

ŠIAULIŲ UNIVERSITETAS
EDUKOLOGIJOS FAKULTETAS
EDUKOLOGIJOS KATEDRA

Zita Zarankienė

Pradinio ugdymo pedagogikos ir ikimokyklinio ugdymo studijų programos
IV kurso studentė

**ŽAIDIMO, KAIP PAGRINDINIO VAIKO UGDYMO METODO,
TAIKYMAS IKIMOKYKLINIAME AMŽIUJE**

Bakalauro darbas

Darbo vadovė:
Prof. dr. Daiva Malinauskienė

Šiauliai, 2013

Darbas originalus.....Zita Zarankienė

SANTRAUKA

ŽAIDIMO, KAIP PAGRINDINIO VAIKO UGDYMO METODO, TAIKYMAS IKIMOKYKLINIAME AMŽIUIJE

Temos aktualumas. Ikimokykliniame amžiuje žaidimas dažniausiai įvardijamas kaip pagrindinė ir labiausiai prieinama veikla, atitinkanti to amžiaus vaiko mąstymą, emocionalumą, aktyvumą, poreikį bendrauti. Šiame kontekste žaidimas vadinamas ir ugdymo metodu, ir universaliausią ugdymo strategiją, pasaulio tyrinėjimo priemone, išradingumo forma, socializacijos būdu.

Tyrimo objektas - žaidimo, kaip pagrindinio vaiko ugdymo metodo, taikymas ikimokykliniame amžiuje.

Tyrimo tikslas – ištirti žaidimo, kaip pagrindinio vaikų ugdymo metodo, taikymą ikimokykliniame amžiuje.

Tyrimo metodai: mokslinės literatūros analizė; ikimokyklinių įstaigų pedagogų ir tėvų anketinė apklausa; kiekybinis ir kokybinis apklausos rezultatų įvertinimas.

Tyrimo imtis - tyrime dalyvavo 35 ikimokyklinio ugdymo pedagogai iš Tauragės miesto lopšelių – darželių ir 60 ugdytinių tėvų, kurių vaikai lanko darželius.

Tyrimo rezultatai leidžia teigti, kad ikimokykliniame amžiuje žaidimas dažniausiai įvardijamas kaip pagrindinė ir labiausiai vaikui prieinama veikla, atitinkanti to amžiaus vaiko mąstymą, emocionalumą, aktyvumą, poreikį bendrauti. Tyrimas parodė, kad tiek tėvai, tiek pedagogai labai palankiai vertina žaidimus ir jų ugdomąsias galimybes. Dauguma pedagogų žaidimą taiko kiekvienos veiklos metu, ypač akcentuojant jo vaidmenį vaikų kompetencijų ugdymui. Tėvai pažymi, kad žaidimas ugdo vaiko kalbą, skatina kūrybiškumą, lavina intelektą, gerina tarpusavio santykius, turi įtakos dorovinei saviugdai, moko savarankiškumo. Todėl galima teigti, kad tyrimas patvirtino darbo pradžioje keltą hipotezę, kad tiek tėvai, tiek pedagogai kad tiek pedagogai, tiek tėvai žaidimą laiko pagrindiniu vaikų ugdymo metodu.

SUMMARY

THE USE OF GAMES AS A MAIN METHOD OF TEACHING PRESCHOOL CHILDREN

Relevance of the topic. A game in preschool age is commonly identified as the main and most affordable activity corresponding to the age of the child thinking, emotionality, activity, the need to communicate. In this context, the game is called the method of education, and the most universal education strategy, the global exploration tool, inventive form and socialization way.

The object of the research is application of the game as the basic education of a child method in preschool age.

The aim of the research is to investigate the application of a game as the basic education of the children method in preschool age.

Methods of the research are following: analysis of scientific literature; questionnaire survey of pre-school and teachers and parents; quantitative and qualitative rating of the survey results.

The research sample – 35 pre-school teachers from kindergartens of Tauragė town and 60 parents of pupils whose children go to kindergartens participated in the research.

The results of the research allows to state that the game in preschool age is usually named as the main and the most child available activity corresponding to the age of the child thinking, emotionality, activity, the need to communicate. The research showed that both parents and teachers warmly welcome the games and their educational opportunities. Most teachers use the game for each activity, with particular emphasis on the education of children's competences. Parents note that the game develops the child's speech, encourages creativity, develops intelligence, improve their relationships, affects the moral self-development, and teaches independence. Therefore, it can be said that the research confirmed the hypothesis mentioned at the start of the research that both parents and teachers and that teachers and parents consider the game the main method of educating children.

TURINYS

SANTRAUKA.....	2
IVADAS.....	5
1. TEORINIAI ŽAIDIMO, KAIP PAGRINDINIO VAIKO UGDYMO METODO, TAIKYMO IKIMOKYKLINIAME AMŽIUJE ASPEKTAI	7
1.1. Žaidimo samprata ir jo reikšmingumas vaikystėje	7
1.2. Žaidimų tikslai ir klasifikacija	10
1.3. Kompiuteriniai žaidimai – kaip viena mėgtamiausių vaiko veiklų	12
1.4. Žaidimo, kaip metodo ugdomasis vaidmuo	14
2. ŽAIDIMO SVARBA IKIMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKO RAIDAI	16
3. ŽAIDIMO, KAIP PAGRINDINIO VAIKO UGDYMO METODO, TAIKYMO IKIMOKYKLINIAME AMŽIUJE EMPIRINIS TYRIMAS	21
3.1. Tyrimo metodika ir imties charakteristika	21
3.2. Ikimokyklinio ugdymo pedagogų nuomonių apie žaidimo, kaip metodo, taikymą ugdyme, rezultatų analizė.....	21
3.3. Tėvelių požiūrių apie žaidimo, kaip metodo, taikymą ugdyme rezultatų analizė.....	29
IŠVADOS	38
REKOMENDACIJOS	39
LITERATŪRA	40
PRIEDAI	43

IVADAS

Temos aktualumas. Vaikystė – be galo svarbus žmogaus gyvenimo tarpsnis, kuris daugeliui prisimena kaip šviesus, savitas, nepakartojamas gyvenimo etapas. Nuo to, kaip praėjo vaikystė, kas iš vaikystės pasaulio įstrigo į vaiko protą ir širdį, labiausiai priklauso, koku žmogumi taps šiandieninis mažylis.

Palankiausia ir pati svarbiausia veikla vaikui, kurioje jis gerai jaučiasi yra žaidimas. Žaidimas ikimokyklinio ugdymo etape interpretuojamas kaip vaikų gyvenimo būdas, pagrindinė jų veikla (Butautienė, Paulavičiūtė, 2003). Tai tarsi patirtų išpūdžių transformavimosi būdas, kuris atitinka vaiko vaizdinį – veiksminį mąstymą, emocionalumą, poreikį bendrauti.

Vaikas ir žaidimas – du glaudžiai tarpusavyje susiję dalykai. Neįsivaizduojame vaiko, kuris nežaistų: ši veikla turi genetinį pamatą. Per ją vaikas išreiškia savo jausmus, mintis, siekius. Žaidimas – vaiko saviraiška, asmenybės tobulėjimo pradžia. Ikimokyklinio amžiaus vaikui žaidimas - yra jo vidinė būseną, todėl jis natūralus ir laisvas, visada teikiantis malonumą.

Žaidimo reikšmę asmenybei tyrinėja įvairių sričių mokslininkai – psichologai, pedagogai, filosofai, medikai ir praktikai. Žaidimą kaip visapusiškos asmenybės raidos veiklą tyrė K. Edenhammar, C. Wahlund (1997), dorinio ar vertybinio ugdymo veiklą (Bitinas, 2000; Grabauskienė, 1996), laisvo pasirinkimo veiklą (Dambrauskas, 2006; Jovaiša, 2007), terapinę veiklą (Navaitis, 1997; Dvarionas, 1999).

Žaisdamas su žaislais ikimokyklinukas realizuoja visus svarbiausius poreikius: pažintinius, bendravimo, praktinio veikimo, judėjimo. Taip jis atskleidžia visas savo galimybes ir gebėjimus. Dėl savo specifiškumo, skirtingumo nuo kitos veiklos, žaidimas užima ypatingą vietą vaiko gyvenime. Tai tarsi vaiko saviuoklos, ryšių su aplinka formavimo būdas. L. Jovaiša (2007) teigia, kad žaidimas yra laisvai pasirenkama, malonumą teikianti veikla, kuri tęsiasi visą gyvenimą, nors keičiasi jo pobūdis, žaislai, žaidimo rūšys. Pastaruoju metu didelis dėmesys skiriamas ikimokyklinio amžiaus vaikų žaidimams, jų žaidybinių gebėjimų ugdymui, žaislų parinkimui. Esant didelei žaislų pasiūlai bandoma išsiaiškinti, ar bet kokia su žaidimu susijusi veikla skatina vaiko raidą, kaip galima ją veikti, plėtoti ir turtinti.

Šiame darbe, analizuodami žaidimą kaip vieno iš pagrindinių vaikų ugdymo metodų, taikymą ikimokykliniame amžiuje, apžvelgsime teorinius žaidimo reikšmingumo pagrindus, išsiaiškinsime tėvų ir pedagogų nuomones apie tai, kaip žaidimai, kaip ugdymo metodas, yra taikomi ikimokyklinėse ugdymo įstaigose.

Tyrimo objektas - žaidimo, kaip pagrindinio vaiko ugdymo metodo, taikymas ikimokykliniame amžiuje.

Tyrimo hipotezė – tikėtina, kad tiek pedagogai, tiek tėvai žaidimą laiko pagrindiniu vaikų ugdymo metodu.

Tyrimo tikslas – ištirti žaidimo, kaip pagrindinio vaikų ugdymo metodo, taikymą ikimokykliniame amžiuje.

Tyrimo uždaviniai:

1. Išstudijuoti ir apibendrinti pedagoginę, psichologinę, filosofinę literatūrą nagrinėjamu klausimu.
2. Išsiaiškinti ikimokyklinių ugdymo įstaigų pedagogų požiūrį į žaidimą, kaip pagrindinį ugdymo metodą.
3. Išnagrinėti tėvų nuomonę apie žaidimų ugdomąjį poveikį vaikui.
4. Pateikti išvadas ir rekomendacijas.

Tyrimo metodai :

1. Mokslinės literatūros analizė.
2. Ikimokyklinių įstaigų pedagogų ir tėvų anketinė apklausa.
3. Kiekybinis ir kokybinis apklausos rezultatų įvertinimas.

Tyrimo bazė ir imtis - tyrime dalyvavo 35 ikimokyklinio ugdymo pedagogai iš Tauragės miesto lopšelių – darželių ir 60 ugdytinių tėvų, kurių vaikai lanko darželius.

Darbo struktūra - darbą sudaro įvadas, teorinė ir praktinė dalys, išvados, rekomendacijos, literatūros sąrašas ir priedai. Darbe pateiktos 5 lentelės ir 13 paveikslų. Darbo apimtis 42 puslapiai (be priedų).

1. TEORINIAI ŽAIDIMO, KAIP PAGRINDINIO VAIKO UGDYMO METODO, TAIKymo IKIMOKYKLINIAME AMŽIUJE ASPEKTAI

1.1. Žaidimo samprata ir jo reikšmingumas vaikystėje

Ikimokykliniame amžiuje žaidimas dažniausiai įvardijamas kaip pagrindinė ir labiausiai prieinama veikla, atitinkanti to amžiaus vaiko mąstymą, emocionalumą, aktyvumą, poreikį bendrauti. Šiame kontekste žaidimas vadinamas ir ugdymo metodu, ir universaliausia ugdymo strategija, pasaulio tyrinėjimo priemone, išradingumo forma, socializacijos būdu (Aramavičiūtė, Jasiūnaitė, 2011). Dėl savo daugiaaspektiškumo žaidimai domina įvairių mokslo sričių specialistus: filosofus, biologus, menininkus, pedagogus, psichologus, sociologus, antropologus ir kt. Filosofų tyrimo objektas – žaidimas – kaip ypatinga žmonių veiklos rūšis, materialinis žmonių bendravimo pasireiškimas. Biologai nagrinėja žmonių ir gyvūnų žaidime meno užuomazgas, sociologai – žmonių darbo ištakas, antropologus ir etnografus jie patraukia kaip kultūros reiškinyje ir liaudies kūrybos produktas. Tačiau bene išsamiausiai žaidimai aptariami pedagogų ir psichologų darbuose, kaip veikla, užimanti ypatingą vietą vaiko vystymesi ir jo ugdyme. Nors žaidimų istorijos pradžia yra antika, bet aktyvaus tyrimo objektu žaidimai tapo tik XIX a. antrojoje pusėje. Šis laikotarpis ir yra žaidimų teorijos kūrimo pradžia (Stonkus, 1998).

N. Grinevičienė (2002, p.10) teigia, „Senovės graikams *žaidimas* reiškė *paizen* –elgesį, būdingą vaikams, t.y. kūdikio darbą. Antai Antikos filosofas Platonas (428-347 pr. Kr.) „Įstatymų“ knygoje išryškindamas praktiškąją žaidimų vertę pabrėžė, kad, norint būti geru žemdirbiu arba dailide, jau iš mažens, reikia išmokyti žaisti su mažais įrankiais, panašiais į tikruosius“.

Žymus vokiečių pedagogas F. Friobelis (pagal Plytnikienę, 2012), laikomas ikimokyklinės pedagogikos teorijos kūrėju, apie žaidimą teigė, jog žaidimai nėra betikslis vaiko laiko praleidimas, bet turi labai prasmingos ir svarbios vertės. Tai ypatinga savitikslių veikla vaikystėje, kylanti iš vidinio impulso veikti, bandyti, tyrinėti.

Žaidimu ikimokyklinukas ugdomas kaip asmenybė: formuojasi tos asmenybės savybės, nuo kurių ateityje priklausys vaiko sėkmė moksle, karjeroje bei santykiai su žmonėmis. Vaiko iniciatyva pradėtas žaidimas visada yra motyvuotas. Žaidimo motyvas – malonumas, pasitenkinimas. Žaisdamas vaikas turi veikti laisvanoriškai. Niekas negali priversti ir nurodyti, ką žaisti, pats vaikas tai pasirenka. Žaidimą galima paveikti tik pačiam į jį įsijungiant. Mokslininkų V. Glebuvičienės, A. Tarasonienės (2008), O. Monkevičienės (1995) ir kt. nuomone, žaidimas ikimokykliniame amžiuje atlieka įvairias funkcijas: einant nuo dvasinės vaikų

saviraiškos ugdymo iki kūrybinės, individualizuotos, integralios vaikų veiklos specialiai grupėse įrengtuose veiklos kampeliuose ar ugdymo namų aplinkoje. Remiantis L. Joe Frost (2010), žaidimas yra kaip intelektualinė, kultūrinė, socialinė veikla, kuri pamažu padeda vaikui adaptuotis kultūriniame ir socialiniame pasaulyje (pagal Aramavičiūtę, Jasiūnaitę, 2011).

Žaidimuose atsispindi realus žmonių gyvenimas: darbas, pramogos, gamta. Žaidimų dėka lavinamas pastabumas, estetiški, pažinimo interesai, ugdomi kūrybiniai gebėjimai. Visapusiškam vaiko ugdymui(si) reikalingi įvairių rūšių žaidimai, kurie skatintų vaiko norą tyrinėti, atrasti, išreikšti save, tenkinti savo poreikius. Per žaidimus galima išugdyti dorovinius ir estetinius vaikų jausmus, gėrio ir blogio supratimą, poreikį dirbti.

Psichologai nėra vieningos nuomonės apibūdindami žaidimą, tačiau jie neabejoja žaidimo svarba vaiko raidai. Žaidimas skatina vaiko vystymąsi ir intelektualinį tobulėjimą, jo metu mokomasi bendrauti, formuojasi valingas elgesys. Tai ypač svarbu ankstyvoje vaikystėje.

Pagrindinis žaidimo bruožas yra vaiko veikla, teikianti jam malonumą. Žaidimas – tai augančios asmenybės pagrindas, pradžia, be kurios nebūtų įmanomas tolesnis vaiko vystymasis. Žaidimas ne tik veikia, bet ir atspindi ugdymą. Jo metu išryškėja asmeninės vaiko savybės, susijusios su socializacija. Ikimokyklinio amžiaus vaikai pradeda suvokti, kad visa, ką jie daro, turi priežastį ir pasekmes, taip pat šios veiklos pagalba pradeda priimti atsakomybę už savo elgesį.

Be žaidybinės veiklos neišsivaizduojamas vaiko augimas, brendimas ir tobulėjimas. Daugelio psichologų manymu, žaidimas ypač reikšmingas ankstyvoje vaikystėje. Jis daro didelę įtaką vaiko ugdymui(si). A. Gučas (1990), tyrinėdamas vaiko psichologiją, daug dėmesio skyrė žaidimų specifikai. Ikimokyklinio amžiaus vaikai žaidimą laiko rimtu užsiėmimu. Žaidimo esmė glūdi pačiame žaidimo procese. Ne laimėti, o žaisti, t.y. kurti – tokia bendra žaidimo motyvacija. Žaidimas – tai tikrovės modeliavimo būdas, kurio metu vaikas pajunta, kad moka ne tik stebėti pasaulį. Žaisdami vaikai geba kurti, pertvarkyti, išsivaizduoti, fantazuoti. Tai kūrybinis procesas, kurį realizuoja įvairūs žaidimai.

A. Gučas (1990) pirmenybę teikė laisviesiems žaidimams, nes jie moko tarpusavio bendravimo, padeda lavinti vaiko dėmesį, vaizduotę. Lavinamųjų žaidimų dėka lavėja vaiko kalba, mąstymas ir kitos psichinės savybės. Tikrasis žaidimas prasideda tada, kai vaikas būna savo pasaulyje pats kuria žaidimą. Stebėdami laisvuosius vaiko žaidimus, pedagogai ir tėvai gali daug sužinoti apie vaiką. Tada akivaizdžiai atsiskleidžia vaiko fizinės, intelektualinės, socialinės bei emocinės išgalės. Laisvųjų žaidimų stebėjimai gali padėti nustatyti fizinės ir psichinės raidos poslinkius, nukrypimus ar trūkumus.

