

Tartu Ülikool
Sotsiaal- ja haridusteaduskond
Põhikooli mitme aine õpetaja õppekava

Triin Napa

KOOSTÖÖD ARENDAVAD KÄSITÖÖ
ÕPPEMÄNGUD II JA III KOOLIASTMELE

Magistritöö

Juhendaja: Irja Vaas

Läbiv pealkiri: Käsitöö õppemängud

Tartu 2010

Koostööd arendavad käsitöö õppemängud II ja III kooliastmele

Kokkuvõte

Käesoleva magistritöö eesmärgiks on anda ülevaade mängu, õppemängu ja käsitöö teoreetilistest käsitlustest ning sellele toetudes koostada koostööd arendavaid õppemänge II ja III kooliastme käsitöö teemadel. Koostatud õppemänge on kokku 14, neist seitse on sobilikud mängimiseks II kooliastmele ja seitse III kooliastmele.

Õppemängude sobivuse ja otstarbekuse hindamiseks viidi läbi kvalitatiivne uurimus – eksperthinnang. Eksperthinnangute saamiseks vastasid kolm käsitöö ja kodunduse ning üks eesti keele õpetaja küsitluslehtedele, iga õppemängu puhul erladi.

Ekspertküsitluse tulemused kinnitasid, et koostatud õppemängud sobivad valitud käsitöö teemade sissejuhatamiseks, õpetamiseks, kordamiseks või kinnistamiseks, vajadusel tehti ekspertide soovitusel õppemängudesse parandused.

Märksõnad: käsitöö õppemängud

Educational Plays to Develop Cooperation for the 2nd and 3rd School Level Handicraft Lessons

Summary

The aim of this master thesis was to give an overview of theoretical aspects of play, educational play and handicraft and basing on that to construct educational plays to develop cooperation in the 2nd and 3rd school level handicraft lessons. There were made 14 educational plays: seven of them are appropriate for the 2nd and the other seven were designed for the 3rd school level.

Method of expert evaluation was used to assess the appropriateness and functionality of all 14 educational plays (qualitative study). Three handicraft and home economics teachers and one estonian language teacher were chosen to fill the questionnaires. The evaluation was done separately for each educational play.

The results of expert inquiry assured the suitability of the educational plays as a method for introducing new topics, suitability for teaching and revision. There were made some improvements in plays as a recommendation from the experts.

Key words: educational plays in handicraft lessons

Sisukord

Kokkuvõte	2
Summary	2
Sisukord.....	3
Sissejuhatus	4
Teoreetilised lähtekohad mängust, õppemängust ja käsitööst	5
Mäng.....	5
Õppemäng.....	7
Käsitöö uue õppekava valguses	11
Varasemad uurimused käsitööst ja õppemängudest	13
Koostööd arendavad käsitöö õppemängud II - III kooliastmele.....	15
Käesoleva magistritöö uurimuse eesmärk	20
Uurimuse metoodika	21
Valim	21
Mõõtevahendid	21
Protseduur	22
Tulemused ja arutelu	23
Õppemängude hinnangud ja parandused.....	23
Kokkuvõtted, järeldused ja ettepanekud.....	30
Kasutatud kirjandus.....	32
Lisad	

Sissejuhatus

Eesti koolisüsteem on küllaltki faktipõhine ja „ära õppimist“ esineb palju, kuid koolis peaks töö kõrval olema ruumi ka mängulisusel ja loovusel ning just mäng on see, mis innustab õpilast loovalt mõtlema (Ruus, 2004). Õppemängu kui ühe aktiivõppemeetodi kasutamine mis tahes tunnis võimaldab õppetööd mitmekesistada ja õppimist toetada. Vaheldusrikas ja huvipakkuv õpikeskkond aitab seevastu õpilase isiksuse eri aspekte arendada.

Antud töös vaadeldakse lähemalt õppemängu sobivust II ja III kooliastme käsitöö tundi. Suuresti toetatakse 2010. aasta jaanuaris valitsuses vastuvõetud põhikooli riiklikule õppekavale, kus on esiplaanile seatud mitte teadmiste ja oskuste, vaid kogemuse areng (Toomela, 2004). Nii on näiteks varasemate ainekavadega võrreldes käsitöö ja kodunduse uue ainekava oluliseks erinevuseks rõhuasetus õpilaste koostööl (Arenev õppekava - ..., 2006). Uue õppekava toimima hakkamine eeldab aga seda toetava õppekirjanduse ja abimaterjalide koostamist (Toomela, 2004), käesoleva magistritöö teema valikul on sellega arvestatud.

Töö koosneb kahest osast – teoreetilisest ja empiirilisest. Teoreetiline osa kannab nimetust „Teoreetilised lähtekohad mängust, õppemängust ja käsitööst“. Selles antakse kirjanduse põhjal ülevaade mängu ja õppemängu olemusest, liigitamisest ja nende tähtsusest lapse jaoks. Samuti tuuakse välja käsitöö ülesanded lähtuvalt hiljuti kinnitatud uuest põhikooli riiklikust õppekavast ja olulisemad tähelepanekud valdkonda puudutavatest uurimustest. Teoreetilises osas on välja toodud ka koostatud õppemängude põhimõtted. Empiiriline osa on jaotatud kaheks: „Uurimuse meetodika“ ning „Tulemused ja arutelu“. Meetodika osas kirjeldatakse täpsemalt, kuidas eksperthinnangute meetod on läbi viidud, tuues välja alapeatükid valimi moodustamisest, valitud mõõtevahenditest ja uurimuse protseduurist. Tulemuste ja arutluse osas kajastatakse ekspertide hinnanguid koostatud õppemängudele, nende soovitusi ja ettepanekuid õppemängude muutmiseks ning sellest tehtud järeldusi, ettepanekuid edaspidiseks.

Teoreetilised lähtekohad mängust, õppemängust ja käsitööst

Mäng

Teadaolevalt on mäng väga iseloomulik käitumine noorte imetajate puhul. Smith (2010) toob välja, et praeguseks on tõestusi ka lindude, roomajate, kalade ja mõnede kahepaiksete (konnad, salamandrid) mängust. Niisamuti on inimkond ja mäng lahutamatu kooslus. Saar (1997) tõdeb, et mängu sisu ja vormid on kultuuri olulised elemendid. Mänge leidub kõikides inimühiskondades – pole vahet, kus lapsed elavad või mis keelt kõnelevad, nad veedavad oma aega põhiliselt mänguliste tegevustega (Gosso, 2010). Vaesuski pole mängule takistuseks – lapsed leiavad mängimiseks nii aega kui ka vahendeid, hoolimata sellest, et madalama sissetulekuga pered loodavad toimetulemiseks ka noorte laste abile (Cohen, 2006).

Kuigi aeg-ajalt mängivad täiskasvanudki, kõneldakse mängude olemusest eelkõige läbi lapse. Seda seletab tõik, et mäng on domineerivaim aktiivsuse vorm sünnist varase noorukieani (Van Hoorn, Monighan Nourou, Scales & Rodrigues Alward, 2003). Mängimine on lapseas niivõrd tavaline ja ootuspärane ilming, et mõnedes kultuurides peetakse mängu lapsepõlve „töök“ (Gosso, 2010). Eelnevat arvesse võttes on hea tõdeda, et mängud pakuvad rohkesti võimalusi laste arendamiseks.

Mäng on petlikult lihtne termin, mis hõlmab väga erinevaid tegevusi (Butterworth & Harris, 2002). Petlikkus seisneb selles, et mängu on suhteliselt kerge ära tunda, kuid tegelikult väga keeruline defineerida. Mitmed autorid on seisukohal, et kõik mängule iseloomulikud tunnused võivad olla abiks selle defineerimisel (näit. Butterworth & Harris, 2002; Saar, 1997), sellest ideest lähtutakse ka käesolevas magistritöös. Antud mõtte põhjal kirjeldavad Butterworth ja Harris (2002) mängu kui nauditavat vabatahtlikku tegevust, mis sisaldab palju kordusi ja variatsioone, kui laps selle kaudu käitumisvõimaluste piire uurib. Korduvust kui mängu ühte olulisemat tunnust toob esile ka Saar (1997), lisades, et igal mängul on oma kord ning mängus tuleb mängijal järgida mängureegleid. Mängu iseloomustavad veel järgmised kriteeriumid: nauding, paindlikkus, teesklus (Smith, 2010) ning fantaasia, vabadus, koostöö (Ruus, 2004). Pedastsaar (2008) kirjeldab mängu sõnadega vaba, spontaanne, sundimatu, enamasti meeldiv, huvitav ning emotsionaalne.

Nii nagu mängul puudub ühtne definitsioon, pole ka universaalset nõusolekut mängude liigitamiseks. Ugaste (2005) peab vajalikuks eristada vaid kahte mänguliiki: reeglitega ehk valmismängud ja loovmängud ehk vabad mängud. Seevastu Smith (2010) pakub omalt poolt välja järgmised mängude tüübid:

- sotsiaalne mäng (*social contingency play*) – lihtsad mängud, nagu näiteks pimesikk. Sellistes mängudes väljendub kaasmängijate vastustes rahulolu, mis on tihti tingitud mängija käitumisest või teise mängija jäljendamisest;
- sensomotoorne mäng (*sensorimotor play*) – viitab tüüpilistele Piaget' sensomotoorse perioodi tegevustele, mis on seotud objektide või enda kehaga. Uuritakse objektide sensoorseid tunnuseid;
- objektiga mäng (*object play*) – pärast sensomotoorse perioodi läbimist osalevad lapsed palju objektidega seotud tegevustes, paljud on neist ehitusmängud;
- keelemäng (*language play*) – lapsed võivad mängida hääliksustega, silpidega, fraasidega. Keelemänguks võib olla ka riimipaari moodustamine või ütluste kordamine;
- liikumismäng (*physical activity play*) – üldiselt viitab see kogu keha haaravatele liigutustele (erinevalt sensomotoorsest või objektiga mängust, kus on liigutused väiksemad ja vaid üksikuid kehaosi hõlmavad);
- fantaasia- või teesklusmäng (*fantasy or pretend play*) – iseloomulik objektide, tegevuste või vokaliseerimise kaudne kasutamine. Keerulisem versioon fantaasia- või teesklusmängust sisaldab endas ka rollimängu (lk 8-10).

Esitatud kategooriad võivad Smithi arvates kattuda, näiteks võib mõni objektiga mäng olla samal ajal teesklusmäng. Seega pakub ta välja ühe võimaluse mängude liigitamiseks, kuid on ka ise veendunud, et mängude liigid pole tegelikult täielikult üheselt määratletavad.

Ka sobivaimat mängijate arvu ei saa üheselt paika panna, see võib sõltuvalt mängust ja sisust olla erinev. Näiteks võib individuaalsete oskuste arendamiseks mängida üksinda, kuid seltskondliku tegevusena suuremates või väiksemates gruppides saab mängu abil uurida ka inimsuhteid ja sotsiaalseid rolle (Butterworth & Harris, 2002).

Tulles tagasi teema juurde, mis puudutab mängu mõju lapse arengule, rõhutab Saar (1997), et tänu mängu erilisele struktuurile, on sel suuri eeliseid teiste last arendavate tegevuste hulgas. Mängu peetakse koguni lapse arengu keskseks jõuks ning austades lapse mängu, austame lapse terviklikkust (Van Hoorn et al., 2003). Rääkides lapse terviklikkusest, võib öelda, et mitmed autorid on esile tõstnud mängu omadust kiirendada paljusid lapse arengu aspekte: kognitiivset, emotsionaalset, sotsiaalset, intellektuaalset, keelelist ja füüsilist (näit. Pedastsaar, 2008; Van Hoorn et al., 2003). Täpsemalt tuuakse välja, et mängu kaudu arendatakse suhtlemise ja sotsiaalse elu reguleerimiseks vajalikke käitumismudeleid (Pedastsaar, 2008) ning mäng on maailmast arusaamise ja endaga hakkamasaamise viis (Van Hoorn et al., 2003).

Õppemäng

Smith (2010) märgib, et esimesed kirjutised mängu tähtsusest viivad meid Platoni teoste juurde ning on märkimisväärne, et neis teostes seostatakse mängu tähtsust haridusega. Tänapäevalgi leidub kultuure, näiteks Põhjamaad, kus õppimine on seotud eelkõige mänguga (Ruus, 2004). Seevastu on meie kultuuris õppimine pigem „äraõppimine“, millel on kindel eesmärk – vastamiseks või eksamikis valmistumine, hea hinde saamine.

Uus pedagoogiline mõte rõhutab järjest enam, et koolihariduses pole esmatähtis mitte niivõrd õpilastele teabe edastamine eri ainevaldkondade kohta, kuivõrd tingimuste loomine õpilaste kujunemiseks igakülgsest arenenud isiksuseks (Malmstein & Rihvk, 2007). Õpilase isiksuse eri aspekte aitab arendada vaheldusrikas ja huvipakkuv õpikeskkond, kus õppemeetodid on muutuvad ja lisaks faktidele õpetatakse ka muid eluks vajalikke teadmisi, oskusi ja väärtuseid.

Üheks võimaluseks õppetöö mitmekesistamiseks on kasutada tundides aktiivõppemeetodeid. Õpilased õpivad kõige paremini, kui neid oma õpingutesse kaasata – mitte lihtsalt mehaaniliselt lugedes ja kuulates asjadest, mida teised on teinud (Leuhin & Kärberg, 2005; Salumaa & Talvik, 2004). Fisher (2006) on selle mõttega päri, öeldes, et efektiivne õpetamine ja õppimine eeldavad vaheldusrikast õpitegevust. Leuhin ja Kärberg (2005) lisavad, et tegevustes aktiivselt osaledes ja oma tegevuse üle mõtiskledes arendavad õpilased lisaks ainealastele teadmistele ka oskusi, kuidas õppida.

Õppemäng on reeglitega ehk valmismängu üks alaliik (Ugaste, 2005), ühtlasi ka üks aktiivõppemeetod, mis võimaldab mitmekesistada mis tahes aine õpetamist. Mängud aitavad elavdada tunni algust või lõpetada tööd meelelahutuslikult ja harivalt, samas võivad nad olla ka tunni keskseteks tegevusteks, kui nad on „mõtlemismängud“. See tähendab mängud, millel on tunnetusväärus ja mis on vajalikud õppeplaani seisukohalt, kutsudes näiteks esile õpilaste omavahelise arutelu või arutelu õpilase ja õpetaja vahel (Fisher, 2006).

Nii nagu mängu, pole ka õppemängu üheselt defineeritud. Saar (1997) seostab õppemänge täiskasvanu algatamisega ning õppematerjali kinnitamise, kordamise või süstematiseerimise eesmärgiga. Salumaa ja Talvik (2004) kirjeldavad õppemängu kui kindla eesmärgi ja struktuuriga õppetgevust, kus simuleeritud ülesande kaudu toimub kogemuslik ning avastuslik õppimine. See tähendab – teadmisi saadakse kogemise ja avastamise teel. Siinkohal võib õppemängu püüda kirjeldada ka läbi iseloomulike tunnuste. Salumaa ja Talvik (2004) toovad välja tundides kasutatavate mängude olemuslikud tunnused:

- neil on õpetuslik eesmärk;
- õpetajale on eelnevalt teada, millised on tegevused mängu ajal ja millise lõpptulemuseni need tegevused viivad;
- on olemas teatud võistluselement osalejate vahel (kuid see ei tähenda, et peavad olema selged võitjad, kaotajad ning skoorid);
- kõigi või osa mängus osalevate õpilaste omavahelise suhtlemise tase on intensiivne (lk 102).

Võrreldes mängule ja õppemängule omaseid tunnuseid, ilmneb, et suurim erinevus nende vahel seisneb struktuuris ja eesmärgis – mängu peetakse pigem spontaanseks ja vabaks, õppemängu kindla õpetusliku eesmärgi ja struktuuriga tegevuseks. Samas mängu mõju lapse arengule jääb õppemängugi puhul kehtima.

Kuna ka õppemängude liigid pole kindlalt paika pandud, võib seda teha mitmeti, näiteks lähtuvalt eesmärkidest. Salumaa ja Talvik (2004) on koolis kasutatavate mängude liigitust laiemalt vaadelnud ning üles märkinud rea mängu, mida on õppeprotsessis konkreetsetel hetkedel otstarbekas kasutada. Siinkohal mõned näited: planeerimismängud (planeerimisoskuste omandamiseks), enesekehtestamise mängud (ennastkehtestava käitumise

arendamiseks), tähelepanu köitjad (mõtlemise aktiveerimiseks, teema aktualiseerimiseks), loovusmängud (uute ideede genereerimise arendamiseks), vahelduse tekitajad (pingelisse õppeprotsessi vahelduse toomiseks), juhtimismängud (meeskonna juhtimisega seotud oskuste kogemiseks ja harjutamiseks), kuulamisoskuse mängud (kuulamisoskuse harjutamiseks olukordades, kus kuulata pole kerge), motivatsioonimängud (enda ja teiste motivatsiooniallikate mõistmiseks), läbirääkimiste mängud (läbirääkimisoskuste harjutamiseks), kehakeeleharjutused (iseenda kehakeele mõistmiseks ja kontrollimiseks), meeskonnatöö mängud (meeskonnatöö eeliste mõistmiseks), suulise ja kirjaliku eneseväljendamise mängud (suulise ja kirjaliku eneseväljendamise harjutamiseks, informatsiooni edastamise olemuse mõistmiseks).

Ugaste (2005) läheneb õppemängude liigitamisele lihtsamalt:

- mängud erinevate esemetega – eesmärgiks on eelkõige arendada laste sensoorseid võimeid. Neis mängudes õpetatakse lapsi tegelema erinevate esemetega ja tunda esemete erinevaid omadusi (värvust, vormi, suurust);
- lauamängud – lapsed mängivad esemete kujutistega – piltidega. Lauamänge mängides kinnistavad lapsed teadmisi esemetest, nende funktsioonidest, õpivad üldistama ja klassifitseerima, õpivad tulemusi ette nägema;
- sõnalised õppemängud – sõnaliste mängude üks võimalusi on mängud–ettepanekud, mis on olulised nii lapse kõne kui ka loovuse arendamisel;
- mängud–reisid – reis reaalsesse paika või völlumaailma, fantastilisse paika. Siin mängus ühendatakse reaalsed teadmised ja kogemused fantastiliste mõtete ja ideedega. Need mängud arendavad mõtlemist ja fantaasiat, samuti kõnet (lk 166-168).

Ugaste liigitus on kirja pandud selgelt ja konkreetselt, mistõttu sellest lähtutakse antud magistritöös. Samuti lähtutakse käesolevas töös Ugaste (2005) õppemängu ülesehitusest, kuhu kuuluvad järgmised elemendid:

- õppeülesanne – teadmised ja oskused, mida tahetakse harjutada, süvendada või kinnitada ja mis on täiskasvanu jaoks laste õpetamisel olulised. Igas õppemängus võib olla üks või mitu õppeülesannet ning need peavad olema vastavuses lapse ea, huvide ja õppemotiividega;

- mänguline ülesanne ja mänguline tegevus – see on mõeldud õppeülesande täitmiseks. Tähtis on, et õppeülesanne muutuks lapse jaoks mänguliseks ülesandeks, mida on huvitav ja põnev täita. Mängu tegevuses ilmneb mängu motiiv, lapse soov ja tahe mängida. Mida mitmekülgsemad ja sisukamad on ülesanded, seda õnnestunum ja meeldivam on lapsele mäng. Oluline on ka, et mänguline ülesanne ja tegevus säiliks mängu lõpuni;
- mängureegel – kindlalt määratletud ja täpselt formuleeritud nõudmised. Reeglid suunavad laste tegevust mängus, ühendavad õppe- ja mängulisi ülesandeid mängu eesmärgi täitmisel;
- mängu tulemus – õpetaja hindab õppemängu tulemust õppeülesannete täitmise seisukohast, lapsed hindavad aga sellest seisukohast, kuidas nad mängida said ja kuidas mäng neile meeldis (lk. 164-166).

Smith (2006) märgib, et otseselt juhitud mäng võib olla efektiivne õppimise meetod, aga vaid juhul, kui see hoiab ülal laste tähelepanu ja kui lapsed on motiveeritud. Sama seisukohta jagab Fisher (2006), tuues välja, et igav mäng muutub korduvaks ja mõttetuks tegevuste jadaks ning õpetaja ülesanne on jälgida, et harival mängul oleks kindel eesmärk ja ülesehitus, et seda ei mängitaks lihtsalt aja täiteks. Ilma mängukeskkonda kujundava ja tegevust suunava õpetaja või vahendajata võivad laste mängud joosta ummikusse ja kaotada intellektuaalse eesmärgi. Seetõttu võib siinkohal välja tuua praktilised nõuanded mängude juhtimiseks: mäng tuleb sisse juhatada, seejärel tuleb moodustada (kui on vaja) grupid, järgnevalt anda õpilastele juhised ning siis mäng läbi viia. Pärast mängu lastakse kõigepealt emotsioonidel maandada ning sellele järgnevad arutelu ning analüüs (Salumaa & Talvik, 2004).

Kuigi õppemängude kasutamises nähakse eelkõige võimalust luua meelelahutuslikku õhkkonda, mitmekesistada õppetööd ja aktiveerida õpilasi (näit. Fisher, 2006; Salumaa & Talvik, 2004; Uulma, 2008), on õppemängul ehk didaktilisel mängul pedagoogilisest seisukohast vaadatuna muidki kasulikke omadusi. Näiteks toob Fisher (2006) välja, et ühist tegevust pakkudes aitavad mängud tekitada õpilastes ühtekuuluvustunnet, gruppidesse sidususe ja omaksvõtu tunnet, arendada sotsiaalseid oskusi ja koostöövalmidust. Samas lisab ta, et õppemängud ei pea olema läbi viidud üksnes gruppides, vaid õppemängud pakuvad võimalusi nii iseseisvaks tööks, kui ka tööks paarides. Õpitulemuste saavutamise kõrval on

Õppemängud efektiivsed ka kasvatuslike eesmärkide saavutamisel ning õigel ajal ja õiges kohas läbiviidud mäng võimaldab kujundada õpilaste väärtushinnanguid (Salumaa & Talvik, 2004). Piht ja Mätlik (2007) nendivad, et tunnis kasutatud mängud võimaldavad kiiret enesekontrolli ja tagasisidet, motiveerivad õpilasi ning loovad võimalusi liikumiseks. Sageli mängides unustatakse, et tegelikult toimub läbi taolise tegevuse õppetöö. Seetõttu omandatakse õpitav kergemini ja kiiremini (Piht & Mätlik, 2007), see võib toimuda isegi märkamatuks ning kindlasti pakub hästi koostatud õppemängude mängimine õpilastele võimalusi eduelamuse kogemiseks.

Mängude kasutamine õppetöös loob eeldused kooli muutmiseks humaansemaks ja lapsesõbralikumaks (Saar, 1997), sest õppemängude peamine väärtus seisneb selles, et nad toetavad õppimist ning loovad lastes soovi, motiivi mängida ja koos sellega ka õppida. Seda seletab asjaolu, et õppemängudes on ühendatud ühelt poolt tunnetuslik–õpetuslik külg, teiselt poolt aga emotsionaalne–mänguline külg (Ugaste, 2005). Lisaks konkreetsetele mängudele soovib Saar (1997) õpetajal oma igapäevases töös rohkem mänguelemente rakendada, see on rollide võtmist ja läbimängimist, võistlust, matkimist, otsimist ja peitmist, mõistatamist, nalja ja teisi elemente. Ühesõnaga kõike seda, mis muudab mängimise lastele nii meeldivaks ning nauditavaks ning selliste tegevuste kaudu positiivseid tundeid õppeprotsessi ülekanda.

Käsitöö uue õppekava valguses

Hiljuti valitsuse poolt kinnitatud uue põhikooli riikliku õppekava järgi hakkab senine ainevaldkond „Tööõpetus“ „Tehnoloogia“ nime kandma. Tehnoloogia valdkonna õppeained on tööõpetus, tehnoloogiaõpetus ning käsitöö ja kodundus, kusjuures tööõpetust õpitakse 1.–3. klassini ning nii tehnoloogiaõpetust kui ka käsitööd ja kodundust 4.–9. klassini (Põhikooli riiklik õppekava ..., 2010). Lisaks on tehnoloogia valdkonna ainete alla toodud varem õppekavas läbiva teemana olnud infotehnoloogia (Tartu Ülikooli Õppekava ..., 2005). Antud töö eesmärki silmas pidades keskendutakse siinkohal põhiliselt aine käsitöö ja kodundus esimesele poolele – käsitööle.

