

Tartu Ülikool
Humanitaarteaduste ja kunstide valdkond
Eesti ja üldkeeleteaduse instituut
Eesti keele võõrkeelena osakond

**Mängulised ülesanded Kehra Gümnaasiumi eesti keele
teise keelena tundides**

Bakalaureusetöö

Jelena Ruuben
Juhendaja Ingrid Rummo

Tartu 2017

SISUKORD

SISUKORD	2
SISSEJUHATUS	3
1. TEOREETILINE TAUST	5
1.1. Motivatsioon.....	5
1.2. Õpetaja roll laste õppimisel	8
1.3. Mälu ja tähelepanu	13
1.4. Mängulisus keeleõppes.....	17
1.5. Mängulisuse mõiste	17
1.5.1. Mängud	18
2. TUNDIDE ANALÜÜS.....	23
KOKKUVÕTE	36
KIRJANDUS	38
Playful tasks at Kehra Gymnasium in the classes of Estonian as a second language. Summary	41

SISSEJUHATUS

Käesoleva bakalaureusetöö teema on „Mängulised ülesanded Kehra Gümnaasiumi eesti keele teise keelena tundides“. Töö teema on aktuaalne, sest tänapäeva keeleõppe meetodites ning õpingutes üldisemalt on hakatud enam keskenduma meelelahutusele ning mängulisusele. Samuti on mitmed uurijad (Dörnyei & Csizer 1998; Oxford & Shearin; Kaivapalu, Martin 2010; Krull 2000) leidnud, et motivatsioon on õppetöös tähtsal kohal ning motivatsioonikomponendid, sealhulgas mängulisus, mängib olulist rolli õpirotsessis. Seetõttu on bakalaureusetöö autori arvates oluline nii õpilaste kui õpetajate huvides uurida mängulisuse kasutamise võimalusi ja meetodeid keeleõppes ning keele omandamisel. Töö eesmärk on välja selgitada, milline on mängulisuse roll keele omandamisel ning kirjeldada sellega seonduvaid nähtuseid ja õpilaste õppimist toetavaid faktoreid. Lähtuvalt töö eesmärgist püstitas autor kaks uurimisküsimust:

- 1) Millist rolli omab keeleõppes mänguline tegevus?
- 2) Millised on õppimist toetavad faktorid mängulisel keele omandamisel?

On oluline ära tuua, et mängulisuse all ei pea töö autor silmas vaid mängu, vaid mängulisi komponente, mis aitavad tundi muuta meelelahutuslikumaks ja huvitavamaks – siia kuuluvad erinevad interaktiivsed vahendid, internet, tunnitöö varieerumine, võistluslikkuse lisamine, õpilaste jaoks autentsed teemad, ajurünnak ning erinevad individuaalse ja koostöise õppimise vormid (individuaalne töö, paaris- ja grupitöö, õuesõpe jne.). Mängulisuse eesmärk on tundi rikastada ning muuta õppimise nii teadlikust kui alateadlikust aspektist efektiivsemaks, lõbusamaks ja lihtsamaks.

Bakalaureusetöös on kasutatud kvalitatiivset meetodit, täpsemalt vaatlust. Autor on teooriast lähtuvalt vaadelnud tundides erinevaid aspekte, mis bakalaureusetöös kesksel kohal on. Tegemist oli poolstruktureeritud vaatlusega, kus vaatluseks olid kindlad põhialused, mida teada tahetakse, kuid arvestatud oli

ka õppijate erisusega ning vahetult õppetöö käigus kerkivate olukordadega. Pärast vaatlust järgnes andmeanalüüs, kus analüüsiti vaadeldud tunde eelnevalt välja toodud aspektidest.

Töö koosneb kahest osast, millest esimene keskendub keele õppimise psühholoogiale ning hõlmab selliseid teemasid nagu motivatsioon, õpetaja roll laste õppimisel ning mälu ja tähelepanu ning nende rolli mängulistes tundides. Esimese peatüki jaoks on materjal kogutud osaliselt internetipõhistest teadustöödest, suurimaks abiks olid autorile Zoltan Dörnyei ja Kata Csizeri teadusartiklid: Dörnyei 1994. aasta „Motivation and motivating in the foreign language classroom“ ja Dörnyei ja Csizeri 1998. aasta ühine teadustöö „Kümme käsku motiveerimaks keeleõppijaid. Empiirilise uurimuse tulemused“.

