

გაჯეტების როლი დაწყებითი საფეხურის მოსწავლეების ჰოლისტურ განვითარებაში

ავტორი [თამარ კორძაძე](#)

თანამედროვე სურათებიანი წიგნები , კომიქსები და კლიპური აზროვნების საფრთხეები

როგორ მოქმედებს ციფრული მედია ბავშვების ყურადღების ხანგრძლივობაზე და ინფორმაციის დამუშავების უნარზე? რას იწვევს ეკრანდამოკიდებულება? შესაძლებელია ციფრული მედიის ხანგრძლივად გამოყენებამ გამოიწვიოს ყურადღების კონცენტრაციის შემცირება და კლიპური აზროვნების განვითარება?

თანამედროვე ბავშვები ციფრული ტექნოლოგიების თანდაყოლილი ცოდნით იბადებიან. საიდან აქვთ ასეთი ცოდნა? გაჯეტები ბავშვების ყოველდღიური ცხოვრების განუყოფელი ნაწილი გახდა და თითქმის სამყარო შეიცვალა. სკოლები და საგანმანათლებლო დაწესებულებები ცდილობენ, სწრაფად მოერგონ სიახლეებს და თანამედროვე ბავშვების მოთხოვნების შესაბამისი სწავლის ახალი მეთოდები დანერგონ.

ციფრული აპლიკაციები და ციფრული გრაფიკა

ბოლო დროს ჩატარებულმა კვლევებმა აჩვენა, რომ სწორად შერჩეული საგანმანათლებლო ციფრული აპლიკაციების ზომიერი გამოყენება ხელს უწყობს კოგნიტურ განვითარებას. ციფრულ ეპოქაში თანამედროვე ბავშვების აზროვნებაც განსხვავებულია. ილუსტრატორები ახალი გამოწვევების და მოთხოვნების წინაშე აღმოჩნდნენ . ტექნოლოგიების ეპოქაში, ციფრული კომიქსების და სურათებიანი წიგნების სახით, ძველთან შერწყმით ახლებური ხედვის აღორძინებას ცდილობენ.



ციფრული ხატვისა და კომიქსების შექმნის პლატფორმები, მაგალითად, აპლიკაციები Procreate ან Canva, ბავშვს აძლევს შესაძლებლობას საკუთარი იდეები, ვიზუალურად , მინიმალური ძალისხმევით თავად შექმნას. სურათებიანი კომიქსები, რომლებიც სავსეა ემოციური სიუჟეტებითა და პერსონაჟების თავგადასავლებით, ბავშვებს ასწავლის ემოციური მდგომარეობის გაგებას და მართვას.



ეკრანდამოკიდებულება და სკოლის ასაკის ბავშვების ჰოლისტური განვითარება

ეკრანთან ზედმეტი დროის გატარება მთელ რიგ პრობლემებს იწვევს, რომელიც ბავშვთა განვითარების სხვადასხვა ეტაპზე განსხვავებულად ვლინდება. აღრეული ასაკიდან მოყოლებული ბავშვი სამყაროს ნახატებით და ხატვით ეცნობა. თუ ეს პროცესი ჩანაცვლებულია გაჯეტებით, მაშინ გონებრივი განვითარების, ხელისა და თვალის კოორდინაციის შეფერხებას მივიღებთ, რადგან გაჯეტებისა და ციფრული აპლიკაციების შეჩვევის შემდეგ უჩნდებათ ყველაფრის სწრაფად მიღების, სწრაფად შექმნის დაუძლეველი სურვილი.

კვლევები რომელიც ჩატარდა სხვადასხვა ქვეყნებში საგანგაშოა. კიდევ უფრო რთული მდგომარეობაა საქართველოში. რადგან დასავლეთის ქვეყნებისგან განსხვავებით, სადაც მოქმედებს ეკრანდამოკიდებულებისგან დაცვის მექანიზმები და ტექნოლოგიების გამოყენების რეგულაციები, საქართველოში არ ხდება კონტროლი და მონიტორინგი. ხშირად ბავშვებს საბავშვო წიგნების ნაცვლად მშობელი თავად აჩვენებს გაჯეტების გამოყენებას.

ამერიკის პედიატრიის აკადემიის **JAMA Pediatrics** კვლევის მიხედვით, იმ ბავშვებს, რომლებსაც 2-წლამდე ჰქონდათ გაჯეტებთან ორ საათიანი კონტაქტი, 8- წლის ასაკში აღმოაჩნდათ მეხსიერებისა და კონცენტრაციის პრობლემები. დასავლეთის ქვეყნებში აკრძალულია 2 – წლამდე ბავშვების პლანშეტებთან კონტაქტი.

