

LIETUVOS EDUKOLOGIJOS UNIVERSITETAS
UGDymo mokslų fakultetas
VAIKYSTĖS STUDIJŲ KATEDRA

Giedrė Cikanauskienė

**PEDAGOGO UGDOMASIS DALYVAVIMAS VAIKŲ
ŽAIDIMUOSE**

Magistro darbas

Darbo vadovė prof. dr. Ona Monkevičienė

Vilnius, 2016

SANTRAUKA

Lietuvoje ir užsienyje yra menkai nagrinėtas pedagogų ugdomasis dalyvavimas vaikų žaidimuose. Todėl šiame darbe bandysiu išnagrinėti pedagogų ugdomąjį dalyvavimą vaikų žaidimuose strategijas ir būdus.

Tyrimo problema – remiantis užsienio ir Lietuvos autorių tyrimais, praktine žaidimų patirtimi ikimokyklinio ugdymo pedagogai vaikų vaidmeninius žaidimus interpretuoja kaip svarbiausią ugdymosi būdą, tačiau vieni renkasi tik žaidimo stebėtojo poziciją, neįsiterpdami į žaidimus, kiti įsiterpia į žaidimus, taikydami tiesioginio mokymo būdus. Tuo tarpu pedagogo įsiterpimo į vaikų žaidimą strategijos, skatinančios vaiko mokymąsi, tačiau nenutraukiančios vaiko žaidimo autentiškumo, nėra pakankamai ištirtos.

Tyrimo objektas – pedagogo ugdomasis dalyvavimas vaikų žaidimuose.

Tyrimo tikslas – atskleisti ikimokyklinio ugdymo įstaigų pedagogų ugdomojo dalyvavimo vaikų žaidimuose strategijas ir būdus.

Tyrimo uždaviniai:

1. Išanalizuoti teorinį požiūrį į pedagogo ugdomąjį dalyvavimą vaikų žaidimuose ir išskirti teorinį mokymosi žaidžiant skatinimo modelį.
2. Atkleisti pedagogų požiūrį į ugdomąjį dalyvavimą vaikų vaidmeniniuose ir interaktyviuose žaidimuose.
3. Nustatyti kokias ugdomojo dalyvavimo strategijas ir būdus pedagogai taiko ugdymo procese skatindami vaikų mokymąsi žaidžiant.

Tyrimo hipotezė – vaiko mokymąsi žaidžiant skatina ir vaiko žaidimo autentiškumo netrikdo šios ugdomojo pedagogų dalyvavimo vaikų žaidimuose pedagoginės strategijos: sąlygų vaikų mokymuisi žaidžiant sudarymas; jungtinio vaikų ir pedagogų dėmesio inicijavimas ir palaikymas; vaikų mokymosi socialiniame kontekste bei vaikų tarpusavio sąveikos skatinimas, komunikaciniai-didaktiniai pedagogo ir vaiko susitikimai žaidimuose, žaidimo interaktyvumo (žaidimo ir realaus gyvenimo ryšio) skatinimas, mokymosi patirčių ir būdų žaidžiant refleksijos skatinimas.

Tyrimo imtis: Ikimokyklinių įstaigų pedagogai ir vaikai: 17 ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogų, 100 (3–6 metų) vaikų.

Remiantis atliktu tyrimu, nustatyta, kad pedagogas taiko visas tyrimo hipotezėje numatytas ugdomojo pedagogų dalyvavimo vaikų žaidimuose strategijas. Dažniausiai taiko: komunikacinius-didaktinius vaiko ir pedagogo susitikimus, vaikų tarpusavio sąveikos skatinimą. Rečiausiai taiko vaiko mokymosi patirčių ir būdų žaidžiant refleksijos skatinimą, mokymosi socialiniame kontekste skatinimą.

Raktažodžiai: pedagogas, vaikas, ikimokyklinis ugdymas, mokymosi strategijos ir būdai.

SUMMARY

Neither in Lithuania nor abroad there is enough efficient analysis made on teachers' educational participation in children's playing process. Therefore, the main objective of this essay is to analyze teacher's educational participation while playing with children in great depth considering its strategies and methods.

The research problem. Based on a variety of research projects conducted by Lithuanian and foreign authors and practical playing experience, preschool teachers consider games as the most important educational method. However, while some pedagogues choose to be in observer's position only, others tend to interrupt in playing process applying direct teaching methods. Unfortunately, these methods and strategies have not been analyzed in great depth.

The research object: The educational participation of a teacher in children's playing process.

Research objective: to reveal and analyze the strategies and methods which are used by teachers while participating in a game.

Research tasks:

1. To analyze the theoretical attitude towards teacher's participation in a game and choose theoretical playing-learning model.
2. To demonstrate teachers' attitude towards teaching children through role playing and interactive games.
3. To detect which strategies and methods teachers apply to encourage children to learn through a game.

Research hypothesis. Child's learning through playing is encouraged and his playing authenticity is not distracted by these educational strategies used by teachers participating in a game: creation of playing conditions, initiative of linked children and teachers' attention and its maintenance; encouragement of children's learning in social context and their reciprocity, communicative and didactic child-pedagogue encounters during the game, encouragement of game's interactivity (the link between game and reality), encouragement of reflection of gained experience and learned playing methods.

Research sample: Preschool pedagogues and pupils. 17 preschool teachers and 100 children (3-6 years old).

Based on the conducted research it was found that during the game pedagogues apply all educational strategies mentioned in research hypothesis. The most often applied strategies: communicative and didactic child-pedagogue encounters during the game, children's reciprocity, mutual interaction. Rarely used strategies: encouragement of reflection of gained experience and learned playing methods and encouragement of children's learning in social context.

Key words: pedagogue, teacher, child, preschool education, teaching/learning strategies and methods.

TURINYS

IVADAS	7
1. PEDAGOGŲ UGDOMOJO DALYVAVIMO VAIKŲ ŽAIDIMUOSE TEORINIAI ASPEKTAI.....	11
1.1. Žaidžiantis ir besimokantis vaikas	11
1.2. Pedagogo ugdomojo dalyvavimo vaikų vaidmeniniuose žaidimuose strategijos ir būdai .	22
1.3. Interaktyvių skaitmeninių žaidimų didaktika.....	33
2. TYRIMO METODOLOGIJA IR ETIKA	39
3. PEDAGOGŲ UGDOMOJO DALYVAVIMO VAIKŲ ŽAIDIMUOSE TYRIMO REZULTATAI	48
3.1. Pedagogų požiūris į ugdomąjį dalyvavimą vaikų žaidimuose, skatinant vaikų mokymąsi žaidžiant	48
3.2. Vaikų mokymosi žaidžiant situacijų analizė.....	64
4. TYRIMO REZULTATŲ APIBENDRINIMAS	81
IŠVADOS	85
REKOMENDACIJOS	86
LITERATŪROS SĄRAŠAS.....	87
PRIEDAI	94

IVADAS

Tyrimo aktualumas. Ikimokykliniame ugdyme pedagogo dalyvavimas vaikų žaidimuose yra labai svarbus ugdant vaiką, kaip asmenybę. Dalyvavimas vaikų vaidmeniniuose ir interaktyviuose žaidimuose pedagogas skatina jų mokymąsi. Užsienio autorių tyrimai rodo, kad pedagogai skirtingai interpretuoja vaikų žaidimą ir jo ugdomąją vertę. Dauguma pedagogų žaidimą supranta, kaip prielaidą mokytis bei ugdytis, kiti – kaip malonų vaiko laiko praleidimą. Edukologijos tyrėjai D. C. Pui–Wahas, P. Stimpson (2004), konstatuoja, kad nors žaidimas pripažįstamas kaip pagrindinė ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymosi priemonė, pedagogo išitraukimas į vaikų žaidimą nėra aiškiai suprantamas ir praktikuojamas. Pasak mokslinės agentūros QCA (2000), vis dar egzistuoja konfliktas tarp pedagogų turinčių teorijų apie vaiko mokymąsi žaidžiant ir žaidimo realybę.

Pedagogų nuomone, žaidimas yra patraukliausia ir vaikams jau nuo gimimo labiausiai priimtina veiklos forma, lemianti vaiko vystymąsi, užimanti reikšmingą vietą jo auklėjime, sugebėjimų ir asmenybės formavimo procese. Anot I. R. Florez (2011), žaidimas turi būti grindžiamas laisvu suaugusiojo bendravimu su vaiku, taip pat vaikų tarpusavio bendradarbiavimu.

Pedagogas išitraukdamas į vaikų žaidimą, neturėtų būti autoritetu arba tuo, kuris viską žino. Pasak V. Vangsneso, N. T. G. Oklando, R. Krumsvikio (2012), svarbu yra, kad pedagogas gali orientuotis į tam tikrą temą, kol pažadina vaikų susidomėjimą, tačiau turi nusiteikti, kad vėliau nutiks įvairių dalykų, apie kuriuos jis nežino ir kurių turės išmokti (apie vaikų mokymąsi žaidžiant). Svarbios yra ir ugdymo inovacijos. Mokslininkai D. F. Bjorklundas, M. J. Hubertas, A. C. Reubensas (2004) teigia, kad nėra nė vieno visiškai teisingo būdo ugdyti vaikus, skirtinguose kontekstuose gali tikti vis kitokie žaidimo būdai.

Nustatytos pedagogų turimos žaidimo teorijos bei jų įgyvendinimo strategijos. Mokslininkė I. R. Florez (2011) mano, kad pedagogo dalyvavimas žaidime, kuriame jis žaidimu sudomina vaiką, kad po to galėtų pereiti į tiesioginį mokymą, turi didžiulę reikšmę vaiko mokymuisi žaidžiant. Kita svarbi, bet nepastovi, žaidimo terpė, lemianti vaiko mokymąsi žaidžiant, yra laisvas žaidimas, kai einama nuo tiesioginio mokymo ir tyrinėjimo prie vaiko mokymosi žaidžiant.

Apie pedagogų dalyvavimą vaikų žaidimuose rašė ir Lietuvos mokslininkai: A. Gaižutis (1988), A. Gučas (1994), N. E. Grinevičienė (2007), O. Monkevičienė (2002), A. Juodaitytė (2002), A. Tarasonienė (2004), N. E. Grinevičienė (2007), L. Jovaiša (2007) ir kiti.

Vienas iš Lietuvos mokslininkų 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 žaidybiniams gebėjimams ugdyti, žaislams parinkti. Tačiau pedagogo ugdomajam dalyvavimui vaikų žaidimuose dėmesio yra skiriama labai mažai.

Organizuojant žaidimą rizikinga peržengti ribą, įsikišti ar per daug nuslopinti, užgožti vaiko mokymąsi žaidžiant. Vaikai pedagogus mėgdžioja, todėl kartu žaisti su pedagogu yra naudinga. Anot A. Juodaitytės (2005), žaidimų turinys pedagogui yra geras būdas ugdyti teigiamą pažiūrą į socialinę tikrovę. Žaidimų metu pedagogas skatina vaikų drąsą, teisingumą, iniciatyvumą, ištvermingumą. Taip pat mokslininkė mano, kad žaidimas tampa pagrindine vaikų gyvenimo ir socializacijos forma. Tokio ugdymo rezultatai – vaiko laisvės plėtojimas, atsižvelgiant į jo gebėjimus ir patirtį.

Kitas labai svarbus tyrimas yra O. Monkevičienės (2002, 2004), kuri tvirtina, jog vaikai išgyvena pakankamai sudėtingą raidos etapą, kuris neretai lemia ir tolesnę sėkmę mokykloje. Toks vaikas bando suvokti save, mokosi save gerbti, todėl jam būtina suaugusiojo pagalba. Vaikams yra būdingos psichosocialinės savybės, 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. Kaip 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.

Šiame darbe, analizuojant žaidimą kaip vieną iš pagrindinių vaikų ugdymo metodų taikymą ikimokykliniame amžiuje, apžvelgsime teorinius žaidimo ir mokymosi reikšmingumo pagrindus, išsiaiškinsime pedagogų nuomonę apie tai, kaip žaidimai (vaidmeniniai ir

interaktyvūs) kaip ugdymo metodas yra taikomi ikimokyklinėse ugdymo įstaigose. Taip pat apžvelgsime pedagogų ugdomąjį dalyvavimą vaikų vaidmeniniuose ir interaktyviuose žaidimuose, kurie yra svarbūs vaikų mokymuisi.

Tyrimo problema – remiantis užsienio ir Lietuvos autorių tyrimais, praktinė žaidimų patirtimi, ikimokyklinio ugdymo pedagogai vaikų vaidmeninius žaidimus interpretuoja kaip svarbiausią ugdymosi būdą, tačiau vieni renkasi tik žaidimo stebėtojo poziciją, neįsiterpdami į žaidimus, kiti įsiterpia į žaidimus taikydami tiesioginio mokymo būdus. Tuo tarpu pedagogo įsiterpimo į vaikų žaidimą strategijos, skatinančios vaiko mokymąsi, tačiau netrikdančios vaiko žaidimo autentiškumo, nėra pakankamai ištyrinėtos.

Tyrimo objektas – pedagogo ugdomasis dalyvavimas vaikų žaidimuose.

Tyrimo tikslas – atskleisti ikimokyklinio ugdymo įstaigų pedagogų ugdomojo dalyvavimo vaikų žaidimuose strategijas ir būdus.

Tyrimo uždaviniai:

1. Išanalizuoti teorinį požiūrį į pedagogo ugdomąjį dalyvavimą vaikų žaidimuose ir sukurti teorinį mokymosi žaidžiant skatinimo modelį.
2. Atkleisti pedagogų požiūrį į ugdomąjį dalyvavimą vaikų vaidmeniniuose ir interaktyviuose žaidimuose.
3. Nustatyti kokias ugdomojo dalyvavimo strategijas ir būdus pedagogai taiko ugdymo procese skatindami vaikų mokymąsi žaidžiant.

Tyrimo hipotezė – vaiko mokymąsi žaidžiant skatina ir vaiko žaidimo autentiškumo netrikdo šios ugdomojo pedagogų dalyvavimo vaikų žaidimuose pedagoginės strategijos: sąlygų vaikų mokymuisi žaidžiant sudarymas; jungtinio vaikų ir pedagogų dėmesio inicijavimas ir palaikymas; vaikų mokymosi socialiniame kontekste bei vaikų tarpusavio sąveikos skatinimas, komunikaciniai-didaktiniai pedagogo ir vaiko susitikimai žaidimuose, žaidimo interaktyvumo (žaidimo ir realaus gyvenimo ryšio) skatinimas, mokymosi patirčių ir būdų žaidžiant refleksijos skatinimas.

Tyrimo metodai:

- Teoriniai metodai: švietimo ir teisinių dokumentų apžvalga, mokslinės literatūros analizė, sisteminamas, modeliavimas.
- Empiriniai metodai:
 - pusiau struktūruotas interviu su pedagogais;

- vaikų žaidimų ir pedagogo ugdomojo dalyvavimo juose stebėjimas.

Tyrimo imtis: Ikimokyklinių įstaigų pedagogai ir vaikai: 17 ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogų, 100 (3–6 metų) vaikų.

Darbo struktūra: Magistro baigiamąjį darbą sudaro santrauka lietuvių ir anglų kalbomis, įvadas, 4 skyriai, išvados, rekomendacijos, literatūros sąrašas, 2 priedai – pedagogų interviu ir stebėjimo protokolo pavyzdys.

Darbo apimtis 99 puslapiai. Darbe pateikta 13 lentelių ir 15 paveikslų.

Panaudotos literatūros sąrašą sudaro 76 mokslinės publikacijos. Iš jų – 25 publikacijos užsienio kalba. Darbe panaudota 17 internetinių šaltinių.

Magistro darbo tekstą sudaro 24 752 žodžiai.

1. PEDAGOGŲ UGDOMOJO DALYVAVIMO VAIKŲ ŽAIDIMUOSE TEORINIAI ASPEKTAI

1.1. Žaidžiantis ir besimokantis vaikas

XX a. pradžioje buvo teigiama, kad žaidimai yra svarbūs vaikų mokymuisi. Nepaisant visuotino įsitikinimo apie žaidimo svarbą ir reikšmę vaiko raidai, tiek tėvų, tiek pedagogų nuomonės apie jo privalumus ir paskirtį labai skiriasi. Vadinasi, ir šiandien žaidimas traktuojamas kaip gana paslaptiinga veikla. Žymus vokiečių pedagogas Friedrich Frobel (2011) žaidimą apibūdino taip: „Žaidimas nėra betikslis vaiko laiko praleidimas, bet turi labai prasmingos ir svarbios vertės. Žaidimas vaikui tai – vidinė jo būseną, natūralus, laisvas, teikiantis malonumą veiksmas“.

Anot M. Barkauskaitės, V. Grincevičienės, A. Tarasonienės (2004), V. Indrašienės, R. Pūkinskaitės (2001), žaidimas – vaiko gyvenimo ir ugdymo(si) būdas. Visame pasaulyje vaikystėje didžiąją bet kokios ikimokyklinio ugdymo programos dalį sudaro žaidimai (QCA, 2000). Žaidimas – tam tikra veiklos forma, kurios metu kuriamos situacijos, pagal sugalvotą scenarijų atliekami pasirinkti vaidmenys, kurie atsiskleidžia vaiko asmenines savybes. Pasak V. Tumėnienės (2000), žaidimas padeda ugdyti žmogaus intelektą, emocijas, dorovę. Kaip teigia I. Kaffemanienė ir I. Burneckienė (2001), žaisdami vaikai mokosi bendrauti, bendradarbiauti ir mokytis. J. Pikūnas, A. Palujanskienė (2001) pažymi, kad žaidimu atkuriamą tam tikrą tikrovės ir žmonių veiklos sritį, todėl jo metu perimamas patyrimas, geriau susipažįstama su gamta ir socialine tikrove. Mokslininkai Ch. Edenhammar, K. Wahlundas, (2000) pabrėžia, kad tai yra malonumo šaltinis, nesąmoninga reakcija, mažinanti psichinę įtampą, padedanti vaikui nugalėti baimės ir bejėgiškumo jausmą. Tiek normalios, tiek sutrikusios raidos sąlygomis žaidimas yra svarbus jos veiksnys ir psichinės sveikatos rodiklis. Pasak I. Kaffemanienės (2001), žaidimas vaikui nėra darbas, o visiškai naujo ir dažnai paslaptingo pasaulio pažinimo būdas, nes vaikui nėra ribos tarp žaidimo, kūrybos, mokymosi. Anot J. Pikūno (2001), žaidimas nuo kitos vaiko veiklos skiriasi motyvuotu pasitenkinimu, tuo tarpu, žaidžiančiam vaikui labiau rūpi pati veikla, o ne rezultatas. Kaip teigia N. Grinevičienė (2001), žaidimas užsimezga mokantis, tyrinėjant

pažįstamus arba nepažįstamus aplinkos objektus, daiktus. A. Palujanskienė (2001) mano, jog vaikai patys suteikia žaidimui prasmę ir kontroliuoja savo žaidimą.

Iš šalies vaikų žaidimą stebinčiam pedagogui dažniausiai atrodo, kad ši veikla vaikui teikia vien tik malonumą, tačiau tai ne visada yra taip paprasta. T. Bulajeva (2001) teigia, kad vaikui žaidimas yra sudėtinga išoriniais ir vidiniais prieštaravimais grindžiama veikla, reikalaujanti iš jo didžiulių psichinių ir fizinių pastangų. Jokioje kitoje veikloje vaikas negalės taip visapusiškai savęs lavinti, mokytis įgyti bendros ir pagrindinės gyvenimo kompetencijos, kaip žaidžiant. Žaidimas suteikia nuostabų pagrindą kiekvieno vaiko asmenybės vystymuisi. M. Barkauskaitės (2001) manymu, sąvoka „žaidimas“ yra vaiko darbas. Per žaidimą vaikas sužino apie bendradarbiavimą, bendravimą, mokymąsi, fizinių vikrumą, sprendimų priėmimą ir daug kitų vertingų koncepcijų, kurios tarnaus jam visą gyvenimą. Žaidimas yra kažkas, kas vyksta labai natūraliai vaiko gyvenime (Kaffemanienė, Burneckienė, 2001). Taigi, žaidimas – paprasčiausias vaiko būdas ieškoti, atrasti, sužinoti, mokytis. Vaikai žaisdami patenkina savo poreikius. M. Michaelene (2010) teigia, kad žaidimas yra vaiko kalba, o žaislai – žodžiai; žaidimu vaikas ne tik išreiškia slapčiausias ir drąsiausias savo svajones, bet taip pat žaidimas padeda atsikratyti slogių, nemalonių išgyvenimų. Tik atskyrę žaidimo džiaugsmą nuo jo reikalingumo, mes galime suprasti žaidimo reikšmę.

Žaidimo ir mokymosi santykis.

Žaidimas ir mokymasis ankstyvojoje vaikystėje ne visada interpretuojami, kaip du skirtingi dalykai. Pasak P. Klerfelt (2000), žaidimas taip pat kaip ir mokymasis yra natūrali vaikų gyvenimo sudedamoji dalis. W. Graneld (2000) mano, kad edukacijos sistema vienareikšmiškai skiria pirmenybę mokymuisi, o ne žaidimui. Tačiau nors ikimokyklinė įstaiga tradiciškai yra matoma, kaip mokymosi vieta, ikimokyklinis ugdymas dažnai yra asocijuojamas su žaidimu, o ne su mokymu, ypač žvelgiant iš vaiko perspektyvos.

Yra priimta, jog žaidimą dažniausiai inicijuoja vaikai, tuo tarpu mokymas dažniausiai yra inicijuojamas pedagogų. Ugdymo programų kontekste žaidimui ir mokymuisi yra skiriamas ne tik skirtingas laikas, bet ir erdvė. Pasak V. Vangneso, N.T.G. Oklando, R. Krumsviko (2012), darbas grupėje, raštingumo valandos, meno dirbinių pamokos ir taip toliau, visa tai yra laikoma mokymo būdais ir tikrąja mokymo kilme, o žaidimas yra priskiriamas laisvalaikiui arba buvimo lauke laikui ir yra vaiko asmeninio poilsio dalis. Pasaulinėje mokymo programoje (Samuelsson, Carlsson, 2008) teigiama, kad žaidimui turėtų būti suteikta didžiausia svarba.

M.Krecker (2005) žaidimą ir mokymą aiškiai atskyrė. Pačiame pirmame vokiškame vaikų darželyje, kuomet mokymai buvo atliekami virtuvėje ar sode, vaikai buvo prižiūrimi pedagogų, o žaisdami su F.Froebel žaislais, vaikai būdavo paliekami visiškai vieni arba kartu su savo bendraamžiais. Šis, žaidimą nuo mokymo atskiriantis, požiūris vis dar yra labai paplitęs. Kaip mano daugelis mokslininkų, tuo pačiu metu vyrauja sunkus retorinis žaidimo svarbos mokyme bei švietimo sistemoje klausimas. I. P. Samuelsson ir M. A. Carlsson (2008) mano, jog žaidimo ir mokymosi sąsaja yra beveik niekada neaptariama, nors galime atrasti keletą mokymo pavyzdžių, kai pedagogai vaidina tą patį vaidmenį kartu su vaikais. Manoma, kad tokiu būdu yra perduodama informacija, kurią vėliau, kaip tikisi pedagogai, vaikai įsisavins. Mokslininkai D. Whitebreadas, P. Coltmanas ir R. J. H. Lander (2009) mano, kad pedagogai sutelkdami dideles pastangas, dažnai elgiasi per daug „mokytojiškai“. Jie siūlo į vaiką pažvelgti kaip į asmenybę, suvokiančią kas jai teisinga.

Pasak A. Edmontono ir P.J. Heweso (2015), maži vaikai veikia neatskirdami žaidimo nuo mokymosi. Mokslininkai I. P. Samuelsson ir A. M. Carlsson (2008) teigia, kad net pradinėje mokykloje vaikai, įtraukti į pedagoginę veiklą, kurioje buvo integruotas ir mokymas, ir žaidimas, nesugebėjo atskirti mokymosi nuo žaidimo.

Ikimokyklinės įstaigos vaikų mintys apie žaidimą ir mokymąsi yra įdomios tuo, kaip jie išreiškia šių dviejų dalykų panašumus. Pasak E. Johanssono (2004), vaikai žaidimą apibūdina taip pat kaip ir mokymąsi, kaip džiaugsmingą dalyką, kaip veiklą ar kažką susijusio. I. P. Samuelsson, A. M. Carlsson (2008) teigia, kad siejimo elementas yra vaiko kalbos apie žaidimą ir mokymąsi bruožas.

P. C. Ho, S. M. Chung ir Y. H. Lin (2012) nuomone, vaikai visą dieną bendraudami su pedagogu gali pakeisti mokymąsi žaidimu ir atvirkščiai. Žaidimai yra pedagogo mokymo plano dalis, nes žaidimų temos yra susietos su mokomų dalykų temomis.

Pakitęs požiūris į žaidžiantį, besimokantį vaiką.

Žaidimas vis dar toks pats svarbus, kaip ir ankstesnėje vaikų edukacijos programoje. Publikacijoje „Trokštantis mokytis“ (Nacionalinė tyrimų taryba, 2001) aptarti tyrimo duomenys daug pasako apie vaikų mokymąsi. Pastebima, kad vaiko nuomonė, susijusi su žaidimu, yra visiškai nematoma. Akivaizdžiai vyrauja du lygiagretūs požiūriai, pirmasis, kad žaidimas išsikovoja vis daugiau vietos ir reikšmės ir antrasis, kad žaidimas nublanksta ir yra nustumiamas į šalį mokslo naudai (Samuelsson, Carlsson, 2003).

Vaikas mokosi aktyviai veikdamas. Ši nuostata vyrauja F. Frobel (1995), M. Montessori (2000), R. Emilia (2006), Aukštis/Užmojis edukacinėse programose. Pasak Froebel (1995) ir Montessori (2000), veiklumas yra vidinės motyvacijos, energijos klausimas. Aukštis/užmojis (2003) programoje vaikai tampa aktyvesni, kai pedagogas pritaiko užsiėmimus pagal vaiko sugebėjimus ir kai šių užsiėmimų struktūra iš vaiko reikalauja aktyvumo. Dialogo pedagogikoje, kuriai pritarė M. Blank (1983) bei kuri buvo labai populiari Švedijoje septyniasdešimtaisiais, taip pat kaip ir R. Emilia (2006) pedagogikoje, užsiėmimai yra sudaryti taip, kad vaikas veiktų, sąveikautų su jį supančiu pasauliu. Šių programų užsiėmimai pagrįsti biologiniais instinktais, vedančiais į bendravimą su kitais arba, kitaip tariant, vieno individo susilietimu, įsiliejimu į jį supančią aplinką bei santykių kūrimą. Tai galime pastebėti ir M. Montessori (2000) pedagogikoje, kurioje vaikas yra laikomas emociškai laisvu, ir R. Emilio (2006) pedagogikoje, kurioje vaikas yra individas su savais sugebėjimais ir teisėmis. Namų ruošos darbai, kurie buvo labai svarbūs F. Froebeli (1995) pedagogikoje, buvo suprantami kaip labai svarbus dalykas, pabrėžiantis, kad vaikas turėtų mokintis autentiškoje aplinkoje. Šį požiūrį vėliau perėmė M. Montessori (2000) pedagogika.

Anot A. Carlssono ir E. Johanssono (2000), vaikų užsiėmimai atspindi ir suaugusiųjų požiūrį į vaiką. Morale ir religija, anot F. Froebeli (1995), yra svarbūs pedagogikos komponentai. Tuo tarpu M. Montessori (2000) pedagogikoje svarbus globalinis, pasaulinis suvokimas. Edukacinėje programoje Aukštis/Užmojis (2003) sunku išvėgti aukštesnių vertybių formas, o R. Emilio (2006) pedagogikoje vertybės yra politinio pobūdžio. Taigi, tendencija yra tokia: nuo religijos iki demokratijos. Deja, tik R. Emilia (2006) pedagogikos programoje yra susilaikoma nuo mąstymo, kad vaikas yra ribotas vystymosi raidoje.

Galima išvėgti panašumų tarp F. Froebeli (1995), M. Montessori (2000) ir Auštas/užmojis (2003) programų, taip pat būtų galima atrasti panašumų ir tarp Dialogo pedagogikos ir R. Emilio (2006) programų. Dvi pastarosios programos, ypač iš kitų, išskiria jų kryptis bei turinys. Dialogo pedagogikoje vaiko klausimai yra centre. R. Emilio (2006) programoje svarbiausia – veiklos turinys, veiklos tema, suaugusiųjų parinkti projektai. Mokomieji dalykai nėra išdėstomi, visas dėmesys yra sutelkiamas į vaiko psichologiją bei per vaiko ir pedagogo diskusiją, dalyko temos išaiškinimą. F. Froebel (1995) pedagogikoje ryškiausiai išreikšta nuomonė apie mokomuosius dalykus, atsižvelgiant būtent į religiją, tikybą ir matematiką.

Nors branda nebuvo laikyta būtina sąlyga mokymuisi, F. Froebel (1995), M. Montessori (2000) ir Aukštas/Užmojis (2003) pedagogikos yra stipriai susijusios su vaiko vystymosi etapais. M. Montessori (2000) per „jautrumo periodus“, Aukštas/Užmojis (2003), kaip ir Piaget (2014) etapai, sudaro pagrindą. F. Froebelio (1995) pedagogikoje galime išvystyti labiau vystymosi etapo kontūrus, linijas nei etapą, bet žinoma, vaiko vystymosi raida tuo metu dar visiškai nebuvo pažengusi

Anot C. Blairo ir A. Diamondo (2008), svarbus aspektas, kuris iki šių dienų išlaikė labai didelę svarbą, yra žaidimas. Vaikų žaidimų svarba aptarta visose minėtose edukacinėse programose, bet plačiausiai žaidimų svarbą atskleidė F. Froebel (1995). Šioje programoje žaidimas yra būtinybė, atskirta nuo mokymosi ir darbo, tuo tarpu R. Emilia (2006) programoje žaidimas yra integruotas į mokymąsi arba yra vienas iš mokymosi aspektų. M. Montessori (2000) programoje žaidimas buvo nutolintas nuo veiklos ikimokyklinio ugdymo įstaigose. F. Froebel (1995) pristatė žaidimą kaip svarbią veiklą ikimokykliniame ugdyme, kartais tai vadinama „laisvuju žaidimu“, priešingai mokymuisi. Vaikai, žaisdami su F. Froebel (1995) žaidimo reikmenimis, nebuvo ypatingai laisvi, tačiau buvo palikta vietos vaiko polinkiui veikti ir vaidinti. R. Emilio (2006) programoje žaidimo aspektas yra aptartas taip pat detalai, kaip ir mokymasis, bet nėra iškeliama jokie probleminio klausimo.

Raidos psichologijoje atsirado labai aiškūs pavyzdiniai pokyčiai, pasikeitimai, kurių pasekoje kito ir ikimokyklinio ugdymo pedagogika. Vienas iš akivaizdžiausių pokyčių yra požiūris į vaiką, į jį žvelgiama kaip į žmogų, turintį savo teises. Išvystomas ryškus pokytis polinkyje gerbti vaiko požiūrį. Pasak D. Boydo, H. Bee (2001), vaikai kasdien būdami ikimokyklinėje įstaigoje tampa tam tikrais partneriais. Žinoma, kad tai tapo universalia tendencija ne tik vakarų šalyse. Galima tvirtinti, kad yra formuojama nauja paradigma, kai vaiko patyrimai tampa svarbiausiais ir tam, žinoma, didelę įtaką turi Jungtinių tautų vaikų teisių konvencija (2000).

Mokomieji dalykai niekada nebuvo svarbūs ikimokyklinėje ugdymo programoje, išskyrus F. Froebel (1995) pedagogikoje, kurioje buvo akivaizdi matematikos svarba, M. Montessori (2000) pedagogikoje, kur skaitymas ir rašymas vėlesniuose ikimokyklinio ugdymo metuose tapo svarbūs ir galiausiai Aukštas/Užmojis (2003) pedagogikoje, kurioje raktinės sąvokos įvardija mokomuosius dalykus. Svarbu paminėti, kad vertybės buvo svarbios visose programose, nepaisant to, kad vertybių prigimtis, pobūdis pakito. Mokymosi veiksmas per visą ikimokyklinio

ugdymo istoriją buvo gerai išplėtotas. Anot D. C. Pui – Wahir P. Stimpson (2004), vaiko dorumas, principingumas visuomet buvo vertinamas pagarbiai. Mokslininkai D. Whitebreadas, P. Coltmanas ir R. J. H. Lander (2009) sutinka su faktu, kad vaikai skiriasi nuo suaugusiųjų, o tai yra viena iš raidos perspektyvų, požymių. I. R. Florez (2011) konstatuoja, kad vaikų varomoji jėga nėra ilgalaikiai tikslai, vaikai yra susidomėję klausimais, susijusiais su esamuoju momentu ir yra ne abstraktūs, o konkretūs dalykai. Dėl to, visų edukacinių programų pagrindinis klausimas yra, kaip sudominti vaikus ir įtraukti juos į veiklą. Žinodami, kad vaikai yra iš prigimties aktyvūs, ankstesniųjų ikimokyklinio ugdymo programų kūrėjai visą savo energiją nukreipė į mokymosi veiksmą, kad suvoktų, kaip vaikai geriausiai mokosi. Tai reiškia, kad sąvokos, tokios kaip, žaidimas, vientisumas, vidinė motyvacija, savikontrolė, aktyvus vaikas buvo pagrindinės.

Taigi, mokymosi veiksmas, kaip jis vyksta, buvo ir vis dar yra vienas daugiausiai dėmesio sulaukiančių aspektų ankstesniųjų metų pedagogikoje. Visuotinės Piaget (2006) ir Vygotskio (2000) mokymosi teorijos didelį dėmesį skiria mokymosi veiksmui. Anot jų, ikimokyklinio ugdymo įstaigos nėra vieta visuotiniam, bendram vaiko gyvenimui, tačiau tai – specifinė vieta, kurioje vaikas mokosi ir vystosi tam tikruose rėmuose. Ikimokyklinio ugdymo įstaigos nėra namai, nors dauguma užsiėmimų įtraukia namų sąvoką. Tai, kas vyksta ikimokyklinio ugdymo įstaigose labai skiriasi nuo to, kas vyksta namuose. Tiek tėvai, tiek pedagogai tai supranta.

Žaidimo ir mokymosi panašumai

Anot R. Gučaitės, A. Kazlauskienės (2008), žaidimo ir mokymosi tarpusavio aspektams paaiškinti yra trys svarbūs panašumai:

- 1) vaiko patirtis veiklai prasidedant;
- 2) įžvalgumas, vienalaikiškumas, įvairumas kaip pagrindiniai faktoriai;
- 3) suvokimas (žinojimas, kad žinai), suvokimo dialogai, metakomunikacija.

Nesvarbu ką vaikas sako ar daro, jis visuomet elgiasi iš savo perspektyvos. Tai reiškia, kad pradžios taškas, taip pat kaip ir mokymosi rezultatas, turi būti užfiksuotas atsižvelgiant į vaiko požiūrį ikimokyklinio ugdymo įstaigos aplinkoje. Tai yra pedagoginė situacija, kai vaiko požiūris yra susijęs su pedagogo veiksmais ir kitais išgyvenimais (I. P. Samuelsson, M. A. Carlsson, 2008).

