

Socialinis atsparumas per žaidimų terapiją: transformuojančios socialinės praktikos link

Lina Garšvė

Šiaulių valstybinė kolegija
E-mail: l.garsve@svako.lt
<https://ror.org/01w69qj84>

Neringa Povilaitienė

Šiaulių valstybinė kolegija
E-mail: n.povilaitiene@svako.lt
<https://ror.org/01w69qj84>

Viktorija Sukažauskaitė

Šiaulių valstybinė kolegija
E-mail: v.sukazauskaite@svako.lt
<https://ror.org/01w69qj84>

Santrauka. Socialiniame darbe žaidimų terapija taikoma kaip sociokultūrinė paslauga vaikų užimtumui organizuoti, tačiau ir kaip socialinę realybę transformuojantis socialinis veiksmas. Žaidimų terapija skirta vaiko pažinimui, identifikuojant vaikų problemas, įgalinant vaiką per dalyvavimą socialinės realybės konstravime, ugdyti socialinius įgūdžius bei socialinį atsparumą neigiamai socialinei įtakai. Remiantis tyrimų duomenimis, žaisdami vaikai jaučiasi laimingesni, labiau atsipalaidavę, juos supa geresnės emocijos, tačiau tuo pačiu konstruojama realybė, leidžianti pereiti nuo „tylos kultūros“ prie „balso kultūros“. Todėl žaidimų terapija yra taikoma siekiant kelti vaikų emocinę savijautą, atpažinti socialinių įgūdžių stoką, prisidedant prie vaikų geresnio savęs vertinimo, pasitikėjimo savimi bei sėkmingesnio vaikų kritinio įsitraukimo į juos supančią socialinę realybę.

Reikšminiai žodžiai: žaidimų terapija, vaikų dienos centras, socialinis veiksmas, socialinis atsparumas.

Social Resilience Through Play Therapy: Towards a Transformative Social Practice

Summary. In social work, play therapy is applied as a sociocultural service for organizing children's employment, but also as a social action that transforms social reality. Play therapy is aimed at getting to know the child, identifying children's problems, and enabling the child to develop social skills and resistance to negative social influence through participation in the construction of social reality. According to research data, children feel happier, more relaxed, and surrounded by better emotions while playing, but, at the same time, a reality is constructed that allows us to move from a 'culture of silence' to a 'culture of voice'. Therefore, play therapy is applied in order to raise children's emotional well-being, to recognize the lack of social skills, contributing to children's better self-esteem, self-confidence and more successful critical involvement of children in the social reality around them.

Received: 2025 01 31. Accepted: 2025 06 26.

Copyright © 2025 Lina Garšvė, Neringa Povilaitienė, Viktorija Sukažauskaitė. Published by Vilnius University Press. This is an Open Access article distributed under the terms of the [Creative Commons Attribution Licence](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

After studying the context of application of the play therapy method as a sociocultural service, while recognizing the lack of social skills of clients, it became clear that play therapy helps to recognize the lack of social skills. The results of the study showed that day center visitors often lack communication and conflict resolution skills. The lack of these abilities robs individuals of the tools they can use critically to develop resilience against the dominant or surrounding social environment. The application of game therapy promotes the reflection of the participants about their social situation and promotes the reflection of social reality through the processes of participation in it.

Keywords: play therapy, day care center, social action, social resilience.

Įvadas

Socialinio darbo lauke nuolatos ieškomi būdai, metodai, kurie atspindėtų vaiko transformaciją per praktiką arba kitaip socialinės realybės keitimą per dalyvavimo joje procesus. Vienas tokių metodų yra žaidimų terapija, kuri turi daugybę teigiamų poveikių, pavyzdžiui, lavina pažintinius, motorinius, intelektinius gebėjimus ir kt. Žaidimų terapija – tai progresyvus vaiko ir suaugusiojo bendravimas (per)kuriant santykius, kurie yra neatsiejami nuo sėkmingo darbo su vaiku socialinio darbo srityje (Senko, Bethany, 2019). Įvairios mokslo teorijos žaidimų terapiją akcentuoja kaip reikšmingą vaikų savirealizacijai, socialiniam mokymui(si), kūrybiškumui, tyrinėjimui, savireguliacijai ir fiziniams įgūdžiams, o tai padeda vaikams efektyviai įsitraukti į socialinės realybės konstravimą per dalyvavimą (Mostafazadeh et al., 2022). Dažnai visuomenėje asmens išskirtinumas nėra pateisinamas dėl įvairių istorinių, politinių ar kultūrinių kontekstų. Individualumas yra priimtinas kol asmuo yra mažoje socialinėje ląstelėje, todėl įvairovę atstovaujančiam asmeniui pakliuvus į socialinių struktūrų ir galios disbalansą, iškyla dvejopa situacija. Pirmiausia, nelygiaverčiai santykiai sukuria „tylos kultūrą“, t. y. neigiamą ir pasyvų savęs suvokimą (Freire, 1967). Antruoju atveju, pasitelkiant žaidimų terapiją, kaip edukaciją, engiamieji ugdosi kritinį mąstymą ir formuojasi kritinis sąmoningumas. Blalock, Lindo, Ray (2019) žaidimų terapiją įvardija kaip neverbalinės kalbos įrankį asmenims, kurie bijo išreikšti savo jausmus ar negali atskleisti savo asmeninę patirtį, ji padeda suprasti asmens vidinį pasaulį ir kritinį sąmoningumą. Žaidimas gali būti pateikiamas ir kaip socialinio veiksmo forma, kuomet vaikas įgalinamas įgyti kompetencijas, mažinamas socialinis deficitas ir kuriama saugi aplinka transformacijai per praktiką (Acar, 2020). Socialiniu veiksmu grįstam mokymuisi būdinga kritinio sąmoningumo mokymosi praktika, kurioje kuriasi erdvė alternatyvių žinių atpažinimui ir ugdymui (Giroux, 1988).

Žaidimų terapijos naudą tyrinėjo Leob et. al. (2021), pasitelkę dviejų savaikių kasdieninę intervenciją, kuriose vaikams buvo taikytas žaidimų terapijos metodas. Tyrime dalyvavo vaikai, kurie išsiskyrė sudėtingu elgesiu ir kalbos sutrikimais. Tyrimo rezultatai parodė, kad vaikai patobulino savo bendravimo įgūdžius, išmoko sudaryti ilgesnius ir labiau suprantamus sakinius bei pagerino savo elgesį. Halfon et al. (2021) analizavo žaidimo terapijos metodo veiksmingumą. Taikant stebėjimo metodą, kuriame dalyvavo vaikai nuo 4 iki 10 metų, mokslininkai išskyrė pagrindinius jausmus, kurie supa vaikus terapijos metu: pyktis, vienvė skausmas, liūdesys ar veiksmo išraiška. Šie jausmai dažniausiai pasireiškia, kai bendraujant su vaikais yra paliečiamos socialiai jautrios temos.

Tarptautinėje praktikoje žaidimų terapija tampa vis labiau vertinama, kaip veiksmingas psichosocialinis gydymo būdas. JAV, Kanadoje ir Pietų Afrikoje žaidimų terapija yra plačiai pripažintas socialinio darbo metodas dirbant su vaikais (Parson et al., 2015). Lietuvių mokslo erdvėje žaidimų terapija įvardijama kaip metodas, padedantis įveikti socialinius sutrikimus ir ugdyti socialinį atsparumą, esantiems engiamojo pozicijoje – atskirtiems ar atsiskyrusiems, nuo bendraamžių, linkusiems į deviacinę elgesį ar turintiems santykių problemų su šeimos nariais. Pasak Dvariono (2002), žaidimo terapijos metodas sudaro prielaidas efektyvesniam bendravimui su vaiku nei įprastinės individualaus darbo praktikos.