პედიატრები და ფსიქოლოგები საუბრობენ საგანგაშო დარღვევებზე. ეკრანდამოკიდებულება აფერხებს ბავშვის მუხლის წილის განვითარებას, რომელიც პასუხისმგებელია შემოქმედებითი აზროვნების გენერირებაზე. გაჯეტები

კი სწრაფად აწვდიან მზა კონტენტს, რაც ხელს უშლის ბავშვის წარმოსახვისა და ფანტაზიის უნარის განვითარებას.

ჩატარებული კვლევები მიუთითებს, რომ ბავშვების ეკრანდამოკიდებულება მნიშვნელოვნად ზრდის კლიპური აზროვნების რისკს.

ფსიქოლოგი და „მწვანე სახლის“ დამფუძნებელი, მარინა ტარასაშვილი აღნიშნავს: „ჩვეულებრივ, ჩვილ ბავშვთა ხელვა და აღქმა სიბრტყობრივია. ეს ნორმალურია, რადგან სიღრმის აღქმა თანდათან უვითარდებათ. მაგრამ, როდესაც ორი თვის ბავშვს პლანშეტს მიაწვდიან, აღქმა აღარ ვითარდება და შეიძლება გამოიწვიოს სივრცეში დაკარგულობა და კოგნიტური უნარების განვითარების შეფერხება. მობილური იმდენად მძაფრია თავისი ფერებით, რომ სამყარო, რომელიც ბავშვმა თავად უნდა შეიცნოს, მისთვის საინტერესო აღარ არის. რადგან უფრო მძაფრი უკვე ნანახი აქვს.“ ამასთან ერთად, ჩნდება მეტყველების პრობლემა. არ აქვთ წაკითხვის და გააზრების სურვილი. ეკრანდამოკიდებული ბავშვები ხშირად აკვიატებულად ხატავენ საზარელ პერსონაჟებს. ამ ფაქტთან დაკავშირებით ფსიქოლოგის მოსაზრება ასეთია: „ზღაპრის წაკითხვისას ბავშვი ვერ წარმოიდგენს იმაზე მეტ საშიშ სცენას, რამდენადაც მის ფსიქიკას შეუძლია წარმოიდგინოს და თანხმდება, რომ ეს ზღაპარია და არა რეალობა. ხოლო, როცა საშიშ მონსტრებს უყურებს, ის მას რეალობად აღიქვამს და აქ კარგავს კავშირს რეალობასა და არარეალობას შორის“.

2020 წელს ჩატარებულმა კვლევამ აჩვენა, რომ ბავშვებში ეკრანდამოკიდებულება ასოცირდება კოგნიტური და ქცევითი პრობლემების გაზრდასთან (Twenge & Campbell, 2020).

საქართველოში ფსიქოლოგიური ცენტრი MentalHub-ის კვლევის მიხედვით, ბავშვების 10-30% ინტენსიურად იყენებს სმარტფონებსა და სხვა მოწყობილობებს.

ბავშვებს, რომლებიც დიდ დროს ატარებენ გაჯეტებთან, აღენიშნებათ:

ყურადღების დეფიციტისა და ჰიპერაქტიურობის სინდრომი (ADHD): აქვთ აღქმის პრობლემები, მეხსიერების და პრობლემების გადაჭრის უნარის დაქვეითება.

ინსომნია (Insomnia)

მოტორული განვითარების დარღვევა. პასიურობა და ფიზიკური აქტივობების ნაკლებობა. მხედველობის გაუარესება.

ემოციური დისრეგულაცია, ნევროლოგიური დარღვევები, დეპრესია, შფოთვა, ფობიები, ტიკები.

სოციალური იზოლაცია, კომუნიკაციის უნარის დაქვეითება, ემპათიის ნაკლებობა ან საერთოდ არქონა.

რეალობის აღქმის ცვლილება, რეაგირების უნარის დაქვეითება.

ჩამოთვლილი დარღვევები უმეტესად გამოვლინდება 6-დან 12 წლამდე ასაკის ბავშვებში, რადგან: ამ პერიოდში ტვინი ინტენსიურად ვითარდება და ტვინის სტრუქტურის ფორმირება, მნიშვნელოვანწილად, დამოკიდებულია გარემოზე და აქტივობებზე. ამ პერიოდში ყალიბდება აკადემიური უნარები, რაც

მოითხოვს ყურადღების კონცენტრაციასა და მუხსიერების გამოყენებას. სკოლაში კი უკვე დამდგარ შედეგს ვხედავთ.

