

ŠIAULIŲ UNIVERSITETAS
EDUKOLOGIJOS FAKULTETAS
UGDYMO SISTEMŲ KATEDRA

Gražina Kulnickienė

Pradinio ugdymo pedagogikos ir ikimokyklinio ugdymo studijų programos
IV kurso studentė

**KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ NAUDOJIMO YPATUMAI
PRIEŠMOKYKLINIAME AMŽIUJE**

Bakalauro darbas

Darbo vadovė
lekt. I. Donielienė

Šiauliai, 2011

Darbas originalus Gražina Kulnickienė

SANTRAUKA
KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ NAUDOJIMO YPATUMAI
PRIEŠMOKYKLINIAME AMŽIUJE

Bakalauro darbas

Bakalauro darbe nagrinėjami priešmokyklinio amžiaus vaikų kompiuterinių žaidimų naudojimo ypatumai. Natūralus vaikų poreikis bei polinkis į technologijas diktuoja neišvengiamą būtinybę valdyti šį procesą.

Mokslinėje literatūroje teigiama, kad kompiuteriai suteikia ikimokyklinio amžiaus vaikams patrauklią galimybę veikti ir tyrinėti supantį pasaulį. Tai neišvengiama būtinybė, formuojanti naują vaikų ugdymo(si) kultūrą. Priešmokyklinio amžiaus vaikų ugdymas yra visuminis, tačiau vyraujanti vaikų veikla yra žaidimas. Žaidimas – vaiko gyvenimo ir ugdymosi būdas. Vystantis gamybos technologijoms, keitėsi žaislai ir žaidimai, o pasiekimai elektronikos srityje paskatino kompiuterinių technologijų raidą. Kompiuteriniai žaidimai tai nauja šių dienų vaikų žaidybinės veiklos forma. Problema aktuali tuo, kad daugelis šio amžiaus vaikų su kompiuteriu susipažįsta namuose, o ne ugdymo įstaigoje ir ne visi tėvai geba vaikams patarti ar parinkti tinkamus kompiuterinius žaidimus. Aktualu yra ištirti priešmokyklinio amžiaus vaikų kompiuterinių žaidimų naudojimo ypatumus: kokius kompiuterinius žaidimus žaidžia, kas juos supažindina su taisyklėmis, kokias kompiuterines programas geba naudoti.

Tuo tikslu buvo atliktas tyrimas: interviu su priešmokyklinio amžiaus vaikais ir jų tėvelių anketinė apklausa. Tyrimas atliktas Kėdainių rajono X mokykloje – darželyje. Tyrime dalyvavo 19 priešmokyklinės grupės vaikų ir 19 jų tėvelių. Tyrimo rezultatai parodė, kad visi apklaustieji vaikai geba ir naudojami kompiuteriu. Mėgstamiausia vaikų veiklą dirbant kompiuteriu yra žaisti kompiuterinius žaidimus. Galima teigti, kad vaikai ne visada renkasi jų amžiui tinkančius kompiuterinius žaidimus, nes nėra tinkamai supažindinti su mokomosiomis programomis, mažai žino vaikams skirtų internetinių puslapių.

SUMMARY

THE PECULIARITIES OF THE USE OF COMPUTER GAMES IN PRE-PRIMARY AGE

The bachelor thesis

The peculiarities of the use of the computer games in preschool age are under consideration in this bachelor thesis. The natural needs of children and their aptitude for technologies dictate the inevitable necessity to control this process.

It is stated in scientific literature that computers provide the children of pre-primary age with the fascinating opportunity to act and explore the surrounding world. Therefore, it inevitably conditions the new culture in the education of children. Despite the holistic education of pre-primary children, the playing remains the prevailing activity for them. Games are the means of living and educating for children. As manufacturing technologies were developing, the toys and games also underwent a change. Besides, the achievements in the domain of electronics encouraged the development of computer technologies. The computer games nowadays are the new form of playing activity for children. However, the relevant problem is that most children of pre-primary age do not begin using computers in educational institutions. The children become computer users at home under the supervision of parents who are not always able to recommend or choose the appropriate computer game. Therefore, it is a matter of relevance to examine the peculiarities of the use of the computer games in preschool age: what computer games are played, how the children are taught to follow the instructions, which computer programs they are enabled to use.

The research was accomplished to examine the peculiarities of the use of the computer games in preschool age: the children of preschool age were interviewed and their parents were surveyed using questionnaires. The research was done at X school – kindergarten of Kedainiai Region. Nineteen children of pre-primary age and nineteen their parents participated in the research. According to the outcome of the research, all the children questioned are able to use the computer and use it. Their most favourite activity is playing the computer games. It should be stated that children not always choose the computer games suitable for their age. Moreover, they are not properly familiarized with educational programs and know a few websites intended for children.

TURINYS

<u>SANTRAUKA.....</u>	<u>3</u>
<u>IVADAS.....</u>	<u>6</u>
<u>1. PRIEŠMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ NAUDOJIMO</u> <u>YPATUMŲ TEORINIAI ASPEKTAI.....</u>	<u>9</u>
<u>1. 1. Priešmokyklinio amžiaus vaikų pedagoginė ir psichologinė charakteristika.....</u>	<u>9</u>
<u>1.2. Priešmokyklinio amžiaus vaikų ugdomosios veiklos ypatumai.....</u>	<u>14</u>
<u>1.3. Kompiuterinių žaidimų naudojimo ypatumai priešmokykliniame amžiuje.....</u>	<u>17</u>
<u>2. PRIEŠMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ NAUDOJIMO</u> <u>YPATUMŲ EMPIRINIS TYRIMAS.....</u>	<u>26</u>
<u>2. 1. Tyrimo metodika ir organizavimas.....</u>	<u>26</u>
<u>2. 2. Tyrimo rezultatų analizė.....</u>	<u>27</u>
<u>IŠVADOS.....</u>	<u>40</u>
<u>REKOMENDACIJOS.....</u>	<u>41</u>
<u>LITERATŪRA.....</u>	<u>42</u>
<u>PRIEDAI.....</u>	<u>45</u>
<u>Vaikų priklausomybė nuo kompiuterio. [Žiūrėta 2010-12-20]. Prieiga per</u> <u>interneta<http://www.alfa.lt/straipsnis/136596/?Vaiku.priklausomybe.nuo.kompiuterio=2007-05-</u> <u>13_07-00>.....</u>	<u>49</u>

IVADAS

Aktualumas. Į kasdieninį šeimos ir ikimokyklinio amžiaus vaiko gyvenimą sparčiai skverbiasi informacinės technologijos. Kompiuteriai, pasak K. Stankevičienės (2010), ikimokyklinio amžiaus vaikams suteikia patrauklią galimybę veikti ir tyrinėti supantį pasaulį. Tai neišvengiama būtinybė, formuojanti naują vaikų ugdymo(si) kultūrą. Natūralus vaikų poreikis bei polinkis į technologijas diktuoja neišvengiamą būtinybę valdyti šį procesą. Priešmokyklinio ugdymo priemonių atrankai sudarytas Priešmokyklinio ugdymo priemonių aprašas (2003), kuriame socialinei kompetencijai ugdyti, kaip papildomos priemonės, paminėti „*kompiuteriniai žaidimai, skatinantys vaiką išbandyti naują; kaip papildomos priemonės komunikavimo kompetencijai ugdyti - kompiuteris, kompiuterinės programos (pvz., programos, padedančios vaikui suvokti, kas yra šviesa, programos, skatinančios vaikus kurti muziką, modeliuoti daiktus, bandyti rašyti).*“ (<<http://www.smm.lt/fit/ugdymas/ikimokyklinis.htm>>)

Kaip teigia K. Stankevičienė (2010), pasaulinėje edukacijos praktikoje informacinių technologijų diegimas į 3 – 8 metų vaikų ugdymo(si) procesą bei moksliniai tyrimai, susiję su pozityvaus bei negatyvaus kompiuterio poveikio vaikui nustatymu, vykdomi jau keletą pastarųjų dešimtmečių. Lietuvoje vis dažniau prabyta tėvai, pedagogai praktikai ir mokslininkai apie ikimokyklinio amžiaus vaikų susidomėjimą kompiuteriais, jų kompiuterinį raštingumą bei jų daromą poveikį vaikų raidos procesams.

Ikimokyklinio ugdymo srities mokslininkų (Van Scoter, Ellis, Railsback, 2001; Seniuk, 2001 ir kt.) teigimu, maži vaikai drąsiai naudojami programine įranga. Spausdinimas klaviatūra jiems nesukelia jokių sunkumų, o priešingai – teikia pasitenkinimą. J. Primavera, P. P. Wiederlinght, T. M. DiGiacomo (2001) tyrimais nustatė, kad per metus 85 proc. 3–4 metų amžiaus vaikų gali išmokyti teisingai įjungti ir išjungti kompiuterį, įdėti CD-ROM ir surasti bei pele valdyti reikiamas programas (cit. K. Stankevičienė, 2010).

K. Stankevičienė ir V. Gesevičienė (2006), atlikusios 6 – 7 metų vaikų kompiuterinio raštingumo tyrimą nustatė, kad 6 – 7 iš dešimties ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus šalies vaikų turi galimybę (dažniausiai namuose) naudotis kompiuteriais, 4 vaikai iš dešimties yra įgiję pradinį kompiuterinio raštingumo įgūdžius. Apie du trečdaliai šeimų turi kompiuterius ir leidžia jais naudotis ikimokyklinio bei priešmokyklinio amžiaus vaikams. Tyrimų duomenys atskleidžia, jog gana dažnai besinaudojantys kompiuteriu 5 – 7 metų vaikai šeimoje prie jo praleidžia vidutiniškai 66,4 min. per dieną (dažniausiai savaitgaliais).

Tačiau siekiant ugdyti visapusę asmenybę, nepakanka tik suteikti galimybę priešmokyklinio amžiaus vaikui išmokyti naudotis kompiuteriu. Išskėlę tikslą lavinti vaiko

kalbinius gebėjimus, loginį mąstymą, ilgalaikę atmintį ir gilinti kitus įgūdžius, turime atkreipti dėmesį į tas kompiuterines programas, kurios atitinka priešmokyklinio amžiaus vaiko raidą, ir į tuos kompiuterinius žaidimus, kurie padėtų vaikui mokytis klasifikuoti nurodytos ar pasirinktos srities medžiagą, ją analizuoti ir apibendrint, o susiklosčiusioje sudėtingoje situacijoje rasti nestandartinius sprendimus.

Problema. Šių dienų visuomenėje labai populiarūs kompiuteriniai žaidimai. Juos žaidžia visi: ir suaugusieji, ir vaikai. Suaugusieji patys geba pasirinkti, kokius žaidimus jie nori ir gali žaisti, kitaip yra su vaikais. Tėvai ir pedagogai turėtų daugiau domėtis, kokius žaidimus pasirenka jų vaikai ar ugdytiniai. Kompiuteriniai žaidimai dar nesulaukė tinkamo pedagogų dėmesio, todėl didžiausias rūpestis valdant vaikų kompiuterinės veiklos procesus tenka tėvams. Tačiau ne visi tėvai geba savo vaikams parinkti tinkamus kompiuterinius žaidimus. Yra aktualu ištirti priešmokyklinio amžiaus vaikų kompiuterinių žaidimų naudojimo ypatumus: kokius kompiuterinius žaidimus žaidžia, kas juos supažindina su taisyklėmis, kokias naudoja kompiuterines programas.

Tyrimo objektas – kompiuterinių žaidimų naudojimo ypatumai priešmokykliniame amžiuje.

Tyrimo tikslas – išanalizuoti priešmokyklinio amžiaus vaikų kompiuterinių žaidimų naudojimo ypatumus.

Tyrimo uždaviniai:

1. Apibrėžti priešmokyklinio amžiaus vaikų raidos ir priešmokyklinio ugdymo ypatumus.
2. Išanalizuoti literatūros šaltinius apie IKT naudojimo ypatumus priešmokykliniame amžiuje, išskiriant kompiuterinius žaidimus, kaip pagrindinį vaikų pažinimo būdą.
3. Atlikti priešmokyklinio amžiaus vaikų ir jų tėvelių apklausą, siekiant išsiaiškinti, kokiomis kompiuterinėmis programomis naudojasi priešmokyklinio amžiaus vaikai, kokius kompiuterinius žaidimus žaidžia, kokia informacija domisi;
4. Remiantis matematinės statistikos metodais, atlikti apklausų rezultatų analizę.

Tyrimo metodai:

- *Teisinių dokumentų analizė* taikoma nustatant priešmokyklinio ugdymo prioritetus.
- *Mokslinės literatūros analizė* taikoma siekiant patikslinti priešmokyklinio ugdymo ir informacinių komunikacinių technologijų sampratą.
- *Anketinė tėvų apklausa, interviu su vaikais.*
- *Matematinė kiekybinė analizė.*

Tyrimo imtis ir organizavimas. Darbe atliktas pusiau standartizuotas interviu ir anketinė apklausa. Tyrimas vykdytas Kėdainių rajono X mokykloje – darželyje. Apklausta 19 priešmokyklinės grupės vaikų ir 19 jų tėvelių.

Darbo struktūra. Bakalauro darbą sudaro santrauka, įvadas, 2 skyriai (teorinė dalis – literatūros apžvalga ir analizė, praktinė dalis – tyrimo rezultatai ir jų analizė), išvados, rekomendacijos, literatūros sąrašas ir trys priedai. Darbe pateikiama 12 lentelių, 5 paveikslai. Bendra darbo apimtis 43 puslapiai.

Tyrimo etika. Gautas priešmokyklinės grupės tėvelių sutikimas, vaikų apklausai.

1. PRIEŠMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ NAUDOJIMO YPATUMŲ TEORINIAI ASPEKTAI

1. 1. Priešmokyklinio amžiaus vaikų pedagoginė ir psichologinė charakteristika

Vaikai – mūsų ateitis, kūrybinė jėga, teigia D.Dambrauskienė (2008). Autorė pabrėžia, kad ilgą laiką laikytasi klaidingo įsitikinimo, jog vaiko siela yra tarsi švaraus popieriaus lapas, į kurį galima rašyti viską, ką nori. Šiuo įsitikinimu remtasi mėginant pagrįsti teiginį, neva kiekvieną vaiką galima išauklėti kaip nori. Tačiau elementarūs paties vaiko poreikiai buvo ignoruojami.

O. Monkevičienė (2002, 2004), tvirtina, jog priešmokyklinio amžiaus vaikai išgyvena pakankamai sudėtingą raidos laikotarpį, kuris neretai lemia ir tolesnio jų mokymo(-si) mokykloje sėkmę. Toks vaikas bando suvokti save, mokosi save gerbti, todėl jam būtina suaugusiojo pagalba. Priešmokyklinio amžiaus vaiko savivaizdis nepastovus, kintantis, paprastas, absoliutinis. Be to, jis konkretus: vaikas apibūdina savo išvaizdą, nurodo lytį, pasako, ką turi, kuo domisi, su kuo draugauja. Būtina atkreipti dėmesį ir į tai, kad priešmokyklinio amžiaus vaikas sau vienareikšmiškai priskiria suaugusiųjų nurodytas ypatybes, draugų komentarus. Be to, šiuo laikotarpiu savivaizdis kinta nuo viešo iki privataus. Priešmokyklinio amžiaus vaikas dar mažai skiria, kas asmeniškai, privatu, o ką galima komentuoti viešai. Priešmokyklinukai dar tik pradeda tai tyrinėti, atsiranda pirmosios paslaptys, rūpinamasi jų saugumu. Bendravimas su kitais panašaus amžiaus vaikais priešmokyklinukui ypač svarbus – tai lygiaverčių partnerių, bandančių daryti įtaką vienas kitam, ryšių palaikymas. Taigi bendraudamas su draugais, vaikas drauge mokosi ir įvairių socializacijai svarbių elgesio būdų.

Šiems O. Monkevičienės (2002) teiginiams pritaria ir D.Dambrauskienė (2008), teigianti, jog būtent šeštaisiais gyvenimo metais, kai prasideda naujas vaiko gyvenimo etapas – pasiruošimas mokyklai, vyksta vaiko anatomiciniai, taip pat ir psichikos pasikeitimai, ir jam tenka daug ką įveikti, perprasti, prie daug ko prisitaikyti. Be to, šeštaisiais gyvenimo metais sparčiai auga vaiko svoris, didėja ūgis, tobulėja nervinės veiklos procesai. Vaiko elgesys įgauna valingą, tikslingą pobūdį.

Pabrėždama, kad kaip tik šiuo laikotarpiu intensyviai formuojasi vaiko asmenybės bruožai, D.Dambrauskienė (2008) teigia, kad jis siekia bendrauti, padaryti ką nors naudingo kitam žmogui. Pamažu išmoksta valdyti savo emocijas, bendrauti, naudotis tokiomis įprastinėmis raiškos priemonėmis kaip žvilgsnis, mimika, gestas, balso intonacija. Be to, lavėja valia, ir jis jau geba riboti savo norus, kelti tam tikrus tikslus, nugalėti kliūtis, kurios trukdo jų siekti.

Priešmokyklinio amžiaus vaikui ypač svarbus bendravimas su kitais panašaus amžiaus vaikais – tai lygiaverčių partnerių, bandančių daryti įtaką vienas kitam, ryšiai, tvirtina O.

Monkevičienė (2004). Bendraudamas su draugais vaikas mokosi įvairių socializacijai labai svarbių elgesio būdų: susitarimo, kooperavimosi, dominavimo, varžymosi, rungtyniavimo, simpatizavimo. Autorė atkreipia dėmesį į tai, kad priešmokykliniame amžiuje gali gana aiškiai išsiskirti nepopuliarūs tarp bendraamžių vaikai – atstumtieji. Niekas nenori būti greta jų, nepriima į savo žaidimus, pajuokia, provokuoja. Atstumtųjų vaikų socializacijos ir bendravimo gebėjimai paprastai menkesni nei kitų – jie nemoka taikiais būdais daryti įtakos kitiems (dažnai pasielgia agresyviai, griaua, naikina kitų vaikų statinius, nutraukia žaidimą), nemoka bendradarbiauti (nesilaiko susitarimų, negali kitiems pateikti įdomios informacijos), nepakankami jų žaidimo gebėjimai, neatsiskleidžia gabumai. Taisyklingai pedagogiškai veikiant vaikų grupę, kurios formavimąsi lemia bendri žaidimai, sudaromos sąlygos vertingoms visuomeninėms asmenybės savybėms plėtotis. Norėdami pasiekti bendrą tikslą, vaikai pripranta derinti savo veiksmus, teikti pagalbą vienmečiams. Pamažu formuojasi mokėjimas pajungti savo norus suaugusiųjų reikalavimams ir vaikų kolektyvo sumanymams.