Oluline on rõhutada, et varasemates tööõpetuse ja nüüd tehnoloogia valdkonna õppeainetes pole alates II kooliastmest olemas tüdrukute ja poiste aineid – õpilased jagunevad oma soovide ja huvide põhjal õpperühmadesse, valides õppeaineks kas käsitöö ja kodunduse või tehnoloogiaõpetuse (Põhikooli riiklik õppekava ..., 2010). Praegu veel levinud sooline

eristatus tööõpetuses on tingitud aine nimetusest ja ehk ka sisust. Seetõttu tuleb muuta õpe kaasaegsemaks ning võimaldada tüdrukute ja poiste osalemist kõigi ainevaldkonna õppeainete tundides (Arenev õppekava - ..., 2006). Õppe kaasajastamiseks hakkavad nii käsitöö ja kodunduse kui ka tehnoloogiaõpetuse ainekavad sisaldama igal aastal ühe õppeveerandi pikkust ning ühel ajal toimuvat projektõppe osa, mille puhul saavad õpilased kahe õpperühma vahel valida vastavalt huvidele, olenemata sellest, kas nad õpivad tehnoloogiaõpetust või käsitööd ja kodundust (Põhikooli riiklik õppekava ..., 2010).

Teisiti öeldes säilitatakse võimalus süvendatult tegeleda õpilast huvitava õppeainega, kuid rõhutatakse rohkem, et õpilane selle olenemata soost valiks. Õpilastel võimaldatakse õppeaja kümne protsendi ulatuses õpperühmi vahetada ehk tehnoloogiaõpetus asendub kodundusega, käsitöö ja kodundus tehnoloogiaõpetusega ning lisaks sellele hakkavad õpilased ühe õppeveerandi jooksul tegelema vastavalt huvidele projektõppega.

Vaadeldes käsitöö ja kodunduse ülesehitust lähemalt, hakkab uue õppekava kohaselt antud aine koosnema neljast valdkonnast : käsitöö, kodundus, tehnoloogiaõpetus (korraldatakse õpperühmade vahetusena), projektitöö. Nii nagu tehnoloogia valdkonna ainetele iseloomulik, on ka käsitöös ja kodunduses oluline koht praktiseerimisel, seega tuleb paljude pädevuste omandamiseks rakendada õpilaste iseseisvat tööd ja harjutamist (Arenev õppekava – ..., 2006). Praktiline osa hõlmab õppest umbes 65%, millest vähemalt kolmandik on kodundus. Ligikaudu 25% õppemahust jääb projektitööle ja 10% tehnoloogiaõpetusele (Põhikooli riiklik õppekava ..., 2010).

Kuigi uues õppekavas lähtutakse mõttest, et käsitöö ja kodundus on praktilise suunitlusega õppeaine – vähemalt 2/3 õppetunnist peab olema praktiline tegevus – arvestatakse ka muude tegevuste vajadusega, et õppetundi mitmekesistada ja õpilast maksimaalselt arendada. Ühekülgsest praktiliselt tegevuselt tuleb siirduda mõtestatud oskuste arendamisele – selle asemel, et arendada pelgalt käteosavust, tuleb rõhutada loovuse, innovaatilisuse ja tegutsemise mõtestatuse olulisust (Arenev õppekava – ..., 2006).

Varasemate ainekavadega võrreldes on uue ainekava oluliseks erinevuseks rõhuasetus õpilaste koostööl (Arenev õppekava – ..., 2006). Õppeprotsessis teistega suhtlemine on hea viis omandada põhilisi eeldusi edukaks hakkamasaamiseks täiskasvanueas: koostööoskused, kompromisside tegemine, otsuste langetamine ja probleemide lahendamine (Saat, 2005). Lisaks koostööle on käsitöö ja kodunduse uues ainekavas eriline rõhuasetus loovusel (disainimine), rahvuslike töötraditsioonide säilitamisel (rahvuslik toode,

rahvakunstist pärit motiivide kasutamine toote kaunistamisel jne) ja nüüdisaegsel tehnoloogial (Põhikooli riiklik õppekava ..., 2010). Neid rõhuasetusi soovitatakse arendada erinevate õppemeetodite, sealhulgas aktiivõppe kaudu: loov praktiline tegevus, projektõpe, uurimistööd, katsetused (nt. erinevate materjalide ja toiduainete omadused), ürituste ja näituste korraldamine, internetipõhiste keskkondade kasutamine oma ideede ja töö tutvustamiseks ning eksponeerimiseks, mängud, arutelud, diskussioonid, väitlused ja muud õpilast aktiveerivad meetodid (Põhikooli riiklik õppekava ..., 2010).

Nagu eelnevast näha, soodustab uus ainekava aktiivõppemeetodite, sealhulgas õppemängude kasutamist käsitöö ja kodunduse tunnis, võimaldades lisaks ainealastele teadmistele ja oskustele arendada käsitöö kaudu õpilastes muidki eluks vajalikke oskuseid, näiteks meeskonnatöö oskust. Kui kodundustunni ülesehitamisel on arvestatud meeskonnatööga, siis Lind, Pappel, Paas ja Ojaste (2007) toovad välja, et käsitöötunnis on hetkel veel vähe võimalusi teistega koostööd teha ja sel tasandil suhelda. Samas on see oskus, mida läheb elus hästi toime tulemiseks vaja, näiteks loob meeskonnatöö sobivad võimalused arendada sotsiaalseid oskusi: heatahtlikku ja arvestavat suhtumist kaaslastesse, organiseerimis- ja meeskonnatöökäsimiseks vajalikke võimeid ja oskusi ning ühise töö analüüsimise ja hindamise oskust (Põhikooli riiklik õppekava ..., 2010). Seega, lapse igakülgselt arendamiseks peab käsitöö õpetaja edaspidi teadlikult individuaalse praktilise tegevuse kõrval leidma aega ka suuremaid või väiksemaid õpilasarühmi haaravate tegevuste läbiviimiseks. Üheks võimaluseks on õppemängude mängimine.

Varasemad uurimused käsitööst ja õppemängudest

Kuigi käsitöö ja kodundus on kohustusliku õppeainena mitmete riikide üldhariduskoolide õppekavades ja läbi aegade uurimisobjektiks olnud, on antud töös tähelepanu pööratud Eestis läbiviidud uurimustele käsitöö teemadel. Samuti vaadeldakse, kuidas on neid teemasid seostatud õppemängudega – mida on uuritud ja teada saadud. Siinkohal on nimetatud teemadel koostatud uurimustest tehtud valik ja välja toodud käesoleva magistritöö valguses olulisemad.

Lind, Pappel, Paas ja Ojaste (2007) viisid 2007. aastal läbi noorte ja õpetajate arvamusuuringu käsitööõppest üldhariduskoolis. Uuringust selgus, et nii noored kui ka õpetajad leiavad, et käsitööõppe on oluline ettevalmistus iseseisvaks toimetulekuks ning seega

on aine säilitamine üldharidsukooli õppekavas vajalik. Selgus seegi, et vaatamata käsitööõppe tähtsustamisele, esineb olulisi vajakajäämisi aine sisu ja õppeprotsessi nüüdisajastamisel koolis ehk käsitöötunnis keskendutakse liigselt üksikute käsitöötehnikate omandamisele ja esemete valmistamisele, kuid oluline oleks arendada ka mõtlemise, otsustamise, probleemide lahendamise, koostöö, oma tegevuse analüüsi ning hindamise oskusi. Autorid pakuvad välja, et see oleks saavutatav nüüdisaegseid õppimismeetodeid rakendades. Niisiis on igati õigustatud püüdlus käsitöö tundides õpilaste erinevate oskuste arendamine näiteks õppemängude abil. Nimetatud uurimus on antud magistritöö seisukohalt oluline veel seetõttu, et arvamusuuringu tulemused olid aluseks uue ainekava projekti koostamisel, millele osa käesoleva töö teooriast suuresti toetub.

Tartu Ülikooli tudengite uurimistöödest rääkides tasub välja tuua, et Erik (2007) on koostanud ülevaate arendavatest mängudest ja mängulistest tegevustest algklassides, kirjeldades muu hulgas mänguteooriaid. Kuna kirjeldus on niivõrd põhjalik ja lähiajal pole uut sellekohast kirjandust ilmunud, ei osutunud käesolevas töös selle kordamine mõttekaks, seda enam, et mänguteooriaid on käsitletud ka teistes diplomitöodes (näit. Klais, 2003). Eriku kutsemagistritöö puhul on oluline seegi, et autor on tööle lisanud kogutud, tõlgitud ja kohandatud õppemängud 1. klassi tarvis, tuues põhjenduseks tegevõpetajate soovi kasutada tundides mängu, kuid olemasolevate kogumike vähesuse tõttu jäävad nende soovid tihti realiseerimata. Sellest tulenevalt tasub õppemänge koostada ning arvatavasti tasub ära ka hilisem mängude köitmine kogumikuks – mõttega, et tegevõpetajatel oleks reaalne võimalus neid tundides kasutada.

Vernik (2007) kajastab teemat, kuidas õpetada lapsi mõtlema ja õppima läbi mängude. Tema töös on uuritud mängude kasutamist Valga maa- ja linnakoolide esimese kooliastme emakeele, matemaatika ja loodusõpetuse tundides ja nagu Eriku puhul, selgus ka selle töö tulemustest, et õpetajate vajadus meetoodilise materjali järele on suur.

Õppemäng ja selle tähtsus algklassides on pälvinud suuremat tähelepanu ka Klaisi diplomitöös „Mängude osa lapse arengus“ (Klais, 2003). Selle töö eesmärgiks oli selgitada mängu tähtsust lapse arengus ja õpioskuste omandamisel vajalike baasoskuste kujunemisel, andes ülevaate erinevatest mänguteooriatest, mängu olemusest, eesmärkidest ja liikidest, selgitades õppemängu tähtsust algklassides. Vaadates Klaisi käsitletud teemasid, on need

käesoleva magistritöö puhul sarnased. Erinevus seisneb aga selles, et käesolevas töös on kasutatud uuemat kirjandust, püüdes nimetatud teemasid uute mõtetega rikastada.

Alusharidusele keskendunud õppemänguteemalistest uurimustest tasub käesoleva magistritöö valguses välja tuua „Õppemängud „kunsti“ valdkonna teemade käsitlemisel“, autoriks Treier (2008), kus on sarnaselt antud tööle koostatud õppemängud ning lastud ekspertidel hinnata nende vastavust eale ja õppekavale.

Varasemate Tartu Ülikooli tudengite uurimustööd näitavad, et seni on koostatud uurimusi, mis kajastavad arendavate mängude ja mänguliste tegevuste kasutamist erinevates ainetundides, näiteks matemaatikas, eesti keeles ja loodusõpetuses, kuid otseselt käsitöös (ja ka kodunduses) mängude kasutamist uuritud ei ole. Kuna siiani on õppemänge vaadeldud enamjaolt alushariduse (näit. Treier, 2008) või esimese kooliastmega (näit. Erik, 2007; Klais, 2003; Vernik, 2007) seondult, on käesoleva tööga võimalik täita seegi tühimik – koostades õppemänge II ja III kooliastmele.

Lisaks uurimistöödele on viimastel aastatel õppemängu vastu huvi tuntud veelgi: on hoogustunud õppemängude kogumike koostamine erinevates ainetundides kasutamiseks. Antud töö valguses on oluline, et 2008. aastal ilmus mahukas kogumik „Ülesandeid ja mängu kodunduse tundideks“. Sellega pakub Tamm (2008) käsitöö ja kodunduse õpetajatele praktilisi töölehti, õpilasi aktiveerivaid mängu ning mõtteid väitluseks ja arutluseks, hõlmates kõiki olulisi kodunduse ainekava teemasid. Esimesed käsitöö õppemängude kogumikud ilmusid aga alles 2009. aasta lõpus: „Kudumine ja heegeldamine. Mänge käsitöötundi“ (Tani, 2009a) ning „Tikkimine ja rahvarõivad. Mänge käsitöötundi“ (Tani, 2009b). Need kogumikud ei hõlma kõiki ainekavas olevaid käsitöö teemasid (näiteks rahvakunst, materjalid, kavandamine, õmblemine) ning esitatud on üksnes doomino ja memoriini tüüpi mängud, ristsõnad ja sõnarägastikud. Seega on käesoleva magistritöö raames võimalus luua ja mugandada õppemänge käsitöötundi, mis mitmekesistaksid õppemängude valikut ja suurendaksid teemade hulka.

Koostööd arendavad käsitöö õppemängud II - III kooliastmele

Praktilise suunitlusega õppeaine täpne nimetus on käsitöö ja kodundus, kuid antud töö raames koostatud õppemängude aluseks on võetud vaid käsitöö teemad. Nagu eelnevalt

öeldud, on kodunduse teemade käsitlemiseks hiljuti ilmunud põhjalik ja praegusel hetkel ammendav ülesannete–õppemängude kogumik, kuid käsitöö teemade mängulisel käsitlemisel on veel arenguruumi.

Õppemängude koostamisel on lähtunud Ugaste õppemängu liikidest ja ülesehitusest (Ugaste, 2005), mille täpsem kirjeldus anti antud töös õppemängu teoreetilise käsitluse juures. Teemade valikul on olnud määravaks uues õppekavas kirjapandu. II kooliastmes käsitletakse käsitöö tundides järgnevaid teemasid: kavandamine, töö kulg, rahvakunst, materjalid, töö liigid (tikkimine, õmblemine, kudumine, heegeldamine). III kooliastme teemadeks on disain ja kavandamine, töö organiseerimine, rahvakunst, materjalid, töö liigid (tikkimine, õmblemine, kudumine, heegeldamine) (Põhikooli riiklik õppekava ..., 2010). Õppemängude koostamisel on arvestatud, et õppeülesanded ja mängulised ülesanded toetaksid valitud teemade õpitulemuste saavutamist.

Kõik õppemängude liigid ja käsitöö teemad on vähemalt ühes õppemängus esitatud. Õmblemise kohta on siiski kummaski kooliastmes koostatud kaks omaette mängu, põhjusega, et õmblemine on soovitatav planeerida igale aastale (Põhikooli ja gümnaasiumi ..., 2002) ning selle tööliigi kohta pole seni õppemänge ilmunud. Täpsema ülevaate õppemängu teemade jaotuvusest koostatud õppemängude vahel annab tabel 1 ja liikide jaotuvusest tabel 2.

Tabel 1. Teemade jaotuvus koostatud õppemängude vahel

Teemad	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.
Kavandamine		x					x							
Töö kulg				x			x							
Rahvakunst	x						x							
Materjalid		x	x				x							
Tööliigid a)Tikkimine		x					x							
b)Õmblemine			x	x			x							
c)Kudumine					x		x							
d)Heegeldamine						x	x							
Disain ja kavandamine												x	x	x
Töö organiseerimine										x				x
Rahvakunst								x				x		x
Materjalid									x					x
Tööliigid a)Tikkimine									x					x
b)Õmblemine										x	x			x
c)Kudumine												x		x
d)Heegeldamine													x	x

Märkused: 1., 2., 3. jne. – õppemängu number; - II kooliastme teemad; - III kooliastme teemad

Tabel 2. Õppemängu liikide jaotuvus koostatud õppemängude vahel

Liigid	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.	12.	13.	14.
Mängud esemetega		x	x											
Lauamängud					x			x			x	x		
Sõnalised õppemängud	x	x		x		x	x		x	x	x			x
Mängud-reisid					x			x					x	

Märkused: 1., 2., 3. jne. – õppemängu number

Varasemate ainekavadega võrreldes on uue ainkava oluliseks erinevuseks rõhuasetus õpilaste koostööl (Arenev õppekava – ..., 2006) ning kuna seni on just käsitöös (võrreldes kodundusega) sellele vähem tähelepanu pööratud, on kõik koostatud mängud ühtlasi suunatud meeskonnatöö arendamisele, võistkonnakaaslaste tunnetamisele. Teisisõnu on kõik koostatud õppemängud mõeldud kas paaristööna või väiksemates/suuremates rühmades mängimiseks. Samas on enamikes õppemängudes kindel õpilaste arv meeskonnas/võistkonnas lahtiseks jäetud, olles paindlik erinevate suurustega käsitöö gruppide suhtes.

Õppemängude koostamisel on arvestatud sedagi, et lisaks koostööle on käsitöö ja kodunduse uues ainekavas eriline rõhuasetus loovusel (disainimine) ja rahvuslike töötraditsioonide säilitamisel (rahvuslik toode, rahvakunstist pärit motiivide kasutamine toote kaunistamisel jne.) ning et need õppemängud sobiksid mängimiseks nii tüdrukutele kui poistele, kuna õpilane saab käsitöö ja kodunduse põhiõppe kasuks otsustada soost lähtumata (Põhikooli riiklik õppekava ..., 2010).

Kokku on koostatud 14 õppemängu. Kõik õppemängud on nummerdatud ja reastatud põhimõttel, et õppemängud 1.-7. sobivad mängimiseks II kooliastmele ja 8.-14. III kooliastmele. Järgnevalt on esitatud iga õppemängu kohta eraldi selle koostamise põhimõtted.

Esimene õppemäng (Lisa 1) kannab pealkirja „Kui palju küsimusi?“. See on loodud eesmärgiga julgustada õpilasi küsima erilaadseid küsimusi vanade rahvakunsti esemete kohta ning läbi selle loovust arendama. Fisher (2006) ütleb, et „lapsi peab julgustama küsima, siis saavad neist paidlikud ja leidlikud mõtlejad“ (lk 36). Idee pärineb R. Fisher'i raamatust „Mõtlemismängud“ (Fisher, 2006), õppemänguks vajalikud pildid on võetud Eesti Rahva Muuseumi koduleheküljelt (Eesti rahva Muuseum, s.a.) ning õppekava teemadest on valitud esemeline rahvakunst.

Õppemäng nr. 2 „Korvpall“ (Lisa 2) võimaldab õppimisse veidi liikumist tuua. Õppemäng keskendub tikkimise kavandamisele ja tikkimiseks sobilikele materjalidele, seades eesmärgiks tikkimispistete, materjalide, töövahendite nimetuste ja omaduste kordamise enne praktilise töö kavandamist. Lisaks õppemängu sõnalisele osale õpivad õpilased tundma ka mänguvahendi omadusi – erinevaid tekstiilmaterjale, millest hiljem õpivad tundma tikkimiseks kõige sobilikumaid. Idee pärineb T. Uulma kogumikust „Mängida on mõnus. Õppemängude kogumik algklassiõpetajatele“ (Uulma, 2008).

Kolmas koostatud õppemäng on „Pimesikk“ (Lisa 3), mille eesmärgiks on looduslikest kiudainetest tekstiilide äratundmine ja eristamine üksnes kirjelduse ja katsumise abil. Õppekava teemad, millest lähtuti on õmblemine ja materjalid. Õppemängus kasutatud looduslike kangaste omaduste kirjeldused on võetud käibelolevast õmblemise õpikust „Õmblemine IV – IX klass“ (Pink, 2003).

Õppemäng nr. 4 kannab nime „Tahvli jalgpall“ (Lisa 4). See on samuti mõeldud II kooliastme õmblemise teema käsitlemiseks, täpsemalt töö kulgemisega seonduva ohutustehnika kordamiseks ja kinnistamiseks. Mängulisuse tagamiseks on õmblusmasinaga õmblemise ohutusnõuete tundmine ühendatud mõningate jalgpalli mängimise reeglitega.

Õppemäng nr. 5 „Hullud vastused“ (Lisa 5) on tuletatud tuntud lauamängust „Imago“, kus ühendatakse fantaasia ja reaalsed teadmised kudumisest. Õppemängu peamiseks eesmärgiks on kudumisega seotud mõistete kordamine ja kinnistamine, mis on oluliseks eelduseks praktilise tegevuse edukaks sooritamiseks.

Kuues õppemäng – „Sõnakett“ (Lisa 6) – on koostatud õpilaste heegeldamisega seotud teadmiste aktiveerimiseks. Õppemängule on seatud teinegi eesmärk – õpilaste kuulamisoskuse arendamine, sest lisaks sõnamälu arendamisele võimaldab õppemäng ka kaaslasti kuulama õppida.

Õppemäng nr 7. on „Miljonimäng“ (Lisa 7), mis võtab kokku kõik II kooliastmes õpitud teemad (kavandamine, töö kulg, rahvakunst, materjalid ja tööliigid) tuntud telesaate „Kes tahab saada miljonäriks?“ formaadis. Õppemängu koostamisel on lähtutud raamatus „Mängud ajalootunnis“ (Raudsepp, Nagel & Allabert, 2008) esitatud versioonist.

Kaheksas õppemäng „Leiutaja“ (vt. Lisa 8) lähtub III kooliastme teemast rahvakunst, täpsemalt sümbolid ja märgid rahvakunstis. Läbi aegade on eestlased oma ehedel, kudumitel ja

peremärkidena kasutanud geomeetrilisi märke. Osad neist märkidest on sümbolid, mis omavad kindlat tähendust ja eesmärki (Eesti Rahva Muuseum, s.a.). Õppemängu eesmärgiks on tutvuda lihtsamate rahvakunstis kasutatavate märkide ja sümbolitega arendades samal ajal õpilaste loovust ja fantaasiat. Sümboli märgid ja tähendused on võetud Eesti Rahva Muuseumi koduleheküljelt (Eesti Rahva Muuseum, s.a.).

„Ühise arvamuse kujundamine“ (Lisa 9) on üheksas õppemäng, teemaks tikkimine ja materjalid. Õppemäng näitab, et inimestel võib ühes ja samas küsimuses olla eriarvamusi. Uurides ja selgitades nende eriarvamuste põhjusi võib/saab leida ühise keele ja ühtlasi paremini mõista, miks teine inimene arvab teisiti. Õppemängu eesmärgiks on kaaslastega läbirääkimisi pidades ühine arvamus kujundada tikkimismaterjalidega seotud väidete põhjal. Idee on raamatust „Õpi- ja õpetamistegevused. Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia kultuurihariduse osakonna toimetised nr.3.“ (Pedastsaar, 2008).

Õppemäng nr. 10 „Segipaisatud sõnad“ (Lisa 10) idee on pärit raamatust „Mõtlemismängud“ (Fisher, 2006), mille teemaks on õmblemine, täpsemalt rõivaeseme õmblemine. Õppemäng võimaldab mänguliselt õppida rõivaeseme õmblemise tehnoloogilise järjekorra määramist, samas võib õppemängu kasutada ka olemasolevate teadmiste kontrollimiseks või kinnistamiseks.

Ka õppemäng nr. 11 „Lõbus ALIAS“ (Lisa 11) on mõeldud õmblemise teema käsitlemiseks. Tuntud lauamängude „ALIAS“ ja „Vallatu ALIAS“ elemente kasutades on koostatud õmblemisega seotud terminite kordamisele ja kinnistamisele suunatud õppemäng. Eelkõige on see sobilik III kooliastme viimastele klassidele mängimiseks, samas võib sellega nooremates õpilastes õmblemise (-terminoloogia) vastu huvi tõsta.

Õppemäng nr. 12 kannab nimetust „Must kinnas“ (Lisa 12). Õppemängu koostamisel on arvestatud, et see toetaks kudumise, täpsemalt silmuskudumise teema õpetamist. Teemadest on õppemängu põimitud ka disaini ja kavandamist ning rahvakunsti. Õppemängus on kasutatud rahvuslike kindakirja mustreid Artla ja Ojaste koostatud raamatust „Kindakirju Viru- ja Võrumaalt“ (Artla & Ojaste, 2000), mis haakub uue ainekava ideega säilitada ja arendada rahvuslikke kultuuri- ja töötraditsioone tänapäevaseid esemeid kavandades (Põhikooli riiklik õppekava ..., 2010). Õppemängu panus õppimise toetamisse avaldub selleski, et mustrid on esitatud värviliselt, käibelolevas õpikus on rahvuslikud kindakirja

mustrid esitatud vaid must-valgelt. Õppemängu mänguline pool põhineb tuntud kaardimängu „Must Peeter“ ideel.

Õppemäng nr. 13 on „Kunstnik“ (Lisa 13), mis toetab heegeltehnikas eseme kavandamist ja disainimist. Õppemängu eesmärgiks on avardada õpilase kujutlust heegeldatud esemetest, seda tehakse joonistamise abil (integratsioon kunstiõpetusega). Idee pärineb R. Fisher'i raamatust „Mõtlemismängud“ (Fisher, 2006), pildid on võetud Isetegija käsitööfoorumi koduleheküljelt (Isetegija käsitööfoorum, s.a.).

Viimane koostatud õppemäng keskendub kõikide III kooliastme teemade (disain ja kavandamine, töö organiseerimine, rahvakunst, materjalid, tööliigid) kordamisele ja kinnistamisele, sobides sisustama eelkõige aastalõpu tunde. Mäng kannab nimetust „Mängukuubik“ (Lisa 14), idee pärineb raamatust „Mängud ajalootunnis“ (Raudsepp, Nagel & Allabert, 2008).

Käesoleva magistritöö uurimuse eesmärk

Käesoleva magistritöö eesmärgiks on anda ülevaade mängu, õppemängu ja käsitöö teoreetilistest käsitlustest ning sellele toetudes koostada koostööd arendavaid õppemänge II ja III kooliastme käsitöö teemade sissejuhatamiseks, õpetamiseks ja kinnistamiseks.

Varasemate uurimuste tulemused näitavad, et tegevõpetajad meeleldi kasutaksid oma tundides õppemänge, kuid hetkel on suurimaks takistuseks meetoodilise materjali vähesus (näit. Erik, 2007; Vernik, 2007). Ka uue õppekava toimima hakkamine eeldab muuhulgas seda toetavate abimaterjalide koostamist (Toomela, 2004). Seega on põhjendatud käesoleva töö rakendusliku iseloomuga eesmärk – koostada õppemänge käsitöö tundi, mis lähtuvad uue põhikooli riikliku õppekava käsitöö teemadest ja on suunatud õpilaste koostööoskuste arendamisele.