Ikimokyklinukams žaisti yra labai malonu. Sunkumai, kurie iškyla žaidžiant, įveikiami savarankiškai, susipažįstama su pasauliu. Vokiečių psichologas A. Krencas teigia, kad žaidimas

padeda vaikui įgyti savarankiškam ir atsakingam gyvenimui reikiamų įgūdžių, padeda vystyti svarbiausiems gebėjimams. Pastarųjų dešimtmečių tyrimai įrodo, kad vaikai, kurie daug žaidė, augo emociškai socialiai ir fiziškai brandūs (pagal Čepavičienė, 2008).

J. S. Bruneris savo darbuose daug dėmesio skyrė žaidimų funkcijoms išskirti, jas apibūdinti. Žaidimą jis įvardino kaip motyvuotą veiklą, kuri sušvelnina klaidų ir nesėkmių padarinius. Jo nuomone, žaisti yra malonu, o žaidimo rezultatai nėra labai svarbūs. Kiekvienam žaidimui būdinga kažkas, kas susiję su vienos ar kitos problemos sprendimu (pagal David G. Myers, 2000).

J. Komenskis žaidimą vertino kaip laimingos vaikystės sąlygą ir kaip rimtą protinę veiklą, gerinančią pasaulio pažinimą. Jis nurodė, jog septyni dalykai žaidimus padaro žaidimais: judėjimas, savaimingumas, bendravimas, kova, tvarka, paprastumas ir malonus tikslas (pagal David G. Myers, 2000).

J. Huizinga paminėjo, kad žaidimas suformuoja jausmą, jog priklausai žmonių grupei ir tada savaime pradedi siekti svarbos jausmo. Žaidime jis išskyrė tokias ypatybes kaip savarankiškumą, užbaigtumą, paklusnumą taisyklėms, gebėjimą ištraukti į žaidybines veiklas (pagal David G. Myers, 2000).

R. Žukauskienė (2012) remiasi L. Vygotskio teigimu, kad žaidimas – savita pažinimo forma, kuri skatina naujus protinius sugebėjimus. Žaisdami vaikai ištraukia į sudėtingą socialinę veiklą, turi bendrus tikslus, keičiasi vaidmenimis. Ikimokyklinukai žaisdami išgyvena ir įsisavina aplinkos reiškinius. Vaikams žaidžiant „rutuliojasi“ keturios pagrindinės sąmonės funkcijos: mąstymas, vaizduotė, siekimas įgyvendinti savo sumanymus ir gebėjimas apibendrinti. Jie sugeba savaip sumodeliuoti aplinkinį pasaulį, mokosi mąstyti, analizuoti, apibendrinti.

Psichologo J. Piaget nuomone, žaidžiant atsiskleidžia pažintiniai procesai, sprendžiamas konfliktas tarp vaiko savito pasaulio suvokimo ir realaus pasaulio. Fantazuodamas ir tyrinėdamas vaikas gali išmėginti pažintinių reagavimo būdų, kuriuos tikrovėje atlikti neįmanoma. Žaidimo sąlygomis vaikai gali lengvai eksperimentuoti, todėl žaidimą galima įvardinti kaip tyrinėjimą. Laisvas veikimas, kai suaugusieji nekelia reikalavimų, stimuliuoja tolesnę intelekto raidą (pagal David G. Myers, 2000).

Apibendrinant galima teigti, jog ikimokykliniame amžiuje žaidimas yra glaudžiai susijamas su vaiko asmenybės ugdymu: fizinių ir psichinių galių lavinimu, žinių ir įgūdžių įgijimu, elgesio korekcija, vertybių įsisavinimu. Šiame amžiuje vis labiau pripažįstama ir terapinė žaidimo paskirtis, kuri padeda įgyvendinti visas kitas žaidimo funkcijas ir ypač – ugdyti socialinius įgūdžius, kaip sėkmingos integracijos į visuomeninį gyvenimą sąlygą. Taip pat pabrėžiama žaidimo pramoginė ir poilsio paskirtis, padedanti vaikui atsipalaiduoti, patirti naujų

įspūdžių ir suteikianti malonumo jausmą.

1.2 Žaidimų tikslai ir klasifikacija

Žaidimas siūlo daugybę galimybių suderinti įspūdžius su siekiais, patenkinti savo polinkius, išreikšti gebėjimus. Keičiantis požiūriui į vaikų žaidimus, kito ir šios veiklos klasifikavimas.

Vaikų žaidimus klasifikuoti gana sudėtinga, nes jie yra labai įvairaus turinio ir pobūdžio. Todėl galime rasti skirtingų žaidimų rūšių ir jų klasifikavimo modelių.

Pagal žaidimo pobūdį žaidimai skirstomi (Szarkowicz, 2011):

- funkciniai (veiksmas kartojamas, nes smagu),
- konstravimo (vaikas mėgina sukurti objektą),
- vaizduotės (žaidime pasitelkiama vaizduotė),
- žaidimai pagal taisykles.

Socialiniu požiūriu žaidimai klasifikuojami:

- pavienis (individualus) žaidimas (būdingas kūdikiams ir vaikščioti pradedantiems),
- stebėjimo (būdingas dvimečiams),
- lygiagretus (paralelinis žaidimas, žaidimas greta) (būdingas 2-3 metų vaikams),
- asociatyvus žaidimas (būdingas 3-4 metų vaikams) (bendrauja tarpusavyje, klausinėja),
- žaidimas bendraujant (kolektyvinis žaidimas) (būdingas 4-5 metų vaikams).

Bandoma žaidimus klasifikuoti, atsižvelgus į jų pedagoginę reikšmę (sensoriniai, protiniai, motoriniai). Tačiau toks skirstymas nelabai tinka, nes kiekviename žaidime formuojasi fizinės, dorovinės savybės, protiniai sugebėjimai.

Ankstyvoje vaikystėje vyrauja du žaidimų tipai: socialinis ir vaidmeninis, kuriais vaikai tobulina savo socialinius gebėjimus ir išmėgina save įvairiuose vaidmenyse (Žukauskienė, 1998). Vaidmeniniuose žaidimuose dalyvauti gali skirtingų protinių ir fizinių sugebėjimų vaikai. Šie žaidimai iš esmės yra „emocijų mokykla“, padedanti formuoti empatijai.

L. Jovaiša (2007) išskiria tokias vaikų žaidimų rūšis:

- žaidimai su daiktais (dėliojamieji, konstruojamieji, statybiniai),
- judrieji (sportiniai),
- siužetiniai, (kūrybiniai-vaidmeniniai),
- didaktiniai (mokomieji).

K. Grosso (pagal Kontautienę, 1978). žaidimų klasifikacijos pagrindą sudaro instinktai. Jis išskiria šias žaidimų grupes:

- „eksperimentiniai“ arba „paprastųjų funkcijų“ žaidimai (sensoriniai, judrieji, protiniai, efektiniai, lavinantys valią),

- „specialiųjų funkcijų žaidimai“ (kovos, šeimos, visuomeniniai, medžioklės, mėgdžiojimo).

„Ikimokyklinio ugdymo gairėse“ (1993) išskirti tradiciniai vaikų žaidimai, vaidybiniai, žaidimai – inscenizacijos, statybiniai – konstrukciniai, lietuvių liaudies didaktiniai, judrieji ir muzikiniai. Šie sąlygiškai skirstomi į kūrybinius žaidimus ir žaidimus su taisyklėmis (pagal Grinevičienę, 2002).

O. Monkevičienė (2001) skiria tradicinius, kūrybinius ir žaidimus pagal taisykles. I. Kaffemanienė pritaria ankstesniam skirstymui, bet teigia, kad žaidimus tikslinga skirstyti į kūrybinius ir žaidimus pagal taisykles.

Visapusiškam vaiko ugdymui(si) reikalingi įvairių rūšių žaidimai. Jie yra vaidmeniniai ir ugdomieji. Vaiko vystymuisi ypač svarbios vaidmeninio žaidimo galimybės. Šią žaidimų rūšį išskyrė ir laisvuju žaidimu pavadino A. Gučas (1990). Vaidmeniniai žaidimai – tai savarankiška ir spontaniška vaiko veikla. Žaidžiant savaime pasirenkamas kito žmogaus vaidmuo ar elgesio būdas, naudojamos daiktai, kurie padeda atrodyti kitu žmogumi. Žaisdami šiuos žaidimus vaikai lavina vaizduotę, kontroliuoja savo pasaulį, mokosi elgtis kaip suaugę.

Vaidmeninių žaidimų pagalba veikiamas socialinis vaiko vystymasis, mokomasi spręsti problemas. Šie žaidimai – tai vaikų tikrovės vaizdavimas. Vaikai gali patys sau kelti tikslą, jį keisti. Čia atvaizduojami įvairūs gyvenimo įvykiai, pasakos, butis, gyvenimas namuose, darželyje. Žaidžiant sukuriamas tokia aplinka, kurioje galima laisvai reikšti savo jausmus. Vaidmeniniai žaidimai lavina vaizduotę, kalbą, kūrybiškumą. Jų metu mokomasi bendrauti vieni su kitais (A.Gučas, 1990).

Didaktinis žaidimas – tai kartu ir mokymo forma. Jame glaudžiai susiję du pradmenys – pažintinis lavinamasis ir žaidiminis- įdomusis. Didaktinio žaidimo turinys skirtas vaikų pažinimui plėtoti. Šios rūšies žaidimas turi visus struktūrinius vaikų žaidimo elementus: sumanymą, turinį, žaidimo veiksmus, taisykles, rezultatą. Didaktiniai žaidimai yra skirstomi priklausomai nuo naudojamos medžiagos (A.Gučas, 1990).

Didaktiniai žaidimai ugdo kalbą, padeda susiformuoti matematiniams vaizdiniais, supažindina su raidėmis, skaitmenimis. Taip pat jų pagalba yra įtvirtinami higienos įgūdžiai, įtvirtinamos žinios apie saugų eismą. Be protinių galių ugdymo yra turtinamas ir vaiko dvasinis pasaulis, padedama suvokti save ir aplinkinius, plėtojama emocinė patirtis.

Psichologijoje žaidimai klasifikuojami remiantis žaidimo geneze. J. Piaget išskiria tris pagrindinius žaidimo komponentus: pratybos, simboliai ir taisyklės. Tai yra nuoseklūs žaidimo raidos etapai, kurie apibūdina žaidimų klases pagal žaidėjų mąstymo struktūrą. Pirmaisiais gyvenimo mėnesiais atsiranda žaidimai- pratimai, vėliau juos keičia simboliniai žaidimai. Kolektyvinių simbolių dėka sukuriamos taisyklės ir sugalvoti žaidimai virsta žaidimais,

turinčiais apibrėžtas taisykles (pagal Kontautienę, 1978).

Labai svarbu, kad žaidimai būtų parinkti pagal vaiko amžių, fizines bei psichines jo galias; supažindinti su taisyklėmis. Didaktinių žaidimų pagrindas yra žaislai ir žaidimo priemonės, kurios padeda susiformuoti vaizdiniais, suteikia žinių ir ugdo ikimokyklinukų gebėjimus bei kompetencijas. Žaisdamas didaktinius žaidimus vaikas išmoksta nugalėti sunkumus, mėgina ieškoti sprendimų, daro išvadas. Tokiu būdu žadinamas fizinis, protinis ir emocinis aktyvumas, lavinama atmintis.

Įvairūs vaikų žaidimai atveria puikias galimybes vaizduotei ugdyti(s), fantazijai lavinti(s), saviraiškai plėtoti(s). Tai puiki terpė vaiko sumanymams realizuoti(s).

1.3 Kompiuteriniai žaidimai – kaip viena mėgtamiausių vaiko veiklų

Stankevičienė K. remiasi nustatytais tyrimais (Gesevičienė, 2005), kad 6-7 iš dešimties ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus šalies vaikų turi galimybę (dažniausiai namuose) naudotis kompiuteriais, 4 vaikai iš dešimties yra įgiję pradinis kompiuterinio raštingumo įgūdžius. Apie du trečdaliai šeimų turi kompiuterius ir leidžia jais naudotis ikimokyklinio bei priešmokyklinio amžiaus vaikams. Tyrimų duomenimis, gana dažnai besinaudojantys kompiuteriu 5-7 metų vaikai šeimoje prie jo praleidžia vidutiniškai 66,4 min. per dieną (dažniausiai savaitgaliais). Remiantis šiais duomenimis galime teigti, jog kompiuteriniai žaidimai yra viena mėgtamiausių vaiko veiklų.

Anot K. Stankevičienės (2011) „Informacinės technologijos skverbiasi į kasdieninį šeimos ir ikimokyklinio amžiaus vaiko gyvenimą. Natūralus vaikų poreikis bei polinkis į technologijas diktuoja neišvengiamą būtinybę valdyti šį procesą. Kompiuteriai suteikia ikimokyklinio amžiaus vaikams patrauklią galimybę veikti ir tyrinėti supantį pasaulį“.

Jucevičienė P. ir V. Petkūnas (2003) taip pat pabrėžia, kad informacinės komunikacinės technologijos per 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.

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 žaidėjus sutelkti pastangas, veikti tiksliai. Net ir didžiausias išdykėlis paklūsta žaidimo taisyklėms ir jaudinasi suklydęs ar nepasiekęs pergalės.

Kaip teigia Stankevičienė K. (2011) ikimokyklinio ugdymo srities mokslininkų, tokių kaip J. Van Scoter, D. Ellis, J.Railsback (2001), Ch. Seniuk (2001) ir kitų teigimu, maži vaikai drąsiai

naudojasi 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 išmokti teisingai įjungti ir išjungti kompiuterį, įdėti CD-ROM ir surasti bei pele valdyti reikiamas programas. Tyrinėdami kompiuterio galimybes, vaikai sužino, kaip ieškoti informacijos, kaip ja naudotis, kaupia įvairią patirtį. Vaikų priklausomybė nuo kompiuterio.

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

- imitaciniai,
- mokomieji,
- nuotykiniai,
- vaidmeniniai,
- sportiniai,
- stalo,
- strateginiai-koviniai,
- veiksmo.

Moksliniais tyrimais nustatyta, kad tiksliniai (didaktiniai) kompiuteriniai žaidimai gali būti panaudoti mokymo(si) tikslais. V. Targamadzės, V. Butkutės (2010) teigimu, daugelis pedagogų sutinka, kad tiksliniai kompiuteriniai žaidimai galėtų vaidinti pagrindinį vaidmenį kuriant efektyvias ugdymo technologijas pritaikant pramoginių kompiuterinių žaidimų sėkmės elementus. V. Targamadzės, V. Butkutės (2010) manymu, 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 pagrindu.

K. Stankevičienės (2011) teigimu, 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 emocingumas, nervingumas bendraujant ir su suaugusiaisiais, 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.

Reikia paminėti, kad Europos parlamento inisijuoto tyrimo išvados skelbia, kad kompiuteriniai žaidimai vaikams nekenkia-saikingai žaisti sveika. Vaizdo žaidimai gali padėti mokytis strateginio mąstymo, kūrybingumo, bendravimo bei mąstymo. Studija taip pat teigia, jog įgūdžiai, išmokti ikimokykliniame amžiuje žaidžiant kompiuterinius žaidimus, išlieka iki pat gyvenimo pabaigos.

Šių dienų ugdymas neįsivaizduojamas be kompiuterio, be interneto ir kitų naujų technologijų. Jas naudoja daugelis įvairaus amžiaus žmonių, darydami tai skirtingais tikslais.

1.4 Žaidimo, kaip metodo ugdomasis vaidmuo

Žaidimas suprantamas kaip veikla, teikianti malonumą, džiaugsmą, nereikalaujanti ypatingų pastangų ir nesiekianti konkrečių rezultatų, jei nėra keliami konkretūs tikslai. Pasaulis, kurį suvokia vaikas, jam augant, vis labiau plečiasi.

David G. Myers (2000) remiasi J. Piaget teigimu, kad vaiko galios turi skleisti natūraliai, per žaidimą, nes tai yra natūrali vaiko būseną, kuri padeda specifinei psichofizinei raidai ikimokykliniais metais.

Santyki audamas su savo artimiausia gamtine ir socialine aplinka, vaikas nori geriau ją pažinti, įsijungti į joje vykstančius kitimus, aktyviai juose dalyvauti.

Plytnykienė D. (2012) teigia, kad žaidybinė veikla ir ugdymo(si) procesas labai glaudžiai susiję, jie papildo, praplečia ir visokeriopa „maitina“. Ikimokykliniame amžiuje visas vaiko gyvenimas remiasi į įvairiausio pobūdžio žaidybinę veiklą ir ugdo(si) vaikas tuomet, kai žaidimas atitinka jo galimybes ir poreikius. Žaidybinei veiklai prireikia tiek fizinių, tiek psichinių pastangų, aktyvumo, ištvermės. Žaisdamas vaikas pažįsta artimąją aplinką, tyrinėja ir patiria atradimo džiaugsmą. Aktyviai veikdamas žaidybinėse situacijose vaikas kuria, išreiškia

save, bendrauja su bendraamžiais, suaugusiais, išklauso kitus, siūlo savas idėjas.

Grinevičienės (2002) teigimu, žaidimas-tai įnašas į pažinimo, kalbos, intelektinį, fizinį ir sportinį-emocinį vaiko ugdymą. Žaidimas skatina vaiko sensomotorinę, moralinę, socialinę raidą, lavina mąstymą, protą, fantaziją, kūrybiškumą, savarankiškumą, iniciatyvą, pasitikėjimą savo jėgomis, grūdina jausmus ir emocijas, lavina gebėjimus, judesius, pažintinius procesus ir t.t.

Plytnykienės D. (2012) nuomone-bendraudamas žaidime vaikas lavina protinius gebėjimus: kalbą, dėmesį, lavėja mąstymo procesai, kaip antai: klasifikavimas, grupavimas, lyginimas, analizavimas, apibendrinimas ir kt. Tik žaisdamas vaikas suvokia, kad būtina gerbti kito nuomonę, reiškiasi solidarumas, taisyklių laikymo(si), susitarimų vykdymo, veiksmų derinimo su kitais atvejais.

Vaikai labai anksti pradeda žaisti. Vaikystės žaidimai padeda sukaupti patyrimo, susidaryti veiklos įgūdžių, suprasti suaugusių žmonių santykius, į juos įsijausti, vaizduote ir mąstymu pagilinti jutiminį tikrovės suvokimą-teigia Gučas A. (1990).