O. Monkevičienės (2002) teigimu, priešmokyklinio amžiaus vaikui būdingas simbolinis mąstymas. Tai reiškia, kad jis susidaro simbolinius elgesio modelius ir geba juos išlaikyti atmintyje, t.y. geba stebėti suaugusiųjų elgesį ir jį mėgdžioti, modeliuoti po tam tikro laiko. Taip jis mokosi savarankiškumo, naujų įgūdžių, sprendžia buitines ir kitas problemas. Autorė taip pat pastebi, kad penkiamečiai žaidžia sudėtingus simbolinius žaidimus, t.y. vartoja simbolinius veiksmus, daiktus kaip kitų daiktų pakaitalus ir kt. Simboliniuose žaidimuose vaikas laisvai modeliuoja pasaulį taip, kaip jį supranta, suvokia.

Be to, remiantis O. Monkevičiene (2002), galima išskirti tokius fizinės brandos ypatumus: padidėja savarankiškumas, laikantis asmeninės higienos, maitinantis, rengiantis. Vaikai daug ir aktyviai juda. Intensyviai lavėja gebėjimas išlaikyti pusiausvyrą judant (dinaminė pusiausvyrą). Vaikai gana vikrūs, lankstūs, greiti, patiria džiaugsmą judėdami. Vis dar nesusiformavęs gebėjimas tam tikrą laiką išbūti nejudrioje padėtyje. Priešmokyklinukai geba atlikti tikslus judesius pirštais ir rankomis. Rankos praktiškai pasirengusios rašyti. Jau nusistovėjusi kairiarankystė ar dešiniarankystė, todėl ką nors pakeisti jau sunku.

Kalbant apie šio amžiaus vaikams būdingas psichosocialines savybes, pabrėžtinas ir žaidimų vaidmuo. Būtent pastarieji padeda ugdyti žmogaus intelektą, emocijas, dorovę. Ypač reikšminga tai, kad vaikas žaisdamas mokosi bendrauti, formuojamas valingas jo elgesys, o sykiu žaidimas paspartina ir vaiko socializavimo (-si) procesus, tvirtina A. Gučas (1990), M. Grunelius (1999), D. Dvarionas (1999) bei V. Indrašienė (2001). Savo darbuose šie autoriai daro išvadą, kad intuityviai suvokdamas savo reikmes, vaikas lengviau jas įgyvendina žaisdamas. Vaiko inicijuota veikla suteikia jam galimybių būti nepriklausomam ir kelia pasitikėjimą pačiu savimi. Vadinasi, teigia V. Indrašienė (2001), žaidimas – svarbi vaiko gyvenimo sritis.

Siekdamas vaiko mokymo(-si) efektyvumo, pedagogas galėtų šią veiklą įtraukti ir į patį ugdymo procesą, nes žaisdamas vaikas tenkina ne tik savo poreikius, bet ir ima geriau mokytis.

Šiems teiginiams pritaria ir D. Dambrauskienė (2008), pabrėžianti, kad kaip tik šešaisiais savo gyvenimo metais vaikas bando pats planuoti, atlikti užduotis, susitelkti ir ilgiau išlaikyti dėmesį, valdyti, susitvarkyti.

Bendrojoje priešmokyklinio ugdymo ir ugdymosi programoje (2002) pažymima, kad priešmokykliniame amžiuje išryškėja pasitikėjimas savimi ir savo gebėjimais, išauga savigarba, sėkmės pajauta, gebama elgtis savarankiškai. Be jau minėtų socialinių kompetencijų, šios programos autoriai išskiria ir kitas, būtent: sveikatos kompetencija – priešmokyklinio amžiaus vaikas geba būti aktyvus, judrus, bet prireikus sukaupia dėmesį. Savarankiškai laikosi asmens higienos, aktyvios veiklos, poilsio ir maitinimosi ritmo. Geba jausti ir valdyti savo kūną eidamas, bėgdamas, šliauždamas, ropodamas, lipdamas, šokinėdamas.

Šie teiginiai plėtojami ir bendrosiose programose bei išsilavinimo standartuose (2003), tvirtinant, kad priešmokyklinio amžiaus vaikai pagal galimybes geba rūpintis savo ir kitų saugumu bei sveikata. Geba išreikšti savo nuotaiką, idėjas ir mintis, pasitelkę mimiką, kūno pozą, judesius. Galima atpažinti ir pažinimo kompetenciją – vaikai palyginti domisi beveik viskuo, kas juos supa: gamta ir jos reiškieniais, žmonėmis ir jų gyvenimo būdu, darbu, kūryba. Išryškėja ir meninė bei komunikavimo kompetencija – lavėja loginis-kritinis mąstymas, tvirtėja bendravimo įgūdžiai bei imama laisvai reikšti savo įspūdžius, išgyvenimus ar sumanymus, domimasi knygomis, skaitymu, rašymu

D. Dambrauskienė (2008) taip pat tvirtina, kad šiame amžiuje formuojasi vaiko savimonė, savęs vertinimas. Jis vis labiau kreipia dėmesį į savo poelgius vertindamas juo kitų akimis. Priešmokyklinukas pamažu tampa asmenybe, gebančia toliau vystytis ir tobulėti, įsitraukti į bendrą veiklą su vienmečiais, mokosi derinti su jais veiksmus, paisyti ne tik savo, bet ir draugų interesų, nuomonės. Vaikas pamažu pradeda suvokti aplinkinį pasaulį ir savo vietą jame. Atsiranda ir pradeda vyrauti socialiniai ir dvasiniai poreikiai.

Šios autorės manymu, svarbiausiu socialiniu poreikiu tampa vaiko noras bendrauti su bendraamžiais. Mažiau fizinių ir protinių jėgų jis skiria suaugusiam, jį prižiūrinčiam žmogui. Vaikui pavyzdys gali būti ir vienmečiai, kurie yra populiari ir mėgstami vaikų grupėje. Taip pat nemažą įtaką jam daro pasakų veikėjai, propaguojantys tam tikrus moralinius bruožus.

Atskleisdama priešmokyklinio amžiaus vaiko asmenybės bruožus, D. Dambrauskienė (2008) tvirtina, kad priešmokyklinukas vis sąmoningiau pradeda laikytis elgesio taisyklių, suvokti jų reikšmę. Laikantis elgesio taisyklių, stiprėja išdidumo ir gėdos jausmas, kurie verčia derinti savo poelgius su vienmečių. Vaikas pradeda didžiuotis savo poelgiais, veiksmais, kuriems pritaria aplinkiniai (vaikai), taip pat drąsa, teisingumu. Todėl autorė pagrįstai teigia, kad vaiko

socialinis aktyvumas labai priklauso nuo aplinkinių. Neįvertintas aplinkinių vaikas užsidaro savyje, pradeda nepasitikėti savimi, greitai nusivilia, pravirksta, lieja pyktį ant vienmečių, jei aplinkiniai jam abejingi.

O. Monkevičienė (2002) tvirtina, kad priešmokykliniame amžiuje toliau formuojasi vaiko emocinė kompetencija – gebėjimas susivokti savo emocijų pasaulyje ir kontroliuoti jų išraišką, tinkamu būdu reaguoti į kito emocijas. Svarbiausia yra tai, kad tinkamai ugdomi priešmokyklinio amžiaus vaikai gali pasiekti aukšto lygio emocinę kompetenciją, t.y. gali įgyti gebėjimą suvokti savo emocinę būseną, atpažinti kitų emocijas, gebėjimą pripažinti ir priimti savo jausmus, suvokimą, kad sugebama kontroliuoti atsaką į savo emocinę būseną ar kito emocinį poveikį. Nustatyta, kad tik nedidelė šio amžiaus vaikų dalis gerai susivokia savo jausmuose, geba juos įvardinti, apie juos kalbėti. Vis dėl to jausmai tampa pastovesni. Šalia situacinių emocijų atsiranda jausmai, atspindintys pastovius vaiko santykius su žmonėmis ir reiškiniais. Formuojasi noras padėti suaugusiems, didėja dėmesys jų poreikiams, atsiranda draugiškas požiūris į vienmečius. Deja, emocinis suaugusiųjų raštingumas yra menkas, todėl jie dažnai mano, kad vaikai dar per maži išgyventi įvairius, ypač sunkius jausmus, vengia apie tai su vaikais kalbėti.

Analizuodamas priešmokyklinio amžiaus vaikų komunikacinius gebėjimus, J. V. Černius (1997) teigia, kad šio amžiaus vaikų gerai išlavėjusi kalba, taisyklingesnis tarimas, gausesnis žodynas, frazės – išplėtos. Vaikų monologinė kalba pamažu tampa rišlesnė, jie jau sugeba sukurti nedidelius siužetinius pasakojimus. Vaikas geba apie daiktus, jų savybes, reiškinius mąstyti žodžiais, jie yra tam tikrų daiktų ir reiškinų simboliai. Simboliniai veiksmai, daiktų vaizdiniai, žodžiai kiekvienam vaikui turi asmenišką prasmę, ne visai sutampa su kitų vaikų jiems suteikiama prasme, ir tai priklauso nuo individualaus patyrimo. Vis dėl to autorius pripažįsta, kad šio amžiaus vaikai vis dar turi sunkumų, mėgindami išreikšti savo mintis kitiems, interpretuodami kito veiksmus, žodžius, piešinius.

Priešmokyklinio amžiaus vaiko mąstymą R. Žukauskienė (1996) apibūdina kaip egocentrišką – jei vaikas stebi gamtą, aplinką, daiktus, o šalia yra kitas asmuo, vaikas mano, kad kitas pamatė ir suvokė tą patį, tarsi žiūrėtų vaiko akimis, turėdamas jo patirtį. Vaikas negali „pamatyti“ stebimo daikto „kito akimis“. Egocentriškam vaikui sunku suvokti, kad kitas nemato to paties, kad kito nuotaika ne tokia, kaip jo, kad kitas savaime nežino jo žaidimo sumanymo ar pan. Nuo penkerių metų vaikas geba mąstyti logiškai, tačiau tik viena kryptimi – jis nesugeba mintyse atlikti atvirkštinių veiksmų, operacijų. Loginio mąstymo etapą vaikas pasiekia pradinėje mokykloje. Autorė pabrėžia, kad penkiametis šešiametis kai kuriose situacijose vis dar sunkiai skiria tikrovę nuo fantazijos. Tačiau dažniausiai jis jau sugeba pasakyti, kad čia yra sraigė, o šis daiktas panašus į sraigę, o iš tiesų tai yra susuktos linijos. Kartais vaiko vaizduotė yra tokia laki, jog jis tiki vaiduokliais, baubais ir jų bijo.

Šį teiginį patvirtina N.L.Gage, C.D.Berliner (1994), apibūdinantys vaiko mąstymą kaip magišką. Penkiametis šešiametis savo žaidimuose lengvai „sugyvena“ daiktus, t.y. suteikia jiems žmogaus savybių: daiktai jaučia, juda; medžiai kalba žmogaus balsu; gėlė puošiasi, daro šukuoseną. Net ir suvokdamas, kad šias savybes daiktams jis suteikė pats, vaikas tiki magiška savo minčių, norų galia – pavyzdžiui, kai vaikas eina pro medį, ir šis papūtas vėjui sušlama, vaikas gali manyti, kad jo mintys privertė medį judinti lapus. Jis pats sau atrodo esąs centrinė figūra, kuri savo galia lemia įvykius. Remdamiesi E. Eriksono nuomone, N.L.Gage, C.D.Berliner (1994) tvirtina, kad žmogus save realizuoja tik tada, kai priimtinu būdu įveikia tam tikras krizes ir išsprendžia esmines psichosocialines problemas. Krizė yra laikotarpis, kai žmogus pasidaro labiau pažeidžiamas vienokių ar kitokių psichosocialinių nesklandumų. Viduriniojoje vaikystėje vyksta priešpriešos tarp iniciatyvumo ir kaltės jausmo krizė. Pasitikintis vaikas gali tapti iniciatyvus. Jis gali vienas eiti į nepažįstamas vietas, neriboti smalsumo. Realus pareigos jausmas atsiranda kartu su siekių užuomazgomis. Sėkmingai įveikus prieštaravimus, šiame amžiuje atsiranda pareigos jausmas. Būtent dabar iniciatyvumo stiprėjimas ir su juo susijęs kaltės potyris pradeda formuoti sąžinę.

Be to, N.L.Gage, C.D.Berliner (1994) išskiria dar vieną bruožą, būdingą priešmokyklinio amžiaus vaikams – tai mokėjimas valdyti savo elgesį, turintį įtakos dėmesiui, atminčiai. Dėmesys darosi pastovesnis, vaikai jau sugeba savarankiškai įsiminti. Mokydamiesi eilėraščių, skaičiuočių, vaikai sąmoningai kartoja tekstą. Savarankiškam įsiminimui tobulėti daug įtakos turi praktika (reikia atsiminti, kad pritaikytum žaisdamas ir pan.).

D. Dambrauskienė (2008) atskleidžia dar vieną priešmokyklinio amžiaus vaiko bruožą – jis vis labiau žavisi kolektyviniais žaidimais, stengiasi suburti bendraamžius žaisti. Teigiamai vertina tuos vaikus, kurie moka daug žaidimų ir pasidalija su draugais, gina silpnesnius, pasižymi gera išvaizda.

Žaidimas yra tikrų tikriausia socialinių santykių mokykla, teigia D. Dambrauskienė (2008). Vaikai bendrai veikdami susivienija ir užmezga tarpusavio santykius. Žaisdami, atkurdami suaugusiųjų vaidmenis, jų veiklą, susipažįsta su jiems suprantamomis taisyklėmis ir elgesio motyvais, kuriais suaugusieji vadovaujami visuomeninėje veikloje.

Ši autorė pastebi ir tai, kad žaidimas ne tik vaikus auklėja, suteikia informacijos, bet ugdo tarpusavio santykius (moko užjausti, nusileisti, pritarti) aptariant žaidimo taisykles, skirstantis vaidmenis. Kuo sudėtingesnius žaidimus vaikai pasirenka, tuo labiau skatinama jų asmenybės raida.

Išanalizavęs, kokio pobūdžio žaidimai vaikams patinka, A.Gučas (1990) daro išvadą, kad priešmokyklinio amžiaus vaikai noriai žaidžia didaktinius žaidimus. Tai suaugusiųjų parengti žaidimai, turintys lavinimo tikslus ir visai aiškius uždavinius. Tokios priemonės gali būti skirtos

vaiko suvokimui arba mąstymui lavinti, pirmiesiems skaitymo įgūdžiams ugdyti (raidžių pažinimas) ir kt. Taigi šių žaidimų eiga ir rezultatai yra iš anksto numatyti, žaidėjai turi aiškius uždavinius. Didaktiniai žaidimai, A. Gučo (1990) teigimu, yra perėjimas iš laisvo vaikų žaidimo į suaugusiųjų reglamentuotą veiklą, kuri būdinga vaikui lankant mokyklą.

Dar prieš pradėdamas lankyti mokyklą, tvirtina L. Jovaiša (2002), vaikas nori būti mokinytis ir dalyvauti jam būdingoje veikloje – mokymesi. Toks poreikis laikomas vienu iš subrendimo mokyklai požymiu. Atsižvelgdamas į tai, L. Jovaiša (2002) formuluoja ir mokyklinės sambrandos apibrėžimą. Jo manymu, mokyklinė sambranda – toks vaiko fizinio ir dvasinio subrendimo lygis, kai vaikas jau gali lankyti mokyklą, laikytis nustatyto režimo ir mokytis pagal numatytą mokymo ir auklėjimo programą.

Išanalizavus priešmokyklinio amžiaus vaikų asmenybės bruožus ir remiantis Lietuvos bei užsienio mokslininkų pateikta šio amžiaus vaikų pedagogine ir psichologine charakteristika, galima teigti, kad vaikas, kuris būdamas ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus, išbandė kuo įvairesnės veiklos, gebės sėkmingiau ugdytis įvairius gebėjimus svarbius mokymuisi mokykloje.

1.2. Priešmokyklinio amžiaus vaikų ugdomosios veiklos ypatumai

Priešmokyklinis amžius – labai svarbus vaiko raidos momentas. Tuo laikotarpiu galutinai susiformuoja vaiko gebėjimai ir jis ruošiasi mokyklai – svarbiausiam savo gyvenimo etapui. Priešmokykliniame amžiuje išugdyti vaiko gebėjimai turi didelės įtakos tolimesniam jo ugdymui(si). Pasak K. Miškinio (2003), penkerių – šešerių metų vaikas yra įdomi ir sudėtinga asmenybė. Žaidžia susikaupęs, rimtai, kurdamas ir fantazuodamas ir pan. Be to, šiuo laikotarpiu vaikai yra labai emocingi. Jų emocijos gyvos, nors ir nepastovios, padidėjęs jautrumas.

Pagrindinis priešmokyklinį ugdymą reglamentuojantis dokumentas yra Lietuvos Respublikos švietimo įstatymas. (2003), šiame dokumente skelbiama priešmokyklinio ugdymo koncepcija. V. Indrašienė (2001), remdamasi šia koncepcija, pabrėžia siekį ugdyti žmogų, savo gyvenimą grindžiantį bendrosiomis žmonių vertybėmis, kritiškai mąstantį, gebantį prisitaikyti prie kintančio socialinio, kultūrinio ir politinio-ekonominio gyvenimo. Autorė tvirtina, kad reformuojamo ugdymo tikslas – savarankiška ir kūrybinga, jau ikimokyklinio ugdymo įstaigoje kuo labiau savo gebėjimus išskleidžianti asmenybė.

Bendrosios programos ir išsilavinimo standartai. (2003, p. 23) priešmokyklinį ugdymą apibrėžia *„kaip visuotinis vienerių metų (išimtiniais atvejais – dvejų) trukmės ugdymas, skirtas nuo 5 metų padėti subręsti mokyklai. Priešmokyklinis ugdymas suvokiamas kaip ikimokyklinio ugdymo tąsa, tačiau turinti kokybiškai naujų tikslų ir uždavinių.“* Šiame dokumente nurodoma, kad bendrasis ugdymas turi suformuoti asmens kompetencijas, t.y. gebėjimo komunikuoti

gimtąja ir užsienio kalba, matematinio, gamtamokslinio ir technologinio raštingumo, informacinių ir komunikacinių gebėjimų, mokėjimo mokytis, tarpasmeninės ir pilietinės kompetencijos, verslumo, kultūrinio išprusimo pagrindus. Visa švietimo bendruomenė raginama pažvelgti į kiekvieno moksleivio vertybinių nuostatų, gebėjimų ir žinių bei supratimo plėtotę kaip į integralų procesą – asmens kompetencijos ugdymą. Todėl pedagogas, siekiantis ugdyti įvairias vaiko kompetencijas, privalo apmąstyti jau esamus jo pasiekimus: vertybines nuostatas, gebėjimų lygį, įvairiose srityse jau sukaupą patirtį.

