

LATVIJAS UNIVERSITĀTE
PEDAGOGIJAS, PSIHOLOGIJAS UN MĀKSLAS FAKULTĀTE
SKOLOTĀJU IZGLĪTĪBAS NODAĻA

**GALDA SPĒĻU IZMANTOŠANA UZVEDĪBAS PROBLĒMU
MAZINĀŠANAI BĒRNIEM 5 – 6 GADU VECUMĀ**

DIPLOMDARBS

Autors: **Madara Ose**

Studenta apliecības Nr.: mo17019

Darba vadītāja: Mg. paed. Egija Laganovska

RĪGA 2021

SATURS

ANOTĀCIJA	3
ANNOTATION	4
IEVADS	5
1. UZVEDĪBAS PROBLĒMAS BĒRNIEM 5 – 6 GADU VECUMĀ.....	7
1.1 Uzvedības veidošanās	7
1.2 Uzvedības problēmas	10
2. 5 – 6 GADUS VECU BĒRNU RAKSTUROJUMS	13
2.1 Uzvedības problēmu izpausmes 5 – 6 gadu veciem bērniem.....	17
3. GALDA SPĒLES UZVEDĪBAS PROBLĒMU MAZINĀŠANĀ.....	23
3.1 Galda spēļu jēdziens, būtība un iedalījums	23
3.2 Galda spēļu izmantošana uzvedības problēmu mazināšanai	25
4. PĒTĪJUMS PAR GALDA SPĒĻU IZMANTOŠANU UZVEDĪBAS PROBLĒMU MAZINĀŠANAI 28	
4.1 Pētījuma metožu apraksts.....	28
4.2 Pedagogu aptauja un tās analīze.....	29
4.3 Bērnu raksturojums	36
4.4 Izmēģinājuma darbības apraksts	39
4.5 Bērnu atkārtots vērtējums un pētījumā apkopotie rezultāti.....	42
IETEIKUMI PIRMSSKOLAS PEDAGOGIEM	48
NOBEIGUMS UN SECINĀJUMI.....	49
LITERATŪRAS SARAKSTS	51
PIELIKUMI	55
1.pielikums	56
2.pielikums	57
3.pielikums	58
4.pielikums	59
5.pielikums	60

ANOTĀCIJA

Darba autore Madara Ose, Mg. paed. Egijas Laganovskas vadībā izstrādāja diplomdarbu “Galda spēļu izmantošana uzvedības problēmu mazināšanai bērniem 5 – 6 gadu vecumā”.

Darba mērķis – analizēt un praktiski pārbaudīt galda spēļu izmantošanas iespējas, uzvedības problēmu mazināšanai bērniem 5 – 6 gadu vecumā.

Darba teorētiskajā daļā autore atlasīja un analizēja literatūru un pētījumus par uzvedību un uzvedības problēmām, pirmsskolas vecuma bērna vispārējo attīstību, galda spēlēm un to ietekmi uz bērna uzvedību.

Praktiskajā daļā autore aprakstīja pētījumā izmantojamās metodes, apkopoja iegūtos datus no pedagogu aptaujas, par uzvedības problēmu aktualitāti, analizēja un apkopoja pētījumā iesaistīto bērnu izpēti, aprakstīja izmēģinājuma darbības norisi, izvēlētās galda spēles un apkopoja pētījumā iegūtos datus – secinot, ka galda spēles ne tikai attīsta bērna vispārējo attīstību, bet rada pozitīvu ietekmi uz viņa uzvedību, kā arī mazina uzvedības problēmas.

Atslēgas vārdi: galda spēles, uzvedība, uzvedības problēmas, 5 – 6 gadus veci bērni.

ANNOTATION

Author Madara Ose, by leadership of Mg. paed. Egija Laganovska developed a diploma thesis “The use of board games to reduce behavioral problems in 5 – 6 year old children”.

The aim of the diploma thesis is to analyze and practically test the possibilities of using board games to reduce behavioral problems in 5 – 6 year old children.

In the theoretical part of the work, the author selected and analyzed the literature and research on behavior and behavioral problems, the general development of a preschool children, board games and their effects on a child's behavior.

In the practical part, the author described the methods used in the study, summarized the data obtained from the survey of teachers, that proves the relevance of behavioral problems, analyzed and summarized the research of the children involved in the study, described the course of the experiment, selected board games and summarized the data obtained in the study – concluding that board games not only develop the child's overall development, but also have a positive effect on his behavior, as well as reduce behavioral problems.

Key words: board games, behavior, behavioral problems, 5 – 6 year old children.

IEVADS

Cilvēka uzvedībai ir divi noteicēji, pirmais, tā ir vide kurā bērns aug un kā viņu audzina, un otrs, tā ir iedzimtība, kas realizējas dzīves gaitā (Raipulis, 2010). Līdzīgi var spriest par uzvedības problēmām un uzvedības traucējumiem. M. Ogundele raksta, ka uzvedības problēmas rodas galvenokārt vides un audzināšanas vai neaudzināšanas ceļā. Toties uzvedības traucējumi mēdz būt iedzimti un diagnosticēti komplektējoties ar citiem traucējumiem (Ogundele, 2018).

Valsts bērnu tiesību aizsardzības inspekcijas 2020. gada publiskajā pārskatā tiek minēts, ka salīdzinot ar iepriekšējiem gadiem, uzvedības problēmas nav ievērojami palielinājušās bērnu vidū, jo mācības notikušas attālināti vai daļēji attālināti pamatojoties uz COVID – 19 ierobežojumiem, kā dēļ reālo situāciju statistiski neredzam (Valsts bērnu tiesību aizsardzības inspekcijas, 2020).

Nemot vērā līdzšinējo situāciju, zinām, ka jaunākos datus par bērnu uzvedības problēmām iegūsim mācību procesam atsākoties klātienē. Taču ir veikti vairāki pētījumi, kuri liecina, ka laika gaitā uzvedības problēmas pieaug un nepārtraukti tiek veidotas un meklētas jaunas metodes to novēršanai vai mazināšanai. 2016. gadā, Amerikā, tika analizēti dati par bērnu veselību (*National Survey of Children's Health*), pēc kuriem secināja, ka 7,4% ASV bērnu (apmēram 4.5 miljoni), vecumā no 3 – 17 gadiem ir diagnosticēta kāda uzvedības problēma (Ghandour, Sherman, Vladutiu, Ali, Lynch, Bitsko, Blumberg, 2018). 2014. gadā tika aptaujāti izglītības iestādes “X” un tai tuvumā esošo izglītības iestāžu speciālisti par bērnu ar uzvedības problēmām pieaugumu. Rezultāti liecināja, ka katrā grupā un klasē vidēji novērojami 25 – 30% bērnu ar uzvedības problēmām. Darba autore savu pētījumu veiks šajā pašā pirmsskolas izglītības iestādē “X”, līdz ar to datus varēs salīdzināt.

Pirmsskolas vecums ir viens no būtiskākajiem vecumposmiem bērna attīstībā. Tas ir laiks kad bērns ar rotaļu un spēļu palīdzību mācās saskarsmi, uzvedības normas, kultūru, pamat prasmes un zināšanas pilnvērtīgai dzīvei. Galda spēles pozitīvi ietekmē garīgo attīstību, tās māca paškontroli, attīsta komunikācijas prasmes, stratēģisko un abstrakto domāšanu, prognozēt spēju un rada patīkamas emocijas. Iegūstot šīs prasmes spēlējot galda spēles, bērns ar laiku tās iemācās pielietot arī ikdienas situācijās.

Galda spēļu efektivitāte uzvedības problēmu mazināšanā ir salīdzinoši jauns un diez gan maz pētīts virziens. 2019. gadā Š. Noda, K. Širotsuki un M. Nakao veica pētījumu par galda spēļu efektivitāti, pētot jau esošus pētījumus, izmantojot savus kritērijus. Datubāzēs tika atrasts 71

pētījums, izmantojot atslēgvārdu “galda spēles”, taču tikai 27 atbilda nepieciešamajiem kritērijiem. Pētījuma rezultāti liecināja, ka spēlējot galda spēles, uzlabojumi tika novēroti trīs jomās – izglītības zināšanās, kognitīvajās funkcijās un citos apstākļos (fiziskā aktivitāte, trauksme, UDHS un alcheimera slimība) (Noda, Shiotsuki, Nakao, 2019).

Pētījuma objekts uzvedības problēmas 5 – 6 gadu vecumā.

Pētījuma priekšmets galda spēļu izmantošanas iespējas uzvedības problēmu mazināšanai.

Pētījuma mērķis analizēt un praktiski pārbaudīt galda spēļu izmantošanas iespējas, uzvedības problēmu mazināšanai bērniem 5 – 6 gadu vecumā.

Pētījuma jautājums vai galda spēļu izmantošana mazinās uzvedības problēmas 5 – 6 gadu vecumā?

Pētījuma uzdevumi:

1. analizēt zinātnisko literatūru par pētāmo jautājumu,
2. anketēt pirmsskolas izglītības iestāžu skolotājus,
3. veikt pedagoģiskos novērojumus un izmēģinājuma darbību pirmsskolas izglītības iestādē “X”,
4. apkopot un aprakstīt pētījumā iegūtos rezultātus.

Pētījuma metodes:

1. teorētiskās literatūras analīze par pētāmo jautājumu,
2. pedagoģiskie novērojumi, anketēšana, izmēģinājuma darbība, informācijas apstrāde.

Pētījuma bāze Pirmsskolas izglītības iestādes “X” pieci bērni ar uzvedības problēmām 5 – 6 gadu vecumā.

1. UZVEDĪBAS PROBLĒMAS BĒRNIEM 5 – 6 GADU VECUMĀ

Visbiežāk, pieminot terminu “uzvedība”, asociācijas rodas ar normu ievērošanu vai neievērošanu, atbilstīgu vai neatbilstīgu izturēšanos, kādai konkrētai situācijai. M. Bornsteins, J. Kagans un R. Lerner uzvedību definē kā potenciālu un izpaužamu fizisko, garīgo un sociālo procesu visas dzīves garumā (Bornstein, Kagan, Lerner, 2020). Psiholoģijā “uzvedību” definē kā jebkādu darbību vai reakciju, kas cilvēkam radusies pašam par sevi, reaģējot uz ārēju faktoru vai reaģējot uz citu cilvēku (Pļavniece, 2002).

1.1 Uzvedības veidošanās

Tāpat kā J. Raipulis, arī Dž. Godefrojs uzskata, ka cilvēka uzvedībai ir divi aspekti – iedzimtība, jeb mantota uzvedība no iepriekšējām paaudzēm un iegūta uzvedība, fiziskas un sociālas vides ceļā (Годфроя, 1992). Lai gan uzvedība mēdz būt arī iedzimta, tas nenozīmē, ka to dzīves laikā nevar mainīt, veidot un uzlabot. Galvenais priekšnosacījums uzvedības veidošanā ir vide, kurā cilvēks aug, mācās un dzīvo. A. Špona uzsver, ka uzvedība veidojas un ir cieši saistīta ar cilvēka attīstību, vidi, kurā viņš dzīvo un to, kā tiek audzināts (Špona, 2006). Var secināt, ka jau no cilvēka dzimšanas brīža, sāk veidoties viņa uzvedība.

Uzvedības attīstībai faktori ir dažādi, viens no tiem ir vecumposma īpatnības. Jebkurā vecumposmā sagaidāmā uzvedība atšķiras un cilvēkam kļūstot vecākam, uzvedība tiek sagaidīta arvien adekvātāka. Veiksmīgas un veselīgas cilvēka uzvedības attīstībai, īpaša uzmanība jāpievērš jau pirmsskolas vecumposmam. Attīstības uzdevumi, kas atbilst agrīnajai bērnībai ir novērojami “Uzvedības attīstīšanos ietekmējošie faktori dažādos vecumposmos” tabulā (skat. 1. tabulu).

1.tabula

Uzvedības attīstīšanos ietekmējošie faktori dažādos vecumposmos (Wustmann, 2004),

aizgūts no: Bethere, Līdaka, Plostniece, Ponomorjova, Striguna, 2013.

Vecumposms	Attīstības uzdevumi
Agrīnā bērnība	<ul style="list-style-type: none">• Piesaiste uzticības personai• Valodas attīstība• Paškontrolē/pašregulācija (visvairāk motorā)• Personiskās autonomijas attīstīšanās
Bērnība	<ul style="list-style-type: none">• Dzimuma lomu identificēšana• Impulsu kontroles attīstīšanās

	<ul style="list-style-type: none"> • Attiecības ar vienaudžiem (sociālā kompetence) • Pielāgošanās skolas prasībām (lasīšana, rakstīšana u.c.)
Jaunība	<ul style="list-style-type: none"> • Identitātes attīstīšanās • Kopība ar vienaudžiem/ ciešas draudzības izveidošana • Iekšējā morāliskuma apziņa • Spējas labiem sasniegumiem skolā

Aplūkojot un analizējot tabulu, var secināt, ka katram vecumposmam ir savas aktualitātes un attīstības uzdevumi, pēc kuriem var vadīties analizējot bērna uzvedību. Vadīšanās pēc vecumposmu faktoriem ļauj izprast cilvēkā radušos uzvedību, paredzēt tās attīstību un laicīgi novērst topošās uzvedības problēmas.

Turpinot A. Šponas rakstīto par trīs komponentiem, kas veido uzvedību, ne mazāk svarīgs ir arī otrais – vide, kurā aug un atrodas cilvēks. Ē. Kalvāns skaidro, ka vide, kas ietekmē cilvēku, sastāv no sociālās vides un dabiskās vides. Sociālā vide sevī ietver ģimenes, sociālos, kultūras, politiskos un ekonomiskos apstākļus, taču dabiskā vide sasaucas ar ģeogrāfiskiem un klimatiskiem apstākļiem (Kalvāns, 2018). Tātad, būtiska atšķirība būs bērnu uzvedībā kuri dzīvo lielpilsētā un kuri laukos, kādā meža nostūrī, jo atšķiras gan sociālās vērtības, gan dabiskās vides izaicinājumi.

Bērnām ienākot pasaulē nav izvēles, kādā vidē augt. Tā kļūst par vecāku atbildību, nodrošināt bērnam drošu, veselīgu un labvēlīgu vidi. I. Kronberga un S. Sīle raksta, ka bērni, ir ne tikai ģimenes, bet visas sabiedrības sastāvdaļa kopumā. Tāpēc, ir ļoti svarīgi nodrošināt piemērotu vidi jau šodien, kas atsauksies uz bērna veselīgu attīstību, no kā būs atkarīga mūsu, kā sabiedrības rītdiena – vide, kurā paši dzīvosim (Kronberga, Sīle, 2015).

Vecāku atbildība pār bērnu sākas vēl pirms bērna dzimšanas, viņiem tiek uzdots jautājums – Vai vide, kurā dzīvojat būs bērnam droša? To var interpretēt dažādi, gan kā fizisko vidi, vai tā neapdraud bērna dzīvību, gan sociāli emocionālo vidi, vai bērns redzēs un dzirdēs veselīgas vecāku attiecības, vai ar viņu tiks runāts, kas tiks viņam mācīts.

Bērns uzvedību mācās no parauga, ja sākotnēji paraugs ir bijis vecāki, vēlāk tie ir pārējie sabiedrības locekļi (Bethere, Līdaka, Plostniece, Ponomorjova, Striguna, 2013). Pirmsskolas vecumā ar vien lielāku lomu bērna dzīvē spēlē sociālā vide. Bērns iepazīst un viņu ietekmē sociālo attiecību pasaule, dažādas pieaugušo darbības. Tā kā galvenais izpausmes veids šajā vecumā bērnam ir rotaļa, caur to viņš projicē pieaugušo attiecības un dzīvi, kas nostiprinās kādā patstāvīgā

uzvedībā (Kalvāns, 2018). Z. Lejniece raksta, ka mainoties sociālajai videi, mainās arī cilvēka uzvedība (Lejniece, 2008). Spilgts piemērs vienmēr ir bijis tas, kā bērns uzvedās mājās kopā ar ģimeni un tas, kā bērns uzvedās izglītības iestādē kopā ar vienaudžiem, vai pret citiem pieaugušajiem. Iemesli kāpēc tas tā ir, ir pavisam vienkārši – no bērna atšķirīgās vidēs bieži tiek sagaidīta dažāda uzvedība, atšķiras prasības un normas. Ja atšķirības mēdz būt pārāk lielas, bieži vien bērnam sāk veidoties problemātiska uzvedība.

Uzvedības veidošanā, nevar aizmirst par vēl vienu būtisku aspektu – audzināšanu. Par bērnu un viņa audzināšanu vislielākā atbildība ir jāuzņemas viņa vecākiem. Dzīves laikā bērnam ir vairāki “audzinātāji”, no kuriem katrs atstāj paliekošu iespaidu uz bērnu un viņa uzvedību. Tomēr galvenokārt pirmie ietekmi atstāj vecāki, katrs nākamais “audzinātājs” atstāj ar vien mazāku ietekmi par iepriekšējo (Крыпская, 2014). Tātad, ir būtiski, lai vecāki ir tie, kas ieliek pamatus attiecībā uz bērna audzināšanu, iemāca uzvedības normas, skaidri liek saprast kas ir pieņemami un kas nav, lai vēlāk bērnam uzsākot socializēšanos, nerodas kādas problēmas.

Ir zināms, ka bērns ir vecāku spogulis un viņš mācās pēc piemēra. Audzinot bērnu būtiska nozīme ir tam, cik audzināti ir paši vecāki un cik ļoti viņi vēlas iesaistīties bērna dzīvē. Uzvedības modeļi veidojas audzināšanas rezultātā. Ja bērns diendienā redz konfliktus, vardarbīgu uzvedību, dzird rupju, prastu valodu, tad ar laiku viņš tā arī sāk uzvesties, tādu uzvedības modeli pārņem (Bethere, Līdaka, Plostniece, Ponomorjova, Striguna, 2013). I. Damberga raksts, ka vecāku iesaistīšanās bērnu mācīšanās un audzināšanas procesā pozitīvi ietekmē viņu uzvedību, tātad spēj mazināt bērnam radušās uzvedības problēmas (Damberga, 2017).

Arī dažādi audzināšanas stili ģimenēs ietekmē uzvedības veidošanos (Miltuze, Biseniece, 2015). Jebkāda vecāku ietekme uz bērnu atstāj paliekošu iespaidu. Pastāv uzskats, ka pārsvarā vecāku mērķis ir izveidot pozitīvas attiecības ar bērniem, lai viņi pilnvērtīgi attīstītos. Mūsdienu pozitīvās audzināšanas koncepcija nozīmē, ka vecāku un bērnu attiecībām jābalstās uz:

- pieķeršanos,
- atbalstu,
- komunikāciju,
- stimulāciju,
- rutīnas strukturēšanu,
- ierobežojumu, normu un seku noteikšanu,
- iesaistīšanos bērna ikdienā (Lorence, Hidalgo, Pérez-Padilla, Menéndez, 2019).

Analizējot šos trīs uzvedības veidojošos aspektus, attīstību, vidi un audzināšanu, var secināt, ka viens ar otru ir cieši saistīti. Uzvedība neveidojas no viena notikuma vai faktora, tā veidojas no dažādiem komponentiem, kuri var viens otru ietekmēt. Iespējamības ir dažādas, katra cilvēka uzvedības veidošanās ir unikāla, kas padara unikālu ikvienu no mums. Būtiski pieminēt, ka pamatā atbildību par bērna uzvedības veidošanu uzņemas viņa ģimene, kas ar bērnu ir kopā vēl pirms viņa nākšanas pasaulē.

1.2 Uzvedības problēmas

Ar bērna problemātisku uzvedību, ir nācies saskarties teju katram vecākam un skolotājam. Vai tas ir bijis pirmsskolas vecumā, skolas vai pusaudžu gados, sajūtas vienmēr ir līdzīgas – dusmas, neizpratne, bezspēks, neziņa. Būtiski ir saprast un apzināties kāda veida problemātiskā uzvedība tā ir, kāpēc tā radusies un kā to novērst.

