

# ŠIAULIŲ NAUJIENOS



2020 m. rugsėjo 10 d.  
Ketvirtadienis • Nr. 103 (18821)

ŠIAULIŲ LAIKRAŠTIS  
Kaina 0,60 Eur  
Prenumeratoriams nuo 0,38 Eur

Leidžiamas nuo 1923 m. gruodžio 21 d. Pirmasis leidėjas – Jonas Šliūpas. [www.snaujienos.lt](http://www.snaujienos.lt)



## LYROS TURGUS

Lyros g. 5A, Šiauliai  
[www.lyroستurgus.lt](http://www.lyroستurgus.lt)

### Darbo laikas

I-V 9.00-18.00

VI 9.00-16.00

VII - nedirbame

### Nuoma

Tel. 8 685 87833

[administracija@lyroستurgus.lt](mailto:administracija@lyroستurgus.lt)



## Knyga



J. Nekrašius knygos „Šiaurietiška spauda XVI-XXI a.: leidybos, platinimo ir saugojimo įstai-gos: žinymas“ sutiktuves. **2 p. >>**

## Vaikai



leškant keliu, kaip apsaugoti vaikus nuo alkoholio ir kitų kvaišalų. **3, 5 p. >>**

## Patarimai



Lietuviai nedrįstų mirusio artimojo pelenų iššauti su fejerverkais, bet nori nešioti pa-puošaluose. **7-8 p. >>**

## Orai Šiauliuose



Orai Lietuvoje ir svetur.

**12 p. >>**



Kęstučio PABIJUTO pieš.

## Internetas senjorų nebegąsdina: žaidžia net vaizdo žaidimus

*Vis daugiau senjorų atranda internetą ir išmaniųjų technologijų paslaugas, kuriomis jie naudojami valdydami finansus, bendraudami su artimaisiais ir turiningai leisdami laisvalaikį. Netruksta ir tokių, kurie naršo internete naudodami išmaniuosius telefonus, o kai kurie iš jų tampa net vaizdo žaidimų gerbėjais.*

Diana JANUŠAITĖ

[d.janusaitė@snaujienos.lt](mailto:d.janusaitė@snaujienos.lt)

### Mokytis paragina anūkai

Senjorė Aldona prie kompiuterio prisėda, kai nori pabendrauti su užsienyje gyvenančiais anūkais, sužinoti, kas vyksta Lietuvoje ir pasaulyje.

„Nauduojuosi elektronine bankininkyste, elektroniniu paštu, turiu net savo paskyrą „Facebook’e“, – sako šiaulietė.

Ji atvirauja, kad iš pradžių kompiuteriui jautėsi per sena, tačiau įkalbėta anūkų persigalvojo ir išdrįso lankyti kompiuterinio raštingumo kursą.

„Turėjau labai gerą mokytoją, kuri man kantriai viską paaiškino. Jeigu ne jos kantrybė ir mano atkaklumas, galbūt iki šiol nežinočiau, kas yra tas internetas“, – dė-

koja močiutė.

Sunkiausia jai buvo perprasti anglų kalbą. Kadangi rašytinės ir sakytinės kalbos atitikmenys skiriasi, susigaudyti ne visada greitai pavykdavo, tačiau galiausiai vis tiek viską perprato.

„Dabar galiu drąsiai pasakyti, kad išmokti naudotis kompiuteriu buvo verta“, – teigia Aldona.