ზოგადად, 6-დან 12 წლამდე ბავშვების გაჯეტდამოკიდებულებაზე ინდივიდუალურად ჩატარებულ გამოკითხვაში ორასი მოსწავლიდან, 30 % დიდი ღოზით იყენებს სმარტფონებს ან გაჯეტებს. გარდა ამისა, დაბალია ცნობიერება, ტექნოლოგიების კონტროლის მექანიზმებისა და უსაფრთხოების ინსტრუმენტების შესახებ (მაგ. როგორებიცაა: მშობლის კონტროლის აპლიკაციები, ეკრანის დროის მონიტორინგი; Google Family Link, Apple Screen Time. „No Phone Zones“ – გაჯეტების აკრძალვა სამზარეულოში). აუცილებელია, ჩვენთანაც დაინერგოს ბავშვის ციფრული ქცევის მონიტორინგი.

რა არის ვიზუალური კლიპური აზროვნება ?

კლიპური აზროვნება თანამედროვე სამყაროს კიდევ ერთი გამოწვევაა, რომელიც ეკრანდამოკიდებულებამ მოიტანა. განსაკუთრებით ბავშვებში ვლინდება და ხასიათდება ინფორმაციის აღქმისა და დამუშავების სპეციფიკური ფორმით, ფრაგმენტული და ზედაპირული ცოდნის მიღებით.

კლიპური აზროვნების დროს, მოზარდი ინფორმაციას აღიქვამს მოკლე და ვიზუალური კლიპების სახით, რაც ხშირად იწვევს ყურადღების კონცენტრაციის შემცირებას და სიღრმისეული ანალიზის უნარის დაქვეითებას.

მოსწავლეებს, რომლებსაც აღენიშნებათ კლიპური აზროვნება, სწრაფად გადაერთვებიან სხვადასხვა ინფორმაციულ პლატფორმებს შორის, რაც გამოწვეულია თანამედროვე მედიისა და ტექნოლოგიების, განსაკუთრებით ინტერნეტის და სოციალური ქსელების, გავლენით.

ვიზუალური კლიპური აზროვნების გავრცელების სიღრმისეული შესწავლა ახლაც მიმდინარეობს. საქართველოში ამ მიმართულებით სპეციფიკური კვლევები არ ჩატარებულა, თუმცა ნეგატიურ გავლენებზე აქტიურად ვსაუბრობთ.

ბავშვებში კლიპური აზროვნება გამოიხატება შემდეგი ნიშნებით:

ინფორმაციის ფრაგმენტული აღქმა: მაგ: ბავშვმა წაიკითხა სურათებიანი წიგნის მხოლოდ გარკვეული ნაწილი და ვერ დაიმახსოვრა მთავარი გმირის მიზანი ან ამბის დასასრული, რადგან ის იმახსოვრებს მხოლოდ ცალკეულ ფაქტებს ან მოვლენებს, მაგრამ უჭირს მათ შორის კავშირების დანახვა და მთლიანობის აღქმა. ამჯობინებს მოკლე, სწრაფად ცვლად ვიზუალურ მასალას და უჭირს გრძელი ტექსტების მოსმენა ან წაკითხვა.

ტექნოლოგიების ინტენსიური გამოყენება: თანამედროვე გაჯეტები და სოციალური მედიაპლატფორმები ბავშვებს სთავაზობენ სწრაფად ცვლად ვიზუალურ კონტენტს, რომელიც კლიპური აზროვნების როლს აძლიერებს, რაც თანამედროვეობის ყველაზე დიდ გამოწვევად იქცა, რომელიც საჭიროებს მშობლებისა და პედაგოგების მეტ ყურადღებას.

კლიპური აზროვნების მართვა შესაძლებელია სწორი მიდგომებისა და ბალანსის დაცვით, რაც ბავშვების განვითარებისთვის აუცილებელია.

ახალი საბავშვო გრაფიკა

სწორედ მედიაპლატფორმები და კლიპური აზროვნება გახდა ის წინაპირობა, რამაც შემოიტანა და დანერგა სურათებიანი წიგნებით და კომიქსებით მეტად დაინტერესება. სადაც თხრობის მთავარი ინსტრუმენტი არა ტექსტი, არამედ ნახატებია.

