

2014–2021 m. Europos ekonominės erdvės ir  
Norvegijos finansinių mechanizmų priemonės  
„Kultūros prieinamumo plėtojimas ir kultūrinio švietimo stiprinimas“

Projekto „Inovatyvūs Lietuvos bibliotekų skaitymo skatinimo sprendimai vaikų ir jaunimo socialinių  
santykių kūrimui su aplinka“ tyrimas

## 5-8 klasių moksleivių skaitymo įgūdžių ir socialinių santykių problematikos identifikavimas



Unsplash/Gwendal Cottin

Kauno, Klaipėdos ir Panevėžio regionai, 2021

# Turinys

I. Tyrimo metodologija.....	3
II. Antrinių duomenų apžvalga.....	4
1. Vaikai karantine .....	4
2. COVID-19 pandemijos įtaka vaikų psichinei sveikatai .....	5
3. Unicef 2020 metų ataskaita apie vaikų gerovės situaciją pasiturinčiose šalyse .....	6
III. Projekto tyrimo „5-8 klasių moksleivių skaitymo įgūdžių ir socialinių santykių problematikos identifikavimas“ apklausos duomenų analizė ir rezultatai .....	8
1. Demografinės respondentų charakteristikos.....	8
2. Teiginių apie save vertinimas.....	8
3. Skaitymas ir rekomenduojamos knygos.....	10
3.1. Skaitymo ir neskaitymo priežastys .....	10
3.2. Žaidimas, kurio dalis užduočių būtų susijusios su skaitymu .....	11
3.3. Rekomenduojamos knygos ir kas jose patiko.....	12
4. Mėgstami personažai.....	14
5. Laisvalaikis ir dominančios temos .....	16
6. Kompiuteriniai žaidimai .....	18
7. Mėgstamiausi „YouTuberiai“ .....	23
8. Supergalios ir aktualios problemos .....	25
8.1. Supergalia .....	25
8.2. Aktualios problemos .....	26
IV. Apibendrinimas/išvados .....	29
V. Rekomendacijos .....	31
Priedas Nr. 1. Projekto partneriai, kurie regionuose rinko duomenis projekto vykdytoje apklausoje.....	32
Priedas Nr. 2. Knygų rekomendacijų sąrašas .....	33

## I. Tyrimo metodologija

**Tyrimo tikslas:** išsiaiškinti vaikus/jaunuolius dominančias temas, skaitymo, kompiuterinių žaidimų patirtis ir socialinių santykių problematikos laukus, kuriuose jiems kyla bendravimo, savęs pažinimo, emocinių ar kitų iššūkių.

**Tikslinė tyrimo grupė:** 10–15 metų (5–8 klasės) vaikai/jaunimas, gyvenantis Kauno, Klaipėdos ir Panevėžio regionų savivaldybių miestuose/miesteliuose ir kaimiškose vietovėse.

**Tyrimo metodas:** antrinių duomenų apžvalga ir elektroninė apklausa. Elektroninė apklausos nuoroda buvo išsiųsta projekto partnerėms<sup>1</sup> – savivaldybių viešosioms bibliotekoms, kurios surinko duomenis savo bibliotekose ar pasitelkiant vietinius partnerius (pedagogus, nevyriausybinės organizacijas ir pan.).

**Apklausos imtis:** tyrime dalyvavo 1099 vaikai ir jaunuoliai iš Kauno (N-386), Klaipėdos (N-354) ir Panevėžio (N-359) regionų.

**Tyrimo vykdymo laikotarpis:** tyrimo duomenų rinkimas – 2021 metų rugsėjo-spalio mėnesiais, tyrimo duomenų analizė ir ataskaitos parengimas – 2021 metų spalio-lapkričio mėnesiais.

### Ataskaitos tekste naudojami trumpiniai:

**Projektas** – projektas „Inovatyvūs Lietuvos bibliotekų skaitymo skatinimo sprendimai vaikų ir jaunimo socialinių santykių kūrimui su aplinka“.

**Projekto tyrimas** – tyrimas „5-8 klasių moksleivių skaitymo įgūdžių ir socialinių santykių problematikos identifikavimas“.

**Vaikai/jaunuoliai** – 10–15 metų (5–8 klasės) vaikai, jaunimas, moksleiviai.

**KAVB** – Kauno apskrities viešoji biblioteka.

**KLAVB** – Klaipėdos apskrities I. Simonaitytės viešoji biblioteka.

**PAVB** – Panevėžio apskrities G. Petkevičaitės-Bitės viešoji biblioteka.

### Tyrimą atliko ir ataskaitą parengė:

Ieva Dryžaitė, Kauno apskrities viešosios bibliotekos, Strateginės plėtros ir inovacijų centro vyresn. metodininkė.

Milda Daugintienė, Klaipėdos apskrities Ievos Simonaitytės viešosios bibliotekos, Regiono bibliotekų ir kultūros vadybos skyriaus vyresn. metodininkė.

Irmina Girnienė, Panevėžio apskrities Gabrielės Petkevičaitės-Bitės viešosios bibliotekos, Regiono bibliotekų strateginės plėtros skyriaus vyr. metodininkė.

---

<sup>1</sup> Projekto partnerių bibliotekų regionuose sąrašas pateikiamas priede Nr. 1

## II. Antrinių duomenų apžvalga

Pandemijos laikotarpiu padaugėjo tyrimų, kuriuose yra analizuojama vaikų fizinė, psichinė sveikata bei jų socialinių santykių dinamika pandemijos akivaizdoje. Šioje dalyje bus apžvelgti keli didelės apimties 2020–2021 metų tyrimai, kurie atliepia projekto tikslus ir gali pasitarnauti siekiant geriau suprasti vaikų bei jaunuolių psichinės, fizinės, emocinės sveikatos situaciją bei santykių kontekstą Lietuvoje bei kokybiškai prisidėti prie projekto veiklų – žaidimo kūrimo, edukacijų rengimo ir teminių knygų rinkinių sudarymo.

### 1. Vaikai karantine

---

Didelės apimties tarpdisciplininėje mokslo studijoje „Vaikai karantine“<sup>2</sup> VU mokslininkai analizavo nuotolinio mokymo ir ugdymo grėsmes, galimybes ekosisteminio požiūriu. Šio tyrimo metu buvo analizuojama ir projektui aktuali tikslinė grupė – 5-8 klasių mokiniai. Minėto tyrimo metu buvo tiriami 5-8 klasių mokinių nuotolinio mokymosi ypatumai COVID-19 pandemijos metu. Taigi šiame skyriuje bus trumpai aptarti šio tyrimo rezultatai.

Tyrimas parodė (p. 198-199), kad:

1. Daugiau nei du trečdaliai kiekybiniame tyrime dalyvavusių vaikų esant galimybei rinktūsi mokymąsi tik mokykloje arba bent jau mišriu būdu. Mažesnė dalis mokinių, ypač besimokančių aukštesnėse klasėse, rinktūsi nuotolinį mokymą(si) kaip patrauklią alternatyvą. Šie mokiniai, išskirdami pagerėjusią emocinę savijautą ir (ar) pažymius, pozityviai vertina savo ugdymosi patirtį karantino metu.
2. Nuotolinio ugdymo metu išryškėjo socialinės nelygybės aspektas – vaikai iš socialinės rizikos veiksnius patiriančių šeimų menkai dalyvavo nuotoliniame ugdyme. Nepalankioje situacijoje taip pat atsidarė žemų pasiekimų, silpną mokymosi motyvaciją ar specialiųjų poreikių turintys mokiniai.
3. 2021 metų pavasarį pablogėjusią emocinę būseną retrospektyviai konstatavo net trečdalis vaikų, beveik tiek pat teigė apie sumažėjusį norą mokytis. Tačiau svarbu atkreipti dėmesį, kad daugiau nei ketvirtadalis paauglių teigė apie pagerėjusius santykius su tėvais, o beveik pusė mokinių nurodė pagerėjusius mokymosi rezultatus.

Tyrimo metu nustatytos šios aktualiausios vaikų ir jaunuolių problemos kilusios pandemijos laikotarpiu dėl nuotolinio mokymosi:

- Nustatyta daugiau vaikų regėjimo sutrikimų, vaikų nutukimo ir antsvorio, dažnesni galvos skausmai, prastesnė miego kokybė.
- Pailgėjo laiko, kurį vaikas leidžia prie ekranų, trukmė. Vaikai daugiau laiko prie ekranų leidžia pramogų tikslais, pradėjęs mokytis tiesioginiu kontaktiniu būdu, prie ekranų leidžiamas laikas netapo toks koks buvo iki karantino, t. y., nesutrumpėjo.
- Sumažėjo vaikų, dalyvaujančių neformaliajame ugdyme, skaičius.
- Dalies vaikų emocinė savijauta pablogėjo.
- Vaikai, turintys specialiųjų ugdymosi poreikių, elgesio ar emocijų sutrikimų, augantys socialinės rizikos veiksnius patiriančiose šeimose, pandemijos metu yra labiau pažeidžiami.
- Atsirado visų amžiaus grupių vaikų žinių spragų (pradinių klasių mokinių – ypač lietuvių kalbos).
- Visų amžiaus grupių vaikų sumažėjo mokymosi motyvacija.
- Visų amžiaus grupių vaikai stokojo savarankiško mokymosi įgūdžių.
- Sumenko vaikų socializacija – nepatenkinti bendravimo su bendraamžiais, mokytojais poreikiai.

---

<sup>2</sup> Jusienė, R., Būdienė, V., Gintilienė, G., Girdzijauskienė, S., Stonkuvienė, I. (2021). Vilniaus universiteto leidykla. Nuotolinis vaikų ugdymas pandemijos dėl COVID-19 metu: grėsmės ir galimybės ekosisteminio požiūriu. Nuoroda internete:

[https://www.fsf.vu.lt/dokumentai/Nuotolinis\\_vaiku\\_ugdymas\\_pandemijos\\_del\\_COVID-19\\_metu.pdf](https://www.fsf.vu.lt/dokumentai/Nuotolinis_vaiku_ugdymas_pandemijos_del_COVID-19_metu.pdf)

- Mokiniais trūksta skaitmeninės kompetencijos, reikalingos sklandžiam mokymuisi ir saugumui virtualioje erdvėje.
- Tėvams trūksta skaitmeninės kompetencijos, užtikrinančios pagalbą vaikui mokantis ir jo saugumą virtualioje erdvėje.
- Tėvams trūksta galimybių ir (ar) gebėjimų padėti vaikams atlikti užduotis.
- Dalis vaikų neturi tinkamų mokymosi namuose sąlygų – trūksta mokymosi erdvės, mokymosi priemonių.
- Tėvai neturi (nežino) galimybių, padedančių kontroliuoti vaikų laiką prie ekranų/internete mokymosi ir pramogų tikslais, nesidomi socialinėmis medijomis ir platformomis, kuriose aktyviai dalyvauja jų vaikai.
- Išryškėjo tėvų patiriama įtampa ir stresas kaip blogesnės vaikų sveikatos ir savijautos rizikos veiksnys.

Psichinės sveikatos situacija	Fizinės sveikatos situacija
<ul style="list-style-type: none"> <li>•Vaikų ir jaunuolių emocinė savijauta 38-40 proc. atvejų pablogėjo</li> <li>•Mokytojų - tėvų - mokinių nuomonė labai panaši!</li> <li>•Vaikų ir jaunuolių elgesys 26 proc. atvejų pablogėjo</li> <li>•Santykiai su tėvais pagerėjo, jeigu tėvai nedirbo ar skyrė laiko vaikams</li> <li>•Labai trūko gyvo bendravimo su draugais, bendraamžiais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Padaugėjo regėjimo sutrikimų.</li> <li>•Padaugėjo vaikų, turinčių antsvorį ar nutukimą.</li> <li>•Antsvoris: 2018 m. – 15,8 proc.; 2020 m. rudenį – 23,8 proc.</li> <li>•Nutukimas: 2016 m. – 5 proc.; 2020 m. pavasaris – 6,8 proc., 2020 m. rudenį – 8,8 proc.</li> <li>•Padaugėjo galvos skausmų – nuo 37 proc. iki 55 proc. (11-14 metų amžiaus grupėje)</li> <li>•Pablogėjo vaikų ir jaunuolių miego kokybė.</li> <li>•Lėtinėmis ligomis sergančių vaikų ir jaunuolių situacija nepablogėjo.</li> <li>•Sumažėjo sergančių infekcinėmis kvėpavimo ligomis.</li> </ul>

## 2. COVID-19 pandemijos įtaka vaikų psichinei sveikatai

Mokslininkės Gabrielė Repšytė, Rūta Veitaitė ir Jolanta Gasienė savo straipsnyje *COVID-19 pandemijos įtaka vaikų psichinei sveikatai*<sup>3</sup> aptaria įvairiose šalyse bei Lietuvoje atliktų vaikų psichinės būklės tyrimų rezultatus. Šioje dalyje bus trumpai pristatyti šios apžvalgos rezultatai ir rekomendacijos. Autorės apžvelgė nemažai tarptautinių, nacionalinių tyrimų ir antrinių duomenų, kurie leido pateikti apibendrintą informaciją apie dažniausias vaikams ir paaugliams kylančias problemas ir iššūkius:

- **Nerimas ir depresija.** Pastebėta, kad pandemijos ir karantino laikotarpiu vaikų ir paauglių nerimas reikšmingai sustiprėjo penkiose nerimo sutrikimų grupėse: atsiskyrimo nerimo, socialinės fobijos, panikos sutrikimo, generalizuoto nerimo ir ypač fizinės sveikatos pažeidimo baimės dimensijose. Paauglių nerimo lygis buvo aukštesnis už jaunesnių vaikų, mergaičių - aukštesnis nei berniukų. Lietuvos klinicistai pastebėjo, kad paauglių nerimas neretai pasireiškėdavo somatiniais simptomais (tachikardija, dusuliu, tachipnėja). Be to, nerimo lygis buvo tiesiogiai susijęs su depresijos požymiais, o jie abu tiesiogiai siejosi su priklausomybe nuo išmaniųjų telefonų, interneto ir polinkiu probleminėse situacijose griebtis emocijų malšinimo (angl. emotionfocused coping style), o ne su polinkiu atitinkamose situacijose ieškoti konkretaus problemų sprendimo (angl. problem-focused coping style).

<sup>3</sup> Repšytė, G., Veitaitė, R., Gasienė, J. (2021) COVID-19 pandemijos įtaka vaikų psichinei sveikata. Literatūros apžvalga. Journal of Medical Sciences. April 15, 2021 - Volume 9 | Issue 3. Electronic - ISSN: 2345-0592

- **Elgesio ir dėmesio sutrikimai.** Keletas tyrimų, atliktų Jungtinėse Amerikos valstijose, Italijoje, Kinijoje ir Bangladeše, atskleidė, jog įvedus karantino apribojimus vaikams dažniau nei iki pandemijos pasireiškė sunkumų sutelkti dėmesį, dirglumo, hiperaktyvumo ir elgesio sutrikimų požymių. Priešingai nei nerimo ar depresijos sutrikimai, elgesio ir dėmesio sutrikimų požymiai buvo dažnesni berniukams. Taip pat buvo nustatyta, jog pakankamas fizinis aktyvumas siejosi su mažesne hiperaktyvumo rizika. Pandemijos metu išaugo kompiuterių ir išmaniųjų telefonų naudojimas, kuris taip pat stipriai sąlygoja vaikų hiperaktyvumo ir dėmesio sutrikimų atsiradimą bei stiprėjimą.
- **Kiti sutrikimai.** Jaunesniems vaikams krizės metu dažniau pasireiškia regresyvus elgesys ir eksternalizuoti simptomai, o paaugliams be minėtų nerimo ar depresijos sutrikimų neretai stebimos ir kitos problemos: miego sutrikimai, bendravimo su bendraamžiais sunkumai, uždarumas. Pandemijos metu stipriai išaugo ekranų, telefonų ir kompiuterių naudojimas tarp vaikų ir paauglių. Nustatyta, jog per didelis naudojimas išmaniaisiais telefonais bei internetu itin dažnai sąlygoja ne tik jau aptartus elgesio sutrikimus, bet ir didina vaikų nerimą, lemia prastesnius mokymosi rezultatus bei santykius. Dėl ekranų ir socialinių tinklų atsiranda miego trukmės ir kokybės sutrikimų, kurie taip pat gali turėti įtakos depresijai išsivystyti.

#### **Rizikos:**

- Priklausomybės nuo ekranų, telefonų ir kompiuterių rizika labai išaugo pandeminiu laikotarpiu.
- Išaugo vaikų ir paauglių savižudybės rizika.

Paaugliai įvardino šias juos neraminančias temas: baimę prarasti artimąjį dėl Covid-19 arba susirgti, stresą patiriamą dėl to, kad negali susitikti su draugais ar dėl artėjančių egzaminų.

**Rekomendacijos:** didžioji dalis rekomendacijų yra nukreiptos į tėvų ir šeimos gerovės stiprinimą: informavimą, emocinės sveikatos stiprinimą ir palankesnių bei saugesnių socioekonominių sąlygų šeimoms kūrimą.

#### **Pagrindinės tiesiogiai vaikams taikytinos rekomendacijos yra:**

1. Didinti vaikų fizinį aktyvumą (ypatingos svarbos veiksnys gerinantis psichinę sveikatą).
2. Užtikrinti vaikams užimtumą.
3. Riboti laiką prie ekranų.
4. Kalbėti su vaikais apie jausmus, aktualijas ir jiems rūpimus klausimus.
5. Organizuoti daugiau neformalaus bendravimo galimybių su mokytojais ir mokyklos draugais.
6. Rūpintis vaikų miego rutina.
7. Užtikrinti sveiką mitybą ir neleisti valgyti prie kompiuterių.

### **3. Unicef 2020 metų ataskaita apie vaikų gerovės situaciją pasiturinčiose šalyse**

Unicef 2020 metų ataskaitoje „Worlds of Influence Understanding What Shapes Child Well-being in Rich Countries“<sup>4</sup> buvo analizuojamos 38 šalys. Lietuva pagal vaikų psichinę sveikatos būklę atsidūrė 36 vietoje, pagal įgūdžius – 33-ioje ir pagal fizinę sveikatą 20-oje iš 38 šalių. Ypatingą susirūpinimą turėtų kelti vaikų psichinės sveikatos rodiklis. Lietuvoje taip pat yra labai aukštas savižudybių lygmuo tarp 15-19 metų jaunuolių.

Kalbant apie fizinę sveikatą, Lietuvos vaikų viršsvoris kitų šalių atžvilgiu neišsiskiria neigiama prasme, tačiau duomenys rodo, kad kas penktas vaikas turi viršsvorį. Matyt, ši problema yra ne lokali, o

<sup>4</sup> Anna Gromada, Gwyther Rees and Yekaterina Chzhen with contributions from Dominic Richardson, Celine Little and David Anthony, 2020. Innocenti Report Card 16, Worlds of Influence Understanding What Shapes Child Well-being in Rich Countries. Unicef, 2020

gana globaliai paplitusi tarp daugelio išsivysčiusių šalių vaikų. 45 proc. Lietuvos vaikų yra nepatenkinti savo išvaizda – 29 proc. mano, kad jie yra per stori, 16 proc. mano, kad jie yra per ploni. Didesnis nepasitenkinimas savo kūnu yra būdingas mergaitėms.

