

Ona Monkevičienė

GLOBALIOS ŽINIŲ VISUOMENĖS VAIKO KOMPETENCIJOS: VERTYBINIS ASPEKTAS

Anotacija. Straipsnyje pristatomas šiuolaikinėje globalioje žinių ir technologijų visuomenėje gyvenančio vaiko vertybių tyrimas. Analizuojamas penkerių–septynerių metų vaiko dvasinių ir materialinių vertybių santykis, tautinio identiteto ypatumai. Aptariamos destruktivių vertybių formavimosi tendencijos ir kai kurie veiksniai.

Raktažodžiai: vertybės, tautinis identitetas, vaikas, globali žinių visuomenė, kompetencijos.

Įvadas. Šiandieninė visuomenė įvardijama kaip postindustrinė, pabrėžiant, jog „mašinų amžius baigiasi“, prasideda kritiškasis prasmės ieškojimo laikotarpis, „eksperimentų amžius, kai iš naujo įvertinamos ir keičiamos senosios vertybės“ [3]. Vaikų ugdyme įsitvirtina reflektvyvių, interpretacinė, kūrybinė pedagogika [4].

Šiandieninė visuomenė, susijusi su informacinėmis technologijomis, vadinama ir žinių visuomene. Mažą vaiką pasiekia informacijos srautai iš viso pasaulio: žiūrint televizorių, žaidžiant kompiuteriu, kalbantis telefonu ir kitaip. Vaikas tampa prieinamas reklamos manipuliacijoms, į jo pasaulį per anksti veržiasi suaugusiųjų vertybės.

Itin aktualūs tampa globalizacijos ir socialinio mobilumo procesai [1]. Vis daugiau vaikų su tėvais kurį laiką gyvena, atostogauja, keliauja po visą Europą ir toliau, tėvai dirba užsienyje. Visuomenė sluoksniuojasi į dideles pajamas gaunančias ir pajamų beveik neturinčias šeimas – formuojasi elitas ir socialinės atskirties grupės.

Globalioje informacinėje visuomenėje sunku išsaugoti etnines vertybes, nes nyksta valstybių ribos. Vaiko etninio identiteto formavimasis taip pat tampa problemišku – ką anksčiau natūraliai garantuodavo šeima ir bendravimas su giminėmis, vietos bendruomene, tam puoselėti šiandien reikia išmanymo ir pastangų [2].

Visi šie veiksniai turi įtakos vaiko kompetencijų, ypač vertybių, formavimuisi. Tačiau globalios žinių visuomenės poveikis vaiko vertybių pasauliui Lietuvoje tyrinėtas mažai. Daugiau tyrimų skirta pradinukų, paauglių ir jaunuolių vertybėms (Martišauskienė, 2004; Aramavičiūtė, 2004).

Tyrimo tikslas – ištirti globalios žinių visuomenės formuojamą 5–7 metų vaiko vertybių pasaulį.

Tyrimo metodai: interviu; kolizinės ir probleminės situacijos; vaiko žaidimo stebėjimas.

Tiriamųjų imtis. 402 penkerių–septynerių metų vaikai, lankantys ugdymo institucijas.

Tyrimo metodologiją parengė ir tyrimą atliko Vai-

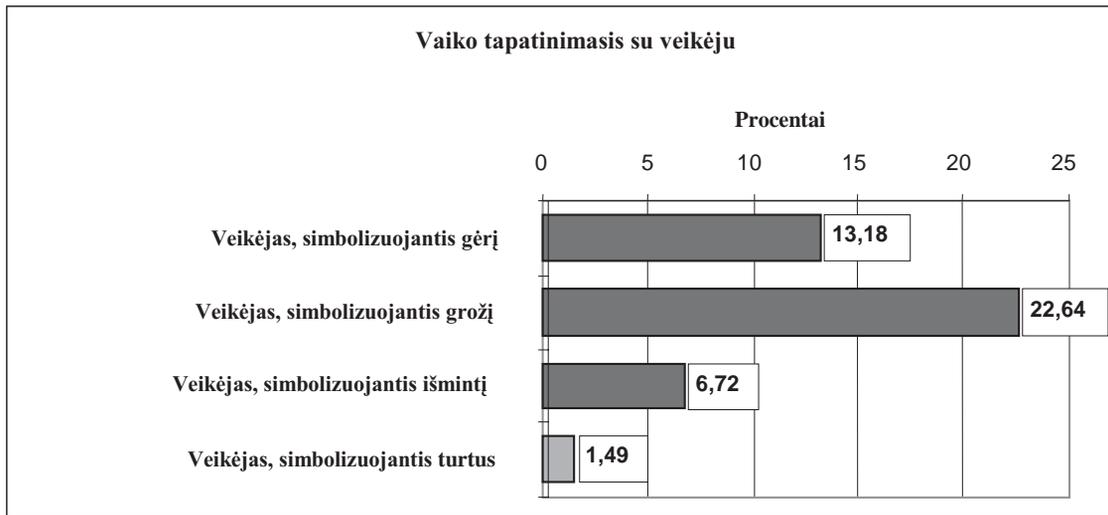
kystės studijų katedros dėstytojai ir magistrantai (2003–2005 metais).