ჯერ კიდევ მე-12 საუკუნიდან იაპონურ კულტურაში ცნობილია „მანგა“, როგორც მისი დასავლური შესატყვისი „კომიქსი“, ვგულისხმობ არა მარტო კარიკატურას, არამედ მულტიფილმსაც. მანგამ საფუძველი დაუდო ანიმეს შექმნასაც. დღეს საუბარია მანგას ესთეტიკურ ცვლილებებზე და მის ზეგავლენებზე. გავაანალიზოთ ის ფაქტორები, რამაც ჩამოაყალიბა ვიზუალური კლიპური აზროვნება. რის შედეგადაც მივიღეთ ახალი საბავშვო გრაფიკა, რომელმაც მეტი კრეატივი, განსხვავებული თავისებურება და ინდივიდუალიზმი შემოიტანა ქართულ და არამართო ქართულ სივრცეში. თანამედროვე ბავშვს გაუადვილდა ინფორმაციის დამუშავების უნარი, რადგანაც სურათებიანი კომიქსები აერთიანებს ვიზუალურ და ტექსტურ ელემენტებს და ხელს უწყობს ინფორმაციის დამახსოვრებას და ანალიზს.

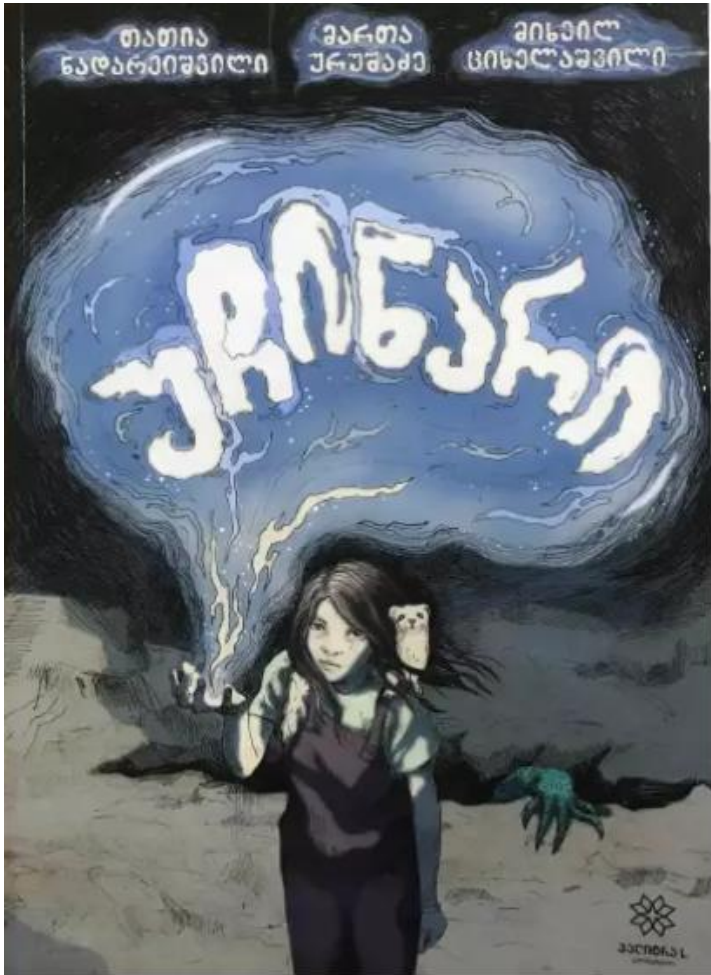
ბავშვები იყენებენ სურათებს და ვიზუალურ ელემენტებს იმისათვის, რომ უკეთ გაიგონ ახალი ინფორმაციული კონცეფციები. სადაც თხრობის მთავარი ინსტრუმენტი არა ტექსტი, არამედ ნახატებია.

გაჯეტებიც მსგავსი მიდგომებით ხასიათდება (მაგალითად, თამაშები, რომელთაც აქვთ ვიზუალური და ინტერაქტიური ელემენტები).