Svarbus vaikų gerovės aspektas yra ir įgūdžiai, kuriuos jie įgauna per tam tikrą laiką. Manoma, kad Lietuvoje tik 61 proc. vaikų įgauna reikiamus bazinius matematikos ir skaitymo įgūdžius, o net 39 proc. jų stokoja sulaukę savo 15-o gimtadienio.

71 proc. 15-os metų jaunuolių Lietuvoje teigia, kad jie lengvai susidraugauja su kitais vaikais (susiranda draugų). 29 proc. vaikų tai padaryti yra sudėtinga.

Kalbant apie laiką, kurį vaikai praleidžia prie ekranų pastebima, kad Lietuvoje nuo 2015 metų iki 2019 metų vaikų praleidžiamas laikas internete pailgėjo net 50 minučių – nuo 120 minučių iki 170 minučių per dieną. Reikėtų paminėti, kad tai yra duomenys, kurie rodė prieš pandemiją, taigi dabar tikėtina, jog laiko praleidžiamo prie ekranų kiekis bus smarkiai išaugęs.

Labai svarbus rodiklis, rodantis šeimos gerovės situaciją šalyse, yra tėvų galimybė gauti iš ko nors pagalbos, jei prireiktų prižiūrėti vaikus. Paaiškėjo, kad Lietuvoje absoliuti didžioji dalis tėvų tokios pagalbos galėtų tikėtis tik iš šeimos ar draugų, bet ne iš institucijų. Tai rodo, kad šeimos labai stokoja galimybės kreiptis į viešąsias institucijas, jei jiems prireiktų pagalbos prižiūrint vaikus. Bibliotekos, atsižvelgdamos į tokių paslaugų vakuumą, galėtų orientuoti veiklą tokių paslaugų vystymui.

Taip pat svarbu atkreipti dėmesį į vaikų skurdo rodiklį. Lietuvoje maždaug kas penktas vaikas gyvena skurde (24 proc.).

Paradoksalu, bet kalbant apie politinį ir socialinį kontekstą Lietuvoje matomas labai didelis skirtumas. Pvz. Lietuva pagal socialinės, švietimo ir sveikatos politikos sferas (t. y., pagal įstatyminę bazę) yra atitinkamai – 15, 2 ir 9 vietoje iš 41 vertintos valstybės. Tačiau, pagal socialinį, ekonominį ir aplinkos kontekstą ji tėra 30-oje vietoje visose šiose srityse. Tai rodo, kad Lietuvoje yra sukurtos gana geros politinės prielaidos bei sąlygos palankiam kontekstui, tačiau rezultatai yra nepasiekiami. Kitaip tariant tai rodo, kad esami politiniai sprendimai nepasiekia visuomenės ir neatneša norimų rezultatų (neveiksni politika).

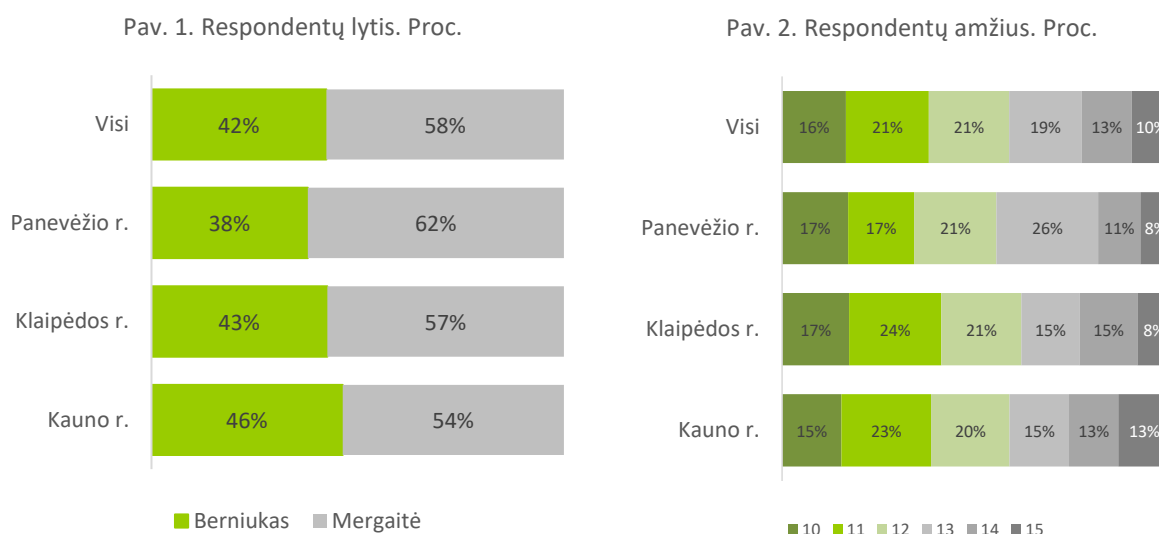
Rekomenduotina, bibliotekose, kuriant bei vystant įvairias paslaugas vaikams/jaunuoliams, atsižvelgti į šių tyrimų rezultatus, ypač atkreipiant dėmesį į prastėjančią vaikų/jaunuolių emocinę sveikatą (išaugusį nerimą, depresijos bei savižudybės rizikas, socialinių santykių trūkumą), prastėjančią fizinę sveikatą (regėjimo blogėjimą, atsivori, judėjimo trūkumą, miego sutrikimus, galvos skausmus), patiriamus mokymosi sunkumus bei priklausomybės nuo ekranų riziką. Patartina atsižvelgti į tai, kad Lietuvoje šeimos stokoja paslaugų, padedančių stiprinti emocinę šeimų sveikatą ir suteikiančių praktinės pagalbos (pvz. pagalba vaikams mokymosi procese, tėvų ir vaikų/jaunuolių informacinio raštingumo ir kritinio mąstymo tobulinimo galimybės, saugaus elgesio internete skatinimas, informacinių priemonių (kompiuteriai, kameros, ausinės, programinė įranga) garantavimas bibliotekų erdvėse, saugių erdvių vystymas šeimos laisvalaikiui).

Kitame skyriuje bus apžvelgti projekto tyrimo „5-8 klasių moksleivių skaitymo įgūdžių ir socialinių santykių problematikos identifikavimas“ apklausos duomenys.

### III. Projekto tyrimo „5-8 klasių moksleivių skaitymo įgūdžių ir socialinių santykių problematikos identifikavimas“ apklausos duomenų analizė ir rezultatai

#### 1. Demografinės respondentų charakteristikos

Projekto tyrimo apklausoje dalyvavo 1099 vaikai ir jaunuoliai iš Kauno, Klaipėdos ir Panevėžio regionų. Iš jų – 58 proc. mergaičių ir 42 proc. berniukų (žr. pav. 1). Pagal amžių respondentai pasiskirstė taip: 16 proc. buvo 10 metų, po 21 proc. – 11 ir 12 metų, 19 proc. – 13 metų, 13 proc. – 14 metų ir 10 proc. 15 metų amžiaus (žr. pav. 2).



#### 2. Teiginių apie save vertinimas

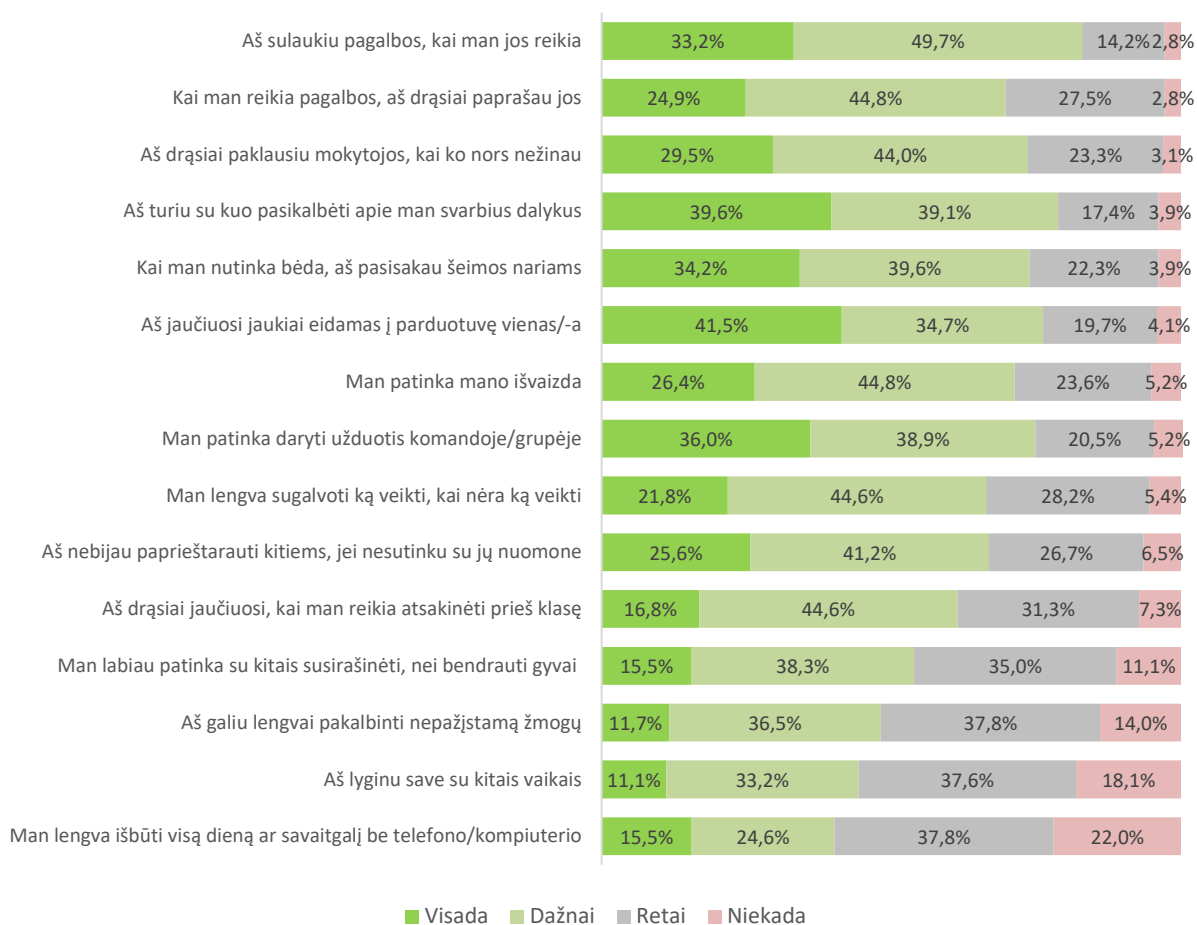
Siekiant geriau suprasti vaikų/jaunuolių elgesį, įpročius ir savijautą buvo prašoma įvertinti tam tikrus teiginius apie save ar savo elgesį tam tikrose gyvenimiškose situacijose. Juos uždavus, pastebėtos šios tendencijos:

- Didžioji dalis (83 proc.) vaikų/jaunuolių visada ar dažnai *sulaukia pagalbos, kai jos jiems reikia*, tačiau 17 proc. jos sulaukia retai ar niekada.
- Apie 70 proc. vaikų/jaunuolių visada ar dažnai *paprašo pagalbos, kai jiems jos reikia*, tačiau trečdalis tai daro retai arba niekada.
- 74 proc. vaikų/jaunuolių visada ar dažnai *drąsiai paklausią mokytojo, kai ko nors nežino*, tačiau ketvirtadalis jų retai klausia arba niekada drąsiai neklausia mokytojo.
- Didžioji dalis vaikų/jaunuolių visada ar dažnai *turi su kuo pasikalbėti apie svarbius jiems dalykus*, tačiau penktadalis tik retai ar niekada turi su kuo pasikalbėti apie jiems svarbius dalykus.
- Didžioji dalis vaikų/jaunuolių dažnai ar visada *pasisako savo šeimos nariams, jei jiems nutinka bėda*, tačiau ketvirtadalis tai daro retai arba niekada.
- 76 proc. vaikų/jaunuolių visada ar dažnai *jaučiasi jaukiai eidami į parduotuvę vieni*, tačiau 24 proc. retai ar niekada jaučiasi jaukiai eidami į parduotuvę vieni.
- 71 proc. vaikų/jaunuolių teigė, kad jiems visada ar dažnai *patinka jų išvaizda*, tačiau trečdalis teigė, kad jiems retai ar niekada patinka jų išvaizda.
- Didžioji dalis (74 proc.) vaikų/jaunuolių teigia, kad jiems dažnai ar visada *patinka daryti užduotis komandoje ar grupėje*, bet ketvirtadaliui dirbti komandoje patinka retai ar niekada.



- 66,4 proc. vaikų/jaunuolių teigė, kad jiems visada ar dažnai būna *lengva sugalvoti ką veikti, kai nėra ką veikti*. 33,6 proc. vaikų/jaunuolių retai ar niekada sugalvoja ką veikti, kai neturi ką veikti.
- Beveik 67 proc. respondentų teigė, kad dažnai ar visada *nebijo paprieštarauti kitiems, jei nesutinka su jų nuomone*, tačiau 33 proc. nebijo paprieštarauti kitiems, jei nesutinka su jų nuomone, retai ar niekada.
- 61 proc. vaikų/jaunuolių visada ar dažnai *jaučiasi drąsiai, kai jiems reikia atsakinėti prieš klasę*, tačiau 39 proc. vaikų drąsiai jaučiasi atsakinėdami prieš klasę retai arba niekada.
- Pastebėtina, kad daugiau nei pusė (53,8 proc.) vaikų/jaunuolių nurodė, kad *jiems visada ar dažnai labiau patinka susirašinėti, nei bendrauti gyvai*. Atitinkamai kiek mažiau nei pusei susirašinėti, nei bendrauti gyvai labiau patinka retai ar niekada.
- 48 proc. vaikų/jaunuolių teigė, kad dažnai ar visada *gali lengvai pakalbinti nepažįstamą žmogų*, likusieji teigė, kad jiems tai padaryti sudėtingiau – retai galinčių pakalbinti nepažįstamą žmogų buvo 38 proc., o niekada 14 proc.
- 44,3 proc. vaikų/jaunuolių teigė, kad visada ar dažnai *lygina save su kitais*, 37,6 proc. teigė, kad tai daro retai, o 18 proc. – niekada.
- 40 proc. vaikų/jaunuolių teigė, kad jiems visada ar dažnai *lengva išbūti be telefono ar kompiuterio visą dieną*, tačiau net 60 proc., vaikų/jaunuolių teigė, kad jiems retai ar niekada būna lengva išbūti visą dieną be kompiuterio ar telefono. Iš jų net penktadalis paminėjo, jog niekada jiems nebūna lengva išbūti be šių prietaisų visą dieną (žr. pav. 3).

Pav. 3. Teiginių apie save vertinimas. Proc.

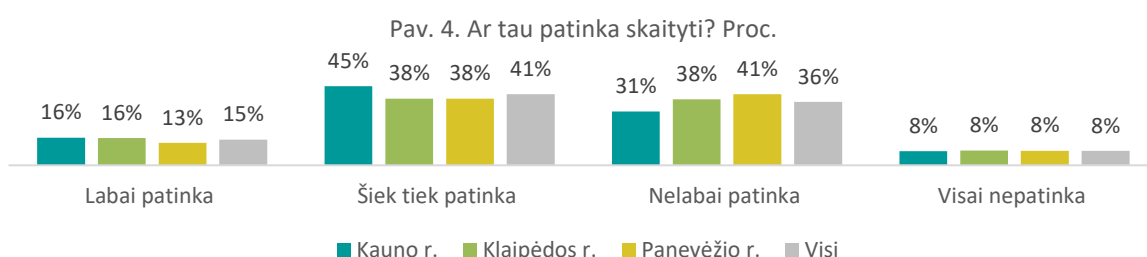


### 3. Skaitymas ir rekomenduojamos knygos

#### 3.1. Skaitymo ir neskaitymo priežastys

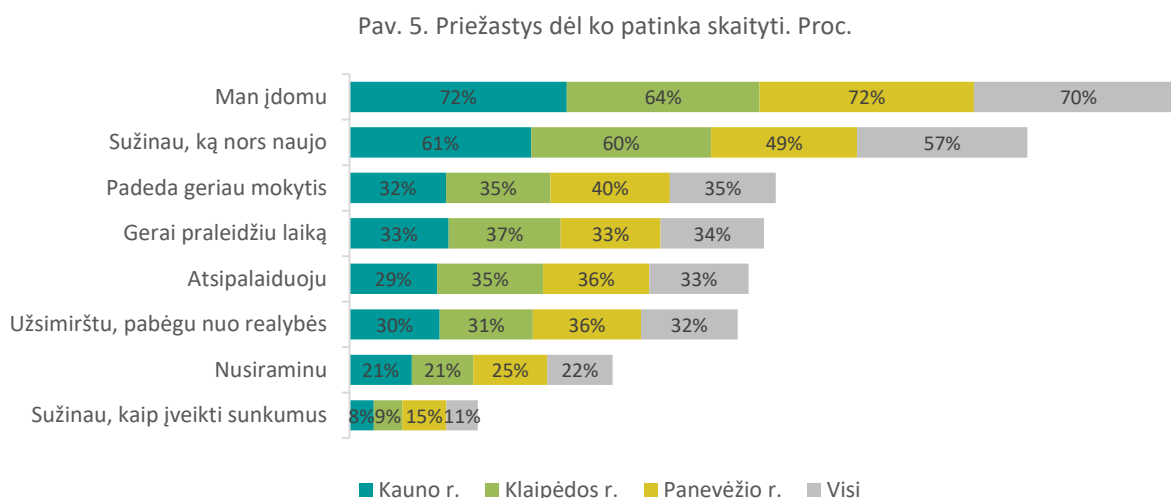
Kadangi projekto veiklos siejamos su skaitymo skatinimu, projekto tyrimo apklausoje pateikta svarbių klausimų siekiant išsiaiškinti vaikų/jaunuolių skaitymo patirtis ir mėgstamas skaitymo temas. Atsakymai į klausimą apie vaikų/jaunuolių pomėgį skaityti parodė, kad 56 proc. jų labai patinka ar šiek tiek patinka skaityti. 36 proc. teigė, kad jiems skaityti nelabai patinka, o dar 8 procentams skaityti visai nepatinka.

Atsakymai į klausimą apie skaitymą parodė nedidelius regioninius skirtumus – Kauno regione vaikų, kuriems labai ar šiek tiek patinka skaityti buvo 61 proc., Klaipėdos regione – 54 proc., o Panevėžio – 51 proc. Vaikų/jaunuolių dalis, kuriems visai nepatinka skaityti visuose regionuose buvo tokia pati ir sudarė 8 proc. (žr. pav. 4)



Visų vaikų/jaunuolių, kurie pažymėjo, kad jiems labai ar šiek tiek patinka skaityti, buvo prašoma nurodyti priežastis dėl kurių jie mėgsta šį užsiėmimą. Dažniausiai respondentai teigė, kad jiems patinka skaityti, nes tai jiems yra įdomu (70 proc.) ar jie sužino ką nors naujo (57 proc.). Kiek daugiau nei trečdalis visų vaikų/jaunuolių nurodė, kad jiems patinka skaityti, nes – padeda geriau mokytis, skaitydami jie gerai praleidžia laiką, atsipalaiduoja bei užsimiršta, pabėga nuo realybės. Penktadaliui skaitymas patinka, nes padeda nusiraminti, o dešimtadalis nurodė, kad skaitydami sužino, kaip įveikti sunkumus (žr. pav. 5).

