

ŠIAULIŲ UNIVERSITETAS
SOCIALINĖS GEROVĖS IR NEGALĖS STUDIJŲ
FAKULTETAS
SPECIALIOSIOS PEDAGOGIKOS KATEDRA

Specialiosios pedagogikos magistratūros studijų programa

Lymantė Sviridenkienė

**MOKINIŲ, TURINČIŲ NEŽYMŲ INTELEKTO SUTRIKIMĄ,
NAUDOJIMASIS INFORMACINĖMIS KOMUNIKACINĖMIS
TECHNOLOGIJOMIS**

Magistro darbas

*Magistro darbo vadovė –
doc. dr. R. Geležinienė*

2015

Magistro darbo santrauka

Magistro darbe išanalizuota ir susisteminta Lietuvos ir užsienio autorių mokslinė literatūra apie informacinių komunikacinių technologijų teikiamas galimybes, grėsmes bei jų taikymą ugdyme, apžvelgti įstatymai, deklaruojantys informacijos teikimą virtualioje erdvėje.

Stebėjimo, anketinės apklausos bei interviu metodais buvo atliktas tyrimas, kurio tikslas – išnagrinėti, kokiomis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis naudojami mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą. *Atlikta statistinė duomenų analizė.* Anketinėje apklausoje dalyvavo: 91 mokinys, turintis nežymų intelekto sutrikimą, jų tėvai – 76 bei pedagogai – 110 iš Kauno, Marijampolės, Panevėžio, Šiaulių bei Vilniaus apskričių. Norint išsamiau atskleisti mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, naudojimas informacinėmis komunikacinėmis technologijomis buvo pasirinktas stebėjimas bei pusiau struktūruoto interviu metodas. Kokybinio tyrimo metu dalyvavo 4 „Vilniaus X specialiosios mokyklos“ mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą, kurie buvo apklausti 5 bei 7 klasėse.

Svarbiausios *išvados*:

1. Literatūros šaltinių analizė atskleidė, kad vaikai nemažą laiko dalį praleidžia naudodamiesi informacinėmis komunikacinėmis technologijomis (IKT), kurios jiems teikia naujų galimybių visapusiškai tobulėti. Taip pat svarbu paminėti, jog atlikti įvairūs tarptautiniai tyrimai rodo, kad IKT diegimas specialiajame ugdyme, padeda mokiniams, turintiems specialiųjų ugdymo(si) poreikių geriau įsisavinti mokomąją medžiagą. Nors virtualioje erdvėje galima rasti įvairios naudingos informacijos, tačiau joje slypi ir daug įvairių grėsmių, kurios neigiamai veikia vaikų fizinę, psichinę bei emocinę sveikatą.
2. Beveik visi 10 – 19 metų amžiaus mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą naudojami šiuolaikinėmis informacinėmis technologijomis namie, mokykloje, o laiką prie kompiuterio leidžia vieni arba su kuo nors iš jiems artimo žmonių rato.
 - 2.1. Mokiniai virtualią erdvę naudoja kompiuteriniams žaidimams žaisti, muzikos klausymuisi, įvairių vaizdo siužetų ir filmų peržiūrai. Daugiau, kaip pusė mokinių teigia, kad naudojami socialiniais tinklais: daugiausiai iš jų yra aktyvūs vartotojai, kiek mažiau pasyvių.
 - 2.2. Mokiniai dažniausiai žaidžia sportinio, šaudyklių, veiksmo, lenktynių tipo kompiuterinius žaidimus, kurie suteikia galimybę smagiai praleisti laiką, kažką naujo sužinoti, moko spręsti problemas, kovoti bei laimėti, leidžia įsijausti į veiksmą, moko, lavina: naudojimosi kompiuterių gebėjimus, atmintį, rankos koordinaciją, vaizduotę, sugebėjimą užjausti, pastabumą, reakciją.

- 2.3. Dauguma mokinių, kompiuterinių žaidimų, filmų ir filmukų veikėjais renkasi realius žmones, tik retais atvejais tai būna knygų veikėjai. Jų herojai turi teigiamų bruožų, susijusių su išvaizda, charakteriu, būdu, intelektualumu, fizinėmis savybėmis.
- 2.4. Tėvai bei pedagogai mano, kad kompiuteris specialiųjų ugdymo(si) poreikių turinčiam vaikui formuoja kompiuterinį raštingumą, palengvina mokymąsi, plečia akiratį, žodyną, lavina kalbą, ugdo pasitikėjimą savo jėgomis, padeda susirasti draugų, ugdytis bendravimo įgūdžius, mažina socialinę atskirtį.
3. Tyrimas atskleidė, kad pedagogai ugdymo procese dažnai naudoja informacines komunikacines technologijas bei mokomąsias kompiuterines programas.
4. Mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, naudojimosi informacinėmis komunikacinėmis technologijomis, asmeninė patirtis atskleidė, kad jie daugiausiai savo laisvo laiko skiria kompiuteriniams žaidimams, o pagrindiniai jų herojai yra animacinių filmų, kompiuterinių žaidimų veikėjai ar sportininkai. Konstatuota, kad per du tyrimo metus nepasikeitė vaikų žaidžiamų kompiuterinių žaidimų tipai, tik pagausėjo pačių žaidimų skaičius, prasiplėtė herojų ratas.

Esminiai žodžiai: mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą, informacinės komunikacinės technologijos, internetas, kompiuteriniai žaidimai, herojai.

Turinys

Magistro darbo santrauka	2
Įvadas.....	6
<i>1 skyrius. MOKINIŲ, TURINČIŲ SPECIALIŲJŲ UGDYMO SI POREIKIŲ, NAUDOJIMASIS INFORMACINĖMIS KOMUNIKACINĖMIS TECHNOLOGIJOMIS.....</i>	<i>11</i>
1.1. Įstatymai, reglamentuojantys informacijos teikimą viešoje erdvėje	11
1.2. Internetas	12
1.3. Kompiuteriniai žaidimai.....	17
1.4. Bendravimas internete.....	18
1.5. Informacinių komunikacinių technologijų naudojimas, specialiųjų ugdymo(si) poreikių turinčių mokinių, ugdymo(si) procese	20
1.6. Informacinių komunikacinių technologijų keliamos grėsmės.....	23
<i>2 skyrius. MOKINIŲ, TURINČIŲ NEŽYMŲ INTELEKTO SUTRIKIMĄ, INFORMACINIŲ KOMUNIKACINIŲ TECHNOLOGIJŲ, NAUDOJIMASIS UGDYMO(SI) PROCESE.....</i>	<i>27</i>
2.1. Tyrimo metodologija.....	27
2.1.1. Kiekybinio tyrimo metodologija ir dalyviai.....	27
2.1.2. Kokybinio tyrimo metodologija ir dalyviai.....	33
2.3. Mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, naudojamos informacinės komunikacinės technologijos: mokinių, tėvų, pedagogų požiūris.....	36
2.3.1. Kompiuteris mokinio aplinkoje.....	36
2.3.2. Veikla internete: mokinių, tėvų, pedagogų požiūris.....	38
2.3.3. Kompiuteriniai žaidimai: mokinių, tėvų, pedagogų požiūris	43
2.3.4. Herojai: mokinių, tėvų, pedagogų požiūris	47
2.3.5. Informacinių komunikacinių technologijų naudojimas ugdymo(si) procese: mokinių, tėvų, pedagogų požiūris.....	50
2.4. Mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, naudojimosi informacinėmis komunikacinėmis technologijomis, atvejų analizė.....	52
2.4.1. Eimio atvejo analizė	52

2.4.2. Rimo atvejo analizē	56
2.4.3. Tomo atvejo analizē	59
2.4.4. Lino atvejo analizē	63
Išvados.....	67
Literatūra	68
Summary	75
Priedai.....	77

Ivadas

Mokslinė problema ir tyrimo aktualumas. XXI amžiuje žmonės neįsivaizduoja savo gyvenimo be informacinių komunikacinių technologijų (IKT), tokių kaip kompiuteriai, planšetiniai kompiuteriai, mobilieji telefonai ir kitų priemonių bei būdų, skirtų informacijos perdavimui ir jų apdorojimui. Nemažai Lietuvos ir užsienio mokslininkų (Ruškus, Žvirdauskas, Kačianauskaitė, 2010; Przybyła-Basista, Kołodziej, 2014; Gudavičė, 2010; Breidokienė, 2011; Wells, Mitchell, 2013; Dooley, Pyzalski, Cross, 2009) savo moksliniuose darbuose aptaria priklausomybę nuo IKT. Jų teigimu, nemaža šiuolaikinio jaunimo dalis, kuri daug laiko praleidžia internete žaisdama kompiuterinius žaidimus, bendraudama socialiniuose tinkluose, peržiūradama įvairius vaizdo siužetus, ieškodama įvairios informacijos, turi šią problemą. Kaip ir realus pasaulis, taip ir internetas turi savo tamsiąją pusę – ir visa tai lengvai prieinama vaikams. Kartais paprasta atrodytų nekalto paveikslėlio, tokio kaip „zuikiai“ paieška, gali nuvesti mokinį, prie vulgarių nuotraukų, kuriose vaizduojamos moterys, dėvinčiais baltas ausis ir nieko daugiau. Erotiniai abejotini simboliai, neapykantos grupių ir dezinformacija klesti internete.

Daugelyje pasaulio šalių informaciją, kuri yra pateikiama internete, stengiamasi kontroliuoti įvairiais teisės aktais, tačiau dėl jo specifiškumo tai yra sunku padaryti. Lietuvoje vienas pagrindinių įstatymų, kuris reguliuoja visuomenės informavimo sritį, yra Lietuvos Respublikos visuomenės informavimo įstatymas¹.

LR visuomeninės informacijos įstatymas (2006) nustato viešosios informacijos rinkimo, rengimo, skelbimo ir platinimo tvarką, viešosios informacijos rengėjų, skleidėjų, jų dalyvių, žurnalistų ir jų veiklą reglamentuojančių institucijų teises, pareigas ir atsakomybę. Teigiama, kad naudojimasis informacijos laisve gali būti saistomas reikalavimų, sąlygų, apribojimų ar bausmių, kuriuos nustato įstatymai, kuriais siekiama riboti įvairius teisės pažeidimus, nusikaltimus, konfidencialios informacijos atskleidimą, apsaugoti privatų gyvenimą, orumą ir kitas teises. Be pastarojo įstatymo, informacijos internete skleidimą reglamentuoja ir kt. LR įstatymai².

Kartais mums tenka susimąstyti, ar vis dėl to kompiuteris ir visos jo suteikiamos galimybės – gėris ar blogis. Manau, kiekvienas iš mūsų šioje situacijoje turėsime skirtingas

¹ Lietuvos Respublikos visuomenės informavimo įstatymo pakeitimo įstatymas. 2006 m. liepos 11 d. Nr. X-752 http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc_l?p_id=280580&p_query=&p_tr2= (žiūrėta 2015-10-30)

² Lietuvos Respublikos nepilnamečių apsaugos nuo neigiamo viešosios informacijos poveikio įstatymas. 2002 m. rugsėjo 10 d. Nr. IX-1067 http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc_l?p_id=289912 (žiūrėta 2015-10-30)

Lietuvos Respublikos reklamos įstatymas 2000 m. liepos 18 d. Nr. VIII-1871 <http://www3.lrs.lt/pls/inter3/oldsearch.preps2?Condition1=199351&Condition2=> (žiūrėta 2015-10-30)

Lietuvos Respublikos asmens duomenų teisinės apsaugos įstatymas 1996 m. birželio 11 d. Nr. I-1374 http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc_l?p_id=400103 (žiūrėta 2015-10-30)

nuomones. Jei pažvelgsime iš vienos pusės, internete galime rasti daug naudingos informacijos, praleisti savo laisvalaikį ieškant mėgstamos muzikos, filmų ir kitų mus dominančių dalykų. Tačiau kita šios galimybės pusė yra ta, kad internete tyko ir nemažai pavojų. Ponelienė ir Simaitytė (2010) teigia, kad vaikai dažniausiai nėra pasirengę priimti didesnio informacijos kiekio ir apsisaugoti nuo internete slypinčių grėsmių.

Berson (2003) teigia, kad internetas vartotojams perteikia naujas galių, tapatumo ir lytiškumo perspektyvas. Jo nuomone, internetas yra kaip ugnis, kur už spindinčio, hipnotizuojančio fasado slypi įvairios grėsmės. Kadangi daugybė žmonių savo kasdiniame gyvenime naudoja internetą, taip sudaromos įvairiausių interesų tenkinimo galimybės bei sukuriamos prielaidos ir įvairiausioms grėsmėms.

2014 metų pavasarį Taylor Nelson Sofres (TNS) grupė atliko apklausą, kurios metu pastebėta, kad 99% 15 – 19 metų jaunuolių naudojami internetu. Čia kyla klausimas, kokia veikla vaikai ir jaunuoliai užsiima internete. Monkevičienė (2005), Stankevičienė ir Gesevičienė (2006), Geležinienė, Melienė, Vaitkevičienė, Poškienė (2013) atliko tyrimus, kurių metu buvo atskleista pedagogų nuomonė apie mokinių veiklą internete. Pastebėta, kad labiausiai mokiniai yra linkę ieškoti bei dalintis juokinga informacija su bendraamžiais, peržiūri draugų žinutes, informaciją apie juos ir kitus žmones įvykius, stebi įvairius video siužetus. Nedidelė respondentų dalis, pasak pedagogų, platino smurto vaizdus, kėlė filmuotus vaizdelius į internetą. Taip pat tyrimo metu dalyvavę mokytojai mano, kad kompiuteriniai žaidimai labiausiai riboja vaikų fizinį aktyvumą, atitraukia nuo intelektualinės veiklos, formuoja agresyvių elgesį, kelia susierzinimą, teikia nusiraminimą. Geležinienės, Melienės, Vaitkevičienės, Poškienės (2013) tyrime buvo atskleistas mokytojų požiūris į mokinių herojus, žaidimų poveikis, elgsenos internete įpročiai bei mokytojų nuomonė, kaip skiriasi didelių specialiųjų ugdymo(si) poreikių turinčių ir jų neturinčių mokinių elgsena virtualioje erdvėje. Taip pat kitame minėtų mokslininkų tyrime (2015) buvo atskleistos vaikų ir paauglių veiklos problemos virtualioje erdvėje ir tėvų kontrolė, ką vaikai ir paaugliai dažniausiai daro virtualioje erdvėje. Jis taip pat atskleidė, kaip tėvai kontroliuoja vaikų ir paauglių veiklą internete. Monkevičienės (2005) tyrime pastebėta, kad dauguma tyrime dalyvavusių mokinių mėgsta kovinius kompiuterinius žaidimus bei yra linkę tapatintis su veikėjais, kurie gerai kaunasi.

Internetas suteikia galimybę bendrauti tarpusavyje, visi jame tampa lygūs, o tai ypač svarbu mokiniams, kurie turi vienokį ar kitokį sutrikimą. Lietuvoje ir užsienyje yra nemažai straipsnių, atliktų mokslinių tyrimų, kaip informacinės komunikacinės technologijos gali būti taikomos ugdymo procese. Pečiuliauskienė ir Rimeika (2001), Česnauskienė (2002), Sederevičiūtė (2002), Pečiuliauskienė (2007), Lipeikienė (2008), Delen ir Bulut (2011), Foltýnová ir Mrázková (2011), Indrašienė, Merfeldaitė, Railienė, Jegelevičienė (2015) savo

darbuose aptaria, kaip informacinės komunikacinės technologijos gali padėti mokiniams įsisavinti mokomąją medžiagą per lietuvių kalbos, gamtos mokslų, geografijos, matematikos, fizikos pamokas. Jų teigimų, IKT naudojimas pamokose padeda mokiniams įsisavinti mokomąją medžiagą, ieškoti reikiamos informacijos, padeda ugdyti ne tik taisyklingos kalbos, bet ir kompiuterinio raštingumo įgūdžius. Taikant šiuolaikines technologijas, pamokos tampa įdomesnės, kadangi mokomąją medžiagą galima pateikti vaizdžiai. Taip pat minima, kad sėkmingam IKT taikymui pamokose svarbios mokytojo kompetencijos. Delen ir Bulut (2011) atliktas tyrimas parodė, kad IKT naudojimas gali padėti mokiniams, turintiems tam tikrų spragų matematikoje bei pagerinti mokymosi pasiekimus. Aksal ir Gazi (2015) teigimu, IKT yra lyg tiltas, kuris skatina specialiųjų ugdymo(si) poreikių mokinius mokytis. Tai socializacijos terpė, grįsta ugdymo procesu.

Taip pat reikia nepamiršti, kad specialiųjų ugdymo(si) poreikių turintys mokiniai, kaip ir daugelis jų bendraamžių, turi savo laisvalaikį bei pomėgius. Čia kyla klausimai: ką vaikai, turintys nežymų intelekto sutrikimą, veikia internete? Kokius žaidimus jie linkę žaisti? Ar mokiniai naudojami socialiniais tinklais? Kiek pedagogai ir tėvai žino, ką vaikai veikia internete? Kokias informacines komunikacines technologijas taiko pedagogai ugdydami mokinius, turinčius nežymų intelekto sutrikimą?

Tyrimo objektas. Mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, naudojimas informacinėmis komunikacinėmis technologijomis.

Tyrimo tikslas. Išnagrinėti, kokiomis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis naudojami mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą.

Tyrimo uždaviniai:

1. Išanalizuoti dokumentuose ir mokslinėje pedagoginėje literatūroje pateiktas mokinių, naudojamasi informacinėmis komunikacinėmis technologijomis galimybes bei grėsmes.
2. Išanalizuoti mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, informacinių komunikacinių technologijų naudojimąsi ugdymo(si) procese:
 - 2.1. Išanalizuoti, kokias veiklas internete renkasi mokiniai.
 - 2.2. Išanalizuoti, kokio pobūdžio kompiuterinius žaidimus renkasi mokiniai.
 - 2.3. Ištirti, kokius herojus labiausiai mėgsta mokiniai bei kaip juos apibūdina.
 - 2.4. Atskleisti tėvų bei pedagogų požiūrį į kompiuterio naudojimosi privalumus, specialiųjų ugdymo(si) poreikių turinčiam vaikui.
3. Ištirti, kokias informacines komunikacines technologijas taiko pedagogai, ugdydami mokinius, turinčius nežymų intelekto sutrikimą.
4. Atskleisti mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, patirtis naudojantis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis.

Tyrimo dalyviai. Anketinės apklausos metu dalyvavo 91 mokinys, turintis nežymų intelekto sutrikimą, 76 jų tėvai bei 110 pedagogų, ugdančių šiuos vaikus. Tyrimas anoniminis, remiasi respondentų anonimiškumu. Stebėjimo bei interviu metodais buvo apklausti 4 mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą. Tyrimas buvo vykdytas Kauno, Marijampolės, Panevėžio, Šiaulių ir Vilniaus apskrityse.

Tyrimo metodologija ir metodai.

1. Teorinė analizė. Taikant ją pagrindžiama tiriamosios problemos teorinė dalis.
2. Empiriniai (respondentų anketinė apklausa, stebėjimas, interviu).
3. Statistiniai (anketinės apklausos duomenų apdorojimas).
4. Atvejų analizė, taikant turinio analizės metodą

Pagrindinės sąvokos

Bendravimas – dviejų ar daugiau žmonių tarpusavio suvokimas, keitimasis informacija, sąveika ir santykiai.³

Informacinės komunikacinės technologijos – informacinės technologijos, papildytos ryšio priemonėmis. Ypatingas dėmesys skiriamas kompiuterių tinklams, informacijos perdavimo būdams⁴.

Intelektu sutrikimas (IS) – pasireiškiantis pažintinės veiklos, kalbinių, motorinių gebėjimų pažeidimais, taip pat adaptyvaus elgesio sutrikimu. Asmenims būdingas adaptyvaus elgesio sutrikimas bent keliose iš nurodytų sričių: komunikacija, savitvarka, buities, socialiniai, sveikatos ir saugumo įgūdžiai, laisvalaikio leidimas, savireguliacija ir veiklos organizacija, akademinų žinių taikymas kasdieniame gyvenime. *Nežymus intelekto sutrikimas* – intelekto koeficiento intervalas 50–69.⁵

Internetas – pasaulinis kompiuterių tinklas, jungiantis daugybę kitų tinklų.³

Kompiuterinis žaidimas – pramogoms (žaidimams) skirta programa. Kompiuterinių žaidimų diapazonas yra labai platus: nuo paprastų objektų dėlionių iki sudėtingų realių arba išgalvotų situacijų imitavimo. Yra žaidimų, lavinančių loginį žaidėjų mąstymą ir skatinančių pažinimą. Tokie žaidimai vadinami edukaciniais, arba mokomaisiais. Žaidimų elementų turi daugelis mokomųjų programų. Kompiuteriniu žaidimu gali žaisti vienas arba daugiau žaidėjų, žaidimą galima valdyti klaviatūra, pele, vairasvirte, žaidimų pultu arba kitu duomenų įvedimo įtaisu.⁴

³ Lekavičienė, R., Vasiliauskaitė, Z., Antinienė, D., Almontaitė, J. (2015). *Bendravimo psichologija šiuolaikiškai*. Vilnius: Alma litera.

⁴ Dagienė, V., Grigas, G., Jevsikova, T. (2008). *Enciklopedinis kompiuterijos žodynas*. Vilnius: TEV

⁵ Lietuvos Respublikos sveikatos apsaugos ministro ir Lietuvos Respublikos socialinės apsaugos ir darbo ministro įsakymas. *Dėl mokinių, turinčių specialiųjų ugdymosi poreikių, grupių nustatymo ir jų specialiųjų ugdymosi poreikių skirstymo į lygius tvarkos aprašo patvirtinimo* 2011 m. Liepos 13 d. Nr. V-1265/V-685/A1-317 <http://www.ppt.lazdijai.lt/failai/grupiunustatymas.doc> (žiūrėta 2015-11-04)

Mokomosios kompiuterinės programos arba dar vadinamos mokymo priemonėmis – tai mokymui skirtos kompiuterinės programos ir tiesiogiai jam taikomos. Šios programos specialiai tam sukurtos.⁶

Socialinis tinklas – internete veikiantis tinklas, kurį kuria, kuriame publikuoja įvairų turinį ir (ar) prie kurio jungiasi bendrų interesų turintys arba kitaip susiję asmenys ir organizacijos.⁴

COPPA – (angl. *A federal law, the Children's Online Privacy Protection Act*)-Federalinis įstatymas, Vaikų privatumo internete apsaugos įstatymas.

ES – Europos Sąjunga.

IKT – informacinės komunikacinės technologijos.

IVPK – Informacinės visuomenės plėtros komitetas prie Susisiekimo ministerijos

IWS – (angl. *Internet World Stats*) – interneto pasaulio statistika.

TNS – Taylor Nelson Sofres. Kompanija atliekanti analizes bei išvalgas interesų grupių valdymo, naujų produktų diegimo, mažmeninės prekybos, prekės ženklų ir komunikacijos srityse, atliekanti žiniasklaidos tyrimus bei informacijos ir reklamos monitoringo paslaugas.

Magistro darbo struktūra. Šį magistro darbą sudaro santrauka lietuvių kalba, įvadas, 2 skyriai, išvados, naudotos literatūros sąrašas (79 šaltiniai), santrauka anglų kalba, priedai. Tyrimo duomenis iliustruoja 21 paveikslas. Prieduose pateikiami anketų pavyzdžiai (1 priedas), stebėjimo protokolo pavyzdys (2 priedas), interviu klausimai (3,4 priedai), tyrimo metu gauti rezultatai (5 priedas), užpildyti stebėjimo protokolai (6 priedas), mokinių interviu atsakymai (7 priedas). Darbo apimtis be priedų – 76 puslapiai.

⁶ Dagienė, V. (2005). *Mokomųjų kompiuterinių priemonių ir virtualiųjų mokymosi aplinkų profesinio mokymo srityse diegimas*. Ataskaita. Vilnius

I skyrius. MOKINIŲ, TURINČIŲ SPECIALIŲJŲ UGDYMO SI POREIKIŲ, NAUDOJIMASIS INFORMACINĖMIS KOMUNIKACINĖMIS TECHNOLOGIJOMIS

1.1. Įstatymai, reglamentuojantys informacijos teikimą viešojoje erdvėje

Vis daugiau žmoniems naudojantis internetu svarbu atkreipti dėmesį ne tik į jo privalumus, bet ir į grėsmes. Ypač didelės grėsmės kyla vaikams, kurie pakankamai aktyviai dalyvauja virtualiame gyvenime. Ir, deja, ne visi tėvai ir mokytojai spėja paskui šiuolaikinius vaikus, todėl jie negali pasidalinti informacija ir pamokyti, kaip saugiai elgti internete.

Lietuvos vartotojų institutas 2010 metais atliko tyrimą, kuris atskleidė, kad 13 – 18 metų vaikai yra linkę per daug skleisti asmeninės informacijos virtualioje erdvėje: 92 % pateikia savo vardą, pavardę, 87 % – elektroninio pašto adresą, 60 % – telefono numerį, 58 % - mokyklos pavadinimą. Nemažai apklaustųjų teigė, kad talpina nuotraukas, filmukus, įvairią informaciją ne tik apie save, bet ir apie draugus. Ir čia kyla klausimas, kaip galima apsaugoti vaikus, kurie nieko blogo negalvodami sudaro sau nemažą grėsmių ratą.

Lietuvoje galioja nemažai įstatymų ir kitų teisės aktų, kurie reglamentuoja informacijos pateikimą internete bei nelegalų turinį. Bene vienas svarbiausių dokumentų yra „ES interneto teisių kodeksas“. Šiame kodekse yra įtrauktos pagrindinės ES teisėje įtvirtintos teisės ir principai, kurie skirti apsaugoti piliečius, kuomet šie prisijungia prie interneto tinklų. Dokumento 1 skirsnio 2 skyriaus 3 dalyje rašoma, kad kiekvienas neįgalus vartotojas turi turėti galimybę pasirinkti elektroninių ryšių paslaugų teikėją ir paslaugas, prieinamas daugumai vartotojų. Jeigu vartotojas turi regos ar klausos negalią, audiovizualinės žiniasklaidos paslaugų teikėjai raginami užtikrinti, kad jų programos, pavyzdžiui, filmai, sporto renginiai, situacijų komedijos, dokumentiniai filmai, vaikų programos ar originalūs filmai, taip pat komerciniai pranešimai laipsniškai būtų padaromi jiems prieinami. Ši pareiga taikoma neatsižvelgiant į paslaugos rūšį ir jos teikimo pagrindą, jeigu ji paremta elektroninių ryšių tinklais, todėl apima ir internetu perkamas audiovizualinės žiniasklaidos paslaugas. 4 dalyje teigiama, kad nepilnamečiai yra saugomi nuo audiovizualinės žiniasklaidos programų ir komercinių pranešimų, galinčių smarkiai paveikti jų fizinę, protinę ir dvasinę raidą⁷.

Kalbant apie vaikus, o ypač apie turinčius specialiųjų ugdymo(si) poreikių, bene svarbiausias pirmas šio kodekso skirsnis – teisės ir principai, taikomi prisijungus prie interneto ir naudojant juo teikiamas paslaugas. Šį skirsnį sudaro:

- Prieiga prie elektroninių ryšių tinklų ir paslaugų;
- Prieiga prie pasirinktų paslaugų ir taikomųjų programų;

⁷ Europos komisija. (2012). *ES interneto teisių kodeksas*. Europos Sąjungos leidinių biuras – Liuksemburgas. <https://ec.europa.eu/digital-agenda/sites/digital-agenda/files/Code%20EU%20online%20rights%20LT%20final.pdf> (žiūrėta 2015-10-25)

- Nediskriminavimas gaunant interneto paslaugas;
- Privatumas, asmens duomenų apsauga ir saugumas.

Taip pat labai svarbus dokumentas, kuris leidžia apsaugoti nepilnamečius nuo interneto neigiamų pusių, yra – Nepilnamečių apsaugos nuo neigiamo viešosios informacijos poveikio įstatymas⁸, kuriame nusakomi viešosios informacijos, kuri daro neigiamą poveikį nepilnamečių psichikos sveikatai, fiziniam, protiniam ar doroviniam vystymuisi, kriterijai, jų skleidimo tvarka, taip pat šios informacijos rengėjų, skleidėjų ir jų dalyvių, žurnalistų bei jų veiklos priežiūrą atliekančių institucijų teisės, pareigos ir atsakomybės.

Civilka ir kt. (2004) išskiria du asmens duomenų apsaugos tikslus:

1. Ginti asmens teisę į privatumą;
2. Ginti kitas asmens laisves ir nevaržyti laisvo asmens duomenų tvarkymo.

Šie tikslai yra įtvirtinti visuose tarptautiniuose duomenų apsaugos dokumentuose. Beveik kiekvienas Lietuvoje galiojantis teisinis dokumentas, tam tikrais punktais saugo mus, interneto vartotojus, nuo netinkamo elgesio jame.

Kaip teigia Prokopčik (2004), internetas ir žmogaus teisė yra tarptautinis reiškinys, siekiant, kad rezultatai būtų geri, reikia tarptautinės bendrijos pastangų. Svarbu bendromis pastangomis ir laiku reaguoti į šiuolaikinius informacinės technologijos iššūkius, taip sukuriant tvirtą, žmogaus teisių pagrindą grįstą virtualios erdvės pasaulį.

1.2. Internetas

Kaip teigia Civilka su kolegomis (2004), interneto užuomazga atsirado, kuomet JAV mokslų tyrimų institutas pradėjo jungti kompiuterius tarpusavyje, tai įvyko 1960 metais. Apie 2000 metus internetas tapo globaliu kompiuteriniu tinklu, kuris apėmė visą pasaulį. Nuo to momento žmonės gali iš vieno pasaulio krašto bendrauti su kitais, esančiais toli nuo jų.

Internetą galima būtų pavadinti nuostabiu kūrinium. Kaip teigia Naughton (2006), savo poveikiui visuomenei internetas prilygsta spaudos, geležinkelio, telegrafo, automobilio, elektros energijos ar televizijos išradimui. Jo išskirtinumas yra tas, kad jame taip lengva išeiti į viešumą. de Mooij (2010) teigimu, internetas tapo svarbi pasaulio dalis žmonėms bei įmonėms. Žmonės naudojami internetu su panašiu interesu, bet skirtingiems tikslams todėl, kad visi asmenys yra skirtingi ir turi skirtingą kultūrą. Ką galime veikti internete, turbūt nebus sunku atsakyti. Internetas mums suteikia neapbrėžiamas galimybes.

Pagal dabartinį lietuvių kalbos žodyną (2013), internetas – pasaulinis kompiuterių tiltas. Enciklopedinis kompiuterijos žodynas (2008) internetą apibrėžia, kaip pasaulinį kompiuterių

⁸ Lietuvos Respublikos nepilnamečių apsaugos nuo neigiamo viešosios informacijos poveikio įstatymas. 2002 m. rugsėjo 10 d. Nr. IX-1067 http://www3.lrs.lt/pls/inter3/dokpaieska.showdoc_l?p_id=289912 (žiūrėta 2015-10-30).

tinklą, kuris sujungia kitus tinklus. Jis yra valdomas ir tvarkomas decentralizuotai, tai yra neturi vieno šeimininko. Jei nustosime dirbę prie vieno kompiuterio ar kelių, internetas vis tiek išliks. Internetas, vartotojams suteikia galimybę gauti informaciją iš bet kurio kompiuterio, ir nesvarbu kokioje šalyje, mieste yra žmogus. Šiandien internetas yra viešas bendravimo, bendradarbiavimo būdas ir savarankiškai prieinamas šimtui milijonų žmonių visame pasaulyje.

Internet World Stats⁹ (IWS) duomenimis, 2015 metais Europoje internetu naudojasi 17,9% pasaulio žmonių.

Informaciją apie mūsų šalyje gyvenančių žmonių, naudojamą kompiuteriu nuolatos skelbia Informacinės visuomenės plėtros komitetas (IVPK) prie Susisiekimo ministerijos. 2015 metais jų atliktas tyrimas rodo, kad kompiuteriais naudojosi 75,2% 16-74 metų amžiaus asmenų, tai yra 2,8% daugiau nei 2014 metais, internetu – 74,1 %. Per metus besinaudojančių internetu padaugėjo 1,7%. Baločkaitės (2008) atlikto tyrimo rezultatai rodo, kad net 94% moksleivių ir studentų naudojami internetu, iš jų 22% rašo komentarus apie visuomenės gyvenimą ir politikos naujienas ir net 78% niekada arba beveik niekada to nedaro.

79% IVPK apklausoje dalyvavusiųjų respondentų teigė, kad naudojami kompiuteriu kasdien ir tik 17 % – bent kartą per savaitę, bet ne kasdien. Atlikto tyrimo duomenys rodo, kad internetas daugiausia buvo naudojamas naujienoms skaityti, ryšiams, informacijos paieškai. Ryšiams internetą naudoja 66% visų 16 – 74 metų amžiaus gyventojai, 46% bendravimui socialiniuose tinkluose.

Dieliautas (2000) teigia, kad socialiniai tyrimai rodo, jog interneto erdvė atveria jaunimui naujas galimybes, leidžia įgyti tapatybę. Tokių teorijų kritikai teigia, kad tokia „tikrovė“ tėra simuliakras, pakaitalas ar protezas. Virtuali tikrovė pavergia mus. Dabartinėje visuomenėje vaikai auga taip, kad net nebeįsivaizduoja savo gyvenimo be kompiuterio ar interneto. Kartais atrodo, kad jų gyvenimai vyksta ne realiame pasaulyje, o virtualiame. Mokiniai internete ne tik leidžia savo laisvalaikį, bet jį dažnai naudoja ir mokymuisi.

Masiliauskienės (2009) atlikto tyrimo duomenys rodo, kad, tėvų nuomone, naudojimasis kompiuteriu vaikams teikia naujų galimybių visapusiškai tobulėti, todėl ši technologinė priemonė suvokiama kaip būtina šiuolaikinių vaikų kasdieninės veiklos dalis. Tėvai kompiuterį įvardija kaip mokymosi priemonę ir paneigia jo reikšmę vaikų laisvalaikiui, nes kompiuterinės veiklos nesieja su prasmingu laiko leidimu. Taip, tikra tiesa, kad internetas suteikia daug švietimo naudos. Viena iš svarbių priežasčių naudojantis internetu – prieiga prie informacijos, skirtos mokymuisi arba pomėgiams. Przybyła-Basista, Kołodziej (2014) taip pat laikosi nuomonės, kad internetas palankiai veikia mokinių ugdymą. Jų teigimu, viena iš svarbių

⁹ Internet World Stats (2015) *Internet in Europe Stats Internet User Statistics & 2015 Population for the 53 European countries and regions*. <http://www.internetworldstats.com/stats4.htm> (žiūrėta 2015-09-12).

priežasčių, kodėl verta naudotis internetu, yra prieiga prie informacijos apie savo pomėgius ir pagalba rengiant įvairias namų užduotis.

Kaip teigia Valkenburg (2008), socialinė sąveika, tokia kaip susirasti naujų draugų ar pažinti kitus vaikus, labai svarbu vaikams nuo 10 iki 13 metų. Ypač sparčiai internetinės socialinės sąveikos su bendraamžiais poreikis pasireiškia vaikams nuo 10 metų. Tačiau jiems tai gana pavojinga. Vaikai gali sužinoti neigiamų elgesio modelių ir vertybių iš kompiuterinių žaidimų ar pavojingų svetainių. Ruškaus, Žvirdausko, Kačianauskaitė (2010) atlikto tyrimo išvadosse teigiama, kad internetas traktuojamas kaip naudinga, nepakeičiama ir jau neišvengiama šiuolaikinės žinių visuomenės gyvenimo dalis bei priemonė. Atsiveria daugybė galimybių užmegzti naujas ir naudingas pažintis, atrasti senus pažįstamus, greitai gauti mokymuisi arba laisvalaikiui reikalingą informaciją, būti nuolat besikeičiančių įvykių centre, neprarasti informuotumo apie supantį pasaulį. Tačiau taip pat jis kelia įvairių pavojų. Minėtųjų autorių tyrime dalyvavę respondentai įvardino, kad grėsmės dažniausiai susijusios su:

- nepageidajamu skverbimusi į interneto vartotojo emocinę sritį;
- kompiuterio saugumą;
- moksleivio fizinę bei psichinę sveikatą.

Internetu padaroma emocinė žala gali būti pavojingesnė bei didesnė nei realiai bendraujant. Juk bendravimas internetu vyksta nuolatos, t.y. 24 valandas per parą. Visa informacija, kuri gali būti nepageidaujama, pasklinda labai plačiai ir jos suvaldyti beveik neįmanoma. Tokiu atveju atsiranda patyčių protrūkiai, o dėl baimės kam nors pasakyti ir nežinant, kaip nutraukti internetines patyčias, gali įvykti skaudūs įvykiai.

Internetas gali būti puikus šaltinis vaikams. Jie gali jį naudoti ruošdami namų darbus, bendraudami su mokytojais ir kitais vaikais, žaisti interaktyvius žaidimus. Bet interneto prieiga taip pat gali kelti pavojų. Ieškant reikiamos informacijos ir suklydus rašant paieškos langelyje, jis gali būti nukreiptas į tinklapius su netinkama vaikams informacija: pornografija, suicidai, patyčių vaizdai ir kita. Štai kodėl svarbu žinoti, ką vaikai pamatys ir išgirs internete, su kuo jie susitinka ar susipažįsta, kuo jie dalijasi apie save internete.

Technologiniai įrenginiai ir internetas tapo standartiniais įrankiais, kuriuos naudoja jauni žmonės savo socialinių, pramogų ir švietimo kontekstuose. Skaitmeninių technologijų naudingumas plečia ir daro įtaką jaunimo bendravimui, padeda geriau sužinoti apie pasaulį, kurti ir eksperimentuoti su tapatybe. Bethany ir Lin (2015) teigia, kad gebėjimas likti savo paties namuose, o taip pat susisiekti su kitais gali būti suvokiamas kaip saugesnis būdas nei bendravimas realiame pasaulyje. Tačiau yra daug rizikos, susijusios su veiklos internete įvairove. Minėtų autorių nuomone, kai kuriems jauniems žmonėms, internete gali grėsti didesnė žala nei kitiems, t.y. turintiems nervų sistemos vystymosi sutrikimų, mokymosi negalių, autizmo spektro

sutrikimų, dėmesio stokos ir hiperaktyvumo. Dauguma tėvų siekia visada apsaugoti savo vaikus, todėl galima teigti, kad nemaža dalis tėvų, kurie augina vaikus, turinčius specialiųjų ugdymo(si) poreikių, neretai siekia apsaugoti juos. Bethany ir Lin (2015), mano, kad vienas pagrindinių suaugusiųjų instinktų būti lyg apsauginiais ir kovoti su vaiko negalia, todėl kai kurie tėvai imasi pernelyg globėjiško požiūrio į vaiko naudojimąsi internetu. Tėvai gali vaidinti svarbų vaidmenį padedant vaikams naršyti, ieškoti įdomios veiklos ir išvengti ten tykančių spąstų, mėgautis jo teikiama nauda.

Saugumas internete turi būti aptariamasis su vaikais. Svarbu pasinaudojant įvairiais galimais ištekliais, juos apsaugoti nuo grėsmių, kylančių internete ir atidžiai stebėti vaikų veiklą. Linebarger and Chernin (2003) ir Subrahmanyam, Greenfield, Kraut and Gross (2001) atlikti tyrimai rodo, kad nors daugelis tėvų mano, jog kompiuteris namuose yra svarbi švietimo priemonė jų vaikams, tačiau baiminasi, kad jie nėra pakankamai aprūpinti pakankamais įgūdžiais naršyti internete ir jaučiasi gana nejaukiai naudodamiesi kompiuteriu kartu su savo vaikais. Minėtų mokslininkų nuomone, toks tėvų požiūris gali įpareigoti mokyklą imtis vadovaujančiojo vaidmens mokant mokinius, kaip saugiai ir produktyviai naršyti internete, padėti suvokti, kad kompiuteris naudojamas ne tik pramogai, bet ir mokymuisi. Tėvams svarbu suprasti, kad vaikams svarbus jų dalyvavimas ugdant informacinių technologijų kompetencijas. Taip pat tėvai turi suvokti, kad mokykla suteikia visiems vienodas galimybes ugdymui(si) ir nėra svarbu, ar vaikas turi galimybę namuose naudotis kompiuteriu ir/ar internetu, ar ne. Tačiau ar tikrai mokykla turėtų imtis šio dalyko? Visu pirma, tėvai turi būti vaikams autoritetai ir pirmiausia jie turėtų aiškinti, kaip saugiai naudotis šiuolaikinėmis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis, o mokykla turėtų būti kaip pagalbininkė. Wang, Bianchi bei Raley (2005) išskiria kelis veiksnius, kurie turi įtakos interneto naudojimosi namuose taisyklių nustatymui:

- tėvų lytis;
- socialinė – kultūrinė aplinka;
- techninės žinios;
- šeimyninė padėtis.

Wang, Bianchi bei Raley (2005) nuomone, labiausiai tikėtina, kad mamos, dažniau nei tėčiai, domėsis apie vaikų virtualų gyvenimą bei tarpasmeninę patirtį, nes jos yra komunikabilesnės ir dažniausiai daugiau laiko praleidžia su vaikais.

Dapkevičienės ir Kristinaitytės (2011) apklausti paaugliai pateikia kelis galimus sprendimo būtus, kurie padėtų išspręsti virtualioje erdvėje kylančias problemas:

- paisyti tėvų reikalavimų ir teisinių apribojimų;
- nebendrauti su nepažįstamais žmonėmis arba bendrauti tik virtualioje erdvėje;

- organizuoti susitikimus su virtualiais draugais dienos metu ir viešojo vietoje, kur daug žmonių;
- stabdyti elektroninių patyčių plitimą, jas ignoruojant;
- pasitelkus į pagalbą suaugusiuosius, kovoti su tapatybės vagystėmis.

Dowshen (2015) teigimu, COPPA¹⁰ reikalauja svetainių paaiškinti savo privatumo politiką svetainėje ir gauti tėvų sutikimą, prieš renkant ar naudojant vaiko asmeninę informaciją, pavyzdžiui, adresą, telefono numerį. Įstatymas taip pat draudžia svetainei reikalauti iš vaikų suteikti daugiau asmeninės informacijos, nei būtina žaisti žaidimą ar dalyvauti konkurse.

LR Nepilnamečių apsaugos nuo neigiamo viešosios informacijos poveikio įstatyme (2002) taip pat kalbama, kad draudžiama skelbti privačią informaciją apie vaiką. Šis įstatymas vadovaujasi trimis principais:

- nepilnamečio ir visuomenės interesų;
- viešosios informacijos rengėjų, platintojų ir jų savininkų, žurnalistų ir jų profesinių organizacijų savikontrolės bei įsipareigojimo;
- atsakomybės priemonių tinkamumo, efektyvumo ir proporcingumo.

Bet tinkamai vaiko įstatymai neapsaugos. Geriausia internetinė apsauga yra suaugusieji – tėvai, artimieji, mokytojai. Svarbu kalbėti su jais apie galimus interneto pavojus.

Europos Sąjungos šalyse nuo 1999 metų vykdoma programa – Saugus internetas. Lietuvoje ši programa pradėjo veikti nuo 2005 metų. 2015 – 2016 metų laikotarpiu Saugesnio interneto projekto (Safer Internet Centre Lithuania: www.draugiskasinternetas.lt) veiklas tęsia 4 partneriai:

- Informavimo centras – Švietimo informacinių technologijų centras (ITC);
- Informavimo / mokymo centras – „Langas į ateitį“;
- Pagalbos linija – „Vaikų linija“;
- Karštoji linija – Ryšių reguliavimo tarnyba (RRT).¹¹

Minėtosios institucijos siekia bendro tikslo – apsaugoti vaikus ir paauglius nuo netinkamos informacijos internete, šviečia visuomenę saugaus interneto tema. Siekia plėsti nacionalinę saugesnio interneto paslaugų sistemą teikiant tris svarbiausias paslaugas visuomenei: informavimo, pagalbos linijos ir karštosios linijos.

Internetas gali būti klaidinanti ir pavojinga vieta. Be apsauginio tinklo daugelis žmonių gali pakliūti į pavojaus zonas, tokias kaip pornografija, internetinis sukčiavimas, patirti patyčias, „pasigauti“ internetinius virusus ar šnipinėjimo programas. Kadangi prieiga prie interneto yra

¹⁰ COPPA – (angl. A federal law, the Children's Online Privacy Protection Act) – Federalinis įstatymas, Vaikų privatumo internete apsaugos įstatymas.

¹¹ Informacija apie programą „Saugesnis internetas“. <http://www.draugiskasinternetas.lt/lt/main/program/informacija> (žiūrėta 2015-11-04).

laisva visame pasaulyje, pasitaiko tokių vartotojų, kurie piktnaudžiauja ir siekia pasinaudoti kitais. Labiausiai pažeidžiami vaikai, kurie nemažą savo laiko dalį praleidžia virtualiame pasaulyje, todėl labai svarbu mokyti, aiškinti ir ugdyti jų saugaus elgesio internete žinias bei įgūdžius.

1.3. Kompiuteriniai žaidimai

Kompiuterinis pasaulis yra savotiškas. Jame galima pasinerti ir kartais net prarasti laiko nuovoką. Labiausiai tai liečia kompiuterinius žaidimus, kuriuos žaidžiant, ypač jei jie patraukia mūsų susidomėjimą, galime praleisti valandų valandas ir to net nepajusti. Bergmann ir Hütner (2011) teigia, kad kompiuterių pasaulis gundo ne tiek vaizdu, kiek savitu, ligi šiol dar nematytu ir nepatirtu žmogaus ir mašinos bendradarbiavimu.

Bendrauti su žmonėmis galime ne tik realybėje, bet ir kibernetinėje erdvėje. Čia mes vienu mygtuko paspaudimu galime tapti kuo tik norime. Žaisdami kompiuterinius žaidimus, galime susikurti avatarą, kuris gali būti į mus panašus, iš dalies panašus arba visiškai priešingybė. Žaidimo metu bendraudamas su kitais žaidimo kolegomis, žmogus gali susirasti daug draugų, kuriuos jungia bendras tikslas – kuo geresni žaidimo pasiekimai. Bergmann ir Hütner (2011) mano, kad esminis skirtumas tarp kalbėjimo virtualiame tinkle ir kasdienio bendravimo susitikus yra toks: tinkle komunikuoja ne žmogus „Aš“, o fikcija. Ji sudaryta iš daugelio charakterio ypatybių, kurias iš dalies nulemia pats žaidėjas, iš dalies – žaidėjų grupės, kuriai jis priklauso.

Kaluža ir Golik (2008) atliko tyrimą, kurio metu buvo siekiama išsiaiškinti masinių, daugialypių internetinių vaidmenų žaidimų, darančių įtaką žmogaus socialinės dinamikos supratimui. Dabartinė IKT pažanga įtraukia mus į internetinius žaidimus, leidžia ištirti virtualų pasaulį. Minėtieji autoriai savo darbe aprašo, kad išvystytoje žaidimų sistemoje kiekvienas aspektas reglamentuoja fantastinį pasaulį, tai yra: jos istoriją, geografiją, fizikos principus ir kita. Prisijungę prie kompiuterinio žaidimo, internautai renkasi savo avataro charakterio vardą, fizinę išvaizdą, daiktus, kuriuos jis turi ir pan., tuomet galima pradėti žaisti, bendrauti su kitais veikėjais.

Socialinės apsaugos ir darbo ministerijos užsakymu UAB „Factus Dominus“ 2005 metais atliko tyrimą „Interneto, kompiuterinių žaidimų įtaka smurtui prieš vaikus“. Tyrimas parodė, kad didžioji Lietuvos vaikų dalis – 76 % – žaidžia kompiuterinius žaidimus. Taip pat atskleista, kad didesnė dalis (42%) 7 – 10 m. bei 11 – 14 m. amžiaus vaikų žaidžia jų amžiui netinkamus, žalingo turinio žaidimus. Atlikus tyrimą, buvo nustatyta, kad ilgesnis laikas, praleistas žaidžiant smurtinio turinio žaidimus bei didesnis įsitraukimas į juos sąlygoja smurtinio elgesio modelių, agresiją pateisinančių įsitikinimų įsitvirtinimą, ir yra susijęs su smurto panaudojimu atliekant nusikalstamas veikas.

Sinicko (2010) vienoje Panevėžio mokykloje atliktas tyrimas parodė, kad moksleivių tarpe yra paplitę kompiuteriniai žaidimai. 41% respondentų teigė, kad žaidimus žaidžia 5 ar daugiau metų ir tik apie 10% jų nežaidžia. Bent po 1 valandą prie kompiuterinių žaidimų praleidžia 70%, o nuo 2 iki 4 valandų – 42%. Pateikti duomenys byloja, kad moksleiviai nemažai laisvo laiko praleidžia pasinerdami į virtualų pasaulį. Kyla klausimas, kada mokiniai, ypač tie kurie prie kompiuterinių žaidimų praleidžia po 2 ir daugiau valandų, ruošia namų darbus, užsiima aktyvia veikla. Sveikatos mokymo ir ligų prevencijos centro (2012) parengtose rekomendacijose nurodomos galimos pasekmės, kuomet per ilgai yra sėdima prie kompiuterio. Be sveikatos sutrikdymo yra įvardinama ir priklausomybė nuo kompiuterio.

Stankevičienė ir Gesevičienė (2006) atliko tyrimą, kurio metu atskleidė, kad 52,7 % respondentų kompiuteriniai veiklai skiriamo laiko praleidžia žaisdami žaidimus. Taip pat buvo išsiaiškinta, kad populiariausi žaidimai yra nuotykinio žanro (19,49%), lavinamieji – didaktiniai (17,69%), strateginiai – koviniai (15,16%), veiksmo (13,72%). Monkevičienės (2005) ir Geležinienės, Melienės, Vaitkevičienės, Poškienės (2013) atliktuose tyrimuose akcentuojama, kad kompiuteriniai žaidimai turi neigiamos įtakos. Monkevičienė (2005) pastebėjo, kad vaikai yra linkę tapatintis su žaidimų herojais, kurie vaizduojami kaip kovotojai. Ji pastebėjo, kad vaikams patinka, kai jų herojus gauda, šaudo ir panašiai. O Geležinienės, Melienės, Vaitkevičienės, Poškienės (2013) tyrimo respondentai, mano, kad kompiuteriniai žaidimai riboja fizinį aktyvumą, atitraukia vaikus nuo intelektualios veiklos. Taip pat nemažai pedagogų mano, kad kompiuteriniai žaidimai skatina agresyvų vaikų elgesį. Pakankamai nedidelė dalis vis dėlto įžvelgia ir teigiamą kompiuterinių žaidimų naudą. Kai kurie pedagogai mano, kad kompiuteriniai žaidimai padeda mokytis užsienio kalbos ir net nusiraminti.

1.4. Bendravimas internete

Norime to ar ne, mokame ar nelabai, bet mes nuo pat ryto iki vakaro daugiau ar mažiau bendraujame. Tėvai bendrauja su vaikais, mokytojai su mokiniais, vaikai su vaikais. Kartais, kai nėra su kuo bendrauti, kalbamės ir tariamės patys su savimi. Kitaip tariant, bendravimas yra neatskiriama mūsų gyvenimo dalis. Lekavičienė ir kt.(2015) išskiria du bendravimo tipus:

- vidinį, kuomet bendravimas vyksta su pačiu savimi;
- išorinį, kai žmogus bendrauja su kitu asmeniu.

Lekavičienė ir kt. (2015) teigia, kad bene visi svarbiausi bendravimo aspektai, kurie galioja bendraujant tiesiogiai, persikėlė į virtualią erdvę, tai yra:

- tarpusavio suvokimas;
- keitimasis informacija;
- tarpusavio sąveika;

- tarpusavio santykiai.

Kaip jau ne kartą minėta, kompiuteris ir internetas mūsų gyvenime užima nemažą dalį. Kitaip sakant, mes nemažai laiko praleidžiam prie kompiuterio ir būdami su kitais žmonėmis, naudodamiesi šiuo stebuklingu daiktu. Kompiuteris tampa raktu į virtualų pasaulį, kuris vienu metu yra alternatyva realiam gyvenimui, kita vertus, jis yra toks pats realus, kaip ir realybė.

Valavičiaus ir Našlėnienės (2000) nuomone, interneto paslaugos gali būti skirstomos į dvi grupes, tai informacijos teikimo ir bendravimo. Kiekvienas žmogus turi daugiau ar mažai draugų, su kuriais nori bendrauti. Bet tam tikrais atvejais, kai informacijos mūsų galvose labai daug, jos visos prisiminti neįmanoma. Kartais bendraudami su draugais, galime susipainioti, kas apie ką kalbėjo, kokios problemos vienus ar kitus kankina. Kaip teigia pastarieji autoriai, žmonės išranda vis naujų informacijos perdavimo būdų. Pirmieji, nors ir primityviais būdais, tokiais kaip lauzais, dūmais, informaciją perdavinėdavo mūsų protėviai. Po truputį informacijos perdavimo būdai tobulėjo ir šiuo metu įvairią informaciją, žmonės perdavinėja pasitelkę į pagalbą informacines komunikacines technologijas.

Mokslinėje literatūroje dabartinė paauglių karta įvardijama terminu „elektroninio tinklo karta“ (Mason (2008), cit. Čepienė ir kt., 2010, p. 14). Pastarųjų pastebėjimai, kad įvairių šalių duomenys rodo, jog elektroninės bendravimo priemonės yra neatsiejama paauglių gyvenimo dalis. Pažvelgę aplink, matome, kad beveik kiekvienas šiuolaikinis jaunas žmogus savo laisvą laiką praleidžia socialiniuose tinkluose, ne tik kompiuteriuose, bet ir savo išmaniuosiuose telefonuose.

Daugelis žmonių pasitelkę virtualią erdvę ieško naujų pažinčių, randa bendraminčių, draugų. Vieni virtualiuosius draugus nori pažinti realiame gyvenime, tačiau yra tokių asmenų ratas, kurie mieliau rinktųsi tik elektroninę draugystę. Lekavičienė ir kt. (2015) pastebi, kad virtualioje erdvėje pradingsta bendravimo barjerai, kurie susiję su lytimi, amžiumi, socialiniu statusu, kompetencijos stoka, nepatrauklumu ar kitais defektais.

Radzevičienė (2003) teigia, kad bendravimo sutrikimai nėra tik neįgalių žmonių ar bendravimo su neįgaliuoju, nesklandumai. Jos nuomone, dažnai intelekto sutrikimų turinčių asmenų bendravimas yra specifiškas, todėl gali kelti neigiamas aplinkinių emocijas. Benesch (2002) (cit. Radzevičienė, 2003) nurodo, kad bendravimo nesklandumai gali atsirasti ir tarp didelių socialinių grupių, kitaip sakant, ten, kur susikerta motyvai, poreikiai ar interesai ne tik tada, kai susiduriama su negalia. Kartais intelekto sutrikimų turintiems asmenims sunku perduoti norimą informaciją, adekvačiai ją priimti ir suprasti. Dėl šios priežasties kyla pavojus, kad SUP turintys vaikai gali būti socialiai izoliuoti, o tai reiškia, kad galimai sutriks jų dvasinė pusiausvyra, todėl gali atsirasti neigiamos atsakomosios reakcijos.

Koster ir kt. (2009) teigia, kad inkluzinio ugdymo tyrimai atskleidžia vaikų, turinčių specialiųjų ugdymo(si) poreikių, neigiamą patirtį, kuomet šie dalyvauja socialiniame gyvenime. Akcentuojama, kad jų vienatvės patirtis atspindi socialinius sunkumus ir tos pačios amžiaus grupės nepriėmimą. Sharabi ir Margalit (2011) teigia, kad mokiniai, turintys mokymosi sunkumų, dažnai vienišesni nei jų bendraamžiai, patiria didesnę tarpusavio nepriėmimą, dažnai kyla sunkumų dėl socialinės informacijos apdorojimo bei neretai sumažėja socialinis dalyvavimas. Povilaitienė ir Radzevičienė (2010) pastebėjo, kad nežymų intelekto sutrikimą turinčių paauglių bendravimo ypatumai susiję su dideliu pasitikėjimu kitais, atvirumu, blaškymusi bendraujant.

Lekavičienės bei jos kolegų (2015) teigimu, aktyviausieji virtualaus bendravimo dalyviai yra paaugliai, kadangi jiems yra sudarytos visos sąlygos susikurti tokį įvaizdį, kokį jie nori, juk kartais mes esame ne visai patenkinti savimi. IKT mums leidžia būti tokiais, kokie mes gal ir nesame realiame gyvenime, čia galime pasirinkti savo lytį, amžių, statusą, išsilavinimą ir panašiai. 1993 m., „The New Yorker“ žurnale buvo publikuota Peterio Steinerio iliustracija, kurioje pavaizduoti du šunys ir parašyta – „Internete niekas nežino, kad tu esi šuo“ (*angl. On the Internet, nobody knows you're a dog*). Galima pastebėti, kad daugelis žmonių virtualioje erdvėje yra labiau atsipalaidavę, kartais agresyvesni, gal kiek mažiau socialiai priimtini nei realiame gyvenime, juk kai kurie virtualūs draugai mūsų taip ir nepažins realiame pasaulyje.

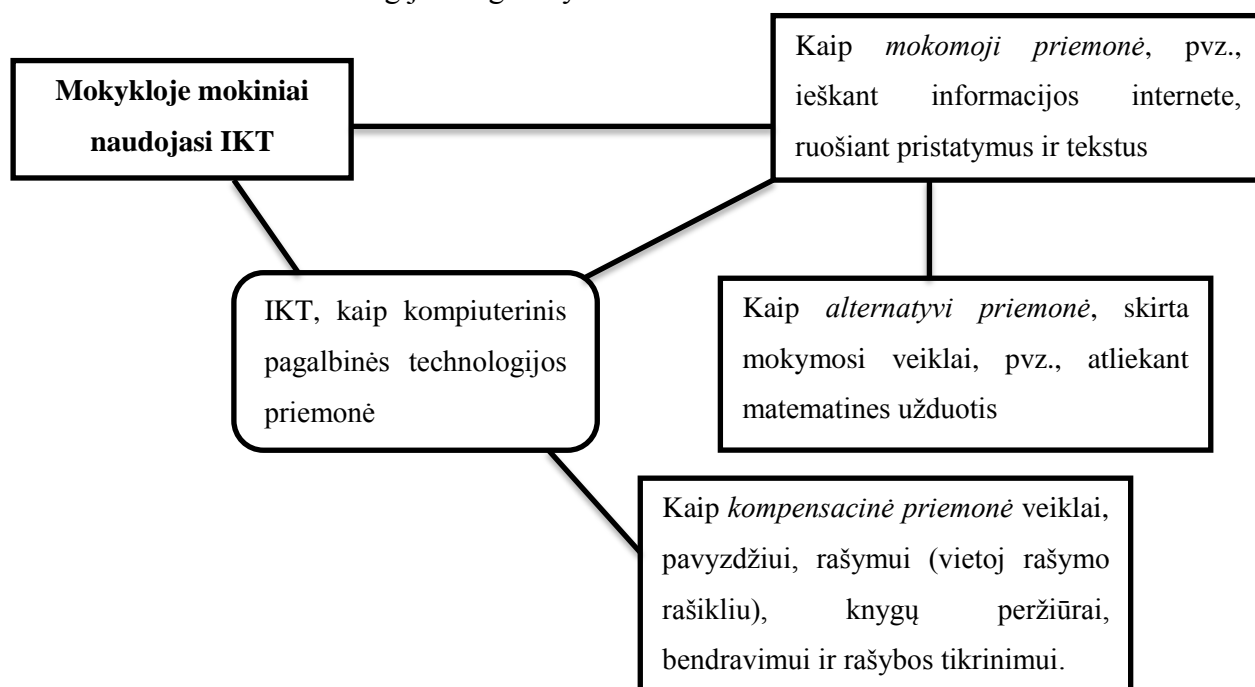
Sharabi ir Margalit (2011) atliktas tyrimas parodė, kad internetas suteikia galimybę dalyvauti visuomeniniame gyvenime. Tyrime buvo nagrinėjami unikalūs santykiai tarp dviejų skirtingų interneto socialinių veiklų (internetu ryšio ir virtualios draugystės) ir atskleistos jų skiriamosios ir heterogeninės sąveikos su asmenybės savybėmis. Pastarieji autoriai mano, kad naudojimasis internetu gali tapti efektyviu socialiniu įrankiu, kuris padėtų specialiųjų ugdymo(si) poreikių turintiems vaikams kovoje su socialiniais sunkumais.

1.5. Informacinių komunikacinių technologijų naudojimas, specialiųjų ugdymo(si) poreikių turinčių mokinių, ugdymo(si) procese

Informacinės komunikacinės technologijos ne tik palengvina gyvenimą, bet jos taip pat nemažai prisideda ir prie ugdymo(si) gerinimo. Dagienė ir Krapavickaitė (2007) pastebėjo, kad yra atlikta daug tarptautinių tyrimų, kurių rezultatai rodo, jog IKT diegimas specialiajame ugdyme duoda teigiamų rezultatų. Jos pažymi, kad be šiuolaikinių technologijų kartais būtų sunku pateikti specialiųjų ugdymo(si) poreikių turintiems mokiniams kokybišką mokymą ir mokymąsi. Neretai specialieji pedagogai bei kiti specialistai, dirbantys su vaikais, naudoja įvairią IKT, kad geriau išaiškintų vaikams mokomąją medžiagą, suteiktų aiškių ir koncentruotų žinių bagažą. Dažnai vizualinė medžiaga, specialiųjų ugdymo(si) poreikių turintiems mokiniams

labiau prieinama. Minėtų autorių tyrimas parodė, kad 72% specialiųjų pedagogų naudojami IKT. Tačiau jos pabrėžia, kad labai svarbi priežastis, dėl ko pedagogai, ugdydami mokinius, nenaudoja IKT yra tai, kad tam dažniausiai nėra galimybių bei nėra mokomųjų programų, skirtų specialiųjų ugdymo(si) poreikių turintiems mokiniams .

Lidstöm, Granlund ir Hemmingssond (2012) pastebėjo, kad mokytojai atlieka svarbų vaidmenį užtikrinant, kad mokiniai, turintys fizinę negalią, turėtų lygias galimybes, kaip ir jų bendraamžiai, suteikdami jiems prieigą prie įvairių mokymosi metodų bei būdų, įskaitant informacines komunikacines technologijas, pavyzdžiui, prieigą prie kompiuterio ir interneto. Savo darbe jie pateikia schemą, kurioje parodo mokinių naudojimosi informacinėmis komunikacinėmis technologijomis galimybes.



1 pav. Mokinių naudojimas informacinėmis komunikacinėmis technologijomis (IKT). Pritaikyta pagal Lidstöm, Granlund ir Hemmingssond, 2012

Tautkevičienė ir Bulotaitė (2009), atlikusios tyrimą, atskleidė, kad dauguma apklausoje dalyvavusių pedagogų teigiamai žiūri į informacinių komunikacinių technologijų taikymą ugdant specialiųjų ugdymo(si) poreikių turinčius mokinius. Jų nuomone, IKT ir mokomosios kompiuterinės programos (MKP) padeda lavinti daiktų bei objektų pažinimą, ugdo suvokimą, pažintinius ir socialinio bendravimo įgūdžius, gebėjimą rūpintis savimi, lavina dėmesio koncentraciją, taip pat pastebėta, kad mokymosi motyvaciją skatina įdomios ir spalvingos mokomosios programos, žaismingumo elementai ir mokomieji žaidimai. Tyrimas taip pat atskleidė, kad yra dalis pedagogų, kurie vis dėl to ugdant specialiųjų ugdymo(si) poreikių turinčius mokinius renkasi tradicinius mokymosi metodus, o IKT ir MKP pamokose, jų

nuomone, turėtų taikyti šios srities specialistai, t.y. informacinių komunikacinių technologijų mokytojai.

Informacines komunikacines technologijas (IKT) bei mokomosios kompiuterinės programos (MKP) gali padėti mokiniams įsisavinti mokomąją medžiagą, įvairiomis programomis atlikti skaičiavimus, sukurti prezentacijas ir kita. Visa tai galima pritaikyti ugdymo procese, mokant įvairių disciplinų, taip pat ugdant įvairius gebėjimus (kognityvinius, socialinius ir kt.).

Pečiuliauskienė (2007) išskiria, kaip ir kada kompiuteris gali būti pritaikytas ugdymo procese:

- *patirties įgijimas* – mokinių suvokimui apie mokymosi objektą;
- *žinių suteikimas* – žinių perteikimui;
- *įtvirtinimas* – taikomas įtvirtinant mokomąją medžiagą;
- *integravimas* – įgytų žinių pritaikymas naujose situacijose;
- *pritaikymas* – kompiuterio pagalba operuojama dalyko medžiaga.

Visa tai galima pritaikyti kiekvienai pamokai ir nesvarbu, kokio dalyko pedagogas moko vaikus ir ar mokiniai turi specialiųjų ugdymo(si) poreikių, ar ne. Bet ar visada pedagogas gali ugdyti mokinius, naudojant tik IKT? Manau, tikrai ne. Kaip rodo Özgüç ir Cavkaytar (2014) atliktas tyrimas, neretai mokytojai negali taikyti informacinių komunikacinių technologijų bei mokomųjų kompiuterinių programų, nes klasės nėra tam pritaikytos bei nėra arba trūksta reikiamų priemonių. Minėtam teiginiui pritaria Tautkevičienės ir Bulotaitės (2009) tyrime dalyvavę pedagogai, kurie įvardina, kad neretai nėra sąlygų ugdymo procese taikyti informacinių komunikacinių technologijų. Jie taip pat įvardina ir kitas priežastis, kodėl ugdydami specialiųjų ugdymo(si) poreikių turinčius mokinius, nenaudoja IKT ir MKP:

- ne visi mokiniai geba dirbti su kompiuteriu;
- pedagogai prioritetu laiko tradicinius ugdymo metodus;
- žema mokinių mokymosi motyvacija.

Galima būtų daryti prielaidą, kad pastaroji nenaudojimo IKT ir MKP ugdymo procese priežastis (žema mokinių mokymosi motyvacija) šių mokinių negalios bei sutrikimai.

Bendrųjų programų ir išsilavinimo standartų (2008) dokumente teigiama, kad pagrindinis informacinių technologijų mokymo tikslas yra sudaryti galimybę visiems mokiniams ugdytis įgūdžius atsakingai, tikslingai ir saugiai taikyti šiuolaikines technologijas, kad šioje srityje jie įgytų žinių ir patyrimo, leisiančių gyventi visavertį gyvenimą žinių visuomenėje. Apie informacinių technologijų mokymą rašo ir kitas dokumentas – pagrindinio ugdymo bendrųjų programų pritaikymo rekomendacijos (2010), kuriame akcentuojama, kad svarbu sudaryti

sąlygas mokiniams, turintiems specialiųjų ugdymo(si) poreikių, įgyti žinių, gebėjimų, išsiugdyti vertybines nuostatas, kurios padėtų saugiai naudotis kompiuterinėmis technologijomis.

Gesevičienė, Palačionienė, Rudienė, Skripkienė (2010) įvardina pagrindinius IKT taikymo aspektus, ugdant specialiųjų ugdymo(si) poreikių turinčius mokinius:

- mokymosi motyvacijos stiprinimas;
- reikiamos informacijos paieška;
- aktyvus mokymas(is);
- negalios ar sunkumų kompensavimas;
- kryptingas ugdymo(si) veiklos planavimas;
- individualizavimas;
- galimybė dirbti savarankiškai;
- socialinių įgūdžių tobulinimas.

Anksčiau minėtų autorių nuomone, daug kas priklauso nuo mokytojų profesinio pasirengimo, turimų kompetencijų IKT srityje. Taip pat svarbu tiek pedagogams, tiek mokiniams mokyklose sudaryti kiek įmanoma palankesnes sąlygas ugdymo procese, taikyti informacines komunikacines technologijas bei mokomąsias kompiuterines programas.

Pedagogas turi nepamiršti apie mokymo turinio individualizavimą pagal kiekvieno mokinio gebėjimus ir siekti tobulinti savo turimas žinias, gebėjimus ir įgūdžius bei juos taikyti dirbant su mokinais, turinčiais specialiųjų ugdymo(si) poreikių.

1.6. Informacinių komunikacinių technologijų keliamos grėsmės

Šiuolaikiniai paaugliai yra veikiami greitai besikeičiančių informacinių technologijų, kurios suteikia įvairių naujų galimybių. Cohen ir Warren (1990) bei Govindshenoy ir Spencer (2006) tvirtina, kad jaunuoliai, turintys negalią, yra labai pažeidžiami. Užsienio autorių, tokių kaip Kendall-Tackett, Lyon, Taliaferro, ir Little (2005), Mishan (2003), Sullivan (2009) bei Rand ir Harrell (2009), Spencer ir kt. (2005), Van Cleave ir Davis (2006) (cit. Wells ir Mitchell, 2013) atlikti tyrimai rodo, kad vaikai su negale turi padidintos viktimizacijos pavojų nei neturintys negalios. Svarbu paminėti, kad skirtingus specialiuosius ugdymo(si) poreikius turintiems vaikams galimos ir skirtingos grėsmių formos. Turner, Vanderminde, Finkelhor, Hamby ir Shattuck, (2011) atliktas tyrimas rodo, kad dėmesio, hiperaktyvumo sutrikimai sukelia tarpusavio persekiojimo bei polinkį į nusikaltimus, susijusius su turtu, riziką. Įvairūs psichologiniai sutrikimai padidina vaikų netinkamo elgesio ir seksualinio persekiojimo galimybes, raidos bei mokymosi sutrikimai turi įtakos tik nusikaltimams, siejamiems su turtu. Vaikai, kurie turi elgesio sunkumų, dažniausiai yra linkę į persekiojimą.

Kompiuterinėje veikloje ypatingai pasižymi bendraamžių įtaka. Vaikų susikurtose virtualiuose erdvėse vyrauja jų taisyklės, elgesio normos, naujos mados tendencijos, tokios kaip populiariausi naujienų tinklalapiai, televizijos laidos, mobiliųjų telefonų modeliai, socialiniai tinklapiai (Dapkevičienė ir Kristinaitytė, 2011, p. 42). Paaugliai, siekdami prisitaikyti, tampa imlūs naujovėms, siūlomoms žodžiu, raštu, vaizdu ar kitais būdais.

Psichologė Breidokienė (2011) savo straipsnyje apie priklausomybę nuo interneto išskiria 3 galimas priklausomybės nuo kompiuterio priežastis:

- didelis susidomėjimas darbu internete, informacijos paieška;
- priklausomybė nuo kompiuterinių žaidimų;
- intensyvus įsitraukimas į bendravimą su draugais pokalbių svetainėse.

Pirmą kartą terminas „priklausomybė nuo interneto“ buvo paminėtas jau 1966 metais. Goldberg (cit. Breidokienė, 2011) jį apibrėžė kaip neįveikiamą troškimą naudotis internetu. Priklausomybė nuo interneto yra panaši į kitas priklausomybės formas, tik skiriasi objektas. Taip pat svarbu paminėti, kad informacinės komunikacinės technologijos sukelia įvairias problemas. Daugelis autorių (Giddens, 2000; Smith ir kt., 2008; Berns, 2009; Fraser ir Dutta, 2010; Čepienė ir kt., 2010) savo darbuose aprašo kylančias tokias problemas, kaip atsiradusių kompiuterinių žargonų vartojimas, priklausomybė nuo kompiuterio, virtualiųjų ir realiųjų bendravimo draugų sutapatinimas, pagal amžių neatitinkančios informacijos prieinamumas, laikomos kompiuteryje informacijos saugumo grėsmė, reklamų gausa, eksperimentai su asmenybės tapatybe, elektroninės patyčios, rizika patekti į socialinės atskirties grupę dėl bendravimo įgūdžių stokos, kompiuterinių žaidimų įtaka agresyviai vaikų elgesiui. Masiliauskienė (2009) tyrimo metu pastebėjo, kad tėvai pripažįsta vaikų priklausomybės nuo kompiuterio egzistavimą. Kas tai lemia? Juk dauguma vaikų turbūt galėtų valandų valandas savo laisvą laiką leisti prie kompiuterio. Minėtoji autorė pastebi, kad pagrindiniai priklausomybės nuo kompiuterio faktoriai yra:

- besaikis naudojimaisi kompiuteriu;
- aplinkinių dėmesio stoka;
- bendravimo su draugais problemos.

Dapkevičienės ir Kristinaitytės (2011) atlikto tyrimo duomenys rodo, kad paaugliai kaip neigiamą poveikį įvardina tai, jog IKT galima lengvai pasiekti bei iš kitų asmenų gauti žalingo turinio ar klaidingą informaciją, apribojamas laiko suvokimas, vystosi priklausomybė, neigiamas poveikis naudotojo sveikatai, patyčios.

Slonje ir Smith (2008) atlikto tyrimo metu pastebėjo, kad elektroninės patyčios, kurių metu yra naudojamos nuotraukos, yra vienos grėsmingiausių, nes jos perduodamos dideliame žmonių ratui, o žmogus, kuris pavaizduotas, gali būti atpažintas. Dooley ir kt. (2009) patyčias

įvardina kaip agresiją, kuri yra sąmoningai atliekama vieno ar daugiau asmenų ir nuolat nukreipta į asmenį, kuris negali lengvai apsiginti. Dooley, Pyzalski, Cross (2009) teigimu, didžiulį neigiamą poveikį asmeniui gali turėti net ir vienintelis patyčių veiksmas elektroninėje erdvėje. Čepienė su kolegomis (2010) mano, kad tėvų atviras bendravimas su vaikais apie interneto platybėse tykančius pavojus, elgesio elektroninėje erdvėje kontroliavimas bei programų, kurios apsaugo nuo netinkamos informacijos, diegimai kompiuteriuose, sumažintų rizikingą vaikų elgesį internete.

Paulauskienė (2008) sudarytoje patarimų knygoje, skirtoje tėvams ir mokytojams, apie interneto grėsmes pateikia, kokios jos gali būti pagal vaikų amžių:

- 7 – 10 metų vaikai jau geba rašyti ir skaityti, todėl tai kelia dar didesnę jiems grėsmę, nes naršydami internete, gali už tikti netinkamo turinio informaciją, kurią gali perskaityti ar parašyti, tinkamai jos neįvertindami. Taip pat svarbu paminėti, kad tokio amžiaus vaikai, jau linkę bendrauti socialiniuose tinkluose, dalintis įvairia informacija. Be to, vaikams dalyvaujantiems pokalbių svetainėse padidėja grėsmė susidurti su pedofilais.
- 11 – 15 metų vaikai, remiantis ekspertų išvadomis, pokalbių kambariuose labiausiai medžiojami pedofilų. Jie vertina šią vaikų grupę todėl, kad nors ir nemąsto, kaip suaugę, bet gali laisvai lankytis draugų namuose, įvairiuose renginiuose be tėvų ar kitų suaugusiųjų palydos. Taip pat šios amžiaus grupės vaikai yra linkę dalintis asmenine informacija, juolab jei jaučia, kad prie kito kompiuterio sėdi jų amžiaus asmuo ir noriai bendrauja, pagiria.
- 16 – 18 metų vaikai jau yra pakankamai subrendę ir jiems kyla mažesnė interneto grėsmė. Tačiau jie nori būti nepriklausomi, o tai kelia kitokių pavojų, tokių kaip: anoreksija, rasizmas, terorizmą propaguojanti literatūra, informacija, kaip pasigaminti sprogmenį ir pan.

Išvardintos grėsmės tinka ne tik nesutrikusios raidos vaikams, bet ir vaikams, turintiems specialiųjų ugdymo(si) poreikių. Tačiau galima būtų teigti, kad vaikai, turintys nežymų intelekto sutrikimą, gal kartais dažniau gali susidurti su išvardintomis grėsmėmis, nes jie yra jautresni ir kartais labiau linkę ieškoti draugų internete, nes jame juk galima būti tuo, kuo nori.

Apibendrinimas. Dokumentų analizė atskleidė, kad Lietuvos Respublikoje bei kitose šalyse galioja nemažai įstatymų, kurie saugo informacinių komunikacinių technologijų vartotojus nuo netinkamo elgesio virtualioje erdvėje. Mokslinės pedagoginės literatūros analizės dėka buvo pastebėta, kad nemaža dalis jaunimo naudojami informacinėmis komunikacinėmis technologijomis ieškodami informacijos bei leisdami savo laisvalaikį: bendraudami socialiniuose

tinkluose, žaisdami kompiuterinius žaidimus. Taip pat dauguma Lietuvos bei užsienio mokslininkų pažymi, kad informacinių komunikacinių technologijų naudojimas ugdymo(si) procese padeda geriau įsisavinti mokomąją medžiagą, kas labai svarbu mokiniams, turintiems specialiųjų ugdymo(si) poreikių.

**2 skyrius. MOKINIŲ, TURINČIŲ NEŽYMŲ INTELEKTO SUTRIKIMĄ,
INFORMACINIŲ KOMUNIKACINIŲ TECHNOLOGIJŲ, NAUDOJIMASIS
UGDYMO(SI) PROCESĖ**

2.1. Tyrimo metodologija

Tam, kad būtų išsiaiškinta, kokias informacines komunikacines technologijas naudoja mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą, buvo pasirinktas kiekybinis ir kokybinis tyrimo metodas. Kaip teigia Mason,¹² šių metodų derinimas padeda pažvelgti į tiriamąją problemą iš įvairių pusių, kadangi kiekybiniu tyrimu siekiamas pažvelgti į plotį, o kokybiniais tyrimais – į gylį.

2.1.1. Kiekybinio tyrimo metodologija ir dalyviai

Siekiant atskleisti, kokias informacines komunikacines technologijas naudoja mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą, buvo pasirinktas kiekybinio tipo duomenų rinkimo metodas: uždaro tipo apklausa raštu (anketa). Apklausos raštu būdu tiriama nuomonės, požiūris, patirtis. Anketa tai – duomenų rinkimo metodas, kai respondentas pats savarankiškai pildo pateiktą klausimyną pagal nurodytas taisykles. Kardelio (2002) nuomone, ji yra aiški, nedviprasmiška, patikima. Kartu ji turi skatinti respondentą bendradarbiauti, kuo teisingiau atsakinėti. Tačiau, kaip teigia Pruskus¹³, respondantai gali bijoti, kad jų asmenybė bus identifikuota, todėl kartais atsakymai gali ne visada būti patikimi, nes nėra aišku, kaip nuoširdžiai ir sąžiningai buvo atsakoma į pateiktus klausimus.

Planuojant tyrimą, buvo kreiptasi į mokslininkų grupę, kuri sudarė klausimyną, kuriant nemokamą lietuvišką paslaugą „Pagalbininkas“ socialinės atskirties mažinimui. Tai viena iš „Lietuvių kalba valdomos paslaugos (LIEPA)“ projekto 6 paslaugų pagal Ekonomikos augimo programos prioriteto „Informacinė visuomenė visiems“ priemonė. Gavus mokslininkų leidimą, anketa (priedas 1) buvo adaptuota magistro darbui, pritaikant ją mokiniams, tėvams bei pedagogams. Tyrimas atliktas 2015 metų rugsėjo – spalio mėnesiais.

Aprašymas. Anketos turinį sudarė: instrukcija, demografinių kintamųjų dalis, diagnostinių kintamųjų dalis, atitinkanti įvairius tyrimo uždavinius. Bendra anketos apimtis – 4 puslapiai.

Mokiniams, jų tėvams bei pedagogams buvo pateiktos anketos, kurias sudarė 6 blokai:

1. Demografiniai duomenys: amžius, lytis, šeimyninė padėtis, tėvų turimas išsilavinimas, ugdymo institucija, kurioje dirba pedagogai, pastarųjų užimamos pareigos, gyvenamoji vieta.

¹² Mason, J. (2002). *Qualitative Researching*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications http://www.sxf.uevora.pt/wp-content/uploads/2013/03/Mason_2002.pdf (žiūrėta 2015-12-12)

¹³ Pruskus, V. (2003). *Sociologija*. Teorija ir praktika. Vilnius

2. 4 klausimai mokiniams, kurie padėjo ištirti, kokios yra jų naudojimosi kompiuteriu galimybės.
3. 8 klausimai mokiniams ir po 1 klausimą tėvams bei pedagogams apie vaikų veiklą internete.
4. 8 klausimai mokiniams ir po 2 klausimus tėvams bei pedagogams apie vaikų žaidžiamus kompiuterinius žaidimus.
5. 3 klausimai mokiniams ir po 4 klausimus tėvams bei pedagogams apie vaikų mėgstamus herojus.
6. 1 klausimas tėvams ir 2 klausimai pedagogams apie informacinių komunikacinių technologijų naudą bei naudojimą ugdymo procese.

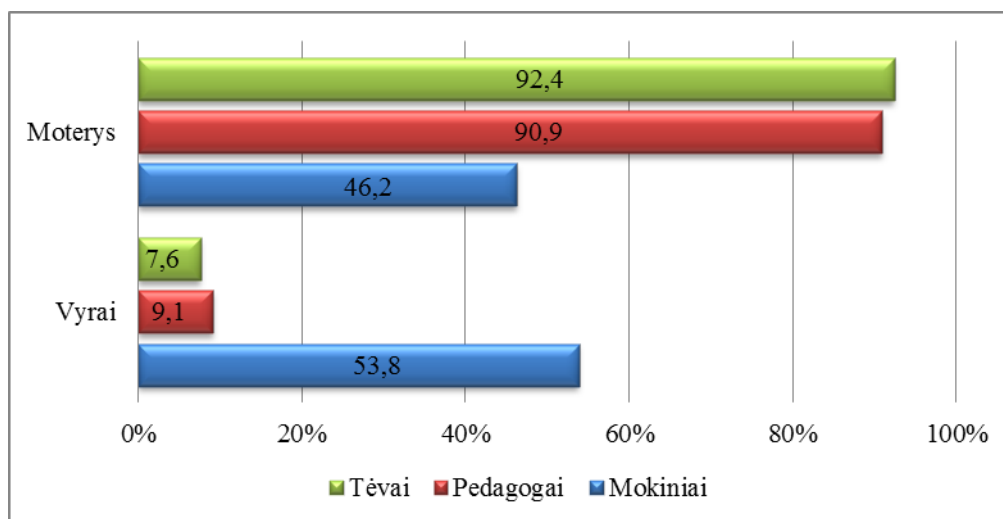
Tyrimo procedūros. Tyrimas atliktas 2015 metai rugsėjo – spalio mėnesiais. Anketos mokiniams, tėvams bei pedagogams buvo įteiktos tiesiogiai, per įstaigos vadovus bei platinamos internetu. Tyrimas buvo atliekamas anonimiškai, todėl respondentams nereikėjo nurodyti savo pavardės bei vardo. Esant poreikiui, mokiniams anketas galėjo padėti užpildyti pedagogai, tėvai (globėjai). Kiekvienos anketos pirmajame puslapyje buvo trumpai pristatyta, kad anketa siekiama išsiaiškinti apie mokinių naudojamą informacines komunikacines technologijas. Tam, kad mokiniams nebūtų „klijuojama etiketė – mokinytis, turintis nežymų intelekto sutrikimą“, tėvams nebūtų primenama (nes ne visi tėvai tai priima ir susitaiko su tokia išvada), kad augina tokį vaiką, niekur anketoje nebuvo tai akcentuojama. Taip pat anketos pristatyme buvo nurodyti tyrėjo kontaktiniai duomenys, kuriais galima buvo kreiptis iškilus neaiškumams, nes tyrimas vyko visos Lietuvos mastu ir nebuvo galimybės kiekvienam respondentui individualiai paaiškinti, kilus neaiškumams.

Gautų duomenų analizė. Statistinė duomenų analizė atlikta naudojantis statistiniu paketu SPSS 17 programos versiją bei Excel 2010 programine įranga. Anketinių duomenų apdorojimui bei analizei buvo pasirinktas – procentinis pasiskirstymas.

Dalyviai. Kiekybinio tyrimo metu dalyvavo 3 socialinės grupės: mokiniai, tėvai, pedagogai. Pagrindinis respondentų pasirinkimo kriterijus buvo, kad mokiniai turėtų nežymų intelekto sutrikimą. Tyrime dalyvavo šių mokinių tėvai bei pedagogai, dirbantys su mokiniams, turinčiais šį sutrikimą. Tiriamųjų generalinę aibę sudaro mokiniai, tėvai ir pedagogai, gyvenantys Kauno, Marijampolės, Panevėžio, Šiaulių, Vilniaus apskrityse. Buvo išdalinta: 130 anketų pedagogams, 110 anketų tėvams ir mokiniams. Tyrimo metu buvo susidurta su sunkumais: kai kurios ugdymo įstaigos atsisakė priimti anketas dėl darbo užimtumo, dažnai vykstančių įvairių tyrimų mokykloje. Nemaža dalis tėvų, gavę anketas, jas gražino tuščias arba tik atsakę į kelis klausimus. Kai kuriems mokiniams dėl nežymaus intelekto sutrikimo reikėjo pagalbos pildant anketas, bet ne visiems pagalbą suteikė pedagogai ar tėvai. Gražinta anketų: pedagogų – 110,

gražinimo rodiklis – 84,6%; mokinių – 91, gražinimo rodiklis – 87,7%; tėvų – 76, gražinimo rodiklis – 69,1%.

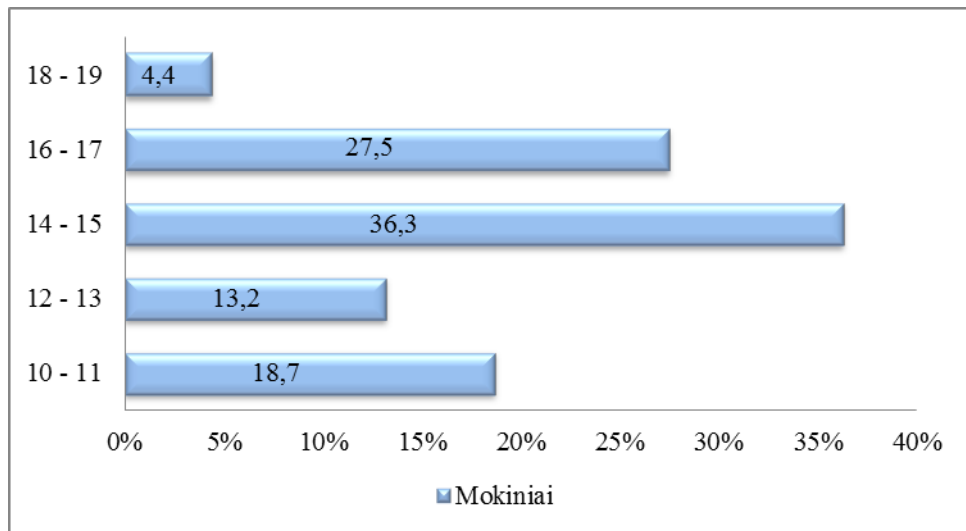
Išnagrinėjus demografinius duomenis apie respondentus, išaiškėjo mokinių/tėvų/pedagogų amžius, lytis, šeimyninė padėtis, gyvenamoji vieta, tėvų įgytas išsilavinimas, pedagogų pareigos bei ugdymo įstaiga, kurioje dirba.



2 pav. Respondentų pasiskirstymas pagal lytį, %

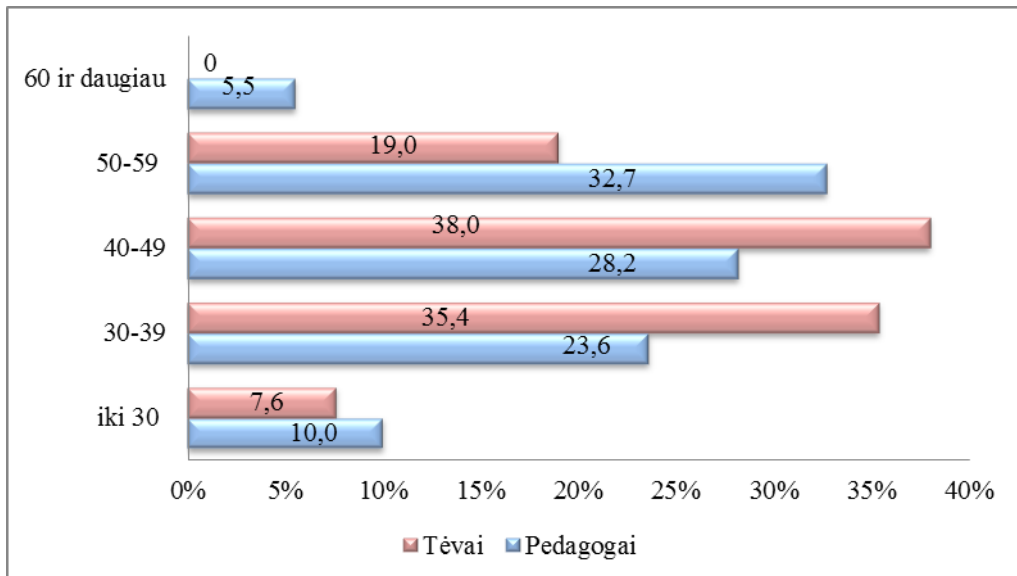
Kaip matome paveiksle (2pav.), dauguma pedagogų ir tėvų yra moterys (pedagogai – 90,9%; tėvai – 92,4%). Kaip teigia Wang, Bianchi bei Raley (2005) mamos, dažniau nei tėčiai, domisi vaikų virtualiu gyvenimu bei tarpasmenine patirtimi, nes jos yra komunikabilesnės ir dažniausiai daugiau laiko praleidžia su vaikais. Švietimo ir mokslo ministerijos duomenimis, (2013) Europoje mokytojo profesija yra populiarsnė tarp moterų, o kuo jaunesni mokiniai, tuo didesnis procentas moterų dirba su jais. Visoje Europoje ugdymas tampa vis labiau „moteriškas“, – beveik pusėje Europos šalių mokytojos moterys sudaro 60 proc. ir daugiau visų mokytojų.¹⁴ Tačiau tarp mokinių didelio lyties skirtumo nėra, nes jų pasiskirstymas apylygis: 53,8% berniukų ir 46,2% mergaičių. Dauguma jų buvo 14 – 15 (36,3%) bei 16 – 17 (27,5%) metų amžiaus mokiniai. Duomenys pateikiami 3 paveiksle.

¹⁴ Kligienė, M. (Red.). (2013) *Lietuva. Švietimas regionuose 2013. Pedagogai*. Vilnius: Švietimo aprūpinimo centras. https://www.smm.lt/uploads/documents/teisine_informacija/svietimo_bukles_apzvalgos/Svietimas%20regionuose%202013%20web.pdf (žiūrėta 2015-11-11)



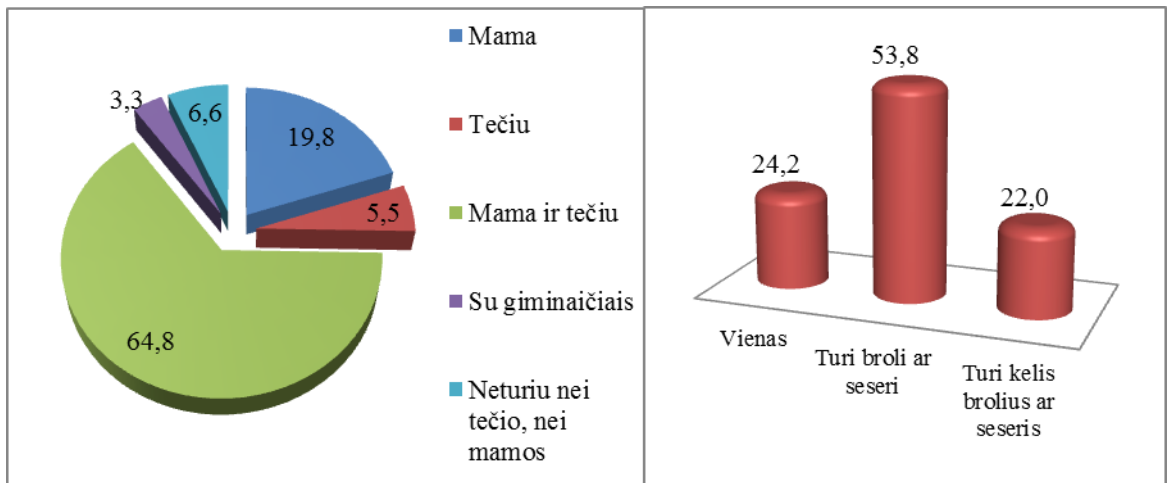
3 pav. Mokinių pasiskirstymas pagal amžių, %

Didžiosios dalies tyrime dalyvavusių tėvų amžius yra 30 – 39 (35,4%) bei 40 – 49 (38%) metai, o pedagogų tarpe daugiausiai buvo 40 – 49 (28,2%) bei 50 – 59 (32,7%) amžiaus. Duomenys pateikiami 4 paveiksle.



4 pav. Tėvų bei pedagogų pasiskirstymas pagal amžių, %

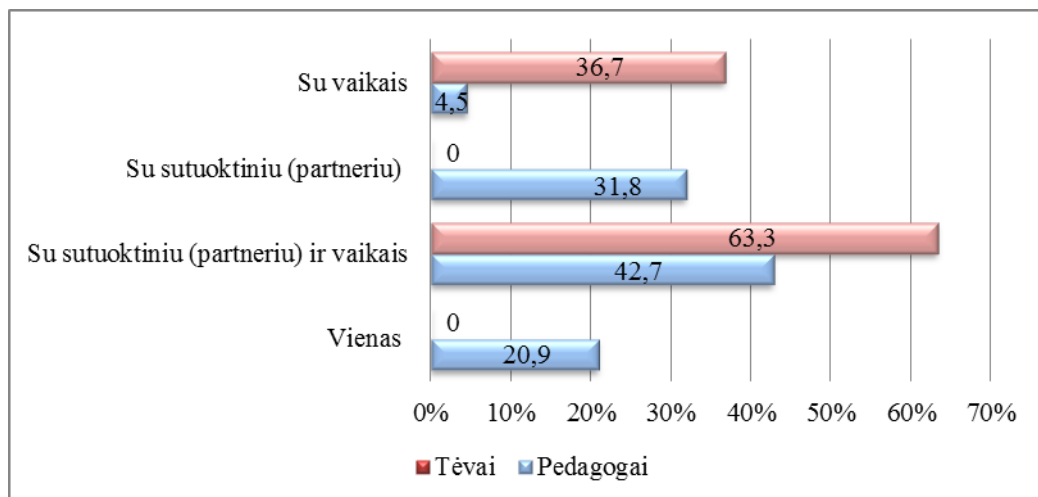
Daugiausiai tyrime dalyvavusių mokinių gyvena kartu su mama ir tėčiu (64,8%) bei turi brolių ar sesę (53,8). Taip pat net 19,8 % respondentų gyvena tik su mama, o su tėčiu gyvena tik 5,5% vaikų. Mažiausią procentą sudaro vaikai, kurie gyvena su kuriuo nors iš giminaičių (3,3%), 6,6% - neturi nei mamos, nei tėčio ir greičiausiai gyvena globos namuose.



5 pav. Šeimos sudėtis, kurioje gyvena mokiniai (brolių/seserį) %

Pagal 6 paveiksle pateiktus duomenis matome, kad apklausoje dalyvavusių pedagogų (42,7%), tėvų (63,3%) gyvena kartu su sutuoktiniu ir bent vienu vaiku. Dauguma tyrime dalyvavusių tėvų (5 priedas, 1 pav.) yra įgiję aukštąjį universitetinį (30,4%), profesinį (29,1%) bei vidurinį (22,8%). Kiek mažesnioji dalis turi aukštąjį neuniversitetinį (13,9%) bei pagrindinį (3,8%).

20,9% pedagogų gyvena vieni ir, kaip galima daryti prielaidą, pagal anksčiau pateiktus duomenis (žr. 4 pav.) dalį jų sudaro asmenys iki 30 metų. 31,8% pedagogų gyvena tik su sutuoktiniu (partneriu), o tik su vaikais gyvena 4,5% pedagogų ir 36,7% tėvų.

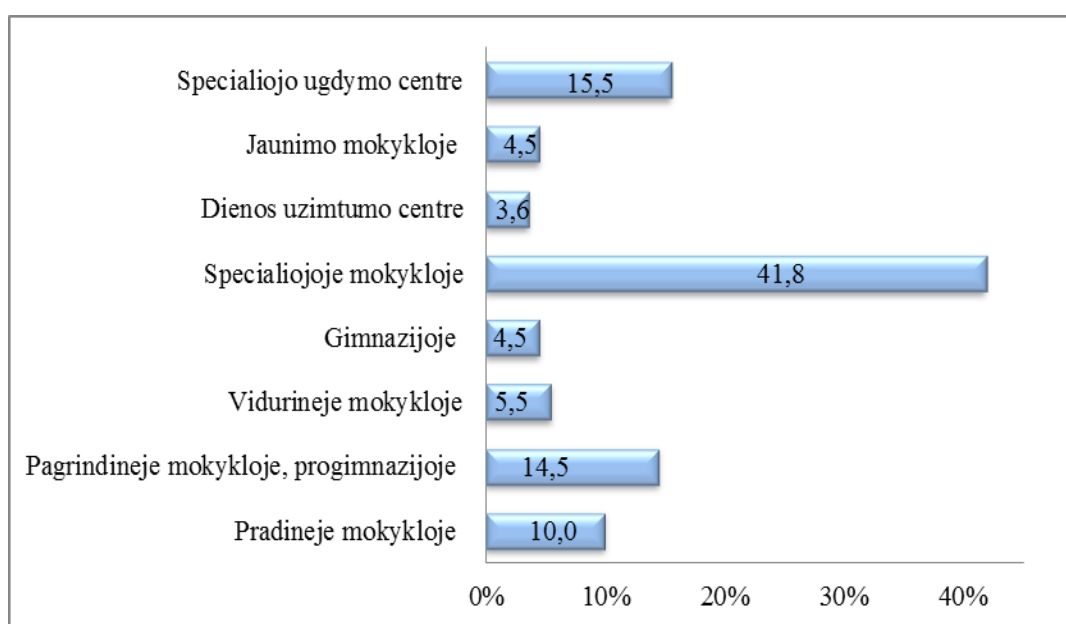


6 pav. Pedagogų bei tėvų šeimyninė padėtis, %

Tyrime daugiausiai dalyvavo pedagogai (7 pav.), dirbantys specialiojoje mokykloje (41,8%). Apylygis pedagogų pasiskirstymas tarp specialiojo ugdymo centro (15,5%), pagrindinės mokyklos, progimnazijos (14,5%) bei pradinės mokyklos (10%). Mažiausią respondentų dalį sudaro dirbantieji vidurinėje mokykloje (5,5%), jaunimo mokykloje ir

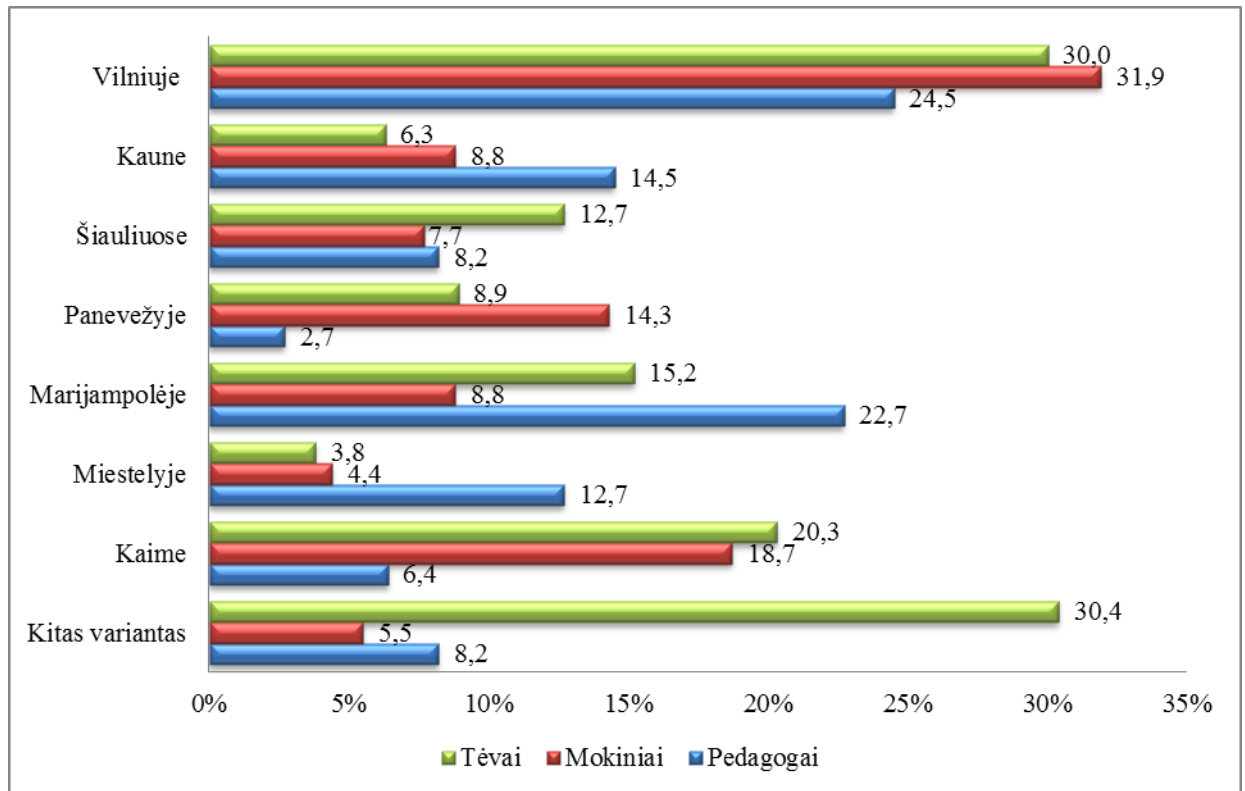
gimnazijoje (4,5%) bei dienos užimtumo centre (4,5%). Tarp tyrime dalyvavusių pedagogų (4 priedas, 2 pav.), daugiausia buvo mokytojai dalykininkai (39,1%), kiek mažiau buvo apklausta specialiųjų pedagogų (29,1%), galima daryti prielaidą, kad dalis specialiųjų pedagogų taip pat dirba ir logopedais (7,3%). Taip pat buvo apklausta 18,2% auklėtojų, 10% pradinių klasių mokytojų, 4,5% socialinių pedagogų bei 5,5% mokytojo padėjėjų.

Dauguma specialiųjų ugdymo(si) poreikių mokinių yra ugdomi specialiojo ugdymo įstaigose, nes neretai bendrojo lavinimo mokyklos nepakankamai pasirengusios priimti neįgalų vaiką, dažnai šie mokiniai kenčia nuo neigiamo požiūrio į sutrikusio intelekto moksleivius, daugelio mokyklų aplinka nepalanki specialiųjų ugdymo(si) poreikių asmenims ugdyti nei fiziniu, nei psichologiniu, nei metodiniu požiūriu.



7 pav. Ugdymo įstaigos, %

Iš 8 paveikslo matome, kad didžioji dalis respondentų gyvena Vilniaus mieste – 30% tėvų, 31,9% mokinių, 24,5% pedagogų, kiek mažiau Kaune – 6,3% tėvų, 8,8% mokinių, 14,5% pedagogų; Šiauliuose – 12,7% tėvų, 7,7% mokinių, 8,2% pedagogų; Panevėžyje – 8,9% tėvų, 14,3% mokinių, 2,7% pedagogų; Marijampolėje – 15,2% tėvų, 8,8% mokinių, 22,7% pedagogų; miestelyje – 3,8% tėvų, 4,4% mokinių, 12,7% pedagogų; kaime – 20,3% tėvų, 18,7% mokinių, 6,4% pedagogų. Ne visi respondentai, pažymėję atsakymą „kitas variantas“, įvardino savo gyvenamąją vietą, kiti pažymėjo, kad gyvena Subačiaus, Kelmės, Joniškio, Žagarės, Ukmergės, Kazlų Rūdos bei Vilkaviškio miestuose – 30,4% tėvai, 5,5% mokinių, 8,2% pedagogų.



8 pav. Respondentų pasiskirstymas pagal gyvenamąją vietą, %

Stebėdami demografinius duomenis, matome, kad dauguma tyrime dalyvavusių respondentų gyvena didžiuosiuose Lietuvos miestuose, todėl, kaip parodys kiti tyrimo duomenys, dauguma naudojami informacinėmis komunikacinėmis technologijomis, nes ne visada mažesniuose miestuose ar kaimuose gyvenantys žmonės turi galimybę naudotis jomis. Taip pat nemaža dalis pedagogų turi vaikų, dėl šios priežasties, galima manyti, kad į kai kuriuos klausimus jie atsakinėjo ne tik kaip pedagogai, bet kaip ir tėvai.

2.1.2. Kokybinio tyrimo metodologija ir dalyviai

Kokybinis tyrimas buvo atliktas keliais etapais. *Pirmojo* etapo metu (2013 m.) buvo pasirinktas stebėjimo nedalyvaujant metodas. Morkevičius, Telešienė, Žvaliauskas (2008) teigia, kad šio metodo metu tyrėjas stebi socialines grupes, bet neįsitraukia į jų veiklą. Tokiu būdu, siekiama išvengti tyrėjo įsikišimo bei jo poveikio aplinkai. *Antrasis* etapas – pusiau struktūruotas interviu (2013 m.). Kaip teigia Girdzijauskienė (2006), plačiausiai iš visų kokybinių interviu rūšių yra taikomas pusiau struktūruotas. Jo klausimai standartizuojami tik iš dalies. Respondentas, iš anksto numatęs interviu klausimus, turi galimybę juos keisti vietomis, užduoti papildomus klausimus (Bitinas, Rupšienė, Žydžiūnaitė, 2008). Jis patogus tuo, kad tarp interviu vedėjo ir respondento būna laisvesnė atmosfera (Tidikis, 2003). *Trečias* etapas – pakartotinis pusiau struktūruotas interviu (po dviejų metų – 2015 m.).

Pirmas etapas	Antas etapas	Trečias etapas
<ul style="list-style-type: none"> • Mokinių veiklos prie kompiuterio stebėjimas. • Stebėjimas vyko 2013 m. rugsėjo 9-13 dienomis. • 5 užsiėmimai po 45 minutes. • Dalyvavo 4 mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vykdytas pusiau strukturuotas interviu. • Interviu vyko 2013 m. rugsėjo 16-19 dienomis. • Vidutinė vieno interviu trukmė 18 minučių. • Apklausti 4 mokiniai turintys nežymų intelekto sutrikimą. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vykdytas pusiau strukturuotas interviu. • Interviu vyko 2015 m. spalio 1-2 dienomis. • Vidutinė vieno interviu trukmė 18 minučių. • Apklausti 4 mokiniai turintys nežymų intelekto sutrikimą.

9 pav. Kokybinio tyrimo etapai

Prieš atliekant kokybinį tyrimą buvo gauti tėvų, mokyklos vadovo bei pačių mokinių sutikimai atlikti mokinių veiklos prie kompiuterio stebėjimą bei interviu. Stebėjimo duomenys fiksuoti protokole (2 priedas). Tyrimas vyko 2013 m. rugsėjo 9-13 dienomis. Buvo stebimi 5 užsiėmimai, kiekvieno trukmė buvo po 45 minutes. Mokinių stebėjimas buvo įvardintas kaip užsiėmimas „Laisvė prie kompiuterio“. Stebėjimo protokole buvo fiksuojama:

- kiek laiko mokiniai renkasi veiklą prie kompiuterio;
- kokią veiklą prie kompiuterio pasirenka;
- kokius kompiuterinius žaidimus žaidžia;
- kokiuose internetiniuose tinklapiuose lankosi bei žaidžia žaidimus;
- kaip dažnai keičia veiklą prie kompiuterio;
- kokios emocijos būdavo prieš ir po užsiėmimo „Laisvė prie kompiuterio“;
- ar noriai užsiėmimo pabaigoje baigdavo veiklą prie kompiuterio.

Po atlikto stebėjimo¹⁵ su kiekvienu mokiniu buvo kalbama atskirai du kartus: pirmas interviu vyko, kai mokiniai mokėsi 5 klasėje (2013 m.)¹⁶, antras – 2015 metais¹⁷, kuomet mokiniai buvo septintokai. Tėvų prašymu, mokinių tikrieji vardai neskelbiami. Vidutinė vieno interviu trukmė – 18 minučių. Interviu duomenys¹⁸ buvo analizuojami naudojant turinio analizę ir pateikti kaip kiekvieno mokinio atvejis.

Mokiniams buvo pateiktas pusiau struktūruotas interviu, kurio klausimai kartais kito pagal vaikų pateiktus atsakymus į prieš tai buvusius klausimus. Interviu buvo sudaryti iš kelių pagrindinių blokų:

¹⁵ Užpildyti stebėjimo protokolai pateikti priede nr. 6.

¹⁶ 2013 metų interviu klausimai pateikiami priede nr. 3.

¹⁷ 2015 metų interviu klausimai pateikiami priede nr. 4.

¹⁸ Respondentų atsakymai į interviu klausimus (2013m. ir 2015m.) pateikiami priede nr. 7.

- Veikla prie kompiuterio ir internete. Mokinių klausama, ar šie namuose turi kompiuterius, ar naudojami socialiniais tinklais, kokiomis veiklomis užsiima internete. Mokiniams buvo pateiktos situacijos susijusios su saugiu elgesiu internete (susitikimai su internetiniais „draugais“, neigiami komentarai, informacijos teikimas apie save).
- Kompiuteriniais žaidimais. Mokinių buvo teiraujama, kokio pobūdžio kompiuterinius žaidimus dažniausiai žaidžia, kaip jaučiasi žaisdami kompiuterinius žaidimus.
- Herojai. Mokinių buvo klausama, kokie jų mėgstamiausi herojai, bei prašoma juos apibūdina.
- Informacinių komunikacinių technologijų naudojimas. Mokinių klausama, kaip ir kiek pedagogai taiko informacines komunikacines technologijas ugdymo(si) procese.

Tyrimo dalyvavo keturi „Vilniaus X specialiosios mokyklos“ mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą. Kaip teigia Pruskus¹⁹, tyrėjas turi gebėti ne tik aiškiai formuluoti klausimus, bet ir sukurti aplinką, palankią išsamiems ir kokybiškiems atsakymams. Dėl šios priežasties buvo pasirinkti mokiniai, su kuriais tyrėja praleisdavo daugiausia laiko, t.y. ji buvo klasės vadovė, vedavo beveik visas pamokas (išskyrus muziką, kūno kultūrą, užsienio kalbą, tikyba), taip pat su jais dirbdavo ir per logopedinius užsiėmimus. Kadangi klasėje mokėsi tik berniukai, todėl kokybiniame tyrime nedalyvavo nei viena mergaitė. Atliekant kokybinį tyrimą buvo susidurta su nesklaidumais: du mokiniai, kurie dalyvavo pirmajame bei antrajame tyrimo etape, paskutiniajame nebedalyvavo, nes vienas išvyko į kitą miestą ir su juo nebuvo galimybės susisiekti, o kitas mokinytis dėl pablogėjusios sveikatos nelanko mokyklos.

Kokybinio tyrimo metu dalyvavo 4 „Vilniaus X specialiosios mokyklos“ mokiniai, kurių, tėvų prašymų, vardai neskelbiami. Jie yra pakeisti:

Eimis (2002m.)²⁰. PPT išvada²¹: Negalia dėl nežymaus intelekto sutrikimo.

Rimas (2000m.). PPT išvada: Negalia dėl nežymaus intelekto sutrikimo.

Linas (2001m.). PPT išvada: Negalia dėl nežymaus intelekto sutrikimo.

Tomas (2002m.). PPT išvada: Negalia dėl nežymaus intelekto sutrikimo. Kompleksinis sutrikimas: dėmesio, elgesio (prieštaraujantis neklusnumas) bei emocijų sutrikimai.

¹⁹ Pruskus, V. (2003). *Sociologija*. Teorija ir praktika. Vilnius

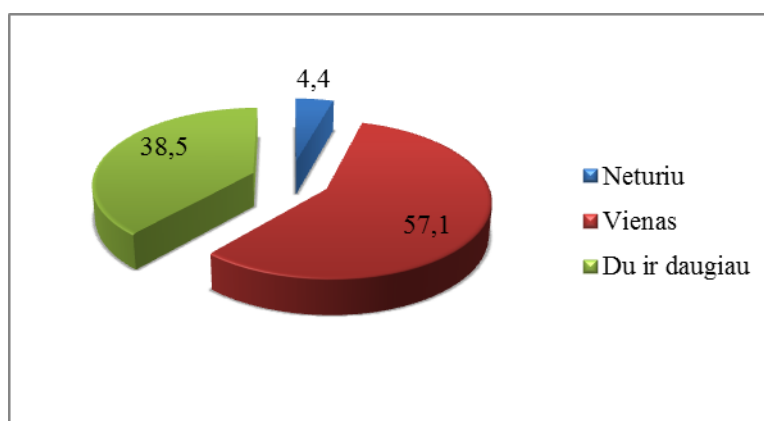
²⁰ Skliausteliuose nurodyta respondentų gimimo data.

²¹ PPT išvada– pedagoginės psichologinės tarnybos išvada apie mokinio raidos sutrikimą.

2.3. Mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, naudojamos informacinės komunikacinės technologijos: mokinių, tėvų, pedagogų požiūris

2.3.1. Kompiuteris mokinio aplinkoje

Dabartiniame informacinių technologijų amžiuje labai retas, kuris namuose neturi kompiuterio. Dauguma tyrime dalyvavusių moksleivių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, namuose turi bent vieną kompiuterį – 57,1% , kuriuo, galima daryti prielaidą, namuose naudojami keliese, nes 44,3% apklaustų tėvų (5 priedas, 2 pav.) teigia, kad taip pat turi namie kompiuterį, kuriuo naudojami ir kiti šeimos nariai. 4,4% tyrime dalyvavusių mokinių, namuose kompiuterio neturi (10 pav).



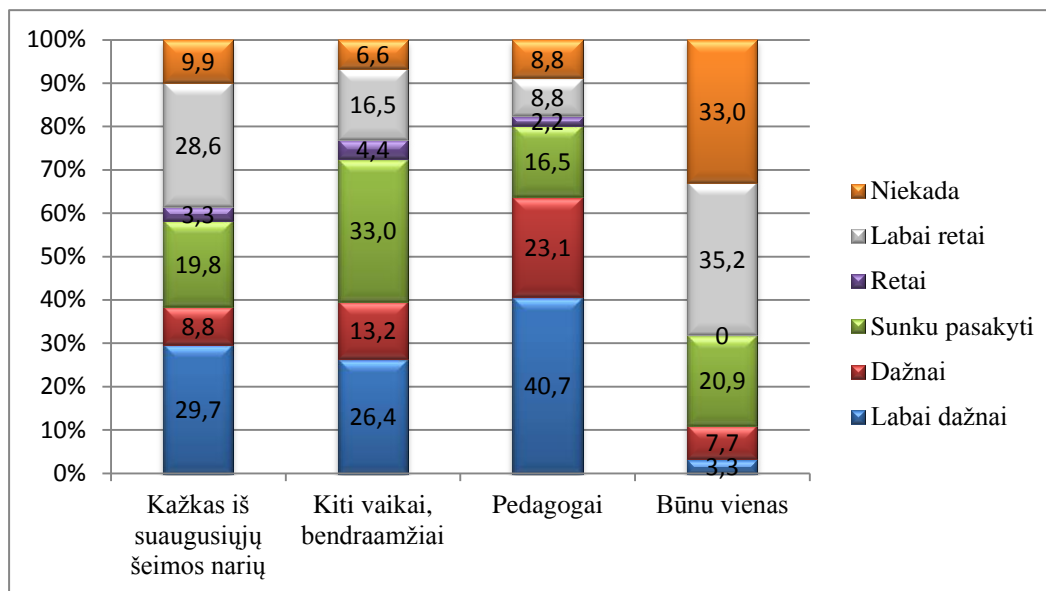
10 pav. Kompiuterių skaičius mokinių namuose, %

Mokiniai, veiklai prie kompiuterio, dažniausiai naudoja stacionarų kompiuterį – 46,2%, kiek mažesnę dalis naudojami nešiojamu kompiuteriu – 38,5%. Beveik trečdalis mokinių turi išmaniuosius telefonus, kuriais naudojantis galima žaisti žaidimus, lankytis įvairiuose internetiniuose puslapiuose (jei juose yra mobilusis internetas). Taip pat savo pomėgiams virtualioje erdvėje mokiniai naudoja ir planšetę – 25,3% (5 priedas, 3 pav.). Beveik visi mokiniai, kompiuteriu naudojami namuose (53,8% – savo kambaryje, 40,7% – kituose kambariuose), o trečdalis (30,8%) juo naudojami mokykloje (5 priedas, 4 pav.).

Atlikto tyrimo duomenys rodo, kad dauguma mokinių, turinčių specialiųjų ugdymo(si) poreikių, kaip ir jų bendraamžiai, naudojami informacinėmis komunikacinėmis technologijomis. Tai patvirtina ir Baločkaitės (2008) atliktas tyrimas, kurio metu nustatyta, kad net 94% moksleivių naudojami internetu. Akivaizdu, kad tam jie naudoja kompiuterius, planšetes, mobiliuosius telefonus. Taip pat svarbu tai, kad tyrime dalyvavo mokiniai, kurių amžius 10 – 19 metų, todėl galima daryti prielaidą, kad dalis jų kompiuteriu naudojami ne tik namuose, bet ir

mokykloje, nes pagal bendrojo ugdymo programų pritaikymo rekomendacijas 5 – 10 klasėse²² turi būti mokomi informacinių technologijų.

Taip pat mokinių buvo prašoma įvardinti, kas dažniausiai būna su jais, kai šie laiką leidžia prie kompiuterio (11 pav.).



11 pav. Mokinių atsakymai į klausimą „Kas būna su Tavimi, kai naudojiesi kompiuteriu?“ , %

Kaip matome iš pateikto 11 paveikslo duomenų, dauguma mokinių teigia, kad jiems leidžiant laiką prie kompiuterio būna pedagogai – 40,7%. Tačiau atsižvelgus į duomenis iš 9 paveikslo, kyla klausimas, ar tie mokiniai, kurie įvardino, kad kompiuteriu naudojasi namuose arba savo kambaryje, mokykloje nesinaudoja? Pažvelgus į 10 paveikslą, galima manyti, kad vis dėlto tie mokiniai, kurie neįvardino, kad naudojasi kompiuteriu mokykloje, juo naudojasi, tik gal kiek rečiau nei norėtų, turbūt dažniausiai juo naudojamas tuomet, kai vyksta pamokos. Tik 3,3% respondentų, teigia, kad dažnai prie kompiuterio būna vieni ir net 33%, kad jie niekada nebūna vieni arba labai retai – 35,2%, o tai reiškia, kad su mokiniais būna bet koks kitas asmuo. Kaip jau minėta, labai dažnai su mokiniais būna pedagogai, kiek mažiau respondentų teigia, kad būna kažkas iš suaugusiųjų šeimos narių (29,7%) arba bendraamžiai (26,4%). Tačiau taip pat dalis respondentų teigia, kad jiems esant prie kompiuterio, labai retai būna suaugęs šeimos narys (28,6%), o dalis nėra įsitikinę, kad su jais būna koks nors kitas vaikas ar bendraamžis (33%). Šį mokinių atsakymą galima būtų interpretuoti kaip iš dalies nesuprastą. Galima daryti prielaidą, kad taip atsakę mokiniai nėra įsitikinę, jog buvimas vienoje patalpoje prilygsta buvimui prie kompiuterio, kuomet asmuo sėdi šalia ir užsiima ta pačia veiklą. Juk kartais nors ir būnam toje

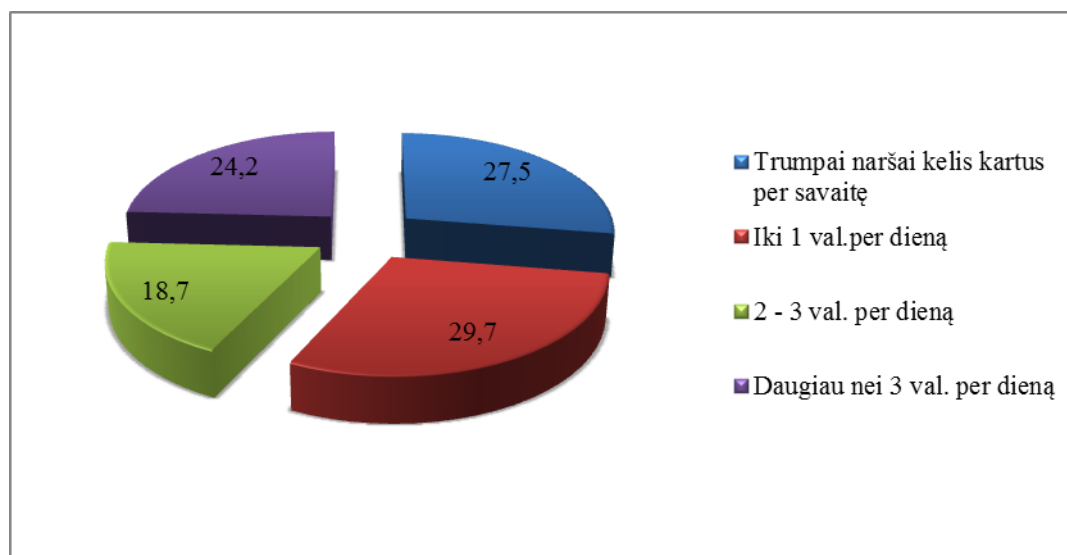
²² Informacinių technologijų bendrosios programos pritaikymas žemų (riboto intelekto) gebėjimų ir nežymiai sutrikusio intelekto mokiniams
http://www.upc.smm.lt/suzinokime/rekomendacijos/failai/IT_spec._poreikiu_MR.pdf (žiūrėta 2015-11-20)

pačioje patalpoje nežinom ir nematom, ką kitas veikia, ar tai reiškia buvimą kartu? Ir taip, ir ne, todėl svarbu, ne tik būti su vaiku vienoje patalpoje, bet ir žinoti ką jis veikia prie kompiuterio

Apibendrinimas. Akivaizdu, kad informacinės technologijos neaplenkia ir mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą. Kaip ir dauguma jų amžiaus paauglių, jie naudojami šiuolaikinėmis technologijomis namie, mokyklose, o laiką prie kompiuterio laiką leidžia vieni arba su kuo nors iš jiems artimo žmonių rato. Kaip teigia Masiliauskienė (2009), dažniausiai tėvai kompiuterį įvardina kaip šiuolaikinių vaikų kasdieninės veiklos dalį, kuri padeda jiems tobulėti.

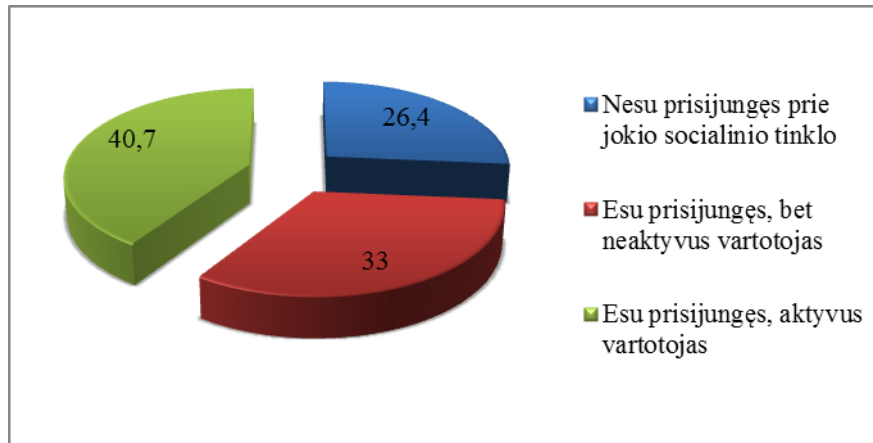
2.3.2. Veikla internete: mokinių, tėvų, pedagogų požiūris

Siekiant išsiaiškinti, kokią veiklą mokiniai renkasi virtualioje aplinkoje, anketinėje apklausoje buvo pateikti klausimai, susiję su internetu, jo naudojimusi.



12 pav. Mokinių naršymo internete trukmė %

Žiūrint į 12 paveiksle pateiktus duomenis, matyti, kad respondentų atsakymai yra apylygiai. Dažniausiai mokiniai prie interneto praleidžia iki valandos per dieną – 29,7%, o rečiausiai po 2 – 3 valandas per dieną – 18,7%. Tik kelis kartus per savaitę internete naršo 27,5% respondentų, o daugiau nei 3 valandas – 24,2%. Informacinės visuomenės plėtros komiteto 2014 metais atliktas tyrimas parodė, kad 79% respondentų naudojami kompiuteriu kasdien ir tik 17 % – bent kartą per savaitę, bet ne kasdien. Gauti duomenys leidžia daryti prielaidą, kad tie mokiniai, kurie internete praleidžia kelis kartus per savaitę arba iki 1 valandos per dieną, juo naudojami mokykloje arba jiems aktualesnė kita veikla prie kompiuterio, o ne naršymas internete. Todėl įdomu, kokią gi veiklą pasirenka vaikai, kai laiką leidžia prie kompiuterio ar internete.



13 pav. Mokiniai – socialinių tinklų vartotojai %

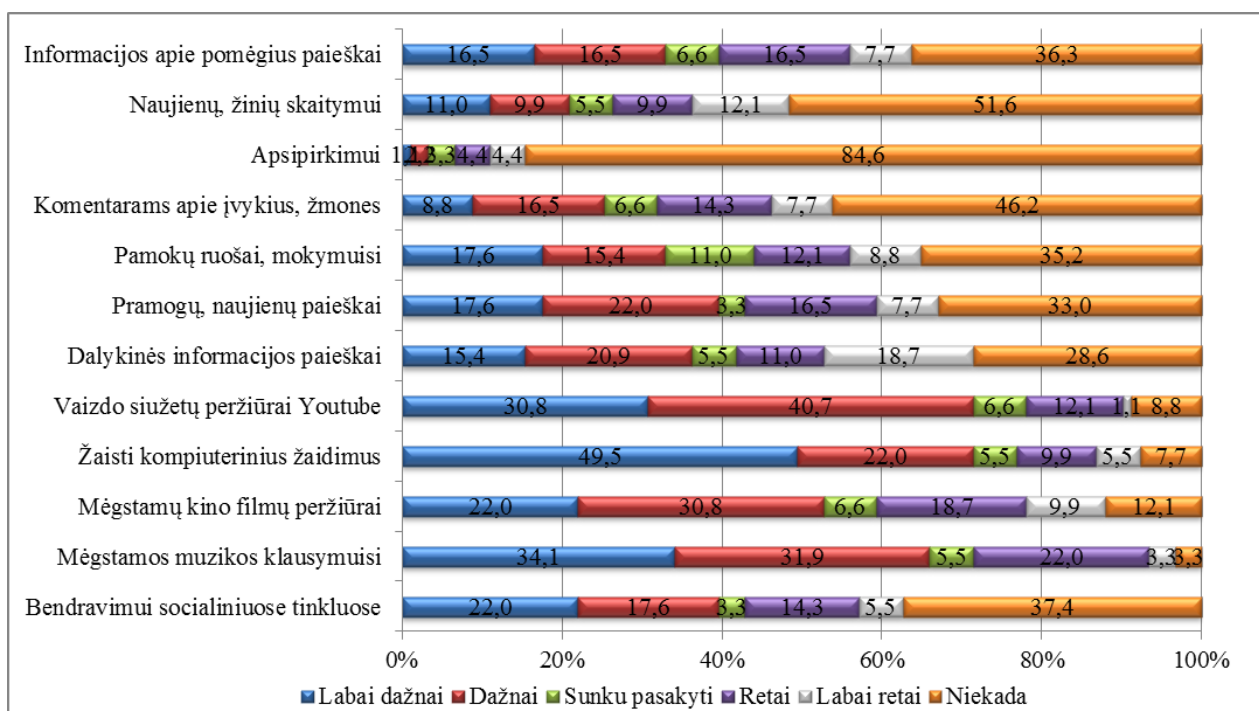
Dauguma respondentų, kaip rodo 13 paveikslo duomenys, yra prisijungę prie kurio nors socialinio tinklo ir mano, kad yra aktyvūs jo vartotojai (40,7%). Šį procentą patvirtina ir tai, kad net 19,8% respondentų teigia, jog juose lankose net kelis kartus per dieną ir 16,5% – kiekvieną dieną (5 priedas, 5 pav.). Kiek mažesnė dalis respondentų įvardina, kad nors ir prisijungę, bet yra neaktyvūs vartotojai (33%), o 26,4% – nėra prisijungę prie jokio socialinio tinklo. Neaktyvūs socialinių tinklų vartotojai juose apsilanko kartą per mėnesį ar rečiau (18,7%) arba kartą per savaitę arba rečiau (12,1%). Taigi, didžioji dalis dalyvavusių mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, yra prisijungę prie socialinio tinklo. Kaip teigia Lekavičienė su kolegomis (2015), paaugliai yra aktyviausi virtualaus bendravimo dalyviai, nes čia jie gali būti tuo, kuo nori, ypač tai svarbu mokiniams, turintiems nežymų intelekto sutrikimą, nes virtualioje erdvėje jie gali jaustis visaverčiais visuomenės nariais ir daug rečiau susilaukti neigiamo požiūrio į juos.

Daugumos respondentų, socialinio tinklo profilyje galima pamatyti jų asmenines nuotraukas – 47,3%, artimų draugų vardus – 23,1%, 17,6 – Skype prisijungimo vardą. Tik keli respondentai nurodo, kad jų profilyje yra informacija apie jų gyvenamąją vietą – 3,3% bei mobiliojo telefono numerį – 5,5% (5 priedas, 6 pav). Lietuvos vartotojų instituto (2010) atliktas tyrimas atskleidė, kad nemaža dalis 13 – 18 metų vaikų yra linkę virtualioje erdvėje teikti įvairią asmeninę informaciją – vardą, pavardę, elektroninio pašto adresą, telefono numerį, taip pat talpina nuotraukas, filmukus, įvairią informaciją ne tik apie save, bet ir apie draugus.

Mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą, yra tvirtai įsitikinę (Tikrai TAIP), kad socialiniame tinkle jų draugai yra šeimos nariai, giminaičiai – 36,3% , klasės draugai – 28,6% ir kiemo draugai – 22%. Daugumos draugų sąrašė nėra mokytojų ir įžymių žmonių – 30,8%, nepažįstamų žmonių – 29,7%. (5 priedas, 7 pav.).

Tyrimo metu siekta išsiaiškinti, kam dažniausiai mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą, naudoja virtualią erdvę, t.y. bendravimui socialiniuose tinkluose; mėgstamos muzikos klausymuisi; mėgstamų kino filmų peržiūrai; žaisti kompiuterinius žaidimus; vaizdo siužetų

peržiūrai *Youtube*; dalykinės informacijos paieškai; pramogų, naujienų paieškai; pamokų ruošai, mokymuisi; komentarams apie įvykius, žmones; apsipirkimui; naujienų, žinių skaitymui; informacijos apie pomėgius paieškai. Apibendrinti duomenys pateikiami 14 paveiksle.



14 pav. Mokinių veikla virtualioje erdvėje, %

Analizuojant gautus tyrimo duomenis, buvo pastebėta, kad beveik pusė (49,5%) mokinių labai dažnai virtualią erdvę naudoja žaisdami kompiuterinius žaidimus, o 22% tai daro dažnai. Taip pat mėgstamos muzikos perklausai (labai dažnai – 34,1%; dažnai – 31,9%), filmo peržiūrai (labai dažnai – 22%; dažnai – 30,8%), vaizdo siužetų peržiūrai *Youtube* (labai dažnai – 30,8%; dažnai 40,7%). Labai didelė dalis respondentų, net 84,6% pasisako, kad jie niekada nenaudoja virtualios erdvės apsipirkimams, naujienų/žinių skaitymui – 51,6%, komentarams apie įvykius/žmones – 46,2%.

Apibendrinant galima teigti, kad mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, veikla virtualioje erdvėje dažniausiai siejasi su jų pomėgiais: kompiuteriniai žaidimai, muzika, filmai. Pažvelgus į tyrimo duomenis, galima pastebėti, kad veiklos, susijusios su skaitymu ar rašymu nėra populiarios tarp paauglių gal dėl to, kad intelekto sutrikimo turintiems mokiniams dažnai kyla sunkumų šiose srityse.

Dieliauto (2000) tyrimai rodo, jog interneto erdvė atveria jaunimui naujas galimybes. Anketinė apklausa leido išsiaiškinti, ką mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą, mėgsta veikti virtualioje erdvėje (5 priedas, 1 lentelė) bei kokia šiuo klausimu yra tėvų (5 priedas, 2 lentelė) ir pedagogų nuomonė (5 priedas, 3 lentelė). Gauti rezultatai kelia nuostabą, nes dauguma mokinių į klausimus, susijusius su jų pomėgiais internete, pasirinko *niekad*o rango atsakymo

variantus (33% – 95,6%). Jei 50% ir mažiau respondentų pasirinko *niekad* rango atsakymą, tai ties to klausimo kitais pasirinkimais atsiranda įvairių atsakymų (labai dažnai, dažnai, sunku pasakyti, retai, labai retai). Tačiau kai kuriuose atsakymuose dominuoja *niekad* rango pritarimas, t.y. 50% ir daugiau mokinių renkasi šį variantą.

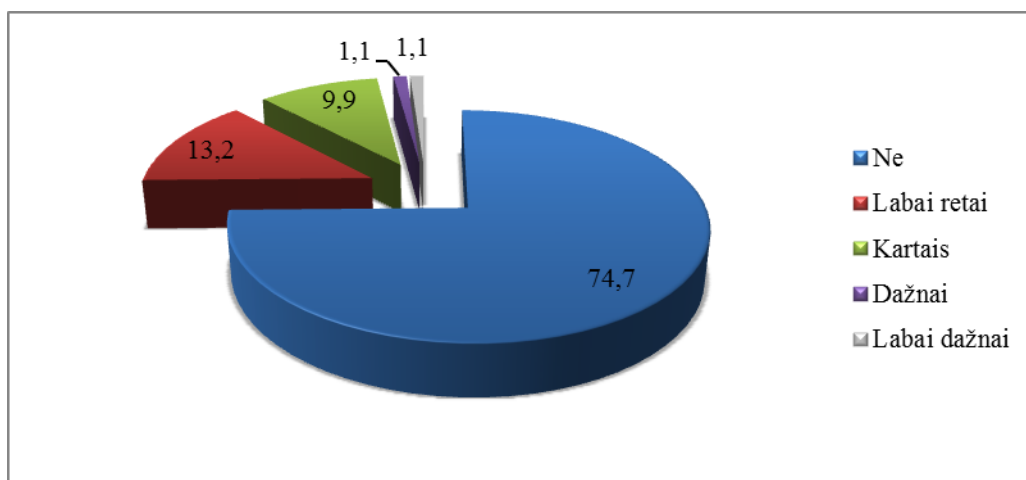
Didžioji dalis tyrime dalyvavusių moksleivių teigia, kad jie niekada virtualios erdvės nenaudoja veiklai, susijusiai su erotika ar seksu. (84,6% – 95,6%), tam pritaria ir tėvai (86,1% – 91,1%). Taip pat mano dalis pedagogų (30,9% – 46,4%). Tačiau pedagogai taip pat mano, kad jų mokiniai virtualią erdvę retai (21,8%) naudoja veiklai, susijusiai su erotika ar seksu. Ir beveik ketvirtadalis (ko gero dažnai – 26,4%; dažnai – 10%) pedagogų teigia, kad mokiniai dažnai siunčia, komentuoja erotines seksualines žinutes. Tyrimas atskleidė, kad dauguma mokinių (90,1%) neplatina vaizdų, susijusių su smurtu, bet tik 67% iš jų šių vaizdų patys nestebi, kita dalis tai daro labai retai – 7,7% ir 8,8% – labai dažnai. Tėvai taip pat mano, kad jų vaikai niekada (70,9% – 89,9%) patys nestebi ir neplatina smurto vaizdų, o pedagogai mano, kad jų mokiniai, nors ir retai, bet stebi smurto vaizdus (ko gero retai – 30%; retai – 12,7%). Gauti duomenys rodo, kad vis dėlto mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą, nesirenka veiklų, susijusių su erotika, seksu bei smurtu.

Kaip buvo matyti 14 paveiksle pateiktuose duomenyse, mokiniai virtualią erdvę naudoja *Youtube* vaizdų peržiūrai, tai patvirtina ir atsakymai į klausimą „*Ką mėgsti daryti virtualioje erdvėje dažniausiai?*“, nes dauguma mokinių labai dažnai (17,6%) ir dažnai (28,6%) mėgsta stebėti video siužetus, susijusius su jų pomėgiais. Taip pat mokiniai neretai mėgsta internete veiklas, susijusias su socialiniu gyvenimu. Lekavičienė ir kt. (2015) pastebi, kad virtualioje erdvėje pradingsta bendravimo barjerai, kurie susiję su lytimi, amžiumi, socialiniu statusu, kompetencijos stoka, nepatrauklumu ar kitais defektais. Tyrime dalyvavę mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą, labai dažnai (31,9%) ir dažnai (11%) bendrauja internete, kur kartais susipažįsta su naujais žmonėmis (labai dažnai – 15,4%; niekada – 54,9%), peržiūri informaciją apie žmones, įvykius (dažnai – 18,7%) bei draugų žinutes, informaciją (labai dažnai – 18,7%) tačiau didžioji dalis virtualioje erdvėje neinformuoja apie pokyčius jų gyvenime (niekad – 63,7%).

Taip pat tyrimo metu išsiaiškinta, kad, pasak mokinių, tėvai žino, kiek jie laiko praleidžia internete (73,7%), kontroliuoja jų buvimo laiką (56,1%), žino lankomus internetinius puslapius (51,7%), tačiau neblokuoja nepageidaujamus (67%), bei nežino (50,5%) ir nestebi (68,2%) virtualių draugų rato. Taip pat, mokinių teigimu, tėvai ne tik žino (74,8%), bet ir domisi (66%), kokius kompiuterinius žaidimus jie žaidžia. Mokiniai mano, kad jų tėvai jaučiasi saugūs, kai šie būna namie ir laiką leidžia prie kompiuterio (81,1%) bei nekelia nerimo jų elgesys internete (78%). Nors mokiniai teigia, kad tėvai juos moko saugiai elgtis internete (63,8%),

tačiau jie nesiūlo jiems žaidimų ir veiklų (63,8%), nerodo tinkamo elgesio internete pavyzdžio (57,2%), nes 66% nurodė, kad tėvai kartu su jais neleidžia laiko internete (5 priedas, 4 lentelė). Geležinienės, Melienės, Vaitkevičienės, Poškienės (2013) tyrime dalyvavę pedagogai mano, kad nors, tėvai jaučiasi saugūs, kai jų vaikas namuose prie kompiuterio, tačiau ne visais atvejais žino, kad jų vaikas žaidžia žaidimus, retais atvejais žino, kiek iš tiesų laiko vaikas praleidžia internete. Tėvai gali vaidinti svarbų vaidmenį padedant vaikams naršyti, ieškoti įdomios veiklos bei išvengti ten tykančių pavojų.

Daugelis autorių (Giddens, 2000; Smith ir kt., 2008; Berns, 2009; Fraser ir Dutta, 2010; Čepienė ir kt., 2010) savo darbuose aprašo įvairias problemas, susijusias su informacinėmis komunikacinėmis technologijomis, ir viena iš jų yra elektroninės patyčios. Kaip teigia Dooley, Pyzalski, Cross (2009), didžiulį neigiamą poveikį asmeniui gali turėti net ir vienintelis patyčių veiksmas elektroninėje erdvėje, todėl pravartu išsiaiškinti, ar tyrime dalyvavę mokiniai yra patyrę šią smurto rūšį (elektronines patyčias).



15 pav. Mokinių patirtis susijusi su elektroninėmis patyčiomis, %

Kaip matome, pagal pateiktus duomenis (15 pav.), net 74,7% mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, teigia, kad nėra patyrę elektroninių patyčių. Taip pat šie mokiniai teigia, kad niekada (83,5%) patys virtualioje erdvėje nesityčioja iš kitų. Bet 13,2% tai patiria labai retai, 9,9% – kartais, o labai dažnai ir dažnai patiria tik 1,1%. Tėvų (5 priedas, 2 lentelė) bei mokytojų (5 priedas, 3 lentelė) taip pat buvo klausiama, kaip jie mano, ar vaikai buvo tapę kada nors patyčių objektais. Net 87,3% tėvų mano, kad niekada bei 82,3% mano, kad jų vaikai taip pat patys ir nesityčioja. Pedagogų kiek mažesnė dalis pritaria tėvams – 37,3%, bet 31,8% pedagogų mano, kad mokiniai, nors ir retai, bet tyčiojasi iš kitų, o 38,2% – niekad. Pedagogai mano, kad mokiniai vis dėl to dažniau ar rečiau, bet tampa patyčių objektu.

Apibendrinant gautus rezultatus, akivaizdu, kad mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą, kaip ir dauguma jų bendraamžių, nemažai laiko praleidžia virtualioje erdvėje. Kaip teigia Ruškus, Žvirdauskas, Kačianauskaitė (2010), internetas tapo naudinga, nepakeičiama bei

neišvengiama šiuolaikinės visuomenės gyvenimo dalimi. Jo dėka atsiveria daugybė galimybių užmegzti naujas ir naudingas pažintis, gauti mokymuisi arba laisvalaikiui reikalingą informaciją, būti nuolat besikeičiančių įvykių centre. Mokiniai dažniausiai virtualią erdvę naudoja veikloms, susijusioms su jų pomėgiais, bendravimu, neretai ieško įvairios informacijos. Galima manyti, kad mokiniams, turintiems nežymų intelekto sutrikimą, nėra aktualios veiklos susijusios su neigiamo turinio informacija: smurto vaizdai, erotikos/sekso vaizdų, žinučių peržiūra bei platinimas, tačiau taip pat galima daryti prielaidą, kad šie mokiniai anketas pildė su pagalba ir baimindamiesi neigiamų pasisakymų iš tėvų bei pedagogų, į šį klausimą atsakė nenuoširdžiai, nuslėpdami teisybę.

Dapkevičienė ir Kristinaitytė (2011) pažymi, kad paaugliai kaip neigiamą poveikį įvardina tai, jog IKT galima lengvai pasiekti bei iš kitų asmenų gauti žalingo turinio ar klaidingą informaciją, patyčias. Tyrimo metu gauti rezultatai rodo, kad elektroninėje erdvėje, dauguma mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, nėra patyrę patyčių, bet kai kurie iš jų yra bent kartą patys tyčiojęsi iš kitų.

Apibendrinimas. Visi tyrime dalyvavę mokiniai bent kartais naršo internete, taip pat didžioji dalis yra prisijungę prie socialinių tinklų. Dažniausiai šių vaikų veikla internete yra susijusi su jų pomėgiais. Pedagogai bei tėvai pritaria vaikų išsakytai nuomonei, kad pastarieji virtualios erdvės nenaudoja veiklai, susijusiai su neigiamu informacijos turiniu. Nors ir neretai girdimi įvairios informacijos apie vaikus, patiriančius įvairiau pobūdžio patyčias, tačiau šiame tyrime dauguma dalyvavusių mokinių teigia, kad nėra susidūrę su patyčiomis virtualioje erdvėje.

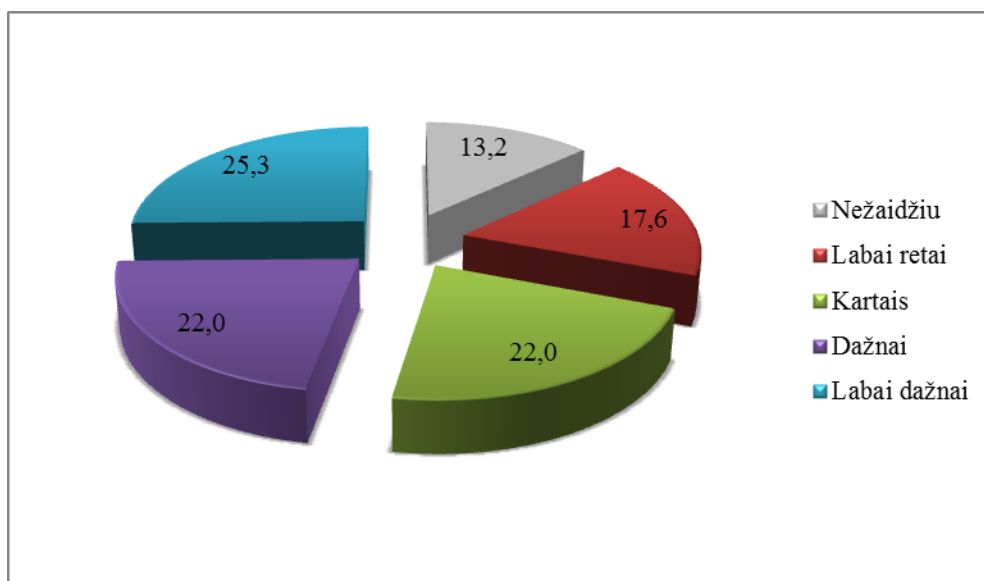
2.3.3. Kompiuteriniai žaidimai: mokinių, tėvų, pedagogų požiūris

Visi vaikai mėgsta žaisti žaidimus, tik kiekvienas renkasi tokį žaidimo būdą, koks jam patinka. Kažuza ir Golik (2008) teigia, kad žaidimuose kiekvienas aspektas reglamentuoja fantastinį pasaulį, tai yra: jo istoriją, geografiją, fizikos principus ir kita. „Socialinės informacijos centro“ atliktas tyrimas parodė, kad 75% 8 – 9 metų vaikų žaidžia kompiuterinius žaidimus.²³ Kaip teigia kompiuterinių žaidimų prodiuseris Budrys, didžiausias žaidėjų segmentas Lietuvoje – paaugliai (nuo 10 iki 21 m.), kurie skiria daugiausia laiko žaidimams, palyginti su kitomis amžiaus grupėmis. Lietuvos žaidėjai smarkiai nesiskiria nuo Vakarų žaidėjų, jie taip pat mėgsta ir žaidžia panašius žaidimus.²⁴

²³ Saukienė, I. (2011). Tyrimas: 75 proc. 8 – 9 m. amžiaus vaikų žaidžia kompiuterinius žaidimus. <http://www.delfi.lt/news/daily/lithuania/tyrimas-75-proc-89-m-amziaus-vaiku-zaidzia-kompiuterinius-zaidimus.d?id=43935287> (žiūrėta 2015-11-11)

²⁴ Kompiuteriniai žaidimai – tramplinas į stambius lošimus. *Respublika*. 2013 spalio mėn. 12d. http://www.respublika.lt/lt/naujienos/mokslas/technika/kompiuteriniai_zaidimai__trampinas_i_stambius_losimus/p rint.1 (žiūrėta 2015-11-11)

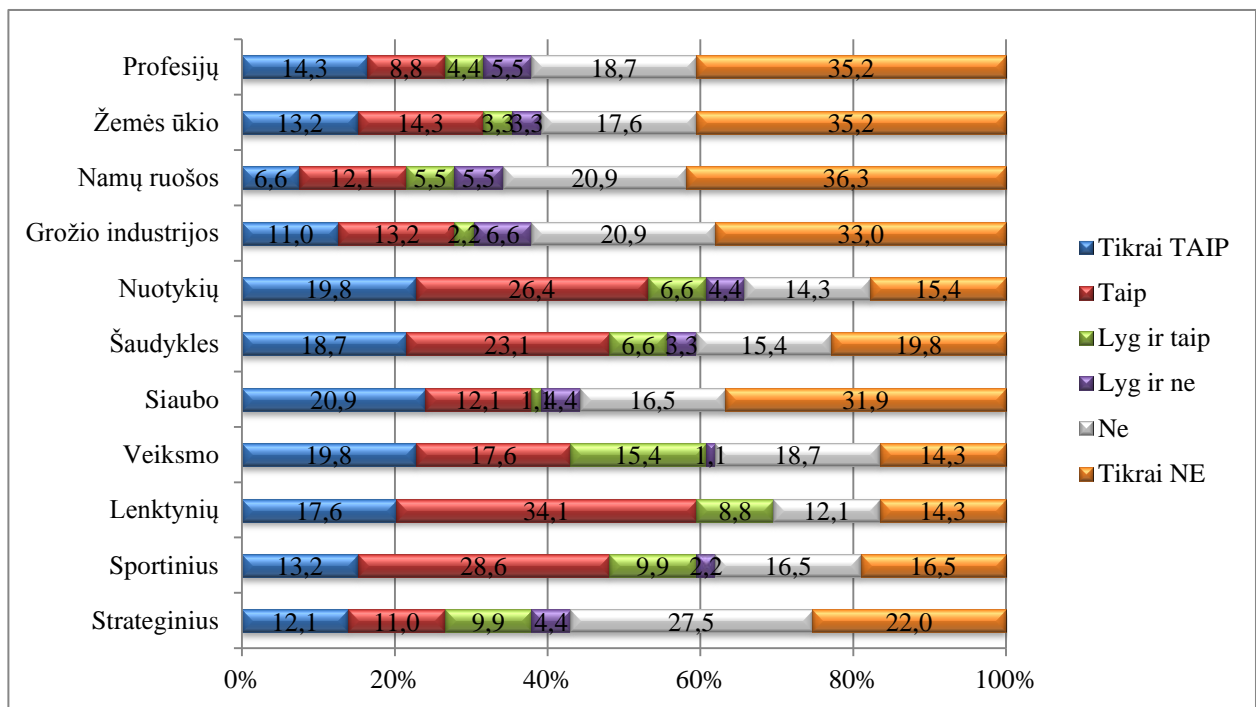
Tolimesni tyrimo rezultatai leidžia daryti prielaidą, kad respondentai, kurių amžius nuo 10 iki 19 metų, kaip ir jų bendraamžiai, yra linkę laisvą laiką leisti žaisdami įvairius kompiuterinius žaidimus.



16 pav. Kompiuterinių žaidimų naudojimosi dažnumas,%

Iš 16 paveikslo duomenų matyti, kad tik 13,2% mokinių visai nežaidžia kompiuterinių žaidimų, bet dauguma, kompiuterinius žaidimus žaidžia, tik skiriasi jų žaidimo dažnumas: labai retai žaidžia 17,6%, kartais ir dažnai žaidžia 22%, o didžioji dalis kompiuterinius žaidimus žaidžia labai dažnai, net 25,3%. Socialinės apsaugos ir darbo ministerijos užsakymu UAB „Factus Dominus“ 2005 metais atliko tyrimą, kurio metu pastebėta, kad didžioji Lietuvos vaikų dalis – 76 % – žaidžia kompiuterinius žaidimus.

Didžioji dalis mokinių kompiuterinius žaidimus žaidžia vieni (tikrai taip – 39,6%, taip – 36,3%, lyg ir taip – 4,4), net 22% – 42,9% teigia, kad jie nežaidžia su tėvais, kitais šeimos nariais, pažįstamais ar nepažįstamais (5 priedas, 8 pav.)



17 pav. Mokinių, žaidžiamų žaidimų tipai, %

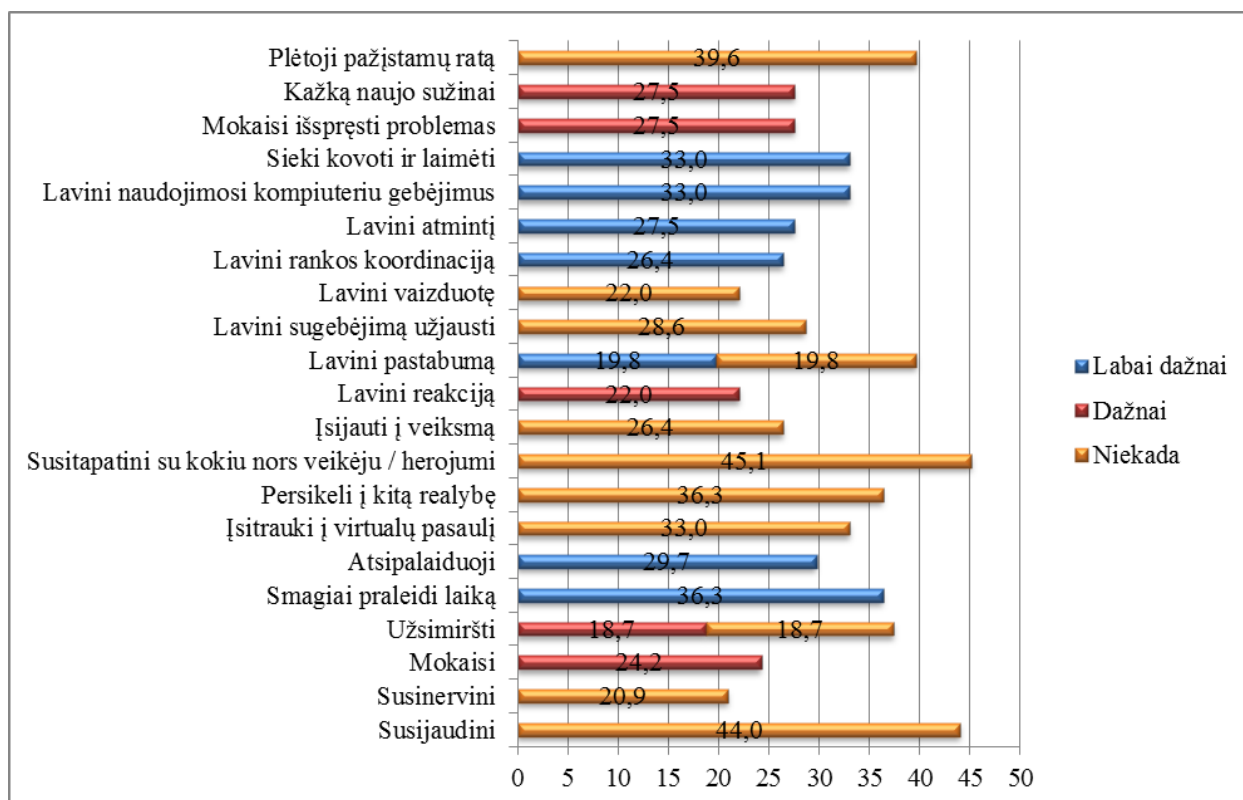
Tyrimo duomenimis (17 pav.), dauguma mokinių žaidžia šio tipo žaidimus: lenktynių (tikrai taip – 17,6%, taip – 34,1%), nuotykių (tikrai taip – 19,8%, taip – 26,4%), šaudykles (tikrai taip – 18,7%, taip – 23,1%), sportinius (tikrai taip – 13,2%, taip 28,6%) veiksmo (tikrai taip – 19,8%, taip 17,6%). Taip pat yra žaidimų, kurių mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą, nežaidžia: namų ruošos (tikrai ne – 36,3%, ne – 20,9%), profesijų (tikrai ne – 35,2%, ne 18,7%), žemės ūkio (tikrai ne – 35,2%, ne – 17,6%), grožio industrijos (tikrai ne – 33%, ne – 20,9%), strateginių (tikrai ne – 22%, ne – 27,5%), siaubo (tikrai ne – 31,9%, ne – 16,5%). Pastebėta, kad mokiniams įdomesni žaidimai tie, kuriuose vyksta veiksmas. Taip pat tai patvirtina ir Stankevičienės ir Gesevičienės (2006) atliktas tyrimas, kuriame buvo pastebėta, kad populiariausi žaidimai tarp vaikų yra nuotykių, strateginiai – koviniai, veiksmo žanro kompiuteriniai žaidimai.

Tyrimo dalyvavusių mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, buvo prašoma įvardinti, kas kompiuteriniuose žaidimuose jiems patinka (5 priedas, 5 lentelė), analogiškas klausimas buvo pateiktas ir tėvams (5 priedas, 6 lentelė) bei pedagogams (5 priedas, 7 lentelė). 27,5% (taip) mokinių vertina labiau už kitas žaidimo ypatybes jo grafiką, taip pat mano ir šių mokinių pedagogai (lyg ir taip – 39,1%; taip – 17,3%; tikrai taip 3,6%). Tačiau tėvų nuomonė šiuo aspektu kitokia. dauguma mano, kad jų vaikams kompiuterinė grafika nėra svarbiausia (lyg ir ne – 27,8%; ne – 24,1%; tikrai ne – 10,1%). Mokiniams taip pat patinka žaidimuose sukurti specialieji efektai (tikrai taip – 25,3%, taip 23,1%), kurie juos padaro įdomesnius bei patrauklesnius.

Galima daryti prielaidą, kad dauguma apklausoje dalyvavusių mokinių nėra mėginę, o kai kurie gal ir net nelabai žino žaidimų, kurie yra kontroliuojami kūno judesiais, nes jie teigia, kad šio pobūdžio žaidimai nėra tarp jiems patinkančių (ne – 20,9%). Taip pat mano ir jų tėvai – 27,8%, tačiau čia ir vėl pedagogų nuomonė skiriasi, jų teigimu, mokiniams patinka žaisti žaidimus, kurie yra kontroliuojami kūno judesiais (35,5% – lyg ir taip; 23,6% – taip).

Monkevičienė (2005) pastebėjo, kad vaikai yra linkę tapatintis su žaidimų herojais, kurie vaizduojami kaip kovotojai, gal dėl to mokiniams patinka žaisti žaidimus, kuriuose žmonės, daiktai yra pavaizduoti tikroviškai (taip – 25,3%), naudojami virtualūs žaidėjo personažai ir avatarai (taip – 19,8%), fantastiniai (taip – 24,2%) bei realistiški (taip – 27,5%) personažai. Dauguma mokinių (30,8%), tėvų (39,2%) ir pedagogų (31,8%) mano, kad vaikai geriau rinktųsi nemokamą, bet prastesnę žaidimą, nei mokamą ir aukštos kokybės. Taip pat daugumai mokinių (tikrai ne – 13,2%; ne – 16,5%; lyg ir ne – 19,8%) nėra svarbi galimybė žaisti internete su kitais žaidėjais.

Tyrimo metu mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, buvo prašoma įvardinti, kokį poveikį jiems daro kompiuteriniai žaidimai. Žemiau pateikti duomenys (18 pav.) rodo gautus rezultatus.



18 pav. Kompiuterinių žaidimų poveikis mokiniams, %

Tyrimo metu (5 priedas, 8 lentelė) buvo atskleista, kad dažnai žaisdami žaidimus mokiniai mokosi (24,2%), taip pat jų dėka kažką naujo sužino (27,5%), mokosi spręsti problemas (27,5%) bei lavina savo reakciją (22%). Didelė dalis mokinių, turinčių nežymų

intelekto sutrikimą, teigia, kad labai dažnai kompiuteriniai žaidimai lavina jų naudojimosi kompiuteriu gebėjimus (33%), atmintį (27,5%) rankos koordinaciją (26,4%), skatina juos kovoti bei laimėti (33%). Net 36,3% mokinių kompiuteriniai žaidimai asocijuojasi su smagiu laiko praleidimu, atsipalaidavimu (29,7%). Dalis respondentų teigia, kad kompiuteriniai žaidimai niekada jiems nekelia neigiamų emocijų: susijaudinimo – 44% bei susinervinimo – 20,9%. Taip pat jie teigia, kad žaidimai jiems nėra lyg realaus gyvenimo analogas, nes niekada neišitraukia į virtualų pasaulį (33%), neišijaučia į kompiuterinių žaidimų veiksmą (26,4%), nesiekia persikelti į kitą realybę (36,3%), nesusitapatina su žaidimo herojumi ar veikėju (45,1%).

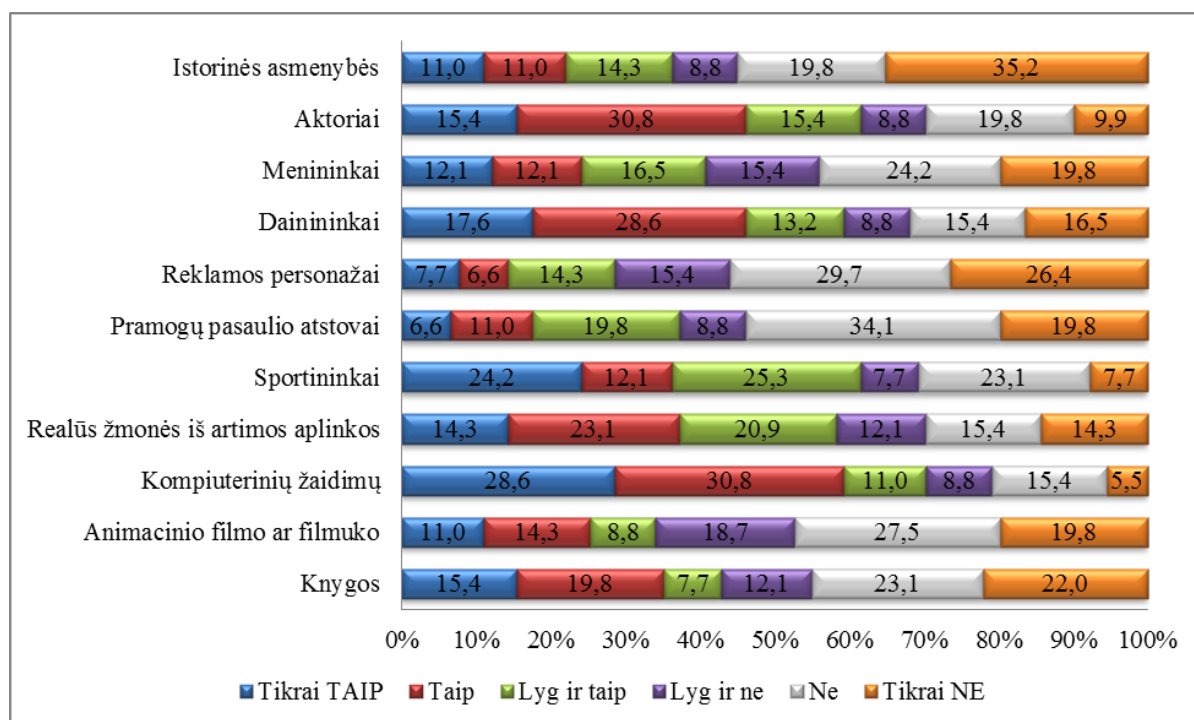
Dauguma tėvų (5 priedas, 9 lentelė) pritaria teiginiams, kad kompiuteriniai žaidimai padeda užsimiršti, linksmai praleisti laiką, atsipalaiduoti, išsikrauti, kelia susijaudinimą, plečia akiratį, kažko moko, lavina atmintį, vaizduotę, reakciją, pastabumą, naudojimosi kompiuteriu gebėjimus, įtraukia į virtualų pasaulį, skatina norą kovoti ir laimėti, plėtoja pažįstamų ratą, padeda jaustis priimtam, bet tuo pačiu ir atitraukia nuo intelektualios veiklos ir riboja fizinį aktyvumą. Tačiau tėvai visai nepritaria, kad jie lavina sugebėjimą užjausti, moko spręsti problemas, skatina norą realų pasaulį pakeisti virtualiu, kelia susierzinimą ar formuoja agresyvaus elgesio modelį. Pedagogai (5 priedas, 10 lentelė) iš dalies pritaria visiems teiginiams, išskyrus tai, kad kompiuteriniai žaidimai moko spręsti problemas bei lavina sugebėjimą užjausti. Gautus tyrimo rezultatus patvirtina ir Geležinienės, Melienės, Vaitkevičienės, Poškienės (2013) tyrime dalyvavę pedagogai, kurie mano, kad kompiuteriniai žaidimai riboja fizinį aktyvumą, atitraukia vaikus nuo intelektualios veiklos. Taip pat nemažai jų pasisako, kad kompiuteriniai žaidimai skatina agresyvų vaikų elgesį ir tik nedidelė dalis vis dėl to išvelgia ir teigiamą kompiuterinių žaidimų naudą. Kai kurie pedagogai mano, kad kompiuteriniai žaidimai padeda mokytis užsienio kalbos ir net nusiraminti.

Apibendrinimas. Tyrimas parodė, kad dauguma mokinių žaidžia kompiuterinius žaidimus ir dažniausiai renkasi tokius, kuriuose yra veiksmo, o žaidimą dar daro patrauklesnį specialieji efektai ir gera kompiuterinė grafika, kuri jiems yra svarbi. Dauguma respondentų išvelgia teigiamą kompiuterinių žaidimų poveikį, nors yra manančių, kad jie atitraukia nuo intelektualios veiklos bei riboja vaikų fizinį aktyvumą.

2.3.4. Herojai: mokinių, tėvų, pedagogų požiūris

Išsakydami savo nuomonę apie herojus, mokiniai buvo linkę teigti, kad herojais dažniausiai tampa kompiuterinių žaidimų veikėjai (19 pav.). Galima daryti prielaidą, kad toks jų pasirinkimas yra dėl to, kad kaip jau parodė ankstesni duomenys (žr. 14 pav. bei 16 pav.), mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą nemažai laiko praleidžia žaisdami kompiuterinius

žaidimus. Taip pat mokiniai savo herojais laiko ir realius žmonės iš artimos aplinkos, kurie, galima manyti, yra jiems pavyzdys, tai gali būti tėvai, broliai, seserys ar kiti žmonės. Kai kurie savo herojais laiko sportininkus, dainininkus, aktorius.



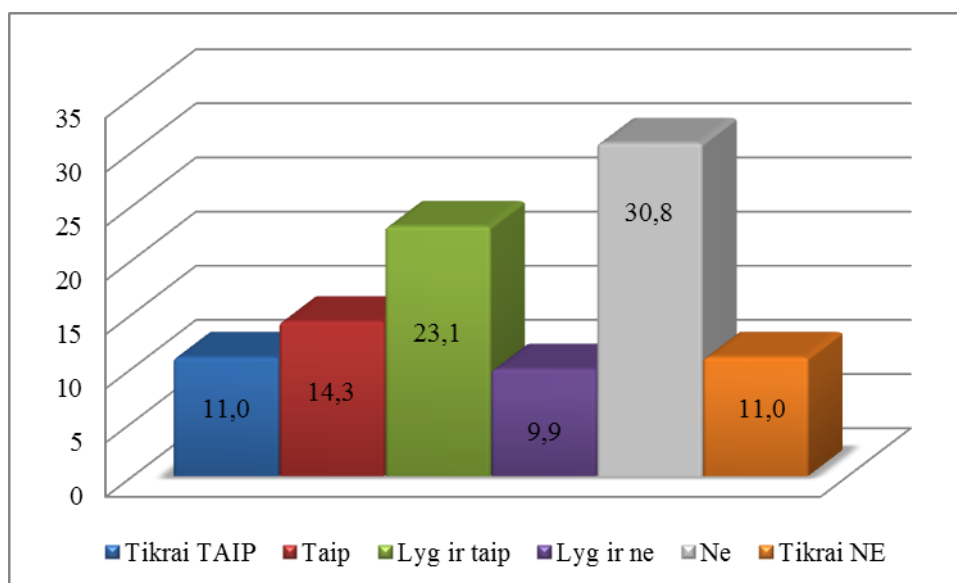
19 pav. Mokinių herojai, %

Geležinienės, Melienės, Vaitkevičienės, Poškienės (2013) apklausti pedagogai, kurių dalis buvo taip pat ir tėvai, teigia, kad herojais dažniausiai tampa animacinių filmų, kompiuterinių žaidimų, bet ne knygų personažai. Tai taip pat atsispindėjo ir šiame tyrime dalyvavusių tėvų (5 priedas, 11 lentelė) ir pedagogų (5 priedas, 12 lentelė) atsakymuose, nors jie ir skiriasi nuo pačių mokinių. Tėvai mano, kad labiausiai jų vaikams patinka animacinio filmo ar filmuko, kompiuterinių žaidimų personažai bei sportininkai ir aktoriai. Pedagogų nuomonė sutampa su tėvais dėl animacinio filmo ar filmuko, kompiuterinių žaidimų veikėjų, taip pat sportininkų. Jie taip pat mano, kad mokiniams patinka žmonės iš artimos aplinkos bei pramogų pasaulio atstovai. Nors tėvai ir pedagogai mano, kad mokiniams patinka animacinių filmų ar filmukų herojai, pačių vaikų teigimu, jiems nepatinka, kaip nepatinka ir knygų, reklamos personažai bei pramogų pasaulio atstovai, menininkai ir istorinės asmenybės.

Apklausoje dalyvavusiems mokiniams buvo pateikti galimi personažų, kuriuos apibūdinimai (5 priedas, 13 lentelė) akcentavo teigiamus bruožus (tikrai taip ir taip), t.y. jų personažais yra išprusęs (22%), kuklus (23,1%), nenugalimas (25,3%), dosnus (27,5%), švelnus, ramus, nuolaidus (28,6%), padorus (29,7%), sumanus, pasiaukojantis, talentingas, užjaučiantis (30,8%), taikus (31,9%), darbštus ir mandagus (33%), jautrus (35,2%), stiprus (36,3%),

sąžiningas (37,4%), įdomus, geraširdis (38,5%), teisingas (40,7%), linksmas (41,8%), gražus (42,9%), draugiškas, greitas, mielas (44%).

Geležinienės, Melienės, Vaitkevičienės, Poškienės (2013) apklausti bendrojo lavinimo ir specialiosios mokyklos pedagogai nurodė, kad dažniausiai mokinių herojai yra stiprūs, nenugalimi, linksmi, greiti, įdomūs, o herojams mažiausiai būdingos tokios savybės kaip silpnumas, melavimas, lėtumas, pavydumas. Tačiau tėvai (5 priedas, 14 lentelė), auginantys vaikus, turinčius nežymų intelekto sutrikimą bei pedagogai (5 priedas, 15 lentelė), ugdantys šiuos vaikus, kaip ir mokiniai įvardina teigiamas herojaus savybes.



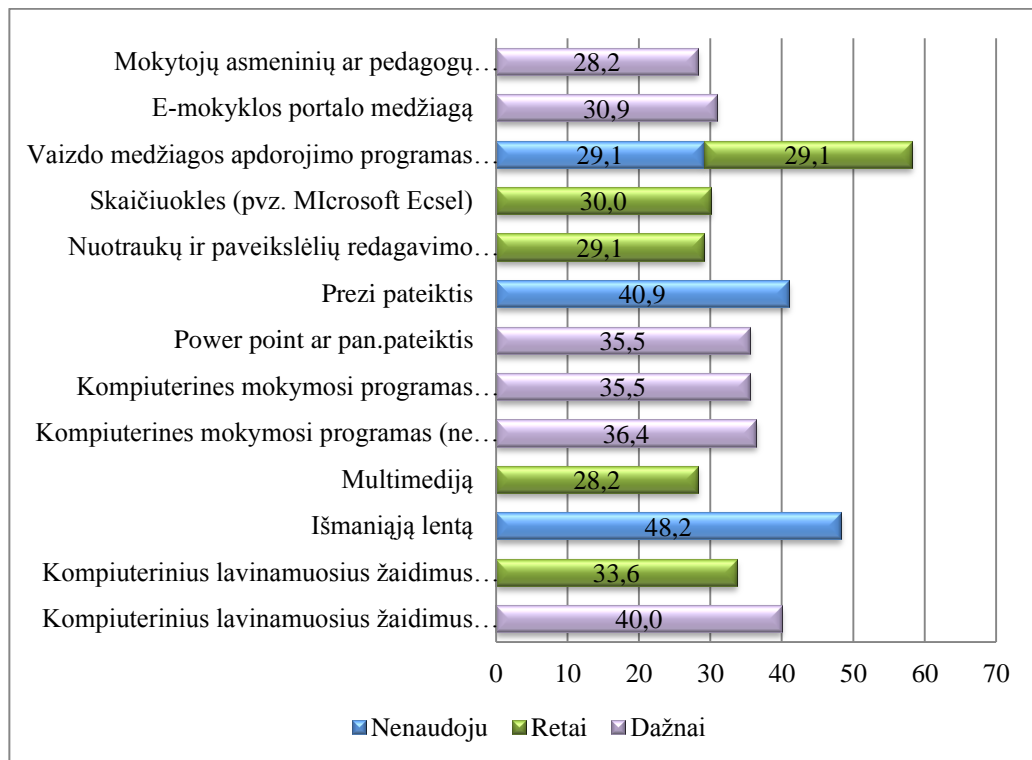
20 pav. Mokinių nuomonė apie jų panašumą su mėgstamais herojais, %

Mokinių nuomone (20 pav.), ar jie panašūs į savo herojus, yra apylygė. Dalis mano, kad taip, jie yra panašūs (tikrai taip – 11%, taip – 14,3%, lyg ir taip – 23,1%), kita dalis – kad nepanašūs (tikrai ne – 11%, ne – 30,8%, lyg ir ne – 9,9%). Nors dauguma ir nekalba su draugais apie jų mėgstamus herojus, tačiau mano, kad jų herojus patinka ir draugams. Pastebėta, kad nors vaikams ir patinka jų herojai, bet jie nelinkę žymėti daiktus jų simboliais, juos piešti. Dauguma nenorėtų išsiugdyti herojų turimų savybių ar atsidurti jų vietoje.

Tėvų (5 priedas, 16 lentelė) bei pedagogų (5 priedas, 17 lentelė) buvo prašoma įvardinti, kaip jie sužino apie mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, mėgstamus herojus. Dauguma tėvų ir pedagogų patys klausinėja vaikų, kai kurie vaikai papasakoja, taip pat tėvai bei pedagogai pastebi, kad vaikas vartoja herojaus vardą, imituoja jo elgesį. Dirbdami su mokiniais, pedagogai išgirsta, kaip jie kalbasi, dalinasi įspūdžiais, aptarinėja herojus. Dalis pedagogų apie juos sužino ir iš kolegų. Tačiau nei pedagogai, nei tėvai patys neieško informacijos virtualioje erdvėje, taip pat tarpusavyje (tėvai su pedagogais) apie tai nekalba.

2.3.5. Informacinių komunikacinių technologijų naudojimas ugdymo(si) procese: mokinių, tėvų, pedagogų požiūris

Pedagogų, dalyvavusių apklausoje, buvo prašoma įvardinti kokias informacines komunikacines technologijas jie taiko dirbdami su specialiujų ugdymo(si) poreikių turinčiais mokiniais. Apibendrinamieji duomenys pateikiami priede (5 priedas, 9 pav.). 21 paveiksle matome, kokias informacines komunikacines technologijas pedagogai naudoja dažniausiai, kurias retai, o kurių iš viso nenaudoja.



21 pav. Pedagogų, ugdymo procese, naudojamos informacinės komunikacinės technologijos, %

Dagienė ir Krapavickaitė (2007) pažymi, kad IKT diegimas specialiajame ugdyme duoda teigiamų rezultatų, nes tai padeda geriau išaiškinti vaikams mokomąją medžiagą, suteikti aiškių ir koncentruotų žinių bagažą. Kaip matome iš pateiktos diagramos, dauguma pedagogų ugdymo procese dažnai naudoja: ne internetinius, kompiuterinius lavinamuosius žaidimus (40%), ne internetines kompiuterines mokymosi programas (36,4%), *Power Point* ar panašias pateiktis bei internetines, kompiuterines mokymo programas (35,5%), E-mokyklos portalo medžiagą (30,9%), mokytojų asmeninių ar pedagogų asociacijų svetainių medžiagą (28,2%). Retai savo darbe naudoja internetinius, kompiuterinius lavinamuosius žaidimus (33,6%), skaičiuokles (30%), vaizdo medžiagos apdorojimo bei nuotraukų ir paveikslėlių redagavimo programas (29,1%), multimediją (28,2%). Visai nenaudoja išmaniosios lentos – 48,2%, Prezi pateikčių – 40,9% bei vaizdo medžiagos apdorojimo programų – 29,1%. Tačiau patys mokiniai,

pastebi, kad dažniausiai pedagogai ugdymo procese vis dėlto nenaudoja informacinių komunikacinių technologijų arba jas naudoja labai retai arba retai. Dažniausiai mokiniai, pastebėjo, kad pedagogai naudoja kompiuterines mokymosi programas (ne internete – dažnai 30,8%; internete – dažnai 22%), PowerPoint pateiktis (dažnai – 22%), bet tiek pat – 22% mano, kad pedagogai to nenaudoja, skaičiuokles (nenaudoja – 26,4%; labai retai – 25,3%; dažnai – 23,1%).

Kaip teigia Tautkevičienės ir Bulotaitės (2009) tyrime dalyvavę pedagogai, dirbantys su specialiuųjų ugdymo(si) poreikių turinčiais mokiniais, dažniausiai nenaudoja informacinių komunikacinių technologijų (IKT) bei mokomųjų kompiuterinių programų (MKP) dėl kelių priežasčių. Pirmiausia dėl to, kad neretai tam nėra tinkamų sąlygų, ne visi mokiniai geba dirbti su kompiuteriu, pedagogai prioritetu laiko tradicinius ugdymo metodus, žema mokinių mokymosi motyvacija. Galima daryti prielaidą, kad kuo jaunesnis pedagogas, tuo dažniau taiko IKT ugdymo procese, taip pat jei būtų sudarytos palankios sąlygos mokyklose, dauguma pedagogų, dažniau juos naudotų.

Tėvams (5 priedas, 18 lentelė) bei pedagogams (5 priedas, 19 lentelė) buvo pateiktas nebaigtas teiginys „Ar pritariate teiginiui, kad kompiuteris negalių ir sutrikimų turinčiam vaikui...“. Čia buvo prašoma pasirinkti pritarimo/nepritarimo laipsnį. Tėvų Dauguma tėvų teiginiams pritarė, jie mano, kad kompiuteris negalių ir sutrikimų turinčiam vaikui formuoja kompiuterinį raštingumą (83,5%), palengvina mokymąsi (82,3%), plečia akiratį (79,8%), lavina kalbą, plečia žodyną (80,9%), ugdo pasitikėjimą savo jėgomis (86,1%), padeda susirasti draugų (79,7%), ugdytis bendravimo įgūdžius (77,2%), mažina socialinę atskirtį (84,7%), padeda mokytis adekvačiai elgtis įvairiuose socialiniuose kontekstuose (57%), padeda jaustis visaverčiu, tokiu kaip kiti (81%). Tėvams pritaria ir pedagogai, tik pastarųjų nuomonė išsiskyrė ties teiginiu, kad kompiuteris ugdo pasitikėjimą savo jėgomis. Teigiamai įvertino – 45,5%, o neigiamai – 54,5% pedagogų. Čia kyla klausimas, kodėl didesnė dalis pedagogų mano, kad IKT neugdo pasitikėjimo savo jėgomis, juk net 90,9% pedagogų teigia, kad kompiuteris šiems mokiniams padeda jaustis visaverčiais, tokiais kaip kiti jų bendraamžiai.

Apibendrinimas. Galima teigti, kad pedagogai ugdydami mokinius, turinčius nežymų intelekto sutrikimą, savo darbe taiko IKT bei MKP. Tačiau, kaip rodo Özgüç ir Cavkaytar (2014), neretai mokytojai negali taikyti informacinių komunikacinių technologijų bei mokomųjų kompiuterinių programų, nes klasės nėra tam pritaikytos bei nėra arba trūksta reikiamų priemonių. Todėl galima daryti prielaidą, kad dalis šiame tyrime dalyvavusių pedagogų netaiko IKT ir MKP atsižvelgiant į kelis faktorius: nėra tinkamų sąlygų, priemonių nebuvimas, pamokos tikslams pasiekti jos nereikalingos bei kita. Juk ne kiekvienoje pamokoje pedagogas gali rinktis

IKT ar MKP, kad išdėstytų mokiniams pamokos medžiagą, tam yra ir kitų ugdymo metodų. Taip pat akivaizdu, kad tiek pedagogai, tiek tėvai teigiamai vertina kompiuterio naudą mokiniams, turintiems nežymų intelekto sutrikimą. Informacinės komunikacinės technologijas bei mokomosios kompiuterinės programos gali padėti mokiniams įsisavinti mokomąją medžiagą, įvairiomis programomis atlikti skaičiavimus, sukurti prezentacijas ir visa tai galima pritaikyti ugdymo procese, mokant įvairių disciplinų, taip pat ugdant įvairius gebėjimus.

2.4. Mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, naudojimosi informacinėmis komunikacinėmis technologijomis, atvejų analizė

2.4.1. Eimio atvejo analizė

Mokinys (13 metų) turi nežymų intelekto sutrikimą. Tyrimo pradžioje (2013m.) jis gyveno kartu su mama, tėčiu, vyresne sese. Šių metų vasarą mirė tėtis. Taip pat berniukas turi du vyresnius brolius iš tėčio pirmosios santuokos. Šeima verčiasi sunkiai. Mama dažnai keičia darbus. Berniuką padeda prižiūrėti vyresnioji sesuo, ji dažnai jam padeda pasiruošti į mokyklą. Pagal galimybę mama visada dalyvauja mokyklos renginiuose.

Berniukas draugiškas, smalsus, noriai ir atvirai bendraujantis. Sunkiau suvokia ilgus klausimus ir instrukcijas. Žodynas siauras, neatitinka berniuko amžiaus. Neatsparus trukdžiams, greitai išsiblaško. Dažna nuotaikų kaita. Pasižymi jautrumu, emocionalumu. Jautriai reaguoja į nesėkmes, todėl jeigu nepavyksta kažką atlikti, gali pradėti verkti arba užsidaryti savyje. Kartais, atliekant užduotis, spontaniškai pasakoja apie su užduotimi nesusijusius įvykius, dalykus.

Ugdymo proceso metu reikia daugiau jį skatinti, girti, naudoti vaizdines priemones, žaidybines situacijas. Taip pat svarbu sudaryti sąlygas pasitikėjimo savimi stiprinimui, mokyti reikšti jausmus bei emocijas. Užduočių atlikimo metu vengti skubėjimo, mokyti ieškoti ir taisyti klaidas, peržiūrėti atliktą darbą. Po patirtų nesėkmių duoti užduotį, kurią jis tikrai sugebėtų atlikti, kad sustiprėtų jo pasitikėjimas savo jėgomis.

Stebėjimas. Eimis, gavęs laisvę prie kompiuterio, truputėlį pasimetė, nežinojo, ką daryti ir nuo ko pradėti, tad kiekvieną kartą rinkdamasis veiklą prie kompiuterio jis užtrukdavo iki 5 minučių. Pirmiausia jis apsižiūrėdavo, ką kiti vaikai daro, o tik po to pasirinkdavo veiklą. Berniukas pirmojo (2013-09-09)²⁵ – trečiojo (2013-09-11) stebėjimo metu rinkosi žaidimus iš internetinio portalo *www.draugas.lt*, ketvirto (2013-09-12) bei penktojo (2013-09-13) užsiėmimo metu, žaidimų ieškojo per paieškų sistemą *www.google.lt*. Visų 5 stebėjimų metu lankėsi ir internetiniame žaidimų portale – *www.agame.com*. Mokinys užsiėmimų metu nieko daugiau neveikė, tik žaidė internetinius, kompiuterinius žaidimus. Taip pat penktojo (2013-09-13) užsiėmimo metu pirmiausia rinkosi žaidimą, įrašytą į mokyklos kompiuterį. Daugiausiai

²⁵ Skliausteliuose nurodoma data, kada vyko stebėjimas.

Eimis rinkosi lenktynių tipo žaidimus (1 – 3 bei 5 užsiėmimas). Berniukas žaidė žaidimus, kuriuose reikia kovoti ar įveikti tam tikras kliūtis. Pirmąją – trečiąją (2013 m. rugsėjo 11-13d.) veiklos dieną jis dažnai keitė žaidimus – daugiau nei 5 kartus (kas 2 – 7 minutes). Pradėjus žaisti kokią nors žaidimą ir jei jis nepatikdavo, rinkdavosi kitą. Ketvirtojo (2013-09-12) užsiėmimo metu veiklą keitė 4 kartus, o paskutiniojo užsiėmimo metu tik 2 sykius. Prieš visus „Laisvė prie kompiuterio“ užsiėmimus mokinys buvo gerai nusiteikęs, linksmas, taip pat 1 – 3 (2013 m. rugsėjo 09 – 11d.) užsiėmimo metu noriai baigė veiklą ir buvo nusiteikęs gerai, tačiau 4 (2013-09-12) užsiėmimo metu, kai baigėsi užsiėmimo laikas, mokinys buvo piktas ir nenorėjo baigti žaisti žaidimo, nes niekaip negalėjo laimėti lenktynių, o 5 (2013-09-13) užsiėmimo metu, nors ir nenoriai, bet veiklą nutraukė ir nuotaika buvo gera, nes jam sekėsi žaisti ir laimėjo.

Po mokinio veiklos prie kompiuterio stebėjimo aiškiai matyti, kad pagrindinė jo veikla prie kompiuterio – kompiuterinių žaidimų žaidimas. Jis renkasi žaidimus visada tuose pačiuose internetiniuose puslapiuose. Labiausiai mėgsta žaidimus, kuriuose yra lenktynių motyvų. Žaisdamas žaidimus, jis mėgsta kalbėti, komentuoti, išreikšti savo emocijas žodžiu. Jei pasiseka laimėti, būna geros nuotaikos, linksmas, tačiau jei nepavyksta, kartais būna piktas ir renkasi kitą žaidimą, dėl to dažnai juos keičia, nors ir renkasi tokio pat pobūdžio – lenktynes.

Kompiuteris ir internetas. Nors šiais laikais daugelis žmonių namuose turi kompiuterius, tačiau dėl tam tikrų gyvenimo aplinkybių, kai kuriuose šeimose šio daikto nėra. Tačiau dabar daugelis žino, kad kompiuteris be interneto duoda mažai naudos. de Mooij (2010) skelbia, kad internetas yra svarbi pasaulio dalis. Jis suteikia įvairių galimybių. Pokalbio su mokiniu metu buvo pateikiami klausimai, kurie susiję su kompiuteriu ir veikla internete. Pirmiausia buvo domimasi, ar mokinys iš vis turi namuose kompiuterį ir ar naudojasi internetu: [2013-09-16]²⁶... *ne nesumokėjo. Tik žaidimus per kompą. ... Aš Naujininkuose turėjau internetą.* [2015-10-01] *Turiu. Pas mane senas senas buvo. Mano kompas dabar sugedo. Man reikės dabar naujo dabar.* Mokinys 5 klasėje namuose turėjo kompiuterį, o jau 7 klasėje jo nebeturi, nes sugedo. Tiek pirmojo, tiek antrojo pokalbio metu išaiškėjo, kad, kai berniukas turėjo kompiuterį namuose, naudodavosi ir internetu. Kaip jau pirmo pokalbio metu išaiškėjo jam, **kompiuteris reikalingas kompiuteriniams žaidimams žaisti**, šia veikla užsiima ir dabar: [2015-10-01] ... *Žaisdavau.* Tačiau jis ne tik žaisdavo žaidimus: [2013-09-16]... *aaaa.... per Dovilės kompą, ten tas nešiojamas. Į youtube einu. ... Vieną žaidimą turėjau. ...ten, „Tomą ir Džerį“ filmukas. ... Tomą ir Džerį, Na palauk, 18 serijų mačiau, Žaibą Makvyną ir dar mačiau ledynmetį pirmą ir antrą dalį ir dar Garfildą matęs.* Apibendrinant galima teigti, kad berniukas kompiuteriu ir esant galimybei prisijungti prie interneto **žaidžia kompiuterinius žaidimus** bei **žiūri animacinius**

²⁶ Laužtiniuose skliausteliuose nurodoma data, kada vyko interviu. Respondentų kalba netaisyta.

filmus, peržiūri nuotraukas: [2013-09-16]...*nuotraukų žiūriu. Savo nuotraukų dar atsisiunčiau. Iš savo kaimo ten.*

Kaip rodo Informacinės visuomenės plėtros komiteto prie Susisiekimo ministerijos (2015) atliktas tyrimas, net 46% respondentų naudoja internetą. Mokinio taip pat buvo klausiama, ar jis naudoja kokiu nors socialiniu tinklu: [2013-09-16]... *Ne. Interneto pas mane nėra. Nors berniukas ir nesinaudoja jokiais socialiniais tinklais, tačiau jo buvo prašoma pamąstyti ir įvardinti, kokia informacija jis galbūt dalintųsi su kitais internetais: [2015-10-01]... Animacinius filmus visiems; taip pat jis mano, kad talpintų ir nuotraukas: [2015-10-01]... nu talpinčiau; Ne... su kuo nors. Pokalbio metu, buvo pateiktas klausimas, susijęs su saugiu internetu. Išaiškėjo, kad berniukui **niekas neaiškino, kaip reikia saugiai elgtis internete:** [2015-10-01]...*Ne, nekalbėjo.* Tačiau jis gebėjo įvardinti, kaip galima elgtis internete: [2015-10-01]...*Reikia elgtis gražiai, mandagiai, kultūringai ir dar viskas.* Galima manyti, kad dėl informacijos apie saugų elgesį internete trūkumo, mokinys negebėjo įvardinti, ko nederėtų jame daryti: [2015-10-01]...*nu nežinau.**

Mokinio buvo klausiama, ar galima kam nors pasakoti apie tai, kad jis ar draugai išvyksta: [2015-10-01]... *Nu galima; Nes mano draugai nori manim pasitikėti, jie nori.*

Kompiuteriniai žaidimai. Turbūt nerastume vaiko, kuris nemėgtų žaisti žaidimų. Mokslininkės Stankevičienė ir Gesevičienė (2006) pastebėjo, kad 52,7 % vaikų kompiuterinei veiklai skiriamo laiko praleidžia žaisdami žaidimus. Eimio buvo prašoma papasakoti, kokie kompiuteriniai žaidimai jam patinka, kaip jis juos randa: [2013-09-16] *į Lietuvos gogle. Ir ieškau ir įrašau draugas. Ėjau į lietuvišką gogle ir ten rašiau žaidimus. Prašiau tėvelio, kad man nupirktų vieną žaidimą, nu simsus. Ten gali gyvenimą kurti, gali pinigus užsidirbti, ten eurus gali užsidirbt. Va toks žaidimas. Bet labai jau, penktų metų, senas žaidimas.* Dažniausiai, kaip teigia kai kurie mokslininkai (Stankevičienė ir Gesevičienė, 2006), vaikai žaidžia kovinius, strateginius, veiksmo žaidimus. Interviu metu taip pat pastebėta, kad šis berniukas **mėgsta kovinius bei veiksmo žaidimus:** [2013-09-16] *Lenktynes, šaudyt su tuo kamuoliuku..., zoologijos sodą. ...Dar viena, lenktynes... tas šaudyt... ir tą berniuką, tą žaidimą ir tą turiu.* [2015-10-01]... *Nu aš ten įeinu į aštuoni... ten į visokius einu; Jo labai dažnai žaidžiu, dažnai sportą irgi žaidžiu. Ten kur pavyzdžiui komandos dvi. Futbolą šitą. Aš labai daug. Labiausiai žaidimuose mokiniui patinka laimėti: [2015-10-01]... lenktyniauja tenais, kitą priešą pavyzdžiui numuši ir laimi; Nes man jie patiko, jie patinka.* Pokalbio metu išaiškėjo, kad pralaimėjus, mokinys jaučiasi blogai: [2015-10-01] *Biški gerai, biški blogai; ...Nes kartais aš pralaimiu, bet nieko tokio, dar kartą išbandau.* Jis teigia, kad **žaidimams skiria daug laiko:** [2015-10-01]... *Nu... 2 valandas arba 3, mažiausiai; Nu... dažnai žaidžiu, labai dažnai; Nu, pavyzdžiui 5 dienas per savaitę. Nu, per savaitę žaidžiu tik nu tai ilgai labai žaidžiu, labai ilgai.* Kita veikla, kurią

renkasi, kai nesinaudoja kompiuteriu: [2015-10-01]... *Aš į lauką einu; Aš aplink ratą apvaikštau, man tada ramiau pasidaro... pakvėpuoju grynu oru. Ir tada geriau pasidaro ir grįžtu namo ir viskas.*

Po pokalbio apie kompiuterinius žaidimus, pastebėta, kad berniukas linkęs žaisti panašius žaidimus tiek 2013 m., tiek ir 2015 m. Kaip ir beveik visiems berniukams, jam patinka žaisti lenktynių tipo žaidimus, taip pat šaudykles. Pirmojo interviu metu (2013 m.) Eimis minėjo tokius žaidimus, kaip „Sims“, kamuoliukų šaudymas, zoologijos sodas, apie kuriuos po dvejų metų (2015 m.) jis net nebeužsimena, todėl galima manyti, kad jis jų nebežaidžia, nes daugiausiai mini lenktynes, sportinius žaidimus.

Herojai. Kiekvienas iš mūsų turime žmogų, į kurį norėtume būti panašūs vienokiais ar kitokiais bruožais. Siekiame lygiuotis į mums patinkančius žmones, personažus, veikėjus, į tuos, kurie, mūsų nuomone, yra kažkuo ypatingi. Eimis 5 klasėje **labiausiai mėgo animacinio filmuko veikėją** – Mauglį: [2013-09-16]... *geras, nuoširdus ir dar darbštus; ...draugiškas; ...linksmas; ... nuoširdus; ...Ne, ne tinginys, ne. Gero charakterio. Jis toks, aš buvau matęs filmą, kai ten buvo pradžia tas paliko tas tėvus, mama tėtį, jie buvo nukritę iš to olos. O paskui, o tas mažas Mauglis, ėjo į džiungles, per ta filmuką buvau matęs. Per tas džiungles ėjo ir tas vilkai jį užaugino.* 7 klasėje berniukui taip pat patinka animacinių filmukų herojai. Būdamas 5 klasėje jis minėjo, kad jam patinka „Na, palauk“ veikėjas kiškis: [2013-09-16]...*kiškis; Nes jis bėga nuo to vilko.* Antrojo interviu metu (2015 m.), kuomet buvo prašoma įvardinti mėgstamiausia herojų jis įvardino du, iš filmuko „Na, palauk“ – kiškį ir vilką. [2015-10-01]... *vilkas ir kiškis. Abu; Man jie patinka, nes seni dabar filmukai; Nes jie ten,... nu ten viską. Bandė pagauti vilkas kiškį, bet niekaip nepagauna.* Berniukas teigia, kad nors nėra, bet norėtų būti panašus į savo herojus: [2015-10-01]... *Aš tai labai norėčiau; Greitumu, greičiau bėgčiau nuo jų, pabėgčiau.*

IKT ugdyme. Septintoje klasėje (2015 m.) interviu metu Eimio buvo teiraujamas, ar jo mokytojai taiko kokias nors informacines komunikacines technologijas pamokų metu. [2015-10-01]... *Nea.; Mums būna informatika, būna dažnai; Nu, ką mums ten užduoda ką nors. Matematikos parašyt arba lenteles pavyzdžiui duoda per kompą ten daryt.* Kaip matome iš interviu pokalbio, berniukas mano, kad **IKT taiko tik informacinių technologijų mokytoja.**

Po stebėjimo ir interviu pastebėta, kad labiausiai Eimiui patinka žaisti lenktynių tipo kompiuterinius žaidimus. Per du metus, kai buvo atliktas pirmas (2013-09-16) ir antras (2015-10-01) interviu, mėgstamiausiu herojumi liko animacinio filmuko „Na palauk“ veikėjai. Pastebėta, kad penktoje klasėje (2013 m.) berniukui patiko tik kiškis, o po dvejų metų (2015 m.) jis neišskiria kažkurio vieno, jam abu veikėjai yra lygiaverčiai. Po interviu paaiškėjo, kad jis turi minimalias žinias, kaip reikia elgtis internete. Žino, kad reikia būti mandagiu, geru, tačiau tai

tinka bet kurioje gyvenimiškoje situacijoje. Jis nežino apie internete tykančius pavojus, nes, kaip išaiškėjo, jam niekas apie tai nepasakoja.

2.4.2. Rimo atvejo analizė

Mokinys (15 metų) turi nežymų intelekto sutrikimą. Berniukas gyvena „Vilniaus SOS vaikų kaime“ kartu su SOS mama ir kitais vaikais. Su juo gyveno ir jo tikras brolis, kuris šiuo metu jau suaugęs. Jo tėvams teismo sprendimu yra atimtos tėvystės teisės. Berniukas taip pat turi dar kelis brolius ir seseris, tačiau duomenų, ar jie bendrauja, nėra.

Berniukas draugiškas, žingeidus, noriai ir atvirai bendraujantis, paslaugus, prierašus, judrus. Aktyviai dalyvauja mokyklos gyvenime: lanko sporto, muzikos būrelius, dalyvauja įvairiose varžybose. Ne tik mokykloje, bet ir už jos ribų, lanko įvairius būrelius. Į specialiąją mokyklą atvyko iš pradinės mokyklos. Visi pedagogai buvo juo patenkinti, charakterizavo kaip gerą ir paslaugų berniuką, norintį ir besistengiantį mokytis.

Ugdymo procese pateiktomis užduotimis kartais domisi, o kartais ne. Vienas užduotis labiau stengiasi atlikti, o kitas nelabai. Impulsyviai pažeidžia žodines instrukcijas, tačiau į pastabas reaguoja pasitaisydamas. Skurdus žodynas, sunkiai sekasi atlikti žodinės raiškos reikalaujančias užduotis. Kiek geriau sekasi atlikti mechaninės atminties reikalaujančias užduotis, orientuotis paveikslėliuose pateiktose socialinėse situacijose, suprasti jų vyksmo logiką. Impulsyvus, turi dėmesio ir elgesio kontrolės sunkumų. Lengvai sueina į kontaktą, geba teigiamai reaguoti į pastabas. Skatinamas gali ilgai dirbti.

Stebėjimas. Visų užsiėmimų „Laisvė prie kompiuterio“ metu, Rimas veiklą pasirinkdavo ilgai negalvojęs, tai užtrukdavo iki 1 minutės. Pirmojo (2013-09-09) užsiėmimo metu pirmiausia jis pasirinko žaisti lenktynių tipo žaidimą, kuris įrašytas kompiuteryje. Po 10 minučių pakeitė veiklą ir pradėjo žaisti žaidimus, esančius internetiniuose puslapiuose: *www.miniclip*, *www.facebook.com*. Antrojo (2013-09-10) bei trečiojo (2013-09-11) užsiėmimo metu taip pat rinkosi žaidimus jau minėtuose tinklapiuose. Ketvirtojo (2013-09-12) užsiėmimo metu jis lankėsi *www.youtube.com*, kuriame peržiūrinėjo video siužetus, susijusius su eismo įvykiais, kartais juos garsiai pakomentuodamas, kadangi prie kompiuterio, kur jis sėdėjo, buvo prijungtos ausinės, jis pasiklausė kelių dainų. Internetiniame puslapyje *www.facebook.com*, Rimas ne tik žaidė žaidimus, bet taip pat peržiūrinėjo draugų, šeimos narių nuotraukas, apie kurias noriai pasakojo mokytojai bei mokytojos padėjėjai. Taip pat susirašinėjo su keliais klasės draugais, bandė žaisti klasiško pasiūlytą žaidimą, bet jam jis nepatiko.

Visų penkių užsiėmimų (2013 m. rugsėjo 09-13 d.) metu mokinys rinkosi lenktynių pobūdžio žaidimus. Antro (2013-09-10) ir trečio (2013-09-11) užsiėmimo metu, internetiniame portale *www.miniclip* žaidė futbolą, o per penktą (2013-09-13) užsiėmimą – šaudykles. Tik

pirmojo (2013-09-09) užsiėmimo metu Rimas veiklą keitė daugiau nei 5 kartus, panašiai kas 5 – 10 minučių. Likusių užsiėmimų metu veiklą keitė 4 kartus.

Prieš ir po kiekvienos veiklos mokinys buvo gerai nusiteikęs, linksmas, nors ir pirmojo (2013-09-09) bei paskutinio (2013-09-13) užsiėmimo pabaigoje nenoriai baigdavo savo veiklą prie kompiuterio, kadangi, kaip pats teigia, „*Dabar pats tas veiksmas*“.

Po stebėjimo, matyti, kad Rimas labiausiai mėgsta žaisti lenktynių tipo kompiuterinius žaidimus, kuriuos žaidžia visada tame pačiame internetiniame puslapyje bei visada tuos pačius. Taip pat mokinys dažnai lankosi socialiniame tinkle, kuriame ne tik žaidžia žaidimus, bet ir bendrauja bei stebi kitus „facebook draugus“, dalinasi su jais informacija. Kaip ir dauguma jo amžiaus berniuku, Rimas mėgsta peržiūrėti video siužetus, susijusius su automobiliais.

Kompiuteris ir internetas. Jau prieš interviu buvo žinoma, kad Vilniaus SOS vaikų kaime kiekvienuose namuose yra kompiuteriai ir internetas, todėl šis klausimas mokiniui nebuvo pateiktas. Po stebėjimo išaiškėjo, kad Rimas naudoja socialiniu tinklu *www.facebook.com*. Mokinys pasakojo, kiek turi facebook draugų ir kas jie tokie: [2013-09-17] *10; Pažįstami, klasės draugai...; turiu mamą.* [2015-10-01] *Daug. Galima sakyti 5 žmones užblokavau;*²⁷ *Kartais mane kviečia. Pažiūriu į draugų sąrašą, jeigu mano sesė, brolis, aš pažįstu kitus tada priimu.* Taip pat jis teigia, kad **virtualią erdvę naudoja žaidimams, bendravimui, muzikos klausymui, informacijos paieškai, įvairių video siužetų peržiūrai:** [2013-09-17] *Ant žaidimų, ant rašinėjimų, jei prisijungia; Per youtube klausausi, per radiją klausausi; ... atsiuntinėju žaidimus.* [2015-10-01] *Per delfi pažiūriu, kartais žinias žiūriu, krepšinį kartais žiūriu.* Paklausus, ar jis eitų, o gal eina susitikti su internetiniais draugais, berniukas teigia, kad niekada neeina, jei jų nepažįsta: [2013-09-17] *Ne. Aš per žinias girdėjau vieną, kad per facebook`ą pasirašė, susitiko, tada išvežė kur nors ir sudegino.* [2015-10-01] *Paklausčiau mamos; Neeičiau; O, nes niekas nežino, kas čia per žmogus.* Ir **žino apie galimas grėsmes:** [2015-10-01] *Gali apiplėšti, gali kada susitinki gali į mašiną įsodinti ir nužudyti, išprievartauti ir narkotikų įleisti.* Akivaizdu, kad jis suvokia, kas gali nutikti, jei eitų susitikti su internetiniais „draugais“. Taip pat berniuko buvo prašoma pasidalinti patirtimi apie patyčias ir neigiamus komentarus internete, ar yra su jais susidūręs asmeniškai: [2015-10-01] *...nu ... Nea. Tačiau pats yra netinkamai bendravęs internete:* [2015-10-01] *Ai broliui. Užknisa mane, pagrasinu arba užblokuoju; Tai irgi brolis, pamato, kad prisijungęs ir rašinėja nesąmones; Po 1 raidę, kokį 140 žinučių gauni; Jei, kas nors pačiam rašytų neigiamus komentarus, mano, kad apie tai nepraneštų niekam, tačiau perklausus, neužtikrintai teigia, kad praneštų savo mamai, o gal ir kitiems:* [2015-10-01] *Nepasakočiau; Nu tai mamai galima pasakyti, o kitiems vaikams gal irgi galima.? Rimas teigia,*

²⁷ Berniukas socialiniame tinkle pašalino 5 žmones iš savo draugų rato. Taip jie nebegali jam rašyti privačių žinučių, stebėti jo veiklą socialiniame tinkle, matyti nuotraukas ir tai ką jis skelbia.

kad yra stebėjęs smurto vaizdus, tačiau pats jų neplatinęs: [2013-09-17] *Ai mano brolis yra įkėlęs tokį vaizdelį. Prie „Megos“, Kauno nufilmavo, nu paprašė, o pas mane facebook nėra tokių vaizdelių.* Iš pokalbio paaiškėjo, kad laiką prie kompiuterio kontroliuoja jo mama ir žino, kokius internetinius puslapius lanko: [2013-09-17] *Tik savaitgaliais leidžia su internetu būt, o darbo dienomis mamai reikia, mokslai; ... žino tik facebook ir žaidimus, ir viskas; Jeigu pasako sesė; Ne, mama nestebi, būna kambaryje, žiūri teliką, savo mokosi; Žino, matė, kad konterį žaidžiau, apie šaudynes, sustabdai, išmeti iš automobilio ir važiuoji.* Mokinys pakankamai daug laiko praleidžia prie kompiuterio: [2015-10-01]...*sėdžiu po 5 valandas; vieną kartą nuo 8 ryto iki pusės aštuonių vakaro.* Tačiau jei pasirenka kokią nors kitą veiklą, pavyzdžiui, susitikti su kiemo draugais ar būna koks nors būrelis, tuomet jis renkasi aktyvesnę veiklą, o ne buvimą prie kompiuterio: [2015-10-01] *Jeigu man būrelis koks nors, aš tada nesėdžiu prie kompiuterio, o einu; Prie kompiuterio faina pasėdėt, jeigu nėra ką veikt. O aš visą laiką turiu ką veikt. Savaitgaliais važinėju prie Baltojo tilto, važinėti su riedlente, tada grįžęs einu krepšinį žaisti, važinėti su dviračiu.*

Pokalbis su Rimu patvirtino stebėjimo metu užfiksuotas jo veiklas: bendravimas socialiniame tinkle, kompiuterinių žaidimų žaidimas, muzikos klausymas bei vaizdo siužetų peržiūra. Taip pat mokinys gerai suvokia, kokie pavojai tyko virtualioje erdvėje, nors apie tai, jo teigimu, niekas su juo nekalbėjo.

Kompiuteriniai žaidimai. Dažniausiai Rimas renkasi vadinamuosius berniukiškus žaidimus: lenktynes, šaudykles ir panašiai: [2013-09-17]... *GTA... Aš jeigu paleist, tai žaidžiu apie sportą...* [2015-10-01]... *„Tanke online“ apie šaudykles, apie tankus, kur šaudo, „Counterstrike“ irgi su šaudykle. „Sies go“ irgi su šaudyklėm, tik mokamas. Ką dar čia. Futbolą. Daug žaidžiu žaidimų.* Labiausiai šie žaidimai jam patinka, nes juose būna veiksmo: [2015-10-01]... *Šaudo arba reikia pagauti, kokį dėdę; Veiksmas.* Tačiau jam nepatinka įvairūs loginiai, lavinamieji žaidimai: [2013-09-17] *Nepatinka lavinamieji žaidimai; ...Mano mamos sesė žaidžia loginius ir viskas, o aš ne. Aš arba palenktyniaut, arba šaudyt, arba muštis.* Kaip ir prie kompiuterio, taip ir prie kompiuterinių žaidimų, Rimas praleidžia nemažai laiko: [2013-09-17] *Dažnai... Ateisiu, persirengsiu ir žaisiu tada; ... kartais 2 valandas.* [2015-10-01]... *„Tanke online“, kartais visą dieną; Namie, kokias 5 valandas.* Dažniausiai internetinius, kompiuterinius žaidimus jis randa per *www.google.com* paieškos sistemą. [2013-09-17] *Įvedu www google arba taškas žaidimai, arba galima www google, tada aš noriu atsiųsti žaidimus ir įeini į pirmą tinklapį ir viskas, ir ieškai. Žaidžiant, pasitaiko įvairios emocijos:* [2013-09-17]... *nusiraminiu.* [2015-10-01]... *Ramesnis; Piktas. Tada kitą kart krenta, vėl nepagavau.*

Po pokalbio su berniuku akivaizdu, kad labiausiai jam patinka žaidimai, kuriuose vyksta veiksmas: lenktyniauti, šaudyti, kovoti. Šio tipo žaidimai buvo minimi ir pirmojo (2013 m.) bei

antrojo (2015 m.) interviu metu. Tačiau pagausėjo pačių žaidžiamų žaidimų skaičius. Nors ir nemažai laiko praleidžia žaisdamas kompiuterinius žaidimus, jis mielai renkasi ir akyvesnę veiklą.

Herojai. Pirmojo (2013 m.) pokalbio metu Rimas įvardino kelis jam patinkančius herojus: [2013-09-17] *Dabar skaitau apie vaiduoklius... Pepė Ilgakojinė; Ratai, Žaibas Makvynas; Nindzės, kur gelbėti žmones.* Bet kaip **labiausiai patinkantį herojų įvardino knygos veikėja** – Pepę Ilgakojinę, kurią jis apibūdino, kaip...: [2013-09-17]... *Tvarkinga, moka rašyti, moka skaityti, moka kalbėti; Draugiška, linksma, kartais liūdna, melagė.* Tačiau antrojo (2015 m.) pokalbio metu jis jos nebeminėjo. Kaip **mėgstamą veikėja jis įvardino krepšininką Joną Mačiulį**, į kurį norėtų būti panašus: [2015-10-01]... *Jisai, kada žaidėm prieš Estiją, kiti kitas. Estija meta ir Jonas Mačiulis dar kitoj pusėj ir atbėgo ir blokavo; Krepšininkas; Geras, linksmas.*

IKT ugdyme. Septintoje klasėje (2015 m.) interviu metu mokinio buvo teiraujamas, ar jo mokytojai taiko kokias nors informacines komunikacines technologijas pamokų metu. [2015-10-01]... *Jo; Lietuvių dažniausiai ir pavaduotoja; ...rašo dažniausiai į Tamo dienyną; ...Pateikia; ...Dabar mes išmokom lentelę daryt.* Iš pokalbio su mokiniu, galima teigti, kad **mokytojai labai retai taiko IKT pamokų metu**, jis IKT taikymą sieja su įvairių užduočių pateikimu.

Po pokalbio su Rimu ir jo veiklos prie kompiuterio stebėjimo pastebėta, kad berniukas renkasi žaidimus, labiausiai orientuotus į „berniukišką“ auditoriją. Jis renkasi lenktynių, šaudyklių tipo žaidimus. Nors mokiny teigė, kad žaisdamas kompiuterinius žaidimus jis tampa ramesnis, bet taip pat jis pamini, kad jei kas nepavyksta – supyksta. Tam gali turėti reikšmės įvairūs žaidimai, kuriuose vyrauja kovojimas bei šaudymas, kurie gali neigiamai įtakoti tolimesnę emocinę berniuko raidai. Taip pat nemažą neigiamą poveikį Rimo sveikatai gali daryti jo skiriamas laikas prie kompiuterio, net tai riboja jo fizinį aktyvumą, kuris labai svarbus vaikams. Akivaizdu, kad per du metus veiklos prie kompiuterio pobūdis nepasikeitė, nes jis renkasi tą pačią veiklą.

2.4.3. Tomo atvejo analizė

Mokiny (13 metų) turi abu tėvus ir mažą sesę. Berniukas yra draugiškas, noriai bendraujantis, tačiau kartais nejaučia socialinių ribų, ne visada suvokia savo elgesio pasekmes, kas turi neigiamos įtakos bendraujant su kitais. Empatijos stoka. Neprisiima atsakomybės dėl savo veiksmų, kartais konfliktuoja su klasės draugais, nori būti lyderiu. Būna užsispyręs, meluoja, ginčijasi, nesilaiko taisyklių, ne visada reaguoja į drausminimą. Gana dažnai reikia kartoti nurodymus, bet jis reaguoja į pastabas bei paskatinimus.

Motyvacija ugdomajai veiklai žema. Dėmesį išlaiko trumpam, neužbaigia veiklų, nenusėdi ramiai. Sunkiau suvokia ilgus klausimus ir instrukcijas.

Jautriai reaguoja į nesėkmes (pyksta arba gali mesti darbą). Emocijos labilios. Kartais emocijos neatitinka situacijos.

Stebėjimas. Stebėjimo metu paaiškėjo, kad Tomas per visus užsiėmimus, išskyrus penktąjį (2013-09-13), veiklą pasirinko labai greitai, užtruko iki 1 minutės. Paskutiniojo (2013-09-13) užsiėmimo metu veiklą rinkosi iki 5 minučių, nes kurį laiką stebėjo, kokią veiklą renkasi kiti. Visų užsiėmimų (2013 m. rugsėjo 09-13d.) metu, pasitelkęs į pagalbą paieškos sistemą *www.google.lt*, rinkosi žaisti internetinius žaidimus ir kita veikla jam buvo neįdomi. Berniukas žaidimus rinkosi iš dviejų internetinių portalų: *www.draugas.lt*, *www.yepi.com*.

Pagrindinis internetinių kompiuterinių žaidimų tipas per visus (2013 rugsėjo 09-13d.) stebėtus užsiėmimus buvo lenktynės bei šaudyklės. Pirmojo (2013-09-09) užsiėmimo metu jis be lenktynių ir šaudyklių rinkosi žaidimą, kuriame važiuojant su dviračiu reikia rinkti monetas bei kitus daiktus. Antrojo (2013-09-10) ir trečiojo (2013-09-11) užsiėmimo metu, be minėtų žaidimų, dar rinkosi muštynių bei kliūčių įveikimo žaidimus. Savo pasirinktas veiklas Tomas keisdavo dažnai, net daugiau nei 5 kartus ir kas 5 – 7 minutes. Pažaidęs vieną kartą žaidimą ir nepasisėkus laimėti, jį pakeisdavo kitu. Kelis sykius berniukas, įsijungęs žaidimą (kliūčių įveikimo (2013-09-10)) ir pradėjęs žaisti, iš karto pakeitė jį į tokio pat tipo, tik kitą žaidimą.

Kaip stebėjimas leido pamatyti, berniukas visada ateidavo į užsiėmimus geros nuotaikos, nes mėgsta leisti savo laiką prie kompiuterio, o namie galimybės šios neturi. Nors po užsiėmimų nuotaika būdavo gera, bet savo veiklą nutrakdavo labai nenoriai, prašydavo dar kelias minutes pažaisti. Deja, dėl laiko stokos ir kitų aplinkybių to padaryti nebuvo galima, todėl buvo susitarta, kad kaip paskatinimas už gerą elgesį po pamokų galės valandą pažaisti kompiuterinius žaidimus klasėje.

Kompiuteris ir internetas. Jau prieš pokalbį buvo žinoma, kad **mokinys savo kompiuterio neturi**, ir tai patvirtino pirmieji atsakymai į klausimus apie kompiuterį: [2013-09-18]... *Ne, tik pas močiutę; ...Mama su tėčiu turi.* [2015-10-02]... *neturiu.* Mokinys **kompiuteriu ir internetu naudojasi pas močiutę arba mokykloje**: [2013-09-18] *Pas močiutę. Iš vis namie nesinaudoju.* [2015-10-02]... *čia; 40 min., pamoką; Nu, kaip mokytoja leidžia prie kompiuterio.* Berniukas, esant galimybei laiką praleisti prie kompiuterio, **renkasi žiūrėti filmus bei filmukus, žaisti bei parsisiųsti žaidimus, klausytis muzikos, ieško įvairios informacijos**: [2013-09-18]... *Visokiems filmams, žaidimams ten, filmukams; jo... per internetą klausaus, namie tai nesiklausau. Klausausi pas močiutę.* [2015-10-02] *Žaidžiu žaidimus visokius; žaidžiu žaidimus, ieškau informacijos; Visokios... Nu ten pavyzdžiui apie žaidimus, dar duoda mums mokytoja rašyt; Jo. Dar žaidimus parsisiųst, parsisiųst kokį.*

Paklaustas, ar eitų susitikti su žmogumi, kurį pažįsta tik internete, berniukas kategoriškai pasakė, kad ne: [2013-09-18] *Ne*. [2015-10-02]... *Nu tai... nieko... nieko nedarysiu; ...Ne; Nebendraučiau. Nes nepažįstu jo*. Kadangi mokinys kompiuteriu naudojasi pas močiutę ir mokykloj, buvo pateiktas klausimas, ar tėvai žino, kiek laiko jis praleidžia prie kompiuterio: [2013-09-18] *Ne, tik močiutė žino, nes aš tik pas močiutę būnu ir mama žino*. Taip pat paaiškėjo, kad nors Tomas ir neminėjo, kad tėtis žino, kiek jis laiko praleidžia prie kompiuterio, tačiau, berniuko teigimu, **tėtis prižiūri, ką jis veikia**: [2015-10-02] ... *tėtis kartais pažiūrėdavo, ką žaidžiu*. 5 klasėje (2013 m.) dažniausiai kartu su juo prie kompiuterio laiką leisdavo teta, draugai, mokytoja bei mokytojos padėjėja: [2013-09-18] *Mano teta; Mokytoja su Anele mokytoja, draugais*. Pokalbio metu paaiškėjo, kad **vaikui yra aiškinama, kad negalima su nepažįstamais žmonėmis susitikti, taip pat, kaip reikia elgtis saugiai internete**: [2013-09-18]... *Niekam ten per skaiptą nerašinėti, žinučių nė jokių nieko. Galima žaisti, daugiau viskas*. [2015-10-02]... *Jo, buvo kompiuteris mano, sakė. Nu, kad negalima eee... tinklus, ten tinklus, šita nelyst ... Jo. Buvau vieną kart įėjęs į tokį puslapį, kur apsivertė ekranas; Negalima daužyt kompiuterio ir taip toliau; Nu. Gali susekt*. Jo nuomone, **kompiuteris bei internetas suteikia galimybę žaisti žaidimus bei bendrauti su kitais**: [2015-10-02] *Nu, kad galima parsisiųsti žaidimus, ten kažką; Rašyt per internetą su kitais žmonėmis. Pavyzdžiui su tėvais kalbėti per skype, galima kalbėti*.

Pokalbio su Tomu metu paaiškėjo, kad pagrindinė jo veikla prie kompiuterio – kompiuteriniai žaidimai. Galima teigti, kad iš dalies jis žino, kaip saugiai elgtis prie kompiuterio, internete, bet tos žinios nėra koncentruotos ir aiškios.

Kompiuteriniai žaidimai. Tomas, **žaidimams žaisti naudoja kompiuterį bei išmanųjį telefoną**: [2013-09-18] *Kompiuterį*. [2015-10-02] *Žaisdavau žaidimus, siųsdavausi per vaifajų*. Pirmojo (2013 m.) pokalbio metu berniukas teigė, kad žaidimus žaidžia internetiniame portale www.draugas.lt: [2013-09-18]... *Susirandu per draugą, einu į draugą ir susirandu arba draugai ten einu*.

Tomas, kaip jau buvo pastebėta per užsiėmimus, **mėgsta žaisti lenktynių, šaudyklių, sportinius, veiksmo žaidimus**. Taip pat mini, kad patinka **loginio pobūdžio žaidimai**: [2013-09-18]... *Su mašina ten visokius, loginius; Randu tik tokius, kur važiuoja mašinos su zombiais, nutrėški ten zombius*. [2015-10-02]... *Tanke online... su tankais, kur šaudyt, gali kiti prisijungti; Aš žaidžiu, žaidžiau, seniau žaisdavau GTA... Nu ten kur žmogų išmeta iš mašinos, gali išmesti, galima šaudyti; Visokius žaidžiu; Sportinius, veiksmo*. Labiausiai **žaidimuose**, mokiniui **patinka lenktyniauti ir šaudyti**: [2015-10-02]... *nu, kaip reikia lenktyniauti, šaudyt*. 2013 metais berniukas teigė, kad kompiuteriu naudojasi tik būdamas pas močiutę, tačiau vis dėlto **žaidimams skiria nemažai laiko**: [2013-09-18] *Iki vakaro žaidžiu. 2 valandas*. 7 klasėje (2015

m.) jis skiria daug mažiau laiko kompiuteriniams žaidimams, nes juos žaidžia tik mokykloje, informacinių technologijų pamokose, kai leidžia mokytoja: [2015-10-02] ...40 minučių. Žaidžiant kompiuterinius žaidimus jo savijauta ir emocijos būna įvairios: [2013-09-18] *Gerai.* [2015-10-02] *Visaip; Nu, kai pralaimiu, būna piktas jaučiuos.*

Pokalbis su Tomu atskleidė, kad labiausiai jam patinka žaisti žaidimus, kuriuose yra lenktynių elementų. Taip pat jam patinka tie žaidimai, kuriuose reikia kovoti. Tai buvo matyti ir per stebėtus užsiėmimus. Pokalbio metu paaiškėjo, kad 7 klasėje (2015 m.) jis daug mažiau laiko skiria kompiuteriniams žaidimams nei 5 klasėje (2013 m.). Kaip ir kiekvieno žmogaus, taip ir Tomo emocijos žaidžiant žaidimus būna įvairios. Suprantama, kad dažniausiai nepasisėkus kažką padaryti kyla neigiamos emocijos.

Herojai. Tomas kaip mėgstamus herojus įvardina kompiuterinių žaidimų veikėjus. Penktoje klasėje (2013 m.) kaip **mėgstamus herojus įvardino knygos, animacinio filmuko, televizijos seriale bei kompiuterinių žaidimų veikėjus:** [2013-09-18] *Haris Poteris; Žaibas Makvynas ir Volkeris Teksaso reindžeris; Visi su mašinom... Mėgstamiausią herojų įvardino, kompiuterinio žaidimo veikėją Hari Poterį, tačiau pačiam įvardinti, koks jis yra – sudėtinga, todėl teko jam vardinti įvairius charakterio bruožus, o jis tik pritardavo arba ne.* [2013-09-18] *su akiniais ... įdomus; protingas – taip; mielas – taip; linksmas – taip; stiprus – taip; melagis – ne; drugiškas – taip.* Septintoje klasėje (2015 m.) įvardino du mėgstamus personažus: **krepšininką Liną Kleizą** bei žmogų iš kompiuterinio žaidimo GTA, kuris gali vogti mašinas, lenktyniauti, šaudyti: [2015-10-02]... *Nu... kaip čia dabar... krepšininką Liną; dar tokio žaidimo personažas patinka; GTA; kai išmeta žmogų iš mašinos ... ir suvažinėja.* Mokinys 2013 bei 2015 metais teigė, kad nenorėtų būti panašus į savo herojus: [2013-09-18] *Ne.* [2015-10-02] *į nieką.*

Per du metus pasikeitė Tomo mėgstamiausias herojus. Jei 5 klasėje (2013 m.) jo herojus buvo teigiamas veikėjas, tai 7 klasėje (2015 m.) jis renkasi neigiamą veikėją, kuris gali vogti, užmušinėti kitus, ir tai jam patinka. Žaisdamas „Grand Theft Auto“ (GTA) žaidimą, jis jaučiasi gerai, nors žino, kad taip elgtis nederėtų ir, kaip pats teigia, realiame gyvenime taip nesielgtų.

IKT ugdyme. Kaip ir kiti mokiniai, taip ir Tomas teigia, kad **kartais mokytojais naudoja kompiuterį ar internetą pamokų metu:** [2015-10-02]... *Taip; Nu į „Tamo“ dienyną ten eina; Rodo kartais; Muzikos mokytoja rodė apie kažkokį žmogų.*

Po veiklos prie kompiuterio stebėjimo ir pokalbio su Tomu galima daryti išvadą, kad kompiuterį ir internetą jis dažniausiai naudoja kompiuteriniams žaidimams. Taip pat kartais klausosi muzikos. Turi minimalias žinias apie saugų elgesį internete. Per du metus (2013-2015m.) jo žaidžiamų kompiuterinių žaidimų tipai nepasikeitė, išlieka tie patys: šaudyklės ir lenktynės. Taip pat pasikeitė herojai, kurie jam patinka – iš teigiamo į neigiamą.

2.4.4. Lino atvejo analizė

Mokinys (14 metų) gyvena kartu su seneliais, nes mamai yra apribotos teisės. Tėtis miręs. Turi metais jaunesnį brolių, su kuriuo praleidžia daug laisvo laiko, nes gyvena kartu. Berniukas draugiškas, noriai bendraujantis, paslaugus, palaiko akių kontaktą, daug šypsosi. Labai judrus, sunku išsėdėti kėdėje, labai džiaugiasi, kai giria.

Santykiškai gerai sukaupia faktinę informaciją. Pastabus detalėms. Ypatingai sunku dirbti pagal pavyzdį, nesuvokia visumos iš detalių. Sutrikusi atmintis. Sunkumų kyla, kai reikia pasakoti, tiksliai paaiškinti žodžius. Pakankamai jautrus, jei kas vyksta ne taip, kaip, jo nuomone, turėtų, gali supyksti, užsisklęsti savyje ir su niekuo nebendrauti.

Pakankamai pasyvus įvairioms mokyklinėms veikloms: nevažinėja kartu su klase į ekskursijas, nelabai noriai dalyvauja įvairiose mokyklos veiklose. Nors yra aukštas ir jam patinka krepšinis, jo mokykloje nežaidžia. Po pamokų visada skuba namo.

Stebėjimas. Linas žinodamas, kuo nori užsiimti, visų penkių (2013 rugsėjo 09-13d.) užsiėmimų metu veiklas rinkosi iki 1 minutės. Per visus (2013 rugsėjo 09-13d.) užsiėmimus, berniukas lankėsi internetiniuose portaluose *www.draugas.lt* bei *www.facebook.com*. Pirmojo (2013-09-09), ketvirto (2013-09-12) bei penkto (2013-09-13) užsiėmimo metu mokinys pirmiausia apsilankė socialiniame tinklapyje *www.facebook.com*. Čia jis rinkosi žaisti žaidimus bei bendravimą su klasės draugais, nuotraukų peržiūras. Antrojo (2013-09-10) bei trečiojo (2013-09-11) užsiėmimo metu pirmiausia apsilankė internetiniame portale *www.draugas.lt*, kuriame rinkosi žaisti internetinius žaidimus. Visų penkių (2013 m. rugsėjo 09-13 d.) užsiėmimų metu Linas žaidė „Savo pasaulio kūrimo“ bei sportinio tipo žaidimus. „Savo pasaulio kūrimą“ („Cafe land“ – kavinės kūrimas ir darbas jame bei „Car Town“ – garažo kūrimas, mašinų remontas ir lenktynės su jomis) jis žaidė *www.facebook.com*, o sportinio tipo žaidimus žaidė *www.draugas.lt*. Mokinys taip pat žaidimus „Cafe land“, „Car Town“ siūlė pamėginti pažaisti ir klasės draugams, kurie yra prisijungę prie socialinio tinklo *www.facebook.com*. Be žaidimų, berniukas socialiniame tinkle bendravo, susirašinėjo su klasės draugais, juokavo, kartais garsiai skaitydavo bei komentuodavo tai, ką susirašinėja. Internetiniame portale *www.draugas.lt*, Linas rinkosi sportinio tipo žaidimus – krepšinį, futbolą, biliardą.

Mokinys veiklą prie kompiuterio keisdavo pakankamai retai, t.y. 3 – 4 kartus. Pirmojo (2013-09-09), ketvirto (2013-09-12) bei penkto (2013-09-13) užsiėmimo metu pirmiausia žaisdavo žaidimus *www.facebook.com*, kur sutvarkydavo pirmiausia savo kavinę bei garažą, o po to rinkosi žaidimus kitame, jau minėtame internetiniame portale. Antrojo (2013-09-10) bei trečiojo (2013-09-11) užsiėmimo metu pirmiausia lankėsi *www.draugas.lt*, o tik vėliau socialiniame tinkle. Linas visada žaisdavo tuos pačius žaidimus – „Cafe land“, „Car Town“, krepšinį, futbolą, biliardą.

Prieš ir po kiekvieno užsiėmimo Linas buvo gerai nusiteikęs, atsipalaidavęs bei linksmas. Stebėjimo metu atsiskleidė mokinio kitų įtakai pasidavimas. Visų keturių (2013 m. rugsėjo 09-12 d.) užsiėmimų metu jis noriai baigė veiklą, tačiau paskutiniojo (2013-09-13) užsiėmimo metu, pradžioje lyg ir noriai baigdamas veiklą, pasipriešino, nes visi kiti mokiniai, taip pat nenorėjo baigti savo veiklos prie kompiuterio. Tačiau paaiškinus, kad užsiėmimas baigėsi ir kompiuterinę klasę reikia atlaisvinti, nes vyks pamoka kitiems, jis suprato ir baigė veiklą, neprieštaraudamas.

Kompiuteris ir internetas. Linas virtualią erdvę naudoja bendravimui socialiniame tinkle [2013-09-19]... *Feisbukas; ...taip.* Jame jis praleidžia nedaug laiko: [2013-09-19]... 5 – 6 min. (per dieną). [2015-10-02]... *Oi retai.* (1 – 2 kartus per savaitę). Taip pat **muzikos klausymui, filmų peržiūrai, kompiuteriniams žaidimams, vaizdams www.youtube.com peržiūrai, informacijos paieškai:** [2013-09-19] *Ieškau; Nuotraukas, kokias pažiūrėt; Filmukus.* [2015-10-02] *Žaidžiu; ... Nelabai, bet ieškau; ... Jeigu ten mašinos kokios susidaužo, avarijos.*

Linas gerai **suvokia pavojus, kurie slypi interneto platybėse**, turbūt todėl tarp jo „facebook draugų“ nėra nepažįstamų bei neieško naujų pažinčių: [2013-09-19]... *klasiokai. Kiti klasiokai.* [2015-10-02] ... *klasiokai. Pas mane daug yra; Nežinai ar ten apiplėš ar ką; Nužudyti ar papjaut.* Taip pat mokinyš teigia, kad **jei susidurtų su patyčiomis ar netinkamais komentarais, jis apie tai niekam nepraneštų ir laikytų viską savyje:** [2015-10-02]... *Blogai, kai ten taip keikiasi ant mano šeimos; Nu, ką žinau, gal kažkaip susitaikyčiau; Ai, nepasakočiau; Nu, kad nežinotų. Jeigu sužinotų, tai būtų ten, sakyty nedraugauti su tuo draugu.*

Berniuko teigimu, jo **močiutė nežino, kiek jis laiko praleidžia internete, kokius internetinius tinklapius lanko, bet kontroliuoja jo būvimą prie kompiuterio, pažįsta kai kuriuos internetinius draugus:** [2013-09-19] *Kartais kontroliuoja; Taip, biški; Nevisus.*

Pokalbio metu paaiškėjo, kad Linui **niekas nėra aiškinęs, kaip reikia saugiai elgtis internete**, todėl paklausus, ką galima daryti ir ko negalima daryti internete, jis nebuvo tikras dėl savo atsakymų: [2015-10-02]... *Nežinau; ... žiūrėt filmų negražių; ... Ten galima žaidimų parsisiųst, filmų galima parsisiųst, programų parsisiųst.*

Kompiuteriniai žaidimai. Kaip ir visi vaikinai, taip ir Linas savo **kompiuterinę veiklą sieja su įvairaus pobūdžio žaidimais: sporto, šaudyklių bei kitų:** [2013-09-19]... *Ai visokius.* [2015-10-02]... *Oi... ir būtinai reikia sakyti pavadinimus dabar?; Nu sportiniai; Sporto... Nuo mažens mane traukia tie sportiniai žaidimai; Nu yra ir tokių.* Mokinyš žaidimus randa internetiniame tinklapyje www.draugas.lt [2013-09-19] ...*žaidimas draugas; Nežinau daugiau.* **Žaidimams jis skiria pakankamai nedaug laiko:** [2013-09-19]... *40 min.* [2015-10-02]... *Oi daug. Valandą kokią; Arba iš viso nežaidžiu, televizorių žiūriu.* Dažniausiai, kai jis žaidžia žaidimus, su juo būna brolis: [2013-09-19] *Broliai leidžiu, kad jis pažaištų, po to aš pažaidžiu.*

Priklausomai, nuo to, kaip sekasi žaisti žaidimus, keičiasi ir berniuko savijauta: [2013-09-19] *Geras. Atsipalaidavęs.* [2015-10-02] *Laimingas, jeigu laimiu; Susinervinu.*

Pokalbis su Linu atskleidė, kad labiausiai jam patinka žaisti įvairaus pobūdžio žaidimus, kurie per du metus nepasikeitė. Pokalbio metu paaiškėjo, kad 7 klasėje (2015 m.) kiek daugiau laiko skiria kompiuteriniams žaidimams nei 5 klasėje (2013 m.).

Herojai. 5 klasėje (2013 m.), Linas kaip mėgstamą herojų įvardino animacinio filmuko „Tomas ir Džeris“ veikėją **katiną Tomą**: [2013-09-19]... *Tomas gal; Protingas, linksmas, pokštautojas, sumanus, mielas, draugiškas, stiprus, greitas.* Jis teigia, kad iš dalies yra panašus į savo mėgstamą herojų, nes kartą yra sujaukęs namus: [2013-09-19] *Nelabai; Sujaukęs namus.* Tačiau antrojo (2015 m.) interviu metu, savo mėgstamiausio herojaus jis negalėjo įvardinti, tad buvo pateikiami variantai ir jis pasirinko abstrakčiai – **krepšininkus**, į kuriuos norėtų būti panašus savo išvaizda: [2015-10-02]... *Yra gerų krepšininkų; nežinau... gal svoriu, ūgiu.*

Per du metus pasikeitė Lino mėgstamiausias herojus. Jei 5 klasėje (2013 m.) jo herojus buvo konkretus veikėjas, tai 7 klasėje (2015 m.) jis negali konkrečiai įvardinti mėgstamiausio veikėjo, o renkasi tuos asmenis, kurie atitinka jo pomėgį – krepšininkus, į kuriuos ir norėtų būti panašus.

IKT ugdyme. Kaip ir visų interviu metu, taip ir šiame, atkreipiau dėmesį, kad **mokiniai nėra įsitikinę, ar jų mokytojai naudojami informacinėmis komunikacinėmis technologijomis.** [2015-10-02]... *Nežinau; Viena, gal kokia ir naudojami. Nežinau, nežiūriu.* Mokytojai turėtų mokiniams aiškinti, kada ir kokias informacines komunikacines technologijas taiko ir kokių tikslu.

Po veiklos prie kompiuterio stebėjimo ir pokalbio su Linu, galima daryti išvadą, kad kompiuterį ir internetą jis dažniausiai naudoja kompiuteriniams žaidimams. Taip pat kartais klausosi muzikos, peržiūri įvairius video siužetus susijusius su jo pomėgiais – mašinos, krepšinis. Turi minimalias žinias apie saugų elgesį internete. Per du metus (2013-2015m.) jo žaidžiamų kompiuterinių žaidimų tipai nepasikeitė.

Apibendrinimas. Tiriant mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, naudojimąsi IKT buvo pastebėta, kad didžioji dalis namuose naudojami stacionariais kompiuteriais ir dažniausiai su jais būna kas nors iš jiems artimų žmonių, retais atvejais jie laiką leidžia vieni. Vaikai virtualioje erdvėje renkasi veiklas, susijusias su jų pomėgiais, retas kuris renkasi veiklas, reikalaujančias skaitymo ir rašymo įgūdžių. Dažniausiai šių mokinių tėvai žino ir kontroliuoja buvimą prie kompiuterio trukmę.

Mokiniai renkasi kompiuterinius žaidimus, kuriuose būna veiksmo, kovos, nuotykių, lenktynių elementai. Šių mokinių emocijos ir nuotaika priklauso nuo pasisekimo žaidime. Taip

pat jie įvardina, kad kompiuteris lavina įvairius jų gebėjimus, padeda jaustis visaverčiais, tokiais kaip ir kiti.

Dažniausiai mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą, renkasi herojus iš kompiuterinių žaidimų, filmų bei animacinių filmų, realių žmonių, ir retas kuris renkasi veikėjus iš literatūros. Šių vaikų herojai turi teigiamų bruožų, susijusių su išvaizda, charakteriu, būdu, intelektualumu, fizinėmis savybėmis. Tėvai bei pedagogai apie mėgstamus herojus sužino iš pačių vaikų. Taip pat dauguma tėvų bei pedagogų teigiamai vertina ryšį tarp specialiųjų ugdymo(si) poreikių turinčių vaikų ir kompiuterio. Jų nuomone, jis palengvina mokymąsi, lavina kalbą, plečia žodyną, padeda ugdytis bendravimo įgūdžius bei, kas svarbu mokiniams, turintiems specialiųjų ugdymo(si) poreikių, mažina socialinę atskirtį ir padeda jaustis visaverčiu, tokiu kaip kiti. Dažniausiai pedagogai siekdami teigiamo rezultato ugdymo procese, kartais, nors ir retai, bet taiko įvairias informacines komunikacines technologijas bei mokomąsias kompiuterines programas.

Mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, naudojimosi informacinėmis komunikacinėmis technologijomis asmeninė patirtis atskleidė, kad jie daugiausiai savo laisvo laiko skiria kompiuteriniams žaidimams, o pagrindiniai jų herojai yra animacinių filmų, kompiuterinių žaidimų veikėjai ar sportininkai. Per du tyrimo metus nepasikeitė vaikų žaidžiamų kompiuterinių žaidimų tipai, tik pagausėjo pačių žaidimų skaičius. Po interviu su mokiniais paaiškėjo, kad jie turi minimalių žinių, kaip reikia saugiai elgtis internete, tačiau ne visi gali konkrečiai įvardinti, ką internete galima daryti, o ko negalima.

Išvados

1. Literatūros šaltinių analizė atskleidė, kad vaikai nemažą laiko dalį praleidžia naudodamiesi informacinėmis komunikacinėmis technologijomis (IKT), kurios jiems teikia naujų galimybių visapusiškai tobulėti. Taip pat svarbu paminėti, jog atlikti įvairūs tarptautiniai tyrimai rodo, kad IKT diegimas specialiajame ugdyme, padeda mokiniams, turintiems specialiųjų ugdymo(si) poreikių geriau įsisavinti mokomąją medžiagą. Nors virtualioje erdvėje galima rasti įvairios naudingos informacijos, tačiau joje slypi ir daug įvairių grėsmių, kurios neigiamai veikia vaikų fizinę, psichinę bei emocinę sveikatą.
2. Beveik visi 10 – 19 metų amžiaus mokiniai, turintys nežymų intelekto sutrikimą naudojami šiuolaikinėmis informacinėmis technologijomis namie, mokykloje, o laiką prie kompiuterio leidžia vieni arba su kuo nors iš jiems artimo žmonių rato.
 - 2.1. Mokiniai virtualią erdvę naudoja kompiuteriniams žaidimams žaisti, muzikos klausymuisi, įvairių vaizdo siužetų ir filmų peržiūrai. Daugiau, kaip pusė mokinių teigia, kad naudojami socialiniais tinklais: daugiausiai iš jų yra aktyvūs vartotojai, kiek mažiau pasyvių.
 - 2.2. Mokiniai dažniausiai žaidžia sportinio, šaudyklių, veiksmo, lenktynių tipo kompiuterinius žaidimus, kurie suteikia galimybę smagiai praleisti laiką, kažką naujo sužinoti, moko spręsti problemas, kovoti bei laimėti, leidžia įsijausti į veiksmą, moko, lavina: naudojimosi kompiuterių gebėjimus, atmintį, rankos koordinaciją, vaizduotę, sugebėjimą užjausti, pastabumą, reakciją.
 - 2.3. Dauguma mokinių, kompiuterinių žaidimų, filmų ir filmukų veikėjais renkasi realius žmones ir retais atvejais tai būna knygų veikėjai. Jų herojai turi teigiamų bruožų susijusių su išvaizda, charakteriu, būdu, intelektualumu, fizinėmis savybėmis.
 - 2.4. Tėvai bei pedagogai mano, kad kompiuteris specialiųjų ugdymo(si) poreikių turinčiam vaikui formuoja kompiuterinį raštingumą, palengvina mokymąsi, plečia akiratį, žodyną, lavina kalbą, ugdo pasitikėjimą savo jėgomis, padeda susirasti draugų, ugdytis bendravimo įgūdžius, mažina socialinę atskirtį.
3. Tyrimas atskleidė, kad pedagogai ugdymo procese dažnai naudoja informacines komunikacines technologijas bei mokomąsias kompiuterines programas.
4. Mokinių, turinčių nežymų intelekto sutrikimą, naudojimosi informacinėmis komunikacinėmis technologijomis asmeninė patirtis atskleidė, kad jie daugiausiai savo laisvo laiko skiria kompiuteriniams žaidimams, o pagrindiniai jų herojai yra animacinių filmų, kompiuterinių žaidimų veikėjai ar sportininkai. Konstatuota, kad per du tyrimo metus nepasikeitė vaikų žaidžiamų kompiuterinių žaidimų tipai, tik pagausėjo pačių žaidimų skaičius, prasiplėtė herojų ratas.

Literatūra

1. Aksal, F. A., Gazi, Z. A. (2015). Examination on ICT integration into Special Education Schools for Developing Countries. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 14 (3), 70–72. <http://www.tojet.net/articles/v14i3/1436.pdf> (žiūrėta 2015-11-12).
2. Baločkaitė, R. (2009). Interneto komentatoriai Lietuvoje: semiotinis postiznavimas diskurso paraštėse. I. Vinogradnaitė (Sud.) *Kalbėjimas paraštėse: alternatyvios viešosios erdvės Lietuvoje* (p. 51–77). Vilnius: Versus Aureus.
3. Bergmann, W., Hütner, G. (2011). *Priklausomybė nuo kompiuterio: kuo vaikus taip traukia modernios informacijos priemonės*. Vilnius: Vaga.
4. Berns, R. M. (2009). *Vaiko socializacija. Šeima, mokykla, visuomenė*. Vilnius: Poligrafija ir informatika.
5. Berson, I. R. (2003). Grooming Cybervictims. The Psychosocial Effects of Online Exploitation for Youth. *Journal of School Violence*, 2(1), 9–19 <http://www.mensenhandelweb.nl/en/system/files/documents/13%20jul%202015/Grooming%20cybervictims.pdf> (žiūrėta 2015-09-30).
6. Bethany, G., Lin, F. (2015). Promoting Smart and Safe Internet Use Among Children with Neurodevelopmental Disorders and Their Parents. *Clinical Social Work Journal*, 43(2) 179–188. <http://web.a.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=12&sid=0e9b5bd6-8a27-4bae-800d-bc9721f9a6b1%40sessionmgr4005&hid=4209&bdata=JnNpdGU9ZWZWhvc3QtbGl2ZQ%3d%3d#db=a9h&AN=101792334> (žiūrėta 2015-09-30).
7. Bitinas, B., Rupšienė, L., Žydžiūnaitė, V. (2005). *Kokybinių tyrimų metodologija*. Vadovėlis vadybos ir administravimo studentam. II dalis. Klaipėda: S. Jokužio leidykla – spaustuvė.
8. Breidokienė, R. (2011). *Kai realybė tampa virtuali arba dar kartą apie priklausomybę nuo interneto*. http://www.psyvirtual.lt/straipsniai/priklausomybe_nuo_interneto.html (žiūrėta 2015-09-30).
9. Civilka, M., Lamanauskas, T., Osinaitė, G., Sauliūnas, D., Štītis, D., Toliušis, S., Ulevičius, L. (2004). *Informacinių technologijų teisė*. Vilnius: NVO Teisės institutas.
10. Cohen, S., WARREN, R. D. (1990). The Intersection of Disability and Child Abuse in England and the United States. *Child Welfare*, 69 (3), 253–62. <http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=4cd2104c-6db4-4175-bc9d-3ab5a8490f3e%40sessionmgr120&vid=6&hid=106> (žiūrėta 2015-10-01).
11. Čepienė, R., Gedutienė, R., Rugevičius, H., Šimulionienė, R. (2010). Neigiama jaunesniojo amžiaus paauglių bendravimo elektroninėmis priemonėmis patirtis: elektroninės patyčios ir

- su jomis susiję veiksniai. A. Juodaitytė (Red.) *Socialinis ugdymas: smurto ir patyčių prevencija ugdymo įstaigose*. 5 – asis recenzuojamas tęsinys mokslinių – praktinių straipsnių rinkinys (p.7–17). Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla.
12. Česnauskienė, D. (2002). Kompiuterinės matematikos mokomosios programos I ir II klasėse. *Pedagogika*, 57, 28–33.
 13. Dagienė, V., Grigas, G., Jevsikova, T. (2008). *Enciklopedinis kompiuterijos žodynas*. Vilnius: TEV
 14. Dagienė, V., Krapavickaitė, D. (2007). Pradinio ir specialiojo ugdymo Lietuvoje analizė informacinių technologijų naudojimo požiūriu. *Informacijos mokslai*, 41, 98–113.
 15. Dapkevičienė, V., Kristinaitytė, (2011). Jaunesniųjų paauglių problemų, kylančių naudojantis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis, identifikavimas ir sprendimo būdai. *Mokslas ir edukaciniai procesai*, 3 (16), 40–51.
 16. de Mooij, M. (2010). *Global marketing and advertising: Understanding cultural paradoxes*. Thousand Oaks: SAGE publications Inc. https://books.google.lt/books?hl=lt&lr=&id=YbGNAQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Global+marketing+and+advertising:+Understanding+cultural+paradoxes&ots=_BV0uQhfgF&sig=44sQ4RXOPfdTln5DOwaN4_lyK84&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true (žiūrėta 2015-09-22).
 17. Delen, E., Bulut, O. (2011). The relationship between students' exposure to technology and their achievement in science and math. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10 (3), 311–317. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ945004.pdf> (žiūrėta 2015-10-25).
 18. Dieliautas, J. (2000). Informacija ar komunikacija. *Informacinės visuomenės formavimas ir etika internete : [konferencijos medžiaga]* (p. 4–6). Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla.
 19. Dooley, J. J., Pyzalski, J., Cross, D. (2009). Cyberbullying Versus Face-to-Face Bullying A Theoretical and Conceptual Review. *Journal of Psychology*, 217(4), 182–188. http://www.researchgate.net/publication/49281627_Cyberbullying_Versus_Face-to-Face_Bullying_A_Theoretical_and_Conceptual_Review (žiūrėta 2015-09-22).
 20. Dowshen, S. (2015). *Internet Safety*. http://kidshealth.org/PageManager.jsp?dn=KidsHealth&lic=1&ps=107&cat_id=168&article_set=22145 (žiūrėta 2015-11-20).
 21. Foltýnová, D., Mrázková, K. (2011). Computer – Supported Geography Teaching Developing Pupils' Self-Regulation. *Pedagogika*, 101, 78–81.
 22. Fraser, M., Dutta, S. (2010). *Mano virtualieji „aš“: kaip socialiniai tinklai keičia gyvenimą, darbą, ir pasaulį*. Vilnius: Eugrimas.

23. Geležinienė, R., Melienė, R., Vaitkevičienė, A. (2015). Children and adolescents in virtual space: girls' and boys' behaviour and attitude to parental control. *Society. Integration. Education. Volume, IV*, 372–382. <http://journals.ru.lv/index.php/SIE/article/view/400/570> (žiūrėta 2015-10-25).
24. Geležinienė, R., Melienė, R., Vaitkevičienė, A., Poškienė, I. (2013). Mokinių informacinių komunikacinių technologijų naudojimo įpročiai mokytojų požiūriu. *Specialusis ugdymas*, 2 (29), 194–204.
25. Gesevičienė, V., Palačionienė, L., Rudienė, A., Skripkienė, R. (2010). *Inovatyvių mokymo (-si) metodų ir IKT taikymas..* Metodinė priemonė pradinė klasių mokytojams ir specialiesiems pedagogams. II knyga. Vilnius: Ugdymo plėtotės centras
26. Giddens, A. (2000). *Modernybė ir asmens tapatumas: asmuo ir visuomenė vėlyvosios modernistės amžiuje*. Vilnius: Pradai.
27. Girdzijauskienė, S. (2006). *Kokybinis interviu: metodiniai*. Vilnius: Vilniaus universiteto Specialiosios psichologijos laboratorija.
28. Govindshenoy, M., Spencer, N.(2007). Abuse of the disabled child: a systematic review of population-based studies. *Child: Care, Health & Development*, 33 (5), 552–558. <http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=b33e4b02-b55a-4251-b988-292ccf4b3622%40sessionmgr198&vid=6&hid=106> (žiūrėta 2015-10-01).
29. Gudavičė, E. (2010). *Priklausomi nuo kompiuterio: problema slypi šeimoje*. <http://www.ve.lt/naujienos/visuomene/svietimas/priklausomi-nuo-kompiuterio-problema-slypi-seimoje-510743/> (žiūrėta 2015-09-30).
30. Indrašienė, V., Merfeldaitė, O., Railienė, A., Jegelevičienė, V. (2015). Experience in Using Information Communication Technology during Lessons in General Education Schools. *The New Education Review*. 97–108.
31. Informacinės visuomenės plėtros komitetas prie Susisiekimo ministerijos (2015). *Informacinės visuomenės plėtros 2015 metų I pusmečio apžvalga*. <http://statistika.ivpk.lt/ataskaitos/atsisiusti/5050> (žiūrėta 2015-09-12).
32. Kažuža, M., Golik, E. (2008). Intercultural communication and the Internet. The role of intercultural communication in Internet societies. *Informacijos mokslai*, 45, 22–34.
33. Kardelis, K. (2002). *Mokslinių tyrimų metodologija ir metodai*. 2-asis leidimas. Šiauliai.
34. Keinys, S. (Red.). (2012). *Dabartinės lietuvių kalbos žodynas*. Vilnius: Lietuvių kalbos institutas.
35. Kendall-Tackett, K., Lyon, T., Taliaferro, G., Little, L. (2005). Why child maltreatment researchers should include children's disability status in their maltreatment studies. *Child Abuse & Neglect*, 29 (2), 147–151.

- <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.460.1007&rep=rep1&type=pdf>
(žiūrėta 2015-10-21).
36. Koster, M., Nakken, H., Pijl, S. J., Van Houten, E. J. (2009). Being part of the peer group: a literature study focusing on the social dimension of inclusion in education. *International Journal of Inclusive Education*, 13 (2), 117 – 140
<http://www.rug.nl/research/portal/files/14469331/03-c3.pdf> (žiūrėta 2015-10-21).
37. Lekavičienė, R., Vasiliauskaitė, Z., Antinienė, D., Almontaitė, J. (2015). *Bendravimo psichologija šiuolaikiškai*. Vilnius: Alma littera.
38. Lidström, H., Granlund, M., Hemmingsson, H. (2012). Use of ICT in school: a comparison between students with and without physical disabilities. *European Journal of Special Needs Education*, 27 (1), 21–34.
39. Lietuvos Respublikos švietimo ir mokslo ministerija. Ugdymo plėtotės centras. (2010). *Pagrindinio ugdymo bendrųjų programų pritaikymo rekomendacijos. Specialiųjų poreikių žemų ir labai žemų intelektinių gebėjimų mokinių ugdymui*.
<https://www.smm.lt/uploads/documents/kiti/BP%20pritaikymo%20rekomendacijos.pdf>
(žiūrėta 2015-11-12).
40. Lietuvos statistikos departamentas. (2015). *Informacinių technologijų naudojimas namų ūkiuose*. <http://osp.stat.gov.lt/informaciniai-pranesimai?eventId=62513> (žiūrėta 2015-09-12).
41. Lietuvos vartotojų institutas. (2011). *Moksleivių, mokytojų, tėvų bei paslaugų teikėjų nuomonės tyrimas apie vaikų privatumą internete (2010-2011 m.)*.
<http://www.vartotojai.lt/index.php?id=7499> (žiūrėta 2015-09-12).
42. Linebarger, D. L., Chernin, A. R. (2003). Young Children, Parents, Computers, and the Internet. *IT & Society*, 1 (4), 87–106.
<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.385.4586&rep=rep1&type=pdf>
(žiūrėta 2015-09-30).
43. Lipeikienė, J. (2008). ICT competence of a contemporary mathematician. *Pedagogika*, 92, 31–37.
44. LR nepilnamečių apsaugos nuo neigiamo viešosios informacijos poveikio įstatymas (2009)
<http://www3.lrs.lt/pls/inter3/oldsearch.preps2?a=349306&b=> (žiūrėta 2015-09-12).
45. Masiliauskienė, E. (2009). Vaikų kompiuterinės kultūros sklaidos sąlygos namų aplinkoje: kompiuterio svarba vaikui ir jo dalyvavimas kompiuterinėje veikloje. *Jaunųjų mokslininkų darbai*, 2 (23), 167–173.
46. Mishna, F. (2003). Learning Disabilities and Bullying: Double Jeopardy. *Journal of Learning Disabilities*, 36 (4), 336–347.

- <http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=b33e4b02-b55a-4251-b988-292ccf4b3622%40sessionmgr198&vid=11&hid=106> (žiūrėta 2015-10-21).
47. Monkevičienė, O. (2005). Globalios žinių visuomenės vaiko kompetencijos: vertybinis aspektas. *Pedagogika*, 79, 167–173. <http://www.biblioteka.vpu.lt/pedagogika/PDF/2005/79/monkeviciene.pdf> (žiūrėta 2015-10-25).
48. Morkevičius, V., Telešienė, A., Žvaliauskas, G. (2008) *Pavyzdinis metodologinis mokomasis studijų paketas. Kompiuterizuota kokybinių duomenų analizė su nvivo ir text analysis suite*. Kaunas. http://www.lidata.eu/files/mokymai/NVivo/KKDA_20080914_esfui.pdf (žiūrėta 2015-11-02).
49. Naughton, J. (2006). *Trumpa ateities istorija: interneto ištakos*. Vilnius: Homo liber.
50. Özgüç, C. S., Cavkaytar, A. (2014). Teacher Use of Instructional Technology in a Special Education School for Students with Intellectual Disabilities: A Case Study. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry*, 5(1), 51–65. <http://dergipark.ulakbim.gov.tr/tojqi/article/viewFile/5000093506/5000087032> (žiūrėta 2015-11-02).
51. Paulauskienė, L. (2008). *Interneto grėsmės vaikas: patarimai tėvams ir mokytojams*. http://vartotojuteises.lt/media/files/interneto_gresmes3 (žiūrėta 2015-11-26).
52. Pečiuliauskienė, P. (2007) Kompiuterinių mokymo programų naudojimas gamtamoksliame ugdyme: prielaidos ir situacija. *Pedagogika*. 86, 75–81.
53. Pečiuliauskienė, P., Rimeika, A. (2001). Mokomųjų kompiuterinių programų panaudojimas mokant fizikos. *Pedagogika*, 52, 195–202.
54. Ponelienė, R., Simaitytė, G. (2010). Internetinės grėsmės ir jų įveikimas: mokinių patirtis. A. Juodaitytė (Red.) *Socialinis ugdymas: smurto ir patyčių prevencija ugdymo įstaigose*. 5 – asis recenzuojamas tęsinys mokslinių – praktinių straipsnių rinkinys (p. 68–75) Šiauliai: Šiaulių universiteto leidykla.
55. Povilaitienė, N. Radzevičienė, L. (2010). Nežymią proto negalę turinčių paauglių lytiškumo raida per bendravimo gebėjimus. *Specialusis ugdymas*. 2 (23), 93–104.
56. Prokopčik, M. (2004). Informacinės technologijos ir žmogaus teisės: galimybės ir grėsmės. *Informacijos mokslai*. 30, 14–27.
57. Przybyła-Basista, H., Kołodziej, A. (2014). Parental Monitoring of the Internet Activity of Young Children and Preadolescents. *New Educational Review*, 36 (2), 315–325. <http://web.a.ebscohost.com/ehost/detail/detail?vid=22&sid=a2e0b18c-662d-4a92-acbc-738fe48163a7%40sessionmgr4003&hid=4207&bdata=JnNpdGU9ZWZWhvc3QtbG12ZQ%3d%3d#db=ehh&AN=97583048> (žiūrėta 2015-09-05).

58. Radzevičienė, L. (2003). *Vaiku, turinčių specialiųjų poreikių, psichosocialinė raida*. Mokomoji knyga. Šiauliai: VšĮ Šiaulių universiteto leidykla.
59. Ruškus, J., Žvirdauskas, D., Kačianauskaitė, V. (2010). Interneto vartojimo grėsmių suvokimas ir patirtis: moksleivių viktimizacijos prielaidos. *Socialinis darbas*, 9(2), 70–78.
60. Sederevičiūtė, Ž. (2002). Kompiuterinių technologijų panaudojimo galimybės per technologijų pamokas. *Pedagogika*, 64, 12–17.
61. Sharabi, A., Margalit, M. (2011). Virtual friendships and social distress among adolescents with and without learning disabilities: the subtyping approach. *European Journal of Special Needs Education*, 26(3), 379–394.
62. Sinickas, H. (2010). Moksleivių priklausomybės nuo kompiuterinių žaidimų tyrimas. *Informacinių technologijų taikymas švietimo sistemoje 2010*. 96–103.
63. Slonje, R., Smith, P. K. (2008). Cyberbullying: Another main type of bullying? *Scandinavian Journal of Psychology*, 49, 147–154. <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1467-9450.2007.00611.x/full> (žiūrėta 2015-09-05).
64. Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russells, S., Tippett, N. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49 (4), 376–385.
65. Socialinės apsaugos ir darbo ministerija. (2005) *Interneto, kompiuterinių žaidimų įtaka smurtui prieš vaikus. Tyrimo ataskaita*. http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:JRlUcnA7q8MJ:www.draugiskasinternetas.lt/repository/dokumentai/smurto%2520tyrimas_SADM.ppt+&cd=1&hl=lt&ct=clnk&gl=lt (žiūrėta 2015-09-25).
66. Stankevičienė, V., Gesevičienė, V. (2006). 5 – 7 metų vaikų kompiuterinis raštingumas. *Pasaulis vaikui: ugdymo realijos ir perspektyvos*. III dalis. Vilnius: VPU leidykla. 187–197.
67. Subrahmanyam, K., P., Greenfield, R., Kraut & Gross E. (2001). The Impact of Computer Use on Children's and adolescents' Development. *Applied Developmental Psychology*, 22, 7–30. http://www.cdmc.ucla.edu/Published_Research_files/spkg-2001.pdf (žiūrėta 2015-09-30).
68. Sullivan, P. M. (2009). Violence Exposure among Children with Disabilities. *Clinical Child and Family Psychology Review*, 12 (2), 196–216 <http://web.b.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=b33e4b02-b55a-4251-b988-292ccf4b3622%40sessionmgr198&vid=20&hid=106> (žiūrėta 2015-10-25).
69. Sveikatos mokymo ir ligų prevencijos centras. (2012). *Kompiuterių poveikis vaikų sveikatai bei patarimai, kaip išvengti neigiamų pasekmių*. Rekomendacijos vaikams ir jų tėveliams.

- Vilnius http://www.vsbprienai.lt/saugykla/pdf/Kompiuteriu_rekomendacijos-2012.pdf (žiūrėta 2015-11-25).
70. Švietimo ir mokslo ministerija. *Bendrosios programos ir išsilavinimo standartai*. (2008) http://www.smm.lt/uploads/documents/svietimas/ugdymo-programos/8_Informacines_technologijos.pdf (žiūrėta 2015-10-01).
71. Tautkevičienė, G., Bulaitė, D. (2009). Pedagogų požiūris į informacinių komunikacinių technologijų ir mokomųjų kompiuterinių programų taikymas ugdant neįgalius vaikus Kauno specialiosiose ugdymo įstaigose. *Specialusis ugdymas*, 1 (20), 101–109.
72. Tidikis, R. (2003). *Socialinių mokslų tyrimų metodologija*. Vilnius.
73. TNS (2014) *Interneto naudotojų tyrimas 2014 m. pavasaris* <http://www.tns.lt/lt/news/interneto-naudotoju-tyrimas-2014-m-pavasaris/> (žiūrėta 2015-09-01).
74. Turner, H. A., Vanderminden, J., Finkelhor, D., Hamby, S., Shattuck, A. (2011). Disability and victimization in a national sample of children and youth. *Child Maltreatment*, 16, 275–286. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22114182> (žiūrėta 2015-09-30).
75. Ulevičius, L. (2006). Internet portals in the Baltic States: legal issues. *Informacijos mokslai*, 38, 114–121.
76. Valavičius, E., Našlėnienė, A. (2000). *Bendravimas internete*. Kaunas: Smaltijos leidykla.
77. Valkenburg, P. M. (2008). *Children's responses to the screen. A media psychological approach*. New York-London: Routledge. <https://books.google.lt/books?id=3SKRAgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Children%E2%80%99s+responses+to+the+screen.+A+media+psychological+approach.&hl=lt&sa=X&ved=0CB0Q6AEwAGoVChMI1-fug7iEyQIVTFUsCh3Jbg5N#v=onepage&q&f=false> (žiūrėta 2015-09-30).
78. Wang, R., Bianchi, S. M., Raley, S. (2005). Teenagers' Internet Use and Family Rules: A Research Note. *Journal of Marriage and Family* 67, 1249–1258. <http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=91a4c03f-da3c-49db-b34e-1f69f6abbecc%40sessionmgr4004&vid=23&hid=4214> (žiūrėta 2015-11-30).
79. Wells, M., Mitchell, K.J. (2013). Patterns of Internet Use and Risk of Online Victimization for Youth With and Without Disabilities. *The Journal of Special Education*, XX(X), 1–10. http://www.unh.edu/ccrc/pdf/CV245_Wells_Mitchell_2013_Patterns.pdf (žiūrėta 2015-09-30).

Lymantė Sviridenkienė

USE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES BY STUDENTS WITH MILD INTELLECTUAL DISORDERS

The Master's Degree Thesis

Summary

In this Master's thesis Lithuanian and foreign scientific literature on the possibilities provided and risks caused by information and communication technologies and on the application thereof in the education is analysed and structured and laws on the provision of information in the virtual space are reviewed.

A research, based on the observation, questionnaire and interview methods, the aim of which is to analyse what information and communication technologies are used by students with mild intellectual disorders was carried out. A statistical data analysis was carried out. 91 students with mild intellectual disorders, 76 parents of such students and 110 teachers from Kaunas, Marijampolė, Panevėžys, Šiauliai and Vilnius counties participated in the questionnaire. The observation and semi-structured interview methods were chosen to collect more data about the use of information and communication technologies of students with mild intellectual disorders. 4 students with mild intellectual disorders from Vilnius X special school, who were interviewed in the fifth and seventh grade, participated in a qualitative research.

Major *conclusions* are as follows:

1. The analysis of the literature sources revealed that children spend a great amount of their time using information and communication technologies (ICT) which provide them with new full development possibilities. Moreover, it should be noted that different international studies show that the use of ICT in special education helps students with special learning needs to better understand the educational material. Although the virtual space contains various useful information, there are also many different threats that have a negative impact on children's physical, mental and emotional health.
2. Almost all 10-19-year-old students with mild intellectual disorders use modern technologies both at home and school and spend their time in front of a computer alone or with someone close to them.
 - 2.1. The students use the virtual space for playing computer games, listening to music and watching various videos and movies. More than half of the students claim that they use social networks: the majority of them are active users, slightly less – passive users.
 - 2.2. The students usually play sports, shooting, action and racing computer games, which enable them to have fun and learn something new and teach them how to solve problems, fight and win as well as allow them to live in the action and educate them: improve

students' computer skills, memory, hand coordination, imagination, empathy, observation and reaction.

- 2.3. The majority of the students prefer real people and in rare cases book characters as characters of computer games, movies and animation movies. The heroes have positive features related to their appearance, character, manner, intellectuality and physical features.
- 2.4. Parents and teachers believe that computers help children with special learning needs to improve their computer skills, facilitate the learning process, broaden children's horizon and expand their vocabulary, enrich their language, increase their self-confidence, help to find friends and develop social skills as well as reduce social exclusion.
3. The research revealed that teachers often use information and communication technologies and educational computer programmes in the educational process.
4. The personal experience of using information and communication technologies of the students with mild intellectual disorders showed that the students spend the majority of their free time playing computer games and that their main heroes are characters of animation movies or computer games and sportsmen. It must be stated that the types of computer games played by children did not change during the two years of the research but the number of games played increased and a circle of heroes widened.

Key words: students with mild intellectual disorder, information and communication technologies, Internet, computer games, heroes.

PRIEDAI

Mielas moksleivi,

Labai prašome nuoširdžiai atsakyti į anketos klausimus!

Klausimynas yra ANONIMINIS. Esu II kurso magistrantūros studentė, šiuo klausimynu siekiu išsiaiškinti, kokiomis informacinėmis technologijomis naudojasi mokiniai.

Atsakymus žymėkite taip

Iškilius klausimams galite kreiptis: Lymantė Sviridenkienė el. paštas:@gmail.com

Ačiū Tau už skirtą laiką.

Mums labai svarbu kiekvienas klausimas ir kiekvienas atsakymas.

Linkime sėkmės!

1. Kiek Tavo namuose yra kompiuterių?

- Neturiu
- Vienas
- Du ir daugiau

2. Ar turi savo:

- Stacionarų kompiuterį
- Nešiojamą kompiuterį
- Planšetę
- Išmanųjį mobilų telefoną

3. Kur dažniausiai naudojiesi kompiuteriu?

- Savo kambaryje
- Kituose kambariuose
- Mokykloje
- Dienos užimtumo centre

4. Kas būna su Tavimi, kai naudojiesi kompiuteriu? (Žiūrėk į pateiktus elgesio apibūdinimus ir pažymėk Tau tinkamą)

	Labai dažnai	Dažnai	Sunku pasakyti	Retai	Labai retai	Niekada
Kažkas iš suaugusiųjų šeimos narių						
Kiti vaikai, bendraamžiai						
Pedagogai						
Būnu vienas						

5. Kiek laiko Tu praleidi internete?

- Trumpai naršai kelis kartus per savaitę
- Iki 1 val. per dieną
- 2 - 3 val. Per dieną
- Daugiau nei 3 val. Per dieną

6. Ar esi prisijungęs prie kurio nors socialinio tinklo? (Pažymėk Tau tinkančius atsakymus)

- Nesu prisijungęs prie jokio socialinio tinklo (jei pasirinkai šį atsakymą, pereik prie 10 klausimo)
- Esu prisijungęs, bet neaktyvus vartotojas

- Esu prisijungęs, aktyvus vartotojas

7. Socialiniame tinkle Tu lankaisi: (Pasirink labiausiai tinkamą)

- Kartą per mėnesį ar rečiau
- Kartą per savaitę ar rečiau
- Beveik kasdien
- Kartą per dieną
- Keletą kartų per dieną

8. Tavo profilyje socialiniame tinkle matyti: (Pasirink kelis tinkamus variantus)

- Elektroninio pašto informacija
- Skype prisijungimo vardas
- Gyvenamosios vietos adresas
- Mobilus telefonas
- Šeimos narių vardai
- Artimų draugų vardai
- Asmeninės nuotraukos

9. Socialiniame tinkle tarp Tavo draugų yra: (Pasirink tinkamą variantą)

	Tikrai TAIP	Taip	Lyg ir taip	Lyg ir ne	Ne	Tikrai NE
Šeimos nariai, giminaičiai						
Ižymūs žmonės						
Tavo mokytojai						
Klasės draugai						
Nepažįstami žmonės						
Kiemo draugai						

10. Kam Tu naudoji virtualią erdvę dažniausiai? (Pasirink tinkamą variantą)

	Labai dažnai	Dažnai	Sunku pasakyti	Retai	Labai retai	Niekada
Bendravimui socialiniuose tinkluose						
Mėgstamos muzikos klausymuisi						
Mėgstamų kino filmų peržiūrai						
Žaisti kompiuterinius žaidimus						
Vaizdo siužetų peržiūrai Youtube						
Dalykinės informacijos paieškai						
Pramogų, naujienų paieškai						
Pamokų ruošai, mokymuisi						
Komentarams apie įvykius, žmones						
Apsipirkimui						
Naujienų, žinių skaitymui						
Informacijos apie pomėgius paieškai						

11. Ką mėgsti daryti virtualioje erdvėje dažniausiai? (Žiūrėk į pateiktus elgesio apibūdinimus ir pažymėk Tau tinkamą)

	Labai dažnai	Dažnai	Sunku pasakyti	Retai	Labai retai	Niekada
Informuoti apie pokyčius savo gyvenime						
Peržiūrėti informaciją apie žmones, įvykius						
Peržiūrėti savo draugų žinutes, informaciją						
Rašyti komentarus apie patikusius / nepatikusius žmones, įvykius						

	Labai dažnai	Dažnai	Sunku pasakyti	Retai	Labai retai	Niekada
Stebėti video siužetus apie pomėgius						
Kažką veikti pagal video siužetuose pateiktas instrukcijas						
Įkelti filmuotus vaizdus į internetą						
Susipažinti su naujais pažįstamais						
Dalintis mokslo informacija su draugais						
Ieškoti informacijos pamokoms						
Stebėti išplatintus smurto vaizdus						
Platinti smurto vaizdus						
Tyčiotis iš kitų						
Ieškoti įvairios juokingos informacijos						
Dalintis juokinga informacija su bendraamžiais						
Stebėti erotinius / seksualius vaizdus						
Persiųsti erotinius / seksualius vaizdus						
Skaityti erotines / seksualias žinutes						
Siųsti, komentuoti, erotines / seksualias žinutes						
Susitikti su interneto naujais pažįstamais						
Bendrauti						
Įkelti nufilmuotas išdaigas						

12. Ar esi buvęs patyčių objektu virtualioje erdvėje? (Pasirink vieną tinkamą atsakymo variantą)

- Ne
- Labai retai
- Kartais
- Dažnai
- Labai dažnai

13. Ar žaidi kompiuterinius žaidimus? (Pasirink vieną tinkamą atsakymo variantą)

- Nežaidžiu (jeigu pasirinkai šį atsakymo variantą, pereik prie 21 klausimo)
- Labai retai
- Kartais
- Dažnai
- Labai dažnai

14. Jei žaidi, tai: (Žiūrėk į pateiktus elgesio apibūdinimus ir pažymėk Tau tinkamą)

	Tikrai TAIP	Taip	Lyg ir taip	Lyg ir ne	Ne	Tikrai NE
Vienas pats						
Su vienu iš tėvų						
Su kitu šeimos nariu						
Su pažįstamu namuose						
Su pažįstamu, žaidžiančiu kažkur erdvėje						
Su nepažįstamu, žaidžiančiu kažkur erdvėje						

15. Žaidimams žaisti naudojiesi: (Pasirink kelis tinkamus variantus)

- Prie TV jungiama konsolė
- Rankine konsolė
- Kompiuteriu
- Planšetiniu kompiuteriu

- Mobiliu telefonu

16. Kokius žaidimus dažniausiai žaidi? (Žiūrėk į pateiktus elgesio apibūdinimus ir pažymėk Tau tinkamą)

	Tikrai TAIP	Taip	Lyg ir taip	Lyg ir ne	Ne	Tikrai NE
Strateginius						
Sportinius						
Lenktynių						
Veiksmo						
Siaubo						
Šaudykles						
Nuotykių						
Grožio industrijos						
Namų ruošos						
Žemės ūkio						
Profesijų						

17. Atsakyk į keletą klausimų apie kompiuterinius žaidimus: (Žiūrėk į pateiktus elgesio apibūdinimus ir pažymėk Tau tinkamą)

	Tikrai TAIP	Taip	Lyg ir taip	Lyg ir ne	Ne	Tikrai NE
Ar vertini labiau už visas kitas žaidimo ypatybes žaidimo grafiką?						
Ar patinka žaidimai, kontroliuojami kūno judesiais (naudoji xbox kinect, wii)?						
Ar patinka žaidimuose tikroviškai pavaizduoti žmonės, aplinkoje esantys daiktai?						
Ar patinka žaidimuose specialieji efektai?						
Ar patinka žaidimai, kuriuose naudojami virtualūs žaidėjo personažai ir avatarai?						
Ar patinka žaidimai, kuriuose naudojami fantastiniai personažai?						
Ar patinka žaidimai, kuriuose žmonės, kiti personažai yra realistiški?						
Ar patinka mokomieji žaidimai?						
Ar patinka žaidimai, kurių vaizdai neanimuoti (nėra judesio, judančių herojų)?						
Ar geriau žaidi nemokamus, bet paprastus žaidimus?						
Ar geriau renkiesi mokamus, bet aukštos kokybės žaidimus?						
Ar svarbu galimybė žaisti žaidimą per internetą su kitu žaidėju?						

18. Kiek laiko skiri žaidimams? (Pasirink vieną tinkamą atsakymo variantą)

- Žaidi kelis kartus per savaitę
- Iki 1 val. Per dieną
- 1–2 val. Per dieną
- 2–3 val. Per dieną
- Daugiau laiko

19. Kaip susirandi ir atsirenki žaidimus? (Žiūrėk į pateiktus elgesio apibūdinimus ir pažymėk Tau tinkamą)

	Tikrai TAIP	Taip	Lyg ir taip	Lyg ir ne	Ne	Tikrai NE
Ieškai informacijos pats internete						
Pasiūlo draugai						
Pasiūlo tėvai						
Pasiūlo mokytojai						

20. Žaidimo metu Tu: (Žiūrėk į pateiktus elgesio apibūdinimus ir pažymėk Tau tinkamą)

	Labai dažnai	Dažnai	Sunku pasakyti	Retai	Labai retai	Niekada
Susijaudini						
Susinervini						
Mokaisi						
Užsimiršti						
Smagiai praleidi laiką						
Atsipalaiduoji						
Įsitrauki į virtualų pasaulį						
Persikeli į kitą realybę						
Susitapatini su koku nors veikėju / herojumi						
Įsijauti į veiksmą						
Lavini reakciją						
Lavini pastabumą						
Lavini sugebėjimą užjausti						
Lavini vaizduotę						
Lavini rankos koordinaciją						
Lavini atmintį						
Lavini naudojimosi kompiuteriu gebėjimus						
Sieki kovoti ir laimėti						
Mokaisi išspręsti problemas						
Kažką naujo sužinai						
Plėtoji pažįstamų ratą						

21. Ar Tavo tėvai (jei ir nežinai, parašyk, kaip manai)?: (Žiūrėk į pateiktus tėvų elgesio apibūdinimus ir pasirink Tau tinkamą)

	Tikrai TAIP	Taip	Lyg ir taip	Lyg ir ne	Ne	Tikrai NE
Žino kiek Tu laiko praleidi internete						
Kontroliuoja Tavo laiką internete						
Žino Tavo lankomus internetinius puslapius						
Blokuoja nepageidaujamus internetinius puslapius						
Žino Tavo virtualius draugus						
Nuolat stebi Tavo draugų ratą						
Žino, kad Tu žaidi žaidimus						
Domisi kokius žaidimus Tu žaidi						
Jaučiasi saugūs, kai Tu namuose prie kompiuterio						
Moko Tave saugiai elgtis virtualioje erdvėje						

Nerimauja dėl Tavo elgesio internete						
Siūlo Tau žaidimus ir veiklas						
Kartu su Tavimi leidžia laiką internete						
Rodo tinkamo elgesio internete pavyzdį						

22. Kokie herojai Tau labiausiai patinka? (Pasirink tinkamą variantą)

	Tikrai TAIP	Taip	Lyg ir taip	Lyg ir ne	Ne	Tikrai NE
Knygos						
Animacinio filmo ar filmuko						
Kompiuterinių žaidimų						
Realūs žmonės iš artimos aplinkos						
Sportininkai						
Pramogų pasaulio atstovai						
Reklamos personažai						
Dainininkai						
Menininkai						
Aktoriai						
Istorinės asmenybės						

23. Kaip manai, koks yra Tavo herojus (herojus gali būti filmuko ar žaidimo personažas, arba realus gerai žinomas žmogus)? (Pažymėk, kokios savybės tavo herojui yra būdingos)

	Tikrai TAIP	Taip	Lyg ir taip	Lyg ir ne	Ne	Tikrai NE
Sumanus						
Protingas						
Švelnus						
Linksmas						
Ramus						
Įdomus						
Draugiškas						
Nenugalimas						
Nuolaidus						
Darbštus						
Greitas						
Stiprus						
Sąžiningas						
Dosnus						
Geraširdis						
Gražus						
Talentingas						
Kuklus						
Išprusęs						
Padorus						
Teisingas						
Taikus						
Jautrus						
Mandagus						
Pasiukojantis						
Užjaučiantis						
Mielas						

24. Atsakyk į lentelėje pateiktus klausimus: (Pasirink tinkamą variantą)

	Tikrai TAIP	Taip	Lyg ir taip	Lyg ir ne	Ne	Tikrai NE
Ar Tu esi panašus į savo herojų?						
Ar kalbiesi su draugais apie savo herojų?						
Ar Tavo herojus patinka ir Tavo draugams?						
Ar Tavo draugai pastebi Tavo charakteryje tokių pat savybių, kokių turi Tavo herojus?						
Ar su kuo nors iš suaugusiųjų pasikalbi apie savo herojų?						
Ar savo daiktus esi pažymėjęs šiuo simboliu?						
Ar prisistatydamas naujiems pažįstamiems naudojiesi savo herojumi kaip simboliu?						
Ar dažnai šį herojų pieši ant įvairių popieriaus lapelių, sąsiuvinų paraštėse?						
Ar turi savo herojaus daiktų (atributikos)?						
Ar yra tokių herojaus savybių, kurias norėtum išsiugdyti?						
Ar kada nors realybėje bandei pasielgti taip, kaip Tavo herojus?						
Ar Tavo herojus yra Tau elgesio pavyzdys?						
Ar norėtum atsidurti savo herojaus vietoje?						
Jei galėtum su savo herojumi susikeisti vietomis, ar elgtumeisi taip pat, kaip jis?						

25. Tavo amžius:

- 10 – 11
- 12 – 13
- 14 – 15
- 16 – 17
- 18 – 19

26. Tu esi?

- Berniukas
- Mergaitė

27. Dabar Tu gyveni su: (Pasirink vieną tinkamą atsakymo variantą)

- Mama
- Tėčiu
- Mama ir tėčiu
- Su giminaičiais
- Neturiu nei tėčio, nei mamos

28. Šeimoje Tu esi: (Pasirink vieną tinkamą atsakymo variantą)

- Vienas
- Turi brolių ar seserį
- Turi kelis brolius ar seseris

29. Tu gyveni:

- Vilniuje
- Kaune
- Klaipėdoje
- Šiauliuose

- Panevėžyje
- Alytuje
- Marijampolėje
- Mažeikiuose
- Telšiuose
- Miestelyje
- Kaime
- Kita _____

Gerb. tėveliai,

Labai prašome nuoširdžiai atsakyti į anketos klausimus!

Klausimynas yra ANONIMINIS. Esu II kurso magistrantūros studentė, šiuo klausimynu siekiu išsiaiškinti tėvų požiūrį, apie mokinių naudojamas informacines komunikacines technologijas.

Atsakymus žymėkite taip

Iškilius klausimams galite kreiptis: Lymantė Sviridenkienė tel.:....., el. paštas:@gmail.com

Ačiū Jums už skirtą laiką.

Mums labai svarbu kiekvienas klausimas ir kiekvienas atsakymas.

Linkime sėkmės!

1. Ar žinote, kas yra Jūsų vaiko herojai?

- Visai nežinau
- Nežinau
- Ko gero nežinau
- Ko gero žinau
- Žinau
- Tikrai žinau

2. Kokie herojai yra populiariausi tarp vaikų? (Pažymėkite Jums tinkantį kiekvieno teiginio vieną įvertį)

	Tikrai NE	Ne	Lyg ir ne	Lyg ir taip	Taip	Tikrai TAIP
Knygos						
Animacinio filmo ar filmuko						
Kompiuterinių žaidimų						
Žmonės iš artimos aplinkos						
Sportininkai						
Pramogų pasaulio atstovai						
Reklamos personažai						
Dalininkai						
Menininkai						
Aktoriai						
Istorinės asmenybės						

3. Koks Jūsų vaiko herojus? (Pažymėkite Jums tinkantį kiekvieno teiginio vieną įvertį)

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Sumanus						
Protingas						
Švelnus						
Ramus						
Linksmas						
Įdomus						
Draugiškas						
Nenugalimas						

Nuolaidus						
Darbštus						
Greitas						
Stiprus						
Sąžiningas						
Dosnus						
Geraširdis						
Gražus						
Talentingas						
Kuklus						
Išprusęs						
Padorus						
Teisingas						
Taikus						
Jautrus						
Mandagus						
Pasiaukojantis						
Užjaučiantis						
Mielas						

4. Kaip Jūs sužinote apie vaiko herojus? (Pažymėkite Jums tinkantį kiekvieno teiginio vieną įvertį)

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Vaikas pats papasakoja						
Pats (pati) klausinėju vaiko						
Išgirstu kaip vaikai kalbasi, dalijasi įspūdžiais, aptarinėja juos						
Surandu informaciją virtualioje erdvėje apie vaikų mėgstamas knygas, filmus, žaidimus ir t.t.						
Pastebiu, kad vaikas vartoja herojų vardus, imituoja jų elgesį						
Papasakoja mokytojai						

5. Kaip, Jūsų manymu, virtualioje erdvėje elgiasi Jūsų vaikas? (Pažymėkite Jums tinkantį kiekvieno teiginio vieną įvertį)

	Niekada	Retai	Ko gero retai	Ko gero dažnai	Dažnai	Nuolat
Informuoja apie pokyčius savo gyvenime						
Peržiūri informaciją apie žmones, įvykius						
Peržiūri savo draugų žinutes, informaciją						
Rašo komentarus apie patikusius / nepatikusius žmones, įvykius						
Stebi video siužetus apie pomėgius						
Kažką veikia pagal video siužetuose pateiktas instrukcijas						
Įkelia filmuotus vaizdus (nuotykius, įvykius)						
Susipažįsta su naujais pažįstamais						
Dalinasi mokslo informacija su draugais						
Ieško informacijos pamokoms						
Stebi išplatintus smurto vaizdus						
Patys platina smurto vaizdus						
Patys tyčiojasi iš kitų						
Ieško įvairios juokingos informacijos						

Dalinasi juokinga informacija su bendraamžiais						
Stebi erotinius / seksualius vaizdus						
Persiunčia erotinius / seksualius vaizdus						
Skaito erotines / seksualias žinutes						
Siunčia, komentuoja, erotines / seksualias žinutes						
Susitinka su interneto naujais pažįstamais						
Bendrauja						
Įkelia nufilmuotas išdaigas						
Yra buvę patyčiu objektu						

6. Jūsų nuomone, koks yra kompiuterinių / virtualių žaidimų poveikis vaikams?
(Pažymėkite Jums tinkantį kiekvieno teiginio vieną įvertį)

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Padedą užsimiršti						
Padedą smagiai praleisti laiką						
Padedą atsipalaiduoti						
Padedą išsikrauti						
Kelia susijaudinimą						
Kelia susierzinimą						
Lavina, plečia akiratį						
Leidžia kažko išmokti						
Lavina naudojimosi kompiuteriu gebėjimus						
Įtraukia į virtualų pasaulį						
Formuoja agresyvios elgsenos modelius						
Skatina kovoti ir laimėti						
Plėtoja pažįstamų ratą						
Atitraukia nuo kitos, intelektualios, veiklos						
Riboja vaikų fizinį aktyvumą						
Skatina norą realų pasaulį pakeisti virtualiu						
Padedą jaustis priimtam, grupės nariu						
Lavina atmintį						
Lavina vaizduotę						
Moko spręsti problemas						
Lavina reakciją						
Lavina pastabumą						
Lavina sugebėjimą užjausti						

7. Ar pritariate teiginiui, kad kompiuteris negalių ir sutrikimų turinčiam vaikui... (Žiūrėkite į teiginio skirtingas pabaigas ir pasirinkite pritarimo / nepritarimo laipsnį. Jeigu negalite atsakyti, pereikite prie kito klausimo)

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Formuoja kompiuterinio raštingumo pagrindus						
Palengvina mokymąsi						
Plečia akiratį						
Lavina kalbą, plečia žodyną						
Ugdo pasitikėjimą savo jėgomis						
Mažina socialinę atskirtį						
Padedą susirasti draugų						

Padedą ugdytis bendravimo įgūdžius						
Padedą mokytis adekvačiai elgtis įvairiuose socialiniuose kontekstuose						
Padedą jaustis visaverčiu, tokiu, kaip kiti						

8. Ką kompiuteriniuose žaidimuose vertina Jūsų vaikas? (Pažymėkite Jums tinkantį kiekvieno teiginio įvertį)

	Tikrai NE	Ne	Lyg ir ne	Lyg ir taip	Taip	Tikrai TAIP
Ar vertina labiau už visas kitas žaidimo ypatybes žaidimo grafiką?						
Ar patinka žaidimai, kontroliuojami kūno judesiais (naudojate xbox kinect, wii)						
Ar patinka žaidimuose tikroviškai pavaizduoti žmonės, aplinkoje esantys daiktai?						
Ar patinka žaidimuose specialieji efektai?						
Ar patinka žaidimai, kuriuose naudojami virtualūs žaidėjo personažai ir avataurai?						
Ar patinka žaidimai, kuriuose naudojami fantastiniai personažai?						
Ar patinka žaidimai, kuriuose žmonės, kiti personažai yra realistiški?						
Ar patinka žaidimai, kurių vaizdai neanimuoti?						
Ar patinka mokomieji žaidimai?						
Ar geriau rinktųsi nemokamą, bet paprastesnį žaidimą?						
Ar geriau rinktųsi mokamus, bet aukštos kokybės žaidimus?						
Ar jiems svarbu, kad žaisti galima būtų su kitu žaidėju internete?						
Ar svarbu lietuviška žaidimo sąsaja? (žaidimo įdiegimas, meniu žaidime, pagalba, paaiškinimai)						

9. Jūsų amžius

- iki 30
- 30-39
- 40-49
- 50-59
- 60 ir daugiau

10. Jūsų lytis:

- Vyras
- Moteris

11. Jūs gyvenate: (Pasirinkite vieną atsakymo variantą)

- su sutuoktiniu (partneriu) ir vaikais
- su sutuoktiniu (partneriu)
- su vaikais

12. Kompiuterių skaičius Jūsų namuose:

- Neturiu
- Vienas (naudojuosi juo vienas/a)
- Vienas (naudojamės keliese)
- Du ir daugiau

13. Jūsų išsilavinimas?

- Pagrindinis
- Vidurinis
- Profesinis
- Aukštasis neuniversitetinis
- Aukštasis universitetinis

14. Jūs gyvenate:

- Vilniuje
- Kaune
- Klaipėdoje
- Šiauliuose
- Panevėžyje
- Alytuje
- Marijampolėje
- Mažeikiuose
- Telšiuose
- Miestelyje
- Kaime
- Kita _____

Gerb. pedagoge,

Labai prašome nuoširdžiai atsakyti į anketos klausimus!

Klausimynas yra ANONIMINIS. Esu II kurso magistrantūros studentė, šiuo klausimynu siekiu išsiaiškinti pedagogų požiūrį, apie mokinių naudojamas informacines komunikacines technologijas.

Atsakymus žymėkite taip

Iškilius klausimams galite kreiptis: Lymantė Sviridenkienė tel.:....., el. paštas:@gmail.com

Ačiū Jums už skirtą laiką.

Mums labai svarbu kiekvienas klausimas ir kiekvienas atsakymas.

Linkime sėkmės!

1. Ar žinote, kas yra Jūsų mokinių herojai?

- Visai nežinau
- Nežinau
- Ko gero nežinau
- Ko gero žinau
- Žinau
- Tikrai žinau

2. Kokie herojai yra populiariausi tarp Jūsų mokinių? (Pažymėkite Jums tinkantį kiekvieno teiginio vieną įvertį)

	Tikrai NE	Ne	Lyg ir ne	Lyg ir taip	Taip	Tikrai TAIP
Knygos						
Animacinio filmo ar filmuko						
Kompiuterinių žaidimų						
Žmonės iš artimos aplinkos						
Sportininkai						
Pramogų pasaulio atstovai						
Reklamos personažai						
Dalininkai						
Menininkai						
Aktoriai						
Istorinės asmenybės						

3. Koks dažniausiai yra mokinių herojus? Atsakydami įsivaizduokite tipiškiausią savo mokinį. (Pažymėkite Jums tinkantį kiekvieno teiginio vieną įvertį)

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Sumanus						
Protingas						
Švelnus						
Ramus						

Linksmas						
Įdomus						
Draugiškas						
Nenugalimas						
Nuolaidus						
Darbštus						
Greitas						
Stiprus						
Sąžiningas						
Dosnus						
Geraširdis						
Gražus						
Talentingas						
Kuklus						
Jautrus						
Išprusęs						
Padorus						
Teisingas						
Taikus						
Mandagus						
Pasiaukojantis						
Užjaučiantis						
Mielas						

4. Kaip Jūs sužinote apie mokinių herojus? (Pažymėkite Jums tinkantį kiekvieno teiginio vieną įvertį)

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Mokiniai patys papasakoja						
Pats (pati) klausinėju mokinių						
Išgirstu kaip mokiniai kalbasi, dalijasi įspūdžiais, aptarinėja juos						
Surandu informaciją virtualioje erdvėje apie vaikų mėgstamas knygas, filmus, žaidimus ir t.t.						
Pastebiu, kad mokiniai vartoja herojų vardus, imituoja jų elgesį						
Papasakoja tėvai						
Pats(pati) turiu panašaus amžiaus vaikų						
Sužinau iš kolegų						

5. Kaip, Jūsų manymu, virtualioje erdvėje elgiasi Jūsų mokiniai? Atsakydami įsivaizduokite tipiškesnius mokinius. (Pažymėkite Jums tinkantį kiekvieno teiginio vieną įvertį)

	Niekada	Retai	Ko gero retai	Ko gero dažnai	Dažnai	Nuolat
Informuoja apie pokyčius savo gyvenime						
Peržiūri informaciją apie žmones, įvykius						
Peržiūri savo draugų žinutes, informaciją						
Rašo komentarus apie patikusius / nepatikusius žmones, įvykius						
Stebi video siužetus apie pomėgius						
Kažką veikia pagal video siužetuose						

pateiktas instrukcijas						
Įkelia filmuotus vaizdus (nuotykius, įvykius)						
Susipažįsta su naujais pažįstamais						
Dalinasi mokslo informacija su draugais						
Ieško informacijos pamokoms						
Stebi išplatintus smurto vaizdus						
Patys platina smurto vaizdus						
Patys tyčiojasi iš kitų						
Ieško įvairios juokingos informacijos						
Dalinasi juokinga informacija su bendraamžiais						
Stebi erotinius / seksualius vaizdus						
Persiunčia erotinius / seksualius vaizdus						
Skaito erotines / seksualias žinutes						
Ieško įvairios juokingos informacijos						
Siunčia, komentuoja, erotines / seksualias žinutes						
Susitinka su interneto naujais pažįstamais						
Bendrauja						
Įkelia nufilmuotas išdaigas						
Yra buvę patyčiu objektu						

6. Jūsų nuomone, koks yra kompiuterinių / virtualių žaidimų poveikis vaikams?

(Pažymėkite Jums tinkantį kiekvieno teiginio vieną įvertį)

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Padedą užsimiršti						
Padedą smagiai praleisti laiką						
Padedą atsipalaiduoti						
Padedą išsikrauti						
Kelia susijaudinimą						
Kelia susierzinimą						
Lavina, plečia akiratį						
Leidžia kažko išmokti						
Lavina naudojimosi kompiuteriu gebėjimus						
Įtraukia į virtualų pasaulį						
Formuoja agresyvios elgsenos modelius						
Skatina kovoti ir laimėti						
Plėtoja pažįstamų ratą						
Atitraukia nuo kitos, intelektualios, veiklos						
Riboja vaikų fizinį aktyvumą						
Skatina norą realų pasaulį pakeisti virtualiu						
Padedą jaustis priimtam, grupės nariu						
Lavina atmintį						
Lavina vaizduotę						
Moko spręsti problemas						
Lavina reakciją						
Lavina pastabumą						
Lavina sugebėjimą užjausti						

7. Ar pritariate teiginiui, kad kompiuteris negalių ir sutrikimų turinčiam vaikui... (Žiūrėkite į teiginio skirtingas pabaigas ir pasirinkite pritarimo / nepritarimo laipsnį. Jeigu negalite atsakyti, pereikite prie kito klausimo)

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Formuoja kompiuterinio raštingumo pagrindus						
Palengvina mokymąsi						
Plečia akiratį						
Lavina kalbą, plečia žodyną						
Ugdo pasitikėjimą savo jėgomis						
Mažina socialinę atskirtį						
Padedą susirasti draugų						
Padedą ugdytis bendravimo įgūdžius						
Padedą mokyti adekvačiai elgtis įvairiuose socialiniuose kontekstuose						
Padedą jaustis visaverčiu, tokiu, kaip kiti						

8. Ką kompiuteriniuose žaidimuose vertina Jūsų mokiniai? (Pažymėkite Jums tinkantį kiekvieno teiginio įvertį)

	Tikrai NE	Ne	Lyg ir ne	Lyg ir taip	Taip	Tikrai TAIP
Ar vertina labiau už visas kitas žaidimo ypatybes žaidimo grafiką?						
Ar patinka žaidimai, kontroliuojami kūno judesiais (naudojate xbox kinect, wii)						
Ar patinka žaidimuose tikroviškai pavaizduoti žmonės, aplinkoje esantys daiktai?						
Ar patinka žaidimuose specialieji efektai?						
Ar patinka žaidimai, kuriuose naudojami virtualūs žaidėjo personažai ir avatarai?						
Ar patinka žaidimai, kuriuose naudojami fantastiniai personažai?						
Ar patinka žaidimai, kuriuose žmonės, kiti personažai yra realistiški?						
Ar patinka žaidimai, kurių vaizdai neanimuoti?						
Ar patinka mokomieji žaidimai?						
Ar geriau rinktųsi nemokamą, bet paprastesnį žaidimą?						
Ar geriau rinktųsi mokamus, bet aukštos kokybės žaidimus?						
Ar jiems svarbu, kad žaisti galima būtų su kitu žaidėju internete?						
Ar svarbu lietuviška žaidimo sąsaja? (žaidimo įdiegimas, meniu žaidime, pagalba, paaiškinimai)						

9. Kaip dažnai ugdymo procese naudojate? (Pažymėkite Jums tinkantį kiekvieno teiginio vieną įvertį)

	Nenaudoju	Labai retai	Retai	Dažnai	Labai dažnai	Nuolat
Kompiuterinius lavinamuosius žaidimus (ne internete)						
Kompiuterinius lavinamuosius žaidimus (internetė)						
Išmaniają lentą						
Multimediją						

Kompiuterines mokymosi programos (ne internete)						
Kompiuterines mokymosi programos (internetė)						
Power point ar pan.pateiktis						
Prezi pateiktis						
Nuotraukų ir paveikslėlių redagavimo programos (Paint Net, Pictute Manager, etc.)						
Skaičiuokles (pvz. Microsoft Ecel)						
Vaizdo medžiagos apdorojimo programos (pvz. Windows Live)						
E-mokyklos portalo medžiagą						
Mokytojų asmeninių ar pedagogų asociacijų svetainių medžiagą						

10. Jūsų amžius

- iki 30
- 30-39
- 40-49
- 50-59
- 60 ir daugiau

11. Jūsų lytis:

- Vyras
- Moteris

12. Jūs gyvenate: (pasirinkite vieną atsakymo variantą)

- vienas
- su sutuoktiniu (partneriu) ir vaikais
- su sutuoktiniu (partneriu)
- su vaikais

13. Kokioje įstaigoje Jūs dirbate?

- Pradinėje mokykloje
- Pagrindinėje mokykloje, progimnazijoje
- Vidurinėje mokykloje
- Gimnazijoje
- Profesinėje mokykloje
- Specialiojoje mokykloje
- Dienos užimtumo centre
- Jaunimo mokykloje
- Specialiojo ugdymo centre

14. Jūs gyvenate:

- Vilniuje
- Kaune
- Klaipėdoje
- Šiauliuose
- Panevėžyje
- Alytuje
- Marijampolėje
- Mažeikiuose

- Telšiuose
- Miestelyje
- Kaime
- Kita _____

15. Jūs dirbate: (jei dirbate dvejose pareigose, pažymėkite abu variantus)

- Mokytoju dalykininku
- Pradinių klasių mokytoju
- Socialiniu pedagogu
- Specialiuoju pedagogu
- Logopedu
- Auklėtoju
- Mokytojo padėjėju

Stebėjimo protokolai „Laisvė prie kompiuterio“ nr.

Stebėjimo kriterijai		Mokinys	Rimas	Linas	Eimis	Tomas	
Kiek laiko renkasi veiklą prie kompiuterio?	Iki 1 minutės						
	Iki 5 minučių						
	Iki 10 minučių						
	Veiklos neranda						
Kokią veiklą pasirinko?	Kompiuteriniai žaidimai						
	Internetiniai žaidimai						
	www.youtube.com						
	www.facebook.com						
	www.twitter.com						
	www.google.lt paieška:	Žaidimai					
		Informacija					
		Filmai					
Muzika							
Kitos internetinės svetainės	www.draugas.lt						
	http://www.miniclip.com						
Žaidžia kompiuteryje įdiegtus žaidimus	Lavinamieji žaidimai						
	Žaidimai su mašinomis:	Lenktynės					
		Daiktų rinkimai					
	Smurtiniai žaidimai	Šaudyklės					
Muštinės							
Kokiose internetinėse svetainėse žaidžia žaidimus	www.draugas.lt						
	www.facebook.com						
	www.y8.com						
	www.agame.com						
	http://www.yepi.com						
Kokio pobūdžio internetinius žaidimus žaidžia?	Lavinamieji žaidimai						
	Žaidimai su						

	mašinomis					
	Smurtiniai žaidimai	Muštinės				
		Šaudyklės				
	Sportiniai					
	Kiti žaidimai	Kliūčių įveikimas				
Savo kavinės kūrimas						
Ar keičia pasirinktą veiklą/žaidimą?	Keičia:	1-2 kartus				
		3-4 kartus				
		5 ir daugiau kartų				
	Veiklos nekeičia					
Emocijos	Prieš	Teigiamos				
		Neigiamos				
	Po	Teigiamos				
		Neigiamos				

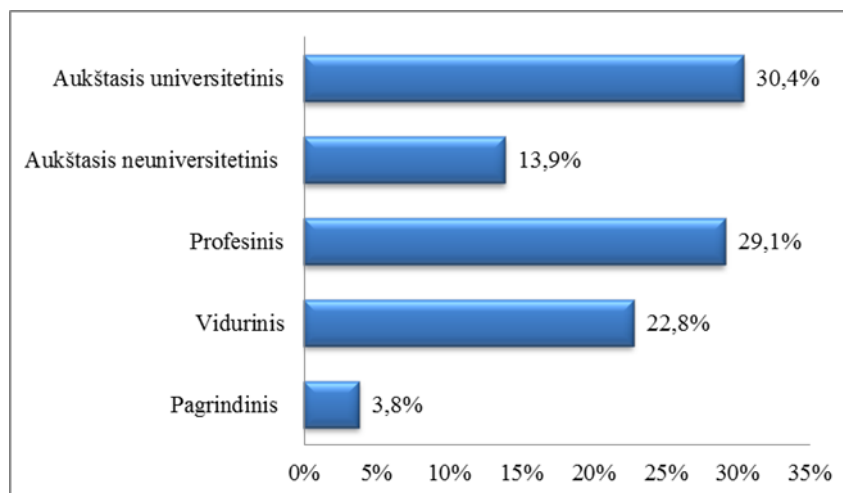
I interviu klausimai

1. Ar esi prisijungęs prie socialinio tinklo?
2. Kokius kompiuterinius žaidimus žaidi?
3. Ar turi internetą?
4. Ką veiki internete?
5. Ar turi mėgstamą knygos herojų?
6. Ar turi mėgstamą filmo, animacinio filmuko herojų?
7. Ar turi mėgstamą kompiuterinių žaidimų herojų?
8. Koks tavo mėgstamiausias herojus: knygos, animacinio filmuko, filmo ar knygos?
9. Apibūdink mėgstamiausią herojų.
10. Kaip tu galvoji ar esi panašus į savo mėgstamą herojų?
11. Ar tėvai kontroliuoja tavo naudojimąsi kompiuteriu, internetu?
12. Kur dažniausiai naudojiesi internetu?
13. Kas būna su tavimi, kai laiką leidi prie kompiuterio?
14. Kaip jautiesi, kai žaidi kompiuterinius žaidimus?
15. Kiek kompiuterių turi namuose?

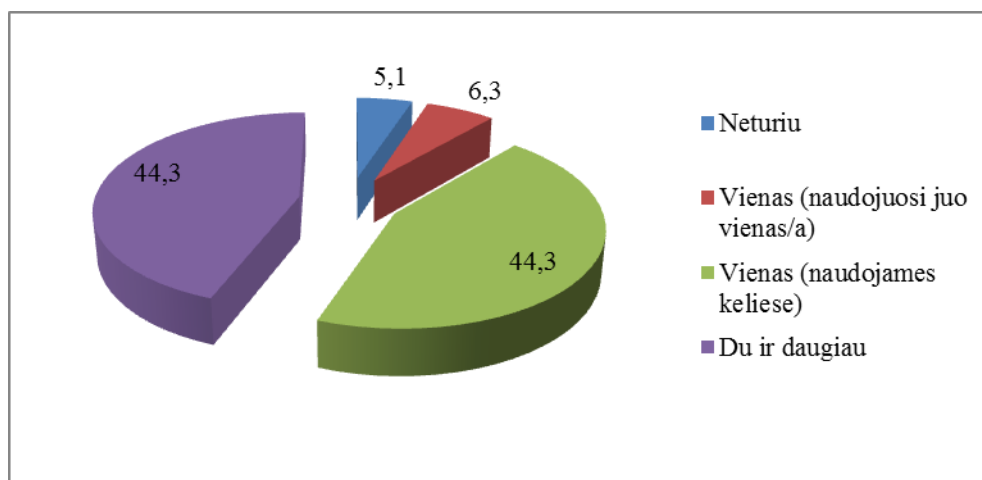
II interviu klausimai

1. Ar turi namuose kompiuterį, internetą?
2. Ar kompiuteris tavo kambaryje?
3. Kur dažniausiai naudojiesi kompiuteriu, internetu?
4. Ką veiki prie kompiuterio?
5. Kiek laiko praleidi prie kompiuterio?
6. Ar naudojiesi socialiniais tinklais?
7. Ar daug turi „internetinių draugų“?
8. Ar esi kada nors susitikęs su „internetiniais draugais“?
9. Situacija. Internete susipažįsti su žmogumi. Jūs su juo bendraujat ir po kurio laiko jis tau siūlo susitikti. Kaip tu elgsiesi?
10. Ar esi kada nors susidūręs su neigiamais komentarais, internete?
11. Situacija. Bendraujant su žmonėmis internete, jie pradėjo netinkamai kalbėti apie tave, tavo šeimą ar draugus. Kaip tu elgsiesi?
12. Ar ieškai internete, kokios nors informacijos?
13. Ar žaidi kompiuterinius žaidimus? Kokius?
14. Kas labiausiai patinka kompiuteriniuose žaidimuose?
15. Kaip jautiesi žaisdamas kompiuterinius žaidimus?
16. Ar turi, kokį mėgstamą herojų?
17. Apibūdink mėgstamą herojų.
18. Kokią informaciją apie save rodai internete?
19. Ar yra kas nors iš suaugusių aiškinęs, kaip reikia elgtis internete?
20. Ar turi mobilųjį telefoną?
21. Ar pedagogai naudoja informacines komunikacines technologijas pamokose?

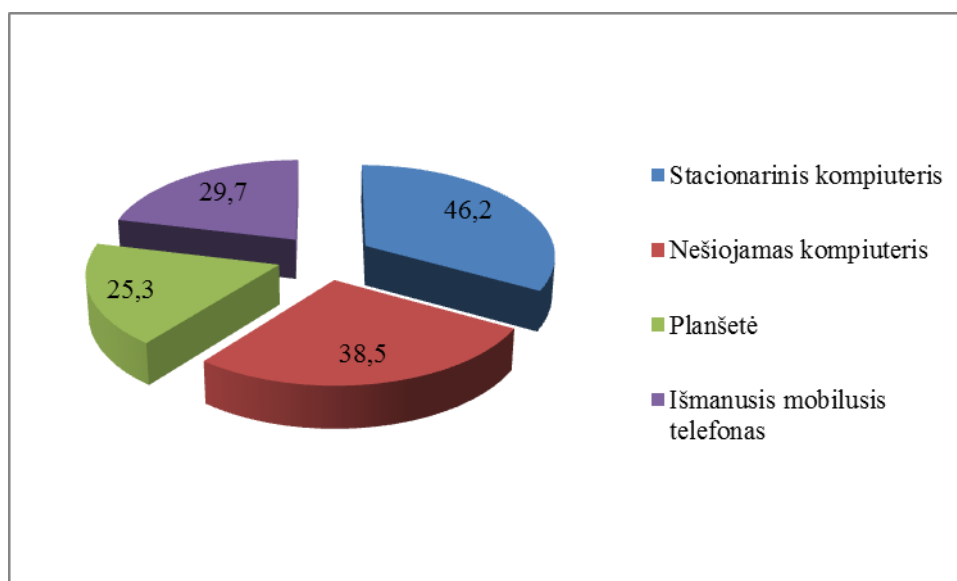
Tyrimo duomenys



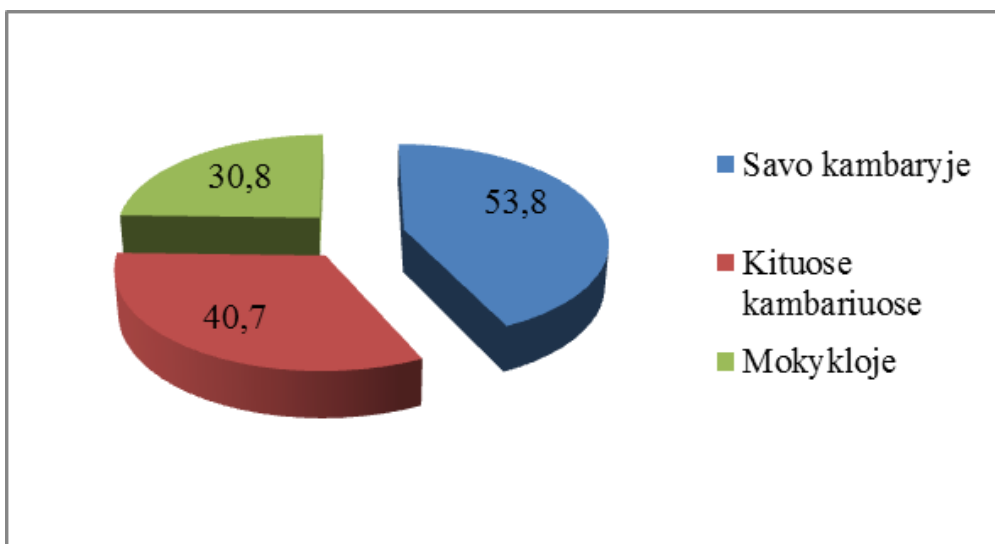
1 pav. Tėvų įgytas išsilavinimas, %



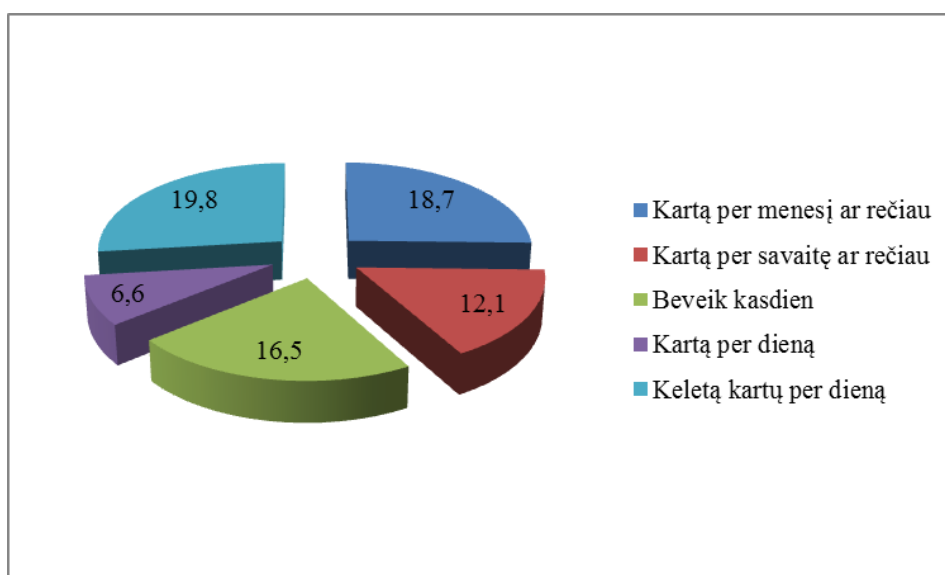
2 pav. Kompiuterių skaičius namuose, tėvų atsakymai, %



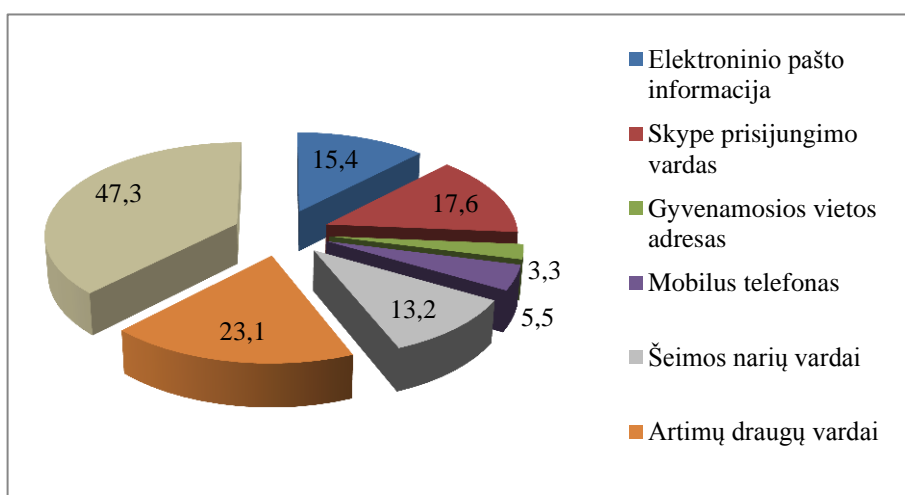
3 pav. Mokinių naudojami informacinių komunikacinių technologijų įrenginiai, %



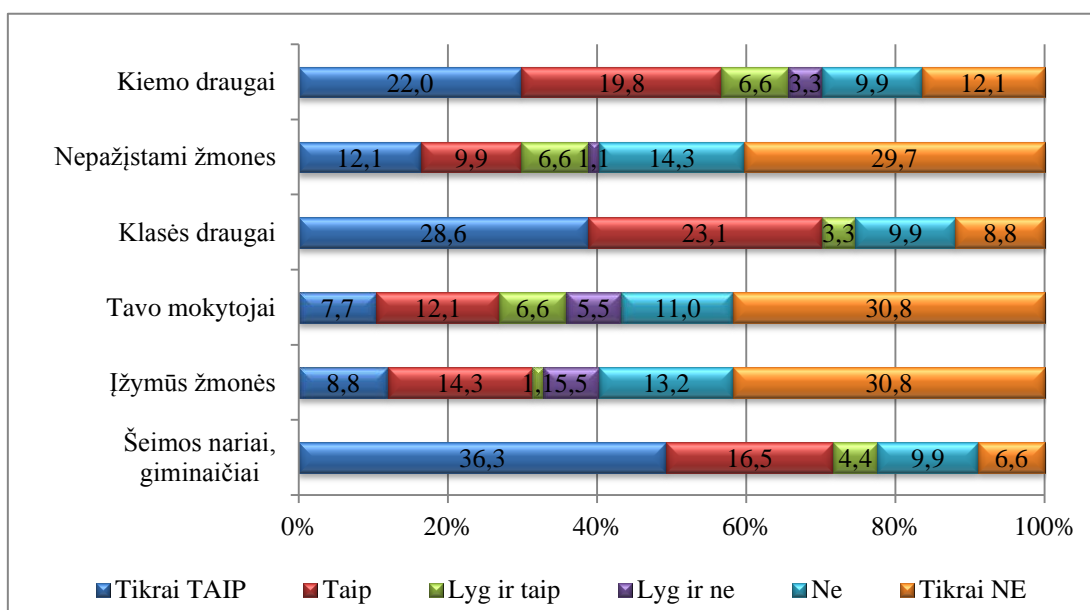
4 pav. Vietos, kur mokiniai naudojami kompiuteriu, %



5 pav. Mokinių laikymosi socialiniuose tinkluose dažnumas, %



6 pav. Mokinių, socialinio tinklo profilio informacija, %



7 pav. Mokinių draugai, socialiniuose tinkluose“, %

1 lentelė

Mokinių mėgstamos veiklos internete, %

	Labai dažnai	Dažnai	Sunku pasakyti	Retai	Labai retai	Niekada
Informuoti apie pokyčius savo gyvenime	8,8	11,0	6,6	2,2	7,7	63,7
Peržiūrėti informaciją apie žmones, įvykius	12,1	18,7	1,1	14,3	6,6	47,3
Peržiūrėti savo draugų žinutes, informaciją	19,8	17,6	4,4	9,9	7,7	40,7
Rašyti komentarus apie patikusius / nepatikusius žmones, įvykius	7,7	12,1	2,2	6,6	6,6	64,8
Stebėti video siužetus apie pomėgius	17,6	28,6	1,1	12,1	5,5	35,2
Kažką veikti pagal video siužetuose pateiktas instrukcijas	11,0	3,3	11,0	5,5	6,6	62,6
Įkelti filmuotus vaizdus į internetą	11,0	6,6	6,6	6,6	3,3	65,9
Susipažinti su naujais pažįstamais	15,4	9,9	3,3	11,0	5,5	54,9
Dalintis mokslo informacija su draugais	14,3	7,7	13,2	6,6	12,1	46,2
Ieškoti informacijos pamokoms	13,2	13,2	12,1	11,0	17,6	33,0
Stebėti išplatintus smurto vaizdus	8,8	4,4	6,6	5,5	7,7	67,0
Platinti smurto vaizdus	2,2	1,1	1,1	3,3	2,2	90,1
Tyčiotis iš kitų	2,2	1,1	1,1	2,2	9,9	83,5
Ieškoti įvairios juokingos informacijos	13,2	20,9	1,1	19,8	8,8	36,3
Dalintis juokinga informacija su bendraamžiais	14,3	15,4	3,3	14,3	11,0	41,8
Stebėti erotinius / seksualius vaizdus	1,1	2,2	1,1	1,1	9,9	84,6
Persiųsti erotinius / seksualius	1,1	0	0	5,5	0	93,4

	Labai dažnai	Dažnai	Sunku pasakyti	Retai	Labai retai	Niekada
vaizdus						
Skaityti erotines / seksualias žinutes	1,1	0	0	2,2	2,2	94,5
Siųsti, komentuoti, erotines / seksualias žinutes	1,1	0	2,2	1,1	0	95,6
Susitikti su interneto naujais pažįstamais	12,1	4,4	1,1	4,4	2,2	75,8
Bendrauti	31,9	11,0	1,1	12,1	7,7	36,3
Įkelti nufilmuotas išdaigas	6,6	2,2	0	3,3	6,6	81,3

2 lentelė

Mokinių mėgstamos veiklos internete: tėvų požiūris, %

	Niekada	Retai	Ko gero retai	Ko gero dažnai	Dažnai	Nuolat
Informuoja apie pokyčius savo gyvenime	44,3	20,3	10,1	8,9	10,1	6,3
Peržiūri informaciją apie žmones, įvykius	22,8	30,4	12,7	17,7	11,4	5,1
Peržiūri savo draugų žinutes, informaciją	16,5	22,8	1,3	19,0	25,3	15,2
Rašo komentarus apie patikusius / nepatikusius žmones, įvykius	50,6	16,5	15,2	6,3	7,6	3,8
Stebi video siužetus apie pomėgius	10,1	5,1	16,5	13,9	46,8	7,6
Kažką veikia pagal video siužetuose pateiktas instrukcijas	46,8	21,5	24,1	3,8	3,8	0
Įkelia filmuotus vaizdus (nuotykius, įvykius)	63,3	12,7	11,4	6,3	6,3	0
Susipažįsta su naujais pažįstamais	46,8	15,2	15,2	12,7	6,3	3,8
Dalinasi mokslo informacija su draugais	41,8	11,4	19,0	12,7	12,7	2,5
Ieško informacijos pamokoms	24,1	22,8	19,0	12,7	16,5	5,1
Stebi išplatintus smurto vaizdus	70,9	7,6	17,7	2,5	0	1,3
Patys platina smurto vaizdus	89,9	2,5	5,1	0	0	2,5
Patys tyčiojasi iš kitų	82,3	8,9	6,3	0	0	2,5
Ieško įvairios juokingos informacijos	13,9	19,0	19,0	13,9	29,1	5,1
Dalinasi juokinga informacija su bendraamžiais	22,8	19,0	21,5	16,5	10,1	10,1
Stebi erotinius / seksualius vaizdus	86,1	2,5	5,1	5,1	0	1,3

	Niekada	Retai	Ko gero retai	Ko gero dažnai	Dažnai	Nuolat
Persiunčia erotinius / seksualius vaizdus	89,9	1,3	5,1	2,5	0	1,3
Skaito erotines / seksualias žinutes	89,9	1,3	5,1	2,5	0	1,3
Siunčia, komentuoja, erotines / seksualias žinutes	91,1	3,8	2,5	1,3	1,3	0
Susitinka su interneto naujais pažįstamais	67,1	11,4	6,3	11,4	1,3	2,5
Bendrauja	26,6	12,7	20,3	20,3	10,1	10,1
Įkelia nufilmuotas išdaigas	74,7	7,6	10,1	1,3	3,8	2,5
Yra buvę patyčių objektu	87,3	6,3	3,8	0	0	2,5

3 lentelė

Mokinių mėgstamos veiklos internete: pedagogų požiūris, %

	Niekada	Retai	Ko gero retai	Ko gero dažnai	Dažnai	Nuolat
Informuoja apie pokyčius savo gyvenime	14,5	15,5	20,0	20,9	23,6	5,5
Peržiūri informaciją apie žmones, įvykius	12,7	13,6	23,6	21,8	21,8	6,4
Peržiūri savo draugų žinutes, informaciją	12,7	5,5	5,5	24,5	20,9	30,9
Rašo komentarus apie patikusius / nepatikusius žmones, įvykius	17,3	10,0	20,0	20,0	20,9	11,8
Stebi video siužetus apie pomėgius	6,4	7,3	6,4	28,2	37,3	14,5
Kažką veikia pagal video siužetuose pateiktas instrukcijas	7,3	11,8	26,4	32,7	17,3	4,5
Įkelia filmuotus vaizdus (nuotykius, įvykius)	23,6	7,3	31,8	16,4	16,4	4,5
Susipažįsta su naujais pažįstamais	12,7	10,0	10,9	37,3	20,9	8,2
Dalinasi mokslo informacija su draugais	17,3	26,4	26,4	19,1	6,4	4,5
Ieško informacijos pamokoms	19,1	26,4	22,7	17,3	11,8	2,7
Stebi išplatintus smurto vaizdus	19,1	12,7	30,0	21,8	12,7	3,6
Patys platina smurto vaizdus	56,4	22,7	11,8	4,5	2,7	1,8
Patys tyčiojasi iš kitų	38,2	31,8	14,5	12,7	2,7	0
Ieško įvairios juokingos informacijos	6,4	6,4	15,5	31,8	31,8	8,2
Dalinasi juokinga informacija su bendraamžiais	10,0	8,2	12,7	29,1	31,8	8,2
Stebi erotinius / seksualius vaizdus	35,5	21,8	20,9	16,4	4,5	0,9

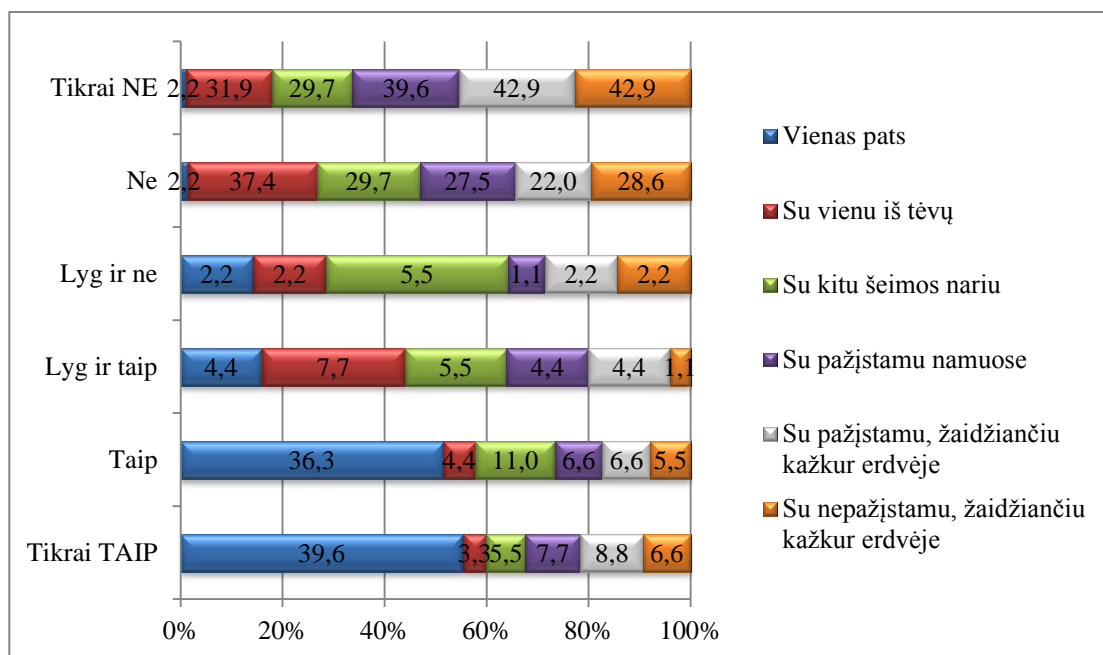
	Niekada	Retai	Ko gero retai	Ko gero dažnai	Dažnai	Nuolat
Persiunčia erotinius / seksualius vaizdus	46,4	21,8	18,2	9,1	3,6	0,9
Skaito erotines / seksualias žinutes	42,7	21,8	17,3	15,5	0,9	1,8
Siunčia, komentuoja, erotines / seksualias žinutes	30,9	15,5	14,5	26,4	10,0	2,7
Susitinka su interneto naujais pažįstamais	37,3	20,9	16,4	18,2	6,4	0,9
Bendrauja	15,5	8,2	11,8	24,5	20,0	20,0
Įkelia nufilmuotas išdaigas	33,6	16,4	24,5	10,9	10,9	3,6
Yra buvę patyčiu objektu	37,3	24,5	26,4	9,1	1,8	0,9

4 lentelė

Tėvų elgesys, mokiniams naudojantis informacinėmis komunikacinėmis technologijomis,

%

	Tikrai TAIP	Taip	Lyg ir taip	Lyg ir ne	Ne	Tikrai NE
Žino kiek Tu laiko praleidi internete	26,4	41,8	5,5	1,1	18,7	6,6
Kontroliuoja Tavo laiką internete	18,7	24,2	13,2	4,4	29,7	9,9
Žino Tavo lankomus internetinius puslapius	14,3	20,9	16,5	2,2	29,7	16,5
Blokuoja nepageidaujamus internetinius puslapius	14,3	16,5	2,2	8,8	22,0	36,3
Žino Tavo virtualius draugus	13,2	24,2	12,1	8,8	26,4	15,4
Nuolat stebi Tavo draugų ratą	7,7	13,2	11,0	13,2	28,6	26,4
Žino, kad Tu žaidi žaidimus	33,0	33,0	8,8	3,3	13,2	8,8
Domisi kokius žaidimus Tu žaidi	19,8	31,9	14,3	3,3	16,5	14,3
Jaučiasi saugūs, kai Tu namuose prie kompiuterio	39,6	26,4	15,4	5,5	7,7	5,5
Moko Tave saugiai elgtis virtualioje erdvėje	19,8	22,0	22,0	4,4	19,8	12,1
Nerimauja dėl Tavo elgesio internete	7,7	11,0	3,3	18,7	33,0	26,4
Siūlo Tau žaidimus ir veiklas	9,9	17,6	8,8	5,5	35,2	23,1
Kartu su Tavimi leidžia laiką internete	4,4	17,6	12,1	9,9	35,2	20,9
Rodo tinkamo elgesio internete pavyzdį	9,9	13,2	19,8	2,2	30,8	24,2



8 pav. Žaidimas ir mokinio aplinka, %

5 lentelė

Kompiuterinių žaidimų kriterijai, kuriuos vertina mokiniai, %

	Tikrai TAIP	Taip	Lyg ir taip	Lyg ir ne	Ne	Tikrai NE
Ar vertini labiau už visas kitas žaidimo ypatybes žaidimo grafiką?	17,6	27,5	9,9	6,6	14,3	11,0
Ar patinka žaidimai, kontroliuojami kūno judesiais (naudoji xbox kinect, wii)?	16,5	12,1	14,3	9,9	20,9	13,2
Ar patinka žaidimuose tikroviškai pavaizduoti žmonės, aplinkoje esantys daiktai?	14,3	25,3	12,1	6,6	16,5	12,1
Ar patinka žaidimuose specialieji efektai?	25,3	23,1	9,9	4,4	7,7	16,5
Ar patinka žaidimai, kuriuose naudojami virtualūs žaidėjo personažai ir avatarai?	14,3	19,8	18,7	6,6	11,0	16,5
Ar patinka žaidimai, kuriuose naudojami fantastiniai personažai?	13,2	24,2	16,5	8,8	6,6	17,6
Ar patinka žaidimai, kuriuose žmonės, kiti personažai yra realistiški?	15,4	27,5	17,6	8,8	7,7	9,9
Ar patinka mokykliniai žaidimai?	15,4	17,6	14,3	9,9	13,2	16,5
Ar patinka žaidimai, kurių vaizdai neanimuoti (nėra judesio, judančių herojų)?	3,3	13,2	9,9	12,1	28,6	19,8
Ar geriau žaidi nemokamus, bet paprastus žaidimus?	16,5	30,8	9,9	13,2	12,1	4,4
Ar geriau renkiesi mokamus, bet aukštos kokybės žaidimus?	11,0	14,3	7,7	12,1	19,8	22,0
Ar svarbu galimybė žaisti žaidimą per internetą su kitu žaidėju?	16,5	17,6	3,3	19,8	16,5	13,2

Kompiuterinių žaidimų kriterijai, kuriuos vertina mokiniai: tėvų požiūris, %

	Tikrai NE	Ne	Lyg ir ne	Lyg ir taip	Taip	Tikrai TAIP
Ar vertina labiau už visas kitas žaidimo ypatybes žaidimo grafiką?	10,1	24,1	27,8	25,3	11,4	1,3
Ar patinka žaidimai, kontroliuojami kūno judesiais (naudojate xbox kinect, wii)	2,5	24,1	29,1	19,0	13,9	11,4
Ar patinka žaidimuose tikroviškai pavaizduoti žmonės, aplinkoje esantys daiktai?	5,1	7,6	12,7	44,3	24,1	6,3
Ar patinka žaidimuose specialieji efektai?	2,5	2,5	13,9	32,9	38,0	10,1
Ar patinka žaidimai, kuriuose naudojami virtualūs žaidėjo personažai ir avatarai?	2,5	8,9	21,5	30,4	31,6	5,1
Ar patinka žaidimai, kuriuose naudojami fantastiniai personažai?	2,5	8,9	17,7	29,1	36,7	5,1
Ar patinka žaidimai, kuriuose žmonės, kiti personažai yra realistiški?	3,8	5,1	30,4	34,2	22,8	3,8
Ar patinka žaidimai, kurių vaizdai neanimuoti?	6,3	10,1	44,3	22,8	15,2	1,3
Ar patinka mokomieji žaidimai?	5,1	17,7	17,7	29,1	27,8	2,5
Ar geriau rinktųsi nemokamą, bet paprastesnį žaidimą?	5,1	12,7	12,7	39,2	21,5	8,9
Ar geriau rinktųsi mokamus, bet aukštos kokybės žaidimus?	12,7	16,5	39,2	15,2	11,4	5,1
Ar jiems svarbu, kad žaisti galima būtų su kitu žaidėju internete?	13,9	21,5	34,2	11,4	16,5	2,5
Ar svarbu lietuviška žaidimo sąsaja? (žaidimo idiegimas, meniu žaidime, pagalba, paaiškinimai)	11,4	22,8	19,0	10,1	21,5	15,2

Kompiuterinių žaidimų kriterijai, kuriuos vertina mokiniai: pedagogų požiūris, %

	Tikrai NE	Ne	Lyg ir ne	Lyg ir taip	Taip	Tikrai TAIP
Ar vertina labiau už visas kitas žaidimo ypatybes žaidimo grafiką?	10,1	24,1	27,8	25,3	11,4	1,3
Ar patinka žaidimai, kontroliuojami kūno judesiais (naudojate xbox kinect, wii)	2,5	24,1	29,1	19,0	13,9	11,4
Ar patinka žaidimuose tikroviškai pavaizduoti žmonės, aplinkoje esantys daiktai?	5,1	7,6	12,7	44,3	24,1	6,3
Ar patinka žaidimuose specialieji efektai?	2,5	2,5	13,9	32,9	38,0	10,1
Ar patinka žaidimai, kuriuose naudojami virtualūs žaidėjo personažai ir avatarai?	2,5	8,9	21,5	30,4	31,6	5,1
Ar patinka žaidimai, kuriuose naudojami fantastiniai personažai?	2,5	8,9	17,7	29,1	36,7	5,1
Ar patinka žaidimai, kuriuose žmonės, kiti personažai yra realistiški?	3,8	5,1	30,4	34,2	22,8	3,8
Ar patinka žaidimai, kurių vaizdai neanimuoti?	6,3	10,1	44,3	22,8	15,2	1,3
Ar patinka mokomieji žaidimai?	5,1	17,7	17,7	29,1	27,8	2,5
Ar geriau rinktųsi nemokamą, bet paprastesnį žaidimą?	5,1	12,7	12,7	39,2	21,5	8,9
Ar geriau rinktųsi mokamus, bet aukštos kokybės žaidimus?	12,7	16,5	39,2	15,2	11,4	5,1

	Tikrai NE	Ne	Lyg ir ne	Lyg ir taip	Taip	Tikrai TAIP
Ar jiems svarbu, kad žaisti galima būtų su kitu žaidėju internete?	13,9	21,5	34,2	11,4	16,5	2,5
Ar svarbu lietuviška žaidimo sąsaja? (žaidimo įdiegimas, meniu žaidime, pagalba, paaiškinimai)	11,4	22,8	19,0	10,1	21,5	15,2

8 lentelė

Kompiuterinių žaidimų poveikis mokiniams, %

	Labai dažnai	Dažnai	Sunku pasakyti	Retai	Labai retai	Niekada
Susijaudini	5,5	8,8	12,1	12,1	4,4	44,0
Susinervini	11,0	14,3	15,4	17,6	7,7	20,9
Mokaisi	14,3	24,2	11,0	13,2	8,8	15,4
Užsimiršti	11,0	18,7	11,0	11,0	16,5	18,7
Smagiai praleidi laiką	36,3	34,1	5,5	2,2	1,1	7,7
Atsipalaiduoji	29,7	26,4	8,8	5,5	2,2	14,3
Įsitrauki į virtualų pasaulį	20,9	9,9	8,8	4,4	9,9	33,0
Persikeli į kitą realybę	15,4	8,8	13,2	3,3	9,9	36,3
Susitapatini su koku nors veikėju / herojumi	11,0	12,1	9,9	3,3	5,5	45,1
Įsijauti į veiksmą	22,0	24,2	6,6	3,3	4,4	26,4
Lavini reakciją	19,8	22,0	18,7	4,4	1,1	20,9
Lavini pastabumą	19,8	20,9	18,7	4,4	3,3	19,8
Lavini sugebėjimą užjausti	15,4	17,6	17,6	2,2	5,5	28,6
Lavini vaizduotę	19,8	20,9	14,3	3,3	6,6	22,0
Lavini rankos koordinaciją	26,4	14,3	18,7	2,2	3,3	22,0
Lavini atmintį	27,5	22,0	14,3	4,4	2,2	16,5
Lavini naudojimosi kompiuteriu gebėjimus	33,0	26,4	7,7	1,1	2,2	16,5
Sieki kovoti ir laimėti	33,0	28,6	4,4	2,2	3,3	15,4
Mokaisi išspręsti problemas	20,9	27,5	12,1	2,2	8,8	15,4
Kažką naujo sužinai	23,1	27,5	12,1	4,4	2,2	17,6
Plėtoji pažįstamų ratą	14,3	12,1	9,9	6,6	4,4	39,6

9 lentelė

Kompiuterinių žaidimų poveikis mokiniams: tėvų požiūris, %

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Padeda užsimiršti	10,1	11,4	17,7	30,4	13,9	16,5
Padeda smagiai praleisti laiką	6,3	3,8	1,3	34,2	40,5	13,9
Padeda atsipalaiduoti	6,3	8,9	12,7	34,2	30,4	7,6
Padeda išsikrauti	5,1	12,7	16,5	40,5	16,5	8,9
Kelia susijaudinimą	5,1	12,7	35,4	20,3	20,3	6,3
Kelia susierzinimą	3,8	22,8	27,8	16,5	13,9	15,2
Lavina, plečia akiratį	7,6	13,9	19,0	38,0	15,2	6,3
Leidžia kažko išmokti	10,1	8,9	21,5	32,9	12,7	13,9
Lavina naudojimosi kompiuteriu gebėjimus	0	8,9	11,4	24,1	26,6	29,1
Įtraukia į virtualų pasaulį	1,3	8,9	16,5	29,1	27,8	16,5

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Formuoja agresyvios elgsenos modelius	8,9	19,0	22,8	25,3	15,2	8,9
Skatina kovoti ir laimėti	10,1	6,3	10,1	41,8	24,1	7,6
Plėtoja pažįstamų ratą	15,2	16,5	13,9	26,6	20,3	7,6
Atitraukia nuo kitos, intelektualios, veiklos	8,9	15,2	3,8	26,6	21,5	24,1
Riboja vaikų fizinį aktyvumą	7,6	13,9	5,1	19,0	25,3	29,1
Skatina norą realų pasaulį pakeisti virtualiu	19,0	21,5	29,1	8,9	13,9	7,6
Padedą jaustis priimtą, grupės nariu	10,1	16,5	19,0	27,8	19,0	7,6
Lavina atmintį	8,9	10,1	27,8	30,4	15,2	7,6
Lavina vaizduotę	5,1	7,6	17,7	46,8	21,5	1,3
Moko spręsti problemas	11,4	7,6	41,8	24,1	12,7	2,5
Lavina reakciją	7,6	13,9	13,9	46,8	13,9	3,8
Lavina pastabumą	6,3	11,4	13,9	41,8	22,8	3,8
Lavina sugebėjimą užjausti	11,4	16,5	36,7	20,3	10,1	5,1

10 lentelė

Kompiuterinių žaidimų poveikis mokiniams: pedagogų požiūris, %

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Padedą užsimiršti	2,7	3,6	8,2	45,5	25,5	14,5
Padedą smagiai praleisti laiką	0	0,9	3,6	32,7	32,7	30,0
Padedą atsipalaiduoti	0	4,5	10,9	38,2	26,4	20,0
Padedą išsikrauti	2,7	3,6	7,3	42,7	24,5	19,1
Kelia susijaudinimą	0,9	8,2	16,4	36,4	21,8	16,4
Kelia susierzinimą	0,9	9,1	23,6	35,5	14,5	16,4
Lavina, plečia akiratį	1,8	7,3	19,1	40,0	21,8	10,0
Leidžia kažko išmokti	1,8	2,7	16,4	37,3	30,9	10,9
Lavina naudojimosi kompiuteriu gebėjimus	0,9	0,9	5,5	30,9	37,3	24,5
Įtraukia į virtualų pasaulį	0,9	2,7	19,1	41,8	35,5	0
Formuoja agresyvios elgsenos modelius	1,8	5,5	12,7	40,9	21,8	17,3
Skatina kovoti ir laimėti	1,8	5,5	13,6	37,3	28,2	13,6
Plėtoja pažįstamų ratą	5,5	8,2	17,3	37,3	28,2	3,6
Atitraukia nuo kitos, intelektualios, veiklos	0,9	1,8	5,5	26,4	41,8	23,6
Riboja vaikų fizinį aktyvumą	0	0,9	1,8	16,4	28,2	52,7
Skatina norą realų pasaulį pakeisti virtualiu	0,9	2,7	10,0	26,4	40,0	20,0
Padedą jaustis priimtą, grupės nariu	1,8	5,5	9,1	40,0	34,5	9,1
Lavina atmintį	0,9	6,4	20,0	38,2	26,4	8,2
Lavina vaizduotę	0	5,5	12,7	45,5	28,2	8,2
Moko spręsti problemas	2,7	11,8	39,1	29,1	10,9	6,4
Lavina reakciją	0,9	5,5	10,0	40,0	27,3	16,4
Lavina pastabumą	0,9	3,6	10,0	40,0	31,8	13,6
Lavina sugebėjimą užjausti	11,8	16,4	35,5	26,4	7,3	2,7

Mokinių herojai: tėvų požiūris, %

	Tikrai NE	Ne	Lyg ir ne	Lyg ir taip	Taip	Tikrai TAIP
Knygos	10,1	27,8	30,4	12,7	13,9	5,1
Animacinio filmo ar filmuko	0	11,4	2,5	16,5	41,8	27,8
Kompiuterinių žaidimų	0	10,1	17,7	32,9	32,9	6,3
Žmonės iš artimos aplinkos	2,5	27,8	22,8	11,4	27,8	7,6
Sportininkai	22,8	5,1	16,5	40,5	15,2	0
Pramogų pasaulio atstovai	12,7	29,1	15,2	19,0	13,9	10,1
Reklamos personažai	26,6	31,6	29,1	7,6	1,3	3,8
Dainininkai	20,3	39,2	26,6	1,3	10,1	2,5
Menininkai	16,5	41,8	25,3	7,6	3,8	5,1
Aktoriai	2,5	20,3	16,5	36,7	17,7	6,3
Istorinės asmenybės	27,8	30,4	17,7	8,9	12,7	2,5

Mokinių herojai: pedagogų požiūris, %

	Tikrai NE	Ne	Lyg ir ne	Lyg ir taip	Taip	Tikrai TAIP
Knygos	10,1	27,8	30,4	12,7	13,9	5,1
Animacinio filmo ar filmuko	0	11,4	2,5	16,5	41,8	27,8
Kompiuterinių žaidimų	0	10,1	17,7	32,9	32,9	6,3
Žmonės iš artimos aplinkos	2,5	27,8	22,8	11,4	27,8	7,6
Sportininkai	22,8	5,1	16,5	40,5	15,2	0
Pramogų pasaulio atstovai	12,7	29,1	15,2	19,0	13,9	10,1
Reklamos personažai	26,6	31,6	29,1	7,6	1,3	3,8
Dainininkai	20,3	39,2	26,6	1,3	10,1	2,5
Menininkai	16,5	41,8	25,3	7,6	3,8	5,1
Aktoriai	2,5	20,3	16,5	36,7	17,7	6,3
Istorinės asmenybės	27,8	30,4	17,7	8,9	12,7	2,5

Herojų apibūdinimas: mokinių požiūris, %

	Tikrai TAIP	Taip	Lyg ir taip	Lyg ir ne	Ne	Tikrai NE
Sumanus	31,9	30,8	13,2	2,2	13,2	8,8
Protingas	40,7	30,8	13,2	4,4	8,8	2,2
Švelnus	25,3	28,6	19,8	9,9	12,1	4,4
Linksmas	40,7	41,8	8,8	4,4	1,1	3,3
Ramus	28,6	26,4	14,3	11,0	14,3	5,5
Įdomus	38,5	38,5	9,9	5,5	4,4	3,3
Draugiškas	44,0	30,8	9,9	8,8	3,3	3,3
Nenugalimas	20,9	25,3	17,6	15,4	11,0	9,9
Nuolaidus	15,4	28,6	20,9	16,5	14,3	4,4
Darbštus	33,0	27,5	28,6	2,2	5,5	3,3
Greitas	44,0	27,5	17,6	4,4	4,4	2,2
Stiprus	36,3	31,9	15,4	6,6	6,6	3,3
Sąžiningas	37,4	20,9	26,4	4,4	7,7	3,3
Dosnus	27,5	25,3	20,9	16,5	4,4	5,5
Geraširdis	38,5	35,2	11,0	6,6	4,4	4,4

	Tikrai TAIP	Taip	Lyg ir taip	Lyg ir ne	Ne	Tikrai NE
Gražus	42,9	26,4	18,7	5,5	3,3	3,3
Talentingas	30,8	27,5	19,8	9,9	6,6	5,5
Kuklus	23,1	18,7	15,4	17,6	14,3	11,0
Išprusęs	22,0	18,7	29,7	11,0	12,1	6,6
Padorus	29,7	28,6	29,7	3,3	4,4	4,4
Teisingas	36,3	40,7	11,0	6,6	1,1	4,4
Taikus	31,9	28,6	27,5	2,2	2,2	7,7
Jautrus	27,5	35,2	15,4	7,7	8,8	5,5
Mandagus	30,8	33,0	15,4	6,6	5,5	8,8
Pasiuokojantis	30,8	24,2	20,9	12,1	6,6	5,5
Užjaučiantis	30,8	27,5	19,8	8,8	6,6	6,6
Mielas	44,0	26,4	8,8	7,7	4,4	8,8

14 lentelė

Herojų apibūdinimas: tėvų požiūris, %

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Sumanus	5,1	1,3	11,4	41,8	27,8	12,7
Protingas	2,5	3,8	5,1	50,6	27,8	10,1
Švelnus	0	7,6	11,4	39,2	35,4	6,3
Ramus	3,8	11,4	24,1	34,2	17,7	8,9
Linksmas	0	5,1	3,8	26,6	36,7	27,8
Įdomus	0	2,5	6,3	27,8	39,2	24,1
Draugiškas	0	6,3	6,3	21,5	38,0	27,8
Nenugalimas	1,3	5,1	26,6	22,8	20,3	24,1
Nuolaidus	3,8	12,7	27,8	29,1	21,5	5,1
Darbštus	0	8,9	21,5	29,1	31,6	8,9
Greitas	2,5	2,5	10,1	34,2	27,8	22,8
Stiprus	2,5	3,8	15,2	25,3	32,9	20,3
Sąžiningas	0	6,3	11,4	43,0	31,6	7,6
Dosnus	0	12,7	12,7	39,2	29,1	6,3
Geraširdis	0	13,9	11,4	17,7	38,0	19,0
Gražus	0	5,1	0	34,2	39,2	21,5
Talentingas	2,5	10,1	17,7	29,1	34,2	6,3
Kuklus	7,6	16,5	32,9	24,1	15,2	3,8
Išprusęs	5,1	11,4	15,2	48,1	17,7	2,5
Padorus	2,5	8,9	6,3	51,9	20,3	10,1
Teisingas	0	5,1	5,1	22,8	43,0	24,1
Taikus	1,3	11,4	7,6	29,1	38,0	12,7
Jautrus	0	8,9	12,7	31,6	34,2	12,7
Mandagus	0	8,9	11,4	40,5	27,8	11,4
Pasiuokojantis	0	7,6	11,4	46,8	21,5	12,7
Užjaučiantis	1,3	8,9	5,1	44,3	34,2	6,3
Mielas	0	1,3	8,9	32,9	31,6	25,3

Herojų apibūdinimas: pedagogų požiūris, %

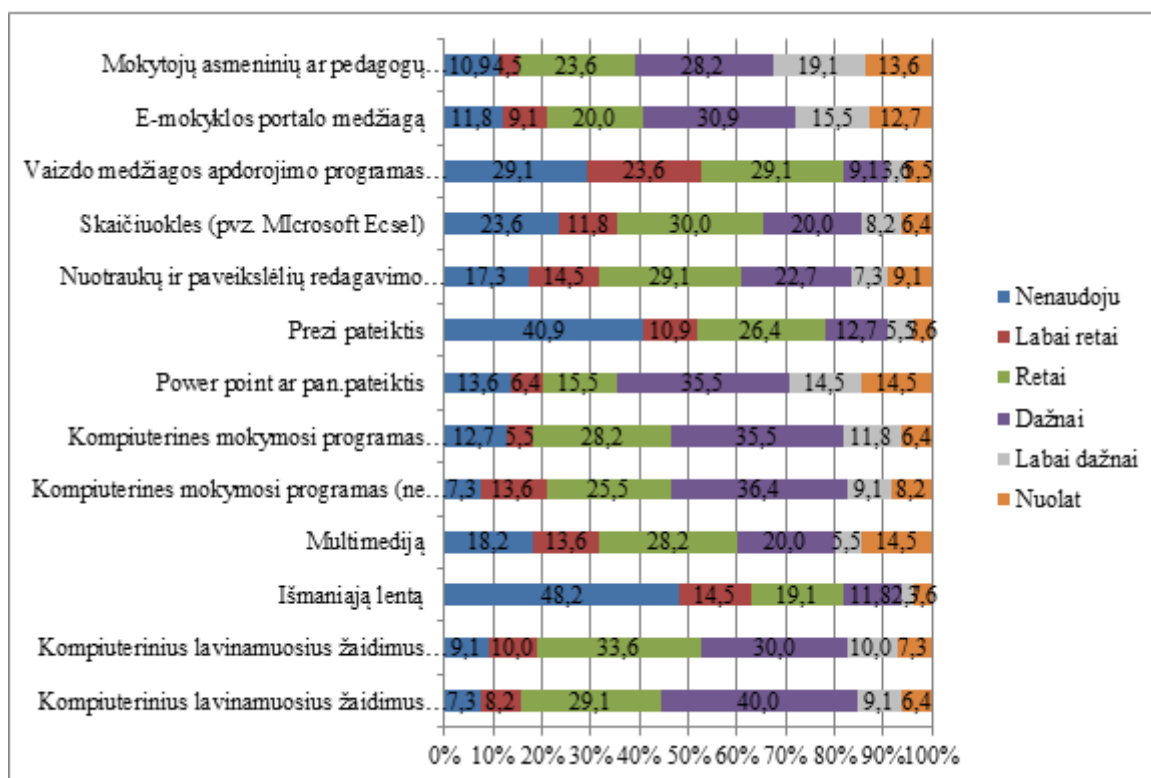
	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Sumanus	3,6	1,8	14,5	30,0	36,4	13,6
Protingas	3,6	4,5	6,4	38,2	35,5	11,8
Švelnus	4,5	7,3	20,9	40,9	21,8	4,5
Ramus	2,7	14,5	38,2	33,6	9,1	1,8
Linksmas	2,7	0	2,7	31,8	41,8	20,9
Idomus	1,8	0	8,2	27,3	39,1	23,6
Draugiškas	2,7	1,8	8,2	35,5	34,5	17,3
Nenugalimas	0	1,8	5,5	21,8	27,3	43,6
Nuolaidus	7,3	16,4	36,4	29,1	7,3	3,6
Darbštus	3,6	6,4	24,5	44,5	16,4	4,5
Greitas	1,8	1,8	4,5	30,0	34,5	27,3
Stiprus	0,9	1,8	2,7	27,3	27,3	40,0
Sąžiningas	4,5	7,3	21,8	38,2	20,0	8,2
Dosnus	3,6	6,4	15,5	50,0	20,0	4,5
Geraširdis	2,7	5,5	19,1	44,5	20,0	8,2
Gražus	0,9	0	7,3	31,8	32,7	27,3
Talentingas	1,8	8,2	14,5	38,2	24,5	12,7
Kuklus	8,2	12,7	45,5	24,5	7,3	1,8
Jautrus	2,7	8,2	20,9	43,6	19,1	5,5
Išprusęs	8,2	10,9	26,4	44,5	9,1	0,9
Padorus	4,5	7,3	23,6	43,6	18,2	2,7
Teisingas	2,7	5,5	11,8	44,5	27,3	8,2
Taikus	2,7	5,5	16,4	43,6	23,6	8,2
Mandagus	3,6	2,7	20,0	43,6	21,8	8,2
Pasiuokojantis	3,6	6,4	17,3	50,9	17,3	4,5
Užjaučiantis	3,6	5,5	18,2	50,0	18,2	4,5
Mielas	4,5	4,5	9,1	36,4	30,0	15,5

Informacijos šaltiniai apie herojus: tėvų požiūris, %

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Vaikas pats papasakoja	6,3	11,4	1,3	20,3	30,4	30,4
Pats (pati) klausinėju vaiko	5,1	20,3	3,8	22,8	40,5	7,6
Išgirstu kaip vaikai kalbasi, dalijasi įspūdžiais, aptarinėja juos	15,2	25,3	8,9	16,5	27,8	6,3
Surandu informaciją virtualioje erdvėje apie vaikų mėgstamas knygas, filmus, žaidimus ir t.t.	31,6	34,2	10,1	11,4	10,1	2,5
Pastebiu, kad vaikas vartoja herojų vardus, imituoja jų elgesį	15,2	12,7	7,6	25,3	30,4	8,9
Papasakoja mokytojai	31,6	27,8	10,1	8,9	8,9	12,7

Informacijos šaltiniai apie herojus: pedagogų požiūris, %

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Mokiniai patys papasakoja	2,7	3,6		26,4	45,5	21,8
Pats (pati) klausinėju mokinių	4,5	9,1	15,5	22,7	34,5	13,6
Išgirstu kaip mokiniai kalbasi, dalijasi įspūdžiais, aptarinėja juos	1,8	2,7	3,6	25,5	44,5	21,8
Surandu informaciją virtualioje erdvėje apie vaikų mėgstamas knygas, filmus, žaidimus ir t.t.	12,7	19,1	24,5	24,5	17,3	1,8
Pastebiu, kad mokiniai vartoja herojų vardus, imituoja jų elgesį	2,7	3,6	3,6	34,5	40,0	15,5
Papasakoja tėvai	13,6	14,5	24,5	20,9	20,0	6,4
Pats(pati) turiu panašaus amžiaus vaikų	33,6	35,5	7,3	3,6	14,5	5,5
Sužinau iš kolegų	12,7	20,9	12,7	34,5	15,5	3,6



9 pav. Pedagogų, ugdymo procese, naudojamos informacinės komunikacinės technologijos, %

**Kompiuterio naudojimosi privalumai, specialiųjų ugdymo(si) poreikių turinčiam mokiniui:
tėvų požiūris, %**

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Formuoja kompiuterinio raštingumo pagrindus	5,1	3,8	7,6	39,2	27,8	16,5
Palengvina mokymąsi	5,1	3,8	8,9	27,8	30,4	24,1
Plečia akiratį	5,1	3,8	11,4	43,0	20,3	16,5
Lavina kalbą, plečia žodyną	5,1	2,5	11,4	35,4	31,6	13,9
Ugdo pasitikėjimą savo jėgomis	3,8	2,5	7,6	41,8	32,9	11,4
Mažina socialinę atskirtį	2,5	6,3	6,3	21,5	31,6	31,6
Padedą susirasti draugų	3,8	7,6	8,9	40,5	17,7	21,5
Padedą ugdytis bendravimo įgūdžius	3,8	10,1	8,9	40,5	19,0	17,7
Padedą mokytis adekvačiai elgtis įvairiuose socialiniuose kontekstuose	8,9	13,9	20,3	34,2	11,4	11,4
Padedą jaustis visaverčiu, tokiu, kaip kiti	3,8	7,6	7,6	31,6	29,1	20,3

**Kompiuterio naudojimosi privalumai, specialiųjų ugdymo(si) poreikių turinčiam mokiniui:
pedagogų požiūris, %**

	Tikrai NE	Ne	Ko gero ne	Ko gero taip	Taip	Tikrai TAIP
Formuoja kompiuterinio raštingumo pagrindus	0	1,8	6,4	30,9	39,1	21,8
Palengvina mokymąsi	0	2,7	3,6	31,8	40,9	20,9
Plečia akiratį	0	0,9	2,7	32,7	42,7	20,9
Lavina kalbą, plečia žodyną	1,8	2,7	12,7	32,7	32,7	17,3
Ugdo pasitikėjimą savo jėgomis	1,8	8,2	44,5	30,0	15,5	0
Mažina socialinę atskirtį	0	2,7	11,8	34,5	27,3	23,6
Padedą susirasti draugų	0	2,7	9,1	33,6	36,4	18,2
Padedą ugdytis bendravimo įgūdžius	0,9	3,6	10,0	41,8	30,0	13,6

Stebėjimo protokolą „Laisvė prie kompiuterio“ nr. 1

Stebėjimo kriterijai		Mokinys	Rimas	Linąs	Tomas	Eimis	
Kiek laiko renkasi veiklą prie kompiuterio?	Iki 1 minutės		X	X	X		
	Iki 5 minučių					X	
	Iki 10 minučių						
	Veiklos neranda						
Kokią veiklą pasirinko?	Kompiuteriniai žaidimai		X				
	Internetiniai žaidimai						
	www.youtube.com						
	www.facebook.com		X	X			
	www.twitter.com						
	www.google.lt paieška:	Žaidimai				X	
		Informacija					
		Filmai					
Muzika							
Kitos internetinės svetainės	www.draugas.lt					X	
	www.miniclip.com		X				
Žaidžia kompiuteryje įdiegtus žaidimus	Lavinamieji žaidimai						
	Žaidimai su mašinomis:	Lenktynės	X				
		Daiktų rinkimai					
	Smurtiniai žaidimai	Šaudyklės					
Muštinės							
Kokiose internetinėse svetainėse žaidžia žaidimus	www.draugas.lt			X	X	X	
	www.facebook.com		X	X			
	www.y8.com						
	www.agame.com					X	
	http://www.yepi.com						

Kokio pobūdžio internetinius žaidimus žaidžia?	Lavinamieji žaidimai					
	Žaidimai su mašinomis	Lenktynės	X		X	X
		Daiktų rinkimas			X	
	Smurtiniai žaidimai	Muštinės				
		Šaudyklės			X	
		Sportiniai			X	
Kiti žaidimai	Kliūčių įveikimas					
	Savo kavinės, garažo kūrimas			X		
Ar keičia pasirinktą veiklą/žaidimą?	Keičia:	1-2 kartus				
		3-4 kartus		X		
		5 ir daugiau kartų	X		X	X
	Veiklos nekeičia					
Emocijos	Prieš	Teigiamos	X	X	X	X
		Neigiamos				
	Po	Teigiamos	X	X	X	X
		Neigiamos				
Ar noriai baigia veiklą?	Noriai baigia veiklą			X		X
	Nenorai baigia veiklą		X		X	

Stebėjimo protokolas „Laisvė prie kompiuterio“ nr. 2

Stebėjimo kriterijai		Mokinys		Rimas	Linus	Tomas	Eimis	
Kiek laiko renkasi veiklą prie kompiuterio?	Iki 1 minutės			X	X		X	
	Iki 5 minučių					X		
	Iki 10 minučių							
	Veiklos neranda							
Kokią veiklą pasirinko?	Kompiuteriniai žaidimai							
	Internetiniai žaidimai							
	www.youtube.com							
	www.facebook.com							
	www.twitter.com							
	www.google.lt paieška:	Žaidimai						X
		Informacija						
		Filmai						
Muzika								
Kitos internetinės svetainės	www.draugas.lt				X	X		
	www.miniclip.com			X				
Žaidžia kompiuteryje įdiegtus žaidimus	Lavinamieji žaidimai							
	Žaidimai su mašinomis:	Lenktynės						
		Daiktų rinkimai						
	Smurtiniai žaidimai	Šaudyklės						
Muštinės								
Kokiose internetinėse svetainėse žaidžia žaidimus	www.draugas.lt						X	
	www.facebook.com			X	X			
	www.y8.com							
	www.agame.com					X		
	www.yepi.com						X	

Kokio pobūdžio internetinius žaidimus žaidžia?	Lavinamieji žaidimai					
	Žaidimai su mašinomis	Lenktynės	X		X	X
		Daiktų rinkimas				X
	Smurtiniai žaidimai	Muštinės				X
		Šaudyklės				X
		Sportiniai		X	X	
Kiti žaidimai	Kliūčių įveikimas				X	X
	Savo „pasaulio“ kūrimas (kavinė, garažas)			X		
Ar keičia pasirinktą veiklą/žaidimą?	Keičia:	1-2 kartus				
		3-4 kartus	X	X		
		5 ir daugiau kartų			X	X
	Veiklos nekeičia					
Emocijos	Prieš	Teigiamos	X	X	X	X
		Neigiamos				
	Po	Teigiamos	X	X	X	X
		Neigiamos				
Ar noriai baigia veiklą?	Noriai baigia veiklą		X	X	X	
	Nenorai baigia veiklą					X

Stebėjimo protokolas „Laisvė prie kompiuterio“ nr. 3

Stebėjimo kriterijai		Mokinys		Rimas	Linus	Tomas	Eimis	
Kiek laiko renkasi veiklą prie kompiuterio?	Iki 1 minutės			X	X		X	
	Iki 5 minučių					X		
	Iki 10 minučių							
	Veiklos neranda							
Kokią veiklą pasirinko?	Kompiuteriniai žaidimai							
	Internetiniai žaidimai							
	www.youtube.com							
	www.facebook.com							
	www.twitter.com							
	www.google.lt paieška:	Žaidimai						X
		Informacija						
		Filmai						
		Muzika						
	Kitos internetinės svetainės	www.draugas.lt				X	X	
www.miniclip.com			X					
Žaidžia kompiuteryje įdiegtus žaidimus	Lavinamieji žaidimai							
	Žaidimai su mašinomis:	Lenktynės						
		Daiktų rinkimai						
	Smurtiniai žaidimai	Šaudyklės						
		Muštinės						
Kokiose internetinėse svetainėse žaidžia žaidimus	www.draugas.lt						X	
	www.facebook.com			X	X			
	www.y8.com							
	www.agame.com					X		
	www.yepi.com						X	

Kokio pobūdžio internetinius žaidimus žaidžia?	Lavinamieji žaidimai					
	Žaidimai su mašinomis	Lenktynės	X		X	X
		Daiktų rinkimas				X
	Smurtiniai žaidimai	Muštinės				X
		Šaudyklės				X
	Sportiniai		X	X		
Kiti žaidimai	Kliūčių įveikimas			X	X	
	Savo „pasaulio“ kūrimas (kavinė, garažas)		X			
Ar keičia pasirinktą veiklą/žaidimą?	Keičia:	1-2 kartus				
		3-4 kartus	X	X		
		5 ir daugiau kartų			X	X
	Veiklos nekeičia					
Emocijos	Prieš	Teigiamos	X	X	X	X
		Neigiamos				
	Po	Teigiamos	X	X	X	X
		Neigiamos				
Ar noriai baigia veiklą?	Noriai baigia veiklą		X	X		X
	Nenorai baigia veiklą				X	

Stebėjimo protokolas „Laisvė prie kompiuterio“ nr.4

Stebėjimo kriterijai		Mokinys				
		Rimas	Linas	Tomas	Eimis	
Kiek laiko renkasi veiklą prie kompiuterio?	Iki 1 minutės	X	X		X	
	Iki 5 minučių			X		
	Iki 10 minučių					
	Veiklos neranda					
Kokią veiklą pasirinko?	Kompiuteriniai žaidimai					
	Internetiniai žaidimai					
	www.youtube.com		X			
	www.facebook.com		X	X		
	www.google.lt paieška:	Nuotraukos, paveikslėliai				
		Žaidimai			X	X
		Informacija				
		Filmai				
	Kitos internetinės svetainės	Muzika				
		www.draugas.lt				
www.miniclip.com						
Žaidžia kompiuteryje įdiegtus žaidimus	Lavinamieji žaidimai					
	Žaidimai su mašinomis:	Lenktynės				
		Daiktų rinkimai				
	Smurtiniai žaidimai	Šaudyklės				
Muštynės						
Kokiose internetinėse svetainėse žaidžia žaidimus	www.draugas.lt			X	X	
	www.facebook.com		X	X		
	www.y8.com					
	www.agame.com				X	
	http://www.yepi.com					

Kokio pobūdžio internetinius žaidimus žaidžia?	Žaidimai su mašinomis	Lenktynės	X			X
		Daiktų rinkimas				
	Smurtiniai žaidimai	Muštinės			X	
		Šaudyklės				X
	Sportiniai			X		
Kiti žaidimai	Kliūčių įveikimas					
	Savo kavinės, garažo kūrimas		X			
Ar keičia pasirinktą veiklą/žaidimą?	Keičia:	1-2 kartus				
		3-4 kartus	X		X	
		5 ir daugiau kartų		X		X
	Veiklos nekeičia					
Emocijos/nuotaika	Prieš	Teigiamos	X	X	X	X
		Neigiamos				
	Po	Teigiamos	X	X		X
		Neigiamos			X	
Ar noriai baigia veiklą?	Noriai baigia veiklą		X	X		
	Nenorai baigia veiklą				X	X

Stebėjimo protokolą „Laisvė prie kompiuterio“ nr.5

Stebėjimo kriterijai		Mokinys	Rimas	Linąs	Tomas	Eimis
Kiek laiko renkasi veiklą prie kompiuterio?	Iki 1 minutės		X	X		
	Iki 5 minučių				X	X
	Iki 10 minučių					
	Veiklos neranda					
Kokią veiklą pasirinko?	Kompiuteriniai žaidimai				X	
	Internetiniai žaidimai		X	X		
	www.youtube.com					
	www.facebook.com		X	X		
	www.google.lt paieška:	Nuotraukos, paveikslėliai				
		Žaidimai			X	X
		Informacija				
		Filmai				
	Kitos internetinės svetainės	Muzika				
www.draugas.lt						
www.miniclip.com						
Žaidžia kompiuteryje įdiegtus žaidimus	Lavinamieji žaidimai					
	Žaidimai su mašinomis:	Lenktynės			X	
		Daiktų rinkimai				
	Smurtiniai žaidimai	Šaudyklės				
Muštynės						
Kokiose internetinėse svetainėse žaidžia žaidimus	www.draugas.lt			X		X
	www.facebook.com		X	X		
	www.y8.com					
	www.agame.com				X	
	http://www.yepi.com					

Kokio pobūdžio internetinius žaidimus žaidžia?	Žaidimai su mašinomis	Lenktynės	X			X
		Daiktų rinkimas				
	Smurtiniai žaidimai	Muštinės			X	
		Šaudyklės	X			X
	Sportiniai			X		
Kiti žaidimai	Kliūčių įveikimas					
	Savo kavinės, garažo kūrimas			X		
Ar keičia pasirinktą veiklą/žaidimą?	Keičia:	1-2 kartus			X	
		3-4 kartus	X	X		
		5 ir daugiau kartų				X
	Veiklos nekeičia					
Emocijos/nuotaika	Prieš	Teigiamos	X	X	X	X
		Neigiamos				
	Po	Teigiamos	X	X	X	X
		Neigiamos				
Ar noriai baigia veiklą?	Noriai baigia veiklą					
	Nenorai baigia veiklą		X	X	X	X

Eimis 2013-09-16

- **Ar turi prisijungimą prie socialinio tinklo?** Ne. Interneto pas mane nėra
- **Neturi interneto namie?** Ne nesumokėta. Tik žaidimus per kompą.
- **Kokius žaidimus žaidi?** Lenktynes, šaudyt su tuo kamuoliuku pfff, zoologijos sodą, ten gali gyvūnus tuos pastatyt, ir dar binuką, ten gali lobį atrast, visus pinigus.
- **Ką ten reikia daryti?** Ten gali visus pinigus surinkti, geltoni šitie, kaip saldainiai, jie panašūs į auksus (*auksinės monetas*), va šitą ir žaidi ten. Reikia pereiti ten tuos tris.
- **Ką tris?** ten žalias ten reikia. Ten visokių gyvūnų, ten aštuonkojis yra ten šitas, kur ten šita, nepamenu ten šito.
- **Kaip tas gyvūnas atrodo?** nu toks, nu kaip pieštukas
- **Gyvatė?** Ne, ne gyvatė. Nu ten kur kempiniukas
- **Ten yra kempinė, ten yra žvaigždė, krabas.** Va tas krabas, jis labai. Aš Naujininkuose turėjau internetą.
- **Kai turėjai internetą, ką tu prie jo veikdavai?** Žaisdavau
- **Tiktai žaidimus žaisdavai?** Jo.
- **O daugiau nieko neveikdavai?** aaaa.... per Dovilės kompą (*Dovilė – vyresnioji sesuo*), ten tas nešiojamas. Į youtube einu.
- **Ką youtube darydavai?** Vieną žaidimą turėjau. (*Paaiškinama, kad per Yuotube žaidimų žaisti neįmanoma.*) ten, „Tomą ir Džerį“ filmukus.
- **Filmukus žiūrėdavai. O kokius filmukus žiūrėdavai?** Tomą ir Džerį, Na palauk, 18 serijų mačiau, Žaibą Makviną ir dar mačiau ledynmetį pirmą ir antrą dalį ir dar Garfildą matęs.
- **Interneto nenaudodavai pokalbiams?** Ne.
- **O muzikai klausytis?** Taip, tik klauso mano sesė.
- **Pats nieškodavai muzikos?** Ne ne. Pas man e... yra šiek tiek muzikos. Daugiau viskas pas Dovilę yra. Dabar jau ištrinti viską reikia.
- **Tau patinka kokia nors knyga? Gal koks herojus mėgstamas?** Ne... a aš namuose turiu Mauglį, ten knygutė su lipdukais.
- **Gal kokia pasakų knyga tau patinka? Kas tau patinka iš knygų?** Donaldas patinka, per filmukus žinau šitą.
- **Kaip supranti tau knygos nelabai patinka.** Ne nelabai.
- **Animacinių filmukai ar patinka?** Oi žiūriu, žiūriu.
- **Kokių, tau, animacinių filmukų herojai patinka?** Tomas ir Džeris, Na palauk
- **O koks herojus iš na palauk tau patinka?** (*Ivardinami veikėjai – vilkas ir kiškis*). **Kuris tau labiau herojus patinka viskas ar kiškis?** Ne, kiškis.
- **Kodėl kiškis?** Nes jis bėga nuo to vilko. Mauglį buvau matęs, kaip užaugina.
- **Bet pats herojus, koks, tau, patinka?** Esi matęs Šreką, jis ir yra herojus. A, esu matęs.
- **Ar tau jis patinka?** Jo.
- **O kodėl jis tau patinka?** Ten asilas dar buvo.
- **Tau gal asilas labiau patinka?** Ne.
- **O gal koks kompiuterinių žaidimų koks nors veikėjas tau patinka?** Mmm, ten veikėjas žaidimų, per draugas yra ir šitas a..., taškas kom. (*Patikslinama ko klausiamo jo: tavo mėgstamuose žaidimuose tokiose kaip lenktynės nėra veikėjų, tokių kaip drakonai..*) ne, ne.
- **Pas tave žaidimuose mašinėlės pagrinde?** Jo jo...
- **Kokie tau labiau veikėjai patinka: kompiuterinių žaidimų, filmukų ar knygų veikėjai?** Mmm... filmų.
- **Kodėl?** Nes ten viską kuria.

- **Išsirink vieną kokį nors herojų, veikėją. Kuris tau labiausiai patinka. Į kuri norėtum būti labiausiai panašus. Į Mauglį.**
- **Kodėl? Kuo jis toks ypatingas? Nes jis...**
- **Protingais jis? Jo jo.**
- **O koks dar jis? Geras, nuoširdus ir dar darbštus**
- **O jis gal silpnas? Ne ne...**
- **O koks jis? Mmm...., kartais**
- **Stiprus gal? Jo taip taip.**
- **O gal draugiškas jisai? Taip draugiškas.**
- **O jis linksmas? Taip linksmas.**
- **Koks dar jis yra? Nuoširdus**
- **Tinginys? Ne, netinginys ne. Gero charakterio. Jis toks, aš buvau matęs filmą, kai ten buvo pradžia tas paliko tas tėvus, mama tėtį, jie buvo nukritę iš to olos. O paskui, o tas mažas Mauglis, ėjo į džiungles, per ta filmuką buvau matęs. Per tas džiungles ėjo ir tas vilkai ji užaugini.**
- **Kaip tu galvoji tu panašus į savo herojų? Taip.**
- **Į Mauglį ar panašus tu? Mmm..., turbūt ne.**
- **Kaip tu galvoji panašus tu į Mauglį ar ne? Taip turbūt.**
- **O kuo tu panašus? Turbūt į mamą panašus.**
- **Tu į Mauglį kuo panašus?.... (Tyla).**
- **Geras esi? Jo geras,**
- **Mauglis geras ir tu..., koks dar Mauglis ir tu? Geras, nuoširdus, gabus**
- **Ką moki daryti? Šokti**
- **O Mauglis moka šokti? Ne dar ne.**
- **O tavo herojus ar patinka tavo draugams? Jo patinka.**
- **O tu elgiesi kaip Mauglis? Taip taip.**
- **Laipioji po medžius? Ne ne laipau, ne jis ne laipo.**
- **Jis ne laipioja po medžius? Ne ne.**
- **Ar ką nors turi apie Mauglį. Turi kokių nors daiktų? Jis turi šitą, apsiginti nuo tų gyvūnų.**
- **O tu turi ką nors panašaus kaip Mauglis? Ne, ne.**
- **O norėtum turėti? Oi geriau ne**
- **Geriau nereikia. Kodėl? Nes gali kažką sužeist.**
- **O kas ten pas jį yra? Ginklas? Vienas, nu tas peilis. Ji nori apsiginti nuo tų gyvūnų.**
- **Kai turėjai internetą, tavo mamytė ir tėvelis kontroliuodavo kiek tu laiko praleidi prie kompiuterio, prie interneto? Aš gal... aš buvau labai žaidęs, kaip buvo internetas labai aš žaisdavau.**
- **Ilgai žaisdavai? Ne, gal kokį pusvalandį, gal valandą.**
- **Ar Dovilė (sesė) tave kontroliuodavo? Ne, aš pats.**
- **Kokiuose puslapiuose lankydavaisi? mmm... aš nepamenu.**
- **Tai ką tu veikdavai prie to interneto? Žaidžiau, žaidimus**
- **Žaidimus žaisdavai. Tai įvairiausi internetinių žaidimų puslapiuose būdavai? Taip taip. Ėjau į lietuvas google ir ten rašiau žaidimus. Paprašiau tėvelio, kad man nupirktų vieną žaidimą, nu simsus, ten gali gyvenimą kurti, gali pinigų užsidirbt, ten eurus gali užsidirbt. Va toks žaidimas. Bet labai jau penktų metų, senas žaidimas. O galimą per diską siųst pert žaidimą?**
- **Į diską įsirašyt žaidimą? Nuuu. (Atsakau į mokinio užduotą klausimą: Aš manau, kad taip)**
- **Žaisdavai per internetą žaidimus, o šiaip ką veiki prie kompiuterio kai interneto nėra? Lenktynes, nuotraukų žiūriu. Savo nuotraukų dabar atsiunčiau. Iš savo kaimo ten. Iš pusbrolių ten.**

- **Kur tu daugiausiai naudojies kompiuteriu namuose? Kompiuteris tavo kambaryje ar kituose kambariuose?** Mano kambarį.
- **Kur dar naudojies kompiuteriu?** Kur dar?
- **Namuose naudojies, savo kambaryje, kur dar naudojiesi?** Pas sese ir pas pusbrolius.
- **O mokykloj nesinaudoji kompiuteriu?** Ne, nenoriu neštis.
- **O mokykloj kompiuterio nėra?** Yra
- **Tai tu nesinaudoji mokyklos kompiuteriu?** Nu, naudoju.
- **O kas būna su tavim kai tu būni prie kompiuterio? Vienas būni ar dar kas nors būna?** Aaa, vieną kartą Naujininkuose, kai nebuvo dar kompo, televizorius buvo ir mama buvo pas ta mūsų močiutę, aš tai buvau vienas namuose. Žaidžiau prie kompo.
- **Dažniausiai būni vienas?** Taip, dažniausiai, o paskui būna tėvai, kai grįžta iš darbo. Vieną kart kaip Dovilė paliko telefoną, norėjau mamai paskambinti ir aš žaidžiau su kompu ir mama jau skambina. Ir pašnekėjau su mama. Aš sakė žaidžiu dabar su kompu, gerai sakė aš tau vėliau paskambinsiu.
- **Naudojies internetu tu?** Taip turbūt.
- **Kur daugiau naudojies namuose ar mokykloj?** Namuose.
- **Namuose turi internetą?** Dabar dar ne. Skolą sumokės tada jau bus. 20 litų dabar jau sumokės.
- **Sakei žaidi žaidimus, tai kokius dažniausiai žaidi? Kompiuterinius?** Taip.
- **O telefone žaidi žaidimus?** Ne.
- **Nežaidi?** aaa... per mamos telefona vieną kart buvau žaidęs.
- **O per sesės?** Ne nežaisdavau.
- **Neduodavo sesė?** Nu kartais biški davė
- **Kai žaidi kompiuterinius žaidimus, tu vienas juos žaidi?** Seniau, kai Naugarduko gatvėj gyvenom, tai kartais su mama žaisdavau. O šiaip vienas žaidžiu.
- **O kaip tu susirandi žaidimus?** Į Lietuvos gogle. Ir ieškau ir įrašau. Draugas.
- **Dažniausiai draugas.lt žaidi?** Jo.
- **Ten tik žaidi nebendrauji su niekuo?** Ne ne ne, dabar dar ne. Dar neleidžia kol kas dar.
- **Sakei lenktynes žaidi, kokius dar žaidimus žaidi?** Dar vienas lenktynes du.
- **Įvairias lenktynes?** Taip.
- **Ką dar?** Tas šaudyt.
- **Šaudykles. Ką dar?** Ir tą berniuką, tą žaidimą ir tą turiu. Tris žaidimus turiu.
- **Lenktynes, šaudymai, ir su gyvūnais?** Taip.
- **Žaidimų metu, kas su tavim darosi? Tu nusiramini, tu išsikrauni, susijaudini, susinervini, kažko mokaisi gal? Kuo tau žaidimai padeda? Labiausiai siusti**
- **Tai tu išsidūgsti žaisdamas?** Jo išsidūkęs.
- **Atsipalaiduoji truputėli?** Kai pavargstu su kamuoliu einu namo.
- **Kai pavargsti lauke, eini namo žaisti su kompiuteriu?** Taip. Paskui išjungiu. Kai sako eit miegot.
- **Namuose viena kompiuterį turit?** Jo.

Eimis 2015-10-01

- **Ar tu turi namie kompiuterį?** Turiu. Pas mane senas senas buvo. Mano kompas dabar sugedo. Man reikės dabar naujo dabar.
- **Kai turėjai kompiuterį, jame buvo internetas?** Turėjau. Internetą turėjau.
- **Kompiuteris buvo tavo kambaryje ar kitame?** Mano buvo.
- **O kas dar naudodavosi kompiuteriu?** Niekas, tik aš. Mano sesuo naudodavo ankščiau. Dabar man atidavė. Kitą kompą turėjau, bet pavogė. Man dabar atidavė kitą, bet senas kompas visai. Reikia Windows`us perrašyti iš naujo viską.
- **Tai dabar turi kompiuterį?** Taip, bet tik sugedo visai. Man dabar kito reikia.
- **O ką veidavai prie kompiuterio?** Žaisdavau.
- **Kur dažniausiai naudodavaisi kompiuteriu? Namuose ar mokykloje?** Namuose daugiausiai.
- **O internetu?** Tai irgi namuose.
- **O mokykloje nesinaudodavai?** Ne, ne.
- **Kiek laiko praleisdavai prie kompiuterio?** Aš ilgai jau. 5 arba 6 valandas.
- **Ir kiekvieną dieną ar ne?** Ne, kiekvieną dieną.
- **Kiekvieną dieną po 5 – 6 valandas?** Taip.
- **Esi prisijungęs prie kokio nors socialinio tinklo?** Ne.
- **Neturi facebook`o ar ko nors panašaus?** Ne.
- **O internetinių draugų ar turi?** Dar ne.
- **O kai žaidi žaidimus, nesusirandi draugų?** Ne.
- **Įsivaiduok situaciją. Susipažįsti internete su žmogumi. Jūs bendraujat ir po kiek laiko jis tau pasiūlo susitikti. Ar tu eitum?** Ne.
- **Kodėl?** Nes aš tokio žmogaus nepažįstu. Nepažįstamų, aš nepažįstu.
- **Nežinia to žmogaus ir neeitum susitikti?** Nea.
- **O kodėl? Jei nepažįsti žmogaus, kas gali nutikti?** Blogai. Jis gali pavogti, gali.
- **Tave pavogti ar daiktus?** Daiktus.
- **O tavęs pavogti negali?** Nea.
- **Įsivaizduok situaciją. Bendrauji internete su žmogumi ir jis negražiai kalba apie tave ar tavo šeimą. Kaip tu jaustumais?** Nu, blogai.
- **Kodėl blogai?** Nu nežinau.
- **Ar gerai yra ką nors blogo sakyti apie kitus?** Ne.
- **Tai kaip žmogus jaučiasi, kai apie jį negražiai kalba?** Blogai.
- **Tai kokie jausmai tave užplūstu? Kas dar atsitinka? (Tyla.)**
- **Pyksti?** Taip
- **Liūdna tau?** – taip.
- **Ir kaip tu elgtumeis, jei kas negražiai kalbėtų?** Nu nežinau.
- **Kam nors sakytum ar ne?** Ne, aš niekam nesakyčiau.
- **O kodėl?** Nes aš tylėčiau. Nenoriu sakyti niekam ir aš nenoriu sakyti niekam, nes kitaip bus blogiau.
- **Tai tu manai, geriau tylėti, net jei ir grasintų?** Tai aš ir tylėčiau, nes...
- **Nes manai, kad gali būti dar blogiau?** Nu.
- **O ar pats esi kam nors, ką nors blogo sakęs?** Ne, aš nesakau niekam nieko.
- **Ir pats nesakytum niekada?** Ne.
- **Kai naudodavaisi kompiuteriu ar ieškodavai, kokios nors informacijos?** Neieškojau.
- **Kompiuterinius žaidimus žaidi?** Jo.
- **O kokius?** Nu, aš ten įeinu į aštuonis (<http://www.y8.com/>) ten į visokius einu.
- **Ir kokius žaidimus žaidi? Sportinius, strateginius, lenktynes?** Jo labai dažnai žaidžiu, dažnai sportą irgi žaidžiu. Ten kur pavyzdžiui komandos dvi. Futbolą šitą. Aš labai daug.

- **Įvairius?** Jo.
- **O kas labiausiai patinka žaidimuose?** Aš daugiausiai turėjau senų žaidimų, labai senų turėjau. Bet mano kompe išsityrę buvo viskas. kažkas nutiko.
- **O kas tau labiausiai patinka žaidimuose?** Nu, nu lenktyniauja tenais, kitą priešą pavyzdžiui numuši ir laimi.
- **Tai patinka laimėti?** (*Linksi galva*)
- **Kokie jausmai tave užplūsta?** Na, blogai.
- **Kodėl?** Biški geri būna, kartais blogai.
- **Kodėl kartais būna blogai?** Nežinau. Nes kartais aš pralaimiu, bet nieko tokio, dar karta aš išbandau.
- **Jeį pralaimi, tada jautiesi blogai?** Jo.
- **O po žaidimo nesijauti piktas?** Nea.
- **Nesinori muštis?** Aš nekreipiu dėmesio. Aš nenoriu muštis.
- **Jeį tau pasisekė žaidime, jautiesi gerai, o jeį nepasisekė?** Tada nieko tokio, bandau kitą kartą.
- **O kodėl žaidi būtent tokius žaidimus, lenktynes, sporto?** Nes man jie patiko, jie patinka.
- **Nes juose reikia laimėti?** Taip.
- **Kiek laiko žaidi žaidimus?** Nu... 2 valandas arba 3, mažiausiai.
- **O dažnai žaidi?** Nu... dažnai žaidžiu, labai dažnai.
- **Kiek kartų per savaitę?** Nu, pavyzdžiui 5 dienas per savaitę. Nu, per savaitę žaidžiu tik nu tai ilgai labai žaidžiu, labai ilgai.
- **O ką dar veiki be veiklos prie kompiuterio? Jeį nežaidi žaidimų?** Žaidimų norėčiau geresnių instaliuoti, kad mano kompas paneštu. Kai aš turėjau savo kompa, instaliuodavau žaidimus, bet man nepaleido, nes mano kompas negali. Pas mane buvo per mažai atminties ir neleido.
- **O ką dar be žaidimų veiki?** Žaidžiau ankščiau, žaisdavau.
- **Ką?** Nu ten simsus, kur šeimą kurt, pinigus gali užsidirbti.
- **Ką dar be kompiuterio ir kompiuterinių žaidimų veiki?** Daugiau nieko.
- **Ir dabar nieko nedarai?** Televizoriaus nežiūri, knygų neskaitai, į lauką neini? Aš į lauką einu.
- **Ką lauke veiki?** Aš aplink ratą apvaikštau, man tada ramiau pasidaro. (*Gyvena nuosavame name*) pakvėpuoju grynu oru. Ir tada geriau pasidaro ir grįžtu namo ir viskas.
- **Ar turi kokį nors mėgstamą herojų?** Ne.
- **Niekas tau nepatinka, nei animacinių filmukų?** Man patinka.
- **Tai koks herojus tau patinka?** Legendinis „Na palauk“. Senas filmas, daug multikų patinka, daug.
- **O koks pat mėgstamiausias herojus, į kurį gal norėtum būti panašus?** Nu dabar nežinau. Pavyzdžiui iš „Na palauk“, iš geresnių serijų.
- **Tai tau labiausiai patinka „Na palauk“? Kas labiausiai patinka: vilkas ar kiškis?** Vilkas ir kiškis. Abu.
- **O kodėl jie tau patinka?** Man labai jie patinka, nes seni dabar filmukai. Nes tiek metų.
- **Kas tau juose patinka?** Nes jie ten..., nu ten viską. Bandė pagauti vilkas kiškį, bet niekaip nepagauna.
- **Tau patinka tai, kad vilkas nepagauna kiškio?** Taip.
- **O kaip tu galvoji, esi bent kiek panašus į juos?** Ne.
- **O norėtum būti panašus?** Aš tai labai norėčiau.
- **O kuo norėtum būti panašus į juos? Greitumu, gudrumu?** Greitumu, greičiau bėgčiau nuo jų, pabėgčiau.
- **Jeį naudotumeis internetu, kokią informaciją viešintum?** Animacinius filmus visiems.
- **O ar talpintum nuotraukas?** Nu talpinčiau.

- **Kaip galvoji, juose būtum vienas ar su kuom nors?** Ne... su kuo nors.
- **Ar yra kas nors su tavimi kalbėjęs apie saugų elgesį internete?** Ne, nekalbėjo.
- **Kaip tu manai, ką galima daryti internete, o ko negalima?** Reikia elgtis gražiai, mandagiai, kultūringai ir dar viskas daugiau.
- **O ko negalima daryti?** Negalima tenais aaaa... tuoj pasakysiu. Nu negalima muštis.
- **Bet internete, juk nesimuši.** Nea.
- **Ko negalima internete daryti?** Nu, nu nežinau.
- **Gal žinai kuo naudingas internetas?** Viskuo.
- **Ką jis duoda gero?** Nu pavyzdžiui, nu ten viską duoda. Galima programą... aš ten galiu daryti ką noriu, ten viską galiu.
- **Kaip manai ar galima pasakoti kitiems žmonėms, kad tu ar kiti tavo pažįstami, kur nors išvažiuoji?** Nu galima.
- **Kodėl?** Nes mano draugai nori manim pasitikėti, jie nori.
- **Ar galima kitiems sakyti, kad išvažiuoji?** Ne. Niekam negalima.
- **O kur gyveni?** Ne, ne. Nes jie gali sužinot.
- **O tu gal turi mobilųjį telefoną?** Jau turiu mano. Man jau nupirko.
- **O jis išmanusis ar paprastas?** Ne, paprastas.
- **O ką tu veiki su telefonu?** Nu skambinu, pavyzdžiui mamai ir sesei ir broliui, visiems.
- **Kai naudodavaisi internetu. Gal kas gero yra nutikę? O gal blogo?** Ne, niekas nenutiko. Tik linksma man būna.
- **O kas linksmo tau būna?** Labiausiai būdavo... nu pavyzdžiui, būdavo, kai žaisdavau tenais kompiuterinius žaidimus, labiausiai.
- **O mokytojai ar naudojasi kompiuteriais pamokų metu?** Nea.
- **Nieko nepasakoja naudodamiesi kompiuteriais? Nenaudoja kompiuterio mokytoja per informatikos pamokas?** Mums būna informatika, būna dažnai.
- **O mokytoja rodo jums ką nors per informatikos pamoką?** Ne
- **O ką jūs veikiat?** Nu, mes ten žaidžiam, ten viską darom.
- **O ko nors mokotės?** Nu, ką mums ten užduoda ką nors. Matematikos parašyt arba lenteles pavyzdžiui duoda per kompą ten daryt.
- **Visokių užduočių duoda?** Taip.

- **Facebook`ą turi?** Taip.
- **Gal pastebėjai, kokie dažniausiai prisijungimo vardai prie Facebook`o?** Turtingas žmogus, visokie.
- **O kiek tu turi Facebook draugų?** Daug.
- **Na pavyzdžiui kiek?** 10.
- **10 yra daug?** – Biški daug.
- **Kiek tu laiko praleido Facebook?** Valandą.
- **O kas tavo profilyje yra parodyta, ką mato visi?** Nuotraukos, dar savo neturiu, nežinau, kaip įkelti.
- **O tavo gyvenamosios vietos adresą žino visi kas prisijungia? Mato visi, kas prisijungia?** Ne.
- **Šeimos narių vardus ar mato visi? Mobilaus telefono numerį, elektroninį paštą.** Ne.
- **Kas tavo draugai socialiniame tinkle facebook`e ?** Pažįstami, klasės draugai Mindaugas ir Marijonas.
- **O kiemo draugai?** Yra daug.
- **O gal įžymių žmonių turi?** Ne.
- **O nepažįstamų suaugusių?** Turiu, mamą.
- **Nepažįstamų?** Ne.
- **Kam tu dažniausiai naudoji virtualią erdvę?** Ant žaidimų, ant rašinėjimų, jei prisijungia.
- **O muzikos ar klausaisi? Per youtube klausaisi, per radiją?** Per youtube klausausi, per radiją klausausi.
- **Ką veiki internete?** Visa, atsiuntinėju žaidimus.
- **Filmus žiūri internete?** Ne.
- **O knygos herojus, kuris tau labiausiai patinka?** Dabar skaitau apie vaiduoklius. (*Yra knygos herojai, veikėjai: mažasis princas ir pan.*) Pepė Ilgakojinė.
- **O animacinio filmuko ar filmo herojus?** Ratai, Žaibas Makvynas.
- **Kompiuterinio žaidimo herojus, koks labiausiai patinka?** Nežinau. (*Yra drakonas, Heraklis, Haris Poteris, Žmogus voras.*) Nindzės, kur išgelbėti žmones.
- **Kurio šaltinio: animacinio filmo, knygos ar kompiuterinio žaidimo herojus, veikėjas tau labiausiai patinka?** Knygos.
- **Kokia yra Pepė?** Tvarkinga, moka rašyti, moka skaityti, moka kalbėti.
- **Protinga?** Nu.
- **Kokia dar?** Draugiška, linksma, kartais liūdna, melagė.
- **O tu panašus į Pepę?** Ne.
- **O kaip tu galvoji Pepė patinka tavo draugams?** Ne, mano sesei patinka.
- **O koks tavo mėgstamiausias užsiėmimas?** Sportuoti, aš jeigu iš ryto išeinu, pietų neparėnu, tik vakarienės.
- **O kai į mokyklą eini?** Mokslai.
- **Tu internete susipažįsti su naujais draugais ir ar eini su jais susitikti?** Ne. Aš per žinias girdėjau vieną, kad per facebook`ą pasirašė, susitiko, tada išvežė kur nors ir sudegino.
- **Ar kada nors tyčiojaisi iš kitų internete?** Ne.
- **O iš tavęs ar yra pasityčioję?** Ne.
- **Žinai, kas yra erotiniai arba sekso vaizdai?** Taip.
- **Ar esi kada nors žiūrėjęs?** Nu su broliu vieną kartą.
- **O esi kada nors komentavęs, atsisuntęs.** Ne.
- **Ar stebi išplatintus įvairius smurto vaizdelius, kur tyčiojaisi iš kitų?** Ai mano brolis yra įkėlęs tokį vaizdelį. Prie „Megas“, Kauno nufilmavo, nu paprašė, o pas mane facebook nėra tokių vaizdelių.

- **O šiaip internete ieškai?** Ne.
- **O tavo mama žino kiek tu laiko praleidi internete?** Nu žino.
- **O kontroliuoja, kiek laiko leidi internete?** Tik savaitgaliais leidžia su internetu būt, o darbo dienomis mamai reikia, mokslai.
- **O ar žino kokius tu lankai internetinius puslapius?** Ne žino tik facebook ir žaidimus, ir viskas.
- **Bet žino, kur tu būni?** Nu jo. Jeigu pasako sesė.
- **O taip mama nestebi ar tu nenori, kad žinotų?** Ne, mama nestebi, būna kambaryje, žiūri teliką, savo mokosi.
- **Ar žino tavo virtualius draugus?** Žino.
- **O kokius žaidimus žaidi ar žino?** Žino, matė, kad konterį žaidžiau, apie šaudynes, sustabdai, išmeti iš automobilio ir važiuoji.
- **O kaip tu manai mama jaučiasi saugi, jaučiasi gerai, kai tu sėdi namie prie kompiuterio?** Nežinau, kartais gerai, kartais blogai.
- **Ar yra tave mama mokiusi, aiškinusi, kaip saugiai elgtis internete?** Niekad.
- **O ar žinai, kaip reikia saugiai elgtis?** Negalima eiti į tokius, kur, į blogus dalykus negalima, virusų negalima atsisiųsti.
- **Gal tu ar turi elektroninį paštą?** Turiu.
- **O kur daugiausiai naudojiesi kompiuteriu?** Kartais mokykloje, kartais namie, kartais vaikų klube, kur leidžia žaisti.
- **Kas būna su tavimi, kai tu naudojies kompiuteriu?** Aš, nu brolis, sesuo ir viskas.
- **Kur dažniausiai naudojies internetu?** Facebook.
- **Internetu dažniausiai naudojies kur. Namuose, mokykloje ar kitur kur nors?** Mokykloje.
- **Ar žaidi kompiuterinius žaidimus?** Taip.
- **Labai dažnai ar tik kartais?** Dažnai. Šiandien budėjimas. Ateisiu, persirengsiu ir žaisiu tada.
- **O tu žaidimams žaisti naudoji ką?** Pelytę. (*Patikslinama: kompiuteriu, planšetiniu ar mobiliuoju telefonu*) Kompiuteriu.
- **Jei žaidi, tai žaidi vienas ar su kuo nors dar?** Kartais su mama.
- **O internete žaidi kompiuterinius žaidimus su pažįstamais arba nepažįstamais?** Ne. Kur Marijonas (*patikslinimas: klasiokas*) pakvietė neįsijungia.
- **O kaip tu susirandi žaidimus?** Įvedu www.google arba taškas žaidimai, arba galima www.google, tada aš noriu atsiųsti žaidimus ir įeini į pirmą tinklapį ir viskas ir ieškai.
- **O kiek tu laiko skiri žaidimams?** Ooo... kartais 2 valandas.
- **O kokius žaidimus dažniausiai žaidi?** GTA (*Patikslinama: strateginius, sporto ar kitokius?*) Aš jeigu paleist, tai aš žaidžiu apie sportą.
- **O žaidimo metu tu nusiramini, išsikrauni, supyksti ar dar kažkaip jautiesi?** Nusiraminiu.
- **O kiek pas jus namie kompiuteriu?** 2.
- **Gal vienas kompiuteris tavo kambaryje?** Ne, žaidimų kambaryje. Čia visų kompas, tik pas mamą vienas kompas atskirai.
- **Žaidi loginius žaidimus?** Nepatinka lavinamieji žaidimai.
- **Tau labiau patinka kur šaudyti, muštis ir pan?** Nu jo. Mano mamos sesė žaidžia loginius ir viskas, o aš ne. Aš arba palenktyniaut, arba šaudyt, arba muštis.

Rimas 2015-10-01

- **Turi namuose kompiuterį?** Jo.
- **O internetą?** Turiu.
- **Kompiuteris tavo kambaryje?** Ne.
- **O kur?** Mmm... a... didžiajame kambaryje.
- **O kas dar naudojasi kompiuteriu?** 3 metų Šeila ir 6 metų Liutauras.
- **Namie tik vienas kompiuteris?** Galima sakyti trys, keturi turėtų būt.
- **Pasiskirstę esat, kas kokių kompiuteriu naudojasi?** Ne, buvo pas mamą vienas nuosavas, o du pas mus.
- **Ir kas nori gali naudotis?** Jo.
- **Kur daugiausiai naudojiesi kompiuteriu?** Namie.
- **O internetu?** (*pritariamai linkteli*)
- **Ką veiki prie kompiuterio?** Žaidžiu „Tanke online“
- **Tai žaidimas?** Nu jo.
- **O kiek laiko praleidi prie kompiuterio?** Vieną kartą nuo 8 ryto iki pusės 8 vakaro.
- **Taip buvo vieną kartą?** Nu jo. Sėdžiu po 5 valandas.
- **Ir kiek kartų per savaitę po 5 valandas praleidi prie kompiuterio?** Nežinau.
- **1,2 kartus per savaitę ar kas dieną?** Kartais ir nesėdžiu.
- **Naudojiesi kokiais nors socialiniais tinklais?** Facebook`u`, gmail`u..
- **Ir kaip dažnai facebook`e lankaisi?** Kiekvieną dieną.
- **Daug turi draugų?** Daug. Galima sakyti 5 žmones užblokavau.
- **O tai kiek draugų turi?** Nežinau.
- **Ar visus juos pažįsti?** Kartais mane kviečia. Pažiūriu į draugų sąrašą, jeigu mano sesė, brolis, aš pažįstu kitus tada priimu.
- **Tai visus pažįsti?** (*pritariamai linkteli*)
- **Kas tavo draugai?** Nežinau. Nesusitikinėjau dar.
- **Tai tavo facebook`o draugai tik tie, kuriuos tu ar tavo šeima pažįsta?** Taip.
- **Kaip suprantu, niekada nebuvai susitikęs su internetiniais draugais?** Jo.
- **Situacija. Internetė susipažįsti su žmogumi. Kurį laiką pabendraujat ir jis tau pasiūlo susitikti. Kaip tu elgtumeis?** Paklausčiau mamos.
- **O jei mama neleistų?** Neeičiau. O tada eičiau prie baltojo tilto jei leistų.
- **Kodėl?** O, nes niekas nežino, kas čia per žmogus.
- **Pavojinga?** Jo.
- **Kodėl?** Gali apiplėšti, gali kada susitinki gali į mašiną įsodinti ir nužudyti, išprievartauti ir narkotikų įleisti.
- **Ar esi kada nors susidūręs su neigiamais internetiniais komentarais?** ...nu...nea.
- **O tu gal, kada nors ką nors blogo esi pasakęs internete?** Ai broliui. Užknisa mane, pagrasinu arba užblokuoju.
- **Kaip manai, kaip žmogus jaučiasi?** Blogai.
- **O kodėl tada taip elgiesi?** Tai irgi brolis, pamato, kad prisijungęs ir rašinėja nesąmones.
- **Ką rašo?** Po 1 raidę, kokį 140 žinučių gauni.
- **Situacija. Internetė bendrauji su žmonėmis ir šie pradeda negražiai kalbėti apie tave, tavo šeimą ar draugus. Kaip tu jaustumais?** Blogai.
- **O ką darytum?** Nežinau.
- **Gal papasakotum apie tai kam nors? Gal pats ką nors darytum?** Nepasakočiau.
- **Kodėl tu nieko nesakytum kitiems, savo mamai?** Nu tai mamai galima pasakyti, o kitiems vaikams gal irgi galima.
- **O ar reikia pasipasakoti, jei kas nors negražiai kalba?** Jo, reikia.
- **Ar pats taip elgtumeis su kitais?** Nežinau.

- **Jeį tau žmogus nepatinka, sakytum ką nors negraųaus, grasintum?** Gal.
- **Bet tau tai nepatiktų, blogai jaustumeis jei kas negraųiai kalbėtų apie tave ar tavo šeimą. Kaip tu galvoji, kitas žmogus ne taip pat jaustųsi?** Jo.
- **O tai kam tada taip daryt?** Atsilygint.
- **O jei žmogus tau nieko blogo nepadare?** Tada nežinau.
- **Vieną rytą atsikėlei, pamatei foto, nepatiko ir paraųei negraųų komentarą. Gali taip nutikti tau?** Nea.
- **Apie ką daųniausiai kalbatės su draugais internete?** Apie gyvenimą, apie žaidimus.
- **O ką apie gyvenimą kalbatės?** Kartais paraųau „Nori susitikti?“, „Iųeik į lauką“
- **Ar ieųkai kokios nors informacijos internete?** Mmm... kartais.
- **Kokios?** Per delfi paųžiuriu, kartais žinias žiuriu, krepųšinį kartais žiuriu.
- **O informacijos apie mėgstamą filmą, aktorių, mėgsti pasiskaityt? O mokslams informacijos neieųkai?** Nea.
- **Ar žaidi kompiuterinius žaidimus?** Jo
- **Kokius?** „Tanke online“ apie šaudykles, apie tankus, kur šaudu, „Counterstrike“ irgi su šaudykle. „Sies go“ irgi su šaudyklėm, tik mokamas. Ką dar čia. Futbolą. Daug žaidųziu žaidimų.
- **Įvairius?** Jo
- **O kas labiausiai patinka?** Neųžinau. šaudu arba reikia pagauti, kokį dėdę.
- **Kokie jausmai tave užplūsta? Kaip jautiesi žaisdamas?** Ramesnis.
- **O jei nepavyksta laimėti?** Piktas. Tada kitą kart krenta, vėl nepagavau.
- **Tai jei tau nepavyksta laimėti jautiesi blogai ir piktas?** Taip.
- **O kodėl žaidi šaudykles? Kas tau jose patinka?** Internetinį žaidimą.
- **O kodėl būtent tokie žaidimai patinka?** Veiksmas.
- **O kiek laiko žaidi žaidimus?** „Tanke online“, kartais visą dieną.
- **Ir ar daųžnai žaidi?** Jo. Kiekvieną dieną.
- **Po kiek laiko žaidi?** Namie, kokias 5 valandas.
- **Tu grįųžti iš mokyklos kada?** 15:10, turėčiau būt namie.
- **Apvalinkime 15 val. Reikia pavalgyti. Pavalgęs ką nors paveiki. Sakykim viską baigi apie 16 val. Tada 5 valandas žaidi kompiuterinius žaidimus, t.y. iki 21 valandos. O tai kada pasivaikųųšiot lauke, pabendraut su kitais?** Jeigu man būrelis koks nors, aų tada nesėdųziu prie kompiuterio, o einu.
- **Tai ne kiekvieną dieną sėdi prie kompiuterio po 5 valandas? Bet iki 5 valandų?** Nu jo.
- **Ar turi mėgstamą herojų, veikėja?** Mhm... daug turiu.
- **O pats mėgstamiausias?** Neųžinau... (*galvoja*). Jonas Mačiulis.
- **Kodėl?** Jisai, kada žaidėm prieš Estiją, kiti kitas. Estija meta ir Jonas Mačiulis dar kitoj pusėj ir atbėgo ir blokavo.
- **Koks jis?** Krepųšininkas
- **Kaip žmogus?** Geras, linksmas.
- **Ar esi į ji panaųsus?** Ne.
- **O norėtum?** Jo.
- **O kuo?** krepųšininku geru.
- **Kokia informacija daliniesi facebook`e?** Neųžinau. Kartais įeinu į facebook`ą, kartais paraųšyta, kad varųzybos bus, kur bus kelintą valandą.
- **O kokia informacija apie tave? Nuotraukos, kur gyveni sakai?** Nea.
- **Ką dar galima apie tave rasti internete?** Nuotraukos, draugai ir viskas.
- **Nuotraukose tu daųniausiai būni vienas ar dar su kuo nors?** Kartais su visa šeima ar vienas.
- **Ar tau yra kas kalbėja apie saugų elgesį internete?** Aų jau žinau. Negalima sakyti nepaųųžstamiems, kur gyveni, nori susitikt, gali blogai būti.

- **O ką galima daryti internete?** Žaist.
- **Ar žinai, kas blogo gali nutikti internete?** Gali įsibrauti.
- **Kur?** Facebook`ą. Pas tetą taip buvo vieną kartą. Įsibrovė.
- **Kas dar?** (*nežino*).
- **O kuo naudingas?** Žaidimai, pakalbėti, muziką klausyt, muzika ir viskas.
- **Internetė galima rasti visą informaciją kokios tau reikia?** Jo. Visagalis jis.
- **Ar galima kam nors papasakoti, kad tu išvažiuoji?** Nea.
- **Kodėl?** Gali pasakyt nebus vaikų, aš išvažiuoju ir gali atvažiuot ir pavogti ką nors.
- **Turi mobilų telefoną?** Ne, nereikia.
- **Ar yra kas nors tau linksmo nutikę?** Kaip čia pasakius. Aš. Buvo man linksma, aš dalyvavau varžybose skeitų, su riedlentėm.
- **Internetė?** Ne, realiai.
- **O internetė?** Pagavau gold box`ą – auksinę dėžę, kur daug duoda deimantų.
- **Žaidime?** (*pritariamai linklteli*) ir viskas.
- **Gal pamokų metu, mokytoja mokomąją medžiagą pateikia naudodamasi kompiuteriu?** Jo.
- **Kokie mokytojai?** Lietuvių dažniausiai ir pavaduotoja (*lietuvų kalbos moko pavaduotoja*) rašo dažniausiai į Tamo dienyną.
- **O ar moko ko nors pasitelkę į pagalbą kompiuterį?** Nea.
- **O per informatikos pamoką?** Pateikia.
- **Visą informaciją dažniausiai pateikia per kompiuterį?** Jo.
- **Ką veikiat per informatikos pamokas?** Dabar mes išmokom lentelę daryt.
- **Tai kaip suprantu, jūs mokotės, kaip dirbti su kompiuteriu?** Jo.
- **Gal mokytoja pasakoja, kaip reikia saugiai elgtis internete?** Nu kada čia. O pasakodavo.
- **Gal ką nors dar nori papasakoti?** Norėčiau. Prie kompiuterio faina pasėdėt, jeigu nėra ką veikt. O aš visą laiką turiu ką veikt. Savaitgaliais važinėju prie Baltojo tilto, važinėti su riedlente, tada grįžęs einu krepšinį žaisti, važinėti su dviračiu.

Tomas 2013-10-18

- **Ar esi prisijungęs prie kokio nors socialinio tinklo?** Ne
- **Kam tu dažniausiai naudoji virtualią erdvę?** Visokiems filmams, žaidimams ten, filmukams.
- **O muzikos ar klausaisi?** Jo
- **Kur tu klausaisi muzikos, per kompiuterį, internetą ar šiaip kur nors?** Per internetą klausaus, namie tai nesiklausau. Klausausi pas močiutę.
- **Koks knygos herojus tau labiausiai patinka?** Haris Poteris
- **O animacinių filmukų?** Žaibas Makvynas ir Volkeris Teksaso reindžeris.
- **Kompiuterinių žaidimų herojus?** Visi.
- **Na, bent vieną pasakyk.** Visi su mašinom, visi loginiai
- **Na kompiuterinių žaidimų herojai būna: Heraklis, drakonai, Žmogus Voras ir t.t.** Haris Poteris.
- **Kuris tau herojus patinka: filmų, kompiuterinių žaidimų?** Iš kompiuterinių žaidimų.
- **Tai koks yra Haris Poteris?** Su akiniais.
- **Protingas?** Taip.
- **Tai koks dar jis?.** (*Tyla*) **Mielas?** Taip.
- **Koks dar?** Įdomus.
- **Koks dar?** Nežinau.
- **Linksmas, įdomus, stiprus?** Taip.
- **Melagis?** Ne.
- **Draugiškas?** Taip.
- **O ar tu panašus i Harį Poterį?** Ne.
- **Kaip tu galvoji Haris Poteris patinka tavo draugams?** Jo
- **Ar elgiesi taip, kaip Haris Poteris?** Ne.
- **Ar turi kokių nors Hario Poterio daiktų?** Ne.
- **Ką labiausiai mėgsti veikti?** Nieko, žaisti žaidimus.
- **Ar tyčiojies iš kitų internete?** Ne.
- **O iš tavęs ar yra kas pasityčiojęs?** Ne.
- **Internetė susipažįsti su naujais žmonėmis?** Jo.
- **Bendrauji su jais?** (*Linkteli galva*)
- **Eini su jais susitikti?** Ne.
- **Ar tėvai žino kiek laiko praleidi internete?** Ne, tik močiutė žino, nes aš tik pas močiutę būnu ir mama žino.
- **Kontroliuoja tave, kiek laiko būni internete?** Mmm..., taip.
- **O žino, kokius tu internetinius puslapius lankai?** Jo, žaidimų visokių.
- **Ar žino kokius žaidimus tu žaidi?** Žino.
- **Kaip tu galvoji jie saugiai jaučiasi, kai tu būni prie kompiuterio, namie?** Jo.
- **O ar mokė tave saugiai elgtis internete?** Taip.
- **Kaip reikia saugiai elgtis?** Saugiai? Niekam ten per skaipą nerašinėti, žinučių nė jokių nieko. Galima žaist, daugiau viską.
- **Ar turi elektroninį paštą?** Ne.
- **Kur daugiausiai naudojies kompiuteriu?** Pas močiutę, iš vis namuose nesinaudoju.
- **O kas būna su tavimi, kai tu būni prie kompiuterio?** Mano teta.
- **O vienas ar būni prie kompiuterio?** Ne.
- **O mokykloje ir nebūni vienas prie kompiuterio?** Nea.
- **O kas su tavim būna prie kompiuterio?** Mokytoja, su Anele mokytoja (*Anelė mokytojos padėjėja*), draugais.
- **Žaidimams naudoji tik kompiuterį ar kokį nors dar įrenginį?** Kompiuterį.

- **Telefone nežaidi?** Telefono aš neturiu.
- **Kompiuterinius žaidimus žaidi vienas ar su kuo nors?** Su teta.
- **O kaip tu randi žaidimus?** Susirandu per draugą, einu į draugą ir susirandu arba draugai ten einu.
- **Kiek panašiai laiko žaidi žaidimus?** Iki vakaro žaidžiu. 2 valandas.
- **Kokius dažniausiai žaidimus žaidi?** Su mašina ten visokius, loginius.
- **O muštynes, šaudynes?** Ne, nerandu tokių. Randu tik tokius, kur važiuoja mašinos su zombiais, nutrėški ten zombius.
- **Kaip jautiesi žaidimo metu, kai žaidi?** Gerai.
- **Būni susinervinęs?** Ne
- **Išsikrauni, pykti išlieji?** Ne.
- **Tiesiog ramus būni?** Taip.
- **Pas tave namie yra kompiuteris?** Ne, tik pas močiutę..
- **Mama neturi kompiuterio?** Mama su tėčiu turi.
- **Kiek namie yra kompiuterių?** Vienas.

- Ar turi namie kompiuterį? Neturiu.
- Kur tu naudojies kompiuteriu? Jei naudojies? Čia (*Paaiškinimas: mokykloje*)
- O internetu naudojies mokykloje? Taip.
- Ką veiki prie kompiuterio? Žaidžiu žaidimus visokius.
- Ką dar? Viskas.
- Kiek laiko praleidi prie kompiuterio? 40 min., pamoką.
- Kiekvieną dieną ar ne? Nu kaip mokytoja leidžia prie kompiuterio.
- Kiek panašiai kartų per savaitę? Tris.
- Ar naudojies socialiniais tinklais, kaip pavyzdžiui facebook`as? Neturiu
- Gal žaisdamas kompiuterinius žaidimus internete esi susiradęs draugų? Ne.
- Situacija. Internete susipažįsti su žmogumi. Kurį laiką pabendraujat ir jis tau pasiūlo susitikti. Kaip tu elgtumeis? Nu tai... nieko... nieko nedarysiu.
- Eitum ar ne? Ne
- Kodėl? Nežinau.
- Kodėl neeitum, juk bendravai su juo internete? Nebendraučiau. Nes nepažįstu jo.
- Ir net internete nebendrautum su juo? Jo.
- Ar esi kada nors internete susidūręs su blogais žodžiais? Gal kai žaidei kas blogo parašė? Ne.
- Situacija. Internete bendrauji su žmonėmis ir šie pradeda negražiai kalbėti apie tave, tavo šeimą ar draugus. Kaip tu jaustumais? Blogai.
- Kaip tu elgtumeis? Nu... nežinau. (*Kurį laiką pagalvoja*)
- Gal pats ką nors sakytum? Gal papasakotum kam nors? Papasakočiau.
- O kam papasakotum? Nu tėčiui arba mamai.
- O pats taip elgtumeis su kitais? Kalbėtum taip su kitais žmonėmis internete? Ne.
- Kodėl? Nes gali kalbėt visaip apie mamą.
- O tu ar kalbėtum? Ne
- Kodėl nekalbėtum? Kaip žmogus gali jaustis? Nusiminęs
- O blogai jaustųsi? Jo.
- Žmogus būtų piktas? Jo.
- Ką žmogus galėtų padaryti jei supyktu? Pasiskųst kam nors.
- Kai būni prie kompiuterio, ieškai kokios nors informacijos ar tik žaidimus žaidi? Žaidžiu žaidimus, ieškau informacijos.
- Kokios informacijos? Visokios.
- Pavyzdžiui? Nu ten pavyzdžiui apie žaidimus, dar duoda mums mokytoja rašyt.
- Ieškai informacijos, kad galėtum ką nors parašyt? Jo. Dar žaidimus parsinūst, parsiusť kokį.
- Iš pokalbio supratau, kad žaidi žaidimus. O kokius žaidimus žaidi? Tanke online.
- O kas tai yra? Nu... su tankais, kur šaudyt, gali kiti prisijungti.
- Ką dar žaidi? Aš žaidžiu, žaidžiau, seniau žaisdavau GTA.
- O ką GTA reikia daryti? Nu ten kur žmogų išmeta iš mašinos, gali išmesti, galima šaudyti.
- O lenktyniauti galima? Galima.
- Ir viskas, daugiau jokių žaidimų nežaidi? Visokius žaidžiu.
- Papasakok, kokius žaidi: sportinius, veiksmo. Sportinius, veiksmo.
- O kas labiausiai tau patinka žaidimuose? Žaidimuose... nu, kaip reikia lenktyniauti, šaudyt.
- O kodėl šaudyti patinka? Nu patinka (*Šypsosi*).
- Kaip tu jautiesi, kai žaidi žaidimus? Visaip.
- Konkrečiau truputėli įvardink. Nežinau, nu neatsimenu

- **Įvardint žodžius tau? Liūdnam jautiesi? Ne**
- **Linksmas? Taip**
- **Jauti norą muštis? Agresiją? Nu, kai mane kas nors sunervina.**
- **Kai žaidime sunervina? Ne, kaip kitas žmogus**
- **O kai žaidi, ne? Ne.**
- **Liūdnam būna tau? Nu, kai pralaimiu, būna piktas, jaučiuos.**
- **Liūdnam būna? Ne.**
- **Atsiranda noras laimėti? Jo.**
- **Ir kiek laiko žaidi žaidimus? Eee... 40 minučių.**
- **40 minučių, taip? Ir lygiai taip pat, kaip ir sėdi prie kompiuterio, kiekvieną kartą taip ir žaidi. Per pamoką, kai mokytoja leidžia. Taip.**
- **Ar tu turi kokį nors mėgstamą herojų? Taip**
- **Kokį? Nu... kaip čia dabar... krepšininką Liną (*Patikslinama: Kleizą*)**
- **O kodėl jis tau patinka? Patinka (*šypsosi*)**
- **Kodėl? Dėl kokių priežasčių tau jis patinka? Šiaip.**
- **Kaip tu galvoji jis geras? Taip. dar tokio žaidimo personažas patinka.**
- **Kokio žaidimo? GTA**
- **Kaip tu galvoji, ar esi panašus į tavo įvardintus herojus/personažus? Ne.**
- **Ar norėtum būt į juos panašus? Jo**
- **Kuo norėtum būt panašus? Iš to žaidimo**
- **Kuo norėtum būt panašus į žaidimo veikėją? Nu... viskuo.**
- **Įvardink. Išvaizda, elgesiu? Ką jis daro tokio, ką pats norėtum daryti? Nu... kai išmeta žmogų iš mašinos (*šypsosi*) ir suvažinėja. Su... galima**
- **Norėtum išmetinėti žmones iš mašinos, pavogti jų mašinas ir tada su jom važinėti? Jo**
- **Kaip tu galvoji, tai yra gerai ar blogai? Blogai.**
- **Tai reiškia, tu nori elgtis blogai? Jo.**
- **Ką tu jauti, kai elgiesi blogai? Nu tai jaučiuosi... Ką aš jaučiu? Gerai aš jaučiuosi.**
- **Jeį padarai kitam blogai, gerai jautiesi? Nu, kaip per žaidimus.**
- **Per žaidimą. Bet jei tu sakai, kad nori būti panašus į savo herojų, tai reiškia, kad ir tikrovėje norėtum taip elgtis? Nee... tikrovėje ne.**
- **Tikrovėje nenorėtum būti panašus į jį? O į ką norėtum būti panašus tikrovėje? Į nieką.**
- **Norėtum būti savimi? Jo.**
- **Pagalvok. Jei naudotumeisi, kokiais nors socialiniais tinklais ir žaisdamas žaidimus internete, kokią informaciją tu papasakotum kitiems žmonėms? Jokią.**
- **Ar talpintum nuotraukas facebook`e ar kokiam kitam socialiniam tinkle? Ne.**
- **Kodėl? Nu, nes... nežinau, šiaip.**
- **Nenorėtum, kad tave matytų visi? Jo.**
- **Ar tau yra kada nors tėvai ar mokytojai aiškinę, kaip reikia saugiai elgtis internete? Jo, buvo kompiuteris mano, sakė. Nu, kad negalima eee... tinklus, ten tinklus, šita nelyst.**
- **O kas prižiūrėdavo? Iš tėvų? Tėtis kartais pažiūrėdavo, ką žaidžiu.**
- **Prižiūrėdavo, kad nevaikščirotum į tokius internetinius puslapius kur nereikia? Jo. Buvau vieną kart įėjęs į tokį puslapį, kur apšivertė ekranas.**
- **Kaip tu galvoji, ką galima daryti internete? Žaisti žaidimus, rašyt per kompiuterį į skype.**
- **O ko negalima daryt? Negalima daužyti kompiuterio ir taip toliau,**
- **Ar žinai, kas blogo gali nutikti internete? Jo.**
- **Ir kas gali nutikti? Įvardink. Nu... gali susekt.**
- **Ir kas nutiks jeigu tave suseks? Nu sugaus.**
- **Kaip manai, ar galima kitiems žmonėms sakyti, kad tu su šeima išvažiuoji kur nors? Ne.**
- **Kodėl? Nes gali įsilaužti**
- **O kuo naudingas internetas? Nu, kad galima parsisiųsti žaidimus, ten kažką.**

- **Ką dar?** Rašyt per internetą, su kitais žmonėmis. Pavyzdžiui su tėvais kalbėti per skype, galima kalbėti.
- **O informacijos ieškoti galima?** (*Pritariamai linkteli*)
- **Kaip tu galvoji, kokios informacijos negalima ieškoti internete?** Nu, kaip žmonėd su kuo nors padaro blogo.
- **Kaip tu galvoji, internete galima, kokius nors vaizdus žiūrėti?** Ne.
- **Negalima jokių vaizdų internete žiūrėti?** Galima, kaip ten mašinos žmogų suvažinėja.
- **Kaip tu galvoji, kokių vaizdų būna internete?** Visokių.
- **Pavyzdžiui?** Dar neesu matęs.
- **Ar turi mobilųjį telefoną?** Turėjau, bet sudužo (*patikslinimas: sudaužė*)
- **Jis pas tave buvo išmanusis ar paprastas?** Išmanusis.
- **O ką veikdavai su telefonu?** Žaisdavau žaidimus, siųsdavausi per wi-fi.
- **Ar yra tau kas nors gero ar blogo, o gal linksmo ar liūdno nutikę, kol tu buvai prie kompiuterio?** linksmo.
- **O kas linksmo nutiko?** Nu kaip laimėjau.
- **Kai ką laimėjai? Žaidime?** Taip.
- **Mokytojai naudojasi kompiuteriu ar internetu mokykloje, pamokų metu?** Taip.
- **Kokie mokytojai ir per kokias pamokas?** Nu į „Tamo“ dieną ten eina.
- **O jums ką nors rodo per pamokas?** Rodo kartais.
- **O ką rodo?** Muzikos mokytoja rodė apie kažkokį žmogų.
- **Ar aš teisingai suprantu, kad tavo pagrindinė veikla prie kompiuterio – žaidimai?** Jo.

Linus 2013-09-19

- Tu esi prisijungęs prie kokio nors pažinčių puslapio, pavyzdžiui: My Spice, Twiter, Facebook? Facebook.
- Kokie dažniausiai vardai būna? Ar sugalvoti ar tikri? Nežinau.
- Kiek turi facebook`e draugų? 10 – 11, nežinau, neskaičiuoju.
- Kiek laiko praleidi facebooke? 5 – 6 min.
- Per dieną? Taip.
- O ką facebook`e veiki? Nieko, žaidžiu.
- O tavo profilyje, kokia informacija pateikiama? Nieko.
- Elektroninį paštą esi parašęs? Taip.
- Skype prisijungimo vardą? Taip.
- Gyvenamosios vietos adresą? Taip.
- Tikslų? Taip.
- Mobiliojo telefono numerį? Taip
- Tu tai parašei, kai pildei. O visa tai ar mato visi aplinkiniai žmonės? Ne.
- Facebook`o draugai, kas jie tokie? Pažįstami ar ne? Ne, klasiokai. Kiti klasiokai.
- Klasiokai iš kitos mokyklos? Taip
- Kam tu dažniausiai naudoji virtualią erdvę? Nežinau.
- Bendravimui? Taip.
- Muzikai? Naudoju.
- Filmams žiūrėti? Naudoju.
- Kompiuteriniams žaidimams žaisti? Taip.
- Vaizdams Youtube žiūrėti? Jo.
- Informacijos ieškai? Ieškau.
- Kokios informacijos ieškai? Apie ką? Nuotraukas kokias pažiūrėti.
- Youtube, ką žiūri? Filmukus.
- Knygos herojus, kuris tau labiausiai patinka? Nemėgstu knygų.
- Animacinių filmų ar filmo herojus, veikėjas, kuris tau labiausiai patinka? Nežinau.
- Kokį labiausiai filmuką ar filmą mėgsti žiūrėti? Greiti ir įsiutę, Tomas ir Džeris.
- Kuris herojus tau labiausiai patinka Tomas ar Džeris? Tomas
- Kompiuterinių žaidimų herojus, kuris tau labiausiai patinka? Oi, nežinau jau.
- Kokius žaidimus žaidi? Tiktai Facebooke žaidi ar dar kur nors? Facebooke tik.
- O taip į kompiuterį įrašytų nežaidi? Ne.
- O kokius facebooke žaidimus žaidi? Kavinę? Pula? Taip.
- Kaip suprantu tau labiausiai patinka animacinių filmukų ir filmų herojus? Taip.
- Pasirinkime vieną herojų iš minėtų? Greiti.
- O tai kas iš jų ten labiausiai patinka? Nežinau.
- O tai kuo tau tie „Greiti ir įsiutę“ herojai patinka? Kokios savybės? Nelabai gal ten.
- Na, gal tada Žmogus voras, Tomas ir Džeris? Tomas gal.
- Kuo tau patinka Tomas? Koks jis yra? Protingas, linksmas, pokštautojas, sumanus, mielas, draugiškas, stiprus, greitas.
- Ar tu esi panašus į savo herojų? Nelabai.
- O tavo draugams ar patinka Tomas? Nežinau, gal.
- Ar būna taip, kad tu pasielgi, kaip tavo herojus? Buvau.
- O ką esi iškrėtęs, kaip Tomas? Sujaukęs namus.
- Ar turi, kokių nors daiktų su Tomu? Ne.
- Ką tu labiausiai mėgsti veikti? Dabar grįžęs iš mokyklos guliu lovoje, žiūriu TV.
- Ką dažniausiai veiki internete? Susipažįsti su kuo nors internete? Susipažįsti su naujais draugais? Ne.

- Ieškai informacijos? Ne, nežiūriu.
- Siuntiesi? Ne.
- Ar yra kas internete pasityčiojęs iš tavęs? Ne.
- O tu ar esi kada pasityčiojęs iš ko nors? Jo.
- Ir kaip tu galvoji, kaip žmogus jaučiasi? Blogai.
- O kodėl tu tyčiojaisi? Neatsimenu, seniai jau buvo.
- Ar žinai, kas yra erotiniai vaizdai? Jo.
- Esi žiūrėjęs kada tokius internete? Vieną kartą esu žiūrėjęs.
- O ar esi kada nors parsisiuntęs kokį vaizdelį? Ne.
- Komentavęs? Ne.
- Ar ieškai kokios nors juokingos informacijos internete? Ne.
- Filmuoji bendraamžių išdaigas? Ne.
- Ar esi žiūrėjęs filmuotą medžiagą, kai kas nors įmetė? Ne.
- Ar žiūri youtube vaizdus apie savo mėgstamą pomėgį? Žinau domiesi krepšiniu, gal žiūri kokius nors vaizdo įrašus? Jo.
- Ar močiutė žino kiek laiko praleidi internete? Ne.
- Kontroliuoja ar ne, kiek laiko būni prie interneto, kompiuterio? Kartais kontroliuoja.
- O ji žino, kokius internetinius puslapius lankai? Ne.
- Tavo močiutė pažįsta tavo facebook draugus ir mokyklos? Taip, biški.
- O visus ar nevisus ji pažįsta? Nevisus.
- O močiutė ar žino, kokius tu žaidimus žaidi? Ne, nesidomi.
- Kaip tu galvoji tavo močiutė jaučiasi saugi, kad tu būni namie, prie kompiuterio? Taip
- O ji ar yra paaiškinusi, kaip reikia elgtis saugiai internete? Ne.
- Bet gal žinai, kaip reikia elgtis? Taip.
- Ką galima ir ko negalima daryti? (tyla) Ką galima daryti internete? Žaisti.
- Kas yra saugus elgesys internete? Saugoti.
- Ką saugoti? Nežinau.
- Turi elektroninį paštą? Taip.
- Kur daugiausiai naudojies kompiuteriu? Namuose.
- O tu gal savo kambaryje turi kompiuterį? Jo.
- Kitam kambaryje yra kompiuteris? Taip.
- Kas dažniausiai būna su tavimi, kai tu naudojies kompiuteriu? Broliui leidžiu, kad jis pažaistų, po to aš pažaidžiu.
- Tu dažniausiai internetu naudojies mokykloje ar namuose? Namuose.
- Kaip dažnai žaidi kompiuterinius žaidimus? Dažnai. Kiekvieną dieną.
- Žaisdamas tu naudoji kompiuterį ar kitą įrangą? Kompiuterį.
- Jei tu žaidi kompiuterinius žaidimus, kas dar su tavim juos žaidžia? Draugai.
- Bendroje erdvėje, kaip pavyzdžiui facebook? Taip.
- O su nepažįstamais ar žaidi? Ne.
- Kaip tu surandi kompiuterinius žaidimus? Žaidimas draugas (*Paaiškinimas. Internetinis puslapis www.draugas.lt*).
- Kaip dar surandi? Nežinau daugiau.
- Ieškai informacijos pats internete? Taip.
- Kiek laiko praleidi žaisdamas žaidimus? 40 min.
- Kokius žaidimus dažniausiai žaidi? Strateginius, sportinius, lenktyninius? Ai, visokius.
- Žaidimo metu, kaip tu jautiesi? Ar tu būni nusiminęs? Geras. Atsipalaidavęs.
- Namie vienas kompiuteris ar keli? 2.
- Su kuo daliniesi kompiuteriu? Su broliu.
- O kitas kompiuteris kieno? Senelio ir močiutės.

- **Tavo ir brolio kompiuteris kur?** Kambaryje ir po to seneliu.
- **Jūsų su broliu kambaryje, o kitas senelių kambaryje?** Taip.

- Ar turi namie kompiuterį? Taip
- Ir internetą? Taip
- Kompiuteris tavo kambaryje? Taip
- Dar kur nors naudojies kompiuteriu? Ne
- Ką veiki prie kompiuterio? Žaidžiu
- Kiek laiko praleidi prie kompiuterio? Oi... daug.
- Pavyzdžiui? Kiek valandų? 3
- Kiek kartų per savaitę? Oi, kiekvieną dieną.
- Esi prisijungęs prie kokio nors socialinio tinklo, pavyzdžiui facebook`o? Turiu.
- Kaip dažnai lankaisi facebook`e? Oi, retai.
- Panašiai, kiek kartų per savaitę? du, vieną.
- Ar daug turi internetinių draugų? Turiu daug.
- Ar visus juos pažįsti? Nelabai.
- Ir kas tavo draugai? Klasiokai. Pas mane daug yra.
- Ar esi kada nors susitikęs su internetiniais draugais, kurių nepažįsti? Ne.
- Situacija. Internete susipažįsti su žmogumi. Kurį laiką pabendraujat ir jis tau pasiūlo susitikti. Kaip tu elgtumeis? Ar eitum susitikti? Ne.
- Kodėl? Nežinau ar ten apiplėš ar ką.
- Ką dar gali padaryti? Nužudyti ar papjauti.
- Ar esi kada nors susidūręs su blogais internetiniais komentarais? Ne
- O jei būtum susidūręs, kaip tu galvoji, kaip tu jaustumais? Blogai.
- Gal pats esi ką blogo pasakęs internete? Nea.
- Situacija. Internete bendrauji su žmonėmis ir šie pradeda negražiai kalbėti apie tave, tavo šeimą ar draugus. Kaip tu jaustumais? Blogai, kai ten taip keikiasi ant mano šeimos.
- O ką darytum? Daryčiau? Nu, ką žinau, gal kažkaip susitaikyčiau.
- O kam nors papasakotum? Nea.
- Kodėl niekam nepasakotum? Ai, nepasakočiau.
- Kodėl? Nesakyčiau niekam.
- Bet kodėl niekam nesakytum? (Tyla.) Kas gali nutikti, jei kam nors papasakotum, kad kažkas negražiai kalba? Nu broliui gali grasint, visiems.
- Bet tai ar tu papasakotum, kam nors? Nea.
- Tiesiog laikytum savyje ir niekam nesakytum? Jo.
- O kodėl? Nes tu bijotum, kam nors pasakyti ar tiesiog nenorėtum, kad kas žinotų? Nu, kad nežinotų. Jeigu sužinotų, tai būtų ten, sakytu nedraugauti su tuo draugu.
- Bet jei tu to žmogaus visai nepažįsti, tai tokiu atveju tau jokio skirtumo nėra? Ne.
- Tiesiog gal būt nebendrautum su juo? Jo, nebendraučiau.
- Apie ką dažniausiai kalbatės su draugais internete? Apie žaidimus.
- Gal ieškai kokios nors informacijos internete? Aš? Nelabai, bet ieškau.
- O kokios? Ai ten. Jeigu ten mašinos kokios susidaužo, avarijos.
- Apie įvairius įvykius? Taip.
- Ar žaidi kompiuterinius žaidimus? Žaidžiu.
- Ir kokius žaidimus žaidi? Oi... ir būtinai reikia sakyti pavadinimus dabar? (su šypsena, bet nelabai nori atsakyti).
- Nebūtinai pavadinimus, tiesiog apie ką jie, kokie tie žaidimai: sportiniai, muštynių? Nu sportiniai.
- Šaudyklės, nuotykių? Nu yra, yra tokių.
- Tai kokius žaidimus dažniausiai žaidi? Sporto.
- O žaidimai, kuriuose reikia šaudyti, gaudyti? Nu biški. *Pasitaiso* – truputi.

- **Kas labiausiai patinka žaidimuose?** Žaidimuose? Nežinau. Nuo mažens mane traukia tie sportiniai žaidimai.
- **Kokie jausmai, emocijos tave užplūsta, kai žaidi žaidimus?** Laimingas, jeigu laimiu.
- **O jeigu pralaimi?** Oi ne... (*atsidūsta*)
- **Kas tada būna?** Susinervinu.
- **Ir ką darai kai susinervini?** Nieko
- **Tiesiog kai susinervini pasidaro liūdna ir pikta?** Taip
- **Ir kiek laiko žaidi žaidimus?** Kokius maždaug?
- **Bet kokius, kuriuos žaidi. Kiek laiko ir kaip dažnai?** (*Mąsto*) Oi daug. Valandą kokią.
- **Kiekvieną dieną?** Retai. Arba iš viso nežaidžiu, televizorių žiūriu.
- **Ar turi kokį nors mėgstamą herojų?** Nea.
- **Tau visi patinka?** *Linkteli galva*
- **Kaip apibūdintum savo herojus?** Iš sporto?
- **Nežinau, priklausau nuo to kokius žaidimus žaidi, filmus žiūri, gal knygą kokią skaitai ar šiaip kokie įžymūs žmonės patinka. Kuo jie tau patinka?** Nežinau.
- **Pagalvok. Nusijuokia.** Tingiu galvot.
- **Pasirink, kokį nors vieną patį mėgstamiausią savo herojų, žmogų, veikėją iš realaus gyvenimo, kompiuterinių žaidimų, filmų. Gal koks krepšininkas patinka. Yra gerų krepšininkų.**
- **Negali pasirinkti vieno, nes visi jie tau kažkuo patinka?** Jo.
- **Ar norėtum būti panašus į krepšininkus?** Taip.
- **O kuo norėtum būt į juos panašus?** (*Nusijuokia*) nežinau.
- **Sakykim, gal išvaizda, ūgiu, elgesiu?** Gal svoriu, ūgiu.
- **O kokia informacija daliniesi internete? Ką pasakoji, gal nuotraukas talpini?** Oi ne... nuotraukų jokių netalpinu aš, man nereikia.
- **Sakai savo vardą, kur gyveni, ką veiki ir panašiai? Ar pasakoji tai internete?** Nelabai. Labai retai.
- **O kam pasakoji?** (*atsidūsta*) būtinai reikia sakyti? Draugams dažniausiai. Iš savo draugų jei pažįstu tiktai.
- **Ar yra mokytojai, seneliai aiškine, kaip saugiai elgtis internete?** Nea.
- **Kaip tu pats galvoji, ką galima daryti ir ko negalima daryti internete? Ką galima daryti?** Nežinau.
- **Ką galima ir ko geriau nedaryti?** Oi, žiūrėti filmų negražių.
- **Tyčiotis galima internete iš kitų?** Nea.
- **O ką galima daryti? Kuo tas internetas mums toks naudingas? Kuo jis tau geras ir naudingas?** Nežinau. Ten galima žaidimų parsisiųst, filmų galima parsisiųst, programų parsisiųst.
- **Pokalbio metu pasakomas sakiny „Google yra visagalis ir jame galima rasti...“ mokinys neleidžia baigti ir pats baigia sakinį: ko tik nori.**
- **Bet informacija, gali būti ir gera ir...? mokinys neleidžia baigti ir pats baigia sakinį: ir gera, ir bloga.**
- **Jeigu tu su seneliai, o gal tavo draugai, kur nors išvyktų, ar užsimintum apie tai kam nors?** Nee... oi ne, niekam nesakyčiau.
- **Kodėl?** Nes ką žinai, gal ir ateis kažkas prie namų ir išlauš duris.
- **Turi mobilųjį telefoną?** Nea, dabar ne.
- **O kai turėjai, jis buvo paprastas ar išmanusis?** Paprastas.
- **Ar tau yra kas nors nutikę gero ar blogo, linksmo, o gal liūdno internete?** Nea.
- **Nieko tokio įspūdingo, kuo galėtum pasidalinti su kitais?** Nea.
- **Mokytojai naudojami kompiuteriu, internetu per pamokas, pasakodami ką nors pamokų metu?** Taip.

- **Kokie mokytojai dažniausiai naudojami?** Nežinau.
- **Lietuvių, matematikos ar kokia nors kita?** Viena, gal kokia ir naudojami. Nežinau, nežiūriu.