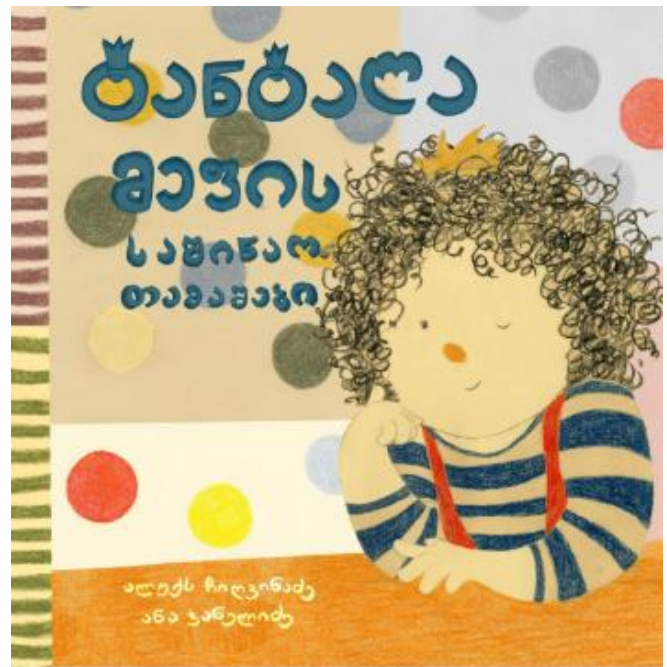
ტექნოლოგიური გავლენა



კომიქსები და სურათებიანი წიგნები და მულტიმედია კომპონენტები, შეიძლება ნაკლებად აღმოფხვრიდნენ ბავშვის ინტერესს რეალურ სამყაროზე, ვიდრე გაჯეტები. თუმცა, ზოგიერთი კვლევა გვიჩვენებს, რომ სურათებიანი წიგნები, სადაც ბავშვს შეუძლია ადიქვას ტექსტი და სურათები ერთმანეთთან კომბინაციაში, ეხმარება მას კონცენტრაციაში, სიუჟეტის უფრო ღრმად აღქმასა და გააზრებაში, კრიტიკულ აზროვნებაში.



მაგალითად, მსოფლიოში ცნობილი დეივ პილკის ბესტსელერი კომიქსი გამომძიებელი „დოგმენი“ ნახევრად ძაღლია, ნახევრად ადამიანი და ნამდვილი გმირი. წიგნი-კომიქსი ძალიან პოპულარულია საქართველოშიც. რადგან აერთიანებს მარტივ ტექსტს და იუმორისტულ ილუსტრაციებს. ეს მკითხველს ხიბლავს და აფიქრებს ისეთ თემებზე, როგორიცაა; სიკეთე, თავდადებულობა და საქმის ერთგულება. თანდათან, კომიქსებისა და სურათებიანი წიგნების კეთების პროცესმა ანიმაციაშიც გადაინაცვლა.



ამგვარად, შესამჩნევია პროცესი, თუ როგორ ყალიბდება თანამედროვე ილუსტრაციები, კლასიკურთან და ციფრულთან შერწყმით. ეს გარდაუვალი პროცესია, მისი სწორად და სწრაფად განვითარება თანამედროვე ილუსტრაციის ახალი ეპოქის ჩამოყალიბებას გვაზიარებს. ამასთან ერთად, სურათებიანი წიგნები და კომიქსები ხელს უწყობს ბავშვის ემოციური ინტელექტის და კოგნიტური უნარის განვითარებას.

ეკრანდამოკიდებულებამ მოიტანა ბავშვების **ინსტრუქციებზე დამოკიდებულება** – მათ ვერ წარმოუდენიათ ინსტრუქციების გარეშე მოქმედება. გაჯეტების შემდეგ, სწორედ სურათებიანი წიგნები და კომიქსები აღმოჩნდა საუკეთესო ვიზუალური სტიმულატორი ბავშვებისთვის. შეიძლება ითქვას, გადამრჩენი. ასეთი წიგნების სწორად გამოყენების და საკუთარი ხელით შექმნის წახალისების შემთხვევაში ხდება ბავშვის კოგნიტური და ემოციური უნარების გაძლიერება. რაც შეეხება კლიპურ აზროვნებას, მიუხედავად იმისა, რომ ახალი გამოწვევაა, სწორი მიდგომებით და შესაბამისი მეთოდებით შესაძლებელია მისი ზეგავლენის შემცირება, რათა მოვახდინოთ მოსწავლის ჰოლისტური განვითარება.

გამოყენებული ლიტერატურა

American Academy of Pediatrics. (2018). Screen time recommendations for children.

Associations between infant screen use, electroencephalography markers, and cognitive outcomes. JAMA Pediatrics.

Clinician staffing and quality of care in US health centers.

Mental Hub. (n.d.). <https://mentalhub.ge>

Twenge, J. M., & Campbell, K. (2020). The impact of screen time on child development.