O. Monkevičienė (2002) formuluoja tokį priešmokyklinio ugdymo tikslą – laiduojant vaiko asmenybės skleidimąsi, ugdyti aktyvų, savimi ir savo gebėjimais pasitikintį, stiprią pažinimo motyvaciją turintį vaiką – sudaryti prielaidas tolesniam sėkmingam ugdymuisi mokykloje. Padėti vaikui įgyti kasdieniniam gyvenimui bei sėkmingam ugdymuisi mokykloje būtinų kompetencijų. Brandinti vaiką mokyklai ir palengvinti jo perėjimą nuo ugdymosi darželyje prie sistemingo mokymosi mokykloje.

Leidinio „Priešmokyklinio ugdymo turinio įgyvendinimas“ (2004) autoriai išskiria penkias ugdytinas vaiko kompetencijas: sveikatos, komunikavimo, socialinę, pažinimo ir meninę. Kad galėtų sėkmingai kurti ir tvarkyti savo gyvenimą, kiekvienas žmogus turi turėti tam tikrų būtinų vertybinių nuostatų, bendrųjų gebėjimų bei būtinų žinių, kitaip tariant, jam reikalingą kompetenciją, kuri leistų siekti užsibrėžtų tikslų, keistis, taikantis prie besikeičiančių aplinkos reikalavimų, nuolat mokytis, prisipildyti trūkstamų žinių, įgyti naujų įgūdžių. Padėti kiekvienam suprasti save, suvokti savo tapatybę, rasti gyvenimo tikslą, ugdyti asmenybę – šiuolaikinės mokyklos svarbiausias tikslas, teigia leidinio „Priešmokyklinio ugdymo turinio įgyvendinimas“ (2004) autoriai.

Nagrinėdama vaiko kompetencijų ugdymo ypatybes, Z. S. Petrikienė (2008) pastebi, kad priešmokykliniame amžiuje vaikas kaupia žinias apie gamtą, visuomenę, mąstymą, teorinį ir praktinį žmonių patyrimą, sprendžia išskylančias problemas. Čia atskleidžiami vaikų santykiai su įvairiais pasaulio reiškiniiais. Taip formuojama vaiko intelektualinių ir praktinių įgūdžių sistema.

Autorė tvirtina, kad priešmokyklinukų pažinimo kompetencijų ugdymą skatina nuolatinis mokymosi motyvacijos kūrimas, kuris priklauso ne vien nuo ugdytojo, bet ir nuo kiekvieno vaiko šeimos požiūrio į ugdymo instituciją, nuo to, kaip abi šalys vertina vaiko pasiekimus. Kartais vaiko motyvaciją gali veikti atsitiktiniai dalykai, susiję su jo patirtais gyvenimo įvykiais, sutiktais draugais ar matytais vaizdais, išgyvenimais.

O. Monkevičienė (2004) atkreipia dėmesį į tai, kad mažo vaiko ugdymosi logika kitokia nei suaugusiojo. Jei suaugęs žmogus iš pradžių sukaupia būtiną informaciją, tada suplanuoja veiklą ir ją vykdo, mažas vaikas pirmiausia veikia, tik po to domisi su veikla susijusia informacija, pajunta jos reikšmingumą veiklos sėkmei, veikdamas daug sužino, įgyja patirties.

Patirties svarbą šiame amžiuje pabrėžia ir A. Juodaitytė (2003). Ši autorė pastebi, kad nepakankamai dėmesio skiriant vaikų darželyje įgytos patirties reikšmingumui, vaiko perėjimas iš darželio į pradinę mokyklą gali reikšti tam tikrą patirties „lūžį“, o mokymasis mokykloje tuomet gali jiems tapti nepakankamai reikšmingas.

Priešmokyklinius metus kaip vienus magiškiausių ir tėvams, ir vaikams apibūdina A. Landsbergienė (2008). Visų pirma artėja metas, kai vaikui teks iš seno, gero, įprasto darželio pasaulio pereiti į mokyklą, atrasti naują santykį su mokytoja ir su draugais. Klausymasis, dalinimasis, savo eilės laukimas, kantrybės lavinimas yra tie socialiniai gebėjimai, kuriuos per šiuos metus turės išsiugdyti jūsų vaikas. Be to, per šiuos metus vaikas labai subręsta ir emociškai – jis mokosi būti savarankiškas ir atsakingas. Autorė teigia, kad *per šiuos metus pastebimas ir didelis akademinis šuolis: vaikai mokosi raidelių ir skaitymo, skaičių ir skaičiavimo, formų, dydžių, eilėraščių – sąrašą dar galėtume tęsti...Į visus šiuos faktorius turime atsižvelgti ir leisdami vaikui sėstis prie kompiuterio. Visų pirma vaikas turi jaustis padėties šeimininkas ir jam turi pasisekti! Tačiau šio amžiaus vaikų žaidimuose jau turi atsirasti užduočių, kurias vaikas turi atlikti.* (<http://www.austejosblogas.lt/2008/06/kompiuteris-ir-mazas-vaikas-taip-ar-ne/>)

Kalbėdama apie priešmokykliniam amžiui būdingas psichosocialines savybes, V. Indrašienė (2001) pabrėžia ir žaidimų vaidmenį. Būtent pastarieji padeda ugdyti žmogaus intelektą, emocijas, dorovę. Ypač reikšminga tai, kad vaikas žaisdamas mokosi bendrauti, formuojasi valingas jo elgesys. Intuityviai suvokdamas savo reikmes, vaikas lengviau jas įgyvendina žaisdamas. Vaiko iniciuota veikla suteikia jam galimybių būti nepriklausomam ir kelia pasitikėjimą pačiu savimi. Žaidimas – svarbi vaiko gyvenimo sritis.

Šiai nuomonei pritaria ir I. Kuginytė–Arlauskienė (2010), teigianti, kad „*žaidimas – vaiko gyvenimo ir ugdymosi būdas. Visame pasaulyje vaikystėje didžiąją bet kokios ikimokyklinio ugdymo programos dalį sudaro žaidimai. Priešmokykliniame amžiuje kinta vaiko žaidimo priežastis ir eiga: nuo atsitiktinio susidomėjimo žaislu ar draugo žaidimu prie išankstinio tikslo ir veiksmų numatymo, pasirengimo žaidimui, jo organizavimo ir sumanymo įgyvendinimo.*“

Žaidimas vaikui nėra darbas, tvirtina autorė, o visiškai naujo ir dažnai paslaptingo pasaulio pažinimo būdas, nes vaikui nėra ribos tarp žaidimo ir kūrybos. Pats žaidimas – kūrybinis procesas, sąlygojamas laisvos, savanoriškos vaiko veiklos. Jis iškyla kaip laisva erdvė, kurioje atsiskleidžia nevaržoma, spontaniška vaiko prigimtis, mąstymas, vaizduotė.

Žaidimas nuo kitos vaiko veiklos skiriasi motyvuotu pasitenkinimu, tuo tarpu žaidžiančiam vaikui labiau rūpi pati veikla, o ne rezultatas. Žaidimas užsimezga tyrinėjant pažįstamus arba nepažįstamus aplinkos objektus, daiktus. Vaikai patys suteikia žaidimui prasmę ir kontroliuoja savo žaidimą. Žaidimų metu vaikai įgyja naujų sugebėjimų, įgūdžių, vertybių, naujos patirties, ugdoma motorika, kalba, vaizduotė, lavinami protiniai sugebėjimai, įsisąmoninamos elgesio

normos, taisyklės, vertybės. Pats terminas „žaidimų metai“ pabrėžia didžiulę žaidimų reikšmę vaiko ugdymuisi, tobulėjimui, teigia I. Kuginytė–Arlauskienė (2010).

Leidinyje „Priešmokyklinio ugdymo turinio įgyvendinimas“ (2004, p. 143) taip pat akcentuojama žaidimo svarba vaiko gyvenime. Jo autoriai tvirtina, kad vaikas be žaidimo gali egzistuoti, bet negali gerai jaustis, bręsti. Vidinių varomųjų jėgų sukeltas laisvas žaidimas yra labiausiai vaikui tinkanti elgsenos forma, nes:

- *„Žaidžiant išbandoma galimybė patenkinti kylančius ir kitais būdais negalimus patenkinti poreikius;*
- *Žaidžiant patenkinamas individualus smalsumas – svarbiausias vaiko elgsenos instinktas, iš kurio kyla klausimai, atradimai, aplinkos ir savęs pažinimas;*
- *Žaidžiant išgyvenamas pakylėjimo ir įtampos jausmas, turintis savyje džiaugsmo ir atsipalaidavimo;*
- *Žaidžiant išgyvenamas ir išbandomas vienišiaus ir buvimo šalia kitų, su kitais prasmingumas;*
- *Žaidžiant mėginama pranokti save.“*

Išanalizavusi priešmokyklinį ugdymą reglamentuojančius dokumentus ir remiantis V. Indrašienės (2001) bei I. Kuginytės–Arlauskienės (2010) nuomone, galima teigti, kad svarbus visuminis priešmokyklinio amžiaus vaikų ugdymas, o sėkmingai tai atlikti galima pasitelkus žaidimus.

1.3. Kompiuterinių žaidimų naudojimo ypatumai priešmokykliniame amžiuje

Šių dienų ugdymas neįsivaizduojamas be kompiuterio, be interneto ir kitų naujų technologijų. Jas naudoja daugelis įvairaus amžiaus žmonių, tik tai daro skirtingais tikslais. Ugdytojas – ne išimtis, tvirtina leidinio „Inovatyvių mokymo (-si) metodų ir IKT taikymas. II knyga“ (2010) autoriai. Informacinės ir komunikacinės technologijos (IKT) gali tapti puikiu pagalbiniu daugelyje veiklų, tik tai priklauso nuo mokytojo entuziazmo, kūrybiškumo, nuo galimybių ir noro mokytis. Vienas iš pagrindinių informacinių ir komunikacinių tikslų – siekimas palengvinti mokymąsi, suteikti kasdieniniam gyvenimui daugiau džiaugsmo, praplėsti žmogaus galimybes. Informacinės komunikacinės technologijos teikia plačių galimybių vaikams ir suaugusiems bendradarbiauti, bendrauti, praturtina pedagoginį procesą, padaro mokymą ir mokymąsi patrauklesnį. O anksčiau vartotą informacinių technologijų sąvoką dabar dažnai keičia informacinių ir komunikacinių technologijų sąvoka. Tuo pabrėžiama komunikacijos (bendravimo ir ryšių) svarba.

P. Jucevičienė ir V. Petkūnas (2003) taip pat pabrėžia, kad informacinės komunikacinės technologijos per palyginti trumpą laiką tapo viena iš pagrindinių šiuolaikinės visuomenės gyvenimo sudedamųjų dalių. IKT įgūdžių ir gebėjimų ugdymas yra tiek pat svarbus, kaip ir mokymas skaityti, rašyti ir skaičiuoti.

Tvirtindami, kad IKT naudojimas ugdymui turi teigiamą įtaką įvairaus amžiaus vaikų įvairių dalykų gebėjimams, leidinio „Inovatyvių mokymo (-si) metodų ir IKT taikymas. II knyga“ (2010) autoriai daro išvadą, kad pats naujųjų priemonių taikymas savaime nelemia geresnių ugdymo rezultatų. Rezultatai priklauso nuo pasirinktos programinės įrangos, nuo to, ką ugdytiniai daro su šia įranga, kaip pedagogai organizuoja ir valdo ugdymosi procesą, ar pakanka galimybių naudotis IKT ir nuo kitų veiksnių (ugdytinio savybių, mokytojo vaidmens, ugdytinių susikirtimo į grupes, mokomojo dalyko, mokytojo pasirengimo). IKT vaidmuo svarbus kuriant asmenybės raidos ir dalyvavimo socialiniame gyvenime galimybes. Šios technologijos daro įtaką formuojant mokymo ir mokymosi įgūdžius, ugdant teigiamą ugdytinių požiūrį į ugdymąsi, įgyjant žinių ir mokantis bendrauti.

Pasak D. T. Dodge, L. J. Colker, C. Heroman (2007) darželis galėtų būti ta vieta, kur stebint pedagogui vaikas būtų supažindinamas su technologijomis, įgytų skaitymo ir rašymo pradmenų, matematinių įgūdžių, susipažintų su sąvokomis, įgustų save reikšti kūrybiškai, mokytųsi spręsti problemas, tobulintų tyrinėjimo įgūdžius, lavintų kompiuterinės veiklos gebėjimus. Nuo pedagogų profesinio pasirengimo, turimų kompetencijų priklauso, kaip ugdytiniai yra įtraukiami į ugdymosi veiklą ir kaip veiksmingai ši veikla organizuojama. Ypač daug dėmesio reikia skirti mokymo medžiagai – kompiuterinėms mokymo priemonėms.

Apibendrinami IKT taikymą ugdyme, „Inovatyvių mokymo (-si) metodų ir IKT taikymas. II knyga.“ (2010, p. 68) autoriai rekomenduoja šiuos „*pagrindinius aspektus*:

- *Mokymosi motyvacijos stiprinimas;*
- *Informacijos paieška;*
- *Aktyvus mokymas(-is);*
- *Sunkumų ar negalios kompensavimas;*
- *Kryptingas tolesnės ugdomosios veiklos planavimas;*
- *Ugdymo individualizavimas, atsižvelgiant į mokinių gebėjimų ir suvokimų lygį;*
- *Galimybių dirbti savarankiškai suteikimas;*
- *Socialinių gebėjimų plėtojimas.“*

Anot V. Dagienės (2003), technologijos natūraliai įsilieja į mūsų kasdienį gyvenimą, jos turi natūraliai įsilieti ir į visą mokymo procesą, kad šis pagerėtų. Autorė tvirtina, kad švietimo įstaigos jau senokai nėra nei pagrindinis, nei vienintelis informacijos, mokymosi, lavinimosi,

auklėjimosi šaltinis. Interneto sistema padarė informaciją lengviau prieinamą, todėl viršų ima ne teksto, o teleekranų ir kompiuterių vaizdo kultūrą. Visuomenės pokyčiai, milžiniška technologijų plėtra ir įvairovė verčia naujai žvelgti į mokymą kaip visuotinį procesą. Autorės manymu, iš esmės kinta mokymo koncepcijos, pedagoginės nuostatos, tikslai, metodai.

Šiandienos švietimo sistemoje paplitęs toks IKT apibrėžimas: IKT – tai mokymo priemonės, laiduojančios naujus mokymo metodus, atveriančios naujas galimybes ankstesnių mokymo metodų tobulinimui, teigia P. Pečiuliauskienė (2008). Autorės manymu, L. Jovaišos (2002) pasiūlytą metodų klasifikaciją galima pritaikyti ir kompiuterizuotam mokymui.

Informacinių komunikacinių technologijų apibrėžimą formuluoja V. Dagienė (2003): informacinės komunikacinės technologijos (IKT) – informacijos kaupimo, laikymo, apdorojimo, pateikimo ir perdavimo būdų ir priemonių visuma. Tai priemonės ir metodai informacijai apdoroti. IKT ypač svarbi ryšiams, bendravimui tvirtina autorė.

Bendrosiose programose ir išsilavinimo standartuose (2003) randame tokį mokomosios kompiuterinės programos apibrėžimą – tai programa, kuri tiesiogiai naudojama mokyme. Ji skirta reikalaujamų mokinių žinių, mokėjimų ir į gūdžių lygiui formuoti

Dagienė V., Grigas G., Jevsikova T. (2009) enciklopediniame kompiuterijos žodyne pateikiamame apibrėžime nurodoma, *„kad informacinės technologijas apima įvairius metodus ir priemones (aparatinę ir programinę įrangą), skirtas duomenims apdoroti: rinkti, rikiuoti, laikyti, perduoti arba kitaip tvarkyti kompiuteriu.“* (<<http://www.likit.lt/term/enciklo.html>>)

Kiek kitokį IKT apibrėžimą pateikia V. Brazdeikis (1996, p. 29-30). Šis autorius IKT sąvoką apibūdina kaip informacinių priemonių taikymą įvairiems, su informacija susijusiems, darbams atlikti. Jis taip pat pažymi, *„kad naujosiomis technologijomis galima labai paspartinti ankstesnius technologinius procesus. IKT buvo pradėtos naudoti mokymo procese, taip sukuriant mokomąsias kompiuterines priemones (angl. educational software), apimančias pagrindinius ugdymo ir bendrosios paskirties tipus bei dalykinius ir universalius informacinius šaltinius:*

- *universalias mokymo terpes, instrumentiką ir kitą, tik ugdymo procese naudojamą, bendrosios paskirties programinę įrangą;*
- *įvairių dalykų ir integruoto mokymo bei mokymosi kompiuterines programas;*
- *mokomųjų priemonių rengimo ir ugdymo proceso organizavimo instrumentiką.“*

Lietuvos valstybinės švietimo plėtotos strategijos 2003 – 2012 metų nuostatose pabrėžiama, kad, informacinėms kompiuterinėms technologijoms vis giliau skverbiantis į visas gyvenimo sritis, ugdymo(si) proceso kaita tampa neišvengiama. IKT staigus progresas neišvengiamai turi įtakos švietimui, sudarydamas prielaidas ugdymo(si) proceso kokybinei kaitai. Todėl šiame dokumente ypatingas dėmesys skiriamas originalioms mokomosioms

kompiuterinėms programoms kurti ir pritaikyti, garso ir vaizdo priemonėms kurti, naudoti internetą mokiniams mokytis ir šviesti.

Svarbiausia IKT techninės įrangos dalis yra kompiuteris arba kompiuterinė technika. Kompiuterio paskirtis – žmogaus darbui su informacija palengvinti, todėl žmogui reikalingiems uždaviniams spręsti naudojamos patogios užduočių formulavimo procedūros ir interaktyvi sąsaja „žmogus-mašina“. Taip tarp žmogaus ir kompiuterio vyksta aktyvus abipusis dialogas, tvirtina V. Brazdeikis (1996).