Teine osa on uurimuslik ja käsitleb autori vaadeldud tunde Kehra gümnaasiumis. Peatükis on esitatud tundide kirjeldused ning nende tundide analüüs vaadeldavatest aspektidest, milleks olid õppijate motivatsioon ja tähelepanu, õpetaja roll õppimises ning mänguliste elementide mõju eeltoodud aspektidele.

Kehra Gümnaasium on valitud just seetõttu, et sealsed õpetajad olid autori jaoks väga suureks inspiratsiooniks. Õpetajad olid panustanud oma aega ja indu sellesse, et õpilastele antavad tunnid oleksid mängulised, vaheldusrikkad ja huvitavad. Kuigi tänapäeval on väga palju vahendeid õppimisprotsessi paremaks, huvitavamaks ja mitmekesisemaks muutmiseks, ei kasuta paljud õpetajad neid võimalusi, kas teadmatusest või motivatsiooni puudumisest. Seetõttu osutukski valituks just see kool ja need õpetajad. Töö autori arvates olid need õpetajad eeskujuks oma innu ja hoolikusega nii autorile kui ka oma õpilastele, kellel oli pidev huvi ja motivatsioon ning tunnis osaleti suurima rõõmuga, mis ongi õppeprotsessi juures vaieldamatult vajalik, et tundidest enim kasu saada.

Autor vaatles Kehra Gümnaasiumis kahte tundi, kus kokku osales 24 õpilast. Esiteks vaatles uurija 12.klassi tundi, kus osales 7 õpilast (3 tütarlast, 4 noormeest). Seejärel 9. klassi tundi, kus osales 17 õpilast (7 tütarlast, 10 noormeest).

1. TEOREETILINE TAUST

1.1. Motivatsioon

Veebipõhises õppekavas leitav artikkel „Mis on võõrkeeleeõpe ja kuidas võõrkeelt õpitakse?“ toob motivatsiooni kohta välja, et see on olulisim keeleõppe edukust mõjutav faktor. Põhilisena tuuakse ära see, et motivatsioon on kõrgem teise keele õppijal, kes saab seda teha keelekeskkonnas, ning olulisena rõhutatakse ka keeleprestiiži ning isiklike ja ühiskondlike põhjuseid keelte õpetamisel ja õppimisel. Motivatsioon mõjutab väga tugevasti seda, milliseks kujunevad õppimise tulemused. Motivatsioon on jagatud väliseks ja sisemiseks ning see kehtib kindlasti ka võõrkeeleeõppes ning rõhutatakse sedagi, et olulised on mõlemad. Motivatsiooni mõjutajateks on ka õpetamine ja õppematerjalid. Olulised on õpikud ning õpetaja keelekasutus. Samuti on motivatsioon kõrgem, kui materjal käsitleb elulähedasi teemasid, mitte kunstlikult loodud maailmu. Samuti on õppematerjali autentsuse juures oluline interaktiivsus ning tegelike keelekasutusolukordade praktiseerimise võimalus. Motivatsioon kasvab sellegagi, kui õpilane näeb oma edasiminekut ja edusamme. (Kaivapalu, Martin 2010)

Samuti on Zoltan Dörnyei ja Kata Csizer välja toonud n-ö kümme käsku motivatsiooni tekitamiseks ja alalhoidmiseks, need on:

1. Ole eeskujuks.
2. Loo meeldiv õhkkond.
3. Anna selgeid juhtnööre ülesannete tegemiseks.
4. Hoia häid suhteid õppijatega.
5. Toeta õppija keelelist enesekindlust.
6. Tee oma tunnid huvitavaks.
7. Toeta iseseisvust.

