

کودکان و برنامه‌های خلاق کامپیوتری

نویسنده: چارلز اس، شوال

ترجمه: صدیقه ادیبی سده

سیدمجتبی سجادی

چکیده

این مقاله بر تلفیق رسانه‌های دیجیتالی مانند کامپیوتر و اسکنرها و رسانه‌های سنتی مانند طراحی، نقاشی و کتاب‌ها تأکید می‌کند. در حال حاضر، برنامه‌های نقاشی و ترسیمی پیشرفته‌ای مانند اهل ورکز (APPLE WORKS)، اداب فتوشاپ (ADOBE PHOTOSHOP) و حتی نرم‌افزار خاص کودکان وجود دارد. اسکنرها، به‌ویژه به توانمندسازی کودکان کمک می‌کنند، زیرا ابعاد و مرزهای عادی دنیای واقعی، یعنی تصاویر، رنگ‌ها، متون و اشکال را با واقعیت مجازی برنامه‌های کامپیوتری کودکان، که خاص آن‌ها طراحی شده است، ترکیب می‌کنند.

هیجان و شوق آن‌ها، هنگامی که اجازه یافتند به نوبت با استفاده از فتوشاپ به تغییر و اصلاح رنگ بال‌های پروانه و اضافه کردن عناصر و اجزای دیگری - نظیر درختان، گل‌ها و سنگ‌ها - به زمینه تصویر پردازند، به اوج خود رسید.

تلفیق تخیل با رسانه‌های دیجیتالی و نتایج جالب حاصل از آن گروه کوچکی از کودکان کوردکستان میس کیم (MISS KIM) در امریکا، با ظاهر شدن تصویر یک پروانه بزرگ بر روی صفحه نمایشگر کامپیوتر کلاس، با هیجان فریاد زدند.



کامپیوتر و فتوشاپ، اجزا و رنگ‌های تازه‌ای به نقاشی‌اش اضافه کرد. این کار نه تنها به بهبود مهارت‌های رایانه‌ای جنی کمک کرد، بلکه به او اجازه داد که پورتره خودش را به طور دقیق‌تر و عمیق‌تر بررسی کند. با به کارگیری کامپیوتر، او قادر شد چندین طرح از عکس خود تهیه کند و در نهایت، با کمک منوی «جست و جوی اشکال مختلف و ترکیب رنگ‌ها»، اشکال و مدل‌های متعدد از تصویر مورد نظر را خلق نماید. با کار کردن بر روی عکس در خانه، ارتباطی معنادار بین خانه و مدرسه نیز برقرار گردید.

ایجاد مرکزی برای نمایش برنامه‌های کامپیوتری در خانه

اختصاص محل مورد علاقه کودک در خانه برای قراردادن کامپیوتر، با اندکی دقت و تلاش امکان‌پذیر است. کار کردن با بیش‌تر کامپیوترهای شخصی یا بزرگ برای کودکان مفید است و به سخت‌افزار ویژه‌ای نیاز ندارد. همه چیزهایی که شما نیاز دارید عبارت‌اند از: یک درایو، نمایشگر، صفحه کلید و موس. یک اسکنر دیجیتالی هم به آن‌ها اضافه کنید (شما می‌توانید اسکنرهای خوب و باکیفیت را با قیمتی مناسب پیدا کنید). البته شما می‌توانید امکانات بیش‌تری نیز برای کودکان فراهم کنید. اگر وضعیت مالی شما مناسب نیست می‌توانید از تجهیزات کامپیوتری دوستان یا همسایگان خود استفاده کنید. کامپیوترهای

راشل، همان‌طور که رنگ بال پروانه را به رنگ آبی تغییر می‌داد، فریاد زد: «من آن را رنگ آبی می‌زنم.» ریان، اضافه کرد: «من می‌خواهم یک گل ارغوانی کنار آن بکشم، چون پروانه‌ها شبیه گل‌های ارغوانی‌اند.» دختران دیگر نیز به زودی با حرکات دوار دست، خطوط دایره‌ای را در پس زمینه تصویر پروانه ترسیم کردند تا مسیر پرواز آن را در هوا نشان دهند. یکی از دخترها، در حالی که به سرعت رنگ زرد را برای به تصویر کشیدن خورشید اضافه می‌کرد، با صدای بلند گفت: «او به سمت خورشید پرواز می‌کند.» کودکان با شادی و خوشحالی و با کمک یکدیگر کار را ادامه دادند. آن‌ها بازنگری‌های نهایی را روی تصویر پروانه انجام دادند و آن‌گاه برخی از تصاویری را که خلق کرده بودند، چاپ کردند. کودکان، نمونه‌های چاپ شده را جمع‌آوری کرده، به شکل کتاب در آوردند. آن‌ها هم چنین با کمک معلمان خود واژه‌هایی را نیز به تصاویر اضافه کردند. به عبارت دیگر، آن‌ها تصویر اصلی را با استفاده از برنامه‌های کامپیوتری شاخ و برگ داده، پردازش کردند.