Problemātiska uzvedība tiek piedēvēta divām bērnu grupām – bērniem ar uzvedības traucējumiem un bērniem ar uzvedības problēmām, kuras, lai gan atšķiras, tomēr literatūrā bieži vien pārklājas. D. Bethere, A. Līdaka, A. Plostniece, J. Ponomorjova, un S. Striguna šos divus jēdzienus atšķir, aplūkojot tos kopā ar citām zinātņu nozarēm:

- medicīnā terminu “uzvedības traucējumi” saprot kā klīniskus stāvokļus, piemēram, hiperkinētiski traucējumi, uzmanības deficīta sindroms, jaukti uzvedības un emociju traucējumi,
- pedagoģijā terminu “uzvedības problēmas” saprot kā uzvedības normu pārkāpumi, uzvedības noteikumu neievērošana – nepaklausība, sīkas zādzības un melošana, pašregulācijas grūtības, trokšņošana, kaušanās, apsaukšanās (Bethere, Līdaka, Plostniece, Ponomorjova, Striguna, 2013).

Neskatoties uz to, ka starp abiem terminiem ir atšķirība, uzvedības izpausmes, abos gadījumos ir vienādas. Iespējams tāpēc bieži vien šie termini tiek jaukti, vai aplami piedēvēti kādam bērnam.

Bērnu uzvedības problēmas/traucējumi un saskarsmes grūtības visbiežāk izpaužas:

- destruktīvā saskarsmē (agresīvā, citus bērnus un/vai pieaugušos apdraudošā uzvedībā),
- destruktīvā uzvedībā (vardarbībā pret dzīvniekiem, sveša īpašuma piesavināšanās, bojāšana vai iznīcināšanās),

- izaicinošā saskarsmē (opozicionārā uzvedībā, atklāti atsakoties ievērot noteikumus vai pamatotas vecāku un citu pieaugušo prasības, tīši kaitinot citus, provocējot konfliktus),
- noteikumu neievērošanā (necenzētu vārdu lietošanā, noteikumu un prasību neievērošanā, klaiņošanā, apreibinošu vielu lietošanā, skolas kavēšanā),
- nepietiekamā uzvedības un saskarsmes pašregulācijā (nespējā mainīt domas, izjūtas vai darbības, lai sasniegtu nozīmīgus mērķus, nespējā pretoties pēkšņam uzbudinājumam vai nevēlamām dziņām, impulsivitātē un nespējā ilgstoši koncentrēties (Valsts bērnu tiesību aizsardzības inspekcija, 2016).

Zinot to, ka katrs bērns un viņa uzvedība ir unikāla, diagnosticējot uzvedības problēmas un meklējot risinājumus problēmu mazināšanai ir nepieciešama individuāla pieeja (Bethere, Līdaka, Plostniece, Ponomorjova, Striguna, 2013). Uzvedības problēmu individuālās izpausmes un to atšķirības dažādos vecumposmos apgrūtina objektīvu uzvedības problēmu diagnosticēšanu. Ne medicīnā, ne pedagogijā nav skaidri definētu objektīvu sliekšņa kritēriju viennozīmīgai bērnu uzvedības atzišanai par uzvedības problēmu, tomēr ir empīriski pamatota bērnu uzvedības traucējumu attīstības gaita (Valsts bērnu tiesību aizsardzības inspekcija, 2016). Lai apstiprinātu uzvedības traucējumu diagnozi, patoloģiskiem uzvedības veidiem jāizpaužas vismaz gadu un vismaz vienam uzvedības veidam jāizpaužas pēdējā pusgada laikā (Ancāne, Meistere, Užāns, Vasiļevska, Rateniece, Sestule, Jansone, Zīle, 2011).

Amerikas atkarību centrs (American Addiction Centers), min trīs biežāk izplatītākos uzvedības traucējumu veidus – opozicionāri izaicinoši traucējumi (ODD), uzmanības deficīta un hiperaktivitātes sindroms (ADHD), obsesīvi – kompulsīvi traucējumi (OCD), kā arī biežākos cēloņus, kas ietekmē uzvedības traucējumu veidošanos – fiziskas slimības vai invaliditāte, nepietiekams uzturs, smadzeņu bojājumi, iedzimti faktori (American Addiction Centers, 2021). Uzvedības problēmām veidu nav, bet ir iepriekš minētās izpausmes. Kā faktorus, kas ietekmē uzvedības problēmu veidošanos jāmin:

- ar bērnu saistīti bērna faktori: temperaments, intensīva kontrole, inteliģence, valodas attīstība,
- tuvākās vides faktori: piesaiste, audzināšana, klasvadība, vienaudži,
- tālākās vides faktori: nabadzība, izolācija, vardarbīgi kaimiņi (LPS videokonferences informatīvais materiāls, 2020).

Tā kā uzvedības problēmas biežāk ir pedagoģijā un psiholoģijā dzirdams termins, tad to mazināšanai vai novēršanai izmanto pedagoģiskās un psiholoģiskās metodes. Taču uzvedības traucējumu novēršanai bez pedagoģiskajām un psiholoģiskajām metodēm izmanto arī dažādus medikamentus (Campbell, 2006).

Apkopojot zinātnisko literatūru, var secināt, ka uzvedības problēmām un uzvedības traucējumiem ir zināmas atšķirības, kuras ir svarīgi apzināties. Taču tik pat daudz ir arī kopīgā, kas bieži vien maldina vecākus un galvenokārt pedagogus spriežot par bērna problemātisko uzvedību. Lai gan mūsdienās informācijas un metožu ir daudz, kas palīdz atpazītu un novērstu problemātisko uzvedību, laikam ejot un bērniem mainoties ir jāmeklē, un jāveido ar vien jaunas pieejas problemātiskas uzvedības mainīšanai.

2. 5 – 6 GADUS VECU BĒRNU RAKSTUROJUMS

Pirmsskolas vecums ir viens no būtiskākajiem vecumposmiem bērna attīstībā. D. Augstkalne, A. Čirko un I. Kalniņa ir vienprātis rakstot, ka tieši šajā vecumposmā veidojas bērna personība, attīstās intelekts, pieaug fiziskais spēks (Augstkalne, 2015; Čirko, Kalniņa, 2019). Būtiski paplašinās dzīves uztvere un lielāku lomu sāk spēlēt sociālā vide. Bērniem rodas vēlme iesaistīties pieaugušo dzīvē, modelējot viņu dzīvi un attiecības (Kalvāns, 2018). Galvenā darbība 5 – 6 gadu vecumā ir rotaļa. L. Grīnvalde raksta, ka rotaļas laikā notiek pārmaiņas bērna psihisko procesu attīstībā (Grīnvalde, 2010). Tā kā rotaļas ir viens no attīstības priekšnosacījumiem šajā vecumā, tad pateicoties tām, notiek gan apzinātās uzvedības veidošanās, gan radošās iztēles attīstība, gan saskarsmes iemaņu ar vienaudžiem pilnveidošana (Smiltiņa, 2008).

Fiziskā attīstība

Bērna fizisko attīstību pirmsskolas vecumā var raksturot ar lielu kustību aktivitāti, taču ar neattīstītu paškontroli un līdz ar to lielu traumu iespējamību, jo bērni vēl nespēj paredzēt savas rīcības sekas. Zēniem šajā periodā labāk attīstīti ir lielie muskuļi un viņi ir izturīgāki, bet meitenēm ir labāk attīstīta sīkā pirkstu muskulatūra, viņas ir mierīgākas un precīzākas (Smiltiņa, 2008). Šajā vecumā mainās bērna ķermenis, mainās proporcijas, palielinās svars, sejas izteiksmes sāk zaudēt bērnišķību. Sāk uzlaboties koordinācija – dzirdes, redzes un taustes koordinācija sasniedz pieauguša cilvēka līmeni (Grīnvalde, 2010). Fiziskas aktivitātes ir pamats vispārīgai psihiskai, sociālai un fiziskai attīstībai (Augstkalne 2015). Tāpēc bērniem šajā vecumposmā ir svarīgi kustēties pēc iespējas vairāk.

Kognitīvā attīstība

Garīgās darbības, kas saistītas ar zināšanu iegūšanu, apstrādi, organizēšanu un izmantošanu tiek sauktas par izziņu. Kognitīvo attīstību četrās stadijās ir iedalījis psihologs Ž. Piažē:

- sensorimotorā stadija 0 – 2 gadi,
- pirmsoperāciju stadija 2 – 7 gadi,
- konkrēto operāciju stadija 7 – 11 gadi,
- formālo operāciju stadija no 11 gadiem (Piažē, 2002).

M. Bornsteins, J. Kagans un R. Lerner apraksta Ž. Piažē pirmsoperāciju stadiju, minot, ka bērni mācās izmantot darbības, kas ir elastīgas un pilnībā atgriezeniskas domāšanā – spēja paredzēt un

pļānot uz priekšu. Vēl šajā stadijā bērns mācās vienlaikus spriest par visu un par veseluma daļu (Bornstein, Kagan, Lerner, 2020). A. Šteinberga raksta, ka bērns šajā vecumā spēj grupēt un kategorizēt priekšmetus, sāk saprast loģiskas sakarības pieaugušo spēju līmenī, ar vien spējīgāks darboties ar skaitļa jēdzienu un sāk apgūt nezūdamības principu – lieluma un formas sakarību (Šteinberga, 2013).

Domāšana

Pirmsoperāciju stadijā, 2 – 7 gadus vecs bērns domā. Taču aptuveni līdz sestajam dzīves gadam ieskaitot bērns vēl neapgūst tās kognitīvās operācijas, kas saistītas ar loģisko domāšanu. Īpaši raksturīgs 5 – 6 gadus veciem bērniem ir egocentrisms, viņš domā, ka visi citi redz, saskata un saprot visu tieši tā pat kā viņš (Puškarevs, 2001). A. Miltuze arī raksta, ka domāšana ir egocentriska, taču vēl min, ka tā ir neatgriezeniska – bērnam vēl ir grūtības saskatīt divvirzienu loģiskās sakarības, un, ka domāšana ir konkrēta – bērns vē spēj domāt tikai vispārinātā līmenī (Miltuze, 2015).

Uztvere

Pievēršoties uztverei, kā vairāku sajūtu apvienojumam vienotā uztveres tēlā, jāsaprot, ka uztvere kā process ir ļoti komplicēta (Ābele, 2018). Uztvere 5 – 6 gadu vecumā būtiski mainās, tā kļūst apzināta, mērķtiecīga un analizējoša. Diferencē trīs uztveres darbības – novērojums; aplūkošana; meklēšana (Kalvāns, 2018). Šajā vecumposmā bērns izvērtē pazīmes, nosauc līdzīgo un atšķirīgo, uzlabojas redze – lielā attālumā spēj uztvert pietiekami sīkus priekšmetus, uzlabojas arī bērna telpiskā un laika izjūta (Grīnvalde, 2010).

Atmiņa

Atmiņa ir cieši saistīta ar uztveri. V. Golubina paskaidro, ka atmiņa ir uztvertā un piedzīvotā atcerēšanās (Golubina, 2007). Pirmsskolas vecumposmā tā kļūst par dominējošo psihisko funkciju. Bērns spēj atcerēties daudzveidīgu informāciju un materiālu, lai gan viņa atmiņa ir netīša. Neapzināti, spilgti un interesanti notikumi paliek bērna atmiņā (Kalvāns, 2018).

Uzmanība

N. Rojas apgalvo, ka bērnam piecu gadu vecumā būtu jāspēj koncentrēt savu uzmanību 2 – 5 minūtes x savs vecums, tātad 5. Tas nozīmē, ka šajā vecumā no bērna var sagaidīt koncentrēšanos 10 – 20 minūtes, taču min, ka laiks var būt gan īsāks, gan garāks ņemot vērā sekojošo:

- dienas daļu,
- traucēkļus, kas var novērst uzmanību,
- miega trūkumu,
- uzdevumu vai darbību sarežģītību,
- motivāciju paredzētajai darbībai (Rojas, 2018).

Emocionālā attīstība

5 – 6 gadus veca bērna attīstību šajā vecumā pavada dažnedažādas emocijas, kuras ir jāiemācās vadīt un izpaust, lai uzvedība būtu gan pašam, gan apkārtējiem pieņemama. Uzdevums ir ļoti sarežģīts, lai šīs te dažādās emocijas mācētu atšķirt un izrādīt, jo galvenokārt bērnam tās sākotnēji jāizprot. Būtiska ir pieaugušā loma šajā procesā, kuram jārada signāls, lai bērns saprastu, ka konkrēto emociju ir sapratis un prot pielietot (Šteinberga, 2013). Taču pieaugušā signāls var būt ļoti sarežģīts šķērslis, jo pieaugušais var neapzināti paust nepareizo signālu, neizdomājoties par to, ka bērns emocijas vēl tikai iepazīst. Lai gan emocionālā attīstība šajā vecumā kļūst līdzsvarotāka, process uz to ir piesātināts ar dažādiem šķēršļiem, kuri bērnam pašam, gribot negribot ir jāpārdzīvo.

Ē. Kalvāns skaidro, ka šajā vecumposmā attīstās emocionālā iepriekš paredzēšana. Tas nozīmē, ka bērns pirms grasās veikt kādu darbību zina, kā uz to varētu reaģēt pieaugušais – respektīvi, bērns saprot vai grasās darīt labi vai slikti. Vēl 5 – 6 gadu vecumā bērns sāk adekvātāk paust savas emocijas, salīdzinot ar mazbērna vecumposmu (Kalvāns, 2018).

Motivācija

Pirmskolas vecumā bez mācību motivācijas (kas rodas dabīgi, motīviem pārkārtojoties, lai tiektos pēc jaunām zināšanām) (Golubina, 2007), motivācijas pamatā ir arī saskarsmes vajadzība, vajadzība komunicēt, koncentrēties, gūt sava nozīmīguma apstiprinājumu (Svence, 1999). Ē. Kalvāns raksta, ka bērnam izveidojas šāda ierobežotājmotīvu hierarhija:

- pozitīva novērtējuma, uzslavas saņemšana,
- sods ir mazāk iedarbīgs motīvs, lai veiktu vai neveiktu noteiktu darbību,
- visvājākais ierobežotājmotīvs ir paša dotais solījums (Kalvāns, 2018).

Tātad, vadoties pēc šiem faktoriem var secināt, ka 5 – 6 gadu vecs bērns būs vai nebūs pietiekami motivēts, lai paveiktu kādu konkrētu darbību. Jāņem vērā arī tas, ka katrs bērns ir individuāls un ne visi faktori uz katru bērnu var attiekties.

Vēl šajā vecumā bērna personības struktūrā parādās jauni motīvi, kas saistīti ar pašvērtējumu un patmīlību:

- panākumu motīvs,
- sacensības motīvs,
- motīvi, kas saistīti ar šajā vecumposmā apgūstamajām morāles normām.

Ē. Kalvēns uzsver, ka personības attīstībā nozīmīgākais ir panākumu motīvs, kura attīstību nosaka bērna veiksmes un neveiksmes (Kalvēns, 2018). Respektīvi, bērna veiksmes motivēs viņu turpināt kādu darbību, kas arī pozitīvi atsauksies uz viņa uzvedību, taču neveiksmes liks pārtraukt darbību, kas laika gaitā ietekmēs bērna personību – veidosies negatīvas rakstura iezīmes.

Valodas attīstība

Valodas pienācīga apguve ir būtiska, lai sekmīgi mācītos skolā, tāpēc, gan vecākiem, gan pirmsskolas pedagogiem ir liela atbildība sagatavot bērnus jaunajai videi. L. Grīnvalde raksta, ka šajā vecumā strauji pieaug bērna vārdu krājums. Biežāk tiek lietoti lietvārdi, darbības vārdi, vietniekvārdi un īpašības vārdi, parādās sarežģītākas teikumu konstrukcijas. Bērni apgūst dzimtās valodas gramatisko uzbūvi (Grīnvalde, 2010). A. Irbe un S. Lindenberga raksts, ka šajā vecumā valoda, kas bērnam ir apkārt uzkrājas viņā. Tiek apgūta mutiskās runas apguve, dzimtās valodas pielietošana, spēja izteikties brīvi, izteiksmīgi un loģiski (Irbe, Lindenberga, 2015). Sešu gadu vecumā bērns pāriet uz konkrētu runu. Viņš spēj atstāstīt izlasīto, pastāstīt par redzēto un notikušo citiem saprotamā valodā. Spēj atbildēt ne tikai uz jautājumiem, bet paust arī savas domas, idejas un pārdzīvojumus (Kalvēns, 2018).

Personības attīstība

5 – 6 gadu vecumā bērns sevi identificē un notiek arī viņa personības identificēšanās (Špona, Jermolajeva, 2015). Nostabilizējas tādas personības kvalitātes kā ekstraversija un introversija, trauksmainība un nemiers, uzticēšanās vai neuzticēšanās, emocionalitāte un sabiedriskums. Turpina attīstīties bērna raksturs, kuru var ietekmēt iedzimtība, audzināšana un vide kopumā (Svence, 1999). L. Grīnvalde raksta, ka šajā vecumā bērnam ir svarīgi pierādīt sevi un to, ka viņš ir spējīgs un neatkarīgs. Būtisku lomu ieņem sevis mīlēšana un pašapliecināšanās motīvs.

Pakāpeniski sākas aktīva *Es* un apkārtējās pasaules mijiedarbības izzināšana. Svarīgu lomu ieņem pieaugušo un vienaudžu vērtējums (Grīnvalde, 2010).

Apkopojot 5 – 6 gadus vecu bērnu raksturojumu, var secināt, ka šajā laikā bērns strauji aug un attīstās, kas var radīt arī dažādas grūtības un veicināt problemātisku uzvedību. Lai šim periodam bērns veiksmīgāk tiktu cauri, blakus ir jābūt mīlošiem, zinošiem, pacietīgiem, saprotošiem vecākiem un pedagogiem.

2.1 Uzvedības problēmu izpausmes 5 – 6 gadu veciem bērniem

5 – 6 gadus vecu bērnu ar uzvedības problēmām attīstība norit tāpat, kā tipiska 5 – 6 gadus vecu bērnu attīstība, galvenā atšķirība ir problēmuzvedībā, kura tālāk var ietekmēt bērna attīstību. Bērnam ar uzvedības problēmām katrā no attīstības jomām var rasties novirzes, tieši tāpēc, galvenokārt jāstrādā pie problēmuzvedības novēršanas.

G. Svence raksta, ka šajā pirmskolas vecumā uzvedības problēmas var izpausties dažādi:

- agresivitātē,
- bailēs un nemierā,
- brāļu un māsu sāncensībā,
- nervozos paradumos (Svence, 1999).

Katra no šīm izpausmēm ietekmē veselīgu bērna attīstību, tās novērš uzmanību no mācību vielas, uzvedību normu un uzvedības noteikumu apgūšanas.

Savukārt D. Bethere, A. Līdaka, A. Plostniece, J. Ponomorjova, un S. Striguna ir izveidojušas tabulu, uzskaitos uzvedības traucējumu raksturus un to izpausmes. Kā jau iepriekš darba autore minēja, uzvedības traucējumu un uzvedības problēmu izpausmes ir vienādas, tāpēc 2. tabulā uzskaitīto var piedēvēt arī bērniem ar uzvedības problēmām (skat. 2.tabulu).

Uzvedības novērošanas shēma pirmsskolas periodā (Bethere, Līdaka, Plostniece,
Ponomorjova, Striguna, 2013).