Töö eesmärgi saavutamiseks rakendatakse järgmisi ülesandeid:

- mängu ja õppemängu puudutava kirjanduse uurimine;
- uue käsitöö ja kodunduse ainekavaga tutvumine;
- käsitöö õppemängude koostamine;

- õppemängude sobilikkuse ja otstarbekuse väljaselgitamine;
- eksperthinnangute analüüsimine, järelduste tegemine.

Uurimuse metoodika

Koostatud õppemängude sobivuse ja otstarbekuse hindamiseks viidi läbi kvalitatiivne uurimus – eksperthinnang. Eksperthinnangute meetod on hinnangute kogumine vastava ala spetsialistidelt, millele järgneb saadud hinnangute analüüs ning üldistus (Kalle, 2005).

Valim

Valimi moodustasid neli eksperti, kellest kolm olid käsitöö ja kodunduse ning üks eesti keele õpetaja. Ekspertideks valiti II ja III kooliastme tegevõpetajad, et saada adekvaatne tagasiside õppemängude eakohasuse ja vajaduse kohta. Ekspertide valikul olid määravaks muudki asjaolud: üks käsitöö ja kodunduse õpetaja annab tunde ka tehnoloogiaõpetuses, mis võimaldab paremini hinnata õppemängude sobivust nii tüdrukutele kui ka poistele; teine käsitöö ja kodunduse õpetaja on ühtlasi tegev kunstiõpetuses, võimaldades adekvaatsemalt hinnata õppemängude visuaalset ja vormistuslikku ülesehitust ning kolmas käsitöö ja kodunduse õpetaja on koostanud õppemänge ja loovülesandeid kodunduse õpetamiseks, võimaldades parema tagasiside andmist õppemängude metoodilisele poolele. Eesti keele õpetaja kaasati ekspertide loetellu eelkõige õppemängude keelilise korrektsuse ja arusaadavuse hindamiseks.

Kõik eksperdid olid kõrgharidust omavad naised vanuses 28 – 45 aastat. Üks ekspert omab õpetaja, kolm eksperti vanemõpetaja ametijärku. Ekspertide tööstaaž ulatus 6 – 17 aastani.

Mõõtevahendid

Ekspertihinnangute saamiseks koostati küsitlusleht (Lisa 15), mida kõik eksperdid iga õppemängu kohta eraldi täitsid (üks ekspert täitis kokku 14 küsitluslehte). Samuti tuli vastata

eksperti puudutavatele küsimustele (sugu, vanus, haridus, ametijärk, tööstaaž) ning küsitluslehtedega anti kaasa kaaskiri ja instruktsioonid küsimustele vastamiseks (Lisa 16).

Küsimustikus olid esitatud valikvastustega küsimused. Küsimuste koostamisel arvestati soovitusel minna üldisemast konkreetsemaks (nt Hirsjärvi, Remes & Sajavaara, 2005) ning vaadati, et esitatava küsimuse sisu oleks konkreetne, arusaadav ja ühest vastust nõudev. Iga küsimuse valikus pakuti ka varianti “ei oska öelda“, vältimaks positiivse või negatiivse valiku vahel otsustamist tegeliku seisukoha puudumisel (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara, 2005), näiteks eesti keele õpetajal otseselt käsitööd puudutavates küsimustes või käsitöö õpetajatel näiteks õigekirja hindamise puhul. Samuti võimaldati ekspertidel oma hinnanguid iga küsimuse juures kommenteerida või põhjendada ning küsimustiku lõppu lisada omapoolseid soovitusi ja ettepanekuid õppemängu täiustamiseks.

Küsimused puudutasid õppemängu kasutuskõlblikkust, keelelist korrektsust ja arusaadavust, vormistuslikku sobivust, teemakohasust, eakohasust, õppimise toetamist, kaasahaaravust, koostöö arendamist, mänguvahendite kättesaadavust või teostatavust, õppeülesande vastavust õppemängu eesmärgile, õppeülesande täitmise võimalikkust, mängureeglite mõistetavust, mängu tulemuse saavutatavust ning lisamärkuste vajalikkust.

Protseduur

Ekspert hinnangute kogumine toimus 2010. aasta kevadel, meetodi läbiviimisel lähtuti järgmistest etappidest (Kalle, 2005):

- ekspert hinnangute kasutamise eesmärgi määratlemine ja protseduuride kavandamine;
- küsitlusankeedi koostamine;
- ekspertide valimine;
- ekspertide küsitluse läbiviimine;
- andmete analüüsimine;
- ekspertide hinnangute üldistamine, järelduste ja ettepanekute või soovitusete esitamine.

Hinnangute saamiseks edastati ekspertidele küsitluslehed, koostatud õppemängude kirjeldused ja mänguvahendite näidised. Enda soovil ja võimalusel mängisid eksperdid mõned õppemängud õpilastega ka läbi.

Tulemused ja arutelu

Käesoleva magistritöö uurimuslikust osast lähtudes on tulemused ja arutelu esitatud ühes peatükis. Järgnevalt on esitatud ekspertide hinnangud ja nende põhjal tehtud järeldused iga õppemängu kohta eraldi, samuti on tehtud üldistusi ning ettepanekuid uurimuse kohta terviklikult.

Õppemängude hinnangud ja parandused

Esimest õppemängu „Kui palju küsimusi?“ hinnates leidsid kõik eksperdid, et antud õppemängu kirjeldus on keeleliselt korrektne ja arusaadav, vormistuslik külge sobiv, õppemäng arendab koostööd, õppeülesanne on vastavuses õppemängu eesmärgiga, mänguline ülesanne võimaldab õppeülesande täitmist, mängureeglid on mõistetavad ning esitatud lisamärkused vajalikud. Ülejäänud küsimustes olid ühte meelt kolm eksperti: õppemängu on antud kujul võimalik kasutada (üks ekspert ei osanud öelda), õppemäng on teemakohane (üks ekspert rõhutas, et arvestades uue õppekavaga igati kohane, üks ekspert ei osanud öelda); õppemäng on eakohane (üks ekspert ei osanud öelda), õppemäng toetab õppimist (üks ekspert kiitis seoste loomise arendamist, üks ekspert ütles, et õppemäng täidab oma eesmärgi, aga ei osanud öelda, kas see toetab ka õppimist), vajalikud vahendid on kättesaadavad (üks ekspert ei osanud öelda) ja mängu tulemus on saavutatav (üks ekspert ei osanud öelda). Küsimusele, kas õppemäng on kaasahaarav, vastas üks ekspert, et õppemäng on kaasahaarav, ülejäänud kolm eksperti ei osanud selles küsimuses seisukohta võtta. Arvatavasti on kaasahaaravuse küsimus küsimustikus kõige nõrgem, sest ainult kirjelduse põhjal, õppemängu läbiproovimata, võib eksperdil olla raske öelda, kas see haarab õpilased tegevusse või mitte. Põhjus, miks antud õppemängu kohta käivatele küsimustele vastades valiti mitmeid kordi vastusevariant „ei oska öelda“, võib peituda asjaolus, et õppemängu teema (rahvakunst) on senises õppekavas vaid pinnapealselt esitatud, uues õppekavas aga eraldi teemana välja toodud. Võimalik, et eksperdid tunnevad end selles teemas veel ebakindlalt ning just seetõttu olid raskustes oma seisukoha esitamisega. Esimesele õppemängule antud hinnangute kokkuvõtteks võib öelda, et kuna igas küsimuses vastati enamasti siiski ühtmoodi positiivselt, ei vaja õppemäng parandusi.

Õppemäng nr. 2 „Korvpall“ sai kõikidelt ekspertidelt positiivse vastukaja ning eksperdid olid selle õppemängu puhul väga üksmeelsed. Kõik neli eksperti tõid välja, et õppemängu on antud kujul võimalik kasutada, õppemängu kirjeldus on keeleliselt korrektne ja arusaadav, vormistuslik külge on sobiv, õppemäng on teema- ja eakohane, toetab õppimist, on kaasahaarav (üks ekspert lisas, et selles vanuses lastele meeldib palli mängida, see kindlustab ka kaasahaaravuse), arendab koostööd, vajalikud vahendid on kättesaadavad või teostatavad, õppeülesanne on vastavuses õppemängu eesmärgiga, mänguline ülesanne võimaldab ülesande täitmist, mängureeglid on mõistetavad ja lisamärkused vajalikud. Vaid ühes küsimuses ei olnud eksperdid täielikult üksmeelel – kolm eksperti leidsid, et mängu tulemus on saavutatav, üks ekspert ei osanud seda öelda, samas enda valikut ta ei põhjendanud. Ekspertide positiivne vastukaja näitab, et õppemäng võib antud kujul töösse jääda.

Kolmas õppemäng „Pimesikk“ sai kümnes küsimuses ekspertidelt ühtselt positiivsed hinnangud: õppemängu on võimalik antud kujul kasutada, vormistuslik külge on sobiv, õppemäng on teema- ja eakohane, õppemäng toetab õppimist, vajalikud vahendid on lihtsasti teostatavad, õppeülesanne on vastavuses õppemängu eesmärgiga, mänguline ülesanne võimaldab õppeülesande täitmist, mängureeglid on mõistetavad ja lisamärkused vajalikud. Kolm eksperti olid üksmeelel, et õppemäng arendab koostööd ja mängu tulemus on saavutatav, mõlemal juhul vastas üks ekspert „ei oska öelda“. Nagu ka esimese õppemängu puhul, põhjustas ekspertide seas kõige suuremaid erimeelsusi kaasahaaravuse küsimus – kaks eksperti arvasid, et õppemäng on kaasahaarav, kaks ei osanud seda öelda. Kuigi kolm eksperti arvasid, et õppemängu kirjeldus on keeleliselt korrektne ja arusaadav, tõi üks ekspert välja, et mängulise ülesande sõnastus vajaks muutmist. Parema arusaadavuse tagamiseks võetakse eksperti arvamust kuulda, samuti täiendatakse ekspertide soovitusel lisamärkuste osa. Nimelt tegid kaks eksperti ettepaneku, kuidas saaks õppemängu veelgi tõhusamaks muuta – üks soovitas õppemängu järgselt lasta õpilastel välja tuua kõikide kangaste plussid ja miinused, teine ekspert tegi ettepaneku mänguvahendide mugavamaks kasutamiseks need muhvi taolisse kotti panna. Lisas esitatud „Pimesiku“ kirjeldus (Lisa 3) sisaldab nimetatud muudatusi.

Neljas õppemäng – „Tahvli jalgpall“ – vajab ekspertide hinnanguil mõningast muutmist. Nimelt soovitasid eksperdid õppemängu kirjeldust arusaadavamaks muuta (kolm eksperti, üks ekspert pidas õppemängu kirjeldust keeleliselt korrektseks ja arusaadavaks) ja jooniseid täpsustada (kolm eksperti pidasid õppemängu vormistuslikku külge sobivaks, üks ekspert viitas asjaolule, et joonist oleks vaja muuta; kolm eksperti arvasid, et õppemängu on võimalik antud kujul mängida, üks ekspert soovitas palli liikumise skeemi muuta). Samuti

viitas üks ekspert olukorrale, mida teha siis, kui puudub õppemänguks vajalik magnetahvel (ülejäanud kolm eksperti arvasid, et vajalikud vahendid on kättesaadavad). Kuna ekspertide soovitusel ja nõuanded olid põhjendatud, tehti õppemängu kirjelduses ja mänguvahendites vastavad parandused. Ülejäänud küsimustes vastati järgnevalt: kõik neli eksperti hindasid õppemängu teemakohaseks, eakohaseks, õppimist toetavaks, kaasahaaravaks, koostööd arendavaks; samuti leiti, et õppeülesanne on vastavuses õppemängu eesmärgiga, mänguline ülesanne võimaldab õppeülesande täitmist, mängureeglid on mõistetavad ning tulemus saavutatav. Lisamärkusi pidasid kolm eksperti vajalikuks, üks ei osanud öelda. Kuna ekspertide soovitustest lähtuvalt täiendati ka lisamärkuseid, on tõenäoline, et need muudetakse muudetud kujul vajalikuks ka kõhklevale eksperdile. Õppemäng on lisas esitatud parandatud kujul (Lisa 4).

Ekspertide hinnangud õppemängule nr. 5 „Hullud vastused“ näitasid, et kõik eksperdid peavad õppemängu antud kujul kasutatavaks, õppemängu vormistuslikku külge sobivaks, teema- ja eakohaseks, õppimist toetavaks, kaasahaaravaks, vahendeid lihtsasti teostatavaks. Samuti leidsid kõik eksperdid üksmeelselt, et õppeülesanne on vastavuses õppemängu eesmärgiga, mänguline ülesanne võimaldab õppeülesande täitmist, mängu tulemus on saavutatav ja lisamärkused vajalikud. Kuna kaks eksperti lisasid, et lisamärkused on nii vajalikud, et võiksid olla lausa kohustuslikud, tehakse mängureeglitesse vastavad parandused (lisamärkused viiakse mängureeglitesse). Mängureeglites muudetakse ka punktide andmist arusaadavamaks, kuna üks ekspert juhtis sellele erilisel tähelepanu (ülejäanud kolm pidasid õppemängu kirjeldust keeleliselt korrektseks ja arusaadavaks). Õppemängu pidas koostööd arendavaks kolm eksperti, üks arvas, et õppemäng ei arenda koostööd. Kuna õppemäng on üles ehitatud võistkondliku üksmeele saavutamisele, eeldab see igal juhul omavahel suhtlemist ja koostöötamist. Seetõttu jäetakse õppemäng selles osas muutmata. Lisas on esitatud õppemängu täiendatud variant (Lisa 5).

Kuues õppemäng „Sõnakett“ sai ekspertidelt kaheteistkümmes küsimuses üheselt positiivsed vastused ehk eksperdid usuvad, et õppemängu on antud kujul võimalik kasutada, õppemängu kirjeldus on keeleliselt korrektne ja arusaadav, vormistuslik külge on sobiv, õppemäng on teemakohane, õppemäng on eakohane, õppemäng toetab õppimist, õppemäng on kaasahaarav, õppevahendid on kättesaadavad, õppeülesanne on vastavuses õppemängu eesmärgiga, mänguline ülesanne võimaldab õppeülesande täitmist ja mängureeglid on mõistetavad. Küsimusele, kas lisamärkused on vajalikud, ei osanud üks ekspert vastata,

ülejäanud kolm leidsid, et need on vajalikud. Erimeelsusi tekitas aga küsimus, kas õppemäng arendab koostööd – kaks eksperti ei osanud vastata, üks leidis, et arendab, üks leidis, et ei arenda. Kuna käesoleva töö taotlus on koostada koostööd arendavaid õppemänge, viidi selles osas sisse muudatused. Kuigi ainuüksi teiste kuulamine on koostöö puhul väga oluline oskus, sai õppemäng täienduse ka kaasõpilaste aitamise näol (kui õpilasel sõnad ei meenu, võivad teda aidata kaasõpilased, kes enda sõnu veel öelnud pole). Lisas on esitatud muudetud õppemäng (Lisa 6).

„Miljonimäng“ ehk seitsmes õppemäng tekitab ekspertide hinnanguil õpilastes õppimise vastu huvi ja motivatsiooni. Hinnangud olid üksmeelsed ja positiivsed. Kõik eksperdid peavad õppemängu antud kujul kasutatavaks, keeleliselt korrektseks ja arusaadavaks, õppemängu vormistuslikku külge sobivaks, eakohaseks, õppimist toetavaks, kaasahaaravaks. Samuti leidsid kõik eksperdid, et õppeülesanne on vastavuses õppemängu eesmärgiga, mänguline ülesanne võimaldab õppeülesande täitmist, mängureeglid on mõistetavad, mängu tulemus on saavutatav ja lisamärkused vajalikud. Kahel korral vastas üks ekspert „ei oska öelda“ küsimustele, kas õppemäng on teemakohane ja kas arendab koostööd. Ülejäänud kolm eksperti hindasid mõlemat küsimust positiivselt ning kuna erimeelel olnud eksperdid oma valikut ei põhjendanud, ei ole parandusi mingis suunas võimalik teha. Küll aga saab täiendada mänguvahendite loetelu ja seda põhjusel, et seinale näidatavad vahendid pole igas koolis kättesaadavad (eksperdi märkus). Lisas on esitatud õppemängu parandustega variant (Lisa 7).

Kaheksanda õppemängu – „Leitja“ – kohta käivad hinnangud olid kümnes küsimuses üksmeelsed, kõik neli eksperti arvasid, et õppemängu on võimalik antud kujul kasutada, õppemängu kirjeldus on keeleliselt korrektne ja arusaadav, vormistuslik külge on sobiv, õppemäng on teemakohane, õppemäng toetab õppimist, õppevahendid on kättesaadavad, õppeülesanne on vastavuses õppemängu eesmärgiga, mänguline ülesanne võimaldab õppeülesande täitmist, mängureeglid on mõistetavad ja mängu tulemus on saavutatav. Neljast eksperdist kolm leidsid, et õppemäng on kaasahaarav (üks ei osanud öelda), õppemäng arendab koostööd (üks ei osanud öelda) ja lisamärkused on vajalikud (üks ei osanud öelda). Kuna eksperdid ei ole põhjendanud, mida nad täpsemalt öelda ei oska, ei ole parandusi võimalik nendes küsimustes teha. Eakohasuse küsimuse puhul vastasid kolm eksperti, et õppemäng on eakohane, kuid üks ekspert leidis, et õppemäng on III kooliastmele liiga keeruline. Keeruliseks osutus mäng tõepoolest, kuna üks ekspertidest mängis selle omal

soovil õpilastega tunnis läbi ja hoolimata õpilaste huvist ja innukusest oli maksimumpunktide arv väike. Seega tehakse õppemängu kirjeldusse parandus, et eelnevalt mängima asumist on vajalik märkidest ja sümbolitest mingil määral rääkida, õpilaste mõtet õiges suunas liikuma juhtida. Lisas on esitatud õppemängu täiendatud versioon (Lisa 8).

Õppemäng nr. 9 „Ühise arvamuse kujundamine“ vajab kahe väitekaardi sõnastuse muutmist („tikkimise alustamisel sõlme ei tehta“ muudeti väiteks „tikkimist alustatakse sõlmeta“ ning „tikandi lõpetamisel sõlme ei tehta“ muudeti väiteks „tikkimise lõpetamisel sõlme ei tehta“). Nii soovitas üks ekspert, ülejäänud kolm pidasid kirjeldust keeleliselt korrektseks ja arusaadavaks. Muid parandusi õppemängus ei tehtud. Küsimustele vastati järgnevalt: kõik neli eksperti hindasid õppemängu antud kujul kasutatavaks, õppemängu vormistuslikku külge sobivaks, teema- ja eakohaseks, õppimist toetavaks, koostööd arendavaks, vahendeid lihtsasti teostatavateks. Lisaks kinnitasid kõik eksperdid, et õppeülesanne on vastavuses õppemängu eesmärgiga, mänguline ülesanne võimaldab õppeülesande täitmist, mängureeglid on mõistetavad. Kolmel korral neljast vastati, et õppemäng on kaasahaarav (üks ei osanud öelda) ja mängu tulemus on saavutatav (üks ei osanud öelda). Vastuseks neile ekspertidele, kes ei osanud seisukohta võtta, võib öelda, et õppemäng on kaasahaarav ja tulemus tõenäoliselt saavutatav, sest eesti keele õpetaja proovis enda aines õppemängu õpilastega läbi. Lisamärkusi antud kirjelduses esitatud polnud, seega vastati selle küsimusele neljal korral „ei oska öelda“. Lisas on esitatud muudetud väitekaartidega õppemängu kirjeldus (Lisa 9).

Kümnes õppemäng, pealkirjaga „Segipaisatud sõnad“, pälvis kõikide ekspertide positiivse heakskiidu igas küsimuses. Niisiis leiti, et õppemängu on antud kujul võimalik kasutada, õppemängu kirjeldus on keeleliselt korrektne ja arusaadav, vormistuslik külge on sobiv, õppemäng on teema- ja eakohane, toetab õppimist, on kaasahaarav, arendab koostööd, vajalikud vahendid on teostatavad, õppeülesanne on vastavuses õppemängu eesmärgiga, mänguline ülesanne võimaldab ülesande täitmist, mängureeglid on mõistetavad, tulemus on saavutatav ja lisamärkused vajalikud. Lisaks proovis üks ekspert selle tunnis läbi, mille tulemusel võib kindlalt väita, et õppemäng muutmist ei vaja.

„Lõbus ALIAS“ ehk õppemäng nr. 11 on kõikide ekspertide arvates teemakohane, keeleliselt korrektne ja arusaadav, toetab õppimist, on kaasahaarav, koostööd arendav, vahendid on lihtsasti teostatavad, õppeülesanne on vastavuses õppemängu eesmärgiga,

mänguline ülesanne võimaldab õppeülesande täitmist ning mängureeglid on mõistetavad. Üks ekspert kahtles, kas õppemängu tulemus on saavutatav (ülejäanud kolm arvasid, et on saavutatav) ning üks ekspert pidas õppemängu liiga raskeks sellele eale (ülejäanud kolm arvasid, et mäng on eakohane). Kuna samal põhimõttel koostatud „Tervisliku toitumise ALIASt“ on mängitud inimeseõpetuse tundides, võib öelda, et tulemus on reaalne ning ka II kooliastme õpilased saavad reeglite täpse selgitamise korral mänguga hakkama, niisiis ei pea antud küsimuste põhjal parandusi tegema hakkama. Kolm eksperti leidsid, et mäng on antud kujul kasutatav ning vormistuslik külg sobiv, kuid mõlema küsimuse juures tõi üks ekspert välja põhjendatud ettepanekud õppemängu muutmiseks. Nimelt vajasisid mänguväljaku kesksed ruudud paremaks mõistmiseks selgitusi, need lisati. Lisamärkusi pidas vajalikuks kaks eksperti, üks pidas neid ebavajalikes ning üks ekspert ei osanud öelda, kas need on vajalikud või mitte. Kuna vastuseid põhjendatud pole, ei viida hetkel selles osas parandusi sisse. Lisas on esitatud õppemängu parandatud variant (Lisa 11).

Kõige rohkem erimeelsusi tekitas ekspertide seas õppemäng nr. 12 „Must kinnas“. Kõik eksperdid olid ühte meelt vaid neljas küsimuses: õppemängu on võimalik antud kujul kasutada, õppemängu kirjeldus on keeleliselt korrektne ja arusaadav, õppeülesanne on vastavuses õppemängu eesmärgiga ning mängureeglid on mõistetavad. Kolm eksperti olid ühel nõul veel seitsmes küsimuses: õppemängu vormistuslik külg on sobiv (üks ei oska öelda), õppemäng on teemakohane (üks ei oska öelda), õppemäng on eakohane (üks ekspert arvab, et õppemäng on liiga lihtne), õppemäng toetab õppimist (üks ei oska öelda), mänguline ülesanne võimaldab õppeülesande täitmist (üks ei oska öelda), mängu tulemus on saavutatav (üks ei oska öelda) ja lisamärkused on vajalikud (üks ei oska öelda). Küsimusele, kas õppemäng arendab koostööd, vastas üks ekspert positiivselt, samas ülejäanud kolm eksperti ei osanud seisukohta võtta. Õppemängu kaasahaaravuse puhul märgiti kahel korral, et õppemäng on kaasahaarav, samas ühel korral leiti, et see jätab külmaks ning ühel korral ei osatud öelda. Erimeelsused ilmnisid ka vahendite teostatavuse osas: kahel korral leiti, et vahendid on lihtsasti teostatavad, kahel korral arvati, et vahendid pole lihtsasti teostatavad. Ekspertide hinnangute lahknevus näitab selgesti, et esialgsel kujul õppemängu töösse jätta ei saa. Muutmise juures tuleb eriti tähelepanu pöörata koostöö arendamisele, eakohasuse tagamisele ning õppemängu atraktiivsemaks muutmisele. Ülejäänud erimeelsusi põhjustasid seisukohtade võtmata jätmine, kuid kuna põhjendusi pole välja toodud, ei saa nendes küsimustes muudatusi teha. Küll aga võib ekspertidele vastu vaielda vahendite kättesaadavuse teemal, nimelt

kindakirja muustritega kaardid on õppemängu kirjeldusele kaasa lisatud, piisab vaid nende trükkimisest tugevamale (läbipaistmatule) paberile ja väljalõikamisest. Seega pole nende rahulolematus õigustatud. Antud õppemäng toob esmakordselt sisse vastuolu, nimelt kõik neli eksperti leidsid, et õppemängu on võimalik antud kujul mängida, kuid tegelikult ei saa seda muutmata kujul teha. See viitab asjaolule, et ekspert ei ole alati eksimatu. Õppemängu sobivamaks muutmisel on kasutatud järgmisi võimalusi: muudetakse mängulist ülesannet, mängureegleid ja mängu tulemust, ülejäänud mängu osad, samuti mänguvahendid jäävad samaks. Nendele muudatustele tuginedes luuakse võistkondlik õppemäng „Mustri memoriin“. See võimaldab leevendada kolme „Musta kinda“ suurimat valupunkti: koostöö arendamine, eakohasus, kaasahaaravus. Seoses märkimisväärsete muudatustega on töö lõpu lisatud nii õppemängu esialgne (Lisa 12) kui ka uus kirjeldus (Lisa 12.1).