Kompiuteris – viena svarbiausių IKT priemonių, jos struktūrinė dalis. Dažnai kompiuteris sutapatinamas su IKT ir kalbama tik apie jo naudojimą mokyme. Pasak V. Rajecko (1999), kompiuteriu galima atlikti įvairias didaktines funkcijas: susirasti reikiamų žinių, imituoti įvairias situacijas, ištaisyti padarytas klaidas, kai reikia individualios pagalbos gali juo naudotis, kaip korepetitoriumi. Kompiuteris gali padėti spręsti įvairias didaktines užduotis, teikti naują medžiagą, tikrinti, kaip ji išmokta, konsultuoti, siūlyti užduotis, įvertinti. G. Kvieskienė (2004) atkreipia dėmesį į tai, kad kompiuteris suteikia saugumo pojūtį, kadangi moksleivis jaučiasi saugus, nepriklausomas nuo mokytojo valios ir nurodymų, gali savarankiškai priimti sprendimus, įveikti išskylančias problemas. Mokinys sudominamas mokymo procesu, jis geriau suvokia dalyko esmę.

Kaip tik dėl to, tvirtina G. Kvieskienė (2004), šiuolaikinis mokyklos tikslas – sukurti naujomis IKT aprūpintą mokymo aplinką, kurioje būtų skatinami aktyvūs pažinimo procesai: nuomonių vertinimas, kritiškas aptarimas ir kūrybiškumas. Atsiradus naujoms mokymo ir darbo priemonėms, teigia ši autorė, būtini ir nauji mokymo metodai, kurie, efektyviai panaudojus naujas technologijos galimybes, būtų nukreipti tenkinti šių dienų visuomenės poreikius.

V. Paulauskienės (2005) manymu, žaidžiant kompiuteriu vaikai gali kontroliuoti savo veiksmus, kryptingai ugdyti valią, išmokti atidumo, pastabumo, o įdomi veikla net ir pralaimėjus sukelia teigiamų emocijų, pasitenkinimo. Sunkumų nugalėjimas, laikantis žaidimo taisyklių, verčia žadėjus sutelkti pastangas, veikti tiksliai. Net ir didžiausias išdykėlis paklūsta žaidimo taisyklėms ir jaudinasi suklydęs ar nepasiekęs pergalės.

Lietuvos švietimo ir mokslo ministerijos atlikti tyrimai apie informacines technologijas XXI amžiaus mokykloje (2010) rodo, kad mokiniai, mokytojai ir tėvai didžiausią IKT naudojimo privalumų laiko efektyvų IKT panaudojimą, kuris skatina ugdytinių susidomėjimą ir mokymosi motyvaciją.

Moksliniais tyrimais įrodyta, kad tiksliniai (didaktiniai) kompiuteriniai žaidimai gali būti panaudoti mokymo(si) tikslais. V. Targamadzės, V. Butkutės (2010) teigimu, daugelis švietimu užsiimančių pedagogų sutinka, kad tiksliniai kompiuteriniai žaidimai galėtų atlikti pagrindinį vaidmenį kuriant efektyvias ugdymo technologijas pritaikant pramoginių kompiuterinių žaidimų

sėkmės elementus. Taip tvirtindami jie remiasi M. Prensky (2001) ir J.P. Gee (2003) darbais, kuriuose išsamiai kalbama apie kompiuterinių žaidimų sąsajas su didaktika. V. Targamadzė, V. Butkutė (2010) mano, kad tikslinių žaidimų tikslas yra ne pramoga, o konkrečios tam tikro individo žinios arba įgūdžiai, šiais žaidimais mokymosi – prasmė konstruojama savo jėgomis, savarankiškai atliekant užduotis bei naujas žinias kuriant jau turimų žinių pagrindą.

IKT vaidmuo kaupiant patirtį ir tobulinant kompetencijas gana svarbus, pabrėžia Semenov (2006) nes tinkamai parinktos technologijos padeda vaizdžiai, šiuolaikiškai ir įtaigiai pateikti ugdymui skirtą informaciją. Pedagogai savo edukacinėje veikloje gali naudotis mokomaisiais kompaktiniais diskais, interneto svetainėmis arba patys taikyti šiuolaikines IKT priemones, kurti įvairias kompiuterines mokomąsias parengtis vaikams aktualiomis temomis. (cit. E.Jasutienė, V. Dagienė, 2007)

Todėl mokslininkams tvirtinant, kad informacinės ir komunikacinės technologijos padeda sukaupti informaciją, ją apdoroti, tvarkyti, negalima ignoruoti ir to aspekto, kurį iškelia M. Bareikienė (2007), t. y. ugdant vaikų kompetencijas svarbu ne tik suteikti jiems informacijos ir padėti ją susisteminti, bet ir ugdyti mokymosi savitvarkos gebėjimus: organizuoti, planuoti, kontroliuoti ir krypti savo mokymosi procesą.

„Edukacinės sistemos“ (2009) autoriai mano, kad mokomieji kompiuteriniai žaidimai yra skirti mokytis tam tikro dalyko, pradedant tradicinėmis disciplinomis (matematika, kalbos ir kt.), baigiant kasdienėmis, gyvenimiškomis situacijomis. Tokie žaidimai yra spalvingi, linksmi įgarsinti, o vaikui padeda žaismingi personažai. Mokomųjų kompiuterinių žaidimų paskirtis – palengvinti ir paspartinti pažinimą žaidžiant, skatinti susidomėjimą, lavinti vaizduotę bei kurti teigiamą mokymosi aplinką. Žaisdamas įprastus kompiuterinius žaidimus, vaikas įsisavina labai didelius kiekius gyvenime sunkiai pritaikomos informacijos – jis galėtų valandų valandas pasakoti apie žaidimo pasaulį, veikėjus, užduotis, potyrius ir t. t. Čia svarbiausia pastebėti, kad žinios apie žaidimo parametrus atmintyje „įsirašo“ nededant didelių pastangų arba tiesiog žaidžiant. Tokia žaidimo kompiuteriu ir savaiminio informacijos priėmimo praktika ir paremta inovatyvus išmokimo būdas žaidžiant mokomuosius kompiuterinius žaidimus.

„Žaidžiu-mokaus“ metodika veikia paprastai, teigia „Edukacinės sistemos“ (2009) autoriai. Kompiuteriniame žaidime akcentuojami edukaciniai elementai, o užduotys yra žaismingai animuotos ir įgarsintos. Žaidžiant tiesiogiai veikiami pagrindiniai vaiko pojūčiai (rega, klausia, lytėjimas) ir emocijos (sukuriama linksma, teigiama atmosfera). Visą žaidimo laiką dirba atmintis: šiuo atveju ji „įrašinėja“ būtent naudingą, mokslinę informaciją, su kuria susiduriama. Ir akivaizdu, kad kuo ilgiau vaikas žaidžia, tuo daugiau išmoksta. Dėl nuolatinio interaktyvaus santykio su mokymosi aplinka bei vaizdinės ir garsinės komunikacijos didėja vaiko

dėmesingumas, žinios perduodamos suprantamiau, o užfiksuojamos kur kas ilgesniam laikui nei, pvz., perskaičius tekstą vadovėlyje.

Gera žinoma, besaikio kompiuterinių žaidimų naudojimo, neigiami padariniai: užgožiamos svarbiausios pareigos, keliama agresija, skatinamas smurtas ir pan. Tinkamas žaidimų parinkimas, pavyzdžiui, mokomieji kompiuteriniai žaidimai, galėtų būti, kaip vienas galimų sprendimų šioje situacijoje.

Pasak V. Paulauskienės (2005), kompiuterinis žaidimas – tai turingas ir įvairus vaikų poilsis laisvalaikio, reikalaujantis intensyvesnės protinės veiklos. Žaidimų įvairovė sudaro visas galimybes pasirinkti juos kiekvienam pagal savo fizinį bei protinį pajėgumą, turimą patirtį ir žaidimo sąlygas.

„Mokomieji kompiuteriniai žaidimai – tai ne tik šiuolaikinės mokymo(si) priemonės, bet ir puikus vaiko laisvalaikis. Nors mokslas įgauna pramogos pavidalą, tačiau jo vertė ir kokybė nekinta. Netgi priešingai – pažinimas žaidžiant yra gyvesnis, organiškesnis, o mokslo šaknys kur kas saldesnės.“ (<http://www.technologijos.lt/n/pranesimai_spaudai/straipsnis-8308/straipsnis?name=straipsnis-8308&l=1&p=1>).

Kalbėdami apie inovatyvias pasaulio pažinimo pamokas (2009), pedagogai vardija teigiamas mokomųjų kompiuterinių žaidimų savybes: mokomaisiais žaidimais bei pateiktimis siekiama kuo ilgiau išlaikyti mokinio dėmesį, atsižvelgiant į psichologinius ir fiziologinius vaikų ypatumus, įtraukti jį į veiklą (ugdymąsi). Viena vertus, žaismingi ir linksmi personažai kelia vaikui teigiamų jausmų, o spalvingi animaciniai vaizdai atkreipia jo dėmesį. Kita vertus, vaikui suteikiama galimybė ugdytis regos, klausos ir lytėjimo pojūčius. Užmezgusį ryšį su ugdymosi aplinka būtų galima palyginti, pavyzdžiui, su jausmais, kuriuos vaikas išgyvena žiūrėdamas animacinius filmus ar žaisdamas žaidimus – jis taip įsijaučia, kad gali šiai veiklai skirti valandų valandas. Dėl tokio pobūdžio interaktyvioje veikloje informacija įsisąmoninama kur kas efektyviau ir atmintyje išlieka ilgiau.

Pedagogai teigia, kad mokomieji žaidimai kuriami taip, kad būtų lavinamas loginis mąstymas, ugdomas suvokimas, o ne veiksmų automatizmas. Užduoties sąlygos nekartojamos ta pačia seka, todėl vaikas negali įsiminti atsakymų eiliškumo, kaskart žaisdamas tą patį žaidimą, jis problemą turi spręsti iš naujo. Siekiant parodyti kompiuterinių žaidimų naudą, nurodomi tokie šios veiklos privalumai, svarbiausiu kriterijumi pasirenkant tą sritį, kurią kompiuteriniai žaidimai ugdo:

- greitą reakciją;
- rankų motoriką;
- vizualinį objektų supratimą;
- atmintį ir dėmesį;

- loginį mąstymą;
- regėjimo-motorinę koordinaciją.

Kompiuteriniai žaidimai naudojami ne tik kaip ugdymo priemonė, jie vaikus moko (<<http://www.alfa.lt/straipsnis/136596/?> Vaiku. priklausomybe. nuo. kompiuterio= 2007-05-13_07-00>):

- *klasifikuoti, analizuoti ir apibendrinti;*
- *rasti nestandartinius sprendimus sudėtingoje situacijoje;*
- *siekti savo tikslo;*
- *tobulinti intelektualius įgūdžius.*

R. Bytautienė (2001) pateikia labiausiai paplitusią kompiuterinių žaidimų klasifikaciją:

- *imitaciniai ;*
- *mokomieji;*
- *nuotykiniai;*
- *vaidmeniniai;*
- *sportiniai;*
- *stalo;*
- *strateginiai – koviniai;*
- *veiksmo.*

Vaikus kompiuteris skatina priimti saviugdos sprendimus. Greičiau ir su didesniu noru padeda įsisavinti tai, kas taikant tradicinius metodus kai kuriems sektųsi nepalyginti sunkiau.

Kompiuteriniai žaidimai vaikus skatina bendrauti, o ypač tada, jei sudarytos sąlygos žaisti keliems, pabrėžia R. Bytautienė (2001). Vaikai neatrodo pasyvūs ir abejingi: jie šūkčioja, šokinėja iš vietos norėdami pažiūrėti, kaip sekasi draugui, judesiais pritaria veiksmui, vykstančiam vaizduoklyje. Be to, teigia autorė, žaisdami grupelėmis, tampa socialiai aktyvūs: jie patarinėja vieni kitiems, moko naujų variantų ar sprendimo būdų, gali vieni kitus supažindinti su nauju žaidimu ir tai daro labai ramiai, kantriai, vieni kitus padrąsindami. Šiems R. Bytautienės (2001) teiginiams pritaria ir D. T. Dodge, L. J. Colker, C. Heroman (2007), teigiantys, kad vaikai žaisdami poromis ar mažomis grupelėmis lavina socialinius įgūdžius (kaupia patirtį, bendrauja). Jei vaikams dirbant kompiuteriu (atliekant veiksmus monitoriuje, sprendžiant problemas), jų veiklą stebi pedagogas, jis gali užduoti įvairių klausimų, kurie skatintų ne tik kompiuterinės veiklos gebėjimus, bet ir jų raidą.

Švietimo informacinių technologijų centras (2008), atsižvelgdamas į kompiuterinių žaidimų klasifikaciją, pateikia tokį mokomųjų žaidimų apibrėžimą: „*tai kompiuteriniai žaidimai, kuriuose vyrauja mokomieji elementai. Dauguma šio tipo programų skirtos ikimokyklinio*

amžiaus vaikams arba jaunesniųjų klasių moksleiviams. Tai gali būti įvairūs galvosūkiai, kryžiažodžiai, modeliavimo žaidimai loginei ir strateginei mąstysenai lavinti.“

Europos Parlamento inicijuoto tyrimo išvadose teigiama, kad kompiuteriniai žaidimai ne kenkia vaikams – priešingai, saikingai žaisti sveika. Vaizdo žaidimai gali padėti mokytis strateginio mąstymo, kūrybingumo, bendradarbiavimo bei inovatyvaus mąstymo. Tyrėjai taip pat tvirtina, jog įgūdžiai, išmokti jauno amžiaus žaidžiant žaidimus, išlieka iki pat gyvenimo pabaigos.

Reikia pritarti minčiai, kad kompiuterinės technologijos pakeitė mūsų pasaulį. Daugelis jau nebeįsivaizduoja savo gyvenimo be elektroninio pašto, socialinių tinklų, naujienų portalų ir pan. Tokiame kontekste auga, formuojasi ir mūsų jaunoji karta. D. Kavaliauskienė (2010) pastebi, kad daugeliui pedagogų kyla klausimas, ar kompiuteris yra tinkama priemonė ikimokyklinukui ugdyti? Atsakymų yra įvairiausių, tačiau akivaizdu, kad kompiuterį turi beveik kiekviena šeima. Kai kurie edukologai mano, kad kompiuteriai nėra tinkama ugdymo priemonė darželyje. Jie labiau norėtų, kad vaikai konstruotų, pieštų, vaidintų. Bijoma, kad vaikai, daug laiko praleidžiantys prie kompiuterio, taps izoliuoti, neišsiugdys tam tikrų socialinių įgūdžių, atsiras tam tikros sveikatos problemų, teigiama, kad kompiuteris slopina vaizduotę, kūrybingumo ir intelekto raidą. Tačiau, autorė pateikia pavyzdį: JAV Nacionalinės mažų vaikų švietimo asociacijos technologijų tarybos užsakytų ir S Haugland (2000) atliktų tyrimų rezultatai leidžia teigti, kad kompiuteriai gali suteikti vaikams pažinimo galimybių tada, kai jais tinkamai naudojamosi. Buvo nustatyta, kad ikimokyklinio amžiaus vaikai, kurie užsiima kompiuterine veikla, išsiskiria iš savo bendraamžių, nežaidžiančių kompiuteriu, aukštesniu intelektu, neverbaliniais įgūdžiais, struktūrinėmis žiniomis, abstrakčiu mąstymu, ilgalaikėmis atmintimis, rankų miklumu (cit. D. Kavaliauskienė, 2010).

Priešmokykliniame amžiuje vaikas tampa labai smalsus ir aktyviai domisi aplinka. Jis džiaugiasi kiekvienu naujai išmoktu dalyku, pradeda pažinti raides, skaičius ir kitus objektus. Palaipsniui pradeda savarankiškai atlikti elementariausius veiksmus kompiuteriu: išmoksta valdyti pelę, atpažinti svarbiausias komandas, žaisti žaidimus. Šio amžiaus vaikams jau reikėtų sukurti mėgiamų interneto svetainių sąrašą interneto naršyklėje, kad panorėję jie galėtų jas aplankyti. Kadangi dalis penkiamečių-šešiamečių vaikų jau išmoksta rašyti, reikia jiems pradėti aiškinti apie privatumo internete svarbą – mokytis neteikti informacijos apie save ir savo šeimos narius (namų adresą, telefono, pavardės ir pan.) (<http://www.mokykla.lt/informatika.html>).

Pasak V. Paulauskienės (2005), priešmokyklinio amžiaus vaikai, norintys žaisti kompiuterinius žaidimus dažnai susiduria su labai rimta problema - anglų kalbos dominavimu kompiuteriniuose žaidimuose. Ikimokyklinio amžiaus vaikai, nemokantys angliškai, negali pilnai suvokti žaidimo, nes visi žaidimo kodai, aprašymai pateikiami šia kalba. Taigi, vaikai skatinami

mokytis užsienio kalbos (naujų žodžių jie išmoka žaisdami). Autorės manymu, kompiuteriniai žaidimai reikšmingi vaiko protinių gebėjimų ir asmeninių savybių raidai, žinoma, jei nepervargsta jo nervų sistema.

Dauguma mokslininkų teigia, kad vaikams nederėtų žaisti žaidimų, kurie skirti vyresnio amžiaus žmonėms. Smurtiniai ar kitokio pobūdžio kraupesni žaidimai gali daryti visiškai priešingą įtaką vaiko vystymuisi. (<[http://www.technologijos.lt /n/technologijos /it/straipsnis?name=straipsnis-6452](http://www.technologijos.lt/n/technologijos/it/straipsnis?name=straipsnis-6452)>).

Išanalizavusi IKT naudojimo priešmokykliniame amžiuje ypatumus bei kompiuterinių žaidimų panaudojimo ugdant ir mokant priešmokyklinio amžiaus vaiką, taip pat remdamasi V. Targamadzės, V. Butkutės (2010), V. Dagienės (2003) darbais galima teigti, kad kompiuteriniai žaidimai, parinkti atsižvelgiant į vaiko raidos ypatumus ir gebėjimus, skatina vaiką aktyviai veiklai, ugdo abstraktų mąstymą, lavina vaizduotę.

2. PRIEŠMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ NAUDOJIMO YPATUMŲ EMPIRINIS TYRIMAS

2. 1. Tyrimo metodika ir organizavimas

Tyrimo tikslas — ištirti priešmokyklinio amžiaus vaikų kompiuterinių žaidimų naudojimo ypatumus. Šiam tikslui įgyvendinti numatyti uždaviniai:

- parengti ir pateikti anketą tėvams, interviu klausymą vaikams;
- išanalizuoti tyrimo rezultatus, parengti išvadas.

Tyrimo metodai.

Darbe pasirinkti empiriniai tyrimo metodai: pusiau standartizuotas interviu metodas ir anketavimo metodas.

Pusiau standartizuotame interviu su priešmokyklinio amžiaus vaikais buvo iš anksto numatyti būtini ir galimi klausimai (žr. 1 priedas), jie tik iš dalies standartizuoti. Pasak R. Tidikio (2003), naudojant šį interviu būdą pašnekesys tarp tyrėjo ir vaiko nebūtų griežtai formalizuotas, vyrautų laisvesnė atmosfera. Tokio metodo tikslas — sužinoti, kokiomis kompiuterinėmis programomis naudojasi priešmokyklinio amžiaus vaikai, kokius kompiuterinius žaidimus žaidžia ir pan. Apklausa atlikta tiesiogiai bendraujant su vaikais, raštu fiksuojant jų mintis. Prieš atliekant vaikų apklausą, gautas tėvų sutikimas. Tėvams paaiškintas tyrimo tikslas, pateiktas interviu klausimynas.

Apklaustų vaikų tėvams buvo pateikta trylikos uždarų klausimų anoniminė anketa (žr. 2 priedas), kurios tikslas — išsiaiškinti, ar tėvai žino, kokiomis kompiuterinėmis programomis naudojasi jų vaikai, kokius žaidimus žaidžia, kokia informacija domisi.

Siekiant supažindinti tėvus, parengtas informacinis lankstinukas (žr. 3. priedas) su informacija apie kompiuterinių žaidimų daroma įtaką (jų žalą ir naudą) priešmokyklinio amžiaus vaikams.

Gauta informacija kruopščiai ir detalai išanalizuota, susisteminta. Tyrimo rezultatai analizuoti naudojant matematinės statistikos metodus, pateikti lentelėse ir paveiksluose. Tyrimo rezultatams apdoroti pasitelktos kompiuterinės programos Ms Exsel ir atviro kodavimo programa „Kokybis“.

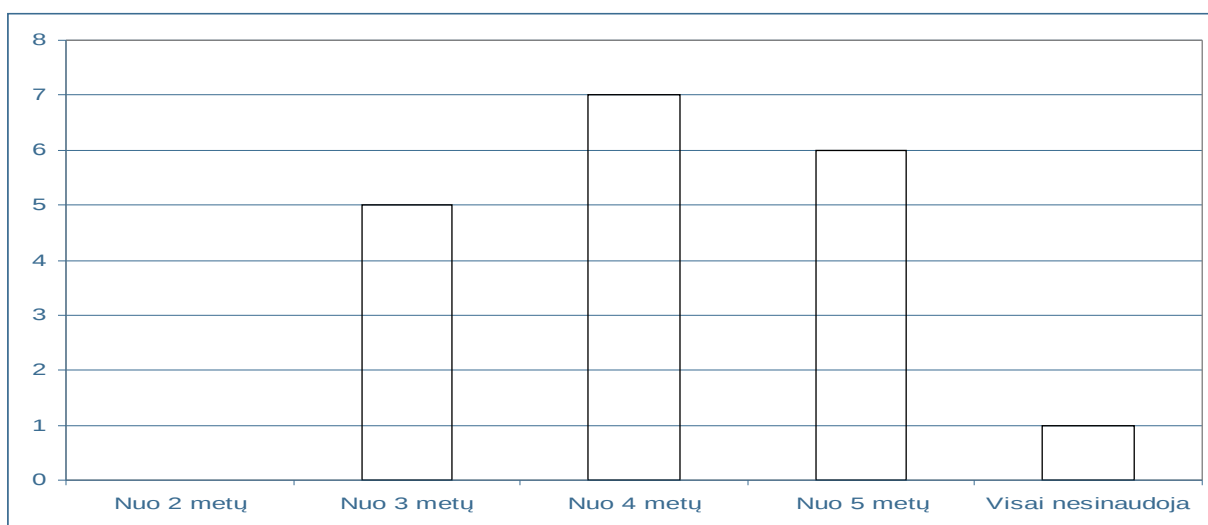
Tyrimo imtis: Tyrime dalyvavo Kėdainių rajono X mokyklos – darželio 19 priešmokyklinės grupės vaikų (11 berniukų ir 8 mergaitės) ir 19 jų tėvelių.

2. 2. Tyrimo rezultatų analizė

Pasak K. Stankevičienės (2010), daugeliui žmonių informacinės komunikacinės technologijos tapo neatsiejama gyvenimo dalimi. Todėl dauguma vaikų dar lankydami priešmokyklinę grupę jau turi elementarių IKT naudojimo įgūdžių.

Atlikus tyrimą, nustatyta, kad visi apklaustieji priešmokyklinės grupės vaikai (N=19) namuose turi kompiuterį ir tėvai leidžia juo naudotis. Stankevičienė K. (2010) pateikia Gesvičienės V. tyrimų duomenis, kuriais nustatyta, kad 6 -7 mūsų šalies priešmokyklinio amžiaus vaikų namuose turi galimybę naudotis kompiuteriais, 4 vaikai iš dešimties yra įgiję kompiuterinio raštingumo pradmenis.

Siekiant išsiaiškinti, nuo kelių metų apklausiamieji vaikai naudojasi kompiuteriu, tėvų paprašyta atsakyti į klausimą „Nuo kelių metų jūsų vaikas naudojasi kompiuteriu savarankiškai?“. Dauguma tėvų (13) teigia (žr. 1 pav.), kad jų vaikai kompiuteriu pradėjo naudotis 4 ir 5 metų. Penki vaikai kompiuteriu naudojasi nuo 3 metų. Vienas iš tėvų teigia, kad jo vaikas visai nesinaudoja kompiuteriu. Vis dėlto, kalbantis su vaikais paaiškėjo, kad visi vaikai naudojasi kompiuteriu. Nors esama įvairių nuomonių apie naudojimosi kompiuteriu teikiamos naudos ir žalos santykį priešmokykliniame amžiuje, tačiau amerikiečių mokslininkų, pediatro Xiaomin Li ir psichologės Melisos Atkins, atlikto tyrimo metu buvo išsiaiškinta, kad vaikai, kurie namie arba darželyje naudojasi kompiuteriu tris ar keturis kartus per savaitę, yra gagesni ir mokosi lengviau nei bendraamžiai, kuriems nesuteikta galimybė naudotis kompiuteriu (<http://www.ladushki.ru/articles/kompyutery-razvivayut-uchenicheskie-sposobnosti-doshkolnikov/>).



1 pav. Apklaustų vaikų naudojimosi kompiuteriu pradžios skirstinys (N=19)

Remiantis V. Gesvičienės tyrimų duomenimis, kuriuos pateikia ir aptaria Stankevičienė K. (2010), gana dažnai priešmokyklinio amžiaus vaikai šeimoje prie kompiuterio vidutiniškai praleidžia 66,4 min. per dieną (dažniausiai savaitgaliais).

Norint, kad kompiuteris nekenktų vaikų sveikatai, visuomenės sveikatos saugos skyriaus vedėja B. Salanauskienė (2011) tėvams pataria kontroliuoti vaikų buvimo prie kompiuterio laiką. Remiantis rekomendacijomis, priešmokyklinio amžiaus vaikai per savaitę prie kompiuterio neturėtų praleisti daugiau kaip dvi valandas.

Išanalizavus atliktos apklausos ir anketos duomenis, paaiškėjo, tėvų ir vaikų atsakymai nesutampa. Tėvai teigia kontroliuojantys laiką, kurį vaikai praleidžia prie kompiuterio. Kita vertus, beveik pusę (9 iš 19 apklaustų) vaikų teigia, kad kompiuteriu naudojasi kada nori (žr. 1 lentelė). 8 vaikai teigia laiką leidžiantys prie kompiuterio ne kiekvieną dieną, tačiau nurodo, kad tai daugiausia lemia ne tėvai, o kitos priežastys — laisvas laikas, prastas oras, savo paties poreikis, noras. Tik 2 apklaustieji vaikai teigia retai žaidžiantys kompiuteriu. Palyginus tėvų ir vaikų atsakymus, galima teigti, kad tėvai kontroliuoja vaikų leidžiamą laiką prie kompiuterio pagal susitarimą (pasako vaikams kiek laiko jie gali dirbti kompiuteriu), o ne pagal gydytojų ar mokslininkų rekomendacijas.

1 lentelė

Vaikų darbo kompiuteriu periodiškumo skirstinys

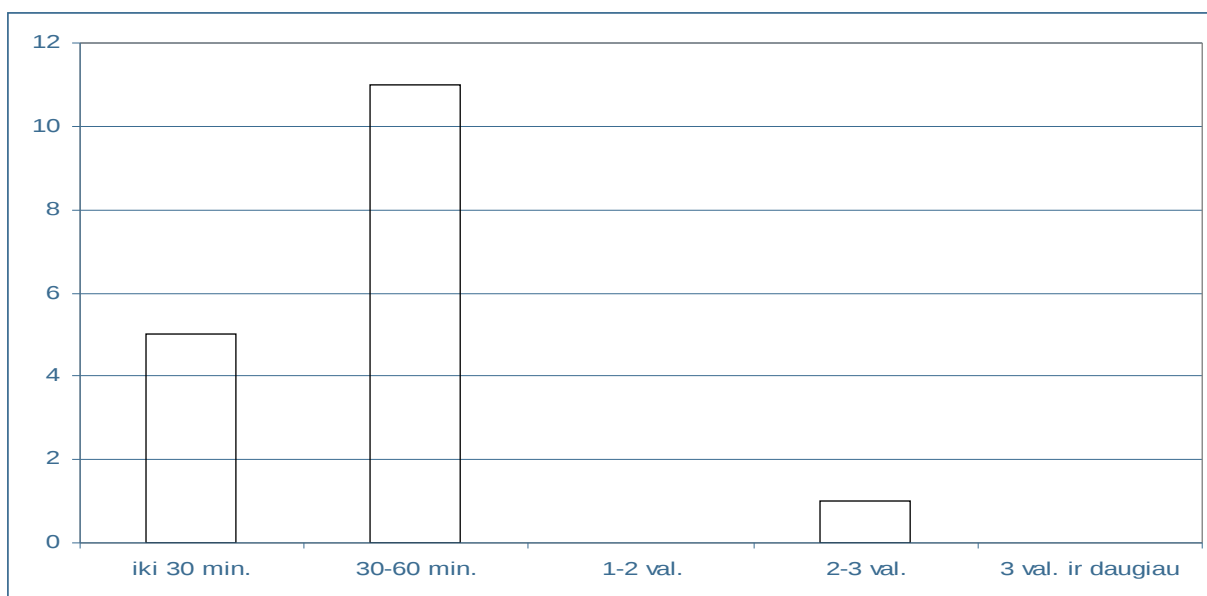
Eil. Nr.	Kategorijos	Dažnis	Kategoriją apibūdinantys teiginiai
1.	Kiekvieną dieną	9	<i>Kai noriu, o kartais kasdien, kai blogas oras</i>
2.	Ne kiekvieną dieną	5	<i>Kai grįžtu iš darželio.</i>
		1	<i>Kai lauke šaltas arba blogas oras</i>
		1	<i>Mama leidžia tik per išeigines pažaisiti.</i>
		1	<i>Nežinau, ar dažnai žaidžiu, nes žaidžiu ir tiek.</i>
3.	Retai	2	<i>Beveik nežaidžiu, nes nemėgstu žaisti su kompiuteriu, geriau žaisti su žaislais.</i>

Į klausimą „Kiek laiko per dieną praleidi prie kompiuterio?“, šeši vaikai iš devyniolikos apklaustųjų atsakė, kad su kompiuteriu dirba tiek, kiek nori arba kol tėvai pasako, kad gana žaisti (žr. 2 lentelė). Lygiai tiek pat vaikų (6) teigia, kad kompiuteriu dirba apie pusę valandos (tiek laiko vaikams nurodo tėvai). Du vaikai mano, kad dirba neilgai. Dar du — nenurodė tikslaus laiko, sakydami, kad truputį pažaidžia.

Vaikų praleidžiamas laikas prie kompiuterio

Eil. Nr.	Kategorijos	Dažnis	Kategoriją apibūdinantys teiginiai
1.	Pusvalandį	6	<i>Gal kokį pusvalandį.</i>
2.	Nenurodė laiko	3	<i>Nežinau, daug. Truputį pažaidžiu.</i>
3.	Būna tiek, kiek nori	3	<i>Būnu kol nusibosta.</i>
4.	Kol tėvai pasako, kad gana	3	<i>Kai mama pasako, kad gana. Ilgai, kol mama nuvaro.</i>
5.	Neilgai	2	<i>Nedaug, nemėgstu žaisti kompiuteriu.</i>
6.	Dvi valandas	1	
7.	Valandą	1	<i>Mama sako, kad valandą ir neilgiau.</i>

Siekiant patikslinti iš vaikų gautą informaciją ir ją palyginti, tėvų klausta, kiek laiko ir kaip dažnai jie leidžia vaikams naudotis kompiuteriu. Tėvų klausta: „Kaip dažnai Jūsų vaikas žaidžia kompiuteriu?“ ir „Kiek laiko per dieną jis praleidžia prie kompiuterio?“. Devyni tėvai teigia, kad jų vaikai kompiuteriu dirba kiekvieną dieną ir tiek pat mano, kad jų vaikai kompiuteriu naudojasi kas antrą dieną. Daugiau nei pusė (11) apklaustų tėvų savo vaikams kompiuteriu leidžia dirbti nuo pusės valandos iki valandos per dieną (žr. 2 pav.). Penki tėvai teigia, kad jų vaikai prie kompiuterio praleidžia iki pusės valandos.



2 pav. Vaikų prie kompiuterio praleidžiamo laiko pasiskirstymas

Apklausoje dalyvavusių vaikų klausta: „Kas išmokė tave naudotis kompiuteriu?“ Šis klausimas iškeltas siekiant išsiaiškinti, kas vaikams suteikė pirminių žinių apie naudojimąsi kompiuteriu. Išnagrinėjus vaikų atsakymus, paaiškėjo, kad aštuoniems vaikams pirminės žinias apie kompiuterio naudojimąsi suteikė tėvai. Keturi vaikai kompiuteriu naudotis išmoko iš

vyresnių brolių, seserų. Tiek pat vaikų (4) patys savarankiškai išmoko naudotis kompiuteriu. (žr. 3 lentelė). Niekas iš vaikų nepaminėjo, kad kompiuterio pradmenis gavo darželyje, nors D. T. Dodge, L. J. Colker, C. Heroman (2007) mano, kad darželis galėtų būti tą vieta, kur vaikai susipažintų su IKT (žr. 17 psl.)

3 lentelė

Asmenų mokančių vaikus dirbti kompiuteriu pasiskirstymas

Eil. Nr.	Kategorijos	Dažnis
1.	Tėvai	8
2.	Brolis, sesuo	4
3.	Savarankiškai	4
4.	Nežino	2
5.	Dėdė	1

Galima teigti, kad pirminės žinias apie kompiuterio naudojimą vaikams suteikė jiems artimi žmonės. Šis tyrimas dar kartą pagrindė ir Dambrauskienės D. (2008) teiginį, kad priešmokyklinio amžiaus vaikai stebėdami šalia esančius tėvus, vyresnius brolius ir seseris atkuria jų veiklą, vaidmenis. Taigi svarbus ne tik pats faktas, kad vaikai mokosi kompiuterio naudojimo įgūdžių, tačiau pažymėtinas ir glaudus bendravimas, santykiai šeimoje. Priešmokyklinio turinio įgyvendinimo strategijoje (2004) teigiama, kad bendravimas su šeimos nariais (tėvais, broliais, seserimis ir pan.), vaikui garantuoja gerą emocinę savijautą ir socializaciją. Toks bendravimas svarbus perimant socialines normas ir įgūdžius.

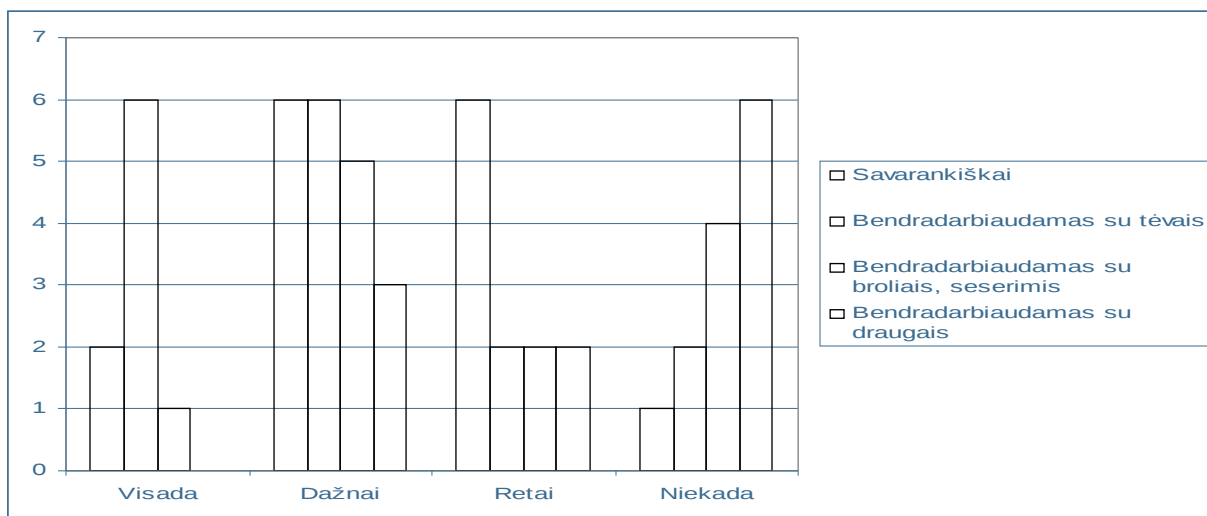
Anot V. Banaitienės (2001), gebėjimas savarankiškai ar su artimųjų minimalia pagalba naudotis kompiuteriu leidžia priešmokyklinio amžiaus vaikams laisvai ir nevaržomai patiems tyrinėti įvairias technologijų galimybes, teikia pasitikėjimą savo jėgomis ir gebėjimais. Taigi klausim „Ar savarankiškai dirbi kompiuteriu, ar tau kas padeda?“, siekta išsiaiškinti, ar priešmokyklinio amžiaus vaikai geba savarankiškai naudotis kompiuteriu. Devyni vaikai mano (žr. 4 lentelė), kad geba patys savarankiškai juo naudotis, šešiams vaikams dar kartais reikia tėvų ar brolių, seserų pagalbos. Mažumai – keturiems vaikams – vis dar reikalinga nuolatinė tėvų, brolių, seserų pagalba.