Vaikų/jaunuolių komentarai iliustruoja ir kitas skaitymo priežastis: jie skaito, kai neturi, ką veikti; skaito internetines knygas, kai nori, kad greičiau praeitų laikas; nes juokingos knygos; knygos nuveda į svajonių pasaulį; įdomu, nes pasirenka įdomias/aktualias temas programėlėje „Wattpad“.



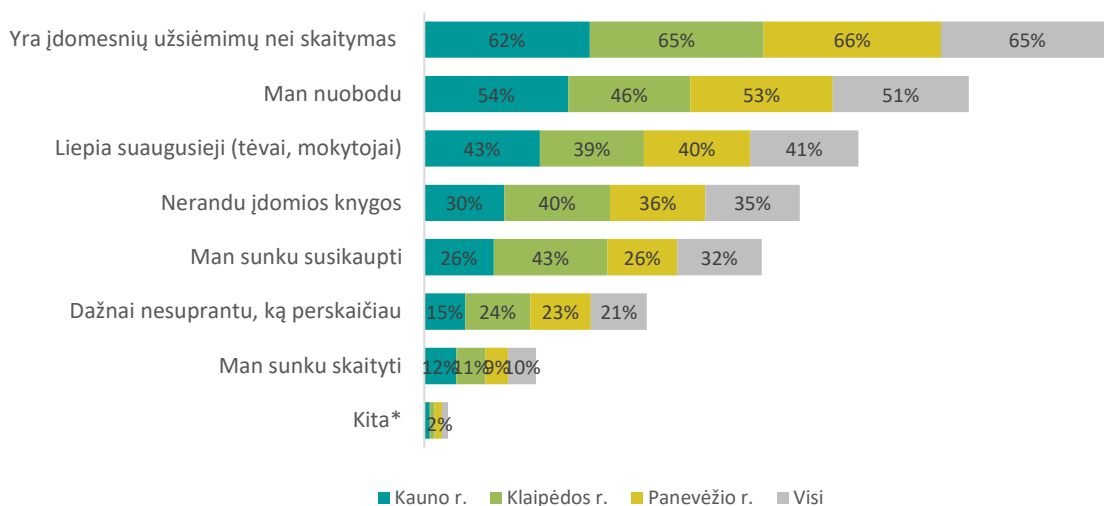
Visų vaikų/jaunuolių, kurie pažymėjo, kad jiems *nelabai patinka ar visai nepatinka skaityti*, buvo prašoma nurodyti priežastis, dėl kurių jie nemėgsta šio užsiėmimo. Dažniausiai jie teigė, kad nemėgsta skaityti nes:

- yra įdomesnių užsiėmimų nei skaitymas – 66 proc.;
- skaityti nuobodu – 51 proc.;
- liepia suaugusieji – 41 proc.

Kiek daugiau nei trečdalis respondentų nurodė, kad jiems skaityti nepatinka, nes *neranda įdomios knygos ar negali susikaupti*. Penktadalis visų apklaustų vaikų/jaunuolių teigė, kad jiems neįdomu skaityti, nes jie *dažnai nesupranta, ką perskaitė*. Dešimtadalis paminėjo, kad jiems yra *sunku skaityti* (žr. pav. 6).

Reikėtų paminėti, kad reikšmingas neskaitymo motyvas, kurį vaikai/jaunuoliai nurodė komentaruose yra *laiko stoka* („neturiu laiko“; „neturiu laiko, nes labai daug namų darbų užduoda“). Be to, komentaruose dalis vaikų/jaunuolių atviravo, kad jiems sunku sutelkti dėmesį į skaitymą: „Nes kai skaitau pagalvoju apie kažką ir tada nežinau, ką perskaičiau“; „Kai perskaitau knygą greit ją pamirštu“.

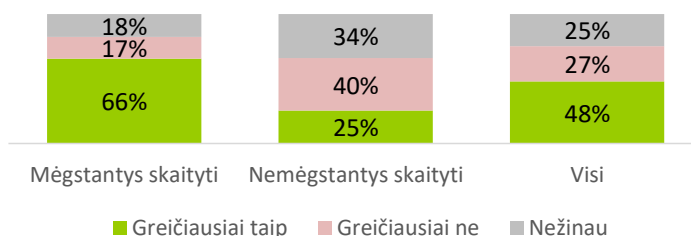
Pav. 6. Priežastys dėl ko nepatinka skaityti. Proc.



### 3.2. Žaidimas, kurio dalis užduočių būtų susijusios su skaitymu

Skaityti mėgstantys vaikai ir jaunuoliai, dažniau teigiamai atsakė, kad greičiausiai norėtų žaisti žaidimą, kurio dalis užduočių būtų susijusios su skaitymu. Vertinant bendrai matyti, kad apie pusę vaikų/jaunuolių norėtų žaisti tokį žaidimą, trečdalis greičiausiai nenorėtų ir ketvirtadalis nežino (žr. pav. 7).

Pav. 7. Ar norėtum žaisti žaidimą, kurio dalis užduočių būtų susijusios su skaitymu? Proc.



Skirtumai tarp regionų nėra dideli vertinant vaikų/jaunuolių nusiteikimą žaisti žaidimą, kuris būtų susijęs su skaitymu. Panaši dalis (46–49 proc.) vaikų/jaunuolių visuose regionuose norėtų ar nenorėtų (24–30 proc.) žaisti tokį žaidimą. Mėgstantys skaityti vaikai ir jaunuoliai visuose regionuose dažniau teigiamai atsakė, kad norėtų žaisti žaidimą susijusį su skaitymu. Kauno regione 9–10 proc. nemėgstančių skaityti vaikų dažniau nei Klaipėdos ir Panevėžio regionuose pasisakė, kad nežaistų žaidimo, susijusio su skaitymu (žr. 1 lentelė).

**1 lentelė.** Vaikų noras/nenoras žaisti žaidimą, kurio dalis užduočių būtų susijusios su skaitymu.

Regionas	Ar norėtum žaisti žaidimą, kurio dalis užduočių būtų susijusios su skaitymu?	Mėgstantys skaityti	Nemėgstantys skaityti	Visi
Kauno r.	Greičiausiai taip	<b>68%</b>	19%	<b>49%</b>
	Greičiausiai ne	15%	<b>47%</b>	<b>28%</b>
	Nežinau	17%	33%	23%
Klaipėdos r.	Greičiausiai taip	<b>65%</b>	30%	<b>49%</b>
	Greičiausiai ne	25%	<b>37%</b>	<b>30%</b>
	Nežinau	11%	34%	21%
Panevėžio r.	Greičiausiai taip	<b>64%</b>	27%	<b>46%</b>
	Greičiausiai ne	10%	<b>38%</b>	<b>24%</b>
	Nežinau	26%	35%	30%
Kauno, Klaipėdos ir Panevėžio r.	Greičiausiai taip	<b>66%</b>	25%	<b>48%</b>
	Greičiausiai ne	17%	<b>40%</b>	<b>27%</b>
	Nežinau	18%	34%	25%

### 3.3. Rekomenduojamos knygos ir kas jose patiko

Į atvirus klausimus „Kokią šiais metais perskaitytą knygą rekomenuotum draugui?“ ir „Kas tau šioje knygoje patiko?“ atsakymus pateikė 84,2 proc. (925 apklausos dalyviai iš 1099). 15,8 proc. apklausoje dalyvavusių vaikų/jaunuolių į šiuos klausimus neatsakė arba teigė, kad nežino, neskaito arba jokios knygos nerekomenduotų.

Analizuojant visas vaikų/jaunuolių paminėtas knygas ir priežastis, kodėl patiko perskaityta knyga, išryškėjo kelios vyraujančios tematikų kryptys, kurios čia pateikiamos pagal dažnumą (žr. 2 lentelė):

- berniuko/mergaitės (paauglių) gyvenimiškos situacijos, nuotykių, išdaigos, sprendžiamos kasdienės problemos, santykiai su šeima ir/ar draugais;
- linksmos, juokingos detektyvinės istorijos, kuriose daug veiksmo;
- gyvūnų nuotykių, žmonių ir gyvūnų draugystė, gyvūnų išgelbėjimas;
- fantastika, magija, mitinės ir fantastinės būtybės (vilkolakis, vampyras, ragana, „hobitas“);
- siaubas, paslaptys, demonai, vaiduokliai;
- istorijos, paremtos tikrais faktais.

**2 lentelė.** Populiariausios rekomenduotinos knygos

Eil. Nr.	Knygos autorius ir pavadinimas	Atsakymų skaičius	Tai, kas knygoje patiko	Vaikų/jaunuolių mintys (Respondentų kalba netaisyta)
1	J.K. Rowling „Haris Poteris“	45	Viskas, daug įdomių įvykių, nuotykių, magija, fantastika, mistika, veikėjai, Haris Poteris	„Patiko, kad gali pasinerti i netikra pasauli“; „man patiko fantastika kuri leidžia pabėgti nuo realybės“; „tikra draugystė. Visa ta stebuklinga knygos nuotaika tiesiog priverčia įsitraukti ir skaityti iki paskutinio puslapio“.
2	Jeff Kinney „Nevykėlio dienoraštis“	35	Labai linksmas, juokingas, humoras, daug veiksmo, daug paveikslučių	„Kaip berniukas Gregas prajuokina ir pasako įdomius pasakojimus“; „pats knygos žandras apie gyvenimą ka tas vaikas veikia, kaip yra šeimoje ir prš.“; „kad mokinies gerai su draugais bendrauti“
3	T. Dirgėla „Tomas ir Domas“; „Lukas Šiaudelis deda iš viršaus“	21	Juokingas, linksmi veikėjai (linksmas direktorius, juokingas inspektorius), detektyvas, įvykių seka	„Šioje knygoje galima įdomiai praleisti laiką, skaityti kartu su draugu, pajuogtis.“; „Ten labai juokingas inspektorius.Labai įdomiai buvo skaityti.“; „kai Tomas su Domu buvo patys geriausi draugai“.

4	Antoine de Saint-Exupery „Mažasis princas“	21	Pamokanti, tikra draugystė, nuotyčiai	„Tikra draugystė tarp pagrindinių veikėjų ir pilna nuotykių“; „Mazojo princo rupeštis nuosava roze ur draugyste su lape“; „Man patiko kaip mažasis princas keliauja ir savo įspūdžius perteikia skaitytojui“
5	Astrid Lindgren „Pepė Ilgakojinė“	19	Pepė ilgakojinė, jos drąsa, linksmumas, išdaigos, išradingumas	„Knyga labai nuotaikinga. Daug linksmų nutikimų.“ „Pepė, jos drąsa, sugalvojimas ką daryti“ „Pagrindinės herojės charakteris.“
6	Rūta Šepetys „Tarp pilkų debesų“	14	Istorija, paremta tikrais faktais, veikėjų išgyvenimai	„Veiksmas, ir labai įdomi istorija kaip jie ten gyveno.“ „Man patiko, kad labai įdomiai rašo apie tremtį ir paauglius“ „Patiko tai kad buvo įdomi bei jautri istorija kai visa šeima ištrėmė.“
7	Rachel Renée Russell „Prietrankos dienoraštis“	12	Labai įdomu skaityti, nes vis kas nors įvykdavo	„Vakarėlių liūtės pasakojimai, nutikimai“ „Vis kažkas atsitikdavo, buvo labai įdomu skaityti.“ „Jų yra daug dalių man jos labai įdomio ir aš išsivažuoju kaip tai vyksta tai manau kad tai yra super knyga“
8	Jurga Vilė „Sibiro haiku“	10	Istorija apie Sibirą, tremtį, Lietuvą	„labai įdomi knyga, papasakoja apie mūsų šalies istoriją“ „Žmonių vienybė, ištvėrmė, dalinimasis maistu“ „Kad sužinojau daug apie tremtį“
9	Knister „Ragana Lilė“	10	Nuotyčiai, linksmi įvykiai	„Viskas joje patinka, įdomiai viska pasakoja ir įvykiai linksmi. :)“ „Joje yra daug serijų ir ji labai įdomi“
10	John Flanagan „Žvalgo mokinys“	9	Įdomu, daug veiksmo	„Tai nuotykių knyga, labai daug veiksmo labai įdomiai parašyta“; „Sudomino knygos viršelis, patiko knygos istorija ir veikėjų nuotyčiai“; „nuotyčiai ir karas“

Daugiausia (45) vaikų/jaunuolių rekomenduotų savo draugui J. K. Rowling knygą „Haris Poteris“. Šioje knygoje jiems patiko įdomūs įvykiai, magija, fantastika, žavėjo pagrindinis veikėjas – Haris Poteris. Respondentai minėjo, kad ši knyga įtraukia – tai būdas pabėgti nuo realybės.

Antrąją ir trečiąją poziciją užimančios knygos – linksmos, juokingos – tai „Nevykėlio dienoraštis“ (35 įvardiję vaikai/jaunuoliai) ir T. Dirgėlos knygos apie Domą ir Tomą ir Luką Šiaudelį (21 įvardiję vaikai/jaunuoliai). Vaikų nuomone, šiose knygose daug veiksmo ir linksmų nutikimų. Knygoje „Nevykėlio dienoraštis“ šmaikščiai pasakojamos paauglio Grego gyvenimo situacijos. Detektyvinėje knygų serijoje apie Domą ir Tomą linksmi pasakojama apie du geriausius draugus, kurie imasi narplioti įvairias paslaptis.

4-oje pozicijoje esanti knyga – „Mažasis princas“, klasika tapęs kūrinys, kurį savo draugams rekomenduotų 21 tyrimo dalyvis. Vaikai/jaunuoliai įvardija, jog šioje knygoje jiems patiko tikra pagrindinių veikėjų draugystė. Tikros draugystės tematika minima, apibūdinant ir kitas pirmose 4-iose pozicijose esančias knygas.

5-oje pozicijoje esančią knygą „Pepė ilgakojinė“ vaikai/jaunuoliai rekomenduotų dėl pagrindinės herojės Pepės charakterio – jos drąsos, išradingumo, veiklos įvairovės. Knygoje netrūksta ir linksmų nutikimų.

6-oje ir 8-oje pozicijose esančios knygos „Tarp pilkų debesų“ ir „Sibiro haiku“ vaikams/jaunuoliams padėjo daugiau sužinoti apie tremtį, suprasti, kaip tuo metu gyveno ištremti žmonės.

7-oje pozicijoje esančioje knygoje „Prietrankos dienoraštis“ pasakojama apie 14-metės mergaitės gyvenimą, kuriame netrūksta įvairių nutikimų.

9-oje pozicijoje – „Ragana Lilė“. Šioje knygoje taip pat pasakojama mergaitės kasdienybė, kurią papildo, pajvairina mergaitės įgytos stebuklingos galios, magija.

Dešimtąją užbaigia knyga „Žvalgo mokinys“, kuri skaitytojus įtraukia savo istorija ir fantastiniais nuotyčiais.

Pagrindiniai bruožai, kuriais pasižymi populiariausios ir rekomenduojamos vaikų/jaunuolių perskaitytos knygos:

- daug įdomių nuotykių, įvykių;
- linksmos, juokingos;
- pamokančios;
- istorinės.

Dažniausiai vaikai/jaunuoliai minėjo, kad tam tikrą knygą rekomenduotų draugui, nes joje buvo daug įdomių nuotykių, veiksmo, linksmų ir juokingų veikėjų, buvo ko pasimokyti. Vaikams/jaunuoliams svarbu, kad knygos turinys būtų linksmas, juokingas, o pagrindinis veikėjas – drąsus, išradingas, lengvai sprendžiantis savo problemas ir įveikiantis iššūkius. Juos taip pat domino tremties tematika, paremta tikrais faktais, nes taip jie daugiau sužinojo apie Lietuvos istoriją.

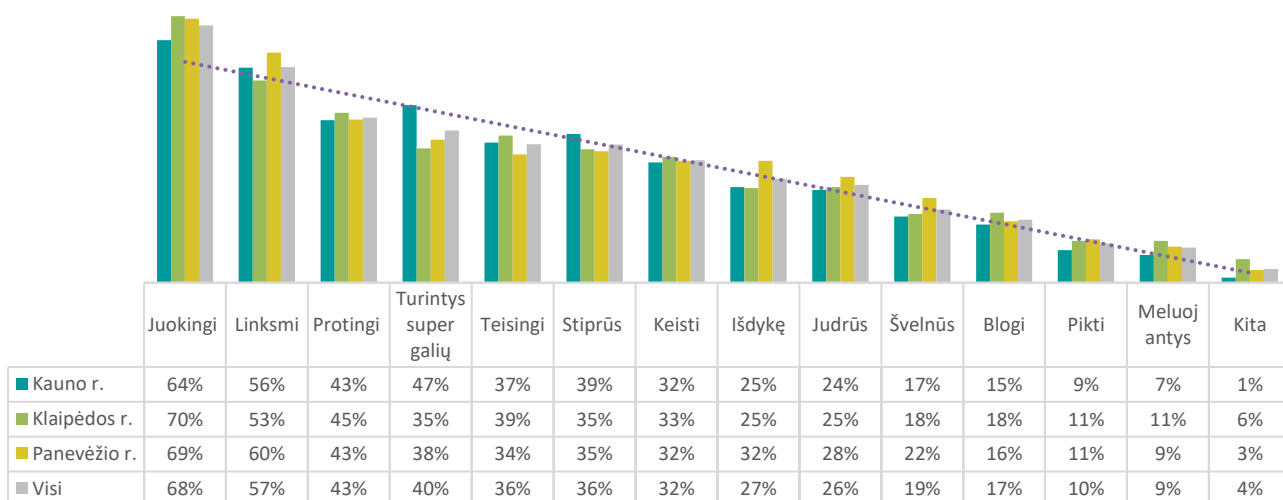
#### 4. Mėgstami personažai

Vaikų/jaunuolių buvo klausama kokie filmų/knygų ir žaidimų personažai jiems patinka labiausiai. Daugiausiai respondentų paminėjo *juokingus* (68 proc.) ir *linksmus* (57 proc.) personažus. Detalesnį pasiskirstymą apie patinkančius personažus galima matyti 8-ame paveikslėlyje (žr. pav. 8).

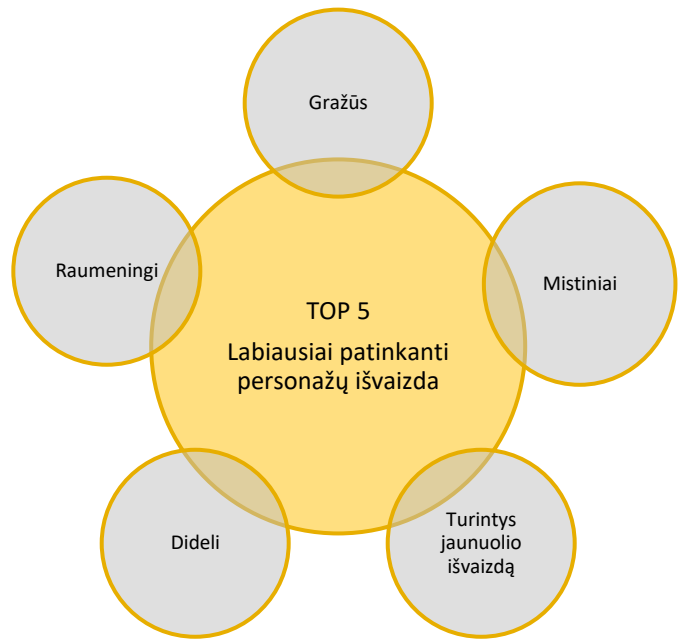
Pasirinkę „Kita“ respondentai minėjo, kad jiems patinkantys personažai – siaubo (5); paslaptiniai (4); drąsūs (3); po 2 respondentus įvardijo šiuos personažų bruožus: *gudrūs*; *įsimylėję*; *romantiniai*.



