

თანამედროვე ტექნოლოგიები და ბავშვების ურთიერთობა მათთან

ავტორი: ქეთი კვიტაიანი

დასმულ შეკითხვას, თუ რატომ კითხულობდა უფრო მეტ წიგნს და უფრო დიდი მონდომებით გასული საუკუნეების ბავშვი, ვიდრე თანამედროვე, ძალიან საინტერესოდ პასუხობს დანიელ პენაკი თავის ბესტსელერში „რომანივით საკითხავი“. ის წერს, რომ მშობლები საღამოს უკრძალავდნენ შვილებს კითხვას იმ მიზეზით, რომ ბავშვს მხედველობა გაუფუჭდებოდა, დღის განმავლობაშიც ურჩევდნენ გარეთ ერბინათ, ევარჯიშათ ან ეთამაშათ, რადგან თვლიდნენ – სუფთა ჰაერზე ყოფნა, მათთვის გაცილებით სასარგებლო იყო, ვიდრე ბევრი კითხვა. „ასე რომ, კითხვის დრო არასდროს იყო!“ – წერს პენაკი. ამ ტიპის აკრძალვა კი კიდევ უფრო საინტერესოსა და მიმზიდველს ხდიდა წიგნს. „მეამბოხე ასაკში“ მოზარდები უფრო და უფრო ეტანებოდნენ „აკრძალულ ნააყოფს“, ხოლო ის, ვინც დამჯერი და „მორჩილი“ იყო, ალბათ ჯანმრთელი, მაგრამ გაუნათლებელი რჩებოდა.

დრო შეიცვალა და მშობლებმა აღარ ვიცით, როგორ მოვახერხოთ, რომ ბავშვმა წიგნი ხელიდან არ გააგდოს, ვამაყოფთ, თუ რომელიმე მათგანს კითხვა უყვარს, მაგრამ ასეთები დღეს ცოტანი არიან. ბავშვების ინტერესი ელექტრონული სამყაროსაკენაა მიმართული. კომპიუტერული თამაშები, მულტფილმები და საერთოდ „ეკრანი“ დიდი დოზით, ჩვენგან მკაცრად იკრძალება. ყოველ შემთხვევაში, ყველა მშობელი ცდილობს, შვილს წიგნის უპირატესობაზე მიანიშნოს, შეაშინოს იმით, რომ ეკრანი თვალს ატკენს, კომპიუტერული თამაშები კი –



დააჩლუნგებს! „მკვლევართა აზრით, კომპიუტერული თამაშები ბავშვებს მათ მნიშვნელობას, უნიკალურობას აგრძნობენ, რომ ისინი განსაკუთრებულნი არიან და დიადი საქმეების კეთება შეუძლიათ.“ გარდა ამისა, ბავშვები სწავლობენ, ამა თუ იმ სიტუაციაში, როგორი გამოსავალი იქნება ოპტიმალური, ისინი დამოუკიდებლად ებრძვიან ვირტუალურად დასმულ პრობლემებს და დამოუკიდებლად ეძებენ მათი გადაჭრის გზებს, უვითარდებათ ისეთი ტიპის აზროვნება, როგორიც წინა თაობების უმრავლესობას არ ჰქონდა და ვერც ექნებოდა. ეს აზრი მაშინ გამომყარდა, როცა ჩემმა 10 წლის გოგონამ სატრენაჟორო დარბაზში პირველივე შესვლისას მოახეხა ელექტრო ტრენაჟორები ისეთ რეჟიმზე დაეყენებინა, როგორიც მისთვის იქნებოდა მოსახერხებელი. ამდენი წლის განმავლობაში აზრადაც არ მომსვლია, შევხებოდი რეჟიმებს