Õppemäng nr. 13 „Kunstnik“ muutmist ei vaja, sest eksperdid hindasid küsimusi järgnevalt: kõik eksperdid usuvad, et õppemängu on võimalik antud kujul mängida, õppemängu kirjeldus on keeleliselt korrektne ja arusaadav, vormistuslik külg on sobiv, õppemäng on teemakohane, toetab õppimist, arendab koostööd, vajalikud vahendid on teostatavad, õppeülesanne on vastavuses õppemängu eesmärgiga, mänguline ülesanne võimaldab ülesande täitmist, mängureeglid on mõistetavad ja tulemus on saavutatav. Kuna lisamärkused puuduvad, vastasid kõik neli eksperti selle küsimuse vastuseks „ei oska öelda“. Ühe eksperdi arvamus erines teistest eakohasuse küsimuses (kolm pidasid eakohaseks, üks ei osanud öelda), samuti õppemängu kaasahaaravuse küsimuses (kolm pidasid kaasahaaravaks, üks ei osanud öelda). Nagu varem öeldud, kaasahaaravust võib eksperdil olla raske ennustada ja seetõttu jääb õppemäng selles osas hetkel täiendamata.

Ka „Mängukuubik“ ehk õppemäng nr. 14 ei vaja muutmist. Kõik eksperdid olid positiivsel üksmeelel üheteistkümnnes küsimuses: õppemängu on võimalik antud kujul mängida, õppemängu kirjeldus on keeleliselt korrektne ja arusaadav, vormistuslik külg on sobiv, õppemäng on teemakohane, õppemäng on eakohane, see toetab õppimist, arendab koostööd, vajalikud vahendid on teostatavad, õppeülesanne on vastavuses õppemängu eesmärgiga, mänguline ülesanne võimaldab ülesande täitmist ja mängureeglid on mõistetavad. Neljast eksperdist kolm hindasid ühtmoodi ka järgnevat: õppemäng on kaasahaarav, mängu tulemus on saavutatav, esitatud lisamärkused on vajalikud. Iga küsimuse puhul ei osanud üks ekspert seisukohta võtta, põhjendused puudusid.

Siinkohal tasub välja tuua veel ekspertide üldised arvamused koostatud õppemängudest. Nimelt ekspert, kellel on kogemusi ka tehnoloogiaõpetuse õpetamisega, kinnitas, et kõik koostatud õppemängud on sobivad nii tüdrukutele kui ka poistele mängimiseks. Ekspert, kes on varem kokku puutunud õppemängude koostamisega, avaldas, et tema soovib õpilastega kõiki õppemänge läbi mängida, ta näeb reaalselt võimalust neid tunnis kasutada. Lisaks leidis eesti keele tegevõpetaja, et mitmeid õppemänge on võimalik edukalt ka eesti keele tunnis mängida (näit. „Lõbus ALIAS“, „Tahvli jalgpall“, „Mängukuubik“, „Ühise arvamuse kujundamine“, „Hullud vastused“, „Miljonimäng“).

Kokkuvõtted, järeldused ja ettepanekud

Vaadates ekspertide üksmeelseid hinnanguid küsimuste lõikes, saab välja tuua paremini teostatud õppemängu osad. Tulemus on järgnev: kõikides õppemängudes on õppeülesanne vastavuses õppemänguga (neljateistkümnest õppemängust neljateistkümnes); väga hästi on teostatud vormistus, reeglid on arusaadavad, mänguline ülesanne võimaldab õppeülesande täitmist (kõikide ekspertide hinnangud langesid kolmeteistkümnes õppemängus kokku) ja õppemängud toetavad õppimist (kaheteistkümne mängu puhul kõikide ekspertide arvamus ühtis). Seevastu tekitasid ekspertides küsimusi õppemängude kaasahaaravus ja tulemuse saavutamise (mõlemas küsimuses leidsid eksperdid üksmeelseid positiivseid vastuseid seitsmes mängus). Selline tulemus on tegelikult mõistetav, kuna nendele küsimustele vastamiseks peab kasutama fantaasiat, kujutlemisuskust. Kordades lihtsam on vastata küsimusele, mille vastust saab paberilt kontrollida (näiteks keelelist korrektsust, arusaadavust), arvatavasti sellest ka erimeelsused.

Üldiselt võib öelda, et käsitöö õppemängude hindamiseks läbi viidud ekspertküsitluse tulemused kinnitasid, et koostatud õppemängud sobivad valitud käsitöö teemade sissejuhatamiseks, õpetamiseks, kordamiseks või kinnistamiseks. Viis õppemängu täiustamist ei vajanud (õppemängud nr. 1, 2, 10, 13, 14), kaheksa õppemängu vajas muutmist (enamasti mängukirjelduse või mänguvahendite osas, mõnel juhul vaid minimaalselt, näiteks „Ühise arvamuse kujundamine“) ning üks õppemäng sai põhjalikumalt ümberkohendatud („Must kinnas“). Kõikide paranduste eesmärgiks oli muuta õppemängud arusaadavamaks ja käepärasemaks.

Tänu ekspertidele said mõned õppemängud vajalikud täiendused. Näiteks tõi üks ekspert välja teatud mänguvahendite puudumise võimaluse (magnetahvel, grafoprojektor) või teine ekspert mänguvahendite täiendamise võimaluse (muhvi taoline kott kangaste hoidmiseks). Lisaks näitasid ekspertide enda initsiatiivil läbi proovitud mängud, et õpilastes tekitavad need huvi ning antud töö raames koostatud õppemänge on võimalik kasutada ka teistes õppeainetes (näiteks „Ühise arvamuse kujundamine“ eesti keele tunnis).

Enamjaolt põhjendatud soovitused ja ettepanekud õppemängude muutmiseks ning vigade asjalik esiletoomine näitas, et ekspertide valik oli õigustatud. Samas peab toonitama, et sellisel uurimisel on omad piirangud – õppemängude täiustamist takistas asjaolu, et kohati eksperdid oma seisukohti (seisukohtade võtmata jätmist) ei põhjendanud, kuigi selle tähtsust kaaskirjas rõhutati ning iga küsimuse juures oli seda võimaldatud. Samuti tuleb lisada, et eksperdid on küll oma ala asjatundjad, aga nende arvamus võib olla subjektiivne, sõltudes väga paljudest nüanssidest nagu teadmised, kogemused, intuitsioon, loovus, meeleolu, motivatsioon, positsioon (Kalle, 2005). Nagu tulemused näitasid, eksperdid pole ka eksimatud.

Kas just objektiivsema, kuid täielikuma hinnangu saamiseks tasub enne õppemängude laialdast kasutuselevõtmist need õpilastega läbi mängida. Sellisel juhul saab parema ülevaate ekspertidele keeruliseks osutunud kaasahaaravuse ja mängu tulemuse küsimuste hindamisest, samuti saaksid sellisel viisil kajastatud õplaste hinnangud õppemängude otstarbekusest, sobivusest, meeldivusest. Õpilastega läbi mängides näeb ära ka orienteeruva ajalise kestvuse, mis õpetaja jaoks väga vajalik lisainformatsioon oleks. Antud magistritöö edasiarendamise lõppeesmärgiks oleks käsitöö õppemängude kogumiku koostamine, sest nagu varasemad uurimused on näidanud, tegevõpetajate vajadus metoodilise materjali järele on suur (nt. Erik, 2007; Vernik, 2007). Samuti on abimaterjalide koostamine vajalik uue õppekava põhimõtete rakendamiseks (Toomela, 2004).

Kasutatud kirjandus

Arenev õppekava – õpikeskkond ja ainevaldkonnad. (2006). Tartu: TÜ Kirjastus.

Artla, T. & Ojaste, A. (Koost). (2000). *Kindakirju Viru- ja Võrumaalt.* Tallinn: TPÜ Kirjastus.

Butterworth, G., & Harris, M. (2002). Varane lapseiga. Sümbolilised representatsioonid mängus ja joonistustes. *Arengupsühholoogia alused* (lk. 192-203). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.

Cohen, D. (2006). *The development of play* (3rd ed.). New York : Routledge.

Eesti Rahva Muuseum (s.a.). *Mänguasjad.* Külastatud 2. aprillil, 2010, aadressil <http://www.erm.ee/?node=511>.

Eesti Rahva Muuseum (s.a.). *Märk kui sümbol.* Külastatud 1. mail, 2010, aadressil <http://www.erm.ee/?node=94>.

Erik, L. (2007). *Arendavad mängud ja mängulised tegevused algklassides, 1. klassi õppetunni osana: mängude kogumik 1. klassile.* Publitseerimata kutsemagistritöö. Tartu: Tartu Ülikool.

Fisher, R. (2006). *Mõtlemismängud.* Tartu: AS Atlex.

Gosso, Y. (2010). Play in Different Cultures. In Smith, P. K., *Children and Play* (pp. 80-98). Malden: Wiley-Blackwell.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. (2005). *Uuri ja kirjuta.* Tallinn: Kirjastus Medicina.

Isetegija käsitööfoorum (s.a.). *Pildialbum.* Külastatud 10. aprillil, 2010, aadressil <http://www.isetegija.net/index.php?ind=gallery>.

Kalle, E. (2005). *Eksperthinnangute meetodi kasutamisest tootlikkuse kasvu juhtimisel.* Külastatud 29. aprillil, 2010, aadressil http://www.mattimar.ee/publikatsioonid/ettevottemajandus/2005/05_Kalle.pdf.

Klais, K. (2003). *Mängude osa lapse arengus.* Publitseerimata diplomitöö. Tartu: Tartu Ülikool.

Kreitsman, A. (2008). *Mängulise tegevuse osatähtsus koolieelse lapse arengus Põltsamaa valla ja linna lasteaegade näitel*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu: Tartu Ülikool.

Leuhin, I., & Kärberg, A. (2005). Aktiivõppe meedotite kasutamine- noore õpetaja edu võti. *Haridus*, 3, 24-27.

Lind, E., Pappel, K., Paas, K., & Ojaste, A. (2007). Käsitööõpe üldhariduskoolis. *Haridus*, 11-12, 33-37.

Malmstein, K., & Rihvk, E. (2007). Tööõpetus – jäänuk minevikust või unikaalne kasvatusvahend? *Haridus*, 7-8, 36-37.

Pedastsaar, T. (2008). *Õpi- ja õpetamistegevused*. Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia kultuurihariduse osakonna toimetised nr.3. Viljandi: Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia.

Piht, S., & Mätlik, E. (2007). *Õppemänge*. Tallinn: Kirjastus Ilo.

Pink, A. (2003). *Õmblemine IV – IX klass*. Türi: Saara Kirjastus.

Põhikooli ja gümnaasiumi riiklik õppekava. (2002). Riigi Teataja I, 2002, 20, 116.

Põhikooli riiklik õppekava. Vabariigi Valitsuse määrus nr. 14. (28.01.2010). *LISA 7. Ainevaldkond "Tehnoloogia"*. Külastatud 8. märtsil, 2010, aadressil https://www.oppekava.ee/vv/maarus_pk/pohikooli_riiklik_oppekava_vabariigi_valitsuse_maearus_nr_14_28.01.2010.

Raudsepp, A., Nagel, M. & Allabert, A. (2008). *Mängud ajalootunnis*. Tartu: Kirjastus Raudpats.

Ruus, V. - R. (2004). Töö, mäng, loovus. *Haridus*, 9, 13.

Saar, A. (1997). Laps ja mäng. Tallinn: Riiklik Eksami- ja kvalifioonikeskus.

Saat, H. (2005). Sotsiaalsed oskused: kontseptsioon ning arendamise ja hindamise võimalused koolis. Ots, A. (Toim), *Üldoskused - õpilase areng ja selle soodustamine koolis* (lk 129-163). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.

Salumaa, T., & Talvik, M. (2004). *Ajakohastatud õppemeetodid*. Tallinn: Merlecons ja Ko OÜ.

Smith, P.K. (2010). *Children and Play*. Malden: Wiley-Blackwell.

Tamm, J. (2008). *Ülesandeid ja mängu kodunduse tundideks*. Türi: Saara kirjastus.

Tani, P. (2009a). *Kudumine ja heegeldamine*. Mänge käsitöötundi. Tallinn: Kirjastus Ilo.

Tani, P. (2009b). *Tikkimine ja rahvarõivad*. Mänge käsitöötundi. Tallinn: Kirjastus Ilo.

Tartu Ülikooli Õppekava Arenduskeskus (2005). *Ainevaldkond „Tehnoloogia“*. Põhikooli ainevaldkonnakava. Külastatud 8. märtsil, 2010, aadressil http://www.ut.ee/curriculum/orb.aw/class=file/action=preview/id=128716/tehnoloogia_AVK_20_10_05_loplik.pdf.

Toomela, A. (2004). *Uus õppekava tuleb järjepidev ja uuendusmeelne*. Külastatud 10. mail, 2010, aadressil

http://www.ut.ee/curriculum/orb.aw/class=file/action=preview/id=80773/Toomela_17_09_04.pdf.

Torm, B. (2007). *Mängude kasutamise võimalusi 6-7 aastase lapse tegevustes*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu: Tartu Ülikool.

Treier, M. (2008). *Õppemängud „kunsti“ valdkonna teemade käsitlemisel*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu: Tartu Ülikool.

Ugaste, A. (2005). Laps ja mäng. Kivi, L. & Sarapuu, H. (Koost), *Laps ja lasteaed. Lasteaiaõpetaja käsiraamat* (lk 154-171). Tartu: AS Atlex.

Uulma, T. (2008). *Mängida on mõnus. Õppemängude kogumik algklassiõpetajatele*. Tallinn: Kirjastus Varrak.

Van Hoorn, J., Monighan Nourot, P., Scales, B., & Rodrigues Alward, K.. (2003). *Play at the center of the curriculum* (3rd ed.). Upper Saddle River (New Jersey) ; Columbus (Ohio): Merrill/Prentice Hall.

Vernik, J. (2007). *Mängude kasutamine esimese kooliastme ainetundides Valgamaa koolide põhjal*. Publitseerimata magistr töö. Tartu: Tartu Ülikool.

Lisad

Lisa 1

Õppemäng nr. 1.

Kui palju küsimusi?

(II kooliaste: esemeline rahvakunst)

Õppemängu eesmärgiks on õpilasi julgustada küsima erilaadseid küsimusi vanade esemete kohta ja läbi selle loovust arendama. Idee pärineb R. Fisher'i raamatust „Mõtlemismängud“, pildid on võetud ERM-i koduleheküljelt, aadressil <http://www.erm.ee/?node=511>.

- Mängijate arv:*
- terve klass (paaridena või võistkondadena).
- Vajalikud vahendid:*
- pilt/pildid vanaaegsetest mänguasjadest (vt *Pildid*);
 - paber ja kirjutusvahend (igal võistkonnal).
- Õppeülesanne:*
- õpilane tutvub esemelise rahvakunstiga;
 - õpilane arendab loovust.
- Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus:*
- ühel pildil kujutatud eseme kohta võimalikult paljude küsimuste esitamine.
- Mängureegel:*
- moodustatakse võistkonnad või paarid, igale võistkonnale jagatakse paber ja kirjutusvahend;
 - õpilastele näidatakse pilti ühest koheselt mitteäratuntavast vanast esemest, palutakse selle eseme kohta 5 minuti jooksul võimalikult palju küsimusi esitada (vt *Küsimused*);
 - kõige rohkem küsimusi mõelnud võistkond võidab mängu.
- Mängu tulemus:*
- kõige rohkem küsimusi mõelnud võistkond võidab mängu;
 - vanade mänguasjadega tutvumine;
 - küsimuste moodustamise harjutamine.
- Lisamärkused:*
- pärast pildil oleva eseme väljaütlemist võib proovida küsimustele vastata;
 - mäng sobib kokku mistahes tööliigiga ja sellele võiks

järgneda lihtsama mänguasja valmistamine (õmblemine, kudumine, heegeldamine, tikkimine);

- pärast mängu võib arutleda teemal „Mille poolest erinevad tänapäeva mänguasjad talulaste mänguasjadest?“.

Küsimused.

Järgnevad küsimused on sellised, mida võib küsida ükskõik mille kohta.

- Füüsilised omadused

Mis see on? Kuidas seda nimetatakse? Mismoodi see välja näeb? Mis värvi see on? Missuguse kujuga see on? Missuguse struktuuriga see on? Kas sellel asjal on lõhn? On see tehtud looduslikust või kunstlikust materjalist? Kas see on terviklik? Kas seda on muudetud või parandatud?

- Konstruktsioon

Kuidas seda tehti? Kes selle tegi? Kas see on käsitsi või masinaga tehtud? Kas see asi tehti ühest või mitmest osast?

- Funktsioonid

Milleks on see asi tehtud? Kuidas seda kasutatakse? Kus seda kasutati? Kas seda kasutas mees või naine? Kas seda saab pärast kasutusaja lõppu ümber töödelda?

- Iga

On see asi uus või vana? Kui vana see asi on? Kui kaua saab seda kasutada?

- Väärtus

Kas see asi on väärtuslik? Kelle jaoks on see väärtuslik? Mis on selle asja väärtus?

- Päritolu

Kust see asi pärit on? Kus see tehtud on? Kas seda saab poest osta?

- Kujundus

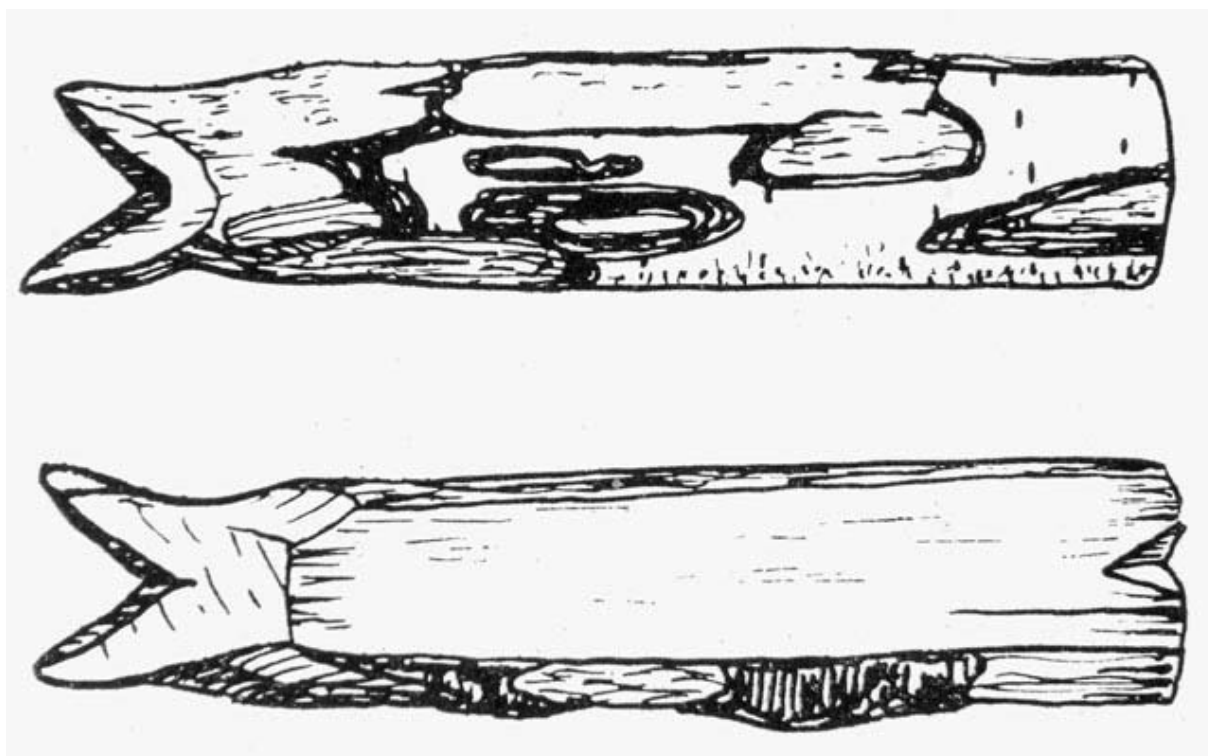
Kas see asi on hästi kujundatud? Kuidas on seda kaunistatud? Kuidas saaks seda täiustada?

Pildid.

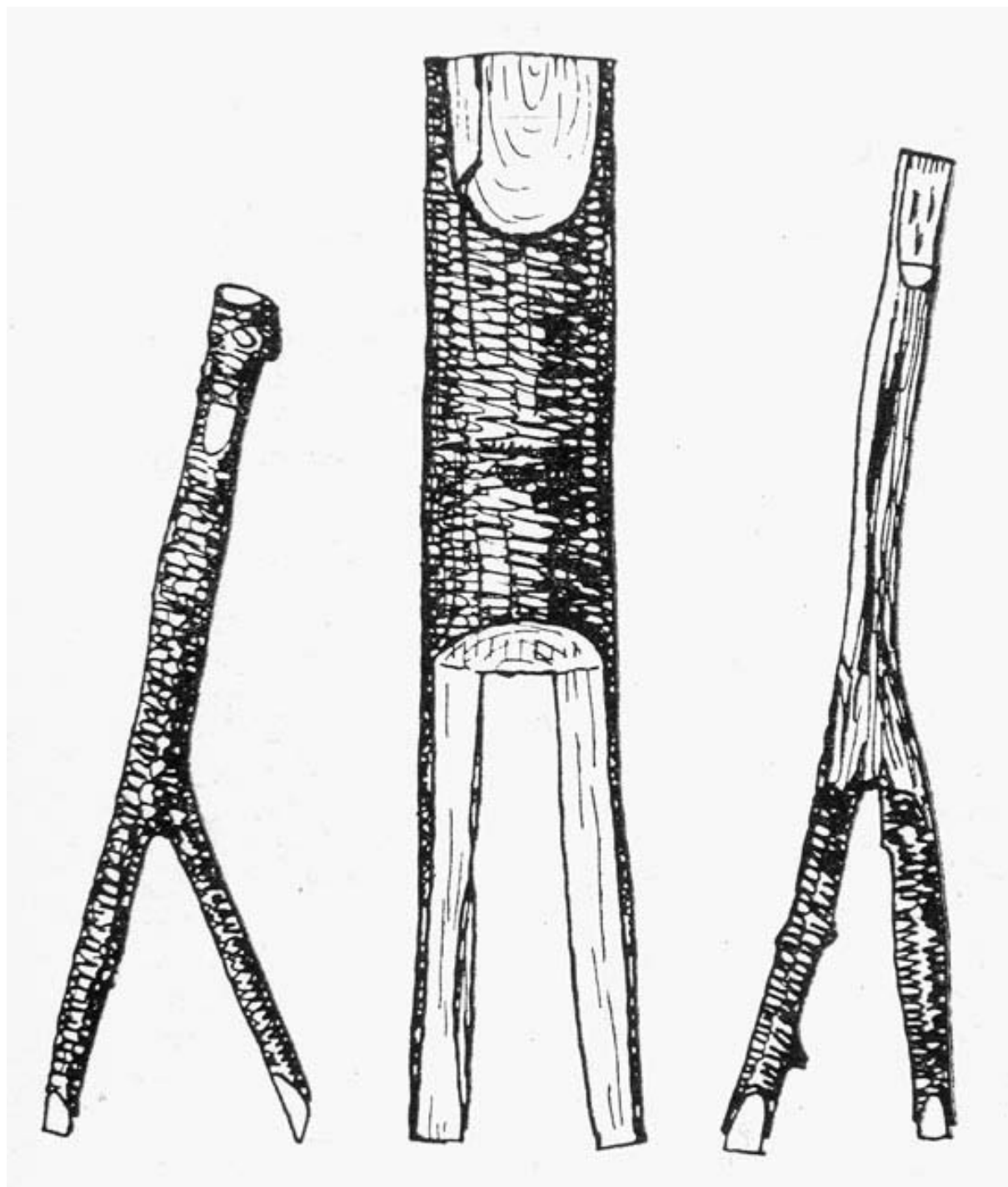
(Hobune)



(Härjad)



(Karjused)



Lisa 2

Õppemäng nr. 2.

Korvpall

(II kooliaste: tikkimine; kavandamine; materjalid)

Õppemängu eesmärgiks on korrata tikkimispistete, materjalide, töövahendite nimetusi ja omadusi, tehes sellega ettevalmistusi praktilise töö kavandamiseks. Idee pärineb T. Uulma kogumikust „Mängida on mõnus. Õppemängude kogumik algklassiõpetajatele“.