Tyrimo rezultatai. Dvasinių ir materialinių vertybių santykis. Tyrinėjant šiuolaikinėje visuomenėje (kuri dažnai vadinama sumaterialėjusia), gyvenančio penkerių–septynerių metų vaiko vertybes aktualu nustatyti, kurias iš jų – dvasines ar materialines – vaikas perima greičiau. Vaikų buvo klausama, koku filmu, spektakliu ar pasakos veikėju jie norėtų būti ir kodėl? Pasirinkimo paaiškinimas buvo ypač reikšmingas darant sprendimus apie vaikų vertybes. 1 pav. pateikti vaiko **tapatinimosi su filmu ar pasakos veikėju duomenys**, atskleidžiantys jo vertybes. Kaip rodo tyrimo duomenys, daugiausia vaikų norėtų būti grožį simbolizuojančiais veikėjais (apie 23 proc.). Tai dažniausia mergaitės, trokštančios būti pelenėmis, princesėmis, raudonkepuraitėmis, snieguolėmis, laukinukėmis, fejomis ir pan. Apie 13 proc. vaikų trokšta būti gerų simbolizuojančiais veikėjais: coliuokėmis, mažyliais, bjauriaisiais ančiukais, paršeliais iš pasakos „Trys paršiukai“, drakonais sangokais, kapitonais ir pan., nes „jis geras“, „nes gelbėja pasaulį“. Perpus mažiau vaikų renkasi veikėjus, simbolizuojančius išmintį: Pepę Ilgakojinę, Lapiną, vaikina iš filmo „Atgal į ateitį“, nes „ji gudriausia“, „nes viską išgalvoja“ ir t. t. Apie pusantro procento vaikų tiesiogiai tapatinasi su veikėjais, simbolizuojančiais turtus: „nes ji / jis turtingas(-as)“, „turi daug smragdų ir brangakmenių“.

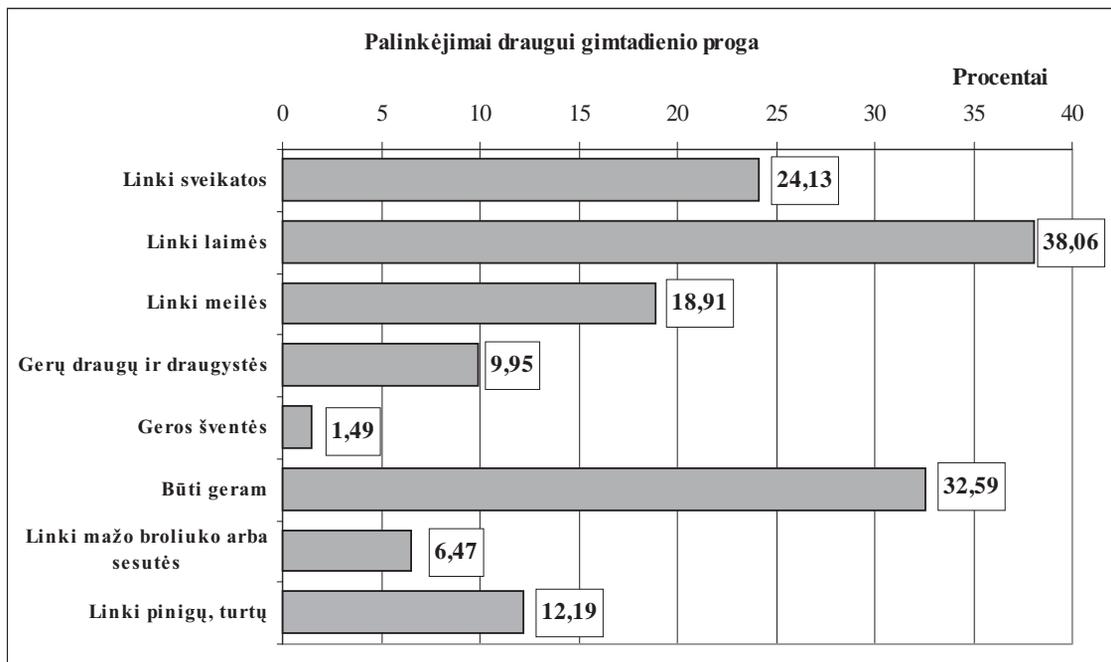
Kitas tyrimas, padedantis analizuoti vaiko dvasinių ir materialinių vertybių santykį, buvo realios situacijos modeliavimas: vienam vaikui švenčiant gimtadienį, kitiems buvo pasiūlyta sugalvoti ir pasakyti gimimo dienos linkėjimą draugui.