Anot mokslininkų P. C. Ho, A. M. Chungo, Y. H. Lino (2012), vaiko žaidimas ir mokymasis visada yra sutelktas į kažkokį dalyką (ką vaikas nori žaisti ar išmokyti). Tačiau, kaip

teigia I. P.Samuelsson ir M. A. Carlsson (2008), yra visai kitaip kai kalbame apie mokomąjį dalyką, tai reiškia, kad yra:

- numatomas mokomasis dalykas;
- priimtas mokymosi procesas;
- išgyventas mokomasis dalykas.

Vieną iš pavyzdžių pateikia mokslininkė C. Blair (2008). Ji teigia, kad pedagogas ir mokymo programa turi dvigubą siekį išstbulinti vaiko suvokimą, susijusį su ženklais, kurie yra suvokiami, kaip kultūroje priimtas bendravimo būdas. Vaikai yra įtraukiami į daugybę veiklų ir į tam tikras patirtis, kuriose jie sieja save su tam tikrais ženklais. Pedagogas šiame procese turi didelę įtaką. Rezultatas – „nusileidimas“, tai ką konkretus vaikas išreiškia tam tikru momentu, kai vaiko gabumai yra stebimi. Rezultatas gali būti kitoks jau po trijų dienų, jei sąlygos bus pasikeitusios. Tai reiškia, kad mokomasis dalykas sudaro visumą, nes prieš tai minėti dalykai (procesas, vaiko ekspresija, kai jį stebi) yra visiškai priklausomi vieni nuo kitų.

Žaidimo ugdomasis poveikis ir vaiko ugdymasis

Patraukli ugdomoji veikla ir žaidimas kartu yra svarbi auklėjamoji ir ugdomoji priemonė. Tai pasiekama, kai žaidimas įtraukiamas į organizuojamą pedagoginį procesą.

Įtraukdamas žaidimą į pedagoginį procesą, pedagogas moko vaikus žaisti, kurti, P. Sahlber, (2005).teigimu, moko „gero žaidimo“. Pasak P. Sahlber (2005), žaidimui būdinga:

- vertingas auklėjamasis, pažintinis turinys;
- atkuriamų vaizdinių tikrumas ir gyvenimiškumas;
- tikslingi, aktyvūs, organizuoti ir kūrybiniai žaidimo veiksmi;
- taisyklių laikymasis ir gebėjimas vadovautis jomis, atsižvelgiant į kiekvieno vaiko ir visų žaidėjų interesus;
- tikslingas žaislų ir žaidimo priemonių taikymas;
- palankūs vaikų santykiai.

M. Brėdikytės (2002) teigimu, vadovaudamas žaidimui, pedagogas veikia visus vaiko asmenybės komponentus: jo sąmonę, jausmus, valią, elgesį ir sprendžia protinio, dorovinio, estetinio ir fizinio lavinimo uždavinius. Kaip teigia R.Vasiliauskas (2001), žaidimas leidžia tikslinti ir tvirtinti vaikų išsilavinimą ir vaizdinius. Norėdamas atlikti žaidime kokį nors vaidmenį, vaikas turi savo vaizdinius perkelti į žaidimo veiksmus. Kartais vaikai per menkai išmano žmonių darbą, konkrečius veiksmus, tarpusavio santykius, todėl ir kyla būtinybė jiems

mokytis. Mokymosi būtinumą atskleidžia vaikų klausimai. Pedagogas atsako į juos, klausosi pokalbių vaikams žaidžiant, padeda vaikams suprasti vienas kitą, jiems susitarti. Žaidimas ne tik įtvirtina jau turimas vaikų žinias ir vaizdinius, bet yra ir savotiška aktyvaus pažinimo forma, leidžianti pedagogui vadovauti ir suteikti vaikams tam tikrą žaidimo žinių.

Žaidimų turinys pedagogui yra geras būdas ugdyti teigiamą pažiūrą į socialinę tikrovę. Žaidimų metu pedagogas diegia vaikams drąsumą, teisingumą, iniciatyvumą, išvermingumą (Juodaitytė, 2000).

Pasak mokslininkų M Barkauskaitės, V. Grincevičienės, V. Indrašienės, R. Pūkinskaitės, R. (2001), žaidimas – savotiška mokykla, kurioje vaikas aktyviai ir kūrybiškai mokosi taisyklių ir normų, suvokia tam tikrą požiūrį į darbą, tarpusavio santykius. Tai veikli forma, kuri ugdo pačių vaikų visuomeninį elgesį, jų pažiūras į gyvenimą. I. R. Florez (2011) teigimu, organizuodamas žaidimą, vadovaudamas jam, pedagogas veikia vaikų kolektyvą ir per jį – kiekvieną vaiką. Tapus žaidimo dalyviu, vaikui pasidaro būtina derinti savo ketinimus ir veiksmus su kitais vaikais.

Organizuojant mokymąsi ikimokyklinėje institucijoje yra labai svarbus pedagogų vaidmuo. Pedagogas turi sudaryti tinkamas sąlygas vaiko ugdymui(si). Apie pedagogo darbą ikimokyklinio ugdymo gairėse sakoma: „Pedagogai turi dirbti kūrybingai ir stengtis garantuoti darnią vaiko fizinių, pažintinių, socialinių, dvasinių galių sklaidą; ugdyti vaiko pasitikėjimą savimi ir kitais; sukurti natūralų ir savitą vaikų grupės gyvenimo ritmą“ (Ikimokyklinio ugdymo gairės, 1993).

Pedagogo uždavinys – sukurti tinkamą aplinką vaikams žaisti ir ugdyti(s), tyrinėti, pažinti pasaulį, bendrauti ir bendradarbiauti tarpusavyje ir su suaugusiais (Bendroji priešmokyklinio ugdymo ir ugdymosi programa, 2002; Priešmokyklinio ugdymo metodinės rekomendacijos, 2004.). Priešmokyklinės grupės mokymosi funkcionalumą, kaip pedagogo profesionalumą, pabrėžia ir I. Jankauskienė (2002): „Gebėjimas sukurti produktyvią ugdymo(si) aplinką, kurioje vaikas jaustųsi saugus, teigiamai save vertintų, būtų skatinamas būti aktyvus taip pat yra viena iš priešmokyklinio ugdymo pedagogo veiklos sėkmės garantijų“. Ikimokyklinės ir priešmokyklinės grupės aplinką formuoja keletas aspektų: tarpusavio santykiai, pedagogo nuostatos, požiūris į savo darbą, profesionalumas. Pasak profesorės O. Monkevičienės (2002): „Turėtų būti kuriamas humaniškas ir demokratiškas mikroklimatas“.

Pedagogą, kaip svarbiausią ugdymo(si) aplinkos kūrėją, išvelgia Šteineris. Šteineris sako: „Kaip gamta iki gimimo sudaro tinkamą aplinką žmogaus fiziniam kūnui, taip ugdytojas, vaikui

gimus, turi pasirūpinti tinkama fizine aplinka“ (Šteineris, 1998). Grupė, kurioje kaip šeimoje gyvena skirtingo amžiaus vaikai, o pedagogas čia pat tvarko aplinką, gamina maistą, siuva lėles, užsiima su vaikais, skaito jiems – tai Valdorfo (2004) pedagogikos grupė. Valdorfo (2004) pedagogikos teigimu, šiuolaikinės grupės pedagogas turėtų elgtis taip, kad vaikas galėtų vystytis pagal savo vidinę lemtį ir nuostatas, nuolat stengtųsi išvelgti vaiko potencialą, ateities perspektyvą. Todėl labai svarbu, kad pedagogo ar bet kurio kito suaugusiojo noras ar elgesys nesužlugdytų vaiko individualumo, vidinės sielos saviraiškos, kūrybiškumo ir unikalumo.

LR Švietimo įstatyme (2004), teigiama, kad kantrybė, teigiamas nusiteikimas, gebėjimas padėti vaikui – būtinos mokytojo vidinės savybės.

Pedagogo atvirumas, nuoširdumas, pedagoginė kompetencija ir profesionalumas bei gyvybingumas yra vienas iš palankios grupės aplinkos kūrimo formų, sako Stearfeld. Bendraudamas su vaiku, pedagogas turi siekti darnios komunikacijos (Stearfeld, 1999).

B. Grigaitė vaiko ugdymosi aplinką vadina mokslinė aplinka. Tokios aplinkos sukūrimui, anot Dubble, būtinas kompetentingas, diplomuotas, pasirengęs specialistas. Jam pritaria Hall sakdamas, jog ugdymo aplinką turi kurti specialiai pasirengęs asmuo, gebantis sukurti įvairiapusiškai funkcionalią aplinką (Montessori, 2005). Pedagogas, atlikdamas jungties tarp ugdytinio ir paruoštos ugdomosios aplinkos vaidmenį, turi gerai suprasti jos reikšmę asmenybės raidai, išmanyti ugdomojoje aplinkoje pateiktos medžiagos paskirtį, mokėti tiksliai ir kvalifikuotai jomis naudotis, numatyti metodiškas ugdymo(si) priemones.

Šiandieną ugdymas suprantamas ne kaip pasyvi erdvė, kur pedagogas nurodo ir aiškina, bet kaip aktyvios veiklos studija, tyrimų ir sprendimų erdvė. Jau seniai reikėtų užmiršti aplinką, orientuotą į pedagogą ir pereiti prie aplinkos, orientuotos į vaiką, (Priešmokyklinio ugdymo metodinės rekomendacijos, 2004). Iš tiesų, formuojant ugdymą didžiulė atsakomybė tenka pedagogui, jo kompetencijai ir profesiniam pasirengimui. Nuo to, kokius prioritetus išsikelia pedagogas, koks jo profesionalumo lygis priklauso tiek fizinė, tiek emocinė grupės veikla. Puikiai žinome, jog ne visada vaikui reikia gausios priemonių pasiūlos ir atvirkščiai, neretai vaikui trukdo per didelis pedagogo iniciatyvumas. Stearfeld (1999) nuomone, pats pedagogas yra svarbiausias darbo įrankis. Nuo jo savistabos, sugebėjimo save vertinti ir išprusimo priklauso emocinė bei fizinė ugdymosi aplinka.

Mokslininkės O. Monkevičienės (2004) pastebėjimu, pasitaiko, kada pedagogai perversina pedagogines žinias bei savo, kaip ugdytojo, vaidmenį ir sunkiai toleruoja demokratišką vaiko

saviraišką grupėje, sukurdami tik ugdančią materialinę aplinką bei pabrėždami vaiko, kaip stebėtojo, poziciją. Mokslininkės manymu, nereikėtų pamiršti, jog organizuojant grupės aplinką, pedagogo uždavinys yra padėti vaikams ugdytis, nukreipti ugdymąsi reikiama linkme, drąsinti juos bei stebėti pažangą. „Pedagogo klaida – grupėje tapti dominuojančiu, spręsti už vaiką arba bijoti vaikui pasiūlyti ką nors“, – sako O. Monkevičienė (Jankauskienė, 2002).

A. Šerkšnas (1939) mokytoją lygino su skulptoriumi, kurio medžiaga ir darbo įrankiai yra dvasia. Jis sakė: „Dvasinis kontaktas yra ne kas kita, kaip tik mokytojo įsijautimas į mokinį, iš vienos pusės, ir sudarymas sąlygų mokiniui įsijausti į mokytoją, iš kitos pusės.“

Demokratinėje visuomenėje egzistuoja visavertį gyvenimą įprasminantys principai: vaikų teisės, neprievartinis ugdymas institucijose. Pastaroji pabrėžia pedagogo, kaip reikšmingo specialisto visapusiškam vaikų ugdyme(si), aplinkos formavime, šeimos švietime vaidmenį. C. M. Rogersas (1969) pasiūlė taikyti šį nedirektyvinį mokymą ir mokymąsi, nes jis skirtas atskleisti prasmę, kaip asmeninę patirtį. Toks ugdymas yra ypatingas. Jis paremtas savitu pedagoginiu santykiu, kurio pagrindinis reikalavimas yra pasitikėti ugdytiniu, jį pripažinti ir dalintis su juo „vidinio patyrimo, jausmų, vertinimų turtais, kurie teikiami, išgyvenami, svarstomi, vertinami pedagoginiame susitikime“.

Kognityvinė psichologija koncentruoja dėmesį į mąstymo, žinių įsisavinimo, išmokimo tyrimus (J. Piaget, J. Bruneris, U. Neisseris 2000). Asmenybės raidos požiūriu svarbu tai, kad į mokymą žvelgiama ne vien kaip į informacijos kibernetinį valdymą (perdavimą – priėmimą), o kaip į informacinės erdvės aktyvų tyrimą, padedantį susivokti pasaulyje, suprasti informacijos srautų prasmes, dalyvauti kolektyviai sprendžiant problemas. Kognityvizmo atstovams yra svarbus individo aktyvumas, kūrybinis mąstymas, kaip asmenybės žinojimo kūrimas. Tokio žinojimo atsiradimą nagrinėjo L. Vygotskis, teigęs, kad individo tapsmas asmenybe yra socialinis procesas, vykstantis visuotinai aptariamomis reikšmėmis. Dalyvaujant debatuose, diskutuojant formuojasi interpersonalinis (individualusis) supratimas, perimantis interpersonalinį (egzistuojantį tarp žmonių) supratimą kaip visuomeninę sąmonę (Вьготский, 1998). Tai labai svarbi asmenybės tobulinimo požiūriu psichologijos kryptis. Bendradarbiavimo pedagogikoje svarbiausias žodis yra kartu. Kartu reikia mokytis girdėti, išgyventi, mąstyti, veikti. Tai tarsi įpareigoja ugdymo dalyvius (mokinį ir pedagogą) ne tik girdėti, bet ir išgirsti, pajusti, suprasti vienas kitą. Išgirdus teiginį „prasideda bendradarbiavimas“, tampa aišku, kad tai yra priešingybė autoritarizmui, prievartai, nelygiateisiam bendravimui.

Žaidimas ir mokymo programa

Gotinbergo universitete atliktas sisteminis tyrimas, susijęs su mažais vaikais. Tyrimas parodė, kad mokymąsi suponuoja mokymosi veiksmas ir jo sąsaja su mokomuoju dalyku (Feng, 2001). Kaip teigia K. Edenhammaras, Ch. Wahlundas (1997), ikimokyklinio ugdymo įstaigose žymiai daugiau dėmesio skirta mokymosi veiksmui nei mokomajam dalykui. Lietuvos edukologai M. Brėdikytė, R. Gučaitė, A. Kazlauskienė (2005) teigia, kad vaikai mokosi imituodami, darydami, kalbėdami, eksperimentuodami, bandydami ir nesugebėdami arba bandydami ir sugebėdami atlikti užduotį, reflektuodami ir bendraudami. Visa tai jie patiria ir žaisdami.

P.Samuelsson ir M. A. Carlsson (2008) dėmesį sutelkia į žaidimo ir mokymo plano sąsają, apibūdindami skirtingas santykių rūšis. Kaip suprantama, pažangesnės ikimokyklinės įstaigos yra tos, kuriose vaikam žaidžiant galima pamatyti ko vaikai mokosi ir ko vaikai išmoka. Taip pat galima suformuoti temas, žaidžiant pedagogui su vaikais. Vėliau šios temos pritaikomos mokyme. C. Blairo ir A. Diamondo (2008) teigimu, ikimokyklinėje įstaigoje praleistas laikas sudaro visumą – pedagogų ir vaikų vaidmenys yra vienodai svarbūs. I. R. Florez (2008) mano, jog tiek pedagogai, tiek vaikai vienodai prisideda prie to, kas kasdien vyksta ikimokyklinėje įstaigoje. Moksliniai tyrimai taip pat pritaria idėjai, kad jei norima žaidimą ir mokymąsi integruoti į edukacinę programą, tai pedagogų ir vaikų indėlis į veiklą yra labai svarbus (Samuelsson, Carlsson, 2008). Nesvarbu, ar pedagogas tai vadina žaidimu ar mokymusi, bet svarbu suprasti, kad tas užsiėmimas turi konkretų turinį, objektą, į kurį būtų galima sutelkti dėmesį ir kuris skatintų vaiko mąstymą. Pagal A. Edmontono, P. J. Heweso (2015) ankstyvųjų vaikystės metų edukacinės programos organizavimą:

- pedagogas turi aiškiai žinoti savo bei vaiko požiūrius – tam turi būti suteikta pirmąjė svarba;
- tiek pedagogas, tiek vaikas turi būti įtraukti į veiklos procesą;
- pedagogo tikslo siekimas, atsižvelgiant į vaiko galimybes;
- bendravimas tarp vaikų ir pedagogų, tiek tarp vaikų tarpusavyje, yra labai svarbus.

Žaidimo ir mokymo organizavimas (tikslingai veikiant) reikalauja požiūrio, kuris apjungia visus prieš tai išvardintus punktus į vieną visumą. Tai reiškia, kad nusistatymas, žinios, bendravimas ir aplinka yra tarpusavyje susiję aspektai. Edukacinė programa turi būti sudaryta

taip, kad pastoviai būtų skatinamas vaikų tarpusavio bendravimas ir bendravimas tarp vaikų ir pedagogų. Didelę svarbą turi temų aktualumas. (Samuelsson, Carlsson, 2008).

1.2. Pedagogo ugdomojo dalyvavimo vaikų vaidmeniniuose žaidimuose strategijos ir būdai

Siužetinius vaidmeninius žaidimus vaikai kuria patys su nedidele pedagogo pagalba. Jų pagrindą sudaro savarankiška vaikų veikla. Pasak M. Samuelsson, A. Carlsson (2008), šie žaidimai vadinami kūrybiniais, siužetiniais, pabrėžiant, kad vaikai ne šiaip sau kopijuoja tam tikrus reiškinius, o kūrybiškai juos įprasmina ir atkuria vaizdais bei žaidimo veiksmams. Tam tikra siužetinių vaidmeninių žaidimų rūšis yra dramatizaciniai ir statybiniai žaidimai.

Ikimokyklinėje įstaigoje žaidžiami ir žaidimai, kurių taisyklės sukūrė suaugusieji. Vaikai gali žaisti savarankiškai, bet daugiausia savarankiškumas derinamas su pedagogo vadovavimu. Anot P. C. Ho, S. M. Chungo (2012), vadovavimas vaidmeniniams žaidimams reikalauja didelio meistriškumo ir pedagogo kompetencijos. Mokslininkai (Samuelsson, Carlsson, 2008) mano, kad pedagogas turi vadovauti žaidimui, tačiau turi išsaugoti saviveiklinį ir kūrybinį vaikų žaidimo pobūdį, išgyvenimų tikrumą, tikėjamą žaidimo gyvenimiškumu.

D. Whitebreado, P. Coltmano, R. J. H. Landerio (2009) teigimu, pedagogas padeda sugalvoti žaidimą, jį plėtoti ir turtinti vaikų gyvenimą: moko iš išorės susipažinti su suaugusiųjų darbu ir buitimi, žmonių santykiais ir kartu konkretina žaidėjų vaidmens turinį. Visi šie būdai netiesiogiai veikia žaidimą.

R. I. Florez (2001) teigimu, vaikams žaidžiant, pedagogas neturi skubėti jų skatinti atkurti tai, ką jie išmoko per pokalbius, ekskursijas, pasakojimus. Aplinkinio gyvenimo atspindėjimas žaidimuose nėra tiesioginis suvokto turinio atkūrimas. Jis kurį laiką formuojasi vaikų sąmonėje bei jausmuose. Anot L. Suissos (2010), pedagogas vadovaudamas žaidimui, turi galimybę ugdyti suvokimą, sąmoningumą, mokyti vaikus draugiškai bendrauti. Vadovavimas žaidimui turi savo ypatumų: padeda ugdyti suvokimą, sąmoningumą, padeda išreikšti draugiškus santykius. Žaidimui vadovauti negalima įkyriai. Vaikai gali pradėti protestuoti, atsisakyti dalyvauti žaidime. Kaip teigia P. Sahlberas (2005), veiksmingiau galima vadovauti, kai pats pedagogas dalyvauja žaidime. Atlikdamas savo vaidmenį, žaidimo veiksmus, jis norima kryptimi kreipia žaidimo eigą, padeda įsitraukti į jį visiems vaikams, ypač nedrąsiems. Pedagogas vaikams diegia pasitikėjimą

savo jėgomis, žadina kitų vaikų simpatijos jausmą. M. Samuelsson, A. Carlsson (2008) teigimu, pedagogo dalyvavimas žaidime leidžia vaikams būti žaidimo organizatoriais ir kurti žaidimo planą.

Pedagogas turi išnagrinėti žaidimą, įvertinti jo auklėjamąjį poveikį ir apgalvoti tolesnius siužetinių vaidmeninių žaidimų organizavimo būdus ir strategijas. Dažniausiai naudojamos strategijos ir būdai yra šie:

- mokymasis pekeliui – sąlygų mokymosi pakeliui sudarymas;
- jungtinio dėmesio iniciavimas ir palaikymas;
- komunikaciniai – didaktiniai pedagogo ir vaiko susitikimai;
- sąlygų vaikų tarpusavio sąveikai sudarymai;
- vaikų mokymosi socialiniame kontekste skatinimas;
- žaidimo ir realaus gyvenimo ryšio plėtojimas;
- mokymosi patirčių ir būdų refleksijos skatinimas.

Mokymasis pakeliui- sąlygų mokymosi pakeliui sudarymas

Daugybė tyrimų tvirtina, kad žaisdami vaikai kaupia žinias (Dau, 1999; Levin, 1996). Pagal Levin, žaisdamas vaikas turi galimybę valdyti ir kontroliuoti situaciją bei savo žinias. Vaikų žaidimuose yra neįtikėtinais daug galimybių naudoti tam tikrus objektus, kurie vaikam simbolizuoja reikšmingus ir įdomius dalykus.

Mokslinė agentūra QCA (2000) teigia, kad žaidimas, kaip pagrindinė mokymosi forma yra veiksminga ankstyvajame ugdyme ir suteikia tam tikrų galimybių, kuomet vaikai galės:

- tyrinėti, plėtoti ir atstovauti mokymuisi;
- turėti patirtį, kuri padės suprasti pasaulį;
- praktiškai kurti idėjas, sąvokas ir įgūdžius;
- išmokti kontroliuoti impulsus ir suprasti taisykles;
- būti vienas ar greta kitų, bendradarbiauti;
- kalbėti ar plėtoti savo jausmus;
- rizikuoti ir klysti;
- mąstyti kūrybiškai ir išradinai;
- bendrauti su kitais, spręsti problemas, išreikšti nuogastavimus arba išgyventi

nerimą.

Gonzales–Mena (2008) mano, kad yra keturios savybės, kurios atskiria žaidimą nuo darbo, tai:

- aktyvumas;
- vidinė motyvacija;
- dėmesys;
- laisvė nuo išorinių taisyklių.

Žaidimo mokymasis pakeliui priklauso nuo vaiko charakterio ir aplinkos.

Mokslinė agentūra QCA (2000) pasiūlė, kad mokymosi etapai (nuo trejų iki penkerių metų amžiaus) turėtų būti:

- galimybė vaikams įsitraukti į veiklą;
- planavimas;
- nejauti skirtumo tarp žaidimo ir darbo;
- vaiko mokymasis per žaidimą;
- pedagogo neįsitraukimas į žaidimą, kai vaikas pats mokosi žaidime.

Agentūra QCA(2000) teigia, kad mokymosi kokybę lemia aplinka, kurioje gausu įvairių priemonių ir kuriomis galima ištirti ir padaryti atradimus. Labai svarbu, kad pedagogas stebėtų vaikus žaidime ir, remdamasis savo profesionalia patirtimi, kalbėtųsi su tėvais.

Jungtinio dėmesio inicijavimas ir palaikymas

Pasak M. Samuelsson, A. Carlsson (2008), jungtinis dėmesys – tai vaiko atsakas į kito kreipimąsi. Kūdikis žvilgsniu seka mamos veido išraišką, jos gestus. Jis supranta kurį daiktą ji pavadina tam tikru žodžiu. Vaikas žvilgsniu, gestais atkreipia suaugusiojo dėmesį ir kviečia jį žiūrėti ten, kur ir jis – į daiktą, įvykį ar į jį patį. Vaiko – suaugusiojo sąveika lengvina vaiko mokymąsi. Jungtinio dėmesio inicijavimas ir atsakas į jį skatina vaiko vystymąsi. M. Samuelsson ir A. Carlsson (2008) išskiria svarbiausius aspektus jungtiniam dėmesiui atskleisti:

- pedagogas turi aiškiai žinoti tiek savo, tiek vaiko požiūrius – tam turi būti suteikta pirmąjė svarba;
- tiek pedagogas, tiek vaikas turi būti įtrauktas į veiklos procesą;
- galutinis pedagogo tikslo siekimas, švelnumas, jautrumas priimant vaiko požiūrį turi veikti vienu metu.

Anot H. M. Louise (2000) bendravimas tarp pedagogo ir vaiko ikimokyklinio ugdymosi procese pasireiškia draugyste, partneryste, kontakto užmezgimu ir palaikymu. Tai ir keitimasis informacija, patirtimi, jos turtinimas naudojantis žodiniais ir nežodiniais ženklais. D.F.

Bjorklund, M. J. Hubertz, A. C. Reubens (2004) teigia, kad bendravimas ikimokyklinėje įstaigoje yra nuolatinis procesas. Jo dėka organizuojama, atliekama ir kontroliuojama veikla vadovaujantis konkrečiais mokymo ir auklėjimo uždaviniais. Mokslininkai L. Renaud, S. Suissa (2010) teigia, kad bendravimas yra ypatingas žmogaus poreikis. Skaudžiai išgyvenama, kai šis poreikis nepatenkinamas. Esant bendravimo trūkumui, susvetimėja auklėtojas ir vaikas, sumažėja domėjimasis daželiu, silpnėja ugdymosi motyvacija. Tik realizavus visas bendravimo funkcijas, galima įveikti šiuos trūkumus. Šis kontekstas tarp žmonių vystosi laipsniškai, pradedant kūdikio šypsniu iki intymaus ir visuomeninio bendravimo. A. Edmonton, P. J. Hewes (2015) teigia, kad ikimokyklinio ugdymosi įstaigoje tinkamą bendravimą sąlygoja teigiami tarpasmeniniai ir kolektyviniai santykiai, o tinkamas jungtinio dėmesio bendravimas – gražius santykius kuriuos reguliuoja pedagogo etika, taktas, elgesio taisyklės, asmeninis patrauklumas, sąmoningas ir nesąmoningas požiūris vienu į kitus, prieštaravimų sprendimas. L. Jovaiša (1993) sako: „Bendravimas ne tik sėkmingo ugdymosi sąlyga, bet ir viso pedagoginio proceso šerdis“.

Komunikaciniai – didaktiniai pedagogo ir vaiko susitikimai

Kaip teigia D.Whitebread, P. Coltman, R. J. H. Lander (2009), viena iš pedagogo užduočių yra kreipti vaiko dėmesį į mokymosi dalykus, nepaisant ar per žaidimą vyksta mokymosi procesas. Pasak I. R. Florez (2001), pedagogas turi žinoti apie kiekvieno vaiko vystymąsi, gerai pažinti kiekvieno vaiko šeimą, kasdieninius išgyvenimus, pomėgius. M. Samuelsson, A. Carlsson (2008) teigia, kad pedagogo pareiga – atidžiai stebėti vaikus, jų klausytis, stengtis pamatyti ką mato vaikas ir tai interpretuoti. L. Suissa (2010) pažymi, kad kompetentingas pedagogas rodo pagarbą kiekvieno vaiko išgyvenimams, žinioms ir gabumams iš vaiko perspektyvos. M. Samuelsson ir A. Carlsson (2008) teigia, kad vaikai tikslingai kreipia savo dėmesį, atkakliai bando įveikti iššūkius, naudoja kalbą ieškodami pagalbos ar įtraukdami į veiklą kitus vaikus, jie pradeda žaisti nepriklausomai. Tuomet pedagogas vis daugiau leidžia vaikui kontroliuoti save ir savo veiklą, stebėdamas vaikų pažangą bei įsiterpdamas, kai vaikui būtina pagalba. I. R. Florez (2011) manymu, efektyviam vaiko savikontrolės mokymui yra labai svarbu laiku sumažinti teikiamos pagalbos apimtį ir nedalyvaujant vaiko žaidime, stebėti jo elgesį. Pagal N. D. E. Wilkens, R. A. Fabes, S. Castel, L. Zhangos, L. D. Hanish, C. L. Martiną (2014), pedagogas turėtų stebėti kiekvieną vaiko žaidimo akimirką. Mokslininkai pabrėžia, kad kuo jaunesnis vaikas, tuo nepastovesni jo savikontrolės įgūdžiai. Toks nepastovumas rodo, jog suaugę turi skirti labai daug dėmesio suvokimui apie vaiko atitraukimą nuo žaidimo ir apsvarstyti

ar dera vėl įsiterpti į vaikų bendravimą. Vaikams išmokus savikontrolės – nereikalinga suaugusiųjų pagalba. I. R. Florez (2011) manymu, vaikas išmoksta savikontrolės iš kasdieninių situacijų.

Pasak I. R. Florez. (2011), pedagogas kuria vaikams ugdymosi galimybes:

- identifikodamas kiekvieno vaiko raidos numatytoje srityje (pvz.: savireguliacijos ugdymosi) lygį, pasiekimus ir poreikius ir planuoja pagalbos teikimo būdus: ką modeliuos (1 strategija), kokias užuominas ar nuorodas teiks (2 strategija), kad vaikas tobulėtų numatytoje srityje;

- numato galimybes kasdieninėje grupės veikloje tobulinti numatytus gebėjimus (pvz.: savireguliacijos);

- numato tiesioginį pagalbos teikimą, kai vaikai ugdo naujus gebėjimus;
- atlieka vaiko gebėjimų stebėjimą, vertindamas, ar vaikas gebėjimus ugdo sėkmingai.

Taip pat I. R. Florez (2011) teigia, kad suaugusiojo vaidmuo žaidimo pedagogikoje yra:

- palaikymas;
- palengvinimas;
- vadovavimo ir vaidmens modeliavimas;
- iššūkio metimas.

Žaidimo aplinka ir žaidime dalyvaujančio pedagogo požiūris į žaidimą formuoja vaiko žaidimo patirtį. M. Samuelsson, A. Carlsson (2008) pažymi, jog pedagogas sukuria tam tinkamą aplinką ir skatina vaiko mokymąsi per žaidimą. Tai vyksta pedagogui neįsitraukiant, kai vaikai sukuria žaidimo taisykles. Taip pat pedagogas vaidmeninio žaidimo metu užtikrina, kad vaikai galėtų atrasti ir išmokti kažką naujo šiuose žaidimuose. Yra daug būdų, kaip pedagogas gali įsiterpti į vaikų žaidimą. Mokslininkų (Renaud, Suissa, 2010) teigimu, yra dvi pagrindinės strategijos:

- tiesioginė;
- netiesioginė.

Vieni (Renaudo, Suissos, 2010) pedagogai dažniausiai susiduria su sunkumais norėdami netiesiogiai įsiterpti į žaidimą. Anot, netiesioginė strategija yra geriausia spontaniškam žaidimui. Kiti (Samuelsson, Carlsson, 2008) manymu, vaikai turėtų pasilikti vieni žaisti be suaugusiojo įsiterpimo. O, treči D. Whitebread, P. Coltman, R. J. H. Lander (2009) įsitikinę, kad įsiterpimas į

žaidimą turi daug naudos. Jei pedagogas įsitraukia į žaidimą, tai žaidimas tampa ilgesnis ir sudėtingesnis (Florez, 2011). Įsitraukdami į žaidimą, pedagogai skatina vaikų mokymąsi, nes tampa žaidimo dalyviais, rodančiais pavyzdį ir nukreipia vaikus teisinga linkme. Jei žaidimas tampa erzinantis arba vaikai nustoja žaisti dėl žinių ar įgūdžių stokos. I. R. Florez(2011) teigimu, pedagogas, remdamasis savo stebėjimais, turi suteikti vaikui naujų galimybių, kad žaidimas būtų pratęstas. Anot L. Renaudo, S. Suissos (2010), pedagogo dalyvavimas žaidime padidina vaikų mokymosi potencialą, nuolatos išnaudojant galimybę mokytis vienas iš kito.

Taip pat pedagogas skatina komunikaciniuose – didaktiniuose pedagogo ir vaiko susitikimuose prasmių kūrimo procesą. M. Samuelsson, A. Carlsson (2008)pažymi, kad nesvarbu ar veikla yra inicijuojama vaiko ar pedagogo, svarbiausia yra žaidžiančio, besimokančio vaiko požiūris ir suvokimas. Tai reiškia, kad vaikas turi prisidėti, prie žaidimo išreišdamas save fiziškai (per kūną, judesius) ar žodžiu, kad tikrai suvoktų ir suprastų ko mokosi. I. R. Florez (2011) teigimu, visų pirma, pedagogo pareiga – pažinti kiekvieną vaiką. Jis, stebėdamas vaikus, turi suprasti vaikų norus, pamatyti pasaulį vaiko akimis ir tai interpretuoti. Labai svarbu yra metakomunikacija tarp pedagogo ir vaiko. M. Samuelsson, A. Carlsson (2008) teigimu, dirbant su vaikais, naudojant metakognityvinius būdus, svarbiausia yra susikonzentruoti į vaikų dėmesį. Kokia bebūtų tema, pedagogas įvairiais būdais (žodžiu, piešimu, žaidimu, bandymais)padeda vaikams mąstyti, reflektuoti ir įvairiais būdais išreikšti savo idėjas. Pedagogas analizuoja vaikų pasisakymus, idėjas, iškilusias atliekant užduotis. Vėliau, diskutuojant apie temą ir užduotį, dėmesys yra sutelkiamas į metakognityvinį aspektą. Pasak mokslininkų D. Whitebreado, P. Colmano, R. J. H. Landerio (2009), tai padeda vaikams suprasti, jog jie skirtingai mąsto, skirtingai suvokia tuos pačius reiškinius. Tačiau diskusijos esmė yra mąstymas apie temą ir kaip ją suvokia vaikas. I. R. Florez (2011) teigimu, bendravimas šiuo būdu yra pagrįstas dvejomis stadijomis: mąstymu ir mąstymu apie savo mąstymą. Šiuo požiūriu, paralelė tarp pedagogo ir vaiko gali būti pastebėta vaikui žaidžiant. Žaidžiantys vaikai vienu metu bendrauja ir metakomunikuoja. Mokytojui padedant, vaiko susidomėjimas yra sutelktas į mąstymą ir refleksiją. Vėliau vaikui išreiškus savo idėją žodžiu, piešiant ar bet koku kitu būdu, pedagogas sutelkia vaiko dėmesį į tai, kaip vaikas galvoja, ir tai yra metakognityvus (mąstymo apie suvokimą) mokymo aspektas. Tai reiškia, kad pedagogo užduotis yra pabandyti padaryti tai, kas iš pradžių vaikui nematoma ir nepastebima, matoma ir pastebima (Florez, 2011).