Nors žaidimų terapija pripažįstama kaip veiksmingas metodas, kuris leidžia sustiprinti vaikų socialinius gebėjimus ir emocinę gerovę, vis dar trūksta empirinių tyrimų, analizuojančių jos taikymą vaikų dienos centruose socialinio atsparumo ugdymo kontekste. Šis tyrimas siekia užpildyti šią žinojimo spragą, atskleidždamas, kaip žaidimų terapija padeda identifikuoti vaikų socialinius poreikius, o taip pat transformuoja jų socialinę realybę, ugdo kritinį sąmoningumą bei skatina aktyvų socialinį dalyvavimą. Tyrimo rezultatai gali prisidėti prie inovatyvių socialinio darbo praktikų, paremto įgalinimu ir dalyvavimu grįstu požiūriu.

Tyrimo tikslas – išanalizuoti kaip žaidimų teorijos taikymas vaikų dienos centre padeda transformuoti vaikų socialinę realybę, atpažinti jų poreikius ir stiprinti socialinį atsparumą, skatinant kritinį mąstymą ir socialinį dalyvavimą.

Probleminiai tyrimo klausimai: Kaip žaidimų terapijos taikymas transformuoja vaikų dienos centro lankytojų kuriamą socialinę realybę? Kaip žaidimų terapija padeda atpažinti vaikų dienos centro lankytojų socialinius poreikius ir įgalina juos socialiniam dalyvavimui per kritinį sąmoningumą?

Žaidimų terapija: socialinės realybės refleksija

Viena iš pirmųjų autorių pradėjusių kalbėti apie žaidimų terapijos svarbą buvo Axline (1969). Mokslininkė teigė, kad žaidimas vaikui yra gyvybiškai svarbus ir tai yra galimybė išreikšti savo baimes, vienišumo, nepakankamumo, nesėkmės jausmus. Tačiau žaidimas nereiškia vaikui vien tik smagiai praleisto laiko. Per žaidimų terapiją, žaidimas tampa labai svarbiu įrankiu, padedančiu vaikui įveikti psichosocialines problemas, nes socialinė kompetencija, įgyta vaikystėje nulemia kaip vyresniame amžiuje asmuo prisitaiko prie socialinių aplinkybių (Gudžinskienė, Burvytė, Barkauskaitė, 2017). Kiekvienas vaikas žaisdamas mokosi saviraiškos, ugdo socialinius ir bendravimo įgūdžius, mokosi sprendimų priėmimo, eksperimentavimo aplinkoje bei žmonių pažinimo. Kitaip tariant, žaidimas apibrėžiamas per ugdymą ir pramogą (angl. Edutainment), kurio tikslas, suteikti vaikui galimybę (per)kurti gyvenimo vertę, naudojant edukacinius išteklius ir metodus bei smagiai leisti laiką, kuriant socialinę realybę ir įgyjant patirties. Landreth (2001) pabrėžia, kad žaidimų terapija socialiniame darbe naudojama dėl įvairių priežasčių. Ji pritaikoma vaikams, kurie yra patyrę smurtą (psichologinį, seksualinį, fizinį), agresyvaus elgesio vaikams, asmenims, turintiems autizmo spektro sutrikimą, nuolat

sergantiems vaikams, taip pat siekiant stiprinti jų socialinį atsparumą neigiamai socialinei aplinkai.

Jaunimas, kuris neturi tokių pačių startinių galimybių kaip jų bendraamžiai, dažnai susiduria su sunkumais plėtojant socialinius įgūdžius ir kompetencijas. Šias kliūtis lemia įvairūs veiksniai: nepalankios gyvenimo sąlygos, ekonominiai sunkumai, sveikatos sutrikimai, vaiko negalia arba negalia šeimoje. Tokios aplinkybės mažina socialinį atsparumą ir didina socialinės atskirties riziką. Mažiau galimybių turintis jaunimas dažniausiai nagrinėjamas trijose pagrindinėse srityse: švietimo, sveikatos priežiūros ir teisėsaugos. Švietimo kontekste dažnai akcentuojamas pamokų nelankymas, motyvacijos stoka bei mokytojų autoriteto nepaisymas. Sveikatos priežiūros sistemoje išryškėja problemos, susijusios su fizine ir psichikos sveikata, priklausomybėmis bei rizikingu seksualiniu elgesiu. Tuo tarpu teisėsaugos institucijos šią jaunimo grupę dažnai vertina per deviacijos ar nusikalstamos veikos prizmę (Lisauskienė, Aleksienė, Štuopytė, 2018).

Raudeliūnaitė, Paigozina (2009) teigia, kad didelė dalis vaikų, gyvenančių šeiminiuose namuose, nesugeba spręsti konfliktų, jiems trūksta komunikacinių įgūdžių ir empatijos. Gerai išlavinti socialiniai įgūdžiai asmenims padeda labiau pasitikėti savimi, spręsti problemines situacijas.

Vaikų dienos centruose socialiniai darbuotojai teikia kompleksinę pagalbą vaikams, patiriantiems socialinę riziką. Ši pagalba apima prasmingo laisvalaikio organizavimą po pamokų, socialinių įgūdžių lavinimą bei emocinės gerovės stiprinimą. Tokios priemonės ne tik mažina socialinę atskirtį, bet ir ugdo socialinį atsparumą, suteikiant galimybes įveikti nepalankias gyvenimo aplinkybes. Dalyvavimas vaikų dienos centro veiklose veikia kaip transformuojanti socialinė praktika, kuri skatina vaikus dalyvauti bendruomeniniame gyvenime, stiprinti pasitikėjimą savimi ir kritinį sąmoningumą. Vaikų dienos centruose dažniausiai teikiamų sociokultūrinių socialinių paslaugų yra žaidybinės veiklos, kurios organizuojamos 1-2 kartus per dieną (Gudžinskienė, Raudeliūnaitė, Uscila, 2016). Per žaidimus grupėje sukurta natūrali socialinė aplinka suteikia galimybę tuos įgūdžius ugdyti. Žaidimų metu vaikai mato bendraamžių elgesį ir emocines reakcijas, mokosi per stebėjimą bei socialinį modeliavimą. Tokia aplinka skatina tarpusavio sąveiką, kurioje reikšmingą vaidmenį atlieka verbaliniai paskatinimai – pagyrimai, padėsinimai ir kt. Vaikai vieni kitus motyvuoja, suteikia grįžtamąjį ryšį, o tai sudaro sąlygas savi-refleksijai, savęs ir kitų įsivertinimui, taip stiprinant socialinius bei emocinius gebėjimus (Schaefer, Reid, 2000). Žaidimo terapija kuri yra taikoma grupėje padeda pamatyti kokias asmenines savybes turi ir kokiomis pasižymi kiti vaikai (Dvarionas, 2002). Grupė sukuria terpę, kurioje visi yra skirtingi, o savybės ir sąveikos stiliai yra išskirtiniai.

Į veiksmą orientuoto požiūrio tikslas yra mokyti socialinius subjektus sutelkti dėmesį į socialinį veiksmą, kuriame subjektas veikia kartu su kitais (Acar, 2020). Socialiniu veiksmu pagrįsto mokymosi tikslas yra veiksmingai socialinės realybės keitimas per dalyvavimą procese. Socialiniu veiksmu pagrįstam mokymuisi yra būdingi penki pagrindiniai procesai: mokymosi praktikos kūrimas; alternatyvių žinių atpažinimui erdvės suteikimas; įsitraukimas į tarpkultūrinį ir etninį dialogą; galios santykių demonstravimas ir įgalinimas; socialinės veiklos skatinimas (Giroux, 1988). Socialinis įgalinimas

tai savarankiškumo, galios, pasitikėjimo savimi ir kitų svarbių priemonių skirtų kritinio sąmoningumui kūrimo procesas. Socialinis įgalinimas gali vykti tiek individualiu, tiek kolektyviniu lygmenimis. Socialinis įgalinimas socialinio veiksmo kontekste išryškėja kaip vidinių ir išorinių išteklių įgijimas, sugebėjimas kontroliuoti ir (per)kurti savo socialinę aplinką. Įgalinimas kolektyviniu lygmeniu dažniausiai pasireiškia organizacijose, institucijose, kai „nutylėtų balsų“ asmenų grupėms padedama pasiekti visiems prieinamų ir suprantamų išteklių, švietimą, geresnį savęs vertinimą, pasitikėjimą bei ekonomines galimybes. Žaidimų terapija vienas iš būdų, taikomų socialiniame darbe, šiems įgūdžiams ugdytis (Blalock, Lindo, Ray, 2019). Žaidimų terapijos pagalba stiprinamas asmens interseksionalumo suvokimas, mokomasi pripažinti socialinę realybę ir efektyviai spręsti problemas.