2 pav. pateikti duomenys apie vaikų sugalvotus palinkėjimus bei jų procentinį dažnį. Apie 38 proc. vaikų draugui linkėjo laimės: „džiaugsmo“, „geros nuotaikos ir šypsenu“, apie 19 proc. linkėjo meilės: „būti mylimam“, „kad tėvai geri būtų, kad leistų voliotis po sniegą“. Apie 33 proc. vaikų linkėjo draugui būti geram: „kad būtų geras“, „nesimaivyti, nesimušti“, „klausyti tėvų“, „būti sąžiningam“, „gerai mokytis“. Apie 6 proc. vaikų, dažniausiai mergaitės, linkėjo draugui mažo broliuko arba sesutės. Pinigų, turtų linkėjo net apie 12 proc. vaikų: „kad būtų turtingas“, „kad turėtų briliantų“, „kad turėtų brangių papuošalų“.

Dvasinių ir materialinių vertybių santykio tyrimo rezultatai rodo, kad materialinės vertybės dar nėra užvaldžiusios penkerių–septynerių metų vaikų. Kita vertus,



1 pav. Vaikų tapatinimosi su tam tikras vertybes simbolizuojančiu filmo ar pasakos veikėju pasiskirstymas

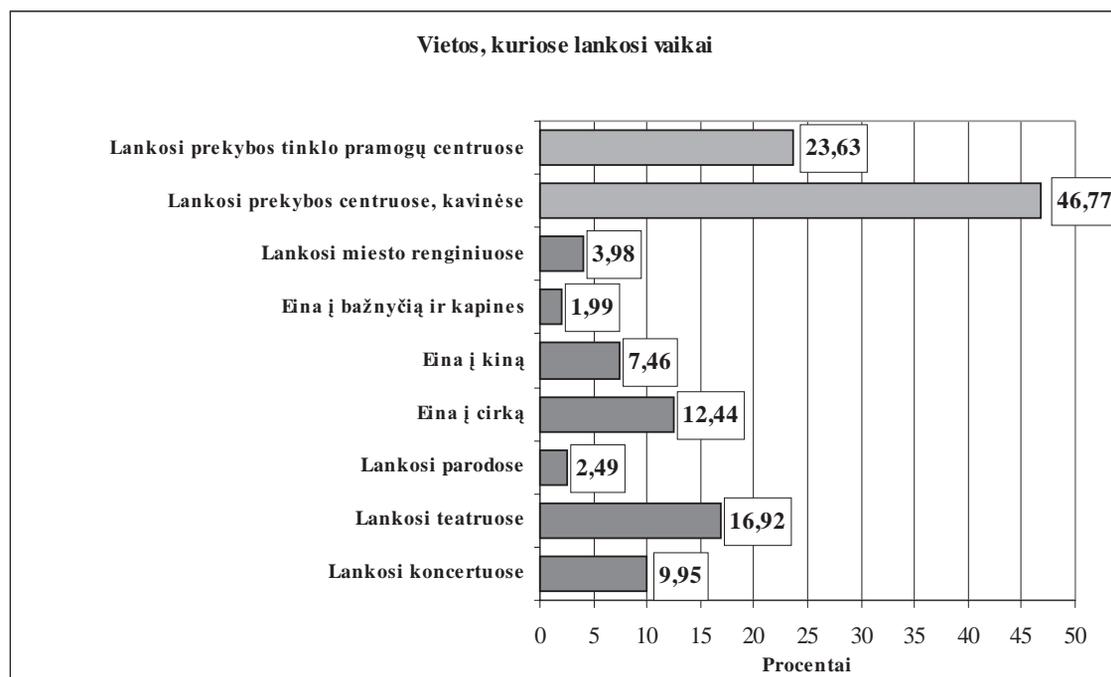


2 pav. Vaikų vertybes simbolizuojančių palinkėjimų draugui gimtadienio proga pasiskirstymas

gyvenimiškoje situacijoje, be palinkėjimų draugui visoko dvasinio gėrio, net apie 12 proc. vaikų didelę reikšmę teikia turtams.

Tyrinėta, kur su tėveliais lankosi vaikai, t. y. kokios kultūrinės vietos formuoja vaikų vertybių pasaulį. Vaiko buvo klausama: „Kokiose vietose tu lankaisi su tėveliais?“. Tyrimo organizatoriai nekėlė sau tikslo objektyviai nustatyti vaikų lankomas vietas. Siekta įvertinti, kokių prisiminimų vaikai turi daugiausia, darant prielai-