Sąlygų vaikų tarpusavio sąveikai sudarymai

Žaidimas su draugais padeda vaikui lavinti savitvardą ir tobulinti žinias, atlikti veiksmus, bendradarbiauti ir bendrauti su kitais (Louise, 2000). Mokslininkai (Samuelsson, Carlsson, 2008) mano, jog žaidimą dažniausiai inicijuoja vaikai, o mokymas dažniausiai yra inicijuojamas suaugusiųjų.

B. Bitino (2000) manymu, kiekviena asmenybė perima visuomenės, kurioje auga, vertybių sistemą. Todėl žmogaus prigimties savybių samplaika sudaro vystymosi pagrindą. Vaikų tarpusavio sąveiką analizavo Lietuvos pedagogai ir psichologai. J. Laužikas (1993), A. Želvys (1995), V. Žemaitis pabrėžia, kad tarpusavio santykiai keičia žmogaus charakterį, lemia psichologinį žmogaus vystymąsi. Taip pat B. Bitinas (2004) pripažįsta bendravimo reikšmingumą ugdymo procesui bei vaiko socializacijai, kurios metu vaikas įgyja asmeninį ir socialinį patyrimą, formuoja, plėtoja tarpasmeninius santykius. Kaip teigia M. Samuelsson, A. Carlsson (2008), vaikų tarpusavio santykiai – svarbus žmogaus socializacijos veiksnys.

Pagal O. Monkevičienę (2003), žaidimo būdai skirstomi į:

- susitarimo – vaikas tariaisi su kitais dėl žaidimų ar veiklos taisyklių, stengiasi tu taisyklių laikytis;
- kooperavimosi – vaikas derina su kitais savo ketinimus, veiksmus, drauge siekia to paties tikslo;
- dominavimo, įtakos, varžymosi, rungtyniavimo – vaikai stengiasi daryti poveikį kitiems, pasigalynėti, laimėti ginčą, taip didindami savo savivertę, būdami vikresniais, stipresniais, protingesniais, mokydami lyderiaujant;
- simpatizavimo – vaikas turi mėgstamus ir nemėgstamus žaidimo draugus. Mėgstami tie, kuriuos jis mėgdžioja, stengiasi būti greta jų. Nemėgstami partneriai yra tie, kurių jis vengia, atsisako su jais žaisti.

Vaikų mokymosi socialiniame kontekste skatinimas

Bendravimas tiek tarp vaikų ir pedagogų, tiek tarp vaikų tarpusavyje yra labai svarbus. Nusistatymas, žinios, bendravimas ir aplinka yra aspektai, tarpusavyje susipynę į vieną visumą. Anot M. Samuelsson, A. Carlsson (2008), ankstyvosios vaikystės edukacinė programa turi būti sudaryta taip, kad pastoviai būtų skatinamas vaikų tarpusavio bendravimas ir bendravimas tarp vaikų ir pedagogo. Labai svarbu, kad bendravimo temos būtų aktualios vaikams.

Mokslininkai M. Samuelsson ir A. Carlsson (2008) išskiria žaidimų ir mokymosi panašumus:

- 1) vaiko išgyvenimai veiklai prasidedant;
- 2) įžvalgumas;
- 3) vienalaikiškumas;
- 4) įvairumas.

Šie visi komponentai yra pagrindiniai vaikų socialiniame mokymesi.

Socialinėje aplinkoje vaikas mokosi diskutuodamas, ginčydamasis, atrasdamas ir tyrinėdamas kitų vaikų idėjas bei mąstymą (Samuelsson, 2006). Vaikų bendradarbiavimas ir bendras mokymasis yra išplėstas ikimokykliniame ugdyme ir taip pat veikia kaip kultūros perdavimas. M. Samuelsson, A. Carlssonas (2008) pabrėžia faktą, kad žaidimų tyrimai paliečia ir intersubjektyvumą, su juo susiję tyrimai padeda suvokti, kaip žaisdami vaikai pradeda suprasti ir kitų vaikų požiūrius socialiniame kontekste. Mokslininkai pateikia pavyzdį, kuriame matomas vaikų mokymosi socialiniame kontekste skatinimas: „Pedagogas stebi vaikų žaidimą. Pasiūlo pažaisti kartu. Pakviečia žaisti į žaidimą dar neįsitraukusį vaiką. Pedagogas paduoda žaislą (kaladėlę ar kt.) nedrįstančiam žaisti vaikui ir paklausia, ką jis norėtų su juo daryti (kur padėti, ką veikti). Jei vaikas nežino, ką norėtų daryti, pedagogas pasiūlo, ką jis galėtų daryti. Kai vaikui nepavyksta numatytas, suplanuotas veiksmas ir jis liaujasi tai daręs, pedagogas paklausia, ar vaikui reikia pagalbos. Jei vaikas sutinka, kad jam reikia pagalbos, pedagogas pasiūlo paprašyti pagalbos kito vaiko, kuriam tai puikiai sekasi. Vaikas paprašo pagalbos kito vaiko ir šis jam padeda – parodo ir pamoko, kaip reikia tai padaryti. Jei nepavyksta, padrąsina ir paskatina pabandyti dar kartą. Kai vaikui pavyksta, jis apsidžiaugia. Pedagogas pagiria vaiką: „Aš žinojau, kad tu gali, kad tau pavyks“. Pedagogas palieka vaikus žaisti, palinki sėkmės ir primena, kad jeigu jiems reiks pagalbos, jis bus šalia.“ Šis pavyzdys įdėliai atskleidžia vaikų mokymosi socialiniame kontekste skatinimą.

Žaidimo ir realaus gyvenimo ryšio plėtojimas

Pasak M. Samuelsson, A. Carlsson (2008), viena iš kitimo formų žaidžiant yra perėjimas nuo fantazijos prie realybės ir atvirkščiai, tai yra konkrečios situacijos suvokimas ir minčių pokytis situacijos supratimo link. Tiek žaidimas, tiek mokymasis yra analizuojamas pedagogo, kai vaikas žaidžia tam tikroje aplinkoje tam tikru laiku.

Žymi mokslininkė S. Smith (2015) sako, kad žaidimas yra vaikų biologinio vystymosi proceso dalis, kaip kultūrinis kitimas, variacija (muzika, šokiai, dainavimas ir t.t.). Ji taip pat tvirtina, kad žaidimuose įgyti įgūdžiai yra panaudojami ir realiose situacijose, nes vaikai žaisdami sukuria labai didelį vaidmenų repertuarą. Tačiau, yra ir kitų nuomonių. Anot M. Samuelsson, A. Carlsson (2008), kintamumas (variacija) sukuria pagrindą diferenciacijai (atskirti kažką nuo kažko), o tai žaidžiant yra taip pat svarbu kaip ir mokantis.

Vaikų mokymesi ir žaidime yra svarbus kintamumas. Anot S. Smith (2015), tiek panašumas, tiek kintamumas ir įvairumas yra labai svarbūs vaiko suvokimo vystymuisi, įtraukiant ir sugebėjimą atskirti vieną mokomąjį dalyką nuo kito arba vieną reiškinį nuo kito. Vieną iš kintamumo pavyzdžių realiame ir fantazijų pasaulyje pateikia mokslininkai M. Samuelsson, A. Carlsson (2008): „mažas vaikas ne tik įvardintų kiekvieną gėlę, bet tikrai suvoktų gėlės sąvoką ir gebėtų ją atskirti. Vaikas turi pamatyti, apžiūrėti, pajusti daugybę gėlių, kad suvoktų kokie svarbūs bruožai apibūdina gėlės sąvoką. Taip pat vaikas turi per praktiką suvokti, kad gėlė skiriasi nuo kitų augalų, tokių kaip medžiai, krūmai, žolė. Palaipsniui vaikas išmoks atskirti ne tik gėlę nuo kitų augalų, bet taip pat ir skirtingas gėlių rūšis“.

Reikia pastebėti, kad daugelis šalių savo edukacinėse programose propaguoja tokį kintamumą (variaciją), kuris apibrėžia mokymąsi kaip būdą įvairovę, tai yra, kai vienas vaikas gali pateikti daug variacijų (suvokimo) ir kai vaikų grupė, galvodami apie tą pačią idėją, reiškinį, problemą, gali pateikti daug skirtingų suvokimų, paaiškinimų, iš kurių ir gimsta įvairovė. Kaip teigia M. Samuelsson, A. Carlsson (2008), yra vidinės, individualios ir tarp dviejų ar daugiau individų vykstančios variacijos, kintamumai, įvairovės. Skirtingi vaiko požiūriai į tą pačią problemą, reiškinį jau savaime yra mokymosi proceso sudedamoji dalis.

Anot mokslininkų (Wilkenso, Fabeso, Castelo, Zhango, Hanisho, Martino, 2014), pedagogai naudoja variaciją kaip strategiją, kad padėtų vaikui pamatyti, atrasti tam tikrus reiškinius, žinias, gebėjimus, idėjas. Kai vaikas galvoja apie temą ar reiškinį iš įvairių pozicijų, jis išskiria skirtingus požiūrius, prasmes.

Edukologai (Piaget 1990, Florez, 2001) nevienodai vertina žaidimo metu įgyja patirtį. Antai J. Piaget (1990), mes matome žaidimą kaip vaiko veiklą, naudojant sukaupią patirtį. O, I. R. Florez (2001) yra linkęs pritarti požiūriui, kad žaidimo metu vaikas visiškai improvizuoja ir žaidimo scenarijus yra sukuriamas žaidimo momentu tarp žaidžiančių vaikų. Dar kitoje yra teigiama (Švietimo ministerija ir Švedijos gamtos mokslai, 1998) didelį dėmesį skiria faktui, jog

ikimokyklinio mokymo aplinka privalo būti džiaugsminga, turi padėti vaikui pajauti bendrumo, savumo jausmą bei turi skatinti bendravimą, žaidimą ir mokymąsi kaip tarpusavyje susipynusius ir niekaip neatskiriamus dalykus.

I. R. Florez (2001) manymu, žaidimas kaip ir mokymas yra sukurtas žmonių visuomenės, kuri priima nutarimus, susijusius su veiksmais, žmonėmis, objektais, situacijomis, laiku, žaidimo ir mokymosi motyvais. Pasak M. Samuelsson, A. Carlsson (2008), žaidimas ir mokymasis užima lygias pozicijas vaikų edukacinėje programoje.

Mokymosi patirčių ir būdų refleksijos skatinimas

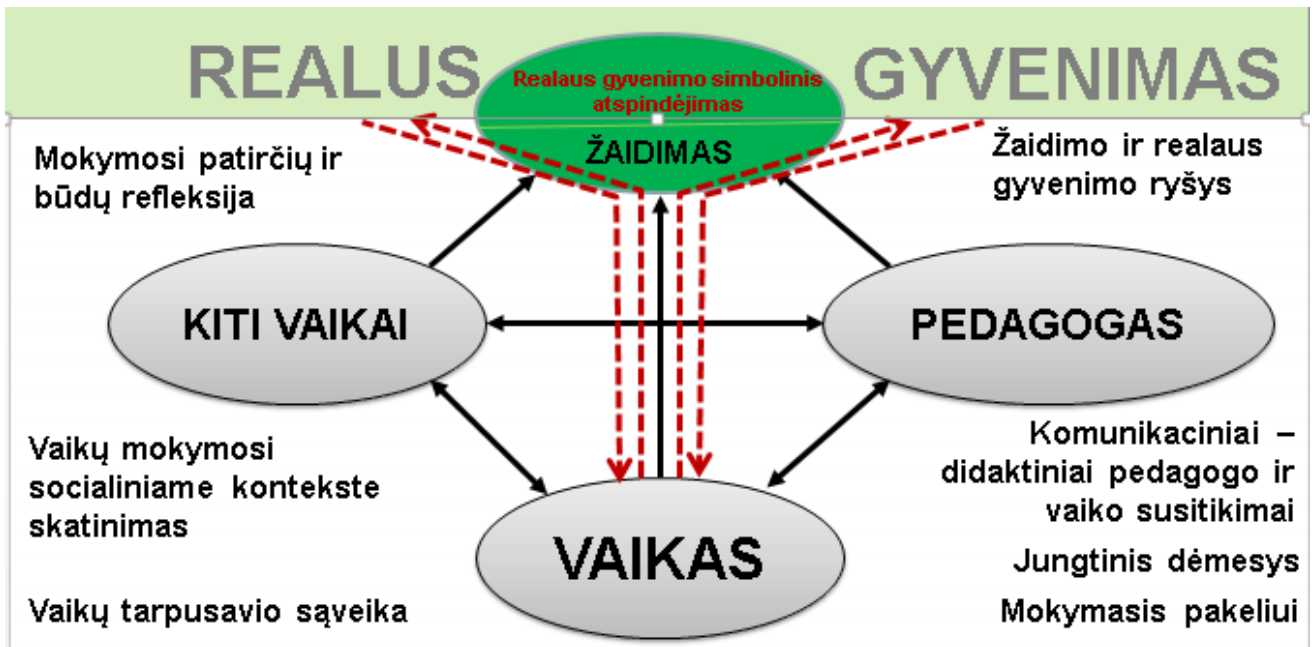
Tam, kad būtų įvardinta mokymosi patirčių ir būdų refleksija, buvo naudota Pino Pasternako (Whitebread, Coltman, Lander, 2009) sukurtas analitinis savikontrolės modelis. Šį modelį sudarė trys pagrindiniai savikontrolės aspektai:

- metakognityvus sąmoningumas – individo sąmoningas asmeninės užduoties, jos įveikimo strategijos suvokimas;
- metakognityvi kontrolė – procesas, vykstantis užsiėmimo metu planuojant, stebint, kontroliuojant ir įvertinant;
- emocinė ir motyvacinė kontrolė – besimokančiojo savo jausmų, emocijų, motyvacinės būsenos stebėjimas, kontroliavimas užsiėmimo metu.

Mokslininkai D. Whitebread, P. Coltman, R. J. H. Lander, (2009) apie mokymosi patirčių ir būdų refleksiją teigia, kad:

- mokytojai dažnai nesuvokia žaidimo efektyvumo mokymuisi;
- žaidimas yra labai svarbus mokymuisi ir, tai padeda išvysti vaiko suvokimą, savikontrolę ir kitas geras savybes;
- svarbus realaus gyvenimo simbolinis atspindėjimas;

Išanalizavus bei susisteminus skirtingų autorių požiūrį į vaiko mokymąsi žaidžiant ir pedagogo ugdomąjį dalyvavimą vaikų žaidimuose ***buvo sudarytas teorinis pedagogo ugdomojo dalyvavimo vaikų žaidimuose modelis*** (žr. 1 pav.). Į modelį buvo įtrauktos tos pedagogo ugdomojo dalyvavimo strategijos, kurios skatina vaiką mokytis žaidžiant, tačiau nesugriauna jo žaidimo autentiškumo.



1 pav. Pedagogo ugdomasis dalyvavimas vaikų vaidmeniniuose žaidimuose teorinis modelis.

I teorinį ugdomojo pedagogų dalyvavimo vaikų žaidimuose modelį įtrauktos šios pedagoginės strategijos: sąlygų vaikų mokymuisi žaidžiant sudarymas; jungtinio vaikų ir pedagogų dėmesio inicijavimas ir palaikymas; vaikų mokymosi socialiniame kontekste bei vaikų tarpusavio sąveikos skatinimas, komunikaciniai-didaktiniai pedagogo ir vaiko susitikimai žaidimuose, žaidimo interaktyvumo (žaidimo ir realaus gyvenimo ryšio) skatinimas, mokymosi patirčių ir būdų žaidžiant refleksijos skatinimas.

1.3. Interaktyvių skaitmeninių žaidimų didaktika

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. Kompiuteriniai žaidimai dar nesulaukė tinkamo pedagogų dėmesio, todėl deja, didžiausias rūpestis, valdant vaikų kompiuterinės veiklos procesus, tenka tėvams.

Šiuolaikiniam vaiko mokymuisi yra svarbios šiuolaikinės technologijos: kompiuteriai, skaitmeniniai fotoaparatai, MP3 grotuvai, mobilieji telefonai ir kt. Paminėtos šiuolaikinės technologijos, Gonzales-Mena (2008) teigimu, vadinamos žaislingais tyrinėjimais.

Esama mokslininkų (Vangsnes, Okland, Krumsviki, 2012), kurie teigia, kad technologijos atitraukia vaiką nuo realaus gyvenimo, nuo lytėjimo, nuo realių medžiagų, todėl jos neigiamai veikia vaiko ugdymą. Mokslininkai V. Vangsnes, N. T.G. Okland, R. Krumsviki (2012) mano, kad vaiko mokymasis multimoduline prasme apjungia rašytines, vaizdines, gestų, garso, kalbos ir lytėjimo funkcijas. Tačiau dauguma pedagogų yra gana pozityvūs kalbėdami apie žaidimo naudą mokymuisi. Kalbant apie pačių mokytojų vaidmenį žaidime, dauguma pedagogų teigia, jog jų pagrindinė užduotis yra užtikrinti geras sąlygas žaisti kompiuterinius žaidimus. Pedagogai neneigė, jog dažnai jie ir patys yra svarbūs žaidimų dalyviai (Vangsnes, Gram, Krumsvik, 2011).

N. Grinevičienė (2002) pateikia kompiuterinių žaidimų apibrėžimą: „Tai reali arba hipotetinė žaidimų situacija sumodeliuota elektroninės mašinos“. Kompiuteriniai žaidimai skatina vaikų kūrybinę vaizduotę, lavina reakciją, įtvirtina konstravimo ir modeliavimo įgūdžius, formuoja pasaulio vaizdinius, teikia pažintinę informaciją, moko disciplinos, atsakomybės, ugdo strateginį mąstymą, orientavimąsi erdvėje, erdvės planavimą (Grinevičienė, 2002).

Ikimokyklinio ugdymo pedagogai yra mokomi, jog svarbiausia bendravime su vaiku yra dialogas, sudominimas, ieškojimas. Mokslininkai V. Vangsnes, N. T. Gram, R. J. Krumsviki (2011) atlikę tyrimą, teigė, kad kompiuteriniai žaidimai padeda lavinti vaiko kalbos, bendravimo, matematikos (figūrų skaičių, dydžių, geometrinių formų atpažinimo), skaičiavimo, spalvų atpažinimo įgūdžius. Taip pat moko vaiką kantrybės, skatina padėti kitiems žaidimo dalyviams atliekant tam tikrus žaidimo veiksmus.

V. Dragienės (2006) manymu, kompiuterinės technologijos įsilieja į mokymo mokymosi procesą, tampa neatsiejama jo dalimi, daro didelę įtaką informacinės visuomenės formavimuisi.

Šiuolaikines informacines priemones ir technologijas skatinama vartoti visuose mokymo proceso lygmenyse, mokant ir besimokant įvairių dalykų.

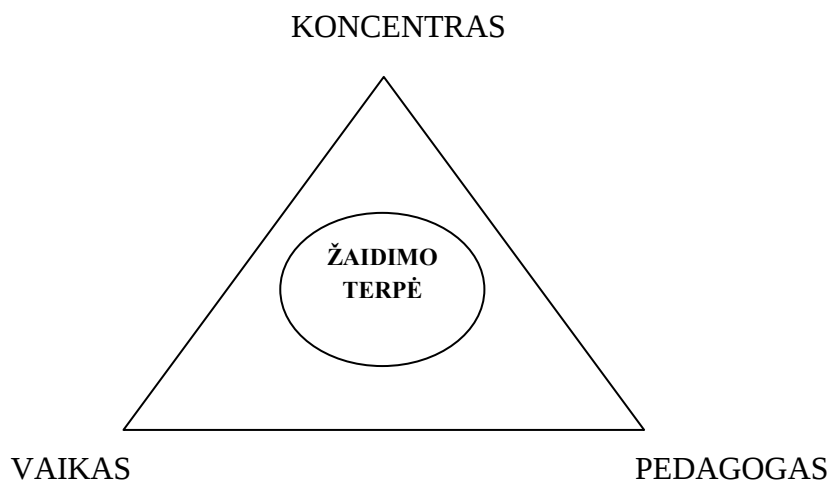
Dažnai pedagogas nėra įtraukiamas į žaidimą kaip dalyvis, todėl yra pripažįstama, kad kompiuterinis žaidimas gali padėti vaikui mokytis ir be pedagogo pagalbos. Yra išreiškiamas ir kitoks pedagogų požiūris. Mokslininkai V. Vangsnes, N. T. Gram ir R. J. Krumsviki (2011) sako, jog pedagogas neturėtų dalyvauti žaidžiant kompiuterinius žaidimus. Norvegijos ikimokyklinio ugdymo programoje kompiuterinių žaidimų naudojimas mokymosi procese dažnai yra vadinamas „laisvojo žaidimo užsiėmimas“, tai reiškia, kad vaikai patys pasirenka žaidimą bei jį žaidžia pedagogui įsikišant tik išskirtiniais atvejais, kai tikrai reikia pagalbos. Retas pedagogo įsitraukimas į kompiuterinio žaidimo eigą gali būti suprastas kaip patvirtinimas, jog pedagogai priešinasi dalyvavimui kompiuterinio žaidimo eigoje norėdami apginti idealizuotos tradicinės, nacionalinės pedagogikos modelį.

Mokslininkų V. Vangsnes, N. T. G. Okland, R. Krumsviki (2012) nuomone, norint įvertinti interaktyvius ir kompiuterizuotus mokymosi būdus, svarbu remtis analizei sukurta metodika ir struktūra. Svarbiausias tikslas, tiriant kompiuterizuotas mokymosi priemones, yra suvokti, kokią įtaką kompiuteriniai žaidimai daro didaktinėse, mokomosiose situacijose, kai vaikai ir pedagogai su mokomąja medžiaga susiduria žaisdami kompiuterinius žaidimus.

Danų mokslininkas J. Laurenson terminą „didaktika“ apibūdina kaip edukacinės teorijos sritį, kurioje yra apibūdintos mokymo priemonių bei metodų normos bei nuorodos. Didaktika gali būti suvokiama ir kaip menas, ir kaip mokymo amatas ar mokslas. Didaktiką sudaro mokymo tikslai, turinys, praktiniai sutarimai bei mokymo įvertinimas. Šioje srityje didžiausias dėmesys skiriamas pedagogui ir jo rolei (Vangsnes, Gram, Krumsviki, 2011).

Pasak J. P. Gee (2008), pedagogo rolė yra labai svarbi. Jis vadovauja žaidimui, pristato jo turinį, kuris yra naudingas vaikų vystymuisi. V. Vangsnes, N. T. Gram, R. Krumsviki (2011) pažymi, kad didaktinės, mokomosios situacijos yra tarsi inscenizacija, kurioje nuolatos kinta rolės, veiksmai. Pedagogas nulemia didaktinės situacijos kryptį, jos eigą, intensyvumą. Pedagogo rolė vadovaujant žaidimo procese yra daugiau ar mažiau aktyvi, tačiau ji labiausiai išryškėja tuomet, kai pedagogas parenka žaidimo turinį bei mokomąją medžiagą (Vangsnes, Gram, Krumsviki, 2011).

Vadinamoji žaidimo terpė (angl. medium) yra svarbiausia, todėl ji yra trikampio viduryje.



2. pav. Vaizduoja skirtingas didaktinių situacijų roles, tikslus, kai vaikai žaidžia kompiuterinius žaidimus darželyje.

Pasak J. P. Gee (2008), yra išskiriama didaktinė situacija, kurioje pedagogas išskiria du skirtingus turinio komponentus:

- mokomas dalykas, pagal kurį yra sukurtas žaidimas;
- žaidimo žanras ir techninė pusė.

Dramaturgija yra naudojama kompiuterinių žaidimų ir mokymosi analizei. K. Sandvikas (2009) analizuoja kompiuterinius žaidimus remdamasis dramaturgija. Siekiama ištirti žaidėjo ir žaidimo tarpusavio ryšį. K. Sandvikas (2003) sako, jog kompiuteriniai žaidimai ir teatras turi daug panašumų, nes jie abu yra susiję su jausmų bei minčių ekspresija. Kompiuteriniuose žaidimuose, kaip ir teatre, yra naudojami įvairūs tekstai, piešiniai, grafikos kūriniai, muzika ir t.t. Kompiuteriniuose žaidimuose, kaip ir teatre, vyrauja spontaniškumas, interaktyvumas, sudėtingumas. Tačiau kompiuteriniai žaidimai keliais aspektais labai skiriasi nuo tradicinio teatro ir kino. Svarbiausias skirtumas tas, jog kompiuteriniuose žaidimuose vyrauja aktyvus žaidėjo – stebėtojo dalyvavimas. K. Sandvikas (2003) mano, jog reiktų atsižvelgti į modernesnę šių laikų teatrą, tiriant kompiuterinius žaidimus. Anot J. Szatkowskio (1998), dramaturgijos modelis yra sudarytas iš 4 dalių:

- aristoteliško – dramatinės dalies;
- epinės dalies;
- improvizacijos;
- metafikcijos.

J. Szatkowskis (2009) prie šių keturių dalių prideda dar vieną – interaktyviają dramaturgiją, nes tai yra svarbiausia analizuojant ir sugretinant teatrą ir kompiuterinius žaidimus.

61proc. Norvegijos ikimokyklinių įstaigų kompiuterinius žaidimus naudoja ugdymo procese. 91proc. darželių direktorių patvirtino, jog vaikai, žaisdami kompiuterinius žaidimus, labai daug išmoksta, 86proc. apklaustųjų patvirtino, jog kompiuterinių žaidimų žaidimas yra socialus užsiėmimas (Vangsnes, Gram, Krumsvik, 2011).

Norvegijos ikimokyklinės įstaigos pedagogai, kalbėdami apie žaidimo naudą mokymui, yra gana pozityvūs. Kalbant apie pačių mokytojų rolę žaidime, dauguma pedagogų sakė, jog jų pagrindinė užduotis yra užtikrinti geras sąlygas žaisti kompiuterinius žaidimus, tačiau pedagogai neneigė, jog dažnai jie ir patys yra svarbūs žaidimų dalyviai. 35proc.apklausoje dalyvavusių pedagogų sako, jog ši dalyvio rolė yra labai svarbi, 45proc. apklaustųjų sako, jog ji svarbi tik darželių pedagogams (Vangsnes, Gram, Krumsvik, 2011).

Anot K. Sandviko (2009), Norvegijos įstatymai ir metodinė medžiaga nurodo, jog kompiuteriniai žaidimai yra naudingi mokymosi procesui bei vaiko tobulėjimui. Kompiuteriniai žaidimai nebėra skirti vien pramogoms, jie skatina kultūrinį tobulėjimą bei pažinimą. Mokslininkai V. Vangsnes, N. T. Gram, R. Krumsviki (2011) teigia, jog Norvegijos ikimokyklinio ugdymo procese svarbiausia – bendravimas su vaiku, dialogas, sudominimas, ieškojimas. V. Vangsnes, N. T. Gram, R. Krumsvik (2011) pabrėžia, kad vaikas ir pedagogas turi skirtingas darbotvarkes, dėl to jie mato žaidimo situaciją skirtingai. Vaikas mato tik žaidimo perspektyvą, asocijuoja tai su smagumu ir varžymusi. Pedagogai mato žaidimą kaip mokymo ir edukacinę priemonę. K. Sandviko (2009) nuomone, pedagogas yra susidomėjęs žaidimu, tačiau susiduria su edukaciniais išbandymais, norėdamas pradėti dialogą ir įtraukti vaiką į mokymąsi. Pedagogas užduoda vaikui klausimus tam, kad geriau suvoktų jį kaip žaidėją, sužinotų, kiek jis žino, kokie jo įgūdžiai, suvoktų jo žaidimo perspektyvą.

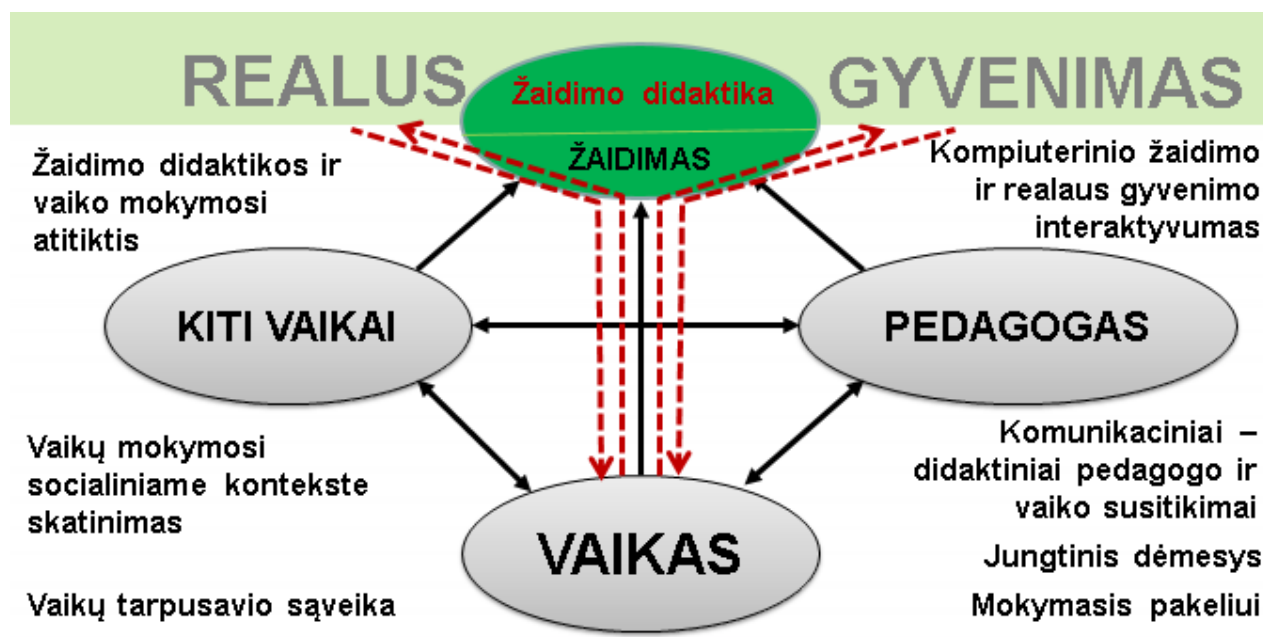
V. Vangsnes, N. T. Gram, R. Krumsviki (2011) manymu, kai vaikas yra susikonscentravęs į interaktyvų žaidimą, jis nejaučia, kad pedagogas yra įtrauktas, su tuo susijęs, todėl neskiria daug dėmesio pedagogo pasisakymams interaktyviame žaidime. Vaikas ne tik fiziškai yra nutolęs nuo pedagogo – atsisukęs į ekraną, bet ir psichologiškai – atlieka žaidimo veiksmus.

Virtualus mokytojas nepakeičia pedagogo. Pedagogas žaidimo metu neįtraukia vaikų į aktyvų dialogą. Vaikai niekada neatsako virtualios pedagogės pasisakymams, vietoj to vaikai kalba kitomis temomis. Vaikas kontroliuoja žaidimo eigą, todėl pedagogas yra dažniausiai tik

stebėtojas ir retai nulemia žaidimo tėkmę. Taip pat yra susiduriama su žaidimo interaktyvumo ir sudėtingumo iššūkiais. Sunku nuspėti žaidimo tėkmę, rezultatą. Todėl pastebima, jog pedagogas daug neišmano nei apie patį žaidimą, nei apie kompiuterinius žaidimus, apskritai, todėl sunku įtikinti vaiką, kad pedagogas gali suteikti kompetentingą pagalbą (Vangsnes, Gram, Krumsviki, 2011).

Interaktyviame skaitmeniniame žaidime yra pastebimos visos anksčiau paminėtos strategijos, apjungiančios interaktyvų žaidimą su pedagogu ir vaiku. Tai yra: jungtinis dėmesys; mokymasis pakeliui; komunikaciniai – didaktiniai pedagogo ir vaiko susitikimai; vaikų tarpusavio sąveika; vaikų mokymosi socialiniame kontekste skatinimas;

Taigi, išanalizavus bei susisteminus skirtingų autorių požiūrį į vaiko mokymąsi žaidžiant interaktyvius žaidimus ir pedagogo ugdomąjį dalyvavimą šiuose žaidimuose buvo nustatyta, kad daugelis pedagogų ugdomojo dalyvavimo strategijų yra tokios pačios, kaip ir dalyvavimo vaidmeniniuose žaidimuose. Jau sukurtas teorinis *pedagogų ugdomojo dalyvavimo vaikų vaidmeniniuose žaidimuose modelis buvo modifikuotas, kad atspindėtų pedagogų ugdomojo dalyvavimo vaikų interaktyviuose žaidimuose specifiką*. (žr. 3 pav.).



3 pav. Interaktyvių skaitmeninių žaidimų didaktikos teorinis modelis.

I modelį buvo įtrauktos tos pačios pedagogo ugdomojo dalyvavimo vaikų žaidimuose strategijos, kurios skatina vaiką mokytis žaidžiant, tačiau nesugriauna interaktyvaus žaidimo autentiškumo. Modelis papildytas dviem naujomis strategijomis, tai – kompiuterinio žaidimo ir realaus gyvenimo interaktyvumo didinimo strategija ir žaidimo didaktikos bei vaiko mokymosi atlikties didinimo strategija, kurią užtikrina pedagogo didaktikos ir interaktyvaus žaidimo didaktikos dermė.

Teoriškai išskyrus pedagogo ugdomojo dalyvavimo vaikų žaidimuose strategijas, empiriniu tyrimu buvo siekiama atskleisti konkrečius ugdymo būdus, kuriuos pedagogai naudoja ugdymo procese, taikydami vieną ar kitą strategiją, o taip pat nustatyti strategijų ir būdų taikymo dažnį realiame ugdymo procese.

2. TYRIMO METODOLOGIJA IR ETIKA

Tyrimo tikslas – atskleisti ikimokyklinio ugdymo įstaigų pedagogų ugdomojo dalyvavimo vaikų žaidimuose strategijas ir būdus.

Tyrimo uždaviniai:

1. Išanalizuoti teorinį požiūrį į pedagogo ugdomąjį dalyvavimą vaikų žaidimuose ir sukurti teorinį mokymosi žaidžiant skatinimo modelį.
2. Atkleisti pedagogų požiūrį į ugdomąjį dalyvavimą vaikų vaidmeniniuose ir interaktyviuose žaidimuose.
3. Nustatyti kokias ugdomojo dalyvavimo strategijas ir būdus pedagogai taiko ugdymo procese skatindami vaikų mokymąsi žaidžiant.

Tyrimo hipotezė – vaiko mokymąsi žaidžiant skatina ir vaiko žaidimo autentiškumo netrikdo šios ugdomojo pedagogų dalyvavimo vaikų žaidimuose pedagoginės strategijos: sąlygų vaikų mokymuisi žaidžiant sudarymas; jungtinio vaikų ir pedagogų dėmesio inicijavimas ir palaikymas; vaikų mokymosi socialiniame kontekste bei vaikų tarpusavio sąveikos skatinimas, komunikaciniai-didaktiniai pedagogo ir vaiko susitikimai žaidimuose, žaidimo interaktyvumo (žaidimo ir realaus gyvenimo ryšio) skatinimas, mokymosi patirčių ir būdų žaidžiant refleksijos skatinimas.