იმით, რომ მე გასულ საუკუნეში დაბადებული ადამიანი ვარ მშობლების დარიგებებიდან გამოყოლილი კომპლექსებით – „ამას არ შეეხო, არ გადაინვას! ხელი არ ახლო, სათამაშო ხომ არ არის! და ა.შ.“ ჩემს ბავშვობაში ელექტრო ნივთის დაზიანება, მართლაც სერიოზულ პრობლემებთან იყო დაკავშირებული, პირველ რიგში, ძვირი ღირდა, მეორე – არ იშოვებოდა. მიქსერი რომ გავუფუჭეთ დედაჩემს, მთელი წელი აღარ გვიჭამია მისი გამომცხვარი ნამცხვარი. დღეს ნებისმიერი ფასისა და ხარისხის ტექნიკა, მისი სიმრავლე და, რაც მთავრია, მრავლი საბავშვო მოდელის არსებობაც სრულიად ხსნის იმ პრობლემას, მე და ჩემს ძმას რომ დაგვიდგა მიქსერთან დაკავშირებით. თუ ბავშვს მშობელთან ერთად სურს იმ ნამცხვრის გამოცხობა, რომლის მზადების პროცესშიც პატარის ჩართვა გამორჩეულია, მას მსგავსი ტკბილეულის „ელექტრონულ ფორმატში“ მომზადების საშუალება ეძლევა. ის ფაქტორი, რომ ინტერნეტ სივრცე „ნაწილობრივი“ უარის თქმის საშუალებას აძლევს ნებისმიერ მშობელს, ათბობს ურთიერთობას მშობელსა და შვილს შორის, თუმცა ზრდის მათი სიახლოვის დისტანციას. ადამიანი ხომ „სოციალური ცხოველია“ და ოქსიდაციის პროცესი მის ორგანიზმში ყველაზე აქტიურად მისი დესოციალიზაციის დროს მიმდინარეობს. ზღაპრის კითხვა სწორედ იმით არის უკეთესი და განსხვავებული მულტფილმის ყურებისაგან, რომ გარდა საინტერესო ამბის მოსმენისა, როდესაც ბავშვმა თვითონ უნდა წარმოიდგინოს „კადრები“, პარალელურ რეჟიმში იგი მშობელთანაც ამყარებს კონტაქტს. მხატვრულ ფილმებშიც, მიუხედავად იმისა, რომ მზა სახე-ხატებია მოცემული, ბავშვი კარგად ახერხებს ისწავლოს – რა არის კარგი და რა – ცუდი, როგორ საქციელს, როგორი შედეგი მოჰყვება და ა. შ. „მორალური კატეგორიების ათვისება ბავშვის მიერ პირდაპირ ვერ ხერხდება. როდესაც მას პირდაპირ ვეუბნებით: არ დაარტყა, ცუდად არ მოიქცე და სხვ. – მას არ ესმის, რადგან მისი აზროვნება ჯერ კიდევ არ არის ლოგიკური, ის ხატოვანია და სახე-ხატებით გაცილებით უკეთ იგებს ყველაფერს. იმის გამო, რომ ბავშვის გონება ექვს წლამდე ლოგიკური ოპერაციებისათვის ძალიან მოუმწიფებელია, ის



მოქმედებს იმის მიხედვით, რასაც ხედავს, რასაც ათვალიერებს, რაც მის ემოციებზე მოქმედებს. გამოგონილი ამბის მოსმენისას ბავშვის ემოციური ჩართულობა ძალიან მაღალია. ჩვენ მიერ მიწოდებული მასალის მეშვეობით აქტიურად ვითარდება მისი ფანტაზია, სმენის, მეტყველებისა და წარმოსახვის უნარი.“ (ფსიქოლოგიის მეცნიერებათა დოქტორი, პროფესორი თამარ გაგოშიძე).

ისევე, როგორც ჩვენ, ბავშვიც ხვდება, რომ ინტერნეტი ძალიან აადვილებს ზოგჯერ საქმეს, ისევე, როგორც ჩვენ, მასაც არ ჰყოფნის დრო არაფერზე და ამიტომ ის არ ინყებს ლექსიკონში უცხო სიტყვების ძებნას, როცა შეუძლია, ინტერნეტში მთლიანი ფრაზები თარგმნოს; ვ. ჰიუგოს „პარიზის ღვთისმშობლის ტაძრის“ კითხვისას შეეცდება გამოტოვოს ტაძრის აღწერა, რადგან შეუძლია 2 წუთში დაათვალიეროს კომპიუტერის საშუალებით; მგზავრობისას არ დაიძინებს, რადგან შეუძლია, ამოიღოს ტელეფონი და მისთვის საინტერესო და გასართობ რამეებს ჩაუჭდეს. იმ ტიპის სხარტი