Pav. 8. Kokie filmų/knygų/žaidimų personažai tau labiausiai patinka? Proc.



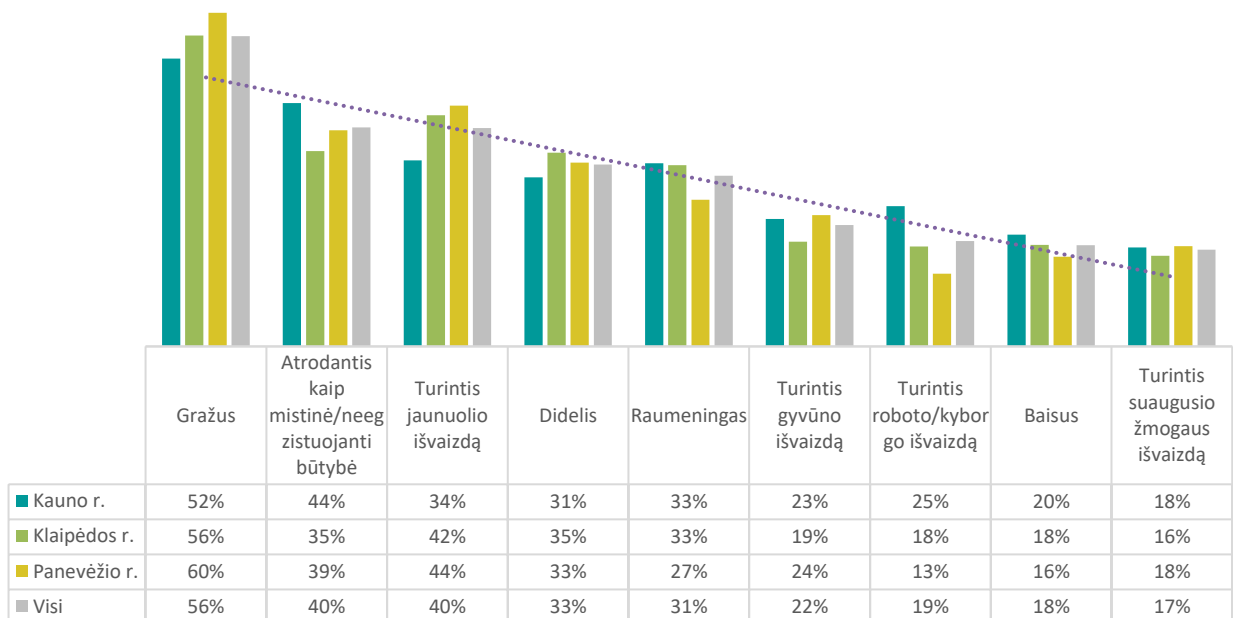
Kalbant apie personažų išvaizdą, daugiau nei pusė vaikų/jaunuolių (56 proc.) teigė, kad personažas turėtų būti *gražus*, kad jiems patiktų. Po 40 proc. manė, kad personažas jiems patiktų, jei atrodytų kaip *mistinė/neegzistuojanti būtybė* ar *turėtų jaunuolio išvaizdą*. Trečdalis atsakiusiųjų teigė, kad jiems patiktų *dideli* ar *raumeningi* personažai. Ketvirtadaliui vaikų/jaunuolių patiktų personažai turintys *gyvūno* ar *roboto/kyborgo* išvaizdą. Detalesnį pasiskirstymą apie patinkančius personažus galima matyti 9-ame paveikslėlyje (žr. pav. 9).



62 respondentai pasirinko atsakymą „Kita“ ir įvairiai apibūdino, kokios išvaizdos personažai jiems patiktų: personažas turi būti išskirtinis, mokantis, ko nemoka kiti, įdomus kažkuo, ne toks kaip visi; būti pasitikintis savimi ir patrauklus. 32 proc. pasirinkusių „Kita“ nurodė, kad personažo išvaizda nesvarbi, svarbiau jo istorija, pats veiksmas, ar jis daro ką nors įdomaus. Dar viena dalis respondentų konkrečiai apibūdino personažo išvaizdą: „Jeigu mergina tai - tamsiais plaukais (trumpais ir šiek tiek pasišiaušusiais galiukais), žaliomis akimis, gan vešliais antakiais, pabalusia oda, plonu kūno sudėjimu, palyginus žemo ūgio, su paslaptinga eiseną. O jeigu vaikinai tai - ilgais plaukais, rudomis akimis, aukštas“; „paprastas, garbanotais trumpais plaukais“; „turi būti asiana“.

32 proc. pasirinkusių „Kita“ nurodė, kad personažo išvaizda nesvarbi, svarbiau jo istorija, pats veiksmas, ar jis daro ką nors įdomaus. Dar viena dalis respondentų konkrečiai apibūdino personažo išvaizdą: „Jeigu mergina tai - tamsiais plaukais (trumpais ir šiek tiek pasišiaušusiais galiukais), žaliomis akimis, gan vešliais antakiais, pabalusia oda, plonu kūno sudėjimu, palyginus žemo ūgio, su paslaptinga eiseną. O jeigu vaikinai tai - ilgais plaukais, rudomis akimis, aukštas“; „paprastas, garbanotais trumpais plaukais“; „turi būti asiana“.

Pav. 9. Kokios išvaizdos turėtų būti personažas, kad tau jis patiktų? Proc.



## 5. Laisvalaikis ir dominančios temos

### TOP 5 laisvalaikio veiklos, kurias mėgsta daugiausia vaikų/jaunuolių



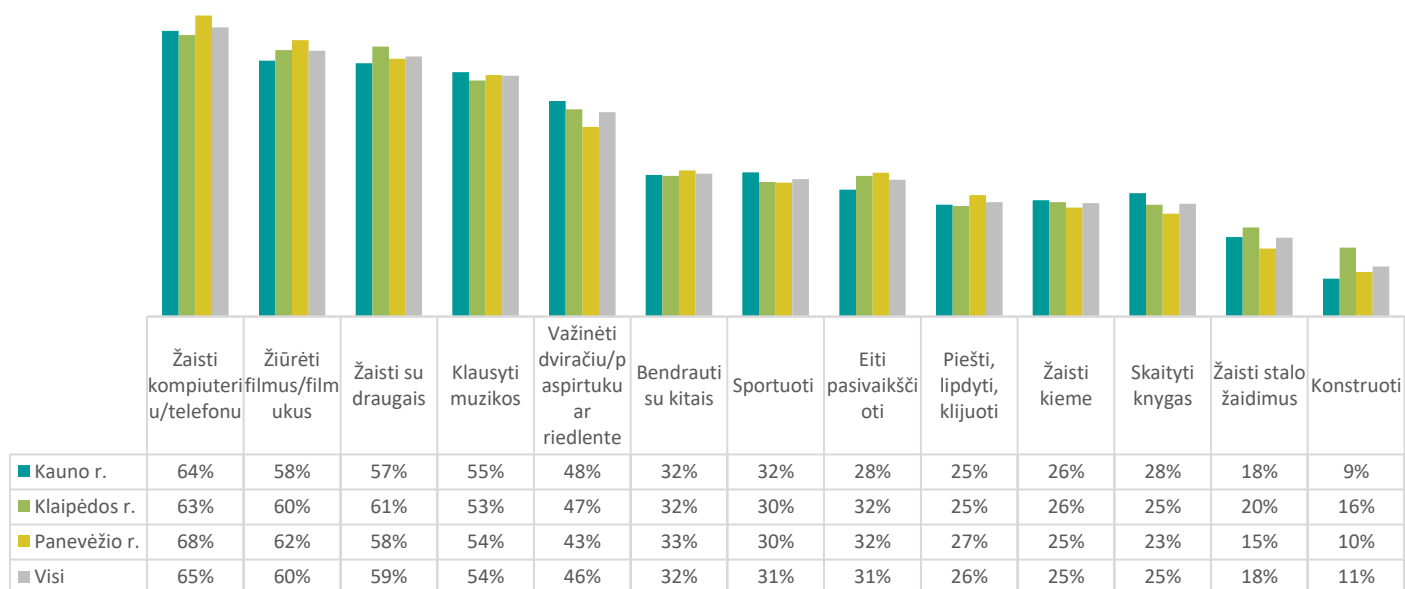
Daugiausiai apklaustų vaikų/jaunuolių teigė, kad laisvalaikiu labiausiai mėgsta žaisti kompiuteriu/telefonu (63 proc.), žiūrėti filmus/filmukus (60 proc.), žaisti su draugais (59 proc.), klausyti muzikos (54 proc.) ir važinėti dviračiu/paspirtuku ar riedlente (46 proc.).

Trečdaliui apklaustųjų labiausiai laisvalaikiu patinka bendrauti su kitais, sportuoti ir eiti pasivaikščioti, ketvirtadaliui – piešti/lipdyti/klijuoti, žaisti kieme ir skaityti knygas. Mažiausiai vaikų pažymėjo, kad laisvalaikiu mėgsta žaisti stalo žaidimus ar konstruoti (žr. pav. 10).

Pasirinkę „Kita“, vaikai/jaunuoliai minėjo, kad laisvalaikiu mėgsta šokti, miegoti, jodinėti žirgais, žvejoti, užsiimti elektronika, motokroso sportu, rašyti, leisti laiką su šeima, draugais, gyvūnu, važiuoti į kaimą, klausyti garsines knygas, skaityti internetines knygas angliškai, groti, „3d modeliuoti, piešti, žiūrėti „story-based video“ žaidimus“, „žaisti stalo žaidimus, kurių aš neturiu“.

Analizuojant regioninius ypatumus, nepastebėta didelių regioninių skirtumų kalbant apie mėgstamiausias vaikų/jaunuolių laisvalaikio veiklas.

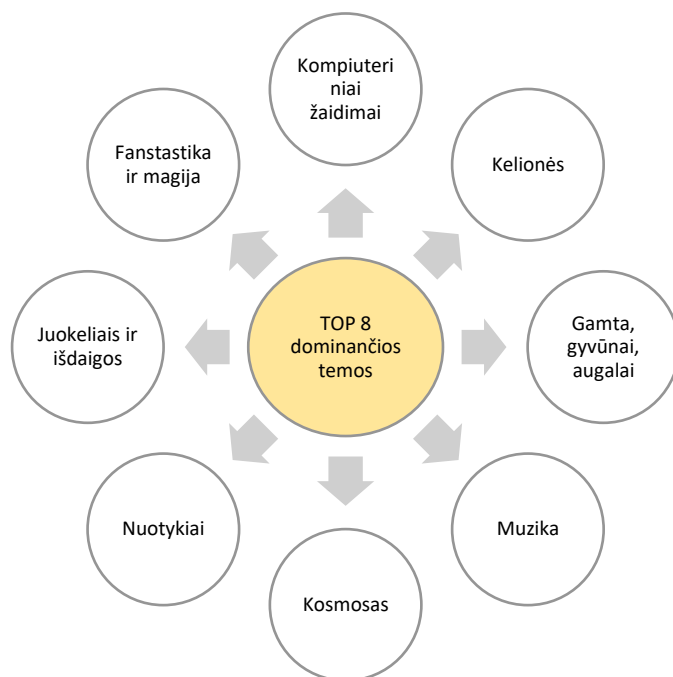
Pav. 10. Ką labiausiai mėgsti veikti laisvalaikiu? Proc.





8-ios vaikus/jaunuolius labiausiai dominančios laisvalaikio ir domėjimosi temos yra šios:

1. Kompiuteriniai žaidimai – 37 proc.
2. Kelionės – 36 proc.
3. Gamta/augalai/gyvūnai – 33 proc.
4. Muzika – 32 proc.
5. Kosmosas – 31 proc.
6. Nuotykių – 31 proc.
7. Juokeliai/išdaigos – 30 proc.
8. Fantastika/magija – 29 proc.

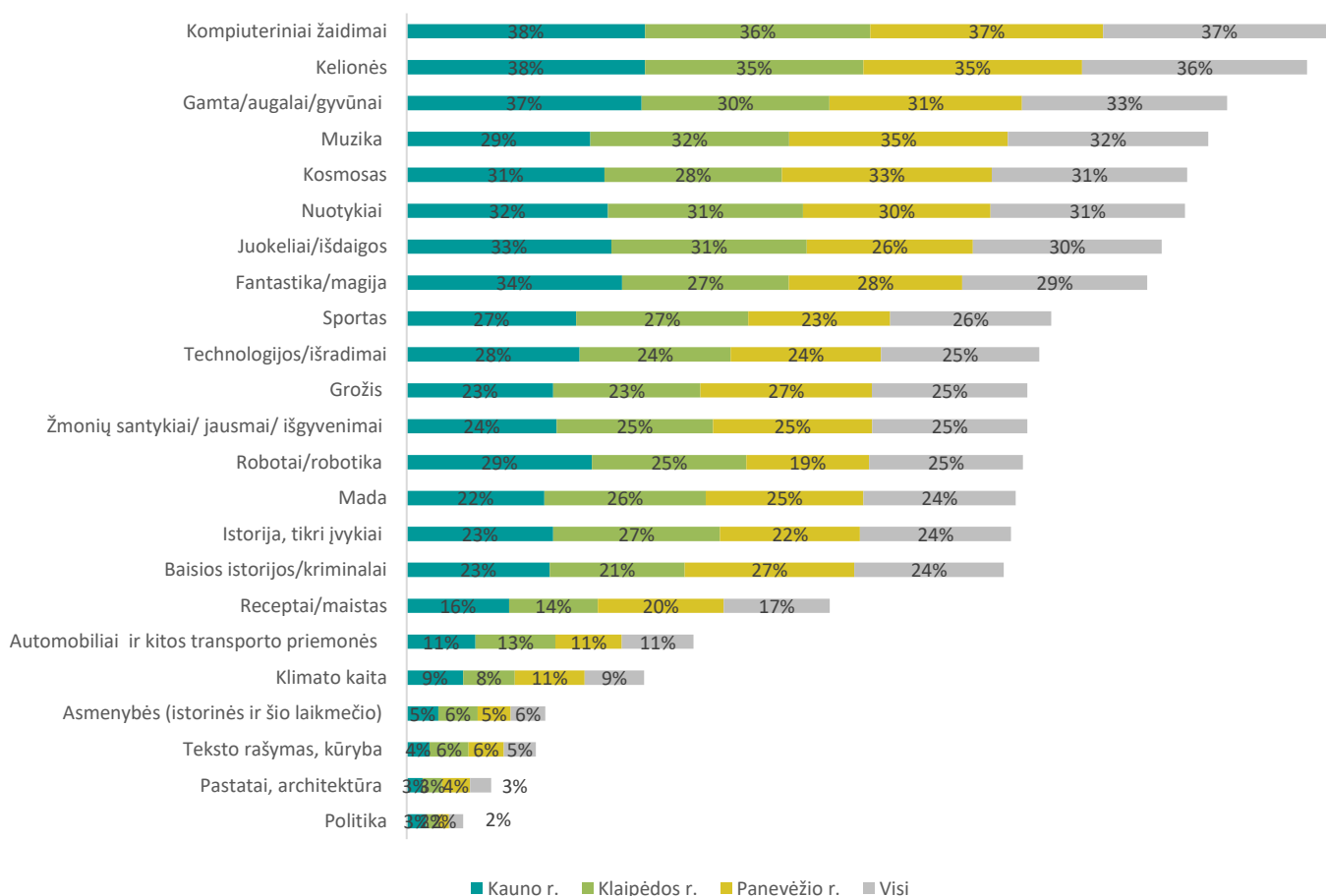


Mažiausiai vaikų/jaunuolių dominančios temos: *politika, pastatai/architektūra, teksto rašymas/kūryba bei istorinės ir šio laikmečio asmenybės* (žr. pav. 11).

Pasirinkę „Kita“, vaikai/jaunuoliai išvardino šias juos dominančias temas: psichologija, mistika, dailė, menas, detektyvai, veiksmo filmai, sąmokslo teorijos, jojimas žirgais.

Analizuojant regioninius ypatumus, nepastebėta didelių regioninių skirtumų kalbant apie mėgstamiausias vaikų/jaunuolių temas.

Pav. 11. Kokios temos tau yra įdomios? Proc.



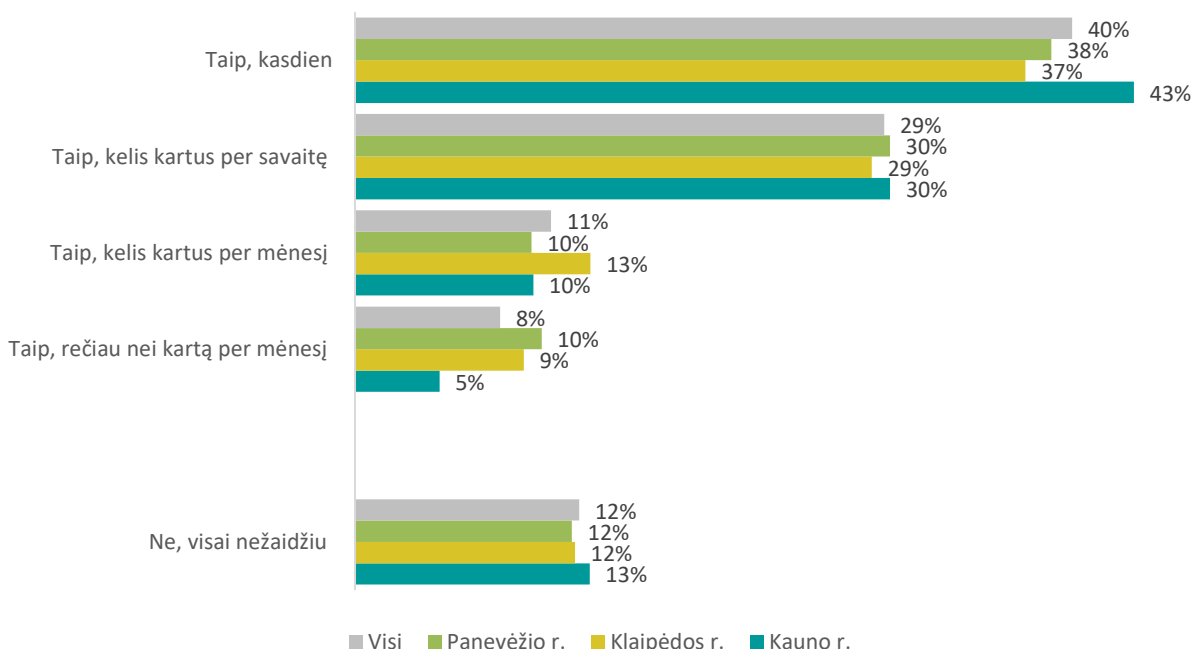
## 6. Kompiuteriniai žaidimai

Absoliuti dauguma vaikų/jaunuolių (88 proc.) žaidžia kompiuterinius žaidimus. Tik apie 10 proc. apklaustųjų teigė, kad tokių žaidimų nežaidžia. Pagal žaidimo dažnį tyrimo rezultatai pasiskirsto taip:

- Kasdien kompiuterinius žaidimus žaidžia – 40 proc.
- Kelis kartus per savaitę kompiuterinius žaidimus žaidžia – 29 proc.
- Kelis kartus per mėnesį ar rečiau kompiuterinius žaidimus žaidžia – 19 proc.