Tyrimo metodai:

- Teoriniai metodai: švietimo ir teisinių dokumentų apžvalga, mokslinės literatūros analizė, sisteminamas, modeliavimas.
- Empiriniai metodai:
 - pusiau struktūruotas interviu su pedagogais;
 - vaikų žaidimų ir pedagogo ugdomojo dalyvavimo juose stebėjimas.

Tyrimo metodologija

Atliktas tyrimas yra grindžiamas šiomis metodologinėmis nuostatomis, kurias savo leidinyje pateikė B. Bitinas (2000).

- *Humanistinė* (A. Maslow, G. Olportas, C. Rogers). Ji interpretuoja žmogų kaip savitą individualybę, pabrėžiančią žmogaus ir jo patirties unikalumą. Taip pat ji sąlygoja ugdymo procesą, kaip pedagogo ir vaiko sąveiką. Humanistinė filosofija pripažįsta žmogaus teisę turėti savo nuomonę ir galimybę ją reikšti. Ji yra paremta partnerystės aspektais, demokratiniu stiliumi

ugdymo procese, žmogiškaisiais santykiais. Šiomis nuostatomis remiantis yra grindžiamas pedagogo ugdomasis dalyvavimas vaikų žaidimuose.

- *Konstruktivistinė* (Ž. Pjaže, Dž. Bruneris). Šia nuostata siekiama išryškinti skirtingas individų patirtis, pasaulėžiūras, užslėptas komunikacijos ir galimybių struktūras. Ji akcentuoja pedagogų gebėjimą nuolat būti kritiškiems, analizuojantiems įvairius diskusinius klausimus. Taip pat ši filosofija pabrėžia ugdytinių vaidmenį, organizuojant ugdomąjį procesą. Vaikai turi prisidėti nustatant ugdymo(si) tikslus, parenkant metodus, numatant turinį.

- *Egzistencialistinė* (M. Buberis. K. Jaspersas. Ž. P. Sartras). Ji akcentuoja vaiko savęs supratimą, kaip pirmą ugdymo žingsnį. Ši filosofija akcentuoja ir pedagogo savianalizę: ugdytojas turi būti ugdytiniu, ir ugdytinis turi būti ugdytoju. Pedagogas gali padėti ugdytis kitiems, tik pats išanalizavęs ir supratęs ugdymo(si) sunkumus, problemas, patyręs džiaugsmo, perteikdamas savo patirtį. Taip akcentuojamas bendradarbiavimas, mokantis vienas iš kito.

Tyrimo metodų pagrindimas

Tyrimo strategijų pagrindimas

- *Ontologija* (Heidegger 1992). Ši nuostata yra grindžiama pobūdžio prielaidos, susijusios su siekiamų ištirti socialinių reiškinių priežastimi ir esme. Pagrindinis ontologinių prielaidų klausimas šiame tyrime yra nustatyti, kaip ikimokyklinio ugdymo įstaigų pedagogai mato ir traktuoja vaiką ugdomojo žaidimo procese, kokios jiems iškyla problemos, dirbant su vaikais.

- *Fenomenologinė filosofija* (Bitinas, 2006). Pagal ją pasaulis, kad ir egzistuojamas objektyviai, tam tikrą reikšmę įgauna tik per asmeninį jo suvokimą. Fenomenologinė tyrimų metodologija leidžia nagrinėti platesniame kontekste: ne tyrėjas suinteresuotas aprašyti asmens gyvenimo patirtį laisvai, nesiedamas su teoriniais ir socialiniais konstruktais, atskleisti individualiai išreikštų žmogiškųjų fenomenų prasmę; svarbiau aprašyti objektą, apibūdinanti jo patirties ir sąmonės esmines savybes, o ne jį paaiškinti; tyrėjas yra interviu forma gaunamo pasakojimo bendraautorius (Bitinas, 2006).

Kokybinė tyrimo rezultatų analizė.

VAIKŲ STEBĖJIMAS. Ikimokyklinėje įstaigoje stebimi žaidžiantys vaikai ir pedagogas, įsitraukiantis į vaikų žaidimą. Šis tyrimas organizuotas siekiant atskleisti vaiko mokymosi žaidžiant būdus ir pedagogo praktikuojamas ugdomojo dalyvavimo vaikų žaidimuose strategijas bei būdus. Užfiksuotos 100 vaikų ir pedagogų mokymosi vaidmeniniuose ir interaktyviuose

žaidimuose situacijos (žr. X priedus). Situacijos protokole buvo fiksuojamas vaiko vardas, amžius, vieta, stebėjimo data.

Šiame protokole buvo užrašomi stebėti vaikai ir pedagogai. Buvo stebėta: (1) vaikų mokymasis pakeliui; (2) vaikų mokymasis vienas iš kito; (3) vaikų bendravimas ir bendradarbiavimas; (4) vaikų parama ir pagalba vienas kitam; (5) jungtinis vaiko ir pedagogo dėmesys; (6) ugdomasis pedagogo ir vaiko bendradarbiavimas; (7) pedagogo vaikų skatinimas mokytis vienas iš kito; (8) žaidimo interaktyvumas; (9) technologijų panaudojimas žaidime.

Kiekvienai situacijai išanalizuoti naudotos epistemologinės analizės metodas. Pasak A. Maslauskaitės (2008), epistemologija yra viena iš pamatinių filosofijos mokslo sričių. Ji siekia atsakyti į pagrindinius klausimus apie žinių kilmę, jų šaltinius, žinių pagrįstumą. Epistemologija sprendžia kas yra žinios, kas gali būti pažinta, kaip įmanoma pažinti, kokius kriterijus turi atitikti žinios, kad būtų laikomos žiniomis.

Epistemologijoje svarbu, kad tyrimo objektas būtų interpretuojamas, remiantis tyrimo dalyvių perspektyva. Tokiu būdu dalyvaujantiems tyrime suteikiama proga balsu išreikšti savo nuomonę, paaiškinimus. Konstruktyvizmas taip pat pabrėžia dialogo reikšmę, klausymosi ir kalbėjimosi su problemų turinčiais žmonėmis svarbą (Parton, Byrne, 2000).

Atliekant kokybinį tyrimą, svarbų vaidmenį vaidina ir pats tyrėjas, kuris tampa duomenų rinkimo instrumentu, tad jo vertinimas yra labai svarbus (Luobikienė, 2007), nes čia išryškėja savianalizės, refleksijos bei kritinio mąstymo reikalingumas norint, kad tyrimas būtų kuo kokybiškesnis. Tuo pačiu metu tyrėjas, rinkdamas duomenis, tampa ir stebėtoju, nes turi galimybę užfiksuoti tiriamojo kūno kalbą, emocijas, nutylėjimus, kurie savaip formuoja, leidžia plačiau interpretuoti tiriamą reiškinį.

Kokybiniam tyrimui atlikti, situacijoms užfiksuoti buvo stebimi 3 – 5 metų vaikai ir pedagogai vienoje iš Vilniaus rajono ikimokyklinių įstaigų.

PUSIAU STRUKTURUOTAS INTERVIU PEDAGOGAMS. B. Bitino teigimu, „šiuo metodu rinkdamas informaciją, tyrėjas formuluoja teoriškai kryptingus, fiksuotus klausimus, į kuriuos nori gauti kokybiškai interpretuojamą atsakymą“. „Interviu – tai vienas iš efektyvių kokybinio tyrimo metodų – rašo R. Tidikis (2003) – tai individualus pokalbis, garantuojantis didesnę patikimumą nei anketinė apklausa”.

Siekiant identifikuoti pedagogų, skirtingai interpretuojančių ugdomąjį dalyvavimą vaikų žaidimuose, požiūrį, taikyta grindžiamoji teorija. Tyrimo duomenims rinkti naudotas *interviu*

metodas. Tyrimu siekiamai informacijai gauti buvo taikomas dalinis struktūruotas interviu. Buvo sudarytas pokalbį nukreipiančių klausimų sąrašas, kuris leido išsamiau pažvelgti į asmenų patirtį šiais aspektais:

(1) kokiomis teorijomis vadovaujasi ugdant – mokant vaiką žaidime; (2) kokius mokymo būdus taiko žaidime; (3) kaip taiko vaikų tarpusavio sąveiką; (4) kaip pedagogo ugdomajame dalyvavime vaikų žaidimuose vaikai pereina nuo veikimo realybėje prie įsivaizdavimo, fantazavimo; (5) kaip vaikai pereina nuo kompiuterinių žaidimų prie ką tik sužintų dalykų išbandymo realioje ugdymo aplinkoje; (6) kaip pedagogas skatina vaikus reflektuoti mokymosi patirtis žaidžiant.

Interviu metu dalyvių išsakytos ir vėliau susistemintos mintys buvo analizuojamos taikant duomenų kategorizavimo analizės metodą. Apklausos dalyvių atsakymų tekstai padalyti į prasminius vienetus – subkategorijas, kurios vėliau buvo jungiamos į kategorijas.

Kiekybinės ir kokybinės tyrimo rezultatų analizės derinimas.

Anot B. Bitino (2006), pirmumą teikiant kiekybinių tyrimų metodams, kai informacija renkama apklausos būdu, nustačius statistiškai reprezentatyvią imtį. Kadangi kiekybiniam tyrimui būdingas siekis ieškoti išorinių reiškinių požymių, juo bus siekiam, taikant statistinės analizės būdus, atskleisti ikimokyklinio ugdymo įstaigų pedagogų, skirtingai interpretuojančių naujoves, nuostatas pagal pedagogų amžių, darbo stažą, gyvenamąją vietą, išsilavinimą.

Fenomenologinė tyrimų metodologija problemas leidžia nagrinėti platesniame kontekste, nes tyrėjas suinteresuotas aprašyti asmens gyvenimo patirtį laisvai, nesiedamas su teoriniais ir socialiniais konstruktais, atkleisti išreikštų žmogiškųjų fenomenų prasmę, svarbiau aprašyti objektą, apibūdinti jo patirties ar sąmonės esmines savybes, o ne jį paaiškinti (Bitinas, 2006).

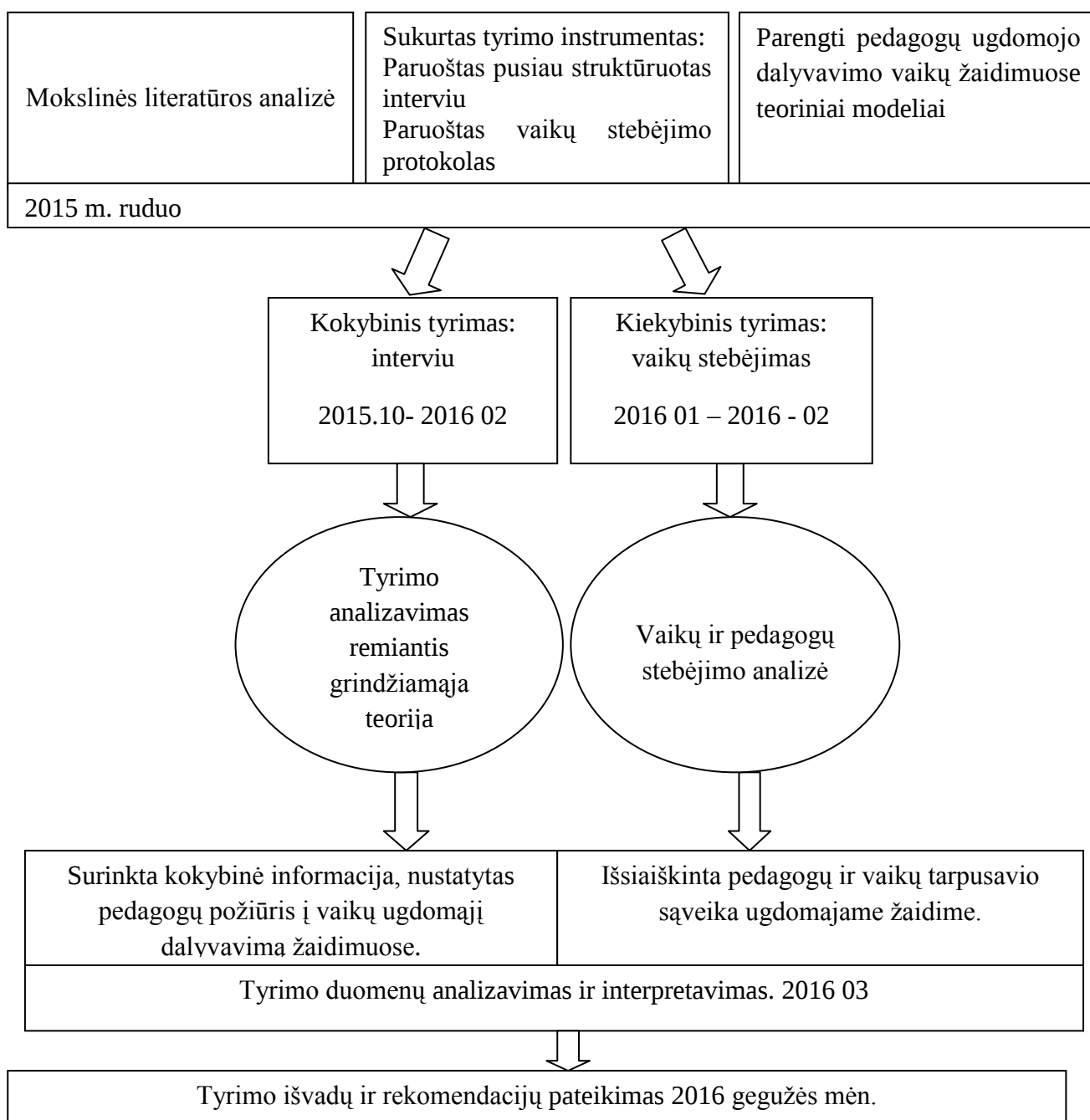
Tyrimo struktūra ir procedūra

Konstruojant mokslinio darbo struktūrą, buvo atsižvelgta į metodologijos specialistų (Bitino, 2006; Kardelio, 2002; Rupšienės, 2007; Čekanavičiaus, Murausko, 2008, Žydzūnaitės, 2008.) pasiūlymus bei rekomendacijas.

Nubraižyta vizuali tyrimo loginė schema (4 pav.), kurioje atsispindi visi tiriamojo darbo etapai. Darbo pradžioje buvo studijuojama šalies ir užsienio autorių mokslinė (edukologinė, pedagoginė, psichologinė ir vadybinė) literatūra bei nagrinėjami nacionaliniai ir tarptautiniai teisės aktai. Medžiaga buvo analizuojama, kaupiama, sisteminama.

Išanalizavus teorinę literatūrą, buvo numatyti tiriamojo darbo duomenų rinkimo būdai: stebėjimas ir pusiau struktūruotas interviu. Vėliau buvo sukurtas tiriamojo darbo instrumentarijus, kuris paremtas studijuotos mokslinės bei teisinės literatūros pagrindais.

VIZUALIOJI TYRIMO PROCESO LOGINĖ SCHEMA



4 pav. Vizuali tyrimo proceso loginė schema

Tyrimo etika

Tyrimas buvo atliekamas Vilniaus rajono ikimokyklinėse įstaigose. Tyrime dalyvaujantys asmenys buvo supažindinti su tyrimo duomenų konfidencialumo apsauga, paaiškinta, kad tyrimo duomenys bus panaudoti apibendrintai, be galimybės identifikuoti atskirą asmenį. Buvo gauti tyrimo dalyvaujančių ikimokyklinių ugdymo įstaigų vadovų ir pedagogų sutikimai.

Tyrimo metu buvo siekiama nepažeisti tiriamųjų teisių ir laikytis pagrindinių ir esminių etikos principų:

Pagarbos asmens orumui. Tyrime dalyvavo asmenys, kurie laisva valia apsisprendė teikti informaciją. Visi informantai buvo supažindinti su tyrimo tikslu.

Geranoriškumo principas. Tiriamieji atsakinėjo į tuos klausimus, kuriuos norėjo. Nebuvo pažeidžiama informanto asmenybė, privatumo ribos.

Teisingumo principas. Buvo užtikrinama, kad iš tiriamojo gauta informacija liks konfidenciali, o pats informantas liks anonimiškas ir apsaugotas nuo galimos žalos.

Teisės gauti visą informaciją principas. Tiriamiesiems buvo suteikta informacija apie tyrimo tikslą. Jie galėjo gauti visą jį dominančią informaciją, kuri susijusi su tyrimu, nepažeidžiant tiriamųjų ir tyrėjos teisinių ir etinių principų ribų.

Tyrimo imtis

Vienas svarbiausių tyrimo imties sudarymo reikalavimų, anot B. Bitino (2006), yra imties reprezentatyvumas. Reprezentatyviam interviu, dalyvių imtis sudaryta remiantis tyrimo tikslu ir numatytais dalyvių kriterijais. Taikyta tikslinė atranka pagal kurią buvo atrenkami tie asmenys, kurie tyrimo atžvilgiu yra pakankamai informatyvūs.

Tyrimo respondentų apibūdinimas

Pedagogai

Tyrime dalyvavo 17 ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogų iš skirtingų ikimokyklinio ugdymo įstaigų. Duomenys buvo statistiškai apdoroti Microsoft Excel kompiuterine programa.

1 lentelė

Demografiniai duomenys apie tyrime dalyvavusius informantus

Nr.	Pedagogo amžius (metai)	Pedagogo išsilavinimas	Pedagogo darbo stažas (metais)	Pedagogo kvalifikacinė kategorija
1.pedagogas	40 m.	Magistras	20 m.	Ekspertas
2.pedagogas	40 m.	Magistras	20 m.	Vyr. auklėtojas
3. pedagogas	25 m.	Magistras	4 m.	Auklėtojas
4. pedagogas	46 m.	Magistras	25 m.	Auklėtojas - metodininkas
5.pedagogas	25 m.	Aukštasis - neuniversitetinis	4 m.	Auklėtojas
6.pedagogas	40 m.	Aukštasis - universitetinis	25 m.	Auklėtojas - metodininkas
7. pedagogas	40 m.	Aukštasis - universitetinis	10 m.	Auklėtojas - metodininkas
8. pedagogas	55 m.	Aukštasis - universitetinis	20 m.	Vyr. auklėtojas
9. pedagogas	55 m.	Aukštasis - universitetinis	25 m.	Vyr. auklėtojas
10.pedagogas	55 m.	Aukštasis - neuniversitetinis	25 m.	Vyr. auklėtojas
11.pedagogas	25 m.	Aukštasis - universitetinis	4 m.	Auklėtojas
12.pedagogas	25 m.	Aukštasis - universitetinis	4 m.	Auklėtojas
13.pedagogas	55 m.	Magistras	20 m.	Ekspertas
14.pedagogas	40 m.	Aukštasis - neuniversitetinis	15 m.	Auklėtojas - metodininkas
15.pedagogas	40 m.	Aukštasis - neuniversitetinis	15 m.	Auklėtojas - metodininkas
16.pedagogas	46 m.	Aukštasis - universitetinis	20 m.	Auklėtojas - metodininkas
17.pedagogas	55 m.	Aukštasis - universitetinis	20 m.	Auklėtojas - metodininkas

Susisteminus tiriamųjų duomenis pastebėta, kad kategorijoje, pagal *išsilavinimą* daugiau nei pusė pedagogų turi aukštąjį universitetinį išsilavinimą, tarp jų - 5 respondentai turi magistro laipsnį, 4 respondentai turi aukštąjį – neuniversitetinį laipsnį. Pagal pedagoginę *kvalifikacinę kategoriją* daugiausiai (7 pedagogai) pedagogų turi auklėtojo – metodininko kvalifikacinę kategoriją, mažiausiai - eksperto (2 pedagogai). Tyrime dalyvavo 4 vyresniojo auklėtojo

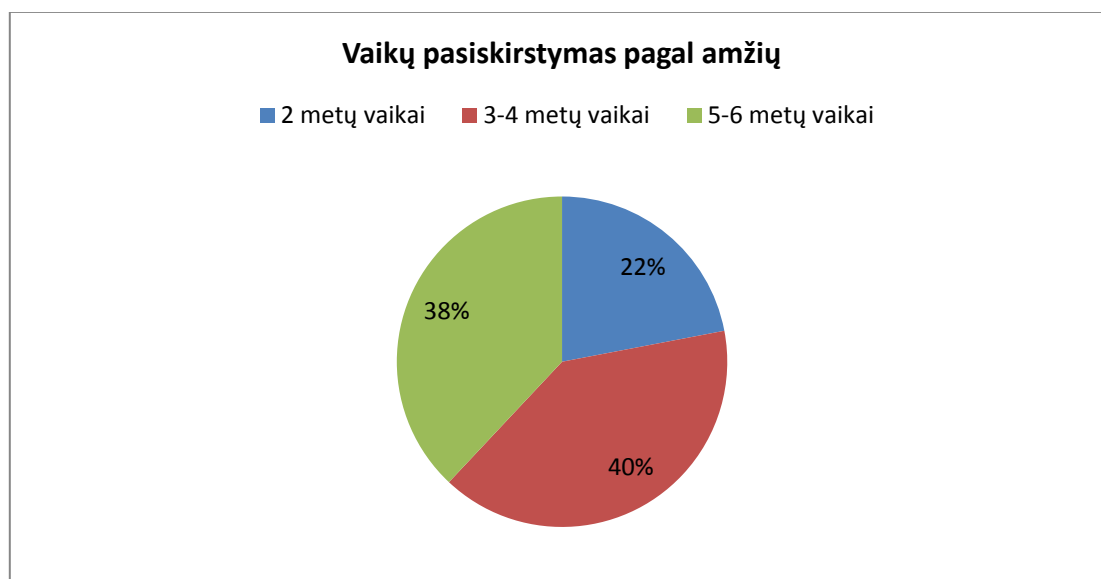
kvalifikaciją turinčios pedagogės ir 4 auklėtojos. Pagal pedagogo *amžiaus kategoriją* yra matoma, kad 6 pedagogai yra 40 metų, 5 pedagogai yra 55 metų, 4 pedagogai 25 metų ir mažiausią dalį (2 pedagogai) sudaro 46 metus turintys pedagogai. Kategorijoje *pedagoginis darbo stažas* dominuoja pedagogai, turintys 20 metų stažą (6 pedagogai), 25 metų stažą turi 4 pedagogai, 4 metų stažą turi 4 pedagogai, 15 metų stažą turi 2 pedagogai, o mažiausiai tyrime dalyvavo, turinčių 10 metų stažą (1 pedagogas).

Vadinasi galima teigti, kad interviu apklausos rezultatus lems 40 – 55 m. amžiaus respondentai. Taip pat galime daryti išvadą, kad tyrimo rezultatams daugiausiai įtakos turi aukštąjį – universitetinį išsilavinimą turintys auklėtojo - metodininko kvalifikaciją turintys auklėtojai.

Vaikai

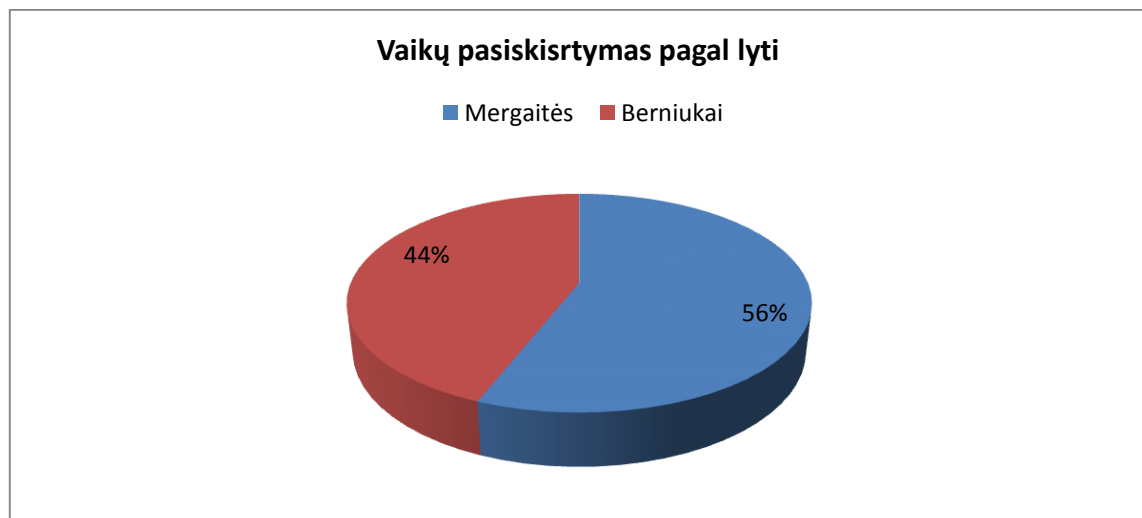
Tyrime dalyvavo 100 ikimokyklinio amžiaus vaikų (2 – 6 metų). Vaikai buvo stebimi vienoje iš Vilniaus rajono ikimokyklinių įstaigų. Duomenys buvo statistiškai apdoroti Microsoft Excel kompiuterine programa.

Statistinė analizė parodė, kad tyrime dalyvavo 22% vaikai, kurių amžius yra 2 metai ir 40% kurių amžius yra 3–4 metai. 5–6 metų amžiaus grupę sudarė 38 % tiriamųjų (žr. 4 paveikslą)



5 pav. Vaikų pasiskirstymas pagal amžių (%)

Pastebėta, kad tarp tiriamųjų didesnę procentą sudarė mergaitės - 56 %, o berniukų buvo kiek mažiau - 44 %. (žr. 5 paveikslą)



6 pav. vaikų pasiskirstymas pagal lytį (%)

Vadinasi galima teigti, kad pagrindą sudarė 3 - 4 metų vaikai ir iš jų daugiausiai tyrime dalyvavo mergaitės.

3. PEDAGOGŲ UGDOMOJO DALYVAVIMO VAIKŲ ŽAIDIMUOSE TYRIMO REZULTATAI

3.1. Pedagogų požiūris į ugdomąjį dalyvavimą vaikų žaidimuose, skatinant vaikų mokymąsi žaidžiant

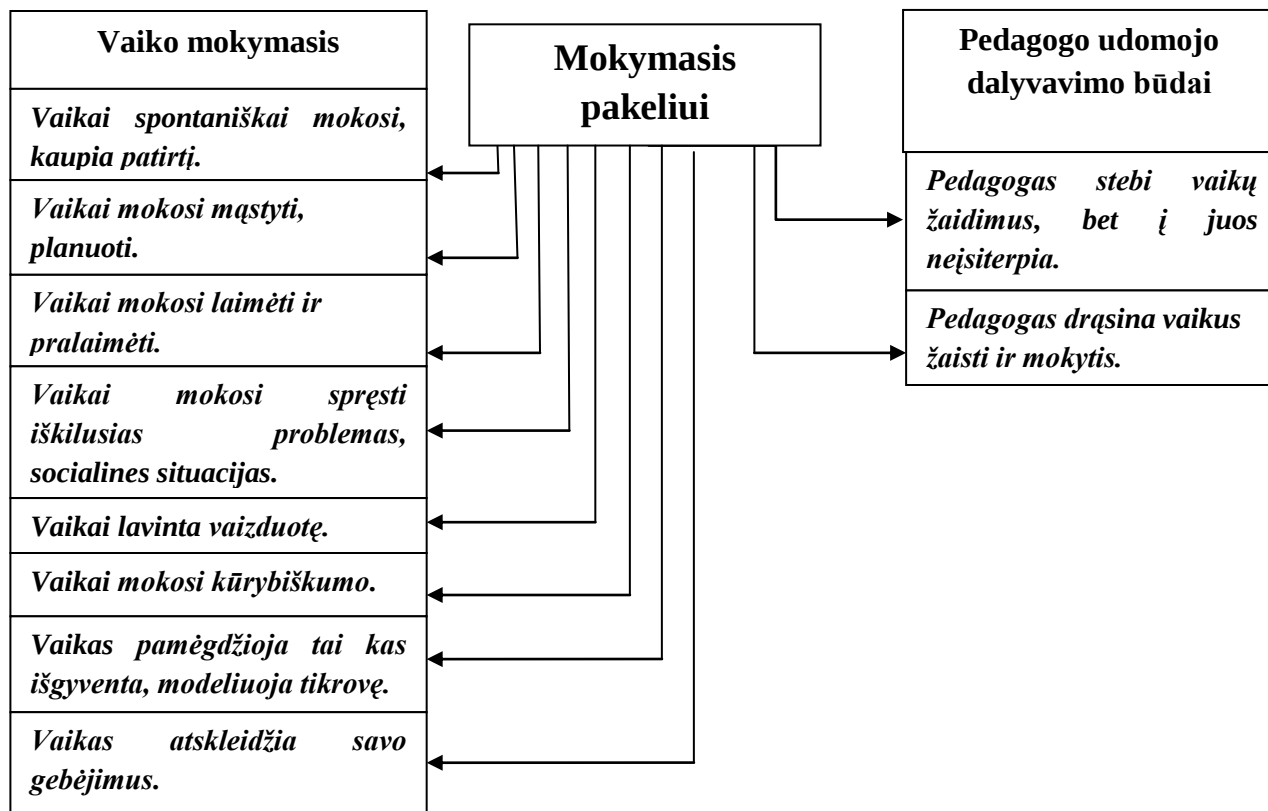
Kokybiniam tyrimui buvo pasirinkti 17 pedagogų, kurie atsakydami į interviu klausimus atskleidė savo asmenines teorijas apie vaiko ugdymąsi žaidžiant ir jo mokymąsi žaidžiant, jų pačių dalyvavimą ugdomajame žaidime, pedagogo skatinimą mokantis vaikams vieniems iš kitų. Analizuojant buvo išvelgti ir šie aspektai, kaip vaiko perėjimas nuo veikimo realybėje prie įsivaizdavimo, fantazavimo, pedagogo ugdomojo dalyvavimo vaikų kompiuteriniuose žaidimuose ir pedagogo refleksijų.

Analizuojant tyrimo rezultatus buvo išskirti vaiko mokymosi būdai bei vaiko mokymąsi žaidžiant skatinančios pedagoginės strategijos ir konkretūs būdai.

Vaiko mokymosi pakeliui skatinimo pedagoginė strategija. Iš tyrimo duomenų išryškėjo vaiko mokymosi pakeliui būdai ir mokymosi pakeliui skatinimo būdai (žr. 7 paveikslą).

Tiriant kaip **vaikas atskleidžia savo gebėjimus, pamėgdžioja tai kas išgyventa, modeliuoja tikrovę**, respondentai sakė: „*Vaikų veiklą dažniausiai motyvuojau ... žaidimo pavyzdžiu*“. Tyrimo metu apie **vaikų mokymą(si) mąstyti, planuoti** respondentas sakė: „*Žaisdamas vaikas mokosi matematikos, mokosi mąstyti, planuoti, tampa žingeidus, pats ieško atsakymų (knygose, žemėlapiuose, gaublio pagalba), atranda įvairias meno formas, muzikuoja, bendrauja su bendraamžiais - žaidimo partneriais, plėtoja bendrą žaidimo siužetą*“. Kitas informantas apie tai, kaip **vaikai mokosi spręsti iškilusias problemas, socialines situacijas** teigė: „... *žaidime galima visko išmoki - komunikuoti, dalintis žaislais, ugdyti higieninius įgūdžius*“. Dar kitas informantas apie tai, kaip **vaikai lavina vaizduotę** pasakojo: „*Laisvo žaidimo metu ugdoma vaikų fantazija ir iniciatyvumas. Savarankiškai žaisdamas vaikas išbando savo jėgas, veikia vedinas noru, todėl jo valia yra objektyvi. Veikdamas savo valia vaikas ugdosi, mokosi gyventi, vaiko žaidime - gyva kūrybinė vaizduotė*“, „*Visų pirma manau, kad vaikui labai svarbu patirtinis ugdymasis. Tik vaikystėje vaikas gali nuoširdžiai ir atvirai žaisti, natūraliai ir drąsiai fantazuoti, visiškai pasinerti į žaidimą*“, taip pat žaidimas yra pagrindinė vaiko veikla ir per žaidimą vaikas mokosi“. Kitas respondentas apie tai, kaip **vaikai mokosi laimėti ir**

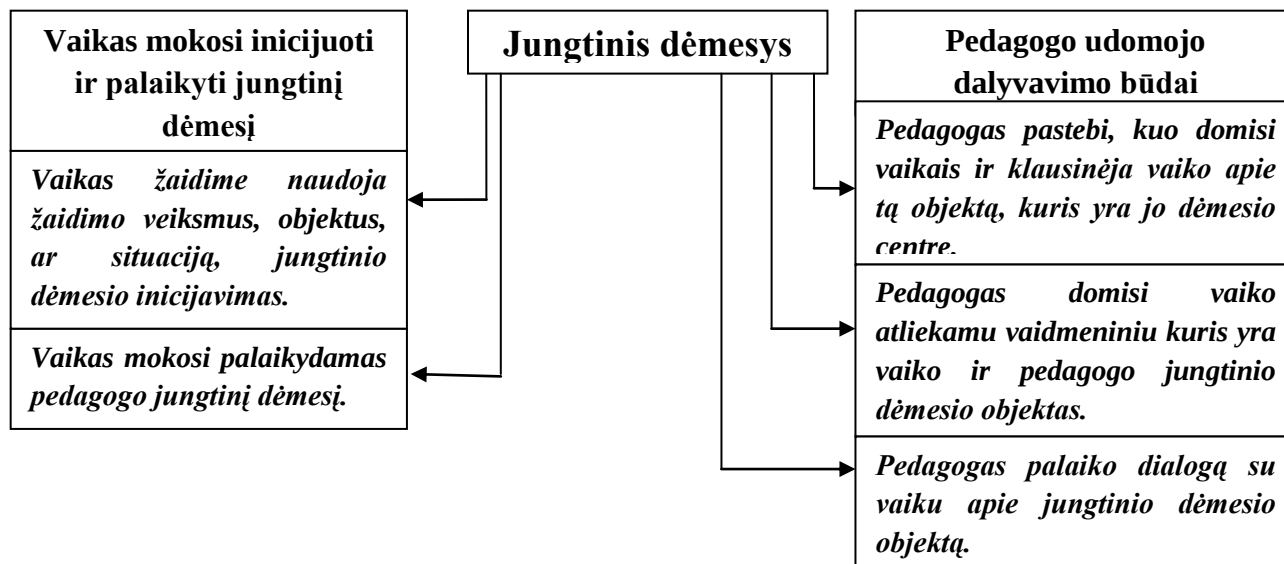
pralaimėti sakė: „...žaisdamas žaidimus su taisyklėmis, vaikas mokosi laimėti ir priimti nesėkmes. Žaisdami „Parduotuvę“ vaikai mokosi skaičiuoti, tinkamai elgtis socialinėse situacijose, spręsti problemas; žaisdami „Ligoninę“ – mokosi rūpintis kitais. Vaidindami vaikai išreiškia savo jausmus, taip pat mokosi pamatyti situaciją kito akimis. Dėlionės lavina vaikų erdvinį mąstymą, padeda sutelkti dėmesį. Piešimas padeda lavinti vaizduotę, lavina dėmesio koncentravimą, ugdo savarankiškumo įgūdžius, skatina kūrybiškumą“.