- Mängijate arv:* • terve klass (võistkondadena).
- Vajalikud vahendid:* • lapitehnikas „korvpall“ (iga lapp erinevast materjalist, vt *Pall*) ja korv/ämber;
- tikkimise ja kavandamise kohta käivad küsimused (vt *Küsimused*).
- Õppeülesanne:* • õpilane kordab tikkimispistete, materjalide, töövahendite nimetusi ja omadusi;
- õpilane teeb ettevalmistusi kavandamiseks;
- õpilane õpib tundma tekstiilmaterjale.
- Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus:* • võistkonnaga küsimustele vastuse mõtlemine;
- „korvpalli“ vabavisete sooritamine.
- Mängureegel:* • õpilased jaotatakse võistkondadeks, iga võistkond määrab võistkonnasisese järjekorra palli viskamiseks;
- õpetaja esitab korraga ühe küsimuse kõikidele võistkondadele, õige vastus annab ühe punkti;
- õige vastuse andnud võistkonna liige (reastatud järjekorra alusel) viskab „korvpalliga“ vabaviske, korvi tabamisel saab võistkond lisapunkti;
- mängu võidab enim punkte kogunud võistkond.
- Mängu tulemus:* • enim punkte kogunud võistkond võidab;
- tikkimispistete, materjalide, töövahendite nimetuste ja omaduste kordamine;

- pallil olevate tekstiilmaterjalide tundmaõppimine;
- kavandamisele häälestamine.

Lisamärkused:

- pärast mängu võib arutleda, millised pallil olevad materjalid sobivad tikkimiseks paremini, millised lõngad sobivad nende kangaste juurde;
- mäng sobib õpilasi häälestama lihtsama tikkimistöö kavandamisele.

Küsimused

1. Nimeta kaks kõige olulisemat töövehendit tikkimisel. V: Nõel ja käärid.
2. Millega peab kanga valimisel arvestama? V: Kaunistatava eseme otstarbega, tikkimistehnikaga.
3. Millised lõngad ja niidid ei sobi tikkimiseks? V: Topilised, ebaühtlase jämedusega ja karvased efektlõngad, samuti pesus värviandvad lõngad/niidid.
4. Nimeta kolm üherealist pistet. V: Nt. eelpiste, tikkpiste, järelpiste.
5. Nimeta kolm kaherealist pistet. V: Nt. sämpipiste, ristpiste, aedpiste.
6. Kuidas nimetatakse kõige enam kasutatavat pinnakattepistet? V: Ristpiste.
7. Mida teha tööprooviga? V: Nt. võib sellest ömmelda mingi eseme.
8. Kas tikkimisel on kavand vajalik? Põhjenda! V: Jah, kavandi abil saab oma ideed paberile joonistada.
9. Miks on kavand vajalik? V: Nt. oma töö planeerimiseks, idee paberile panemiseks.
10. Nimeta kolm käsitööklassis leiduvat eset/asja, mida saaks tikandiga kaunistada. V: Nt. kardinad, laudlina, nõelapadi.

Pall



Lisa 3

*Õppemäng nr. 3.***Pimesikk**

(II kooliaste: õmblemine; materjalid)

Õppemängu eesmärgiks on looduslikest kiudainetest tekstiilide äratundmine ja eristamine üksnes kirjelduse ja katsumise abil. Looduslike kangaste omaduste kirjeldused on võetud A. Pink õpikust „Õmblemine IV – IX klass“.

- Mängijate arv:* • terve klass (võistkonnadena).
- Vajalikud vahendid:* • lehed looduslike kangaste omadustest (igale võistkonnale; vt *Looduslike kangaste omadused*);
- kanganaäidised (linane, puuvillane, siid, villane).
- Õppeülesanne:* • õpilane tunneb ära ja eristab linase, puuvillase, siidi ja villase kanga.
- Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus:* • kangaste äratundmine nägemata, võistkonnaga arutledes.
- Mängureegel:* • õpilased jaotatakse võistkondadeks, iga võistkond tutvub looduslike kangaste omaduste kirjeldusega (lugedes);
- õpilastele antakse selja tagant ühte liiki kangast katsuda, peavad võistkonnaga arutama, millise kangaga on tegemist;
- õpilastele antakse selja tagant teist (kolmandat, neljandat) liiki kangast katsuda, peavad võistkonnaga arutama, millise kangaga on tegemist;
- iga õige vastus annab ühe punkti, enim punkte kogunud võistkond võidab mängu.
- Mängu tulemus:* • enim punkte kogunud võistkond võidab mängu;
- linase, puuvillase, siidi ja villase kanga äratundmine ja eristamine.
- Lisamärkused:* • mängu võib mängida mitmeti. Esimene variant: igat kangast lastakse ühel korral katsuda. Teine variant: igat kangast lastakse mitmel korral katsuda (erinevas järjekorras);

- kanganäidised peavad olema valitud selliselt, et need annaksid kõige paremini edasi kangale iseloomulikke omadusi;
- mugavuse mõttes võib kangad panna muhvi taolisse kotti;
- õppemängule võiks järgneda analüüs teemal „Erinevatest kangastest riided: plussid ja miinused“ (nt. linasest suvepüksid: + hoiavad jahedust; – on kortsuvad).

Looduslike kangaste omadused.

Puuvillaste kangaste omadused:

- niiskust imavad, õhku läbi laskvad;
- hoiavad hästi sooja;
- hästi pestavad, taluvad väga tulist vett;
- taluvad kõrget triikimistemperatuuri;
- hõlpsasti õmmeldavad.

Puuvillased rõivad on tervislikud, mugavad, soojad ja kergesti hooldatavad.

Linaste kangaste omadused:

- imavad niiskust, õhku läbi laskvad;
- tunduvad katsudes jahedad;
- hästi pestavad, taluvad tulist vett;
- tõmbuvad pestes kokku;
- taluvad kõrget triikimistemperatuuri;
- kortsuvad kergesti.

Linased rõivad on tervislikud, tugevad ja hästi pestavad, suvel on need seljas meeldivalt jahedad.

Villaste kangaste omadused:

- on soojad;
- lasevad õhku läbi ja kortsuvad vähe;
- märguvad aeglaselt;
- taluvad ainult õrna pesemist ja leiget vett;
- triikida võib keskmisel temperatuuril, läbi niiske lapi või aurutriikrauaga;
- põlevad leegita.

Villased rõivad on mõnusad, soojad, kerged ja pehmed.

Siidkanga omadused:

- hügieeniline;
- imab hästi niiskust;
- kortsus vähe;
- vee ja päikese mõjul tugevus väheneb;
- talub vaid õrna pesemist ja leiget vett;
- ei talu kõrget triikimistemperatuuri;
- raske õmmelda tema libeduse ja venivuse tõttu.

Siidist rõivad on ilusad, pidulikud, kerged, vähekortsuvad, mõnusad ja hügieenilised.

Lisa 4

Õppemäng nr. 4.

Tahvli jalgpall

(II kooliaste: õmblemine; töö kulg)

Õppemängu eesmärgiks on õmblusmasinaga õmblemise ohutusnõuete tundmise abil võimalikult palju „väravaid lüüa“.

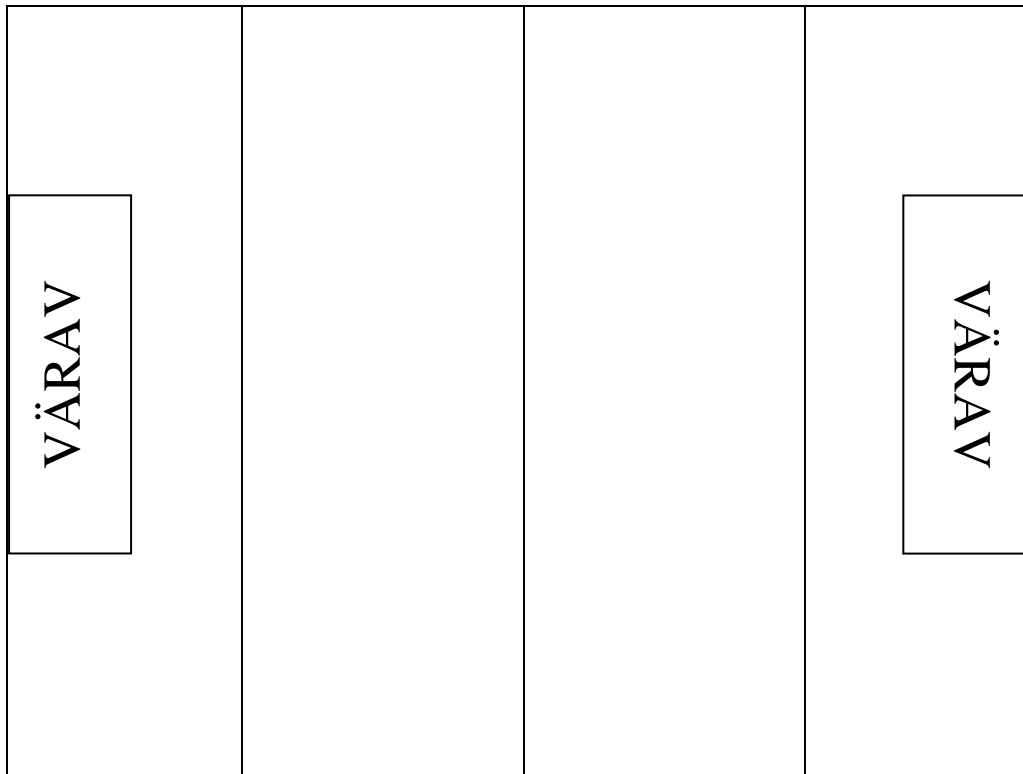
- Mängijate arv:* • terve klass (võistkondadena).
- Vajalikud vahendid:* • tahvel, kriit, tahvlimagnet („jalgpall“);
- õpetajal õmblusmasinaga õmblemise ohutusnõudeid puudutavad küsimused (vt *Küsimused*).
- Õppeülesanne:* • õpilane kordab ja kinnistab õmblusmasinaga õmblemise ohutusnõudeid.
- Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus:* • küsimustele vastamine „jalgpalli“ mängides.
- Mängureegel:* • moodustatakse kaks võistkonda, kumbki võistkond mõtleb endale nime (näiteks FC Nutikad ja FC Lustakad);
- tahvlile joonistatakse jalgpalliväljak (vt *Mänguväljak*), keskmisele joonele asetatakse „jalgpall“ (tahvlimagnet), määratakse väljakupooled;
- võistkonnad vastavad suuliselt küsimustele, kusjuures võistkond, kes hüüab oma meeskonna nime kiiremini, saab õiguse vastata;
- iga õige vastus liigutab „jalgpalli“ soovitud värava suunas (õpetaja liigutab), pall liigub üksnes joonte peal (vt *Palli liikumine*);
- värava löömisel märgitakse tulemus nagu jalgpallis (nt. 1:0) ja pall asetatakse keskjoonele;
- mängu võidab enim väravaid löönud meeskond, võimalik on ka viik.

- Mängu tulemus:*
- mängu võidab enim väravaid löönud meeskond, võimalik on ka viik;
 - õmblusmasinaga õblemise ohutusnõuete kordamine ja kinnistamine.
- Lisamärkused:*
- õppemängu sobib kasutada enne õmblusmasinaga õblemise alustamist;
 - magnettahtli puudumisel võib õppemängu mängida lauamänguna (paberist mänguväljak, tahvlomagnetist „jalgpall“).
-

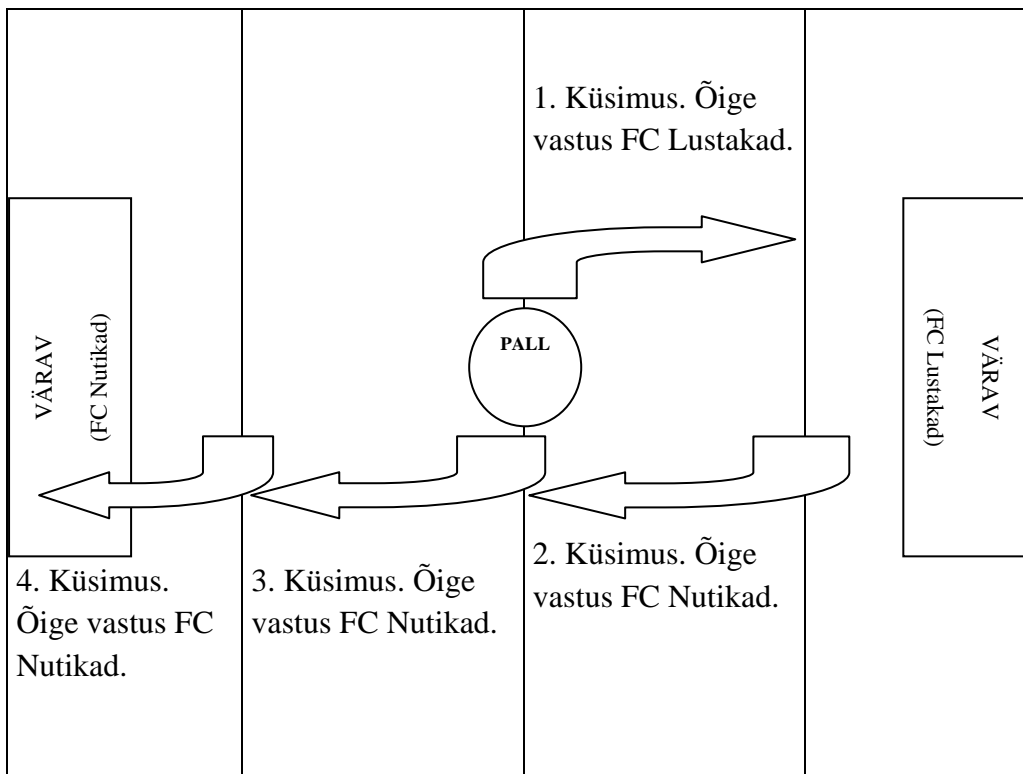
Küsimused.

- 1) Nimeta töövahend, mis on õblemisel Sinu suurimaks abiliseks. V: Õmblusmasin.
- 2) Too välja kaks põhjust, miks õmblusmasinaga õmmeldakse. V: Nt. Õmblused on vastupidavamad; võimaldab pikki õmblusi kiiresti teha.
- 3) Kuidas korrastad ennast enne õmblusmasinaga tööle asumist? V: NT. juuksed tuleb kinni panna, lahtised hõlmad tuleb kinni panna, käed puhtaks pesta.
- 4) Millises järjekorras ühendad juhtmed õmblusmasina ja seinakontakti vahel? V: Esmalt juhtmed masina külge, siis vooluvõrku.
- 5) Nimeta üks asi, mida sa kontrollid enne õmblusmasinaga töö alustamist? V: Nt. õmblusmasina korrasolekut.
- 6) Nimeta kaks asja, mida pead õmblusmasinaga õblemisel jälgima. V: Nt. Et sõrmed ei satuks õmblusmasina nõela ette, riidet ei tohi tõmmata/lükata.
- 7) Kuidas käitud, kui märkad õmblusmasinal mõnd riket? V: Rikkest tuleb teavitada õpetajat, kodus olles ema/isa.
- 8) Mida peab õmblusmasinaga töötamise lõpetamisel jälgima? V: Jalg tuleb võtta pedaalilt, õmblusmasin tuleb vooluvõrgust lahti ühendada.
- 9) Kuidas peab õmblusmasinat hooldama? V: Nt. puhastama, hoidma tolmu ja niiskuse eest, presstalla alla tuleb panna proovilapp.
- 10) Milleks on vajalik hoida oma töökoht puhas ja korras? V: Eelkõige õnnetuste vältimiseks.

Mänguväljak.



Palli liikumine.



Mängu seis pärast 4. küsimust 1: 0. Pall liigub tagasi keskjoonele.

Lisa 5

Õppemäng nr. 5.

Hullud vastused

(II kooliaste: kudumine)

Õppemängu eesmärgiks on ühendada fantaasia ja reaalsed teadmised kudumisest. Idee pärineb tuntud lauamängust „Imago“.




- Mängijate arv:* • terve klass (3 – 4-liikmeliste võistkondadena).
- Vajalikud vahendid:* • küsimuste kaardid (20) (vt *Küsimuste kaardid*), vastuste kaardid (igale võistkonnale kolm; vt *Vastuste kaardid*);
- mängulaud (vt *Mängulaud*), mängunupud (igale võistkonnale üks) ja täring.
- Õppeülesanne:* • õpilane kordab ja kinnistab kudumisega seotud mõisteid;
- õpilane arendab fantaasiat.
- Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus:* • reaalsete teadmiste ebareaalne kujutamine.
- Mängureegel:* • õpilased jagatakse võistkondadesse;
- iga võistkond valib endale mängunupu, veeretab järgemööda täringut, suurima arvu silmi visanud võistkond alustab mängu, järg liigub päripäeva;
- esimene võistkond võtab küsimustekaardi, loeb küsimuse kõigile ette (punktiiri asemel nimetab ühe klassis viibiva õpilase nime), seejärel valivad kõik võistkonnad võistkonnasisese arutluse tulemusena sobivaima vastusevariandi ja asetavad vastava kaardi lauale (kiri allpool);
- kui kõik võistkonnad on teinud oma valiku, pööratakse vastusekaardid ümber ja vastuseid põhjendatakse;
- ühtemoodi vastanud võistkonnad liiguvad mängulaua ühe koha võrra edasi, juhul kui ühtemoodi vastuseid on rohkem, saavad punkti kõige populaarsema valiku teinud võistkonnad (näit. vastusteks on A,A,B,A,B. Punkti saavad need, kes

vastasid A, sest see on kõige populaarsem);

Mängu tulemus:

- mängu võidab esimesena lõppu jõudnud võistkond.
- esimesena lõppu jõudnud võistkond võidab mängu;
- kudumisega seotud mõistete kordamine ja kinnistamine;
- fantaasia arendamine.

Küsimuste kaardid.

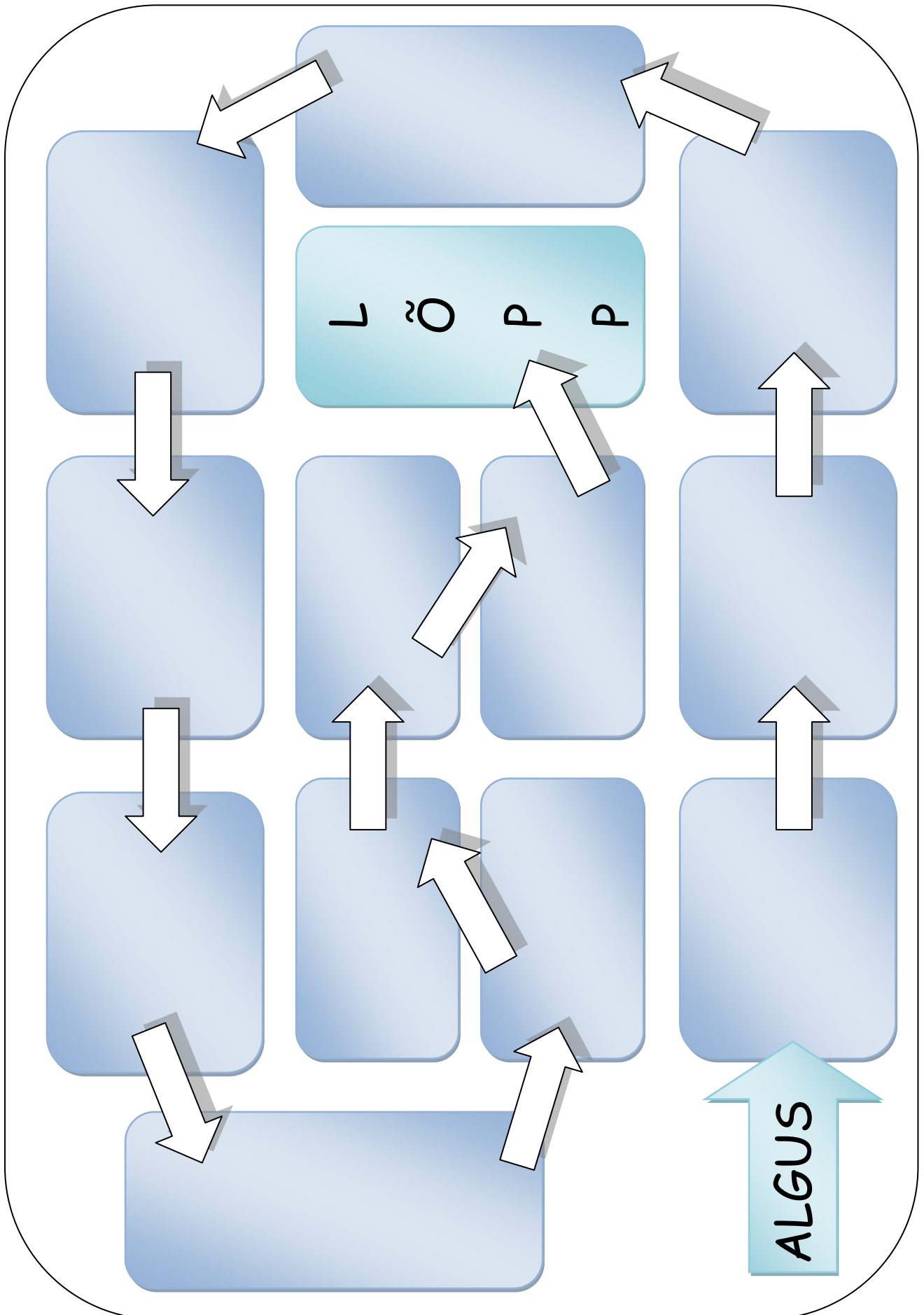
<p>Kujutle, et oleks kudum, siis milline neist?</p> <p>a) Villane kampsun b) Pikk kleit c) Õhuline pluus</p>	<p>Kujutle, et oleks lõng, siis milline neist?</p> <p>a) Puuvillane lõng b) Mohäärlõng c) Efektlõng</p>
<p>Kujutle, et oleks põhisilmus, siis milline neist?</p> <p>a) Algsilmus b) Parempidine silmus c) Pahempidine silmus</p>	<p>Kujutle, et oleks koekiri, siis milline neist?</p> <p>a) Lihtne koekiri b) Soonik c) Maleruudukiri</p>
<p>Kujutle, et oleks kinnas, siis milline neist?</p> <p>a) Erksavärviline b) Rahvuslik c) Lihtne ja armas</p>	<p>Kujutle, et oleks kootud sall, siis milline neist?</p> <p>a) Suur ja soe b) Kerge ja õhuline c) Pehme ja kohev</p>
<p>Kujutle, et oleks töövahend, siis milline neist?</p> <p>a) Pikad vardad b) Sukavardad c) Ringvardad</p>	<p>Kujutle, et oleks kudumise põhjus, siis milline neist?</p> <p>a) Mõnus ajaviide b) Vastumeelne kohustus c) Isetegemise rõõm</p>
<p>Kujutle, et oleks villaloom, siis milline neist?</p> <p>a) Lammas b) Koer c) Angoorakits</p>	<p>Kujutle, et oleks ohutusnõue kudumisel, siis milline neist?</p> <p>a) Ära vehi varrastega b) Istu kududes teistest kaugemal c) Kanna vardaid vardakotis</p>
<p>Kujutle, et oleks kudumise etapp, siis milline neist?</p> <p>a) Kavandamine b) Töö kudumine c) Viimistlus</p>	<p>Kujutle, et oleks tingmärk, siis milline neist?</p> <p>a)  b)  c) </p>

<p>Kujutle, et oleks kudumisele eelnev töö, siis milline neist?</p> <p>a) Idee otsimine</p> <p>b) Kavandamine</p> <p>c) Tööproovi tegemine</p>	<p>Kujutle, et oleks kudumisele järgnev tegevus, siis milline neist?</p> <p>a) Viimistlus</p> <p>b) Kudumi kandmine</p> <p>c) Lõpptulemuse ja kavandi võrdlemine</p>
<p>Kujutle, et oleks lõnga värvimise vahend, siis milline neist?</p> <p>a) Taimeosad</p> <p>b) Aniliinvärvid</p> <p>c) Toiduvärvid</p>	<p>Kujutle, etoleks kudumiseks sobiv materjal, siis milline neist?</p> <p>a) Lõng</p> <p>b) Riideribad</p> <p>c) Traat</p>
<p>Kujutle, et oleks lõng, siis millisel kujul ta oleks?</p> <p>a) Vihina</p> <p>b) Kerana</p> <p>c) Tokina</p>	<p>Kujutle, et oleks tööproov, siis millisel eesmärgil ta loodi?</p> <p>a) Silmuste õppimiseks</p> <p>b) Vajaliku silmuste arvu leidmiseks</p> <p>c) Lõnga ja varraste sobivuse testimiseks</p>
<p>Kujutle, et oleks kudum, siis milliste servadega ta oleks?</p> <p>a) Sõlmeliste servadega</p> <p>b) Silmuseliste servadega</p> <p>c) Servadeta (ring)</p>	<p>Kujutle, et oleks parandamist vajav viga, siis milline neist?</p> <p>a) Hargnev silmus</p> <p>b) Valesti kootud silmus</p> <p>c) Kudumata jäetud silmus</p>

Vastuste kaardid.

A	B
C	A
B	C
A	B
C	A
B	C

Mängulaud.



Lisa 6

*Õppemäng nr. 6.***Sõnakett**

(II kooliaste: heegeldamine)

Õppemängu eesmärgiks on meelde jätta võimalikult pikk sõnakett heegeldamisega seotud sõnadest. Ühtlasi võimaldab sõnamälu arendav mäng kaaslaste kuulama õppida.