Vertinant regioninius ypatumus, pastebėti nedideli regioniniai skirtumai analizuojant žaidimų kompiuteriu dažnumą. Pastebėtina, kad Kauno regione 5–6 procentais daugiau vaikų/jaunuolių nei Panevėžio ar Klaipėdos regionuose žaidžia kompiuterinius žaidimus **kasdien**. Vaikų/jaunuolių dalis, kurie žaidžia kompiuterinius žaidimus **kelis kartus per mėnesį ar rečiau** Kauno regione yra atitinkamai mažesnė nei Panevėžio bei Klaipėdos regionuose (žr. pav. 12).

Pav. 12. Ar žaidi kompiuterinius žaidimus? Proc.



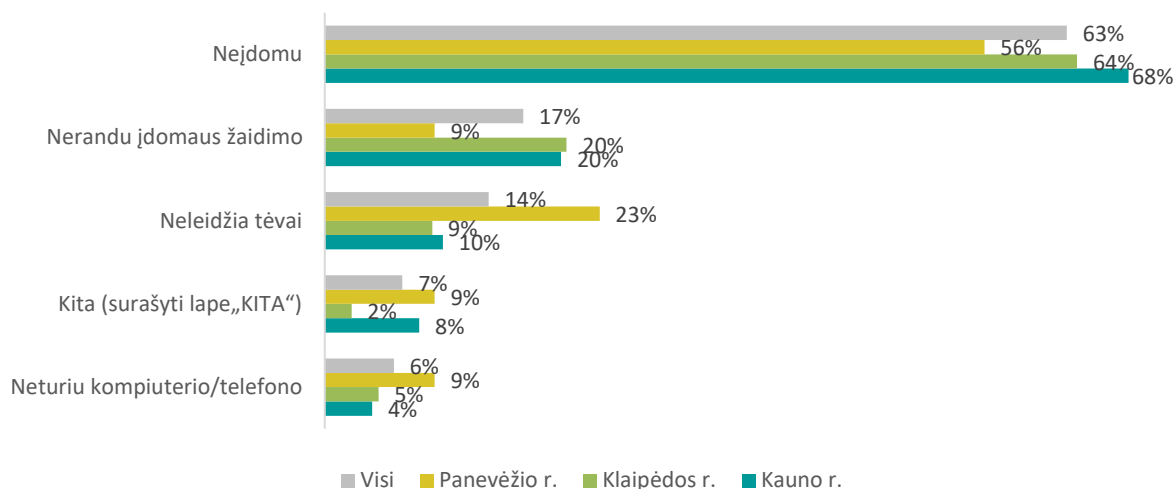
Vaikų/jaunuolių, kurie atsakė, kad nežaidžia kompiuterinių žaidimų, buvo paprašyta nurodyti priežastis dėl kurių jie to nedaro. Dažniausiai (63 proc.) įvardinta priežastis buvo ta, kad jiems žaisti kompiuterinius žaidimus yra *nejdomu*. 17 proc. jų pažymėjo, kad jie nežaidžia, nes *neranda įdomaus žaidimo*, dar 14 proc. vaikų/jaunuolių teigė, kad *jiems neleidžia tėvai*.

7 proc. projekto tyrimo apklausos dalyvių nurodė kitas priežastis dėl kurių nežaidžia kompiuterinių žaidimų. Jie minėjo, kad turi kitokių veiklų ar neturi noro. Jei žaidžia, tai tik su telefonu, o prie kompiuterio nelabai įdomu žaisti. Vienas vaikas/jaunuolis nurodė, jog pastebėjo, kad nuo žaidimų pervargsta, pradeda skaudėti galvą. Kitam nelabai įdomu žaisti kompiuterinius žaidimus, nes tai „kenkia akims ir atima daug laiko per kurį gali nuveikti ką nors reikšminga, o žaisdamas žaidimus dažnai nepastebi kitų galimybių ir įdomių veiklų“.

Analizuojant regioninius ypatumus, pastebėti tam tikri regioniniai skirtumai, kalbant apie priežastis, dėl kurių vaikai nežaidžia kompiuterinių žaidimų. Pavyzdžiui, Panevėžio regione 13–14 proc. daugiau vaikų/jaunuolių nei Kauno ar Klaipėdos regionuose pažymėjo, kad jiems žaisti kompiuterinių

žaidimų neleidžia tėvai. Taip pat Panevėžio regione 4-5 proc. daugiau vaikų/jaunuolių nei Kauno ir Klaipėdos regionuose nurodė, kad neturi kompiuterio ar telefono (žr. pav. 13).

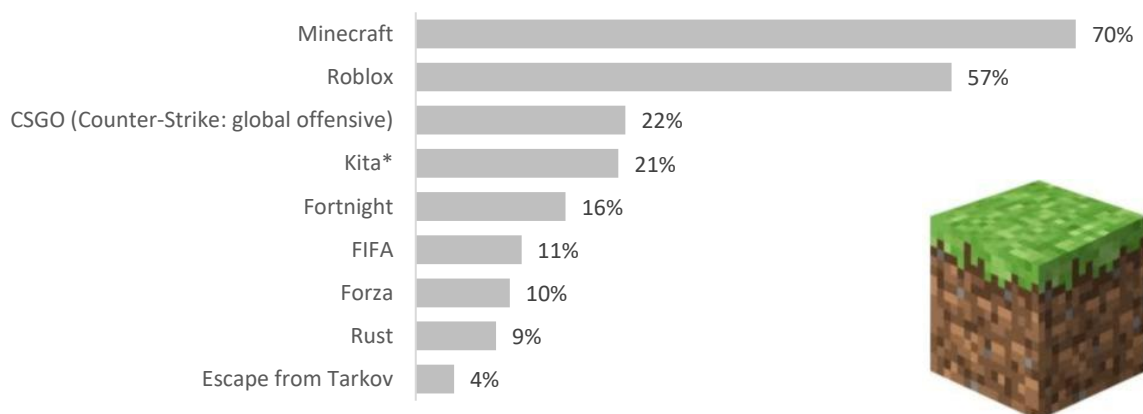
Pav. 13. Kodėl nežaidi kompiuterinių žaidimų? Proc.



Vaikai/jaunuoliai dažniausiai žaidžia Minecraft (70 proc.) ir Roblox (57 proc.) kompiuterinius žaidimus. Minecraft<sup>5</sup> žaidime galima statyti bei griauti įvairių medžiagų blokus, tyrinėti aplinką, ieškoti įvairių resursų, kurti iš vienu medžiagų kitas arba daiktus, statyti bet kokias konstrukcijas trimatėje žaidimo erdvėje, kovoti su įvairiais priešais nusiteikusiai padarais. Roblox yra internetinė žaidimų platforma ir žaidimų kūrimo sistema, kuri leidžia vartotojams programuoti žaidimus ir žaisti kitų vartotojų sukurtus žaidimus. Šis žaidimas leidžia pirkti, parduoti ir kurti virtualius daiktus, kurie gali būti naudojami papuošti žaidėjų virtualų personažą, kuris platformoje yra jų avatas.

Penktadalis tyrimo dalyvių paminėjo, kad žaidžia CS:GO (Counter-Strike: Global Offensive) ir kitus\* žaidimus (žr. pav. 14 ir 3 lentelė). CS:GO žaidimas yra pirmo asmens šaudyklė. Tai ketvirtasis žaidimų serijos „Counter-Strike“ žaidimas, turintis tik kelių žaidėjų režimą. Kaip įprasta „Counter Strike“ žaidimuose, kova vyksta tarp dviejų grupių – teroristų ir policijos specialiųjų pajėgų. Įprastinis žaidimas vyksta žemėlapiuose, kuriuose tam tikroje vietoje reikia padėti arba nukenksminti bombą, taip pat išvaduoti įkaitus arba sutrukdyti įkaitų išvadavimą.

Pav. 14. Kokius kompiuterinius žaidimus žaidi? Proc.



\*Penktadalis vaikų/jaunuolių nurodė kitus žaidimus, kuriuos žaidžia. Jie išvardinti tekstinėje dalyje žemiau.

<sup>5</sup> Žaidimų aprašymai pateikti remiantis Wikipedia informacija.

### 3 lentelė. Kauno, Klaipėdos, Panevėžio regionuose dažniausiai vaikų/jaunuolių žaidžiami žaidimai

Kokius kompiuterinius žaidimus žaidi?	Kauno r.	Klaipėdos r.	Panevėžio r.	Visi
Minecraft	65%	68%	77%	70%
Roblox	61%	57%	52%	57%
CSGO (Counter-Strike: global offensive)	21%	26%	20%	22%
Kita*	16%	26%	22%	21%
Fortnight	19%	15%	14%	16%
FIFA	12%	13%	9%	11%
Forza	12%	11%	7%	10%
Rust	8%	10%	8%	9%
Escape from Tarkov	4%	5%	3%	4%

Vaikai/jaunuoliai, pasirinkę atsakymo variantą „Kita“, pateikė daug papildomų kompiuterinių žaidimų pavadinimų. Daugiausia kartų paminėti pavadinimai, pateikti lentelėje (žr. 4 lentelė). Dažniausiai vaikų/jaunimo buvo minimos veiksmo ir nuotykių žaidimo „Grand Theft Auto“ (GTA) versijos. Šiame žaidime galima pasirinkti, ar žaisti vienam, ar su draugais. Veiksmas vyksta sukurtuose dideliuose pasaulio miestuose, yra trys pagrindiniai veikėjai, kuriuos galima rinktis, atliekant įvairias misijas.

Ne mažiau populiarus „The Sims“ – gyvenimo simuliacinis žaidimas, kuris žaidžiamas vieno žaidėjo režimu. Žaidėjai gali valdyti virtualius žmones, kurie veikia kasdieniškose situacijose. Kaip ir tikrame gyvenime, kiekvienas virtualus žmogus turi savo gyvenimo tikslus, norus, poreikius ir gebėjimus.

3-ioje vietoje – tai kovinio šaudymo žaidimo „Call of duty“ serija. Šiame žaidime galima veikti pirmuoju arba trečiuoju asmeniu. Pirmojo asmens šaudyklė, kai žaidėjas veiksmą mato pagrindinio veikėjo akimis. Trečiojo asmens šaudyklės pagrindinis bruožas – tai ekrane matomas veikėjas.

4-tą poziciją užima žaidimas „Genshin impact“, kuriame veikėjai pasižymi išskirtinėmis galiomis. Žaidėjas turi veikėjų grupelę ir vienu metu gali valdyti tik vieną jos narį. Bet kada galima pasikeisti valdomą veikėją, prireikus kitos galios.

5-toje, 6-toje, 8-toje ir 9-toje pozicijoje esantys žaidimai apima kovinius šaudymo žaidimus, kuriuose žaidėjas gali veikti pirmuoju asmeniu arba valdyti veikėją. 7-oje ir 10-oje pozicijoje – žaidimuose „Rocket League“ ir „War thunder“ varžantis, pasitelkiamos transporto priemonės.

### 4 lentelė. „Kiti“ 10-15 metų amžiaus vaikų/jaunuolių įvardyti kompiuteriniai žaidimai

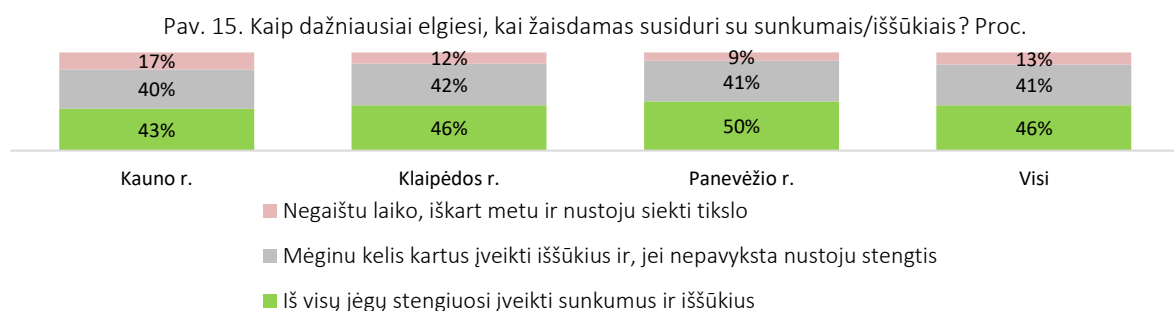
Eil. Nr.	Žaidimo pavadinimas	Atsakymų skaičius	Žaidimo apibūdinimas
1	Grand Theft Auto (GTA) V, gt3, gt5, rp, san andreas, Sampa	19	Žaidimą galima žaisti vienam ir su draugais. Veiksmo–nuotykių atvirojo pasaulio žanro kompiuterinis žaidimas, kurio aplinka yra trys dideli miestai: Liberty City, Vice City, San Andreas. Veiksmas prasideda nuo misijos, kurios skirtingos, tačiau daugiausiai jose reikės nužudyti žmones, pavogti automobilius ir bėgti nuo policijos. Aprašymas internete: <a href="https://lt.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_(kompiuterinis_%C5%BEaidimas)">https://lt.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_(kompiuterinis_%C5%BEaidimas)</a>
2	The Sims 4	18	Vieno žaidėjo režimo žaidimas. Žaidėjai gali valdyti virtualius žmones, vadinamus Sims'ais, įtraukdami juos į kasdienišką veiklą ir darbus bei formuodami tarpusavio santykius, kaip ir realiame gyvenime. Kiekvienas Sims'as turi savo gyvenimo siekius, norus, poreikius ir įgūdžius, nustatytą individualią gyvenimo trukmę – gali gyventi iki 100 žaidimo dienų, praeidamas per 6 amžiaus pakopas. Aprašymas internete: <a href="https://lt.wikipedia.org/wiki/The_Sims_4">https://lt.wikipedia.org/wiki/The_Sims_4</a>
3	Call of duty, Call of duty Warzone, Call of Duty: Modern Warfare 3	17	Pirmojo asmens ir trečiojo asmens šaudyklių serija. Daugiausia žaidimo veiksmo vyksta II-ojo pasaulinio karo metais, tačiau „Call of Duty: Modern Warfare 3“ vyksta moderniaisiais laikais, o „Call of Duty: Black Ops“ ir „Black Ops II“ – Šaltojo karo metu. Aprašymas internete: <a href="https://lt.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_(serija)">https://lt.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_(serija)</a>
4	Genshin impact	16	Veikėjai pasižymi vienu iš septynių elementų arba dar kitaip – išskirtinėmis galiomis (ugnimi, ledu ar vandeniu). Tai reiškia, jog žaisdami turite veikėjų grupelę ir vienu metu galite valdyti tik vieną jos narį. Vis dėlto bet kada įmanoma pasikeisti valdomą veikėją. Pavyzdžiui, priešininko užšaldymui turėsite panaudoti

			ne tik ledo, bet ir vandens galią, o tam prireiks skirtingų veikėjų. Aprašymas internete: <a href="https://www.15min.lt/mokslasit/straipsnis/zaidimai/vaizdo-zaidimu-sensacija-kaip-genshin-impact-suviliojo-milijonus-zaideju-1106-1527908?copied">https://www.15min.lt/mokslasit/straipsnis/zaidimai/vaizdo-zaidimu-sensacija-kaip-genshin-impact-suviliojo-milijonus-zaideju-1106-1527908?copied</a>
5	PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG)	11	Žaidimas, skirtas žaisti tarpusavyje keliems žaidėjams. Žaidime iki 100 žaidėjų vienu lėktuvu pasiekia salą ir turi išgyventi. Žaidėjas įvairiose vietose gali susirasti įvairių ginklų, kuprinių, apsaugos ir kitų išgyvenimo daiktų, žudydamas kitus žaidėjus arba slapstydamasis turi išgyventi iki tol, kol lieka vienas išgyvenęs žaidėjas. Aprašymas internete: <a href="https://lt.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown's_Battlegrounds">https://lt.wikipedia.org/wiki/PlayerUnknown's_Battlegrounds</a>
6	Valorant	9	Pirmojo asmens šaudyklė. Žaidėjas žaidžia kaip vienas iš agentų, sukurtų remiantis keliomis pasaulio šalimis ir kultūromis. Kiekvienas agentas turi unikalių gebėjimų, kuriuos turi palaikyti, įveikdamas įvairias užduotis. Aprašymas internete: <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Valorant">https://en.wikipedia.org/wiki/Valorant</a>
7	Rocket League	7	Automobilių, varomų raketomis, futbolo žaidimas, kuriame yra vieno ir kelių žaidėjų režimas. Aprašymas internete: <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Rocket_League">https://en.wikipedia.org/wiki/Rocket_League</a>
8	League of legends (LoL)	7	Žaidimas, skirtas žaisti tarpusavyje keliems žaidėjams. Šiuo metu yra išleisti ir veikiantys 3 žemėlapiai. Kiekvienas žemėlapis yra sudarytas iš 2 bazių skirtingose žemėlapio pusėse (vienai ir kitai komandai), džunglių bei keleto perėjų, jungiančių bazes. Žaidimas vyksta žaidėjus suformuojant į dvi skirtingas komandas. Kiekvienas komandos narys, prieš prasidedant varžyboms, pasirenka čempioną – veikėją, kurį valdys viso mačo metu. Aprašymas internete: <a href="https://lt.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends">https://lt.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends</a>
9	Apex Legends	5	Kelių žaidėjų kovos žaidimas, kuriame veikia 20 komandų, o kiekvieną jų sudaro trys žaidėjai, naudojantys iš anksto sukurtus personažus, turinčius išskirtinių gebėjimų, kurie praverčia komandai atlikti tam tikras užduotis. Nuo žaidimo išleidimo buvo įvesti alternatyvūs režimai, leidžiantys žaisti vienam ir dviems žaidėjams. Aprašymas internete: <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/Apex_Legends">https://en.wikipedia.org/wiki/Apex_Legends</a>
10	War thunder	5	Kelių žaidėjų transporto priemonių kovos žaidimas. Žaidime yra trys žaidimo režimai – arkadiniai, realistiški ir simuliaciniai mūšiai. Veiksmas prasideda, kai abi komandos paleidžiamos su daugybe „bilietų“, o tam tikri veiksmai sumažina priešų komandų „bilietus“ tol, kol vienai komandai nebelieka. Jei komandoje neliks žaidėjų, ta komanda iš karto pralaimės. Sausumos ir jūrų mūšiuose pagrindinis tikslas - strateginių taškų paėmimas ir išlaikymas arba visiškas priešų taškų perėmimas. Aprašymas internete: <a href="https://en.wikipedia.org/wiki/War_Thunder">https://en.wikipedia.org/wiki/War_Thunder</a>

Kitais klausimais buvo siekiama sužinoti, kokį poveikį kompiuteriniai žaidimai turi vaikų/jaunuolių elgsenai. Duomenys parodė, kaip vaikai/jaunuoliai elgiasi kai žaisdami susiduria su sunkumais ir iššūkiams:

- 46 proc. jų stengiasi iš visų jėgų juos įveikti;
- 41 proc. mėgina kelis kartus ir, jei nepavyksta nustoja stengtis;
- 13 proc. negaišta laiko, iškart meta žaisti ir nustoja siekti tikslo.

Analizuojant regioninius ypatumus, pastebėti nedideli regioniniai skirtumai vertinant vaikų/jaunuolių elgesį žaidimų metu. Štai Panevėžio regione 7–4 proc. daugiau vaikų/jaunuolių nei Kauno ar Klaipėdos regionuose nurodė, kad iš visų jėgų stengiasi įveikti sunkumus ir iššūkius. Atitinkamai Kauno regione daugiau vaikų (5–8 proc.) nei Klaipėdos ir Panevėžio regionuose teigė, kad negaišta laiko, iškart meta žaidimą ir nustoja siekti tikslo (žr. pav. 15).



