

ეკრანის გავლენა ბავშვის ენობრივ განვითარებაზე და თამაშის უნარებზე 2-3 წლამდე
ასაკში

თამარ ჩოჩიშვილი

*სამაგისტრო ნაშრომი წარმოდგენილია ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის
მეცნიერებისა და ხელოვნების ფაკულტეტზე კომუნიკაციის, ენისა და მეტყველების
თერაპიის აკადემიური ხარისხის მინიჭების მოთხოვნის შესაბამისად*

კომუნიკაციის, ენისა და მეტყველების თერაპიის სამაგისტრო პროგრამა

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: ნინო ცინცაძე

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი
თბილისი, 2025

სარჩევი

სარჩევი.....	1
აბსტრაქტი.....	2
Abstract:.....	5
შესავალი.....	7
ლიტერატურული მიმოხილვა.....	8
კვლევის მეთოდები.....	21
პროცედურა.....	21
მიღებული შედეგები.....	22
შედეგების ანალიზი	26
დისკუსია.....	28
დასკვნა.....	30
კვლევის ღირებულება და შეზღუდვები.....	31
გამოყენებული ლიტერატურა.....	34

აბსტრაქტი:

მოცემული კვლევა იკვლევს ეკრანთან გატარებული დროის გავლენას 2-3 წლის ასაკის ბავშვების ენობრივ განვითარებასა და თამაშის უნარებზე. თანამედროვე სამყაროში გაჯეტების ფართო გამოყენების ფონზე, ამერიკის პედიატრთა აკადემია და ჯანდაცვის მსოფლიო ორგანიზაცია (WHO) არ უწევენ რეკომენდაციას ეკრანთან ყოფნას 2 წლამდე ასაკის ბავშვებისთვის, ტვინის განვითარების კრიტიკული პერიოდის გამო. კვლევები მიუთითებს, რომ "ეკრანის დროის" ხანგრძლივობა დაკავშირებულია ენობრივი განვითარების დაგვიანებასთან და ზოგად ნელ განვითარებასთან. ადრეული ბავშვობა, განსაკუთრებით 2-4 წლის ასაკი, ენის ათვისების კრიტიკული პერიოდია, სადაც ბავშვის ტვინის პლასტიურობა ენობრივი პროცესების სწრაფად ათვისების საშუალებას იძლევა.

მოცემული კვლევის შედეგები ამყარებს არსებულ შეშფოთებას ეკრანთან ხანგრძლივი პასიური დროის შესაძლო უარყოფით გავლენაზე ბავშვის განვითარების ყველა ასპექტზე, განსაკუთრებით ენობრივ უნარებსა და სიმბოლურ თამაშზე. ის ხაზს უსვამს არა მხოლოდ ეკრანთან გატარებული დროის ხანგრძლივობას, არამედ მის ხარისხსა და ზრდასრულთა აქტიური ჩართულობის აუცილებლობას ამ პროცესში, რაც ეკრანის პოტენციურად მავნე ზემოქმედების შემცირებას უზრუნველყოფს. კვლევა განხორციელდა კორელაციური დიზაინის გამოყენებით. მონაწილეობდა 20 ტიპური განვითარების მქონე 2-3 წლის ბავშვი და მათი მშობელი, რომლებიც საბავშვო ბაღში შეირჩნენ. ბავშვების ტიპური განვითარება შეფასდა ASQ კითხვარის გამოყენებით. მშობლებისგან შეგროვდა მონაცემები ეკრანთან გატარებული დროის შესახებ კითხვარის მეშვეობით. ბავშვების ენობრივი (რეცეფტული და ექსპრესიული) უნარები შეფასდა მულენის სკალით, ხოლო თამაშის უნარები - ვესბის თამაშის შეფასების ინსტრუმენტით. თამაშის შეფასება მოიცავდა დაკვირვებას ბუნებრივ გარემოში, გამოწვევის (Elicitation) ტექნიკების გამოყენებას და ვიდეო გადაღებას.