### Susidaro laukiančiųjų eilės

Šiaulių apskrities Povilo Višinskio viešosios bibliotekos Informacijos išteklių valdymo skyriaus vyr. bibliotekininkė, kompiuterinio raštingumo mokytoja Jolita Rimeikienė sako, kad norinčių susidraugauti su technologijomis yra labai daug. Pasitaiko, kai norintiems patekti į kompiuterinio raštingumo klasę, tenka laukti net visus metus. **3 p. >>**

## Su Šiaulių siuvimo įmone jau siejama 15 koronaviruso atvejų

Nacionalinio visuomenės sveikatos centro trečiadienio ryto duomenimis, nustatyti 32 nauji koronaviruso atvejai. 4 iš jų registruoti Vilniaus, 7 Klaipėdos, 6 Kauno, 3 Šiaulių, po 1 – Alytaus ir Tauragės apskrityse. Iš viso Lietuvoje patvirtinti 3 163

COVID-19 atvejai. Lietuvoje koronavirusu serga 1 056 asmenys, pasveikusiųjų skaičius išaugo iki 2 008. Nuo koronaviruso mirė 86 asmenys, o užsikrėtusių virusu, tačiau mirusių dėl kitų priežasčių asmenų – 13. Izoliacijoje yra 6 867 asmenys.

Nacionalinės visuomenės sveikatos priežiūros laboratorijos rugsėjo 9 d. duomenimis, per antradienio dieną iširta 6 eminių dėl įtariamo koronaviruso – 5 303, iki šiol iš viso iširta 6 eminių dėl įtariamo koronaviruso – 676 600. Respublikinės Šiaulių ligo-

nės laboratorijoje per parą iš-tirti 475 eminiai, iš jų nustatyti 3 teigiami COVID-19 atvejai. Šiaulių apskrityje koronavirusas patvirtintas žmogui, į Lietuvą parvykusiam iš Ukrainos. 2 vakarykštę parą patvirtinti korona-viruso atvejai siejami su židiniu

Šiauliuose veikiančioje siuvimo įmoneje. Infekcija patvirtina vienam darbuotojui ir vienam susi-jusiam asmeniui. Iš viso su šiuo protrikiu dabar siejama 15 koronaviruso atvejų.

„Šiaulių naujienų“ informacija

# Internetas senjorų nebegąsdina: žaidžia net vaizdo žaidimus

Atkelta iš 1 p.

„Sąrašai yra begaliniai, mūsų mokytojų nėra daug – tik trys, o bibliotekoje – tik viena klasė, į kurią galima pakliūti. Kviečiame, kiek galime ir kaip galima dažniau, bet situacija yra tokia“, – akcentuoja J. Rimeikienė.

Anot jos, mokyti išdrįsta net tie, kurie niekada anksčiau nebuvo atsisėdę prie kompiuterio. Jiems pirmiausia suteikiami pagrindai. Paaškinama, kaip įjungti ir išjungti kompiuterį, kaip valdyti kompiuterio pelytę. Kai pirmieji žingsneliai žengti, toliau dėmesys skiriamas klaviatūrai.

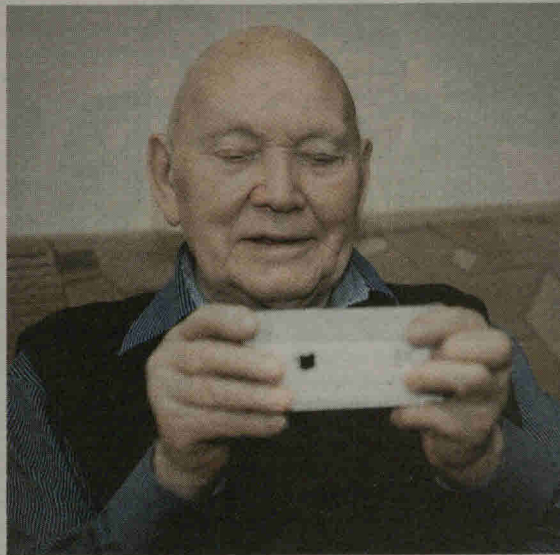
Pramokę naudotis kompiuteriu ir tapę pažengusiais vartotojais, senjorai toliau mokosi naudotis įvairiomis kompiuterinėmis programomis, socialiniais tinklais. Kai kurie iš jų net atsisėda savo išmaniuosius telefonus ir paprašo įdiegti ne tik „Facebook“ą, bet ir „Instagram“ą“.