8. Personaliseeri õpiprotsessi.
9. Hoia õppijatel eesmärgi silme ees.
10. Tutvusta sihtkultuuri. (Dörnyei, Csizer 1998: 203)

Rebecca Oxfordi ja Jull Shearini 1994. aasta artiklis „Language Learning Motivation: Expanding the Theoretical Framework“ on välja toodud, et uurimused on näidanud seda, et motivatsioon mõjutab otseselt seda, kui sagedasti kasutavad teise keele õppijad selleks mõeldud strateegiaid, kui palju õpilased suhtlevad keele emakeelena kõnelejatega, kuidas läheb neil testides, kui kõrgeks saab nende oskuse tase ning kui kaua suudavad nad säilitada oma oskuseid pärast keeleõppe lõppu. Seega võib järeldada, et motivatsioon on teise keele õppimisel väga oluline ning on väga oluline teada, milline on õpilaste motivatsioon. (Oxford, Shearin 1994)

Dörneyil on lisaks välja toodud veel tabel võõrkeele õppimise motivatsiooni komponentide kohta, mis on toodud ka lõigu lõpuks näitliku tabelina. See on jagatud erinevateks tasemeteks, millest esimene on keeletase, mille alla kuuluvad motivatsioonikomponendid on integratiivne motivatsiooni alusüsteem ning instrumentaalne motivatsiooni alusüsteem; järgmine tase on õppija tase, mille alla kuuluvad saavutusvajadus, enesekindlus, mille alla kuuluvad alapunktidena ärevus keele kasutamisel, saavutatud teise keele kompetents, põhjuslikud atribuudid ning enesetõhusus; järgmine tase on õppimissituatsiooni tasand, mille alla kuuluvad kursusespetsiifilised motivatsioonikomponendid, mille alla kuuluvad huvi, olulisus, ootused ja rahuldus, järgmine on õpetajaspetsiifilised motivatsioonikomponendid, milleks on afiliiativne (lähedaste assotsiatsioonide või ühenduste toomine) motiiv, autoriteeditüüp ning otsene sotsialiseerumine õpilasmotivatsiooni osas, mille alla omakorda kuuluvad modelleerimine, ülesannete esitus ja tagasiside. Viimane tase on grupispetsiifilised motivatsioonikomponendid, mille alla kuuluvad saavutustele orienteeritus, normid ja tasustussüsteem, grupitöö ning klassiruumi saavutusstruktuur. (Dörnyei 1994: 280)

Dörnyei võõrkeele õppimise motivatsiooni komponendid (Dörnyei 1994: 280).

KEELETASAND	integratiivne motivatsiooniline allsüsteem instrumentaalne motivatsiooniline allsüsteem
ÕPPIJATASAND	saavutussvajadus enesekindlus <ul style="list-style-type: none"> • keelekasutusärevus • tajutud L2 (teise keele ehk võõrkeele) kompetents • põhjuslikud seosed • enesetõhusus
ÕPPIMISSITUATSIOONI TASAND kursusespetsiifilised motivatsioonilised komponendid	huvi relevantsus ootused rahuldus

õpetajaspetsiifilised motiatsioonilised komponendid	afiliatiivne tung (seoste loomine) autoriteeditüüp otsene motivatsiooni sotsialiseerimine <ul style="list-style-type: none"> • modelleerimine • ülesande esitus • tagasiside
grupispetsiifilised motiatsioonilised komponendid	eesmärgile orienteeritus normi- ja tasustussüsteem grupi ühtekuuluvus eesmärgistatud struktuur klassiruumis

1.2. Õpetaja roll laste õppimisel

Osaliselt kattub väljatoodu motivatsiooni temaatikaga, kuid motivatsioon on väga oluline töös õpilastega. Õpilaste motiveerituna hoidmisel on suur osakaal õpetajal. Samamoodi on Dörnyei ning Csizeril (1998) välja toodud põhilised kategooriad, mis on õpetaja töös olulised, et õpilasi motiveerituna ning õppimishimulistena hoida, seetõttu annab see tabel väga hea ülevaate õpetaja rollist laste õpetamisel. Samuti on see tabel väga heaks ülevaateks ja soovituseliks nii praegustele kui ka tulevastele õpetajatele, et oma tööd efektiivselt ja kvaliteetselt teha. (Dörnyei, Csizer 1998: 212-214)