Būkatova V. M. (2009) rekomenduoja žaidimų organizatoriams penkis patarimus:

- būti pasiruošusiems savo pačių klaidoms,
- nepateikite smulkiai išaiškinto užduoties tikslo,
- atkreipkite dėmesį į įdomius netikėtumus,
- matykite vaikų atsisakymuose (atsikabrinėjimuose) vertingus pasiūlymus,
- išmokite pasidžiaugti triukšmu.

Remiantis autorės Būkatovos V.M (2009) teigimu, mokantis naujo žaidimo vaikams ne tiek sunku, kiek įdomu. Norą pažinti naujus potyrius, kai kuriems vaikams, nugali baimės jausmas „kad man nepasiseks“. Labai svarbu suaugusiam netapti „viską žinančiu, galinčiu ir suprantančiu lyderiu“. Tai dar labiau sumažina vaikų pasitikėjimą savo jėgomis.

Plytnykienė D. (2012) mano, kad žaidimas – tai vaiko patirtis, noras veikti, daryti tai, ką daro artimieji, suaugusieji. Žaisdamas vaikas pasijaučia svarbiu ir vertingu žaidimo partneriu. Žaidžiant ugdoma vaiko savivertė, saviraiška, saviuokla, atsakomybės, pareigos jausmas. Žaidimas vaiko gyvenime – tarsi jo minčių, veiksmų, jausmų, norų, svajonių išraiška. Tad žaidimas yra natūrali vaiko būseną, jo saviraiška ir kūryba. Žaidimas inspiruoja veikti, kaupti, plėtoti turimą patirtį; įgytus įgūdžius ir patirtus išpūdžius transformuoti, analizuoti, apibendrinti.

Ikimokyklinio amžiaus vaikai skirtingai elgiasi žaidimų metu. Jų aktyvumas žaidimų metu priklauso nuo vaiko individualių savybių, jo psichofizinės būsenos, nuotaikos ir kitų priežasčių.

Apibendrinant galima teigti, kad žaidimo ugdomasis potencialas yra didžiulis, svarbiausia, kad tai suvoktų ugdytojai ir taikytų žaidimą kaip atitinkamą ugdymo metodą tiek kasdieninėje, tiek ugdomojoje veikloje.

2. ŽAIDIMO SVARBA IKIMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKO RAIDAI

Ikimokyklinis amžius - aktyvaus pažinimo metas. Pirmieji septyneri vaiko gyvenimo metai labai svarbus periodas, kuriame dedami sveikatos, protinio, dorovinio, darbinio ir estetinio ugdymo pagrindai. Šiame mažiaus tarpsnyje vaikai labai mėgsta mėgdžioti. Atsižvelgdami į tai, suaugusieji auklėja vaikus savo pavyzdžiu, pasiremia meno pavyzdžiais, moko juos draugauti tarpusavyje, gerbti vyresnius, vertinti žmogaus darbą. Iš esmės ikimokyklinis amžius apima skirtingus vaikų vystymosi periodus: fizinės ir psichinės pirmųjų metų vaikų ypatybės nuo septynerių metų vaikų ypatybių skiriasi daug daugiau negu pirmokų. Kiekvienas ikimokyklinės vaikystės tarpsnis skiriasi specifinėmis brandos ypatybėmis, o kiekvienas vaikas-individualiomis savybėmis (Jadeško, 1980).

Kaip teigia R.Žukauskienė (2012), lyginant ikimokyklinio amžiaus vaiko fizinius pokyčius su pirmaisiais dviem metais, jie sulėtėja. Nuo 2 iki 6 metų kiekvienais metais vaikas paauga po 5-6 centimetrus. Svoris kasmet didėja vidutiniškai po 2-3 kilogramus. Šiame amžiuje berniukai gerokai aukštesni ir daugiau sveria nei mergaitės.

Apie smegenys pokyčius ikimokykliniame amžiuje Žukauskienė (2012) teigia, kad jos vystosi greičiau už kitus kūno organus. Smegenėlės reguliuoja pusiausvyrą ir judesių koordinaciją, todėl šiame amžiuje ypač išauga vaiko pusiausvyros sugebėjimai. Smegenų raida taip pat susijusi su vaiko gebėjimu atkreipti dėmesį ir apdoroti vaizdinę informaciją. Šie įgūdžiai būtini mokantis skaityti. Vaiko gebėjimas sistemingai nuskaityti vaizdinę informaciją taip pat gerėja ankstyvosios vaikystės metu.

S.Miler (1999) remiasi J.Piažė žaidimų teorija. Ši teorija teigia, kaip žaidimas veikia vaikų protinio vystymosi laipsnį. Tirdamas žaidimų teoriją, J.Piažė įvardija du fundamentalius procesus: asimiliaciją ir akomodaciją. Visapusiškas protinis vystymasis vyksta abiem procesams papildant vienas kitą. Žaidimo metu vyksta asimiliacija, kuri pakeičia vaiko gaunamą informaciją pagal vaiko asmeninius poreikius.

Stambieji motoriniai įgūdžiai, susiję su didžiųjų raumenų naudojimu, ikimokykliniame amžiuje stipriai pagerėja. Jei trijų metų vaikas gali pastovėti ant vienos kojos, 3-4 metų moka lipti laiptais kaip suaugęs, o jau būdamas keturių-penkių metų išmoka važinėti triračiu. Ankstyvojoje vaikystėje vaikas įgyja naujų motorinių gebėjimų stebėdamas ir kopijuodamas kitų vaikų elgesį. Galimybė žaisti kartu su kitais vaikais šiame amžiuje yra svarbesnė už formalų vaiko lavinimą ar suaugusiojo vadovavimą.

Berniukų ir mergaičių motoriniai sugebėjimai ankstyvoje vaikystėje nelabai skiriasi. Mergaitėms geriau sekasi atlikti užduotis, kurios reikalingas pusiausvyros išlaikymas ar judesių

tikslumas, o berniukams geriau sekasi mėtyti ar spardyti kamuolį ar kitus daiktus. Šiame amžiuje išryškėja individualūs vaikų skirtumai labiau nei tarp lyčių. Vienų vaikų motoriniai įgūdžiai išlavėja anksčiau, kiti turi genetines galimybes įgyti geresnius koordinacijos įgūdžius.

Būdami ankstyvosios vaikystės amžiaus vaikai labai mėgsta užsiimti aktyvia fizine veikla. Jau nuo 2-3 metų amžiaus, vaikai pasidaro ramesni, gali ilgiau išsėdėti, o nuo 2 iki 4 metų daugiau laiko praleidžia žaisdami, tuo metu ilgiau išlaiko dėmesį.

Kalbos mokomasi visą gyvenimą, tačiau sparčiausiai-ikimokykliniais metais. Šiame amžiuje vaikas vidutiniškai išmoka po 9 naujus žodžius per dieną.

Psichologai neturi vienos nuomonės dėl kalbos įtakos vaiko mąstymui. Ar vaikas kalba su savim tam, kad suprastų, apie ką jis mąsto? Mokslininkai nesutaria ir dėl mąstymo ir kalbos sąveikos, t.y. diskutuojama, ar kognityvinė raida aplenkia kalbą, ar yra priešingai?. Kalba, kaip abstraktaus vaizdavimo sistema, atsiranda vėliau negu mąstymas. Iš pradžių vaikas, sprendamas įvairias problemas naudoja motorinę veiklą ir savo patirtį. Taip prasideda vaiko kalba, kuri vartojama vaiko būsimam mąstymui.

Gučas A. (1990) remiasi šveicarų psichologu Ž.Piažė, kuris savo tyrimais įvardija, kad vaiko kalbą galima laikyti egocentriška ir monologinė. Kai vaikas kalba vienas su savim, nekreipia dėmesio ar kas nors jo klausosi, tai yra monologas. Vaikas nesistengia, kad paveikti savo aplinkinius ar ką nors jiems pranešti. Tai ypač būdinga trijų- penkerių metų vaikams. Perėjus į kitą raidos etapą, apie penktus-septintus metus vaiko kalboje egocentriškumo sumažėja.

R.Žukauskienės (2012) nuomone, kad nors daugelis teoretikų teigia, kad kognityvinė raida pralenkia kalbą, kai kurie laikosi nuomonės, jog ryšys yra priešingas, ir teigia, kad vaikai kuria kognityvines klases ir kategorijas norėdami suprasti, ką reiškia žodis, kurį jie išmoko. Kai vaikas girdi žodį „šuniukas, jis bando jį suprasti ieškodamas požymių, kurie skiria šuniuką nuo kito objekto. Atliekant tyrimus su 4,5 metų vaikais rodo, kad įvykių apibūdinimas gali skatinti vaikus kurti kategorijas tiems įvykiams klasifikuoti.

Pastaruoju metu raidos psichologai remiasi abiem minėtais požiūriais. Dauguma mokslininkų pripažįsta, kad kalba vaikui padeda prisiminti ir susisteminti informaciją ir patirtį.

R.Žukauskienė (2012) kalbėdama apie žaidimo, kalbos ir mąstymo ryšį remiasi J.Bruneriu, kuris domėjosi kaip organizuoti žaidimus ikimokyklinio auklėjimo grupėse, kad jie padėtų vaikui realizuoti savo potencialą. Psichologas išskyrė pagrindines žaidimo funkcijas:

1. Žaidimas tarsi sušvelnina klaidų ir nesėkmių padarinius. Jis yra gana rimta veikla, bet niekada nesukelia vaikui įtampos. Tai -mažo žmogaus viduje motyvuota veikla, savotiškas ir puikus pasaulio tyrinėjimo būdas.

2. Žaidimo metu ryšys tarp tikslo ir priemonių yra silpnas. Nereikia galvoti, kad vaikas nesiekia tam tikro tikslo ar nenaudoja įvairių priemonių jam pasiekti. Labai svarbu, kad žaidžiant vaikas dažnai keičia savo tikslus, reikalaujančius vis naujų priemonių. Taip pat jis gali keisti priemones naujiems tikslams pasiekti. Vadinasi žaidimas yra ne tik tyrinėjimo priemonė, bet ir išradingumo forma. J.Bruneris pažymi, kad vaikui labai greitai pabosta žaidimas, kuriame negalima keisti sąlygų. Stebint žaidžiantį vaiką atrandame vaiko fantazijose pakeistą aplinkinį pasaulį.

3. Vaikas labai retai žaidžia chaotiškai, atsitiktinai. Dažniausiai yra kuriamas tam tikras scenarijus.

Kaip teigia V.Muchina (1988), viena iš pagrindinių kalbos funkcijų, besivystančių ikimokykliniame amžiuje - komunikacinė. Vaikas vartoja kalbą kaip bendravimo priemonę. Vėliau mažyliui kalba tampa jo praktinio elgesio planavimo ir reguliavimo priemone. Tai antroji kalbos funkcija. Žaidžiant ir piešiant išmokstama simboliškai įsivaizduoti realių daiktų pakaitalus. Vienu žodžiu (pavadinimu) vadinant nesantį daiktą ir kartu jo pakaitalą arba daiktą ir grafinę konstrukciją, žodžio reikšmei suteikiama ženklo prasmė. Tai trečia kalbos funkcija-ženklų funkcija.

Psichologo L.Vygotskio nuomone, remiasi R.Žukauskienė (2012) teigdamą, kad nuo simbolinio mąstymo pradžios (apytikriai sulaukus dvejų metų) pažintinė raida ir kalbos raida tarpusavyje susipina ir, vienai gerėjant, gerėja kita. Išmokusio kalbėti vaiko mąstymas ir, atmintis ir kitos funkcijos persitvarko. Kalba tampa universalia poveikio aplinkiniam pasauliui priemone. Mokslininkas teigė, kad vaiko intelektas formuojasi sąveikaujant su aplinka, o vaiko praktiniam intelektui įtakos turi kalba. Nuo kalbos labai priklauso vaizduotė, kalba išlaisvina vaiką nuo tiesioginių išpūdžių, padeda įsivaizduoti tą ar kitą daiktą, kurio jis nematė ir galvoti apie jį.

Pasak Žukauskienės R. (2012)-kai kalba, tampa minčių formulavimo priemone, ji vadinama vidine kalba. Vidinės kalbos pradžioje vaikas garsiai kalbasi su savimi, vėliau-pašnibždomis, dar vėliau-tik krutindamas lūpas, be garso, ir galiausiai ima kalbėti su savimi mintyse be jokių išorinių tokio kalbėjimo požymių. Daugelis 3-4 metų vaikų žaisdami vieni arba mėgindami išspręsti atsiradusią problemą, kalbasi su savimi. Psichologai vidinei kalbai teikia didelę reikšmę (R.Žukauskienė, 2012).

Susipažinus su įvairiomis mintimis apie kalbos raidą reikia pripažinti, kad kalbos raidai reikia skirti ypatingą dėmesį, nes ji yra daugelio pažintinių procesų pagrindas.

Kaip teigia V. Muchina (1988), ikimokyklinėje vaikystėje vaikui tenka spręsti vis sudėtingesnes ir įvairesnes užduotis, reikalaujančias išsiskirti ir panaudoti ryšius bei santykius tarp daiktų, reiškinių ir veiksmų. Tobulėjantis mąstymas suteikia vaikams galimybę iš anksto numatyti savo veiksmų rezultatus, juos planuoti.

Didėjant smalsumui, plečiantis pažintiniams interesams, vaikai vis labiau įtempia mąstymą, siekdami daugiau pažinti aplinkinį pasaulį. Vaikas pradeda kelti sau *pažinimo uždavinius*, stebi reiškinius, samprotauja apie juos ir daro išvadas. Mažieji pamažu pradeda suvokti priežasties ir pasekmės santykį.

Mąstymo vystymosi pagrindą anot V.Muchinos (1988) sudaro mąstymo veiksmų formavimasis ir tobulėjimas. Nuo to, kokių mąstymo veiksmų vaikas yra išmokęs, priklauso tai, kokių žinių jis gali įgyti ir kaip jas pritaikyti. Ikimokykliniame amžiuje mąstymo veiksmų yra mokoma pagal bendrą išorinių orientacinių veiksmų suvokimo ir interiorizacijos dėsnį. Priklausomai nuo to formuojasi *vaizdinis* mąstymas ir *abstraktus (loginis)* mąstymas.

Pagal Piaget priešoperacinė kognityvinės raidos stadija tęsiasi nuo dvejų iki septynerių metų. Šioje stadijoje skiriami du-simbolininio mąstymo ir intuityvaus mąstymo periodai (Myers David G.,2000).

Anot Gučo A. (1990) ikimokyklinio vaiko mąstymo raida susijusi su jo kalbos tobulėjimu. Jei kalbą suprasime kaip minties išraišką, tada mintis taps aiškia, realiai suprantama aplinkiniam.

Kaip teigia V.Muchina (1988), pradėdamas ikimokyklinį amžių, vaikas jau yra įvaldęs suvokimo veiksmus, susiformavusios dar ankstyvoje vaikystėje. Tačiau šie veiksmai dar nėra tobuli. Mokslininkų atlikti stebėjimai rodo, kad iš pradžių vaikai mėgina gauti žinių apie daiktų savybes ne tiek suvokdami, kiek praktiškai su jais veikdami. Vėliau suvokimas derinamas su praktiniu veiksmu, jie tartum padeda vienas kitam. Ir tik ikimokyklinės vaikystės pabaigoje suvokimo veiksmai tampa pakankamai organizuoti ir ir efektyvūs, gali suteikti pakankamai žinių apie daiktą.

Pasak Myers David G.(2000) vaiko suvokimo veiksmų tobulėjimas remiasi-išorinių orientacinių veiksmų virtimu suvokimo veiksmais (jų vaikas išmoksta per ikimokyklinį amžių). Išoriniai orientaciniai veiksmai padeda vaikui bandymų būdu išspręsti užduotis, kurių suvokimo pagalba išspręsti dar negali. Pačios užduotys tampa dar sudėtingesnės: sugretinti, palyginti įvairių daiktų savybes su vaiko suvokiamais sensoriniais etalonais.

Ikimokyklinėje vaikystėje susiformuoja trys pagrindinės suvokimo veiksmų rūšys:

- identifikavimo veiksmai,
- priskyrimo etalonui veiksmai,
- modeliuojami veiksmai.

Suvokimo veiksmai sparčiai tobulėja, jeigu vaiko sensorinis ugdymas vykdomas organizuotai. Vaikus reikia mokyti išorinių orientacinių veiksmų, sudarinėti sudėtingų daiktų ir jų santykių modelius. Kitas etapas-sudaryti sąlygas, kur vaikai pradėtų tyrinėti daiktų savybes be realių pavyzdžių ir išorinių veiksmų, tik apžiūrinėdami ir čiupinėdami. Labai svarbu mokyti nuosekliai

tyrinėti daiktus ir išsamiai žodiais nusakyti jų savybes.

Atkreipiant dėmesį į žaidimo įtakos svarbą asmenybės vystymosi prielaidoms, remiamės V.Muchinos (1988) teigimu, kad ikimokyklinio amžiaus vaiko vystymosi sąlygos iš esmės skiriasi nuo ankstesnio amžiaus sąlygų. Daug didesnius reikalavimus jam kelia suaugusieji. Ypač reikalaujama, kad vaikutis laikytųsi visuomenėje priimtų elgesio ir dorovės normų. Vaikui didėja galimybės pažinti platesnį pasaulį. Per visą ikimokyklinį laikotarpį vaiko veikla tampa sudėtingesnė. Tai kelia didesnius reikalavimus gebėjimui kontroliuoti ir organizuoti savo elgesį. Pamažu formuojasi asmenybė.

Vaiko asmenybės formavimasi susideda iš dviejų dalių. Pirmąją dalį sudaro tai, kad vaikas pradeda suvokti aplinkinių pasaulį ir savo vietą jame. Antrąją-jausmų ir valios raida. Suaugusieji gali paveikti vaiko asmenybės vystymąsi organizuodami moralinių normų, elgesio visuomenėje mokymą. Šias normas vaikai perima per elgesio pavyzdį ir taisykles. Mėgdžioja suaugusius, jų manieras, žmonių ir daiktų vertinimus.

Viduriniame ir vyresniame ikimokykliniame amžiuje vaikui vis labiau reikia atsižvelgti į bendraamžių nuomonę, interesus, norus. Siekiant bendrų veiklos rezultatų vaikai turi bendradarbiauti su draugais.

