,占70.86%;其次是用于学习功能,人数为32人,占18.29%;最后是用于通信功能和其他功能。

学前儿童的电子产品主要还是用来观看动画片,占76.57%;其次是看娱乐性质的视频直播,占34.86%;使用学习类软件的占13.71%;玩游戏占34.29%。10%以下的用途不作为主要用途分析。

由调查数据可知,学前儿童电子产品主要用途是娱乐,具体为看动画片、短视频或者直播和玩游戏。虽然电子游戏也可以是教育,但对于幼儿来讲,他们应该更多地学会认识周围的事物,学会懂得生命的意义,不应该过多地灌输对于知识技能的学习^[7]。由于缺乏自控力,学前儿童在使用电子设备时,常常无法达到预期的教育目的,反而容易沉迷于其中。这种沉迷现象不仅导致使用时间过长,还可能使儿童接触到对其身心发展有害的信息。

综上,学前儿童对电子产品的使用违背了家长的初衷,同时也侧面反映出娱乐内容对学前儿童的吸引力。学前儿童会不自觉地被娱乐内容吸引,因此家长不能只对使用时间做出干预,对于学前儿童在使用电子产品时的使用内容也要进行干预和指导。

(三) 家长对幼儿缺乏科学的指导

家长从不指导与陪伴儿童使用电子产品的占13.14%,家长能够陪伴儿童使用电子产品的占86.86%,能经常或总是陪伴孩子的仅占33.72%。家长从不规定儿童电子产品使用时长的占3.43%;家长能规定儿童电子产品使用时长的占96.57%;能经常或总是规定电子产品使用时长的占66.86%。家长从不主

动纠正孩子使用电子产品时的错误姿势的占2.29%;家长能主动纠正孩子使用电子产品时的错误姿势的占97.71%;能经常或总是纠正儿童错误姿势的占77.14%。家长不会帮助学前儿童下载程序或软件的占50.86%,有18.28%的家长经常会经常或总是帮助儿童下载程序或软件。家长从不在儿童使用电子产品时开启未成年模式的占29.71%,家长有意识在儿童使用电子产品时开启未成年模式的占78.85%,能经常或总是开启未成年模式的占21.15%。

由调查数据可知,大部分家长虽然能有意识地去指导与陪伴儿童使用电子产品,但由于工作等其他因素,大部分家长能在儿童使用电子产品时能给予的指导与陪伴很少,也就很难去纠正儿童的错误行为和监督儿童改正错误。大部分家长会有意识地限制儿童电子产品的使用时间,但监督的力度和规定的使用时间仍需进一步加强和修正。

大部分软件的未成年模式可以屏蔽一些不适合儿童身心发展的内容,还可以对儿童使用时间、内容作出限制,但大部分的家长并不会开启未成年模式,或者说很多家长对未成年模式缺乏足够的认知。

四、对策与建议

(一) 家长要树立正确的电子产品使用观念

在数字化时代背景下,家长面临着一个挑战:如何在不完全隔绝学前儿童与电子产品接触的同时,确保其健康、适度地使用这些设备。相关研究表明,适度地使用电子产品能够为儿童的认知发展和情感培养带来积极影响。然而,这些设备也可能成为潜在的风险源,引发如视力损害、游戏成瘾等问题。因此,家长在管理学前儿童使用电子产品时,既不能采取完全禁止的极端措施,也不能完全放任自流。

目前一种有效的管理策略是实施积分制度,将电子产品的使用作为对儿童积极行为的奖励。与之类似的还有幼儿园经常采用的小红花等代币制度。这些方法不仅能够激励幼儿,还可以用延迟满足的方法,教会他们进行自我控制和目标设定。同时,家长应严格监管幼儿的使用时间,确保其不超过WHO建议的每天一小时,越少越好。

在幼儿使用电子产品期间,家长的陪伴和指导至关重要。家长应积极参与并监督其接触的内容,并在发现不适宜的内容时立即进行干预。此外,利用技术手段,如开启未成年模式或者未成年监管等,这些功能通过添加黑名单等方式,限制软件的打开或推送,可以有效地限制儿童接触不适宜的内容,并对其使用时间进行管理。与此同时,家长要将无效陪伴转变为