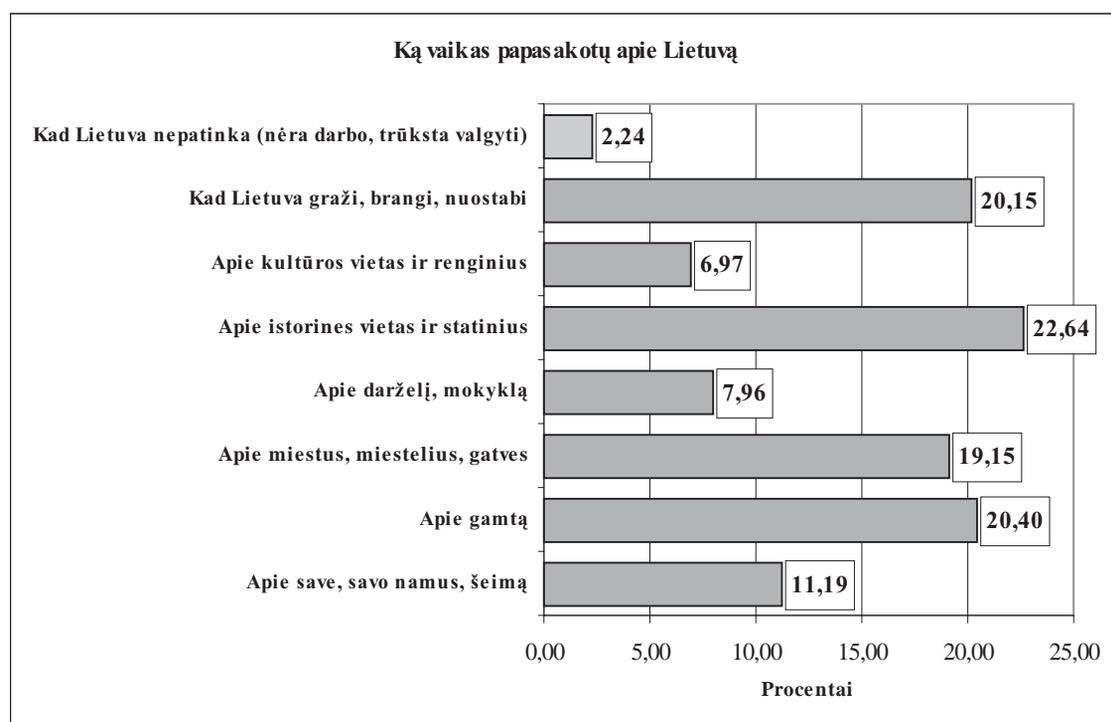
dą, jog didžiausią poveikį vaikystėje daro atmintin įstrigę įspūdžiai. 3 pav. pateikti tyrimo duomenys rodo, jog daugiausia vaikų (apie 47 proc.) pamini prekybų centrų pramogų vietas, kavines: „Akropolis, Mauglis, Ledo rūmai, Siemens arena, čiuožykla, karuselės, Maxima bazė, kur prekiauja Lego žaislais, Vaikų pasaulis, Čili pica, Mac Donaldas, kavinė, pieno baras, restoranas“. Tik nuo 10 iki 17 proc. vaikų prisimena išvykas į koncertą, cirką, teatrą: „Ruslanos koncertas“, „filharmonija, kur groja daug



3 pav. Vietos, kuriose lankosi vaikai (remiantis vaikų prisiminimais)

smuikų“, „į sesės koncertą“, „Lėlių teatras“, „Keistuolių teatras“. Taigi arba prekybos centrai vaikams palieka daugiau įspūdžių negu kultūrinių vietų lankymas, arba tik

nedidelė dalis tėvų lankosi su vaikais kultūriniuose renginiuose.



4 pav. Ką vaikai papasakojo tolimų kraštų gyventojams apie savo šalį (vaikų žodžiais)

Tautinio tapatumo pajauta. Globalioje žinių visuomenėje tarsi išnyksta valstybių ribos, informacijų technologijų dėka kiekvieną pasiekia žinių srautai iš viso pasaulio, todėl aktualu įvertinti, ar šiandieninis vaikas turi tautinio tapatumo jausmą. Vaiko buvo klausama, ką jis papasakotų tolimų kraštų gyventojams apie savo šalį. Nemažai vaikų išreiškė pozityvias emocines nuostatas Lietuvai. Jie kitiems pirmiausia pasakytų, jog „Lietuva graži, brangi, nuostabi“ – apie 20 proc. vaikų. Tačiau buvo vaikų – apie 2 proc., kurie išreiškė neigiamus jausmus Lietuvai, „nes čia nėra darbo“, „trūksta valgyti“, „trūksta pinigų“. Taigi suaugusiųjų problemos turi įtakos ir vaikų vertybių formavimuisi.

Apie 23 proc. vaikų papasakotų kitiems apie istorines vietas ir statinius: Gedimino pilį, Kryžių kalną, TV bokštą, Katedros aikštę, Trakų pilį, bažnyčias. Apie 20 proc. vaikų kalbėtų apie gamtą: „žalia; ten jūra; žydi gėlės; miškas; daug ežerų; saulė; sniegas; nuolat lyja“. Vaikai pasakotų ir apie tai, kas artimiausia: miestus, miestelius, gatves (19 proc. vaikų): Lietuvoje yra Palanga; Vilnius; Ribiškės; Vanagėlio gatvė; Žvėrynas ir kt.; apie save, savo namus, šeimą (11 proc. vaikų).