رسانه‌های دیجیتالی، نظیر کامپیوترها و اسکنرها، می‌توانند یادگیری کودک شما را به شیوه‌ای مهیج‌گسترش دهند. نکته جالب توجه این است که شما قادرید این تجارب را در خانه نیز فراهم کنید. هم‌چنان که فناوری نقش مهم فزاینده‌ای در جامعه ایفا می‌کند، شما می‌توانید از مواجهه خلاق کودکان با آن، به روشی مثبت، اطمینان حاصل نمایید و در این راه به او کمک کنید. با مشارکت در یادگیری کودکان در زمینه فناوری رایانه‌ای، این پیام را منتقل می‌کنید که رسانه دیجیتالی، ابزاری سرگرم‌کننده و سودمند است.

بهترین مکان برای شروع استفاده از کامپیوتر به همراه فرزندتان، ممکن است خانه باشد. هنگامی که فناوری دیجیتالی را برای کودکان خود به کار می‌برید، به وسیله کامپیوتر و اسکنر، به تکمیل آن با رسانه‌های سنتی، نظیر طراحی، کتاب‌ها یا نقاشی نیز توجه کنید. اشکال جدید تکنولوژی برای جایگزینی اقلام و ابزارهای سنتی مورد استفاده در اوایل کودکی طراحی نشده‌اند، بلکه آن‌ها می‌توانند به همراه این اقلام و به شیوه‌های مناسب، به‌طور گسترده‌ای در جهت تقویت و توسعه یادگیری و خلاقیت کودکان به کار گرفته شوند.

برای مثال، جنی پنج ساله، پورتره (تصویر چهره) خودش را با استفاده از ابزارهای نقاشی بر روی کاغذ ترسیم کرد. هنگامی که آن را به خانه برد، به همراه مادرش و با کمک

رسانه‌های دیجیتالی، نظیر

کامپیوترها و اسکنرها، می‌توانند

یادگیری کودک شما را به شیوه‌ای

مهیج‌گسترش دهند. نکته جالب

توجه این است که شما قادرید این

تجارب را در خانه نیز فراهم کنید.



مستعمل ارزشمندند و بسیاری از مردم سخت‌افزارهای خود را می‌بخشند یا آن‌ها را به قیمت‌های قابل قبول و مناسب می‌فروشند. البته راه دیگری که برای آشنایی کودک شما با کامپیوتر وجود دارد، استفاده از امکانات کتابخانه‌های عمومی است. کامپیوترهای مراکز عمومی و کتابخانه‌ها، اغلب، امکان دسترسی به اینترنت را فراهم می‌کنند، بنابراین سعی کنید به همراه فرزندتان، موضوعات مطلوب و مورد علاقه‌اش، مثل قطارها و حیوانات را جست‌وجو کنید. هم چنین وب‌سایت‌های مرتبط با مراکز محلی‌تان، مثل: باغ وحش، موزه و مراکز علمی را برای یافتن موضوعات و مطالب مختص کودکان مورد بررسی و کندوکار قرار دهید.

هنگام تهیه نرم‌افزارها، برنامه‌هایی را خریداری کنید که به رشد کودک شما کمک می‌کنند. یک نرم‌افزار گرافیکی نظیر: کیدپیکس (KID PIX)، شروع بسیار خوبی است. برنامه‌هایی مثل کید پیکس و کور اف ایکس (CORE FX) قدمت بیش‌تری دارند و برای طراحی، خلق و تجسم به کار می‌روند. به علاوه

شما می‌توانید کودکان را با برنامه‌های نقاشی و طراحی پیشرفته‌ای مثل اپل ورکز و اداب فتوشاپ آشنا کنید یا در صورت امکان خرید یک دوربین دیجیتال، برنامه‌مربوط به آن را نیز برایش تهیه کنید.