V.Muchinos (1988) manymu, vaikams atsiranda poreikis įsivertinti save -„aš geras“. Toks siekis motyvuoja mažylį sąžiningai vykdyti suaugusiųjų reikalavimus, jiems paklusti. Vyksta pripažinimo siekimas, kuris siejasi ir su tarpusavio vertinimu. Bendraamžių, grupės draugų vertinimas tampaitin svarbiu. Vaikai stengiasi gerai elgtis draugų atžvilgiu, pelnyti jų palankumą. Taip darželio grupėje atsiranda keletas lyderių, su kuriais visi nori bendrauti. Bet būna ir atskirtųjų, su kuriais nenorima bendrauti.

Gučo A.(1990) teigimu, psichologai išsiaiškino, kad vaikai žaisdami grupuojasi pagal lyties požymį. Rinkdamiesi socialinius vaidmenis (lakūnas, vairuotojas, siuvėja, mama) , žaisdami „šeimą“-vyresnieji ikimokyklinukai skiria vyriškus ir moteriškus vaidmenis, žaislus būdingus „vyrų“ ir „moterų“ darbui-žaidimui. Geba suvokti savo kūno vaizdą: „Aš-berniukas“, „Tu-mergaitė“

Ugdyti asmenybę, labiausiai padeda žaidimas. Atlikdami suaugusiųjų vaidmenis, atkurdami jų veiklą ir tarpusavio santykius, vaikai susipažįsta su jiems reikalingomis taisyklėmis ir elgesio motyvais, kuriais suaugusieji vadovaujami darbinėje ir visuomeninėje veikloje. Žaidimas patraukia vaikus, verčia tikroviškai juos išgyventi tuos jausmus, kuriuos turi patirti jų vaizduojami personažai

3. ŽAIDIMO, KAIP PAGRINDINIO VAIKO UGDYMO METODO, TAIKYMO IKIMOKYKLINIAME AMŽIUJE EMPIRINIS TYRIMAS

3.1. Tyrimo metodika ir imties charakteristika

Siekiant ištirti žaidimo, kaip vieno iš pagrindinių vaikų ugdymo metodo taikymo ikimokykliniame amžiuje ypatumus, buvo atliktas empirinis tyrimas, kuriame dalyvavo Tauragės miesto lopšelių-darželių 35 ikimokyklinio ugdymo pedagogai ir 60 vaikų tėvelių. Tikslui pasiekti numatyti šie uždaviniai:

- parengti klausimynus ir sužinoti ikimokyklinių įstaigų pedagogų ir vaikų tėvelių nuomones apie žaidimo kaip metodo ugdomąsias galimybes;
- išanalizuoti tyrimo rezultatus, parengti išvadas.

Pedagogams skirtoje anoniminėje anketoje pateikta trylika klausimų (žr. 1 priedas).

Klausimai uždaro ir atviro tipo. Anketa buvo sudaryta siekiant gauti informacijos apie žaidimo, kaip metodo, taikymą ugdymo procese. Į anketą buvo įtraukti klausimai apie žaidimų ugdomąją ir lavinamąją reikšmę. Taip pat siekta sužinoti pedagogų nuomonę apie kompiuterinių žaidimų reikšmę vaikų ugdymui.

Tėvams buvo pateikta devyniolika uždarų ir atvirų klausimų anoniminė anketa (žr. 2 priedas), kurios tikslas - išsiaiškinti, ar tėvai žino, žaidimo, kaip pagrindinio vaikų ugdymo metodo, taikymo ikimokykliniame ugdyme svarbą.

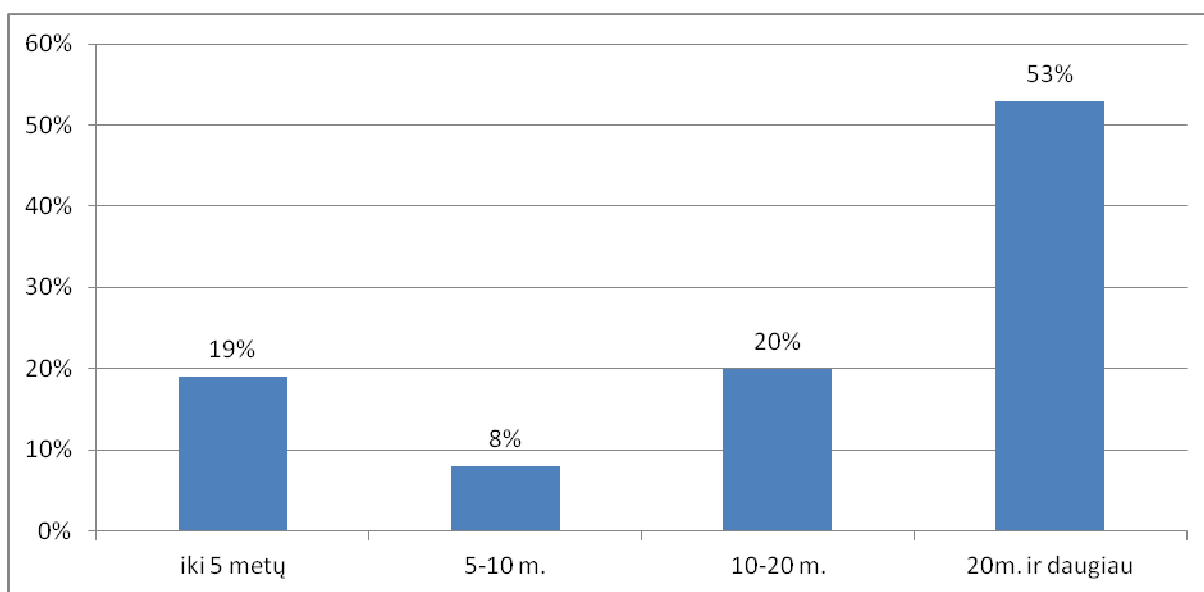
Atliekant tyrimą buvo gautas tiriamųjų sutikimas dalyvauti tyrime, laikomasi etinių, pagarbos asmens orumui principų. Tyrimo tikslas buvo aiškiai, suprantamai, tiksliai pateiktas. Tiriamiesiems buvo garantuotas anonimiškumas, suteikta galimybė pildyti anketą jiems patogiu laiku. Gauta informacija detaliai išanalizuota, susisteminta. Tyrimo rezultatai analizuoti naudojant matematinės statistikos metodus, pateikti lentelėse ir paveiksluose.

3.2 Ikimokyklinio ugdymo pedagogų nuomonių apie žaidimo, kaip metodo, taikymą ugdyme, rezultatų analizė

Tyrime iš viso dalyvavo 95 respondentai. Vieną tiriamųjų grupę sudarė 35 ikimokyklinio ugdymo pedagogai, dirbantys lopšeliuose–darželiuose. Pedagogų buvo paprašyta užpildyti parengtą anketą (žr. 1 priedas). Anketa buvo sudaryta iš 13 klausimų, siekiant gauti informacijos apie žaidimo, kaip metodo, taikymą ugdymo procese. Į anketą įtraukti klausimai apie žaidimų ugdomąją ir lavinamąją reikšmę. Taip pat siekta sužinoti pedagogų nuomonę apie kompiuterinių žaidimų reikšmę vaikų gyvenime.

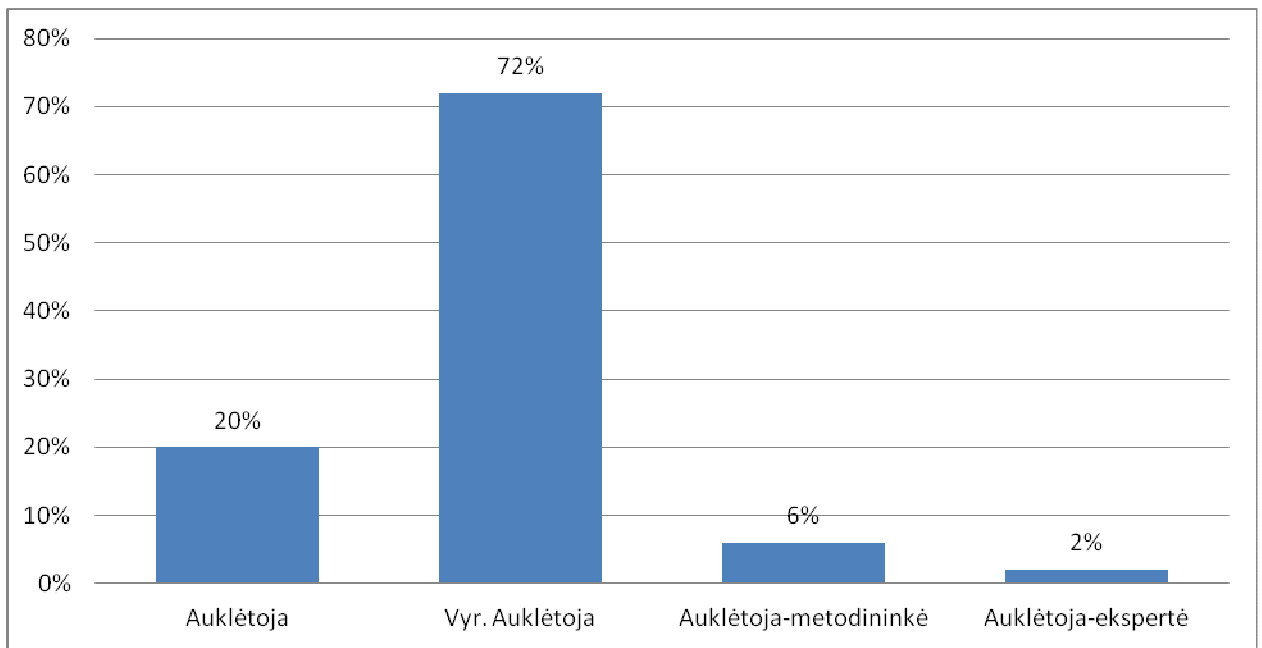
Pedagogams skirtoje anketoje pateikti pirmieji klausimai skirti išsiaiškinti respondentų demografinę charakteristiką. Visos apklausoje dalyvavusios pedagogės - moterys. Dauguma pedagogių yra 40-60 metų. Taip nurodė 27 tiriamosios. Likusiųjų amžius nuo 20 iki 40 metų. Apibendrinus duomenis apie išsilavinimą, matyti, kad 14 respondenčių turi aukštesnįjį pedagoginį išsilavinimą, o 21 pedagogių turi aukštąjį išsilavinimą. Apklausoje dalyvavusios pedagogės dirba miesto lopšeliuose-darželiuose, todėl apklausos rezultatai labiau atspindės miesto darželio pedagogų nuomonę.

Atlikus duomenų apie pedagogių *darbo stažo* analizę matome, kad dauguma pedagogių (53%) ugdymo įstaigoje dirba 20 ir daugiau metų. 19% respondenčių su ikimokyklinio amžiaus vaikais dirba mažiau kaip 5 metus. Dalis apklaustųjų (20%) darželyje dirba dešimtmetį ir daugiau. Dirbdamos ikimokyklinio ugdymo įstaigoje nemažai metų pedagogės turi pakankamą pedagoginę patirtį, kuri reikalinga dirbant su vaikais ir, kuri padeda įvairiems gyvenimo reiškiniams suprasti ir juos teisingai vaikams interpretuoti (žr.1 pav.).



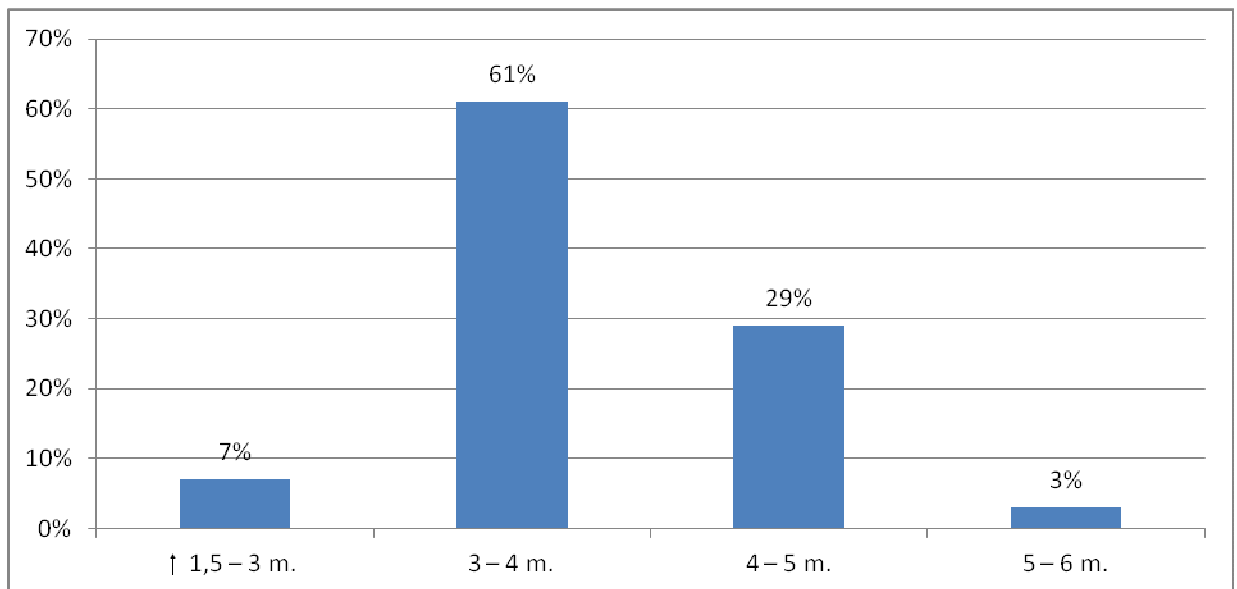
1 pav. **Pedagogių darbo stažas** (N=35)

Nagrinėjant duomenis apie pedagogų kvalifikacinę kategoriją, gauta, kad 20% apklaustųjų turi auklėtojos kvalifikacinę kategoriją, 72% pedagogių turi vyresniosios auklėtojos kvalifikacinę kategoriją. Galima būtų hipotetiškai teigti, kad aukštesnės kvalifikacijos specialistai pasiekia geresnių ugdymo rezultatų, įvairiau organizuoja ugdymo procesą. Vyresniosios auklėtojos teigia, kad tik žaidime išryškėja asmeninės vaiko savybės, kurios yra susiję su socializacija, vaizduote, proto lankstumu. Auklėtojų eksperčių ir auklėtojų metodininkių apklausoje dalyvavo mažas skaičius (žr.2 pav.).



2 pav. **Pedagogų kvalifikacinė kategorija** (N=35)

Buvo tirta su kokio amžiaus vaikais dirba pedagogai. Matome, kad dauguma respondenčių dirba su ikimokyklinio amžiaus vaikais, t.y. 3-5 metų. Tai sudaro 61% apklaustųjų. Dalis apklaustųjų pedagogų (7%) ugdo 1,5-3 metų vaikus. 4-5metų vaikučių ugdytojais dirba 29% respondentų, o 5-6 metų – tik 3% tiriamųjų (žr.3 pav.).



3 pav. **Vaikų amžius, su kuriais dirba pedagogės** (N=35)

Siekiant išsiaiškinti apklaustųjų nuomonę apie žaidimą, buvo pateikta keletas atsakymų variantų. Didžioji dauguma respondenčių tvirtai įsitikinę, kad žaidimas yra dažniausiai naudojamas vaiko ugdymo metodas. Taip mano 92,3% apklaustųjų. Žaidimą kaip naudingą ugdymo(si) ir mokymo(si) priemonę įvardina 90,8% respondentų. Teiginiui, kad „žaidimas

neduoda vaikui jokios naudos“ pritariančių nebuvo. Su pateiktu atsakymo variantu, kad „žaidimas yra pagrindinė vaiko veikla“ sutiko 80% apklaustųjų. Nei viena respondentė nepaminėjo, kad žaidimas trukdo vaiko ugdymui(si). Kad žaidimas tinka tik kai kurių veiklų ugdymui iš dalies sutiko 7,7% pedagogų.

Didžioji dalis apklaustųjų noriai pasidalino savo mintimis apie žaidimą. Anot jų, *žaidimas yra malonumas ir didelis džiaugsmas. Jo pagalba ugdomas vaikų kūrybiškumas, lavinamas mąstymas. Žaisdami vaikai gali fantazuoti, pasitiki savo jėgomis.*

Kaip teigia A. Gučas (1994) ikimokyklinio amžiaus vaikai beveik visą laiką praleidžia žaisdami. Vaikas žaisdamas atlieka įvairius judesius, veiksmus, vartoja daiktus, geriau pažįsta tikrovę, ją perkuria-vaikas žaisdamas gyvena dabartimi. Žaidimas paprastai baigiamas tada, kai jis vaikui tampa nebeįdomus.

Apklaustųjų atsakymų variantai ir susisteminti duomenys pateikiami 1 lentelėje.

