

Pusė skaityti nemėgstančių 10–15 metų vaikų ir jaunuolių skaitymą vertina kaip nuobodų užsiėmimą ir renkasi kitus laisvalaikio leidimo būdus. Populiariausias – kompiuteriniai žaidimai, kuriuos mėgsta didžioji dauguma minėto amžiaus moksleivių. Tokius rezultatus atskleidė Kauno, Klaipėdos ir Panevėžio apskrityse atliktas tyrimas [„5–8 klasių moksleivių skaitymo įgūdžių ir socialinių santykių problematikos identifikavimas“](#).

Sujungs knygas ir virtualų žaidimą

Įgyvendinant projektą [„Inovatyvūs Lietuvos bibliotekų skaitymo skatinimo sprendimai vaikų ir jaunimo socialinių santykių kūrimui su aplinka“](#), imtasi nemenko darbo – identifikuoti 10–15 m. vaikų ir jaunuolių, gyvenančių Kauno, Klaipėdos ir Panevėžio regionų savivaldybių miestuose, miesteliuose ar kaimiškose vietovėse, skaitymo įgūdžių ir socialinių santykių problematiką.

Tyrimą, kuris yra įvadininė viso projekto dalis, vykdė minėtų trijų miestų apskričių viešosios bibliotekos, bendradarbiaudamos su projekte dalyvaujančiomis regiono savivaldybių ir mokyklų bibliotekomis.

Gauti duomenys atskleidžia, kad daliai vaikų ir jaunuolių skaitymas yra prievolė. Pasitelkus moksleiviams patrauklias priemones, projekto veiklos leis populiarinti skaitymą ne tik kaip svarbią ir reikšmingą šviečiamąją veiklą, bet ir malonų laisvalaikio leidimo bei aktualių problemų sprendimo būdą.

Įgyvendinant projektą ir atsižvelgus į tyrimo rezultatus, bus sukurtas kokybiškas virtualus žaidimas, kurį įveikti padės parinkta literatūra, būsimi prieinama specialiose teminėse lentynose bibliotekose ar knygų išdavimo įrenginiuose kitose miestų erdvėse. Žaidimas, žinant jaunimo įpročius laiką leisti prie ekranų, taps ir pramoga, ir įrankiu, padėsiančiu atrasti bei patirti skaitymo džiaugsmą.

Skaitymas kelia nuobodulį

„Įdomu, sužinau daug naujo“, – pagrindines priežastis, kodėl skaitoma, nurodė moksleiviai. Deja, apklausus 1 099 moksleivius paaiškėjo, kad tik vos daugiau nei dešimtadalis vaikų ir jaunuolių labai mėgsta skaityti. Nemaža dalis jų teigė, kad skaityti patinka šiek tiek.

Beveik pusė (44 proc.) apklaustųjų nurodė, kad jiems skaityti nelabai patinka arba jie to visai nemėgsta.

Priežasčių – nemažai: moksleiviai mano, kad yra įdomesnių veikų, skaitymas jiems kelia nuobodulį, nuo knygų juos atgraso suaugusiųjų nurodymai ar tiesiog nepavyksta rasti įdomios knygos.

Šie rezultatai leidžia daryti prielaidą, kad perdėta suaugusių kontrolė ir stipriai išreikšta prievolė skaityti gali veikti kaip vaikus ir jaunuolius skaityti knygas su pasimėgavimu demotyvuojantis veiksnys.

Patinka nuotyčiai ir linksmi herojai

Atlikta apklausa atskleidė, kad 10–15 m. vaikus ir jaunuolius labiausiai domino knygos, kuriose daug nuotykių ir įvykių, linksmų bei juokingų nutikimų, pamokančių dalykų, istorinių žinių. Moksleiviai žavisi personažais, kurie yra juokingi, linksmi, stiprūs, protingi, turintys supergalių ir teisingi.

Nenuostabu, kad į apklaustųjų mėgstamiausių knygų penketuką patenka J. K. Rowling „Haris Poteris“, Jeffo Kinney „Nevykėlio dienoraštis“, Tomo Dirgėlos „Tomas ir Domas“, Antoine'o de Saint-Exupéry „Mažasis princas“ ir Astridos Lindgren „Pepė Ilgakojinė“.