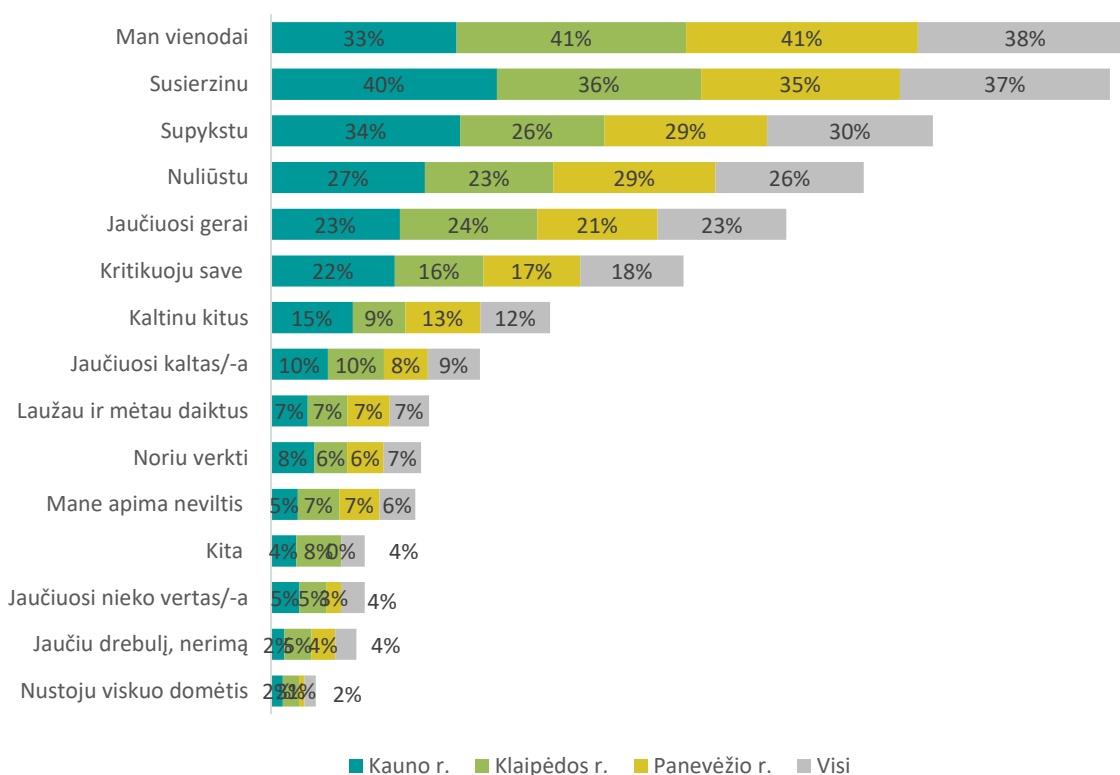
Vaikai/jaunuoliai paklausti, kaip jaučiasi pralaimėję žaidimą, dažniausiai nurodė šiuos 5 jausmus/pojūčius:

- 38 proc. teigė, kad jiems yra vienodai;
- 37 proc. susierzina;
- 30 proc. supyksta;
- 26 proc. nuliūsta;
- 23 proc. teigė, kad jaučiasi gerai.

Svarbu atkreipti dėmesį, kad 18 proc. tyrimo dalyvių kritikuoja save, o 12 proc. kaltina aplinkinius. Labai stiprius neigiamus išgyvenimus išgyvena 9–4 proc. vaikų/jaunuolių. Štai 9 proc. jaučiasi kaltais, po 7 proc. laužo/mėto daiktus ir nori verkti, 6 proc. vaikų/jaunuolių apima neviltis, po 4 proc. pasijunta nieko vertais ir jaučia drebulį/nerimą, 2 proc. net nustoja viskuo domėtis.

Analizuojant regioninius ypatumus, pastebėti nedideli regioniniai skirtumai vertinant vaikų/jaunuolių jausmus, kai jie pralaimi žaidimą. Kauno regione 8 proc. mažiau vaikų/jaunuolių nei Klaipėdos ir Panevėžio regionuose nurodė, kad jiems yra vienodai ir kiek dažniau nurodydavo, kad susierzina, supyksta, nuliūsta ar kritikuoja save, kai pralaimi žaidimą (žr. pav. 16).

Pav. 16. Kaip dažniausiai jautiesi, jei pralaimi žaidimą? Proc.

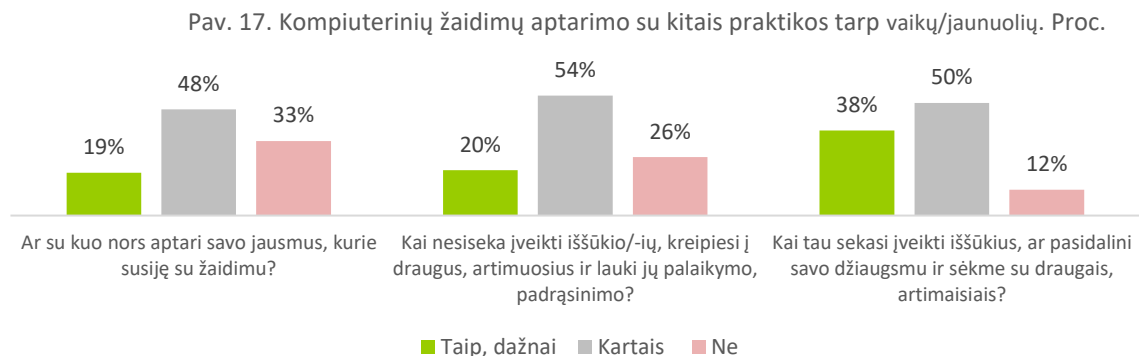


Atsakydami į klausimų bloką apie kompiuterinių žaidimų aptarimo su draugais ir artimaisiais praktikas, vaikai/jaunuoliai dažniausiai nurodė, kad **kartais**:

- su kuo nors kitu aptaria jausmus, kurie susiję su žaidimu – 48 proc.;
- kreipiasi į draugus/artimuosius, kai nesiseka įveikti iššūkio ir laukia jų palaikymo, padrąsinimo – 54 proc.;
- pasidalina savo džiaugsmu ir sėkme su kitais, kai sekasi įveikti iššūkius – 50 proc.

Pastebėtina, kad vaikai/jaunuoliai kur kas labiau linkę aptarti su kitais tuos atvejus, kai jiems sekasi nei kai nesiseka. Net 18 proc. daugiau vaikų/jaunuolių nurodė, kad **dažnai** pasidalina su kitais savo sėkme, kai jiems sekasi įveikti žaidimo iššūkius, nei kai jiems nesiseka.

Derėtų atkreipti dėmesį, kad trečdalis vaikų/jaunuolių su kitais neaptaria savo jausmų, susijusių su žaidimu, o ketvirtadalis nesikreipia į draugus ar artimuosius, kai jiems nesiseka įveikti iššūkių ir nelaukia jų palaikymo/padrąsinimo (žr. pav. 17).



## 7. Mėgstamiausi „YouTuberiai“

Įvairūs tyrimai rodo, kad 10–15 metų amžiaus vaikai/jaunuoliai daug laiko praleidžia virtualioje erdvėje. Neretai tai yra pagrindinis jų laisvalaikio praleidimo būdas ar pomėgis. Dėl to buvo įdomu pasigilinti, kokius virtualioje erdvėje informaciją pateikiančius ir turinį kuriančius „YouTuberius“ tokio amžiaus vaikai/jaunimas seka, domisi jų pateikiama informacija. 15 proc. nenurodė nieko konkretaus tvirtindami, kad „neturiu tokio; nežinau; nežiūriu, man patinka visi, negaliu išsirinkti“ ir pan. Tačiau savo mėgstamiausius „YouTuberius“ įvardijo net 60 proc. (658 iš 1099 apklausos dalyvių) vaikų/jaunuolių pateikusių konkrečius vardus. Gauti duomenys leido sudaryti net 364 skirtingų pozicijų sąrašą pozicijų sąrašą ir sudaryti mėgstamiausių „YouTuberių“ Top 10-ą (žr. 5 lentelė).

5 lentelė. Mėgstamiausi „YouTuberiai“

Eil. nr.	„YouTuberių“ Top 10:	Kauno regionas	Klaipėdos regionas	Panevėžio regionas	Įvardijusių skaičius	Procentas N=658
1.	MrBegėdis	34	42	39	115	17
2.	Edvisss	16	38	26	80	12
3.	Akva	14	26	15	55	8
4.	Mrbeast	17	17	16	50	8
5.	WhyDotas	14	4	9	27	4
6.	PewDiePie	10	9	5	24	4
7.	Dream	5	9	8	22	3
8.	Andrius Talzunas	1	12	8	21	3
9.	A4	2	7	11	20	3
10.	AntanasJ	9	4	6	19	3
<b>Viso</b>					<b>433</b>	<b>66</b>

Šiuos Top 10-o mėgstamiausius „YouTuberius“ paminėjo net 66 proc. (433 iš 658 įvardijusių konkrečius „YouTuberių“ vardus/pseudonimus) 10–15 metų amžiaus vaikų/jaunuolių. 50 proc. Top 10-o „YouTuberių“ yra lietuviai ir Lietuvoje kuriantys asmenys. 30 proc. Jungtinių Valstijų atstovai, po vieną iš Norvegijos ir Baltarusijos.

Paminėtini ir kiti jaunuolių įvardyti „YouTuberiai“: Martas Tankevičius; Tommyinnit; Cestovas; Controlieriai; Enoxas; LTU Republic; deMiko; PonasAkinuotis (atitinkamai surinkę nuo 17–11 jaunuolių balsų).

Pasidomėjus populiariausių 10-ies „YouTuberių“ kuriamu turiniu virtualioje erdvėje (žr. 6 lentelė), galima daryti išvadą, kad jų pateikiama informacija daugiausiai siejasi su įvairių populiarių kompiuterinių žaidimų vaizdo įrašais, papildytais įvairiais interaktyviais motyvais. Vaizdo tinklaraštis

(angl. vlog – video blog) – informacijos pateikimo forma, kuri atsirado 2007 metais ir itin išpopuliarėjo tarp jaunimo.

Daugumai įdomu žiūrėti kaip „vlogeris“ reiškia emocijas, todėl tą patį monologą parašius asmeniniame tinklaraštyje, jis tikrai nesulauktų tokio populiarumo kaip vaizdo tinklaraštyje. Kelia nerimą tai, kad turinio pateikimas vaizdo tinklaraštyje nereikalauja iš jo kūrėjo jokio pateikiamos temos išmanymo. Dažniausiai žinių trūkumas vaizdo įrašuose kompensuojamas humoro jausmu, sugebėjimu vaipytis ar kviestinio žinomo žmogaus dalyvavimu įrašė taip, kad visiems būtų įdomu žiūrėti. Šis virtualioje erdvėje lengvai prieinamas turinys gali daryti įtaką vaikų/jaunuolių mąstymui, požiūriui į gyvenimą, paskatinti įsitraukti į įvairias ir kartais nelabai saugias veiklas. Kita vertus, pasitelkus „vlogerių“ populiarumą ir įtraukiant juos į įvairius socialinius, kultūrinius projektus, galima pasiekti vaikus/jaunimą su kitokio turinio informacija ir paskatinti skaityti ar įsitraukti į kitas kultūrines veiklas.

**6 lentelė.** „YouTuberių“ kuriamas turinys ir populiarumas

Eil. nr.	„YouTuberių“ Top 10:	Prenumeratorių skaičius	Trumpas apibūdinimas	Nuoroda į „YouTube“ kanalą
1.	MrBegėdis	102 tūkst.	Vaizdo tinklaraščio kanalas orientuotas į kompiuterinių žaidimų vaizdo įrašus (vlogus) (Lietuva)	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCR3lnMDr-wKZWAU9hwmb2kg">https://www.youtube.com/channel/UCR3lnMDr-wKZWAU9hwmb2kg</a>
2.	Edvisss	109 tūkst.	Vaizdo tinklaraščio kanalas orientuotas į kompiuterinių žaidimų vaizdo įrašus (vlogus) (Lietuva)	<a href="https://www.youtube.com/user/Edwin01230">https://www.youtube.com/user/Edwin01230</a>
3.	Akva	1,5 tūkst.	Vaizdo tinklaraščio kanalas orientuotas į kompiuterinių žaidimų vaizdo įrašus (vlogus) (Norvegija)	<a href="https://www.youtube.com/channel/UC6GdkbmCl2X-e1Fh8wLlV4w">https://www.youtube.com/channel/UC6GdkbmCl2X-e1Fh8wLlV4w</a>
4.	MrBeast	71,6 mln.	Vaizdo tinklaraščio kanalas orientuotas į filantropinius, kompiuterinių žaidimų eksperimentų, įvykių interpretavimo, išgyvenimų vaizdo įrašus (vlogus) (Jungtinės Valstijos)	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCX6OQ3DkcsbYNE6H8uQQuVA">https://www.youtube.com/channel/UCX6OQ3DkcsbYNE6H8uQQuVA</a>
5.	WhyDotas (Vaidotas Grincevičius)	362 tūkst.	Vaizdo tinklaraščio kanalas orientuotas į įvairius eksperimentų, iššūkių, įvykių interpretavimo, išgyvenimų ir humoristinius vaizdo įrašus (vlogus) (Lietuva)	<a href="https://www.youtube.com/user/whydotas">https://www.youtube.com/user/whydotas</a>
6.	PewDiePie	110 mln.	Vaizdo tinklaraščio kanalas orientuotas į kompiuterinių žaidimų, eksperimentų, įvykių interpretavimo vaizdo įrašus (vlogus) (Jungtinės Valstijos)	<a href="https://www.youtube.com/channel/UC-IHJR3Gqxm24_Vd_AJ5Yw">https://www.youtube.com/channel/UC-IHJR3Gqxm24_Vd_AJ5Yw</a>
7.	Dream	26,7 mln.	Vaizdo tinklaraščio kanalas paremtas kompiuterinio žaidimo Minecraft vaizdo įrašais (vlogais) (Jungtinės Valstijos)	<a href="https://www.youtube.com/c/dream/featured">https://www.youtube.com/c/dream/featured</a>
8.	Andrius Talzunas	91,5 tūkst.	Vaizdo tinklaraščio kanalas orientuotas į eksperimentų, įvykių interpretavimo, muzikos vaizdo įrašus (vlogus) (Lietuva)	<a href="https://www.youtube.com/channel/UC-SD4SxzxpxfYz3EpESkw">https://www.youtube.com/channel/UC-SD4SxzxpxfYz3EpESkw</a>
9.	A4	31,5 mln.	Vaizdo tinklaraščio kanalas orientuotas į įvairius eksperimentų, iššūkių, įvykių interpretavimo, išgyvenimų ir humoristinius vaizdo įrašus (vlogus) (Baltarusija)	<a href="https://www.youtube.com/c/A4a4a4/featured">https://www.youtube.com/c/A4a4a4/featured</a>
10.	AntanasJ	124 tūkst.	Vaizdo tinklaraščio kanalas orientuotas į įvairius eksperimentų, įvykių interpretavimo, išgyvenimų, humoristinius, pokalbių su žymiais žmonėmis vaizdo įrašus (vlogus) (Lietuva)	<a href="https://www.youtube.com/channel/UCTxo4lC4jAyaUxmbDD_GlOw">https://www.youtube.com/channel/UCTxo4lC4jAyaUxmbDD_GlOw</a>



## 8. Supergalios ir aktualios problemos

### 8.1. Supergalia

Tyrimo metu domėtasi, kokią supergalią vaikai/jaunuoliai trokštų turėti, jei tik galėtų. Dalis (10 proc.) pateikė atsakymus į atvirą klausimą, tačiau neįvardijo jokios supergalios („nežino ar nėra problemų“) ar jų atsakymai buvo neaiškūs („visas galias“; „Galią, kad turėčiau skirtingą galią kiekvieną dieną“, „milžinišką“, „Ypatingą“). 1 proc. nepateikė atsakymo į šį klausimą.

Tačiau net 89 proc. (981 apklausos dalyvis iš 1099) apklausoje dalyvavusių vaikų/jaunuolių atsakydami į atvirą klausimą „Kokią supergalią norėtum turėti?“ įvardijo konkrečias trokštamas supergalias (žr. 7 lentelė).

7 lentelė. Trokštamiausios supergalios

Eil. Nr.	Įvardytos trokštamos supergalios	Kauno regionas	Klaipėdos regionas	Panevėžio regionas	Įvardijusių supergalių skaičius	Procentas N=981
1.	Skraidymo	51	68	71	190	19
2.	Nematomumo	50	51	63	164	17
3.	Minčių skaitymo	29	45	44	118	12
4.	Laiko valdymo	30	27	38	95	10
5.	Teleportavimosi	32	31	23	86	9
6.	Nenugalimumo	32	16	7	55	6
7.	Gamtos stichijų valdymo	6	28	11	45	5
8.	Būrimo	23	4	10	37	4
9.	Visko žinojimo ir gebėjimo	13	14	10	37	4
10.	Supergreičio	6	12	10	28	3
Viso					855	87

Labiausiai trokštamos supergalios, kurias paminėjo net 87 proc. (855 iš 981 įvardijusių supergalių) vaikų/jaunuolių, siejamos su gebėjimu:

- skraidyti – 19 proc.;
- būti nematomu: pranykti, dingti, būti permatomais – 17 proc.;
- skaityti kitų mintis: telepatija – 12 proc.;
- gebėti valdyti laiką: keliavimas laiku, sustabdymas, persukimas ir pan. – 10 proc.;
- teleportuotis: buvimo vietos keitimas – 9 proc.;
- būti nenugalimu: fizinė jėga ir emocinė stiprybė – 6 proc.;
- valdyti gamtos stichijas: ugnis, ledas, vanduo, žaibas ir pan. – 5 proc.;
- burti: magija, stebuklų darymas įvairiomis priemonėmis – 4 proc.;
- būti visažiniu ir visą gebančiu: visko išmanymas, susikaupimas, mąstymas, įvairūs gabumai (kalbos, kiti mokslais) ir mokslo pasiekimai – 4 proc.;
- būti supergreitu: labai greitai judėti ir bėgti, noras visur spėti – 3 proc.

Šalia išvardytų supergalių paminėtinos ir kitos: superherojų galia (susitapatinimas su „Marvel“ komiksų personažais (Žmogumi voru, Halku, Supermenu, Toru, Tanusu ir pan.) ir jų turimomis supergaliomis/savybėmis; gydymo ir nemirtingumo galia (pandemijos įveikimas, noras pagydyti, padaryti žmogų nemirtingu, nesenstančiu); kitų valdymo galia (noras nuspėti žmones, valdyti jų jausmus, elgesį ir pan.); transformacijos galia (pasivertimas į kitą žmogų, gyvūną, robotą); telekinezės galia (daiktų judinimas per atstumą); matymo kiaurai galia (organizmų, sienų ir pan.); išvaizdos keitimo galia (savo asmeninės išvaizdos pokyčiai, fizinis grožis, intymumas); ateities matymo galia (žinoti kas laukia ateityje, noras perspėti/padėti kitiems); drąsos galia (pasitikėjimas savimi, baimių įveikimas).

## 8.2. Aktualios problemos

Projekto tyrimo metu siekta išsiaiškinti ir sudėtingesnius klausimus – kokias aktualias problemas vaikai/jaunuoliai norėtų išspręsti, jei tik pajėgtų/galėtų.

53 proc. (586 iš 1099 apklausos dalyvių) vaikų/jaunuolių atsakydami į atvirą klausimą „Kokią VIENĄ tau svarbiausią problemą norėtum išspręsti, jei galėtum?“ įvardijo konkrečias problemas su kuriomis susiduria patys, jų aplinkos žmonės ar, jų manymu, visa žmonija.

65 proc. (586 iš 981 įvardijusių aiškias problemas) 10–15 metų amžiaus vaikų/jaunuolių paminėjo aktualiausias spręstinas problemas su kuriomis susiduria patys ar pastebi esant visuomenėje ir pasaulyje (žr. 8 lentelė):

- **Tarpusavio santykių problemos** – 21 proc. (įvardijusių aiškias problemas). Labiausiai vaikus/jaunuolius jaudina patiriama ar matoma patyčių problema, kuri siejama su bendraamžiais ar klasės draugais ir jų veiksmais. Ypatingai aktualios problemos, susijusios su draugystės ir meilės ryšiais. Čia dažniausiai įvardijamas noras susirasti tikrų draugų, susitaikyti su draugais, susirasti vaikiną ar merginą. Taip pat labai aktualios problemos kylančios iš šeimos. Vaikai/jaunuoliai nurodo tokias problemas kaip nesusikalbėjimas su tėvais, mažesnių sesių/brolių priežiūra, sudėtingi santykiai su broliais ir seserimis, tėvų bėrimai ir smurtas šeimoje;
- **Mokymosi ir mokymosi motyvacijos problemos** – 19 proc. (įvardijusių aiškias problemas). Didžiausią problemą vaikai/jaunuoliai mato savyje. Jie mano, kad turi kažką geriau mokėti, išmoksti, nuolat suvokia save kaip kažko nemokantį ar negebantį. Tokį savo žinių trūkumą vaikai/jaunuoliai tiesiogiai sieja nepakankamai gerais mokymosi rezultatais ir didžiausia problema čia – pažymių vertinimo sistema. Įvardijamos ir kitos problemos, kurios siejasi su mokymosi motyvacijos praradimu (nenoras lankyti mokyklos) ar silpnėjimu (didelis krūvis, nepasitenkinimas mokymosi aplinka ir kt.);
- **Sveikatos ir mirtingumo problemos** – 12 proc. (įvardijusių aiškias problemas). Didžioji šių problemų siejamos su Covid-19 pandemija ir troškimu kaip galima greičiau išeiti iš pandemijos keliamų suvaržymų, keliamų nepatogumų, sergamumo. Taip pat aktuali žmogaus mirtingumo problema, nes norima apsaugoti nuo mirties, nuo senėjimo savo artimus ir patiems būti nemirtingais;
- **Pasaulinės problemos** – 12 proc. (įvardijusių aiškias problemas). Vaikai/jaunuoliai paminėjo tokias, jų manymu, pasaulines problemas kaip nesantaika (tarp valstybių ir bendras priešiškas), karai, nepriteklius ir badas, empatijos stoka ir neteisybė;
- **Emocinės būsenos ir savikontrolės problemos** – 8 proc. (įvardijusių aiškias problemas). Šios vaikų/jaunuolių nurodomos problemos, siejamos su nepasitenkinimu asmeninėmis ar visuomenės neigiamomis reakcijomis ir emocijomis į tam tikrus įvykius, kitus asmenis. Taip pat įvardijamos ir asmeninės problemos – asmeninis kaltės jausmas dėl tam elgesio ar įvykio, savikontrolės stoka, savitvados praradimas;
- **Asmeninio charakterio problemos** – 8 proc. (įvardijusių aiškias problemas). Labiausiai vaikus/jaunuolius jaudina pačių nedrąsa ir pasitikėjimo savimi, ir/ar aplinkiniais stoka. Su šiomis problemomis susijęs vaikų/jaunuolių neaktyvumas ir vengimas įsitraukti į bet kokias aktyvias veiklas;
- **Taršos ir gamtos saugos problemos** – 7 proc. (įvardijusių aiškias problemas). Vaikai/jaunuoliai kėlė gamtos užterštumo, klimato kaitos problemą ir būtinybę spręsti šias problemas, minėjo neigiamus klimato kaitos pokyčius ir juos lydintias pasekmes (nevaldomas gamtos stichijas). Taip pat reiškė susirūpinimą dėl ekologijos, šiukšlių rūšiavimo, gyvūnų apsaugos problemų;
- **Bendravimo problemos** – 5 proc. (įvardijusių aiškias problemas). Vaikai/jaunuoliai susiduria su asmeninėmis bendravimo problemomis, nes negeba perduoti savo minčių, trūksta įgūdžių „gyvam“ (nevirtualiam) bendravimui, viešo kalbėjimo baimė ir kitų nedraugiškumas, kuris neskatina bendrauti;
- **Išvaizdos problemos** – 4 proc. (įvardijusių aiškias problemas). Asmeninė fizinė išvaizda, dalies vaikų/jaunuolių manymu, taip pat yra problema, kurią jie norėtų spręsti. Iš gautų atsakymų

matyti, kad vaikai/jaunuoliai nėra patekinti savo išvaizda, kūnu. Jie norėtų matyti save kitokius – kažkuo tobulesnius: gražesnius, lieknesnius, atletiškesnius ar patrauklesnius.

8 lentelė. Aktualiausios problemos

Eil. Nr.	Įvardytos problemų sritys	Kauno regionas	Klaipėdos regionas	Panevėžio regionas	Įvardijusių problemų skaičius	Procentas N=586
1.	Tarpusavio santykių	49	38	36	123	21
2.	Mokymo ir mokymosi motyvacijos	30	45	34	109	19
3.	Sveikatos ir mirtingumo	27	21	23	71	12
4.	Pasaulio (globalinės)	19	32	18	69	12
5.	Emocinės būsenos ir savikontrolės	10	19	18	47	8
6.	Asmeninio charakterio	14	15	15	44	8
7.	Taršos ir gamtosaugos	15	10	18	43	7
8.	Bendravimo	16	7	8	31	5
9.	Išvaizdos	6	8	9	23	4
10.	Gyvenamosios aplinkos/gyvenimo situacijos	3	3	1	7	1
11.	Fobijų	2	3	2	7	1
12.	Laivės ribojimo	0	3	3	6	1
13.	Žmogaus teisių	2	3	1	6	1
Viso					586	65

Be jau įvardytų problemų su kuriomis asmeniškai susiduria 10–15 metų vaikai/jaunuoliai, ar pastebi esant artimoje aplinkoje ir pasaulyje, paminėtinos ir kitos mažiau/mažai aktualios: Gyvenamosios aplinkos/gyvenimo situacijos problemos (nepasitenkinimas savo namų ar gyvenamosios vietovės aplinka ir gyvenimu. Noras gyventi gražiau, jaukiau, geriau); Fobijų keliamos problemos (noras atsikratyti individualiai patiriamų fobijų, taip pat noras paveikti visuomenę siekiant išgyvendinti tokias fobijas kaip homofobija ir pan.); Laivės ribojimo problemos (neigiamas požiūris į kontrolę. Noras būti laisvam asmeniniuose elgesio, pasirinkimų, išvaizdos ir kt. sprendimuose); Žmogaus teisių problemos (lyčių lygybės klausimai ir rasistinis požiūris).

Kita dalis 26 proc. (290 iš 1099 apklausos dalyvių) vaikų/jaunuolių atsakė į klausimą apie problemas, tačiau pateikė tokius atsakymus kaip „nežinau, nėra problemų, nėra tokių, visas problemas“ ar jų atsakymai buvo nekonkretūs („Kad nebebūti problemų kurie kartojasi“; „Būti profu“). 20 proc. (223 iš 1099 apklausos dalyvių) nepateikė jokio atsakymo į šį klausimą. Vertinant atsakymų nepateikusių ir konkrečių problemų neįvardijusių skaičių, galima būtų daryti prielaidą, kad 46 proc. projekto tyrimo apklausoje dalyvavusių jaunuolių nėra linkę įvardyti aktualių problemų, ar jų nesureikškina.

Analizuojant unikalių vaikų/jaunuolių įvardytas norimas įgyti supergalias ir spręstinas problemas buvo bandoma nustatyti, ar yra sąsajų tarp įvardytų norimų supergalių ir problemų, kurias jie norėtų išspręsti. Dalis įvardytų supergalių (skraidymo, teleportavimosi, gamtos stichijų valdymo, visko žinojimo ir gebėjimo, supergreičio, superherojų, būrimo, kitų valdymo, transformacijos, telekinezės) nesuteikia prielaidų sieti jų su vaikų/jaunuolių įvardytomis aktualios asmeninėmis ar pasaulinėmis problemomis ir noru jas išspręsti pasitelkiant būtent šias galias. Tikėtina, kad šios supergalios daugiau atskleidžia tokio amžiaus vaikų/jaunuolių fantazijos pasaulį ir domėjimosi laukus (žaidimai, bendravimo temos, filmai, informacija virtualioje erdvėje ir pan.).

Tačiau tokių supergalių kaip nematomumo, minčių skaitymo/telepatijos, laiko valdymo, nenugalimumo, gydymo/nemirtingumo ir problemų įvardijimas leidžia numatyti tam tikras sąsajas tarp vaiko/jaunuolio trokštamos supergalios ir jam asmeniškai ar pasauliui aktualios problemos sprendimo:

- **Nematomumo galia**, jų manymu, galėtų padėti spręsti tokias problemas kaip smurtas šeimoje, nesutarimai, baimė bendrauti, nedrąsa ar nedraugiškumas (pvz.: „Smurtas šeimoje“,

„bijojimas“, „Panaikinčiau patyčias“, „Kad nebūtų pykčių tarp žmonių“, „tai kad galėčiau sutarti geriau su visais savo klasiokais“, „Būti drąsia“ ir panašiai.);

- **Minčių skaitymo/telepatijos galia** siejama su tokių problemų sprendimu kaip nesusikalbėjimas ir pykčiai (tarp kartų, šeimos narių ar draugų), kitų blogų žmonių ketinimų išvengimas, nepritapimas ir vienišumas (pvz.: „nesusikalbėjimas su suaugusiais“, „atspėti meluojančius“, „norėčiau pritapti“, „Kodėl mano šeimoje vyksta barniai?“, „norėčiau puikiai su visais sutarti“, „turėti tikrą draugą“, „ištaisyti ryšius su kai kuriais draugais“ ir pan.);
- **Laiko valdymo galia**, vaikų/jaunuolių manymu, padėtų spręsti tokias jiems asmeniškai aktualias problemas kaip didelis mokymosi ir pareigų krūvis, kaltės jausmas ir baimė klysti (pvz.: „galėčiau pailsėt sustabdžius laika“, „didelį krūvį“, „pasitaisyti visas savo gyvenimo klaidas“, „nebijoti klysti“);
- **Nenugalimumo galia** siejama su siekiu įveikti problemas, kurios susiję su asmenine drąsos ar nepasitikėjimo stoka, fiziniu ar psichologiniu smurtu, blogio panaikinimu ir silpnesnių skriaudimu/engimu (pvz.: „drąsos“, „pasitikėjimą“, „norėčiau kad tėvai visada klausytų mano nuomonės“, „nugalėti priešus, kad manęs neskriaustų“);
- **Gydymo ir nemirtingumo galia**, vaikų/jaunuolių manymu, padėtų išspręsti tokias problemas kaip pandemija ir artimųjų, kitų žmonių netektis (pvz.: „panaikinti Coroną virusą“, „kad visi vaikai būtų sveiki“, „mirtis, kad visi gyventume amžinai“, „kad žmonės nemirtų“).

## IV. Apibendrinimas/išvados

- **Savęs ir savo elgesio vertinimas:**
  - Apie pusė ar daugiau vaikų/jaunuolių **retai ar niekada** lengvai išbūna be telefono ar kompiuterio visą dieną ir gali lengvai pakalbinti nepažįstamą žmogų.
  - Apie pusė ar daugiau vaikų/jaunuolių **visada ar dažnai** labiau mėgsta susirašinėti, nei bendrauti gyvai ir lygina save su kitais vaikais.
  - Apie trečdalis vaikų/jaunuolių **retai ar niekada** paprašo pagalbos, kai jos jiems reikia; yra patenkinti savo išvaizda; lengvai sugalvoja ką veikti, kai nėra ką veikti; nebijo paprieštarauti kitiems, kai nesutinka su jų nuomone; jaučiasi drąsiai atsakinėdami prieš klasę.
  - Apie ketvirtadalis vaikų/jaunuolių **retai ar niekada** drąsiai paklausia mokytojo, jei ko nors nežino; pasisako šeimos nariams, jei nutinka bėda; mėgsta užduotis atlikti komandoje.
  - Apie penktadalis vaikų/jaunuolių **retai ar niekada** jaučiasi jaukiai eidami vieni į parduotuvę; sulaukia pagalbos, kai jos jiems reikia; turi su kuo pasikalbėti apie jiems svarbius dalykus.
- **Skaitymas.** Vos daugiau nei dešimtadalis vaikų/jaunuolių labai mėgsta skaityti. Nemaža dalis vaikų teigė, kad šiek tiek mėgsta skaityti. Dažniausiai vaikai/jaunuoliai mėgsta skaityti, nes jiems tai yra įdomu ir skaitydami sužino, ką nors naujo. Tačiau beveik pusė (44 proc.) projekto tyrimo apklausos dalyvių nurodė, kad jiems skaityti nelabai patinka arba visai nepatinka. Vaikai/jaunuoliai dažniausiai nurodė šias tris priežastis, dėl kurių jiems nepatinka skaityti, – jie mano, kad yra įdomesnių užsiėmimų nei skaitymas, jiems skaityti nuobodu ir jiems nepatinka skaityti, nes liepia suaugusieji ar nepavyksta rasti įdomios knygos. Pastarieji du motyvai gali rodyti, kad skaitymas pagal mokyklos programą bei prižiūrint suaugusiesiems menkai motyvuoja vaikus skaityti. Gali būti, kad parenkama/privaloma literatūra jų nesudomina, o autonomijos suvaržymas ir kontrolė sukuria pasipriešinimą šiai veiklai.
- **Žaidimas, susijęs su skaitymu.** Skaityti mėgstantys vaikai/jaunuoliai kur kas dažniau manė, kad greičiausiai žaistų žaidimą, kurio dalis užduočių būtų susiję su skaitymu, nei skaityti nemėgstantys vaikai. Vertinant bendrai visų vaikų/jaunuolių rezultatus, matyti, kad apie pusę vaikų/jaunuolių norėtų žaisti tokį žaidimą, ketvirtadalis nežino. Tikėtina, kad dalis jų visgi įsitrauktų į šią veiklą.
- **Populiariausių ir rekomenduojamų knygų** analizė parodė, kad vaikų/jaunuolių skaitomas knygas galima suskirstyti į šias temas: bendraamžių kasdienybė; linksmos detektyvinės istorijos; gyvūnų nuotykių; fantastika, magija; siaubo pasakojimai; istorijos, paremtos tikrais faktais. Vaikus/jaunuolius labiausiai domino knygos, kuriose – daug įdomių nuotykių ir įvykių, linksmų ir juokingų nutikimų, pamokančių dalykų ir istorinių žinių.
- **Mėgstami personažai.** Vaikams/jaunuoliams labiausiai patinka personažai, kurie yra juokingi, linksmi, stiprūs, protingi, turintys supergalių ir teisingi. Kalbant apie personažų išvaizdą, jiems labiausiai patinka gražūs, atrodantys kaip mistinė/neegzistuojanti būtybė, turintys jaunuolio išvaizdą, stiprūs ar raumeningi personažai.
- **Laisvalaikis ir dominančios temos.** Daugiausiai apklaustų vaikų/jaunuolių teigė, kad laisvalaikiu labiausiai mėgsta žaisti kompiuteriu/telefonu, žiūrėti filmus/filmukus, žaisti su draugais, klausyti muzikos ir važinėti dviračiu/paspirtuku ar riedlente. Vaikus ir jaunuolius labiausiai dominančios temos yra šios: kompiuteriniai žaidimai, kelionės, gamta/augalai/gyvūnai, muzika, kosmosas, nuotykių, juokeliai/išdaigos, fantastika/magija.
- **Kompiuteriniai žaidimai.** Didžioji dalis (88 proc.) apklaustų vaikų/jaunuolių žaidžia kompiuterinius žaidimus. Tik apie dešimtadalis apklaustųjų teigė, kad tokių žaidimų nežaidžia. Kasdien kompiuterinius žaidimus žaidžia 40 proc., kelis kartus per savaitę – trečdalis, o kelis kartus per mėnesį ar rečiau – penktadalis vaikų/jaunuolių. Šiuo metu dažniausiai žaidžiami žaidimai tarp 10–15 metų amžiaus vaikų/jaunuolių – Minecraft ir Roblox.

Vaikai ir jaunuoliai, kurie nežaidžia kompiuterinių žaidimų, dažniausiai nurodė, kad jiems žaisti yra neįdomu. Kiek rečiau įvardintos priežastys buvo šios – *neranda įdomaus žaidimo ir neleidžia tėvai*.

- **Vaikų/jaunuolių elgsena, žaidžiant kompiuterinius žaidimus.** Beveik pusė vaikų/jaunuolių atkakliai siekia įveikti sunkumus, kai su jais susiduria žaisdami kompiuterinius žaidimus. Kiti elgiasi kiek nuosaikiau – virš 40 proc. pamėgina įveikti sunkumus kelis kartus ir nepasisekus nustoja tai daryti, o kiek daugiau nei dešimtdalis iškart nustoja siekti tikslo ir nustoja žaisti.

Pastebėtina, kad nemaža dalis vaikų/jaunuolių neišgyvena emocionaliai, kai pralaimi žaidimą – 38 proc. teigė, kad jiems nesvarbu, o kiek daugiau nei penktadalis teigė, kad jaučiasi gerai pralaimėję kompiuterinį žaidimą. Vis tik svarbu atkreipti dėmesį, kad nemažai vaikų/jaunuolių patiria gana stiprius jausmus, kai pralaimi žaidimus. Daugiausiai jų patiria *susierzinimą, pyktį ir liūdesį*. Penktadalis *kritikuoja save*, dešimtdalis *kaltina aplinkinius*. Labai stiprius neigiamus išgyvenimus išgyvena apie 9–4 proc. vaikų/jaunuolių. Jie jaučiasi kaltais, laužo/mėto daiktus, nori verkti, pasijunta nieko vertais, jaučia drebulį/nerimą ar net nustoja viskuo domėtis.

Pastebėtina, kad vaikai kur kas labiau linkę aptarti su draugais ir artimaisiais tokius atvejus, kai jiems sekasi žaisti kompiuterinius žaidimus, nei kai nesiseka. Derėtų atkreipti dėmesį, kad trečdalis vaikų/jaunuolių su kitais neaptaria savo jausmų, susijusių su žaidimu, o ketvirtadalis nesikreipia į draugus ar artimuosius, kai jiems nesiseka įveikti iššūkių ir nelaukia jų palaikymo/padrąsinimo.

- **Mėgstamiausi „Youtuberiai“.** 60 proc. vaikų/jaunuolių yra aktyvūs „Youtuberių“ gerbėjai, nes galėjo įvardyti savo mėgstamiausius. 50 proc. Top 10-o „Youtuberių“ lietuviai ir Lietuvoje kuriantys asmenys, kurie pritraukia virš 788 tūkstančių įvairaus amžiaus sekėjų (tikėtina, vaikų ir jaunimo).