Uzvedības traucējumu raksturs	Uzvedības traucējumu izpausmes
Agresivitāte	Fiziskā: lauž rotaļlietas vai citu bērnu izveidotas lietas; plēš grāmatas, grūsta vienaudžus, garāmejojot, fiziski aizskar citus; kož; spļaudās. Slēptā: kniebj citiem bērniem; apvaino citus ārpus pieaugušo redzesloka. Verbālā: lamājas, apvaino citus ar rupjiem vārdiem; lieto rupjus vārdus un izteicienus. Draudošā: atvēzējas, bet nesit; baida citus bērnus. Mīmikā: sakniebj lūpas; sarkst; bālē; saspiež (vīsta) dūres.
Uzbudināmība	Fiziskās darbībās: pēkšņi visiem negaidot met rotaļlietas, saplēš darba rīkus un materiālus; spļauj. Valodā: pēkšņi rupji atbild, izsaka necenzētus vārdus.
Negatīvisms	Fiziski: dara visu pretēji norādījumiem; ar grūtībām iekļaujas kolektīvās spēlēs. Atteikšanās: atsakās no visiem interesantām lietām un darbībām. Verbāli: bieži saka frāzes “negribu” un “nedarīšu”, “nē”.
Izrādīšanās	Kustībās: muguras pagriešana sarunas vai kopējas darbības laikā. Orientācija uz personīgo uzvedību; cenšas sev pievērst uzmanību, neņemot vērā citu intereses;

	dara kaut ko pretēji prasībām vai norādēm un vēro apkārtējo reakciju
Aizvainojums (emocionāla nestabilitāte)	Reakcija uz grūtībām: apvainojas spēles zaudējuma gadījumā. Mīmikā: neapmierināta sejas izteiksme; raudāšana. Reakcija uz vērtējumu: slimīgi reaģē uz aizrādījumiem un balss paaugstināšanu no pieaugušo puses.
Konfliktēšana	Aktīva vai reaktīva: provocē konfliktus; uz citu konfliktējošām darbībā reaģē ar konfliktu. Egocentrisma sekas: nerespektē citu intereses un vēlmes. Pieredzes trūkums: strīdas rotaļās un attiecībās ar vienaudžiem. Pārslēgšanās grūtību sekas: nepiekāpjas rotaļlietu dalīšanā un izmantošanā.
Emocionāla novēršanās	Izvairās no attiecībām: kad visi bērni ir kopā, cenšas būt viens. Emocionāla stagnācija: ieejot telpā, uzreiz iet pie rotaļlietām: darbojas viens, nepamana citus vienaudžus. Valodas aktivitāte: neizmanto valodu, kā komunikācijas līdzekli; runājot, nevēršas pret sarunas partneri. Pseudokurlums: neizpilda prasības, lai gan dzird to saturu; nereaģē uz balss tembra maiņu. Acu kontakts: izvairās skatīties sarunu partnerim sejā.
Ākstīšanās	Reakcija uz aizrādījumiem: uz pieaugušo aizrādījumu reaģē ar smiešanos; uzslava vai nosodījums nemaina bērna uzvedību.

	Darbībās: mēdās; atdarina ar izsmieklu citu kustības un uzvedību.
Neizlēmība	Sociālajās attiecībās: izvairās no jautājumiem nodarbībās; neatbild, lai gan atbildi zina; atsakās no vadošām lomām rotaļās. Valodā: izmanto frāzi “nezinu”, “varbūt”, “grūti pateikt”; neatbild uz jautājumiem, lai gan zina, ko teikt. Fiziskās darbībās: baidās nolēkt no paaugstinājumiem. Reakcija uz jaunām situācijām: vērojama kavēta reakcija; jaunā situācijā izmanto mazāku skaitu uzvedības modeļu kā ierastās.
Bailes	Konkrētas: bailes no putekļsūcēja; bailes no suņiem; bailes no tumsas un tml. Reakcija uz kaut ko jaunu: baidās ieiet jaunā (svešā) telpā. Sociālās: bailes no svešiem cilvēkiem jaunās situācijās; bailes no publiskas uzstāšanās; bailes palikt vienam.
Uztraukums	Mīmikā: klejojošs, nemierīgs skatiens. Valodā: nespēj paskaidrot uztraukuma iemeslus. Kustībās: saraujas pie pēkšņiem trokšņiem, citu kustībām; staigā piesardzīgi. Attiecībās ar citiem: vēlas gulēt kopā ar vecākiem; turas pieaugušo tuvumā.
Bremzēšanās	Izziņas aktivitāte: nezina ar ko nodarboties. Vizuālā uztvere: vienaldzīgi skatās apkārt, nesaskata galveno. Valoda:

	runā ļoti klusu. Reakcijas ātrums: darbības temps lēns; darbības veikšanā pēc noteikta signāla kavējas.
Egocentrisms	Pret sevi: uzskata, ka visas rotaļlietas, visi saldumi domāti viņam. Attiecībās: savas idejas, savas vēlmes uzspiež citiem. Valodā: bieži lieto vietniekvārdu “es”, “man”.
Uzmanības traucējumi	Koncentrēšanās: nodarbībās lūkojas apkārt, pamana visu, kas notiek telpā, reaģē uz blakus kairinātājiem. Atbalsta saturs: nepieciešams vairakkārt atkārtot norādes; aktuāla verbālās informācijas kombinēšana ar vizuāliem tēliem.
Hiperaktivitāte	Plānošana: priekšlaicīgi plāno savu darbību. Darbības temps: pārāk ātrs, darbībā daudz lieku kustību, darbojas pirms dotā signāla. Darbības ilgums: nogurst darbības norises pirmajā pusē; novēršas no uzdotā. Paškontrole: ātri uzbudinās un lēni nomierinās aktīvās rotaļās
Ideju uzmācība	Darbībā: zīmē atkārtoti un ilgstoši vienu un to pašu; rotaļājas ar vienām un tām pašām rotaļlietām, uzmācīgi atkārtot spēles. Attiecībās: uzbāzīgs, pieprasa sev uzmanības pievēršanu; atkārtot vienu un to pašu lūgumu. Valodā: atkārtot vienu un to pašu frāzi. Emocijās: iestrēgst emociju

	izpausmēs – aizvainojumā, niknumā; grūti pārslēdzas no vienām emocijām uz citām.
--	--

Aplūkojot 2. tabulu, var salīdzināt, kā katrs no uzvedības raksturiem ietekmē tipisku 5 – 6 gadus veca bērna fizisko, kognitīvo vai personības attīstības jomu.

Analizējot informāciju, var secināt, ka ļoti lielu ietekmi uz bērna attīstību atstāj uzskaitītās uzvedības problēmas. 5 – 6 gadu vecumā bērna uzvedība vēl nav nostiprinājusies un to vēl var viegli mainīt, svarīgi ir nepieļaut, ka ilgstošas problēmas nerisināšanas dēļ nostiprinās nevēlamie uzvedības modeļi, kuri var ietekmēt tālāku bērna attīstību. Tieši tāpēc šajā vecumposmā var pielietot dažādas, interesantas, piemērotas metodes uzvedības problēmu mazināšanai. Ņemot vērā 5 – 6 gadus vecu bērnu attīstības raksturojumu, spējas un intereses, darba autore pētīs metodi, kā galda spēļu izmantošana var mazināt uzvedības problēmas.

3. GALDA SPĒLES UZVEDĪBAS PROBLĒMU MAZINĀŠANĀ

Pirms runā par galda spēlēm, svarīgi ir atšķirt spēles kā tādas no rotaļām. D. Dzintere un I. Stangaine uzsver, ka rotaļas un spēles ir bērna dzīvesveids, visas zināšanas un prasmes tiek iegūtas tieši šādi – rotaļājoties un spēlējoties. Taču viņa izceļ atšķirību starp rotaļām un spēlēm. Ja rotaļas tiek aizvadītas nepiespiestā, brīvā formātā, tad spēles ir tās, kurās ir ierobežojumi, noteikumi un kārtība (Dzintere, Stangaine, 2007). Spēle ir intelektuāli virzīta un tai ir noteikta darbība. Spēļu spēlēšanu var uzskatīt par treniņu, kura laikā panāk noteiktu meistarību, pilnveido prasmes un zināšanas (Golubina, 2007).

3.1 Galda spēļu jēdziens, būtība un iedalījums

Literatūrā, jēdzieni “galda spēles” un “spēles” netiek sevišķi atšķirti. Galda spēles ir spēļu veids, kam ir sava specifika – to spēlēšanai ir nepieciešams spēles laukums, nepieciešamie piederumi un, kā raksta V. Golubina, galda spēles ir neiedomājamas bez noteikta dalībnieku skaita (Golubina, 2007).

Galda spēles ir svarīgas visa vecuma cilvēkiem, praktisku zināšanu un prāta spēju attīstīšanai. Tās ne tikai nodrošina patīkamu atmosfēru, bet arī neapdraudošu, rotaļīgu un tomēr konkurētspējīgu vidi. Kļūdīšanās un zaudēšana ir ļoti vērtīga, kas liek spēlētājiem mācīties (Treher, 2011).

S. Salaka raksts, ka galda spēles palīdz attīstīt sociālās prasmes, runas un valodas prasmes, smalko motoriku un loģisko domāšanu. S. Tūbele un I. Vilka raksta līdzīgi, taču papildus min, ka spēles ne tikai uzlabo bērnu garīgo un fizisko attīstību, bet māca arī riskēt, uzdrīkstēties, risināt problēmas, veicināt iztēli, radošumu un neatkarību (Salaka, 2021), (Tūbele, Vilka, 2016).

V. Golubina ir apkopojusi četras daudzfunkcionālas spēļu funkciju grupas:

- Kognitīvās funkcijas (prāta, izziņas un intelekta sfēra) – darbojas apmācošā funkcija un attīstošā funkcija.

Tātad, spēles laikā spēlētājs apgūst jaunas prasmes un zināšanas, kā arī attīsta jau esošās.

- Sociālās funkcijas – darbojas saskarsmes funkcija un komunikatīvā funkcija.

Tāpat, rodas jauni un attīstās jau esošie attieksmju sakari, un tiek apgūta sadarbības prasme spēlējot komandā.

- Darbības funkcijas – darbojas imitācijas funkcija, radošā funkcija, kompensējošā funkcija un salīdzinošā funkcija.

Tāpat, attīstās interese, apziņa un vēlme mācīties, sekmējas atdarināšanas un jaunrades spēja, attīstās patstāvība, disciplīna, reakcija un veiklība, rodas izpratne par kļūdu labošanu un to nepieļaušanu, veidojas pašvērtējums.

- Rekreatīvā funkcija – darbojas izklaidējošā funkcija.

Tāpat, spēle rada pozitīvas emocijas, atbrīvo un nomierina, palīdz aizmirst negācijas (Golubina, 2007).

Galda spēlēm ir ne tikai funkcijas, bet tās arī tiek iedalītas dažādās kategorijās – pēc formāta, dalībnieku vecuma, noteikumiem, dotā laika, dalībnieku skaita u.c. Dž. Džonsons un S. Tivarī tās kategorizē šādi:

- Stratēģiskās galda spēles – ietver strukturētus noteikumus, plānošanu, paredzēšanu, prognozes par citu spēlētāju stratēģiju. Tās piedāvā lielāku sociālo mijiedarbību, prasa ilgāku laiku un biežāk tiek spēlētas komandās.
- Izglītojošas galda spēles – koncentrējas uz konkrētiem mācību mērķiem, piemēram, skaitīšanu, šķirošanu, valodas apguvi, jaunu prasmju apguvi utt.
- Noslēpumainās galda spēles – kooperatīvas asociāciju spēles, kurās kaut kas ir jāatrisina, jāatmin. Tās parasti ir balstītas uz kādu stāstu, kurā dod norādes. Attīsta iztēli, paredzēt spēju, kritisko domāšanu.
- Uz veiksmi balstītas galda spēles – tām nav vajadzīga stratēģija, zināšanas vai īpaša iedziļināšanās. Tās ir veiksmes spēles, kuras ir pieejamas plašākam vecuma diapazonam, galvenokārt ar izklaidējošu funkciju.
- Radošas galda spēles – piedāvā tradicionālas, bet unikālas spēles. Tiek apvienotas atmiņu un veiksmes spēles, stratēģiskas un izglītojošas vai izglītojošas un uz veiksmi balstītas.
- Paštaisītas galda spēles – attīsta bērnu iztēli, patstāvību, radošumu, ļauj būt noteicējiem. Galvenā ideja ir mācīties, radot ko jaunu (Johanson, Tiwari, 2021).

Apkopojot informāciju, var secināt, ka galda spēlēm ir plašs iedalījums. Arī F. Gobets, A. Vugts, J. Rečickis raksta, ka galda spēļu klasifikācija ir ļoti izvērsta, tā galvenokārt ir atkarīga no tās mērķa. Piemēram psiholoģijā, mērķis ir saistīts ar kognitīvajiem aspektiem vai pedagoģijā ar izglītojošajiem aspektiem (Gobet, Voogt, Retschitzki, 2004). Galda spēlēm ir nenoliedzama vērtība, tās var izmantot dažādiem nolūkiem. Ir pierādīts, kā tās pozitīvi ietekmē bērnus, veicina un nostiprina viņu attīstību.

3.2 Galda spēļu izmantošana uzvedības problēmu mazināšanai

Galda spēles ir pastāvējušas jau tūkstošiem gadu visā pasaulē, sākotnēji tīri laika pavadīšanas un izklaidējošiem nolūkiem (Walker, 2014), taču vēlāk tās guvušas arī attīstošu un izglītojošu raksturu. Esam noskaidrojuši, ka galda spēlēm piemīt dažādas funkcijas, kas pozitīvi ietekmē bērna attīstību un viņa akadēmiskos sasniegumus. Taču, vai tās spēj mainīt, vai kaut nedaudz ietekmēt bērna uzvedību... Spēlēs ir ierobežojumi, noteikumi un kārtība – lietas, kas trūkst bērnam ar uzvedības problēmām. Kāpēc gan, lai galda spēles šīs lietas bērnam neiemācītu?

2021. gadā, tika publicēts pētījums par sadarbības un sacensību galda spēlēm un to kā tās ietekmē 4 – 6 gadus vecu bērnu uzvedību. Tika atklāts, ka galda spēļu veids neietekmē spēju sadarboties vai uzvesties labvēlīgi, vai antisociāli. Gan sadarbības, gan sacensību galda spēles izraisīja vienādu, sadarboties spējīgu un labvēlīgu uzvedību, kas liecina, ka galda spēles neatkarīgi no veida, pozitīvi ietekmē pirmsskolas vecuma bērna sociālo uzvedību (Eriksson, Kenward, Poom, Stenberg, 2021).

Runājot tieši par sacensību galda spēlēm, M. Eriksons, B. Kenwards, L. Poms un G. Stenberga, sava pētījuma teorijā salīdzina jau veiktus pētījumus, kuri pierāda gan pozitīvo ietekmi, no sacensību galda spēlēm, uz bērna uzvedību (samazina uzvedības problēmas), gan negatīvo ietekmi uz bērna uzvedību (pastiprina antisociālu uzvedību – agresiju, izaicinošu un nepaklausīgu uzvedību, attiecību problēmas ar vienaudžiem utt.), (Eriksson, Kenward, Poom, Stenberg, 2021). Tā kā pētījumu vēl ir ļoti maz par galda spēļu ietekmi uzvedības problēmu mazināšanai, nevar apgalvot, ka konkrētais galda spēļu veids tikai un vienīgi rada pozitīvus vai negatīvus rezultātus. Darba autore apgalvo, pēc pieredzes strādājot ar 5 – 6 gadus veciem bērniem kam ir uzvedības problēmas, ka bērni ir ļoti dažādi, tā pat kā viņu uzvedības problēmas. Piemēram, divi bērni, kuri ir agresīvi, metodes kā agresivitāti samazināt, atšķirsies. Iespējams, galda spēle kura

būs ātra uz sacensību balstīta, vienu bērnu nomierinās, ļaujot viņam “izlādēties” spēles laikā, taču otru “uzvilks” vēl vairāk.

Latvijā ir izveidots portāls “Uzvediba.lv”, kurš specializējas izglītojošu spēļu un palīgmateriālu, darbam ar uzvedības problēmām, izstrādē. Uzvediba.lv radītāja ir arī Latvijas Autisma biedrības vadītāja Līga Bērziņa, kura ir ļoti labi pazīstama ar sarežģītu uzvedību un veidiem, kā šāda veida uzvedību mazināt. Viņa veido dažādus videomateriālus, vebinārus, prezentācijas utt., kuros pati, vai sadarbībā ar citiem speciālistiem runā par un ap uzvedību. Vienā no pasākumiem, “Uzvediba.lv” sadarbībā ar “Brain Games” platformā “Zoom” veidoja diskusiju “Galda spēles pret datorspēlēm” kurā izskatīja dažādus algoritmus, kas patīk bērniem datorspēlēs un kādus analogus var atrast galda spēlēs. Sarunas laikā daudz tika runāts par uzvedību un to, kāda veida galda spēles būtu piemērotas kādai konkrētai bērnu grupai, kam ir sarežģīta uzvedība. Galvenās atziņas pēc videomateriāla:

- Bērniem, kas vēl mācās spēlēt spēles, kontrolēt savu uzvedību un mācās sadarboties, nevajadzētu spēlēt galda spēles, kuras balstītas uz veiksmi, piemēram “cirks” vai “riču raču” – jo bērns pastiprināti kļūst trauksmaināks, var veidoties negatīvi uzvedības modeļi, kā krāpšanās, melošana vai bravūrība.
- Bērniem, kuru uzvedība pasliktinās kļūdoties vai zaudējot, vai ja viņiem ir bail no zaudēšanas, ieteicams spēlēt spēles kur kļūdīšanās process nav tik sāpīgs vai kļūdīšanās notiek ļoti ātri.
- Optimālais spēlēs laiks bērniem ir 10 – 15 minūtes, lai bērnam nepazūd vēlme spēlēt vēl, lai nepalik garlaicīgi, lai ātrāk aizmirstas zaudējums pārejot pie nākamās spēles.
- 5 – 6 gadu vecumā jāspēlē ātrās un dinamiskās spēles, taču jāizvērtē vai visiem bērniem tās būs piemērotas un neradīs nevēlamu efektu (nav ieteicams bērniem ar trauksmainu uzvedību).
- Bērniem ar trauksmi, dusmām, agresiju, efektīva var būt piemērotu galda spēļu spēlēšana vienatnē (ļauj nomierināties, “atslēgties” no apkārtējās vides, metode var tikt izmantota kā “time-out”).
- Galda spēļu kārtošana iemāca atbildību un kārtību (pirms spēlē nākamo spēlei, jāsakārto iepriekšējā).
- Spēlējot jebkuru galda spēli, tiek vingrināta bērna pacietība (uzvediba.lv, 2021).

Videomateriālā tika uzskaitītas konkrētas galda spēles kā piemēri, vairākas kuras darba autore izmantos savā pētījumā, mēģinot pierādīt galda spēļu efektivitāti attiecībā uz uzvedības problēmu mazināšanu 5 – 6 gadus veciem bērniem.

Analizējot pieejamos pētījumus par galda spēļu izmantošanu uzvedības problēmu mazināšanai 5 – 6 gadus veciem bērniem, var secināt, ka pozitīvas iezīmes var saskatīt, taču, lai pārliecinoši teiktu, ka šī metode ir efektīvāka par citām, diemžēl vēl nevar. Var droši apgalvot, ka piemērotu galda spēļu piedāvāšana bērniem ar uzvedības problēmām nekādu ļaunumu neradīs, taču nevar arī apgalvot, ka problēmas mazināsies. Tā kā tā ir salīdzinoši jauna pieeja, var tikai mudināt un rosināt iekļaujot to bērna dienas ritmā, pirmsskolā vai mājās kā eksperimentu, pēc kā attiecīgi varēs vērtēt tās efektivitāti, jo iespējam vienam bērnam metode derēs un citam nē.