1 lentelė

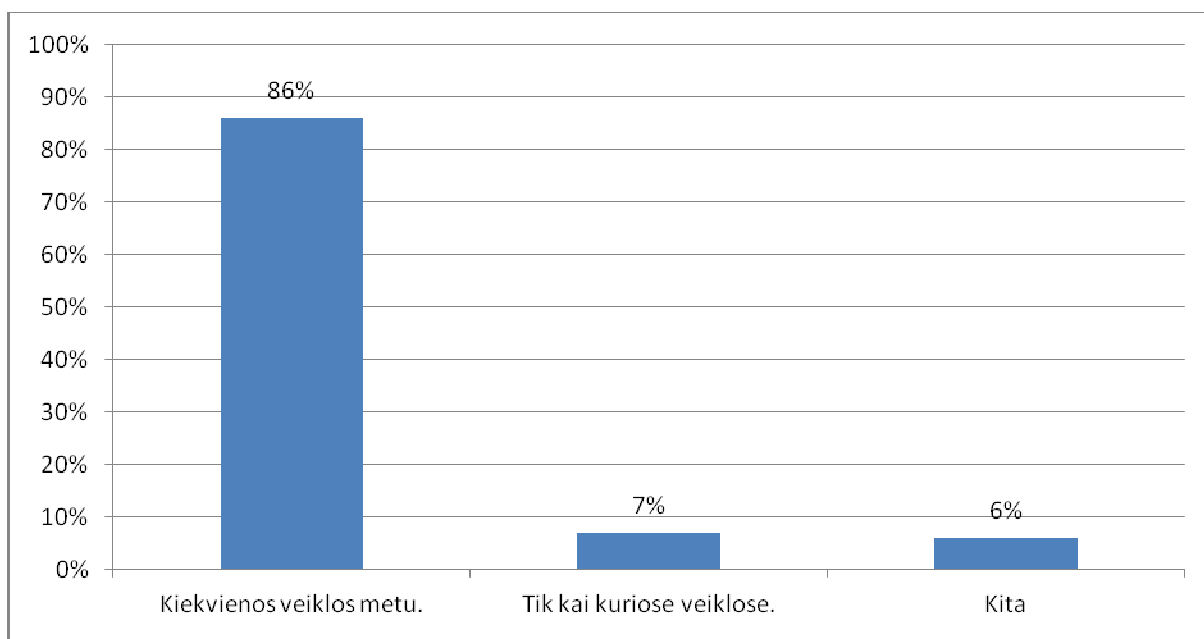
Respondentų nuomonės apie žaidimą (N=35)

Žaidimas-tai:	Sutinku	Iš dalies sutinku	Nesutinku
Dažniausiai naudojamas ugdymo (si) metodas	32	3	0
Naudinga mokymo(si) priemonė	32	3	0
Pagrindinė vaiko gyvenimo veikla	28	7	0
Trukdo vaiko ugdymui(si)	0	0	35
Neduoda vaikui jokios naudos	0	0	35
Tinka tik kai kurioms ugdymo(si) veikloms	0	3	32

Žaidimai reikalingi ne tik ugdant, bet ir įtvirtinant bei tikslinant vaikų kompetencijas. Žaidimu ugdoma asmenybė, išreiškiami vaiko gebėjimai. Veiklos pobūdis taip pat skatina pasirinkti tam tikrus žaidimus.

Norėdami sužinoti „*Kaip dažnai veiklose naudojate žaidimus?*“, gavome tokius rezultatus: 86% pedagogių naudoja žaidimą kiekvienos veiklos metu. Maža respondentų dalis (7%) paminėjo, kad žaidimus panaudoja tik kai kuriose veiklose. Kita dalis pedagogių (6%) teigia, kad žaidimą geriau naudoti, kaip vaiko atsipalaidavimo būdą, kaip nuotaikos svyravimų kontrolei.

Duomenys apie gautus atsakymus į pateiktą klausimą pateikiami 4 paveiksle.



4 pav. Žaidimo naudojimas veiklų metu (N=35)

Apibendrinus atsakymus į klausimą „*Kompleksinė veikla labiausiai pavyksta pradedant žaidimu*“ matome, kad kompleksinė veikla dažniausiai pradedama didaktiniais žaidimais. Tai paminėjo 31 respondentė. Ugdomojo proceso metu dažnai naudojami ir kūrybiniai - vaidmeniniai žaidimai. 26 apklaustųjų teigia, kad šie žaidimai įtakoja tolesnę veiklos sėkmę. 9 pedagogės iš dalies sutinka. 5 respondentės savo balsą atidavė sutikdamos, kad kompleksinė veikla labiausiai pavyksta, kai ji pradedama statybinio – konstrukcinio žaidimu. Apklausiamosios teigia, kad žaidimas *siūlo daugybę galimybių derinti išpūdžius su siekiais, tenkinti vaiko polinkius ir potraukius. Labai svarbu, kad žaidimas būtų motyvuotas.* 32 pedagogės mano, kad pradedant veiklą judriuojų žaidimu, nebus sėkmingai vykdoma kompleksinė veikla.

Pedagogų nuomone, ugdomasis žaidimo vaidmuo ryškus, ypač tu, kuriais galima sudominti vaikus, skatina atlikti žaidimo užduotis ir siekti rezultato. Stengiamasi kiekvienos veiklos metu naudoti įvairius žaidimus.

Apklaustųjų atsakymų variantai ir susisteminti duomenys pateikiami 2 lentelėje.

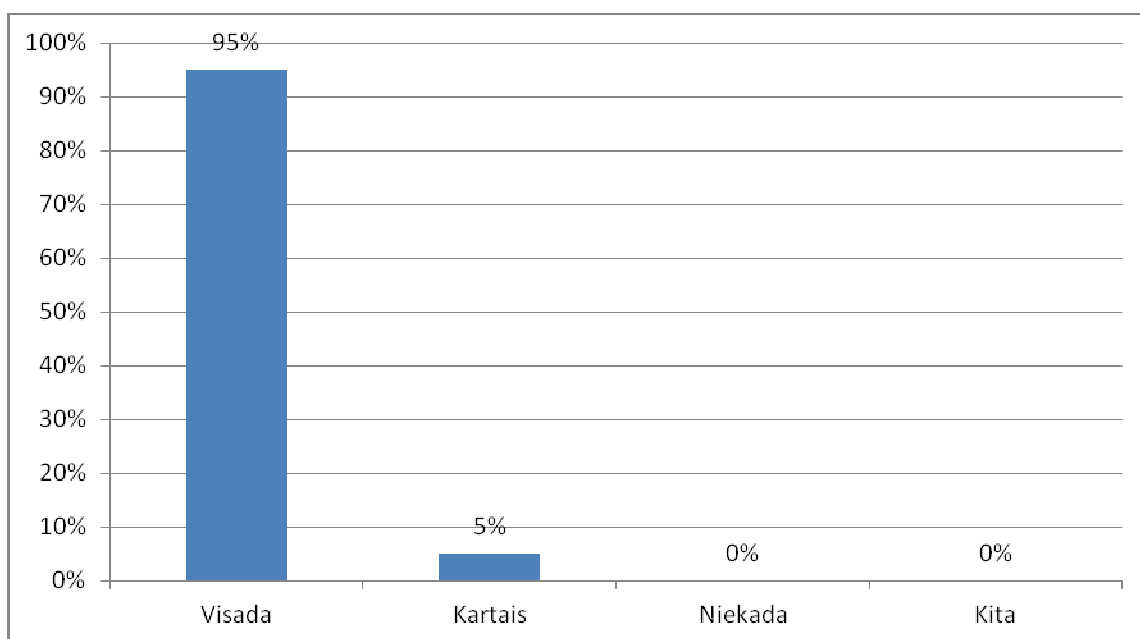
2 lentelė

Kompleksinė veikla labiausiai pavyksta pradedant žaidimu (N=35)

Žaidimų rūšys	Sutinku	Iš dalies sutinku	Nesutinku
Judriuoju	0	3	32
Didaktiniu (mokomuoju)	31	4	
Kūrybiniu-vaidmeniniu	26	9	
Statybiniu-konstruktiniu	5	14	16
Kita (įrašykite).....	Muzikiniu žaidimu, dainele, mįslių sprendimu		

Žaidimas ne tik ugdo, bet ir atspindi ugdymą. Vaikai žaisdami tobulėja. Didžioji dalis (95%) apklaustųjų į klausimą „Ar planuodamos žaidimą ir stebėdamos žaidžiančius vaikus atkreipiate dėmesį į žaidimo ugdomąją reikšmę/ vaidmenį?“ teigia, kad planuodami žaidimą ir stebėdami vaikus visada atkreipia dėmesį į žaidimo ugdomąją reikšmę/vaidmenį. Tik maža dalis apklaustųjų (5%) kartais atkreipia dėmesį. Labai svarbu, kad žaisdami vaikai suprastų, jog visa, ką jie daro turi priežastį ir pasekmes. Pedagogai pažymi, kad žaidžiant įvairius žaidimus atsiranda pasitikėjimas savimi, vaikai mokosi bendrauti, reikšti savo emocijas.

Duomenys apie žaidimų ugdomąjį vaidmenį pateikiami 5 paveiksle.

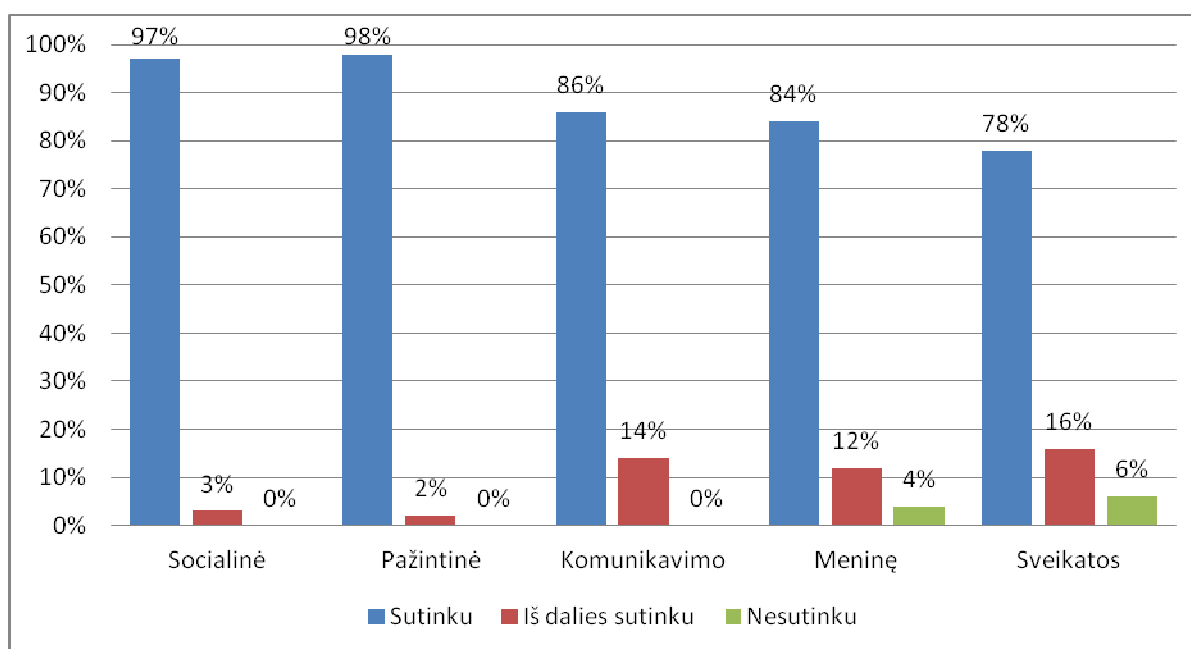


5 pav. Žaidimo ugdomasis vaidmuo (N=35)

Naujasis ugdymo programų turinys orientuojasi į vaikų kompetencijų ugdymą. Tai pedagogui padeda geriau suvokti, jog ugdymo tikslas, yra vaikas, įgijęs tam tikrų kompetencijų, o ne žinios, kurios turi būti vaikams įdiegtos. Kompetencijų neįmanoma išmokyti, jas reikia ugdyti, todėl svarbiausias vaidmuo tenka ugdymo(si) procesui, bei jo organizavimui (Kneizienė, 2008).

L.Jovaišos (2003) teigimu, kompetencija - aktyvios veiklos demonstravimas, sugebėjimas atlikti pateiktas užduotis realioje arba imituojamoje darbo situacijoje, priskirdamas šiai sąvokai gebėjimą pagal žinias, kvalifikaciją ir įgūdžius gerai atlikti veiklą.

Duomenys apie gautus atsakymus pateiktą klausimą „Kokias vaikų kompetencijas padeda ugdyti žaidimas?“ pateikiami 6 paveiksle.



6 pav. Vaikų kompetencijų ugdymas (N=35)

Pedagogai mano, kad žaidimo ugdomasis vaidmuo yra itin svarbus visų kompetencijų ugdymui.

Diskusijos kenksmingas ar naudingas kompiuteris vaiko ugdymui, vyksta jau daug laiko. K. Stankevičienė (2011) teigia, kad psichologai, pedagogai, medikai yra susirūpinę netinkamo vaiko naudojimosi kompiuteriu pasekmėmis. Jie įspėja, kad vaikui ilgai sėdint prie kompiuterio gali atsirasti akių paraudimas, blyškumas, susijaudinimas, per didelis emocingumas, nervingumas bendraujant su suaugusiaisiais ir vienmečiais, dėmesio koncentracijos sutrikimai ir kt. Kompiuterių skeptikai teigia, kad ikimokykliniame amžiuje kompiuteris yra tiesiog kliūtis, stabdanti vaiko vystymąsi, nuostabių vaikystės dienų „vagis“.

Į pateiktą klausimą „Kokią reikšmę vaiko ugdymui(si) turi kompiuteriniai žaidimai? Įvertinkite jų privalumus ir trūkumus“ respondentai atsakymuose įvardija teigiamas kompiuterinių žaidimų savybes. Jos yra panašios ir jas galima sugrupuoti:

Kompiuterinių žaidimų privalumai:

- vaikai išmoksta susirasti daugiau informacijos, lavėja pažinimas,
- geba naudotis technika, praplečia akiratį,
- gali žaisti pažintinius, mokomuosius žaidimus,
- greičiau susipažįsta su simboliais, raidėmis, tobulėja dėmesys, reakcija, pastabumas,
- gilina pažinimo įgūdžius,
- įgyja socialinių, komunikavimo, pažintinių įgūdžių,
- šiuolaikinis visuomenės narys auga.

Kompiuteriniai žaidimai vaikus skatina bendrauti, o ypač tada, jei sudarytos sąlygos žaisti keliems, pabrėžia R. Bytautienė (2001). Autorė teigia, kad žaisdami grupelėmis vaikai 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. Vaikai žaisdami poromis ar mažomis grupelėmis lavina socialinius įgūdžius, kaupia patirtį, bendrauja.

Pedagogai nurodo šiuos kompiuterinių žaidimų trūkumus:

- jei apibrėžtas laikas žaidimui prie kompiuterio - trūkumų nėra,
- nemoka bendrauti su bendraamžiais, vystosi neteisinga kūno laikysena,
- per daug žaisdami kenkia savo sveikatai, randa ir žaidžia žaidimus neatitinkančius savo amžių,
- kenkia akims, gali išsivystyti priklausomybė (2),
- mažėja fizinis aktyvumas, gadinasi akys, silpnėja bendravimo įgūdžiai,
- tampa priklausomas, praleidžia daug laiko prie kompiuterio, mažiau juda, mažiau laiko skiria kitoms veikloms (2),
- kenkia sveikatai, daug laiko praleidžia (2).

Be abejo, vaikui reikia smagių pramogų, tačiau ne visada tai turėtų būti kompiuteriniai žaidimai. Mažiesiems kur kas naudingiau konstruoti, žaisti kūrybinius žaidimus, judėti, bėgioti gryname ore.

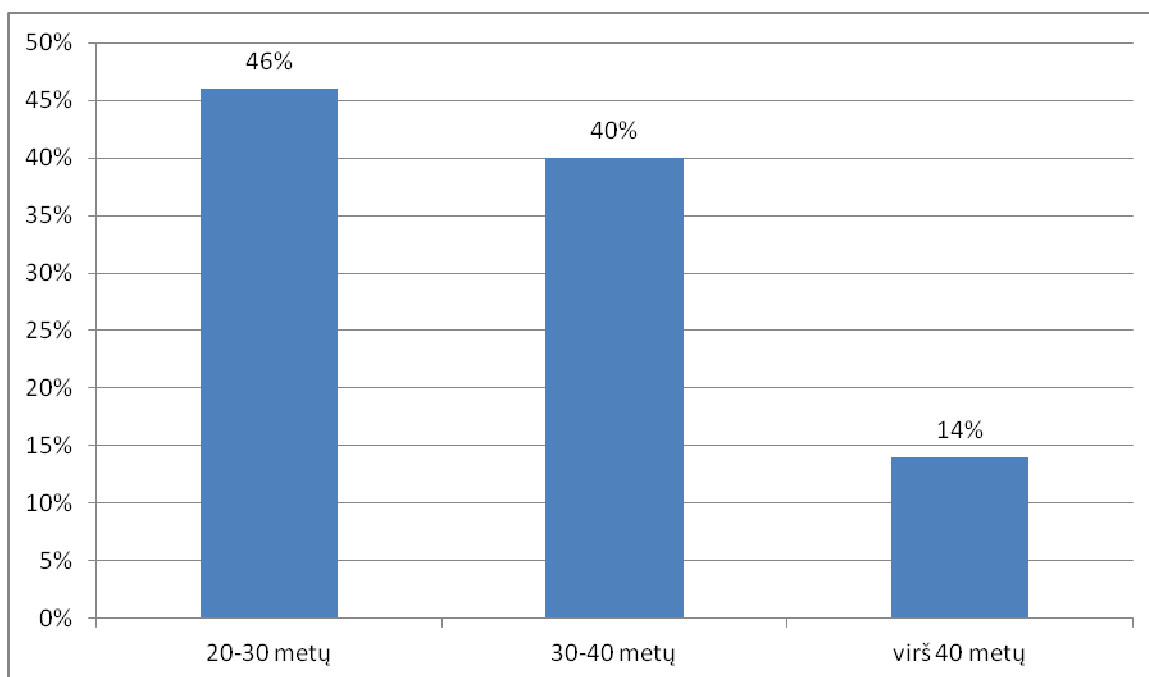
Apibendrinus pedagogų nuomonių apie žaidimo, kaip pagrindinio vaikų ugdymo metodo taikymo ikimokykliniame amžiuje ypatumų analizę, matome, kad respondentų nuomone, žaidimas yra palankiausia ir pati svarbiausia veikla vaikui, kurioje jis lengvai gali pasirinkti turinį ir priemones. Žaidimas ikimokyklinio ugdymo etape interpretuojamas kaip vaikų gyvenimo būdas, pagrindinė jų veikla. Tai tarsi patirtų išpūdžių transformavimosi būdas, kuris atitinka vaiko vaizdinį – veiksminį mąstymą, emocionalumą, poreikį bendrauti. Ikimokyklinio amžiaus vaikui žaidimas yra jo vidinė būseną, todėl jis natūralus ir laisvas, visada teikiantis

malonumą. Žaidimas yra pagrindinis vaiko ugdymo metodas, vaiko saviraiška, asmenybės tobulėjimo pradžia.

3.3. Tėvėlių požiūrių apie žaidimo, kaip metodo, taikymą ugdyme rezultatų analizė.

Siekiant išsiaiškinti tėvų požiūrį į žaidimų reikšmingumą buvo pateikta 19 klausimų anketa (žr. 2 priedas). Apklausoje dalyvavo 60 tėvų, iš kurių 58 moterys ir 2 vyrai.