4 lentelė

Vaikų naudojimasis kompiuteriu (interviu rezultatai)

Eil. Nr.	Kategorijos	Dažnis	Kategoriją apibūdinantys teiginiai
1.	Savarankiškai	9	<i>Pats savarankiškai žaidžiu. Vienas žaidžiu. Pats dirbu.</i>
2.	Dirba savarankiškai tik kartais reikia artimųjų pagalbos	6	<i>Dažnai dirbu savarankiškai, kartais padeda mama, kai ko nors nesuprantu.</i>
3.	Padedą tėvai, broliai, sesės	4	<i>Tėtis, mama padeda.</i>

Anketoje tėvų klausta apie vaikų savarankišką naudojimąsi kompiuteriu. Iš gautų atsakymų matyti, kad tik dviejų apklaustų vaikų tėvai mano, jog jų atžalos visada kompiuteriu naudojasi savarankiškai, kitiems vaikams, anot jų tėvų, reikalinga nuolatinė aplinkinių pagalba (žr. 3 pav.).



3 pav. Vaikų naudojimasis kompiuteriu (anketinės apklausos rezultatai)

Norėta sužinoti vaikų nuomonę apie tai, kas jiems labiausiai patinka dirbant kompiuteriu. Į klausimą „Kas labiausiai patinka dirbant kompiuteriu?“ dauguma – net 15 — vaikų net nesusimąstydami atsakė, kad jiems labiausiai patinka žaisti kompiuterinius žaidimus. Tik du vaikai nurodė, kad jiems, be žaidimų, dar patinka piešti ir spaudinėti klaviatūrą. Du vaikai teigė, kad nemėgsta žaisti kompiuterinių žaidimų, bet jiems patinka klausytis muzikos ir žiūrėti filmus (žr. 5 lentelė).

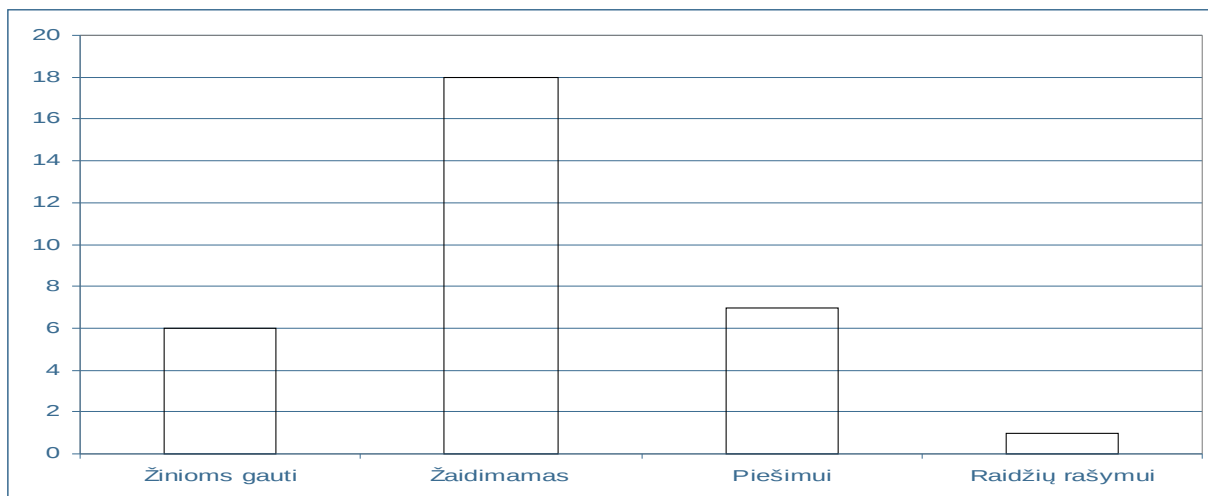
5 lentelė

Vaikams labiausiai patinkanti veikla prie kompiuterio

Eil. Nr.	Kategorijos	Dažnis
1.	Žaisti žaidimus	15
2.	Spausdinti klaviatūra, piešti	2
3.	Klausytis muzikos	1
4.	Žiūrėti filmus	1

Siekiant išsiaiškinti, ar tėvai žino, kokia veikla vaikams labiausiai patinka dirbant kompiuteriu, tėvų klausta „Kam daugiausiai Jūsų vaikas naudoja kompiuterį?“ ir prašoma pažymėti veiklas pagal dažnumą: 1 – dažniausiai, 2 – rečiau ir t.t. Beveik visi tėvai įsitikinę, kad vaikų mėgiamiausia veikla yra žaidimai. Septyni tėvai galvoja, kad jų vaikams patinka piešti,

šeši – kad jų vaikams patinka ieškoti įvairios informacijos. Tik vienas iš apklaustųjų tėvų teigia, kad jo vaikui patinka dirbti „Word“ programa (žr. 4 pav.).



4 pav. Dažniausias vaikų kompiuterio panaudojimas

Stankevičienė K. (2010) pateikia ikimokyklinio ugdymo srities mokslininkų (Van Scoter, Railsback, Seniuk, 2001) teiginius, kad maži vaikai drąsiai naudojami kompiuteriu: spausdina klaviatūra, geba nesunkiai sekti iliustruotomis nuorodomis, pasinaudoti situacinėmis ir vizualinėmis pateiktėmis, suprasti savo veiksmus kompiuteriu. Tyrinėdami kompiuterio galimybes, vaikai sužino, kaip ieškoti informacijos ir kaip ja naudotis, kaupia įvairią patirtį. Autorė, remdamasi Lietuvoje atliktais tyrimais teigia, kad daugiau kaip pusė savo veiklos laiko praleidžiamo prie kompiuterio, ikimokyklinio amžiaus vaikai, žaidžia kompiuterinius žaidimus. Tai patvirtina ir šio darbo atliktas tyrimas – apklaustųjų vaikų mėgstamiausia veikla dirbant kompiuteriu – žaidimas.

Reikia paminėti, kad Europos Parlamento inicijuoto tyrimo išvados skelbia, kad kompiuteriniai žaidimai nekenkia vaikams — priešingai, saikingai žaisti sveika. Vaizdo žaidimai gali padėti mokytis strateginio mąstymo, kūrybingumo, bendravimo bei inovatyvaus mąstymo. Studija taip pat teigia, jog įgūdžiai, išmokti ikimokykliniame amžiuje žaidžiant kompiuterinius žaidimus, išlieka iki pat gyvenimo pabaigos (<<http://www.technologijos.lt/n/technologijos/it/straipsnis?name=straipsnis-6452>>)

Tyrimu norėta išsiaiškinti ir kokio tipo, tematikos žaidimus mėgsta apklaustieji. Išgirde klausimą „Kokius žaidimus labiausiai mėgsti žaisti?“, vaikai vardijo po kelis mėgstamus žaidimus (žr. 6 lentelė). Net aštuoni vaikai atsakė, kad jiems patinka žaisti didaktinius žaidimus. Tokie kompiuteriniai žaidimai yra skirti mokytis kasdieniniame gyvenime reikalingų dalykų (dėmesio sutelkimo, koordinacijos, greitos reakcijos ir pan.). Mokomieji

žaidimai yra spalvingi, linksmi įgarsinti; žaismingi personažai padeda vaikui įveikti užduotis. Mokomųjų kompiuterinių žaidimų paskirtis — palengvinti ir paspartinti pažinimą žaidžiant, skatinti susidomėjimą, lavinti vaizduotę bei kurti teigiamą mokymosi aplinką.

Kovinius – strateginius žaidimus mėgsta žaisti septyni vaikai, pažymėtina, kai jie – berniukai. Tokie žaidimai juos traukia virtualaus pasaulio herojais, kurie yra drąsūs, stiprūs, pasitikintys savimi, suteikiantys žaidėjui galimybes ištaisyti padarytas klaidas, tobulėti, ieškoti išeities iš susidariusios padėties. Šiuose žaidimuose reikia atlikti „misijas“, išreikšti save atliekant įvairias užduotis, duodama valia emocijoms, jausmams.

Žaidimus, kuriuose lenktyniaujama, mėgsta žaisti penki vaikai. Šiuolaikinės kompiuterinės programos leidžia vaikams patirti svaiginamą tikro greičio pojūtį, tikrų lenktynių skonį. Prie kompiuterio prijungus papildomas priemones (vairą ir pedalus), galima patirti tikroviška lenktynių pojūtį, jaudulį, pasijausti tarytum tikrai vairuotum automobilį.

Kūrybiniai žaidimai, kurie skatina išgyventi kūrybinį džiaugsmą, pasitenkinimą, sėkmės jausmą, patinka keturioms (mergaitėms). Šiuose žaidimuose galima papuošti lėles, kad jos atrodytų gražiau, o tai mėgstama mergaičių veikla, be to, tai skatina jų kūrybiškumą bei skonį.

Žaidimus, kurie lavina loginį mąstymą, noriai žaidžia trys vaikai. Taip pat trims vaikams patinka žaidimai, kuriuose reikia prižiūrėti augalus, bei gyvūnus. Penki vaikai įvardino žaidimus, kuriuose reikia įveikti kliūčių ruožą.

Pabrėžtina, kad teigiamai galima vertinti tai, jog tik dviems vaikams (berniukams) patinka žaidimai, kuriuose šaudoma, žudoma.

6 lentelė

Mėgstamiausių žaidimų pavadinimai

Eil. Nr.	Kategorijos	Dažnis	Kategoriją apibūdinantys teiginiai
1.	Didaktiniai žaidimai	8	„Šešetukas“. Žaidimai, kur reikia atrasti tokią pačią figūrą, spalvą.
2.	Žaidimai, kuriuose kovoja	7	„Drakonų kova“, ten gerietis turi nugalėti blogietį. „Bakuganas“; „Benas Tenas“;
3.	Žaidimai, kuriuose lenktyniaujama	5	Reikia važiuoti ir žiūrėti, kad nenuvažiuotum nuo kelio.
4.	Žaidimai, kuriuose reikia įveikti kliūčių ruožą	5	„Marijo“, reikia rinkti mušterės ir žiūrėti, kad nenukristum ar kas ant tavęs nenukristų.
5.	Žaidimai skatinantys kūrybą	4	„Barbės“, joms galima daryti šukuosenas, jas rengti. „Mikio žaidimas“. „Undinė“.
6.	Žaidimai, kuriuose reikia prižiūrėti augintinius, daržoves	3	Ten reikia maitinti ir prižiūrėti paukščius, kad nenumirtų. „Mano ūkis“ auginame daržoves.
7.	Žaidimai skatinantys loginį mąstymą	3	Šachmatai. Su pele varinėti kamuoliukus. Dėlioti dėliones.
8.	Žaidimai, kuriuose šaudoma	2	„Streikas“; „Vaisytis“.

Išanalizavus vaikų atsakymus, paaiškėjo, kad penkiems vaikams (daugiausia mergaitėms) nepatinka žaidimai, kuriuose šaudoma, mušamasi, nes jie, jų teigimu, yra „per žiaurūs“. Keturi vaikai mano, kad visi žaidimai, kuriuos jie žaidžia jiems patinka. „Mergaitiški“ žaidimai nepatinka daugeliui berniukų. Kaip nemėgiamus žaidimus vaikai vardijo tuos, kurie yra jiems per sunkūs (ne neatitinka jų amžiaus). Žaidimai kurių taisyklės ar kalba nesuprantamos. Nemėgsta žaisti ir tų žaidimų, kuriuos reikia labai ilgai žaisti (žr. 7 lentelė).

7 lentelė

Nemėgstamiausių žaidimų pavadinimai

Eil. Nr.	Kategorijos	Dažnis	Kategoriją apibūdinantys teiginiai
1.	Žaidimai, kuriuose mušasi, šauda	5	Žaidimai, kur visokie baisuliai. Zombynas, nes žiaurūs.
2.	Neturi neįdomių žaidimų	4	Neįdomių žaidimų nežaidžiu. Nėra neįdomiausio.
3.	Kūrybiniai žaidimai	2	„Barbės“
4.	Žaidimai, kuriuose mažai veiksmo	2	„Hmungozauras“
5.	Loginio mąstymo žaidimai	1	„Domino“, nes per sunkus. Kur mama dėlioja kortas, nes nesuprantu.
6.	Žaidimai, kuriuose lenktyniaujama	1	Formulių lenktynės, nes labai ilgai reikia žaisti.

Tyrimu norėta išsiaiškinti, ar tėvai domisi vaikų veikla prie kompiuterio, ar leidžia žaisti visus kompiuterinius žaidimus, ar kontroliuoja praleidžiamą laiką. Iš tyrimo rezultatų matyti, kad tėvų ir vaikų nuomonės šiuo klausimų skiriasi. Tik trys iš devyniolikos apklaustų vaikų teigia (žr. 8 lentelė), kad jų tėvai domisi, ką jis veikia prie kompiuterio. Devyni apklaustieji priešmokyklinukai mano, kad tėvai kartais pakontroliuoja, atkreipia dėmesį į jų veiklą. Iš septynių vaikų atsakymų matyti, kad tėvai nesidomi, ką jų vaikai veikia prie kompiuterio. Kita vertus, reikia paminėti, kad tėvų anketos duomenys teikia kiek kitokią, t.y. labiau teigiamą kontrolės ir dėmesio, informaciją. Išanalizavus atsakymus, matyti, kad dešimt tėvų visada prižiūri, ką jų vaikai veikia prie kompiuterio, likusieji (aštuoni) respondentai teigia, kad vaikų veiklą prie kompiuterio stebi dažnai. Galima numanyti, kad vaikai žaisdami labai įsitraukia į žaidybines veiklas ir ne visada pastebi kas vyksta aplink juos.

8 lentelė

Ar tėvai mato, domisi, ką veiki prie kompiuterio?

Eil. Nr.	Kategorijos	Dažnis	Kategoriją apibūdinantys teiginiai
1.	Tėvai tik pažiūri, ką vaikas veikia prie kompiuterio	9	Kartais pažiūri; Ateina pažiūrėti; Mato vakare.
2.	Tėvai nesidomi, ką vaikas veikia prie kompiuterio	7	Nežiūri, ką žaidžiu; Nelabai domisi; Nemato, ką veikiu prie kompiuterio.
3.	Tėvai domisi vaiko veikla prie kompiuterio	3	Mama stebi, kokius žaidimus žaidžiu.

Svarbu paminėti, kad įvairių kompiuterinių, internetinių žaidimų poveikis ir įtaka vaikams gali būti skirtinga. D. Kavaliauskienė (2010) teigia, kad kompiuterinių žaidimų poveikis kol kas nėra iki galo aiškus, todėl tėvams pravartu laikytis kai kurių svarbių taisyklių:

- domėtis, kokius žaidimus vaikas žaidžia;
- kartu stebėti, kaip vaikas žaidžia, kaip jis paaiškina žaidimo patrauklumą;
- neleisti žaisti žaidimų, jeigu jie netinka dėl amžiaus ir kriterijų;
- su vaiku, iš anksto, turi būti aptartos taisyklės dėl leidimo žaisti tam tikrus konkrečius žaidimus. (<http://sesioszasys.blogspot.com/2010/10/ikt-ir-vaiku-kalbos-lavinimo-galimybes.html>)

9-oje lentelėje matyti, kad, pasak dvylikos apklaustų vaikų, jiems tėvai leidžia žaisti visus kompiuterinius žaidimus, kita vertus tėvų anketų atsakymai teigia visai ką kita – didžioji dauguma – septyniolika – tėvų sako, kad ne visus, kompiuterinius žaidimus leidžia žaisti savo atžaloms.

9 lentelė

Ar tėvai leidžia žaisti visus žaidimus?

Eil. Nr.	Kategorijos	Dažnis	Kategoriją apibūdinantys teiginiai
1.	Leidžia žaisti visus kompiuterinius žaidimus	12	Nieko nesako, nei dėl žaidimų, nei dėl laiko. Leidžia visus.
2.	Ne visus kompiuterinius žaidimus leidžia žaisti.	7	Neleidžia žaisti muštynių. Neleidžia žaisti žaidimų, kurie netinka pagal amžių.

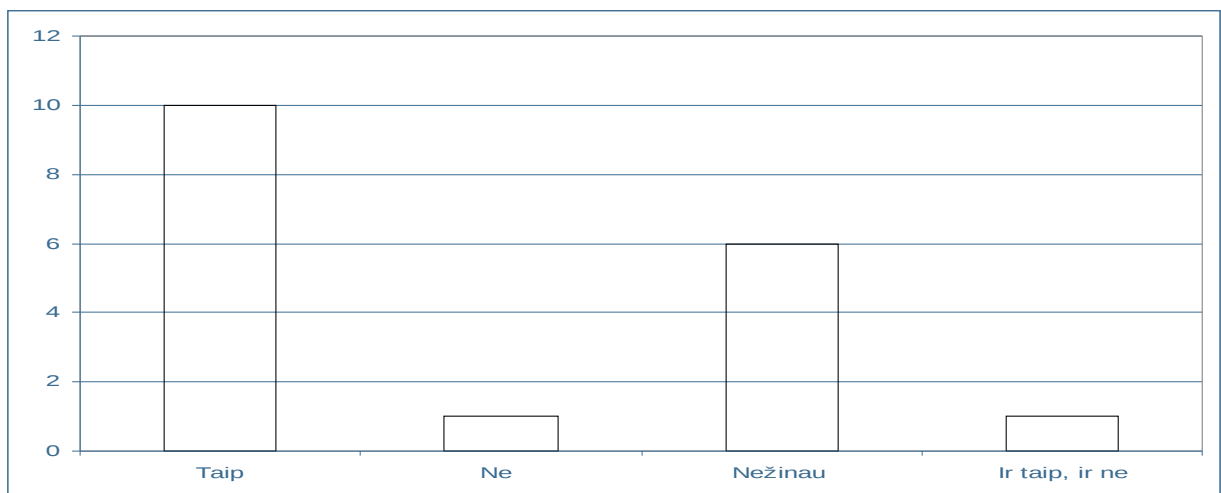
Siekiant sužinoti, ką tėvai mano apie vaikų žaidžiamus žaidimus, buvo paprašyta parašyti kompiuterinių žaidimų pavadinimus. Respondentai vardija, kad jų vaikai žaidžia tokius kompiuterinius žaidimus:

- „Simsonai“, „Simsai“ (kūrybos – socialinis žaidimas), „Giza“;
- „GTA III“, „Vice city“ (žiaurūs žaidimai apie mafiją);
- Aprengti lėlės, nuspalvinti paveikslėlius;
- Mergaičių rūbelių, loginius;
- „Stronghold“ (senovinis loginis žaidimas su kovos elementais);
- „Santa Claus“;
- „Šaltinėlis“, „Apvali suma“, „Ralis“;
- „Simsai“;
- Karo II dalis, burbulus sprogdina;
- Piešimas, spalvinimas, žmonių ar gyvūnėlių rengimas;

- Barbės, šachmatai;
- „Lego city“;
- „Mano ūkis“;
- „Riterių karai“;

Penki apklaustieji tėvai neįvardijo, nesugebėjo apibūdinti arba nežinojo vaikų žaidžiamų žaidimų pavadinimų.