Esimeseks strateegiaskaalas on õpetaja ning tundide ja õppe edukaks läbiviimiseks on selle punkti all välja toodud tundide ettevalmistamine, hea

eeskuju näitamine pühendumise ja motivatsiooniga, lisaks on soovitatud käituda loomulikult ning jääda iseendaks ja olla nii aktsepteeriv ja taktitundeline kui võimalik. Teiseks strateegiaskaalas on kliima, mille alla kuulub meeldiva atmosfääri loomine klassiruumis, samuti huumor, kolmas on mängude läbiviimine klassis, tundide meelelahutuslikuna hoidmine ning viimasena mängulaadsete võistluste pidamine klassis. Järgmisel skaalal on ülesanded, mille peamisteks alapunktideks on anda selgeid juhendeid, tagada ülesande sooritamise kohta juhtnöörid, selgitada iga ülesande eesmärke ja kasulikkust. Neljandaks skaalas on suhtlemine, mille alapunktiks on heade suhete hoidmine õpilastega. Viieandaks skaalapunktiks on enesekindlus, mille strateegiad on positiivse tagasiside andmine ning kiitmine, teiseks kindlustamine, et õpilased kogevad regulaarselt edu, pidev õpilaste julgustamine, vigade selgitamine, seletus, et vead on õppimise loomulik osa ning viimaks selliste ülesannete valimine, mis jäävad õpilaste kompetentsi, ei oleks liiga kerged ega liiga rasked. Skaalas kuuendana välja toodud on huvi, mille alla kuuluvad huvitavate ülesannete teemade ning vastavate lisamaterjalide valimine, erinevate materjalide pakkumine, tegevuste varieerimine, ülesannete võistluslikuks muutmise, et kaasata õpilasi, keskendumine pigem õpilaste huvile kui kontrolltöödele ja hinnetele kui põhilisele õppimise aktiveerijale ning viimaseks õpilaste huvi tõstmine tutvustades neile ootamatuid või eksootilisi elemente. Seitsmendaks on autonoomsus, mille alla kuuluvad loominguliste ideede tunnustamine ja julgustamine, samuti õpilaste küsimuste ja muude panustamiste ergutamine, viimaseks kuulub siia alla vastutuse jagamine organiseerimaks õppeprotsessi õpilastega koos nii palju kui võimalik. Kaheksas on isiklik olulisus, mille alla kuulub ülesannete läbiviimine ja koostamine selle järgi, et sisu oleks õpilastele oluline. Üheksas on eesmärk, mille alla kuuluvad õpilaste aitamine arendada realistlik ootus sellele, mida õppimiselt on loota, samuti tasuks püstitada õpilastele mõned spetsiifilised õpieesmärgid, suurendada tuleks samuti grupi eesmärgile orienteeritust, teha vajaduste analüüs õpilaste keele eesmärkide ning vajaduste suhtes ja aidata õpilastel arendada nende

individuaalseid õppeplaanid. Kümnes skaalapunkt on kultuur, mille alla kuulub õpilastele õpitava keele kultuurilise tausta õpetamine, teiseks autentsete materjalide kasutamine, õpitava keele emakeelena kõnelejate tundidesse kutsumine ning kirjasõprade leidmine õppijate jaoks. Üheteistkümnes on grupp, mille hulgas on regulaarsete rühmatööde korraldamine, õpilaste aitamine üksteise tundma õppimisel, üritada olla tavaline rühmaliige nii palju kui võimalik ja tasuks korraldada klassiväliseid tegevusi. Edasi tuleb panus, mille hulka kuulub õpetaja jaoks aidata õpilastel aru saada, et vaja on põhiliselt pingutust, et edukas olla. Kolmeteistkümnes on kasulikkus, mille hulka kuulub õpitava keele kasulikkuse rõhutamine. Neliteist on tasustamine, mis tähendab seda, et lisaks hinnete tuleks anda õpilastele muidki auhindu (kiitus, mõni meeldiv ülesanne, kingitus). Viisteist on reeglid, millest esimene on klassireeglite paika panemine, mis oleksid õpilastega kooskõlastatud, teiseks õpilaste kaasamine omaenda klassireeglite koostamisel ning viimasena pidev reeglite ülevaatamine koos õpilastega. Kuueteistkümnes on valmistoode, ehk tuleks lasta õpilastel toota asju/teha ülesandeid, mida saab esitada või kuskile üles panna. Järgmine on dekoratsioonid, mille raames tuleks innustada õpilasi dekoreerima klassituba, et see oleks nende jaoks mugav või vähemalt nii mugav kui võimalik. Viimane sellel skaalal on võrdlus, mis tähendab seda, et tuleks vältida õpilaste võrdlemist üksteisega. (Dörnyei, Cziser 1998: 212-214)