4. PĒTĪJUMS PAR GALDA SPĒĻU IZMANTOŠANU UZVEDĪBAS PROBLĒMU MAZINĀŠANAI

Pētījums tiek veikts pirmsskolas ieglītības iestādē "X", kurā piedalās pieci 5 – 6 gadus veci bērni ar uzvedības problēmām. Pētījuma norises laiks bija astoņas nedēļas. Kā pētījuma metodes darba autore izmanto teorētiskās literatūras analīzi par pētāmo jautājumu – "Vai galda spēļu izmantošana mazinās uzvedības problēmas 5 – 6 gadu vecumā?", pedagoģiskos novērojumus, pedagoģu anketēšanu par tēmas aktualitāti, izmēģinājuma darbību, kuras laikā bērni spēlēja trīs kategoriju galda spēles un informācijas apstrādi, kur tiek apkopoti pētījuma rezultāti.

4.1 Pētījuma metožu apraksts

Literatūras analīze – zinātniskās, populārzinātniskās un pseidozinātniskās literatūras izpēte un analīze par pētāmo jautājumu un tā aktualitāti. Ļauj noskaidrot kas vēl ir pētījis līdzīgus jautājumus, kādus secinājumus radis un ko vēl nav atrisinājis (Mārtinsone, Pipere, 2011).

Pedagoģiskie novērojumi – viena no metodēm, kā iegūt datus izglītības pētījumos. Novērošana ir tieši atkarīga no pētījuma mērķa, pētnieciskā jautājuma vai hipotēzes. Cilvēka uzvedības novērošana ir sarežģīts un grūts process, jo kā novērotājs, šo procesu un novērojamo var ietekmēt, tādejādi iegūt neprecīzus novērojumus. Tāpēc ir svarīgi novērojumus izdarīt plānveidīgi un sistemātiski, precīzi fiksējot tos protokolā (Geske, Grīnfelds, 2006).

Anketēšana – viena no visbiežāk lietojamajām datu ieguves metodēm. Ātrs veids, kā iegūt datus no liela skaita respondentu. Aptauju anketām ir vairāki kritēriji to kvalitatīvā tapšanā, sākot no saturīgu un jēgpilnu jautājumu izstrādes, līdz to vizuālajam noformējumam un izkārtojumam (Mārtinsone, Pipere, 2011; Geske, Grīnfelds, 2006).

Izmēģinājuma darbība – pētīšanas metode, kuras mērķis ir pētījumā izmantojamā instrumenta kvalitātes pārbaude (Kristapsone, 2008). Instruments – galda spēles, tātad galda spēļu izmantošana uzvedības problēmu mazināšanai.

Informācijas apstrāde – visā pētījumā iegūtās informācijas apkopojums un tās attēlojums izmantojot dažādas statistiskās un datu apstrādes metodes (Geske, Grīnfelds, 2006).

4.2 Pedagogu aptauja un tās analīze

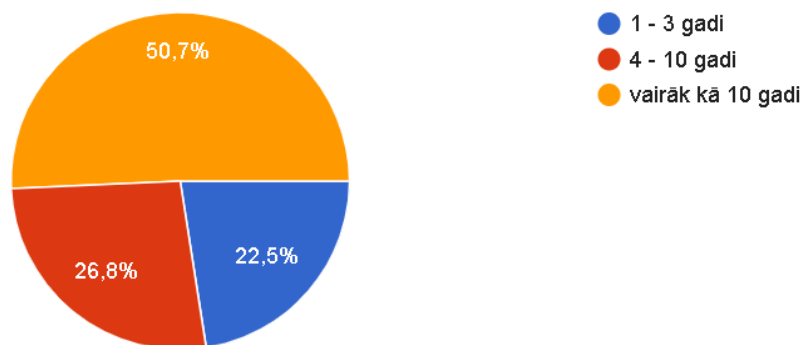
Sākotnēji pētījumā tika aptaujāti pirmsskolas izglītības skolotāji, lūdzot viņus dalīties savā pieredzē darbā ar bērniem kam ir uzvedības problēmas. Aptaujas mērķis bija noskaidrot diplomdarba tēmas aktualitāti. Aptaujā piedalījās 71 respondents. Aptaujas anketa tika sadalīta trīs sadaļās:

1. vispārīgie jautājumi,
2. uzvedības problēmas pirmsskolā,
3. galda spēles.

Sadaļā “Vispārīgie jautājumi” tika noskaidrots pedagogu darba stāžs un viņu pieredze ar bērniem kam ir uzvedības problēmas. Kā redzams 1. attēlā aptaujā piedalījās 50,7% pedagogu ar darba stāžu virs 10 gadiem, 26,8% ar darba stāžu 4 – 10 gadi un 22,5% ar darba stāžu 1 – 3 gadi. Tātad var secināt, ka aptaujā piedalījās lielākoties pieredzējušu pedagogu, kas norāda, ka sekojošie aptaujas dati ir uzticamāki analizējot pētāma jautājuma aktualitāti.

Kāds ir Jūsu darba stāžs?

71 atbilde

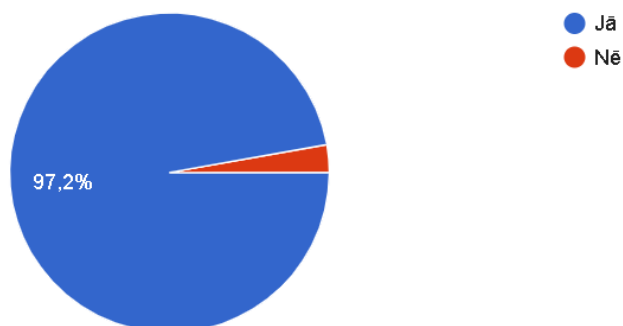


1.attēls. Pedagogu darba stāžs

2. attēla iegūtie rezultāti apstiprināja uzvedības problēmu aktualitāti, 97,2% respondentu atbildēja, ka savā darba pieredzē ir nācies saskarties ar bērniem, kam ir uzvedības problēmām.

Vai savā darba pieredzē ir nācies saskarties ar bērniem, kam ir uzvedības problēmas?

71 atbilde

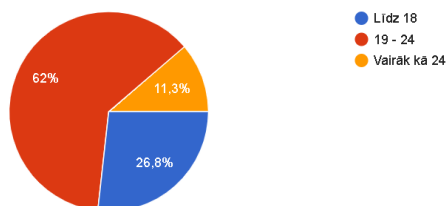


2.attēls. Pedagogu skaits kam ir bijusi pieredze darbā ar bērniem kam ir uzvedības problēmas

3. un 4. attēla rezultāti sniedz informāciju par bērnu skaitu grupā un to, cik vidēji bērniem no grupas ir novērojamas uzvedības problēmas. Šajā jautājumā respondentu atbildes tika pārskatītas atsevišķi un tika noskaidrots, ka vairums, kas atbildējuši, ka bērnu skaits grupā ir 19 – 24 bērniem, uz jautājumu par vidējo skaitu ar bērniem, kam ir uzvedības problēmas uz grupas fona atbildēja, ka 3 – 4 un 5 – 6 bērniem ir novērojamas uzvedības problēmas, kas vidēji ir no 15 – 35% uz grupas fona.

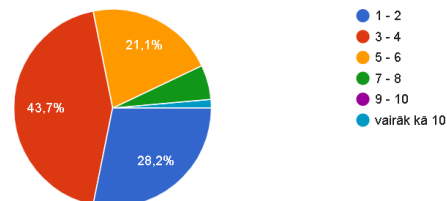
Kāds vidēji ir bijis vai ir bērnu skaits grupā?

71 atbilde



Cik bērniem no grupas ir novērojamas uzvedības problēmas?

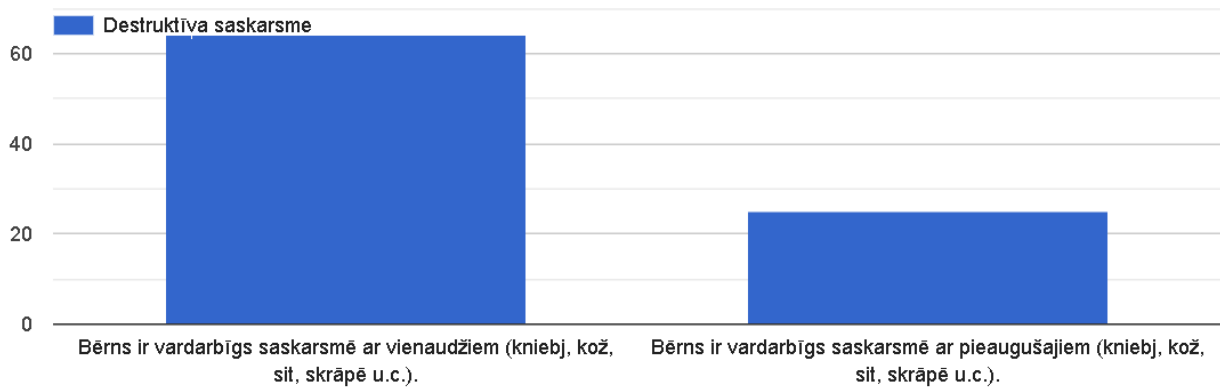
71 atbilde



3.attēls. Bērnu skaits grupā

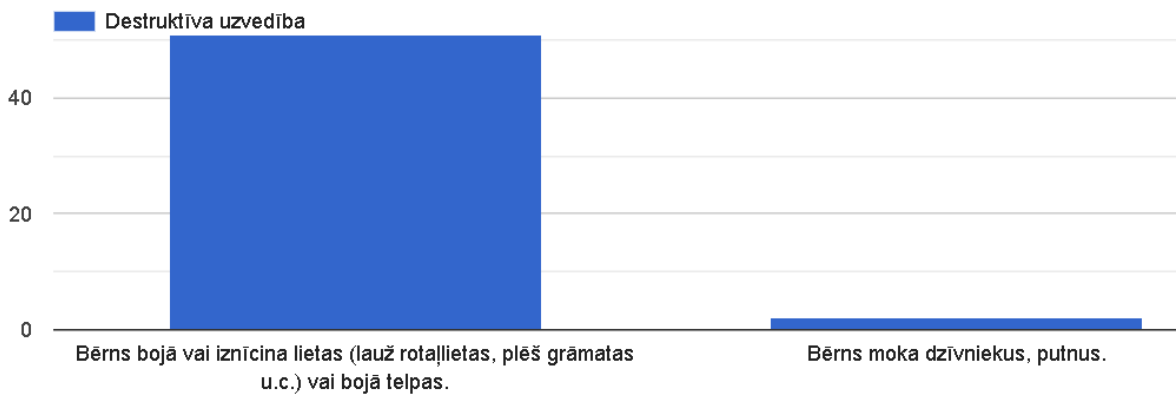
4.attēls. Bērnu skaits ar uzvedības problēmām

Sadaļā “Uzvedības problēmas pirmsskolā” darba autore izmantoja Valsts bērnu tiesību aizsardzības ministrijas konsultatīvās nodaļas speciālistu apkopoto materiālu “Bērnu uzvedības problēmu piemēri pirmsskolā” kā kritērijus, jautājot pirmsskolas izglītības skolotājiem par viņiem biežāk novērotākajām uzvedības problēmām savās grupās. Jautājumā par destruktīvu saskarsmi, 64 respondenti atbildēja, novērotās uzvedības problēmas ir vardarbība pret vienaudžiem, savukārt tikai 25 respondenti atbildējuši ka novērojama ir arī vardarbība pret pieaugušajiem (skat. 5. attēlu).



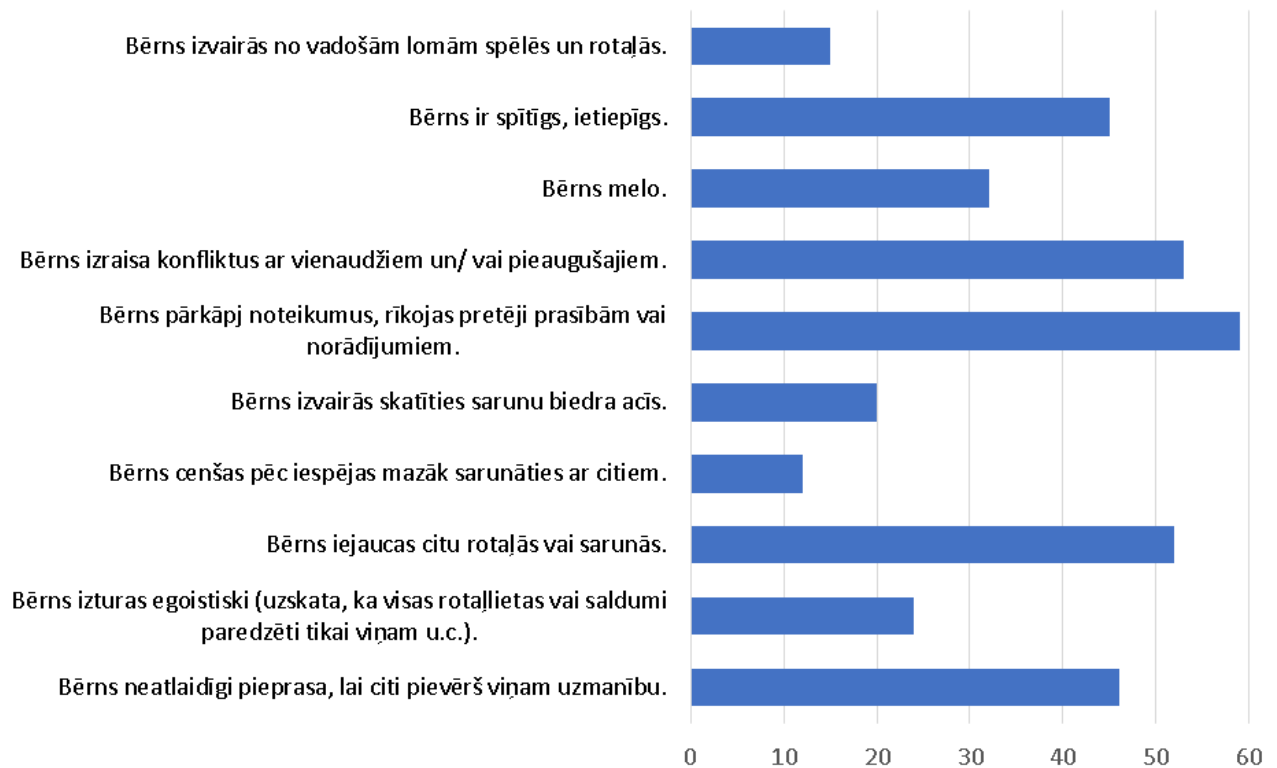
5.attēls. Destruktīva saskarsme

Jautājot par destruktīvu uzvedību, 51 respondents atbildēja, bērni bojā vai iznīcina lietas, taču 2 respondenti vēl atbildējuši ka bērni moka arī dzīvniekus, putnus (skat. 6. attēlu).



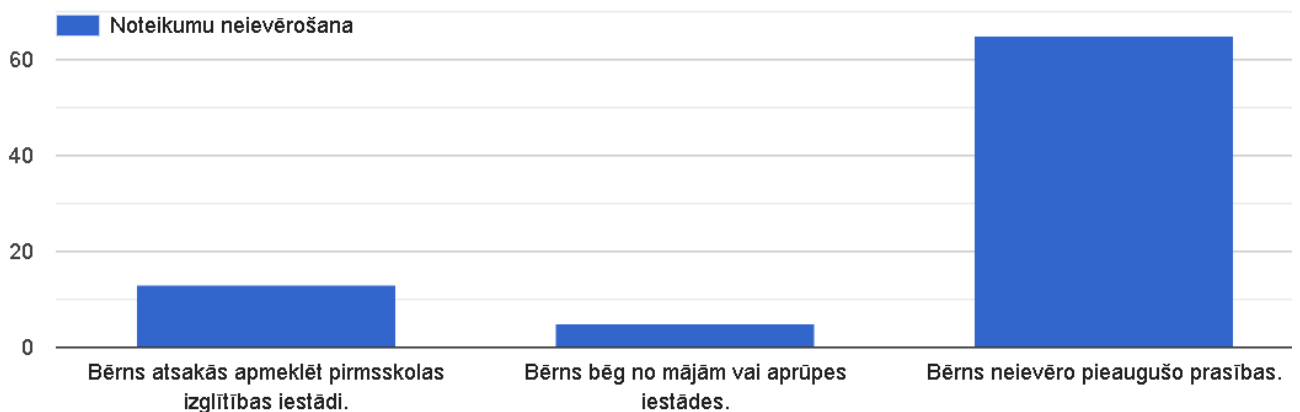
6.attēls. Destruktīva uzvedība

Apkopojot atbildes par izaicinošu saskarsmi, var secināt, ka viss novērotākās uzvedības problēmas ir noteikumu pārkāpšana – 59 atbildes, konfliktu izraisīšana – 53 atbildes, jaukšanās citu rotaļās vai sarunās – 52 atbildes, neatlaidīgs pieprasījums pēc uzmanības – 46 atbildes, spītība, ietiepība – 45 atbildes. Mazāk novērotas uzvedības problēmas, melošana – 32 atbildes, egocentriska izturēšanās – 24 atbildes, izvairīšanās no acu kontakta – 20 atbildes, izvairīšanās no vadošām lomām spēlēs un rotaļās – 15 atbildes, izvairīšanās komunicēt ar citiem – 12 atbildes (skat. 7. attēlu).



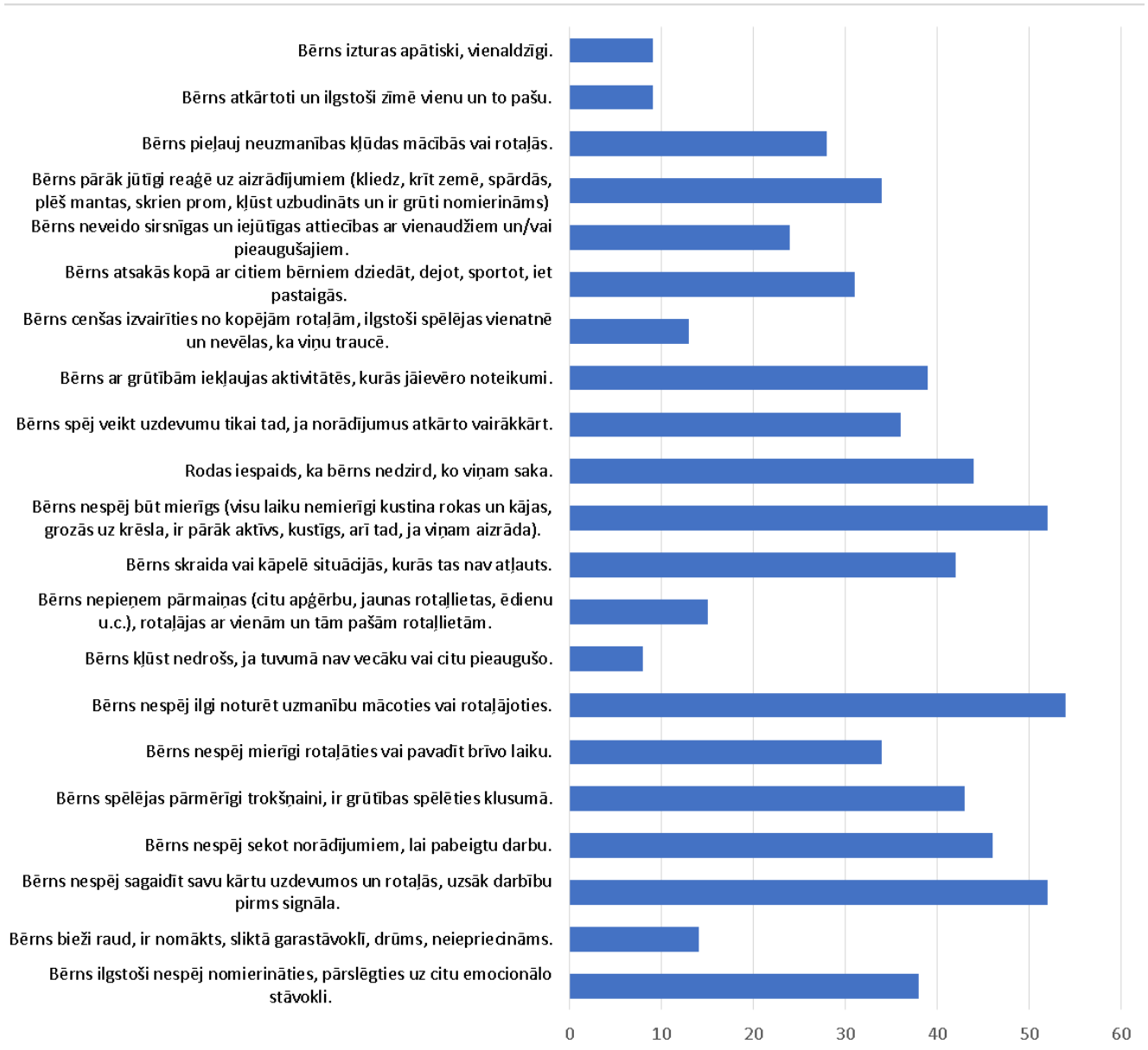
7.attēls. Izaicinoša saskarsme

8. attēlā novērojams, ka izteiktākās uzvedības problēmas ir pieaugušo prasību neievērošana, ko atzīmējuši ir 65 respondenti. Tālāk seko 13 atbildes par atteikšanos apmeklēt pirmsskolas izglītības iestādi un 5 atbildes par bēgšanu no mājām vai aprūpes iestādi.