Kad būtų įmanoma nusakyti, kokią įtaką priešmokyklinio amžiaus vaikams teikia kompiuteriniai žaidimai, iškeltas tikslas, išsiaiškinti, ar tėvai žino, kokią naudą duoda konkretus jų vaikų žaidžiami žaidimai. Taigi klausta: „*Kaip manote, ar Jūsų vaiko žaidžiami žaidimai turi ugdomąją prasmę?*“. Atliktos apklausos rezultatai parodė, kad dešimt tėvų yra įsitikinę, jog jų vaikų žaidžiami žaidimai turi ugdomąją prasmę (žr. 5 pav.). Vis dėlto, reikia paminėti, kad tai tik tėvų nuomonė, kurios nepagrindžia jų žinios apie žaidimų pobūdį. Išanalizavus tėvų išvardintų žaidimų pavadinimus, paaiškėjo, kad jie mano, jog ir tokie žaidimai, kaip „GTA III“, „Vice city“ – žiaurūs žaidimai apie mafiją – taip pat turi mokymo elementų. Šeši respondentai nežino, ar jų vaikų žaidžiami kompiuteriniai žaidimai turi ugdomąją prasmę.



5 pav. Tėvų nuomonė apie žaidimų ugdomąją prasmę

„IDSA (Infectious Diseases Society of Amerika) tyrime teigiama, kad kompiuteriniai žaidimai dažnai yra žaidžiami kartu su draugais ar šeimos nariais, o pramogaujant kartu su kitais žmonėmis, ugdomi ne tik bendravimo įgūdžiai, bet ir integruojamasi į visuomenę“ (<<http://news.penki.lt/News/Article.aspx?TopicID=&ArticleID=92178&Lang=Lt>>). Taigi šiuos teiginius patvirtina ir apklausoje dalyvavę respondentai – pateikus klausimą, iš kur vaikai gauna informacijos apie kompiuterinius žaidimus, išsiaiškinta, kad septynis vaikus supažindina šeimos nariai, aštuoniems vaikams žaidimus parodo draugai (žr. 10 lentelė). Taip pat apklausus vaikus, paaiškėjo, jog kompiuteriu vaikai dažniausiai naudojami namuose, kartais pas draugus ar senelius

Informacijos gavimo būdai

Eil. Nr.	Kategorijos	Dažnis	Kategoriją apibūdinantys teiginiai
1.	Tėvai, broliai, seserys pataria	7	<i>Mama padeda rasti įvairius žaidimus, pataria ką galima žaisti Brolis pasako.</i>
2.	Draugai pasako	8	<i>Draugai pasako ką ir kaip reikia įrašyti. Draugai pasako kaip ieškoti ir pats susirandu.</i>
3.	Nežinau	4	<i>Nežinau, tiesiog moku žaist savo žaidimus ir tiek. Nežinau, nes nežaidžiu. Nežinau iš kur tas žaidimas, radau kompiuteryje.</i>

Vaikams pateikus klausimą, ką jie dar veikia prie kompiuterio, kai nežaidžia žaidimų, tikėtasi išsiaiškinti vaikų kompiuterio ir interneto naudojimosi ypatumus. 11-oje lentelėje pateikti duomenis liudija apie tai, kad dažnai vaikai internete tenkina poreikį bendrauti. Iš vaikų atsakymų matyti, jog aštuoni vaikai naudojami „Skype“ programa, kad galėtų pabendrauti su jiems artimais žmonėmis, kurie yra išvykę. Aštuoni vaikai žiūri filmus, vaikiškus filmukus, nes nereikia jų nei pirkti, nei įrašinėti, užtenka tik parsisiųsti. Penki vaikai teigia, kad žiūri savo, šeimos nuotraukas, nes daugelio žmonių įprastus nuotraukų albumus jau pakeitė kompiuteriniai albumai. Keturi vaikai naudodamiesi „Word“ programa rašo raides. Keturi vaikai, klausosi muzikos, trys vaikai žiūri įvairius vaizdelius internete. Pasak K. Stankevičienės, V. Gesevičienės (2006) priešmokyklinio amžiaus vaikų akiratyje dominuoja tokie kompiuteriniai žaidimai, kaip nuotykinio, strateginio – kovinio, veiksmo ir ugdomojo – didaktinio pobūdžio, be to, be kompiuterinių žaidimų, dauguma vaikų naršo internete, žiūri filmus, piešia, klausosi muzikos, rašo, kalbasi su draugais. Šiuos teiginius įrodo ir atlikto tyrimo rezultatai.

Veikla prie kompiuterio

Eil. Nr.	Kategorijos	Dažnis	Kategoriją apibūdinantys teiginiai
1.	Naudojasi „Skype“ programa	8	<i>Per skype kalbuosi su tėčiu. Kalbuosi per skype su teta.</i>
2.	Žiūri filmus, animacinius filmukus	8	<i>Žiūriu filmus, filmukus.</i>
3.	Žiūri nuotraukas	5	<i>Žiūriu nuotraukas.</i>
4.	Naudojasi „Word“ programa	4	<i>Bandau rašyti raides. Spausdinu.</i>
5.	Klausosi muzikos	4	<i>Klausausi muzikos.</i>
6.	Naudojasi internetu	3	<i>Žiūriu vaizdelių. Renku informaciją.</i>
7.	Naudojasi „Paint“ programa	2	<i>Piešiu</i>
8.	Be žaidimų daugiau nieko nedaro	1	<i>Nieko</i>

Priešmokyklinio amžiaus vaikai ypatingai siekia kopijuoti suaugusiojo veiklą. Todėl ir tyrimu siekta išsiaiškinti, kokią įtaką vaikų naudojimuisi IKT daro tėvų pavyzdys. Atlikus atsakymų analizę, paaiškėjo, kad visų vaikų tėvai naudojami kompiuteriu. Vienuolika vaikų teigia, kad jų tėvai žaidžia kompiuterinius žaidimus, penki vaikai mato, kaip tėvai naudojami elektroniniu paštu ir tiek pat jų naudojami „Word“ programa. Taip pat tėvai naudojami „Skype“ programa (keturių vaikų nuomone) ir žiūri įvairius filmus (teigia keturi vaikai). Dar vaikai paminėjo, kad jų tėvai klausosi muzikos ir ieško informacijos internete (žr. 12 lentelė).

12 lentelė

Tėvų veikla prie kompiuterio

Eil. Nr.	Kategorijos	Dažnis	Kategoriją apibūdinantys teiginiai
1.	Žaidžia kompiuterinius žaidimus	11	Mama žaidžia žaidimą „Ūkis“, jį tvarko. Tvarko fermą, augina žuvytes. Tėtis žaidžia žaidimą, kuriame reikia kariauti. Tėtis dar žaidžia tokį žaidimą kur šauda ir reikia bėgioti. Tėtis dar su kompiuteriu dėlioja kortas. Tėtis ir mama žaidžia kortomis. Žaidžia žaidimą kur reikia kamuoliukus mėtyti. Žaidžia žaidimą su burbuliukais. Tėtis žaidžia sunkius žaidimus, renka auksą. Tėtis žaidžia tą žaidimą kur stato pilis.
2.	Naudojasi elektroniniu paštu	5	Elektroninį paštą žiūri. Pažiūri savo kažkokius elektroninius paštus, paskaito.
3.	Naudojasi „Word“ programa	5	Mama ruošia pamokas. Mama dirba darbus. Tėvai rašo prie kompiuterio. Kažką spausdina.
4.	Žiūri filmus	4	Tėtis žiūri filmus.
5.	Naudojasi „Skype“ programa	4	Mama kalbasi per „Skype“. Mama naudojami „Skype“.
6.	Klausosi muzikos	3	Senelis klausosi muzikos.
7.	Naudojasi internetu	3	Mama ieško informacijos. Tėtis žiūri apie namus. Senelis ieško mašinos. Augalus žiūri. Skaito internete.
8.	Naudojasi socialiniu tinklapiu „Facebook“	1	„Facebook“ mama tvarko ūkį.

Apibendrinant vaikų apklausos duomenis, galima teigti, kad visi apklaustieji priešmokyklinukai turi reikalingų įgūdžių darbui su kompiuteriniu. Prie kompiuterio vaikai daugiausiai laiko praleidžia žaisdami, tačiau jie taip pat geba naudotis pagrindinėmis

kompiuterinėmis programomis („Word“, „Paint“), bendrauti socialiniuose tinklalapiuose bei pokalbių svetainėse. Dauguma apklaustų tėvų kontroliuoja savo vaikų veiklą ir laiką praleidžiamą prie kompiuterio. Todėl galima teigti, kad tėvai stebi, kontroliuoja ir siekia, kad naudojimasis kompiuteriu netaptų žalingu įpročiu, kad kompiuterinė veikla nedarytų neigiamo poveikio vaikų sveikatai, o ugdytų bei lavintų gebėjimus ir įgūdžius.

IŠVADOS

1. Literatūros šaltiniuose nurodoma, kad ikimokyklinio amžiaus vaikų susidomėjimas kompiuteriais, jų kompiuterinis raštingumas, bendravimo galimybės, atradimų, pažinimo bei žaidimų įtaka stipriai veikia raidos procesus. Teigiami rezultatai priklauso: nuo pasirinktos programinės įrangos, nuo to, ką vaikai veikia su šia įranga, kaip pedagogai ir tėvai organizuoja bei valdo procesą, ar pakanka galimybių naudotis IKT ir nuo paties vaiko asmeninių savybių, interesų, psichologinių poreikių.

2. Tikslinių kompiuterinių žaidimų, skirtų priešmokyklinio amžiaus vaikams, tikslas yra ne pramoga, o konkrečios žinios arba įgūdžiai. Užduoties sąlygos nekartojamos ta pačia seka, todėl vaikas kaskart žaisdamas tą patį žaidimą, problemą turi spręsti iš naujo. Todėl galima tvirtinti, kad kompiuteriniai žaidimai, parinkti atsižvelgiant į vaiko raidos ypatumus ir gebėjimus, skatina vaiką aktyviai veiklai, ugdo abstraktų mąstymą, lavina vaizduotę.

3. Atlikus vaikų ir jų tėvelių apklausą, galima teigti, kad darbo su kompiuteriu įgūdžių turi visi apklausti priešmokyklinukai. Dauguma tėvų teigia, kad jų vaikai kompiuteriu pradėjo naudotis sulaukę 4 – 5 metų. Penki vaikai kompiuteriu naudojami nuo 3 metų. Tėvai teigia kontroliuojantys vaikų prie kompiuterio praleidžiamą laiką, tai atitinka vaikų poreikius, nes jų atsakymai rodo, kad 8 vaikai kompiuteriu dirba ne kiekvieną dieną, tačiau nurodo, kad tai daugiausia lemia ne tėvai, o kitos priežastys – laisvas laikas, prastas oras, savo paties poreikis, noras. Tik 2 apklaustieji vaikai teigia nelabai mėgstantys žaisti kompiuteriu.

4. Tyrimas parodė, kad prie kompiuterio vaikams labiausiai patinka žaisti žaidimus (15 vaikų). Didaktinius žaidimus mėgsta žaisti aštuoni vaikai, šie žaidimai atitinka priešmokyklinio amžiaus vaikų poreikius. Septyniems vaikams (berniukams) patinka žaidimai, kuriuose kovoja, iš interviu metu gautos informacijos paaiškėjo, kad nevieni šio žanro žaidimai tinka priešmokyklinio amžiaus vaikams. Žaidimus, kuriuose lenktyniaujama ir reikia įveikti įvairius kliūčių ruožus žaisti patinka po penkis vaikus. Du vaikai teigė, kad nemėgsta žaisti kompiuterinių žaidimų, bet jiems patinka klausytis muzikos ir žiūrėti filmus.

5. Iš tėvų anketinės apklausos paaiškėjo, kad tėvai neturi pakankamai informacijos apie vaikų žaidžiamus žaidimus. Penki apklausti tėvai neįvardijo, nesugebėjo apibūdinti arba nežinojo vaikų žaidžiamų žaidimų pavadinimų. Iš išvardintų žaidimų pavadinimų, paaiškėjo, kad tėvai mano, jog ir tokie žaidimai, kaip „GTA III“, „Vice city“ (žiaurūs žaidimai apie mafiją) turi mokymo elementų.

REKOMENDACIJOS

1. Tėvams – domėtis vaikų amžių atitinkančiomis IKT priemonėmis, kokius žaidimus ir kaip juos žaidžia, kaip paaiškina žaidimo patrauklumą. Vertinti kompiuterinius žaidimus kartu su vaiku juos žaidžiant ir aptariant. Taisykles su vaiku aptari iš anksto (kiek laiko, kokius žaidimus vaikas gali žaisti, kokiomis programomis ar internetiniais tinklapiais gali naudotis). Šio amžiaus vaikams jau reiktų sukurti mėgiamų interneto svetainių sąrašą interneto naršyklėje, kad panorėjęs jis galėtų jas aplankyti.

2. Auklėtojoms – bendradarbiauti su tėvais šviečiant (teikiant jiems informaciją) apie kompiuterinių žaidimų pasirinkimo galimybes priešmokykliniame amžiuje, ir apie vaiko kompetencijų ugdymą naudojant tinkamas IKT priemones (žr. 3 priedas).

LITERATŪRA

1. Banaitienė V. (2001). Kompiuterių ir kompiuterinės technologijos reikšmė S. Paperto ugdymo filosofijoje. *Veidrodis*, 2-3, p. 35-36.
2. Bareikienė M. (2007). Kaip IKT keičia bendravimą ir bendradarbiavimą. *Žvirblių takas* 2007. 4. p. 12-14.
3. *Bendrosios programos ir išsilavinimo standartai*. (2003). Vilnius: švietimo aprūpinimo centras, p. 23.
4. *Bendroji priešmokyklinio ugdymo ir ugdymosi programa*. (2002). Vilnius: švietimo aprūpinimo centras.
5. Bytautienė R. (2001). *Kompiuteris vaikų darželyje*. *Žvirblių takas*, 3, p. 14- 20.
6. Brazdeikis V. (1996). Naujųjų informacinių technologijų įtaka mokyklų kaitai. Kompiuterizuotas mokymas Lietuvoje. *Mokslinės konferencijos medžiaga*. Vilnius, p.29-30.
7. Černius J. V. (1997). *Tėvų ir mokytojų pagalbininkas*. Kaunas: Poligrafija ir informatika.
8. Dagienė V. (2003). *Informacinių technologijų taikymo švietime conceptualusis pagrindimas* [Žiūrėta 2010-08-11]. Prieiga per internetą: <http://www.leidykla.vu.lt/inetleid/inf-mok/25/str12.html>
9. Dambrauskienė D. (2008). Priešmokyklinio amžiaus vaiko asmenybės bruožai. *Žvirblių takas*, 1, p. 50 – 53.
10. Dodge D. T., Colker L. J., Heroman C. (2007). *Ikimokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymas*. Vilnius: Presvika.
11. Dvarionas D. (1999). Vaikų elgsenos koregavimas žaidimo terapija. *Daktaro disertacijos santrauka*. Vilnius.
12. Gage N. L., Berliner C. D. (1994). *Pedagoginė psichologija*. Vilnius: Alma litera.
13. Grunelius M. (1999). *Ankstyvosios vaikystės pedagogika*. Vilnius: Lietuvos Valdorfo pedagogikos centras.
14. Gučas A. (1990). *Vaiko ir paauglio psichologija*. Kaunas: Šviesa.
15. Indrašienė V. (2001). *Žaidžiame matematiką*. Vilnius: Garnelis.
16. *Informacinių komunikacinių technologijų taikymo ugdymo procese galimybės* (2005). Rekomendacijos mokytojui. Vilnius: ŠCA.
17. Inovatyvios pasaulio pažinimo pamokos (2009). *Žvirblių takas*, 5, p. 57 – 58.
18. *Inovatyvių mokymo (-si) metodų ir ikt taikymas*. II knyga. Metodinė priemonė pradinė klasių mokytojams ir specialiesiems pedagogams (2010). Vilnius: ugdymo plėtotės centras.