Tyrimo metodika

Tyrimo tikslui įgyvendinti pasirinktas kokybinis tyrimas, taikant pusiau struktūruoto interviu ir stebėjimo metodus. Šios tyrimo strategijos pasirinkimas reiškia, kad visi rezultatai yra pagrįsti tvirtais įrodymais, surinktais tyrėjų, iš realios patirties ir stebėjimų. Kokybiniai tyrimai atliekami natūraliose aplinkose, kur stebimi konkretūs tiriami reiškiniai (Flick, 2009). Tyrimo dalyvavo socialiniai darbuotojai, dirbantys vaikų dienos centre, turintys darbo patirties taikant žaidimų terapijos metodą su vaikais ir vaikai lankantys vaikų dienos centrą, kuriame taikomas žaidimų terapijos metodas. Pagrindinis atrankos kriterijus – tai žaidimų terapijos, kaip sociokultūrinės paslaugos taikymas vaikų dienos centre, siekiant ugdyti vaikų socialinius įgūdžius.

Vienas iš šio kokybinio tyrimo duomenų rinkimo metodu pasirinktas pusiau struktūruotas interviu, kuris, anot Marshall et al. (2021), yra priimtinausias atliekant kokybinius tyrimus. Kvale (2007) pažymi, kad kokybiniai interviu leidžia surinkti giluminius, su kontekstu susietus, atvirus tyrimo dalyvių atsakymus, išreiškiančius jų požiūrius, nuomones, jausmus, mintis, žinias, patirtį. Šio tyrimo tikslas – išanalizuoti kaip žaidimų terapijos kaip sociokultūrinės paslaugos taikymas vaikų dienos centre padeda transformuoti socialinę realybę, įgalinant vaikus dalyvauti jos konstravime, identifikuojant vaikų problemas, ugdant vaikų socialinius įgūdžius ir socialinį atsparumą. Tyrimo objektas – žaidimų terapijos taikymas vaikų dienos centre. Tyrimo metu atlikti trys pusiau struktūruoti interviu, leidžiantys išanalizuoti kontekstą ir pasitelkti reiškinio interpretaciją. Pusiau struktūruoto interviu duomenims analizuoti buvo taikoma kokybinė turinio analizė, tyrimo duomenys, pasitelkus interpretaciją, analizuojami, taip pagrindžiant išskirtas kategorijas, subkategorijas, teorinį kontekstą. Darbuotojų patirtys yra svarbiausia šios kokybinės turinio analizės dalis. Pasak Marshall et al. (2021), kokybinė turinio analizė palengvina konteksto prasmės tekste suvokimą, o atlikdami turinio analizę tyrėjai, interpretuodami surinktus duomenis, siekia apibūdinti veiksmus, tarpusavio ryšius, motyvaciją bei sampratą esant konkrečiam kontekstui. Pusiau struktūruoto interviu analizėje tyrimo dalyviai užkoduoti vardais Asta, Vaida, Ieva.

Siekiant ištirti reiškinį, taip pat taikytas stebėjimo metodas, kuris sudarė sąlygas geriau pažinti tyrimo dalyvius, gauti kuo tikslesnę informaciją, kitokią nei įmanoma atskleisti pasitelkus pusiau struktūruoto interviu metodą. Naudojant stebėjimo metodą duomenys nepriklausė nuo tyrimo dalyvių atsakymų į užduodamus klausimus ir suteikė galimybę tirti daugiau tyrimo dalyvių vienu metu. Šio tyrimo tikslas – išanalizuoti kaip vaikai dalyvauja žaidimų terapijoje vaikų dienos centre, kuri pasitelkiama kaip socialinis veiksmas konstruojant socialinę realybę, leidžiančią pereiti nuo „tylos kultūros“ prie „balso kultūros“ ugdant socialinius įgūdžius ir socialinį atsparumą neigiamai socialinei įtakai. Tyrimo objektas – vaikų elgesys ir reakcijos žaidimų terapijos metu. Tyrimo metu buvo stebimi socialiniai darbuotojai ir vaikai iki 18 metų lankantys vaikų dienos centrą vykdamas vaikų užimtumo veiklą. Stebėjimo imtis – 22 vaikai nuo 7 iki 18 metų (gautas teisėtų vaikų atstovų sutikimas). Stebėjimo modeliu buvo pasirinktas įvykio modelis (angl. Event sampling) (D’Allura et al., 2023). Atliekami stebėjimai tam tikro įvykio kiekvieną kartą kai jis pasireiškia (4 stebėjimo etapai). Iš anksto buvo pasirinktos formos, kurios bus stebimos, kiekvieną kartą pasikartojant konkrečiam įvykiui, žymima kiek kartų per stebėjimo etapą tas įvykis pasireiškia. Taikomas dalyvaujantis stebėjimas kai tyrėjai atlieka stebėjimą grupės viduje, dalyvaudami kartu įvairiose veiklose. Taikant stebėjimo metodą dalyviams suteikiamas kodas [1, 2 ir t.t.]

Tyrimas atliktas vaikų dienos centre, kuriame taikomas apdovanojimo „žetonais“ metodas. Žetonai tai taškai, kurie yra gaunami arba atimami priklausant nuo asmens elgesio. Už gerą elgesį, atliktus darbus ir užduotis, žaidžiamus žaidimus ir kitą veiklą vaikai apdovanojami „žetonais“ arba atvirkščiai už blogą elgesį taisyklių nesilaikymą, nedalyvavimą šie žetonai atimami. Tokia tvarka ne tik padeda lengviau suprasti taisykles atėjus į naują aplinką, bet vaikus žaidimo principu moko, kad geras elgesys yra pripažįstamas ir apdovanojamas, o už blogą elgesį tenka atsakyti ir prisiimti atsakomybę. Tai tarsi dienos centro valiuta kuri pačiam paslaugų gavėjui nekainuoja. Toks metodas yra kaip socialinis veiksmas įgalinantis asmenį įsitraukti į visuomenės gyvenimą arba tai dar galima įvardinti socialiniu veiksmu pagrįstu mokymu. Vaikas įgalinimas per socialinį veiksmą, kuris šiuo atveju pateikiamas kaip žaidimas (Gough et al., 2023). Pati socialinė veikla centre įtraukia visus į socialinio veiksmo žaidimą, kur visi dalyvauja, nes jei nedalyvauji reiškia nesilaikai centro taisyklių ir jei toks elgesys tęsiasi ilgiau – galimybės lankyti nebetenki. Taip prasideda įgalinimas per socialinį veiksmą. Bet kokia veikla tampa žaidimu su žaidimo dalyviais, nes ateidamas į vaikų dienos centrą vaikas turi priimti taisykles. Žaidimo formatu ugdomi socialiniai įgūdžiai. Stebėjimo metu gaunama informacija apie vaikų elgesį, nuomonę, emocijas, susijusias su žaidimų terapijos metodo taikymu socialiniame darbe.

Abiejų tyrimų metu užtikrintas anonimiškumas – neidentifikuojami tyrimo dalyvių vardai, įstaigos pavadinimas išlieka anonimiškas. Laikomasi asmens orumo nepažeidžiamumo principo. Tyrimo dalyviai tyrime dalyvavo savanoriškai.

Tyrimo ribotumai: ribotas pusiau struktūruoto interviu dalyvių skaičius gali apsunkinti rezultatų apibendrinimą, o dalyvaujantis stebėjimas gali daryti įtaką vaikų elgesiui (reaktyvumui).