- Mängijate arv:* • kaks kuni kakskümmend.
- Õppeülesanne:* • õpilane arendab kuulamisoskust;
- õpilane nimetab heegeldamisega seotud sõnu (töövõtted, töövahendid, materjalid, valmistatavad esemed).
- Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus:* • enda ja teiste sõnade meeldejätmise ja kordamine.
- Mängureegel:* • iga õpilane mõtleb ühe heegeldamisega seotud sõna;
- esimene õpilane ütleb oma sõna (nt. lõng), teine õpilane kordab kuulnud sõna ja lisab enda sõna (nt. lõng – heegelnõel), kolmas õpilane kordab kahte kuulnud sõna ja lisab enda sõna (nt. lõng – heegelnõel – pits) jne. Eesmärgiks on moodustada võimalikult pikk ja katkematu sõnakett;
- kui sõnad ei meenu, võivad teda aidata õpilased, kes enda sõnu veel öelnud pole, sõnaketi katkemisel alustatakse uue keti moodustamist sõnade meenutamisel eksinud õpilasest.
- Mängu tulemus:* • kaaslaste kuulamine;
- mälu treenimine;
- heegeldamisega seotud sõnadele mõtlemine.
- Lisamärkused:* • mängu järel võib arutleda küsimuse üle, kas sõnu oli lihtne või keeruline meelde jätta;
- mängu saab kasutada heegeldamise teema sissejuhatuseks, arutledes pärast mängu teemal „Mida me heegeldamisest juba teame, mida peab veel juurde õppima“.

Lisa 7

Õppemäng nr. 7.

Miljonimäng

(II kooliaste: teemade kordamine ja kinnistamine)

Õppemängu eesmärgiks on korrata ja kinnistada II kooliastme käsitööõpetuse teemasid (kavandamine, töö kulg, rahvakunst, materjalid ja tööliigid) tuntud telesaate „Kes tahab saada miljonäriks?“ formaadis. Õppemängu koostamisel on lähtunud raamatus „Mängud ajalootunnis“ (autorid A. Raudsepp, M. Nagel, A. Allabert) esitatud versioonist.

- Mängijate arv:* • terve klass (võistkondadena).
- Vajalikud vahendid:* • igale võistkonnale tühi leht vastamiseks, kirjutusvahend;
• õpetajal 15 valikuvariantidega küsimust lüümikul (vt *Küsimused*);
• grafoprojektor.
- Õppeülesanne:* • õpilane kordab ja kinnistab kavandamise, töö kulgemise, rahvakunsti, materjalide ja tööliikidega seotud teadmisi.
- Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus:* • vastusevariantide seast sobivaima vastuse valimine;
• suurima „rahasumma“ kogumine.
- Mängureegel:* • õpilased jaotatakse võistkondadeks, igal võistkonnal on vastuste kirjutamiseks leht, kuhu märgitakse küsimuse number ja õige vastusevariandi täht (nt. 1) C);
• õpetaja näitab küsimusi ükshaaval seinale, kattes teised küsimused samal ajal kinni;
• kokku tuleb vastata 15-le küsimusele, mis annavad õige vastuse korral teatud „rahasumma“ (vt *Õige vastuse eest saadav „rahasumma“*);
• mängu lõpuks tagastavad võistkonnad vastused õpetajale;
• suurima „rahasumma“ kogunud võistkond võidab mängu.

Mängu tulemus:

- suurima „rahasumma“ kogunud võistkond võidab mängu;
- õpitud teadmiste kordamine ja kinnistamine.

Lisamärkused:

- õppemängu võib mängida ka kooliaasta alguses teemade meenutamise eesmärgil;
- vahendite olemasolul võib küsimused esitada Power Point esitlusena, erivahendite puudumisel võib igale võistkonnale küsimused paberkandjal anda.

Õige vastuse eest saadav „rahasumma“.

1) 100	2) 200	3) 300	4) 500	5) 1000
6) 2000	7) 4000	8) 8000	9) 16 000	10) 32 000
11) 64 000	12) 125 000	13) 250 000	14) 500 000	15) 1 000 000

Küsimused.

1) Mis on kavandamine? V: C.

A. Tööjärjekorra märkimine.	B. Vajalike materjalide ostmise planeerimine.
C. Idee paberile joonistamine.	D. Ideede otsimine.

2) Mis on lõngavöö? V: A.

A. Ostetud lõnga ümber olev pabeririba.	B. Efektsest lõngast tehtud vöö.
C. Ostetud lõngast tehtud vöö.	D. Lõngavihu külge seotav pael.

3) Milline tegevus järgnevatest toimub kõige hiljem? V: B.

A. Kavandamine	B. Viimistlus
C. Töö teostamine	D. Idee otsimine

4) Kuidas tähistatakse heegeldamises algsilmust? V: B.

A. ■	B. ●
C. •	D. V

5) Milline järgnevast ei ole põhisilmus? V: D.

A. Algsilmus	B. Parempidine silmus
C. Pahempidine silmus	D. Nupp

6) Mis on palistamine? V: A.

A. Riide lahtise serva ühe- või kahekordne tagasikeeramine.	B. Riide lahtiste servade äärestamine.
C. Lihtõmblusega õmblemine.	D. Käsitsi õmblemine.

7) Eelpiste, varspiste ja tikkpiste on... V: D.

A. ...kaherealised pisted.	B. ...ristpisted.
C. ...pinnakattepisted.	D. ...üherealised pisted.

8) Milline on õige heegeldustöö lõpetamise järjekord? V: A.

A. Tõmba heegelnõelale jäänud silmus suuremaks, katkesta kerast tulev lõng, pista lõnga ots läbi silmuse ja tõmba silmus kokku.	B. Katkesta kerast tulev lõng, tõmba heegelnõelale jäänud silmus suuremaks, pista lõnga ots läbi silmuse ja tõmba silmus kokku.
C. Tõmba heegelnõelale jäänud silmus suuremaks, pista lõnga ots läbi silmuse, katkesta kerast tulev lõng ja tõmba silmus kokku.	D. Tõmba heegelnõelale jäänud silmus kokku, katkesta kerast tulev lõng, pista lõnga ots läbi silmuse ja tõmba silmus suuremaks.

9) Ahelpiste tikkimist alustatakse...V: C.

A....paremalt vasakule.	B....vasakult paremale.
C....ülevalt alla.	D....alt ülesse.

10) Mis on esimene tegevus õmblusmasinal alumise niidi ülestoomisel? V: B.

A. Alumise niidi aasakesest tõmbamine (niit läheb sirgu).	B. Vasaku käega ülemisest niidist kinnihoidmine, samal ajal parema käeva hooratta pööramine, kuni nõel käib all ära.
C. Mõlema niidi presstalla vahelt taha viimine.	D. Ülemisest niidist tõmbamine (alumisest niidist tekib presstalla juurde väike aasake).

11) Milline järgnevatest väidetest ei kehti kudumi hooldamise kohta? V: A.

A. Võimalusel pärast pesemist tärgelda esemed.	B. Pese esemeid käsitsi leiges vees õrnalt muljudes.
--	--

C. Triikrauaga võib töödelda siis, kui lõngavöö hooldusmärk seda lubab.	D. Võimalusel kasuta spetsiaalset pesupulbrit ja loputusvahendit.
---	---

12) Loomset päritolu tekstiilkiud on... V: C.

A. ...siid ja lina	B. ...lina ja vill
C. ...vill ja siid	D. ...puuvill ja lina

13) Milline väidetest on alati kehtiv? V: A.

A. Hea tikkimisnõel on hästi sile.	B. Tikkimisel on vaja tikkimisraami.
C. Kõige parem tikkimislõng on ebäühtlane efektlõng.	D. Tikkimiseks kasutatakse kanvaad.

14) Kuidas nimetati talulaste harulisest puupulgast tehtud mänguasja? V: B.

A. Sulane	B. Karjus
C. Talunik	D. Maamees

15) Käsitöö oli Eesti külas valdav viis töö- ja tarberiistade, argi- ja pidurõivaste ning kõigi muude eluks vajalike asjade muretsemiseks kuni ... V: B.

A. ...20. sajandi lõpuni	B. ...19. sajandi lõpuni
C. ...18. sajandi lõpuni	D. ...19. sajandi alguseni

Lisa 8

Õppemäng nr. 8.

Leiutaja

(III kooliaste: rahvakunst)













Õppemängu eesmärgiks on tutvuda lihtsamate rahvakunsti kasutatavate märkide ja sümbolitega arendades samal ajal õpilaste loovust ja fantaasiat. Sümboli märgid ja tähendused on võetud Eesti Rahva Muuseumi koduleheküljelt, aadressil <http://www.erm.ee/?node=94>.

- Mängijate arv:*
- terve klass (paaridena).
- Vajalikud vahendid:*
- igale võistkonnale leiutaja tabel (vt *Leiutaja tabel*) ja kontrollija tabel (vt *Kontrollija tabel*).
- Õppeülesanne:*
- õpilane tutvub lihtsamate rahvakunsti märkide ja sümbolitega;
 - õpilane arendab loovust ja fantaasiat.
- Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus:*
- märkidele tähenduse leiutamine.
- Mängureegel:*
- moodustatakse võistkonnad (paarid), igale paarile antakse esmalt leiutaja tabel;
 - iga võistkond täidab tabeli tühjad lahtrid ehk „leiutab“ esiisade kasutatud märkidele tähendused, ühe märgi kohta võib pakkuda mitmeid variante;
 - kui leiutaja tabel on täidetud, vahetavad võistkonnad tabelid ja saavad õpetajalt kontrollija tabeli, mille abil kontrollivad vastasvõistkonna vastuseid;
 - iga õige tähendus annab ühe punkti, enim punkte saanud võistkond võidab mängu.
- Mängu tulemus:*
- enim punkte saanud võistkond võidab mängu;
 - rahvakunsti märkide ja sümbolitega tutvumine;
 - loovuse ja fantaasia arendamine.













Lisamärkused:

- enne mängimist on soovitatav sümbolitest ja märkidest rääkida, et õpilastel tekiks arusaam, millises suunas nad mõtlema peavad;
- mäng sobib näiteks enne praktilist tööd sümbolite ja märkidega;
- kokkuleppel võib punkte anda ka eriti nutikate ja/või loovate vastuste eest.

Leiutaja tabel.

Joonis	Nimetus	Leiuta tähendus
	Horisontaaljoon	
	Vertikaaljoon	
	Kaar	
	Kolmnurk, tipp ülesse	
	Kolmnurk, tipp alla	
	Kombineeritud kolmnurk	
	Kombineeritud kolmnurk	
	Ruut	
	Kombinatsioon ruudust ja ringist	
	Tühi ring	
	Täidetud ring	
	Kombinatsioon punktist ja ringist	

Kontrollija tabel.

Joonis	Nimetus	Päris tähendus
	Horisontaaljoon	Alus, maakera ja maapind, horisont, passiivne, vastuvõtlik, materiaalne ja universumi naiselik poolus, allaandmine, vastupanu lõpp.
	Vertikaaljoon	Ühtsus, autoriteet, jõud, absoluut, aktiivsus, positiivsus, ekstraversus, maskuliinsus.
	Kaar	Taevas.
	Kolmnurk, tipp ülesse	Tuli, mehelik jõud, edukus, jõukus, kaitstus.
	Kolmnurk, tipp alla	Vesi, naiselik seksuaalsus.
	Kombineeritud kolmnurk	Mees.
	Kombineeritud kolmnurk	Naine (ema) lapsega.
	Ruut	Põld, maapind, mees.
	Kombinatsioon ruudust ja ringist	Paar (mees ja naine).
	Tühi ring	Päike ja kuu, kehaavaused (suu, silmad), naine, elu.
	Täidetud ring	Ketas, gloobus, tänapäeva astroloogias kuuloomine.
	Kombinatsioon punktist ja ringist	Päike, kõik, mis assotsieerub päiksega.

Lisa 9

Õppemäng nr. 9.

Ühise arvamuse kujundamine

(III kooliaste: tikkimine; materjalid)

Õppemängu eesmärgiks on kaaslastega läbirääkimisi pidades ühine arvamus kujundada. Ühine arvamus kujundatakse tikkimismaterjalidega seotud väidete põhjal. Idee on raamatust „Õpi- ja õpetamistegevused. Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia kultuurihariduse osakonna toimetised nr.3.“ (T. Pedastsaar).

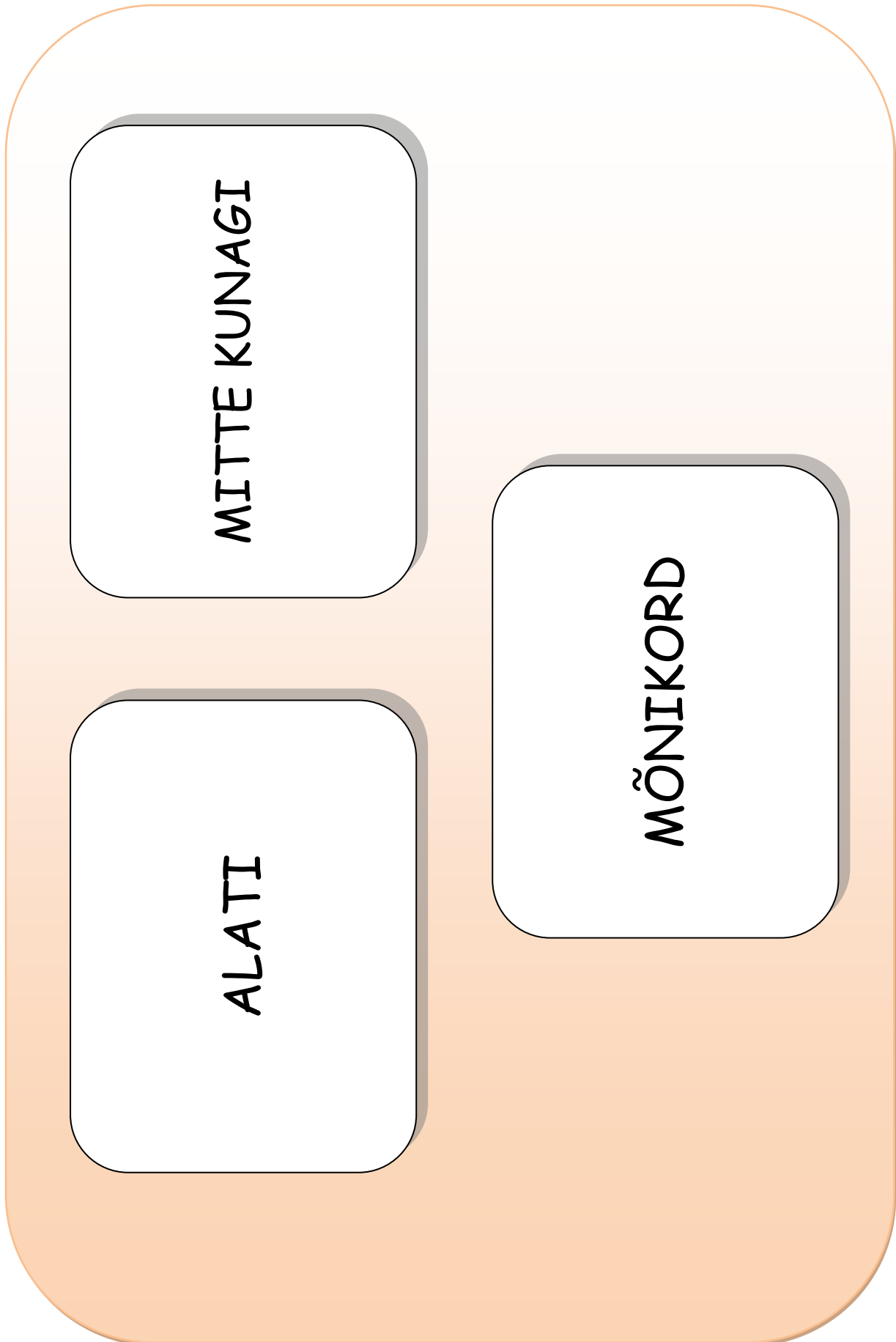
- Mängijate arv:* • terve klass (võistkondadena).
- Vajalikud vahendid:* • väitekaardid (30) (vt *Väitekaardid*) ja mängulaud (igale võistkonnale; vt *Mängulaud*);
- õpetajal õiged vastused (vt *Väitekaardid*).
- Õppeülesanne:* • õpilane kinnistab ja kordab tikkimismaterjalidega seotud teadmisi.
- Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus:* • arutluse käigus ühise arvamuse kujundamine
- Mängureegel:* • õpilased jaotatakse võistkondadesse (2-4 õpilast), iga võistkond saab mängulaua ja väitekaardid;
- väited tuleb ühisel otsusel (arutluse/läbirääkimiste tulemusel) paigutada mängulauale kolme tulpa: (kas väited kehtivad) ALATI, MÕNIKORD või MITTE KUNAGI;
- mängu lõpuks peab igas tulbas olema 10 väitekaarti.
- Mängu tulemus:* • mängu lõpuks peab igas tulbas olema 10 väitekaarti;
- tikkimismaterjalidega seotud teadmiste kordamine ja kinnistamine;
- ühise arvamuse kujundamine.

Väitekaardid.

ALATI	MÕNIKORD	MITTE KUNAGI
Kanga valik sõltub tikkimistehnikast.	Tikkimismaterjalid on niidid, lõngad ja kangad.	Kirju kangas on sobiv algaja tikkija jaoks.
Ühevärviline kangas on sobiv algaja tikkija jaoks.	Tikandid muutuvad palju kaunimaks, kui neid aurutatakse-triigitakse.	Tikkimiskangast lõikan väikeste teravaotsaliste kääridega.
Tikkimist alustatakse sõlmeta.	Tikkimisel on vaja tikkimisraami.	Kõige parem tikkimislõng on ebaühtlane efektlõng.
Tikkimise lõpetamisel sõlme ei tehta.	Tikkimiseks kasutatakse kanvaad.	Puuvillasele ja sagedasti pestavale kangale tikitakse villase lõngaga.
Tikkimisniiti valides arvestatakse kangaga, millele tikand tehakse.	Tikkimisel kasutatakse spetsiaalselt tikkimiseks mõeldud lõngu.	Riidelõngu lugedes sobib tikkida siidile ja trikotaažile.
Riidelõngu lugedes sobib tikkida juttele ja linasele riidele.	Eseme kaunistamiseks tikitakse tikitavale paelale.	Pärلتikandit tuleb pressida.

Kanga ja lõnga sobimisel võib tikandiga kaunistatud eset pesta.	Looduslikku päritolu kangastele on halvem tikkida kui keemiliselt toodetud kangastele.	Šifoonile on hea tikkida.
Hea tikkimisnõel on hästi sile.	On hea, et kangas, millele tikitakse, veniks.	Sünteetilisele kangale tehtud tikandit tuleb triikida kõrgel kuumusel.
Pilutikand tehakse labasekoelisele riidele.	Muster kantakse kangale tavalise värvipliatsiga.	Õhukesele riidele tikitakse sukanõelaga.
Vildile sobib tikkida villase lõngaga.	Sünteetilisele materjalile tehtud tikandit võib aurutada ja niiskelt triikida.	Tikitud linast kangast võib pesumasinas pesta kõrgel temperatuuril.

Mängulaud.



Lisa 10

Õppemäng nr. 10.

Segipaisatud sõnad

(III kooliaste: õmblemine; töö organiseerimine)

Õppemängu eesmärgiks on võimalikult kiiresti segipaisatud silbid õigeteks sõnadeks moodustada ja sellest lähtuvalt teada saada rõivaeseme õmblemise tehnoloogiline järjekord. Idee R. Fisher'i raamatust „Mõtlemismängud“.

- Mängijate arv:* • terve klass (paaridena).
- Vajalikud vahendid:* • igale paarile mänguleht (esimene või teine variant, vt *Mänguleht*), kirjutusvahend;
- õpetajal vastused (vt *Vastused*).
- Õppeülesanne:* • õpilane teab rõivaeseme õmblemise tehnoloogilist järjekorda.
- Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus:* • segipaisatud sõnadest õigete sõnade (ja tööjärjekorra) moodustamine.
- Mängureegel:* • õpilased moodustavad paarid;
- iga paar saab mängulehe, kus peab silpide kaupa segipaisatud sõndest moodustama õiged tööjärjekorra osad (ja need järjestama);
- õigete sõnadega (ja õige järjekorraga) kõige kiirem paar võidab mängu.
- Mängu tulemus:* • õigete sõnadega (ja õige järjekorraga) kõige kiirem paar võidab mängu;
- seeliku õmblemise tehnoloogilise järjekorra määramine.
- Lisamärkused:* • mängida võib kergemat (sõnad segamini, järjekord õige) ja raskemat (sõnad segamini, järjekord segamini) varianti;
- tegevused on kirja pandud üldsõnaliselt, et sobiks kasutada erinevate rõivaesemete õmblemise puhul.

Mänguleht (kergem).

VAN KA MI DA NE

VÕT MI DU NE MÕÕ

KE LÕI NE LEID MI

TER MA LI DE JA TUS AR VES

JA VA LI KE LI MA JA TER DE OST

KE LÕI GU PAI TUS KAN LE GA

LÕI DE JUUR KUS

MI GEL DA TRAA NE

ME E SI NE PROOV

DU PA SED RAN

NE TEI PROOV

NA MA SI GA ÕMB NE LE MI

MI RES ÄÄ TA NE

ÄÄ RE ALL LIS PA TA MI NE

MIST LUS VII

Mänguleht (raskem).

TER MA LI DE JA TUS AR VES
VAN KA MI DA NE
VÕT MI DU NE MÕÕ
MI GEL DA TRAA NE
JA VA LI KE LI MA JA TER DE OST
DU PA SED RAN
KE LÕI GU PAI TUS KAN LE GA
MIST LUS VII
KE LÕI NE LEID MI
LÕI DE JUUR KUS
ME E SI NE PROOV
NE TEI PROOV
NA MA SI GA ÕMB NE LE MI
ÄÄ RE ALL LIS PA TA MI NE
MI RES ÄÄ TA NE

Vastused.

KAVANDAMINE

MÕÕDUVÕTMINE

LÕIKE LEIDMINE

MATERJALIDE ARVESTUS

VAJALIKE MATERJALIDE OST

LÕIKE PAIGUTUS KANGALE

JUURDELÕIKUS

TRAAGELDAMINE

ESIMENE PROOV

PARANDUSED

TEINE PROOV

MASINAGA ÕMBLEMINE

ÄÄRESTAMINE

ALLÄÄRE PALISTAMINE

VIIMISTLUS

Lisa 11

Õppemäng nr. 11.

Lõbus ALIAS

(III kooliaste: õmblemine)

Õppemängu eesmärgiks on õmblemisega seotud terminoloogia kordamine ja kinnistamine. Idee pärineb sõnamängusest „ALIAS“ ja „Vallatu ALIAS“.

- Mängijate arv:*
- paarisarv (alates kahest).
- Vajalikud vahendid:*
- sõnakaardid (24) (vt *Sõnakaardid*), emotsioonikaardid (6) (vt *Emotsioonikaardid*), tegevuskaardid (6) (vt. *Tegevuskaardid*);
 - mängulaud (vt *Mängulaud*), täring, mängunupud (igale võistkonnale);
 - stopper.
- Õppeülesanne:*
- õpilane kordab ja kinnistab õmblemisega seotud terminoloogiat;
 - õpilane arendab suulist eneseväljendamise oskust.
- Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus:*
- vastandite, sünonüümide, vihjete, kehakeele ja muu abil õigete terminite seletamine ja äraarvamine;
 - punktide abil mängulaual edasiliikumine.
- Mängureegel:*
- õpilased jagatakse paardesse (paar = võistkond), iga võistkond valib endale mängunupu ja veeretab täringut, mängu alustab täringul suurima arvu visanud võistkond;
 - võistkonnad sooritavad oma osa kordamööda, korraga seletab–arvab üks võistkond, teised samal ajal jälgivad seletamisvigu (arvatava sõna väljautlemine, tegevuse mittetegemine);
 - igal ringil vahetub võistkonnas seletaja. Seletaja võtab vahetult enne seletamiskorda mängulaualt sõnakaardi ja hakkab sõnu järjest sünonüümide, vastandite, vihjete, kehakeele või muu abil seletama, kuid seletatavat sõna (või selle osi) ennast välja öelda ei tohi;

- seletama peab nii, et võistkonnakaaslane arvaks 1,5 minuti jooksul ära võimalikult palju sõnu, kusjuures äraarvatud sõnade arv = sammud mängulaua edasi. Seletamisvead või vahelejätmised punktidenä arvesse ei lähe, pooleli jäänud kaart pannakse maha;
- kui võistkond on sattunud lillale (emotsioonid) või rohelisele (tegevused) numbrile, tuleb lisaks sõnakaardile võtta ka vastavat värvi kaart, mis näitab ära, millisel viisil sõnakaardil olevaid sõnu peab seletama (nt. rõõmsalt / end samaaegselt pealaele patsutades);
- esimesena lõppu jõudnud võistkond on mängu võitja.

Mängu tulemus:

- esimesena lõppu jõudnud (või sellele kõige lähemale jõudnud) võistkond võidab mängu;
- suulise eneseväljendamisoskuse harjutamine;
- õmblemisega seotud terminoloogia kinnistamine ja kordamine.