Analizuojant tėvų amžių nustatyta 46 % respondentų, kurių amžius yra nuo 20 iki 30 metų. Nemažą dalį - 40% sudarė respondentai, kurių amžius nuo 30 iki 40 metų. 14% sudaro tėvai vyresni nei 40 metų. Gauti rezultatai rodo, kad didžioji dalis respondentų yra vidutinio amžiaus žmonės, kurie turi užsibrėžtus gyvenimo tikslus, siekius, susiformavusias dorovines, socialines ir kt. nuostatas. Gal būt jie auklėja jau ne pirmas atžalas, turėdami pakankamą žinių bagažą vaikų auklėjimo klausimu. Bet ne visada tėvėlių skiriamas dėmesys vaikams, auklėjimo būdai yra susiję su tėvų amžiumi (žr.7 pav.).

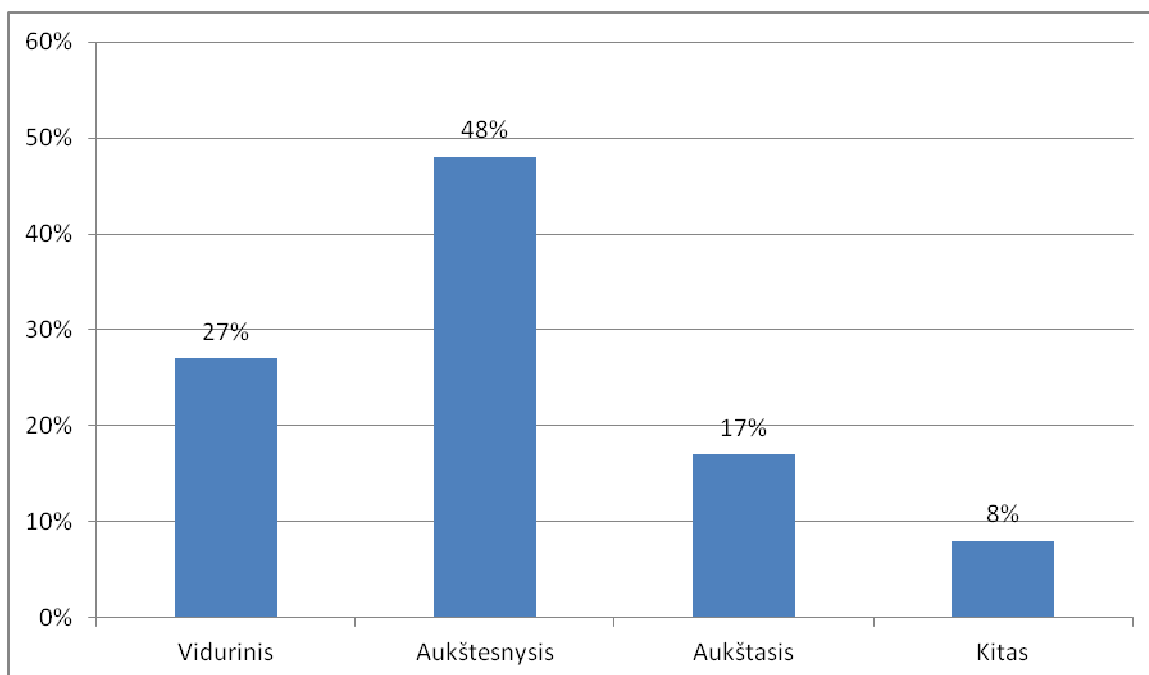


7 pav. Tėvų amžius (N=60)

51 mama gyvena mieste, 9 - gyvena kaime. Kadangi visi apklaustųjų vaikučiai lanko miesto lopšelius-darželius, galime manyti, kad didelio socialinio, gyvenimo būdo skirtumo neturėtų būti.

Tiriant tėvų išsilavinimą gauti tokie duomenys: tėvų grupėje daugiausia vyrauja aukštesnysis (48%) ir vidurinis išsilavinimas (27%). Tai sudaro daugiau nei pusę visų apklaustųjų. Tik nedidelė dalis tėvų (17%) yra igiję aukštąjį išsilavinimą. Keletas tėvų (8%) turi tik pagrindinį išsilavinimą. Kuo tėvų išsilavinimas žemesnis, tuo didesnė tikimybė, kad šeimoje

mažiau dėmesio skiriama vaikų žaidimų įvairovei. Tikėtina, kad didesnę dėmesį žaidimams skiria tie tėvai, kurie turi aukštesnį išsilavinimą.



8 pav. Tėvų išsilavinimas (N=60)

Apžvelgiant respondentų profesiją vyrauja įvairovė. 6 apklaustieji dirba pedagoginį darbą, o didelė dalis ugdytinių tėvų yra paslaugų sferos darbuotojai. Tai kirpėja, draudėjai, dizaineriai-projektuotojai, siuvėjai, prekybos agentai, žmonės, dirbantys pagal patentą. Nedidelė dalis respondentų dirba pareigūnais, vairuotojais. Tėvų profesija gali turėti įtakos bendravimui su vaikais, supratimui apie žaidimo, kaip pagrindinio vaikų ugdymo metodo, taikymą ikimokykliniame amžiuje reikšmę. Apklaustieji tėveliai augina ikimokyklinio amžiaus vaikus.

Žemiau esančioje 3 lentelėje pateikiami duomenys apie respondentų profesiją.

3 lentelė

Tėvų profesija (N=60)

Tėvų profesija	Skaičius
Mokytojai	6
Paslaugų sferos darbuotojai	27
Medicinos darbuotojai	4
Vairuotojai	9
Buhalterė	5
Pareigūnas	2
Darbininkai	3
Bedarbiai	4

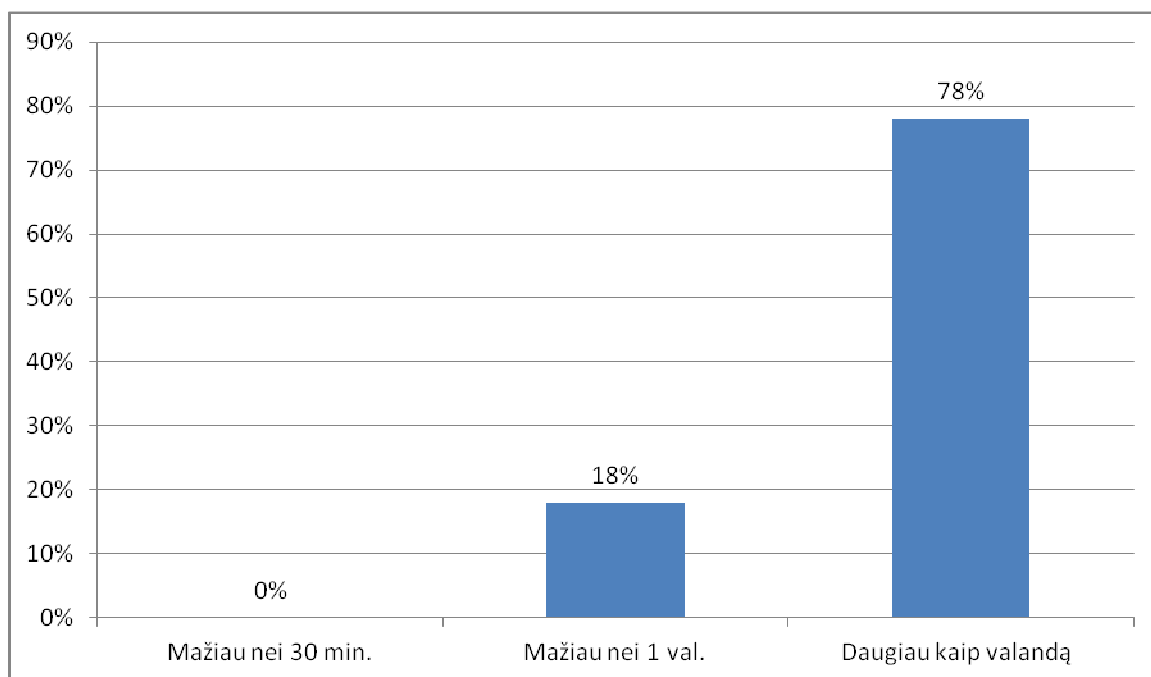
Apibendrinus apklausos rezultatus į pateiktą klausimą „*Kiek vidutiniškai laiko per dieną skiriate bendravimui su vaiku?*“ galima teigti, kad bet kokios profesijos ir bet koki darbą dirbantys tėvai vienodai laiko skiria bendravimui su vaiku. Kalbant apie tėvų ir vaikų bendravimą paskaičiavome, kiek vidutiniškai laiko per dieną tėvai skiria bendravimui su vaiku. Dauguma tėvų (78%) vaikams skiria vieną valandą ir daugiau.

Džiugu, kad nepasitaikė tėvų, kurie su vaiku per dieną bendrauja mažiau kaip pusvalandį. Įdomu tai, kad 18% respondentų su savo vaiku per dieną bendrauja mažiau kaip valandą. Jie pažymėjo, kad į šį laiką įeina bendras TV žiūrėjimas, laikas, praleistas sėdint prie kompiuterio. Šiuos atsakymus pateikė kaime gyvenantys respondentai.

Galima būtų teigti, kad kaime gyvenantys tėvai gali mažiau laiko skirti savo atžaloms. Tačiau mieste gyvenantys respondentai pažymi, kad buitinius rūpesčius atideda dėl bendravimo su vaiku ir visą dėmesį skiria jam, kartu žaisdami ar užsiimdami kokia nors veikla.

Keletas apklausos dalyvių paminėjo, kad bendravimui su vaikais skiria visą laiką po darbo, kartu praleidžia visus savaitgalius.

Duomenys apie gautus atsakymus į pateiktą klausimą pateikiami 9 paveiksle.



9 pav. **Laiko, skiriamo bendravimui su vaiku pasiskirstymas** (N=60)

Tiriant respondentų atsakymus į klausimą „*Kokia veikla dažniausiai užsiimate su vaiku?*“ nustatyta, kad pasivaikščiojimams *kartais* buvo pasirinktas 19 apklaustųjų, *dažnai*– 25 ir *labai dažnai* pasirinko 16 tėvų. Pokalbiams savo laiką teigė skiriantys *labai dažnai* visi apklaustieji. Knygas daugiau skaitė aukštąjį ir aukštesnįjį išsilavinimą turintys respondentai. *Kartais* tai darė – 31 respondentai, *dažnai* - 22 ir *labai dažnai*-7. Akivaizdžiai knygų

skaitymui yra skiriama per mažai dėmesio, galbūt dėl to, kad apklaustųjų atžalų amžius varijuoja nuo 3 iki 5 metų. Daugeliui tėvų atrodo, kad tokio amžiaus vaikai labiau informaciją priima vaizdinėmis priemonėmis. Kelionėms ikimokyklinio amžiaus vaikai dar nėra pasirengę mano 27 apklaustieji. *Kartais* keliauja 19 tėvelių ir *dažnai* -19.

28 apklaustieji nurodė, kad namuose *visada* žaidžia su vaiku. 23 tėvų *kartais*, pagal galimybes prisėda pažaišti. Keli respondentai (2) *retai* žaidžia kartu su vaiku, tik padeda sutvarkyti žaislus. Gal vaikas nenori, kad su juo būtų žaidžiama kolektyviai, o galbūt su vaiku žaidžia kiti šeimoje esantys vaikai ar seneliai. Tikėtina, kad su vaikais vis tiek kas nors žaidžia, nežiūrint į tai, kad jie šiame amžiuje yra labai egocentriški. Didžiausias procentas respondentų pasirinko pokalbius su vaikais. Bendravimas tokiu būdu yra labai reikšmingas vaiko pasaulėžiūros formavimuisi. Tačiau ne mažiau svarbu ir kiti dalykai – žaidimai, knygų skaitymas. Šitokios bendravimo formos nepriskirtos prie dažnai naudojamų.

Duomenys apie gautus atsakymus į pateiktą klausimą pateikiami 4 lentelėje.

4 lentelė

Respondentų nuomonė apie veiklos formas ugdant vaiką (N=60)

Veiklos formos	Retai	Kartais	Dažnai	Labai dažnai
Pasivaikščiojimai		19	25	16
Pokalbiai				60
Knygų skaitymas		31	22	7
Žaidimai	2	7	23	28
Kelionės	27	14	19	
Kita.....				

Respondentų nuomonė apie žaidimą: 56 apklaustieji sutinka, kad žaidimai yra dažniausiai naudojamas ugdymo metodas. Atitinkamai tik maža dalis (4) iš dalies su tuo sutinka. Nebuvo nė vieno, kuris manytų, kad žaidimai neugdo mažamečių. Teiginį, kad žaidimai yra naudinga mokymosi priemonė pasirinko 48 apklaustieji. Didžioji dauguma respondentų (58) mano, kad žaidimai yra pagrindinė vaiko gyvenimo veikla. Iš dalies su tuo sutinka tik 2 tėveliai. Vėlgį visiškai tam nepritariančių nebuvo. Galime teigti, kad tėvai žaidimus priima kaip vieną iš pagrindinių vaikų ugdymosi metodų. Respondentai nesutiko, kad tai trukdo vaiko ugdymuisi. Su teiginiu, kad žaidimai galbūt neduoda jokios naudos nesutinka 56 respondentai. 4-sutiko tik iš dalies. Tai dar kartą patvirtina, kad didžioji dalis tėvų žaidimus vertina kaip naudingą vaikų ugdymo metodą. Su pateiktu teiginiu *Žaidimas tinka tik kai kurioms veikloms* sutinka 5 respondentai, iš dalies-5, nesutinka dauguma-34 respondentų.

Tyrimo duomenų atspindys apie gautus atsakymus pateiktą klausimą pateikiamas 5 lentelėje.

5 lentelė

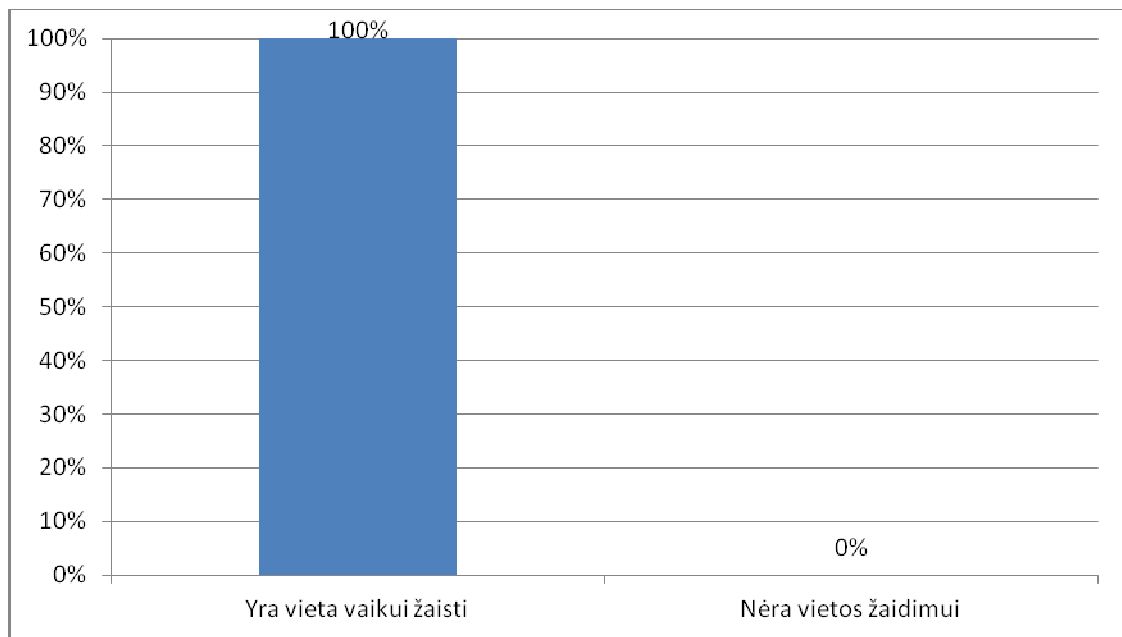
Respondentų nuomonės apie žaidimą (N=60)

Žaidimas-tai:	Sutinku	Iš dalies sutinku	Nesutinku
Dažniausiai naudojamas ugdymo (si) metodas	56	4	
Naudinga mokymo(si) priemonė	48	12	
Pagrindinė vaiko gyvenimo veikla	58	2	
Trukdo vaiko ugdymui(si)			60
Neduoda vaikui jokios naudos		4	56
Tinka tik kai kurioms ugdymo(si) veikloms	5	21	34
Kita			

Respondentų buvo paprašyta išvardinti mėgstamus vaiko žaidimus. Kalbėdami apie mėgstamus vaiko žaidimus jie paminėjo žaidimus su mašinomis, lėlėmis, spalvinimo knygeles, įvairius konstruktorius. Šiuo metu, tėvų nuomone, vaikus ypatingai traukia kompiuteriniai žaidimai, domimasi stalo žaidimais. Žaisdami grupelėmis vaikai mėgsta žaisti „koncertą“, „parduotuvę“, „daktarus“.

Anketoje tėvų klausta „Ar yra namuose vieta, kur vaikas gali žaisti?“.Visi apklaustieji (100%) teigia, kad jų namuose yra vieta, kur vaikas niekieno netrukdomas gali žaisti, tyrinėti, užsiimti jį dominančia veikla. Nors visose šeimose yra atskira vieta žaidimams, respondentai pažymi, kad vaikai ne visada ten žaidžia. Vaikai mėgsta žaisti ten, kur yra suaugusieji, jie trokšta bendrauti, dalyvauti pokalbyje. Kartais žaidimo vieta pasirenkama pagal nuotaiką ar žaidimo pobūdį. Apklaustieji tam neprieštarauja, nes žaidimo metu gali savo atžaloms patarti, padėti.