7 pav. mokymosi pakeliui būdai ir pedagogines mokymosi pakeliui strategijos.

Apie tai, kaip **vaikai spontaniškai mokosi, kaupia patirtį** respondentas kalbėjo: „Vaikai plėtoja savo žaidimus remdamiesi sava patirtimi...“. Kitas respondentas apie **vaikų mokymosi kūrybiškumą** kalbėjo: „Veikdamas savo valia vaikas ugdosi, mokosi gyventi, vaiko žaidime gyva kūrybinė vaizduotė“. Dauguma respondentų apie tai, kaip **pedagogas stebi vaikų žaidimus, bet į juos neįsiterpia** sakė: „Stengiuosi stebėti vaiko žaidimus...“, „Stengiuosi būti daugiau stebėtoja...“, „... žaisdama su vaiku, stengiuosi minimaliai keisti jo eigą, vaiko sumanymus. Taigi, dauguma respondentų yra skirtingų nuomonių apie vaiko mokymąsi pakeliui.

Vaikų ir pedagogų jungtinio dėmesio inicijavimo ir palaikymo pedagoginė strategija.
Išskirti vaikų ir pedagogų jungtinio dėmesio inicijavimo ir palaikymo situacijose taikomi vaikų mokymosi būdai ir pedagoginio įsiterpimo į žaidimą būdai pateikti 8 paveiksle ir ...priede.



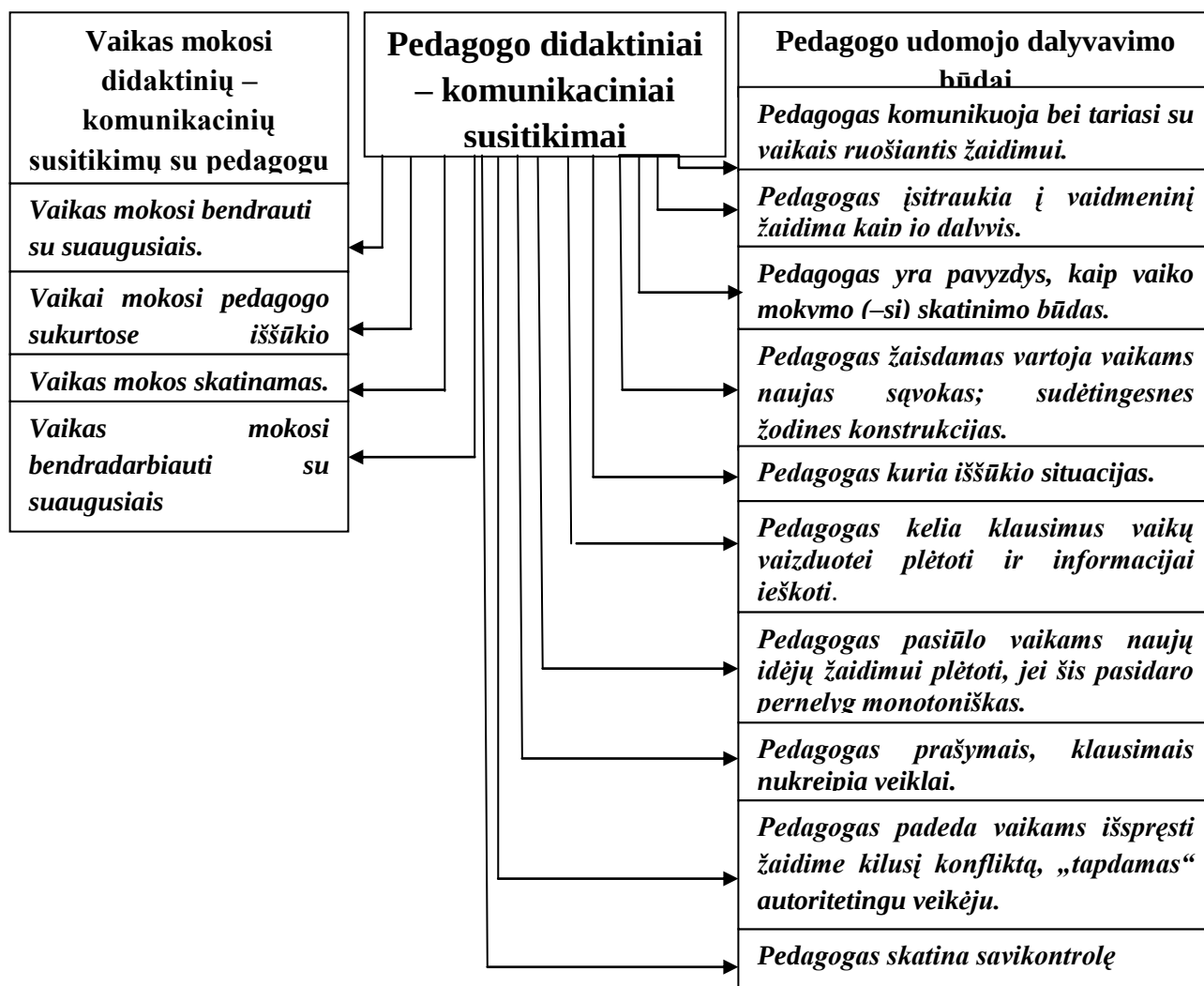
8 pav. vaiko jungtinio dėmesio būdai ir pedagoginės jungtinio dėmesio strategijos

Tyrime dalyvaujantys pedagogai apie tai, kaip **vaikai mokosi palaikydami pedagogo jungtinį dėmesį** pasakojo: „Vaikas reaguoja į auklėtojos replikas, užtenka vieną kartą užsiminti ar susidomėti vaiko žaidimu. Pvz.: O! Kaip įdomiai sugalvojai, ar čia veterinarijos gydykla? Vaikas stengiasi pranokti save ir sugalvoti vis kitų siužetų, vis labiau neįprastų, kad gautų pastiprinimą“. „....pastebėjau, kad auklėtojos dalyvavimas (žaidime), tarsi netyčinis, visada atkreipia vaikų dėmesį ir sužadina smalsumą.“ Kitas respondentas apie tai, kaip **vaikas žaidime naudoja žaidimo veiksmus, objektus, ar situaciją** kalbėjo: „....esant poreikiui, kai matau, kad žaidimas nesirutulioja ir tarsi stringa tam tikrame etape, bandau vaikams kažką pasiūlyti, nukreipti, ar tarsi netyčia panaudoti kokią priemonę ar žaislą, arba pasakyti vos kelis žodžius, na pvz.: vaikai važinėja su mašinomis, “Oto, ar man atrodo, ar tavo padanga leidžia orą? Tuomet vaikas pats pratęsia ir susikuria tarsi naują žaidimą, atsiranda technikas, autoservisas, žaidimas įgauna naujų spalvų.“ Dar kitas respondentas apie tai, kaip **pedagogas pastebi, kuo domisi vaikai ir klausinėja vaiko apie tą objektą, kuris yra jo dėmesio centre** sakė: „Po Užgavėnių šventės, kitą dieną, grupėje vienas berniukas vaikšto užsidėjęs velniuko kaukę, kai paklausiau, kuo jis yra, man atsakė, kad jis drakonas“. Tyrimo dalyvis apie **pedagogo domėjimąsi vaiko žaidime atliekamu vaidmeniu, ypačingai tuo, kuris yra vaiko ir pedagogo jungtinio dėmesio**

objektas, sakė: „...kai paklausiau, kuo jis yra, man atsakė, kad jis - drakonas". Dauguma respondentų apie tai, kaip **pedagogas palaiko dialogą su vaiku apie jungtinio dėmesio objektą** pasakojo: „Kai vaikų paklausi iš kur tu išmokai? Galima išgirsti šiuos atsakymus: Pats išmokau, parodė kas nors iš šeimos, draugė išmokė, auklėtoja pamokė". Taigi, yra įvairių nuomonių apie vaiko ir pedagogo jungtinį dėmesį.

Pedagogo ir vaiko didaktinių-komunikacinių susitikimų pedagoginė strategija.

Išskirti vaikų ir pedagogų didaktiniai-komunikaciniai susitikimų situacijos taikomi vaikų mokymosi būdai ir pedagoginė didaktinių-komunikacinių susitikimų būdai pateikti 9 paveiksle ir 1 - 17.prieduose.

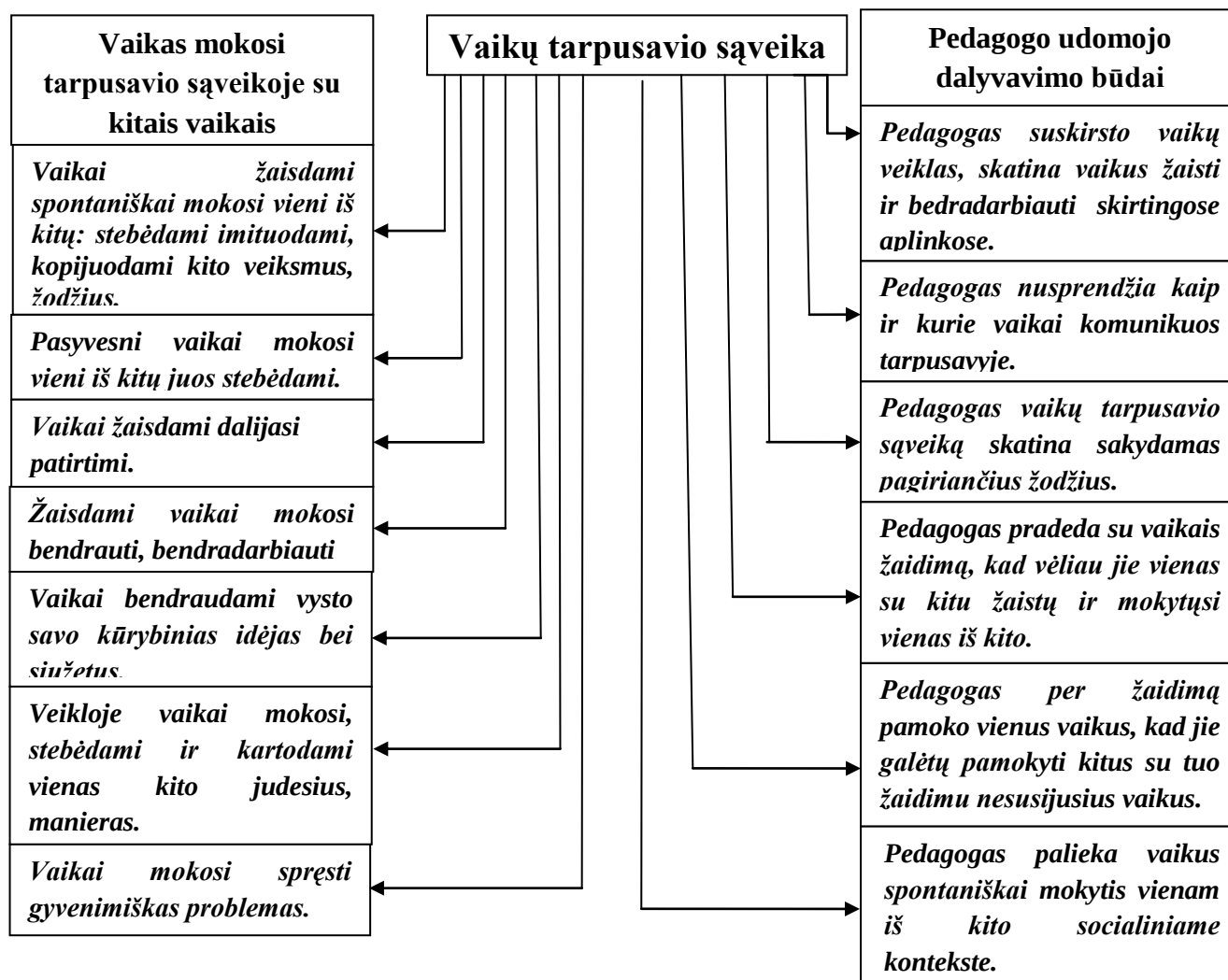


9 pav. vaiko didaktiniai-komunikaciniai susitikimai su pedagogu ir pedagogo ugdomojo dalyvavimo strategijos ir būdai.

Pokalbio metu tyrimo dalyvis apie **vaiko mokymąsi iššūkio situacijos** teigė: „*Vaikas susiduria su iššūkio situacijomis, tačiau jis lengvai „susitvarko“ kai jam padedu*“. Apie **vaiko mokymąsi skatinimo būdu** respondentas kalbėjo: „*vaikai skatina mane žaisti su jais*“, kitas respondentas apie tai, kad **pedagogas vaikui yra pavyzdys, kaip vaiko mokymo (–si) skatinimo būdas**, sakė: „*Kartais tiesiog naudinga subtiliai perskirstyti vaidmenis, kad pasireikštų ne tokie aktyvūs grupės nariai ir patirtis taptų įvairesnė (pvz.: jei, žaidžiant mokyklą, visuomet mokytoju būna tas pat vaikas, galima pasiūlyti tą vaidmenį kitam ir tuomet "mokytis" šiek tiek kitokių dalykų)*“. Respondentas pasakojo kaip **pedagogas komunikuoja bei tariasi su vaikais ruošiantis žaidimui** : „*Susitarėme kur bus mūsų prekystalis, vaikai nešė žaislus, kuriuos norėjo parduoti, pasirinkome korteles, kurios buvo pinigėliais, pasidalinome vaidmenimis*“. Respondentas apie tai, kaip **pedagogas įsitraukia į vaidmenin žaidimą kaip jo dalyvis**, teigė: „*Įsitraukiu į vaikų žaidimą, leidžiu jiems duoti man vaidmenį...*“ Apie tai, kaip **pedagogas žaisdamas vartoja vaikams naujas sąvokas, sudėtingesnes žodines konstrukcijas** respondentas pasakojo: „*...stengiuosi vartoti naujas sąvokas, sudėtingesnes žodines konstrukcijas,*“ „*... tuomet pasikviečiu „palydovą“ (tai yra naujas vaikam žodis)*“ Septintasis informantas apie tai, kaip **pedagogas kuria iššūkio situacijas** kalbėjo: „*kuriu naujas sudėtingesnes situacijas*“. Reikia pastebėti, kad dauguma informantų apie tai, kaip **pedagogas kelia klausimus vaikų vaizduotei plėtoti ir informacijai ieškoti** kalbėjo: „*Klausiu vaikų kur ir kuo keliausime? Ką veikiame ar veiksime? Dėl to kaip pedagogo prašymai, klausimai nukreipiami veiklai* respondentas pastebėjo: „*Stebint aplinką, komentuoju matomus vaizdus ir klausinėju vaikų ką jie mato?*“ Kaip **pedagogas skatina savikontrolę** apklausos dalyvis pasakojo: „*Plėtoju žaidimą tik tada, jei jis pasidaro monotoniškas ir pernelyg schematizuotas. Tuomet vaikams pasiūlau keletą idėjų, iš kurių jie gali pasirinkti*“ „*...Žaidžiu su vaikais su konstruktorium, dėlionėmis. Jos padeda judriems vaikams išlaikyti savikontrolę*“. **Pedagogas padeda vaikams išspręsti žaidime kilusį konfliktą, „tapdamas“ autoritetingu veikėju ir taip nesugriaudamas autentiško vaikų žaidimo. Tapęs žaidimo veikėju, pedagogas žaidime inicijuoja pokalbius apie tinkamą elgesį.** Apie tai pedagogas kalbėjo: „*Pvz.: vakar vaikai žaidė „Vairuotojus*“. *Du berniukai netyčia susidūrė, pradėjo konfliktuoti ir man teko imtis „policininko“ vaidmens. Tuo pačiu pasikalbėjome ir apie elgesį skirtingose situacijose*“. **Pedagogas pasiūlo vaikams naujų idėjų žaidimui plėtoti, jei šis pasidaro pernelyg monotoniškas.** Apie tai dalyvis pasisakė : „*Parenku vaikams tokius žaidimus, kurie atitiktų*

savaitės temą. Artėjant Kaziuko šventei, norėjau padėti vaikams suprasti kas yra kermošius. Pasiūliau jį žaisti, vaikai sutiko. Susitarėme, kur bus mūsų prekystalis, nešė žaislus, kuriuos norėjo parduoti, pasirinkome korteles, kurios buvo pinigėliais, pasidalinome vaidmenimis. Taigi, vieni pedagogai supranta, kad didaktiniai-komunikaciniai susitikimai tarp vaiko ir pedagogo yra svarbūs, kiti pedagogai padeda tik tiems vaikams, kuriems sunkiai sekasi žaidime, ir yra tik stebėtojai, leidžiantys vaikams laisvai žaisti be jų įsiterpimo.

Vaikų tarpusavio sąveikos skatinimo pedagoginė strategija. Išskirti vaikų tarpusavio sąveikos situacijose taikomi vaikų mokymosi būdai ir pedagoginio įsiterpimo į žaidimą būdai pateikti 11paveiksle ir 1 - 17prieduose.



10 pav. vaiko tarpusavio sąveika ir pedagogo ugdomojo dalyvavimo strategijos ir būdai

Apie tai, kai vaikams bendraujant vystosi kūrybiškumas, kyla naujos idėjos bei siužetai, tyrimo dalyvis pasisakė: „Vaikai kalba už savo herojus, piešinį papildo vis naujais elementais, komunikuoja tarpusavyje, keisdami situacijas“. **Vaikas mokosi derinti veiksmus, vertinti situaciją** respondentai sakė: „Vaikų veiklą dažniausiai motyvuuju ... žaidimo pavyzdžiu“ **Žaisdami vaikai mokosi bendrauti, bendradarbiauti, spręsti problemas, kurti naujus siužetus** respondentas pastebėjo: „Vaikai žaisdami perima vienas iš kito tam tikrus veiksmus, žodžius...“ Apie tai, kaip veikloje vaikai mokosi, stebėdami ir kartodami vienas kito judesius, manieras pasakojo: Šokdami, vienas kitą kartoja ir mokosi vienas iš kito. Kartoja judesius, manieras, net kūryboje vienas nuo kito nusižiūri“. Nemaža dalis respondentų teigė, kad, **vaikai mokosi spręsti gyvenimiškas problemas**: „Vaikas per žaidimą sužino ne tik daugybę dalykų, bet ir įgyja įgūdžių, ypatingai bendradarbiavimo su kitais vaikais, pagerėja jo socialiniai įgūdžiai: mokėjimas susitaikyti su pralaimėjimu, mokėjimas susitarti, mokėjimas dalintis, sugebėjimas išklaudyti, tvarkos supratimas. ir t.t.“; „Vaikai visą laiką mokosi vieni iš kitų tam tikrų dalykų...“, „Vaikas žaisdamas dalinasi patirtimi su bendraamžiais ir mokosi spręsti problemas“. **Pasyvesni vaikai mokosi vieni iš kitų, juos stebėdami.** Pvz.: vaikai atsineša žaislų iš namų ir jais dalinasi. „Vaikai mokosi stebėdami kitų veiklą, bando kartoti. Vaikai geriausiai mokosi iš bendraamžių.“ Vienas iš respondentų apie tai, kaip **žaisdami vaikai spontaniškai mokosi vieni iš kitų: mokosi stebėdami ir imituodami, kopijuodami kito veiksmus, žodžius sakė**: „Pasyvesni vaikai stebi ką daro kiti, kartoja kitų veiksmus, supranta kito norą žaisti kartu, dalinasi žaislais, iš namų atsineša į grupę žaislų ir leidžia žaisti kitiems“ „Pastebėjau, kad vaikams labai patinka mokytis vienas iš kito, pamokyti savo draugą. Visų pirma gerėja santykis su bendraamžiais, vaikai geba labiau bendrauti ir bendradarbiauti“. **Pedagogas nusprendžia kaip ir kurie vaikai komunikuos tarpusavyje.** Pedagogas pastebėjo: „...pagal turimus įgūdžius, veiklus vaikas padeda pasyvesniam vaikui. Nuolat juos pergrupuojau, kad visada nebūtu tos pačios poros“. Respondentas apie tai, kaip **pedagogas vaikų tarpusavio sąveiką skatina sakydamas pagiriančius žodžius** pastebėjo: „Pagiriu ugdytinį, kad kiti išgirstų ir, kad „keliautų paskui“. **Pedagogas suskirsto vaikų veiklas, skatina vaikus žaisti ir bendradarbiauti skirtingose aplinkose.** Apklausos dalyvis pastebėjo: „Negali vaikui, pasakyti: žaisk taip, kaip žaidžia Kristina“, „...kartais užtenka (vaikui) kokio pavyzdžio, pokalbio su vaiku“ **Pedagogas pradeda žaidimą su vaikais, kad vėliau jie tarpusavyje žaistų vieni ir mokytųsi vienas iš kito.** Dauguma respondentų sakė: „Dažniausiai jokio įsikišimo nereikia, nes vaikai patys perima

vienas kito žinias, patirtį“. „Prieš valgi žaidžiame žaidimą „virė virė košę“. Aš jiems žaidimą parodau, o vėliau jie vienas su kitu žaidžia.“ **Pedagogas palieka vaikus spontaniškai mokytis vienam iš kito socialiniame kontekste.** Apklaustos dalyvis teigė: „Pastebėjau, kad vaikams labai patinka mokytis vienam iš kito, pamokyti savo draugą. Visų pirma, gerėja santykis su bendraamžiais, geba labiau bendrauti ir bendradarbiauti“ Taigi, pedagogai yra linkę skatinti vaikų tarpusavio sąveiką. Pedagogai pastebi, kad dauguma vaikų kartoja vienas kitą

Vaikų mokymosi socialiniame kontekste skatinimo pedagoginė strategija. Išskirti vaikų mokymosi socialiniame kontekste skatinimo situacijose taikomi vaikų mokymosi būdai ir pedagoginio įsiterpimo į žaidimą būdai pateikti 11 paveiksle ir 1 - 4 prieduose.

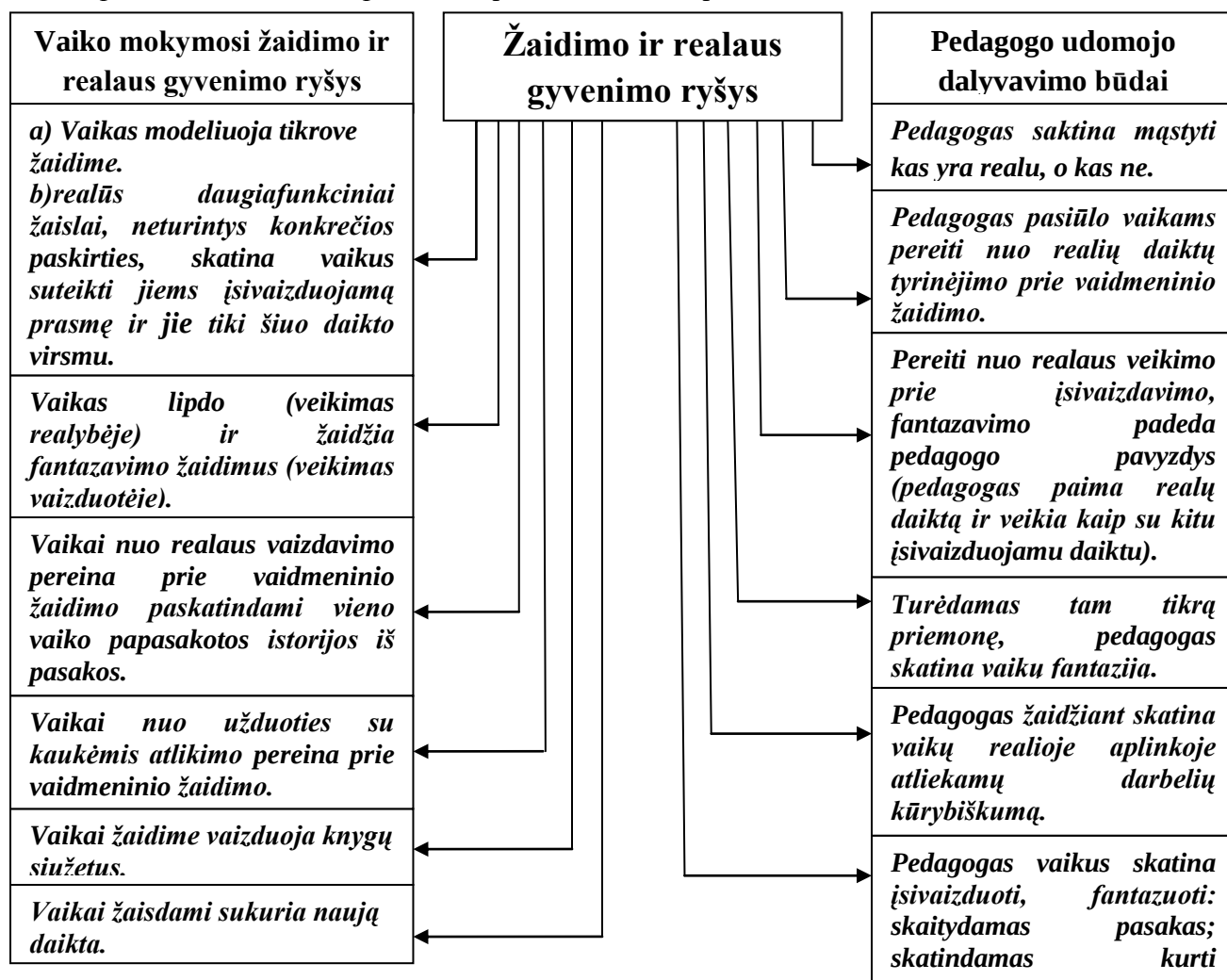


11 pav. vaikų mokymosi socialiniame kontekste skatinimas ir pedagogo ugdomojo dalyvavimo strategijos ir būdai

Pokalbio metu respondentai apie tai, kad **pedagogas kartu su vaikais kuria tarpusavio bendravimo taisykles** sakė: „Žaidimui įtakos turi aplinka, suaugusieji, bendraamžiai“. „...žaisdamas su kitais vaikais, vaikas išmoksta dalintis, suprasti kitų jausmus „...kuomet vaikai susigalvoja žaidimo taisykles, keičia jas eigoje, išsirenka personažus ir kuria siužetą. “ „...vaikai žaidžia parduotuvę, vienas vaikas yra pardavėjas, kitas pirkėjas, kitas - apsauga, o dar kitas - krovėjas. Jie derasi tarpusavyje, tikrina pinigus, sulaiko vagis, krauna prekes, dëlloja kainas ir t. t.“. Respondentas apie, tai kad **pedagogas žaidimo metu skatina arba slopina vaikų pirmavimo poreikį** pasakojo: „...skatinu jų (vaikų) bendradarbiavimą ir draugiškus santykius“ Dėl nuostatos, kad **vaikai žaisdami mokosi socialiniame kontekste, remdamiesi socialinės aplinkos pavyzdžiais** pedagogai sakė: „Vaikai plėtoja savo žaidimus ...vadovaudamiesi aplinkui

esančiais pavyzdžiais. „...puola padėti vieni kitiems, gelbėja "pakliuvusius" į bėdą." Apie tai, kad **vaikai žaisdami atspindi bei pertvarko socialinėje aplinkoje sukaupą patirtį ir taip mokosi**, respondentas pastebėjo: „ Kartais žaidimą palieku saviškai“. „ Žaisdami jie ne tik kopijuoja, tačiau ir keičia situacijas į jiems labiau priimtinas...“ Galima teigti, kad žaidimuose pedagogai skatina vaikų mokymąsi socialiniame kontekste.

Žaidimo ir realaus gyvenimo interaktyvumo skatinimo pedagoginė strategija. Išskirti vaikų žaidimo ir realaus gyvenimo situacijose taikomi vaikų mokymosi būdai ir pedagoginio įsiterpimo į žaidimą būdai pateikti 12paveiksle ir 1-17 prieduose.

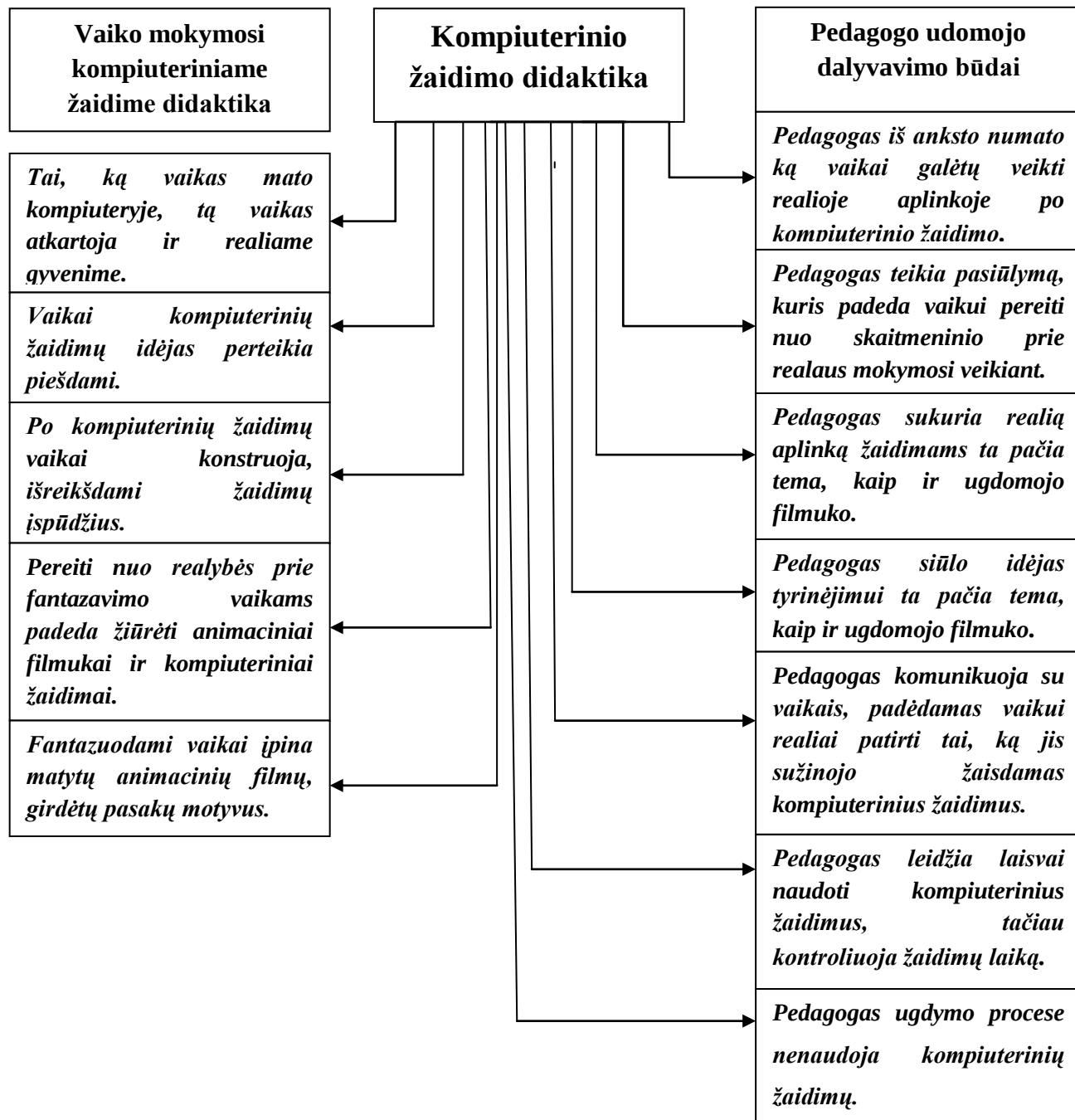


12 pav. vaiko mokymosi žaidimo ir realaus gyvenimo ryšys ir pedagogo udomojo dalyvavimo strategijos ir būdai

Pokalbio metu tiriamasis teigė, kad **realūs daugiafunkciniai žaislai, neturintys konkrečios paskirties, skatina vaikams suteikti įsivaizduojamą prasmę ir jie tiki šiuo daikto virsmu** „... kai vaikas žaidžia su daugiafunkciniais žaislais ar priemonėmis, kurios tarsi nenusako daikto paskirties, jis kuria realų siužetą, bet daiktai tampa įsivaizduojamais daiktais ir vaikai, net nedalyvaujantys žaidime, įtiki tuo daikto virsmu“. Kitas tyrėjas teigė, kad **vaikai perteikia savo fantazijas per knygas**: „Vaikams skaitau daug pasakų, skatinu juos pačius kurti, vaidiname, fantazuojame“, „Vaikai į žaidimus dažnai įtraukia perskaitytų knygų epizodus, kurie jiems patiko. Atsiranda plėšikų kovos, karai, pradeda skraidyti stebuklingi kilimai, atklysta pabaisos, raganos, vaiduokliai... tiesiog vaikai patys įsijaučia į tuos įsivaizduojamus vaidmenis, kartais sunkiau sugrįžta į realybę“. Dar kitas informantas teigė, kad **vaikai nuo realaus šventės vaizdavimo pereina prie vaidmeninio žaidimo paskatinti vieno vaiko papasakotos istorijos iš pasakos**: „Žaidimas „Užgavėnės“ vaikams labai patinka. Žaidė tol, kol į žaidimą įsitraukė mergaitė, apsirengusi ragana. Ji tuoj pradėjo aiškinti apie Jonuką ir Gretutę, apie tai, ką ragana jiems padarė. Ir tuoj pat atsirado šie veikėjai“. Apklausos dalyvis teigė, kad **vaikas lipdo (veikimas realybėje) ateivius ir žaidžia fantazavimo žaidimus (veikimas vaizduotėje)**: „...žaidimo eigoje jie (vaikai) nuolat keičia įsivaizduojamą realybę. Du mano grupės berniukai labai mėgsta žaisti su plastilinu. Jie lipdo įvairius išgalvotus ateivius, kurie kariauja su žemės gyventojais, nugalėjus ateivius, žaidimas vyksta realybėje ir vėl čia pat kinta“. Kitas informantas apie **vaikų perėjimo nuo veikimo realioje aplinkoje prie veikimo įsivaizduojamoje aplinkoje (kai vaikai nuo užduoties su kaukėmis atlikimo pereina prie vaidmeninio žaidimo)** sakė: „Su (daržovių, vaisių) kaukėmis vaikai prisistatė (pavadinimas, spalva, kuo naudingas), toliau (vaidindami sau) pradėjo draugauti, kartu gyventi, pasistatė namus, važiavo į darbą.“. Kitas tyrimo dalyvis sakydamas, kad **vaikas modeliuoja tikrovę**, pateikė pavyzdį: „Pavyzdžiui, vaikas labai nori vairuoti automobilį, bet tai neįmanoma, nes jis dar mažas, o kol užaugs, jis negali laukti. Kیلę prieštaravimai sėkmingai išsprendžiami žaidime „Vairuotojai“. Žaidime vaikas atveria savo gebėjimus, lyg žengia žingsnį į savo ateitį. Vaikas ne tik atsimena ir pamėgdžioja tai, kas išgyventa, bet pertvarko tuos išgyvenimus, kuria, modeliuoja iš jų naują tikrovę, atitinkančią jo paties norus ir siekius. Mokosi derinti savo veiksmus su kitais, juos koordinuoti, vertinti situaciją, jausti atsakomybę“. Pokalbio metu informantas apie tai, kaip **vaikai žaisdami sukuria simboliškai vaizduotą daiktą**, teigė: „Vasaros metu vaikai matė, kaip kiemsargis pjovė žolę. Du berniukai grupėje iš plytų pasistatė žoliapjovę (išsiaiškinau paklausus, ką pastatė ir ką daro),

eidami brauko per grindis savo sukurta žoliapjovę, ir garsu vaizduoja jos burzgimą. Vaikams nebūtinai technikos pakaitalas, jį vaikai susikuria iš esamų priemonių, čia „veikia“ vaizduotė“. Apie tai, kaip **pedagogas žaidžiant skatina vaikų realioje aplinkoje atliekamų darbų kūrybiškumą** tyrimo dalyvis sakė: „Kartais užtenka parodyti savo pavyzdį, pvz.: paimti kokią skarelę ar kaladę ir panaudoti, įsivaizduoti, kad ji yra kažkoks daiktas. Paprastą pasivaikščiojimą pavadinti žygiu. Vaikai pasitaikančias kelyje kliūtis linę „padidinti“, jie skinasi kelią per įsivaizduojamas džiungles, puola padėti vieni kitiems, gelbėja „pakliuvusius“ į bėdą. Kitas informantas apie **pedagogo pasiūlytą vaikams perėjimą nuo realių daiktų tyrinėjimo prie vaidmeninio žaidimo** teigė: „Aš stengiuosi suteikti daugiau patirčių, kad vaikams suteiktų daugiau emocijų. Pvz.: kai mergaitės žaidė namus, gamino valgyti lėlėms, aš organizavau maisto gaminimo veiklą, kurios metu vaikai gamino iš tikrų produktų, taip pat lankėmės darželio virtuvėje, stebėjome gaminimo procesą, virėja parodė virtuvės įrankius ir paaiškino jų paskirtį. Vaikai gavo daugiau patirtinės veiklos. Kitą kartą jų žaidimas buvo turiningesnis, vartojo daugiau naujų sąvokų, kūrė naujas žaidimines situacijas.“, „Vaikai žaidė su pirštukinėmis lėlėmis. Auklėtoja pasiūlė suvaidinti trumpą siužetą, norėdama nufilmuoti. Dar kitas informantas apie **pedagogo skatinimą mąstyti kas yra realu, o kas ne** sakė: „Būna situacijų, kai vaikas žaisdamas fantazuoja, o draugai pastebi ir sako: „Nu tai tu, Lukai, per daug užsifantazavai...“, o Lukas nepripažįsta tai ir atsako: „Nu, nežinau tikrai taip jau būna“. O aš, tiesiog, paklausiu: „O, kaip tu manai, ar taip gyvenime būna? “ arba „O, kaip tu manai, ar taip gyvenime nebūna?“. Informantas apie tai, kaip **pereiti nuo realaus veikimo prie įsivaizdavimo, fantazavimo padeda pedagogo pavyzdys (pedagogas paima realų daiktą ir veikia kaip su kitu įsivaizduojamu daiktu)** sakė: „Kartais užtenka parodyti savo pavyzdį, pvz.: paimti kokią skarelę ar kaladę ir panaudoti, įsivaizduoti, kad ji yra kažkoks daiktas“. Apie **pedagogo skatinimą įsivaizduoti, fantazuoti (skaitydamas pasakas, skatindamas kurti vaidinimus) ir vaiko fantazijos skatinimą tam tikra priemone** pedagogas teigė: „Vaikams skaitau daug pasakų, skatinu juos pačius kurti, vaidiname, fantazuojame. Grupėje turim „stebuklingą lazdelę“ ir žaidžiant kartu galim pavirsti kuo tik norim. Vaikai noriai taip žaidžia, tik reikia nepamiršti „stebuklingos lazdelės“ pagalba gražinti vaikus į realybę“. Taigi, pedagogai žaidimų pagalba, skatindami vaikus fantazuoti, moko juos skirti kas yra realu, o kas- ne.