Lisamärkused:

- reeglite paremaks mõistmiseks võib need igale võistkonnale kirjalikult esitada.

Sõnakaardid

1.PÖÖRAMISVARU	1.JUURDELÕIKAJA	1.LIHTÕMBLUS
2. RÕIVAD	2.LÕHIK	2.RULLKANT
3.VÄRVEL	3.LINANE	3.PÜKSID
4.NÄIDISTÖÖ	4.NIIDIRULL	4.ÕMBLEJA
5.PAIKAMINE	5.DISAINIMINE	5.KANTIMINE
6.SITSIRIIE	6.ÕMBLUSKRIIDID	6.HOORATAS
7.LÕIKEKUJULINE KANT	7.TAKJAPAE	7.NIIT
8.TRUKID	8.OHUTUSNÕUDED	8.SISSELÕIKELINE KINNIS
1.SAMMUÕMBLUS	1.MOESHOW	1.VOODER
2.VIIMISTLUS	2.LÕHIK-KINNIS	2.MUSTER
3.ALUMINE NIIT	3.RAGLAANVARRUKAS	3.HÕLM
4.SALLKRAE	4.PAE	4.KÄEAUGUKAAR
5.MATERJALI VALIMINE	5.ALLÄÄR	5.ÜLEMINE NIIT
6.TEKSANIIT	6.KORTSUV	6.KANGA OTSIMINE
7.TRIKOTAAŽ	7.PROOVILAPP	7.HAAKNÕEL
8.PEHME	8.FLIIS	8.DIAGONAALKANT
1.KANDIRIBA	1.ÕMBLUS	1.SELJAOSA
2.LAMAV KRAE	2.PASSE	2.RÄTSEPAKÄÄRID
3.RINNAVOLT	3.NIIDITAMINE	3.PIDULIK
4.LÄIKIV	4.NÕEL	4.ÕLAPAE
5.KOTT	5.KOELÕNG	5.RÜÜŽ
6.KANNAGA NÖÖP	6.KAVAND	6.TEKSTIILIKUNSTNIK
7.PARANDUSTÖÖD	7.LUKK	7.TASKU
8.ALLÄÄRE TÖÖTLEMINE	8.RINNAÜBERMÕÖT	8.ALLÄÄR

1.NIIDI POOLIMINE	1.PUUVILLANE	1.NIIDIRULLIHOIDIK
2. STREŠ	2.JOONLAUD	2.NÖÖP
3.VARRUKAKAAR	3.KAUNISTUSPAEL	3.SIKSAK-PISTE
4.ÕMBLUSNÕEL	4.LIIBUV	4.SEELIK
5.RIIDED	5.KIMONOVARRUKAS	5.KATTERIIE
6.TRAAGELDAMA	6.VARRUKATETA	6.ÕMBLEMINE
7.MÕÕTMISVAHENDID	7.LÕIKAMA	7.SAMET
8.MASINA PUHASTAMINE	8.SUURUSNUMBER	8.VARRUKA ÜHENDAMINE
1.KÄNGURUTASKU	1.LÕIMELÕNG	1.VÖÖÜBERMÕÖT
2.TEKSARIIE	2.TRIIKIMINE	2.ATLASS
3.RUUDULINE	3.MOEKUNSTNIK	3.PALISTUSED
4.PUHVVARRUKAS	4.VELVET	4.VÄRVILINE
5.MÕÕDURIBA	5.KANGA PAREM POOL	5.LIIMIRIIE
6.MASINA ÕLITAMINE	6.TRIIBULINE	6.SÄRKPLUS
7.PIKKUSE MÕÕTMINE	7.POOLIPESA	7.JÄIK
8.KAHEKORDNE PALISTUS	8.ETTEVALMISTUS	8.LÕIKE VÄHENDAMINE
1.VÄRVILINE	1.ÕMBLUSVARU	1.DETAIL
2.NÕELAPADI	2.PÕLL	2.KANGAS
3.VIIMISTLEMINE	3.PUUSAÜBERMÕÖT	3.PRESSTALD
4.SISSEVÕTE	4.TRIIKIMISLAUD	4.KROOKIMINE
5.KALKA	5.NIIDIJUHIK	5.NÕELAPADI
6.TÄPSUS	6.PITS	6.ISTMIKUKAAR
7.KÄSITSI ÕMBLEMINE	7.KANNAGA KRAE	7.ÜLDPIKKUS
8.LÕIKE VÕTMINE	8.SELJAPIKKUS	8.ESIOSA

1.ÄÄRESTAMINE	1.TRIIKRAUD	1.VARRUKAS
2.PISTEPIKKUS	2.NÖÖPAUK	2.PÜKSTE PIKKUS
3.KLEIT	3.KANDIPAEL	3.ÕMBLUSMATERJALID
4.HAUTE COUTURE	4.ÕMBLEMA	4.HAAGID
5.OVERLOKMASIN	5.MÕÕTUDE VÕTMINE	5.KANGA PAHEM POOL
6.SIID	6.VÖÖJOON	6.TEGUMOOD
7.TEINE PROOV	7.VOLT	7.SELJA KESKJOON
8.PEITLUKK	8.KAVAND	8.LÕIKE SUURENDAMINE
1.KAELAKAAR	1.PÜSTKRAE	1.MÕÕDULINT
2.KÜLJEÕMBLUS	2.VOLANG	2.NÖÖPNÕELAD
3.MANSETT	3.VARRUKA PIKKUS	3.RIIE
4.ESIMENE PROOV	4.SÕRMKÜBAR	4.PRESSIMA
5.SIKSAKKÄÄRID	5.KROOKED	5.LÕIGE
6.KRAE	6.MATERJAL	6.ÕLAÕMBLUS
7.MATERJALI ARVESTUS	7.LÕIKE JOONISTAMINE	7.PLUUSIPIKKUS
8.LÕIKE KINNITAMINE	8.ÕMBLUSMASIN	8.ÜHEKORDNE PALISTUS

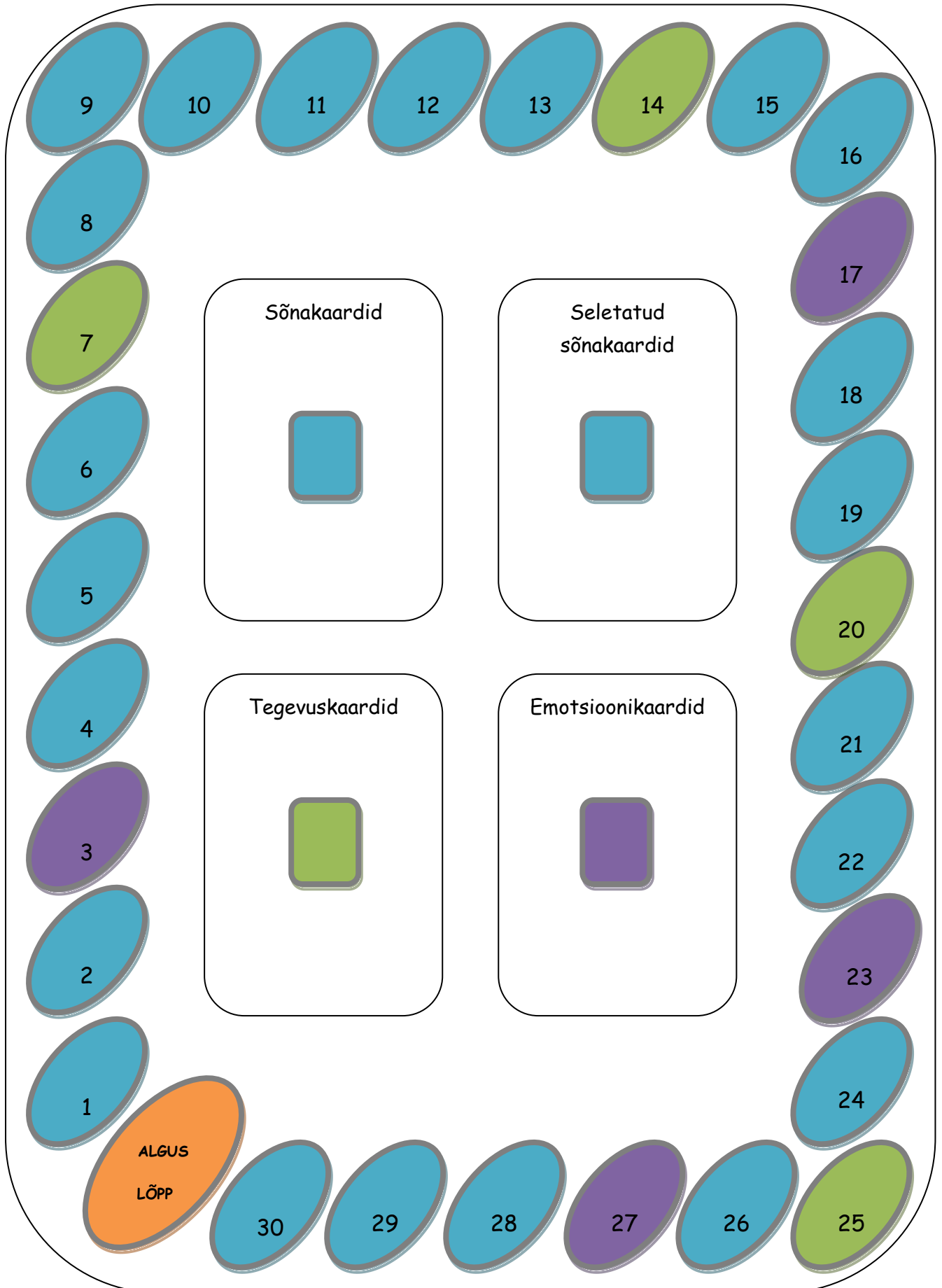
Tegevuskaardid.

<p>SELETA KÜKKE TEHES</p>	<p>SELETA ÜHEL JALAL SEISTES, TEINE JALG TAHA SIRUTATULT NING KÄED KÜLGEDEL LAIALI</p>	<p>SELETA SEISTES SELJAGA TEISTE MÄNGIJATE POOLE</p>
<p>SELETA ISTUDES JA END EDASI-TAGASI KIIGUTADES</p>	<p>SELETA SAMAAEGSELT END PEALAELE PATSUTADES</p>	<p>SELETA ÜHEL JALAL HÜPATES</p>

Emotsioonikaardid.

VIHA	ÜLLATUS	RÕÕM
KURBUS	HIRM	VASTIKUS

Mängulaud.



Lisa 12

*Õppemäng nr. 12.***Must kinnas**

(III kooliaste: kudumine; disain ja kavandamine; rahvakunst)

Õppemängu eesmärgiks on ideid saada oma kinda kirjamiseks rahvuslikest mustritest mängides samal ajal kaardimängu. Õppemäng põhineb tuntud kaardimängu „Must Peeter“ ideel, mustrid pärinevad T. Artla ja A. Ojaste koostatud raamatust „Kindakirju Viru- ja Võrumaalt“.

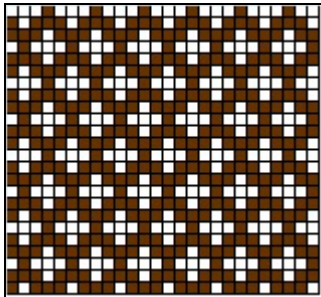
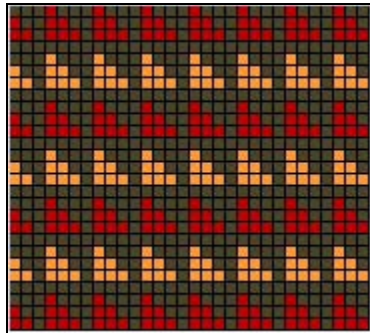
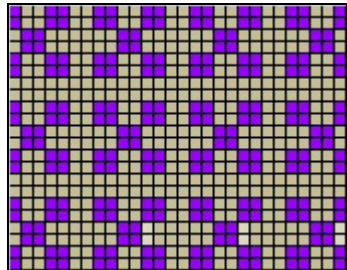
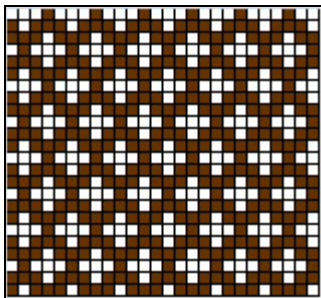
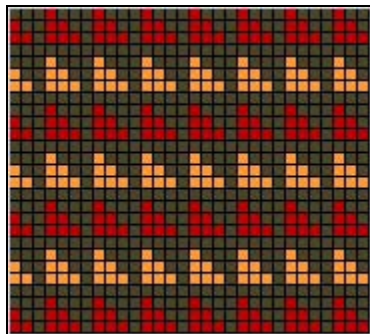
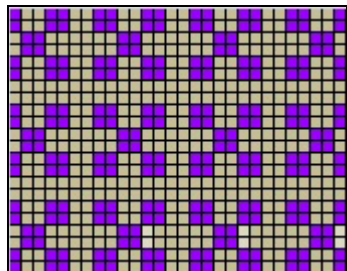
- Mängijate arv:* • kaks kuni kuus.
- Vajalikud vahendid:* • erinevate rahvuslike kindakirjadega mängukaardid (37) (vt *Kaardid*).
- Õppeülesanne:* • õpilane väärtustab rahvuslikke kultuuritraditsioone;
- tutvub kirjatud mustritega;
- saab ideid kinda kavandamiseks.
- Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus:* • kaardimäng „Must Peeter“ põhimõttel.
- Mängureegel:* • kaardid segatakse, igale mängijale jagatakse kuus kaarti, mängu alustab kaarte seganud mängijast paremal istuja;
- kordamööda tõmmatakse üksteiselt kaarte, eesmärgiga kokku koguda ja maha panna ühesuguste mustritega kaardid ehk paarid;
- paaride mahapanekul tuleb juurde võtta nii palju kaarte, et käes oleks pidevalt kuus kaarti (mängu lõpus võetakse kaarte juurde nii palju kui on võimalik);
- võidab mängija, kellel on maha pandud kõige rohkem paare ja kaotab mängija, kelle kätte jääb viimasena musta kinda kaart.
- Mängu tulemus:* • mängu võidab mängija, kellel on maha pandud kõige rohkem paare ja kaotab mängija, kelle kätte jääb viimasena musta kinda kaart;
- rahvuslike kultuuritraditsioonide väärtustamine;
- kirjatud mustritega tutvumine ja kavandamiseks ideede

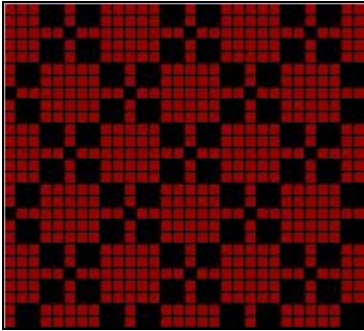
saamine.

Lisamärkused:

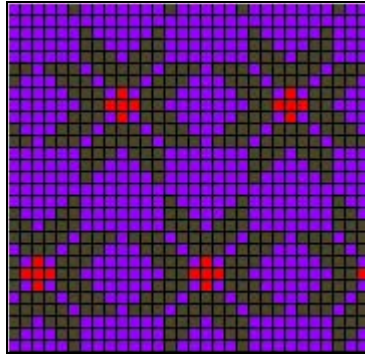
- mäng sobib enne kirjatud kinda kavandamist ideede saamiseks (värvid, mustrid);
- pärast mängu võib arutleda rahvuslike kultuuri- ja töötraditsioonide säilitamise teemal.

Kaardid.

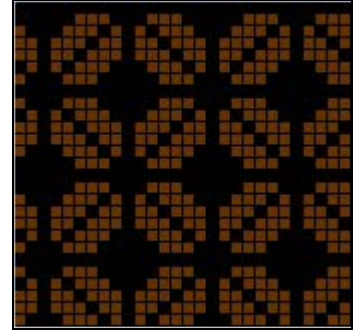
 <p>LÜGANUSE</p>	 <p>HALJALA</p>	 <p>HALJALA</p>
 <p>LÜGANUSE</p>	 <p>HALJALA</p>	 <p>HALJALA</p>



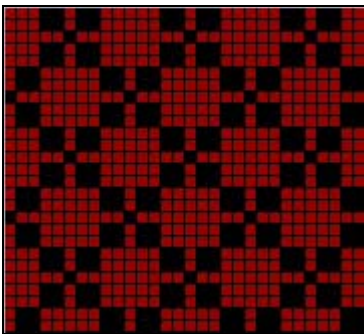
IISAKU



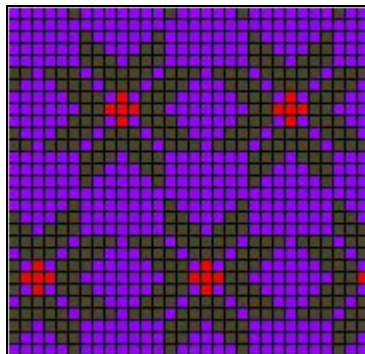
IISAKU



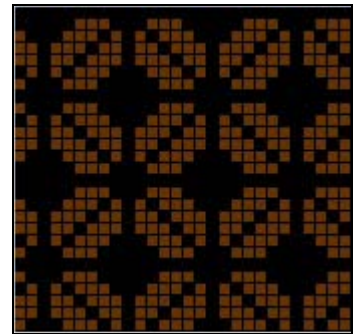
JÕHVI
(maasikalehekiri)



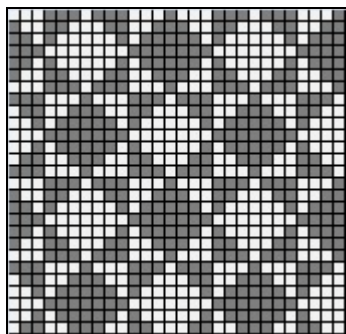
IISAKU



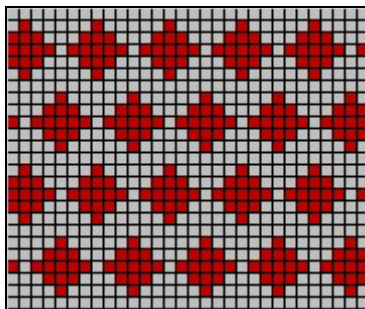
IISAKU



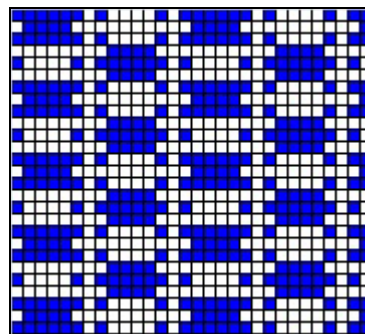
JÕHVI
(maasikalehekiri)



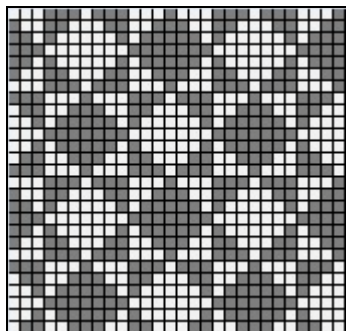
KADRINA
(padjakiri)



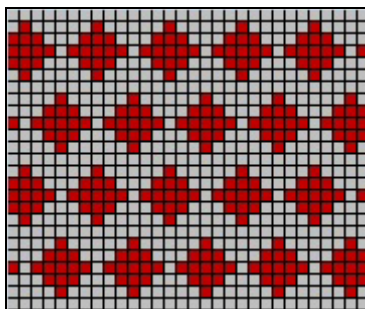
KANEPI



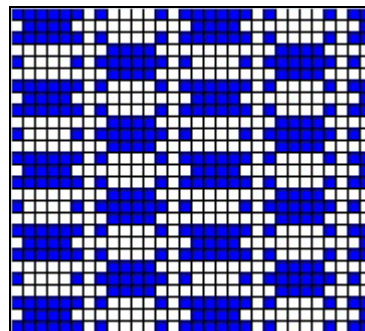
KARULA



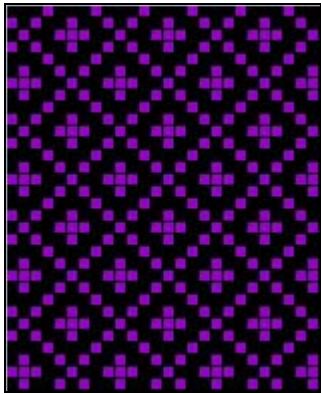
KADRINA
(padjakiri)



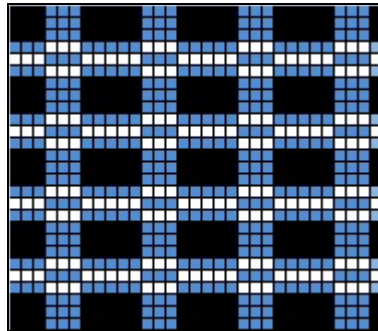
KANEPI



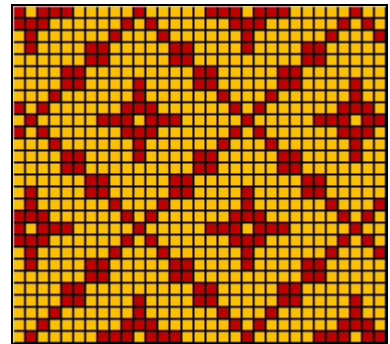
KARULA



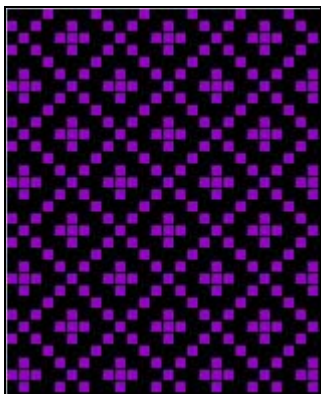
LÜGANUSE



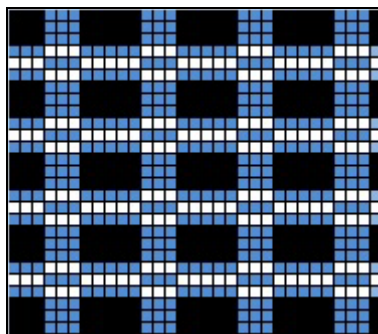
PÕLVA



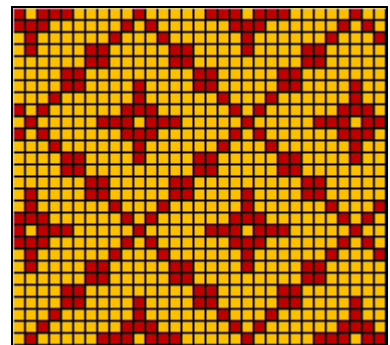
RÕUGE



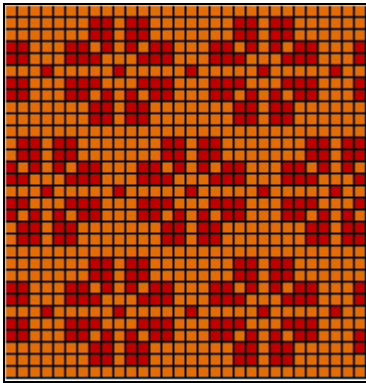
LÜGANUSE



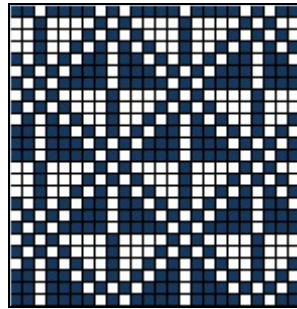
PÕLVA



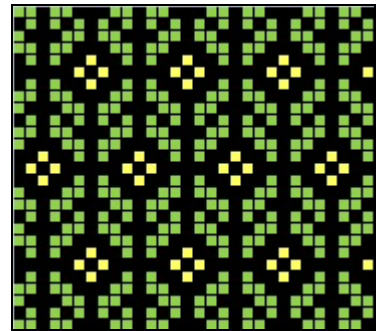
RÕUGE



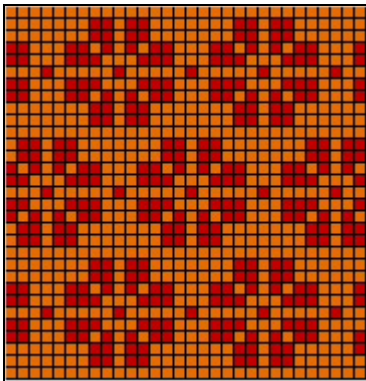
RÄPINA
(pööreline kiri)



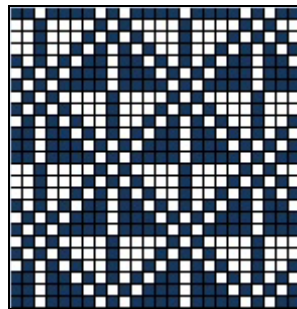
VIRU-JAAGUPI
(liblikakiri)