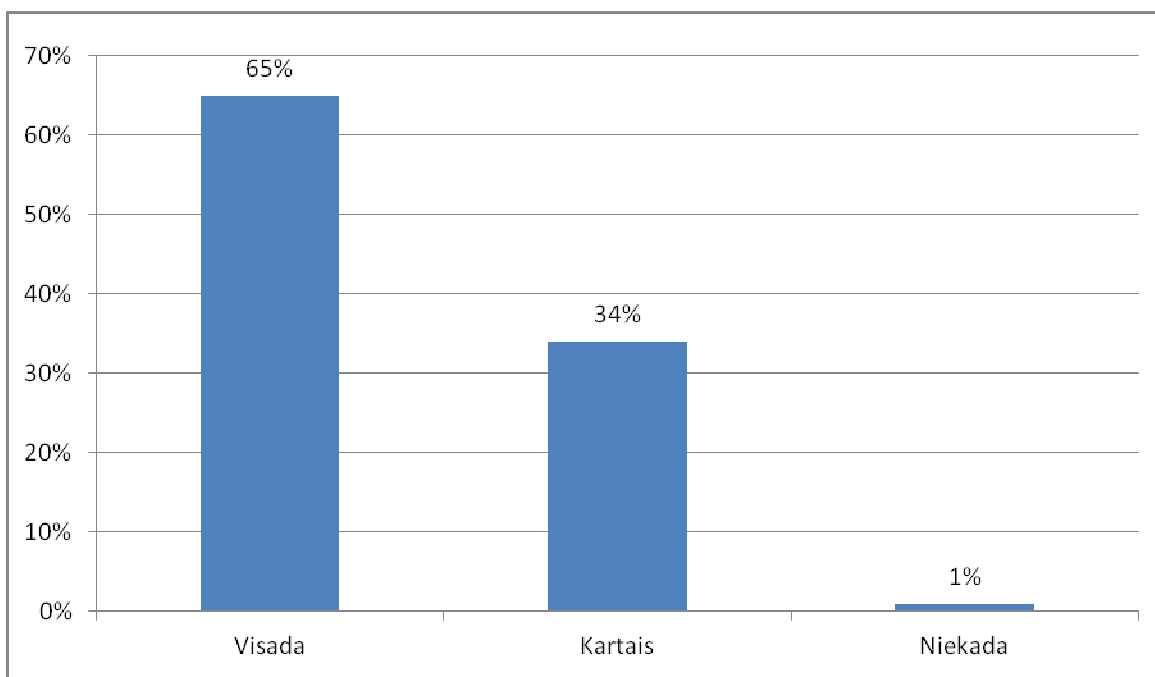
Apibendrintus atsakymus į klausimą „Ar yra namuose vieta, kur vaikas gali žaisti?“ matome 10 paveiksle.



10 pav. Žaidimų vieta (N=60)

Pateikto klausimo „Ar namuose Jūs su vaiku žaidžiate?“ rezultatai: 65% apklaustųjų nurodė, kad namuose *visada* žaidžia su vaiku. 34% tėvų *kartais*, pagal galimybes prisėda pažaisiti. Keli respondentai (1%) *niekada* nežaidžia kartu su vaiku, tik padeda sutvarkyti žaislus. Gal vaikas nenori, kad su juo būtų žaidžiama kolektyviai, o galbūt su vaiku žaidžia kiti šeimoje esantys vaikai ar seneliai. Galvokime, kad su vaikais vis tiek kas nors žaidžia, nežiūrint į tai, kad jie šiame amžiuje yra labai egocentriški.

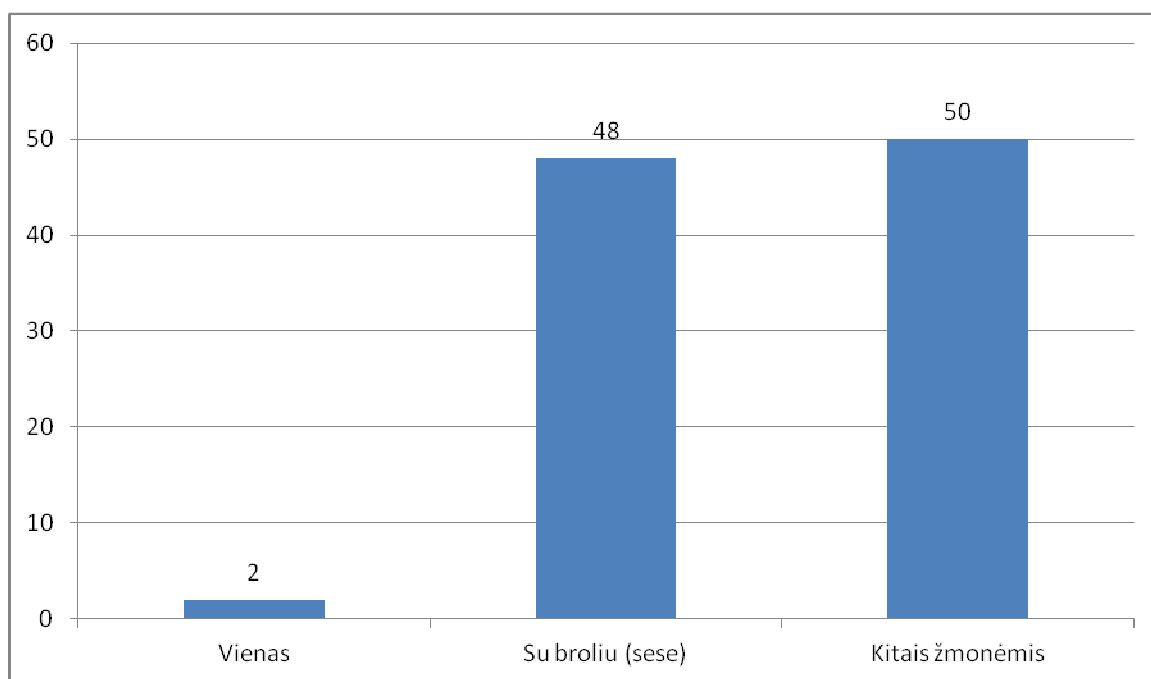
Duomenys apie gautus atsakymus į pateiktą klausimą pateikiami 11 paveiksle.



11pav.Duomenų ar tėvai žaidžia su vaiku pasiskirstymas (N=60)

Anketoje tėvų buvo klausiama „*Su kuo dar vaikas namie dažniausiai žaidžia?*“

Be tėvų, dažniausiai buvo minimi broliai, seserys (48 %) ir seneliai, tetos, krikšto tėvai (50%), kurie dalyvauja vaikų žaidimuose. Buvo minima, kad vaikai žaidžia ir vieni (2%). Tokie žaislai, kaip konstruktoriai, spalvinimo knygelės, kompiuteriai, konstravimo kaladėlės ir panašiai, kurie buvo paminėti, nereikalauja draugijos, todėl visai suprantama, kodėl vaikai mielai žaidžia ir vieni.



12pav. **Vaiko žaidimo partneriai** (N=60)

Tyrimo norėta išsiaiškinti tėvų nuomonę „*Kaip žaidimai veikia vaiko vystymąsi?*“ Respondentai teigia, kad žaidimas ugdo vaiko kalbą, skatina kūrybiškumą, lavina intelektą, gerina tarpusavio santykius, turi įtakos dorovinei saviugdai, moko savarankiškumo.

Siekiant išsiaiškinti, ar tėvai žino apie žaidimo reikšmę ugdymuisi, tėvų klausta „*Kokios dar vaiko savybės ugdomos per žaidimą?*“. Tėvai įvardija šias vaiko savybes: kantrybę, valią, žinių bagažo didėjimą, socialinį bendravimą, mėgdžiojimą, kūrybiškumą, vaizduotę. Vaikai tampa labiau savarankiški, susipažįsta su mus supančia aplinka.

Respondentų nuomone, žaidžiant yra lavinamas fizikinių dydžių suvokimas: spalvos, apimtis, tūris ir t.t, bei fizikinių reiškinių suvokimas: karštis, šaltis, šviesa, garsas ir t.t.

Anketoje tėvų klausta „*Kokius socialinius vaidmenis vaikas mėgsta atlikti žaidimo metu?*“ Žaisdami vaikai dažnai mėgdžioja supančią aplinką. Kuris vaikas turėjęs daugiau kontaktų su vienos ar kitos profesijos atstovu, tas dažniau žaisdamas tos srities socialinius vaidmenis atkartoja. Pavyzdžiui, jei vaikui teko susidurti su gydytoju, tai jis maždaug žino, ką gydytojas

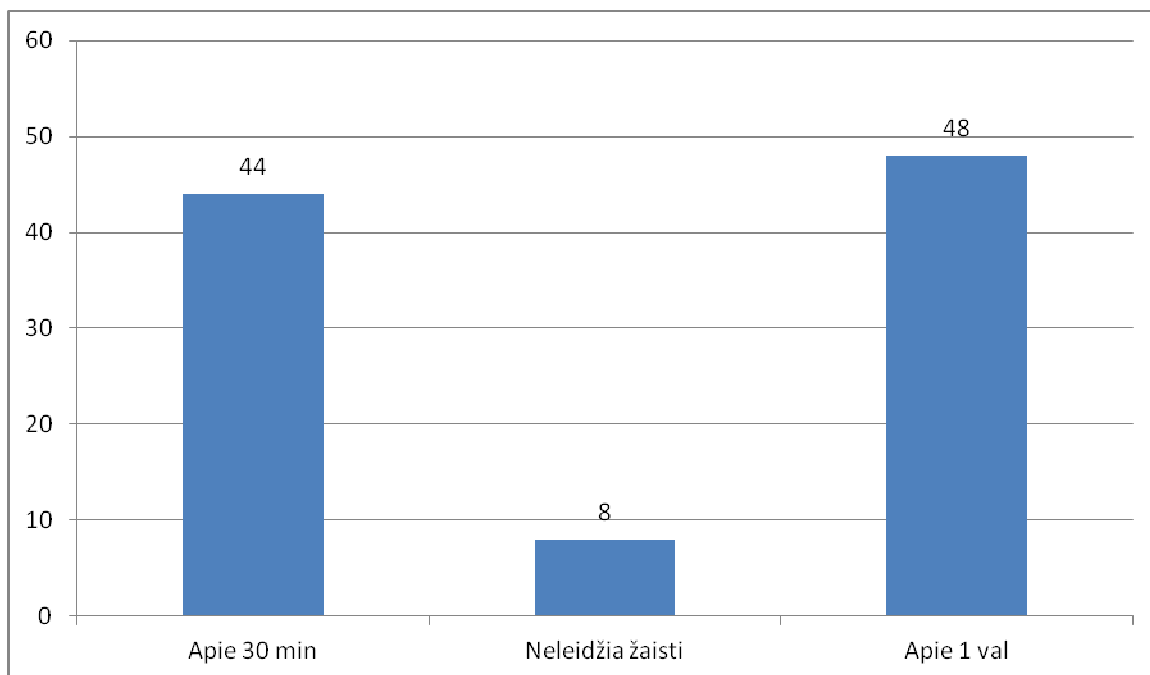
veikia. Jis žaisdamas stengiasi atlikti kuo identiškesnius veiksmus. Žaisdami jie nesupainioja socialinių vaidmenų ir jų funkcijų: pardavėjos negydo žmonių, arba vairuotojai nepardavinėja maisto, ir t.t. Taip pat vaikai dažnai mėgsta žaisti savo tėvų profesijas.

Tyrimė norėta išsiaiškinti „Kiek laiko vaikas domisi žaidimu?“ Išaiškėjo, kad kuo didesnis vaikas, tuo žaidimo trukmė ilgesnė. 3 metų vaikai žaidžia apie 10 min. 4 – 5 metų vaikų žaidimas gali tęstis iki 20 min. ir daugiau. Žaidimo trukmė priklauso ir nuo žaidimo pobūdžio, ir nuo žaidėjų skaičiaus. Jei vaikas žaidžia vienas, žaidimas gali ilgai netrukti. Išimtis būtų kompiuteriniai žaidimai. Čia dažnai vaikai praranda laiko nuovoką.

Siekta išsiaiškinti „Kiek laiko vaikas per dieną praleidžia prie kompiuterio?“ Svarbu paminėti, kad įvairių kompiuterinių, internetinių žaidimų poveikis ir įtaka vaikams gali būti skirtinga. Paulauskienė V. (2005) 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.

Viena dalis (44%) apklaustųjų teigė, kad vaikams per dieną leidžia žaisti kompiuteriu apie 30 min. Keletas (8%) teigė, kad vaikų išvis neleidžia domėtis kompiuterinėmis technologijomis. Likusioji dalis (48%) vaikams žaisti leidžia 1 val. per dieną (žr. 13 paveikslą).



13pav. Vaikų praleidžiamas laikas prie kompiuterio (N=60)

Norėta sužinoti tėvų nuomonę apie tai „Kokią reikšmę vaiko ugdymui(si) turi kompiuteriniai

žaidimai ?“ Įvertinkite jų privalumus ir trūkumus.

Respondentų nuomonė apie kompiuterinius žaidimus ir jų poveikį vaiko vystymuisi nėra kategoriška. Tėvai mato ir privalumus, ir trūkumus, žaidžiant kompiuterinius žaidimus. Jų nuomone, žaidimai parenkami pagal amžių ugdo bei lavina mąstymą. Žaidžiant kompiuteriu greitėja reakcija, lavėja pastabumas. Ikimokyklinukai greičiau susiorientuoja ne tik virtualioje erdvėje, bet ir realybėje. Yra ugdomas ir lavinamas mąstymas, greitėja reakcija, lavėja pastabumas, orientaciniai sugebėjimai.

Taip pat teigiama, kad kompiuteriniai žaidimai turi ir neigiamos įtakos vaiko ugdymui(si). Per ilgas buvimas prie kompiuterio sekina ikimokyklinuką, žaidimai, kuriuose yra smurto, ugdo žiaurumą. Bet suaugusiųjų prižiūrimi vaikai gali ribotą laiką žaisti kompiuterinius žaidimus, kurie priverčia logiškai mąstyti. Sėdint prie kompiuterio silpsta akys, lieka pamiršti kiti svarbūs dalykai: knygos, stalo žaidimai, piešiniai.

Apibendrinant atsakymų į klausimo apie kompiuterinių žaidimų reikšmę vaiko ugdymui(si) duomenis, galima teigti, kad 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

Išanalizavus mokslinę literatūrą apie žaidimo, kaip pagrindinio vaiko ugdymo metodo, taikymo ypatumus ikimokykliniame amžiuje, ištyrus pedagogų ir tėvų požiūrį apie šią mokslinę problemą, susisteminus ir apibendrinus tyrimų duomenis, galima padaryti keletą išvadų:

1. Mokslinės literatūros analizė leidžia teigti, kad ikimokykliniame amžiuje žaidimas dažniausiai įvardijamas kaip pagrindinė ir labiausiai prieinama veikla, atitinkanti to amžiaus vaiko mąstymą, emocionalumą, aktyvumą, poreikį bendrauti. Šiame kontekste žaidimas vadinamas ir ugdymo metodu, ir universaliausiu ugdymo strategija, pasaulio tyrinėjimo priemone, išradingumo forma, socializacijos būdu.

2. Tyrimas parodė, kad tiek tėvai, tiek pedagogai labai palankiai vertina žaidimus ir jų ugdomąsias galimybes. Didžioji dauguma pedagogų tvirtai įsitikinę, kad žaidimas yra dažniausiai naudojamas vaiko ugdymo metodas. Žaidimas pedagogų vertinamas ir kaip naudinga ugdymo(si) bei mokymo(si) priemonė, pagrindinė vaikų veikla. Tėvų nuomonės šiuo klausimu visiškai atitinka pedagogų požiūrį.

3. Dauguma pedagogų žaidimą taiko kiekvienos veiklos metu, ypač akcentuojant jo vaidmenį vaikų kompetencijų ugdymui. Tėvai pažymi, kad žaidimas ugdo vaiko kalbą, skatina kūrybiškumą, lavina intelektą, gerina tarpusavio santykius, turi įtakos dorovinei saviugdai, moko savarankiškumo.

4. Pedagogai ir tėvai, analizuodami kompiuterinių žaidimų reikšmę augančiam vaikui, išskyrė teigiamas ir neigiamas darbo kompiuteriu puses. Jų nuomone, žaidimai parenkami pagal amžių ugdo bei lavina mąstymą. Žaidžiant kompiuteriu greitėja reakcija, lavėja pastabumas. Ikimokyklinukai greičiau susiorientuoja ne tik virtualioje erdvėje, bet ir realybėje. Tačiau kompiuteriniai žaidimai turi ir neigiamos įtakos vaiko ugdymui(si). Per ilgą buvimą prie kompiuterio sekina ikimokyklinuką, žaidimai, kuriuose yra smurto, ugdo žiaurumą. Sėdint prie kompiuterio silpsta akys, lieka pamiršti kiti svarbūs dalykai: knygos, stalo žaidimai, piešiniai.

5. Tyrimas atskleidė, kad dauguma apklaustų tėvų kontroliuoja savo vaikų veiklą ir laiką, praleidžiamą prie kompiuterio. Tėvai stebi, kontroliuoja ir siekia, kad naudojimasis kompiuteriu netaptų žalingu įpročiu, kad kompiuterinė veikla nedarytų neigiamo poveikio vaikų sveikatai, o ugdytų bei lavintų vaikų gebėjimus ir įgūdžius.

6. Tyrimas patvirtino darbo pradžioje keltą hipotezę, kad tiek pedagogai, tiek tėvai žaidimą laiko pagrindiniu vaikų ugdymo metodu.

REKOMENDACIJOS

- Tikslinga būtų sudaryti palankesnes sąlygas bendriems vaikų žaidimams šeimoje ir ikimokyklinio ugdymo įstaigose, nes žaidimai – pagrindinė šio amžiaus vaikų veikla ir ugdymo būdas, kurį tikslingai taikant galima pasiekti ženklių rezultatų vaiko ugdyme.
- Reikėtų parinkti tokius žaidimus, kurie padėtų atsiskleisti vaiko motyvuotiems poreikiams, lavintų socialinius įgūdžius. Svarbu, kad būtų sudaromos sąlygos vaikų veiklos funkcijų įvairovei, skatinama ir pačių vaikų iniciatyva.
- Tėvai turėtų dalyvauti ugdymo(si) procese ir padėti formuoti(s) vaiko gebėjimams, kurie atsiskleidžia žaidimo metu ir sąlygoja perėjimą į aukštesnę vystymosi pakopą.
- Ugdomosios veiklos metu tikslinga būtų žaidimų pagalba supažindinti su aplinkos ir gyvenimo reiškinių, mokyti suprasti, mąstyti ir modeliuoti įvairias gyvenimiškas situacijas.