Pedagogo ugdomojo dalyvavimo vaikų kompiuteriniuose žaidimuose pedagoginė strategija. Išskirti vaikų kompiuterinio žaidimo didaktikos situacijose taikomi vaikų mokymosi būdai ir pedagoginio įsiterpimo į žaidimą būdai pateikti 13 paveiksle ir 1 - 17 prieduose.



13 pav. vaiko mokymosi kompiuteriniame žaidime didaktika ir pedagogo ugdomojo dalyvavimo strategijos ir būdai

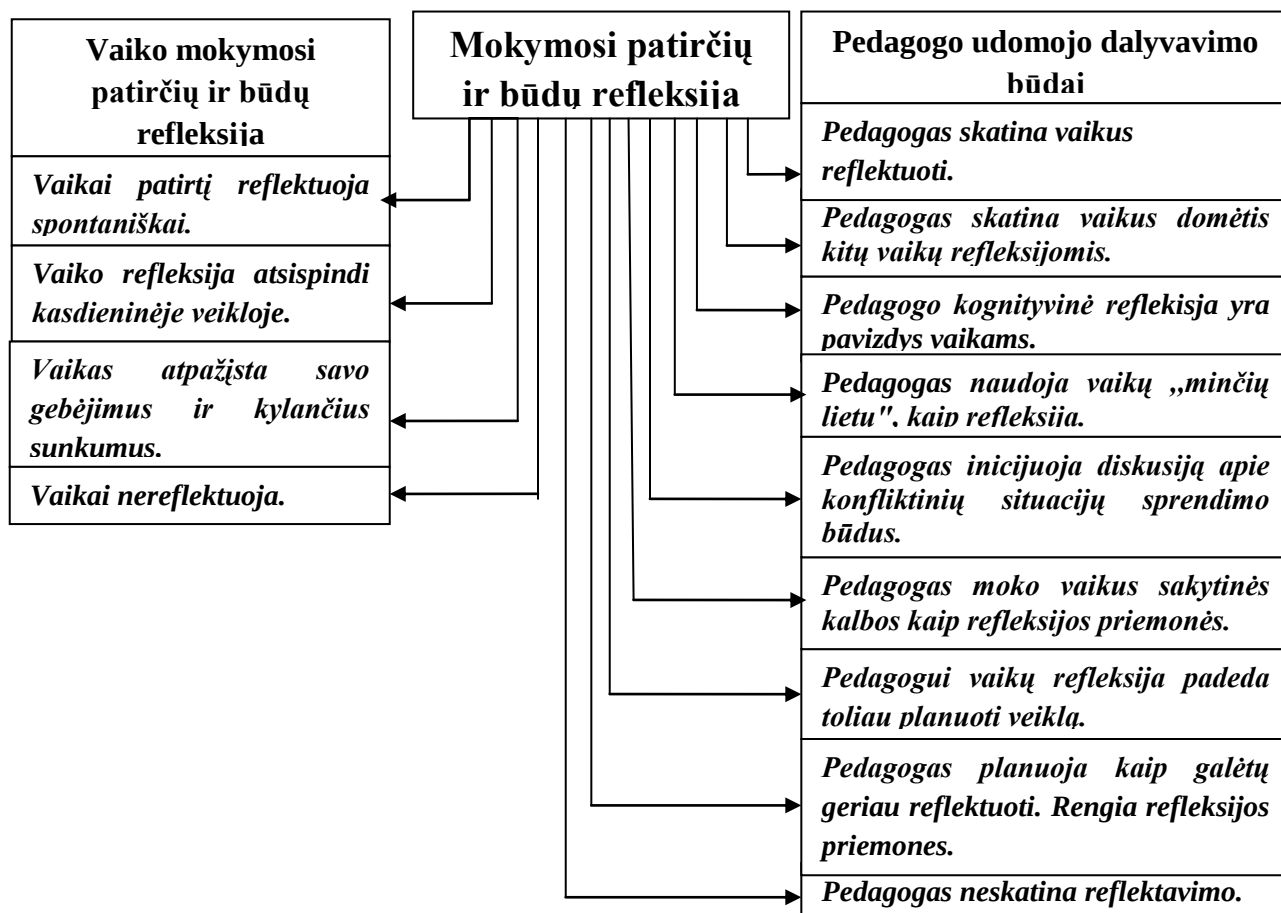
Pokalbio metu vienas iš respondentų apie **nuostatą, kad pedagogas iš anksto numato, ką vaikai galėtų veikti realioje aplinkoje po kompiuterinio žaidimo**, teigė: „*Vėliau pasiūliau spalvotus minkštus kamuoliukus surūšiuoti į spalvotus indelius. Rūšiuodami daiktus įtvirtinome spalvas*". **Pedagogas komunikuoja su vaikais, padėdamas vaikui realiai patirti tai, ką jis sužinojo žaisdamas kompiuterinius žaidimus.** Apie tai sakė: „*Vėliau grupėje skaitydami knygeles, aptarėme jų dydį, kuris draugas turi didelę knygą, kuris mažesnę ir pan.*". Tyrimo dalyvis apie tai, kaip **pedagogas sukuria realią aplinką žaidimams ta pačia tema, kaip ir ugdomojo filmuko** teigė: „*Vaikas žiūrėjo ugdomąjį filmuką apie naminius paukščius. Po peržiūrosėjome su vaiku žaisti "fermą" (daugybė priemonių yra paruoštos iš anksto - tai kiaušiniai, plunksnos, knygelės apie naminius paukščius, piešimo priemonė, pirštukinės lėlės-paukščiai vaidinimui)*". Kai **pedagogas siūlo idėjas tyrinėjimui ta pačia tema, kaip ir ugdomojo filmuko**, tyrimo dalyvis sakė: „*Tuomet galima paskatinti tiriamąją veiklą, pvz., išsiaiškinti ką gali paukščio plunksna: pučiame, mėtome į viršų, stebime ar gali skristi; galime ją pasverti ir kokį nors sunkesnę daiktą pasverti, palyginti kuris sunkesnis; galima pamirkyti ją į vandenį, pažiūrėti ar sušlampa; galima pabandyti ją piešti; galima kutenti vienas kitą; galima palyginti įvairių paukščių plunksnas*". Informantas apie **pedagogo ugdymo procese kompiuterinių žaidimų nenaudojimą** sakė: „*Nežaidžiame darželyje kompiuterinių žaidimų ir jie neimituoja tokių žaidimų iš namų. Ugdomojoje veikloje vaikai nežaidžia kompiuterinių žaidimų, nes nėra tam galimybių. Tik keli vaikai namuose žaidžia kompiuterinius žaidimus*". **Pedagogas leidžiantis laisvai naudoti kompiuterinius žaidimus, tačiau kontroliuojantis žaidimų laiką** teigė: „*Vaikai iš prigimties yra smalsūs, nori viską pakeisti, pastebėti. Jiems reikia leisti išbandyti, pamatyti, išgirsti įvairiais būdais, naudojant įvairias priemones. Žaidžiant kompiuterinius žaidimus reikia kontroliuoti laiką*". Apklaustasis pedagogas apie **vaikų kompiuterinių žaidimų idėjų perteikimą piešiniuose, apie kompiuterių žaidimų naudą konstravimui** teigė: „*Vaikai kompiuterinius žaidimus perkelia į savo piešinius. Berniukai, pažaidę kompiuterinius žaidimus su lenktyninėmis mašinomis, po žaidimo iš lego konstruoja lėktuvus, mašinas, sraigtasparnius*". Apie tai **ką vaikas mato kompiuteryje, tą vaikas atkartoja ir realiame gyvenime** buvo pasisakyta: „*Žaidžiant kompiuterinius žaidimus renkasi spalvas, o vėliau tų spalvų ieško savo aplinkoje. Pvz.: žaidimas „Dienos spalva*". Ugdytiniai po kompiuterinio žaidimo renka konkrečios spalvos rūbelius, kurie jiems patinka ir realiame gyvenime. Vaikai tai, ką mato filmukuose, žaidimuose atkartoja ir realiame gyvenime“.

informantas pokalbio metu apie tai, kad *fantazuodami vaikai įpina matytų animacinių filmų, girdėtų pasakų motyvus ir tai kad, nuo realybės prie fantazavimo pereiti vaikams padeda žiūrėtų animacinių filmukų ir kompiuterinių žaidimų patirtis teigė: „Ieškodami „lobių“ jie taip pat įpina matytų animacinių filmų, girdėtų pasakų motyvų. Šiuolaikiniai vaikai žiūri daug animacinių filmukų, aplink juos daug kompiuterinės technikos, tad jie žaisdami greitai gali įsivaizduoti vieną ar kitą situaciją, bei persikūnija į kitas būtybes“*. **Pedagogas komunikuoja su vaikais, padėdamas vaikui realiai patirti tai, ką jis sužinojo žaisdamas kompiuterinius žaidimus.** Respondento pastebėjimai: „Pvz.: žaidimas „Dienos spalva“. Ugdytiniai po kompiuterinio žaidimo renkasi tos spalvos rūbelius, kuri jiems patinka ir realiaame gyvenime“. Taigi, pedagogai savo darbe naudoja kompiuterinių žaidimų didaktiką, tačiau dauguma pedagogų dar nenaudoja.

***Vaikų mokymosi žaidžiant patirčių refleksijos skatinimo pedagoginė strategija.** Išskirti vaikų mokymosi patirčių ir būdų refleksijos situacijose taikomi vaikų mokymosi būdai ir pedagoginio įsiterpimo į žaidimą būdai pateikti 14 paveiksle ir 1- 17 prieduose.*

Tiriant respondentas pasakojo apie **pedagogo kognityvinę refleksiją:** „Mokau vaikus reikšti savo mintis, ...išsakyti savo nuomonę ir požiūrį, analizuoti įvykius ir jų seką...“. Kitas respondentas apie tai, kaip **pedagogas skatina vaikus domėtis kitų vaikų refleksijomis sakė:** „Reflektuoti skatinu po perskaitytų pasakų, išvykų, švenčių. Mokau vaikussutelkti dėmesį, išklaudyti bendraamžius“. Tyrimo dalyvis apie tai, kad **pedagogas moko vaikus sakytinės kalbos kaip refleksijos priemonės** pasakojo: „Mokau vaikus reikšti savo mintis, kalbėti sakiniiais (kas sunkiai sekasi)...“. **Vaikai patirtį reflektuoja spontaniškai, patirtį išreiškdami žaidimu, piešiniu, pasakodami.** Apie tai respondentas pasisakė: „Reflektuoja- žaidžia vėl ir vėl, piešia, improvizuoja, pasakoja tėvams“. Apie **vaiko refleksijos atsispindėjimą kasdieninėje veikloje** pasakojo: „Visko, ko išmoksta, vaikai naudoja žaidimuose“. Reikia pastebėti, kad dauguma **pedagogų neskatina reflektavimo, vaikai nereflektuoja.** Taip pat keli respondentai apie tai, kad **pedagogas inicijuoja diskusiją apie konfliktinių situacijų sprendimo būdus** sakė: „Refleksija naudinga vaikui, nes jis išmoksta įvardinti ką jis nuveikė, ką išmoko ar naujo sužinojo. Organizuojau žaidžiu klausdama ką mes šiandien veikėme, įvardijant konkrečius dalykus“ „Refleksija vaikams naudinga, kad įsisavintų tai ko išmoko, sužinojo, pritaikė.

Aptariame ką išmokome per dieną, sužinojome, kokius žaidimus žaidžiame, kaip žaidžiame, ką supratome, kam kuom padėjome, pagelbėjome".

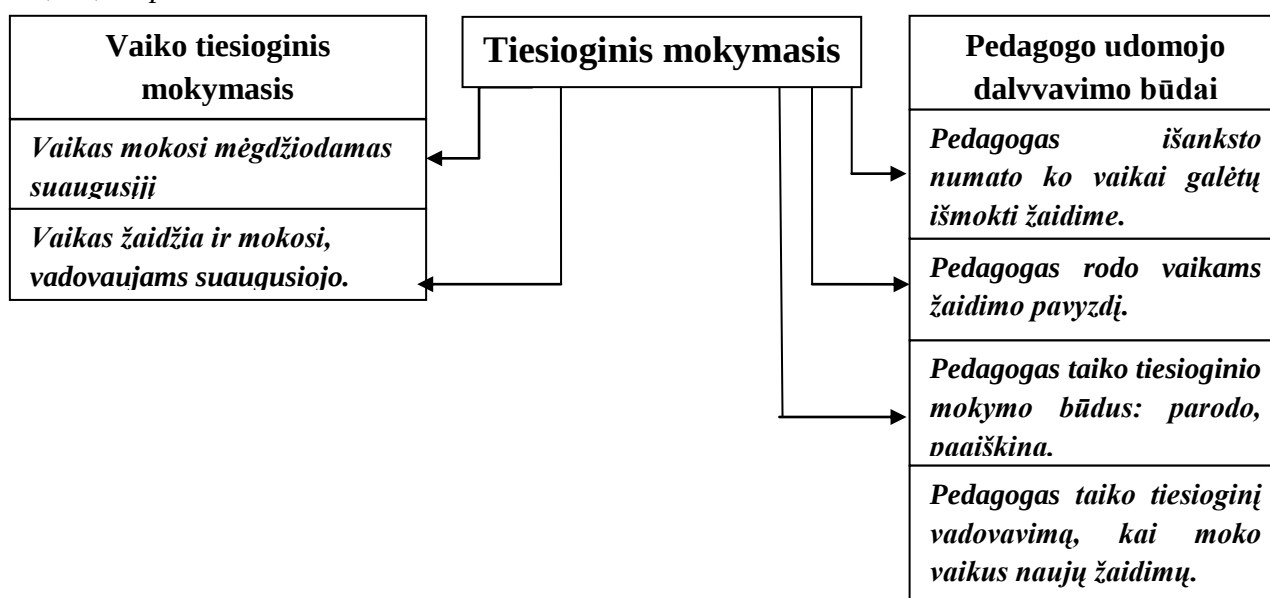


14 pav. vaiko mokymosi patirčių ir būdų refleksija ir pedagogo ugdomojo dalyvavimo strategijos ir būdai

Dėl geresnio reflektavimo pedagogas planuoja, apklausos dalyvis apie tai: „Kitais mokslo metais planuoju vaikų refleksiją skatinti pasitelkiant šviesoforo spalvas. Mokslo metų pradžioje su vaikais nutarsime ką kokia spalva reikš ir bandysime, refleksijai pritaikyti šviesoforą. Dar turiu tokį sumanymą reflektuoti pasitelkus vaizdinius. Pvz.: ausys, akys, rankos, kojos – ką aš šiandien išgirdau, ką pastebėjau arba pamačiau, ką padariau ir kt. bei kaip aš jaučiausi kurdamas, kaip man sekėsi, kas man sekėsi (nesisekė), kodėl.“ Kad **vaikas atpažįsta savo gebėjimus ir kylančius sunkumus**, informatorius teigė: „Kartais aptariame su vaikais kaip jiems sekėsi šiandien žaisti, tiesiog paklausiu ar patiko būti vieno ar kito veikėjo vaidmenyje ar norėtų kitą kartą pasikeisti vaidmenimis su draugu. Ar buvo linksma žaisti. „...vaikui, nes žadina mąstymą, vaikas stengiasi prisiminti, skatina pasakoti, plečia kalbos žodyną, aktyvina

bendravimą su aplinkiniais." „Savirefleksija tiek vaikui, tiek suaugusiajam yra būtina. Tai leidžia įvardinti kaip jaučiuosi, ką jau gebu daryti. Iš konteksto galime pastebėti, kuriose srityse vaikas yra stiprus, o kuriose jam reikia paskatinimo, pagalbos ir t.t." Nemaža dalis respondentų apie tai, kaip **pedagogas reflektuodamas naudoja vaikų „minčių lietu"** pasakojo: „Atsisėdus į popietes ratą prisimenam ką veikėm šiandien, kokius darbelius atlikom. Dažniausiai naudoju pokalbį arba "minčių lietu"(kiekvienas vaikas pasako ką prisimena). Prašau vaikų namuose parodyti mamytei ir tėveliui kaip išmoko lankstyti pvz. šuniuką. Tokiu būdu lavinamas mąstymas, atmintis." Taigi, dauguma pedagogų reflektuoja su vaikais taikydami įvairiausius būdus ir priemones.

Vaikų tiesioginio mokymo žaidžiant pedagoginę strategiją. Išskirtos vaiko tiesioginio mokymosi subkategorijos ir vaiko tiesioginio mokymo žaidžiant būdai pateikti 15 paveiksle ir 2, 10, 11, 12 prieduose.



15 pav. tiesioginis vaiko mokymasis

Maža dalis respondentų apie tai, kaip **pedagogas numato ko vaikai galėtų išmolti žaidime** teigė: „Pedagogas, pasirinkdamas žaidimą, rasdamas tinkamą formą, gali perteikti vertybes. Laisvo žaidimo metu ugdoma vaikų fantazija ir iniciatyvumas. Savarankiškai žaisdamas vaikas išbanda savo jėgas, veikia vedinas noru, todėl jo valia yra objektyvi". Kiti respondentai apie **pedagogo tiesioginio mokymo ir tiesioginio vadovavimo būdų taikymą, mokant vaikus naujų žaidimų**, sakė: „Pedagogas, pasirinkdamas žaidimą, rasdamas tinkamą formą, gali vaikui

perteikti vertybes”. Taigi, tiesioginis mokymas dar yra praktikuojamas ikimokyklinio ugdymo įstaigose, kaip netinkamas mokymo pavyzdys.

3.2. Vaikų mokymosi žaidžiant situacijų analizė

Siekiant atkleisti paties vaiko požiūrį į mokymąsi žaidžiant, buvo stebėti vaikų ir pedagogų elgesio pokyčiai, bendraujant, bendradarbiaujant, mokantis pakeliui, pagelbėjant vienas kitam. Buvo stebimas ugdymo procesas, kuriame pedagogas panaudoja šiuolaikines technologijas ir interaktyvų žaidimą.

Vaikas per žaidimą pažįsta supančią aplinką. Vaikai mokosi kai bando pasiekti konkretų rezultatą, keisdami savo elgesį, veiksmus. Stebint situacijas, buvo analizuotas vaiko mokymasis pakeliui, vaikų mokymasis vienas iš kito, vaikų bendravimas ir bendradarbiavimas, vaikų parama ir pagalba vienas kitam, jungtinis pedagogo ir vaiko dėmesys, pedagogo ir vaiko bendravimas, vaikų skatinimas mokytis vienas iš kito, interaktyvus žaidimas, technologijų panaudojimas žaidime.

Analizuota, ko vaikai mokosi pakeliui. Tyrimo duomenys pateikti 2 lentelėje.

2 lentelė
Vaikų mokymosi pakeliui turinys

VAIKAI MOKOSI PAKELIUI			
Nr.	Ko mokosi vaikas	Vaikų skaičius	Procentinė išraiška (100%)
1.	Realaus gyvenimo gebėjimų;	15	15%
2.	Lavina vaizduotė;	81	81%
3.	Vaikas mokosi tradicijų.	4	4%
		100	100%

Pirmoji situacija **ko vaikai mokosi pakeliui** (2 lentelė) atskleidė, kad vaikai mokosi realaus gyvenimo gebėjimų (15 % vaikų), lavina vaizduotę (81% vaikų), mokosi tradicijų (4% vaikų). Tiriant mokymosi pakeliui situacijas dauguma vaikų buvo gana pasyvūs.

Kaip vaikai mokosi pakeliui **realaus gyvenimo gebėjimų** atspindi situacija: „*Mergaitė sako: užmerk akis ir miegok, nes nenupirksiu ledų.* Mokantis pakeliui vaikai **lavina vaizduotę**. Tai atspindi situacijos: „*Guostė sėdi su lėlėmis ant grindų, pasiima knygelę ir „skaito“: „Ėjo vilkas ir pamatė Raudonkepuraite, pasikvietė ją rinkti gėlyčių, kad apgautų, taip suvalgė močiutę.*

Dėdė su šautuvu juos išgelbėjo. Ir viskas". „Estera paima žaisliuką šuniuką ir pasodina jį ant fotelio. Nubėga ir paima jam popierinę karūną, uždeda ant galvos. Atsistojusi galvoja. Po to nueina ir paima nertą piniginę ir karolius, papuošia šuniuką. Stebi šuniuką, nusišypso, prieina prie stalo ir pasiėmusi popieriaus lapą ima ant jo piešti. Kažką nupiešusi grįžta su piešiniu prie šunelio. „Mergaitė paima kiaulę ir nubėga į lėlių kampelį. Pasideda ant virtuvėlės ir sako: „Čia būsi".

Mokantis pakeliui vaikas **susipažįsta su tradicijomis**. Pvz.: „Dorota stato tvartą. Mergaitės pribėga ir sako: ką čia darai? Dorota sako: tvartą. O kas tai?- klausia mergaitės. Dorota sako: tvartas tai yra namukas ...gyvūnai ten gyvena... Lėja sako: o šuo negyvena tvarte, jis gyvena pas mane ant lovos. Dorota sako: yra ir tokių šuniukų, kurie gyvena....būda šalia namuko...šalia senelio ir tėčio. Monika sako: o pas mano senelius yra višta...gaidys...pelių dar yra....“ Iš šių situacijų matome, kad vaikai mokydami pakeliui lavina vaizduotę, susipažįsta su tradicijomis, mokosi realaus gyvenimo gebėjimų.

Analizuota, kaip vaikai mokosi pakeliui. Tyrimo duomenys pateikti 3 lentelėje.

3 lentelė

Vaikų mokymosi pakeliui būdai

VAIKAI MOKOSI PAKELIUI			
Nr.	Kaip mokosi vaikai pakeliui	Vaikų skaičius	Procentinė išraiška (100%)
1.	Mokosi fantazuodami;	68	68 %
2.	Mokosi žaidime modeliuodami;	16	16 %
3.	Mokosi realaus gyvenimo situacijose;	13	13 %
4.	Mokosi kurti fantazuodami.	3	3 %
		100	100%

Analizuojant, kaip vaikai mokosi pakeliui pastebėta, kad 68 % vaikų mokosi fantazuodami, 16 % vaikų mokosi žaidime modeliuodami, 13 % vaikų mokosi realaus gyvenimo situacijose, o 3 % vaikų mokosi fantazuodami rašyti, kurti ir t.t.

Antroje situacijoje (3 lentelė) atskleidžiama, kaip vaikai **mokosi fantazuodami**: „Estera toliau dėlioja ant stalo indelius, šaukštelių, pasodina šunelį prie stalo, paglosto ir išsina, pasiėmusi krepšelį. Pamojuoja su ranka šuneliui. ” , „Viena iš mergaičių yra šuniukas. Austėja tampa rašytoja.“ , „...jūs sėdėsite ilgai, ilgai kol jus išgelbės „supermenas...“, „...reikia pastatyti

namą „supermenui“ kuris mus išgelbėjo iš kalėjimo...“ Vaikai **mokosi kurti fantazuodami**. **Pvz.:** „Mergaitė paklausė ką pedagogas pasakė ir toliau seka pasaką. Ji sako: ir atskrido gandras ir atnešė daug mažų moliūgų. Ir jie laimingai gyveno“. Kaip jau minėta, dalis vaikų **mokosi modeliudami**: „Pasiima popieriaus, pieštuką ir kažką rašo. Garsiai sako: „Autoservisas atsidaro, prašom taisyti mašinas“. Analizuojant kaip vaikai **mokosi realaus gyvenimo situacijose**, stebėjau situaciją: „Prieina Lukas prie Jono ir sako: gulkis, tave reikia operuoti. Jonas sako: ne aš noriu būti gydytoją „ „Melita gamina toliau ir sako: taip saldumynų neduosiu... duosiu kepsnį. Rasa sako: nenoriu, noriu šokolado ir ledų. Melita sako: gerai atnešiu, bet daug nevalgys. Otilija sako: aš noriu agurko ir pomidoro...bet bulvių nedėk. Melita sako: gerai tuoj viską atnešiu. Melita sudeda viską į padėklą ir neša“. Iš paminėtų situacijų matome, kad daugiausiai vaikai mokosi fantazuodami, vaidindami realias gyvenimo situacijas ir modeliudami žaidimą.

Analizuota kaip vaikai mokosi vienas iš kito. Tyrimo duomenys pateikti 4 lentelėje.

4 lentelė

Vaikų mokymosi vienas iš kito būdai

VAIKŲ MOKYMASIS VIENAM IŠ KITO			
Nr.	Kaip vaikai mokosi vienas iš kito	Vaikų skaičius	Procentinė išraiška (100%)
1.	Vaikai vienas kitam pataria žaidimo metu;	12	12%
2.	Vaikas mokosi iš kitų vaikų kasdienių gyvenimo įgūdžių;	15	15%
3.	Vaikai stebi kito vaiko veiklą;	10	10%
4.	Vaikai tarpusavyje rungtyniauja ir mokosi vienas iš kito;	5	5%
5.	Vaikai tariasi, diskutuoja;	5	5%
6.	Vaikas moko kita vaiką;	7	7%
7.	Vaikai siūlo mokytis žaidimo.	46	46%
		100	100%

Analizuojant kaip vaikai mokosi vienas iš kito (4 lentelė) ištirta, kad **vaikai vienas kitam žaidimo metu pataria**: „Austėja sako: aš puošiu savo namus. Juana sako: o tu gali mane išmokyti? Austėja sako: gerai, namus reikia puošti gražiai. Juana sako: oi, pavargau reikia eiti miegoti, tada ateina „šuniukas“ Amelija ir sako: O kur aš miegosiu? Austėja sako tu pasidaryk lovą. Amelija sako: aš nemoku. Austėja sako aš tave pamokinsiu, aš moku statyti lovą ir ją pakloti“. **Vaikas mokosi iš kitų vaikų kasdienių gyvenimo įgūdžių**: „Prie mergaičių prieina Vincentas, pamatęs žaidžiančias mergaites, pasiima iš stalčiaus pagalvę ir pakloja savo

pataliuką prie jų". **Tiriant pastebėta, kad vaikai stebi kito vaiko veiklą:** Prieina nė ir žiūri ką veikia Estera. Estera padeda piešinį ant stalo ir sako: Čia šuniukui dovana. Jis sakė, kad nori gaut daug saldainių. Čia parašiau laišką. **Vaikai tarpusavyje rungtyniauja ir mokosi vienas iš kito:** „Vaikai rungtyniauja tarpusavyje, kas greičiau auklėtojai iškeps, išvirs valgyti“. Įdomu tai, kad tyrimo metu išryškėjo, kad **vaikai tariasi, diskutuoja:** „, Patricija seka pasaką: Jis turėjo didelę nosį ir rankas. Kornelija pertraukia ir sako: Ir mokėjo skraidyti. Patricija sako: Bet juk moliūgai neskraido". **Tyrimo metu pastebėta kad, vaikas moko kita vaiką:** „, Berniukai bėgioja. Pedagogui sudrausminus, berniukai sustoja ir nebežaidžia. Nestor ir Dnielius eina žaisti konstruktoriumi. Nestor sako: Aš užaugęs būsiu statybininku, o Danielius sako: ne čia juk konstruktorius, o ne plytos. Berniukai stato toliau. Nestor sako: čia mano namas, o Danielius sako: juk prie namo reikia garažo. Nestor sako: reikia pastatyti namą „supermenui“, kuris mus išgelbėjo iš kalėjimo". Dauguma **vaikų siūlo mokytis žaidimo:** „,Leticija sako Pranui: tu nemoki, duok man aš parodysiu. Pranas sako: ne, aš moku....auklėtoja, ji nori atimti komputeri", „Rugilė sako: aš šito žaidimo nežaidžiau, parodyk, kaip reikia žaisti. Ona rodo kaip reikia žaisti žaidimą. Šalia jų atsisėda pedagogas. Rugilė įdėmiai žiūri ką reikia daryti", „Nojus sako: aš pats, aš pats. Martas: aš tau padėsiu. Nojus: nereikia aš pats". Taigi, analizuojant kaip vaikai mokosi vienas iš kito, išryškėjo, jog daugiausiai vaikų siūlo mokytis žaidimo (46%), o mažiausiai rungtyniauja tarpusavyje (5 %) ir tariasi, diskutuoja (5 %).

Analizuota, ko vaikai mokosi vienas iš kito. Tyrimo duomenys pateikti 5 lentelėje.

5 lentelė

Vaikų mokymosi vienas iš kito turinys

VAIKŲ MOKYMASIS VIENAM IŠ KITO			
NR.	Ko vaikai mokosi vienas iš kito	Vaikų skaičius	Procentinė išraiška (100%)
1.	Vaikai mokos kasdienių gyvenimo įgūdžių;	20	20%
2.	Vaikai mokosi statyti;	9	9%
3.	Vaikai mokosi tvarkos;	40	40%
4.	Mokosi kūrybiškumo;	11	11%
5.	Vaikai rodo kaip reikia žaisti žaidimą.	20	20%
		100	100%

Analizuojant ko vaikai mokosi vienas iš kito (5 lentelė) ištirta, kad **vaikai mokos kasdienių gyvenimo įgūdžių:** „Radvilė sako: aš irgi valau dantukus. Jevnikija sako: oi kokie

nešvarūs dantys..reikia valyti. Brauko Jevnikija pirštu per dantis(kompiuteryje). Tada nubėga prie veidrodžio ir pažiūri ar jos švarūs dantys. Jevnikija atsako: mano taip, bet brolio tai ne...aš valau dantukus...nubėga į vonios kambarį ir valo dantukus. Radvilė sako: mano švarūs...aš valiau...“. Tyrime pastebėta, kad **vaikai mokosi statyti**: „Nestor ir Dnielius eina žaisti konstruktoriumi. Nestor sako: Aš užaugęs būsiu statybininku, o kitas sako: ne čia juk konstruktorius, o ne plytos. Berniukai stato toliau. Nestor sako: čia mano namas, o Danielius sako: juk prie namo reikia garažo“. **Vaikai mokosi tvarkos**: „Liepa šluoja grupę. Pasilenkia Nojus ir sako: va čia dar reikia. Jūra sako: taip čia nešvaru. Liepa sako: ajjj patys šluokit. Atiduoda šluota Nojui.“ Vaikai mokydami vienas iš kito **mokosi kūrybiškumo**: „Pedagogas parodo namo piešinius ir pradeda vaikai piešti. Aurelija sako: tu nenupiešei dangaus. Imas sako: oi tuoj nupiešiu. Aurelija sako: tu nenupiešei saulės. Simas sako: tuoj nupiešiu“. Didesnė vaikų dalis **pasakojo, rodė kaip žaisti žaidimą**: „sako: reikia pirkti didelį televizorių. Artūras sako: kad visas Vilnius matytųsi. Pedagogas tyli ir nepastebėtas pasitraukia iš žaidimo. Artūras sako: na dabar jau nusipirkome televizorių vesime žinias. Vaikai pasistato kartoninę dėžę, atsisėda ant kėdžių ir veda žinias. Algis sako: dabar žiniose matysite kaip voras pagavo gyvatę. Artūras sako: neee juk gyvatė didesnė. Artūras atsineša knygą, kurioje yra nupiešta gyvatė ir voras. Artūras sako: žiūrėk, matai didesnė. Algis pažiūri į knygą ir sako: Tu viską gadini...aš juk mačiau, kad valgo. Artūras nuneša knygą atgal į lentyną ir atsisėda prie Algio. Pedagogas sako: žaiskite draugiškai. Algis sako: jis nepasidalina televizoriumi. Pedagogas sako: dalinkis. Artūras leidžia arčiau televizoriaus. Algis sako: orai šiandien bus geri..eisime į laukąnelis.... švies... saulė...dainuos vaikai. Artūras pertraukia: ir galima bus vedžioti šunis ir kates, ir gyvates, ir paukščiai skraidys. Berniukai pradeda juoktis. Jų žaidimą nutraukia pedagogas. Pedagogas sako: reikia tvarkytis grupę, eisime į salę“. Taigi, analizuojant vaikų mokymąsi vienas iš kito, daugiausiai vaikai mokosi, tvarkydami ir rodydami ar pasakodami vienas kitam kaip reikia žaisti, o mažiausiai, mokydami kasdienių gyvenimo įgūdžių.