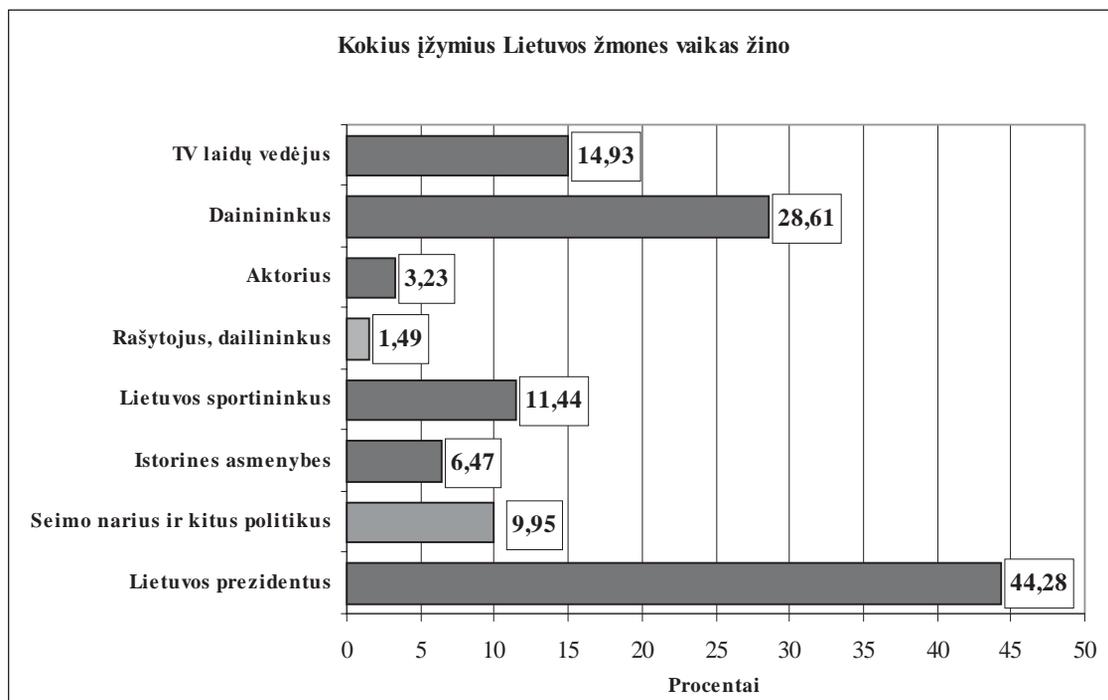
Buvo ir originalių atsakymų: „nieko nesakyčiau, nes niekas manęs nesuprastų“ (vaikas žino, jog lietuviškai kalbama tik Lietuvoje).

Taigi vaikų vaizdiniai apie Lietuvą labai įvairūs. Galima teigti, jog dauguma penkerių–septynerių metų vaikų turi tautinio tapatumo jausmą.

Tyrimo metu buvo klausama, kokius įžymius Lietuvos žmones vaikai žino. Tyrimo rezultatai, liudijantys apie tai, kas vaikui reprezentuoja Lietuvą, pateikti 5 paveiksle.

Remiantis tyrimo duomenimis, beveik pusė vaikų (apie 44 proc.) žino Lietuvos Prezidentus, vardija Adamkų, Brazauską, Paksą, arba abu – Valdą ir Almą Adamkus. Apie 10 proc. vaikų vardija Seimo narius, dažniausiai tuos, kurie dažnai matomi televizijos ekranuose: Zuoką, Uspaskichą. Istorines asmenybes – Gediminą, Vytautą Didįjį, Vincą Kudirką ir kt. – žino vos apie 6 proc. vaikų. Apie 11 proc. vaikų vardija Lietuvos sportininkus – tai dažniausiai krepšininkai: Sabonis, Jasikevičius, Macijauskas ir kt. Kita vertus, įžymūs žmonės vaikui – tai dainininkai ir jų grupės (juos žino apie 29 proc. vaikų): „Mango, Bavarija, Žas, Delfinai, Mokinukės, Cicinas, Geltona, Mikutavičius, Mamontovas, Gintarė, Ruslana“, na ir žinoma, „Izolina – darželio muzikos mokytoja“ bei TV laidų vedėjai (juos žino apie 15 proc. vaikų): „Arūnas Valinskas, Algis Greitai, Skaiava, Ramunė iš *Be tabu*, Neringa iš *Telebimbam*, Gediminas iš *TV pagalbos*, Nomedas, Livija iš *Myli nemyli*, Kiliuvienė ir kiti“. Vaikai praktiškai nežino Lietuvos rašytojų ir dailininkų. Vaikų žinių apie įžymius žmones laukas leidžia daryti prielaidą, jog šiuos vaizdinius jiems formuoja televizija.