از چه سنی کودک شما می‌تواند بازی با کامپیوتر را آغاز کند؟ یک پاسخ مشخص برای همه افراد وجود ندارد، اما کودکان سه ساله با مشارکت و همراهی مناسب والدین می‌توانند سرگرمی و تجارب سودمندی با کامپیوتر داشته باشند.

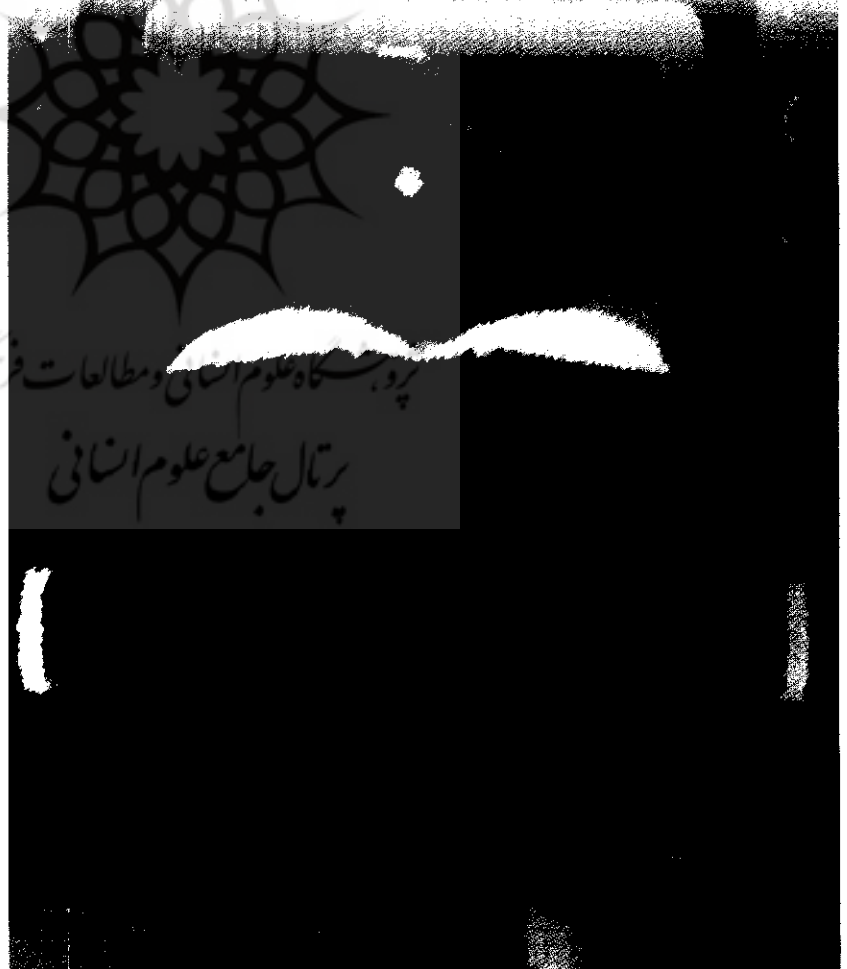
بیان قابلیت اسکنرها

اسکنرها، به ویژه کودکان را توانمند می‌سازند، زیرا می‌توانند مرزها و ابعاد معمول دنیای واقعی، نظیر تصاویر، اشکال، رنگ‌ها، طرح‌ها و متون را در واقعیت مجازی دنیای کامپیوتر ادغام کنند. هنگامی که تصاویر و کارهای هنری دیجیتالی می‌شود، کودکان می‌توانند انواع گوناگون نرم افزارهای گرافیکی را برای بسط، گسترش، پردازش، تزئین، دستکاری و بازآفرینی کارهایشان، به روشی که دوست دارند، به کارگیرند.

اسکنرها، هم چنین، راه‌هایی برای بسط و گسترش ایده‌هایی در زمینه رسانه‌های سنتی ارائه می‌دهند. کودکان را با راهنمایی خود به محل طراحی‌ها و نقاشی‌هایش یا مجموعه کوچکی از تصاویر، بر روی اسکنر، دعوت کنید. هنگامی که تصاویر شبیه تصاویر کامپیوتری دیجیتالی شد، او می‌تواند کار جدیدی را آغاز کند یا کار هنری‌اش را تزئین و پرداخت نماید.