Autori arvates annab motivatsioonikategooriate tabel väga hea ülevaate sellest, mida õpetaja oma töös peaks järgima ning kui kõiki neid aspekte järgida, annab see väga eduka aluse efektiivseks ja edukaks õpetamiseks, mis hoiaks üleval motivatsiooni ning aitab hoida indu keele õppimisel. See tabel aitab kõigiga arvestada ja muuta tundi huvitavamaks ning elulähedasemaks, väga oluline on mänguline aspekt, mis annab indu ja motivatsiooni juurde.

Motivatsioonikategooriad (Dörney, Cziser 1998: 212-214).

Skaala	Strateegia
1. Õpetaja	<ul style="list-style-type: none"> • Valmistage tunnid õigesti ette. • Näidake head eeskuju olles pühedunud ja motiveeritud. • Proovige käituda klassi ees loomulikult ja jääda iseendaks. • Olge nii tundeline ja aktsepteeriv kui võimalik.
2. Kliima	<ul style="list-style-type: none"> • Looge klassis meeldiv atmosfäär. • Tooge klassi huumor, naer ja naeratus. • Mängige mängu ja tekitage lõbus meeleolu. • Pidage klassis võistluslaadseid mängu.
3. Ülesanne	<ul style="list-style-type: none"> • Andke selgeid juhendeid. • Tagage ülesande sooritamiseks vajalikud juhtnöörid. • Sõnastage iga ülesande eesmärk ja kasulikkus.
4. Usalduslik vahekord	<ul style="list-style-type: none"> • Saavutage oma õpilastega hea suhe.
5. Enesekindlus	<ul style="list-style-type: none"> • Jagage positiivset tagasisidet ja tunnustust. • Veenduge, et õpilased kogevad regulaarselt edutunnet. • Julgustage pidevalt õpilasi. • Demüstifitseerige vigu: need on õppimise loomulik osa. • Valige ülesanded, mis ei ületa õppija kompetentsi.
6. Huvi	<ul style="list-style-type: none"> • Valige huvitav ülesanne. • Valige huvitavad teemad ja lisamaterjalid. • Pakkuge mitmekülgsed materjale.

	<ul style="list-style-type: none"> • Varieerige tegevusi. • Õpilaste kaasamiseks koostage väljakutset pakkuvaid ülesandeid. • Ehitage tund üles pigem õpilaste huvidele kui testidele ja hinnetele põhiajendina. • Tõstke õppijate huvi tutvustades ootamatuid või eksootilisi elemente.
7. Autonoomsus	<ul style="list-style-type: none"> • Julgustage loomingulisi ja kujutlusvõimet vajavaid ideid. • Julgustage õpilasi küsimusi küsima ja muud moodi panustama. • Jagage õppimisprotsessi organiseerimisel õpilastega nii palju vastutust kui võimalik.
8. Isiklik relevantsus	<ul style="list-style-type: none"> • Üritage ülesandeid täita õpilaste jaoks olulise isikliku sisuga.
9. Eesmärk	<ul style="list-style-type: none"> • Aidake õpilastel arendada nende õppimise suhtes realistlikke ootuseid. • Püstitage mitu olulist õppimiseesmärki. • Suurendage grupi saavutusele orienteeritust. • Tehke õpilaste keele-eesmärkide ja vajaduste kohta vajaduste analüüs. • Aidake õpilastel koostata individuaalset õppeplaani.
10. Kultuur	<ul style="list-style-type: none"> • Tutvustage õpilasi õpitava keele kultuurilise taustaga. • Kasutage autentseid materjale. • Kutsuge mõnda tundi emakeelena kõnelejaid. • Leidke oma õpilastele kirjasõpru.
11. Grupp	<ul style="list-style-type: none"> • Kasutage klassis regulaarset rühmatööd.