8.attēls. Noteikumu neievērošana

Viss izvērtākais jautājums ar 21 atbilžu iespēju bija par uzvedības un saskarsmes nepietiekamu pašregulāciju, kurā tika iegūti sekojoši rezultāti, bērns nespēj ilgi noturēt uzmanību mācoties vai rotaļājoties – 54 atbildes, bērns nespēj sagaidīt savu kārtu – 53 atbildes, bērns nespēj būt mierīgs – 52 atbildes, bērns nespēj sekot norādījumiem – 46 atbildes, rodas iespaids, ka bērns nedzird ko viņam saka – 44 atbildes, bērns spēlējas pārmērīgi trokšņaini – 4 atbildes, bērns skraida vai kāpelē situācijās, kurās tas nav atļauts – 42 atbildes, bērns ar grūtībām iekļaujas aktivitātēs, kurās jāievēro noteikumi – 40 atbildes, bērns ilgstoši nespēj nomierināties – 38 atbildes, bērns spēj veikt uzdevumus tikai tad, ja noteikumus atkārtoti vairākkārt – 35 atbildes, bērns nespēj mierīgi rotaļāties vai pavadīt brīvo laiku – 34 atbildes, bērns pārāk jūtīgi reaģē uz aizrādījumiem – 34 atbildes, bērns atsakās kopā ar citiem iet dziedāt, dejot, sportot, iet pastaigās – 31 atbilde, bērns pieļauj neuzmanības kļūdas – 28 atbildes, bērns neveido sirsnīgas un iejūtīgas attiecības ar vienaudžiem un/vai pieaugušajiem – 24 atbildes, bērns nepieņem pārmaiņas – 15 atbildes, bērns bieži raud, ir nomākts, sliktā garastāvoklī – 14 atbildes, bērns izvairās no kopējām rotaļām, ilgstoši spēlējas vienatnē – 13 atbildes, bērns atkārtoti un ilgi zīmē vienu un to pašu – 9 atbildes, bērns izturas apātiski, vienaldzīgi – 9 atbildes, bērns kļūst nedrošs ja tuvumā nav vecāku vai citu pieaugušo – 8 atbildes (skat. 9. attēlu). Tātad var secināt, ka pēc pedagogu pieredzes biežāk novērojamās uzvedības problēmas pašregulācijā izpaužas, kā uzmanības nenoturība, nepacietība, nemierīgums, koncentrēšanās trūkums, emocionalitāte.

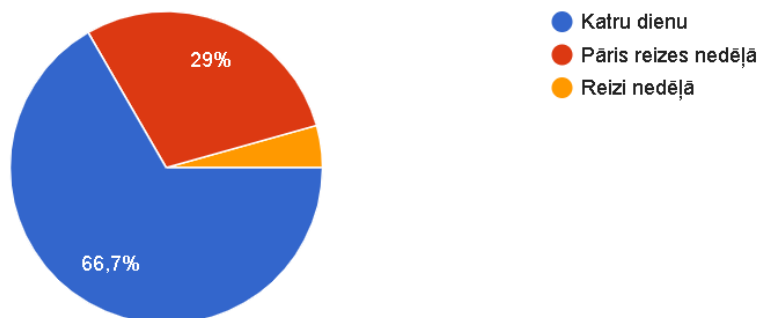


9.attēls. Uzvedības un saskarsmes nepietiekama pašregulācija

Sadaļā “Galda spēles” darba autore noskaidroja vai, cik bieži un kādas galda spēles bērni spēlē. No atlikušajiem 69 respondentiem 66 atbildējuši, ka bērni grupā spēlē galda spēles (skat. 10. attēlu).

Cik bieži viņi spēlē galda spēles?

69 atbildes

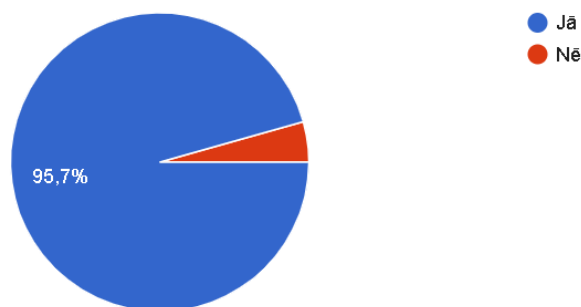


10.attēls. Galda spēļu spēlēšana grupā

11. attēlā ir apkopots, cik bieži galda spēles tiek spēlētas bērnu vidū, lielākā daļa, 46 respondentu ir atbildējuši, ka bērni galda spēles spēlē katru dienu, 20 respondentu atbildējuši – pāris reizes nedēļā un 3 respondenti atbildējuši – reizi nedēļā.

Vai bērni grupā spēlē galda spēles?

69 atbildes



11.attēls. Galda spēļu spēlēšanas biežums

Pēdējā jautājumā respondentiem tika lūgts minēt dažus piemērus ar galda spēlēm, kādas bērni spēlē grupā. Apkopojot atbildes, darba autore secināja, ka populārākās galda spēles ir cirks, dambrete, domino, loto, kāršu spēles, atmiņas spēles, Riču-Raču. Daudz tika pieminētas puzzles, konstruktori, Lego kluči, kas nekvalificējas kā galda spēles (skat. 12. attēlu).

Miniet dažus piemērus, kādas galda spēles bērni visbiežāk spēlē.

69 atbildes

Cirku
Puzles
Puzzles, kārtis, dažādus medodiskus materiālus ko ir sagatavojis pedagogs
Domino,loto,dažādi konstruktori,puzles
Domino, cirks, atmiņas spēles
Patīk būvēt ar magnētiem, lauznīši, loto, didaktiskās rotaļas, ēnu teātris
Konstruktori
Liek puzles, domino, cirks, dambrete
Cirks, domino

12.attēls. Galda spēļu piemēri

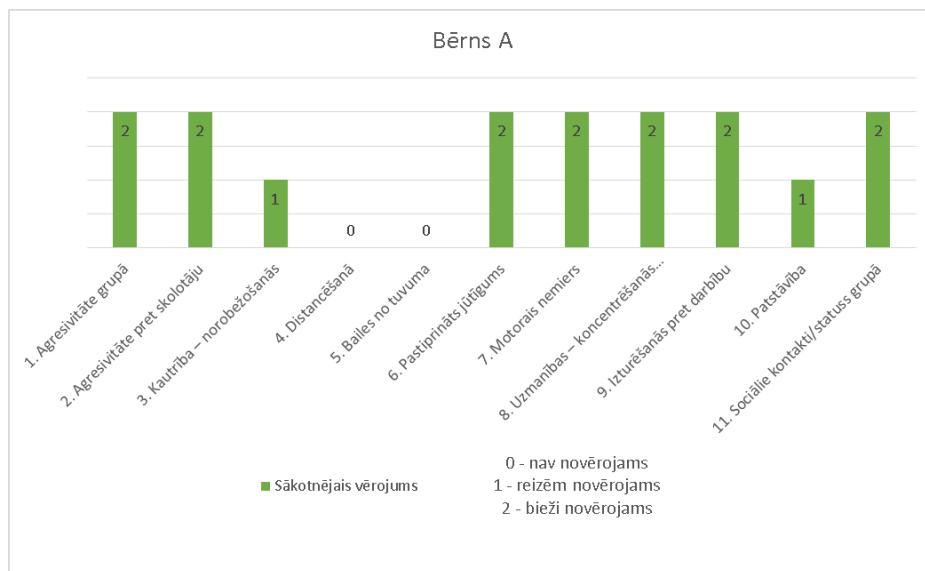
Apkopojot aptaujā iegūtos datus, darba autore secina, ka uzvedības problēmas šobrīd ir ļoti aktuālas un bērni ar tām no kopējā bērnu skaita grupā ir salīdzinoši daudz. Arī uzvedības problēmu izpausmes ir ļoti dažādas un pedagogu novērojumi atšķiras, kas tikai liecina par to, ka bērni ar uzvedības problēmām ir ļoti dažādi. Par galda spēļu izmantošanu – prieks, ka lielākoties bērni tās spēlē katru dienu, taču aplūkojot respondentu atbildes par spēļu veidiem, var secināt, ka pedagogi pieturās pie spēļu klasikām un īsti neeksperimentē ar jaunākajām spēlēm, jo droši vien nav iedomājušies, kā tās var ieviest mācību un audzināšanas procesā.

4.3 Bērnu raksturojums

Pētījumā tika veikts piecu bērnu ar uzvedības problēmām sākotnējais uzvedības vērtējums izmantojot D. Betheres uzvedības izvērtēšanas kritērijus (Skatīt 1.pielikumu), kā arī darba autores vispārīgos novērojumus pierakstot tos novērošanas protokolā (Skatīt 2.pielikumu).

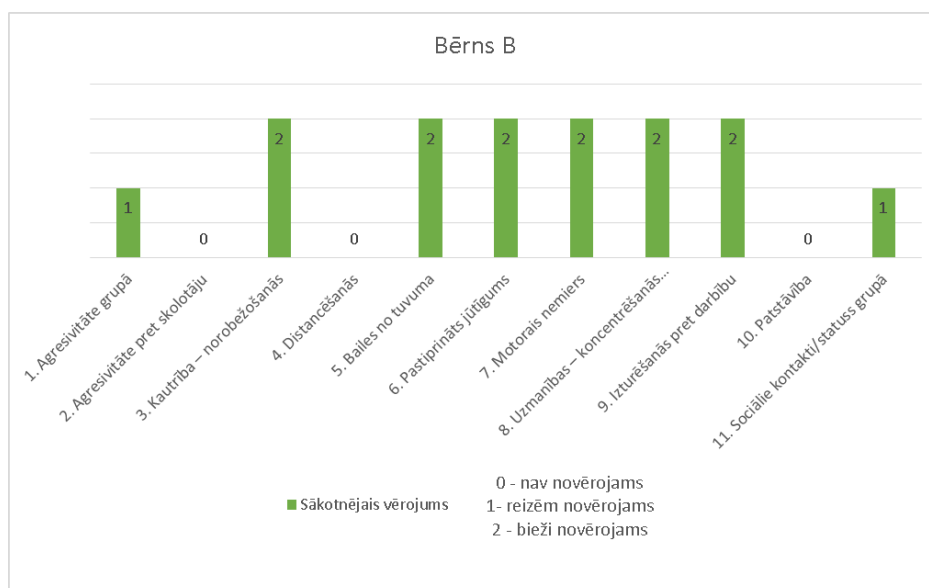
Bērns A ir izaicinošs un ignorē aizliegumus. Strīdas un kaujas ar vienaudžiem, bojā rotaļlietas. Neiesaistās nodarbībās, nemierīgs. Raizējas bez iemesla, raud. Neadekvāti reaģē uz

kritiku, kļūs agresīvs pret vienaudžiem, apvainojas vai raud ja kritika nākusi no pieaugušā. Bieži sliktā garastāvoklī. Grūti sakoncentrēt uzmanību, visur cenšas būt pirmais nerēķinoties ar citiem. Strādā lēni, uzdoto izpilda pa savam, neņemot vērā nosacījumus, reizēm paviršs. Biežāk rotaļjas vienatnē. Sākotnējais uzvedības vērtējums 13. attēlā.



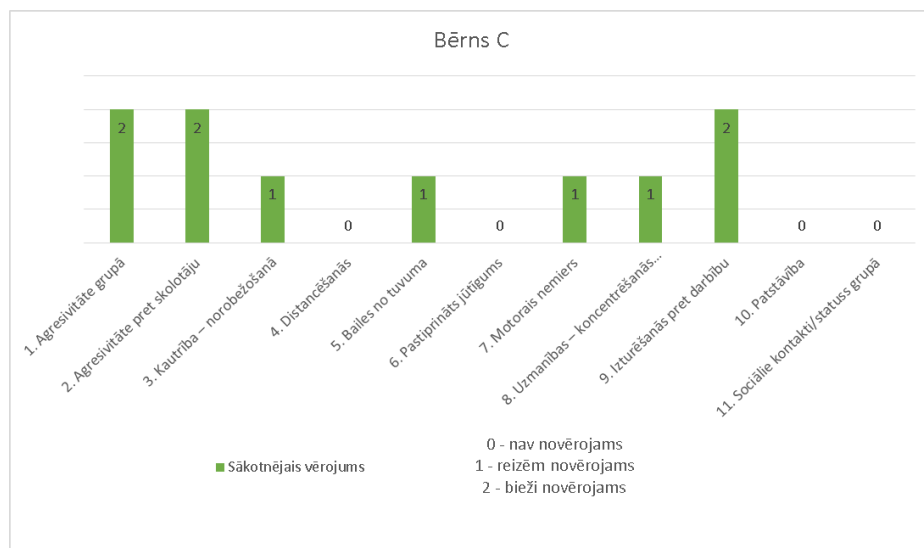
13.attēls. Bērna A sākotnējais uzvedības vērtējums

Bērns B ir ļoti savdabīgs, dzīvo it kā savā pasaulē. Ļoti atturīgs, runā ļoti klusi, neiesaistās nodarbībās. Bērns bieži raud, ir jūtīgs pret kritiku, taču neskatoties uz to mēdz apcelt citus, strīdas un ļaunprātīgi traucē citiem kādā nodarbē. Nemierīgs – grozās, knosās, bakstās. Nav uzmanīgs un nespēj pagaidīt. Strādā lēni, negribīgi. Draugu īsti nav, biežāk rotaļjas vienatnē. Sākotnējais uzvedības vērtējums 14. attēlā.



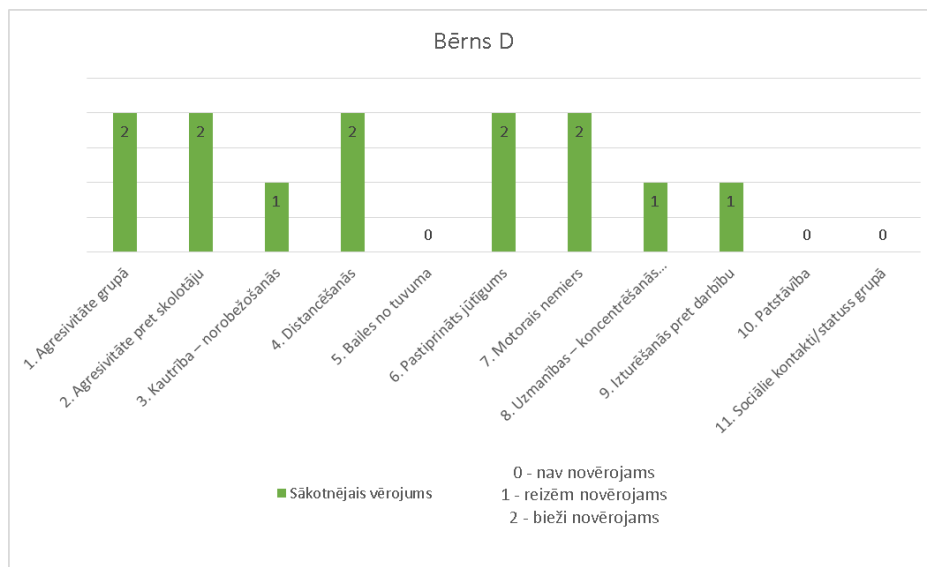
14.attēls. Bērna B sākotnējais uzvedības vērtējums

Bērns C daudz strīdas ar vienaudžiem, jūtās pārāks. Kaujas un ignorē aizrādījumus. Nodarbībā neiesaistās, bet visu dzird. Reizēm ļoti izvairīgs un nemierīgs. Strādā lēnu un bieži nepabeidz darbus līdz galam. Bieži mainās garastāvoklis. Sākotnējais uzvedības vērtējums 15. attēlā.



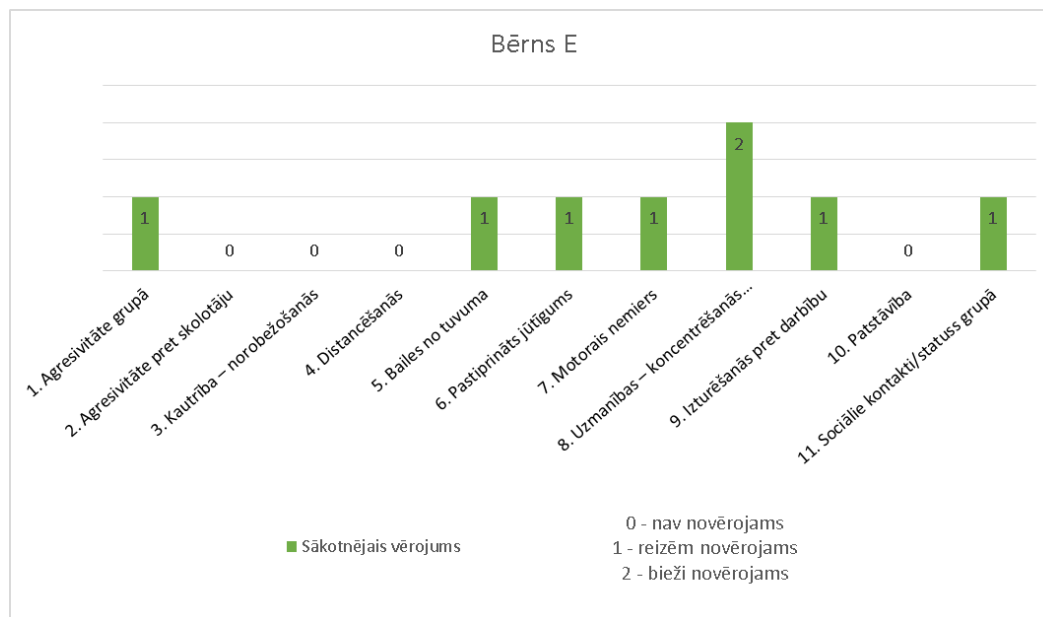
15.attēls. Bērna C sākotnējais uzvedības vērtējums

Bērns D ir agresīvs gan pret vienaudžiem, gan pieaugušajiem. Strīdas, kaujas, ignorē robežas. Histērijā kliec, raud, sper, met mantas utt. Reizēm piedalās, reizēm nepiedalās nodarbībā. Pieprasa uzmanību, nerespektē citus. Bieži sliktā garastāvoklī, slikti uztver kritiku. Nemierīgs, nepārtrauktā kustībā, grūti noturēt uzmanību. Izvairās no darbības, bet ja tomēr sācis ko darīt, tad pabeidz līdz galam. Sākotnējais uzvedības vērtējums 16. attēlā.