Analizuota kaip vaikai bendrauja ir bendradarbiauja žaidime. Tyrimo duomenys pateikti 6 lentelėje.

Analizuojant kaip vaikai bendrauja ir bendradarbiauja (6 lentelė) matyti šie aspektai: **Vaikai skirstosi vaidmenimis**: „Po vieną deda ant kilimo ir garsiai sako: „Čia bus laivas, kas nori čia žaisti?“. Pribėga prie jo Mantas: „Aš noriu žaisti, ką man daryti?“ Kajus: „Mes statysim laivą ir tu būsi jūrininkas, o aš kapitonas“. Pribėga prie Guostės Unė ir atsisėda šalia

jos. Guostė sako: „Tu pasėdėk, o aš einu apsipirkti”. o toliau mergaitės jau pačios sugalvoja kas bus pirkėjas, kas pardavėjas, kokias prekes pirs ir t.t.“ **Vaikai bendrauja ir kuria konfliktines situacijas:** „Guostė pasiima iš stalčiaus paklodžių, pagalvių ir pakloja ant kilimo. Ieva sako Guostei: „Jei vėl taip padarysi, tai gausi”. Guostė sako: „Aš guluosiu į lovą, labanaktis”. Atsigula ant grindų ir apsikloja paklode“

6 lentelė

Vaikų bendravimo ir bendradarbiavimo žaidžiant būdai

VAIKŲ BENDRAVIMAS IR BENDRADARBIAVIMAS			
Nr.	Kaip vaikai bendrauja ir bendradarbiauja	Vaikų skaičius	Procentinė išraiška (100%)
1.	Vaikai skirstosi vaidmenimis;	30	30%
2.	Vaikai bendrauja ir kuria konfliktines situacijas;	5	5%
3.	Vaikai bendrauja, diskutuoja;	10	10%
4.	Vaikai tariasi;	10	10%
5.	Vaikai domisi kito vaiko žaidimu;	10	10%
6.	Žaisdami kviečia kitus vaikus žaisti;		
7.	Vaikas prašo kito jį pamokyti;	2	2%
8.	Vaikai bendrauja ir išsako savo norus;		
9.	Diskutuodami kreipiasi pagalbos į pedagogą;	2	2%
10.	Vaikas kelia probleminį klausimą, o kitas jam pataria.	1	1%
		10	10%
		20	20%
		100	100%

Diskutuodami kreipiasi pagalbos į pedagogą: „Pribėga prie Guostės Unė ir atsisėda šalia jos. Guostė sako: „Tu pasėdėk, o aš einu apsipirkti”. Unė nusišypsojo. Guostė nuėjo pas kitus vaikus į dailės kampelį. Pedagogas įsikiša į žaidimą, kada Guostė eina apsipirkti ir pakviečia visus vaikus žaisti parduotuvę. Sutinka žaisti Unė ir Guostė. Pedagogas padeda pasatyti parduotuvę iš kaladžių, o toliau mergaitės jau pačios sugalvoja kas bus pirkėjas, kas pardavėjas, kokias prekes pirs ir t.t.“. **Vaikai domisi kito vaiko žaidimu:** „Pribėga du vaikai ir žiūri, atsisėda ir kartu žaidžia. Pasiima konstruktorių ir stato garažus „. **Žaisdami kviečia kitus vaikus žaisti:** „Mantas eina pas pedagogą. Pedagogas pasiūlo Mantui važiuoti traukiniu. Vaikas sutinka. Į žaidimą įsijungia visa vaikų grupė “. **Vaikas kelia probleminį klausimą, o kitas jam pataria, kaip spręsti problemą:** „...Austėja sako: aš puošiu savo namus. Juana sako: ar tu gali

mane išmokyti? Austėja sako: gerai, namus reikia puošti gražiai. Juana sako: oi, pavargau reikia eiti miegoti, tada ateina „šuniukas“ Amelija ir sako: O kur aš miegosiu? Austėja sako tu pasidaryk lovą. Amelija sako: aš nemoku. Austėja sako: aš tave pamokinsiu, aš mokus statyti lovą ir ją pakloti.“ **Vaikai bendrauja, diskutuoja:** „Kartą gyveno Kornelija, Patricija ir Galina (pedagogas). Jos labai mėgo valgyti moliūgus, Suvalgydavo daug, daug moliūgų. Pedagogas sako: o moliūgo viduje, kaip galvoji, kas ten galėtų būti? Kornelija sako: nežinau. Pedagogas sako: sėklos. Kornelija sako: ne ten gyvena ragana kuri pasiima vaikus ir išveža į savo karalystę. Pedagogas pradeda juoktis ir pasitraukia iš žaidimo. Mergaitės bendrauja toliau. Pradedą pyktis. Viena sako: moliūgas turi kojas, kita sako: kad neturi, nes nėra jam tokių batų parduotuvėje. Patricija nubėga pas pedagogę ir klausia: ar moliūgas turi batus? Pedagogas nepalaiko kontakto ir tik po poros minučių atsako į klausimą: ne neturi, juk moliūgas nėra gyvas. Patricija nuliūdus nueina pas Korneliją ir sako, kad tikrai moliūgas neturi batų. Kornelija pradeda iš jos juoktis. Pedagogas sako: visai nejuokinga, prašau tvarkytis žaislus, nes eisime į lauką. Mergaitės tvarkosi žaislus, tačiau Patricija sako: bet aš mačiau, kad knygoje moliūgas turėjo batus“. **Vaikas prašo kito jį pamokyti.** Pvz.: „Martas pradeda mokinti Noją. Nojus sako: aš pats, aš pats. Martas: aš tau padėsiu. Nojus: nereikia aš pats. Nojus nubėga pas pedagogę ir sako: man trukdo žaisti. Pedagogė paima kompiuterį ir įdeda į stalčių. Berniukai žiūri vienas į kitą ir parodo vienas kitam liežuvius. Nusiasuka ir nueina vienas nuo kito“. **Vaikai tariasi:** „Danielius duoda pabandyti Artiomiui žaisti žaidimą. Juozas sako: duosi ir man? Artiomus sako: aha.“ **Vaikai bendrauja ir išsako savo norus:** „Otilija šaukdama sako: aš noriu vaisinės arbatos. Otilija atsisėda šalia Rasos. Rasa sako: aš noriu ir pyrago. Otilija sako: o aš noriu vyšnių. Pedagogas sako: dantukai iškris nuo saldumynų. Pedagogė atsistoja ir nueina. Melita gamina toliau ir sako: taip saldumynų neduosiu...duosiu kepsnį. Rasa sako: nenoriu, noriu šokolado ir ledų. Melita sako: gerai atnešiu, bet daug nevalgyk. Otilija sako: aš noriu agurko ir pomidoro...bet bulvių nedėk. Melita sako: gerai tuo viską atnešiu. Melita sudeda viską į padėklą ir neša“. Šioje situacijos analizėje pastebėta, kad daugiausiai vaikai skirstosi vaidmenimis, o mažiausia vaikų dalis išsako savo norus bendraudami.

Analizuota, ko vaikai mokosi bendraudami ir bendradarbiaudami. Tyrimo duomenys pateikti 7 lentelėje.

7 lentelė

Vaikų mokymosi bendraujant ir bendradarbiaujant turinys

VAIKŲ BENDRAVIMAS IR BENDRADARBIAVIMAS			
Nr.	Ko vaikai mokosi bendraudami ir bendradarbiaudami	Vaikų skaičius	Procentinė išraiška (100%)
1.	Vaikai mokosi dalintis žaislais;	40	40%
2.	Vaikai mokosi diskutuoti;	30	30%
3.	Vaikai mokosi kelti probleminius klausimus	10	10%
4.	Vaikai mokosi padrašinti vieni kitus	11	11%
5.	Vaikai mokosi savisaugos	5	5%
6.	Vaikai mokosi bendrauti kūno kalba.	4	4%
		100	100%

Analizuojant ko vaikai mokosi bendraudami ir bendradarbiaudami išryškėjo, kad **vaikai mokosi dalinasi žaislais**: „Išgirdęs juoką, Kajus prieina prie Manto ir sako: „Kaja duok ir man“. Kajus: „Neduosiu, dabar aš žaidžiu“. Kristina prieina prie Roko. Rokas nusišypso ir ima nuo grindų po vieną indelį ir deda ant stalo. Kristina sako: „Rokai, palik ir man indelių“. Tačiau Rokas toliau deda indelius, nežiūrėdamas į Kristiną. Kristina paima nuo stalo arbatinuką ir porą puodelių. Rokas ima rėkti: „Diok, diok“. Pastebėta, kad **vaikai padrašina vieni kitus**: „Danielius sako: aš bijau gyvačių..brrr... oi kokia gyvatė baisi....išjunk išjunk. Artomas sako: nebijok ji gera...jos vardas Tuti. Juozas sako: ji netikra“. Taip pat pastebėta, kad **vaikai rūpinasi saugumu**: „Taip negalima statyti, nes bokšteliai gali nugriūti ant tavęs“. Jokūbas pasižiūrėjo į Kristiną, bet nieko neatsakęs toliau sau statė“. Nedidelė vaikų dalis **bendrauja kūno kalba**: „Gustas žaidžia-kerpa, daro šukuosenas. Gustui atsibosta ir jis be žodžių žirkles duoda Tadiui“. **Vaikai mėgsta diskutuoti**: „Vaikai pasistato kartoninę dėžę, atsisėda ant kėdžių ir veda žinias. Algis sako: dabar žiniose matysite...kaip voras pagavo gyvatę. Artūras sako: neee juk gyvatė didesnė. Artūras atsineša knygą, kurioje yra nupiešta gyvatė ir voras. Artūras sako: žiūrėk, matai ji didesnė. Algis pažiūri į knygą ir sako: Tu viską gadini...aš juk mačiau, kad valgo“. Nemažą dalį tiriamų situacijų sudarė kai **vaikai kėlė probleminius klausimus**: „Jonas atbėga prie Luko ir sako jam: paguldome beždžionę, meškiuką, žirafą ant lentos, kad galėtumėm pažiūrėti, kuo jie visi serga. Lukas sako: mums reikia binto. Lukas šaukia Paulių, kad jam

paduotų bintą. Paulius atneša kažkokią medžiagos skiautę ir mašiną. Paulius sako: išoperuok mašiną, ji serga. Jonas paima mašiną ir ją apžiūrinėja ir sako: ji jau sveika, temperatūros neturi. Tada Jonas ir Paulius žiūri, kaip Lukas operuoja gyvūnus. Lukas sako: duok termometrą. Jonas paduoda ir pasilenkia prie žirafos pažiūrėti kaip plaka širdis. Paulius sako: na plaka? Jonas išsigandęs sako: ne reikia operuoti. Duok peilį. Lukas sako palauk, sustabdysiu kraują. Jonas sako: greičiau. Paulius sako: oi oi jai skauda“. Šioje situacijos analizėje pastebėjau, kad daugiausiai vaikų dalinasi žaislais, mažiausiai- bendrauja kūno kalba.

Analizuota, kaip vaikai teikia pagalbą ir paramą. Tyrimo duomenys pateikti 8 lentelėje.

8 lentelė

Vaikų pagalbos teikimo vienas kitam būdai

VAIKŲ PARAMA IR PAGALBA			
Nr.	Kaip vaikai teikia pagalbą ir paramą	Vaikų skaičius	Procentinė išraiška (100%)
1.	Vaikai vienas kitam padeda tvarkyti išmėtytus žaislus;	45	45%
2.	Vaikas prašo kito vaiko pagalbos;	30	30%
3.	Vaikai vienas kitam pataria kaip elgtis vienoje ar kitoje situacijoje;	10	10%
4.	Vaikai paaiškina kaip reikia žaisti;	5	5%
5.	Vaikai padeda vienas kitam žaisti.	10	10%
		100	100%

Daugiausiai vaikų teikia pagalbą ir paramą kai (8 lentelė) **reikia sutvarkyti išmėtytus žaislus**: „Abu berniukai deda kalades ir draugiškai žaidžia, mergaitės pradeda tvarkyti žaislus, padeda viena kitai. Rokas sako: žiūrėkit kiti tvarko žaislus ir mes tvarkykim. Vaikai tvarko žaislus, kėdes. Pagrojusios ir padainavusios mergaitės pradeda tvarkytis. Šalia jų buvę vaikai joms padeda“. Analizuojant vaikų elgesį, pastebėta, kad **vaikai vieni kitų prašo pagalbos**: „Jonas paima kompiuterį ir bando žaisti žaidimą. Jam neatsidaro drabužių spinta ir sako: Lukrecija, parodyk kaip reikia atidaryti. Lukrecija parodo ir pradeda juoktis ir sako: matai kaip lengva“. Taip pat pastebėta, kad vaikai **padeda vieni kitiems žaisti**: „Rugilė žaidžia ir jai nesigauna. Rugilė kviečia Oną, kad jai padėtų. Emilija sako: va žiūrėk, čia yra spalvos ir pagal jas dėk. Duoda atgal ir kartu viena po kitos deda detales“. Norėdami padėti vienas kitam **vaikai paaiškina kaip reikia žaisti**: „Martas pradeda mokinti Nojų. Nojus sako: aš pats, aš pats. Martas: aš tau padėsiu. Nojus: nereikia aš pats. Nojus nubėga pas pedagogę ir sako: man

trukdo žaisti. Pedagogė paima kompiuterį ir įdeda į stalčių. Berniukai žiūri vienas į kitą ir parodo vienas kitam liežuvių. Nusisuka ir nueina vienas nuo kito“. Vaikai bendraudami **pataria vienas kitam kaip elgtis vienoje ar kitoje situacijoje:** „Aš tau duosiu taloną tu galėsi rinktis knygas. Dovilė sako: o ką su juo daryti? Luknė sako: ką tu nežinai? knygas imsi. Dovilė pasikviečia į žaidimą ir Urtę. Dovilė Urtei paaiškina ką reikia daryti“. Stebint vaikų žaidimą pastebėta, kad **vaikai vienas iš kito prašo pagalbos:** „O oris išardo berniukų pastatytą garažą ir taiso toliau mašiną. Prašo Lino pagalbos. Bet Linas nebenori žaisti šio žaidimo. Pedagogas padrąsina eiti toliau žaisti, bet Linas atsisako“ Taigi, daugiausiai vaikai vienas kitam padeda tvarkydamiesi, o mažiausiai patardami kaip žaisti.

Analizuota koks yra vaiko ir pedagogo jungtinis dėmesys. Tyrimo duomenys pateikti 9 lentelėje.

9 lentelė

Vaiko ir pedagogo jungtinio dėmesio situacijos

JUNGTINIS PEDAGOGO IR VAIKO DĖMESYS			
Nr.	Koks yra vaiko ir pedagogo jungtinis dėmesys	Vaikų skaičius	Procentinė išraiška (100%)
1.	Pedagogas nekreipia dėmesio į vaiko skundus dėl kitų bendravimo;	10	10%
2.	Pedagogas į žaidimą įsikiša tik tada, kai reikia vaikus sudrausminti arba vaikus paguosti;	10	10%
3.	Pedagogas guodžia vaiką ir prašo, kad kitas vaikas atsiprašytų;	18	18%
4.	Pedagogas kviečia žaisti;	17	17%
5.	Pedagogas inicijuoja jungtinį dėmesį bet vaikas neįsitraukia;	10	10%
6.	Pedagogas kalba apie daiktą, kuris vaikui yra aktualus;	10	10%
7.	Pedagogas taiso vaikų kalbą;	5	2%
8.	Pedagogas kelia vaikams iššūkius;	5	5%
9.	Pedagogas keičia žaidimą;	5	5%
10.	Pedagogas prašo pagalbos kitų vaikų;	5	5%
11.	Pedagogas skirsto vaidmenimis ir nulemia žaidimo eigą.	5	5%
		100	100%

Tiriant pedagogo ir vaiko jungtinį dėmesį (9 lentelė) pastebėta, kad **pedagogas nekreipia dėmesio į vaiko skundus** : „Abu berniukai deda kalades ir draugiškai žaidžia (Pedagogas: neverskite grupės, nes tuoj eisime į salę). Staiga Mantas atsistojo ir nubėgo į tualetą. Grįžęs visas kalades išspardo kojomis ir nubėga pas mergaites. Kajus ateina pas pedagogą paguodos. Pedagogas paskatina vaiką tvarkyti grupę. Berniukas atsisėdą ant kėdės ir netvarko grupės, pedagogas jį toliau skatina tvarkyti, bet jis nenori. Vaikai eina į salę“.

Pedagogas į žaidimą įsiterpia tik tada, kai reikia vaikus sudrausminti arba vaikus paguosti, o taip pat kai reikia, kad kitas vaikas atsiprašytų : „Kajus bėga pas auklėtoją paguodos. Pedagogas paguodžia vaiką ir paprašo Ievos atsiprašyti“. „Pedagogas sako: juk sakiau, kad atsargiai elgtumėtės, atima iš vaikų šluotą. Žaidimas baigiasi“ **Pedagogas kviečia žaisti vaikus**: „Auklėtoja priėjo prie mergaitės ir prisėdą greta. Bokšto apačioje panaudok keletą didesnių kaladėlių – patarė auklėtoja. Auklėtoja padėjo pastatyti bokšto pamatus iš didesnių kaladėlių. Vaikas žiūrėjo ką veikia pedagogas. Vėliau mergaitė paėmė kelias šiek tiek mažesnes kaladėles bokštui statyti ir padėjo jas. Paskui mergaitė pastatė šalia kitą bokštą, jau be pagalbos, naudodama tą patį būdą: didesnes kaladėles dėjo apačioje, o mažesnes – viršuje“. Analizuojant vaikų veiklą pastebėta, kad **pedagogas inicijuoja jungtinį dėmesį, bet vaikas neįsitraukia**: „pedagogas susidomį Esteros laišku ir sako: Estera, duok paskaityti laišką Estera sako: šis laiškas skirtas šuniukui aš „ale“ kitą parašysiu, pedagogas sako: ne nereikia“ Taip pat , pastebėta, kad **pedagogas kalba apie vaikui aktualų daiktą**: „Juana pasitraukia iš žaidimo ir atsisėdą prie stalo žaisti su dinozaurais. Juana su dinozauru rankose pribėga prie mergaičių sakydama, kad čia bus pelė (pedagogas įsitraukia į žaidimą ir sako :čia ne pelė, čia dinozauras) Austėja tuo metu paguldo lėles ir joms dainuoja lopšinę. Pedagogas nesikiša į žaidimą. Amelija prieina prie Austėjos ir sako: Reikia migdyti ne tik lėlytes, bet ir dinozaurą (pedagogas sako: tu jos nemokink, nes ji nenori migdyti dinozauro, ji nori migdyti lėlę). Dalyvaudamas vaikų žaidimuose **pedagogas taiso vaikų kalbą**: Patricija pradeda sekti pasaką. Kartą seniai, seniai gyveno moliūgas. Pedagogas pataiso „storas“ moliūgas“. Tiriant išryškėjo, kad **pedagogas kelia vaikams iššūkius**: „Pedagogas pasiūlo gaivinti beždžionę. Lukas sako: aš jau atgaivinau jį gyva (rodo į beždžionę). Jonas sako: valio!. Paulius sako: valio valio!.. **Pedagogas keičia žaidimą** „Vaikai žaisdami nesusitaria kam atiteks mėlyna mašina. Pedagogas prieina prie vaikų, paima mašinėlę į rankas ir sako: Jonai, duok ir Petrui šitą mašiną. Dabar jis žais su ja“. Bet auklėtoja, Petras jau žaidė su ja. Dabar aš noriu pažaisti . Aš mačiau, kad tu su ja užtektinai pažaidei,

dabar su ja nori žaisti Petras. Ir pedagogas paduoda mašiną Petrui. Jonas nueina nuo jų ir atsisėda ant kėdės“. Atskirais atvejais **pedagogas prašo vaikų pagalbos padėti kitiems vaikams**: „Pedagogas, paklausė ar vaikui reikalinga pagalba, ar jis sutinka, kad jam padėtų Saulius. Vaikas sutiko. Pedagogas pasakė, kad vaikai kreiptųsi, jei jiems reikės pagalbos“. Tiriant pastebėta, kad **pedagogas skirsto vaidmenis ir nulemia žaidimo eigą**. „Pedagogas sako: ar galėčiau ir aš įlipti į laivą. Jurga sako: čia ne laivas, čia raketa. Pedagogas sako: oi ...raketa....ar galiu?. Motiejus sako: gali..tik atsargiai ji didelė. Pedagogas sako ar tikrai? Vaikas vaidina kad skauda koją. Pedagogas pasiūlo nuskristi į ligoninę. Vaikai nusprendžia skraidinti draugą į ligoninę. Pedagogas atsistoja ir išeina“. Pastebėta, kad aktyviausias jungtinis dėmesys tarp vaiko ir pedagogo yra kai pedagogas guodžia vaiką ir prašo, kad kitas vaikas atsiprašytų, mažiausiai, kai pedagogas taiso vaiko kalbą.

Analizuota kaip pedagogas ugdomajame žaidime bendrauja su vaiku. Tyrimo duomenys pateikti 10 lentelėje.

10 lentelė

Pedagogo ir vaiko ugdomojo bendravimo būdai

UGDOMASIS PEDAGOGO IR VAIKO BENDRAVIMAS			
Nr.	Kaip pedagogas ugdomajame žaidime bendrauja su vaiku	Vaikų skaičius	Procentinė išraiška (100%)
1.	Pedagogas kelia diskusinius klausimus;	30	30%
2.	Pedagogas plėtoja žaidimą;	20	20%
3.	Pedagogas naudoja įvairias sąvokas;	15	15%
4.	Pedagogas aiškina interaktyvaus žaidimo taisykles;	5	5%
5.	Pedagogas guodžia vaiką;	5	5%
6.	Pedagogas siūlo savo pagalbą.	25	25%
		100	100%

Analizuojant, kaip pedagogas ugdomajame žaidime bendrauja su vaiku (10 lentelė) pastebėta, kad **pedagogas kelia diskusinius klausimus**: „Mergaitė bendrauja. Pradeda pyktis. Viena sako, kad moliūgas turi kojas kita sako, kad neturi, nes nėra jam tokių batų parduotuvėje. Patricija bėga pas pedagogę ir klausia: ar moliūgas turi batus? Pedagogas nepalaiko su vaiku kontakto ir tik po poros minučių atsako į klausimą: ne neturi, juk moliūgas nėra gyvas“. „Berniukai žaidžia interaktyvų žaidimą. Pedagogas berniukui sako: tu dar nebandei žaisti šio žaidimo, gal tau bus nesunku? Gajus pabando dėlioti dėlionę ir eina prie Osvaldo. Berniukai

kartu dëlioni dëlione“. „Ažuolas paima kompiuterį ir sako: jis nieko nerodo, sugedo. Pedagogas sako: ne jis užmigo. Ažuolas sako: kompiuteriai nemiega. Pedagogas įjungia kompiuterį. Ažuolas pradeda žaisti žaidimą - dëlionė. Pedagogas klausia: na ar sunku? Vaikas atsako: ne....ar galima kita paveiksluką? Pedagogas sako: pats išsirink ir toliau gali dëlioni. Vaikas sudëliotą vaizdą parodo pedagogui. Dëlioja tol kol neišsikrauna kompiuteris“. „Pedagogas prieina prie vaikų ir klausia: papasakok koks yra tavo katinas? O tu Monika turi katiną? Monika sako: ne aš turiu karvę Lėja“. Tiriant pedagogo ir vaiko bendravimą pastebėta, kad **pedagogas plėtoja žaidimą:** „Pedagogas įsiterpia į žaidimą, kada Guostė eina apsipirkti. Pedagogas, pakviečia visus vaikus žaisti parduotuvę. Pedagogas padeda pastatyti parduotuvę iš kaladžių. Mergaitės pačios galvoja kas bus pirkėjas, kas pardavėjas, kokias prekes pirs ir t.t.“. Pedagogas bendraudamas su vaiku **siūlo savo pagalbą:** „Kol Artūras miega Estera atitempė sunkvežimį, (pedagogas stebi žaidimą ir klausia ar tau padėti nutemti sunkvežimį? Estera sako: ne) nutraukia nuo jo priekabą, padeda prie Artūro ir sako: „Kelkis, eik ant puoduko“. Artūras atsikėlęs, sėda ant puoduko. Prie jų prieina Kajus ir sako: „Aš atnešiu kitą puoduką“. Estera sako: „Nereikia, mums užteks vieno“ ir pasisuka į Artūrą. Kajus susiraukė ir sako: „Dulniai jūs“. Nueina pas auklėtoją ir pasiskundžia“. Tyrime, **pedagogas naudoja įvairias sąvokas:** „Pedagogas sako: o kokios spalvos debesys matai? Jurga sako: mėlyni“, „Pedagogas sako: prisisekite diržus... tuoj pamatysime orbitą. Pedagogas sako: stabdyk stabdyk tuo atsitrenksime į erdvėlaivį“. Analizuojant pastebėta, kad **pedagogas aiškina interaktyvaus žaidimo taisykles** „Pedagogas pakviečia žaisti žaidimą: „Gyvatėlė“. Pakviečia žaisti Praną ir Leticiją. Vaikai iškart ateina ir sėda prie stalo. Pedagogas paaiškina taisykles: reikia vedžioti gyvatėlę prie maisto ir ji turi kuo daugiau suvalgyti obuolių ir visokių kitokių vaisių. Taip pat pastebėta, kad žaidimo metu **pedagogas guodžia vaiką:** „Pedagogas su Vincentu eina žaisti stalo žaidimų ir susipyksta. Vincentas eina prašyti paguodos pedagogo“, „...ateik paguosiu tave. Sako pedagogas Otijai“. Tiriant šias situacijas pastebėta, kad daugiausiai pedagogai kelia diskusinius klausimus, o mažiausiai, kai pedagogas aiškina interaktyvaus žaidimo taisykles.

Analizuota, kaip pedagogas skatina vaikus mokytis vienam iš kito. Tyrimo duomenys pateikti 11 lentelėje.

Analizuojant, kaip pedagogas skatina vaikus mokytis vienam iš kito (11 lentelė) atrasta, kad: **Pedagogas skatina vaikus žaisti kartu ir mokytis vienam iš kito:** „Pedagogas sako

Martai tu jį pamokink....o aš pažiūrėsiu“ , „Pedagogas stebi žaidimą. Jokūbas pasiėmęs dideles kalades deda viena ant vienos. Sudėjęs vieną bokštelį, stato kitą. Pedagogas sako: Kristina padėk Jokūbui... juk tu irgi nori žaisti. Kristina padeda Jokūbui, stato kartu pilį”.

11 lentelė

Vaikų mokymosi vienam iš kito skatinimo būdai

VAIKŲ MOKYMOŠI VIENAM IŠ KITO SKATINIMAS			
Nr.	Kaip pedagogas skatina vaikus mokytis vienam iš kito	Vaikų skaičius	Procentinė išraiška (100%)
1.	Pedagogas skatina vaikus žaisti kartu ir mokytis vienam iš kito;	30	30%
2.	Pedagogas skatina rinktis žaidimą;	20	20%
3.	Pedagogas skatina padėti vienas kitam interaktyviame žaidime;	30	30%
4.	Pedagogas prašo vaikų papasakoti savo įspūdžius, taip skatindamas mokytis vienas iš kito.	20	20%
		100	100%

Kitas aspektas kuris buvo tyrinėtas, tai, kai **pedagogas skatina, kad vaikai patys rinktųsi žaidimą**: „Atbėga žaisti tik du vaikai: Jonas ir Lukrecija. Atsisėda prie stalo ir pedagogė duoda planšetinį kompiuterį. Pedagogas pasiūlo vaikams patiems išsirenkit žaidimą“. Analizuojant mokymąsi vienam iš kito skatinimą buvo išvelgta, kad **pedagogas skatina padėti vienas kitam interaktyviame žaidime**: „Pedagogė sako: dalinkitės, duokite kompiuterį Benediktai. Pedagogas pakartoja tris kartus tą patį sakinį. Emilija duoda ir sako: tu ne taip žaidi, ne ten dedi. Pedagogas sako: Emilija tu padėk Benediktai. Benedikta duoda kompiuterį Emilijai“. Taip pat pastebėta, kad **pedagogas prašo vaikų papasakoti savo įspūdžius, taip skatindamas mokytis vienas iš kito**: „Lukai, ar gali mergaitėms daugiau papasakoti apie šią šalį? (auklėtoja parodo pirštu į žemėlapi“, „Pedagogas sako: papasakok savo įspūdžius, apie šalį“. Taigi, pedagogas skatina vaikus mokytis vienas iš kito, skatina žaisti kartu ir mokytis, skatina kad rinktųsi žaidimą ir t.t.

Analizuota, kaip pedagogas pastebi vaikus interaktyviame žaidime (realybėje ir kasdienybėje) Tyrimo duomenys pateikti 12 lentelėje.

Tiriant, kaip pedagogas pastebi vaikus interaktyviame žaidime (realybėje ir kasdienybėje) (12 lentelė) buvo pastebėta, kad **vaikas pasakoja, apie realų ir kasdieninį gyvenimą**: „Martas

duoda kompiuterį. Nojus sako: o aš namie irgi važinėju su tokia raudona mašina... ji taip greit važiuoja.. oj ...pyyp...avarija....". Pastebėta, kad **po interaktyvaus žaidimo, vaikai tobulina kasdieninius gyvenimo įgūdžius:** „Brauko Jevnikija pirštu per dantis (kompiuteryje). Tada nubėga prie veidrodžio ir pažiūri ar jos švarūs dantys“, „Mergaitė pažaidus interaktyvų žaidimą žiūri į savo rankas, kolas ar jos yra švarios. Pedagogas sako: ar matei kokios švarios „kakės makės“ rankos? Tavo taip pat tokios gali būti jai plausi rankas. Mergaitė nubėga plauti rankų“.

12 lentelė

Pedagogo pastebėtos vaikų perėjimo nuo veikimo realioje aplinkoje prie veikimo virtualioje aplinkoje ir atvirkščiai situacijos

ŽAIDIMO INTERAKTYVUMAS: REALIAME IR KAZDIENINIAME GYVENIMEIAME			
Nr.	Kaip pedagogas pastebi vaikus interaktyviame žaidime (realybėje ir kasdienybėje)	Vaikų skaičius	Procentinė išraiška (100%)
1.	Vaikas pasakoja, realų ir kasdieninį žaidimą;	5	5%
2.	Vaikai žaisdami tobulina kasdieninius gyvenimo įgūdžius;	5	10%
3.	Interaktyviame žaidime vaikai diskutuoja ar gyvūnai yra gyvi ar jie yra išvaizduojami;	15	15%
4.	Pažaidę interaktyvų žaidimą vaikai, realioje aplinkoje žaidžia tą patį žaidimą;	50	50%
5	Nenaudoja interaktyvių žaidimų.	25	25%
		100	100%

Analizuojant pastebėta, kad **interaktyviame žaidime vaikai diskutuoja:** „Artiomas sako: vau pažiūrėk kokie gražūs gyvūnai...jie gyvi. Juozas sako: kaip jie gali būti gyvi jai mes negalime jų paliesti. Artiomas sako: va čia juk netikri gyvūnai mes jų neliečiami“. **Pažaidę interaktyvų žaidimą vaikai, realioje aplinkoje žaidžia tą patį žaidimą:** „Po interaktyvaus žaidimo Austėja puošia pliušinį katiną“. „Gajus sudėlioja interaktyviąją dėlionę ir eina pas Osvaldą kartu dėlioti realios dėlionės“. Taigi, vaikai daugiausiai pažaidę interaktyvų žaidimą vis tiek galiausiai grįžta prie realios aplinkos taip pat pastebėta, kad didelė dali vaikų nenaudoja interaktyvių žaidimų (25%).

Analizuota, kaip pedagogas panaudoja technologijas. Tyrimo duomenys pateikti 13 lentelėje.

13 lentelė

Informacinių technologijų panaudojimo ugdymo procese būdai

TECHNOLOGIJŲ PANAUDOJIMAS			
Nr.	Kaip pedagogas panaudoja technologijas	Vaikų skaičius	Procentinė išraiška (100%)
1.	Pedagogas leidžia laisvai žaisti su kompiuteriu;	10	10%
2.	Pedagogas parūpina permažai technologinių priemonių;	10	10%
3.	Pedagogas duoda vaikui kompiuterį, kai jis paprašo;	10	10%
4.	Pedagogas duoda vaikams kompiuterį kitokioje aplinkoje;	5	5%
5.	Pedagogas paprašo sutvarkyti kompiuterį ir padėti į vietą.	5	5%
6.	Nenaudoja inovatyvių technologijų	60	60%
		100	100%

Analizuojant technologijų panaudojimo situacijas (13 lentelė) išryškėjo, kad **pedagogas leidžia laisvai žaisti su kompiuteriu:** „Pedagogas pakviečia žaisti žaidimą: „Kakė Makė“. Atbėga žaisti tik du vaikai: Jonas ir Lukrecija. Atsisėda prie stalo ir pedagogė duoda planšetinį kompiuterį. Vaikai patys išsirenka žaidimą“ , „Pedagogas pakviečia žaisti žaidimą: „Gyvaitėlė“. Pakviečia žaisti Praną ir Leticiją. Vaikai iškart ateina ir sėda prie stalo. Pedagogas paaiškina taisykles: reikia vedžioti gyvaitėlę prie maisto ir ji turi kuo daugiau suvalgyti obuolių ir visokių kitokių vaisių. Vaikai pradeda žaisti.“ , „Pedagogas pakviečia žaisti žaidimą: „Kakė Magė plauna dantukus“. Atbėga: Jevnikija ir Radvilė. Pedagogė iš stalčiaus ištraukia planšetinį kompiuterį ir knygą. Vaikai laisvai žaidžia“. Tiriant situacijas pastebėta, kad **pedagogas parūpina permažai technologinių priemonių** „Vaikai lieka vieni ir susipeša dėl kompiuterio. Pedagogas sako, dalinkitės, nes turime tik vieną kompiuterį“ , „ Pedagogas sako: vaikai turime nedaug kompiuterių, todėl aš pasakysiu kas dabar žais“. Taip pat pastebėta, kad **pedagogas duoda vaikui kompiuterį, kai jis paprašo** „Martas pribėga prie pedagogo ir paprašo kompiuterio“. Analizuojant kaip pedagogas panaudoja technologijas, buvo pastebėta, kad **pedagogas duoda vaikams kompiuterį kitokioje aplinkoje:** „Mergaitės pedagogui sako:

žaisime žaidimą „Spalvos“? Pedagogas sako: neee..juk sakiau koki žaidimą žaisime. Mergaitės atsisėda ant kilimo ir pradeda valyti dantukus“. Tiriant situacijas pastebėta, kad mažiausiai **pedagogai paprašo sutvarkyti kompiuterį ir padėti į vietą** „Pedagogas sako: o kas išjungs ir padės į vietą. Oskaras atbėga ir išjungia ir kompiuterį padeda į stalčių“. Taigi, stebint kaip pedagogas panaudoja technologijas pastebėta, kad daugiausiai pedagogas leidžia laisvai žaisti su kompiuteriu, o mažiausiai, kai pedagogas paprašo sutvarkyti kompiuterinį žaidimą. Tyrime 60% pedagogų nenaudoja inovatyvių technologijų.