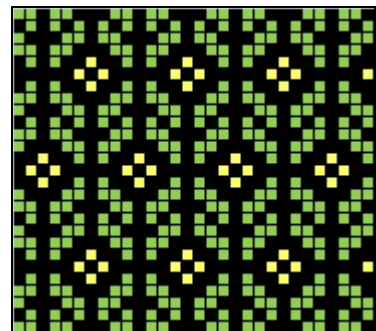
VIRU-JAAGUPI



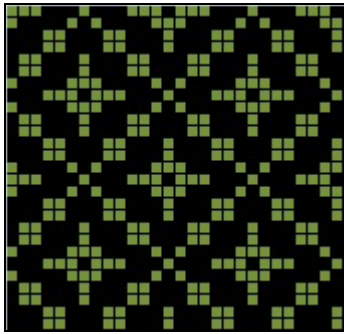
RÄPINA
(pööreline kiri)



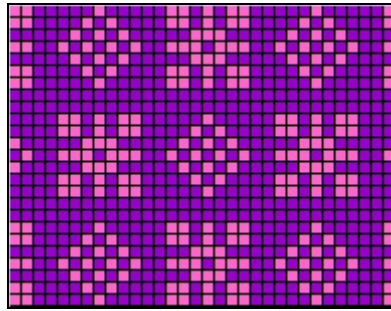
VIRU-JAAGUPI
(liblikakiri)



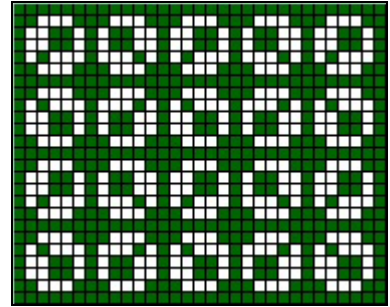
VIRU-JAAGUPI



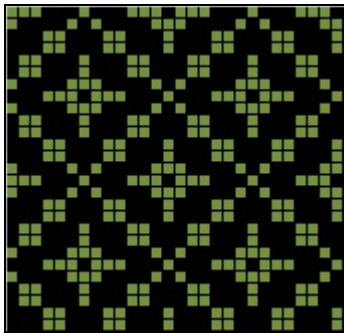
VIRU-JAAGUPI



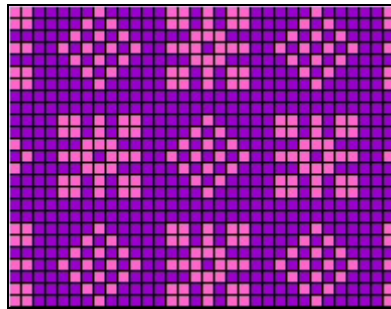
VIRU-JAAGUPI



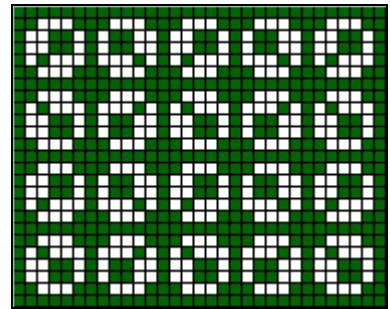
VIRU-JAAGUPI



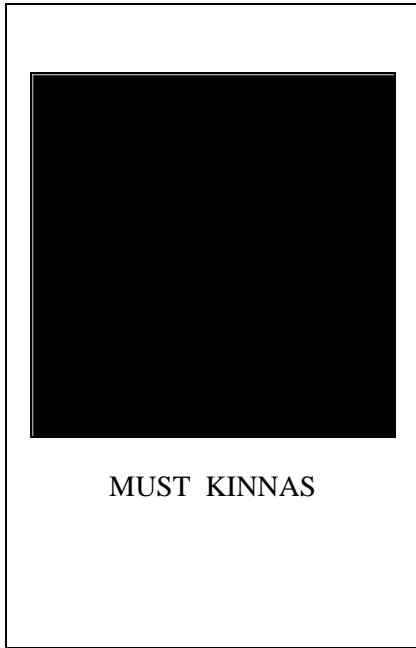
VIRU-JAAGUPI



VIRU-JAAGUPI



VIRU-JAAGUPI



Lisa 12.1

Õppemäng nr. 12 muudetud versioon.

Mustri memoriin

(III kooliaste: kudumine; disain ja kavandamine; rahvakunst)

Õppemängu eesmärgiks on tutvuda rahvuslike kindakirja mustritega ja mängides memoriini ideid saada oma kinda kirjamiseks. Mustrid pärinevad T. Artla ja A. Ojaste koostatud raamatust „Kindakirju Viru- ja Võrumaalt“.

- Mängijate arv:* • alates neljast.
- Vajalikud vahendid:* • erinevate rahvuslike kindakirjadega mängukaardid (36) (vt *Õppemäng nr 12. Kaardid*).
- Õppeülesanne:* • õpilane väärtustab rahvuslikke kultuuritraditsioone;
- tutvub kirjatud mustritega;
- saab ideid kinda kavandamiseks.
- Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus:* • võistkondlik memoriin.
- Mängureegel:* • moodustatakse võistkonnad (2 mängijat võistkonnas), segatud kaardid asetatakse tagurpidi lauale; mängu alustav võistkond lepatakse omavahel kokku;
- võistkonnad hakkavad kordamööda kaarte ümber pöörama, eesmärgiga kokku koguda ühesuguste mustritega kaardid ehk paarid;
- korraga pööratakse ümber kaks kaarti, kumbki võistkonnaliige ühe;
- paari leidmisel võib sama võistkond veel kord kaarte ümber pöörata, erinevate kaartide puhul asetatakse kaardid samale kohale tagurpidi tagasi;
- võidab võistkond, kellel on kokku kogutud kõige rohkem paare.
- Mängu tulemus:* • mängu võidab võistkond, kellel on kokku kogutud kõige rohkem paare;

- rahvuslike kultuuritraditsioonide väärtustamine;
- kirjatud mustritega tutvumine ja kavandamiseks ideede saamine.

Lisamärkused:

- mäng sobib enne kirjatud kinda kavandamist ideede saamiseks (värvid, mustrid);
- pärast mängu võib arutleda rahvuslike kultuuri- ja töötraditsioonide säilitamise teemal.

Lisa 13

Õppemäng nr. 13.

Kunstnik

(III kooliaste: heegeldamine; disain ja kavandamine)

Õppemängu eesmärgiks on avardada õpilase kujutlust heegeldatud esemetest, seda tehakse joonistamise abil. Idee raamatust „Mõtlemismängud“ (autor R. Fisher), pildid Isetegija käsitööfoorumist, leheküljelt <http://www.isetegija.net/index.php?ind=gallery>.

- Mängijate arv:* • terve klass (võistkondadena).
- Vajalikud vahendid:* • pildid loomingulistest heegeltöödest (vt *Pildid*);
- joonistusmaterjalid ja viltpliiatsid (igale võistkonnale).
- Õppeülesanne:* • õpilane tutvub heegeltehnika loominguliste võimalustega;
- õpilane saab ideid kavandamiseks.
- Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus:* • heegeldatud esemete/asjade joonistamine ja joonistuse äraarvamine.
- Mängureegel:* • õpilased jaotatakse võistkondadesse, iga võistkond määrab joonistamise järjekorra;
- igast võistkonnast üks liige näeb pilti heegeldatud esemest, võistkonna juurde tagasi minnes hakkab „kunstnik“ seda joonistama, ülejäänud võistkonnaliikmed püüavad samal ajal ära arvata, mida joonistatakse;
- esimesena õige eseme nimatanud võistkond saab punkti;
- järgmisena näevad pilti uued „kunstnikud“ (võistkonnas kokkulepitud järjekorra alusel);
- võidab enim punkte kogunud võistkond.
- Mängu tulemus:* • võidab enim punkte kogunud võistkond;
- heegeltehnika loominguliste võimalustega tutvumine;
- kavandamiseks ideede saamine.

Pildid.









Lisa 14

Õppemäng nr. 14.

Mängukuubik

(III kooliaste: teemade kordamine ja kinnistamine)

Õppemängu eesmärgiks on korrata ja kinnistada III kooliastmes õpitud teemasid (disain ja kavandamine, töö organiseerimine, rahvakunst, materjalid, tööliigid). Idee kuubikut veeretada pärineb raamatust „Mängud ajalootunnis“ (autorid Raudsepp, Nagel, Allabert).

- Mängijate arv:* • terve klass (võistkondadena).
- Vajalikud vahendid:* • volditud mängukuubik (vt *Mängukuubiku pinnalaotus*);
• alateemade kohata küsimused (vt *Küsimused*).
- Õppeülesanne:* • õpilane kordab ja kinnistab õpitud teemasid (disain ja kavandamine, töö organiseerimine, rahvakunst, materjalid, tööliigid).
- Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus:* • mängukuubiku veeretamine (teema saamiseks), võistkonnaga küsimustele vastamine.
- Mängureegel:* • moodustatakse võistkonnad, lepatakse kokku mängu alustaja, mängujärg kulgeb päripäeva;
• võistkonnad veeretavad järgemööda kuubikut ja vastavad küsimustele, mida neile veeretatud teemade kohta küsitakse;
• iga õige vastus annab ühe punkti;
• võidab enim punkte kogunud võistkond.
- Mängu tulemus:* • võidab enim punkte kogunud võistkond;
• õpitud teemade kordamine ja kinnitamine.
- Lisamärkused:* • küsimustele võivad vastata ka kõik võistkonnad korraga, näiteks kirjalikult;
• õppemängu võib kasutada kooliaasta alguses õpitud teemade meeldetuletamiseks;
• teemadena on toodud välja rahvakunst, materjalid, tikkimine, õmblemine, kudumine, heegeldamine; disain ja kavandamine ning töö organiseerimine on põimitud nende teemade sisse.

Küsimused.

RAHVAKUNST

- 1) Mis on sümbol? V: Märk, mis omab kindlat tähendust.
- 2) Too kolm näidet, millistel esemetel/asjadel sümboleid ja märke kasutati. V: Nt. ehted, mööbel, riided.
- 3) Nimeta käsitööliike, millega tegelesid vanasti ainult mehed. V: Nt. naha-, puu-, metallitööd.
- 4) Mis olid sajandite vältel põhilisteks tekstiilmaterjalideks? V: Lina ja vill.
- 5) Mõttele kaks põhjust, mis mõjutasid käsitöötehnikaid, kaunistusvõtteid ja ornamente. V: Nt. naabermaad, linna- ja mõisakultuur.
- 6) Iseloomusta lühidalt Setu pitsi. V: Värvirohked (väga sage värvide vahetumine), peenvillasest lõngast, näeb mõlemalt poolt välja ühesugune.
- 7) Kuidas nimetatakse Muhus kantud susside moodi riidest jalanõusid? V: Muhu pätid.
- 8) Kirjelda lühidalt Kihnu rahvarõivaid. V: Naisel Kihnu kört ehk triibuline seelik, peenemustriline sitsiriidest jakk, trükitud sitsist põll ja rätik. Mehel seljas troi ehk Kampsun.
- 9) Too välja kolm võimalust, kuidas saab Eesti rahvakunsti tänapäevastel esemetel kasutada. V: Nt. rahvuslikud mustrid kinnastel, tikitud sümbolid suvekleidil, rahvuslik lilltikand käekotil.
- 10) Nimeta kolm uskumust, mis olid seotud teatud riideesemete ja nende kaunistustega. V: Nt. Kõvasti ümber piha mähitud vöö annab tuge, kindad peletavad kurja eemale, ehtel õnnetoovad omadused.

MATERJALID

- 1) Kuidas jaotatakse tekstiilkud? V: Looduslikud ja keemilised kiud.
- 2) Nimeta kaks taimset päritolu tekstiilkiud. V: Puuvill ja lina.
- 3) Nimeta kaks loomset päritolu tekstiilkiud. V: Siid ja vill.
- 4) Millised olid esimesed tekstiilikud, mida inimene kasutama hakkas? V: Loomakarvad ja vill.
- 5) Nimeta kolm keemilisel teel saadud kangast. V: Nt. velvet, atlass, fliis.
- 6) Mille poolest erineb siidkangas atlass kangast? V: Nt. siid on looduslikku, atlass keemilist päritolu; siid on tervislikum, atlass läikivam, looduslik siid kallim.

- 7) Nimeta kolm ebatraditsioonilist heegeldamise materjali. V: Nt. traat, riideribad, kileribad.
- 8) Millega pead arvestama tikkimiskanga valimisel? V: Tikkimistehnikaga, eseme/rõivaga.
- 9) Milline lõng on sokkide ja kinnaste kudumiseks parim? V: Lambavillane lõng.
- 10) Kuidas hooldada rahvarõivaid? V: Hoida riidepuul, kaitseks riidest või kilest kott, pluusi pesta käsitsi, seelikut pigem mitte pesta, ehted ja peapärg karpi.

TIKKIMINE

- 1) Millised lõngad ja niidid ei sobi tikkimiseks? V: Topilised, ebaühtlase jämedusega ja karvased efektlõngad, samuti pesus värviandvad lõngad/niidid.
- 2) Nimeta kolm üherealist pistet. V: Nt. eelpiste, tikkpiste, järelpiste.
- 3) Nimeta kolm kaherealist pistet. V: Nt. sämppiste, ristpiste, aedpiste.
- 4) Kuidas nimetatakse kõige enam kasutatavat pinnakattepistet? V: Ristpiste.
- 5) Mida teha tööprooviga? V: Nt. sellest võib ömmelda mingi eseme.
- 6) Miks on kavand vajalik? V: Nt. oma töö planeerimiseks, idee paberile panemiseks.
- 7) Kuidas nimetatakse teisiti spiraalsõlmpistetest koosnevat tikandit? V: Rokokootikand.
- 8) Nimeta aplikatsioonitikandi tegemise võimalused. V: Mittehargnevast materjalist aplikatsioon, pööratud servaga aplikatsioon.
- 9) Milline materjal sobib pilutamiseks? V: Labasekoeline riie, kangaga sama värvi niit/lõng.
- 10) Too kolm valdkonda, kust saaks tikandi kavandamiseks ideed leida. V: Nt. Loodus, rahvakunst, geomeetria.

ÕMBLEMINE

- 1) Nimeta üks asi, mida sa kontrollid enne õmblusmasinaga töö alustamist? V: Nt. õmblusmasina korrasolekut, niiditamist.
- 2) Kuidas peab õmblusmasinat hooldama? V: Nt. puhastama, hoidma tolmu ja niiskuse eest, presstalla alla tuleb panna proovilapp.
- 3) Nimeta eest lahtikäiva pluusi õmblemiseks vajalikud materjalid. V: Kangas, niit, liimiriie, nõöbid/lukk/haagid.
- 4) Selgita rüüži ja volangi erinevus. V: Rüüž on sirgest riidest lõigatud, volang spiraalselt.

- 5) Millal vajab õmblustöö triikimist? V: Pärast igat õmblust, viimistledes.
- 6) Nimeta kolm äärestamise võimalust. V: Käsitsi, siksak-pistetega, overlokmasinaga.
- 7) Milleks on sisselõiked vajalikud? V: Kehakumerusi järgivate rõivaesemete õmblemiseks.
- 8) Too välja kolm võimalust, kus rüüži või volangi kasutada. V: Nt. kleidi alläär, varrukasuu, kaelaava.
- 9) Selgita, miks vahel on targem käsitsi õmmelda. V: Nt. juhul, kui peab õmblema väga väikeseid esemeid/detaile.
- 10) Milliste tööliikidega saab õmblemist kombineerida? V: Kõikidega, nii tikkimise, kudumise kui ka heegeldamisega.

KUDUMINE

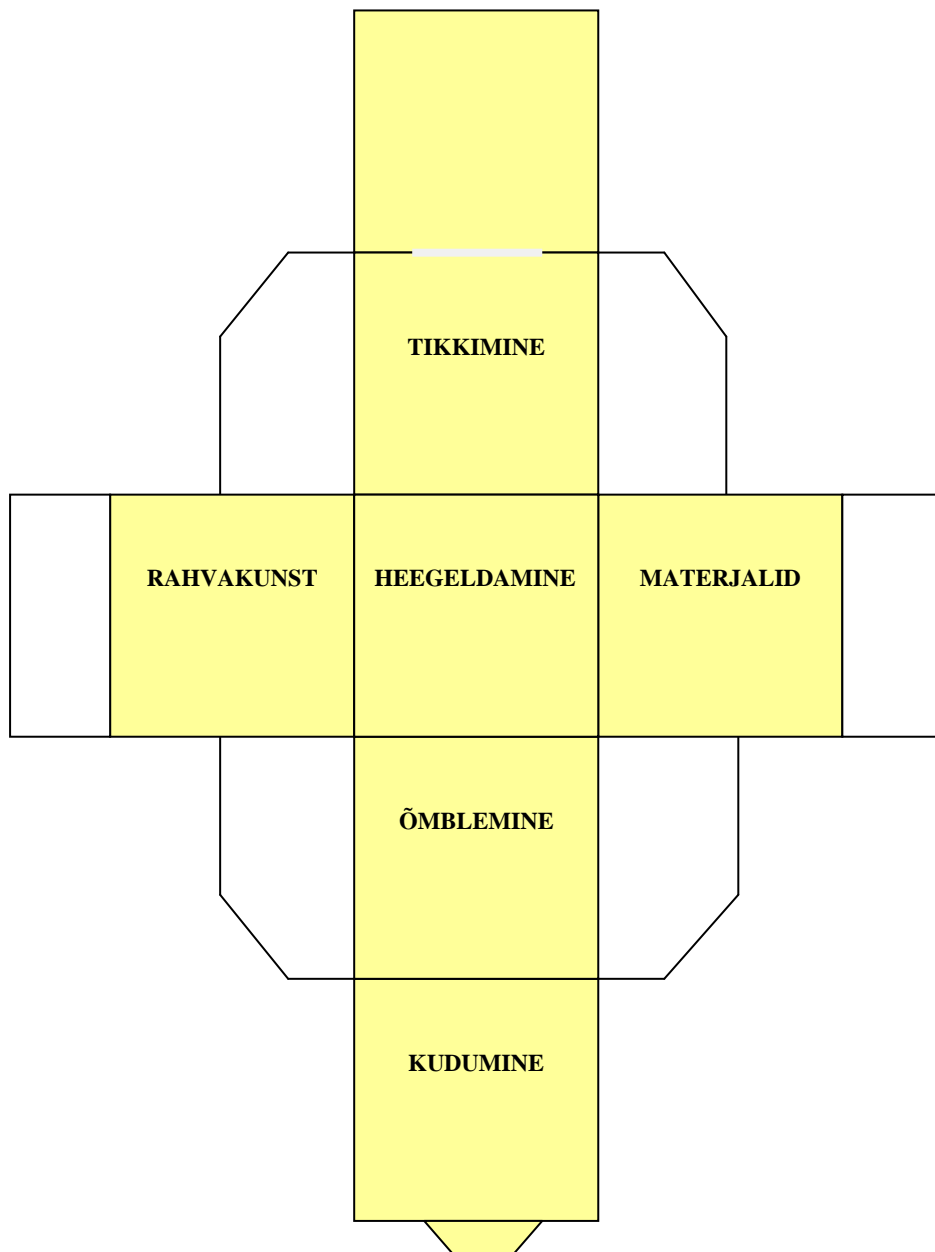
- 1) Nimeta kolm ebatraditsioonilist kudumise materjali. V: Nt. riideribad, traat, pabernöör.
- 2) Too välja kolm looma, kelle villast saab lõnga teha. V: Nt. lammas, koer, angoorakits.
- 3) Kuidas testida varraste ja lõnga sobivust lõngavöö puudumisel? V: Lõng tuleb pista läbi vardaga paberisse tehtud augu. Kui lõng täpselt august läbi mahub, peaksid lõng ja vardad sobima.
- 4) Mida nimetatakse kirjamiseks? V: Kahe või enama värviga mustri kudumine parempidises koes.
- 5) Mis on kirjakord? V: See osa kirjast, mis hakkab korduma.
- 6) Millises tehnikas tehti kindaid enne silmuskudumise leiutamist? V: Nõeltehnikas.
- 7) Kust saada häid ideid kudumi kavandamiseks? V: Nt. internetist.
- 8) Nimeta kolm võimalust kudumi kaunistamiseks. V: Nt. tikkimine, narmaste tegemine, heegeldamine.
- 9) Milleks sobib kudumi silmuseline serv? V: Hiljem saab sealt silmused välja kududa.
- 10) Miks peaks kampsuni osadel sülmelised servad tegema? V: Nii on kudumi ääred tugevamad ja neid saab hästi kokku õmmelda.

HEEGELDAMINE

- 1) Millised materjalid sobivad algajale heegeldajale? V: Hele ja nt. villane lõng.
- 2) Miks on lõngavöö heegeldamiseks vajalik? V: Sealt saab teavet lõnga pikkuse, koostise, hoolduse kohta, samuti on seal kirjas soovitatav heegelnõela number.

- 3) Nimeta kolm võimalust, mida annab heegelketist teha. V: Nt. kaelaehted, vöö, heegeldatud ketist pilt.
- 4) Mitu ahelsilmust tuleb heegeldada kinnissilmustega rea alguses kõrguseks? V: Üks ahelsilmus.
- 5) Mitu ahelsilmust tuleb heegeldada kahekordsete sammastega rea alguses kõrguseks? V: Neli ahelsilmust.
- 6) Nimeta kolm ebatraditsioonilist eset/asja, mida võib heegeldada. V: Nt. kõrvarõngad, kindad, päevitusriided.
- 7) Mis on fileeheegeldus? V: Fileepitsi meenutav heegeldus, mille võrgulise pinna muster koosneb tühjadest ja täisruutudest.
- 8) Too välja kolm võimalust heegelmotiivide ühendamiseks. V: Nt. õmmeldes, kinnissilmustega kokku heegeldades, heegelketiga ühendades.
- 9) Nimeta üks võimalus ringselt heegeldamise alustamiseks? V: Nt. ahelsilmustega alustamine.
- 10) Mis on pikoo (▲)? V: Pikoo on väike sakike heegelduse servas, milleks tehakse 3-4 ahelsilmust, viimane silmus kittitatakse kinnissilmusega esimese külge.

Mängukuubiku pinnalaotus.



Lisa 15

Küsitlusleht nr. 1.

1. Kas õppemängu oleks antud kujul võimalik kasutada?

- Oleks võimalik
- Vajaks muutmist
- Ei oska öelda

2. Kas õppemängu kirjeldus on keeleliselt korrektne ja arusaadav?

- Korrektne, arusaadav
- Vajaks muutmist
- Ei oska öelda

3. Kas õppemängu kirjelduse vormistuslik külg on sobiv?

- Sobiv
- Vajaks muutmist
- Ei oska öelda

4. Kas õppemäng on teemakohane?

- Teemakohane
- Ei ole teemakohane
- Ei oska öelda

5. Kas õppemäng on eakohane?

- Eakohane
- Liiga lihtne
- Liiga keeruline
- Ei oska öelda

6. Kas õppemäng toetab õppimist?

- Toetab
- Ei toeta
- Ei oska öelda

7. Kas õppemäng on kaasahaarav?

- Kaasahaarav
- Jätab külmaks
- Ei oska öelda

8. Kas õppemäng arendab koostööd?

- Arendab
- Ei arenda
- Ei oska öelda

9. Kas vajalikud vahendid on kättesaadavad või lihtsasti teostatavad?

- Kättesaadavad/ teostatavad
- Ei ole kättesaadavad/teostatavad
- Ei oska öelda

10. Kas õppeülesanne on vastavuses õppemängu eesmärgiga?

- Vastavuses
- Vajaks muutmist
- Ei oska öelda

11. Kas mänguline ülesanne võimaldab õppeülesande täitmist?

- Võimaldab
- Ei võimalda
- Ei oska öelda

12. Kas mängureeglid on mõistetavad?

- Mõistetavad
- Vajaksid muutmist
- Ei oska öelda

13. Kas mängu tulemus on saavutatav?

- Saavutatav
- Ei ole saavutatav
- Ei oska öelda

14. Kas esitatud lisamärkused on vajalikud?

- Vajalikud
- Ebavajalikud
- Ei oska öelda

15. Kommentaarid ja ettepanekud õppemängu täiustamiseks:

.....

.....

.....

.....

Lisa 16

Tere!

Olen Tartu Ülikooli põhikooli mitme aine õpetaja eriala tudeng ja oma magistritöö raames uurin õppemängu kasutamise võimalikkust II ja III kooliastme käsitöö tundides. Sellest tulenevalt olen koostanud 14 käsitööteemalist ja koostööd arendavat õppemängu. Selgitamaks välja koostatud õppemängude sobivust II ja III kooliastme käsitöö õpetamiseks, palun Teil igat õppemängu küsimustiku abil hinnata.

Küsimustele vastamiseks palun märkige ristiga sobivaim vastusevariant, vajadusel saate oma valikut punktiirjoonel põhjendada. Vastuste põhjendamine võimaldab õppemänge täiustada ja kasutamissõbralikumaks muuta.

Toredat vastamist!

Triin Napa
triinn@homail.com

Eksperti andmed

Sugu:

- Mees
- Naine

Vanus:

..... aastat

Haridus:

- Kesk
- Kesk-eri
- Kõrg
- Muu

Ametijärk:

- Kutseta õpetaja
- Nooremõpetaja
- Õpetaja
- Vanemõpetaja
- Õpetaja-metoodik

Tööstaaž:

..... aastat.