აზროვნება, რომელსაც კომპიუტერულ თამაშებში დასმული ამოცანების გადაჭრა აყალიბებს, ეტაპობრივად ვითარდება და ის მოზარდი, რომელიც მშობლების აკრძალვის გამო ტექნოლოგიებთან აქტიურად შეხებას მხოლოდ გარდატეხის ასაკიდან იწყებს, „კიბერ თაობაში“ ველარ ჩაჯდება და განვითარების თვალსაზრისით შესაძლოა ჩამორჩეს მათ. თუ ბავშვი ხელით წერის დროს არ ცდილობს ასოები ლამაზად გამოიყვანოს და აფუჩეჩებს ნაწერს, ეს შემთხვევითი არ არის, მან იცის, რომ სკოლის დასრულების

შემდეგ კომპიუტერის კლავიშების გამოყენებით შეასრულებს ყველა ამ ტიპის სამუშაოს. ბავშვმა იცის, რომ პლანშეტის, ლეპტოპისა თუ ტელეფონის აქტიური მოხმარება უფრო მეტს შესძენს, ვიდრე ხელით წერა. ზუსტად ასევე იცოდა წინა თაობის იმ ბავშვმაც, რომელიც აკრძალვის მიუხედავად ბევრ წიგნს კითხულობდა, თუ რამხელა მნიშვნელობა ექნებოდა მისი განვითარებისათვის მშობლების მოთხოვნის სანაწილმდეგო ამ ქმედებას. რაც შეეხება მხედველობის გაუარესებას... ცოდნა მსხვერპლს მოითხოვს, როგორც სხვა ყველაფერი ჩვენს ცხოვრებაში. სხვათა შორის, სრულიად ბრმა იყო ჰომეროსი, ჯეიმს ჯოისი კი წერდა: ყველაზე უმნიშვნელო, რაც ცხოვრებაში დამიკარგავს, მხედველობაა.

ბავშვთა ფსიქოლოგი თონა ლოდია ამბობს, რომ თანამედროვე ტექნოლოგიებთან ბავშვის ძალიან ხანგრძლივი ურთიერთობა არცთუ ისე იშვიათად აკადემიურ, სოციალურ ურთიერთობებსა თუ ემოციურ სფეროში სირთულეებს უკავშირდება, მაგრამ, მეორე მხრივ, „არსებობს კომპიუტერული თამაშები, რომლებიც სხვადასხვა უნარის განვითარებას ემსახურება, მაგალითად, ლოგიკური



აზროვნების, ვიზუალურ-სივრცითი, სტრატეგიული დაგეგმვისა თუ შემოქმედებითი უნარების. ცხადია, ამგვარი თამაშების წყალობით ბავშვს უვითარდება აღნიშნული უნარები, მაგრამ მთავარი ამოცანა ისაა, რამდენად შეძლებს ის შეძენილი უნარების რეალობაში გადატანას. ამ მხრივ მშობლის მხარდაჭერა ძალიან მნიშვნელოვანია. აქვე არ უნდა დაგვავიწყდეს ისიც, რომ პოპულარული კომპიუტერული თამაშები ერთ-ერთი მნიშვნელოვანი საერთო ინტერესია, რის შესახებაც ხშირად საუბრობენ თანატოლები. შესაბამისად, ამ სფეროში „არაინფორმირებული“ ბავშვი სოციალიზაციის პრობლემების წინაშე შეიძლება აღმოჩნდეს – მისთვის არ არის ნაცნობი ის თემა, რის შესახებაც თანატოლები საუბრობენ, რაც საკუთარი არაკომპეტენტურობის განცდას აძლიერებს და ურთიერთობებისაგან თავის არიდების საფრთხეს ქმნის.

ყოველივე ზემოთქმულის გათვალისწინებით, მნიშვნელოვანია, რომ თანამედროვე ტექნოლოგიებთან ბავშვის ურთიერთობა იყოს გააზრებული და დროის თვალსაზრისით დობირებული, რათა ბავშვის განვითარების ხელშესაწყობად გამოვიყენოთ“.