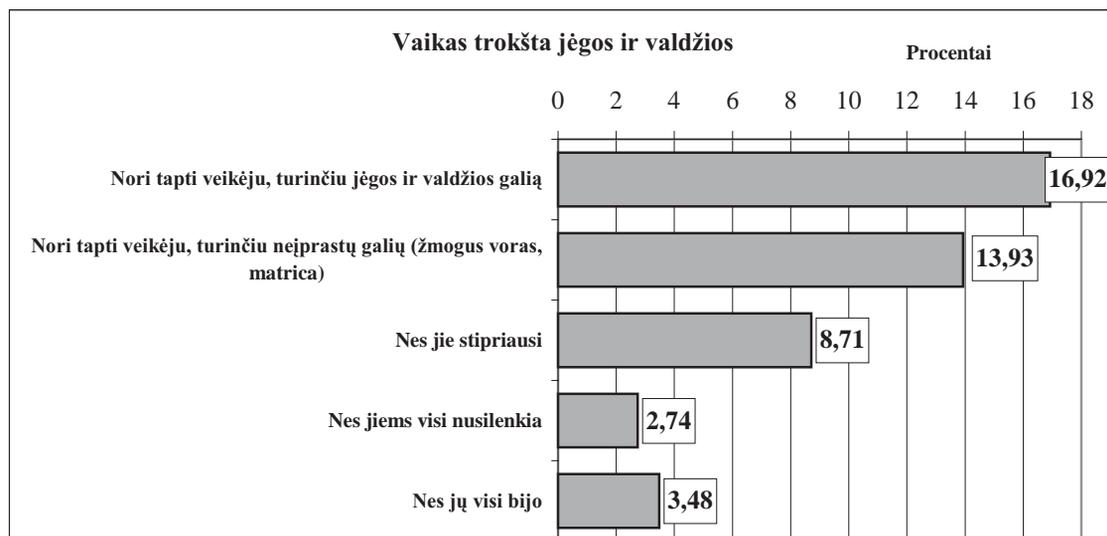
Destruktyviosios vertybės. Buvo tyrinėjama, ko-



5 pav. Įžymūs Lietuvos žmonės, kuriuos žino vaikai

kių destruktivių vertybių pradmenys klostosi vaikystėje. 6 pav. vaiko tapatinimosi su veikėju bei išsakyta veikėjo pasirinkimo motyvacija padėjo nustatyti, kiek vaikų **trokšta jėgos ir valdžios**. Apie 17 proc. vaikų tapatinosi su jėga ir valdžią simbolizuojančiu veikėju, apie 14

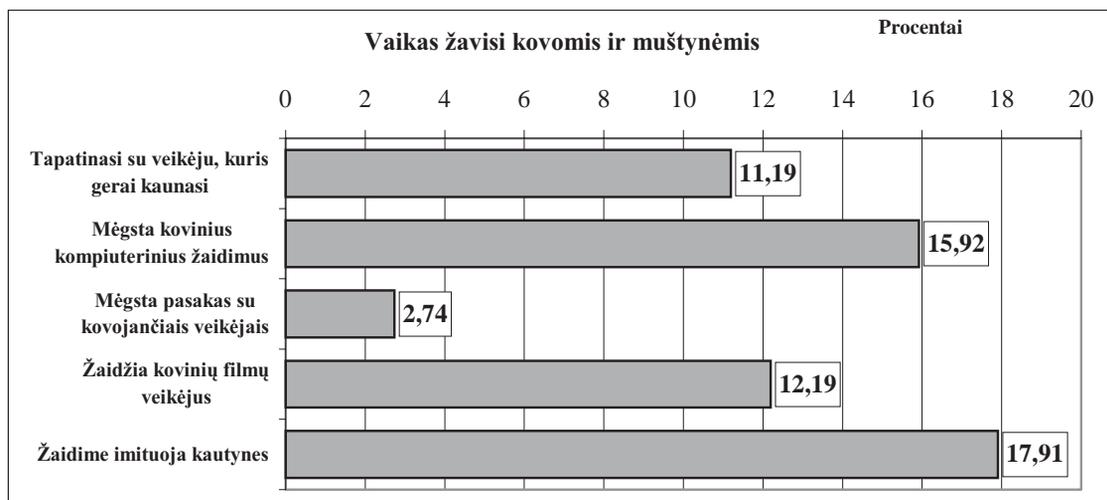
proc. vaikų – su neįprastų galių turinčiu veikėju, „nes jie stipriausi“, „nes jiems visi nusilenkia“, „nes jų visi bijo“, „nes gali suimti“, „nes gali subadyti“ ir kt. Taigi gana didelis procentas vaikų tapatinosi su tuo, kas stiprus ir gali valdyti arba net skriausti kitus.