Tyrimo rezultatai

Analizuojant tyrimo dalyvių patirtis, išryškėjo, kad socialiniai darbuotojai, dirbantys vaikų dienos centre, žaidimų terapiją taiko vaikų užimtumui, lavinant kognityvinį ir motorinį mąstymą, leidžiant vaikams vienas su kitu bendrauti. Analizuojant **pusiau struktūruoto interviu** tyrimo duomenis apie žaidimų terapijos taikymą išryškėjo *Kategorija: Paslaugų gavėjo (vaiko) pažinimas per žaidimų terapiją*. Ji padeda *identifikuoti vaikų problemas (subkategorija)* ir *atpažinti emocijas (subkategorija)*. Dirbant su vaikais gali būti sunku juos suprasti. Vaikai ne visada moka pasakyti kokias turi problemas, stinga susiformavusio tikslaus žodyno, padedančio apibūdinti sunkumus arba juos slepia dėl baimės ar gėdos. Žaidimų terapija – tai įrankis, skirtas vaikams, negalintiems vokalizuoti savo problemų, o pasitelkus socialinį veiksma galima jas atskleisti: „<...> padeda žaidimo metu pasiekti vaikų vidines traumas ir visa tai ką jie yra užgniaužę, tai ko paprasta akimi nepamatytum <...>“ [Asta], „<...> vaikai atsiskleidžia jie nusiima tą apgaulinį veidą, jie išsikalba, išsako savo jausmus, <...> kas rūpi, kokie jų prioritetai ir kokie yra jų reikalavimai, <...> pažinus asmenį gali padėti jam augti <...>“ [Asta]. Taigi viena iš pagrindinių žaidimo terapijos funkcijų – tai problemų indentifikavimas, suteikiant galimybę pereiti nuo „tylos kultūros“ prie „balso kultūros“. Taikant šį metodą vaikai atsiveria, nebebijo parodyti tikrojo aš, jaučiasi saugiau su socialiniu darbuotoju. Tyrimo dalyvių patirtys demonstruoja, kad žaidimų terapija padeda vaikams atsipalaiduoti, atsiverti, darbuotojams atpažinti vaikų emocijas ir numatyti kokių veiksmų reikia imtis padedant vaikams tobulėti, užtikrinti kuo kokybiškesnį jų gyvenimą. Metodus per žaidimą įgalina atlikti socialinės realybės refleksiją, padeda vaikui augti taip, kad jis jaustųsi girdimas ir reikšmingas (Dvarionas, 2002).

Analizuojant žaidimų terapijos poreikį, identifikuota *Kategorija: Žaidimų terapijos tikslingumas* išryškinantis *santykio užmezgimo (subkategorija)* ir *elgesio korekcijos (subkategorija)* svarbą. Žaidimų terapija vaikų dienos centre taikoma socialinio kontakto užmezgimui su vaikų dienos centro lankytoju: „<...> kai reikia susipažinti, <...> pašalinti tą nejaukią tylą <...>“ [Asta]. Naujoje aplinkoje vaikams gali būti sunku adaptuotis ir susipažinti su naujais asmenimis: „<...> jiems būna iš pradžių labai nedrąsu <...>“ [Asta], „<...> Daugiau tarpusavyje kalbasi <...>“ [Ieva]. Žaidimai padeda lengvai be streso pažinti darbuotojus ir vaikus. Vaikai bijo patys pirmi prieiti ir užkalbinti kitus, todėl siekiant išvengti tylos, pasitelkiamas žaidimas. Dvarionas (2002) teigia, kad žaidimai padeda vaikams kurti santykius tarp darbuotojų ir kitų vaikų.

Tyrimo dalyvių patirtys rodo, kad žaidimų terapija yra taikoma ir kaip *elgesio korekcijos būdas*: „<...> su jais anksčiau pradėdi, daugiau juos išmokai visko <...>“ [Asta]. Kuo anksčiau pradėta intervencija į vaikų gyvenimą, siekiant keisti jų elgesį, tuo labiau žaidimų terapija naudinga kaip elgesio korekcijos būdas. Metodus neatsiejamas nuo vaiko pozityvaus elgesio skatinimo ir ugdymo: „<...> galima <...> pakeisti jo elgesį <...>“ [Vaida]. Vaikų problemiško elgesio keitimas yra kiekvieno socialinio darbuotojo tikslas: „<...> žaidimų terapija tai intervencija į vaikų gyvenimą užtikrinant, kad jis bus visavertis <...>“ [Asta], „<...> Pastebimi gerėjantys ir stiprėjantys socialiniai įgūdžiai <...>“

[I3]. Pasak Senko, Bethany (2019) elgesio koregavimas padeda sėkmingam brendimui, augimui, kuris užtikrina socialinį atsparumą ir socialinę įtrauktį. Žaidimų terapija kaip socialinę realybę transformuojantis socialinis veiksmas yra naudingas, tačiau reikia nepamiršti, kad žaidimų terapija yra laipsniškas procesas ir socialinė rekonstrukcija negali įvykti per pirmą terapijos seansą.

Žaidimų terapijos poreikis yra aktualus dėl vaiko kompleksinių problemų, sąlygojamų socialinės aplinkos, vaiko kaip engiamojo pozicijos dėl šeimos patiriamos socialinės atskirties, atstūmimo mokykloje, kas gali sąlygoti socialinio atsparumo sumažėjimą ir polinkį į deviacinį elgesį. Tyrimo metu analizuojant socialinių įgūdžių svarbą vaiko gyvenime identifiukuota *Kategorija: Komunikacijos įgūdžiai*. Pastebima, kad vaikų dienos centrą lankantiems vaikams stinga komunikacijos įgūdžių: *bendravimo (subkategorija), konfliktų sprendimo (subkategorija) įgūdžių*. Bendravimo įgūdžiai labai svarbūs kuriant santykius ne tik su bendraamžiais draugais, bet ir suaugusiais: „*Vaikas nemoka su kitais bendrauti <...>*“ [Vaida]. Senko ir Bethany (2019) pažymi, kad svarbus žaidimų terapijos principas yra vaiko gebėjimas bendrauti su kitais, tačiau jauniems vaikams gali būti sunku tai daryti, todėl svarbu pradėti kuo anksčiau ugdyti šiuos įgūdžius. Siekiant sėkmingos socialinės įtraukties, aktualu mokėti spręsti iškilusias problemas ir konfliktus. Žaidimų terapiją taikoma ugdant konstruktyvų konfliktų sprendimą, nes tokio pavyzdžio jie gali neturėti socialinėje aplinkoje. Vaikai neretai yra engiamųjų pozicijoje, „tylos kultūroje“, stinga kritinio įsitraukimo į juos supančią socialinę realybę dėl tėvų patiriamų problemų, netinkamo šeimos modelio: „*<...> nemoka spręsti konfliktų, nebūna, kad susėda ir kalbasi, kad kažkuris kokius daiktus sumaišė pasiėmė ne savo ir kalbasi kaip kas, tai taip nebūna, būna kad pradeda sakyti „gausi į galvą“ ir panašiai taip jie dažniausiai sprendžia problemas <...>*“ [Vaida]. Gudžinskienė, Burvytė, Barkauskaitė (2017) pabrėžia, kad nežinojimas, kaip reikia tinkamai reaguoti į konfliktus ir kaip juos reikia spręsti, gali sąlygoti smurto protrūkių.

Pasitelkiant žaidimų terapiją vaikai mokomi kritinio sąmoningumo prisiimant atsakomybę už savo veiksmus, vertinant ir priimant kitų nuomonę, sugebant atpažinti savo problemas ir jas sprendžiant. Vien tik supratimas, kad yra problema ir jos pripažinimas yra didelis žingsnis įveikiant konkrečią problemą. Žaidimų metu simuliuojama aplinka, transformuojama realybė, kurioje vaikas jausmus gali išreikšti veiksmais. Žaidimo metu perteikiami konfliktai, nemalonios situacijos (Senko, Bethany, 2019). Žaisdami vaikai susitelkia ties žaidimu, o ne į situacijas jų socialinėje aplinkoje, jie gali atsipalaiduoti, pradėti kalbėtis su kitais vaikais, pamiršti konfliktines situacijas. Žaidimų terapija padeda sukurti naujus draugų ratus, juos geriau pažinti ir užmegzti naujus ryšius.

