

**TREČIA DALIS****11-as Skyrius: Vaizdo žaidimai, mobiliosios programos ir švietimas ikimokyklinio ir pradinio ugdymo srityse**

## Santrauka

Po mobiliųjų telefonų ir planšetinių kompiuterių proveržio, naujosiomis medijomis naudojami vis jaunesni žmonės. Australijoje beveik visi vaikai nuo penkerių metų amžiaus reguliariai naudojami internetu (Swist, Collin, McCormack ir Third, 2015). Tačiau skirtingo amžiaus vaikai naudojami skirtingomis internetinėmis paslaugomis. Yra daugybė žaidimų ir programų, skirtų ikimokyklinio amžiaus vaikams. Kadangi naujųjų medijų naudojimas yra įprasta kasdieninio gyvenimo dalis, vaikams leidžiama žaisti su programomis, susipažinti su naujomis technologijomis. Taip pat tikimasi, kad šie žaidimai gali išmokyti atlikti naudingas užduotis. Visgi, tuo pat metu suaugusieji yra atsakingi apsaugoti vaikus nuo netinkamo turinio. Tėvai, globėjai, taip pat ir mokytojai turėtų susirūpinti kada ir koks turinys yra pateikiamas vaikams. Vaikams naujosios medijos technologijos yra naudingiausios, mokantis naujų dalykų ar prisimenant turinį, kuris jau yra žinomas. Išmokti naudotis šiomis technologijomis gali būti naudingu bet kokio elgesio ateityje pagrindu. Šiame skyriuje pateikti ISCED 0-io ir 1-ojo lygių apibrėžimai. Bus iliustruotas mažų vaikų mokymo ir priežiūros pedagoginis pagrindas naujųjų medijų taikymo srityje. Skyriuje taip pat aprašyti žaidimų su mokomaisiais tikslais gerosios patirties pavyzdžiai.

## Įvadas

*Pasakyk man ir aš pamiršiu,*

*Parodyk man ir aš atsiminsiu,*

*Įtrauk mane ir aš suprasiu*

*Senovės kinų patarlė*

*Konfucijus (551–479 m. pr. m. e.)*



Vaikai nuo pirmos dienos pradeda mokytis žaisdami. Žaisdami jie gali atlikti svarbias funkcijas, peržengti realybės suvaržymus, mokytis socialinės elgsenos ir bendrauti su bendraamžiais, taip įgydami socialinį pripažinimą. Atrodo akivaizdu, jog (šviečiamieji) žaidimai turėtų būti pritaikyti siekiant suteikti jiems žinių ir patirties tolesniam gyvenimui.

Šiomis dienomis vaikai nuo 6-erių metų amžiaus kasdien naudojami išmaniaisiais telefonais ar kitais skaitmeniniais prietaisais. Daugeliu atvejų, vaikai turi savo prietaisus ir aukštesnę praktinę jų naudojimo kompetenciją nei tėvai. Jie naudoja šiuos įrenginius žaidimams, fotografuodami ir siųsdami nuotraukas, žiūrėdami vaizdo įrašus, naršydami „Google“ (Zartler, Kolger ir Zuccato, 2018). „Minecraft“ ir „Clash Royal“ yra vieni iš populiariausių žaidimų vaikams nuo 6-erių iki 10-ies metų<sup>1</sup>.

Bet darbas su žaidimais ir žaidimų prietaisais, tokiais kaip valdymo pultai (angl. *consoles*), kompiuteriai ir išmanieji telefonai, sukelia tėvams, mokytojams ir kitiems prižiūrėtojams baimę bei nerimą. Kokio amžiaus vaikai turėtų turėti savo prietaisą? Kiek laiko jiems turėtų būti leista juo naudotis? Kaip saugu naudotis įrenginiais ir programomis? Koks turinys tinkamas vaikui? Galiausiai iškilis visi šie klausimai.

Šiame skyriuje aptarsime vaizdo žaidimų, mobiliųjų programų ir švietimo ikimokyklinio ir pradinio ugdymo srityse teorinius pagrindus bei jų reikšmę praktiniam žaidimų naudojimui šioje amžiaus grupėje. Pradėsime nuo tarptautinės standartinės švietimo klasifikacijos apibrėžimo ir pažvelgsime į ISCED lygius 0 ir 1. Žinodami, ką vaikai turėtų išmokti, pristatysime toliau pateiktas išvadas apie tai, kaip maži vaikai naudojami naujosiomis medijomis ir skaitmeniniais žaidimais. Pristatysime skirtingo amžiaus vertinimo sistemas, aktualias Europoje, ir išsamiai aprašysime PEGI 3 ir PEGI 7. Nurodysime pokyčius ir riziką, susijusius su skaitmeninių žaidimų taikymu ikimokykliniame ir pradinės mokyklos amžiuje, teorinę dalį baigsime rekomendacijomis šio amžiaus grupei.

Praktiniame skyriuje analizuojama kai kurių pavyzdinių mokomųjų vaizdo žaidimų, kaip „Nintendogs“, „AUDITORIX“ ir „Tongo Music“ struktūra, o pabaigoje – 2 realūs atvejai. Pirmiausia

---

<sup>1</sup> Saferinternet.at – Luci Pfeffer -

[https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Footer/Presse/Infografik\\_SID\\_2018\\_web.pdf](https://www.saferinternet.at/fileadmin/redakteure/Footer/Presse/Infografik_SID_2018_web.pdf)

pristatomas Škotijos švietimo ir mokymo (angl. *Learning and Teaching Scotland, LTS*) tyrimas bei jo išvados, kaip mokyti ir mokytis, naudojant komercinius, parduotuvėse randamus žaidimus. Antrasis atvejis – projektas „KiTab“, kuris skatina medijų švietimą, taikant planšetinius kompiuterius darželiuose.

## Išvados

Šiame skyriuje apžvelgėme ikimokyklinio ir pradinės mokyklos amžiaus vaikų ugdymo pedagoginį pagrindą, pirmiausia pažvelgdami į ISCD lygius 0 ir 1, prieš gilindamiesi į ikimokyklinio ir pradinio ugdymo pedagogiką. Kadangi mažų vaikų mokymasis reikalauja daug individualios patirties ir saugios aplinkos, yra būtina suaugusiųjų priežiūra ir galimybė bendrauti su prižiūrėtojais. Kadangi vaikams reikalingas individualus požiūris, suaugusieji neturėtų per daug kištis. Pradinės mokyklos amžiuje, mokymosi aplinka turėtų skatinti ne tik pagrindinių įgūdžių, tokių kaip matematika, skaitymas ir rašymas įgijimą, bet ir ugdyti pagrindines vertybes bei kompetencijas. Visuose etapuose turėtų būti skatinami individualūs sugebėjimai.

Kitame skyriuje apžvelgsime dabartinę medijų ir žaidimų taikymo ikimokykliniame ir pradiniame ugdyme situaciją. Nustatėme, kad šiais laikais yra įprasta naudoti skaitmeninius įrenginius prieigai prie interneto ar ypač žaidžiant žaidimus. Vaikai pradeda naudoti šiuos įrenginius būdami dar ikimokyklinio amžiaus, nors medijų ugdymas mokyklose dažnai pradedamas ne anksčiau kaip nuo 8-erių metų amžiaus. Šiais laikais naudojami ne tik kompiuteriai, bet ir išmanieji telefonai, planšetiniai kompiuteriai, televizoriai ir žaidimų valdymo pultai. Žaidžiant skaitmeninius žaidimus, išmanieji telefonai ir planšetiniai kompiuteriai yra dažniausiai naudojami įrenginiai. Prieiga prie žaidimų yra pagrindinė priežastis, kodėl ikimokyklinio ir pradinės mokyklos amžiaus vaikai naudojami skaitmeniniais prietaisais.

Daugelis vaikų skaitmeninėmis medijomis naudojami itin sumaniai. Tačiau suaugusieji ir pedagogai neturi pamiršti, kad ypač ikimokyklinio amžiaus vaikai dažnai nesuvokia, kokią įtaką turi jų sąveika su skaitmeniniais prietaisais. Tėvai ir pedagogai yra atsakingi už tai, kad šiems vaikams būtų užtikrinta saugi aplinka, tiek vaikams, tiek suaugusiems būtų ugdomos medijų raštingumo kompetencijos. Norėdami prisiimti šią atsakomybę, suaugusieji gali kreiptis į nacionalines ir

tarptautines iniciatyvas (pvz. PEGI, USK, IARC) bei nacionalinius informacijos centrus (pvz. saferinternet.at, safekids.com ir kt.). Nustatėme labiausiai paplitusią riziką, mokant ikimokyklinio ir pradinės mokyklos amžiaus vaikus, ir baigėme skyrių, pateikdami rekomendacijas šios tikslinės grupės pedagogams.

Paskutiniame skyriuje pristatėme tris įdomius atvejų tyrimus ir du realius atvejų scenarijus. Pirmasis realaus atvejo scenarijus buvo susijęs su komercinio žaidimo „Nintendogs“ taikymu tarpdisciplininėje pamokoje, o antrasis scenarijus buvo susijęs su medijų švietimo projektu „KiTab“, kuris skatina medijų ugdymą darželiuose.

Šio skyriaus pabaigoje reiktų pabrėžti, koks svarbus šiuose mokymosi procesuose yra tėvų ir pedagogų vaidmuo. Kad patirtis būtų saugi, jie turi lydėti vaikus. Taip pat, kad palengvintų ir skatintų bendravimą bei padėtų pedagoginį pagrindą.