4. TYRIMO REZULTATŲ APIBENDRINIMAS

Kiekybinių ir kokybinių metodais paremta tyrimo analizė leido atskleisti pedagogo ugdomąjį dalyvavimą vaikų žaidimuose. Apibendrinant tyrime gautus duomenis, galime teigti, kad pedagogų požiūris į ugdomąjį dalyvavimą vaikų žaidimuose yra gana pozityvus.

Kokybinis tyrimas atskleidė, kad pedagogai naudoja visą eilę ugdomojo dalyvavimo vaikų žaidimuose strategijų: mokymosi pakeliui skatinimo, jungtinio dėmesio su vaiku inicijavimo ir palaikymo, didaktinių-komunikacinių pedagogo ir vaiko susitikimų, vaikų tarpusavio sąveikos skatinimo, vaikų mokymosi socialiniame kontekste skatinimo, mokymosi žaidžiant patirčių ir būdų refleksijos, žaidimo ir realaus gyvenimo ryšio skatinimo, kompiuterinio žaidimo didaktikos praturtinimo. Tačiau kai kurie pedagogai vis dar naudoja netinkamą tiesioginio mokymo žaidžiant strategiją. Pedagogas rodo vaikams žaidimo pavyzdį, iš anksto numato, ko vaikai galėtų išmokyti ir to siekia, taiko tiesioginį vadovavimą, mokydamas vaikus naujų žaidimų.

Kokybinio tyrimo metu išryškėjo žaidžiančių vaikų mokymosi pakeliui turinys ir būdai. Nustatyta, kad vaikai spontaniškai kaupia patirtį, mokosi mąstyti, planuoti, spręsti iškilusias problemas, socialines situacijas, mokosi laimėti ir pralaimėti, lavina vaizduotę, ugdomi kūrybiškumą. Pedagogai stebi vaikų žaidimus, bet į juos neįsiterpia arba drąsina, skatina vaikus žaisti ir mokytis.

Kokybinio tyrimo metu buvo atskleisti jungtinio dėmesio inicijavimo ir palaikymo strategijos būdai. Jungtinio dėmesio centre buvo žaidimo veiksmai, priemonės bei situacijos. Inicijuodamas ir palaikydamas jungtinį dėmesį pedagogas stebi, kuo domisi vaikai, klausinėja jų apie objektą, esantį jų dėmesio centre, domisi vaikų atliekamais vaidmenimis.

Buvo nagrinėti pedagogo ir vaiko didaktinių-komunikacinių susitikimo būdai: vaikai mokosi iššūkio situacijose, skatinami, pedagogas yra pavyzdys, ruošiantis žaidimui pedagogas komunikuoja bei tariasi su vaikais, pedagogas įsitraukia į vaidmeninį žaidimą kaip jo dalyvis, pedagogas žaisdamas vartoja vaikams naujas sąvokas; sudėtingesnes žodines konstrukcijas, pedagogas kuria iššūkio situacijas, pedagogas kelia klausimus vaikų vaizduotei lavinti ir naujos informacijos ieškojimui, pedagogas skatina vaikų savikontrolę, padeda vaikams išspręsti žaidime

kilusį konfliktą, „tapdamas“ autoritetingu veikėju ir taip nesugriaudamas autentiško vaikų žaidimo. Žaisdamas su vaikais pedagogas inicijuoja pokalbius apie tinkamą elgesį.

Nagrinėtas vaikų tarpusavio sąveikos būdas. Vaikai bendraudami vysto savo kūrybines idėjas bei siužetus, žaisdami mokosi bendrauti, bendradarbiauti, spręsti problemas, kurti naujus siužetus, veikloje mokosi, stebėdami ir kartodami vienas kito judesius, manieras, mokosi spręsti gyvenimiškas problemas ir kt. Tuo tarpu pedagogas vaikų tarpusavio sąveiką skatina sakydamas pagiriančius žodžius, sprendžia vaikų komunikacijos klausimus, suskirsto vaikų veiklas, skatina vaikus žaisti ir bendradarbiauti skirtingose aplinkose.

Analizuojant duomenis nustatyta, kad vaikai žaisdami mokosi socialiniame kontekste, remdamiesi socialinės aplinkos pavyzdžiais, žaisdami vaikai atspindi bei pertvarko socialinėje aplinkoje sukaupią patirtį. Pedagogas kartu su vaikais kuria tarpusavio bendravimo taisykles, palieka vaikus spontaniškai mokytis vienas iš kito, žaidimo metu skatina arba slopina vaikų pirmavimo poreikį.

Šis tyrimas atskleidė, kad vaikai ir pedagogai mokosi patirties refleksijos būdu. Vaikai patirtį reflektuoja spontaniškai, išreikšdami žaidimu, piešimu, pasakojimu tėvams. Refleksija atsispindi kasdieninėje veikloje kai vaikas lavina savo gebėjimus. Yra vaikų, kurie patirties žaidžiant nereflektuoja. Pedagogai ugdymo veikloje skatina kognityvinę refleksiją, skatina vaikus domėtis kitų vaikų refleksijomis, moko sakinės kalbos kaip refleksijos priemonės ir kt.

Tyrimas atskleidė ir kompiuterinio žaidimo didaktikos būdų ypatumus: tai, ką vaikas mato kompiuteryje, vaikas atkartoja ir realiame gyvenime, vaikai kompiuterinių žaidimų idėjas perteikia piešdami, vaikams kompiuteriniai žaidimai padeda pereiti nuo realybės prie fantazavimo ir kt. Tačiau pedagogas iš anksto numato, ką vaikai galėtų veikti po kompiuterinio žaidimo, sukuria realią žaisto žaidimo aplinką, padėdamas vaikui realiai patirti tai, ką jis sužinojo žaisdamas kompiuterinius žaidimus. Pedagogas atlieka svarbų vaidmenį, ribojant kompiuterinių žaidimų laiką.

Tyrimo metu nagrinėti žaidimo ir realaus gyvenimo ryšio būdai. Pastebėta, kad realūs daugiavertiniai žaislai, neturintys konkrečios paskirties, skatina vaikus suteikti jiems įsivaizduojamą prasmę bei jie tiki šiuo daikto virsmu. Ugdomojoje veikloje, naudodamas žaidimo ir realaus gyvenimo ryšio būdus, pedagogas skatina vaikų kūrybiškumą, skatina vaikus mąstyti kas yra realu, o kas - ne, skatina įsivaizduoti, fantazuoti, skatina vaikus pereiti nuo realių daiktų tyrinėjimo prie vaidmeninio žaidimo ir kt.

Analizuojant tyrimą buvo remtasi V. Vangsnes, N. T.G. Okland, R. Krumsviki (2012) ir M. Samuelsson, A. Carlsson (2008) teorinėmis nuostatomis, kad vaikui yra svarbus mokymas, bendradarbiavimas, pedagogo ugdomasis dalyvavimas vaikų vaidmeniniuose ir interaktyviuose žaidimuose.

Apibendrinant kokybinį tyrimą galima teigti, kad tyrime pasirinktas interviu metodas leido suvokti apie vaikų ugdyme(si) naudojamus tinkamus ir netinkamus ugdymo būdus, atskleisti pedagogų, skirtingai interpretuojančių ugdomąjį dalyvavimą vaikų žaidimuose, požiūrį.

Analizuojant kiekybinį tyrimą buvo stebėta 100 ikimokyklinio amžiaus vaikų (2 – 6 metų). Vaikai buvo stebimi vienoje Vilniaus rajono ikimokyklinio ugdymo įstaigoje.

Atlikus kiekybinį tyrimą pastebėta, kad vaikai mokosi pakeliui (ko? ir kaip?), vaikai mokosi vienas iš kito (ko? ir kaip?), vaikai bendrauja ir bendradarbiauja (ko ir kaip?), vaikai teikia pagalbą ir paramą. Vaikams žaidžiant stiprėja jungtinis pedagogo ir vaiko dėmesys, pedagogo ir vaiko bendravimas, pedagogo skatinimas vienas iš kito mokytis. Pedagogas ugdymo(si) procese naudoja interaktyvius žaidimus ir naujas technologijas.

Kiekybinio tyrimo metu ko ir kaip vaikai mokosi pastebėta: mokosi realaus gyvenimo gebėjimų, lavina vaizduotę, mokosi tradicijų, mokosi fantazuodami, mokosi žaidime modeliuodami, mokosi realaus gyvenimo situacijose, mokosi kurti fantazuodami. Kaip ir ko vaikai mokosi vienas iš kito išvelgta, jog vaikai vienas kitam pataria žaidimo metu, vaikai mokosi iš kitų vaikų kasdinių gyvenimo įgūdžių, vaikai stebi kitų vaikų veiklą, vaikai tarpusavyje rungtyniauja ir mokosi vienas iš kito, vaikai tariasi, diskutuoja, vaikai siūlo mokytis žaidimo, vaikai mokosi tvarkos, vaikai mokosi kūrybiškumo.

Analizuojant kiekybinį tyrimą išryškėjo, kaip ir ko vaikai mokosi bendraudami ir bendradarbiaudami: vaikai žaidimo metu bendraudami ir bendradarbiaudami skirstosi vaidmenimis, vaikai bendrauja ir kuria konfliktines situacijas, vaikai diskutuoja, vaikai tariasi, vaikai domisi kito vaiko žaidimu, žaisdami kviečia kitus vaikus žaisti, vaikai bendraudami prašo kito vaiko jį pamokyti, vaikai bendrauja ir išsako savo norus, vaikai diskutuodami kreipiasi pagalbos į pedagogą, vaikas kelia probleminių klausimų, o draugas jam pataria ir t.t.

Tyrimo metu išsiaiškinta, kaip vaikai teikia pagalbą ir paramą, pastebėta, kad vaikai vienas kitam padeda tvarkyti išmėtytus žaislus, vaikai prašo kito vaiko pagalbos, vaikai vienas

kitam pataria kaip elgtis vienoje ar kitoje situacijoje, vaikai paaiškina kaip reikia žaisti, vaikai padeda vienas kitam žaisti.

Tiriant jungtinį pedagogo ir vaiko dėmesį pastebėta, kad pedagogas nekreipia dėmesio į vaiko skundus dėl kitų vaikų bendravimo, pedagogas į žaidimą įsikiša tik tada, kai reikia vaikus sudrausminti arba vaikus paguosti, pedagogas kviečia žaisti, pedagogas inicijuoja jungtinį dėmesį bet vaikas neįsitraukia, pedagogas kalba apie vaikui aktualų daiktą, pedagogas taiso vaikų kalbą, pedagogas kelia vaikams iššūkius, pedagogas keičia žaidimą, pedagogas prašo pagalbos kitų vaikų, pedagogas skirsto vaidmenis ir nulemia žaidimo eigą.

Kiekybinio tyrimo metu, analizuojant pedagogo ir vaiko bendravimą, nustatyta, kad pedagogas kelia diskusinius klausimus, pedagogas plėtoja žaidimą, pedagogas naudoja įvairias sąvokas, pedagogas aiškina interaktyvaus žaidimo taisykles, pedagogas guodžia vaiką, pedagogas siūlo savo pagalbą. Pedagogo skatinimo mokytis vienas iš kito aspektu teigiama, kad pedagogas skatina vaikus žaisti kartu ir mokytis vienas iš kito, pedagogas skatina rinktis žaidimą, pedagogas skatina padėti vienas kitam interaktyviame žaidime, pedagogas prašo vaikų papasakoti savo įspūdžius taip skatindamas mokytis vienas iš kito.

Kiekybinio tyrimo metu analizuota ir interaktyvaus žaidimo įtaka vaiko ugdymui(si). Pedagogo atsakingai ir kryptingai parinkti interaktyvūs žaidimai motyvuoja vaikus mokytis skaičiuoti, logiškai mąstyti, spręsti kasdieninius gyvenimo klausimus virtualioje aplinkoje. Žaisdami interaktyvius žaidimus vaikai susipažįsta su gyvūnijos ir augmenijos pasauliu. Dauguma vaikų interaktyvų žaidimą perkelia į realų žaidimą. Anot O. Monkevičienės (2008) ugdymo technologijų veiksmingumo tyrimai, rodo, kad vaiko ir pedagogo kūrybinės sąveikos bei spontaniškojo ugdymosi(si) technologijų derinimas yra palankiausias geram grupės mikroklimatui, kūrybiškam ugdymuisi, aukštiems vaiko laimėjimams. Atlikus tyrimą pastebėta, kad daugiau nei puse pedagogų nenaudoja interaktyvių žaidimų, nes ikimokyklinio ugdymo įstaiga neturi tam lėšų.

Apibendrinant kiekybinį tyrimą galima teigti, kad norint visapusiškai išugdyti vaikus būtina jų ugdomosios veiklos įvairovė, tarpusavio bendravimo ir bendradarbiavimo kryptingumas bei jų bendra veikla siekiant rezultatų. Norint pasiekti šio rezultato pedagogas turi būti vienas iš „vaikų“.

IŠVADOS

Išanalizavus mokslinę literatūrą apie pedagogo ugdomąjį dalyvavimą vaikų žaidime, empiriškai nustačius pedagogų požiūrį į jų ugdomąjį dalyvavimą žaidime, susisteminus ir apibendrinus tyrimų duomenis, galima padaryti šias išvadas:

1. Mokslinės literatūros analizė leidžia teigti, kad ikimokykliniame amžiuje žaidimas dažniausiai įvardijamas kaip pagrindinė ir labiausiai prieinama vaikų veikla, atitinkanti kiekvieno amžiaus tarpsnio vaiko mąstymą, emocionalumą, aktyvumą, poreikį bendrauti. Šiame kontekste žaidimas yra ir ugdymo metodas, ir universaliausia ugdymo strategija, ir pasaulio tyrinėjimo priemonė, išradingumo forma, socializacijos būdas. Pedagogas atlieka didžiulį vaidmenį padėdamas vaikams žaisti, mokytis, bendrauti ir bendradarbiauti.

2. Atlikus kokybinį tyrimą paaiškėjo, kad vaikas mokosi pats (be pedagogo įsikišimo) priimdamas ir keisdamas sprendimus, atlikdamas ir kartodamas pakeistus veiksmus, stebėdamas jų rezultatus. Pedagogai naudoja visą eilę ugdomojo dalyvavimo vaikų žaidimuose strategijų: mokymosi pakeliui skatinimo, jungtinio dėmesio su vaiku inicijavimo ir palaikymo, didaktinių-komunikacinių pedagogo ir vaiko susitikimų, vaikų tarpusavio sąveikos skatinimo, vaikų mokymosi socialiniame kontekste skatinimo, mokymosi žaidžiant patirčių ir būdų refleksijos, žaidimo ir realaus gyvenimo ryšio skatinimo, kompiuterinio žaidimo didaktikos praturtinimo. Tačiau kai kurie pedagogai vis dar naudoja netinkamą tiesioginio mokymo žaidžiant strategiją. Jie rodo vaikams žaidimo pavyzdį, iš anksto numato, ko vaikai galėtų išmokti ir to siekia, taiko tiesioginį vadovavimą, mokydamas vaikus naujų žaidimų.

3. Atlikus kiekybinį tyrimą paaiškėjo, kad žaidimas organizuojamoje veikloje praranda savo vertę, nes vaikams iškyla laisvo laiko ir žaidimo problema, vaikams neleidžiama žaisti tiek, kiek jie nori. Vyrauja akademinis ugdymo procesas, griežtai laikomasi dienotvarkės, todėl pedagogo ugdymas vaikų vaidmeniniuose ir interaktyviuose žaidimuose tampa gana silpnu reiškiniu. Kiekybinis tyrimas atskleidė, kad žaisdami vaikai mokosi savarankiškai, vienas iš kito (stebėdami, pamėgdžiodami), bendradarbiaudami (ką nors darydami drauge), teikdami paramą ir pagalbą vienas kitam, inicijuodami ir palaikydami jungtinį dėmesį. Pedagogas skatina vaikus mokytis vienas iš kito, siekia vaiko perėjimo nuo realaus prie įsivaizduojamo veikimo, naudoja interaktyvias technologijas.

4. Galima teigti, kad iškelta tyrimo hipotezė pasitvirtino – ikimokyklinio amžiaus vaikams būdingas mokymosi būdas yra savaiminis ir patirtinis mokymasis, tačiau didesnė dalis pedagogų ir tėvų jį laiko mažiau reikšmingu nei į tikslus nukreiptas mokymasis.

REKOMENDACIJOS

Įstaigų pedagogams

- Profesionalus, kvalifikuotas pedagogas turėtų ieškoti įvairesnių bendravimo ir bendradarbiavimo su vaikais formų, efektyviai taikyti naujas auklėjimo formas, naujus metodus, būdus.
- Daugiau ugdomajame procese naudoti interaktyvias priemones.
- Leisti laisvai vaikams žaisti, nenaudoti akademinio mokymo ugdymo procese.

LITERATŪROS SĄRAŠAS

1. A special supplement to the childrens advocate, based on a policy brief from the bay area early childhood frunders (2007) Play: its the way young children learn. Children advocate special insret.
2. Aramavičiūtė, V., Jasiūnaitė, P. Žaidimas kaip vaiko socializacijos veiksnys ikimokykliniame amžiuje. (žiūrėta 2015 09 10) Prieiga per internetą: <http://www.zurnalai.vu.lt/files/journals/157/articles/2980/public/70-81.pdf>
3. Būdienė, V. (2004). Pedagogų rengimas Lietuvoje: pertvarkos pastangos. Vilnius: Danielius.
4. Bulajeva, T. (2001). Pedagogų saviugdros veiksniai švietimo kaitos sąlygomis. Vilnius.
5. Bjorklund D. F., Hubertz M. J., Reubens A. C. (2004) Young childrens arithmetic strategies in social contex: How parents contribute to childrens strategy development while playing games. USA, The international jornal of Behavioral development.
6. Barkauskaitė, M., Grincevičienė, V., Indrašienė, V., Pūkinskaitė, R. (2001). Specialiųjų poreikių vaikų ugdymas. Vilnius: Vilniaus pedagoginio universiteto leidykla.
7. Blair C., Diamond A. (2008) Biological processes in prevention and intervention: the promotion of self-regulation as a means of preventing schools failure. Development and psychopathology.
8. Bitinas, B. (2006) Edukologinis tyrimas: sistema ir procesas. Vilnius, Kronta.
9. Bitinas, B., (2000). Ugdymo filosofija. Vilnius: Enciklopedija.
10. Bitinas, B., Rupšienė, L., Žydzūnaitė, V. (2008). Kokybinių tyrimų metodologija. Klaipėda.
11. Brėdikytė M. (2005) Žaidimo vaidmuo vaiko gyvenime . Žvirblių takas.
12. Brėdikytė M. (2002). Kajaani University Consortium University of Oulu.
13. Denise Boyd, Helen Bee. Augantis vaikas. Vilnius: Ugdymo plėtotės centras, 2011.
14. Dargienė V., (2006) Informacinių technologijų taikymo švietime konceptualusis pagrindimas. Prieiga per internetą (žiūrėta 2015 10 15) <http://www.biblioteka.vpu.lt/pedagogika/PDF/2009/95/dagkur112-119.pdf>

15. Edmonton A., Hewes P. J. (2015) Let the children play: nature's answer to early learning. Early childhood learning.
16. Edenhammar, K., Wahlund, Ch. (1997). Be žaidimų nėra vystymosi!. Vilnius: Vaiko teisių informacijos ir konsultavimo centro leidykla.
17. Feng S. D. (2001) The effects of playing educational video games on kindergarten achievement. Child study journal.
18. Florez I. R. (2011) Developing young childrens self-regulation through everyday experiences. Reprinted from young children.
19. Gee J. P. (2008) Learning theory, video games, and popular culture. Collected essays on video games, learning, and literacy. New York.
20. Gučaitė, R., Kazlauskienė, A. ir kt. (2012). Mokymosi mokytis strategijos. Mokymasis bendradarbiauti: būdai, aplinkos šaltiniai, metodai. Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla.
21. Grinevičienė N. (2001) Vaikų žaidybinių gebėjimų tyrimo kryptys. Pedagogika. Mokslo darbai.
22. Grinevičienė N. (2002). Vaikystės žaidimai. Kaunas: Šviesa, p. 11, 19, 132.
23. Hargreaves, A. (1999). Keičiasi mokytojai, keičiasi laikai. Vilnius: Tyto alba.
24. Ho P.C., Chung S. M., Lin Y. H. (2012) Influences on childrens visual cognition capabilities through playing intelligent matrix developed by the augmented virtual reality technology. International Journal of Humanities and arts computing.
25. Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo plėtros 2011 – 2013 metų programa. Patvirtinta Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministro 2011 m. kovo 1 d. įsakymu Nr. V-350 Preiga per internetą: (žiūrėta 2015 10 11) <https://www.e-tar.lt/portal/lt/legalAct/TAR.A7A0BAC6ADE7>
26. Ivanovas P. (2000) Vaikų žaidimai. Šiaurės Lietuva.
27. Jovaiša, L. (1993). Pedagogikos terminai. Kaunas: Šviesa.
28. Juodaitytė, A. (2000). Socialiniai – edukaciniai pokyčiai ikimokykliniame ugdyme: Rytų, Vidurio Europos šalių, JAV ir Lietuvos patirties lyginamoji analizė. Klaipėda
29. Juodaitytė, A. (2003) Socializacija ir ugdymas vaikystėje. Vilnius: UAB Petro Ofsetas.
30. Juodaitytė, A. (2003) Vaikystės fenomenas: socialinis – edukacinis aspektas: monografija Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla.

31. Jacikevičienė, O. (2001). Vaikystės pedagogų nuostatos mokymosi bendradarbiaujant atžvilgiu. Pedagogika.
32. Harbison, E. (2000). Ikimokyklinių ugdymo įstaigų pedagogų kompetencijų ypatumai. Pedagogika
33. Heideggeris Martin (1992). Rinktiniai raštai. Vert. Šliogeris, A. Vilnius: Mintis
34. Jurgita Kerevičienė (2014) Pedagoginės psichologijos užrašai. Preiga per internetą: (žiūrėta 2015 12 12)
http://www.khf.vu.lt/dokumentai/failai/katedru/germanu/vukhf_Kereviciene_Pedagogines_psichologijos_uzrasai.pdf
35. Kaffemanienė, I., Burneckienė, I. (2001). Specialiųjų poreikių vaikų žaidimo gebėjimų ugdymas. Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla.
36. K. Arlauskienė, I., Neifachas, S. Į vaiką orientuotas ugdymas. Preiga per internetą (žiūrėta 2015-11-14). Prieiga per internetą:
<http://www.ikimokyklinis.lt/index.php/straipsniai/bendristraipsniai/i-vaika-orientuotas-ugdymas/2821>
37. Louise H. M. (2000) Children's thoughts about play. A study of how children conceptualize play in preschool. Almqvist & Wiksell International, Stockholm, Sweden.
38. LR Švietimo Įsakymas. Dėl Montessori pedagogikos Lietuvoje sampratos, [interaktyvus] 2004. Prieiga per interneto (žiūrėta 2016 01 09)
http://www.smm.lt/uploads/documents/Svietimas_ikimokyklinis/Montessori%20samprata.pdf
39. Lietuvos švietimo koncepcija (1992) (Žiūrėta 2015 11 09) Prieiga per internetą:
<http://www.smm.lt/uploads/documents/kiti/koncepcija1.htm>
40. Michaelene M. (2010) Helping Children Play and learn Together. London: Sage
41. Monkevičienė A. (2002) Bendrojo priešmokyklinio ugdymo ir ugdymosi programa. Vilnius.
42. Mokytojų ir pagalbos mokiniui specialistus (išskyrus psichologus) atestacijos nuostatai (2008) (žiūrėta 2015 12 03)
http://www.google.lt/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0ahUKEwky5-m_bDLAhVGICwKHdUjDuoQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.upc.smm.lt%2Ftobulini%2Fatestacija%2FMokytoju%2520atestacijos%2520nuostatai.doc&usg=AFQjCNFjlq91jN-4MtwK5OzcDP5jd9GOKg&sig2=l4ocHEEvFLEFAToz9OhE6A&bvm=bv.116274245,d.bGg

43. Mokytojų profesijos kompetencijos aprašas (2007). [žiūrėta 2015 10 03] Prieiga per internetą: http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc_l?p_id=291726&p_query=&p_tr2=\
44. Montessori M. (2000) Vaikystės paslaptis. Kaunas.
45. Monkevičienė, O. (2008). Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo (si) turinio kaitos tendencijos. Pedagogika., Nr.91.
46. Neifachas, S. (2007). Vaikų ugdymas darželyje: dabartis ir ateities perspektyva. Vilnius: Ciklonas
47. Neifachas, S. (2007). Vaikų ugdymas darželyje: dabartis ir ateities perspektyva. Vilnius: Ciklonas.
48. Pikūnas, J., Palujanskienė, A. (2001). Asmenybės vystymasis: kelias į savęs atradimą. Kaunas: Pasaulio lietuvių kultūros mokslo ir švietimo centro leidykla.
49. Pui-Wah D. C., Stimpson P. (2004) Articulating contrasts in kindergarten teachers implicate knowledge on play-based learning. Hong Kong Educational Research.
50. Pavyzdinis auklėtojos pareigybės aprašymas (2005) Prieiga per internetą: (Žiūrėta 2015 11 01)
https://www.google.lt/?gws_rd=ssl#q=%09Pavyzdinis+aukl%C4%97tojos+pareigyb%C4%97s+apra%C5%A1ymas
51. J. Piaget (1990) The child's conception of the world. New York: Littlefield Adams.
52. Pedagogų rengimo koncepcija. (2004). (žiūrėta 2015 11 12) Prieiga per internetą: http://www.smm.lt/uploads/documents/Pedagogams/Pedagogu_rengimo_reglamentas_20100108.pdf
53. Pedagogų rengimo reglamentas (2012) [žiūrėta 2015 11 12] Prieiga per internetą: <https://www.smm.lt/web/lt/pedagogams/mokytoju-rengimas>
54. Priešmokyklinio ugdymo turinio įgyvendinimas. Metodinės rekomendacijos. (2004) Vilnius.
55. Renaud L., Suissa S. (2010) Evaluation of the efficacy of simulation games in traffic safety education of kindergarten children. London: Sage.
56. Shaffer D. W. (2006) How computer games help children learn. Palgrave Macmillan.
57. Sandvik K. (2009) The role and meaning of media in children's play. Ungdomskultur, 53, 75-87.

58. Samuelsson I. P., Carlsson M. A. (2008) The palying learning child: towards a pedagogy of early childhood. Scandinavian Journal of educational research.
59. Sahlber, P. (2005). Kaip suprantamas mokymasis. Vilnius
60. Staerfeld, E., Mathiasen, Ch. R. (1999). Pedagogika ir demokratija: ugdomojo darbo eksperimentai Lietuvos vaikų darželiuose. Vilnius: Aidai
61. Šiuolaikinės informacinės technologijos ir vaikų žaidimai (žiūrėta 2015 10 11]) <http://www.biblioteka.vpu.lt/pedagogika/PDF/2008/89/glebtar70-74.pdf>
62. Šiandienos žaislai: ar visi jie tinka vaikams?(žiūrėta 2015 10 12) <http://www.kubik.org/ee/Lithuanian/zaislai.pdf>
63. Šidlauskienė, V. (2006). Švietimo kaitos mikrokontekstas: pedagogų prisitaikymas ir pasipriešinimas. Acta Paedagogica Vilnensia. 2006. Nr. 17
64. Tumėnienė, V. (2002). Pedagogo inovacinės veiklos ypatumai: psichologinės diagnostikos pagrindai. Disertacija. Kaunas.
65. Tumėnienė, V., Janiūnaitė, B. (2000). Pedagogų veiklos pokyčiai pasaulinių ir europinių švietimo dimensijų kontekste. Kauno technologijos universitetas. 2000. Nr. 2(23)
66. The Reggio Emilia Approach to early years education (2006) (žiūtėtas 2015 12 11) http://www.educationscotland.gov.uk/Images/ReggioAug06_tcm4-393250.pdf
67. Valdorfo pedagogikos Lietuvoje koncepcija (2004) (žiūrėta 2015 12 13) http://www.smm.lt/uploads/documents/Svietimas_ikimokyklinis/Valdorfo%20koncepcija.pdf
68. Vangsnes V., Okland N. T. G., Krumsvik R. (2012). Computer games in pre-school settings: Didactical challenges when commercial educational computer games are implemented in kindergartens. Norway, Computers and Education.
69. Valstybinės švietimo strategijos 2003 – 2012 m. nuostatos (2003).
70. Vasiliauskas R. (2001) Žaidimai – vaiko ugdymo veiksnys lietuvių liaudies pedagogikoje Pedagogika. Mokslo darbai.
71. Žaidimų svarba vaiko ugdyme (2011) (žiūrėta 2015 11 09) <http://www.ikimokyklinis.lt/index.php/straipsniai/bendri-straipsniai/zaidimu-svarba-vaiko-ugdyme/728>
72. Žaislų ir žaidimo tematikos tyrimas vaikų ikimokyklinio ir pradinio amžiaus grupės (2014) Vilnius.

73. Žaidimas vaiko gyvenime (žiūrėta 2015 11 12)
http://www.ppt.utenal.m.lt/images/2015_dokumentai/2015_straipsniai/zaidimas_vaiko_gyvenime.pdf
74. Wilkens N. D. E., Fabes R. A., Castele S. Zhang L., Hanish L. D., Martin C. L. (2014) Playing with others: Head Start childrens peer play and relations with kindergarten school competence. Arizona State, Early Childhood Research Quarterly.
75. Whitebread D., Coltman P., Lander R. J. H. (2009) Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play? The British Psychological Society.
76. Выготский Л. С. (1998) Психология искусства. – Ростов на Дону: Феникс.

AKADEMINIO SĄŽININGUMO DEKLARACIJA DĖL MAGISTRO DARBO
„PEDAGOGO UGDOMASIS DALYVAVIMAS VAIKŲ ŽAIDIMUOSE“

2016-05-25

Patvirtinu, kad prieš įteikdamas darbą susipažinau su Vaikystės studijų katedros mokslinių darbų rašymo ir gynimo tvarka, Akademinio sąžiningumo gairėmis bei patvirtinu, jog katedrai įteikiamas darbas:

1. Atliktas savarankiškai ir nepažeidžiant Akademinio sąžiningumo gairių reikalavimų.
2. Nebuvo naudotas kitame universitete Lietuvoje ir užsienyje.
3. Darbe pateikiamas visas naudotos literatūros sąrašas.
4. Darbas atitinka Mokslinių darbų rašymo ir gynimo tvarkos reikalavimus.

Giedrė Cikanauskienė

.....

(parašas)

PRIEDAI

2. PRIEDAS

PUSIAU STRUKTŪRUOTAS INTERVIU

1.Kokia asmenine, sava teorija apie vaiko ugdymąsi/mokymąsi žaidžiant jūs vadovaujatės? Paaiškinkite, kaip, jūsų nuomone, vaikas mokosi žaisdamas. Pakomentuokite tai plačiau. Ar galite paaiškinti detaliau.

2.Kaip jūs, kaip pedagogė, dalyvaujate vaikų žaidimuose. Kokius būdus taikote, t.y. ką ir kaip darote, kad paskatintumėte vaiko ugdymąsi/mokymąsi žaidžiant. Pakomentuokite tai plačiau. Ar galite paaiškinti detaliau.

3.Kaip jūs paskatinate vaikų mokymąsi vienas iš kito žaidžiant. Ką ir kaip konkrečiai darote, kad vaikai žaisdami mokytųsi vienas iš kito. Pakomentuokite tai plačiau. Ar galite paaiškinti detaliau. Pateikite pavyzdžių apie tai, kaip vaikai lengvai pereina nuo veikimo realybėje prie įsivaizdavimo, fantazavimo.

4.Kaip jūs paskatinate tokį perėjimą nuo realybės prie vaizduotės ir atvirkščiai? Pakomentuokite tai plačiau. Ar galite paaiškinti detaliau.

5.Pateikite pavyzdžių apie tai, kaip vaikai pereina nuo kompiuterinių žaidimų prie ką tik sužinotų dalykų išbandymo realioje ugdymo aplinkoje. Kaip jūs paskatinate tokį perėjimą nuo kompiuterinių žaidimų prie realybės ir atvirkščiai? Pakomentuokite tai plačiau. Ar galite paaiškinti detaliau.

6.Kaip vaikai reflektuoja tai, ko ir kaip išmoko? Kaip, kokiais būdais jūs skatinate tokias refleksijas? Kuo jos naudingos vaikui? Kodėl Jūs vaikus ugdote būtent taip? Pakomentuokite tai plačiau. Ar galite paaiškinti detaliau.

STEBĖJIMO PROTOKOLAS Nr. _____
PEDAGOGO UGDOMASIS DALYVAVIMAS VAIKŲ ŽAIDIMUOSE

Stebimas vaikas/vaikų grupelė (vardas, amžius).....

Įstaiga.....Veiklos vieta.....Laikas.....Data.....

Stebimas žaidimas: vaidmeninis, interaktyvus		Vaikas				V-P	Pedagogas			
		Moky mais pakeli ui	Vaikų moky masis viena m iš kito	Bendrav imas ir bendrad arbiavi mas	Para ma ir pagal ba	Jungtin is pedago go ir vaiko dėmesys	Ugdom asis ped. ir vaiko bendra vimas	Vaikų mokymosi vienam iš kito skatinimas	Žaidim o interakt yvumas : R-K	Techno logijų panaud ojimas
		Mokymosi patirčių ir būdų refleksija								

1. Magistro darbo autorius -

Giedrė Cikanauskienė

2. Magistro darbo vadovas -

Prof. dr. Ona Monkevičienė

3. Magistro darbo recenzentas -

4. Katedra atsakinga už magistro darbo paruošimą:
Vaikystės studijų katedra

Katedros vedėja -

Lekt. dr. Birutė Autukevičienė

Magistro darbo gynimo komisijos išvada ir
įvertinimas:

Magistro darbo gynimo komisijos pirmininkas -

Doc. dr. Dalia Augienė

Nariai:

Prof. dr. Ona Monkevičienė

Doc. dr. Kristina Stankevičienė

Doc. dr. Sigita Montvilaitė

Doc. dr. Sergėjus Neifachas

Protokolas Nr. _____

Data 2016 m. birželio mėn. _03_d.