Tyrimo metu išanalizuotas žaidimų terapijos kaip sociokultūrinės paslaugos taikymas vaikų dienos centre. Atskleista *Kategorija: Žaidimų įvairovė vaikų dienos centre*, kuri skirstoma į subkategorijas: *užimtumo per žaidimų organizavimas* ir *socialinių įgūdžių ugdymas taikant žaidimus*. Tyrimo metu atskleista, kad vaikų dienos centre taikomi skirtingi ir įvairaus sudėtingumo žaidimai (nuo kortų iki labai sunkių). Pasirenkami žaidimai, kurie vaikams yra įdomūs, suburia vaikus žaisti ir yra tinkami įvairaus amžiaus grupei. Žaidimų terapijos taikymas užtikrinant sociokultūrinės socialinės paslaugos įgy-

vendinimą, lemia didelę žaidimų įvairovę. Šis metodas yra produktyvus laiko praleidimo būdas, mokantis ir ugdomas vaikus, kaip smagiai praleisti laiką: „<...> *jei jų neužimsi iškart jie įlys į telefonus ir nieko nebenorės* <...>“ [Vaida], taip pat vaikų laimėjimai kelia savivertę. Tyrimo rezultatai rodo, kad žaidimų terapija pritraukia vaikus veikti, ne tik atsiriboti nuo visko ir užsiimti nenaudinga veikla, pvz. socialinių tinklų telefone tikrinimas, įvairių žaidimų žaidimas kompiuteryje. Taigi sociokultūrinės socialinės paslaugos teikiamos užimtumui vykdyti prevenciniais tikslais, padedant vaikams sėkmingai socializuotis, skatinant jų kritinį išitraukimą į juos supančią socialinę realybę, socialinę įtrauktį ir socialinį atsparumą. Tačiau viena iš konkrečių žaidimo terapijos taikymo tikslų – socialinių įgūdžių ugdymas. Leob et al. (2021), teigia, kad su vaikais taikoma žaidimų terapija gerina komandinio bendravimo įgūdžius. Jos poveikis stebimas taip pat su vaikais, kurie turi kalbos sutrikimų. Žaidimai taikomi grupėms: „<...> *Mokome vaikus komandose dirbti, gerbti vienas kitą* <...>“ [Asta]. Gebėjimas dirbti komandoje labai svarbus, jis neišvengiamas kasdieniniame gyvenime ir profesinėje veikloje. Komandiskumas yra neatsiejamas nuo pagarbos kitam, nes be pagarbos ir pasitikėjimo sunku dirbti komandoje: „<...> *pamato kaip skirtingos asmenybės veikia su kitomis* <...>“ [Asta]. Šių įgūdžių mokomi vaikai žaidimų metu: „<...> *mokosi dirbti vienas su kitu* <...>“ [Vaida]. Gudžinskienė, Burvytė, Barkauskaitė (2017) pabrėžia, kad komandos jausmo, lyderystės, priklausymo grupei įgūdžiai svarbūs vaiko ateityje kuriant ir išlaikant santykius. Didžioji dalis socialinių įgūdžių įgaunami stebint kitų asmenų elgesį ir emocijas, jų socialinė realybė rekonstruojasi.

Analizuojant vaikų asmenybės ugdymo kontekstą, naudojant žaidimų terapiją, išskirta *Kategorija: Vaikų dienos centro lankytojų pasiruošimas savarankiškam gyvenimui ir subkategorijos: emocinio intelekto ugdymas ir aplinkos pažinimas*. Vaikai dienos centrą lanko iki 18 metų, todėl socialiniai darbuotojai stengiasi padėti lankytojams kuo geriau pasiruošti savarankiškam gyvenimui. Žaidimų terapija padeda ugdyti vaikų emocinį intelektą: „<...> *išmoka kaip bendrauti su kitais žmonėmis* <...>“ [Asta]. Emocinis ugdymas yra paremtas asmeninėmis vertybėmis, vertingas ne tik pačiam vaikui, jo aplinkiniams, bet ir visuomenei. Vaikai matydami kaip elgiasi kiti vaikai ir kas yra „normalus“ elgesys, supranta elgesio socialinėje aplinkoje modelius, tai padeda jiems adaptuotis: „<...> *vaikai pažysta savo emocijas ir pažysta kitų emocijas* <...>“ [Vaida], „<...> *tie žaidimai padeda jie pažiūrėti į gyvenimą iš kitų kampų* <...>“ [Asta]. Analizuojant duomenis, išryškėjo, kad pasiruošimui savarankiškam gyvenimui svarbu vaikus supažindinti su supančia socialine aplinka. Vaikai lankantys vaikų dienos centrą, neretai nesupranta kaip vyksta realus gyvenimas, nes jie auga šeiminiuose namuose: „<...> *išmoko, juos geresnio gyvenimo* <...>“ [Asta]. Žaidimo terapija padeda transformuoti realybę, išeiti iš „tylos kultūros“ pozicijos ir susidaryti naują perspektyvą gyvenimui.

Analizuojant žaidimų terapijos taikymą vaikų dienos centre **stebėjimo metodu** ištirta vaikų komunikacijos įgūdžių raiška per *bendradarbiavimą su kitais, kitų klausymo ir konfliktų sprendimo tarp kitų asmenų kontekstą*, kuris buvo stebimas 4 etapais. *Stebimos formos: namų ruoša, žaidimai grupėse, užduočių pasiskirstymas, bendravimas, žetonų gavimas*.

Tyrimo metu, nustatyta, kad pirmame etape bendradarbiavimo įgūdžiai dažniausiai pasireiškia bendraujant su kitais 18 kartų, per žetonų gavimą 7 kartus (metodas, kuris padeda vaikams laikytis taisyklių ir už tai vaikai apdovanojami) ir per namų darbų ruošą 4 kartus, nes vaikams tenka bendradarbiauti su socialiniu darbuotoju ar kitais vaikais, jei jiems reikia pagalbos atliekant užduotis. Panašūs rezultatai pasireiškė ir antrame etape. Daugiausia bendradarbiavimo įgūdžiai stebimi per bendravimą 7 kartus. Žaidimai grupėse matomi trečiame etape 9 kartus. Tai yra veikla, kurios metu geriausiai lavinami bendradarbiavimo įgūdžiai, vaikai žaisdami grupėse supranta, norint pasiekti laimėjimą reikia dirbti komandoje. Toks pats rezultatas stebimas su namų darbais – sunku vieniems atlikti užduotis arba tenka prižiūrėti vaikus, nes jie vieni nenori daryti arba meluoja, kad nėra užduota namų darbų, tų užduočių nereikia ir panašiai.

„<...> Stebimasis [1] visada stengiasi žaidimų metu sukčiauti, visi žino ir tikisi jo iš to. Taip vyksta kaskart žaidžiant kortomis. Reikia jį stebėti, nes tikėtina, kad bandys pasikeisti kortas ar jų atsikratyti kol nemato kiti. Toks elgesys stebimas ne tik žaidimų metu, apgaudinėjimas vyksta kai reikia daryti namų darbus. Visada neatsineša knygų, sąsiuvinų, meluoja, kad nėra namų darbų tam, kad nereikėtų jų daryti, nors toks elgesys pastebimas ir pas kitus vaikus. Namų darbų atlikimas nėra mėgstamiausia veikla, todėl visada reikia atidžiai stebėti, tikrinti dienynus ir būti šalia kol namų darbai atliekami. Dėl pačio Stebimojo [1] elgesio nukenčia ir pats, pastebėta, kad jis pats kenčia nuo nepasitikėjimo kitais. Jis mano, jog jei jis visada apgaudinėja, kiti apgaudinės ir jį. Pastebėta, kai Stebimasis [1] tarėsi su kitais Stebimaisiais [3] [5], kad jis duos jiems pinigų nueiti į parduotuvę ir nupirkti ko jis prašys, tačiau visą laiką labai nerimavo ar tik Stebimasis [1] nebus apgautas ir nepasilik jo pinigų, ar nupirks tai ko prašė <...>“. Socialiniai gebėjimai yra paremti bendravimo ir bendradarbiavimo įgūdžiais.