„Dabar mobilūs telefonai gal net populiarnesni už kompiuterį. Senjorai džiaugiasi, kai parodome, kaip pasižiūrėti autobuso grafiką telefone, kaip mobiliąja programėle išsikviesti taksį, bet mes vis tiek skatiname pirmiausia išmokyti dirbti kompiuteriu, nes po to būna lengviau naudotis išmaniųjų telefonu“, – sako J. Rimeikienė.

## Prireikia kantrybės ir atkaklumo

Pašnekovės teigimu, kompiuterinio raštingumo kursas lanko ne tik senjorai, bet ir darbingo (40–50 m.) amžiaus žmonės. Pastarieji nori išmokyti naudotis elektronine bankininkyste, prisiregistruoti prie Užimtumo tarnybos, susitvarkyti reikalingus dokumentus pašalpos gauti ir pan.

Nepriklausomai nuo amžiaus, perprasti technologijas vieniems sekasi geriau, kitiems – prasčiau. „Daug kas priklauso nuo žmogaus charakterio, intelekto. Humanitarui perprasti kompiuterinius dalykus sekasi prasčiau, o matematikas, net vyresnio amžiaus, labai greitai viską suvokia ir susigauoda. Žinoma, kai kuriems



būna per mažai to, ką mes duodame, todėl po pusmečio ar metų ateina vėl visko pakartoti“, – pasakoja J. Rimeikienė.

Anot jos, tam, kad besimokantys naudotis kompiuteriu suprastų, kas jiems yra aiškina, o svarbu viską kartoti lėtai ir kantriai.

„Su patirtimi darosi vis lengviau, bet iš tiesų tai išsunkia ir reikalauja daug energijos, kantrybės. Prieš dešimt metų, kai pradėjau vesti pirmuosius savo kursus, atrodo, kad kažką per greitai, neaiškiai pasakiau, o dabar jau žinau, kokius žodžius pasakyti, kad jie viską suprastų. Tai dabar žmonės dėkodami sako, kad viską kaip mažiems vaikams paaškinau ir jiems jau dabar viskas aišku“, – atvirauja pašnekovė.

## Lavina įgūdžių

Šiuo metu visame pasaulyje vyresnio amžiaus gyventojai ne tik mokosi naudotis kompiuteriu, išmaniųjų telefonu, bet ir žaidžia vaizdo žaidimus. Pasak specialistų, kompiuteriniai žaidimai – jiems ne tik laisvalaikio praleidimo būdas, bet ir galimybė palaikyti santykius su anūkais, o svarbiausia lavinti savo protinius įgūdžius.

„Vaizdo žaidimai pritraukia vis daugiau vyresnio amžiaus žmonių, bet to, dalis žaidėjų pa-

prasčiausiai sensta. Pavyzdžiui, legendiniam žaidimui „Super Mario“ – 35-eri, tai reiškia, kad jo gerbėjai jau seniai užaugo. Taip pat pastebima tendencija, kad daugėja žmonių, pirmą kartą išbandančių įvairius žaidimus – dažniausiai tai žaidimai mobiliuosiuose telefonuose ir planšetėse“, – pranešime spaudai cituojamas medijų filosofijos magistras ir žaidimų dizaineris Vainius Volungevičius.

Pagrindinė šių dienų žaidimų kūrėjų problema – galvosūkius, kaip pasiekti naujas auditorijas, kurios gyvenime niekada nėra išbandžiusios žaidimų, pavyzdžiui, vyresni žmonės ar vaikai.

„Žaidimų pasaulio nematę žmonės nesupranta įprastų simbolių ir jų reikšmės, kaip valdyti žaidimą, todėl juos pritraukti yra ypač sunku. Šiuo metu tam skiriamas didžiulis dėmesys – kūrėjai siekia, kad žaidimas būtų valdomas būtų kuo intuityvesnis, paprastesnis. Be to, žaidimų pasaulyje šiuo metu ryškus judėjimas už tai, kad žaidimas būtų prieinami visiems, todėl vyksta daug diskusijų apie jų pritaikomumą neįgaliesiems“, – pasakoja V. Volungevičius.