19. Jovaiša L. (2002). *Hodegetika: auklėjimo mokslas*. Vilnius: Agora.
20. Jasutienė E., Dagienė V. (2007). *Skaitmeniniai aplankai ir tinklaraščiai vertinant IKT kompetenciją*. Informacijos mokslai. [Žiūrėta 2011-03-07]. Prieiga per internetą: <http://www.leidykla.vu.lt/fileadmin/Informacijos_mokslai/42-43/37-42.pdf>
21. Jucevičienė P., Petkūnas V. (2003). Edukacinių iniciatyvų, skatinančių informacinės, besimokančios, demokratinės visuomenės plėtojimą, tyrimai. *Socialiniai mokslai*. Vilnius, p. 38.
22. Juodaitytė A. (2003). *Vaikystės fenomenas: socialinis – edukacinis aspektas*. Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla.
23. Kavaliauskienė D. (2010). *IKT ir vaikų kalbos lavinimo galimybės*. [Žiūrėta 2010-09-12]. Prieiga per internetą: <<http://sesioszasys.blogspot.com/2010/10/ikt-ir-vaiku-kalbos-lavinimo-galimybes.html>>
24. Kunigytė-Arlauskienė I. (2010). *Žaidimų svarba vaiko ugdyme*. [Žiūrėta 2010-08-25]. Prieiga per internetą: <<http://www.ikimokyklinis.lt/index.php/straipsniai/bendri-straipsniai/zaidimu-svarba-vaiko-ugdyme/728>>
25. Kvieskienė G. (2004). Mokomųjų kompiuterinių programų panaudojimo įtaka formuojant teigiamą mokymosi motyvą. *Gamtamokslis ugdymas: X respublikinės mokslinės praktinės konferencijos straipsnių rinkinys*. Šiauliai. p. 298-300.
26. Landsbergienė A. (2008). *Augame kartu*. Vilnius: Tyto alba.
27. *Lietuvos Respublikos švietimo įstatymas*. (2003).
28. LR Švietimo ir mokslo ministerija. *Lietuvos Valstybinės švietimo strategijos 2003-2012 metų nuostatos*. 2003.07.04Nr. IX-1700 Vilnius. [Žiūrėta 2011-02-25]. Prieiga per internetą: <<http://www.smm.lt/ti/docs/strategija2003-12.doc>>
29. LR Švietimo ir mokslo ministerija. *Informacinės technologijos XXI amžiaus mokykloje. Švietimo problemos analizė*. (2010) rugsėjis, Nr. 7 (47). [Žiūrėta 2010 11 06]. Prieiga per internetą: <http://www.smm.lt/svietimo_bukle/docs/pr_analize/sv_problema_7.pdf>
30. Miškinis K. (2003). *Šeima žmogaus gyvenime*. Kaunas: Aušra.
31. Monkevičienė O. (2002). *Pedagoginiai psichologiniai priešmokyklinio ugdymo organizavimo pagrindai. Priešmokyklinis ugdymas*. Vilnius: Švietimo aprūpinimo centras. p. 44–48.
32. Monkevičienė O. (2004). Priešmokyklinio amžiaus vaikų kompetencijų ugdymas. *Žvirblių takas*, 1, p. 16 -19.
33. Paulauskienė V. (2005). Vaikų kompiuteriniai žaidimai. *Žaidimas – vaiko gyvenimo esmė*. Ikimokyklinių įstaigų konferencijos medžiaga. Kaunas, gruodžio 7 d.

34. Pečiuliauskienė P. (2008). *Kompiuterizuoto mokymo metodai pradedančiųjų mokytojų edukacinėje praktikoje*. [Žiūrėta 2010-10-23]. Prieiga per internetą: <<http://www.vpu.lt/pedagogika/PDF/2008/89/peciul64-69.pdf>>
35. Petrikienė Z. S. (2008). Vaiko kompetencijų ugdymas. *Žvirblių takas*, 1, p. 16 -22.
36. *Priešmokyklinio ugdymo turinio įgyvendinimas*. Metodinės rekomendacijos (2004). Vilnius: UAB „Sapnų sala“, p. 143.
37. Rajeckas V. (1999). *Mokymo organizavimas*. Kaunas: Šviesa.
38. Salanauskienė B. (2011). *Darbas prie kompiuterio* [Žiūrėta 2011-02-10]. Prieiga per internetą: <http://83.171.0.149/advm5/index.php?option=com_content&view=article&id=116&Itemid=95>
39. Stankevičienė K., Gesevičienė V. (2006). *5-7 metų vaikų kompiuterinis raštingumas*. Pasaulis vaikui: ugdymo realijos ir perspektyvos: mokslo straipsniai. Vilnius: VPU. P.187-197.
40. Stankevičienė K. (2010). *Kompiuteris – iššūkis tėvams ir vaikui*. Žiūrėta [2010-11-15]. Prieiga per internetą: < <http://www.ikimokyklinis.lt/index.php/straipsniai/teveliams/kompiuteris--issukis-tevams-ir-vaikui/2392>>
41. *Švietimo gairės. Lietuvos švietimo plėtotės strateginės nuostatos 2003 – 2012 m.* [Žiūrėta 2010-09-07]. Prieiga per internetą: < <http://www.smm.lt>>
42. *Švietimo informacinių technologijų centro apibrėžimas*. (2008). Projektas- mokomieji kompiuteriniai žaidimai (MKŽ). [Žiūrėta 2010-09-07]. Prieiga per internetą: <<http://moonis.wordpress.com/2008/03/09/projektas-mokomieji-kompiuteriniai-zaidimai/>>
43. Targamadzė V., Butkutė V. (2010). *Kompiuteriniai tiksliniai žaidimai kaip pedagoginės sistemos kaitos agentas*. E. Švietimas: mokslas, studijos ir verslas. Konferencijos pranešimų medžiaga. [Žiūrėta 2011-02-27]. Prieiga per internetą: <http://www.liedm.lt/cms/files/liedm/resources/3931_e_svietimas_pranesimu_medziaga.pdf>
44. Tidikis R. (2003). *Socialinių mokslų tyrimų metodologija*. Vilnius: Lietuvos teisės universitetas.
45. UAB „Edukacinės sistemos“. (2009). *Mokslo šaknys... kompiuteriniai žaidimai*. [žiūrėta 2011-02-15]. Prieiga per internetą: <<http://www.technologijos.lt/p/spausdinti?name=straipsnis-8308>>
46. Žukauskienė R. (1996). *Raidos psichologija*. Vilnius Margi raštai.

PRIEDAI

INTERVIU KLAUSIMYNAS VAIKAMS

1. Ar turite namuose kompiuterį?
2. Kaip dažnai žaidi kompiuteriu?
3. Kiek laiko per dieną praleidi prie kompiuterio?
4. Kas išmokė tave naudotis kompiuteriu?
5. Ar savarankiškai dirbi kompiuteriu, ar kas tau padeda?
6. Kas labiausiai patinka dirbant kompiuteriu?
7. Kokius žaidimus dažniausiai žaidi? Jei nežinai pavadinimo, gal gali juos apibūdinti? (šis klausimas kuo smulkiau). Koks pats įdomiausias tavo žaistas žaidimas (kas jame patiko)? Koks neįdomiausias žaidimas, kodėl?
8. Kur dažniausiai žaidi kompiuteriu?
9. Ar tėvai mato, domisi ką veiki prie kompiuterio?
10. Ar tėvai leidžia žaisti visus žaidimus? Kiek laiko leidžia žaisti?
11. Iš kur gauni informacijos apie žaidžiamus žaidimus?
12. Ką dar darai prie kompiuterio, kai nežaidi žaidimų (skype, ir pan.)
13. Ar tėveliai naudojami kompiuteriu?
14. Ką jie veikia prie kompiuterio (žaidžia, rašo, dirba)? Jei žaidžia – o kokius žaidimus?
15. Ar jie ilgai dirba prie kompiuterio?

ANKETA TĖVAMS

Gerbiami tėveliai, Šiaulių universiteto studentė Gražina Kulnickienė rengia bakalauro darbą tema „**Priešmokyklinio amžiaus vaikų IKT naudojimo ypatumai**“ ir prašo Jūsų atsakyti į žemiau pateiktus klausimus. Ši anketa anoniminė. Gauti tyrimo rezultatai bus panaudoti rašant bakalauro darbą.

Atsakymus pažymėkite varnele ☒ arba įrašykite savo atsakymo variantą.

1. Ar namuose turite kompiuterį?

- ☐ Taip;
☐ Ne

2. Ar vaikui leidžiate naudotis kompiuteriu?

- ☐ Taip;
☐ Ne.

3. Nuo kelių metų Jūsų vaikas naudojasi kompiuteriu?

- ☐ Nuo 2 metų;
☐ Nuo 3 metų;
☐ Nuo 4 metų;
☐ Nuo 5 metų;
☐ Visai nesinaudoja.

4. Kaip dažnai Jūsų vaikas žaidžia su kompiuteriu?

- ☐ Kiekvieną dieną;
☐ Kelis kartus per savaitę;
☐ Kartą per savaitę;
☐ Kelis kartus per mėnesį.

5. Kiek laiko per dieną, Jūsų vaikas, praleidžia prie kompiuterio?

- ☐ Iki 30 min.;
☐ 30 min. – 1 val.;
☐ 1 – 2 val.;
☐ 2 – 3 val.;
☐ 3 val. ir daugiau.

6. Ar Jūsų vaikas kompiuteriu naudojasi:

Būdas	visada	dažnai	retai	niekada
Savarankiškai	☐	☐	☐	☐
Bendradarbiaudamas su tėvais	☐	☐	☐	☐
Bendradarbiaudamas su broliais, seserimis	☐	☐	☐	☐
Bendradarbiaudamas su draugais	☐	☐	☐	☐

7. Kam daugiausiai Jūsų vaikas naudoja kompiuterį (sužymėkite veiklas pagal dažnumą:

1 – dažniausiai, 2 – rečiau ir t.t.)?

- ☐ Žinioms gauti;
☐ Žaidimams;
☐ Piešimui;

☐ Kita
 (įrašykite).....
☐ Nežinau.

8. Ar Jūs kontroliuojate, ką mato, žiūri, kokius žaidimus žaidžia Jūsų vaikas?

☐ visada ☐ dažnai ☐ retai ☐ niekada

9. Ar žinote kokius žaidimus Jūsų vaikas daugiausia žaidžia?

☐ taip ☐ Ne

10. Ar visus žaidimus leidžiate žaisti vaikui?

☐ Taip;
☐ Ne

11. Gal galite išvardinti dažniausiai vaikų žaidžiamų žaidimų pavadinimus?

.....

12. Kaip manote, ar Jūsų vaiko žaidžiami žaidimai turi ugdomąją prasmę?

☐ Taip;
☐ Ne;
☐ Nežinau.

13. Kur dažniausiai vaikas žaidžia su kompiuteriu?

<i>Vieta</i>	<i>visada</i>	<i>dažnai</i>	<i>retai</i>	<i>niekada</i>
Namuose	☐	☐	☐	☐
Pas draugus	☐	☐	☐	☐
Bibliotekoje	☐	☐	☐	☐
Kita	☐	☐	☐	☐

Ačiū už atsakymus

Šių didaktinių kompiuterinių žaidimų Jūs ir Jūsų vaikai gali rasti internetiniuose puslapiuose:

<http://www.solnet.ee/games/>
<http://sesamo.com/index.html>
<http://www.vaikam.eu/lavinamieji-zaidimai/>
<http://www.vaikam.eu/surask-pasleptus-daiktus-zaidimas/>
<http://www.slideboom.com/presentations/>
<http://gcompris.net/>
[http://www.ziburelis.lt/index.php?p=nemokama_priemone&id=
http://www.crickweb.co.uk/ks1numeracy.html#washindex](http://www.ziburelis.lt/index.php?p=nemokama_priemone&id=http://www.crickweb.co.uk/ks1numeracy.html#washindex)
<http://www.teddygames.com>
<http://www.grand.lt/zaidimai>
<http://www.ixl.com/math/grade/kindergarten/>
<http://www.arjaupenktadienis.lt/fragments/>
<http://www.uptoten.com/kids>
<http://zaidimai.draugas.lt>
<http://www.literacycenter.net>
<http://www.zaidimai8.lt>
<http://www.factmonster.com>
http://www.mothergoose.com/Games/fetch_Cat.htm
<http://www.bbc.co.uk/schools/laac/words/dg1.shtml>

Patarimai tėvams:

- * Normuokite prie kompiuterio praleidžiamą laiką.
- * Stebėkite, kad kas pusę valandos vaikas padarytų 15 minučių pertrauką.
- * Nepirkite vaikui agresyvaus turinio žaidimų.
- * Pažaiskite su juo kartu — tuomet galėsite ne tik kontroliuoti eigą, bet ir suartėti, labiau pasitikėsite vaiku.
- * Jeigu vaikas pavargo, iš karto darykite pertrauką, išeikite kartu į lauką. Padės ir šiltas dušas arba šaltas kompresas ant kaktos

Akių pratimai

1. Atmerkтомis akimis po 3-4 kartus į abi puses darykite apskritus judesius.
2. Užmerkite akis, pridenkite delnais, 3 minutes atsipalaiduokite.
3. Po akimis — duobutėje prie nosies — suraskite tašką, kuris truputį paspaudus skauda. Spauskite šį tašką. Suskaičiuokite iki 30 ir atleiskite.
4. Pirštais po antakiais „pieškite“ lankus. Judėti reikia nuo nosies smilkinių link 15 kartų. Antakių nespauskite.

Naudota literatūra:

Lietuvos Respublikos švietimo įstatymas. (2003).
Monkevičienė O, 2002, Pedagoginiai psichologiniai priešmokyklinio ugdymo organizavimo pagrindai. *Priešmokyklinis ugdymas*. Vilnius.
Monkevičienė O. (2003). Priešmokyklinukas ir pradinukas //Mano vaikai. Priešmokyklinis vaiko ugdymas. Kaunas .
Indrašienė V, 2001, *Žaidžiame matematiką*. Vilnius.
Priešmokyklinio ugdymo turinio įgyvendinimas (2004). Vilnius.
Vaikų priklausomybė nuo kompiuterio. [Žiūrėta 2010-12-20]. Prieiga per internetą<<http://www.alfa.lt/straipsnis/136596/>>

Vaiku.priklausomybe.nuo.kompiuterio=2007-05-13_07-00>

*Šiaulių universitetas
Edukologijos fakultetas*

PRIEŠMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ IKT KOMPETENCIJOS UGDYMAS NAUDOJANT KOMPIUTERINIUS ŽAIDIMUS



Parengė:

Gražina Kulnickienė PUP ir IU

2011 m.

PRIEŠMOKYKLINIS UGDYMAS

Priešmokyklinio ugdymo paskirtis – padėti vaikui pasirengti sėkmingai mokytis pagal pradinio ugdymo programą.

Priešmokyklinio ugdymo tikslas –laiduojant vaiko asmenybės skleidimąsi, ugdyti aktyvų, savimi ir savo gebėjimais pasitikintį, stiprią pažinimo motyvaciją turintį vaiką – sudaryti prielaidas tolesniam sėkmingam ugdymuisi mokykloje. Padėti vaikui įgyti kasdieniniam gyvenimui bei sėkmingam ugdymuisi mokykloje būtinų kompetencijų. Brandinti vaiką mokyklai ir palengvinti jo perėjimą nuo ugdymosi darželyje prie sistemingo mokymosi mokykloje.

Priešmokyklinuko ypatybės:

O. Monkevičienė išskiria tokius *fizinės brandos ypatumus*: „padidėja savarankiškumas, laikantis asmeninės higienos, maitinantis, rengiantis. Vaikai daug ir aktyviai juda. Intensyviai lavėja gebėjimas išlaikyti pusiausvyrą judant (dinaminė pusiausvyrą). Vaikai gana vikrūs, lankstūs, greitai, patiria džiaugsmą judėdami. Vis dar nesusiformavęs gebėjimas tam tikrą laiką išbūti nejudrioje padėtyje. Priešmokyklinukai geba atlikti tikslus judesius pirštais ir rankomis. Rankos praktiškai pasirengusios rašyti. Jau nusistovėjusi kairiarankystė ar dešiniarankystė, todėl ką nors pakeisti jau sunku“.

Kalbant apie šio amžiaus vaikams būdingas *psichosocialines savybes*, pabrėžtinai ir žaidimų vaidmuo. Būtent pastarieji padeda ugdyti žmogaus intelektą, emocijas, dorovę. Ypač reikšminga tai, kad vaikas žaisdamas mokosi

bendrauti, formuojamas valingas jo elgesys, o sykiu žaidimas paspartina ir vaiko socializavimo procesus. tuityviai suvokdamas savo reikmes, vaikas lengviau jas įgyvendina žaisdamas.

Informacinės ir komunikacinės technologijos (IKT)

Informacinės technologijos (priemonių ir būdų visuma informacijai apdoroti. Apima įvairius metodus ir priemones skirtas duomenims apdoroti: rinkti, rikiuoti, laikyti. Pėduoti ar kitaip tvarkyti kompiuteriu) + *komunikacinės technologijos* (galimos ryšio priemonės (radijas, internetas ir kt.)) = informacinės ir komunikacinės technologijos

Informacinės ir komunikacinės technologijos (IKT) – neatsiejama šiuolaikinio gyvenimo dalis. Tinkamai naudojamos, jos gali pagerinti ugdymo ir ugdymosi kokybę.

Didaktiniai kompiuteriniai žaidimai

Priešmokyklinio amžiaus vaikai noriai žaidžia didaktinius žaidimus. Tai suaugusiųjų parengti žaidimai, turintys lavinimo tikslus ir visai aiškius uždavinius. Tokios priemonės gali būti skirtos vaiko suvokimui arba mąstymui lavinti, pirmiesiems skaitymo įgūdžiams ugdyti (raidžių pažinimas) ir kt. Taigi šių žaidimų eiga ir rezultatai yra iš anksto numatyti, žaidėjai turi aiškius uždavinius. Didaktiniai žaidimai, yra perėjimas iš laisvo vaikų žaidimo į suaugusiųjų reglamentuotą veiklą, kuri būdinga vaikui lankant mokyklą.

Kompiuteris — tai sudėtingas pažinimo objektas, kuris sukelia reikalavimus vaikų veiklos organizavimui. Tapdamas pažinimo objektu, kompiuteris yra priemonė vaiko psichiniam vystymuisi, orientacinių veiksmų formavimui, žinių ir mokėjimų įtvirtinimui, nauja pažinimui,

kūrybinių sugebėjimų raiškai, fantazijos plėtojimui ir pan.

Kompiuterinių žaidimų privalumai

Kompiuteriniai žaidimai ugdo:

- greitą reakciją;
- rankų motoriką;
- vizualinį objektų supratimą;
- atmintį ir dėmesį;
- loginį mąstymą;
- regėjimo-motorinę koordinaciją.

Kompiuteriniai žaidimai moko:

- klasifikuoti, analizuoti ir apibendrinti;
- rasti nestandartinius sprendimus sudėtingoje situacijoje;
- siekti savo tikslo;
- tobulinti intelektualius įgūdžius.

Kompiuterinių žaidimų trūkumai

Jeigu vaikas ilgai sėdi prie kompiuterio, jam gresia:

- akių paraudimas, blyškumas, pykinimas ir galvos svaigimas (net iki sąmonės netekimo);
- susijaudinimas, per didelis emocijų, nervingumas bendraujant ir su suaugusiais, ir su bendraamžiais;
- darbo našumo sumažėjimas, dėmesio koncentracijos sutrikimai, kai vaikui sunku išsėdėti vienoje vietoje arba kažkuo užsiimti;
- prakaitavimas;
- riešų sąnarių skausmai, pirštų apmirimas, pojūtis, kad pirštų pagalvėlėse bėgioja skruzdėlės.