Analizuojant tyrimo duomenis atskleista, kad žetonų sistema naudinga skatinant vaikus atlikti namų darbus, būti aktyviais. Vaikai patys turi praveisti žaidimus ir už tai jie gauna žetonų. Kiti vaikai turi klausytis socialinių darbuotojų ar kitų vaikų instrukcijų, taip ugdant supratimą apie klausymosi svarbą, siekiant teisingai atlikti užduotis, namų darbus ar kt. Antrame etape stebima, kad klausymosi įgūdžiai pasireiškė per namų darbų ruošą ir per užduočių pasiskirstymą (4 kartus). Trečiame etape pagal rezultatus daugiausia kitų klausymasis reiškėsi (6 kartus) per užduočių pasiskirstymą. Užduočių pasiskirstymas, kai vienas iš vaikų paskirsto tos dienos darbus, vyksta kiekvieną dieną. Pats darbų skirstytojas nesitvarko, nes jis prisiima atsakomybę prižiūrėti visus, kad darbai būtų atlikti ir mokėti paskirstyti kas kokius darbus yra pajėgus atlikti, nes jeigu neprižiūrėsi tuos darbus teks atlikti pačiam. Klausymosi įgūdžiai čia pasireiškia kai visi vaikai susirenka ir klausosi vieno vaiko ką reikia daryti. Komunikavimo kompetencija yra neatsiejami nuo sėkmingo ugdymosi ir yra viena iš būtinų kompetencijų, nes jos pagrindu įgyjamos kitos kompetencijos.

„<...> Stebimasis [2] šiandien skirsto darbus. Susėdus visiems Stebimasis [2] pradėjo skirstyti darbus ir Stebimajam [8] (centrą lanko pirmą savaitę) paskyrė darbą valyti dulkes. Stebimasis [8] valydamas dulkes servetėlę greitai nuvalė stalus ir nuėjo žaisti su telefonu. Stebimasis [2] atėjo pas Stebimąjį [8] ir pasakė – kodėl tu sėdi ne viską dar nu-

valei, reikia ir lentynas. Stebimasis [8] nesuprato ko jis nepadarė, nes dulkes jis nuvalė nuo paviršių, tačiau apie lentynas jis nežinojęs. Apie tai tartum neišgirdo kaip jam sakė, tačiau Stebimasis [1], [3] sako, kad Stebimasis [2] sakė, jog dulkes reikėjo nuvaryti ir nuo staly, ir nuo lentynų <...>“. Kadangi vaikų dienos centro lankytojas nelabai klausėsi ir nežinojo ką reikia atlikti, tačiau kiti vaikai žinojo, kad klausytis būtina kai jiems paskiriami darbai. Savo patirties, įgytos per žaidimų terapiją reflektavimas demonstruoja, kad jei tiksliai žinosi ką reikia padaryti – išvengsi nereikšmingų nesutarimų.

Kitas labai svarbus įgūdis, kurio dažniausiai stokoja vaikų dienos centro lankytojai yra konfliktų sprendimas. Pasitelkiant socialinės korekcijos metodą, vaikams tenka susitaikyti su tuo, jog konfliktų sprendimas yra būtinas norint laikytis centro taisyklių ir išvengiant blogo elgesio su kitais, nes tai gali lemti „žetonų“ atėmimą. Dėl šios priežasties vaikai stengiasi vengti konfliktų ir siekia juos visada išspręsti. Pirmame stebėjimo etape analizuojant tyrimo rezultatus identifikuojama, kad vaikai dalyvaudami grupiniuose žaidimuose dažniausiai (4 kartus) naudoja konfliktų sprendimų įgūdžius todėl, kad išvengtų nesusipratimų, smurtinio elgesio tarp vaikų. Antrame etape atskleidžiama, kad konfliktų sprendimas pasireiškia bendraujant 4 kartus. Ketvirtame etape stebima, jog konfliktų sprendimas pasireiškia dažnai (6 kartus) bendraujant su kitais. Pabrėžtina, kad kai vaikai mokosi spręsti konfliktus, o ne tik jų vengti arba jiems atsiradus laikytis tik savo nuomonės, sudaro pagrindą sėkmingai komunikacijai, konstruktyvių santykių kūrimui ir socialinei įtraukčiai.

Atliekant stebėjimo duomenų analizę, atskleista vaikų problemų pažinimo raiška vaikų dienos centre per *ryšio su kitais vaikais, socialiniu darbuotoju užmezgimą, socialinių įgūdžių stoką*, kuris buvo stebimas 4 etapais. *Stebimos formos: stalo žaidimai, kortų žaidimai, žaidimai socialiniams įgūdžiams lavinti, judrūs žaidimai, edukacinės veiklos,ėjimas kartu į parduotuvę.*

Problemų pažinimo raiška daugiausia atskleidžiama (5 kartai) pirmame etape per edukacines veiklas, kurios padeda vaikams susipažinti su kitais per naujas veiklas, keliaujant, dalyvaujant. Tokiu būdu ne tik užmezga ryšys tarp vaikų, bet vaikai įgauna pasitikėjimo kitais vaikais, atsiveria vaikų problemos, stebimi bendravimo, elgesio sutrikimai. Antrame etape, analizuojant tyrimo rezultatus, matoma, kad su kitais vaikais ryšio užmezgimas pasireiškia 6 kartus per žaidimus socialiniams įgūdžiams lavinti, o per edukacines veiklas 15 kartų. Trečiame etape išskirtinių pasireiškimų nebuvo, tačiau ketvirtame etape ryšio užmezgimas su kitais vaikais labiausiai (7 kartus) pasireiškė per judrius žaidimus ir edukacines veiklas (9 kartai). Kadangi judrūs žaidimai suteikia galimybę vaikams linksmiai pajudėti, išlieti energiją, padeda jiems atsipalaiduoti ir jaustis geriau. Aktyvios edukacinės veiklos keliaujant padeda vaikams užmegzti artimesnį kontaktą.

Stebėjimo metu tiriama *vaikų emocijų raiška žaidimų metu vaikų dienos centre per atsirandančias teigiamas emocijas*, kuris buvo stebimas 4 etapais. *Stebimos formos: bendravimas su socialiniais darbuotojais, žaidimai su kitais vaikais, žaidimas su darbuotojais, įvairios veiklos ne centro aplinkoje.*

Pagal stebėjimo rezultatus galima matyti, kad įvairios veiklos ne centro aplinkoje vaikams sukelia labai daug (10 kartų) teigiamų emocijų. Tai tokios veiklos, kurios yra

gaunamos už tam tikrą žetonų kiekį, kai visi vyksta kitur smagiai praleisti laiką. Tokios patirtys padeda vaikus skatinti ir toliau laikytis gero elgesio, nelaužyti taisyklių ir už tai gauti žetonus. Tai puikiai pritaikytas vaikams socialinės korekcijos metodas padedantis per socialinę refleksiją, kritinį sąmoningumą transformuoti socialinę realybę. Antrame etape, pagal rezultatus matoma, kad teigiamos emocijos pasireiškė dažniausiai (15 kartų) per įvairias veiklas ne vaikų dienos centro aplinkoje (8 kartus) – žaidžiant su socialiniais darbuotojais. Trečiame etape daugiausiai (9 kartus) per įvairias veiklas ne vaikų dienos centre. Ketvirtame etape galime pastebėti, kad pozityvios emocijos daugiausia pasireiškė per bendravimą su socialiniais darbuotojais (13 kartų) ir per įvairias veiklas ne vaikų dienos centre (18 kartų). Atsižvelgus į tyrimo rezultatus, akivaizdžiai matoma, kad išorėje vykstančios veiklos suteikia daugiausiai teigiamų emocijų. Martinez (2022) pabrėžia, kad teigiamos emocijos neatsiejamos nuo laimingo gyvenimo, suteikia vaikams galimybę mėgautis naujomis veiklomis bei tuo pačiu metu mokytis. Socialinis įgalinimas suteikia vaikams savarankiškumo, pasitikėjimo savimi ir savo veiksmais, suteikia pozityvias emocijas mokymosi procese ir centro veiklose.