Pasak jo, dabar mobiliųjų žaidimų rinkoje yra labai populiarios kasdienės temos: sienų dažymas, bulvių skutimas, maisto gamini-

mas ar auginimas fermose. Tokie žaidimai yra lengvai suprantami ir ypatingai patinka tik ką pradėjusiems žaisti.

## Nori smagiai praleisti laiką

Kompiuteriniai žaidimai dažniau minimi neigiamame kontekste, tačiau ne vienas tyrimas įrodė jų teigiamą pusę. Moksliškai patvirtinta, kad kompiuteriniai žaidimai yra naudingi senjorų sveikatai ir savijautai – jie pagerina pažintinius procesus, atmintį, reakciją, motoriką, taip pat net psichologinę savijautą. Pavyzdžiui, 2013 m. Kalifornijos universitete atliktas tyrimas su žaidimu „Neuroracer“ parodė, kad žaidimas prisidėjo prie ilgesnio senjorų smegenų aktyvumo ir net gali būti naudojamas Alzheimerio ligos prevencijai.

„Žaidimai padeda pagerinti protinius įgūdžius ir psichologinę būseną, kaip ir bet koks kitas hobis ar naujas užsiėmimas. Šį teiginį įrodo ir prieš trejus metus Monrealio universitete atliktas tyrimas, kuriame buvo lyginami žmonių gebėjimai. Viena grupė pradėjo mokytis groti pianinu, kita – žaisti „Super Mario“, o paskutinioji grupė nieko naujo nesimokė. Po dvi savaites trukusio eksperimento paašėjo, kad tų dalyvių, kurie mokėsi groti ir žaisti, protiniai įgūdžiai gerokai patobulėjo, kai tuo metu nieko nedariusiųjų grupės gebėjimai nepasiekė“, – tikina žaidimų dizaineris.

JAV ne pelno organizacijos AARP, siekiančios gerinti senjorų gyvenimo kokybę, prieš kelerius metus atliktas tyrimas atskleidė, kas motyvuoja 50 metų ir vyresnius žmones pradėti žaisti vaizdo žaidimus. Pirmoje vietoje – smagus laiko praleidimas, antroje – galimybė pasivaržyti, o trečioje – palaikyti ryšius su šeima ir draugais.

## Žaidimai nebūtinai tik kenkia

„Dažnai sakoma, kad žaidimai yra labai kontroversiški, todėl visada juose ieškome moksliškai įrodytos naudos. Tačiau ne kiekviena veikla privalo ugdyti mūsų mentalinius gebėjimus ar ilginti gyvenimo trukmę, pamirštame, kad žmonėms kartais reikia ir neįpareigojančio laisvalaikio, pa-

prasčiausiai teikiančio malonumą. Juolab kad žaidimai gali tapti ir šeimos ryšių stiprinimo priemone. Seneliams tai netgi gali suteikti galimybę praleisti daugiau laiko su anūkais – žaisti drauge arba paprašyti anūko, kad šis pamokyti, kaip tai daryti“, – teigia V. Volungevičius.

Pasak medijų filosofijos magistro, norint pradėti žaisti pirmiausia reikėtų paprašyti kažkieno pagalbos – galbūt anūko, kito artimo ar pažįstamo žmogaus, nes pati pradžia gali būti sunkoka skaitmeninių įgūdžių neturinčiam vyresnio amžiaus žmogui.

Kalbėdamas apie neigiamą žaidimų pusę V. Volungevičius išskiria tai, kad vyresnio amžiaus žaidėjai kur kas daugiau laiko praleidžia žaisdami nei kitų amžiaus grupių žaidėjai. Pagrindinė to priežastis – jie paprasčiausiai turi daugiau laiko. Bet žaidimai, anot pašnekovo, visiems gali turėti neigiamos įtakos nepaisant žaidėjo amžiaus.