- **Supergalios ir aktualios problemos:**

- 89 proc. vaikų/jaunuolių, atsakydami į atvirą klausimą „Kokią supergalią norėtum turėti?“, įvardijo konkrečias trokštamą supergalias. Labiausiai trokštamą galią, siejamos su gebėjimu: *skraidyti, būti nematomu, skaityti kitų mintis, valdyti laiką, teleportuotis, būti nenugalimu, valdyti gamtos stichijas: ugnis, ledas, vanduo, žaibas ir pan., burti, būti visažiniu ir visą gebančiu, būti supergreitu*.

- 53 proc. tyrimo dalyvių nurodė, kokias aktualias problemas norėtų išspręsti, jei tik galėtų. Aktualiausios 10–15 metų vaikų/jaunuolių problemos gali būti skiriamos į dvi sritis:

1. asmenines ir kylančias artimoje aplinkoje (pvz. *tarpusavio santykių, mokymosi ir mokymosi motyvacijos, emocinės būsenos ir savikontrolės, asmeninio charakterio, bendravimo, išvaizdos problemos*);
2. egzistuojančias visuomenėje ir pasaulyje (pvz. *sveikatos ir mirtingumo, pasaulinės, taršos ir gamtosaugos problemos*).

Pusė įvardytų supergalių skirtos asmeninių problemų ar problemų, kylančių artimiausioje aplinkoje, sprendimui, tokių kaip: smurtas šeimoje, nesutarimai, baimė bendrauti, nedraugiškumas, didelis mokymosi ir pareigų krūvis, kaltės jausmas, baimė klysti, drąsos ar nepasitikėjimo stoka, artimųjų ar kitų žmonių netektis.

## V. Rekomendacijos

- Būtina atkreipti dėmesį į antrinių duomenų apžvalgoje daromas išvadas apie vaikų/jaunuolių priklausomybę nuo ekranų ir ilgėjantį laiką, kurį jie praleidžia prie kompiuterių bei telefonų. Patartina kuriant edukacijas ir žaidimus integruoti patarimus apie pertraukų bei poilsio nuo kompiuterių/telefonų būtinybę ir naudą sveikatai.
- Tyrimo duomenys parodė, kad kitos ne mažiau svarbios neskaitymo priežastys buvo šios: vaikams/jaunuoliams *sunku susikaupti, jie nesupranta, ką perskaito, ar jiems sunku skaityti*. Šie neskaitymo motyvai gali rodyti, kad vaikai/jaunuoliai galimai susiduria su skaitymo ir koncentracijos iššūkiams, tad derėtų daugiau dėmesio skirti jų skaitymo ypatumams bei poreikiams nustatyti (galbūt dalis vaikų/jaunuolių gali turėti disleksiją, dėmesio koncentravimo sunkumų, hiperaktyvumą ir pan.).  
Be to, komentaruose vaikai/jaunuoliai nurodė, kad neskaityto dėl laiko stokos. Šis aspektas turėtų būti vertinamas ypatingai atidžiai, kadangi vis dažniau pastebima, jog per didelis mokyklinis krūvis ir užklasinis užimtumas neretai vaikus įtraukia į labai intensyvias dienvakarines, nuvargina juos ir vis jaunesniame amžiuje vaikai susiduria su poilsio stoka, nerimu, skubėjimu ir perdegimo rizikomis. Šioms rizikoms suvaldyti patartina kurti kompleksines paslaugas, įtraukiančias tėvus, mokyklas ir vaikus į labiau tausojančias laiko planavimo praktikas.
- Labai svarbu atkreipti dėmesį į tai, jog nemaža dalis vaikų/jaunuolių nesidalina savo jausmais bei žaidimų patirtimis su draugais ir artimaisiais. Kadangi kompiuteriniai žaidimai tampa vis svarbesne vaikų bei jaunuolių gyvenimo dalimi, vertėtų juos skatinti kalbėti apie jausmus, emocijas bei patirtis, kurias sukelia ši veikla (pvz., steigiant žaidimų klubus ar inicijuojant žaidimų aptarimus).
- Taip pat labai svarbu atkreipti dėmesį į jausmus, kuriuos sukelia pralaimėjimas kompiuterinių žaidimų metu. Nors nemažai vaikų/jaunuolių pažymėjo, kad jiems yra nesvarbu ar jie jaučiasi gerai, kai pralaimi tokius žaidimus, tačiau reikšminga dalis vaikų/jaunuolių teigė, kad jiems pralaimėjimas ir nesėkmės sukelia neigiamas emocijas (susierzinimą, pyktį, liūdesį, savikritiką ar kitų kaltinimą). O daliai vaikų kyla ir labai intensyvūs neigiami jausmai, tokie kaip noras daužyti daiktus ar verkti, kaltės jausmas, drebulytis ir nerimas, nenoras domėtis pasauliu ar jausmas, mintys, kad jie nieko verti. Tai labai svarbūs signalai, rodantys, kad vaikams/jaunuoliams reikėtų pagelbėti tvarkytis su savo jausmais ir formuoti tinkamas praktikas, kaip jiems reaguoti į žaidimų metu užklumpančias nesėkmes ar atpažinti didesnes žaidimų sukeltas problemas.
- Žaidimo kūrimui, edukacijų rengimui ir teminių knygų rinkinių panaudoti informaciją apie 10–15 metų vaikų/jaunuolių įvardytus dėmesį patraukiančius personažus ir knygų žanrus/tematiką, dominančias laisvalaikio ir pomėgių temas ar trokštamiausias supergalias, siekiant sudominti ir įtraukti vaikus/jaunimą į būsimų projekto metu sukurtų produktų naudojimą ir dalyvavimą veiklose.
- Įvertinus vaikų/jaunimo praleidžiamą laiką virtualioje aplinkoje ir „YouTuberių“/„Vlogerių“ populiarumą, rekomenduojama pasitelkti virtualų turinį Lietuvoje kuriančius asmenis, viešinant projekto produktus. Šiuo būdu galima geriau pasiekti jaunimą ir įtraukti jį į projekto ar kitas bibliotekų veiklas bei paskatinti daugiau skaityti.
- Atsižvelgti į vaikų/jaunuolių įvardytas socialines ir psichologines problemas, kuriant žaidimą, sudarant teminių knygų rinkinius ir rengiant edukacinių programų turinį. Siekti, kad sukurti projekto produktai ir paslaugos sudarytų sąlygas, į veiklas įsitraukusiems, vaikams/jaunuoliams, bent iš dalies savarankiškai spręsti kylančias problemas.

## Priedas Nr. 1. Projekto partneriai, kurie regionuose rinko duomenis projekto vykdytoje apklausoje

<b>Kauno regionas</b>	
1.	Raseinių Marcelijaus Martinaičio viešoji biblioteka
2.	Kėdainių rajono savivaldybės Mikalojaus Daukšos viešoji biblioteka
3.	Jonavos rajono savivaldybės viešoji biblioteka
4.	Kaišiadorių rajono savivaldybės viešoji biblioteka
5.	Birštono viešoji biblioteka
6.	Prienų Justino Marcinkevičiaus viešoji biblioteka
7.	Kazlų Rūdos Jurgio Dovydaičio viešoji biblioteka
8.	Kalvarijos savivaldybės viešoji biblioteka
9.	Vilkaviškio rajono savivaldybės viešoji biblioteka
10.	Šakių rajono savivaldybės viešoji biblioteka
11.	Marijampolės Petro Kriaučiūno viešoji biblioteka
12.	Kauno rajono savivaldybės viešoji biblioteka
<b>Klaipėdos regionas</b>	
13.	Klaipėdos rajono savivaldybės Jono Lankučio viešoji biblioteka
14.	Kretingos rajono savivaldybės Motiejaus Valančiaus viešoji biblioteka
15.	Neringos savivaldybės Viktoro Miliūno viešoji biblioteka
16.	Jurbarko rajono savivaldybės viešoji biblioteka
17.	Pagėgių savivaldybės Vydūno viešoji biblioteka
18.	Šilutės rajono savivaldybės Fridricho Bajoraičio viešoji biblioteka
19.	Skuodo rajono savivaldybės Romualdo Granausko viešoji biblioteka
20.	Šilalės rajono savivaldybės viešoji biblioteka
21.	Palangos miesto savivaldybės viešoji biblioteka
22.	Tauragės rajono savivaldybės Birutės Baltrušaitytės viešoji biblioteka
23.	Šilutės rajono savivaldybės Fridricho Bajoraičio viešosios bibliotekos filialas – Žemaičių Naumiesčio biblioteka
24.	Jurbarko rajono savivaldybės viešosios bibliotekos filialas – Viešvilės biblioteka
<b>Panevėžio regionas</b>	
25.	Biržų rajono savivaldybės Jurgio Bielinio viešoji biblioteka
26.	Pasvalio Mariaus Katiliškio viešoji biblioteka
27.	Kupiškio rajono savivaldybės viešoji biblioteka
28.	Rokiškio rajono savivaldybės Juozo Keliuočio viešoji biblioteka
29.	Anyškčių rajono savivaldybės Liudvikos ir Stanislovo Didžiulių viešoji biblioteka
30.	Molėtų rajono savivaldybės viešoji biblioteka
31.	Ignalinos rajono savivaldybės viešoji biblioteka
32.	Visagino viešoji biblioteka
33.	Zarasų rajono savivaldybės viešoji biblioteka
34.	Panevėžio rajono savivaldybės viešosios bibliotekos filialas - Raguvos biblioteka
35.	Utenos Antano ir Motiejaus Miškinių viešoji biblioteka
36.	Panevėžio rajono savivaldybės viešosios bibliotekos filialas - Velžio biblioteka



## Priedas Nr. 2. Knygų rekomendacijų sąrašas

Eil. Nr.	Knygos autorius ir pavadinimas	Atsakymų skaičius	Tai, kas knygoje patiko	Moksleivių mintys
1	J.K. Rowling <i>Haris Poteris</i>	45	Viskas, daug įdomių įvykių, nuotykių, magija, fantastika, mistika, veikėjai, Haris Poteris	„Patiko, kad gali pasinerti i netikra pasauli“; „man patiko fantastika kuri leidžia pabėgti nuo realybės“; „tikra draugystė. Visa ta stebuklinga knygos nuotaika tiesiog priverčia įsitraukti ir skaityti iki paskutinio puslapio“
2	Jeff Kinney <i>Nevykėlio dienoraštis</i>	35	Labai linksma, juokinga, humoras, daug veiksmo, daug paveikslukų	„Kaip berniukas Gregas prajuokina ir pasako įdomius pasakojimus; „pats knygos žandras apie gyvenimą ka tas vaikas veikia, kaip yra šeimoje ir pnš.“; „kad mokinies gerai su draugais bendrauti“
3	T. Dirgėla <i>Tomas ir Domas</i>	21	Juokinga, linksmi veikėjai (linksmas direktorius, juokingas inspektorius), detektyvas, įvykių seka	„Šioje knygoje galima įdomiai praleisti laiką, skaityti kartu su draugu, pajuogtis.; „Ten labai juokingas inspektorius.Labai įdomiai buvo skaityti.“; „kai Tomas su Domu buvo patys geriausi draugai“.
4	Antoine de Saint-Exupery <i>Mažasis princas</i>	21	Pamokanti, tikra draugystė, nuotykių	„Tikra draugystė tarp pagrindinių veikėjų ir pilna nuotykių“; „Mazojo princo rupestis nuosava roze ur draugyste su lape“; „Man patiko kaip mažasis princas keliauja ir savo įspūdžius perteikia skaitytojui“
5	Astrid Lindgren <i>Pepė Ilgakojinė</i>	19	Pepė ilgakojinė, jos drąsa, linksmumas, išdaigos, išradingumas	„Knyga labai nuotaikinga. Daug linksmų nutikimų.“; „Pepė, jos drąsa, sugalvojimas ką daryti“ ;„Pagrindinės herojės charakteris.“
6	Rūta Šepetytė <i>Tarp pilkų debesų</i>	14	Istorija, paremta tikrais faktais, veikėjų išgyvenimai	„Veiksmas, ir labai įdomi istorija kaip jie ten gyveno.“; „Man patiko, kad labai įdomiai rašo apie tremtį ir paauglius“ ;„Patiko tai kad buvo įdomi bei jautri istorija kai visa šeima ištrėmė.“
7	Rachel Renée Russell <i>Prietrankos dienoraštis</i>	12	Labai įdomu skaityti, nes vis kas nors įvykdavo	„Vakarėlių liūtės pasakojimai, nutikimai“; „Vis kažkas atsitikdavo, buvo labai įdomu skaityti.“; „jų yra daug dalių man jos labai įdomio ir aš išivaozduoju kaip tai vyksta tai manau kad tai yra super knyga“
8	Jurga Vilė <i>Sibiro haiku</i>	10	Istorija apie Sibirą, tremtį, Lietuvą	„labai įdomi knyga, papasakoja apie mūsų šalies istoriją“; „Žmonių vienybė, ištvermė, dalinimasis maistu“ ; „Kad sužinojau daug apie tremtį“
9	Knister <i>Ragana Lilė</i>	10	Nuotykių, linksmi įvykiai	„Viskas joje patinka, įdomiai viska pasakoja ir įvykiai linksmi. :)“ ;„Joje yra daug serijų ir ji labai įdomi“
10	John Flanagan <i>Žvalgo mokinys</i>	9	Įdomu, daug veiksmo	„Tai nuotykių knyga, labai daug veiksmo labai įdomiai parašyta“;„Sudomino knygos viršelis, patiko knygos istorija ir veikėjų nuotykių“ ;„nuotykių ir karas“
11	David Roberts, Alan MacDonald <i>Nevala Bertis</i>	9	Juokinga, herojaus išdaigos, linksmybės	„Man labai patiko knygos komedija.“; „Daukas pvz kaip jis pabėgo is kabineto“
12	Astrid Lindgren <i>Broliai liūtaširdžiai</i>	8	Pamokanti, nuotykių, įdomi	„ši knyga labai idomi daug ko pamokanti.“; „Labai įdomi ir jaudinanti knyga apie du brolius.“ ; „Reikėjo perskaityti, kai perskaičiau knyga patiko.“
13	Kimberly Brubaker Bradley <i>Karas, išgelbėjęs mano gyvenimą</i>	8	Daug įdomių įvykių ir nuotykių, yra ko pasimokyti	„Apie drąsą mergaitę Ada“; „Knygoje yra ko pasimokyti“.
14	Lina Žutautė <i>Kakė Makė</i>	8	Pati Kakė Makė, nuotykių, juokinga, linksma	„nuotykių, linksmas pasakojimas“
15	David Walliams <i>Močiutė plėšikė</i>	7	Pagrindinė herojė močiutė, parastai parašyta, įdomu skaityti, daug veiksmo	„Pamokimas. Koks be būtų žmogus tavo šeimoje ji reikia mylėti.“; „Močiute kuri buvo labai drąsi ir pasiryžo ieškoti anūko“.
16	Melvin Burgess <i>Heroinas</i>	7	Pamokanti veikėjų istorija	„Dviejų paauglių draugystė, apie gyvenimą ir viltį.“

17	John Green <i>Dėl mūsų likimo ir žvaigždės kaltos</i>	7	Draugystė, likimo išbandymai	„Patiko dviejų paauglių šiltas bendravimas, apie gyvenimą ir mirtį.“; „Patiko, neeilinė, nelaiminga pabaiga“; „Kad jie vistiek buvo kartu, nors ir sergo“.
18	David Walliams <i>Blogiausi pasaulio vaikai</i>	7	Labai linksma, vaikų gyvenimas	„Patiko sužinoti apie blogiausius pasaulio vaikus“; „Man patiko kaip priešgyna Nojė vis sakė ne iki tol kol jos klasiškai privertė jai pasakyti žodi "TAIP"“; „Kai yra vaikas kuris visada miega ir seilejesi.“
19	Astrid Lindgren <i>Mijo, mano Mijo</i>	7	Istorija, draugystė, berniuko drąsa, nuotykiškai	„Patiko berniuko drasumas ir kaip gražiai ir aiškiai viskas aprašyta.“; „Man patiko tas kad jisai netikejo ka sako teta ir dede“; „Šį knygą buvo įdomi nes lygiai isskirstytas dialogas su veiksmiais ir įvykiais, joje taip pat yra daug nuotykių.“
20	Katherine Paterson <i>Tiltas į Terabitiją</i>	6	Istorija apie tikrą draugystę, dramatiškas siužetas	„Man patiko, kad berniukas susidraugavo su mergaite.“; „tikra draugystė, stebuklų pasaulis“
21	Lois Lowry <i>Siuntėjas</i>	6	Knygos idėja, pasakojimas apie prisiminimus ir ateitį	„tai kad sužinojau kad prisiminimai ira svarbus“; „Patiko tai, kad pasakojama apie ateitį.“
22	Lewis Carroll <i>Alisa stebuklų šalyje</i>	6	Veikėjai, fantazijos ir stebuklų pasaulis	„skaitydamas knygą gali pabėgti nuo relybės“; „Labai daug išmonės ir fantazijos“; „Man ji patinka nes Alisa labai gudri, stipri, supratinga, drąsi, draugiška.“
23	Ignė Zarambaitė <i>Juodavandeniai</i>	6	Pagrindinė veikėja, draugystės tema, iliustracijos	-
24	Astrid Lindgren <i>Emilis iš Lionenbergos</i>	6	Emilio drąsa, išdaigos	„Man patiko , kad Emilis linksmas ir iškrečia daug išdaigų.“; „Lengva skaityti, įdomus pasakojimas“
25	J. R. R. Tolkien <i>Hobitas</i>	6	Personažai, magija, fantastika, mitinės būtybės, kovos, kelionė, draugai, nuotykiškai	
26	Michael Morpurgo <i>Karo žirgas</i>	6	Tikra draugystė	„buvo įdomu skaityti apie berniuko ir arklio draugystę“; „Patiko istorija, kuri pamoko, kad ir sunkiausiais gali įžvelgti nuoširdumą ir gerumą. Knyga pasakoja apie tikrą draugystę. momentais“.
27	Loon Vilkolakiukas <i>Dolfas</i>	6	Įdomi, daug paveiksliukų	„Sapnai kuruos pasakojo Dolfas“
28	Lucy Maud Montgomery <i>Anė iš Žaliastogių</i>	6	Įdomi, drąsi pagrindinė veikėja Anė	„Man patiko mergaitės Anės drąsa ir tai, kad ji nenustojo svajoti.“; „Aš galiu susieti savo gyvenimą su pagrindiniu veikėju.“; „Man patiko, nes buvo labai įdomu skaityti apie Anės gyvenimą.“
29	Astrid Lindgren <i>Ronja plėšiko duktė</i>	6	Ronja, draugystė	„Buvo įdomu kaip vieni be telefonų gyvendavo vaikai.“; „Patiko Ronjos charakteris“; „Man patiko, kad rašo kaip gyveno plėšikai“.
30	Astrid Lindgren <i>Mes varnų saloje</i>	5	Labai daug įdomių nuotykių, šuo	
31	James Kruss <i>Timas Taleris arba parduotas juokas</i>	5	Daug neįtikėtinų įvykių, juokinga ir pamokanti	„Ju turinys, veiksmas, kaip išdėstytas ir įdomiai sukurtas tekstas.“