კვლევამ გამოავლინა, რომ ეკრანთან გატარებული ჭარბი დრო უარყოფითად აისახება ბავშვის ექსპრესიული ენის განვითარებაზე, რაც გამოიხატება მულენის სკალაზე დაბალი ქულებით. ანალოგიურად, ეკრანის დროის ზრდასთან ერთად შემცირდა რეცეფტული ენის საშუალო ქულებიც. სიმბოლური თამაშის შეფასებამ აჩვენა ტენდენცია, რომ ეკრანის ზომიერი დრო კორელაციაშია სიმბოლური თამაშის მაღალ დონეებთან, ხოლო ეკრანთან გატარებული დიდი დრო დაბალ შედეგებს იძლეოდა. ასევე დადგინდა, რომ ბავშვები, რომლებსაც უკეთ ჰქონდათ განვითარებული თამაშის უნარები (განსაკუთრებით სიმბოლური თამაშის ზედა საფეხურებზე), აჩვენებდნენ მაღალ ქულებს როგორც რეცეფტულ, ისე ექსპრესიულ ენაში, რაც მიუთითებს თამაშის უნარების უკეთესი განვითარების ხელშემწყობ როლზე ენობრივი უნარების ათვისებაში. მოცემული კვლევის შედეგები ამყარებს არსებულ შეშფოთებას ეკრანთან ხანგრძლივი პასიური დროის შესაძლო უარყოფით გავლენაზე ბავშვის განვითარების ყველა ასპექტზე, განსაკუთრებით ენობრივ უნარებსა და სიმბოლურ თამაშზე. ის ხაზს უსვამს არა მხოლოდ ეკრანთან გატარებული დროის ხანგრძლივობას, არამედ მის ხარისხსა და ზრდასრულთა აქტიური ჩართულობის აუცილებლობას ამ პროცესში, რაც ეკრანის პოტენციურად მავნე ზემოქმედების შემცირებას უზრუნველყოფს.

Abstract:

This study investigates how screen time affects language development and play skills in toddlers aged 2-3 years. With today's widespread use of digital devices, both the American Academy of Pediatrics and the World Health Organization (WHO) advise against screen exposure for children under 2 years, recognizing this as a critical brain development period. Current research links extended "screen time" to language delays and broader developmental concerns. The toddler years, especially ages 2-4, represent a crucial window for language acquisition, when children's brain plasticity enables rapid linguistic learning.

Our findings support growing concerns about prolonged passive screen exposure and its potential negative impact on multiple areas of child development, particularly language skills and symbolic play abilities. The research highlights that it's not just about how much time children spend with screens, but also the quality of that exposure and the critical importance of active adult participation to mitigate potential harmful effects. We used a correlational research design with 20 typically developing children aged 2-3 years and their parents, recruited from a kindergarten setting. We confirmed typical development using the **ASQ** questionnaire and gathered screen time data through parent questionnaires.

We assessed children's language abilities (both understanding and expression) using the Mullen Scales, and evaluated their play skills through the Westby Play Assessment, which included natural environment observations, structured elicitation tasks, and video documentation. Our results show that excessive screen time negatively impacts children's expressive language development, reflected in lower Mullen Scale scores. We also observed declining receptive language scores as screen time increased. Interestingly, our symbolic play assessment revealed that moderate screen time correlated with higher symbolic play levels, while excessive exposure led to poorer outcomes. Notably, children with stronger play skills—particularly those demonstrating advanced symbolic play—achieved higher scores in both

receptive and expressive language, suggesting that well-developed play abilities facilitate language acquisition. These findings reinforce professional concerns about extended passive screen time and its potential detrimental effects across all developmental domains, especially language and symbolic play. Our research emphasizes that both the quantity and quality of screen exposure matter, along with the essential role of active adult engagement in mediating potentially harmful screen effects.