6 pav. Vaikų tapatinimosi su jėga ir valdžią simbolizuojančiais veikėjais dažnis

Analizuojant tapatinimosi su veikėju, mėgstamų kompiuterinių žaidimų ir pasakų, vaiko vaidmeninių žaidimų turinį, atskleista vaikų žavėjimosi kovomis ir muštynėmis tendencija. 7 pav. pateikti duomenys rodo, jog apie 11 proc. vaikų tapatinasi su veikėju, kuris „gerai kaunasi“, „patinka kaip šaudo, vaiko, gaudo, muša“. Nuo 12 iki 18 proc. vaikų kovas ir muštynes žaidžia darželyje: „tampa“ robotu policininku, kovotoju, agentu, žmogu-

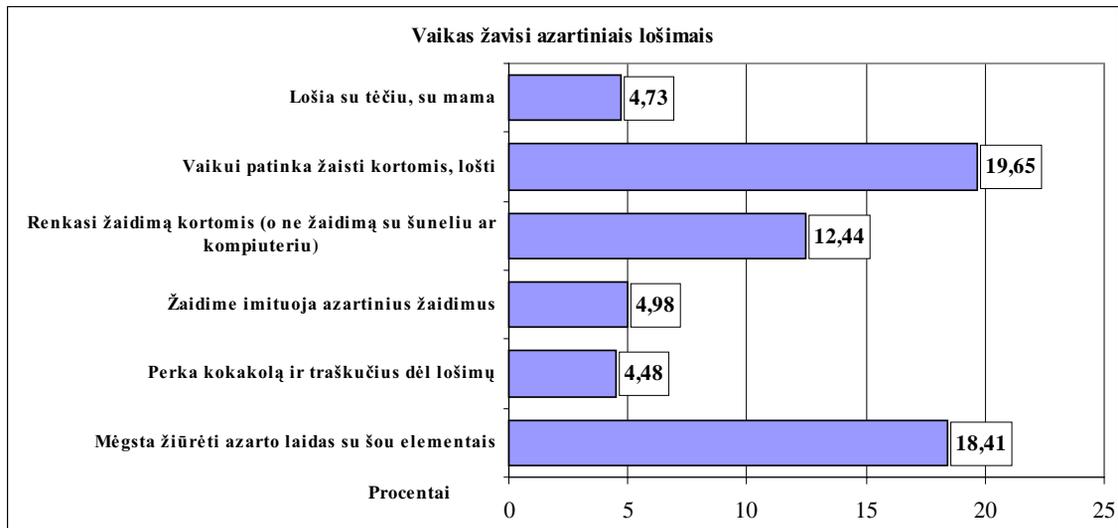
mi voru, kovoja su kliūtėmis, įveikia pavojus, išsikovoja gyvybes, įgauna stebuklingų jėgų, įgauna kelias gyvybes, naudojami lazeriniais ir kitokiais ginklais, šaudo taikinius ir pan. Remiantis duomenimis, kompiuteriniai žaidimai turi daugiau neigiamos įtakos vaikui (kovinius žaidimus mėgsta apie 16 proc. vaikų) nei pasakos (tik apie 3 proc. vaikų mėgsta animacinius filmukus ar pasakas su kovojančiais veikėjais).



7 pav. Vaiko žavėjimąsi kovomis ir muštynėmis atskleidžiantis tapatinimasis su veikėju ir interesai

Analizuojant tyrimo rezultatus, atsiskleidė dalies vaikų žavėjimasis azartiniais žaidimais, lošimais. Apie 20 proc. vaikų tiesiog mėgsta lošti kortomis, apie 18 proc. vaikų šį pomėgį palaiko televizija – vaikai žiūri azarto