高质量陪伴,避免家长在陪伴孩子时“身在心不在”(如一边刷手机一边看护)。

(二) 家长要树立正确使用电子产品的典范

在学前儿童的成长过程中,家长扮演着无可替代的角色,是孩子们最频繁接触和模仿的对象。儿童的行为模式往往源自对成年人行为的观察和复制。因此,家长对于电子产品的使用习惯,对儿童的影响深远且深刻。家长的行为不仅直接塑造儿童对电子产品的态度和使用模式,而且对儿童的心理和社会适应能力也有着不可忽视的作用。

当家长展现出有意识地控制和规范自己使用电子产品的行为时,他们不仅能够为儿童树立一个积极的榜样,还能够通过实际行动教育儿童如何健康、有节制地使用这些工具。家长可以通过设定使用时间限制、选择教育性强的内容以及在特定时间(如用餐和睡前)避免使用电子设备等方法,如每天设定 19:00-20:00 为“家庭互动时间”,家长与幼儿共同参与桌游、手工或运动,期间所有家庭成员需将电子设备静音并存放于指定区域。通过行为示范,向幼儿传递“现实互动优先于虚拟世界”的价值观,来引导幼儿形成良好的电子产品使用习惯。

(三) 家长要提供多样化的活动选择

学前儿童过度依赖电子产品的现象,往往源于缺乏同等吸引力的替代活动。为了有效减少儿童对电子产品的依赖,家长需提供一系列多样化的活动,以激发儿童对现实世界的兴趣和探索欲望。例如,对于儿童对体育活动的自然倾向,家长可以引导他们参与如跳房子、跳绳等游戏,这些活动不仅能够增强儿童的运动协调性和肌肉力量,还能在游戏互动中培养团队合作精神 and 竞争意识。

游戏是学前儿童最喜欢的活动,游戏也对学前儿童各方面的发展具有重要意义,家长通过一系列丰富而有意义的游戏,降低学前儿童对电子产品的依赖,吸引儿童对现实世界的兴趣;通过各种不同类型的游戏,让学前儿童主动参与和体验,从而在玩乐中学习。当家长与学前儿童一起游戏时,不仅可以提高游戏对

学前儿童的诱惑力,而且对增强亲子间的情感也具有重要意义。

五、结语

信息化、数字化的趋势不可阻挡,如何在保障儿童安全和健康的前提下充分发挥电子产品在教育 and 娱乐中的积极作用,既是家长,也是教育工作者乃至整个社会需要共同面对的问题。家庭作为学前教育的主阵地,家长又作为学前儿童的第一责任人,应顺应时代发展的潮流,既要自身树立正确的教育观念,发挥自身榜样作用,通过提供多样化的活动选择,避免学前儿童过度使用电子产品,又要在学前儿童使用电子产品时注意其使用时间、使用内容,实现有效的指导与陪伴。

参考文献:

- [1] 杨雪蕾, 杨丹, 刘敏. 智能电子产品对学前儿童社会性发展的影响——以六盘水市为例 [J]. 科技视界, 2017(23):21-22.
- [2] 史宇. 屏幕暴露与学前儿童早期发展 [J]. 幼儿教育, 2024(21):48-53.
- [3] 秦博. 幼儿电子产品的使用与其社会性发展的关系研究 [D]. 沈阳: 沈阳大学, 2023.
- [4] 许凌. 大班幼儿使用智能手机的现状调查研究——以保定市四所幼儿园为例 [D]. 保定: 河北大学, 2021.
- [5] 陆俊杰, 李芳芳. 学前儿童眼部不适与其家庭电子产品使用之间的关系及干预 [J]. 学前教育研究, 2016(3):50-56.
- [6] 王茜, 张丽敏, 赵景辉. 家庭媒介生态视角下电子产品使用对幼儿睡眠的影响——基于全国 26381 个样本的潜在类别分析 [J]. 学前教育研究, 2021(12): 23-35.
- [7] 李晓彤. 学龄前儿童电子游戏产品交互设计分析——关注“生命与自然”的分析视角 [D]. 黑龙江: 哈尔滨师范大学, 2016.
- [8] 田肖宜. “互联网+”时代幼儿园与家庭协同共育研究 [D]. 南充: 西华师范大学, 2023.