Negatyvios emocijos identifikuojamos kai tenka vaikams žaisti su socialiniu darbuotoju. Tai pagrindžia antrame etape matomas neigiamų emocijų pasikartojimas (7 kartus) per žaidimą su socialiniu darbuotoju. Nepasitenkinimas kyla kai reikia susipažinti su naujo žaidimo taisyklėmis, teigia, kad jiems tai nuobodu, nenori klausytis taisyklių. Šios negatyvios emocijos neretai nėra net susijusios su pačiu žaidimu.

„<...> Buvo vykdomas žaidimas su visais stebimaisiais sporto salėje ir kilo daug nesutarimų nes keli stebimieji [2], [9] nenorėjo žaisti žaidimo, nors kiti stebimieji norėjo. Pagal stebimąjį [2] tai „nesąmonė“ buvo žaisti žaidimą, kuriame reikia sėdėti, nes Stebimasis [2] norėjo pabėgioti ir pajudėti, pradėjo nemandagiai ir negražiai bendrauti ir supykęs atsisėdo nusiuko ir nedarė nieko. Stebimieji [1] ir [5] jo prašė baigti šitaip elgtis ir tiesiog žaisti žaidimą, nes ne visi irgi nori žaisti jo vedamus žaidimus, kuriose visada reikia bėgioti ar dar kažką veikti aktyviai. Dėl Stebimajo [2] pradėjo pykti ir kiti Stebimieji [9], [3], [7] bei sakyti, kad toks užsiėmimas jiems nepatinka, nes jie pradėjo jaustis priimti stebimojo [2]. Kadangi už nedalyvavimą veiklose yra minusuojami žetonnai, Stebimasis [1] pradėjo sakyti, jog Stebimajam [2] reikia minusuoti 30 žetonų už tai, kad jis nedalyvauja ir atsisakbinėja arba išeiti iš salės pas kitą socialinį darbuotoją. <...>“.

Be pozityvių ir negatyvių emocijų pasireiškia pasyvumas ir abejingumas: *„<...> Stebimasis [2] kol kiti žaidė gaudynes ant batutų nueidavo į kokią kampatį ir tiesiog sėdėdavo bei su kitais nežaidavo. Paklaustas ar jam nesmagu, atsakydavo, jog jis nenorėjo čia varyti ir norėjo labiau pasilikti namuose <...>“.* Toks elgesys kartodavosi dažnai, nes kiti vaikai arba tingėdavo, arba nenorėdavo kažkur važiuoti, nes labiau norėdavo pasilikti namuose. Karklelis et al. (2021) pabrėžia, kad problema kyla dėl perteklinio naudojimosi technologijomis: telefonu, televizija ar kompiuteriu. Kitos veiklos tampa nebe tokios įdomios ir laisvą laiką jie nori praleisti prie technologijų, o ne aktyviai dalyvauti kitur. Tokia problema aktuali ne tik Lietuvoje, bet ir visame pasaulyje.

Analizuojant žaidimų terapijos taikymą vaikų dienos centre stebėjimo metodu ištirta socialinio veiksmo raiška per žetonų gavimo, žetonų atėmimo, *socialinio įgalinimo kontekstą*, kuris buvo stebimas 4 etapais. *Stebimos formos: blogas elgesys, darbų pasiskirstymas, pagalba namų ruošos darbuose, tvarkymasis, smurtas prieš kitus, sprendimų priėmimas, susilaikymas nuo konfliktų.*

Analizuojant socialinio veiksmo raišką vaikų dienos centre per „žetonų“ sistemą, matyti, kad taip kuriama mokymosi praktika, paremta taisyklių laikymusi: už tinkamą elgesį skiriami žetonai, o už jų nesilaikymą – atimami. Pirmame etape analizuojant rezultatus dažniausias (12 kartų) žetonų gavimo pasikartojimas pastebėtas pagalboje namų ruošos darbuose. Taip pat pirmame etape pasireiškė ir per tvarkymąsi. Antrame etape žetonų gavimas pasireiškė irgi daugiausia pagalboje namų ruošos darbuose (9 kartai) ir darbų pasiskirstyme (5 kartai). Trečiame etape labai dažnas pasikartojimas buvo per tvarkymąsi (18 kartų) ir per namų ruošos darbus (8 kartai). Ketvirtame etape daugiausia žetonų buvo gauta per darbų pasiskirstymą (11 kartų). Nors darbų pasiskirstymas labai susijęs su tvarkymusi, tačiau vis tiek išlieka atskiri dalykai ir dienos etapai, kuriems reikalingi skirtingi įgūdžiai. Tvarkymuisi reikia daugiau klausymosi įgūdžių, o darbų paskirstymui – vadovavimo. Per patirtinį mokymąsi, transformuojant socialinę realybę, vaikai mokosi socialinių įgūdžių, socialinio atsparumo., yra įgalinami. Pasak Ruškus (2013) įgalinimas neturi starto ir pabaigos taško, tai – nuolatinės pastangos. Įgalinimas vyksta kasdien padedant paslaugų gavėjams suprasti savo sugebėjimus, esamas ir kokias dar galimas įgyti savybes, padedant asmenims kurti naujas teigiamas patirtis, kurios padės jiems įsitraukti į visuomenę ir tapti aktyviu jos nariu.

Tyrimo rezultatai parodė, kad socialinio darbo srityje žaidimų terapija yra naudingas metodas dirbant su vaikais. Tai ne tik sociokultūrinė paslauga, bet ir socialinis veiksmas pateikiamas kaip žaidimas, kuris įgalina vaiką per transformuojančią socialinę praktiką. Žaidimų terapija ugdo vaikų socialinius įgūdžius, kritinį įsitraukimą į juos supančią socialinę realybę. Žaidimo terapija padeda pažinti vaiką (paslaugų gavėją), jo emocijas, asmenybę, nes žaidimas leidžia lankytojiui atsiverti socialiniams darbuotojams, kitiems vaikams. Vaikas žaidimų metu ugdo geresnį savęs vertinimą, pasitikėjimą savimi, kontroliuoja savo elgesį. Žaidimų terapijos metu vaikai jaučiasi laimingesni, juos supa pozityvios emocijos. Žaidimų terapija kaip socialinis veiksmas ne tik padeda vaikams jaustis geriau, bet ir moko vaikus būti visaverčiais visuomenės dalyviais, užtikrinant vaiko sėkmingą augimą, brendimą, emocinį ir socialinį vystymąsi, socialinį atsparumą, įgalinimą ir sėkmingą socialinę įtrauktį.

Išvados

Žaidimų terapijos kaip sociokultūrinės paslaugos taikymas vaikų dienos centre padeda transformuoti socialinę praktiką, suteikia galimybę vaikams atsipalaiduoti, užmegzti kontaktą su darbuotojais ir vaikais, atsiverti, vokalizuoti savo patirtį, kritiškai įsitraukti į juos supančią socialinę realybę, pereinant nuo „tylos kultūros“ prie „balso kultūros“. Taikant žaidimų terapiją socialiniai darbuotojai turi galimybę identifikuoti vaikų porei-

kius ir / ar kylančius sunkumus. Tai yra laipsniškas elgesio korekcijos būdas, socialinė rekonstrukcija, kuri yra neatsiejama nuo pozityvaus elgesio skatinimo ir ugdymo. Vaikams, susiduriantiems su šeimoje kylančiais socialinės rizikos veiksniais, socialine atskirtimi, socialinio atsparumo sumažėjimu ir / ar polinkiu į netinkamą elgesį, šis metodas, transformuodamas socialinę realybę, suteikia galimybę ugdyti socialinę atsakomybę, kritinį sąmoningumą, konstruktyvaus problemų ir konfliktų sprendimo įgūdžius. Žaidimų terapijos metu formuojami komandinio bendradarbiavimo, socialinių normų suvokimo, emocijų savireguliacijos ir empatijos įgūdžiai. Šis socialinis veiksmas vaikų dienos centre, teikiant sociokultūrinę socialinę paslaugą, užtikrina prasmingą ir įtraukiantį laisvalaikio praleidimą, padeda mažinti vaikų laiko leidimą virtualioje erdvėje, o laimėjimai teigiamai veikia savivertę. Taikant šį metodą transformuojamos kasdienės situacijos, kurios leidžia vaikui saugioje ir palaikančioje erdvėje reflektuoti socialinę tikrovę, ugdyti praktinius įgūdžius, suprasti socialinę aplinką, pasiruošti savarankiškam gyvenimui, peržengiant „tylos kultūros“ ribas ir įgyjant naują perspektyvą apie save bei savo vaidmenį visuomenėje.