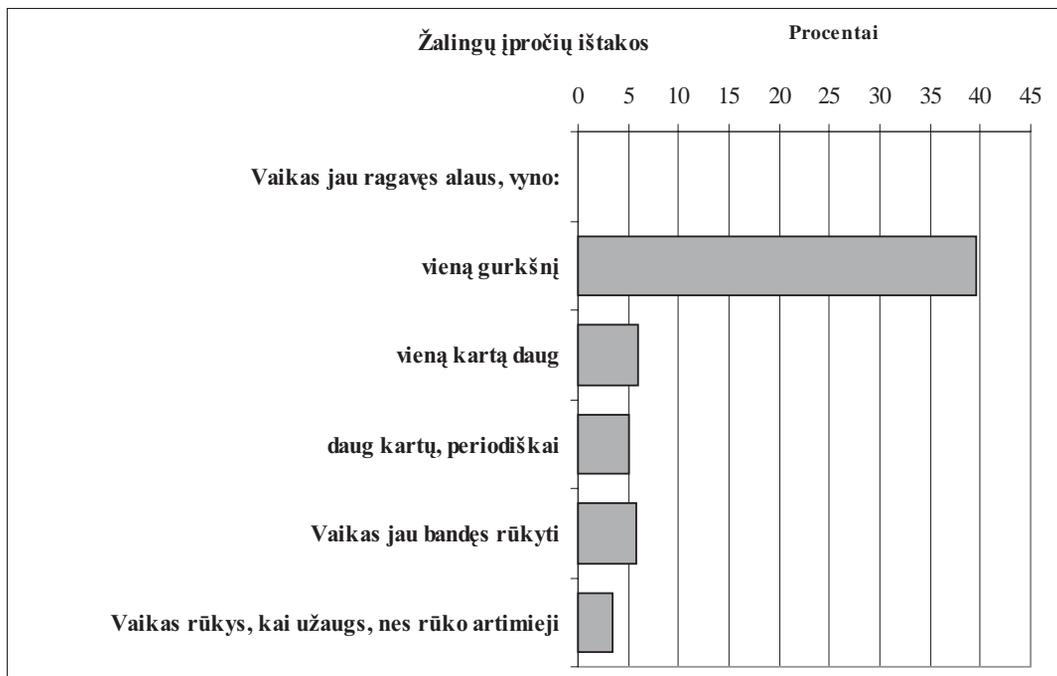
laidas su šou elementais. Apie 4–5 proc. vaikų azarto pomėgį puoselėja reklama, viliojanti pirkti traškučius, kokakolą ir kt., suteikiant galimybę lošti (žr. 8 pav.)



8 pav. Vaikų žavėjimasis azartiniais lošimais rodantys pomėgiai

Tyrimas atskleidė ir teigiamą vaikų nuostatą alkoholio vartojimui bei rūkymui. Vaikų žodžiais, vieną gurkšnį alaus ar vyno yra ragavę apie 40 proc. vaikų. Apie 5 proc. vaikų sakėsi alkoholio išgeriantys daug, ne

vieną kartą. Vaikai sakėsi ragavę suaugusiųjų palikto alkoholio be suaugusiųjų leidimo arba ragavę leidus tėvams, seneliams, auklei, pasiūlius draugams (žr. 9 pav.)



9 pav. Vaikų nuostatų į žalingus įpročius ištakos

Apibendrinant tyrimo rezultatus, galima padaryti išvadas:

1. Globalioje žinių visuomenėje gyvenantis vaikas anksti perima tiek pozityvias, tiek negatyvias vertybes.
2. Penkerių–septynerių metų vaikas dar nėra užvaldytas materialinių vertybių – jam svarbios tokios dvasinės vertybės kaip grožis, gėris, laimė, meilė, išmintis; vaikas turi gana stiprų tautinio tapatumo jausmą. Tačiau apie penktadalis vaikų žavisi destruktiviomis vertybėmis.
3. Jaučiamas stiprus televizinės kultūros poveikis vaiko vertybių formavimuisi. Kompiuteriniai žaidimai ir filmai turi daugiau neigiamos įtakos vaiko vertybių pasauliui nei pasakos.

Literatūra

1. Gauthier L. Trečiojo tūkstantmečio vaikai. – Vilnius: Presvika, 2001.
2. Juodaitytė A. Socializacija ir ugdymas vaikystėje. – Vilnius: Petro ofsetas, 2002, p. 176–179.
3. Ozmon H. A., Craver S. M. Filosofiniai ugdymo pagrindai. – Vilnius: Leidybos centras, 1996. – 445 p.
4. Pollard A. Reflectiv Teaching in the primary School. – London, 1997. – 422 p.

Summary

Ona Monkevičienė

COMPETENCIES OF CHILD IN GLOBAL KNOWLEDGE SOCIETY: VALUE ASPECT

The article presents research into values of a child living in modern post-industrial, global knowledge and technologies society. The relation between spiritual and material values of a 5–6 year old child, his / her national identity peculiarities, tendencies of destructive values formation and some other factors are analysed. Aim of research. To investigate 5–7 year old child's value system shaped by global knowledge society. Research methods. Interview with a child; collision and problem situations to a child; observation of child's play. Sampling. 402 5–7 year old children attending education institutions. The research methodology was prepared and the research was conducted by lecturers and Master's programme students of Childhood Studies Department

in 2003–2005. The research results show that a) a child growing in global knowledge society absorbs both positive and negative values at early age; b) a 5–7 year old child is not overmastered by material values- such values as beauty, good, happiness, love, wisdom are still of high importance to him / her; a child possesses a strong sense of national identity; however, one fifth of children admire destructive values; c) a strong influence of television culture on formation of child's value system has been identified; computer games and films have a more negative influence on child's values than fairy tales.

Keywords. Values, national identity, child, global knowledge society, competencies.

*Vilniaus pedagoginis universitetas,
Įteikta 2005 m. gruodžio mėn.*