16.attēls. Bērna D sākotnējais uzvedības vērtējums

Bērns E maz konfliktē ar vienaudžiem, taču viņam ir raksturīga muļķošanās, ākstīšanās, kas var reizēm izprovocēt citus bērnus. Nodarbībās bērns piedalās, taču reizēm kļūst ļoti kautrīgs un izvairās komunicēt. Jūtīgi uztver kritiku, diezgan nepārliecināts tajā ko dara. Ilgi nespēj noturēt uzmanību, darbojas bez apdomāšanas. Ļoti iespaidojas no citiem, var kļūt ļoti nemierīgs, kā apdullis. Reizēm ļoti nemotivēts un nerūpīgs. Biežāk rotaļājas vienatnē. Sākotnējais uzvedības vērtējums 17. attēlā.



17.attēls Bērna E sākotnējais uzvedības vērtējums

4.4 Izmēģinājuma darbības apraksts

Astoņu nedēļu garumā pieci bērni ar uzvedības problēmām brīvos brīžos spēlēja piedāvātās galda spēles. Gan savā starpā, gan ar citiem grupas bērniem, gan vieni paši. Sākotnēji spēļu spēlēšanā piedalījās arī pieaugušais, kurš iepazīstināja spēlētājus gan ar spēles noteikumiem, gan spēles gaitu. Vēlāk pieaugušais kļuva kā novērotājs, kurš nepieciešamības gadījumā iesaistījās spēlēs. Bērni ar konkrētajām galda spēlēm tika iepazīstināti pakāmeniski, ļaujot viņiem kārtīgi izprast spēli, kas ļāva saprast vai konkrētajam bērnam spēle ir piemērota.

Izmēģinājuma darbībā bērniem tiek piedāvātas trīs katagoriju galda spēļu grupas. Katrā no trīs grupām bija divas galda spēles. Kategoriju iedalījums:

1. Uz sacensību, ātrumu, izveicību un uzmanību balstītas galda spēles.
2. Uz pacietību, uzmanību, acu-roku kordināciju, paredzēt spēju balstītas galda spēles.
3. Uz sevis izaicināšanu/pārbaudīšanu, vizuālās uztveres attīstīšanu un uzmanību balstītas galda spēles.

Pirmās kategorijas galda spēles. Spēles “Dobble” un “Pigasus” ir ātra rakstura, sacensību galda spēles, kas prasa lielu uzmanības koncentrēšanu notiekošajam spēles laukumos (Skatīt 3. pielikumu).

Galda spēle “Dobble” bija jau bērniem zināma, kas ļāva pārbaudīt, kā viņi ir sapratuši spēles noteikumus un vai paši tos ievēro. Ņemot vērā spēles funkcijas un tās ātro raksturu, tā radīja trauksmainu atmosfēru. Bērni A, C, D un E kļuva krietni skaļāki un uzvilktāki. Arī daži no pārējiem grupas bērniem, kuriem nav novērotas uzvedības problēmas, kļuva nemierīgāki. Bērns B spēlē nepiedalījās, jo apspriežoties ar grupas audzinātāju tika noskaidrots, ka viņam šī spēle īsti neveicas un viņš bieži ir zaudējis. Bērniem kopumā šī spēle ļoti patīk, tā viņiem dod papildus enerģiju un pat ja kāds zaudē, tad par to īsti nepārdzīvo, jo ātrāk grib spēlēt atkal. Bērniem A, C, D un E šī spēle radīja papildus kairinājumu, tāpēc darba autore secina, ka bieži viņiem to nevajadzētu spēlēt, it īpaši pirms mierīgām nodarbēm, kā pusdienlaika vai nodarbībām.

Tā kā galda spēle “Pigasus” ir līdzīga “Dobble”, darba autore izlēma nedaudz pamainīt spēles noteikumus, lai salīdzinātu, kā citāds spēles variants ietekmēs bērnu uzvedību. Oriģināli spēle ir paredzēta individuāli sacensties ar citiem spēlētājiem, taču darba autore izlēma spēli spēlēt pāros vai nelielās grupās. Ļaujot spēlēt, pāros vai nelielās grupās, bērni mācījās sadarboties, uzticēties un dalīties patīkamās emocijās. Spēle ne tikai attīsta sadarbības prasmes, bet arī kritisko domāšanu, kura īpaši noder pareizu lēmumu pieņemšanā. Šī spēles pieeja veiksmīgi strādāja ar bērnu B, zēns ar prieku iesaistījās, jo nebija jāspēlē pašam par sevi. Sākotnēji tika novērots, ka bērniem ir tendence vainot vienam otru, ja kaut kas nesanāk, taču paskaidrojot bērniem to, ka spēlējot pāri vai komandā vienam otrs ir jāuzmundrina, spēle sāka veikties labāk. Bērniem A un B citu uzmundrinājums īpaši radīja pozitīvas emocijas un motivāciju.

Otrās kategorijas galda spēles. Spēles “Mistakos” un “Jenga” ir lēnas uz pacietību un precizitāti balstītas galda spēles. Spēļu gaitā ir jācenšas saglabāt miers, mierīga elpošana un koncentrēšanās (Skatīt 4. pielikumu).

Galda spēle “Mistakos” arī tika piedāvāta kā komandas sadarbības spēle, kas veicināja iecietību vienam pret otru. Tā kā spēle ir jāspēlē ļoti uzmanīgi, kontrolējot savas kustības, bērniem A, D un E tā sagādāja grūtības. Spēle piespiedu kārtā liek būt mierīgam, taču šiem trim bērniem bija grūti atrasties miera stāvoklī. Kā trepju tornis sagāzās, šie bērni palika ļoti dusmīgi, pārmeta viens otram. Bērns D pat spēli meta pa gaisu, apvainojās un sāka raudāt. Sākotnēji visiem spēle sagādāja grūtības, taču ar katru nākamo reizi, īpaši bērniem B un C, spēle radīja lielāku azartu. Bērni sāka apspriestas stratēģijas “Es likšu tā...tu tā..”, lai tikai uzbūvētu pēc iespējas lielāku torni.

Galda spēlē “Jenga” ir nedaudz savādāka doma. Šo spēli bērni spēlē katrs par sevi, cenšoties neapgāzt jau gatavu torni. Arī šajā galda spēlē svarīgs ir miers un koncentrēšanās, taču galvenokārt paredzēt spēja. Bērniem bija jāspēj paredzēt, vai ņemot konkrēto koka gabaliņu tornis neapgāzīsies. Visiem pieciem bērniem spēle sagādāja grūtības, velkot koka gabaliņus neviens sākotnēji neapdomāja sekas – tornis sabruka. Bēri sāka neievērot savu kārtu, gribot ātrāk paveikt savu gājienu. Problēmas sagādāja arī spēles turpināšana, jo kā tornis katru reizi sabruka, tas bija jābūvē no jauna – visi gribēja būvēt torni, kas noveda līdz strīdiem. Bērnu B neizdevās motivēt, lai spēli katru reizi turpinātu, jo tikai viņš gribēja būt tas, kurš torni būvē pa jaunu. Bērni A, C, D un E spēli labprāt turpināja savstarpēji sarunājot, kura kārta torni uzbūvēt par jaunu. Spēlējot spēli, bērniem tika skaidrots, cik svarīgi ir apdomāt savu darbību pirms tās veikšanas (dodot viņiem piemērus no ikdienas situācijām, kā – ja darīsi pāri citiem, tam būs sekas, kādam sāpēs utt. un tu pats beigās jutīsies slikti). Ar laiku tika novērots, ka bērni palikuši iecietīgāki viens pret otru – ja tornis sabruka, pirmajā brīdī tāpat kāds ko nejauku pateica, taču teiktajam sekoja mierinoši vārdi, kā “Nu labi, labi nekas!” vai “nākamreiz būsīm uzmanīgāki, labi?”.

Trešās kategorijas galda spēles. Spēles “Speed colors” un “Illusion” ir mierīgas, paškontrolējošas galda spēles. Tās neliek tik smagi vilties kļūdoties vai zaudējot, jo var tikt spēlētas vienatnē. Abas spēles, piedāvā iespēju pašam pārbaudīt savas kļūdas (Skatīt 5. pielikumu).

Galda spēle “Speed colors” ir spēlējama gan vienatnē, gan kopā ar citiem. Tā attīsta rūpību un atmiņu. Spēle sagādā tikai pozitīvas emocijas, ja nu kāds no spēlētājiem izteikti nenorāda uz citu kļūdām, jo spēles pretinieks ir pats spēlētājs. Spēle bērniem ir uzrunājoša, jo cik ātri tā sākas, tik ātri arī beidzas, tā nav nogurdinoša, tā ir izklaidējoša. Galvenais spēles motīvs ir krāsošana. Bērniem ir divi uzdevumi – izkrāsot rūpīgi un izkrāsot attēlu pareizajās krāsās. Sākotnēji bērni A, D un E spēles pirmo uzdevumu neievēroja, jo viņiem galvenais bija būt pirmajiem. Arī otrā uzdevuma izpilde radīja grūtības, jo ar domu pabeigt pirmajiem, juka krāsu pareizā izvēle un

atmiņa pievīla. Atkārtojot spēli, nācās atkal un atkal atkārtot spēles uzdevumus. Darba autore nonāca līdz secinājumam, ka šiem bērniem spēli nevajag spēlēt uz punktiem par to kurš pirmais izkrāsos, bet gan tikai uz punktiem, par precizitāti. Vairākkārt spēlējot spēli, visi pieci bērni uzdevumus sāka izpildīt ar vien precīzāk. Bērni B un C, spēli labprāt spēlēja vienatnē, kas viņus gan nodarbināja, gan nomierināja.

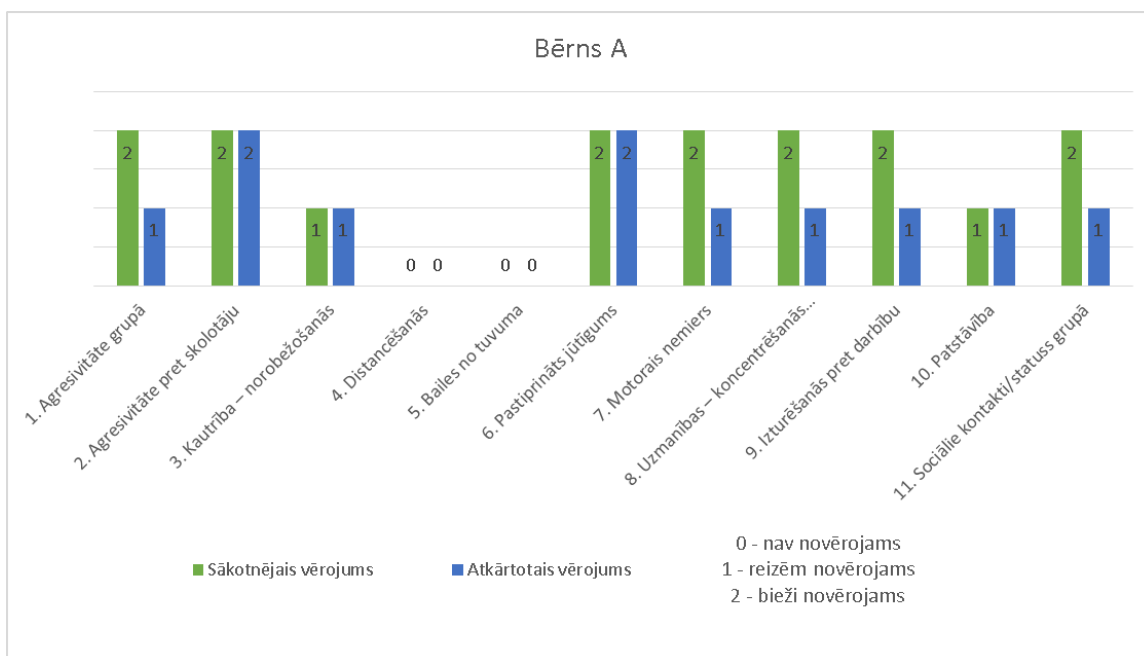
Arī galda spēli “Illusion” var spēlēt gan vienatnē, gan kopā ar citiem. Spēle galvenokārt attīsta vizuālo uztveri, taču spēles būtība trenē bērnus uz patstāvību un lēmumu pieņemšanu, jo neviens priekšā neko nesaka. Šī galda spēle arī ir sevis izaicinoša, jo tās iznākums ir tikai un vienīgi atkarīgs no paša spēlētāja. Spēle ir diezgan sarežģīta, bet tas neattur bērnus no tās spēlēšanas. Visiem pieciem bērniem bija grūtības saskatīt un noteikt kurā kārtī bija vairāk vai mazāk konkrētās krāsas, pārbaudot kļūdas bērni ar interesi tās salīdzināja. Tā kā spēle ir sarežģīta, viņi to sāka spēlēt pa savam, vairs tik ļoti neiedziļinoties krāsās un formās. Spēle kļuva par tādu kā veiksmes un minēšanas galda spēli, it kā “riskējot”, būs vai nebūs pareiza kāršu secība. Pārbaudot kāršu rindas secību, griežot kārtis otrādi, bērni ar satraukumu gaidīja ko ieraudzīs. Viņu pieeja spēlei, radīja viņos azartu. Taču neskatoties uz viņu spēlēšanas veidu, viņiem tika skaidrots, ka ar veiksmi vien nepietiks, ka tomēr ir jādomā un jāanalizē līdzī. Bērnam E ar laiku sāka parādīties mazāk kļūdu, spēlējot ar pieaugušo, bieži vien viņam izdevās precīzāk saskatīt krāsu daudzumu un kārti novietot pareizi. Bērni B, C un E spēli bieži spēlēja vienatnē pilnībā atslēdzoties no apkārt notiekošā. Grupas audzinātāja abas galda spēles “Speed colors” un “Illusion” sāka izmantot, kā uzmanības novēšanas līdzekļus, ja kāds grupā sāka konfliktēt vai ja jūta, ka tuvojas konflikts.

4.5 Bērnu atkārtots vērtējums un pētījumā apkopotie rezultāti

Pēc astoņu nedēļu izmēģinājuma darbības bērni tika atkārtoti vērtēti pēc D. Betheres uzvedības izvērtēšanas kritērijiem un darba autore vispārīgiem novērojumiem. Ņemot vērā ārkārtas stāvokli valstī COVID – 19 sakarā, pētījuma norise tika ietekmēta. Izmēģinājuma darbība notika ar pārtraukumiem, kas jāņem vērā analizējot atkārtotos bērnu uzvedības vērtējumus, jo kā jau zināms, uzvedības modeļu mainīšanai ir nepieciešams konkrēts laika intervāls un kādas metodes vai paņēmiena biežums.

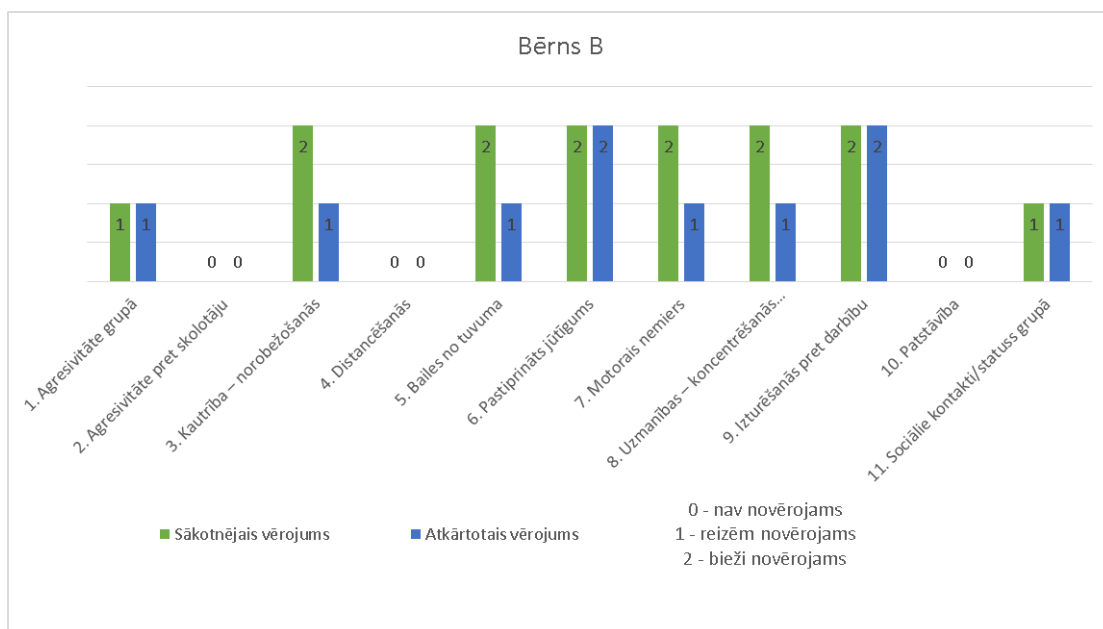
Darba autore, bērnu atkārtotos vērtējumus apkopojā diagrammās kopā ar sākotnējiem vērtējumiem, lai tos uzskatāmi salīdzinātu.

Bērns A vēljoprojām ir izaicinošs attiecībā pret pieaugušajiem, taču attiecībās ar vienaudžiem ir kļuvis iecietīgāks. Nodarbībās mazāk komentē citu kļūdas. Uz kritiku vēljoprojām reaģē agresīvi, taču dusmas ātrāk pāriet un šķiet, ka spēj brīžiem sevi ļoti labi savaldīt. Ir iemācījies pagaidīt savu kārtu, taču ļoti dusmojas, ja to neievēro citi. Turpina strādāt lēni, taču ir novērojami centieni darīt to, kas uzdots. Sācis biežāk rotaļāties kopā ar citiem bērniem. Atkārtotais uzvedības vērtējums 18. attēlā.



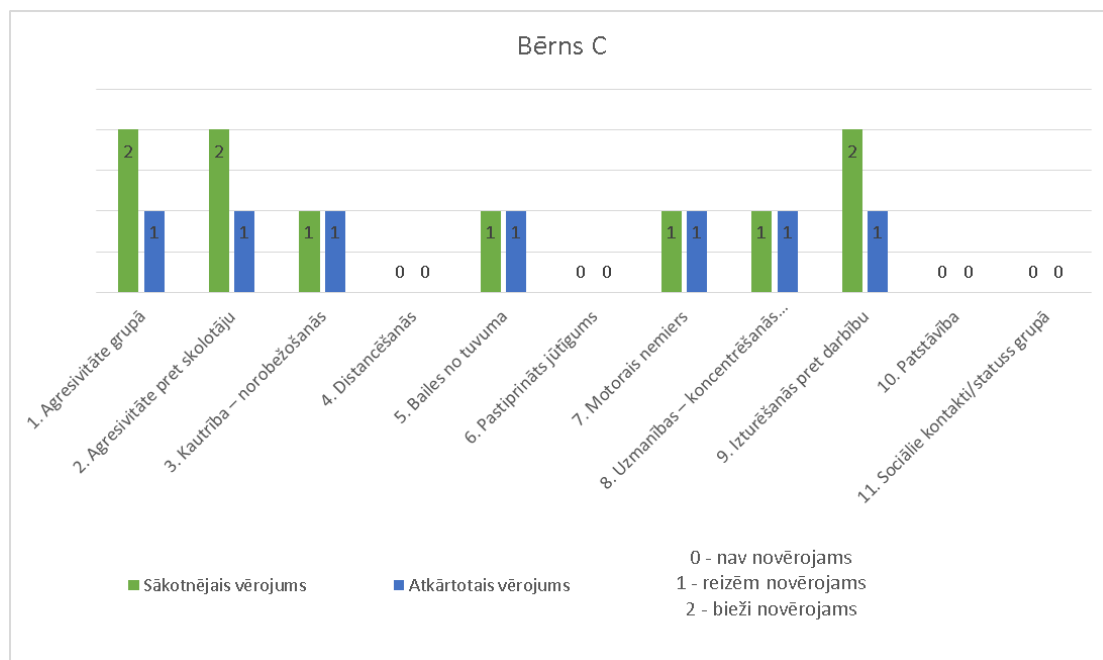
18.attēls. Bērna A atkārtotais uzvedības vērtējums

Bērns B. ir kļuvis sociālāks ar vienaudžiem, ir novērots, ka citu apceļ tad, ja kaut kas skauž. Vēljoprojām klusi runā un reizēm ir atturīgs, bet ar vienaudžu iedrošinājumu sācis piedalīties nodarbēs. Kritiku vēljoprojām nespēj pieņemt un pārdzīvot. Spēj ilgāku laiku būt mierā. Īsti motivāciju strādāt un pabeigt darbu līdz galam vēl neatrod. Turpina rotaļāties vienatnē, bet ja kāds aicina un piedāvā to darīt kopā, tad bez problēmām piedalās. Atkārtotais uzvedības vērtējums 19. attēlā.



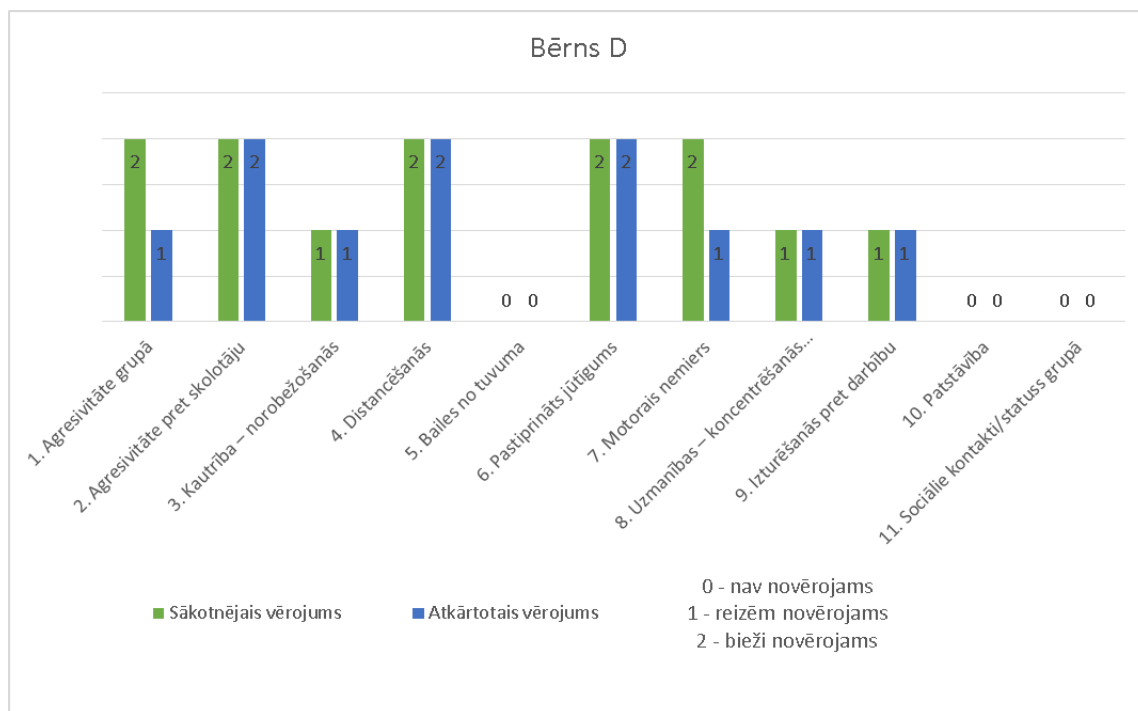
19.attēls. Bērna B atkārtotais uzvedības vērtējums

Bērns C ir kļuvis draudzīgāks un iecietīgāks, sācis uzklaust ar citus. Konflikti vēlprojām rodas, bet pārsvarā tie ir citu bērnu iniciēti. Attiecībās ar pieaugušajiem sācis uzklaust aizrādījumus – tos neignorējot, bet atbildot ar īslaicīgām dusmām. Nodarbībās vēlprojām mēdz būt atturīgs, taču sācis darbiņu veikt ātrāk, nezaudējot no tiem uzmanību. Atkārtotais uzvedības vērtējums 20. attēlā.



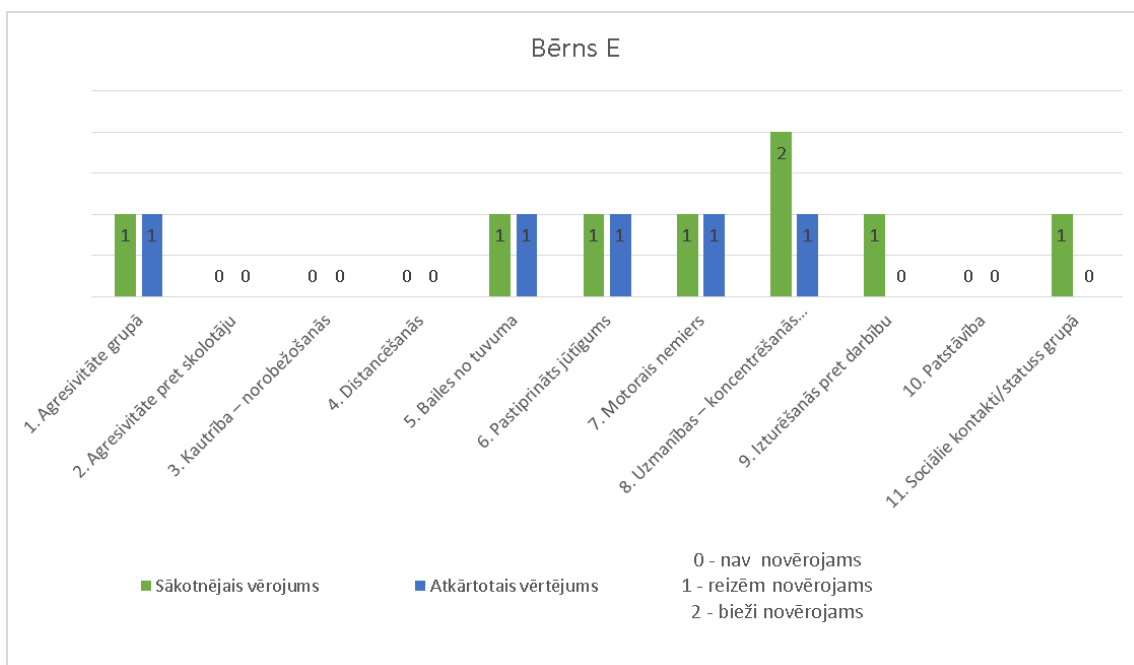
20.attēls. Bērna C atkārtotais uzvedības vērtējums

Bērna D agresivitāte pret vienaudžiem ir mazinājusies, taču pret pieaugušajiem vēljoņām ir liela pretestība. Bērns uzvedās uzbāzīgi pašam to neapzinoties, jo vairāk kopīgu aktivitāšu ar vienaudžiem, jo bērns šķiet uzvilktāks. Vēljoņām jūtīgs uz kritiku. Ja mazāk kontaktējies ar vienaudžiem, spēj labāk koncentrēties nodarbībām. Darbiņus sācis veikt rūpīgāk, gaidot uzslavu. Atkārtotais uzvedības vērtējums 21. attēlā



21.attēls. **Bērna D** atkārtotais uzvedības vērtējums

Bērns E parādījis viss mazāk izmaiņu savā uzvedībā. Vēljoņām mēdz muļķoties, tādējādi kaitinot citus. Visur it kā piedalās, bet ir nemanāms. Ir uzlabojumi uzmanības koncentrēšanā, darbiņus sācis veikt centīgāk. Vēljoņām ietekmējas no citiem. Ir radies kontakts ar atsevišķiem vienaudžiem, rotaļājas kopā, bet tāpat bieži vien labprāt pavada laiku viens. Atkārtotais uzvedības vērtējums 22. attēlā.



22.attēls. Bērna E atkārtotais uzvedības vērtējums

Salīdzinot bērnu sākotnējos un atkārtotos uzvedības vērtējumus, var novērot pozitīvas izmaiņas viņu uzvedībā katram individuāli. Jāatdzīst, ka uzlabojumi tika novēroti arī visā grupā kopumā. Rezultāti liek secināt, ka uzvedība ir mainījusies, neskatoties uz to, ka izmēģinājuma darbība notika ar pārtraukumiem.

Pētījuma gaitā varēja novērot kādas galda spēles katram bērnam ir vairāk piemērotas un no kādām labāk izvairīties, jeb līdz kādām vēl paaugties. Galda spēle “Dobble” ir lielisks piemērs, galda spēlei, kuru darba autore īsti neieteiktu pārlietu aktīvajiem un nemierīgajiem bērniem, kuri savu uzvedību vēl nav iemācījušies kontrolēt. Spēles ātrums, sacensības gars un spriedze radīja papildus kairinājumu, jau tā sauktajiem nemierīgajiem bērniem. Šo spēli ieteiktu mierīgākiem bērniem, kuri tieši jāiekustina, jāmudina būt ātrākiem, izveicīgākiem un acīgākiem. Savukārt galda spēle “Pigasus” bija piemērota ikvienam. Piedāvājot to spēlēt kā sadarbības galda spēli, tā mācīja sadarboties, uzticēties un dalīties pozitīvās emocijās vienam ar otru. Galda spēles “Mistakos” un “Jenga” izteikti mācīja pacietību, jeb gaidīt savu kārtu. Ja sākotnēji bērni veica savu gājieni kā pagadās, strīdējās par to, tad pētījuma beigās droši var apgalvot, ka ne tikai spēlējot spēles, bet gan arī ikdienas situācijās, kā rindā uz tualeti, vai gaidot savu kārtu, lai atbildētu uz jautājumu bērni ir iemācījušies pagaidīt un ja kāds tomēr pamanās to neievērot, kāds cits atgādina to kā likumu. Paredzēt spēja arī bija viena no lietām, kas attīstījās spēlējot galda spēles. Iespējam tāpēc bērnu vidū samazinājās agresivitāte, liekot bērniem saprast un aizdomāties, ka katrai darbībai ir sekas.

Galda spēle “Speed colors” ne tikai radīja pozitīvas emocijas un patīkamu atmosfēru grupā, kopumā, bet gan arī attīstīja bērnos vērtību un rūpību. Sarunās ar grupas audzinātāju, darba autore noskaidroja, ka bērni darbiņus sākuši veikt rūpīgāk, kā arī uzdevumu nosacījumus atceras ātrāk, neprasot tos atkārtot neizdevīgās reizes – tāpat uzlabojusies koncentrēšanās spēja. Galda spēle “Illusion” bija grūtākā spēle no visām, tās oriģinālie noteikumi tomēr bija pārāk sarežģīti, tāpēc vadoties pēc bērnu spējām, spēli nācās nedaudz pamainīt un atklājās, ka veiksmīgāk to spēlēt bija vienatnē. Spēle kļuva kā nomierinoša metode bērniem, kuri bija uzvilkušies vai sakreņķējušies, tā ļāva atslēgties no apkārt notiekošā, koncentrējoties tikai uz spēles procesu.

Apkopojot iegūtos rezultātus var secināt, ka uzvedības problēmas ir manāmi mazinājušās visiem pieciem bērniem, kuri piedalījās pētījumā. Jāatzīst, ka galda spēles vienas pašas uzvedību nav mainījušas, tā ir bijusi arī sākotnējā pieaugušā klātbūtne, paskaidrojot, paslavējot un uzraugot spēļu gaitu. Galda spēlēs radīja pozitīvu efektu ne tikai uz bērnu uzvedību, bet vispārīgi uz viņa attīstību, kas ir viens no ietekmējošajiem faktoriem bērna uzvedības veidošanā.

IETEIKUMI PIRMSSKOLAS PEDAGOGIEM

Apkopojot zinātniskās literatūras un pētījumā gūtās atziņas, darba autore izstrādāja sekojošus ieteikumus pirmsskolas pedagogiem.

1. Bērna uzvedība sākotnēji veidojas ģimenē un bērnam sākot apmeklēt pirmsskolas izglītības iestādi, pedagogiem jābūt atvērtiem, saprotošiem un komunicēt gribošiem, lai starp ģimeni un pedagogu veidojas pozitīva komunikācija un sadarbība, kas ļaus laicīgi pamanīt iespējamās uzvedības problēmas, radīs iespējas no tām izvairīties vai tās mazināt.
2. Ņemot vērā dažādās bērnu uzvedības problēmu izpausmes, saskaroties ar situācijām, kurās pedagogs nezina kā rīkoties, nebaidīties meklēt palīdzību savā darba kolektīvā konsultējoties ar citiem speciālistiem, kā arī pilnveidot savas zināšanas profesionālajos tālākizglītībasursos.
3. Lai pamanītu uzvedības izmaiņas bērņā, regulāri jāveic vērojumi un vērtēšana pēc uzvedības vērtēšanas kritērijiem.
4. Izmantojot galda spēles, kā metodi uzvedības problēmu mazināšanai:
 - izvirzīt savus mērķus pirms galda spēles piedāvāšanas,
 - sākotnēji piedalīties galda spēļu spēlēšanā virzot bērnus izvirzīto mērķu sasniegšanai,
 - būt blakus, paskaidrojot noteikumus,
 - būt blakus komentējot kādu svarīgu darbību vai paslavēt piemērotā brīdī, piemēram, “Jums izdevās!”, “Gaidi savu kārtu!”, “Nesteidzies!”, “Jūs esat lieliska komanda!”, “Mēģini vēlreiz!” u.c.,
 - izvērtēt katra bērna spējas pirms piedāvā sarežģītākas galda spēles,
 - vērot spēļu gaitu, lai nepieciešamības gadījumā to pārtrauktu (ja novērojamas pastiprināti nevēlamas uzvedības izpausmes),
 - atvēlēt laiku galda spēļu spēlēšanai katru dienu,
 - piedāvāt bērnu vecākiem galda spēles spēlēt arī mājās, pamatojot to pozitīvo ietekmi un iesakot piemērotākus galda spēļu veidus.

NOBEIGUMS UN SECINĀJUMI

Uz pasaules nav divu vienādu cilvēku, pat ja tie ir nākuši no vienas mātes, auguši vienā vidē un audzināti pēc vienādiem nosacījumiem. Jau kopš bērna dzimšanas brīža sāk veidoties šis unikālais cilvēciņš. Pats galvenais un noteicošais cilvēka attīstībā ir agrīnais bērna vecums, kura laikā bērns iegūst šīs te dažādās šķautnes, kas viņu padara atšķirīgu un viena no galvenajām lietām, kas padara cilvēku atšķirīgu ir viņa uzvedība.

Vecākajā pirmskolas vecumā notiek apzinātas uzvedības veidošanās, kā arī ir pierādījies, ka šajā vecumā izteikti ir novērojamas uzvedības problēmas, tieši tāpēc darba autore izvēlējās veikt pētījumu par aktuālu problēmu, pārbaudot salīdzinoši jaunu un maz pētītu metodi problēmas mazināšanai. Lai atbildētu uz pētījumā izvirzīto jautājumu – Vai galda spēļu izmantošana mazinās uzvedības problēmas 5 – 6 gadu vecumā? – darba autore izmantoja trīs pētīšanas metodes, literatūras analīzi, izmēģinājuma darbību un pedagoģiskos novērojumus. Ņemot vērā analizēto literatūru, iegūto informāciju un apkopojot datus, tika secināts, ka

1. uzvedības problēmas 5 – 6 gadus veciem bērniem ar vien vairāk palielinās, tām kļūstot dažādākām, kombinējoties citai ar citu, kā arī to izpausmes ir biežāk novērojamas zēniem,
2. katrs bērns ir unikāls, tā pat kā viņa uzvedība un tās ietekmējošie faktori,
3. bērnu uzvedības problēmu novērošanā un mazināšanā svarīgi ir iesaistīties gan vecākiem, gan pedagogiem vai speciālistiem,
4. lai izmainītu un nostiprinātu kādu uzvedības modeli, tam ir nepieciešams laiks un metodes pielietošanas biežums,
5. galda spēles, tā pat kā rotaļas ir bērna dabīgā izpausmes un mācīšanās vide, kurā bērns neapzināti mācās un attīstās,
6. galda spēlēm ir savi mērķi un uzdevumi, taču vienmēr tām var atrast papildus mērķus, daudzveidīgai bērna attīstīšanai,
7. galda spēļu piemērotību bērnam var noteikt pēc viņa vecumposma un individuālajām spējām,
8. galda spēles var radīt gan vēlamu, gan nevēlamu efektu, tāpēc svarīgi ir izvērtēt katru bērnu atsevišķi, ja vēlamais rezultāts ir nevēlamas uzvedības mazināšana,

9. pareizi izvēlētas galda spēles māca disciplīnu, attīsta sociālās prasmes, emocionālo stabilitāti, kritisko domāšanu, spriestspēju, pacietību, iecietību. Būtībā bērna attīstību kopumā,
10. ar galda spēlēm bērnu sākotnēji iepazīstina pieaugušais, ja mērķis ir tās izmantot kā metodi uzvedības problēmu mazināšanā.

Ņemot vērā secinājumus, darba autore uz jautājumu: “Vai galda spēļu izmantošana mazinās uzvedības problēmas bērniem 5 – 6 gadu vecumā?” atbild, ka galda spēles palīdz mazināt uzvedības problēmas ar nosacījumiem, ja:

1. pirms pastāvīgas spēļu spēlēšanas tiek rūpīgi izvērtēts katrs bērns ar uzvedības problēmām un tas vai spēles viņam būs piemērotas, lai izvairītos no nevēlama spēles efekta,
2. pieaugušais sākotnēji piedalās galda spēļu spēlēšanā, ievirzot bērnus vēlamajā spēles mērķa virzienā, vai vēro un adaptē spēli tā, kā bērni to interpretējuši sev patīkamā un saprotamā veidā, bet nepazaudējot izvirzīto spēles mērķi,
3. pieaugušais sākotnēji ir blakus, lai paskaidrotu noteikumus, komentētu ko ja tas ir nepieciešams, sniegtu audzinošos piemērus, kurus var sasaistīt ar spēli un ikdienā notiekošo,
4. spēles tiek spēlētas katru dienu, no vienkāršākām uz sarežģītākām, lai notiktu bērna attīstība, kā arī, lai nezūd azarts un pozitīvās emocijas.

LITERATŪRAS SARAKSTS

1. American Addiction Centers (2021). Article: *Behavioral Disorder Symptoms, Causes and Effects*. Pieejams: <https://www.psychguides.com/behavioral-disorders/>
2. Ancāne, G., Meistere, L., Užāns, A., Vasiļevska, M., Rateniece, I., Sestule, I., Jansone, D., Zīle, I. (2011). *Rokasgrāmata skolotājiem, strādājošiem specializētajās iestādēs bērniem ar psihiskās veselības traucējumiem*. Metodiskais materiāls. Iegūts: <http://www.arstipsihoterapeiti.lv/uploads/Rokasgramata.pdf>
3. Augstkalne, D. (2015). *Kustību apguve bērniībā*. Bērna sasniegumu veicināšana pirmsskolā. Autoru kolektīvs: Špona, A., Jermolajeva, J., Stangaine, I., Siliņa - Jasjukeviča, G., Tauriņa, A., Medne, D., Līduma, A., Randoha, A., Vigule, D. Rīga: RaKa.
4. Ābele, A. (2018). *Sporta psiholoģija: teorija un prakse*. Rīga: RaKa
5. Bethere D., Līdaka A., Plostniece A., Ponomorjova J., Striguna S. (2013). *Metodiskais materiāls pedagogiem darbam ar izglītojamiem, kuriem ir uzvedības traucējumi* Iegūts: https://www.tip.edu.lv/media/files/Izglitojamie_ar_uzvedibas_traucejumiem.pdf
6. Bethere, D. (2020). *Pedagoģiskās novērošanas metode pirmsskolas izglītībā*. Liepājas Līvupes pamatskola – attīstības centrs. Iegūts: https://livupe.edu.lv/data/doc/Ped_novero%C5%A1ana_pirmssk2020.pdf
7. Campbell, S. (2006). *Behavior Problems in Preschool Children: Clinical and Developmental Issues*. Second edition. New York: The Guilford Press. Iegūts: shorturl.at/yAPX7
8. Čirko, A., Kalniņa, I. (2019). *Fiziskās un garīgās attīstības novērtēšana bērnam vecumā no vienas nedēļas līdz pieciem gadiem un garīgās attīstības vērtēšanas lapas aizpildīšanas metodika. Jaundzimušo un zīdaiņu, un bērnu veselības aprūpe un izvērtēšana ambulatorajā praksē*. Metodiskais materiāls. Iegūts: shorturl.at/alBDT
9. Damberga, I. (2017). *Vecāku iesaistīšanās bērna izglītībā: jaunākās teorijas unpētījumi*. Baltijas psiholoģijas žurnāls. Pieejams: shorturl.at/fAK28
10. Dzintare, D., Stangaine, I. (2007). *Rotaļa – bērna dzīvesveids*. Rīga: RaKa
11. Eriksson, M., Kenward, B., Poom, L., & Stenberg, G. (2021). *The behavioral effects of cooperative and competitive board games in preschoolers*. Scandinavian Journal of Psychology. Iegūts: shorturl.at/klqF9
12. Geske, A., Grīnfelds, A. (2006). *Izglītības pētniecība*. Rīga: LU akadēmiskais apgāds.