Žaidimų terapija vaikų dienos centre, padeda vaikams įgyti praktinių gebėjimų, kurie būtini socialiniam atsparumui. Žetonų sistema dirbant su vaikais gali būti taikoma kaip socialinės korekcijos priemonė, stiprinant vaikų motyvaciją laikytis socialinių normų, skatinant socialinį dalyvavimą ir koreguojant netinkamą elgesį. Šios sistemos taikymas suteikia galimybę reflektuoti priežasčių ir pasekmių ryšį, ugdant savireguliaciją ir atsakomybę už savo ir kitų veiksmus. Žaidimų terapijos taikymas užtikrina, kad vaikams būtų suteikta galimybė pereiti nuo „tylos kultūros“ prie „balso kultūros“, leidžiant vaikams būti išgirstiems, galintiems pademonstruoti savo emocijas, kritinį sąmoningumą ir išsakyti savo nuomonę, o per tai skatinti pasitikėjimą savimi ir kitais. Veiklos ne vaikų dienos centro aplinkoje (ekskursijos, edukacinės išvykos) sukelia daug teigiamų emocijų, kurios yra susijusios su didesniu vaikų įsitraukimu, emociniu atsipalaidavimu ir pozityvesniu požiūriu į vaikų dienos centrą, socialinius darbuotojus bei ugdymosi procesą. Žaidybinis, socialinis kontekstas stiprina vaikų dėmesingumą ir motyvaciją skatinant atsitraukti nuo skaitmeninių technologijų ir socialinių tinklų. Taikant socialinį veiksmą per žaidimą skatinamas socialinis įgalinimas, socialinė įtrauktis ir ilgalaikis socialinis atsparumas – gebėjimas išvengti ir atsispirti nuo neigiamos socialinės įtakos, kurti konstruktyvius santykius ir prisitaikyti prie kylančių iššūkių gyvenime. Žaidimų terapija gali būti veiksmingas socialinio darbo metodas, kuris leidžia transformuoti socialinę tikrovę, sukuriant saugią erdvę mokymuisi per patirtį iš klaidų ir sėkmės istorijų.

Šiame darbe nebuvo analizuojamas ideologinis kontekstas, kuris pateisina esamą socialinę tvarką. Todėl tolimesnis šio tyrimo laukas galėtų būti praplėstas atskleidžiant normų ir įsitikinimų tapimą „natūralizuotomis“ ir kaip per žaidimų terapiją galima įgalinti individą sukurti naujas prasmes.

Literatūros sąrašas

- Acar, A. (2020). Social-action-based textbook design in ELT. *English Scholarship Beyond Borders*, 6(1), 27–40.
- Blalock, S., Lindo, N., Ray, D. C. (2019). Individual and Group Child-Centered Play Therapy: Impact on Social-Emotional Competencies. *Journal of counseling and development*, 97(3), 238–249. <https://doi.org/10.1002/jcad.12264>
- Gudžinskienė, V., Burvytė, S., Barkauskaitė, M. (2017). Vaikų dienos centrų specialistų patirtys ugdant vaikų socialinius įgūdžius. *Pedagogika*, 128(4), 128–146. <https://doi.org/10.15823/p.2017.59>
- Gough, K. V., Veléz-Torres, I., Ruethe-Orihuela, K., Fayad, J., Bueno, B., Corredor, G., Escobar-Tello, C., Hurtado, D., Larrea, J., Piccolino, G., Reyes, K. O., Rubiano, J., Suarez, A., van Grootheest, S. (2022). Engaged pedagogic research: Transforming societies through co-learning and social action. *Environment and Planning C: Politics and Space*, 41(1), 109–129. <https://doi.org/10.1177/23996544221116628>
- D'Allura, G. M., Woolum, A. H., Foulk, T. A., Erez, A., Pittino, D. (2023). Event-sampling method with experimental design: A promising method for investigating microfoundational phenomena within family businesses. *The Journal of Family Business Strategy*, 14(2), 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.jfbs.2022.100537>
- Dvarionas, D. (2002). Žaidimo terapija dirbant socialinį darbą su vaikais. *Medicina*, 38(4), 370–378.
- Flick, U. (2009). *An introduction to qualitative research* (4th ed.). Sage Publications Ltd.
- Freire, P. (1967). *Pedagogy of the oppressed. 30th anniversary edition*. New York: The Continuum International Publishing Group Inc.
- Giroux, H. A. (1988). *Teachers as Intellectuals– Toward a Critical Pedagogy of Learning*. Praeger.
- Gudžinskienė, V., Burvytė, S., Barkauskaitė, M. (2017). Vaikų dienos centrų specialistų patirtys ugdant vaikų socialinius įgūdžius. *Pedagogika*, 128(4), 128–146. <http://dx.doi.org/10.15823/p.2017.59>
- Gudžinskienė, V., Raudeliūnaitė, R., Uscila, R. (2016). Vaiko teisių įgyvendinimo galimybės vaikų dienos centruose. *Pedagogika*, 121(1), 209–224. <https://doi.org/10.15823/p.2016.15>
- Halfon, S., Doyran, M., Türkmen, B., Oktay, E. A., & Salah, A. A. (2021). Multimodal affect analysis of psychodynamic play therapy. *Psychotherapy research: journal of the Society for Psychotherapy Research*, 31(3), 402–417. <https://doi.org/10.1080/10503307.2020.1839141>
- Karklelis, I., Vėbrienė, O., & Lisinskienė, A. (2021). Vyresniojo amžiaus paauglių (14–19 m.) fizinio aktyvumo raiška. *Sporto mokslas*, 2(100), 14–19. <https://doi.org/10.15823/sm.2021.100.2>
- Kvale, S. (2007). *Doing interviews*. SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781849208963>
- Landreth, G. L. (Ed.). (2001). *Innovations in Play Therapy (1st ed.)*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203768440>
- Lisauskienė, D., Aleksienė, V., & Štuopytė, E. (2018). Socioedukacinis darbas su mažiau galimybių turinčiu jaunimu. *Scientific Research in Education*, 2, 67–75.
- Leob, D. F., Davis, E. S., Lee, T. (2021). Collaboration Between Child Play Therapy and Speech-Language Pathology: Case Reports of a Novel Language and Behavior Intervention. *American Journal of Speech-Language Pathology*, 30(6), 2414–2429. https://doi.org/10.1044/2021_ajslp-20-00310
- Martinez, H. (2022, gegužės 24). What is social empowerment? Empowerment definition & theory. *United Way of the National Capital Area*. <https://unitedwaynca.org/blog/social-empowerment/>
- Marshall, C., Rossman, G. B., Blanco, G. L. (2021). *Designing Qualitative Research*. SAGE Publications Inc.

Mostafazadeh, A. M., Refougaran, H., Moradi, M., Sarab, M. A., Sabbagh, K. (2022). The effectiveness of play therapy with life skills approach on separation anxiety syndrome in preschool children. *Journal of Fundamentals of Mental Health*, 24(1), 1–8. <https://doi.org/10.22038/jfmh.2022.20029>

Parson, J. A., Pidgeon, K., Mora, L., Anderson, J., Stagnitti, K., Mountain, V. (2015). Play Therapy. In C. Noble & E. Day (Eds.), *Psychotherapy and Counselling: Reflections on Practice* (pp. 155–172). Oxford University Press.

Raudeliūnaitė, R., Paigozina, R. (2009). Vaikų, gyvenančių globos namuose, socialinių įgūdžių raiškos ypatumai. *Socialinis darbas*, 8(1), 138–145.

Schaefer, C. E., Reid, S. E. (2000). *Game Play– Therapeutic Use of Childhood Games*. 2nd Edition. Wiley.

Senko, K., Bethany, H. (2019). PLAY THERAPY: An Illustrative Case. *Innovations in Clinical Neuroscience*, 16(5-6), 38–40.