کاوش‌های دیجیتالی خوشایند

هنگامی که کامپیوتر آماده انجام کار شد، کودکان را برای جست‌وجو و اکتشاف در آن آزاد بگذارید. او را راهنمایی کنید تا خودش با ابزارها آشنا شود و ایده‌هایش را ضمن کار کردن با کامپیوتر، دنبال کند. پس از مدتی او بر فناوری رایانه‌ای کاملاً تسلط خواهد یافت.



فرصت یادگیری با کودکان را فراهم کنید. کودکان اغلب راه‌هایی مبتکرانه برای تجربه چیزهای جدید پیدا می‌کنند که بزرگسالان به آن فکر نمی‌کنند. از کشف و جست و جو نترسید و فکر نکنید که باید همه پاسخ‌ها را قبل از این که به همراه فرزندتان از روی صفحه نمایش پیدا کنید، داشته باشید. در زیر راه‌هایی برای بسط و گسترش خلاقیت و یادگیری کودکان، با استفاده از فناوری رایانه‌ای، ارائه می‌شود:

● هنر تغییر دادن و دگرگون کردن نقاشی‌های دستی و طراحی‌ها را اسکن کنید، یا اگر در حال تهیه پیامی برای پدر بزرگ هستید، از کودک خود بخواهید پیامی را روی کاغذ بنویسد و آن را با کمک یکدیگر و با استفاده از اسکنر و کامپیوتر تکمیل کنید.

● علاوه بر برنامه‌هایی که صرفاً برای کودکان طراحی شده‌اند، امکان انتخاب در برنامه‌های بزرگسالان را نیز برای کودکان فراهم کنید.

در مورد ترسیم پروانه، در نرم‌افزار فتوشاپ گزینه (LAYERS) وجود دارد که اجازه می‌دهد تصاویر بالای یکدیگر قرار بگیرند. بنابراین کودکان می‌توانند اصلاحات

● کار با کامپیوتر را در برنامه‌های روزانه خود بگنجانید.

کامپیوتر را در اتاق مرکزی منزل خود قرار دهید، جایی که به راحتی قابل دسترسی باشد، جایی مثل اتاق نشیمن یا

هم چنان که کودک شما درباره اشکال جدید تکنولوژی و رسانه‌های دیجیتالی چیزهایی می‌آموزد، راه‌هایی را نیز برای استفاده غنی‌تر، جالب‌تر و زیباتر از آن‌ها فراهم می‌گیرد. با مشارکت در آموزش فناوری رایانه‌ای به کودک، هدیه‌ای برای همه عمر به او اهدا خواهید کرد: آگاهی از این که کامپیوتر می‌تواند در ترکیب با قدرت تخیل او ابزاری نیرومند باشد.

زیادی در صفحه به وجود آورند، بدون این که تغییری در تصویر اصلی پروانه ایجاد شود. هم چنان که کودک شما درباره اشکال جدید تکنولوژی و رسانه‌های دیجیتالی چیزهایی می‌آموزد، راه‌هایی را نیز برای استفاده غنی‌تر، جالب‌تر و زیباتر از آن‌ها فراهم می‌گیرد. با مشارکت در آموزش فناوری رایانه‌ای به کودک، هدیه‌ای برای همه عمر به او اهدا خواهید کرد: آگاهی از این که کامپیوتر می‌تواند در ترکیب با قدرت تخیل او ابزاری نیرومند باشد.

آشپزخانه. برنامه‌های روزانه را در قالب پروژه خلاق ارائه کنید. برای مثال به کودکان کمک کنید تا یک جدول زمانی شامل روزهای تولد اعضای خانواده، تکالیف بعد از مدرسه و تاریخ بازی‌ها را طراحی کند.

● با اسکنر بازی‌هایی را انجام دهید.

به عنوان مثال از کودکان بخواهید چنان چه دوست دارد، محل ذخیره‌ای برای موضوعات کوچکی که بر روی اسکنر جای بگیرند، ایجاد کند. سعی کنید مجموعه‌ای از پدیده‌های طبیعی، مثل برگ‌ها، شاخه‌ها، سنگ‌ها و صخره‌ها، گل‌ها و میوه‌های کاج را اسکن کنید و سپس واکنش مجذوبیت و فریفتگی کودکان را مشاهده کنید.

منبع: