



**VILNIAUS UNIVERSITETAS
ŠIAULIŲ AKADEMIJA**

**IKIMOKYKLINIO UGDYMO PEDAGOGIKA IR PRIEŠMOKYKLINIS UGDYMAS
BAKALAURO STUDIJŲ PROGRAMA**

EGLĖ UGINAITĖ

Bakalauro baigiamasis darbas

**IKIMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ BENDRŲJŲ KOMPETENCIJŲ
UGDYMAS TAIKANT ĮVAIRIUS METODUS**

Darbo vadovas (-ė): lekt. dr. Jurgita Smilgienė

Šiauliai, 2021

**Studijuojančiojo, teikiančio baigiamąjį
darbą, GARANTIJA**

WARRANTY of Final Thesis

Vardas, pavardė <i>Name, Surname</i>	Eglė Ugintaitė
Padalinys <i>Faculty</i>	Šiaulių akademija <i>Šiauliai Academy</i>
Studijų programa <i>Study Programme</i>	Ikimokyklinio ugdymo pedagogika ir priešmokyklinis ugdymas Pedagogy of pre-school education and pre-primary education
Darbo pavadinimas <i>Thesis topic</i>	IKIMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ BENDRŲJŲ KOMPETENCIJŲ UGDYMAS TAIKANT ĮVAIRIUS METODUS. EDUCATION OF GENERAL COMPETENCIES OF PRE- SCHOOL CHILDREN USING VARIOUS METHODS.
Darbo tipas <i>Thesis type</i>	Baigiamasis darbas <i>Final Thesis</i>

Garantuoju, kad mano baigiamasis darbas yra parengtas sąžiningai ir savarankiškai, kitų asmenų indėlio į parengtą darbą nėra. Jokių neteisėtų mokėjimų už šį darbą niekam nesu mokėjęs.

I guarantee that my thesis is prepared in good faith and independently, there is no contribution to this work from other individuals. I have not made any illegal payments related to this work.

Šiame darbe tiesiogiai ar netiesiogiai panaudotos kitų šaltinių citatos yra pažymėtos literatūros nuorodose.

Quotes from other sources directly or indirectly used in this thesis, are indicated in literature references.

Aš, Eglė Ugintaitė, pateikdamas (-a) šį darbą, patvirtinu (pažymėti)

I, Eglė Ugintaitė, by submitting this paper confirm (check)



**Embargo laikotarpis
Embargo Period**

Prašau nustatyti šiam baigiamajam darbui toliau nurodytos trukmės embargo laikotarpį:
I am requesting an embargo of this thesis for the period indicated below:

☐ _____ mėnesių / *months*

(embargo laikotarpis negali viršyti 60 mėn. / *an embargo period shall not exceed 60 months*).

☒ Embargo laikotarpis nereikalingas / *no embargo requested*.

Embargo laikotarpio nustatymo priežastis / *Reason for embargo period*:

--

SANTRAUKA

Darbo tema. Ikimokyklinio amžiaus vaikų bendrųjų kompetencijų ugdymas taikant įvairius metodus.

Darbo aktualumas. Žaidimai, pasakos ir projektai vis dar nėra visuotinai pripažinti ugdymo metodai, gebantys lavinti bendrąsias ikimokyklinio amžiaus vaikų kompetencijas. Sutariama, kad ikimokyklinio ugdymo įstaigose turi būti ugdomi vaiko socialiniai, komunikaciniai, pažinimo, meniniai gebėjimai, bet mažai kalbama apie žaidimų, pasakų ir projektų pasitelkimą šiems gebėjimams ugdyti. Autoriai, tyrinėjantys šių metodų poveikį vaikų ugdymui, neturi vienareikšmiškos nuomonės, kurie geriausiai padeda ugdyti vaiką, bet jie visi sutaria, jog tai yra labai svarbu vaiko gyvenime. Dėl šios priežasties svarbu peržvelgti, kokie gebėjimai apima bendrąsias ikimokyklinio amžiaus vaikų kompetencijas ir kaip žaidimai, pasakos ir projektai gali padėti jas ugdyti.

Darbo problema. Atsižvelgiant į tai, kad žaidimai, pasakos ir projektai yra patrauklūs ugdymo metodai, bet nėra vienos nuomonės apie jų naudą vaikų ugdymui, keliamas klausimas, kaip jie gali padėti ugdyti ikimokyklinio amžiaus vaikų bendrąsias kompetencijas?

Darbo objektas. Žaidimai, pasakos, projektai kaip ikimokyklinio amžiaus vaikų bendrųjų kompetencijų ugdymo metodai.

Darbo tikslas. Atskleisti, kaip ikimokyklinio amžiaus vaikų bendrosios kompetencijos yra ugdomos taikant žaidimo, pasakos,projekto metodus.

Darbo uždaviniai:

1. Apžvelgti, kokie gebėjimai sudaro bendrąsias ikimokyklinio amžiaus vaikų kompetencijas.
2. Išnagrinėti, kokie žaidimai, pasakos, projektai gali būti naudojami ikimokyklinio amžiaus vaikų bendrosioms kompetencijoms ugdyti.
3. Atskleisti žaidimo, pasakos, projekto kaip ugdymo metodų, gerąją taikymo patirtį ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo įstaigose, atlikus anketinę apklausą.
4. Numatyti rekomendacijas ikimokyklinių ugdymo įstaigoms, kokios veiklos metu tinka pasakų, žaidimų ir projektų metodų taikymas bendrosioms kompetencijoms ugdyti.

Darbo rezultatas. Buvo aptariamos ikimokyklinio amžiaus vaikų bendrosios kompetencijos, analizuojama, kaip žaidimai, pasakos ir projektai padeda ugdyti vaikus, kokią naudą teikia ugdymui. Darbo pabaigoje pateikiamos ugdymo įstaigų gerosios patirtys.

Raktiniai žodžiai: ikimokyklinis ugdymas, žaidimai, pasakos, projektai, bendrosios kompetencijos.

SUMMARY

Relevance. Game, fairy tale, project is still not a universally recognized educational tool capable of developing the general competencies of preschool children. It is agreed that the child's social, communication, cognitive and artistic abilities must be developed in pre-school education institutions, but there is little talk about the use of games to develop these abilities. The authors, who study the effects of games, tales and projects on children's education, also do not have an unequivocal view of which methods best help a child's education, but they all agree that game is a very important part of a child's life. For this reason, it is important to review what skills include the general competencies of preschool children and how games can help develop them.

Subject of the thesis – the development of general competencies of pre-school children through games.

Problem of the thesis. Given that play is not an unequivocally validated method of education and that there is no consensus on its benefits in children's education, the question is, how these methods can help develop the general competencies of preschool children?

Object of the thesis. Game, fairy tale, project as a method of developing general competencies of preschool children.

Aim of the thesis. Discuss the benefits that games, fairy tale, project can have in developing the general competencies of preschool children.

Tasks of the thesis:

1. To review what abilities make up the general competencies of preschool children.
2. Examine what games, fairy tale, project can be used in the education of preschool children and what competencies they can help to develop.
3. To reveal the good practice of games, fairy tale project as a methods of education in preschool educational institutions.
4. To provide recommendations to pre-school education institutions during which activities the application of fairy tales, games and project methods is suitable for the development of general competencies.

Result if the thesis. The general competencies of preschool children were discussed. It was also analyzed how games and game theories help to educate children, what benefits the game brings to education, the child's personality, and lifelong learning. The work analyzed the role play, its importance and principles. At the end of the work, the best practices of educational institutions that develop education through games, fairy tale transmission methods, project preparation are presented.

Keywords: pre-school education, games, fairy tale, project, general competencies.

TURINYS

SANTRAUKA	4
SUMMARY	5
ĮVADAS.....	7
1. IKIMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ BENDRŲJŲ KOMPETENCIJŲ UGDYMAS.....	9
1.1. Ikimokyklinio amžiaus bendrųjų kompetencijų samprata.....	9
1.2. Ikimokyklinio amžiaus vaikų kompetencijų ugdymas įvairioje veikloje.....	14
2. ĮVAIRIŲ UGDYMO METODŲ TAIKYMAS IKIMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ UGDYMO PROCESE.....	18
2.1. Žaidimo metodo taikymas ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo procese	18
2.2. Pasakos reikšmė ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo procese.....	27
2.3. Projekto metodo taikymas ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo procese	31
2.4. Gerosios patirties pavyzdžiai ikimokyklinio ugdymo įstaigose, taikant žaidimo, pasakos ir projekto metodus	35
3. ĮVAIRIŲ UGDYMO METODŲ TAIKYMO IKIMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ UGDYMO PROCESE EMPIRINIS TYRIMAS.....	39
3.1. Tyrimo metodika ir organizavimas	39
3.2. Tyrimo duomenų analizė ir interpretacija.....	42
IŠVADOS	54
REKOMENDACIJOS	55
LITERATŪRA	56
PRIEDAI	62

IVADAS

Ikimokyklinis vaiko ugdymas prasideda šeimoje, aplinkoje, kurioje vaikas gimsta ir auga. Pasiekęs tam tikrą amžių vaikas patenka į ikimokyklinio ugdymo įstaigas, kur bendraudami ugdo savo kompetencijas. Lietuvos Respublikos Švietimo įstatyme (2011) teigiama, kad ikimokyklinio ugdymo paskirtis yra padėti vaikui tenkinti prigimtinius, kultūros, taip pat ir etninės, socialinius, pažintinius poreikius. „Priešmokyklinio ugdymo programoje“ (2014) akcentuojamos bendrosios ikimokyklinio amžiaus vaikų kompetencijos: socialinės, sveikatos, pažinimo, komunikavimo, meninė. Dauguma mokslininkų (Juodaitytė, 2003, Monkevičienė, Žemgulienė, Stankevičienė, 2013, Vaišvidienė, Gedvilienė, 2017) pabrėžia visapusiško vaiko asmenybės ugdymo svarbą.

Komunikavimo kompetencija akcentuojama kaip viena svarbiausių, nes mokslininkai (Kaffemanienė, Žukaitė, 2008) išvelgia ne tik vaikų kalbinio bendravimo siejimą su emocijomis, žodyno turtinimą, bet ir kalbos defektų šalinimą, bendradarbiaujant su specialistais (logopedais), lavinant sakytinę ir rašytinę kalbą. Labai reikšmingi tampa projektai, pasakų inscenizavimas, tautosakos panaudojimas siužetiniuose žaidimuose (Jakimavičienė, 2017, Žičkevičienė, Bagdonas, 2020).

Ugdant meninę, pažintinę, komunikavimo kompetencijas ugdomas vaikų emocinis suvokimas, jie mokosi išsakyti savo mintis, pagrįsti nuomonę, jiems sekasi tiek socialinėje, tiek ir pasiekimų srityje. Mokslininkai (Savickytė, 2018; Ragauskaitė, 2019; Balčiūnienė, 2020) akcentuoja pasakos reikšmę ikimokyklinio amžiaus vaikams, jos sekimo svarbą vaikų vaizduotei ugdyti, komunikavimo kompetencijai lavinti.

Svarbi yra pažinimo kompetencija, kuriai ugdyti skiriama labai daug dėmesio ikimokykliniame amžiuje. Pasak mokslininkų (Kazakevičiūtė, Noreikienė, 2016), ji ugdoma žaidžiant įvairius žaidimus, todėl visos priešmokyklinio amžiaus vaikams siūlomos veiklos turi turėti žaidybinį atspalvį, būti patrauklios vaikui, pritaikytos pagal jo individualybes bei poreikius.

„Valdorfo pedagogikos Lietuvoje koncepcijoje“ (2004) rašoma, kad pagrindinis Valdorfo mokyklos tikslas – išugdyti harmoningą, laisvą ir atsakingą asmenybę, todėl labai daug dėmesio skiriama meninei bei komunikavimo kompetencijoms ugdyti.

Didelės reikšmės visoms kompetencijoms ugdyti turi žaidimai (Tarasovienė, Glebuviene, 2008; Brandišauskienė, Maslienė, 2014; Juodaitytė, 2015; Pūrienė, 2015; Brėdikytė, 2017), nes vaikai, pasirenkdami žaidimo taisykles ir numatydami žaidimo prasmę, mokosi atsakomybės,

pareigingumo, jie susipažįsta su daiktų savybėmis, geriau atkartoja suaugusiųjų vaidmenis, lavina komunikacinius gebėjimus ir mokosi tolerantiškai bendrauti. Šiuolaikinėje edukologijoje labai vertinami aktyvūs netradiciniai metodai netradicinėse aplinkose. Vienas jų yra projekto metodas (Matulevičiūtė, Mikėnienė, 2019; Ežerskienė, Tamašauskienė, 2020), kuris dažnai pasirenkamas ikimokyklinėse įstaigose.

Darbo problema. Atsižvelgiant į tai, kad žaidimai, pasakos ir projektai, kaip ugdymo metodai, yra patvirtinti, bet nėra vienos nuomonės apie jų naudą vaikų ugdymui, keliamas klausimas, kaip ir kokie žaidimai, projektai, pasakos gali padėti ugdyti ikimokyklinio amžiaus vaikų bendrąsias kompetencijas?

Darbo objektas. Žaidimai, pasakos, projektai – kaip ikimokyklinio amžiaus vaikų bendrųjų kompetencijų ugdymo metodai.

Darbo tikslas. Išanalizuoti, kaip yra ugdomos ikimokyklinio amžiaus vaikų bendrosios kompetencijos taikant žaidimo, pasakos ir projekto metodus.

Darbo uždaviniai:

1. Apžvelgti, kokie gebėjimai sudaro bendrąsias ikimokyklinio amžiaus vaikų kompetencijas.
2. Išnagrinėti, kokie žaidimai, pasakos, projektai gali būti taikomi ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymui ir kokias kompetencijas jie gali padėti ugdyti.
3. Atskleisti žaidimo, pasakos, projekto gerąją taikymo patirtį ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo įstaigose, atlikus pedagogų anketinę apklausą.
4. Pateikti rekomendacijas ikimokyklinių ugdymo įstaigoms, kokios veiklos metu tinka pasakų, žaidimų ir projektų metodų taikymas bendrosioms kompetencijoms ugdyti.

Metodai. Darbui atlikti buvo pasirinkta literatūros šaltinių apžvalga ir analizė, kiekybinis tyrimas – anketinė apklausa, duomenų analizė ir sintezė naudojant Exsel programą.

Darbo struktūra. Darbą sudaro: santrauka lietuvių kalba ir anglų kalba, įvadas, teorinė dalis, išvados, rekomendacijos, literatūros sąrašas. Teorinėje dalyje pateikiama teorinė literatūros apžvalga ir analizė. Tyrimo empirinėje dalyje pateikiami ikimokyklinio amžiaus vaikų bendrųjų kompetencijų ugdymo, taikant įvairius ugdymo metodus (žaidimus, pasakas, projektus) lopšelyje – darželyje, anketiniai duomenys, jų rezultatai bei analizė.

1. IKIMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ BENDRŲJŲ KOMPETENCIJŲ UGDYMAS

1.1. Ikimokyklinio amžiaus bendrųjų kompetencijų samprata

2005 m. Europos parlamentas ir taryba, vadovaudamasi Europos Sąjungos valstybių patirtimi bei poreikiais siekiant ugdyti išsilavinusią ir sugebančią prisitaikyti prie besikeičiančios aplinkos visuomenę, skyrė aštuonis gebėjimus, kurie turėtų būti labiausiai ugdomi. Šie gebėjimai yra: bendravimas gimtąja ir užsienio kalba, matematiniai ir pagrindiniai gebėjimai mokslo ir technologijų srityse, mokymasis mokytis, skaitmeninis raštingumas, socialiniai, tarpkultūriniai, tarpasmeniniai, pilietiniai gebėjimai, kultūrinė raiška ir verslumas (Monkevičienė ir kt., 2009). Įvairiose šalyse atlikti tyrimai rodo, kad ikimokyklinis ugdymas yra pagrindas šių gebėjimų ugdymui ir užtikrina jų plėtrą visa gyvenimą (ten pat). Pasak A. Bėkštos (2015), nepriklausomai nuo to, jog bendrosios kompetencijos yra labai svarbios, „jų ugdymas visuose švietimo lygmenyse dar nėra tapęs tradicine praktika“ (Stonkuvienė, 2018, p. 111).

Bendros nuomonės, kas apima ikimokyklinio amžiaus vaikų bendrąsias kompetencijas, nėra. Kaip skelbiama svetainėje „Kompetencijų ugdymas“, „kompetencija – tam tikros srities žinių, gebėjimų ir nuostatų visuma, įrodytas gebėjimas atlikti užduotis, veiksmus pagal sutartus reikalavimus“ (2012). V. Lamanauskas ir A. Paliovienė (2008) teigia, kad ikimokyklinio amžiaus vaikų kompetencijų pagrindas yra „turimų vertybinių nuostatų, įgytų gebėjimų ir įgūdžių bei patirties visuma“ (p. 15). O. Monkevičienė, A. Žemgulienė ir K. Stankevičienė (2013) savo straipsnyje rašo, kad ikimokyklinio amžiaus vaikui svarbu fizinių, kūrybinių gabumų, pažinimo, komunikavimo ir socialinių įgūdžių ugdymas. A. Juodaitytė (2003) teigia, jog dabartinėje aplinkoje svarbu integralios vaiko asmenybės samprata, siekiama visapusiško vaiko asmenybės ugdymo (Neifachas, 2009), taip pat labai rūpinamasi vaiko emocinė būsena, gebėjimu suvokti jausmus, valdyti emocijas, suprasti kitų žmonių jausmines būsenas (Vaišvidienė, Gedvilienė, 2017). Galima daryti prielaidą, kad ikimokyklinio amžiaus vaikui svarbu ugdyti jau turimus gebėjimus ir įgūdžius, lavinti komunikacijos, socialinius, pažinimo, fizinius gabumus, emocinį suvokimą, ugdyti asmenybę, gebančią integruotis į šiandienę visuomenę ir gebėti nuolat mokytis.

Lietuvos Respublikos Švietimo ir mokslo ministerijos 2014 metais paskelbtoje „Priešmokyklinio ugdymo bendrojoje programoje“ (2014) rašoma, kad bendrąsias ikimokyklinio amžiaus vaikų

kompetencijas sudaro:

1. Socialinės kompetencijos. Lavinamas vaiko santykis su pačiu savimi ir aplinkiniais (suaugusiais ir bendraamžiais), taip pat palaikomi santykiai su socialine bei kultūrine aplinka. Vaikas turi gebėti bendrauti, suprasti ir atpažinti savo ir kitų emocijas, mokėti tinkamai elgtis aplinkoje.
2. Sveikatos kompetencija. Tai rūpinimasis vaiko psichine ir fizine sveikata, įpročiais ir vertybėmis. Vaikui svarbu įdiegti sveikos gyvensenos sampratą, palaikyti socialinę sveikatą, kad jis gebėtų atsispirti netinkamam elgesiui.
3. Pažinimo kompetencija. Ugdomas vaiko smalsumas, gebėjimas rinkti ir kaupti informaciją apie artimiausią aplinką, kritiškai mąstyti, kūrybiškai įprasminti tai, kas tyrinėta, pamatyta.
4. Komunikavimo kompetencija. Svarbus kalbos supratimas, kalbėjimas, rašymo ir skaitymo pradmenys.
5. Meninė kompetencija. Skatinamas vaikų domėjimasis kūryba, meninė raiška, grožio supratimas ir pajautimas.

Asmens kompetencija suprantama kaip žinių, gebėjimų bei nuostatų visuma, skatinanti kelti prasmingus tikslus bei jų siekti, mokytis visą gyvenimą, būti aktyviu piliečiu ir dalyvauti visuomenės gyvenime. Šiai kompetencijai ugdyti jau daug dėmesio skiriama ikimokyklinio ugdymo įstaigose, ypač akcentuojant socialinės kompetencijos ugdymą. D. Luckuvienė (2008) socializaciją apibrėžia kaip procesą, kurio metu vaikas įsisavina vertybes, normas, elgesio vaidmenis ir modelius, būdingus tai visuomenei, kurioje jis gyvena. Vaiko socializacija – ilgas ir sudėtingas procesas, kurio metu svarbu ugdyti ne tik vaiko socialinius mokėjimus ir įgūdžius, būtinus bendraujant su žmonėmis, bet ir perteikti tikrovės pažinimo procesus, kai vaikas laisvai ir iniciatyviai pažįsta daiktų savybes arba bendrauja su žmonėmis. Socialinė kompetencija siejama su įgūdžių, gebėjimų ir nuostatų formavimu. Ikimokyklinio amžiaus vaikai savo artimiausioje aplinkoje susipažįsta tik su nedaugeliu elgesio pavyzdžių. Tai priklauso nuo aplinkos, kurioje jie gyvena. Mūsų visuomenėje pasitaiko nemažai vaikų, kurie gyvena sudėtingomis sąlygomis, nes priklauso žemajam socialiniam sluoksniui, jie mato neigiamą savo tėvų elgesį, nesijaučia laimingi ir saugūs bendraudami su savo tėvais ir artimaisiais. Matydami neigiamus pavyzdžius artimiausioje aplinkoje, seka ir mėgdžioja dominuojantį suaugusiųjų elgesį, nes kitokio pavyzdžio neturi ir nemato. „Priešmokyklinio ugdymo metodinėse rekomendacijose” (2015) teigiama, kad ties skurdo riba gyvenančių šeimų vaikai darželyje praleidžia daugiau laiko nei kiti. Jie atvedami į ugdymo įstaigą prieš pusryčius ir pasiimami po vakarienės, kad pavalgytų darželyje. Ypač daug laiko

įstaigoje praleidžia dirbančių, tačiau ties skurdo riba gyvenančių šeimų vaikai – tėvai dirba viršvalandžius, ieško papildomo darbo, tenkinasi varginančiu pamaininiu darbu. Vaikai neretai būna neišsimiegoję ir pasyvūs dalyvaudami įvairioje veikloje, kartais visiškai nenori nieko veikti. Iš tokių šeimų vaikai dažnai yra pasyvūs stebėtojai, jie nedrįsta bendrauti su bendraamžiais, nes namuose jie neturi sąlygų žaisti ar ugdyti savo kompetencijas. Įstaigoje ikimokyklinio ugdymo auklėtojai stengiasi sudaryti sąlygas šiems vaikams pailsėti papildomai. Kaip teigia D. Malinauskienė (2006), iš tokių šeimų vaikai būna nevienodai fiziškai ir psichiškai išsivystę, skirtingų gebėjimų, todėl juos ugdyti reikia atsižvelgiant į jų turimą išsivystymo lygį. Socialinio pažinimo turinys yra ypatingas ir labai svarbus vaiko socializacijai, nes jis nukreipia vaiko mąstymą į kitų žmonių, savo paties elgesio ir tarpusavio santykių suvokimą, kuris svarbus vaiko asmenybės formavimui, nes padeda išmokyti priimtinas visuomenei elgesio normas, socialines nuostatas. Tačiau ir vidutinio socialinio sluoksnio šeimose vaikų elgesys ir socialinė patirtis yra ribojama tų taisyklių, kuriose atsispindi šios aplinkos nulemti žmonių tarpusavio santykiai. Anksti sudaromi „gero elgesio standartai“, kurie vaikui nuolat diegiami ir dėl to ribojami vaikiški poreikiai. Vaikai skatinami užsiimti intelektualine veikla ir verčiami siekti rezultatų šioje srityje. Socialinės kompetencijos ugdymui svarbi komunikavimo kompetencija, nes vaikams nuolat reikia aiškinti gero elgesio pavyzdžius, priminti taisykles, mokyti gero ir gražaus elgesio su svetimais žmonėmis, artumo ir tolerancijos savo šeimai ir artimiesiems.

Kita labai svarbi yra pažinimo kompetencija, kuriai ugdyti skiriama labai daug dėmesio ikimokykliniame amžiuje. A. Kazakevičiūtė, V. Noreikienė ir kiti autoriai (2016) pažinimo kompetenciją apibūdina kaip vaiko domėjimąsi viskuo, kas yra aplink, gebėjimą sutelkti dėmesį, suvokti, įsiminti, samprotauti, spręsti problemas, kritiškai mąstyti. Vienu iš dabarties ugdymo moksle akcentuojamų metodų pažinimo kompetencijos ugdymui/-si yra ugdymas/-is organizuojant ir žaidžiant įvairius žaidimus, todėl visos priešmokyklinio amžiaus vaikams siūlomos veiklos turi turėti žaidybinį atspalvį, būti patrauklios vaikui, pritaikytos pagal jo individualybes bei poreikius. „Priešmokyklinio ugdymo programoje“ (2014), akcentuojant pažinimo kompetenciją, svarbi sritis tampa tyrinėjimas, kas priešmokyklinio amžiaus vaikams yra labai įdomi sritis. Ugdymo ir ugdymosi aplinkoje užtikrinama skirtingų daiktų, žaislų, priemonių, skirtų tyrinėti, eksperimentuoti, įvairovė. Sudaromos galimybės ir skatinama, kad vaikai aplinkos daiktams ir reiškiniams pažinti naudotųsi įvairiais jutomis: juos stebėtų, liestų, ragautų, klausytųsi, taip pat matuotų, skaičiuotų, svertų, eksperimentuotų, išardytų ir vėl sudėtų, konstruotų, apmąstytų. Priešmokyklinio amžiaus vaikai yra labai imlūs ir smalsūs, jie nori aplinką pažinti savo pojūčiais, todėl suaugusieji turi tikslą vaikus supažindinti su artimiausios aplinkos daiktais, gamtiniais reiškiniais, įvairiomis gamtos

daiktų formomis, bruožais. Ypač svarbu raginti vaikus tyrinėti: rinkti duomenis, prognozuoti galimus padarinius, kelti hipotezes, jas eksperimentiškai tikrinti. V. Lamanauskas ir A. Palionienė (2008) teigia, kad „gamtamoksliu raštingumu turėtų būti rūpinamasi kaip galima anksčiau“ (16 p.), todėl jau ikimokyklinėse įstaigose esminiai pasikeitimai, pasiekimų tyrinėjimai ugdomojo darbo pažinimo kompetencijos formavimo srityje yra labai svarbūs, nes vaikai pažįsta tą aplinką, kurioje gyvena, įgyja žinių apie pasaulį, jiems atsiranda noras tyrinėti, ieškoti, klausinėti. Ikimokyklinėje įstaigoje vaikai turi galimybę stebėti gamtos reiškinius, atlikti tyrimus. Gamtinė aplinka yra labai artima, teigiamas emocijas sukelianti sritis ikimokykliniame amžiuje. Tai gyvenimo sritis, apie kurią vaikai gali kalbėti visomis dar nelabai išlavintomis savo galiomis, įvairiais būdais: žodžiais, piešiniais, emocijomis, jausmais. Vaikai, reiškdami savo susižavėjimą gamta, nebijo suklysti, būti nesuprasti, neįvertinti.

Ikimokykliniame ugdyme labai svarbi yra komunikavimo kompetencija. Vaikų kalbinis bendravimas siejamas su emocijomis, nes jie dar tik pradeda pažinti pasaulį, aplinkos daiktus, išmoksta juos pavadinti atitinkamais pavadinimais. Kad žodynas nebūtų skurdus, ikimokyklinėje įstaigoje daug dėmesio skiriama vaikų bendravimui ir komunikavimui. Vaikai iš skurdžių šeimų menkai bendrauja su šeimos nariais, dažnai yra pasyvūs, todėl svarbu ugdyti jų komunikavimo kompetenciją įvairios veiklos metu. Kalbinis bendravimas suprantamas kaip bendravimas su savo bendraamžiais, su kitais žmonėmis sakytine ir rašytine kalba. Labai dažnai pasitaiko, kad vaikas ilgai nekalba ir tėvai pradeda nerimauti. I. Kaffemanienė ir S. Žukaitė (2008) atkreipia dėmesį į labai opią dar vieną problemą, susijusią su komunikavimo kompetencija. Autorės, atlikusios tyrimą, pastebėjo, kad didžioji dalis ikimokyklinių ugdymo įstaigų auklėtojų turi problemų dėl nekalbančių arba neaiškiai kalbančių vaikų, neištariančių tam tikrų garsų. Jiems bendrauti su bendraamžiais sunku, jaučiasi nesmagiai, kai yra nesuprantami, todėl bendradarbiaujama su logopede. Dauguma auklėtojų bei logopedžių adekvačiai suvokia bendradarbiavimą – gebėjimą siekti bendro darbo rezultatų, dalijimąsi su darbu susijusia informacija bei atsakomybe. Ikimokykliniame amžiuje komunikaciniai gebėjimai ugdomi įvairių veiklų metu: žaidžiant žaidimus, šokant, muzikuojant, vaikščiojant lauke, bendraujant tarpusavyje ar su auklėtoja, klausantis sekamų pasakų ir patiems inscenizuojant, rengiant projektus. Komunikavimo kompetencija siejama su rašomąja kalba, kuriai ikimokyklinėje įstaigoje skiriama nemažai dėmesio. Imlusis raidžių pažinimo laikotarpis prasideda nuo trejų iki ketverių metų amžiaus. Rašyti vaikai pradeda nuo puošiamojo ornamentinio piešimo, o rašto elementu laikoma rašytinė raidė – visuma, o ne atskiras elementas, kuris neturi prasminės išraiškos. Rašomoji kalba siejama su skaitymu ir remiamasi šnekamąja kalba. Ji suprantama kaip

šnekamosios kalbos tąsa. Vaikas turi mokėti perteikti savo emocijas, kurias patyrė dalyvaudamas įvairiose veiklose ar bendraudamas su jam artimais žmonėmis šeimoje. Ikimokyklinio amžiaus vaikai labai mėgsta piešti, todėl jų pirmiausias susipažinimas su komunikaciniais vienetais yra būtent per piešinius. Piešdamas vaikas pasakoja, kuria rišlius trumpus pasakojimus. Kaip teigia N. Bankauskienė ir S. Jegelevičienė (2006), vaikų komunikaciniai gebėjimai yra labai svarbūs pažįstant artimiausią aplinką, mokantis pavadinti daiktus ar kitokius aplinkos objektus, todėl ypatingą reikšmę tolesniam asmenybės vystymuisi ir integracijai į visuomenę turi kalbos ir komunikacijos sutrikimų turinčių vaikų ugdymas ikimokykliniame amžiuje. Vaikams patinka eilėraščiai, dainelės, šokiai.

Taip pat svarbu pastebėti, kad „Priešmokyklinio ugdymo ir bendrojoje programoje“ (2014) sakoma, jog vaikų kasdienėje veikloje vienu matu plėtojama ne viena, bet keletas susijusių kompetencijų. Būtent taip atsitinka vaikui žaidžiant – vienu metu vaikas ne tik patiria emocinį malonumą darydamas tai, kas jam patinka, taip pat lavinamas jo smalsumas, kritinis mąstymas (pažinimo kompetencija), bendravimas su kitais vaikais bei suaugusiais (komunikacijos kompetencija), vaikas skatinamas kurti (meninė kompetencija), judėti (sveikatos kompetencija), palaikyti santykį su kitais žaidžiančiaisiais – suaugusiais ir bendraamžiais (Socialinė kompetencija). Šiuolaikinėmis pandemijos sąlygomis vis svarbesnis tampa informacinės kompetencijos ugdymas. Nuotolinis mokymas ir mokymasis yra puiki galimybė pedagogams ir tėvams artimiau bendradarbiauti dėl vaiko ugdymo, dalintis gerąja patirtimi, rasti tvirtesnę ryšį su šeima, vaikais. Tėvams atsirado galimybė daugiau laiko praleisti su savo vaikais ir užsiimti su jais turininga veikla, o vaikams yra gera proga pajusti artimų žmonių dėmesį, ugdyti įvairias kompetencijas: savarankiškumą, pasitikėjimą, kūrybingumą; tobulinti mokėjimo mokytis kompetenciją; įvaldyti skaitmenines technologijas. Kaip teigia V. Aramavičiūtė ir P. Jasiūnaitė (2011), šeima padeda ne tik susiorientuoti vertybių pasaulyje, bet ir skatina jų laikytis. Šeima įvardijama kaip viena svarbiausių ugdymo bei gyvenimo veiksnių kryptingai ir sistemingai veikianti augančio vaiko fizinę, psichinę ir dvasinę brandą. R. Jakubauskienė (2019) teigia, kad informacinės technologijos naudingos ikimokyklinio amžiaus vaikams dėl šių priežasčių:

- Skatina socialinę sąveiką. Jei vaikai dirba poromis, tai skatina ne tik socializaciją, bet ir idėjų dalijimąsi.
- Tinkamai naudojami, kompiuteriai motyvuoja ikimokyklinio amžiaus vaikus ir skatina jų kognityvinę ir socialinę raidą.
- Gali padidinti vaiko savivertę ir pagerinti jo požiūrį į ugdymą.

- Naudodamiesi kompiuteriais vaikai demonstruoja šnekamosios kalbos geresnį vartojimą ir bendradarbiavimo įgūdžių pagerėjimą.

Apibendrinant galima teigti, kad pagrindinis ikimokyklinio amžiaus vaikų bendrųjų kompetencijų tikslas yra išugdyti orų, tvarkingą, smalsų, sąžiningą, norintį mokytis ir tobulėti žmogų. Ikimokykliniame amžiuje įgytas žinias ir kompetencijas vaikas turi sugebėti panaudoti tolesniame ugdymosi ir mokymesi visą gyvenimą. Informacinės technologijos yra svarbios ikimokyklinio amžiaus vaikams, kad jie lavintų savo įgūdžius ir ugdytų gebėjimus ieškoti informacijos, žaisti orientacinius ar didaktinius žaidimus.

1.2. Ikimokyklinio amžiaus vaikų kompetencijų ugdymas įvairioje veikloje

Ikimokyklinio amžiaus vaikai įvairios veiklos metu ugdo savo kompetencijas: pažintinę, komunikavimo, meninę, sveikatos ir fizinio aktyvumo. Vaikų darželyje vyksta pamokėlės arba užsiėmimai, kurie siejami su tam tikromis temomis, kad vaikai būtų visapusiškai ugdomi. Pasitaiko, kad į vaikų darželį ateina silpnai kalbančių arba tiesiog neištariančių garsų vaikų, jiems įvairios veiklos metu svarbu kuo daugiau komunikuoti. Tiems, kurie dėl savo charakterio jaučiasi daugiau ar mažiau pasyvūs, pedagogai gali padėti taikydami įvairius aktyviuosius metodus ir skatindami įvairioje veikloje pasirodyti aktyviau. Stiprėja ne tik vaikų gebėjimas bendrauti vieną su kitais žaidžiant įvairius žaidimus, dalyvaujant projektuose ar imituojant siužetus iš pasakų, bet jie ugdo savo emocinius gebėjimus: užjausti, padėti, paguosti, patarti. Tai yra empatija, kuri labai svarbi ikimokyklinio amžiaus vaikams. Įvairios veiklos metu, ypač piešimo ar lipdymo pamokėlių metu, šios vertybės labai išryškėja, tarp vaikų užsimezga šilti tarpusavio santykiai, bet suaugusiojo vaidmuo yra labai svarbus, kad santykius pakoreguotų, prižiūrėtų bendraujančius vaikus. Tokia įvairiapusė veikla susijusi su doriniu auklėjimu. Vaikai mokosi gražiai elgtis, bendrauti vieni su kitais, o iš tautosakos (dainelių, skaičiuočių, gamtos garsų pamėgdžiojimo, pasakų, sakmių, erdvės ir laiko suvokimo) vaikai mokosi pažinti pasaulį, įvertinti veikėjų santykius. Tokiu būdu vaikams ugdoma pasaulio pažinimo ir komunikavimo kompetencija.

Kaip teigia V. Aramavičiūtė ir P. Jasiūnaitė (2011), žaidimas yra vienas iš kompetencijų ugdymo metodų, universaliosia ugdymo strategija, pasaulio tyrinėjimo priemonė, išradingumo forma, socializacijos būdu. Vaidmeninio žaidimo metu išryškėja asmeninės vaiko savybės, susijusios su socializacija. Ikimokyklinio amžiaus vaikai pradeda suvokti, kad visa, ką jie daro, turi priežastį ir pasekmes, taip pat pradeda priimti atsakomybę už savo elgesį. Sutelkdami dėmesį, ugdytiniai

naudojasi visais jutimo organais – regėjimu, judėjimu, girdėjimu. Imituodamas pasirinktą vaidmenį vaikas sugeba laisvai atkurti išgyventus, matytus veiksmus (pardavėja, gydytoja, mama, tėtis, statybininkas, vairuotojas ir pan.). Vaidybinio žaidimo metu vaikas bando atkurti ir improvizuoti vaidmeniui būdingą kalbą, judesį ir elgesio bruožus (mama rami, švelni, rūpestinga, pavargusi, susirūpinusi, serganti). Žaisdamas vaikas renkasi ir naudoja tariamais daiktais ir jų pakaitalais (servetėlė – gėlė, drugelis, lėlė). Galimi veiksmai su įsivaizduojamais daiktais: skalbia, valo batus, lipdo iš molio, verda pietus, daro šukuoseną, gaudo žuvį, rengiasi lygina drabužius, taiso mašiną, skaito knygą ir kt.

Valdorfo ugdymo programoje daug dėmesio skiriama vaikų įvairioms kompetencijoms ugdyti, akcentuojama vaiko vaizduotė ir kūryba. R. Steineris savo ugdymo filosofiją apibrėžia, teigdamas, kad didžiausias pastangas reikia ugdant vaiko fantaziją, tiesos ir atsakomybės jausmų poreikį. Žinoma, kalba pradedama vystyti jau nuo pirmų vaiko žingsnių, kai jis taria tik garsus, rodančius jo emocijas, tačiau dominuojantys aplinkoje daiktai ar pati spalvinė erdvės dekoracija turi įtakos vaiko emocijoms ir kalbai vystytis. Pagal Valdorfo programą dirbančių ikimokyklinių įstaigų aplinka pasižymi natūraliomis spalvomis, žaislai irgi natūralūs, neišbaigti, kad vaikas galėtų fantazuoti, kurti įvairius savo pasakojimo siužetus. Vaidmeniniais žaidimams, matematikos užsiėmimams, meninei veiklai tai yra labai tinkama aplinka. Labai akcentuojama gamtinė medžiaga, nes ji lavina pojūčius – tyrinėdamas ir eksperimentuodamas vaikas supranta, kad akmuo yra sunkus, medis grublėtas, vilna šilta ir panašiai. Liesdamas tokius daiktus vaikas ne tik pažįsta pasaulį per pojūčius, bet jis išmoksta žodžius, pavadina savo patirtas emocijas, moka jas pajusti ir išsakyti žodžiais. Tai labai svarbu augančiam vaikui. Tokiai veiklai įprasminti labai tinka metodai, kurie gali būti planuojami trumpesniai laikui ar elgesniui, pavyzdžiui, pusei metų ar net metams. Į tokias veiklas įtraukiami tėvai. Bendraudamas su suaugusiaisiais vaikas mokosi komunikuoti, priimti natūralų vaidmenį. „Valdorfo pedagogikos Lietuvoje koncepcijoje“ (2004) rašoma, kad pagrindinis Valdorfo mokyklos tikslas – išugdyti harmoningą, laisvą ir atsakingą asmenybę, nusiteikusią nuolat mokytis, tobulėti, kelti sau prasmingus asmeninio bei visuomeninio gyvenimo tikslus, pajėgia integruotis į visuomenę ir ją tobulinti. Įdomiausia veikla ikimokyklinėje įstaigoje yra siejama su vaikų kūryba (žaidimai, pasakų inscenizacija, meninė veikla, projektinė veikla) ir kompetencijų ugdymu. R. Steineris tikėjo, kad pedagoginiame procese turėtų būti atsižvelgiama į kiekvieno vaiko individualumą – jo fizinius, elgesio, emocinius, kognityvinius, socialinius ir dvasinius aspektus. Kreipdamas dėmesį į vaikų kūrybinį ugdymą, R. Steineris akcentuoja pasakų ar kitų tautosakos žanrų mokymą. Pasakos ir istorijos padeda vaikams megzti ryšius, skatina mokytis naujų žodžių ir nukelia juos į vietas, kuriose

jie niekada nėra buvę. Waldorfo pedagogikoje akcentuojama pasakų sekimo, o ne istorijų skaitymo svarba, nes pasakų sekimas padeda lavinti vaiko vaizduotę. Istorijų kūrimas iš pradžių gali būti sudėtingas, tačiau laikui bėgant užduotis tampa paprastesnė.

„Priešmokyklinio ugdymo (-si) bendrojoje programoje” (2014), akcentuojant meninės veiklos įtaką vaiko ugdymui, ypač pabrėžiama pasakų reikšmė. Pirmiausia pabrėžiamas jautrumas grožiui – gamtos, žmogaus sukurtų daiktų, meno kūrinių, žmonių tarpusavio santykių, akcentuojama nuostata save atskleisti vaizdinga kalba, lavinti komunikavimo ir meninę kompetencijas. Labai svarbus gebėjimas spontaniškai perteikti savo nuotaiką, jausmus, mintis bei santykį su pasaulio įvairiomis meninės raiškos priemonėmis. Pasaka turi taip pat ypatingą galią. Ji stovi prie kiekvieno žmogaus lopšio. Vaizdi ir išmoninga pasakos forma padeda vaikui pažinti artimiausią jo pasaulį, suprasti sudėtingus žmonių ir daiktų tarpusavio ryšius, formuoja bręstančio sąmonėje moralines elgesio normas. Pasaka reikalinga dvasiniam vaiko vystymuisi ir pagrindinėms kompetencijoms ugdyti. „Ikimokyklinio ugdymo turinio programų rengimo metodinėse rekomendacijose” (2015) teigiama, kad sakytinės kalbos ugdymas – tai normalios vaiko sakytinės kalbos raidos garantas, tai vaiko klausymo, jo paties kalbėjimo skatinimas. Pasitelkę vaidmenų žaidimą, paremtą pasakų, padavimų atkartojimu, 2010 metais P. Hakkarainen ir M. Brėdikytė suformavo Naratyvinio žaidimo sąvoką (2010). Autorės nagrinėjo naratyvo sampratą ir ką jis reiškia šiandieniam žmogui bei priėjo išvados, kad vaikai yra per maži išreikšti naratyvus kalbine, logiška prasme. Vaikai naratyvus išžaidžia, taip formuodami mąstymo struktūrą ir komunikacinius gebėjimus (Hakkarainen, Brėdikytė, Bradišauskienė ir kt., 2015). Norint naratyvus pritaikyti vaikų ugdymui reikia juos transformuoti. Taip gimė naratyvinio mokymo idėja, kurią galima taikyti ikimokyklinio ugdymo įstaigose ir kuri, teisingai taikant, padės vaikams lavinti jų bendrąsias kompetencijas.

K. Edenhammar ir Ch. Wahlund (1997) įvairius žaidimus (stalo, didaktinius, siužetinius, vaidmeninius, judriuosius) laiko visapusiškos asmenybės raidos veikla, B. Bitinas (2000) – dorinio ir vertybinio ugdymo veikla (Aramavičiūtė, Jasiunaitė, 2011). Autorės A. Juodaitytė, D. Malinauskienė, R. Šiaučiulienė savo straipsnyje pateikia nuomonę, kad nesuteikus vaikui malonumo žaisti, muzikuoti, piešti, vaidinti, vėliau tai gali neigiamai atsiliiepti jo asmeniniame ir profesiniame gyvenime (2015). Remiantis mokslininkų tyrinėjimais jos daro išvadą, kad žaidimas apjungia „viską, kas žmoguje biologiška, sociologiška ir antropologiška“ (2015, p. 162). Taip pat autorės sako, kad kalbant apie žaidimus, projektus ar pasakas vaikų ugdymo procese, dažniai yra susiduriama su klaidinga nuomone, kad vaikai nėra suinteresuoti mokytis, jeigu žaidžia, rezultatas tampa svarbesnis, žaidimai ir kita veikla turi per mažai ugdomosios vertės (2015). Nepriklausomai

nuo to, kad daugelis autorių pritaria žaidimams, kaip pagrindinių kompetencijų ugdymo priemonei, gebančiai padėti vaikui lavintis ir tobulėti, kritinė nuomonė žaidimų atžvilgiu taip pat ganėtinai gaji. A. Petrulytė (2001) vaikų amžių nuo trejų iki penkerių metų laiko palankiausiu ugdant vaikų kūrybiškumą, nes būtent šiuo laikotarpiu vaikas yra smalsus ir imlus naujiems dalykams (Budreckienė, Vismantienė, 2016). Šiuo ikimokyklinio amžiaus laikotarpiu vaikų kompetencijoms ugdyti svarbūs ne tik žaidimai, bet ir pasakų sekimas, turinio inscenizavimas, kad vaikai geriau suvoktų gerąsias veikėjų savybes, mokytųsi iš jų, o neigiamus veikėjus ignoruotų, patys mokytųsi atsikratyti tokių ydų. Vaikams ugdoma ir dorinė kompetencija, nes jie mokosi pažinti pasaulį, vertinti gerį, tolerantiškai reaguoti į kitaip besielgiantį ar ne tokią nuomonę turintį bendraamžį. Svarbi tampa ir komunikavimo kompetencija, kuri įvairios veiklos metu visai skatinama.

Žaislai, su kuriais žaidžia vaikai, taip pat skiriasi priklausomai nuo atitinkamo laikotarpio. „Ikimokyklinio ugdymo metodinėse rekomendacijose“ (2015) rašoma, kad šiandienės Z kartos vaikai labiau linkę į modernius žaislus, tokius kaip animacinių filmų ar pasakų veikėjai, paremtus šiandienio gyvenimo aktualijomis (šiukšlių rūšiavimu, gamtos tausojimu; žaislais – elektronikos prietaisais (žoliapjovė, virtuvinis kombainas ir kt), mėgsta žaislų kolekcijas bei kompiuterinius žaidimus. Naujieji žaislai padeda vaikams susipažinti su šiandieninio pasaulio aktualijomis, technologinėmis naujovėmis, greičiau prisitaikyti prie nuolat besikeičiančios aplinkos, taip pat labiau pasitikėti savo jėgomis, siekti tikslų. Tokie žaislai labai tinka rengiant projektus, įtraukiant vaikus ir jų tėvus į ilgalaikę veiklą, kai reikia tinkamų atributų ir priemonių, nedaug ką tenka gaminti savomis rankomis. „Informacinių technologijų ugdymo 2014 – 2020 metų strategijos gairėse“ teigiama, kad informacinių kompiuterinių technologijų naudojimas yra svarbus kaip ir kitos ugdymo sritys: skaitymas ar rašymas, muzika ar vaidmeniniai žaidimai, sportas ar darbinė veikla. Informacinių technologijų taikymo gebėjimus vaikai įgyja ikimokyklinio ir priešmokyklinio amžiaus grupėse. Darželių grupės aprūpinamos įranga: interaktyvios lentos, kompiuteriai, fotoaparatai, telefonai ir tai daro įtaką visam ugdymo procesui ir vaikų laisvalaikiui.

Apibendrinant galima teigti, kad ikimokyklinio amžiaus vaikams ugdomos visos kompetencijos (pažinimo, komunikavimo, emocinė, sveikatos ir fizinio aktyvumo, meninė). Įvairios veiklos metu jie mokomi ne tik įgyti naujų įgūdžių, žinių apie pasaulį ar vieni kitus, bet ir ugdo emocijas, savo bendravimo gebėjimus, formuoja charakterį ir asmens savybes. Nepriklausomai nuo to, ar vaikas žais su žaislu, ar bandys atkartoti kasdienio gyvenimo scenas, svarbiausia, kad visi vaiko veikla būtų pasirenkama savanoriškai, suaugusiųjų darbas tik pakreipti vaiką tam tikra kryptimi, pasiūlyti, bet ne priversti veikti. Taip ugdomi jie mokosi būti savarankiški, atsakingi.

2. ĮVAIRIŲ UGDYMO METODŲ TAIKYMAS IKIMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ UGDYMO PROCESĖ

2.1. Žaidimo metodo taikymas ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo procese

„Dabartinės lietuvių kalbos žodyne“ (2012) sąvoka „žaisti“ apibrėžiama kaip veiksmas, skirtas atlikti veiksmus pasismaginimo, pramogos tikslais. Ši sąvoka gali būti suprantama kaip užsiėmimas sporto žaidimais, žaismingas rodymasis, reiškimasis ar neatsargus elgesys. Šiuolaikinėje edukologijoje žaidimu laikoma linksma, su vaizduote susijusi veikla. Nuo senų laikų vaikai žaidė, tik tie žaidimai nebuvo kaip nors įvardyti, suskirstyti į grupes, bet vėliau edukologai ėmė domėtis šia veikla ir nagrinėti žaidimų poveikį vaikų asmenybei formuotis. Žaidimas, kaip veiksnys, atsirado kartu su pirmaisiais žmonėmis ir vystėsi bei keitėsi kartu su žmonėmis. Žaidimo pagalba vaikai ne tik smagiai leidžia laiką, bet taip pat mėgdžioja tėvus, atranda pasaulį, eksperimentuoja, susipažįsta su aplinka, kas plečia vaiko akiratį ir ugdo gebėjimą domėtis aplinka. Taip pat tai puikus būdas išbandyti save įvairiuose vaidmenyse, apsimesti, kad esi kažkas kitas ir pasižiūrėti, kaip jautiesi viename ar kitame vaidmenyje. Žaidimai suteikia galimybę tyrinėti pasaulį, bendrauti su kitais, reikšti ir kontroliuoti emocijas, ugdyti simbolinius ir problemų sprendimų gebėjimus, mokytis savikontrolės (Bose; Seetso, 2016). Jie padeda atsiskleisti vaikų charakterio savybėms, atrasti ir suvokti save kaip lyderį ar sekėją, surasti veiklas, kuriose esi stiprus, bei kuriose dar reikia pasistengti, pasimokyti. Taip pat žaidimas gali pagerinti vaiko matematinius, kalbinius, skaitymo sugebėjimus, jei tik žaidimas bus tinkamai parinktas ir sudomins vaiką (Masson, 2015).

A. Jakimavičienė (2017) aiškindama žaidimų kilmę, pastebi, kad ankstyvosios žaidimo teorijos pabrėžė žaidimo biologinius ir genetinius elementus (instinktyviai vaikai atkartoja matomus gyvenime pavyzdžius, taip parodydami, ką jie įsisavino iš suaugusiųjų gyvenimo arba aplinkinio pasaulio), o šiuolaikinėms teorijoms svarbi atrodo emocinė, intelektinė ir socialinė žaidimo nauda. A. Gučo (1990) cituojami J. Piaget, L. Vygotskis ir E. Eriksonas teigia, kad žaidimas yra puikiausia veikla, leidžianti manipuliuoti daiktų savybėmis, analizuoti žaislų kūno proporcijas, eksperimentuoti. Pasak J. Piaget teoriją, vaikas turi įgyti žinių bei įgūdžių iš tinkamai sudarytos aplinkos tik tada, kai jis tam yra pasiruošęs, t. y. subrendęs tai veiklai ir veikdamas, manipuliuodamas daiktais, gali daryti išvadas bei turtinti savo gyvenimiškąją patirtį. Kuo sudėtingesnė ir įvairesnė žaidybinė aplinka, tuo daugiau minčių kyla vaikui ir jis geriau ima pažinti

ne tik aplinką, bet ir save toje aplinkoje. Lygindamas tai, ką jis atrado, su jau turima informacija, užduodamas klausimus ir kartais rasdamas į juos atsakymus, turimą informaciją vaikas priderina prie naujai gautos ir įgyja naujų žinių – žinių apie žmogų, esantį tos aplinkos centre, labai svarbų ir sudėtingą. R. Žukauskienė (2012) remiasi L. Vygotskio teigimu, kad žaidimas – savita pažinimo forma, kuri skatina naujus protinius sugebėjimus. Žaisdami vaikai įsitraukia į sudėtingą socialinę veiklą, turi bendrus tikslus, keičiasi vaidmenimis. Ikimokyklinukai žaisdami išgyvena ir įsisavina aplinkos reiškinius. Vaikams žaidžiant „rutuliojasi“ keturios pagrindinės sąmonės funkcijos: mąstymas, vaizduotė, siekimas įgyvendinti savo sumanymus ir gebėjimas apibendrinti. Jie sugeba savaip sumodeliuoti aplinkinį pasaulį, mokosi mąstyti, analizuoti, apibendrinti.

Žaidybinė aplinka tam sudaro palankiausias sąlygas, leidžia sugalvoti daugybę temų suvokimui ir pažinimui ugdyti. Tokioje aplinkoje tobulindamas žinias, ugdydamas fantaziją, bendraudamas, žaisdamas vienas ir su draugais, vaikas suvokia, kad daiktai turi kūną, spalvą, formą, faktūrą ir t.t. Vaikas gali paliesti daiktus, pats tyrinėdamas atrasti jo savybių, pritaikyti savo žaidimui, imituodamas kokius nors aplinkos daiktus. Lygindamas tai, ką jis atrado, su jau turima informacija, užduodamas klausimus ir kartais rasdamas į juos atsakymus, turimą informaciją vaikas priderina prie naujai gautos ir įgyja naujų žinių apie žmogų, esantį tos aplinkos centre, labai svarbų ir sudėtingą. A. Jakimavičienė (2017), suvokdama, kad žaidimas yra labai svarbus vaiko asmenybės ugdymui, akcentuoja pagrindinius šios reikšmingos veiklos teiginius:

- Žaidimu įgyvendinami esminiai vaiko poreikiai (savarankiškumas, pažinimas, judėjimas, bendravimas).
- Žaidimu prasideda ir plėtojamos kitos veiklos rūšys.
- Žaidimas svarbus psichiniam vaiko vystymuisi.

Vaikai stebi suaugusiųjų gyvenimą, mato, kokiais daiktais jie naudojasi, o žaislai kaip tik atitinka realius daiktus, matytus buityje ar aplinkoje, kur vaikas gyvena. Tai gali būti indai, įvairūs mašinėlių modeliai, lėlės, baldai ir kiti. Žaidime vaikai gali panaudoti tuos daiktus pagal matytą paskirtį, bet jie gali sugalvoti ir kitokių būdų pagal savo fantaziją (lazda gali tapti arkliuku, pieštukas gali atstoti žmogų ir pan.). Žaisdamas vaikas gali leisti savo vaizduotei atsiskleisti, jis gali veikti laisvai, nevaržomai, savarankiškai reikšti savo norus ir jausmus. Jis gali drąsiai imituoti suaugusiuosius, prisiimdamas bet kokią jam žinomą vaidmenį. Skirtingai nei realiame gyvenime, kur vaikas nuolat mokomas ir saugomas, žaidime jis gali viską daryti: plaukti laivu, skristi lėktuvu, tapti burtininku ar nematomu žmogumi, žinoma, kiek leidžia vaiko fantazija tą daryti. Žaidimo pasirinkimas ir dalyvavimas jame labai priklauso nuo vaiko charakterio ir asmens bruožų: tylus,

ramus vaikas dažniau nori būti vienas ir jis užsiima tik su žaislais, dažniausiai mėgsta konstruoti ar žaidžia didaktinius žaidimus, bet aktyvus, mėgstantis judrius žaidimus vaikas noriai bendrauja su kitais bendraamžiais ir įsijungia į žaidybinę veiklą. A. Jakimavičienė (2017) skiria šešis žaidimo etapus (žr. 1 lentelę):

1 lentelė. Bendravimo žaidime etapai

Bendravimo žaidime etapai	Apibūdinimas
Neorganizuoto elgesio etapas	Vaikas nemoka pasirinkti veiklos, įvertinti savo veiksmų: gali sugriauti kito vaiko statinį, atimti žaislą, bet tai nėra agresyvumo požymis.
Individualaus žaidimo etapas	Žaisdamas vienas vaikas netrukdo kitiems. Jis žaidžia vienas arba bendrauja su suaugusiuoju.
Žaidimo „greta“ etapas	Vaikas dar nekuria bendro žaidimo siužeto su kitais vaikais, tačiau domisi greta žaidžiančių vaikų veikla (klauso ką šneka žaisdami draugai, juokiasi, paskolina, paduoda žaidimui reikiamą žaislą).
Laikinos sąveikos etapas	Nors ir labai trumpam, vaikas jau nukreipia savo veiksmus bendram sumanymui įgyvendinti. Tačiau vaikas dar nemoka planuoti, jo dėmesį patraukia kiti žaislai ar kita veikla.
Ilgalaikės sąveikos etapas	Žaidimas imamas planuoti drauge su kitais. Vaikas jaučia atsakomybę už pasirinkto vaidmens atlikimą, gali vertinti savo ir žaidimo partnerių elgesį. Žaidimas vyksta iki tol, kol patenkinami vaiko žaidimo poreikiai.
Pastovios sąveikos etapas	Didelis dėmesys žaidimo partneriams, su kuriais drauge planuojami ir derinami žaidimo veiksmai, eiga: jei tą dieną grupėje nėra tam tikrą vaidmenį žaidime atliekančio veikėjo, šis žaidimas nežaidžiamas.

Lentelės sudarytoja autorė (pagal Jakimavičienę, 2007)

Išimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo procese žaidimai tampa labai svarbi komunikavimo kompetencijos ugdymo priemonė. Vaikai bendrauja vieni su kitais, dažnai kreipiasi pagalbos į suaugusįjį, prašo patarimo, užduoda klausimus. Vaiko žaidimas susideda iš skirtingų veiklų komponentų: žaisdamas vaikas mokosi išsikelti tikslą, planuoti ir pasiekti rezultatą, prasideda atsakomybė už tikslo pasiekimą, minčių sutelkimu, kūryba, atlikimo kultūra. Be to, žaidimas rengia vaikus ir tam tikriems išbandymams, tokiu būdu ugdydamas ir elgesio normas bei dorovines nuostatas. Emociniai išgyvenimai žaidimų metu yra pagrindinis vertybių įtvirtinimo mechanizmas, todėl suaugusiojo emocinis jautrumas vaikams yra itin svarbi ugdymo prielaida. Žaisdami su žaislais, imituojančiais realią buitį ar gyvenimo kasdienybę (lėlės, meškiukai, zuikučiai ir kiti žaislai) vaikai mokosi gerumo, užuojatos, nuoširdumo, empatijos (tai įsijautimas ir emocinis atliepimas į kitų asmenų išgyvenimus).

Daugelis žaidimų skatina tas vaiko fizines ir psichines pastangas, kurios reikalingos

svarbiems įgūdžiams įtvirtinti. Žaidimo metu dažnai susidaro situacijos, kurios perauga į darbą, nes vaikai imituoja mamos ar močiutės vaidmenį vaidmenį ir, valydamas dulkes įsivaizduojamuose namuose, sugalvoja, kad reikia nušluostyti dulkes ir nuo grupės palangių. Žaidimo metu jis nejučia ugdo savo kitus įgūdžius ir moksi būti atsakingas ir pareigingas. Vaikai žaidžia, nes jiems malonu tą daryti, o kai vaikams įsakinėjama ar liepiama vienaip ar kitaip elgtis, jie ima maištauti, nesutikti. Jeigu tėvai yra intelektualūs, jie gali sugalvoti kokį nors personažą, kuris gyvena su vaiku vaizduotėje ir įtraukia jį į įvairią veiklą. Tokia žaidybinė suaugusiųjų ir vaikų veikla daro vaikystę ne tik įdomią, bet ir ugdo dorines savybes, komunikavimo kompetencijas. Kaip sako O. Tijūnienė, nagrinėjanti profesoriaus Vlodo Rajecko ugdymo idėjas, profesorius labai rimtai vertino žaidimą, kaip ugdymo priemonę ikimokyklinio amžiaus vaikams. Pasak profesoriaus, „žaidimas – vaiko pasidalijimas sukaupta gyvenimo patirtimi, jos įprasminimas, gyvenimo kūryba, vilčių įkūnijimas, paties vaiko tobulėjimo veiksnys“ (Tijūnienė, 2009, p. 115). Žaidimas vaikui ne tik padeda pasikartoti tai, kas jau yra žinoma ir išmokta, bet ir suteikia galimybę toliau tobulėti pasitelkus kūrybą, norą išmokti kažką nauja.

P. K. Smit (2010) pažymi, jog žaidimas turi pasižymėti vidine motyvacija - vaikas pats turi norėti žaisti, jo neturi to versti daryti kiti, netiesiogine prasme – vaikų žaidimuose daug numatomų, perkeltinių prasmų, kuriose nereikėtų ieškoti logiškų paaiškinimų, tiesioginiu vaiko patiriamu malonumu žaidžiant, įvairiomis žaidimo formomis ir turiniu. Taip pat autorė pabrėžia, kad vaiko noras vaidinti vaidmenį pagal jo pasirinktą siužetą yra svarbesnė negu galutinis žaidimo tikslas (Brandišauskienė, Maslienė, 2014). Autorė sutinka su teiginiu, jog žaidimas, kaip ugdymo priemonė, bus veiksmingas tik tuomet, jeigu tai bus paties vaiko pasirinkta veikla, kuris leis vaikui pasitelkti vaizduotę, perkeltines prasmes, interpretaciją. Vaikų pasirinkti žaidimai skiriasi priklausomai nuo vaiko amžiaus. Kaip skelbiama L. Šapienės ir A. Želionienės straipsnyje (2015) vaikams iki dvejų metų amžiaus žaislų beveik nereikia, jie nesikoncentruoja į žaislus. Trejų ketverių metų vaikai daugiau atkartoja šeimos gyvenimą, kurį mato kasdien. Taip pat jie pradeda domėtis pasakomis, knygelėmis. Penkerių metų vaikai pradeda labiau įsitraukti į žaidimus su žaislais: lėlėmis, mašinėlėmis, kaladėlėmis. Šešerių metų vaikai jau išradingesni, jie labiau įsitraukia į žaidimus, kurie gali trukti kelias valandas ar dienas, kartais patys pasigamina žaislus, labiau įsijaučia į pasirinktus vaidmenis (2018).

Technologijų naudojimas ikimokyklinio amžiaus vaikams turi būti visada prižiūrimas suaugusiųjų, nes vaikai dar yra per maži, kad suprastų riziką sveikatai. Animaciniais būdais ir priemonėmis sukurti vaizdai labai patraukia vaikų dėmesį ir lavina vaikų įgūdžius, orientaciją,

vaizduotę, kūrybiškumą. Aišku, informacinės technologijos negali ir neturi pakeisti žmonių tarpusavio santykių, tačiau jos gali skatinti socialinę sąveiką. Kompiuteriai motyvuoja ikimokyklinio amžiaus vaikus ir skatina jų kognityvinę ir socialinę raidą, gerina jų požiūrį į ugdymą, o naudodamiesi kompiuteriais ikimokyklinio amžiaus vaikai gerina savo orientacinius įgūdžius ir emocinę raišką. „Ikimokyklinio ugdymo metodinėse rekomendacijose” (2015), „Bendrojoje priešmokyklinio ugdymo/-si programoje” (2014), teigiama, kad informacinių technologijų panaudojimas vaikų darželiuose būtinas, nes įgyti įgūdžiai pravers tolimesniam vaiko ugdymui mokykloje ar leidžiant laisvalaikį. Vaikų darželiuose yra kompiuterių, fotoaparatai, kai kuriose grupėse įmontuotos interaktyviosios lentos, vaikai gali skaityti ar vartyti skaitmenines knygas.

C. Preston, L. Mowbray (2008) teigia, kad interaktyvios lentos labai patogios ikimokyklinio amžiaus vaikams, nes informacija rodoma dideliame ekrane, kurią mato visi vaikai, nesvarbu, ar jie sėdėtų, ar stovėtų, galima rašyti lentoje pirštais ar specialiais rašikliais, žiūrėti vaizdo įrašus ar skaityti tekstą. Planšetinis kompiuteris vis dažniau naudojamas nei įprastas kompiuteris, nes jis užima mažai vietos, yra lengvas, patogus naudoti. Informacinės technologijos yra nepakeičiamos, kai norima vaikui perteikti tautosaką. Pasakų, sakmių įrašai palengvina tėvų indėlį, nes jie gali leisti vaikams klausyti įrašų ir ugdyti jų kalbą, kai patygs tuo metu užsiima kokia nors svarbia veikla ir negali tinkamai užimti savo vaikų. Žaisdami žaidimus kompiuteriu vaikai mokosi taisyklių, to net nepajusdami: jie išmoksta bendradarbiauti, palaukti savo eilės. Nors atrodo neįprasta, tačiau lyginant su dėlionių dėliojimu ar žaidimu kaladėlėmis kompiuteris labiau skatina socialinę interakciją ir tų interakcijų įvairovę. Tėvai dažnai pasisako apie tai, kad reikia vaikams riboti kompiuterio galimybes. Žinoma, naudojimasis kompiuteriu vaikams, ypač ikimokyklinio amžiaus, turi būti ribotas, tačiau protingai naudojant įvairias platformas galima pajvairinti vaikų veiklą, surasti emocingos veiklos, gauti idėjų žaidimams ar įdomiems stebėjimams bei meninei veiklai.

Pedagogai ar tėvai, pasitelkdami žaidimą kaip ugdymo priemonę, turi būti kūrybingi, nes ne viskas, kas yra kūryba yra žaidimas ir ne visi žaidimai yra kūrybiški (Tsai, 2012). Vaikus reikia sudominti, skatinti jų vaizduotę. Žaidimo metu vaikai sugeba ne tik kurti pasitelkiant daiktus, bet ir įtraukti į žaidimą gyvenimo reiškinius, kurių be žaidimo pagalbos galbūt net nepastebėtų ir nesirinktų (Hakkarainen, Brėdikytė, ir kt. 2015). Ugdymo praktika dažnu atveju nesutampa su teorija, nes praktikoje mokymo tikslai vis dar orientuoti į mokytoją, pedagogą, o ne į vaiko tikslus (Bardauskaitė, Jakimavicienė, Sadauskienė, 2017). Ugdant ikimokyklinio amžiaus vaikus dažnu atveju vadovaujamasi teorinėmis mokymosi programomis nesigilinant ir pamirštant tai, kas iš tiesų svarbu besiuogančiam vaikui ir kas iš tiesų padeda lavinti vaiko bendrąsias kompetencijas.

„Dabartinės lietuvių kalbos žodyne” (2012) vaidmuo apibrėžiamas kaip veikiamojo asmens vaidinamas paveikslas ir sakomas ar dainuojamas tekstas. Ikimokykliniame amžiuje vaidmeninis žaidimas dažniausiai laikomas pagrindine ir labiausiai vaikų mėgstama veikla, atitinkanti jų amžiaus mąstymą, emocionalumą, aktyvumą, poreikį bendrauti. Žaisdami vaidmenimis vaikai ne tik lavina ir ugdo komunikavimo kompetenciją, bet dar jie mokosi socialinių įgūdžių, nes perima suaugusiųjų vaidmenis, mėgdžioja jų matytą elgesį, mokosi būti atsakingi ir pareigingi. Šią žaidimų rūšį išskyrė ir laisvuju žaidimu pavadino A. Gučas (1990), teigdamas, kad vaidmeniniai žaidimai – tai savarankiška ir spontaniška vaiko veikla. Žaidžiant savaime pasirenkamas kito žmogaus vaidmuo ar elgesio būdas, naudojamosi daiktais, kurie padeda atrodyti kitu žmogumi. Žaisdami šiuos žaidimus vaikai lavina vaizduotę, kontroliuoja savo pasaulį, mokosi elgtis kaip suaugę. Žaisdami vaidmeninius žaidimus vaikai geriau pažįsta aplinkinį pasaulį, ima suprasti tarpusavio santykius, kada reikia padėti vienas kitam, o kada tenka pačiam savarankiškai atlikti kokią nors pagal vaidmenį prisiimtą veiklą. Taip veikiamas socialinis vaiko vystymasis, mokomasi spręsti problemas. Šie žaidimai – tai vaikų tikrovės vaizdavimas. Vaikai gali patys sau kelti tikslą, jį keisti. Čia atvaizduojami įvairūs gyvenimo įvykiai, pasakos, buitis, gyvenimas namuose, darželyje. Žaidžiant sukurama tokia aplinka, kurioje galima laisvai reikšti savo jausmus. Vaidmeniniai žaidimai lavina vaizduotę, kalbą, kūrybiškumą.

N. Grinevičienė (2002) teigia, jog kūrybinis vaidmenų žaidimas padeda vaikams įsijausti į suaugusiųjų gyvenimą, atkartoti jų veiksmus, santykius, vaikas tokiu būdu parodo savo gebėjimus orientuotis realybėje, sujungia fantazijų pasaulį su realiuoju (Pūrienė, 2015). Žaidžiant vaidmenų žaidimą vaikas tenkina svarbiausius savo poreikius: bendravimą, kūrybą, interpretavimą, mokymąsi iš kitų (bendraamžių ir suaugusiųjų). Kudriavcev ir Nesterovos teigimu, vaizduotė yra kaip tik tas veiksnys, kuris leidžia ikimokyklinio amžiaus vaikui pasiruošti pradiniam ugdymui (Hakkarainen, Brėdikytė, Bradišauskienė ir kt., 2015). Pūrienė (2015) teigė, kad vaidmenų žaidimas turi didelės reikšmės vaiko ugdymui dėl to, jog jis nėra primestas suaugusiųjų, vaikas pats jį gali kontroliuoti, rinktis žaidimo siužetą. A. Kazakevičiūtė, V. Noreikienė ir kt. (2017) žaidimą pasiskirstant vaidmenimis, atkartojant suaugusiųjų arba literatūros personažų vaidmenis, ieškant savitų būdų žaidimo įgyvendinimui, priskiria prie kūrybinių žaidimų, padedančių tobulinti vaiko pažintinę kompetenciją.

A. Brandišauskienė ir D. Maslienė (2014) atlikusios tyrimą, parodantį žaidimų situaciją ikimokyklinio ugdymo įstaigose, nustatė, jog vaidmenų vaidinimus labiau linkę žaisti vyresni vaikai nedidelėmis grupelėmis (po 3 – 5 vaikus). Vaikų žaidžiami žaidimai dažniausiai būna plėtojami

laike, gali trukti kelias valandas arba net keletą dienų. Pagal žaidžiamų žaidimų pobūdį autorės suskirstė žaidimus į kategorijas ir subkategorijas (žr. 1 pav).



1 pav. Vaikų žaidimų ir temų kategorijos ir subkategorijos (Brandišauskienė, Maslienė, 2014)

Kaip matome iš autorių pateiktų duomenų, žaisdami vaidmenų žaidimus vaikai labiausiai linkę atkartoti realų gyvenimą, su kuriuo susiduria kasdien: namus, šeimos santykius, profesijas, laisvalaikio praleidimo būdus. Taip pat vaikai mielai žaidžia istorijas, išgirstas pasakose, atkartodami jų siužetą ir papildydami savo sugalvotais pasakojimais. Trečioji kategorija yra temos, kurios reikalingi papildomi objektai: žaislai, pagalbinės priemonės. Taigi tyrimas patvirtina, kad žaisdami vaidmenų žaidimą vaikai visų pirma stengiasi atkarto tai, su kuo susiduria kasdien šeimoje. Tai pat jie mielai žaidžia išgirstas istorijas, stengiasi atkartoti pasakų ir pasakojimų siužetus.

Vienas iš pirmųjų vaidmenų žaidimą, besiriantį kasdienio gyvenimo atkartojimu, kaip ugdymo priemonę siūlė L. Vygotskis (Connery, John-Steinet, Marjanovic-Shane, 2010). Jis didelį dėmesį skyrė žaidimui ir manė, kad žaidimas yra pagrindas vaiko bendrųjų kompetencijų tobulėjimui pirmaisiais mokymosi metais. Vaikystėje žaidimai atskleidžia vaiko troškimus, kuriuos jis susikuria vaizduotėje (Ten pat, 2010). Iš esmės vaiko vaizduotė, žaidimai ir tobulėjimas eina išvien. L. Vygotski išskyrė du žaidimo paradoksus. Pirmasis paradoksas yra tai, kad mažas vaikas iki maždaug trejų metų netapatina daikto, kurį mato, su daikto reikšme, taigi vaikas remiasi tik savo vidiniais motyvais. Tokiu būdu žaisdamas vaikas plėtoja vaizduotę ir mąstymą, gerina loginę

atmintį. Antrasis paradoksas yra tai, kad vaikas daro tai, ką jam norisi daryti, bet tuo pačiu stengiasi laikytis tam tikrų savo susikurtų taisyklių, kurios padeda žaidimui tęstis. Tokiu būdu formuojama vaiko valia ir moralinės nuostatos (Brandišauskienė, Maslienė, 2014).

L. Vygotskio plėtojama socialinio konstruktyvizmo teorija grindžiama vaiko socialinėmis sąveikomis aplinkoje pasitelkiant kritinį mąstymą (PowellL, Cody, Kalina, 2009). Tai reiškia, kad žmogaus mokymąsi lemia jį supantys socialiniai veiksniai, su kuriais jis susiduria kasdien. Vaikas gimsta turėdamas įgimtą elgesio normą, tačiau socialinė aplinka, kuri jį supa, veikia tolesnį mokymąsi ir tobulėjimą. Suaugusieji turi skatinti vaiko žinių troškimą, kurti tam tinkančią aplinką ir atitinkamai jį lavinti, nes tik tuomet skatinama vaiko pažintinė raida (Kerevičienė, 2014). Pasitelkiant vaiko įgimtas žinias ir nukreipiant jas teisinga linkme pasiekiamas tobulėjimas mokymesi. Vaikai ne tik mokosi iš mokytojo, bet taip pat tobulėja bendraudami su kitais mokiniais. Turi vykti dialogas, kurio metu mokomasi, aiškinamasi nauji dalykai, kurie vėliau gali būti panaudojami tam tikrose iškilusiose situacijose (Churcher, Downs, Tewksbury, 2014). Norint, kad vaikas tobulėtų ir būtų lavinamos jo bendrosios kompetencijos, jis turi susidurti su vis naujomis užduotimis, kurios padėtų vaikui mokytis naujų dalykų ir įgyti naujų įgūdžių. Būtent suaugusio asmens tikslas yra parinkti ir pritaikyti vaikui užduotis, kurios jį ugdytų, ir kurias padedant suaugusiajam vaikas galėtų atlikti bei vėliau galėtų pakartoti jau be suaugusiojo pagalbos. Jei vaikui skiriama užduotis bus per daug sudėtinga, vaikas jos tiesiog negalės atlikti ir naudos mokymesi nebus. Taigi užduotis ir mokymai, skirti vaikui, turi atitikti vaiko raidos tarpsnį ir jo sugebėjimus.

Pasak L. Vygotskio, žaidimas įtraukia vaiką į suaugusiųjų gyvenimą, supažindina su jo teisėmis ir pareigomis (Churcher, Downs, Tewksbury, 2014). Pasitelkdamas kasdienybėje matomus suaugusiųjų veiksmus, realius gyvenimo įvykius ir vaizduotę, vaikas susikuria žaidimą, kuris padeda jam įsigilinti į aplinką, pabandyti suprasti gyvenime vyraujančias taisykles ir atkartoti veiksmus, taip mokydamasis iš situacijų ir ruošdamasis tolesniam gyvenimui. Žaidimai, mėgdžiodami aplinkinį gyvenimą ir įjungiant vaizduotę skatina vaikų kūrybiškumą, sprendimų priėmimą, atsakomybę už savo veiksmus, loginį mąstymą, padeda tobulinti bendravimo įgūdžius.

Naratyvinio mokymo esmė yra vaizduote paremtas kolektyvinis vaidmenų žaidimas, kurio pagalba yra sukuriamas bendras siužetas (Brėdikyte, 2017). Žaidimo principas yra paremtas jau žinomu pasakojimu, pasaka ar padavimu. Vis tik pagrindinis skirtumas tarp jau žinomo pasakojimo ir naujojo mokymosi būdo yra tai, kad nesiekama atpasakoti jau žinomo siužeto. Žinomas siužetas tik suteikia rėmus žaidimui, o vaikai savarankiškai perkuria ir interpretuoja pasakojimą. Vaikai istoriją pasakoja tam, kad galėtų tyrinėti pasaulį tokį, kokį jie jį supranta, ir tokiu būdu išmokyti

išreikšti savo mintis, vystyti kalbą, mąstyseną, komunikavimą. Pasak M. Brėdikytės (2017), naratyviniam žaidimui yra taikomi šie pagrindiniai kriterijai:

- Kolektyviškumas – žaidimą turi žaisti keli žaidėjai.
- Žaidimas turi vykti ne realybėje, bet susikurtoje menamoje erdvėje.
- Turi būti kūrybiškas.
- Turi vystytis laike – nuo kelių dienų iki kelių mėnesių.
- Turi kelti iššūkius, versiančius vaikus tobulėti ir siekti savo galimybių ribos.
- Turi remtis naratyvine struktūra, t.y. žaidimo metu turi būti kuriamas siužetas.

Kadangi vaikas nemoka savęs pateikti, išreikšti žodžiais, žaidimas leidžia vaikui save sužaisti, eksperimentuoti, įsijausti į skirtingus socialinius vaidmenis, patirti skirtingas psichologines būsenas. Žaisdami vaikai nuolat bendrauja, derasi, aiškinasi tarpusavyje, pasirenka vaidmenis. Kartu vaidindami jie kuria žaidimo turinį, ieško bendrų sprendimų ką, kaip ir kada daryti, t.y. naudoja teminius – komunikacinius požiūrius (Pramling, Asplund, 2008).

Norint, kad naratyvinis žaidimas pavyktų ir ugdytų vaiko kūrybiškumą bei lavintų bendrąsias kompetencijas, tokias kaip savęs kontroliavimą, bendradarbiavimą, komunikavimą, skatinimą mąstyti, reikalingas ir didelis pedagogo indėlis. Pedagogas neturėtų siekti žinių pateikimo ar įgūdžių lavinimo, jis turėtų nukreipti vaikus, skatinti juos dalyvauti naujoje veikloje, būti kūrybingus ir iniciatyvus. Mokytojas turi įsijausti į vaiko požiūrį, matyti pasaulį vaiko akimis. Taip pat pedagogo darbas parinkti pirminį kūrinių žaidimui. Parinktas pasakojimas turi sudominti vaikus, atitikti vaikų amžiaus grupę, nebūti per daug paprastas ir per daug sudėtingas, vaikai turi susidomėti kūrinio ir norėti jį žaisti (Brėdikytė, 2017). Tiek L. Vygotskis, tiek M. Brėdikytė pritarė ir plėtojo ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo idėją pasitelkiant vaidmenų žaidimus. L. Vygotskis laikėsi nuostatų, jog vaikas mokosi iš jį supančio, kasdien matomo suaugusiųjų gyvenimo ir vaidmenų žaidime remiasi be interpretuoja tai, ką mato. Tuo tarpu M. Brėdikytės nuomone, vaidmenų žaidimui rėmus turi suteikti tam tikras jau žinomas siužetas – pasaka ar padavimas. Abu autoriai pritaria, kad labai svarbus ir suaugusiojo įsikišimas bei pagalba vaidmenų žaidime, nes būtent suaugusiojo darbas yra pakreipti vaikus reikiama linkme, paskatinti kai to reikia, suteikti pagalbos. L. Vygostkis taip pat pritarė minčiai, jog suaugusiojo darbas yra skatinti vaiką imtis vis sunkesnių užduočių, tokiu būdu raginant ieškoti naujų išeičių ir sprendimo galimybių bei plėtojant vaiko sugebėjimus. Vaidmenų žaidimas yra labai svarbus ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo būdas, padedantis lavinti vaiko kūrybiškumą, komunikaciją, lingvistinius gebėjimus, loginį mąstymą.

Apibendrinant galima teigti, kad vaidmeniniai žaidimai ugdo vaikų visas kompetencijas

(socialinę, komunikacinę, pažintinę, meninę, sveikatos), nes prisiliedamas prie konkretaus daikto, kurį panaudoja savo vaidmeniui perteikti vaikas jau su juo susipažįsta, pritaiko kaip imitaciją iš realaus gyvenimo. Vaidmeniniai žaidimai ugdo vaikų vaizduotę, judesius, komunikacinius gebėjimus, vaikai mokosi tolerancijos vienas kito atžvilgiu. Vaidmeninių žaidimų metu ugdomi vaikų emociniai santykiai, gerinama jų savijauta, nes vaikai užsiima malonia veikla ir nelieta laiko dirglumui ir kitokioms neigiamoms reakcijoms aplinkoje.

2.2 Pasakos reikšmė ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo procese

„Dabartinės lietuvių kalbos žodyne“ (2012) pasaka apibrėžiama kaip pasakojamasis fantastinis kūrinys. Tai ne vien tautosakos, bet ir literatūros žanras, todėl skiriamos liaudies (tautosakinės) ir literatūrinės pasakos, kai pasinaudojama liaudies pasakos motyvais ir kuriamas meninis tekstas. Literatūrines pasakas rašė P. Cvirka, Salomėja Nėris, H. K. Andersenai, vadinasi, literatūrinė pasaka yra autoriaus individualus kūrinys, o liaudies pasaka yra kolektyvinė kūryba, ilgą laiką perduota iš lūpų į lūpas, todėl ir sakoma, kad pasakas reikia ne skaityti, o sekti. A. Žičkevičienė ir A. Bagdonas (2020), remdamiesi įvairiais literatūros šaltiniais, liaudies pasakas skiria į šešias grupes: liaudies, literatūrines, didaktines, meditacines, psichokorekcines ir psichoterapines. Pagrindinę vietą ikimokyklinio ugdymo programoje užima liaudies ir literatūrinės pasakos. Jose galima aptikti didaktinių, psichokorekcinį, psichoterapinių ir net meditacinių aspektų. Ankstesniais laikais pasakos vienintelė paskirtis buvo perduoti informaciją, elgesio taisykles ir modelius.

Klausydamas vaikas mokosi išgirsti, įsiklausyti, atpažinti kalbos garsų skirtumus, dažnai tariamų garsų kombinacijas. Iš pasakų pasaulio vaikas mokosi socialinio bendravimo, santykių apibrėžtumo, vertybių, turtina savo žodyną naujais žodžiais, mokosi būti geras, empatiškas, drąsus ar atsakingas. A. Žičkevičienė ir A. Bagdonas (2020) akcentuoja didelę pasakos reikšmę ikimokykliniame amžiuje. Suvokdami kalbą, turtindami žodyną, vaikai mokosi ne tik suprasti tekstą, bet ir pritaikyti savo kalbinius gebėjimus kitose veiklose. Komunikavimo kompetencija, įgyjama sekant pasakas ar jas analizuojant, yra sėkmingos adaptacijos šiuolaikinėje visuomenėje sąlyga, todėl kalbiniai gebėjimai yra labai svarbūs vaiko gyvenime. Vaikai, kurie pasižymi gerais kalbiniais gebėjimais, geba ne tik bendrauti su kitais, draugauti, bet ir išsakyti savo mintis, pagrįsti nuomonę, jiems sekasi tiek socialinėje, tiek ir pasiekimų srityje. I. Balčiūnienė (2020), atlikusi tyrimą apie ikimokyklinio amžiaus vaikų monologinės kalbos ugdymą, teigia, kad bendradarbiaujant su Europos

ir kitų šalių mokslininkais sukurta tyrimo priemonė – šešių siužetinių paveikslėlių seka, juose trimis siužetinėmis linijomis vaizduojamas paukščių šeimos nuotykis. Tyrimo metu šie paveikslėliai buvo išdėlioti viena eile ir vaikai, atidžiai juos apžiūrėję, turėjo sukurti pasakojimą ar pasekti pasaką, papasakoti, kas vyksta šiuose paveikslėliuose (priklausomai nuo vaikų amžiaus). Autorė teigia, kad vidutinis ikimokyklinio amžiaus vaikų sakinio ilgis yra ~4 žodžiai, o rišliuosius pasakojimus pagal šešių siužetinių paveikslėlių seką sudaro ~39 žodžiai (neskaičiuojant pasitaismų ir nutrūkusių žodžių), iš jų sudaromi ~9 sakiniai. I. Balčiūnienė (2020) pastebi, kad priešmokyklinio amžiaus vaikų rišliajame pasakojime retai vartojami būdvardžiai. Vaikai dažniausiai seka įvykio eigą, jiems rūpi, kas nutiko veikėjui, kaip jis elgėsi nagrinėjamoje situacijoje, bet kalbos vaizdingumas jiems nėra svarbus.

Liaudies pasakos pagal pobūdį dar gali būti stebuklinės, buitinės, gyvulinės (arba apie gyvulius), juokų, ir kitokios. Stebuklų pasakos labai reikšmingos todėl, kad tai yra labai demokratiškas menas, nes joms durys buvo atvertos ir į karaliaus menę, ir į valstiečio pirkį. Iš jų kiekvienas individualiai galėjo pasiimti savo dvasiniam pasauliui tai, ko jam labiausiai trūko, arba pasimokyti to, kas jam buvo svarbu bendraujant su kitais žmonėmis. Pasakos visada ugde humanistinės kultūros pradus. Plisdamos per knygas šios pasakos mūsų dienomis daugiausia priklauso vaikų pasauliui. Tačiau pasakų paveikslai, audrinę vaizduotę, ugde jausmus vaikystėje, įstringa į atmintį visam gyvenimui. K. Savickytė (2018) teigia, kad pasakos vaikams padeda suvokti juos supantį pasaulį – kaip sudarytas, kokie jo dėsniai, kokioms taisyklėms mes paklustame. Pasakos labai svarbios vaikų vaizduotei lavinti, nes klausydamiesi jie mokosi kurti vaizdinius. Pasakų simboliai turi visoms pasaulio tautoms būdingų reikšmių ir dažniausiai kalba apie bendražmogiškas, per amžius nugludintas asmenybės augimo temas. Daugumai vaikų žinoma liaudies pasaka „Eglė žalčių karalienė“. Šios pasakos yra apie šimtas modelių, nes ji su įvairiomis interpretacijomis plito iš lūpų į lūpas, ją turi ir latviai, tik jų pasakos pabaiga yra šiuškesė ir dramatiškesnė (Eglė ne prakeikia vaikus, kaip lietuvių liaudies pasakoje, bet juos pakaria). Tokie pakitimai įvyko dėl to, kad pasakas persakė vieni kitiems, ką užmiršdavo, tekdavo interpretuoti. Labai reikia apgalvoti, kokios pasakos tinka vaikams pagal jų amžių, emocinę būseną, nusiteikimą, ko vaikai tikisi išgirsti ir pasimokyti, kaip pasaka susijusi su numatyta savaitės tema.

Nuo seniausių laikų vaikas buvo mokomas mylėti, puoselėti gamtą, vertinti tai, ką ji duoda žmogui, tačiau gamtoje vykstantys dalykai atrodė žmogui, ypač vaikui, nesuprantami ir mįslingi. Pasakų pasaulis atvėrė pažintines galimybes, kai buvo galima išgirsti upelį ar debesis kalbančius, gyvenančius kaip ir žmones. Personifikuotas gamtos pasaulis vaikams atvėrė fantastinę erdvę ir

leido svajoti, kurti patiems neįprastas istorijas. Šiuo atveju galima pastebėti, kad vaikai ir patys kalbėdami daug fantazuoja, tik jų komunikaciniai ištekliai dar nėra stiprūs ir gerai išvystyti. Tačiau liaudies pasakose labai daug žiaurumo, pedagogui tenka labai pasvarstyti, kaip ikimokyklinio amžiaus vaikams perteikti be smurto detalių pasakas arba jas tinkamai interpretuoti. Emociniai išgyvenimai, kuriuos patiria vaikai, girdėdami sekamas liaudies pasakas, yra pagrindinis vertybių įtvirtinimo mechanizmas, todėl suaugusiojo emocinis jautrumas vaikams yra itin svarbi sėkmingo auklėjimo prielaida. Svarbi vertybė yra empatija (tai įsijautimas ir emocinis atliepimas į kitų asmenų išgyvenimus). B. Bitinas (2004) teigia, kad žmogaus empatiškumas turi biologinį pradą, žmonės varijuoja nuo žemo iki aukšto empatijos lygmens. Pagal tai, kaip tekstas veikia vaikus, kurie girdi jį skaitomą ar pasakojamą, autorius skiria kelias empatijos raiškos formas:

- Pajautą (tai suvokimas, kokias emocijas išgyvena kitas asmuo).
- Atjautą (tai emocinis išgyvenimas dėl kito žmogaus nelaimės).
- Užuojautą (tai yra kito žmogaus nelaimės ar nesėkmės išgyvenimas tarsi savos).

Empatija padeda vaikui spręsti, ką jis laiko savo artimaisiais, tai yra visus, dėl kurių sėkmių ar nesėkmių jis patiria emocinius išgyvenimus, kuriems padeda ar bent siekis padėti. Skaitomos ar sekamos pasakos turinys vaikui atsivaria kaip jo netolimas, bet jam dar nepažįstamas pasaulis. Vaikas jau suvokia, kad gerasis veikėjas yra empatiškas, geros širdies, jis linkęs aukotis dėl kitų gerovės, jis ir pats labai nuolankus ir paslaugus. Tai yra grožis ir gėris, kurį vaikai pirmiausia pajunta, susipažinę su pasakos veikėjais. Per estetinį išgyvenimą (vienos ar kitos dorovinės vertybės grožio pajautimą) ir taip pat per estetinę refleksiją (tos vertybės apmąstymą) dorovinės vertybės tampa ne tik reikšmingesnė, artimesnė, bet ir patrauklesnė. Jei dorovinės vertybės iš tiesų tampa grožio šaltiniu, tuomet galima kalbėti apie estetinės ir dorovinės pozicijos suartėjimą ar net jų susiliejimą į vientisą tobulumo fenomeną, kaip asmens dvasingumo išraišką, šaltinį ar veiksnį.

Jeigu pasakos turinys vaikui bus pernelyg paprastas arba, atvirkščiai, sunkiai suvokiamas, gali dingti noras klausytis pasakų. A. Preikšaitienė (2012) rašo, kad pasakos skaitymas, kai vaikui nesuprantama teksto prasmė, yra sielos sunaikinimas. Gal suaugusiajam ir atrodo, kad vaikas pagal savo amžiaus išsivystymą turėtų suprasti skaitomos pasakos turinį, žodžius, bet ne visada vaikai tinkamai yra išstobulinę savo žodyną, todėl gali būti nesusipratimų. Suaugusiojo patirtis gali padėti įveikti šią problemą, paklausę vaikų, kas buvo neaišku, kokie žodžiai nesuprantami, arba paprašęs papasakoti, gali suvokti, kas vaikams buvo aišku, o kas liko miglota. Mažiems vaikams neturi būti skaitomas tekstas, kurio jie negali suprasti. Tai atbaidys juos nuo skaitymo.

Ikimokyklinio amžiaus vaikams labiausiai patinka pasakos apie gyvūnus arba gyvulinės

pasakos. A. Satkauskytė (2018) teigia, kad vaikai iki penkerių metų tapatina save su gyvūnais, stengiasi būti panašūs į juos, todėl kopijuoja jų elgesio manieras. Buitinės pasakos pasakoja apie šeimyninį gyvenimą, parodo įvairių buitinių konfliktų sprendimų galimybes, šeimas aplankančias negandas, formuoja humoro jausmą, pateikia mažų šeimyninių gudrybių. Stebuklų pasakos įdomiausios šešerių-septynerių ir vyresniems vaikams, kai jie jau moka sekti pasakos siužetą, suvokia, kad dominuojantys skaičiai verčia susimstyti apie veikėjo gebėjimus įveikti paskirtas užduotis, nes jos būna užduodamos nuo lengviausios iki sunkiausios. Šio amžiaus vaikai jau moka suvokti vertybių reikšmę: gėris ir blogis nuolatos kovoja tarpusavyje, tačiau vis tiek dažniausiai laimi gerieji veikėjai, o blogieji yra nubaudžiami, jie sulaukia pelnytios bausmės. Tas teisingumas, kuis vykdomas blogiesiems veikėjamas, bneakcentuojamas kaip žiaurumas ar pritaikytas smurtas, tiesiog vaikams akcebtuojama mintis, kad neigiamas veikėjas turi atsakyti už savo klaidas, negerus ketinimus ir kenkimą geriesiems veikėjams. Dažnai vaikai vedami prie minties, kad gerieji veikėjai laimi dėl to, kad jie yra dvasingi, geri, drąsūs, nebijo aukotis dėl kitų gerovės, jie turi gerą širdį, todėl jiems gyvenime ir sekasi.

Pasakos ikimokykliniame ugdyme geriausiai perteikia gyvenimiškos patirties pagrindus ir tarsi informuoja apie dvasinį asmenybės augimą. Pasakos neturi tiesioginio moralo. Jos tik pateikia gyvenimiškų situacijų schemą, pasako pamokymą, o tai leidžia išvengti pasipriešinimo ir vaiko noro daryti viską atvirkščiai. N. Bražienė (2004) skiria dar dvi pasakų funkcijas:

- Auklėjamoji (padeda formuoti vaikų įgūdį mandagiai bendrauti, atjausti, teigiamai veikia dorinį asmenybės vystymąsi).
- Lavinamoji (ieškodami pasakos prasmį, vaikai mokosi išsakyti savo išgyvenimus, mokosi bendravimo, spontaniškumo. Tai leidžia savitai pamatyti aplinką, bandyti ją tobulinti).

Klausydamiesi pasakų ir sekdami veikėjų elgesį įvairiose situacijose, vaikai patys nori tapti panašūs į tuos veikėjus, nes jų gailisi, užjaučia, myli, nori jiems padėti. Taip ugdoma vaikų emocinės kompetencijos, susijusios su pasaulio pažinimu. Vaiko fantazijai bei kūrybiškumui ugdyti didelės įtakos turi žmogaus elgesio savybių pažinimas, kuris galimas žaidžiant įvairius siužetinius žaidimus ir panaudojant pasakų siužetus. Patirtus įspūdžius vaikai atkuria imituodami tuos siužetus, kuriuos girdėjo skaitant ar sekant jiems pasaką. Vaikai nori nupiešti savo įspūdžius, tai yra labai gera ir tinkama veikla, nes lavinama jų vaizduotė, mąstymas, atmintis, nes turi dar kartą prisiminti visą pasakos eigą, kad galėtų atkartoti tai, kas buvo girdėta. Tai yra vaiko dvasinio pasaulio išraiška. Vaikams tokie pasakojimai daro nemažą įspūdį, jie pamato ir tai, kad šalia gėrio egzistuoja blogis

(vilkas sudrasko už save silpną žvėriuką, vanagas nusineša mažą paukščiuką, ragana skriaudžia našlaitę). Lietuvių liaudies pasakose visa tai išsakoma paprastais žodžiais, bet vaikai suvokia su nerimu – kodėl stiprusis skriaudžia silpnąjį, didelis užmina po padu mažą vabaliuką ir t.t.

Ne visi vaikai išgyvena vaizdinius vienodai gyvai ir intuityviai, bet atrodo, kad visi gali vidiniu žvilgsniu matyti situacijas. K. Savickytė (2018) teigia, kad sekamos ir skaitomos pasakos padeda vystyti vaiko kalbą, plečia žodyną ir nesvarbu, kad vaikas dar negeba ištarti daugelio žodžių. Pasakose gausu jaustukų, ištiktukų, kuriuose dažniausiai būna sunkiau ištariamų garsų, o vaikai juos greitai įsimena, jie suteikia jų kalbai žaismingumo, nes žaisdami kitus žaidimus ar bendraudami tarpusavyje, jie gali tuos garsus kartoti, jiems smagu tą daryti. Taip ugdoma vaiko komunikavimo kompetencija ir lavinama artikuliacija. Dainuojamieji pasakos intarpai gerina foneminę klausą, mankštinami kalbos padargai, lavinama atmintis, turtinamas žodynas. Pasakų dainelių žodžiai padeda vaikams atskirti žodžius, perprasti kalbos sandarą.

Apibendrinant galima teigti, kad pasakos ugdo vaikų komunikavimo, pažintines, socialines kompetencijas, lavina jų emocijas, formuoja vertybes, nes vaikai suvokia, kad pasaulyje yra blogio ir gėrio balansas. Klausydamiesi skaitomų ar sekamų pasakų vaikai lavina atmintį, geriau pažįsta aplinkinį pasaulį ir savo tarpusavio santykius, o žaisdami siužetinius žaidimus jie lavina vaizduotę, komunikacinius gebėjimus.

2.3. Projekto metodo taikymas ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo procese

Nuo pat pirmų gyvenimo mėnesių vaikas pradeda tyrinėti aplink jį esantį artimiausią pasaulį: stebi, liečia, ragauja, tyrinėja, varto žaislus, įvairius namų apyvokos daiktus, domisi, kaip jie padaryti, kodėl juda, kas yra viduje. Jau paaugę vaikai mėgsta tyrinėti ir klausinėti: lenda į kiekvieną skylę, nori paliesti kiekvieną daiktą, lenda į stalčius, ieško, juos domina viskas, kas tik yra arti jų. Ikimokyklinėje įstaigoje atsiveria speciali galimybė su visais tokiais daiktais susipažinti, tyrinėti, sužinoti ir atrasti įdomių dalykų. Tokiai veiklai vaikams ugdyti labai tinka projekto metodas. Tai yra mažas tyrimas, kur reikalingi mokslininko ar tyrėjo įgūdžiai, kruopštumas, atsakingumas. Tai yra labai naudingas metodas, nes vaikai mokomi dirbti savarankiškai (tirti, analizuoti, sisteminti, apibendrinti) ir žinias pritaikyti praktikoje.

„Priešmokyklinio ugdymo ir ugdymosi bendrojoje programoje” (2014) pažinimo kompetencija įvardijama kaip vaiko domėjimasis viskuo, kas yra aplink, gebėjimas taikyti įvairius pasaulio

pažinimo būdus – stebėjimą, klausinėjimą, eksperimentavimą, modeliavimą. Šioje programoje yra skiriami septyni būdingiausi vaiko pasaulio pažinimo būdai:

- Vaikas pasaulį pažįsta visais pojūčiais: stebi, įsiklauso, apčiupinėja, glosto, uodžia, skanauja, dalyvauja išvykose ir taip pažįsta artimiausios aplinkos daiktus, žmones, gamtą.
- Vaikas klausinėja, aiškinasi jam nežinomus dalykus, yra smalsus.
- Ieško informacijos knygose, internete, klausinėja suaugusiųjų.
- Modeliuoja pasaulį savo žaidimuose, vaizduoja dailės darbuose ir kitoje kūrybinėje veikloje.
- Sprendžia problemas.
- Tyrinėja, eksperimentuoja, geba numatyti savo eksperimento padarinius (drėkina smėlį vandeniui ir stato smėlio pilis, augina augalus ir stebi jų kaitą, ardo ir vėl surenka techninius žaislus, žaidžia su veidrodžiais ir kt.).
- Samprotauja – daro išvadas iš turimos informacijos.

Tokie veiklai, kur būtų ugdomos visos kompetencijos, o vaikai galėtų tyrinėti, eksperimentuoti, aiškintis, labai tinka projektų metodas. Projektai gali būti trumpalaikiai ir ilgalaikiai. Trumpalaikiai projektai gali būti siejami su apžvalginėmis temomis, pavyzdžiui, „Meilė artimui“, „Šeima“ ir kitos. Šiuos projektus vaikai kartu su pedagogu gali parengti per dvi - penkias dienas, ruošdamiesi kartu: skaitydami pasakas, lipdydami, dainuodami, piešdami ir užsiimdami kitokia veikla, susijusia su pasirinkta tema.

Tačiau ilgalaikiams projektams jau reikia daugiau laiko, nes vaikai kartu pedagogu gali atlikti tyrimą, stebėti (pavyzdžiui, kaip iš sėklos išauga augalas, kaip jis auga). Vaikai gali būti paskirstyti į grupes ir pasiskirti atsakomybes ir pareigas, ką turės padaryti, kaip žymėti stebėjimus ir pan. Vaikams galima numatyti, pavyzdžiui, veiklą savaitei tema „Mokomės užuojautos“. Visą savaitę įvairios veiklos metu vaikai mokysis užjausti, analizuos, koku metu ir kokiais žodžiais galima išsakyti užuojautą, kaip guosti prisiglaudus, paglostant plaukus, laikant už rankos ir pan. (žr. 2 lentelę).

2 lentelė. Projektas „Mokomės užuojautos“ vienai savaitei (sudaryta autorės, remiantis pedagogų patirtimi)

Užsiėmimas ar veikla	Idėjos, pasiūlymai
Grožinė literatūra. „Kuris pasakos veikėjas vertas užuojautos“	Priminti vaikams anksčiau girdėtas pasakas, paskaitant jų po nedidelę ištraukėlę ir išrenkant nuskriaustus veikėjus (paaiškinti, dėl kokių priežasčių jis patyrė skriaudą).
Bendravimo ir kalbos kampelyje. „Pasakyk užuojautos žodžius“	Vaikai turi prisiminti pasakų veikėjų žodžius, juos pakartoti, taip jie geriau įsisąmonina, kas yra tikrasis užjautimas, kaip maža jo yra mūsų gyvenime. Vaikai žaidžia didaktinį žaidimą „Nuramink draugą“ – skaitomam tekstui reikės prikurti pabaigą – užjausti ar

	paguosti nuskriaustą ar liūdintį veikėją.
Stalo žaidimų kampelyje. „Kas vertas užuojautos vaizduojamoje situacijoje?“	Siekti atskleisti jautrią vaiko prigimtį ir pažadinti užjautimo pradus. Vaikams papasakosiu istoriją apie mažą išlepintą mergytę, kuri nežinojo, ką reiškia užjausti sergančią močiutę. Vaikai klausys, iš duotų kortelių turės sudėlioti piešinėlį, kaip atrodo mergaitė, kol ji nemoka užjausti, o paskui dėlios kitą piešinėlį, kuriame vaizduos pasikeitusią mergytę, kai ji moka užjausti.
Muzikos ir judėjimo kampelyje. „Pralinksmink draugą“.	Už pasakiškos širmos, užuolaidos, uždangos suradus įvairių rūbų, kepurų, kaspinių, prijuosčių, pasakų veikėjų ženklų (uodegų, ūsų, ragų), persirengti, pasipuošti, tampant kuo nors kitu ir nustebinant, pralinksminant grupės draugus, auklėtoją. Vaikai gali padainuoti dainelę, kuri pralinksminčių liūdintį draugą.
Pasivaikščiojimas.	Vaikščiojant kieme kalbėtis su vaikais apie žmones. Vaikams papasakojau, kad gyvenime pasitaiko įvairių situacijų, kai reikia paguodos žodžių, o jų nedaug kas sako. Vaikai turės papasakoti apie savo geriausią žmogų (mamą, močiutę, tėtį, brolių, sesutę ar tetą), kurį jie paguodė ir kaip.
Matematika ir meninė veikla	Vaikai turės iš įvairios formos popieriaus lapelių paruošti dovanėlę (pieš, lipdys, klijuos) mylimam žmogui – mamai, tėčiui ar kitam artimam žmogui, gal nuskriaustam vaikų namų auklėtiniui ar savo draugui. Dirbdami vaikai suvoks popieriaus lapo formos ypatumus (apskritimas, stačiakampis, kvadratas, trikampis), auklėtoja, aiškindama, kaip dirbti, kartos geometrinių formų pavadinimus, kad vaikai įsimintų.

Panašių projektų vaikų darželiuose vykdoma nemažai, ypač rengiantis kokioms nors šventėms („Gandrų diena“, „Mamos diena“). Tokios veiklos metu ugdomos vaikų visos kompetencijos, įtraukiami aktyvūs ir pasyvūs vaikai, nes kiekvienas turi padaryti paskirtą užduotį. Projektas yra puiki galimybė susidraugauti vaikams ir komunikuoti, turtinti savo žodyną, lavinti vaizduotę. R. Ežerskienė ir R. Tamašauskienė (2020) pastebi, kad įdomią ir ptarauklią ikimokyklinio amžiaus vaikų veiklą lemia ir pedagogų kūrybiškumas, nes pedagogo, kaip žinių perteikėjo, vaidmuo keičiasi į pedagogo, kaip mokymosi galimybių kūrėjo, mokymosi proceso organizatoriaus/vadybininko bei tarpininko tarp ugdytinių ir įvairių informacijos šaltinių, vaidmenį. Nuo pedagogo kūrybinio potencialo labai priklauso, ką jis gali savo ugdytiniams pasiūlyti, kokias veiklas gali sugalvoti. R. Ežerskienė ir R. Tamašauskienė (2020), atlikusios tyrimą, įsitikino, kad ikimokyklinio ugdymo pedagogo kūrybiškumą dažniausiai lemia mėgstamas darbas, kūrybiškos asmenybės bruožų raiška, galimybė savarankiškai priimti sprendimus, pasitikėjimas savimi, galimybė pasirinkti ugdymo metodus ir laki vaizduotę. Rečiau pedagogo kūrybiškumą lemia įgimtas pažinimo poreikis, galimybė dirbti poroje ir nuolat kylančių problemų sprendimas. Nuo pedagogų debėjimo bendradarbiauti labai priklauso visos ikimokyklinės įstaigos veikla, nes darni komanda gali organizuoti įdomius

ilgalaikius projektus, vieningai siekti tikslo ir sutaikyti ypatingą džiaugsmą vaikams, galintiems veikti netradicinėse aplinkose.

„Bendroji priešmokyklinio ugdymo programa” (2014) akcentuoja ekologinius klausimus, nes jie susiję su socialine bei sveikatos kompetencijomis. Šiuolaikinėje visuomenėje daug kalbama apie ekologines problemas, todėl labai aktualu kalbėti ir gilintis į šią temą jau vaikų darželyje. Ekologinis švietimas – vienas iš būdų, kuris galėtų sumažinti neigiamą civilizacijos poveikį mus supančiai gamtai. Ikimokyklinis amžius yra pats palankiausias metas minėtos problemos sprendimui, nes šio amžiaus vaikų pasaulėžiūra dar tik kuriasi. D. Gulbinauskienė ir O. D. Gričienė (2020) teigia, kad viena iš pagrindinių sėkmingo projekto darbo sąlygų – lygiavertis ugdytinių ir ugdytojų bendradarbiavimas. Nagrinėjant kiekvieną temą reiktų surasti galimybių vaikų tyrimams, eksperimentams, atradimams. Vaikams ypač tinka praktinė veikla, nes patirties jie įgyja stebėdami, jausdami, girdėdami, užuosdami, ragaudami. Jiems labai patinka tyrinėti, patiems atrasti, o kai visa tai susiję su ta aplinka, kuri yra arti jų, jiems norisi viską pažinti ir tyrinėti kaip mokslininkams (galima panaudoti mikroskopus ir kitas priemones). Taip priartiname vaikus prie gamtos, jos reiškinių. Be to, projektinė veikla svarbi savo integralumu ir vertinga dėl visų vaikų bendros veiklos galimybių. Labai svarbi projektinės veiklos sritis yra tiriamoji veikla. Ji skatina vaikų pažintinius interesus bei juos tenkina. Būtina sudaryti galimybes vaikams veikti su tikrais daiktais, eksperimentuoti, stebėti natūralią aplinką.

Projektai gali būti rengiami ir panaudojant informacines technologijas, ypač šiuo metu, pandemijos atveju. Ikimokyklinių įstaigų pedagogai, bendraudami su tėvais, gali organizuoti puikią vaikų kūrybinę veiklą. Siekiant ugdyti meninę kompetenciją, gali būti organizuotas projektas, kurio metu vaikai gebėtų įtvirtinti savo ne tik kūrybinius sumanymus, vaizduotę, bet ir vaidybinius gebėjimus inscenizuojant pasakas. Pedagogams tektų ruošti lėles-kaukes vaidinimams, jas galima gaminti darbelių pamokėlių metu iš įvairių medžiagų. Projektui ruoštis reikia laiko, bet jo proceso metu ugdomos įvairios vaikų kompetencijos. Viena darželyje improvizuotas madų šou „Pabirę pasakos personažai”. Miško šarka pasisiuvo mėlyną švarką ir jo pasižiūrėti atskrido visi paukšteliai. Miške vyko madų Šou, kurį vertino įdomioji komisija – pati Šarka, Saldžioji braškė, Mėlynoji fejė ir madų Guru Armani. Vertinimo balai buvo mėlynos ir raudonos žibutės (<https://www.lddrugelis.lt/projektas-su-knyga-nuo-vaikystes>).

Kitame darželyje vykdomas metinis projektas „Pasakų skrynia“, kurio tikslas – vaidybos ir improvizacijų pagalba ugdyti vaikų meninę kultūrą bei plėtoti vaikų kūrybinius gebėjimus. Projektas vykdomas etapais po ketvirtį, iki metų pabaigos: organizuojamos pasakų sekimo šventės

„Pasakorius”, spektakliai – inscenizacijos pagal pasirinktą pasakos siužetą ir pan (<http://www.liepaitesdarzelis.lt/index.php/lt/component/k2/item/472-projektai>).

Kitas įdomus ekologinis pažintinis projektas „Vandens pažinimas per eksperimentus“, kurio tikslas – palaikyti ir skatinti vaikų domėjimąsi vandeniu, tyrinėti vandens savybes įvairiais pojūčiais, atliekant įvairius bandymus, eksperimentuojant, aiškinantis pagrindines vandens savybes, jo teikiamą naudą žmogui, gamtai. Tokio projekto trukmė – nuo pavasario iki rudens. Projekto metodas yra įdomus ir skatinantis įtraukti tėvus, vaikai gali daug eksperimentuoti, jiems patinka pats procesas, kai ruošiamasi ir kiekvienas gali būti jo dalyvis, įvykdęs savo įsipareigojimą.

Apibendrinant galima teigti, kad projekto metodas ikimokyklinėje įstaigoje nėra naujas, bet jis labai perspektyvus, nes visi vaikai įtraukiami į jo procesą, dalyvauja ir tėvai. Projekto metu įgyvendinami visi numatyti tikslai, visapusiškai išnagrinėjama pasirinkta tema, ugdomos visos vaikų kompetencijos: komunikavimo, meninė, pažintinė, emocinė, fizinio aktyvumo. Labai svarbi tampa komunikavimo kompetencija, nes ji akcentuojama įvairios veiklos metu, turinti įtakos vaikų tarpusavio santykiams ir tolerancijai ugdyti.

2.4. Gerosios patirties pavyzdžiai ikimokyklinio ugdymo įstaigose, taikant žaidimo, pasakos ir projekto metodus

Ne viena ikimokyklinio ugdymo įstaiga yra paremta ugdymu per žaidimus, pasakų inscenizacijas, aktyvią sportinę ir meninę veiklą, . Taip siekiama vaikus sudominti, paversti mokymąsi smagiu, suteikti vaikui daugiau laisvės kurti, atrasti, eksperimentuoti, atsisakant griežtų normų ir taisyklių ką ir kaip vaikas turi daryti. Svarbiausia yra tai, kad mokantis per žaidimus vaikas pats nori tobulėti, įgyti naujų patirčių, atrasti jį supantį pasaulį.

2019 metais rugsėjį Kaune duris atvėrė vaikų darželis „Istorijų namai”, kurio filosofija paremta naratyvinio žaidimo teorija. Darželio įkūrėja yra edukologė G. Sujetaitė-Volungevičienė, viena iš naratyvinio žaidimo mokymosi metodo pradininkių ir kūrėjų. Edukologės teigimu, ankstyvas ugdymas, toks kaip skaitymas, rašymas, skaičiavimas ir pan., veikia trumpai ir vaikui pradėjus lankyti mokyklą lyginant su vaikais, kurie neturėjo panašaus papildomo ugdymo, susivienodina arba visiškai išnyksta per kelerius metus (Švietimo informacinių technologijų centras, 2019). Taigi ankstyvojo ugdymo poveikis yra trumpalaikis. Tėvai, skatinami didelių vilčių savo vaikui, neleidžia vaikams mėgautis vaikyste. G. Sujetaitės-Volungevičienės nuomone, „svarbiausių socialinių įgūdžių galima vaikus išmokyti jiems priimtinausia forma – žaidimu” (Ten pat, 2019).

Austėjos Landsbergienės ugdymo sistema ir vaikų darželio tinklas „Vaikystės sodas“ remiasi Vygotskio, Reggio Emilia, H. Gardnerio teorijomis bei naujausiomis tyrimų idėjomis. A. Landsbergienė, stebėjusi šiuolaikinių vaikų raidą ir pasitelkusi jau suformuotas ugdymo teorijas sukūrė savo kontekstinio ugdymo sistemą, kuri atitiktų XXI amžiaus vaikų ugdymo poreikius (2018). Svarbiausia vaikų darželio paskirtis yra ugdyti vaikų kompetencijas pasitelkiant visas galimas priemones, įtraukiant žaidimus bei veiklą klasėje, lauke, muziejuose, išvykose ir pan. Tokiu būdu stengiamasi vaikus išmokyti atrasti, spręsti problemas, mąstyti, nebijoti kaitos ir klaidų (Vaikystės sodas).

Meno šakos, tokios kaip molio lipdymas, jei tik yra vaikams pasiūlomas kaip žaidimas, o ne kaip prievolė, gali padėti vaikams tobulėti ir vystytis. 2015 metais Kauno vaikų darželyje „Vaivorykštė“ buvo atliktas tyrimas, kurio metu pasitelkiant lipdymo iš molio pamokėles buvo stebima, kaip tai padės lavinti vaikų neišsivysčiusią kalbą (Ivoškuvienė, Tėvelytė, 2015). Autorės teigia, kad „lipdymas iš molio ne tik inspiruoja laisvą žaidimą“ (2015, p. 31), bet taip pat gerina vaiko komunikaciją, verbalinę ryšį, padeda vystytis smulkiajai motorikai, lavina mąstymą bei vaizduotę, kuria kalbėjimo motyvą. Po dešimties savaitių, kuomet molio lipdymo pamokėlės vyko kartą per savaitę po maždaug pusę valandos, pastebėta, kad vaikai, prieš pamokas turėję kalbėjimo sutrikimų, ėmė naudoti daugiau ir įvairesnių žodžių, lengviau įsiminė žodžius ir stengėsi aiškiau juos išarti, daugiau bendravo tarpusavyje.

Įvairiuose Lietuvos miestuose veikia ikimokyklinės įstaigos, dirbančios pagal M. Montessori ugdymo programą, kurios pagrindinis tikslas orientuojamas į vaiko, kaip harmoningos visapusiškos asmenybės, parengimą, daug dėmsio skiriant jo vaidybiniam žaidimams su realiais buities daiktais. Anot S. Virbašienės ir V. Čyžienės (2000), M. Montessori teikiama aplinka yra specialiai paruošta laisvam, savarankiškam asmenybės ugdymuisi, atsižvelgiant į jautriuosius dvasinės plėtros laikotarpius. D. Venohr (2007) pasakoja, kad M. Montessori, remdamasi olandų mokslininko, biologo De Vries Hugo jautriųjų vystymosi laikotarpių išskyrimu gyvūnams, šį terminą pritaikė žmogui, jo vystymuisi. M. Montessori vaiko vystymąsi tapatina su drugelio vystymusi. Drugeliams būdingi ryškūs jautrieji periodai, kuriuos jie pereina vystydamiesi, keisdami savo vystymosi stadijas. Jautrieji periodai kaip atsiranda, taip ir pranyksta, tačiau turi svarbią reikšmę žmogaus vystymuisi. Ugdomoji aplinka turi būti paruošta taip, jog atitiktų imliojo laikotarpio galimybes atliepiančią medžiagą. Kauno M. Montessori darželis įkurtas 2014 metais, siekiant sukurti aukščiausio lygio Montessori ugdymo metodo vaikų darželį Kaune. Vaikai gali žaisti su natūraliais daiktais, juos tyrinėti, jie gali save realizuoti, kaip kompetentingus, laimingus, produktyvius asmenis, šeimos

narius, sėkmingai prisidedančius prie visuomenės tobulinimo.

Ne tik Lietuvoje, bet iš užsienyje netrūksta mokymo įstaigų, susikongregavusių į vaikų ugdymą per žaidimus. Viena iš tokių ugdymo įstaigų yra Pietų Dakotoje JAV esanti GFALC mokykla, besiremianti nuomone, kad žaidimas yra svarbus veiksnys sveikam vaikų vystymuisi (Grand Fun Alley Learning Center). Pasitelkiant skirtingas žaidimų formas lavinami įvairūs vaikų įgūdžiai ir gebėjimai. Tarkim „Kūrybinio ugdymo klasė“ padeda vaikams įsijausti į pasirinktą vaidmenį, tuo parodant, kuo vaikas norės būti užaugęs. Tai leidžia išbandyti save kitaip, „pasimatuoti“ naują ampluą. Žaislų ir žaidimų zona skirta galvosūkiams, dëlionėms ir kitiems loginio mąstymo reikalaujantiems žaidimams, kuriuos vaikai gali žaisti tiek vieni, tiek su draugais ar mokytojais. Šių žaidimų pagalba ne tik lavinamas kritinis mąstymas, logika, bet ir gebėjimas dirbti komandoje. Meno klasė skatina vaikų kūrybingumą, lavina vaizduotę, grožio suvokimą. Pasitelkiant skirtingas žaidimų formas siekiama lavinti visas vaikų kompetencijas, leisti vaikams patiems atrasti ir patirti.

Tai tik keletas iš visų Lietuvoje bei pasaulyje egzistuojančių mokymo įstaigų, paremtų vaikų lavinimu ir ugdymu pasitelkiant žaidimus. Mokyklos ar vaikų darželio pasirinkta viena arba kita mokymo per žaidimus teorija priklauso ir nuo to, kurioje šalyje įsikūrusi mokymo įstaiga, pagal šalies kultūrą, demografiją, tradicijas. Bet visų jų bendras tikslas yra padėti vaikui ugdytis kaip asmenybei ne taikant griežtas mokymo priemones ir nustatytus rėmus, bet leisti vaikui pačiam tobulėti pasitelkiant vaizduotę ir kūrybiškumą. Pedagogo darbas yra stebėti vaiką, suteikti jam priemones, pakreipti vaiką viena ar kita linkme, padėti susigaudyti.

Valdorfo darželyje, kur skiriama daug dėmesio vaikų komunikavimo bei meninei kompetencijoms ugdyti, į pasakos sekimą kreipiamas daug dėmesio. R. Ragauskaitė (2019) teigia, kad labai svarbu pasaką sekti, o ne skaityti. Pasakojant tik 7 proc. poveikio vaikui yra žodžiai, likę 93 proc. yra perduodami per išgyvenimus, pavyzdį, t.y. ne iš verbalinio pasaulio, o iš vaizdinių, jausmų, pojūčių. Siūloma įvesti žaismingumą į vaikų veiklą, pasakos personažus priartinti prie vaikų pasaulio: išsikviesti pasaką dainele, susikurta fraze ją ramiai išdainuojant, taip vaikų kūnas pasiruošia pasakos klausymuisi. Svarbi pasakos sekėjo vidinė būseną, vis taip pat turi būti ramus, atsiriboti nuo išorinio pasaulio, rūpesčių, pašalinių minčių, pajauti save, įsijausti į pasaką. Sekant pasaką dėmesys sutelkiamas į pasaką, kontaktą su vaiku, bet ne į intonaciją. Balsas turėtų būti ramus, teigiamai nuteikiantis, neužgožiantis minties, prasmės, nes tokiu būdu vaikai gali ne tik klausytis, bet ir fantazuoti, įsivaizduoti pasaką savaip (gal vaikui vilkas pasirodys ramus, o ne agresyvus). Pasak R. Ragauskaitės (2019), ikimokyklinėse įstaigose rekomenduojama, kad pasaka

būtų sekama viena per dieną – tai tarsi dienos ritualas, kurio vaikas laukia kasdien. Iki 6-7 metų amžiaus rekomenduojama tą pačią pasaką sekti kelias dienas arba tol, kol vaikas prašo pasekti tą pačią pasaką, taip vaikas su pasaka susigyvena, ją suvokia, supranta, perpranta. Kai vaikas pats pradeda prašyti vis naujos pasakos, tai jau gali rodyti jo sekantį brandumo lygį, perėjimą į kitą amžiaus tarpsnį.

I. Matulevičiūtė ir M. Mikėnienė (2019) teigia, kad Palangos vaikų darželyje „Gintarėlis“ projektinė veikla labai mėgstama. Vienas jų „Vaikystė gamtos apsuptyje, arba vaikystė be sienų“. Projekto tikslas sietas su vaikų sveikatos ugdymu ir akcentuota netradicinė aplinka, kas vaikams labiausiai patinka. Muzikinės pramogos metu „Kaip vėjas lobio ieškojo“ vaikai apsirengė vėjo apdarais ir imitavo esantys vėjai, siautė po sniegą, pramogavo, libksminosi dainuodami ir žasidami. Vaikai „skrido į „Dailės aikštiną“, kur turėjo galimybę piešti ant sniego su plastikiniuose buteliuose supiltais dažais, ieškojo „Raidžių miško“, kuriame gilino žinias apie raides” (<https://www.palangosgintarelis.lt/veiklos-kryptys/projektine-veikla/>). Tokio projekto metu vaikai palaiko geras emocijas, ugdomos jų kompetencijos, bendravimo įgūdžiai, stiprinama sveikata.

Apibendrinant galima teigti, kad ikimokyklinio ugdymo įstaigose daug dėmesio skiriama vaidmeniniams žaidimams. Vaikai susipažįsta su aplinkiniu pasauliu, profesijomis, pamato nenumatytus sunkumus, save realizuoja pasirinktame vaidmenyje. Tai yra puiki lavinimo ir ugdymo priemonė siekiant įtvirtinti visas ikimokyklinio amžiaus vaikui svarbias kompetencijas. Vaidybinio žaidimo metu išryškėja vaikų gebėjimai, talentai, pastebimi pomėgiai, kurie vėliau gali būti plėtojami įvairiose veiklose.

3. ĮVAIRIŲ UGDYMO METODŲ TAIKYMO IKIMOKYKLINIO AMŽIAUS VAIKŲ UGDYMO PROCESE EMPIRINIS TYRIMAS

3.1. Tyrimo metodika ir organizavimas

Šiam darbui buvo pasirinktas kiekybinio tyrimo metodas, nes norėta išsiaiškinti žaidimų, pasakos ir projekto vaidmenį įvairaus ikimokyklinio amžiaus vaikams, atsižvelgiant į pedagogų organizuojamą veiklą vaikų darželiuose ir atskleidžiant vaikų ugdymui reikšmę ir svarbą.

Tyrime dalyvavo 50 asmenų iš dviejų Šiaulių miesto ikimokyklinių įstaigų ir dviejų Kauno ikimokyklinių įstaigų. Iš Šiaulių miesto lopšelio-darželio „X“ dalyvavo 12 pedagogų, o iš lopšelio – darželio „Y“ - 14 pedagogų, iš Kauno miesto lopšelio-darželio „A“ dalyvavo 10 pedagogų ir iš lopšelio- darželio „S“ – 14 pedagogų. Kauno lopšeliai darželiai yra specializuoti: „A“ – sportinio tipo ir sveikatingumo krypties, o „S“ – kelios grupės su judesio ir padėties sutrikimais. Ikimokyklinės įstaigos pasirinktos pagal tai, kad norėta įsitikinti, ar sveikatinimo krypties darželio vaikai, kurie ugdomi aktyvios gyvensenos ir judėjimo kryptimi, taip pat ugdo savo įvairias kompetencijas, taikant žaidimo, pasakos ar projekto metodus. Taip pat neatsitiktinai pasirinktas ir kitas darželis – su judesio ir padėties sutrikimais. Paprastai specializuotuose darželiuose skiriama daugiau laiko ir dėmesio toms sritims ugdyti, kuria linkme pasirinkta dirbti. Šiaulių miesto darželiai nėra specifiniai. Išsikelta hipotezė ir norėta išsiaiškinti, ar turi įtakos pasirinkta ikimokyklinės įstaigos kryptis taikant tokius specifinius metodus, kaip žaidimo, pasakos ir projekto.

Pedagogai, kurie dalyvauja tyrime, ikimokyklinėse įstaigose dirba nuo 1 iki 41 metų. Toks darbo stažas yra labai skirtingas ir pedagogų požiūris į ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymą yra skirtingas, taikant įvairius tradicinius bei aktyviuosius metodus bei parenkant atitinkamas veiklas bendrosioms kompetencijoms ugdyti. Pagal pedagogų darbo stažą galima skirstyti į keturias grupes: 5-15 metų dirbančius ikimokyklinėje įstaigoje, 16 -25 metus ir 26 -35 metų bei 36 - 40 metų ir daugiau darbo stažą turinčius pedagogus (žr. 2 priedą).

Daugiausia pedagogų yra turinčių nuo 5 iki 15 metų darbo stažą, o dirbančių jau daugiau kaip 36 metus yra 10 pedagogų respondentų. Jauni pedagogai, dar tik pradėję savo karjerą, domisi įvairiais naujais metodais, gerai moka dirbti informacinėmis technologijomis, turi naujų idėjų, bet turintys daugiau pedagoginės patirties pedagogai taip pat yra labai svarbūs, nes jie per daugelį metų sukaupė savo gerąją patirtį ir gali prisijungti prie naujų idėjų įgyvendinimo. Vyresni pedagogai

labiau mėgsta tracinius ugdymo metodus, o jaunesni dažniau renkasi modernius, su vaidybiniais elementais siejama veikla, stengiantis ugdyti vaikų emocijas, orientaciją, kalbinius gebėjimus (žr. 2 priedą).

15 pedagogų respondentų dirba 3-4 metų amžiaus vaikų grupėje, 17 pedagogų dirba 4 – 5 metų amžiaus grupėje ir 18 pedagogų respondentų dirba 5 metų amžiaus ir vyresnių vaikų grupėje. Tai yra vidurinio ikimokyklinio ugdymo grupės, kai vaikai pasižymi komunikaciniais gebėjimais, noru klausinėti, tyrinėti, stebėti aplinką ir įvairius objektus bei daiktus. Šio amžiaus vaikai labai domisi jų artimiausia aplinka, mėgsta tyrinėti, klausinėti, stebėti, jiems patinka eksperimentuoti. (žr. 2 priedą).

Tyrimo tipas – kiekybinis aprašomasis. Anketinės apklausos metu gauti duomenys yra analizuojami ir daromos interpretacijos. Siekiama atskleisti, kokias bendrąsias kompetencijas padeda ugdyti žaidimų, pasakos ir projekto metodai, juos taikant ikimokyklinėse įstaigose įvairios veiklos metu įvairaus amžiaus vaikų grupėse.

Anketa anoniminė, todėl atsakymų buvo tikėtasi atvirų ir nuoširdžių. Tyrimo rezultatai pateikti procentais. Duomenų rinkimo metodas – anketinė apklausa raštu. Šis duomenų rinkimo metodas pasirinktas, siekiant per trumpesnę laiką apklausti daugiau respondentų ir gauti reprezentatyvesnius duomenis. Be to, pandemijos metu kitoks metodas nelabai galėjo būti pritaikytas, nes vengiama tiesioginio kontakto su kitais asmenimis. Respondentai galėjo pagalvoti, kaip jiems atsakyti į klausimus, susikaupti ir aprašyti jų prašomus metodus, aptarti jų taikymo būdus. Svarbus ir laikas, nes jie galėjo skirti savo laisvą laiką klausimams atsakyti.

Tyrimo instrumentas – sudarytas klausimynas, remiantis darbo pradžioje iškeltais tikslais ir uždaviniais. Anoniminę anketą sudaro 20 klausimų. Anketoje pateiktus klausimus galima suskirstyti į kelias grupes:

1-2 klausimai demografiniai, nes jais stengiamasi išsiaiškinti respondento individualius duomenis apie darbo stažą ikimokyklinėje įstaigoje, vaikų amžiaus grupes, kuriose jiems tenka dirbti.

3-7 klausimais siekiama išsiaiškinti, kokias bendrąsias kompetencijas padeda ugdyti taikomi žaidimo, pasakos ir projektų metodai.

8-10 klausimais norėta išsiaiškinti, kokius gebėjimus stengiamasi ugdyti taikant pasakos, žaidimo ir projekto metodus?

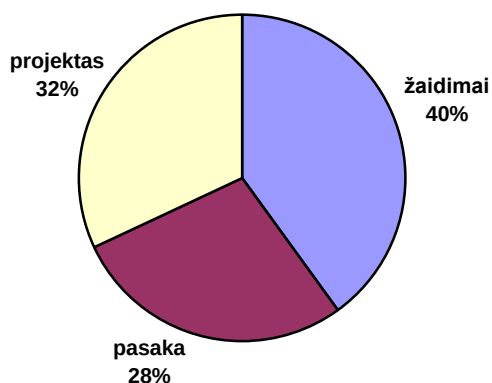
11-14 klausimais siekta įsitikinti, kurie metodai – pasakos, žaidimo ar projekto – labiausiai patinka vaikams.

15-20 klausimais norėta sužinoti, ar ikimokyklinėse įstaigose yra tinkamos sąlygos taikyti žaidimo, pasakos, projektų metodus, kokių sunkumų prisieina patirti, kokių patarimų laukia darželių pedagogai.

Tyrimo rezultatai interpretuojami ir pateikiamos reikiamos įžvalgos.

3.2. Tyrimo duomenų analizė ir interpretacija

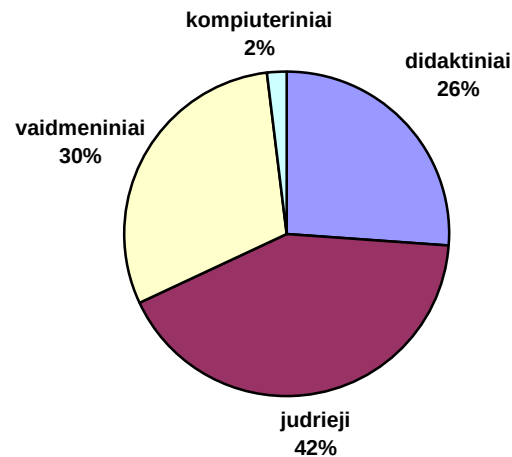
Dalindamiesi savo patirtimi, kokia veikla labiausiai priimtina ikimokyklinio amžiaus vaikams, nes jie lavina savo emocijas, bendravimo ir komunikavimo įgūdžius, dauguma pedagogų respondentų pasisako už įvairaus pobūdžio žaidimus, teigdami, kad žaidimai yra pagrindinė ikimokyklinio amžiaus vaikų veikla (žr. 2 pav.).



2 pav. Efektyviausia ikimokyklinio amžiaus vaikų veikla, kuria perteikiami įvairūs ugdymo metodai, pedagogų požiūriu (N 50)

Iš šios diagramos matyti, kad efektyviausia ikimokyklinio amžiaus vaikų veikla yra žaidimai (40 proc.). Pedagogai respondentai teigia, kad žaidimai skatina vaikus smalsauti, veikti, tyrinėti. Pedagogai pastebi, kad kiekvienoje veikloje vieno metodo nebūna, jų taikomi keli, pavyzdžiui, situacinio spontaniško ugdymo metodas tinka, kai numatytą veiklą prisieina keisti pagal iškilusią problemą arba kai patys vaikai pasiūlo idėją ir ji visiems labai patinka, atrodo patraukli. Vaikams siūlomas darbas grupėse, kas jiems labai patinka, mėgsta ir pasakas inscenizuoti, pasikliaudami pirštukų žaidimais, vaizdinės medžiagos panaudojimu vaidmeniniams žaidimams. 28 proc. pedagogų respondentų teigia, kad efektyvus metodas yra pasakų panaudojimas įvairioje vaikų veikloje, nes jos veikia emociškai, skatina kūrybiškumą bei ugdo komunikacinius vaikų gebėjimus. 32 proc. vaikų veiklos užima projektai, nes vaikai mėgsta tyrinėti, stebėti aplinkos daiktus ir objektus (viena pedagogė paminėjo, kad labai veiksmingi yra e – twining projektai, kita pedagogė paminėjo, kad įstaiga yra sukūrusi savo mediateką (trysnykstukai.lt/mediateka), dar trys pedagogės teigia, kad joms labai patinka darbas su Kimochi programa, nes ten aptinka socialinio emocinio ugdymo veiklą, yra meninių darbų bei pasakų elementų.

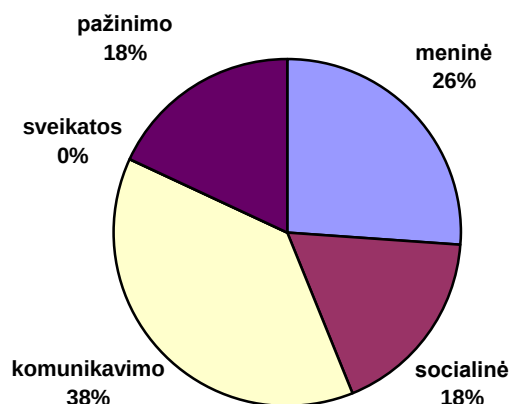
I klausimą, kokius žaidimus dažniausiai žaidžia vaikai, pedagogai respondentai atsakė, kad vaikams patinka įvairaus pobūdžio žaidimai (žr. 3 pav.).



3 pav. Ikimokyklinio amžiaus vaikų mėgstamiausi žaidimai pedagogų požiūriu (N 50)

Dažniausiai vaikai žaidžia judriuosius (42 proc.) žaidimus. Tyrime dalyvavo sveikatinimo grupės darželio pedagogai respondentai, bet šiuo atveju negalima kaip nors išskirtinai jų paminėti, nes ir kitų darželių pedagogai respondentai pasisako panašiai (žr. 2 priedą). Vaidmeninius žaidimus (30 proc.) taip pat renkasi dažniau nei didaktinius (26 proc.), tik kompiuteriniams (2 proc.) žaidimams vaikų darželyje mažiausiai skiriama dėmesio, nes rūpinamasi sveikata, todėl informacines technologijas naudoja pagal poreikius ir pasirinktas temas. Stengiamasi ugdyti vaikų bendrąsias kompetencijas: socialines, komunikavimo, orientacines, sveikatos ir pasaulio pažinimo. Žaidžiant vaidmeninius žaidimus daugiausia dėmesio skiriama komunikavimo kompetencijai ugdyti, vaikų emocijoms lavinti, o judriųjų žaidimų metu ugdomos vaikų emocijos, organizmo judrumas ir aktyvumas, gerinama fizinė sveikata, lavinami kūno judesiai, orientaciniai gebėjimai.

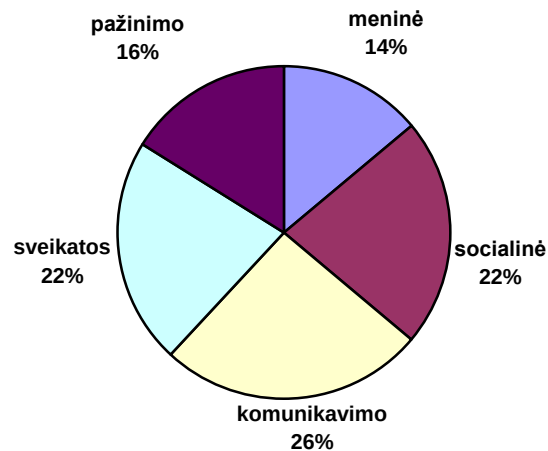
Labai priimtinas ikimokyklinėje įstaigoje yra pasakos metodas, kurio metu ugdomos įvairios vaikų kompetencijos. Pedagogai respondentai galėjo pažymėti prie tinkamų atsakymų kelis variantus, todėl atsakymai yra įvairiapusiški (žr. 4 pav.).



4 pav. Ikimokyklinio amžiaus vaikų kompetencijos, ugdomos taikant pasakos metodą, pedagogų požiūriu (N 50)

Dažniausiai ugdoma komunikavimo (38 proc.) kompetencija, taikant pasakos metodą. Pedagogai respondentai mano, kad panašiai ugdoma socialinė (18 proc.) ir pažinimo (18 proc.) kompetencijos, nes vaikai, klausydamiesi sekamų pasakų, ne tik turtina savo vaizduotę, bet ir pažįsta socialinius ryšius, mokosi vertinti situacijas pagal gėrio ir blogio apraiškas. Pedagogai respondentai mano, kad dažnai sekant pasakas vaikams ugdoma meninė (26 proc.) kompetencija, nes vaikai dalyvauja pokalbiuose, patys užduoda klausimus, turtina žodyną išgirstais naujais žodžiais, išmoksta dainelių ar įdomių dainuojamųjų smagių intarpų. Sveikatos kompetencijai pedagogai respondentai neteikė didelės reikšmės, nes vaikai mažai juda, stebi ar tyrinėja, jie dažniausiai klauso, imituoja, vaidina, patys, pasikliaudami savo vaizduote ir kūrybiniais gebėjimais, gali tęsti pasakos siužetą, improvizuoti.

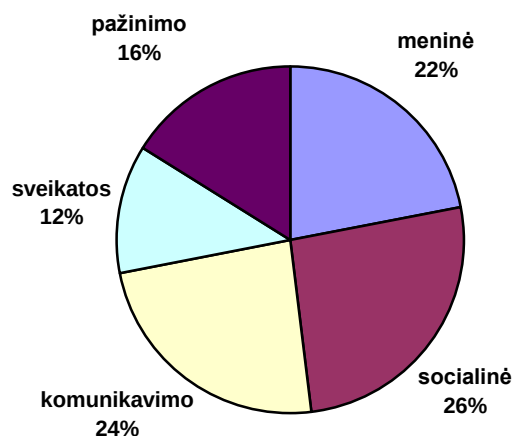
Taikant projekto metodą pastebėtini tam tikri skirtumai nuo taikomo pasakos metodo (žr. 5 pav.).



5 pav. Ikimokyklinio amžiaus vaikų kompetencijos, ugdomos taikant projekto metodą, pedagogų požiūriu (N 50)

Pedagogai respondentai mano, kad taikant projekto metodą dažniausiai ugdoma komunikavimo kompetencija (26 proc.), nes vaikai tarpusavyje daug bendrauja, klausinėja pedagogų, taip pat juos reikia motyvuoti tokiais veiklais, nes vaikams greitai nusibosta, jeigu užtrunka rezultatas, jie nori viską matyti greitai, atrasti tai, ko ieško, ką tyrinėja, todėl kartais net užbėga už akių ir klausia, kas būtų, jeigu vienaip ar kitaip atsitiktų. Pedagogai respondentai teigia, kad svarbi yra socialinė (22 proc.) ir sveikatos (22 proc.) kompetencijos. Palyginus su taikomu pasakos metodu (socialinė kompetencija 18proc.), tai projekto metodu stipriau ugdoma socialinė kompetencija (22 proc.), bet silpniau ugdoma pažinimo (16 proc.), taikant pasakos metodą – 18 proc. Taikant projekto metodą vaikai gali tyrinėti, stebėti, analizuoti aplinkos objektus, daiktus, juos ardyti, patys liesti rankomis, kas jiems labiausiai ir teikia gerų emocijų bei padeda lavinti komunikavimo kompetenciją. Vaikai daug laiko praleidžia tyrinėdami lauke esančius objektus, bet pedagogai respondentai mano, kad projekto metodas labiausiai pasitarnauja ugdant komunikavimo kompetenciją (26 proc.). Vaikai tarpusavyje daug bendrauja, mokosi būti tolerantiški, draugiški, mokosi dirbti grupėse.

Į klausimą, kokios bendrosios kompetencijos ugdomos taikant žaidimo metodą, pedagogai atsakė beveik panašiai (žr. 6 pav.).



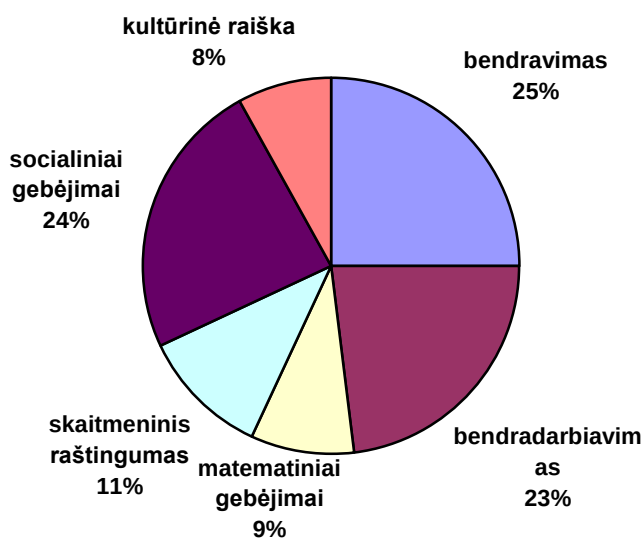
6 pav. Ikimokyklinio amžiaus vaikų kompetencijos, ugdomos taikant žaidimo metodą, pedagogų požiūriu (N 50)

Pedagogai respondentai teigia, kad žaidimo metodas labai tinka komunikavimo (24 proc.) ir socialinei (26 proc.) kompetencijoms ugdyti. Iš tyrimo anketų paaiškėjo, kad menkiausiai yra ugdoma sveikatos (12 proc.) kompetencija žaidimų metu. Galima daryti prielaidą, kad vaikai žaisdami daug komunikuoja, stengiasi būti tolerantiški žaidimo metu, vienas kitą palaikyti ir suprasti, dalintis žaislais, tinkamai ir atsakingai atlikti savo vaidmenis, todėl ir dažniausiai šis metodas siejamas su komunikavimo ir socialine kompetencijomis. Tačiau vaikai yra išradingi, kūrybingi, jų vaizduotė laki, todėl žaidimo metu puikiai ugdoma ir meninė kompetencija (22 proc.)

Iš anketos duomenų pastebėtina, kad komunikavimo kompetencija ugdoma geriausiai taikant įvairioje ikimokyklinio amžiaus vaikų veikloje žaidimo, pasakos ir projekto metodus. Vaikai dirba bendraudami vieni su kitais, dalydamiesi savo patarimais ir vykdydami įsipareigojimus. Pedagogai respondentai teigia, kad į žaidimą, projekto veiklą ar pasakos inscenizaciją įsitraukia net pasyvesni vaikai ir jie emociškai labai aktyvūs, nori veikti, perteikti savo gebėjimus. Taip pat svarbi tampa ir socialinė kompetencija, kuri ugdoma šių metodų taikymo veiklose, nes vaikai išmoka tam tikrų įgūdžių (stebėti, tyrinėti, klausti, domėtis, atlikti savo pareigas, įsijausti į kitą vaidmenį, mokėti paguosti, užjausti ir pan.). Pažinimo kompetencija labiausiai ugdoma taikant projekto metodą, nes vaikai gali tiesiogiai dalyvauti, patys liestis prie daiktų, juos tyrinėti, pažinti aplinkinį pasaulį per jo spalvas, patiriant ir pamatant daiktų savybes savo pojūčiais. Vaikai patys stebėdami ir tyrinėdami gali atrasti įdomių dalykų, įvertinti daiktų savybes. Sveikatos stiprinimo kompetencija geriausiai

ugdoma žaidimų metu, nes vaikai mėgsta judriuosius žaidimus, o žaisdami vaidmeninius jie taip pat veikia aktyviai: bėgioja, net negalvodami apie tai atlieka kvėpavimo pratimus, kas yra labai gerai jų organizmui, judina savo kūną, laikosi orientacijos ir stiprina savo organizmo būseną geromis emocijomis, puikia nuotaika. Pastebėtina, kad žaidimų metu menkiausiai atskleidžiama meninė kompetencija, nes vaikai orientuojasi daugiau į veiksmo atlikimą, vaidmens pritaikymą praktiškai, o vaizduotei per daug laiko neskiria. Ši kompetencija labiau atskleidžiama meninės veiklos metu.

Į klausimą, kokius gebėjimus vaikai ugdomi žaidimų metodo taikymo metu, pedagogai respondentai dažniausiai atsakė panašiai: bendravimo (25 proc.), socialinių gebėjimų (24 proc.) ir bendradarbiavimo (23 proc.) (žr. 7 pav.).

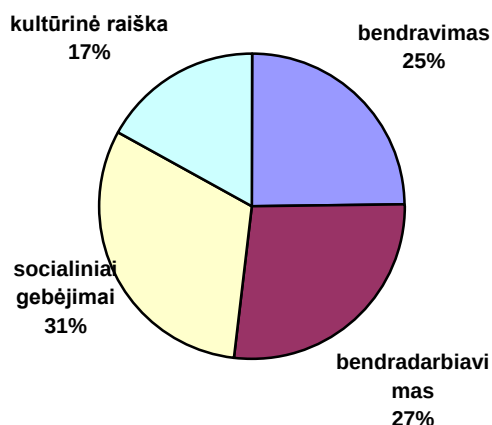


7 pav. Žaidimo metodo taikymas, ugdant ikimokyklinio amžiaus vaikų gebėjimus, pedagogų požiūriu (N 50)

Silpniausiai ugdomi matematiniai (9 proc.) gebėjimai ir kultūrinė raiška (8 proc.). Iš pedagogų respondentų atsakymų galima daryti prielaidą, kad taikant žaidimo metodą, geriausiai ugdoma yra komunikavimo funkcija ir vaikų bendravimas gimtąja kalba (25 proc.). Svarbus tampa ir bendradarbiavimas (23 proc.), taikant žaidimo metodą. Žaisdami didaktinius žaidimus, vaikai dirba savarankiškai, nes kiekvienas turi prisiimtus įsipareigojimus, tačiau jie tariasi, klausia patarimo vieni kitų, padeda ir tokiomis būdais ugdo savo gebėjimus bendradarbiauti vieni su kitais. Menkiausiai ugdoma yra kultūrinė raiška (8 proc.). Pedagogai respondentai teigia, kad žaidžiant vaidmeninius žaidimus labai greitai galima pastebėti vaikų gebėjimus šokti, muzikuoti, dainuoti, vaidinti ar

konstruoti. Vieni vaikai labiau atsiskleidžia meninėje veikloje, kiti – tiksluosiuose žaidimuose ar judrioje veikloje.

Į klausimą, kokius gebėjimus vaikai ugdomi taikant pasakos metodą, dauguma pedagogų respondentų dėmesį kreipė į kelias kompetencijas: bendravimo gimtąja kalba (25 proc.), bendradarbiavimo (27 proc.) vienas su kitu ar grupe, socialinius gebėjimus (31 proc.) ir kultūrinę raišką (17 proc.). Daugiausia dėmesio skiriama socialiniams gebėjimams ugdyti (žr. 8 pav.).

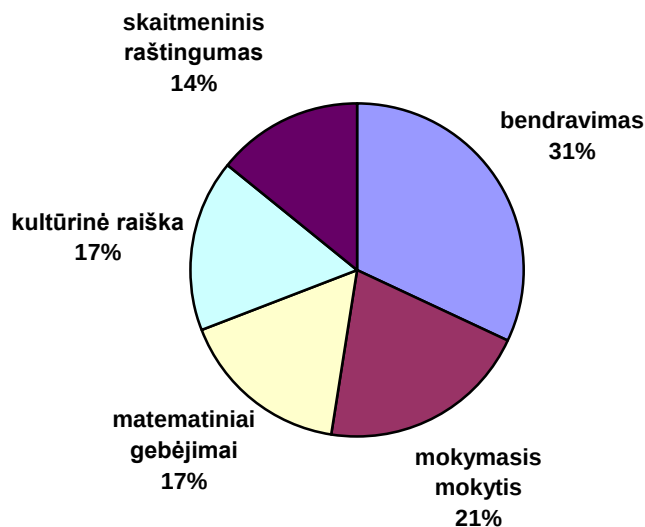


8 pav. Pasakos metodo taikymas, ugdant ikimokyklinio amžiaus vaikų gebėjimus, pedagogų požiūriu (N 50)

Pedagogų respondentų požiūriu, klausydamiesi sekamų pasakų vaikai mokosi gražaus elgesio iš veikėjų, jiems patinka vienokios ar kitokios vertybės, stengiasi būti panašūs į geruosius veikėjus, o neigiami elgesio bruožai jiems nepriimtini. Tai skatina vaikus lavinti savo socialinius gebėjimus vžbendraudant vieniems su kitais, vertinant aplinkoje pasitaikančias įvairias situacijas, kai tenka užjausti, paguosti, pasidalinti ar atlikti kokius nors kitokius veiksmus. Puikiai ugdomi komunikavimo gimtąja kalba gebėjimai (25 proc.), nes 4 – 5 metų amžiaus grupėse, taip pat ir vyresnėse ikimokyklinio amžiaus grupėse pasitaiko mikčiojančių arba neištariančių tam tikrų garsų vaikų, todėl jiems yra labai vertinga klausyti raiškiai ir aiškiai skaitomo teksto ar sekamos pasakos, patiems kartoti ir geriau įsiminti žodžius. Vaikai išmoksta ir naujų žodžių, juos vartoja savo kalboje bendraudami. Pedagogai respondantai teigia, kad vaikai net įsimena kai kuriuos pasakų veikėjus, juos laiko savo draugais, kartais prašo tas pačias pasakas arba tam tikrus fragmentus kelis kartus paskaityti. Tai lavina vaikų vaizduotę ir kūrybinius gebėjimus.

Į klausimą, kokius gebėjimus vaikai ugdomi taikant projekto metodą, pedagogai respondantai

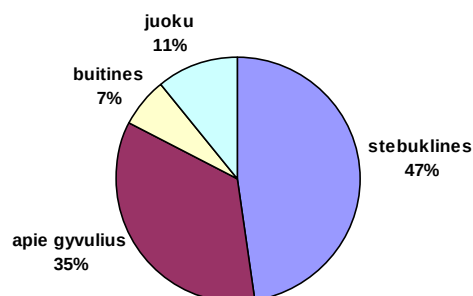
atsakė, kad geriausiai ugdomas bendravimas gimtąja kalba ((31 proc.), nes vaikai turi daug aiškintis, klausinėti, tyrinėdami bendrauti vieni su kitais, domėtis ir patys pasakoti, ką jie daro, ką pamatė, ką suprato (žr. 9 pav.).



9 pav. Projekto metodo taikymas, ugdant ikimokyklinio amžiaus vaikų gebėjimus, pedagogų požiūriu (N 50)

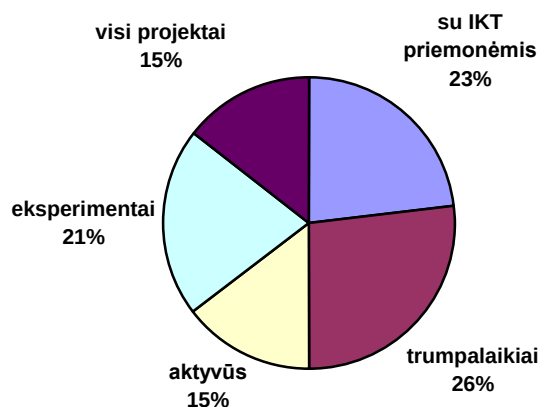
Kaip teigia savo atsakymuose pedagogai respondentai, projektai yra trumpalaikiai ir ilgalaikiai, bet vis tiek jiems reikia ruoštis ir prisieina ieškoti daug informacijos, stebėti ir tyrinėti, išmikti ir padaryti, todėl svarbus gebėjimas tampa mokymasis mokytis (21 proc.), kad vaikai nepavargtų, o veikla jiems taptų įdomi ir patraukli. Projektų metodą taikant svarbūs yra matematiniai gebėjimai (17 proc.) bei kultūrinė raiška (17 proc.), nes projektinę veiklą reikia kūrybiškai apipavidalinti, kartais prisieina bendradarbiauti su tėveliais arba patiems pasitelkti fantaziją ir turtingą žodyną, kai visa tai galima pritaikyti projektinėje veikloje. Šiuo atveju neapsieinama be kompiuterio ar kitų informacinių technologijų pagalbos, todėl ugdomas ir skaitmeninis raštingumas (14 proc.), nors labai daug laiko prie technologijų vaikams rekomenduojama neleisti, todėl ir išnaudojama tiek, kiek leidžia vaikų sveikatos galimybės.

Į klausimą, kokias pasakas mėgsta vaikai, pedagogai respondentai atsakė, kad tai yra stebuklinės (47 proc.), bet labai mėgsta ir apie gyvulius (35 proc.), nes vaikai mėgsta papasakoti ir apie savo augintinius, pasakos siužetą pritaiko prie savo augintinio gyvenimo būdo, elgesio, charakterio bruožų. Vaikai mažiausiai domisi buitinėmis pasakomis (7 proc.), nes jų siužetai vaikams atrodo nelabai patrauklūs, nelabai mėgsta ir juokų (11 proc.) pasakas (žr. 10 pav.).



10 pav. Pasakos, kurias mėgsta ikimokyklinio amžiaus vaikai, pedagogų požiūriu (N 50)

Į klausimą, kokie projektai labiausiai traukia vaikus, pedagogai respondentai teigia, kad pirmiausia ši veikla vaikams labai patinka, jie mėgsta visus projektus (15 proc.), bet labiausiai nori dalyvauti trumpalaikiuose (26 proc.), nes greitai gali matyti rezultatus, nereikia laukti, daug ruoštis. Dažnai pasinaudojama informacinėmis technologijomis (23 proc.), kas vaikams labai patinka, pasižiūrima kitų įstaigų ar kitų šalių vaikų darbų. Į kai kuriuos projektus įtraukiami ir tėveliai bei kiti šeimos nariai, bet visada skubama matyti rezultatą, tai patinka ir vaikams, ir jų tėveliams. Labai vaikai žavisi tais projektais, kai jie gali eksperimentuoti (21 proc.), bet mažiausiai domisi aktyviaisiais projektais (15 proc.), šiuose labiausiai mėgsta dalyvauti sveikatinio krypties darželio vaikai, nes jie jau yra pripratę prie aktyvios veiklos ir judėjimo (žr. 11 pav.).

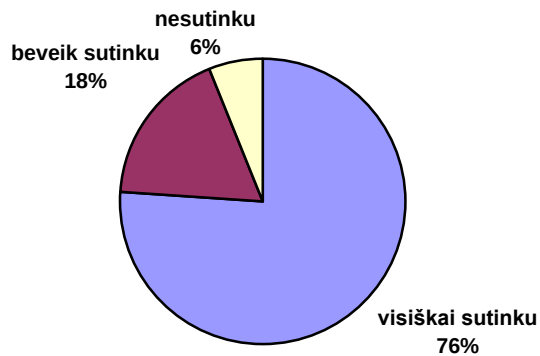


11 pav. Projektai, kuriuos mėgsta ikimokyklinio amžiaus vaikai, pedagogų požiūriu (N 50)

Pedagogai respondentai, dalyvavę tyrime, papasakojo, kokius projektus jie rengė savo darželyje. Pastebėtina, vaikai nenori ilgai laukti rezultatų, ruošti, jiems norisi džiaugtis dabar, tyrinėti ir eksperimentuoti. Darželiuose, kuriuose dirba pedagogai respondentai, buvo organizuoti projektai triukšmui mažinti, prevencinės kalbos ugdymui, tolerancijai ugdyti, kurių metu buvo ugdomos bendrosios kompetencijos, ypač komunikavimo kompetencija, nes skirtas dėmesys tradicijų aptarimui, smulkiosios motorikos lavinimui, vietovardžių išsiaiškinimui. Paminėti ir respublikiniai projektai: „Žaidimai moko“, „Pasitikime žiemą su eilėraščiu“, „Iš kokios aš pasakos?“, „Kalėdų belaukiant“, „Futboliukas“, „Aš neabejingas, o tu?“, „Olimpinės ugnelės šviesoje“ ir kiti. Šie projektai buvo trumpalaikiai, maždaug nuo savaitės iki mėnesio trukmės. Respublikinis projektas „Žaidimai moko“ skirtas penkerių metų ir vyresniems vaikams. Kitas projektas- „Kiškio obuoliukai“ – ketverių – šešerių metų vaikams. Įdomus projektas „Akmenukų pasakos“, kai prieš miegą vaikai turėjo išsirinkti pasaką ar jos ištrauką ir galėjo klausytis, kol užmiega. Kartais pasakos pasitarnauja kaip pasirinktos veiklos tikslo įgyvendinimas. Judrumą ir sveikatą ugdo projektas „Olimpinės ugnelės šviesoje“ ir kiti projektai, parengti bendradarbiaujant su partneriais (sveikatinimo, hipoterapijos ir sporto centru).

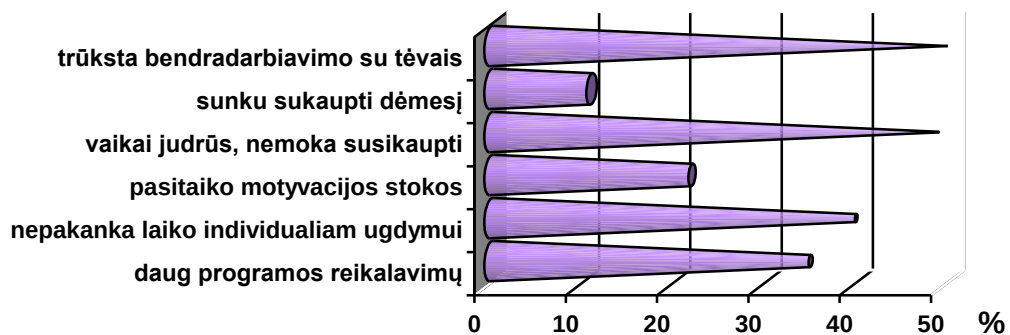
Pedagogai respondentai paminėjo, kad bendradarbiauja su socialine pedagoge ruošdami projektus: „Jausmų karalystė“ skirtas vaikų socialiniam emociniam intelektui ugdyti: pradedamas su lopšelio amžiaus vaikų grupe ir tęsiamas su trimečiais, vaikai supažindinami su keturiomis pagrindinėmis emocijomis; „Aš neabejingas, o tu?“ skirtas žmonėms su negalia supratimo dienai paminėti ir kiti. Komunikavimo kompetencijai ugdyti skirti projektai „Skaitau, ieškau, kuriu“ ir „Tik trys raidelės, bet daug žodelių“. Fizinis aktyvumas bei sveikata skatinama projektais „Olimpinės ugnelės kelionė“, Futboliukas“, „Sveikatiada“, „Vitaminų kokteiliukas“.

Į klausimą, ar vaikų kompetencijoms ugdyti svarbūs tinkamai įrengti kampeliai vaikų darželyje, dauguma pedagogų respondentų atsakė visiškai sutinkantys (76 proc.), beveik sutinkantys (18 proc.) ir tik labai maža dalis pedagogų (6 proc.) teigia, kad vaikų darželyje tinkamai įrengti kampeliai padeda ugdyti bendrąsias kompetencijas (žr. 12 pav.).



12 pav. Vaikų darželyje įrengti kampeliai yra puiki galimybė bendrosioms kompetencijoms ugdyti (N 50)

Pasisakydami apie sunkumus (žr. 2 priedą), kuriuos tenka patirti vaikų darželyje, pedagogai respondentai paminimi laiką ir medžiagas, kurių pritrūksta, kad galėtų perteikti visą dėmesį, padėtų tikslingai atrinkti ugdymo priemones pagal vaikų gebėjimus. Kai yra daug veiklų, sunku tinkamai paskirstyti laiką, motyvuoti vaikus dalyvauti įvairiose veiklose, gebėti sukaupti dėmesį, bet dažnai pasitaiko, kad sunku vaikus motyvuoti kokiai nors veiklai (žr. 13 pav.).



13 pav. Sunkumai, kuriuos tenka patirti ugdymo procese, siekiant ugdyti vaikų kompetencijas, pedagogų požiūriu (N 50)

Dauguma pedagogų respondentų (50 proc.) teigia, kad tėvai nelabai noriai padeda, nenori prisijungti prie bendros veiklos su vaikais, nes jie yra užimti, kai kurie dirba viršvalandžius, todėl nelieka laiko bendradarbiavimui su pedagogais dėl vaikų ugdymo.

Darbo pradžioje išsikėlus hipotezę, kad specializuoti darželiai daugiau dėmesio skiria pasirinktai kryptiai įgyvendinti, nepasitvirtino, nes visose pasirinktose ikimokyklinėse įstaigose žaidimo, pasakos ir projekto metodai taikomi panašiai, kokių nors išskirtinių požymių nepasitaikė. Net sveikatinimo krypties darželio pedagogai atsakė, kad vaikai ne visada nori aktyviai judėti, svarbus yra bendravimas, bendradarbiavimas, socialinių gebėjimų ugdymas.

Apibendrinant galima teigti, kad trejų – penkerių amžiaus vaikų grupėse taikomi pasakos, žaidimo ir projekto metodai yra efektyvūs ir vaikams priimtini, įdomūs, laukiami. Įvairių veiklų metu ugdomos bendrosios kompetencijos, bet šie metodai labiausiai pasitarnauja ugdant komunikavimo ir socialinę kompetencijas. Labiausia ugdomi bendravimo gimtąja kalba, bendradarbiavimo ir pažinimo kompetencijos, nes vaikams patinka patiems eksperimentuoti, tyrinėti, stebėti, kurti, perteikti savo emocijas žaidžiant, klausantis pasakų, dalyvaujant projektuose.

IŠVADOS

1. Bendrosios ikimokyklinio amžiaus vaikų kompetencijos apima vaiko socialinius, pažinimo, komunikavimo, meninius gebėjimus, taip pat sveikatos žinias. Bendrųjų kompetencijų tikslas yra išugdyti orų, tvarkingą, smalsų, sąžiningą, norintį mokytis ir tobulėti žmogų. Vaikams svarbu ugdyti ir plėtoti jau turimus jų sugebėjimus ir įgūdžius, vaikai turi būti emociškai ir fiziškai stiprūs, turėti socialinius ir komunikacinius įgūdžius, sugebėti tęsti mokymosi procesą visą gyvenimą. Tai, ką vaikas įgyja pirmaisiais gyvenimo metais, padeda jam toliau skleisti kaip asmenybei, tobulėti, bendrauti su kitais vaikais ir suaugusiais, siekti tikslų.
2. Įvairaus pobūdžio (vaidmeniniai, siužetiniai, didaktiniai, stalo, judrieji) žaidimai yra labai svarbi ikimokyklinio amžiaus vaikų ugdymo dalis. Mažiems vaikams žaidimas laikomas palankiausia ugdymo priemone, padedančia lavinti kūrybiškumą, sveikatos stiprinimo, komunikavimo kompetencijas.
3. Pasakos suteikia galimybę pažinti žmones, vertinti jų elgesį, atpažinti teigiamas ir neigiamas savybes, padeda atsiskleisti vaikų charakterio savybėms, ugdo vaikų dorovinius supratimus, formuoja vertybes, gelbėja visapusiškai vaiko raidai.
4. Projektai gali pagerinti vaiko matematinius, kalbinius, skaitymo sugebėjimus, tyrinėjimo įgūdžius. Dalyvaudami projektinėje veikloje vaikai ugdo socialinę, komunikavimą, pažinimo ir bendradarbiavimo kompetencijas.
5. Ne viena Lietuvos ir užsienio ugdymų įstaigų vis labiau taiko žaidimus, pasakų inscenizacijas, projektus kaip ugdymo priemonę ikimokyklinio amžiaus vaikams. Jau seniai pastebėta, kad tokia veikla padeda vaikui ugdytis kaip asmenybei ir atskleidžia vaiko potencialus. XXI amžiaus vaikams nebeužtenka standartinių ugdymo planų ir suaugusiųjų sugalvotų taisyklių, vis dažniau į ugdymą įtraukiamos informacinės technologijos.

REKOMENDACIJOS

Atlikto tyrimo rezultatai parodė, kad pasakos, žaidimo ir projekto metodai tinkamiausi komunikavimo ir socialinei kompetencijoms ugdyti. Įvairių veiklų metu ugdomi vaikų gebėjimai komunikuoti gimtąja kalba, bendradarbiavimo ir pažinimo kompetencijos.

Iš tyrimo pastebėta, kad ikimokyklinėse įstaigose vis dažniau stengiamasi pasinaudoti informacinėmis technologijomis, tai yra modern, bet vaikai ima mažiau judėti. Įsitikinta, kad daugiausia judriuosius žaidimus mėgsta sveikatinimo krypties darželio vaikai, nes jie pratinami prie aktyvumo. Siūlytina ikimokyklinėse įstaigose organizuoti daugiau projektų, kur vaikai būtų aktyvinami ir ugdomos jų sveikatos ir pasaulio pažinimo kompetencijos.

LITERATŪRA

1. Aramavičiūtė V., Jasiūnaitė P. (2011). *Žaidimas, kaip vaiko socializacijos veiksnys ikimokykliniame amžiuje*. Vilniaus universiteto leidykla.
2. Balčiūnienė, I. (2020). Rišliojo pasakojimo analizė: kalbinių kompetencijų vertinimas ikimokykliniame amžiuje. Prieiga internete: https://www.researchgate.net/profile/Ingrida-Balciuniene/publication/289671839_Risliojo_pasakojimo_analize_kalbiniu_kompetenciju [žiūrėta 2020-12-08].
3. Baltušnikienė B., Jonilienė M. (2018). *Ikimokyklinio amžiaus vaikų mokymasis vienas iš kito, žaidžiant muzikinius žaidimus*. Pedagogika 3:129-142.
4. Bankauskienė, N., Jegelevičienė, S. (2006). Ikimokyklinio amžiaus vaikų, turinčių kalbos ir komunikacijos sutrikimų, socialinė adaptacija: eksperimentinis tyrimas. Specialusis ugdymas. Nr. 1 (14), p. 145-152.
5. Bardausienė E., Jakimavičienė A., Sadauskienė R. (2017). *Priešmokyklinio amžiaus vaikų socialinės kompetencijos ugdymas/-is tyrinėjimais, eksperimentais, atradimais*. Kauno kolegija.
6. Bose K., Seetso G. (2016). *Science and mathematics teaching through local games in preschools of Botswana*. South African Journal of Childhood Education. [Žiūrėta 2020-04-10]. Prieiga per internetą: <http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-76822016000200004>.
7. Bradišauskienė A., Maslienė D. (2014). *Žaidimo situacijos apžvalga ikimokyklinio ugdymo institucijose*. Pedagogika, Nr. 3/ Vol 115
8. Bražienė, N. (2004). Pradinių klasių mokinių kūrybingumo ugdymas pasakomis. Daktaro disertacija. Šiaulių universitetas.
9. Brėdikytė, M. (2017). *Naratyvinis žaidimas ir mokymasis*. Kaunas: UAB „Vitea Litera“.
10. Budreckienė D., Vismantienė R. (2016). *Ugdymas daile ir valdoro sistema: ikimokyklinio amžiaus vaikų kūrybiškumo ugdymo aspektas. Dailė ir muzika nuo pirmųjų vaiko žingsnių* (p. 3-8)
11. Tsai C. K. (2012) *Play, Imagination, and Creativity: A Brief Literature Review*. Journal of Education and Learning; Vol. 1, No. 2;. [Žiūrėta 2020-04-14] Prieiga per internetą: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1081341.pdf>
12. Churcher K., Downs E.; Tewksbury D. (2014). *“Friending” Vygotsky: A Social*

- Constructivist Pedagogy of Knowledge Building Through Classroom Social Media Use. The Journal of Effective Teaching.* [Žiūrėta 2020-04-14] Prieiga per internetą: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1060440.pdf>
13. Connery M. C., John-Steiner V. P., Marjanovic-Shane A. (2010). *Vygotsky and creativity: A cultural-historical approach to play, meaning making, and the arts*. New York: Peter Lang Publishing.
 14. Dabartinės lietuvių kalbos žodynas (2012). Vilnius: Alma littera.
 15. Ežerskienė, R., Tamašauskienė, R. (2020). Ikimokyklinio ugdymo pedagogų kūrybiškumą lemiančių veiksnių analizė. Klaipėdos valstybinė kolegija.
 16. GFALC (Grand Fun Alley Learning Center). [Žiūrėta 2020-04-10] Prieiga per internetą: <https://www.gfalc.com/>
 17. Gulbinauskienė, D., Gricienė, O.D. (2020). Meninės kompetencijos lavinimo (-si) galimybės vykdant ekologinius projektus. Prieiga internete: <https://core.ac.uk/download/pdf/75821367.pdf#page=86> [žiūrėta 2020-12-14].
 18. Hakkarainen P., Bredikyte M. (2010). *Strong Foundation through Play-based Learning. Psychological Science and Education*, No 3. [Žiūrėta 2020-04-14] Prieiga per internetą: <https://psyjournals.ru/files/31250/psyedu_2010_n3_Hakkarainen_Bredikyte.pdf>.
 19. Hakkarainen P., Brėdikytė M., Brandišauskienė A. Ir kt. (2015). *Ikimokyklinio amžiaus vaiko raida: žaidimas ir savireguliacija*. Kaunas.
 20. *Ikimokyklinio amžiaus vaikų pasiekimų aprašas* (2014), [Interaktyvus] Parengė Lietuvos Respublikos Švietimo ir mokslo ministerijos. [Žiūrėta 2020-04-10] Prieiga per internetą: https://www.smm.lt/uploads/documents/Pedagogams/ikimok_pasiekimu_aprasas.pdf
 21. *Ikimokyklinio ugdymo metodinės rekomendacijos* (2015). [Interaktyvus] Parengė Lietuvos Respublikos Švietimo ir mokslo ministerijos. [Žiūrėta 2020-04-10] Prieiga per internetą: <https://www.smm.lt/uploads/documents/tevams_ugdymo_planai/knyga%20-%20rekomendacijos.pdf>.
 22. *Ikimokyklinis ugdymas: ką apie jo poveikį vaiko raidai sako turimų duomenys?* (2011-06-27). Lietuvos respublikos švietimo ir mokslo ministerija. Prieiga per internetą: <http://www.nmva.smm.lt/wp-content/uploads/2012/12/Ikimokyklinis-ugdymas-K%C4%85-apie-jo-poveik%C4%AF-vaiko-raidai-sako-tyrim%C5%B3-duomenys-2011-bir%C5%BEelis.pdf>
 23. Ivoškuvienė R., Tėvelytė J. (2015) *Lipdymo iš molio veiksmingumas ugdant ikimokyklinio*

- amžiaus vaikų neišsivysčiusią kalbą*. Šiaulių Universitetas, Kauno vaikų darželis „Vaivorykštė“. [Žiūrėta 2020-04-16] Prieiga per internetą: <https://etalpykla.lituanistikadb.lt/object/LT-LDB-0001:J.04~2015~1480841887864/J.04~2015~1480841887864.pdf>
24. Jakimavičienė, A. (2017). *Žaidimų teorija*. Kaunas: Kauno kolegija.
 25. Jakubauskienė, R. (2019). Informacinės technologijos ir jų atspindys vaikuose ir šeimos gyvenime. Prieiga internete: <http://www.rinkosaikste.lt/naujienos/koja-kojon-suiandiena/informacins-technologijos-ir-j-atspindys-vaikuose-ir-eimos-gyvenime>
 26. Juodaitytė A., Malinauskienė D., Šiaučiulienė R. (2015). *Žaidimas kaip vaiko kūrybos ir gyvenimo filosofija*. Lietuvos edukologijos universitetas. [Žiūrėta 2020-04-16] Prieiga per internetą: <https://www.ceeol.com/search/viewpdf?id=356153>
 27. Kaffemanienė, I., Žukaitė, S. (2008). Auklėtojų ir logopedų nuostatos į bendradarbiavimą, ugdant ikimokyklinio amžiaus vaikus. Jaunųjų mokslininkų darbai. Nr. 4 (20), p. 169-173.
 28. Kazakevičiūtė, V. Noreikienė ir kt. (2016). *Priešmokyklinio amžiaus vaikų pažinimo kompetencijos ugdymas/-is kūrybiniais žaidimais. Tarptautinė mokslinė praktinė konferencija Ikimokyklinio ir priešmokyklinio ugdymo pedagogų rengimo problematika*. Kaunas, 2016 m., gruodžio 8 d., p. 100-108.
 29. Kerevičienė J. (2014). *Pedagoginės psichologijos užrašai. Mokomoji knyga aukštųjų mokyklų studentams*. Kaunas.
 30. *Kompetencijų ugdymas, Metodinė svetainė*. [Interaktyvus] [žiūrėta 2020-04-10] Prieiga per internetą <http://www.ugdome.lt/kompetencijos5-8/apie-svetaine/>
 31. Lamanauskas V., Palionienė A. (2008). *Ikimokyklinio ugdymo įstaigos gamtinės aplinkos svarba vaikų pažinimo kompetencijos plėtotei*. Gamtaloginis ugdymas, Nr. 2 (22).
 32. Landsbergienė A. (2018). Kontekstinio ugdymo sistema bei pagrindiniai jos principai. [Interaktyvus] [žiūrėta 2020-04-16] Prieiga per internetą: <https://www.austejalandsbergiene.lt/lt/ugdymo-sistema/>
 33. *Lietuvos respublikos Švietimo įstatymas*, 2011 m. kovo 17 d., Nr. XI-1281. Prieiga per internetą: <https://e-seimas.lrs.lt/portal/legalAct/lt/TAD/TAIS.395105>
 34. Luckuvienė, D. (2008). Šeimos ir ikimokyklinio ugdymo institucijos bendradarbiavimas – socialinės kompetencijos ugdymo ikimokykliniame amžiuje prielaidos. Magistro darbas. Kaunas: Vytauto Didžiojo universitetas.
 35. Malinauskienė, D. (2006). Priešmokyklinio ugdymo pakopos svarba vaikų socialinės

- kompetencijos ugdymui. Socialinis darbas. Nr. 5 (1), p. 117-122.
36. Masson D. (2015). *The importance of the games for children*. [žiūrėta 2020-04-16] Prieiga per internetą: <<https://eu.cincinnati.com/story/news/local/boone-county/2015/02/06/importance-games-children/22993993/>>
37. Matulevičiūtė, I., Mikėnienė, M. (2019). Projektinė veikla. Prieiga internete: <https://www.palangosgintarelis.lt/veiklos-kryptys/projektine-veikla/> [žiūrėta 2020-12-18].
38. Monkevičienė O., Glebuviene V. S., Stankevičienė K., ir kt. (2009). *Ikimokyklinio, priešmokyklinio ugdymo turinio ir jo įgyvendinimo kokybės analizė. LR Švietimo ir mokslo ministerija, ataskaita*.
39. Monkevičienė O., Žemgulienė A., Stankevičienė K. (2013). *Mokymosi paradigma grindžiama ikimokyklinio ir pradinio ugdymo turinio samprata*. Lietuvos Edukologijos universitetas. [Žiūrėta 2020-05-07] Prieiga per internetą: <https://www.cceol.com/search/viewpdf?id=262059>
40. Mousley J., Sullivan P., Zevenbergen K. *Keeping All Students on the Learning Path*. Prieiga per internetą: < http://math.unipa.it/~grim/21_project/21_charlotte_MousleyPaperEdit.pdf>
41. Neifarchas S. (2009). *Ikimokyklinio ugdymo kokybės valdymo problemos eksplikacija*. Lietuvos Edukologijos universitetas. [Žiūrėta 2020-05-07] Prieiga per internetą: < <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=112676>>
42. Nuotolinis mokymas: mokymo galimybių išplėtimas. Švietimo problemos analizė. 2012-06-09. Nr. 9 (73), p. 2 – 8.
43. *Pedagogų profesijos kompetencijų aprašas*. (2015). [Žiūrėta 2020-05-07]. Prieiga per internetą: <https://webcache.googleusercontent.com/searchq=cache:IUB0Zj0LmKwJ:https://www.upc.smm.lt/projektai/pkt/rezultatai/PEDAGOGOPROFESIJSKOMPETENCIJUAPRASAS.docx+&cd=1&hl=en&ct=clnk&gl=lt&client=firefox-b>
44. Powell K. C., Kalina C. J. *Cognitive and Social Contructivism: developing tools for an effective crassroom*. Florida Atlantic University. [Žiūrėta 2020-04-14] Prieiga per internetą: <https://docdrop.org/static/drop-pdf/Powell-and-Kalina-U6g4p.pdf>
45. Pramling S., Carlsson I., Asplund M. (2008-12-06) *The Playing Learning Child: Towards a pedagogy ofearly childhood*. Journal of Educational Research. [Žiūrėta 2020-04-14] Prieiga per internetą: <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/00313830802497265?needAccess=true>
46. Preikšaitienė, A. (2011). 2 – 3 metų amžiaus vaikų, augančių kūdikių namuose, kalbos ypatumai bei jos ugdymo(si) galimybės. Magistro darbas. Vilniaus pedagoginis universitetas.

47. Preston, C. Mowbray, L. (2008). Use of smart boards for teaching, learning and assessment in kindergartens science. Nr.2. Prieiga per internetą: <http://web.b.ebscohost.com> [žiūrėta 2020-12-03].
48. *Priešmokyklinio ugdymo bendroji programa* (2014. Nr. V-779), [Interaktyvus] Parengė Lietuvos respublikos švietimo ir mokslo ministerija. [Žiūrėta 2020-05-07] Prieiga per internetą:
[https://www.smm.lt/uploads/documents/Priešmokyklinio%20ugdymo%20bendroji%20programa\(3\).pdf](https://www.smm.lt/uploads/documents/Priešmokyklinio%20ugdymo%20bendroji%20programa(3).pdf)
49. Pūrienė J. (2015). *Kūrybinis vaidmeninis žaidimas kaip pagrindinis vaiko ugdymo būdas*. Žvirblių takas.
50. Ragauskaitė, R. (2019). Prasmingas pasakų pasaulis. Koks jis? Kaip jį kurti? Kaip jis mus augina? Prieiga internete: <https://www.emundus.eu/prasmingas-pasaku-pasaulis-koks-jis-kaip-ji-kurti-kaip-jis-mus-augina-87.htm> [žiūrėta 2020-12-0-17].
51. Savickytė, K. (2018). Kuriame pasaką su aktore Kristina Savickyte. Vilnius: Alma littera.
52. Stonkuvienė G. (2018). *Mokėjimo mokytis samprata ir kontekstas ikimokyklinių įstaigų ugdymo programose*. Pedagogika, Nr. 3 / Vol. 131 (110-128)
53. Šapienė L., Želionienė A. (2018-05-09). *Ugdymas per žaidimus – svarbiausia veiklos forma priešmokykliniame amžiuje*. Švietimo naujienos. [Žiūrėta 2020-04-10]. Prieiga per internetą: <http://www.svietimonaujienos.lt/ugdymas-per-zaidimus-svarbiausia-veiklos-forma-priesmokykliniame-amziuje/>
54. *Švietimo informacinių technologijų centras. Po mokslų Oksforde – į Lietuvą su misija keisti švietimo sistemą: Lietuvoje kuriasi pirmas naratyvinio žaidimo metodu vaikus ugdysiantis darželis*, [Interaktyvus] [Žiūrėta 2020-04-14] Prieiga per internetą: <<https://www.emokykla.lt/neformalus/pradzia/po-mokslu-oksforde-i-lietuva-su-misija-keisti-svietimo-sistema-lietuvoje-kuriasi-pirmas-naratyvinio-zaidimo-metodu-vaikus-ugdysiantis-darzelis/32750>>
55. Tarasonienė A. L., Glebuviene V. S. (2008). *Šiuolaikinės informacinės technologijos ir vaikų žaidimai*. Pedagogika 89:70-74.
56. Tijūnėlienė O. (2009). *Vlado Rajecko asmenybės ir pedagoginių idėjų patrauklumas*. Pedagogika 93:112-117.
57. *Vaikystės sodas*. [Interaktyvus] [žiūrėta 2020-04-16] Prieiga per internetą: <https://www.vaikystes-sodas.lt/ugdymo-sistema>

58. Vaišvidienė L., Gedvilienė G. (2017). *Pedagogų vaidmuo ugdant ikimokyklinio amžiaus vaikų emocinį intelektą*. Vytauto didžiojo universitetas. [Žiūrėta 2020-05-07] Prieiga per internetą: https://www.vdu.lt/cris/bitstream/20.500.12259/36675/1/ISSN2351-7409_2017_N_3.PG_11-20.pdf
59. Valdorfo pedagogikos Lietuvoje koncepcija (2004). Prieiga internete: https://www.smm.lt/uploads/documents/Svietimas_ikimokyklinis/Valdorfo%20koncepcija.pdf [žiūrėta 2020-12-09].
60. Venohr, D. (2007). Montessori – Pädagogik: Bildung von Anfangen. Donauwörth: Auer.
61. Virbašienė, S., Čyžienė, V. (2000). Vaizduotės lavinimas M. Montessori pedagoginėje sistemoje. M. Montessori idėjų svarba amžių sankirtoje. Kaunas.
62. Žičkevičienė, A., Bagdonas, A. (2020). Pasakų reikšmė ugdant kalbinius įgūdžius ikimokykliniame amžiuje. Konferencijos mokslinių straipsnių rinkinys. Kalipėda: Klaipėdos verslo kolegija.
63. Žukauskienė, R. (2012). Raidos psichologija. Vilnius: Margi raštai.

PRIEDAI

1 priedas

ANKETA

Gerbiami pedagogai, aš tiriu ikimokyklinio amžiaus vaikų bendrųjų kompetencijų ugdymą taikant žaidimo metodą. Atidžiai perskaite Jums siūlomus teiginius, pasirinkite ir pažymėkite (pabraukite) Jums labiausiai tinkantį atsakymo variantą. Apklausa anoniminė (vardo, pavardės rašyti nereikia). Duomenys bus apibendrinti statistiškai. Dėkoju už Jūsų nuoširdumą ir dalykiškus atsakymus.

1. Jūsų darbo stažas ikimokyklinėje įstaigoje (parašykite skaičių metų, kiek laiko dirbate):.....
2. Su kokio amžiaus vaikais šiuo metu dirbate ikimokyklinėje įstaigoje?(parašykite).....
3. Pasidalinkite efektyviausia veikla, kuria perteikiate įvairius ugdymo metodus (žaidimo, pasakos, projekto) (parašykite).....
4. Kokius žaidimus dažniausiai žaidžia vaikai? tinkamą atsakymą pažymėkite):
 - Didaktinius
 - Judriuosius
 - Vaidmeninius
 - Kompiuteriniai
 - Kiti (parašykite).....
5. Kokios kompetencijos ugdomos taikant pasakos metodą? (pažymėkite tinkamą atsakymą):
 - Meninė
 - Socialinė
 - Komunikavimo
 - Sveikatos
 - Pažinimo
6. Kokios kompetencijos ugdomos taikant projekto metodą? (pažymėkite tinkamą atsakymą):
 - Meninė
 - Socialinė
 - Komunikavimo
 - Sveikatos
 - Pažinimo
7. Kokios kompetencijos ugdomos taikant žaidimo metodą? (pažymėkite tinkamą atsakymą):
 - Meninė
 - Socialinė
 - Komunikavimo
 - Sveikatos
 - Pažinimo
8. Kokius gebėjimus vaikai ugdo žaidimų metu? (pažymėkite tinkamą atsakymą)
 - Bendravimas gimtąja kalba
 - Bendradarbiavimas
 - Matematiniai ir pagrindiniai gebėjimai mokslo ir technologijų srityse
 - Mokymasis mokytis
 - Skaitmeninis raštingumas
 - Socialiniai gebėjimai
 - Kultūrinė raiška
 - Kita(parašykite).....
9. Kokius gebėjimus vaikai ugdo, kai naudojate pasakos metodą? (pažymėkite tinkamą atsakymą)

- Bendravimas gimtąja kalba
 - Bendradarbiavimas
 - Socialiniai gebėjimai
 - Kultūrinė raiška
 - Kita (parašykite).....
10. Kokius gebėjimus vaikai ugdo projektų metu? (pažymėkite tinkamą atsakymą)
- Bendravimas gimtąja kalba
 - Matematiniai ir pagrindiniai gebėjimai mokslo ir technologijų srityse
 - Mokymasis mokytis
 - Skaitmeninis raštingumas
 - Socialiniai
 - Kultūrinė raiška
 - Kita (parašykite).....
11. Kokias pasakas mėgsta vaikai? (pažymėkite):
- Stebuklines
 - Apie gyvulius
 - Buitines
 - Juokų
 - Liaudies pasakos
 - Kitas (parašykite).....
12. Kokie projektai labiausiai patinka vaikams? (parašykite).....
13. Kokius projektus rengėte ar prisijungiate vydyti darželyje (aprašykite):.....
14. Kokią veiklą vaikai mėgsta labiausiai:
- Vaidmeninius žaidimus
 - Pasakų inscenizacijas
 - Projektus
15. Ar galima išvėlgti vaikų gebėjimus ar talentus naudojant žaidimo, pasakos, projekto metodus?
Kokie jie? (parašykite).....
16. Vaikų kompetencijoms ugdyti labai svarbūs tinkamai įrengti kampeliai darželio grupėje (tinkamą atsakymą pažymėkite):
- Visiškai sutinku
 - Beveik sutinku
 - Nesutinku
17. Kokių sunkumų pasitaiko ugdymo procese, siekiant ugdyti vaikų įvairias kompetencijas?
(parašykite).....
18. Kokiuose projektuose vaikams labiausiai patinka dalyvauti? (parašykite).....
-
19. Kokias pasakas skaitote vaikams kompetencijoms ugdyti?(parašykite).....
20. Kokių sunkumų patiriate ikimokyklinio ugdymo įstaigose, norėdami įvairiai veiklai taikyti žaidimų, pasakos ar projekto metodus? (parašykite).....

2 priedas

Pedagogai, dalyvavujantys tyrime iš ikimokyklinių įstaigų

„X” ugdymo įstaiga	„Y” ugdymo įstaiga	„A” ugdymo įstaiga	„S” ugdymo įstaiga
12	14	10	14

Pedagogų darbo stažas ikimokyklinėje įstaigoje

5–15 metų	16–25 metų	26–35 metų	36–40 metų ir daugiau
24	7	9	10

Su kokio amžiaus vaikais pedagogai dirba ikimokyklinėse įstaigose?

3-4 metų amžiaus grupė	4-5- amžiaus grupė	5 metų ir vyresnių vaikų amžiaus grupė
15	17	18

Efektyviausia ikimokyklinio amžiaus vaikų veikla, kuria perteikiami įvairūs ugdymo metodai, pedagogų požiūriu

	Žaidimas	Pasaka	Projektas
„X” ugdymo įstaiga	5	4	3
„Y” ugdymo įstaiga	5	3	6
„A” ugdymo įstaiga	4	2	4
„S” ugdymo įstaiga	6	5	3

Kokius žaidimus dažniausiai žaidžia vaikai?

	Didaktiniai	Judrieji	Vaidmeniniai	Kompiuteriniai
„X” ugdymo įstaiga	2	5	5	0
„Y” ugdymo įstaiga	3	7	4	0
„A” ugdymo įstaiga	3	6	1	0
„S” ugdymo įstaiga	5	3	5	1

Kokios kompetencijos ugdomos taikant pasakos metodą?

	Meninė	Socialinė	Komunikavimo	Sveikatos	Pažinimo
„X” ugdymo įstaiga	3	2	4	0	3
„Y” ugdymo įstaiga	3	3	6	0	2
„A” ugdymo įstaiga	2	2	4	0	2
„S” ugdymo įstaiga	5	2	5	0	2

Kokios kompetencijos ugdomos taikant projekto metodą?

	Meninė	Socialinė	Komunikavimo	Sveikatos	Pažinimo
„X” ugdymo įstaiga	2	4	4	1	1
„Y” ugdymo įstaiga	0	2	2	5	5
„A” ugdymo įstaiga	1	1	3	4	1
„S” ugdymo įstaiga	4	4	4	1	1

Kokios kompetencijos ugdomos taikant žaidimo metodą?

	Meninė	Socialinė	Komunikavimo	Sveikatos	Pažinimo
„X” ugdymo įstaiga	4	2	4	1	1
„Y” ugdymo įstaiga	4	5	3	0	2
„A” ugdymo įstaiga	2	2	1	4	1
„S” ugdymo įstaiga	1	4	4	1	4

Kokius gebėjimus vaikai ugdosi žaidimų metu?

	Bendravimas	Bendradarbiavimas	Matemat. gebėjimai	Skaitmeninis raštingumas	Socialiniai gebėjimai	Kultūrinė raiška
„X” ugdymo įstaiga	5	5	2	4	4	1
„Y” ugdymo įstaiga	4	4	1	2	5	3
„A” ugdymo įstaiga	8	9	2	3	7	2
„S” ugdymo įstaiga	8	5	4	2	8	2

Kokius gebėjimus vaikai ugdosi taikant pasakos metodą?

	Bendravimas	Bendradarbiavimas	Socialiniai gebėjimai	Kultūrinė raiška
„X” ugdymo įstaiga	5	4	5	2
„Y” ugdymo įstaiga	5	4	4	4
„A” ugdymo įstaiga	5	10	8	4
„S” ugdymo įstaiga	4	3	8	3

Kokius gebėjimus vaikai ugdosi taikant projekto metodą?

	Bendravimas	Mokymasis mokytis	Matemat. gebėjimai	Skaitmeninis raštingumas	Kultūrinė raiška
„X” ugdymo įstaiga	4	4	2	5	2
„Y” ugdymo įstaiga	6	5	3	2	2
„A” ugdymo įstaiga	10	5	3	2	4
„S” ugdymo įstaiga	5	2	5	2	5

Kokias pasakas mėgsta vaikai?

	Stebuklinės	Apie gyvulius	Buitinės	Juokų
„X” ugdymo įstaiga	4	3	1	4
„Y” ugdymo įstaiga	7	5	0	0
„A” ugdymo įstaiga	3	6	0	1
„S” ugdymo įstaiga	8	2	2	0

Kokie projektai labiausiai patinka vaikams?

	Panaudojant IKT, kitų įstaigų	Trumpalaikiai	Visi	Kuriuose aktyviai gali dalyvauti	Kuriuose daug eksperimentuojama, kuriama
„X” ugdymo įstaiga	2	2	7	0	1
„Y” ugdymo įstaiga	3	4	1	2	4
„A” ugdymo įstaiga	1	4		5	0
„S” ugdymo įstaiga	5	3	1	0	5

Kokią veiklą vaikai mėgsta labiausiai?

	Žaidimai	Pasakos	Projektai
„X” ugdymo įstaiga	9	1	2
„Y” ugdymo įstaiga	7	3	4
„A” ugdymo įstaiga	8	0	2
„S” ugdymo įstaiga	4	6	4

Ar vaikų kompetencijoms ugdyti labai svarbūs tinkamai įrengti kampeliai vaikų darželyje?

	Visiškai sutinku	Beveik sutinku	Nesutinku
„X” ugdymo įstaiga	10	2	0
„Y” ugdymo įstaiga	11	2	1
„A” ugdymo įstaiga	7	1	2
„S” ugdymo įstaiga	10	4	0

Kokių sunkumų tenka patirti ugdymo procese, siekiant ugdyti vaikų kompetencijas?

„X” ugdymo įstaiga	Daug programų reikalavimų, kuriuos sunku įgyvendinti; trūksta medžiagos ir priemonių; yra daug veiklų, projektų, juos reikia integruoti į vaikų veiklas, o vaikai turi idėjų, bet sunku įgyvendinti, nes pritrūksta bendradarbiavimo ir pagalbos iš tėvų
„Y” ugdymo įstaiga	Nepakanka dėmesio skirti individualiai vaikui tiek, kiek jis norėtų; kuo vyresni vaikai, tuo sunkiau suspėti atlikti visas veiklas; pasitaiko motyvacijos stokos
„A” ugdymo įstaiga	Vaikai judrūs, nemoka susikaupti įvairiai veiklai; sunku sukaupti dėmesį ir jį išlaikyti
„S” ugdymo įstaiga	Daugeliui vaikų reikia individualios pagalbos; reikia labai tikslingai pasirinkti ugdymo priemones