Dominuoja veiklos prie ekranų

Uždavus klausimą apie geriausius būdus leisti laisvalaikį, moksleiviai paminėjo, kad labiausiai mėgsta žaisti kompiuteriu ar telefonu, žiūrėti filmus, filmukus, žaisti su draugais, klausytis muzikos, važinėja dviračiu, paspirtuku ar riedlente.

Į populiariausių veiklų sąrašą knygos nepatenka. Jų nėra ir vaikus bei jaunuolius dominančių temų sąrašė. Jį, susisteminus tyrimo duomenis, sudaro kompiuteriniai žaidimai, kelionės, gamta ar augalai bei gyvūnai, muzika, kosmosas, nuotyčiai, juokeliai ir išdaigos, fantastika ir magija.

Veikiausiai didelės nuostabos neturėtų sukelti ir atsakymai į klausimą „Ar žaidžiate kompiuterinius žaidimus“. Didžioji dauguma – net 88 proc. apklaustųjų – pasisakė teigiamai ir nurodė dažniausiai laiką leidžiantys su „Minecraft“ ir „Roblox“.

Kompiuterinius žaidimus žaidžia, juos aptaria ir nemažai „YouTube“ platformos turinio kūrėjų. Susumavus rezultatus paaiškėjo, kad populiariausių vaizdo tinklaraštininkų trejetuke – MrBegėdis, Edvišs, Akva.

Skaityti mėgstantys vaikai ir jaunuoliai kur kas dažniau manė, kad turbūt žaistų žaidimą, kurio dalis užduočių būtų susiję su skaitymu, nei to daryti nemėgstantieji.

Kompiuterinių žaidimų patirtys ir sukeliamos emocijos

Vertinant vaikų ir jaunuolių elgseną, susijusią su kompiuteriniais žaidimais, paaiškėjo, kad beveik pusė apklaustųjų atkakliai siekia įveikti sunkumus, kylančius žaidžiant.

Kiti elgiasi kiek nuosaikiau – virš 40 proc. pamėgina įveikti sunkumus kelis kartus, o kai nepasiseka, nustoja tai daryti. Kiek daugiau nei dešimtadalis iškart liaujasi žaisti.

Apklausa parodė, kad 38 proc. apklaustųjų dėl patirtų nesėkmių nesisieloja. Kiek daugiau nei penktadalis teigė, kad, pralaimėję kompiuterinį žaidimą, jaučiasi gerai.

Vis dėlto nemažai vaikų ir jaunuolių, patyrę nesėkmę žaisdami, susierzina, supyksta ar nuliūsta. Penktadalis kritikuoja save, dešimtadalis kaltina aplinkinius. Labai stiprius neigiamus jausmus patiria 4–9 proc. vaikų ir jaunuolių.

Rūpi įvairios asmeninės ir visuomeninės problemos

Paklausti, kokias problemas jei galėtų, norėtų spręsti, moksleiviai pirmiausia akcentavo tarpusavio santykių ir mokymosi keblumus. Jaunuolius jaudina patiriamos ar matomos patyčios, svarbiais įvardijami draugystės, meilės ryšiai. Nemažai spręstinių problemų jaunuoliai mato šeimoje – pavyzdžiui, nesusikalbėjimas su tėvais, sudėtingi santykiai su broliais ir seserimis, tėvų barniai ar smurtas.

Vaikai ir jaunuoliai, anot apklausos rezultatų, norėtų spręsti ir savo savivertės problemas, susijusias su mokymosi procesu.

Nemažai moksleivių mano, kad turėtų geriau mokytis, dažnai suvokia save kaip kažko negebančius, susiduria su per dideliu mokymosi krūviu. Savo žinių trūkumą apklausos dalyviai tiesiogiai sieja su nepakankamai gerais mokymosi rezultatais.

Tai gali rodyti, kad egzistuojanti mokymosi vertinimo sistema ir dideli lūkesčiai rezultatams gali neigiamai veikti vaikų ir jaunuolių savivertę bei motyvaciją mokytis.

Tikimasi, kad sukurtas virtualus žaidimas paskatins jaunuolius žaidžiant atrasti ir jiems aktualias knygas bei mokys įveikti psichologinius bei kitus jų amžiaus tarpsniui būdingus sunkumus.

Panevėžio apskrities Gabrielės Petkevičaitės-Bitės viešosios bibliotekos informacija