„Galima sakyti, kad žaidimai pradeda kenkti tuomet, kai jie užima didžiąją gyvenimo laiko dalį ir dėl to žmogus nepadaro kitų kasdinių užduočių arba net nustoja bendrauti su savo artimaisiais ir draugais. Žinoma, gali išsivystyti ir sveikatos problemos nuo per ilgo bei netaisyklingo sėdėjimo prie kompiuterio ar nepatogios riešo laikysenos. Senjorams, neturintiems pakankamai skaitmeninių įgūdžių, papildomai dar kyla pavojus ieškant ar perkant žaidimus patekti į sukčių sukurtą svetainę, kur netyčia galima atiduoti savo asmeninius duomenis piktavaliams. Bet viso to įmanoma išvengti paprasčiausiomis įsirašyti ir įsigyti savo pirmuosius žaidimus“, – pastebi V. Volungevičius.

Jo teigimu, daugelis žmonių turi klaidingą įsitikinimą apie kompiuterinius žaidimus – tai nėra vien šaudyklės, jų įvairovė yra didžiulė. Tai galvosūkių, kortų, įvairių sporto rūšių, strateginių žaidimų, lenktynės. Vyresni žmonės, pasak žaidimų dizainerio, labiausiai mėgsta galvosūkių žaidimus, kryžiažodžius, sudoku, žaidimus, kur reikia surasti paslėptą daiktą ar surinkti objektus į tam tikrą seką.

## Ieškant kelių, kaip apsaugoti vaikus nuo alkoholio ir kitų kvaišalų

**„Ir kas čia blogo, jei su tėvu „čierkelę padarys“, juk šventė“, – sakydavo šalia prisėdusi močiutė. Anūkas išėjo kariuomenėn, pradėjo dirbti, vedė – viskas „kaip pas žmones“, tik šventės šeimoje nebuvo linksmos, dažniau baigdavosi konfliktais, apsistumdymu. Šeima iširo, o trylikametis sūnus „slydo iš rankų“ – savaitę pas tėvą, savaitę pas mamą, tėvai nesutarė ir nebesusigaudė, kur paauglys nakvoja. Atsirado linksma kompanija, kurioje išmoko „prasimanyti pinigų“, kurioje negirdėjo nei pamokslų, nei gąsdinimų, kol atsidūrė už grotų. Tokių savo istorijų pasakojo šiaulietis Zenonas. Paauglystės „universitetai“ praeityje, bet stebėdamas kaimynų šeimas neiškenčia nepamokęs bendraamžių – vaikai neturi matyti praeities, riksmu „auklėjančių“ tėvų ir senelių.**

Teresė HOKIENĖ

info@snaujienos.lt

## Vaikas pabėgo iš namų: pramoga ar pagalbos šauksmas?

„Vaiko teisių apsaugos ir įvairinimo tarnybos bei „SOS

vaikų kaimai“ specialistai pastebi, kad bėgančius iš namų paauglius galima suskirstyti į kelias grupes: bėgantys ir darantys nusikalstamus, bėgantys ir vartojantys kvaišalus, bėgantys ieškoti panašios draugijos. Priežastys, kodėl vaikai bėga iš namų ir il-

gesnį laiką gyvena gatvėje, įvairios, todėl reikia rasti raktą į jų širdį, – rašoma Silvos Šimkevičienės, Šiaulių apskrities vaiko teisių apsaugos skyriaus Viešųjų ryšių ir komunikacijos skyriaus specialistės, pranešime spaudai. – Tokiu savo elgesiu vaikai

stengiasi kažką pasakyti, todėl svarbu išgirsti, suprasti, suteikti jiems saugią aplinką.“

Paslaugos tokius vaikus ir paauglius auginančioms šeimoms keičiasi, jų daugėja, institucijos vienijasi, kad rastų bendrus, o svarbiausia, efektyvius sprendi-

mus. Gaila, kad specialistų ir savanorių, galinčių dirbti su paauglių problemomis, Lietuvoje dar vis trūksta.

„Kiekvienas vaikas – individualus, taigi, individualios ir jo problemos.

Nukelta į 5 p.