13. Ghandour, R. M., Sherman, L. J., Vladutiu, C. J., Ali, M. M., Lynch, S.E., Bitsko, R.H., Blumberg, S. J. (2018). *Prevalence and treatment of depression, anxiety, and conduct problems in U.S. children*. The Journal of Pediatrics. Iegūts: [https://www.jpeds.com/article/S0022-3476\(18\)31292-7/fulltext](https://www.jpeds.com/article/S0022-3476(18)31292-7/fulltext)
14. Gobet, F., Voogt, A., Retschitzki, J. (2004). *Moves in Mind*. The Psychology of Board Games. Iegūts: shorturl.at/ouyH2
15. Golubina, V. (2007). *Pirmsskolas pedagoga rokasgrāmata*. Rīga: Izglītības soļi
16. Grīnvalde, L. (2010). *5 – 6 gadus vecu bērnu attīstības raksturojums*. Ideju krātuve pirmsskolai 3. daļa. Rotaļnodarbības 5 – 6 gadus veciem bērniem. Rīga: Zvaigzne ABC.
17. Irbe, A., Lindenberga, S. (2015). *Bērns runāt mācās ģimenē*. Rīga: RaKa.
18. Johnson, J. E., Tiwari, S. (2021). *Board Games*. The Handbook of Developmentally Appropriate Toys. Iegūts: shorturl.at/boJS5
19. Kagan, J., Bornstein, M. H., Lerner, R. M. (2020). *Human Behaviour*. Encyclopædia Britannica. Iegūts: <https://www.britannica.com/topic/human-behavior>
20. Kalvāns, Ē. (2018). *Attīstības psiholoģija*. Mācību līdzeklis. Rēzekne: Rēzeknes Tehnoloģiju akadēmija. 69 lpp. Iegūts: <http://books.rta.lv/index.php/RTA/catalog/download/7/6/20-2?inline=1>
21. Kristapsons, S. (2008). *Zinātniskā pētniecība studiju procesā*. Rīga: Biznesa augstskola Turība.
22. Kronberga, I., Sīle, S. (2015) *Kā radīt bērna attīstībai labvēlīgu vidi?* Rīga: PROVIDUS. Iegūts: http://providus.lv/article_files/3065/original/Buklets.pdf?1445506143
23. Lejniece, Z. (2008). *Mūsdienu etiķete: tradīcijas un inovācijas*. Pieejams: <file:///C:/Users/Lietotajs/Downloads/pub5320.pdf>
24. Lorence, B., Hidalgo, V., Pérez-Padilla, J., Menéndez, S. (2019). *The Role of Parenting Styles on Behavior Problem Profiles of Adolescents*. Int. J. Environ. Res. Public Health. Iegūts: <https://www.mdpi.com/1660-4601/16/15/2767>
25. LPS videokonferences informatīvais materiāls. (2020). *Bērnu uzvedības problēmu un intervences problēmu risināšana*. Iegūts: shorturl.at/dfIFS
26. Mārtinsone K., Pipere, A. (2011). *Ievads pētniecībā. Stratēģijas, dizaini, metodes*. Rīga: Raka
27. Miltuze, A., Biseniece, M. (2015). *Psiholoģija I. Pamatjautājumi – teorijas un pētījumi / zin. red. Kristīne Mārtinsone, Anika Miltuze*. - Rīga : Zvaigzne ABC.

28. Noda, S., Shirotzuki, K., Nakao, M. (2019). *The effectiveness of intervention with board games: a systematic review*. BioPsychoSocial Medicine. Iegūts: <https://bpsmedicine.biomedcentral.com/articles/10.1186/s13030-019-0164-1#Sec3>
29. Ogundele, M.O. (2018). *Behavioural and emotional disorders in childhood: A brief overview for paediatricians*. World J Clin Pediatr. Iegūts: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5803568/>
30. Piažē, Ž. (2002). *Bērna intelektuālā attīstība*. Rīga: Pētergailis
31. Pļavniece, M. (2002). *Sociālā psiholoģija pedagogiem*. Rīga: RaKa.
32. Puškarevs, I. (2001). *Attīstības psiholoģija*. Rīga: RaKa
33. Raipulis, J. (2010). *Uzvedība un iedzimtība*. Scientiae et adulescentiae. Iegūts: shorturl.at/kwAL9
34. Rojas, N. (2018). *Preparing for the transition from daycare to school*. Therapies for kids. Iegūts: shorturl.at/dIEKL
35. Salaka, S. (2021). *Audiologopēde: 11 prasmes, ko bērns attīsta, spēlējot galda spēles*. Rīga: BG web-store. Iegūts: shorturl.at/uyDMW
36. Skujiņa, V., Beļickis, I., Blūma, D., Koķe, T., & Blinkena, A. (2000). *Pedagoģijas terminu skaidrojošā vārdnīca*. Rīga: Zvaigzne ABC.
37. Smiltiņa, J. (2008). *Bērnu un pusaudžu psiholoģiskās attīstības raksturojums*. Bērnu un pusaudžu trenera rokasgrāmata. Rīga: Latvijas treneru tālākizglītības centrs. Iegūts: https://treneruizglitiba.lv/files/dokumenti/2014/2008_LTTC_gramata.pdf
38. Svence, G. (1999). *Attīstības psiholoģija*. Rīga: Zvaigzne ABC.
39. Špona, A. (2006). *Audzināšanas process teorijā un praksē*. Rīga: RaKa
40. Špona, A., Jermolajeva, J. (2015). *Bērns. Bērība. Sasniegumu pētīšana*. Bērna sasniegumu veicināšana pirmskolā. Autoru kolektīvs: Stangaine, I., Siliņa -Jasjukeviča, G., Tauriņa, A., Medne, D., Līduma, A., Randoha, A., Augstkalne, D., Vigule, D. Rīga: RaKa.
41. Šteinberga, A. (2013). *Pedagoģiskā psiholoģija*. Rīga: RaKa.
42. Treher, E.N. (2011). *Learning with Board Games*. Tools for Learning and Retention. Iegūts: http://destinagames.com/pdf/Board_Games_TLKWhitePaper_May16_2011r.pdf
43. Tūbele, S., Vilka, I. (2016). *Spēle – pirmsskolas vecuma bērnu fonemātiskās uztveres sekmētāja*. Iegūts: <file:///C:/Users/Lietotajs/Downloads/1432-2615-1-PB.pdf>
44. Uzvediba.lv (2021). *Diagnoze uzvedībai? Tas nav tik vienkārši! Galda spēles pret datorspēlēm*. Iegūts: <https://www.facebook.com/events/535785907405088>

45. Valsts bērnu tiesību aizsardzības inspekcija (2016). *Diagnosticēšanas materiāls bērnu uzvedības traucējumu un saskarsmes grūtību diagnosticēšanai speciālistiem, kas iesaistīti atbalsta sniegšanā bērniem ar uzvedības traucējumiem un saskarsmes grūtībām izglītības iestādēs, aprūpes iestādēs, bāriņtiesās un pašvaldību iestādēs.* Iegūts: <https://www.bti.gov.lv/lv/media/900/download>
46. Valsts bērnu tiesību aizsardzības inspekcija (2020). *VBTAI 2020. gada publiskais pārskats.* Iegūts: shorturl.at/prAIY
47. Walker, D. G. (2014). *A Book of Historic Board Games.* Lulu Press. Iegūta: shorturl.at/jmBV0
48. Годфруа, Ж. (1992). *Что такое психология.* В 2-х т. Т. 1: Пер. с франц.-М.: Мир 1992.- 496 с., ил.
49. Крупская Н. (2014). *Дошкольное воспитание. Вопросы семейного воспитания и быта.* Москва: Директ-Медиа.

PIELIKUMI

Pedagoģiskās novērošanas metode pirmsskolas izglītībā. Novērošanas protokols – uzvedība
(Bethere, 2020).

Uzvedības kritēriji	0 – nav novērojams 1 – reizēm novērojams 2 – bieži novērojams
1. Agresivitāte grupā: strīdas ar bērniem, kaujas, skrāpē, apsūkā, bojā/ lauž rotaļlietas.	
2. Agresivitāte pret skolotāju: izaicinoša uzvedība, ignorē robežas, lamājas un klieudz pie aizliegumiem, ignorē aizliegumus un norādījumus.	
3. Kautrība – norobežošanās: runā klusi, neuzticas, neiesaistās nodarbībās un rotaļās, rotaļājas galvenokārt ar jaunākiem bērniem.	
4. Distancēšanās: neievēro distanci ar pazīstamiem un svešiem cilvēkiem, pieprasa pastāvīgu uzmanību un fizisku tuvumu, nerespektējot citu cilvēku robežas.	
5. Bailes no tuvuma: izvairās no kontakta arī ar pazīstamiem cilvēkiem, uz fizisku kontaktu reaģē ar bailēm un izvairīšanos.	
6. Pastiprināts jūtīgums: bieži raizējas un baidās bez īpaša iemesla, daudz raud, jūtīgi reaģē uz kritiku, ilgi saglabā sliktu garastāvokli.	
7. Motorais nemiers: nevar mierīgi nosēdēt, vienmēr ir «ceļā» un pastāvīgā kustībā, vienmēr «gatavs lēcienam», viltība, «iemidzinot skolotāja modrību».	
8. Uzmanības – koncentrēšanās noturība: bieži maina rotaļlietas, nepabeidz rotaļas, viegli novērst uzmanību, nespēj pagaidīt, darbojas bez apdomāšanas.	
9. Izturēšanās pret darbību: izvairās no darbības, nav motivācijas, strādā lēni un bieži nepabeidz uzsākto darbu, darbs – nekārtīgs.	
10. Patstāvība: neprot patstāvīgi apģērbties un izģērbties, ēst, lietot tualeti.	
11. Sociālie kontakti/statuss grupā: grupas bērni bieži izvairās, maz kontaktu grupā, biežāk rotaļājas vienatnē, nav draugu.	

Novērošanas protokols

Datums: 13.09.2021

Nodarbības veids: rīta daļa

Bērna vārds un vecums: Bērns A, 5 gadi

Novērotājs: Madara Ose

Skolotāja darbība	Bērna darbība
Skolotāja gatavojas šīs dienas nodarbībām.	Bērni brīvi darbojas vai rotaļājas. Bērns A rotaļās vienatnē ar lego klučiem, neļauj nevienam sev pievienoties, nedalās.
Aicina kārtot mantas, iet mazgāt rokas un doties brokastīs. Ēdot aizrāda tiem, kas runā un dīdās.	A mantas nesakārto, skrien mazgāt rokas pa ceļam pagrūžot citus. Pie galda ir pirmais. Ēdot ir skaļš, runā pilnu muti, aizrādījumus neņem vērā.
Aicina doties rīta aplī. Sasveicinās, jautājot bērniem, ko katrs darījis brīvdienās. Izstāsta dienas plānu un uzdevumus mācību centros.	A negribīgi nostājas aplī, skatās pa logu, neklausās ne skolotājā, ne citos bērnos. Uz skolotājas jautājumu sākumā atbild "nezinu". Citiem turpinot atbildēt, A no vietas kliec "āā nu es arī skatījos filmu" un turpina runāt stāstot kādu filmu skatījies.
Aicina bērnus doties darboties uz izvēlētajiem centriņiem. Mudina veikt uzdevumus, palīdz, iesaka, motivē.	A izvēlas darboties dabas/mākslas centrā, kurā no rudens dabas materiāliem (lapām, zīlēm, zariem u.c.) jāizveido glezniņa "Mana ģimene!". Apsēdies pie galda, A darbu nesāk veikt, bet rotaļājas ar dabas materiāliem. Skolotājas mudinājumus veikt uzdevumu uztver ar dusmām, sakot: "man nesanāk". Ar skolotājas palīdzību sāk veikt darbiņu, taču ļoti pavirši. Darbu līdz galam nepabeidz.
Aicina darbus beigt, kārtot darba vietu un gatavoties ārā iešanai. Neļauj nevienam iet uz garderobi, kamēr nav sakārtotas darba vietas.	Darba vietu nesakārto, sāk raudāt, kad skolotāja neļauj iet ģērbties ārā iešanai, bet liek kārtot galdu. Garderobē trokšņo, nevar sadalīt vietu ar vienaudžiem, grūstās. Ģērbjoties grūtības sagādā jakas aiztaisīšana, neiecietīgi gaida skolotāja palīga palīdzību, lien citiem pa priekšu.

Spēle: “Dobble”

Spēle: “Dobble”

Spēles mērķis: Pēc iespējas ātrāk atrast vienu identisku simbolu, starp divām kārtīm.

Spēles gaita: Spēli var spēlēt dažādos veidos. Viens no veidiem – spēlētāji katrs saņem vienu spēles kārti, pārējās kārtis tiek noliktas galda vidū, ar simboliem uz augšu. Spēli visi sāk reizē, skatoties uz savu kārti rokās un to, kas atrodas galda vidū, spēlētāji pēc iespējas ātrāk mēģina atrast vienādo simbola pāri. Tas kurš pirmais atradis pāri, ņem augšējo kārti no kavas galda vidū. Spēle turpinās ar jaunu kārti galda vidū, līdz kava ir iztukšota. Uzvar tas, kurš iegūvis visvairāk kāršu.



Spēle: “Pigasus”

Spēle: “Pigasus”

Spēles mērķis: Pēc iespējas ātrāk atrast divu dzīvnieku sajaukumu.

Spēles gaita: Spēles laukumā, viena pēc otras tiek izliktas spēles kārtis, kurās ir redzami dažādi dzīvnieki kuri samainījušies ar ķermeņa daļām (ķermeņa augšdaļa no viena dzīvnieka, apakšdaļa no otra). Spēlētājiem jābūt vēriģiem, lai starp kārtīm atrastu īsto dzīvnieku pāri. Tas, kurš pāri ieraudzījis, ķer galda vidū nolikto cūciņu un visiem parāda pamanīto dzīvnieku pāri iegūstot to sev. Uzvar tas, kurš savācis viss vairāk dzīvnieku pārus.

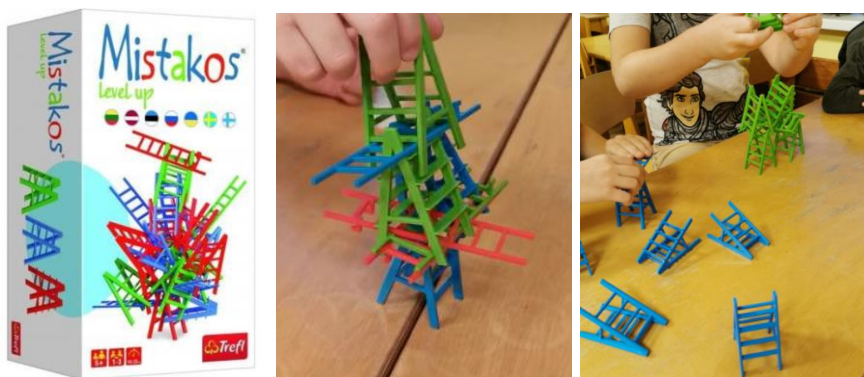


Spēle: “Mistakos”

Spēle: “Mistakos”

Spēles mērķis: Likt trepes tornī, tā lai tornis neapgāžas.

Spēles gaita: Kāpnes tiek izdalītas uz visiem spēlētājiem. Viens sāk un turpina pa apli nākamais, savā gājienā izliekot vienu kāpņu konstrukciju. Uzvedums ir likt kāpnes uzmanīgi, domājot par nākamo gājienu, jo ja kāpnes sagāzīsies, spēle beigsies un par zaudētāju kļūs tas, kurš sagāza kāpņu torni (vai, ja spēli spēlē kā komanda, zaudē visi).



Spēle: “Jenga”

Spēle: “Jenga”

Spēles mērķis: Nesagāzt torni pirmajam.

Spēles gaita: Spēlētāji vispirms kopīgi uzbūvē koka gabaliņu torni. Tad, katrs spēlētājs pa apli, savā gājienā no torņa velk ārā vienu koka gabaliņu, izvilktu gabaliņu novieto torņa augšā. Spēli zaudē tas, kura gājienā sabrūk tornis.



Spēle: “Speed colors”

Spēle: “Speed colors”

Spēles mērķis: Iegaumēt un pareizi izkrāsot melnbalto attēli, rūpīgi aizkrāsot katru laukumu.

Spēles gaita: Vienā gājienā katram spēlētājam izdala vienu kārti. Spēlētājs rūpīgi to apskata un iegaumē kādā krāsā kas ir aizkrāsots. Kad visi savas kārtis iegaumējuši, griež tām otru pusi, kur ir tāds pats zīmējums, tikai melnbalts un sāk krāsot. Jo ātrāk un precīzāk kārti izkrāsos, jo vairāk punktus iegūs un spēli uzvarēs.



Spēle: “Illusion”

Spēle: “Illusion”

Spēles mērķis: Noteikt kurā kārtī ir vairāk vai mazāk konkrētās krāsas.

Spēles gaita: Spēles laukumā tiek nejauši izlikta kādas krāsas bultiņa (zila, zaļa, sarkana vai dzeltena), kura norāda krāsu, kurai jāpievērš uzmanība liekot spēles kārtis augošā secībā, atkarībā no krāsas daudzuma tajās. Katrā gājienā ir izvēle, vai nu izlikt nākamo kārti, vai apstrīdēt kāršu secību rindā. Apstrīdot secību, kārtis tiek grieztas riņķī, kur uz katras kārtis ir attiecīgās krāsas procentuālais daudzums. Ja kārtis nav procentuāli augošā secībā, tas kurš apstrīdēja kāršu rindu, iegūst tā gājiena krāsas bultiņu, ja secība ir bijusi pareiza, krāsas bultiņu iegūst spēlētājs, pa labi no apstrīdētāja. Uzvar tas, kurš savācis trīs kāršu bultiņas.



Diplomdarbs “**Galda spēļu izmantošana uzvedības problēmu mazināšanai bērniem 5 – 6 gadu vecumā**” izstrādāts Latvijas Universitātes Pedagoģijas, psiholoģijas un mākslas fakultātē.

Ar savu parakstu apliecinu, ka pētījums veikts patstāvīgi un izmantoti tikai tajā norādītie informācijas avoti.

Autors: Madara Ose

(vārds, uzvārds)

Rekomendēju darbu aizstāvēšanai

Darba zinātniskais vadītājs/a: Mg. paed. Egija Laganovska__2021. gada rudens semestris

(zinātniskais grāds, vārds, uzvārds)

ŠIS DARBS PARAKSTĪTS AR DROŠU ELEKTRONISKO PARAKSTU UN SATUR LAIKA ZĪMOGU.