LITERATŪRA

1. Aramavičiūtė V., Jasiūnaitė P. (2011). Žaidimas kaip vaiko socializacijos veiksnys ikimokykliniame amžiuje. *Acta Paedagogica Vilnensia*. T.26.
2. Becker - Textor I. (2001). Kūrybiškumas vaikų darželyje. Vilnius: Presvika.
3. Bendroji priešmokyklinio ugdymo ir ugdymosi programa (2002). Vilnius: LRŠMM Švietimo aprūpinimo centras.
4. Bytautienė R. (2001). Kompiuteris vaikų darželyje. *Žvirblių takas*, 3, p. 14-20.
5. Bitinas B. (2000). Ugdymo filosofija. Vilnius: Enciklopedija.
6. Bieliauskaitė R. Žaidimas – rimtas dalykas, geriausia – kai smagus visiems. [Žiūrėta 2013-04-05]. Prieiga per internetą: <<http://www.ikimokyklinis.lt/index.php/naujienos/bendros-naujienos/rasa-bieliauskaite-zaidimas-rimtas-dalykas-geriausia-kai-smagus-visiems/13916>>
7. Bobrova L. ir kt. (2008). Kursinių ir baigiamųjų (bakalauro, magistro, specialiųjų profesinių studijų) darbų rengimo ir gynimo rekomendacijos. Šiauliai: ŠU leidykla.
8. Brėdikytė M. (2004). Žaidimo vaidmuo vaiko gyvenime // *Žvirblių takas*. Nr.4.
9. Butautienė I., Paulavičiūtė A. (2003). *Mes žaidžiame*. Vilnius: Ciklonas.
10. Букатова В.М. (2009). Развитие талантов ребенка через игру. Санкт-Петербург: Речь.
11. Caughlin, Pamela A., Hansen, Kirsten A., Heller, Dinah, Kaufmann, K. (1997). Į vaiką orientuotų grupių kūrimas. Vilnius: Lietus.
12. Dineika K. (2000). *Žaidimai*. Vilnius: Lietuvos sporto informacijos centras.
13. Edenhammar K., Wahlund C. (1997). *Be žaidimų nėra vystymosi*. Vilnius: Vaiko teisių informacijos ir konsultavimo centras.
14. Glebuviienė V., Grabauskienė A., Kontautienė Z. (1990). *Ikimokyklinė pedagogika*. Kaunas: Šviesa.
15. Grėbliauskienė B., Večkienė N. (2004). *Komunikacinė kompetencija. Komunikabilumo ugdymas*. Vilnius: Žara.
16. Grinevičienė N. (2002). *Vaikystės žaidimai*. Kaunas: Šviesa.
17. Grinevičienė N. (2006). *Vaikų žaidimai darželyje ir namie*. Kaunas: Šviesa.
18. Grinevičienė N., Jarovaižienė R. (1997). *Tradiciniai žaidimai*. Kaunas: Šviesa.
19. Gučas A. (1980). *Vaiko ir paauglio psichologija*. Kaunas: Šviesa.
20. Gučas A. (1994). *Vaikų darželio pedagogika*. Kaunas: Šviesa.

21. Hansen A., Kaufmann K., Saifer S. (1997). Ugdymas ir demokratijos kultūra. Vilnius. Lietus.
22. Jovaiša L. (2001). Edukologijos pradmenys. Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla.
23. Jovaiša L. (2007). Enciklopedinis edukologijos žodynas. Vilnius: Gimtasis žodis.
24. Jucevičienė P., Petkūnas V. (2003). Edukacinių iniciatyvų, skatinančių informacinės, besimokančios, demokratinės visuomenės plėtojimą tyrimai. Socialiniai mokslai. Vilnius, p.38.
25. Juknevičienė R. (2012). Svarbūs vaiko psichikos raidos ypatumai.[Žiūrėta 2013-03-25].Prieiga per internetą: <rasa-jukneviciene.lt/1/post/2012/07/svarbs-vaiko-psichikos-raidos-ypatumai-suvokimas-vaizduot.html>
26. Juodaitytė A. (2003). Socializacija ir ugdymas vaikystėje. Vilnius: Petro ofsetas.
27. Kontautienė Z. (1981). Didaktiniai žaidimai: paskaitų konspektas. Vilnius.
28. Myers David G.(2000). Psichologija. Kaunas. Poligrafija ir informatika.
29. Миллер С. (1999). Психология игры. Санкт-Петербург:Наука
30. Monkevičienė O. (2001). Ankstyvojo ugdymo vadovas. Vilnius: Minklė.
31. Monkevičienė O. (sud.). (1993). Vaikų darželio programa. Vėrinėlis. Vilnius.
32. Monkevičienė O. (sud.). (1995). Vėrinėlio metai. Pavasaris. Idėjos vaikų saviraiškai ir kūrybai. Vilnius.
33. Monkevičienė O. (sud.). (1995). Vėrinėlio metai. Ruduo. Idėjos vaikų saviraiškai ir kūrybai. Vilnius.
34. Monkevičienė O. (sud.). (1995). Vėrinėlio metai. Žiema. Idėjos vaikų saviraiškai ir kūrybai. Vilnius.
35. Muchina V. (1988). Vaiko psichologija. Kaunas:Šviesa.
36. Paulauskienė V. (2005). Vaikų kompiuteriniai žaidimai. Žaidimas- vaiko gyvenimo esmė. Ikimokyklinių įstaigų konferencijos medžiaga. Kaunas.
37. Okeris O. (1985). Žaidimai visai šeimai. Vilnius: Mintis.
38. Plytnikienė D. (2012).Žaidimo svarba vaiko gyvenime. [Žiūrėta 2013-04-05]. Prieiga per internetą: <ikimokyklinis.lt/index.php/straipsniai/specialistams/zaidimo-svarba-vaiko-gyvenime/12750>
39. Skamarakienė A. (2006). Žaidimai vaiko gyvenime // Žvirblių takas, Nr.6. Vilnius: UAB „Gimtasis žodis“.
40. Sorokina A. (1964). Didaktiniai vaikų žaidimai darželyje. Kaunas: Šviesa.
41. Stiefenhofer M., Guthoff A. (2000). Didžioji ikimokyklinuko knyga. Vilnius: Lektūra.

42. Stankevičienė K. (2010). *Kompiuteris – iššūkis tėvams ir vaikui*. Žiūrėta [2013-03-15]. Prieiga per internetą: <<http://www.ikimokyklinis.lt/index.php/straipsniai/teveliams/kompiuteris--issukis-tevams-ir-vaikui/2392>>
43. Stonkus S. (1998). *Žaidimai*. Kaunas: Lietuvos Kūno kultūros institutas.
44. Targamadzė V., Butkutė V. (2010). *Kompiuteriniai tiksliniai žaidimai kaip pedagoginės sistemos kaitos agentas*. E. Švietimas: mokslas, studijos ir verslas. Konferencijos pranešimų medžiaga. [Žiūrėta 2013-02-27]. Prieiga per internetą: http://www.liedm.lt/cms/files/liedm/resources/3931_e_svietimas_pranesimu_medziaga.pdf
45. Tidikis R. (2003). *Socialinių mokslų tyrimų metodologija*. Vilnius: LTU leidykla.
46. *Lietuvos švietimo strategijos 2013-2022 projektas*. [Žiūrėta 2013-04-05]. Prieiga per internetą: < <http://www.smm.lt/docs/VSSPROJEKTAS2012-12-05.pdf>>
47. Žukauskienė R. (2012). *Raidos psichologija*. Vilnius: Margi raštai.

PRIEDAI

Gerb. Kolegos,

Žaidimas - vaiko gyvenimo būdas ir vienas pagrindinių metodų, turintis ypatingą reikšmę vaikų ugdymui(si) ikimokykliniame amžiuje. Žinodami tai, šiame darbe stengsimės ištirti žaidimo, kaip vieno iš pagrindinių vaikų ugdymo(si) metodo, taikymo ikimokykliniame amžiuje ypatumus. Prašome įvertinti anketoje pateikiamus teiginius, pažymint tą atsakymo variantą, kuris labiausiai atitinka Jūsų požiūrį, žymėdami ☐ arba išsakykite savo nuomonę. Jūsų nuomonė mums itin svarbi!

APIE JUS:**1. Jūsų lytis:**

- ☐ vyras
☐ moteris

2. Jūsų amžius

- ☐ 20-30m.
☐ 30-40m.
☐ 40-50 m.
☐ virš 50m.

3. Jūsų išsilavinimas

- ☐ vidurinis
☐ aukštesnysis
☐ aukštasis neuniversitetinis
☐ aukštasis universitetinis
☐ kita (įrašykite).....

4. Jūsų pedagoginio darbo stažas

- ☐ iki 5 m.
☐ 5-10 m.
☐ 10-20m.
☐ 20 ir daugiau

Iškilius klausimams galite rašyti tyrimo organizatoriams elektroniniu paštu: zaranke@gmail.com

5. Jūsų kvalifikacinė kategorija

- ☐ auklėtoja,
☐ vyresnioji auklėtoja,
☐ auklėtoja – metodininkė,
☐ auklėtoja-ekspertė.....

6. Ikimokyklinė įstaiga yra:

- ☐ mieste,
☐ kaime,
☐ kita.....

7. Vaikų amžius, su kuriais dirbate

- ☐ 1,5 – 3 m.
☐ 3 – 4 m.
☐ 4 – 5 m.
☐ 5 – 6 m.

APIE ŽAIDIMĄ

8. Jūsų nuomonė apie žaidimą:

Žaidimas-tai:	Sutinku	Iš dalies sutinku	Nesutinku
Dažniausiai naudojama ugdymo (si) forma			
Naudinga mokymo(si) priemonė			
Pagrindinė vaiko gyvenimo veikla			
Trukdo vaiko ugdymui(si)			
Neduoda vaikui jokios naudos			
Tinka tik kai kurioms ugdymo(si) veikloms			

9. Kaip dažnai veiklose naudojate žaidimus?

- ☐ Kiekvienos veiklos metu.
☐ Tik kai kuriose veiklose.
☐ Kita.....

10. Kompleksinė veikla labiausiai pavyksta pradedant žaidimu:

	<i>Sutinku</i>	<i>Iš dalies sutinku</i>	<i>Nesutinku</i>
Judriuoju			
Didaktiniu (mokomuoju)			
Kūrybiniu-vaidmeniniu			
Statybiniu konstrukciniu -			
Kita (įrašykite).....			

11..... Ar planuodamos žaidimą ir stebėdamos žaidžiančius vaikus atkreipiate dėmesį žaidimo ugdomąją reikšmę?

- ☐ Visada.
- ☐ Kartais.
- ☐ Niekada.
- ☐ Kita. (įrašykite)

12.Kokias vaikų kompetencijas padeda ugdyti žaidimas?

	<i>Sutinku</i>	<i>Iš dalies sutinku</i>	<i>Nesutinku</i>
Socialinę			
Pažintinę			
Komunikavimo			
Meninę			
Sveikatos saugojimo			

13.Kokią reikšmę vaiko ugdymui(si) turi kompiuteriniai žaidimai ? Įvertinkite jų privalumus ir trūkumus.

Privalumai.....

.....

.....

Trūkumai.....
.....
.....

AČIŲ

Gerb. Tėveliai,

Žaidimas - vaiko gyvenimo būdas ir vienas pagrindinių metodų, turintis ypatingą reikšmę vaikų ugdymui(si) ikimokykliniame amžiuje. Žinodami tai, šiame darbe stengsimės ištirti žaidimo, kaip vieno iš pagrindinių vaikų ugdymo(si) metodo, taikymo ikimokykliniame amžiuje ypatumus. Prašome įvertinti anketoje pateikiamus teiginius, pažymint tą atsakymo variantą, kuris labiausiai atitinka Jūsų požiūrį, žymėdami ☐ arba išsakykite savo nuomonę. Jūsų nuomonė mums itin svarbi!

APIE JUS**1. Jūsų lytis**☐ Moteris☐ Vyras**2. Jūsų amžius**☐ 20-30m.☐ 30-40 m.☐ virš 40 m.**3. Gyvenamoji vieta**☐ Miestas☐ Kaimas**4. Jūsų išsilavinimas**☐ Vidurinis☐ Aukštesnysis☐ Aukštasis☐ Kita.....**5. Jūsų profesija(įrašykite)**

.....

6. Vaiko amžius(įrašykite)

.....

Iškilius klausimams galite rašyti tyrimo organizatoriams elektroniniu paštu: zaranke@gmail.com

JŪSŲ NUOMONĖ APIE BENDRAVIMĄ SU VAIKU IR ŽAIDIMUS

7. **Kiek vidutiniškai laiko per dieną skiriate bendravimui su vaiku? (knygų skaitymas, pokalbiai, pasivaikščiavimai, kelionės ir kt.)**

- ☐ Mažiau nei 30 min.
☐ Valandą
☐ Daugiau kaip valandą
☐ Kita (įrašykite).....

8. **Kokia veikla dažniausiai užsiimate su vaiku?**

	Retai	Kartais	Dažnai	Labai dažnai
Pasivaikščiavimai				
Pokalbiai				
Knygų skaitymas				
Žaidimai				
Kelionės				
Kita.....				

9. **Jūsų nuomonė apie žaidimą:**

Žaidimas-tai:	Sutinku	Iš dalies sutinku	Nesutinku
Dažniausiai naudojama ugdymo (si) forma			
Naudinga mokymo(si) priemonė			
Pagrindinė vaiko gyvenimo veikla			
Trukdo vaiko ugdymui(si)			
Neduoda vaikui jokios naudos			
Tinka tik kai kurioms ugdymo(si) veikloms			
Kita (įrašykite)			

10. **Išvardinkite mėgstamus vaiko žaidimus.**

.....

11. Ar yra namuose vieta, kur vaikas gali žaisti?

- ☐ Taip
- ☐ Ne
- ☐ Kita(įrašykite).....

12. Ar namuose Jūs su vaiku žaidžiate?

- ☐ Visada
- ☐ Kartais
- ☐ Niekada

13. Su kuo dar vaikas namie dažniausiai žaidžia?

- ☐ Vienas
- ☐ Su broliu (sese)
- ☐ Kitais artimais žmonėmis
- ☐ Kita (įrašykite).....

14. Kaip žaidimai veikia vaiko vystymąsi?

- ☐ Ugdo kalbą
- ☐ Skatina kūrybiškumą
- ☐ Lavina intelektą
- ☐ Gerina tarpusavio santykius
- ☐ Turi įtakos dorovinei saviugdai
- ☐ Moko savarankiškumo
- ☐ Kita.....

15. Kokios dar vaiko savybės ugdosi per žaidimą?(įrašykite)

.....

.....

16. Kokius socialinius vaidmenis vaikas mėgsta vaidinti žaidimo metu? (pvz. pardavėja, gydytoja, vairuotojas)(įrašykite).....

17. Kiek laiko vaikas domisi žaidimu?(įrašykite).....

18. Kiek laiko vaikas per dieną praleidžia prie kompiuterio? (įrašykite).....

19. Kokią reikšmę vaiko ugdymui(si) turi kompiuteriniai žaidimai ? Įvertinkite jų privalumus ir trūkumus.

Privalumai.....

.....

.....

Trūkumai.....
.....
.....

AČIŲ

Pagrindiniai žaidimo požymiai

(pagal J. Huizingą)

Žaidimas – tai laisvė

Žaidimas - įsivaizdavimas

Žaidimas - vertybė

Žaidimas - taisyklė

Žaidimas - paslaptis

Žaidimas – tai varžybos.

Ikimokyklinio amžiaus vaikų žaidimai

(pagal N. Grinevičiienę)

- Kūrybiniai(vaidmeniniai, draminiai, režisūriniai, konstrukciniai)
- Žaidimai pagal taisykles(didaktiniai, judrieji, tradiciniai, imitaciniai modeliuojantys, kompiuteriniai, intelektiniai)

Žaidimo sumanymo komponentai

- Žaidimo motyvas
- Tikslas
- Žaidimo planavimas
- Įspūdžių komponavimas
- Vaidmenų traktavimas

Kūrybinis – vaidmeninis žaidimas

Jam būdinga:

- Žaidimo sumanymas
- Vaidmenys
- Žaidimo veiksmi
- Žaidiminis daiktų panaudojimas
- Realūs žaidžiančiųjų santykiai.

Suaugusiojo vaidmuo vaiko žaidime

Organizuojant žaidimą rizikinga peržengti ribą, įsikišti per daug, nuslopinti, užgožti vaiko kūrybingumą. Vaikai suaugusius mėgdžioja, todėl kartu žaisti yra naudinga.

- Pažaiskite kartu su vaikais, bet ne dominuokite, o būkite stebėtojai.
- Leiskite patiems rinktis, kokiais žaislais žaisti, tegul patys vadovauja žaidimui.
- Išklauskite vaiką, aprūpinkite knygomis ir žaislais.
- Ypatingai suaugusiojo pagalba reikalinga nedrąsiems ir uždariems vaikams.
- Nebauskite vaiko, jeigu jis išardė mašinėlę, norėdamas pažiūrėti, kodėl ji važiuoja. Pasiguoskite, kad tai tyrinėtojo protrūkis.

Vadovavimo vaikų

kūrybiniams – vaidmeniniams žaidimams metodika

Vaikams išmokti žaisti padeda šie nuoseklieji bendravimo keliai (S. Chaideman, D. Chjuvit)

1. **Žaidimas su įsivaizduojamais žaislais** (būtina žaisti ne tik su realiais žaislais).
2. **Vaidmenų atlikimas** (mokoma atlikti vaidmenį, pasitelkiant ryžtą, drąsą).
3. **Mokymasis bendrauti žodžiais** (kalbinių situacijų modeliavimas).
4. **Žodinis bendravimas atskirame žaidimo etape** (skatinama drąsiau bendrauti, vesti dialogą, pokalbį).
5. **Atkaklumas, siekiant ilgesnio žaidimo** (ilgesnis dalyvavimas žaidime padeda įgyti tvirtesnių žaidimo įgūdžių).
6. **Bendradarbiavimas** (santykių su bendraamžiais užmezgimas, kontaktas su suaugusiais).
7. **Įsijungimas į bendrą žaidimą** (ikimokyklinukai sužino būdus, kaip patekti į žaidžiančių draugų grupę).
8. **Konfliktų sprendimas** (mokoma kaip elgtis konfliktinėse situacijose, kaip spręsti ginčus).
9. **Žaidimai iš eilės** (parodoma, kad yra momentų, kai reikia laukti, pratinama dalintis, keistis, susitarti).

Pagal L. Mondeikienės paruoštą medžiagą.