

INFORMACIJA APIE ŽAIDIMĄ “100 LABIRINTŲ”

Vilhelmas Kiškėnas

Švietimo priemonės | svietimopriemones.lt

Švietimo pagalbos specialistas

El. paštas: vilhelmaskiskenas@gmail.com

100 LABIRINTŲ

Pristatome nemokamą edukacinę priemonę, skirtą darželio ir pradinių klasių vaikams – „100 labirintų“. Šiame rinkinyje rasite 100 labirintų, kurių įėjimas yra apačioje, o išėjimas – viršuje. Labirintų sudėtingumas palaipsniui didėja: iš viso yra keturi sudėtingumo lygiai, kurie keičiasi kas 25 labirintus.

Priemonę galite naudoti dviem būdais:

- PDF formatu (patogu spausdinti)
- Internetinis žaidimas (naudojamas telefone, planšetėje ar kompiuteryje)

Kodėl labirintų sprendimas naudingas vaikams?

Labirintas – tai edukacinis galvosūkis, kurio tikslas – rasti kelią nuo įėjimo iki išėjimo, įveikiant įvairias kliūtis, tokias kaip aklavietės ir klaidinantys keliai (Indriyono ir Wydiatmoko, 2021). Tokie žaidimai ypač naudingi vaikų kognityvinei raidai, nes lavina problemų sprendimo įgūdžius ir loginį mąstymą (Sianipar ir kt., 2022).

Daugumoje šiuolaikinių mokslinių tyrimų nagrinėjami labirintų žaidimai virtualioje 3D

erdvėje, tačiau yra šiek tiek duomenų ir apie tradicinių (2D) labirintų naudą vaikams. Pavyzdžiui, tyrime, kuriame dalyvavo 4–8 metų vaikai, turintys aktyvumo ir dėmesio sutrikimų (ADS), nustatyta, kad reguliarius labirintų sprendimas pagerina vaikų dėmesio koncentraciją ir akademinis pasiekimus (Punitha ir kt., 2021). Kiti tyrimai taip pat rodo, kad labirintai gali stiprinti ADS turinčių vaikų darbinę atmintį (Narimani ir kt., 2020). Labirintų naudą dėmesio koncentracijai patvirtino ir tyrimas su epilepsija sergančiais vaikais: kasdien sprendžiant labirintus vieno mėnesio laikotarpiu reikšmingai pagerėjo jų gebėjimas sutelkti dėmesį (Kumar ir kt., 2024).

LITERATŪRA

Indriyono, B. & Wydiatmoko (2021). Optimization of Breadth-First Search Algorithm for Path Solutions in Mazyin Games. International Journal of Artificial Intelligence & Robotics, 3(2), 58-66.

Kumar, C. M., Kaur, G., Kapoor, A., Meha J. and Ghorui, A. (2024). Effect of Maze Solving on Attention in Children with Epilepsy: A Pre-Post Research Design. SSRN.

Narimani, M., Taghizadeh, S., Sadeghi, G., & Basharpour, S. (2020). Effectiveness of visual perception training in the improvement of the working memory of students with attention deficit / hyperactivity disorder. *Journal of Research in Psychopathology*, 1(2), 4-10.

Punitha, P., Kumar, A. & Desai, S. (2021). Effect of Maze Activities in Enhancing Attention and Academic Performance among Children with ADHD. *International Journal of All Research Education and Scientific Methods*, 9(10), 489-499.

Sianipar, A., Yuslia, M., Nursihab, M., , M., , J., Silitonga, R., & Widjayatri, R. (2022). Efektivitas Ape Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 210-223.