	<ul style="list-style-type: none"> • Aidake õpilastel üksteist tundma õppida. • Olge nii palju kui võimalik grupi tavaline liige. • Korraldage klassiväliseid tegevusi.
12. Pingutus	<ul style="list-style-type: none"> • Aidake õpilastel mõista, et õnnestumiseks on vaja põhiliselt pingutust.
13. Kasulikkus	<ul style="list-style-type: none"> • Rõhutage keele kasulikkust.
14. Autasu	<ul style="list-style-type: none"> • Lisaks hinnetele andke õpilastele muid autasusid.
15. Reegel	<ul style="list-style-type: none"> • Aidake klassis hoida nende enda poolt vastu võetud klassireegleid. • Kaasake õpilased oma klassireeglite koostamisse. • Vaadake regulaarselt koos õpilastega reeglid üle.
16. Lõpp-produkt	<ul style="list-style-type: none"> • Lubage õpilastel luua produkte, mida nad saavad näidata või esitada.
17. Dekoratsioonid	<ul style="list-style-type: none"> • Julgustage õpilasi klassiruumi kujundama ning muutke see kõikvõimalikel viisidel mugavaks.
18. Võrdlus	<ul style="list-style-type: none"> • Vältige mistahes õpilase omavahelist võrdlemist.

1.3. Mälu ja tähelepanu

Ants Kõverjalg (1996: 43) ütleb mälu kohta: „Mälu on kui nähtus, mis kujutab endast inimese poolt varem tajutu, läbielatu või tehtu peegeldust inimese teadvuses ka siis, kui need nähtused ja tegevused enam otseselt inimesele ei mõju.“ Peep Leppik lisab, et mälu tähendab elusa organismi võimet omandada ja säilitada kasulikke oskusi, harjumusi, infot ja teadmisi ning et mälu ja õppimine

on tihedas seoses, sest mõlema puhul on tegemist tegevuste ja info omandamise ning säilitamisega (Leppik 2006: 37).

Mälu puhul on vaja arvestada ka mälu omadustega. Kõverjala järgi on mälu omadused:

- Maht – materjali hulk, mida inimene meeles suudab pidada (uue materjali meeldejätmise võime – omandamise kiirus).
- Kiirus – aeg, mille jooksul inimene mingi materjali meelde jätab.
- Täpsus – kui võrd täpselt inimene võib omandatu uuesti meelde tuletada.
- Püsivus – aeg, mille jooksul meeldejäetud materjal mälus säilib.
- Valmisolek – kui operatiivselt inimene kord mällu talletatu võib taastada. (Kõverjalg 1996: 43)

Samuti on väga oluline silmas pidada mälu põhiprotsesse:

- Omandamine – uute seoste kujunemine, mille puhul inimesel jääb midagi meelde, mis võib olla mehhaaniline (ei pöörata tähelepanu õpitava sisule ja mõttele), mõtestatud (toetatakse mõtlemisele, süvenetakse sisusse) ning oluline on hoiak, tahe õpitavat omandada;
- Säilitamine – omandatu meelepidamine teatud aja jooksul, kusjuures unustamine on säilitamisele vastupidine protsess;
- Reprodutseerimine – meeldejäetud materjali meenutamine, mis omakorda jagub tahteliseks (on vaja meenutada) ja tahtmatuks (miski, mis meenub iseenesest);
- Taastundmine – tuntakse reprodutseeritu tuttavana ära. (Kõverjalg 1996: 43-44)

Samuti on mälu puhul oluline meeles pidada, et seda saab mitmeti liigitada:

- Protseduuriline mälu – vajalik teatud harjumuste täitmiseks, sealhulgas näiteks kirjutamine. See mälu liik ei ole seotud tunnetusega nagu ülejäänud mälu tüübid seda on. Protseduuriline mälu on püsiva iseloomuga ning peab seda meeles, kuidas midagi teha.

- Lühimälu (samuti tuntud kui esmane ja töömälu) – säilitab lühikeseks ajaks vastuvõetud infot sellele üsna juurdepääsetaval kujul.
- Pikaajaline mälu, mis jaguneb kaheks: semantiliseks (säilitab inimeste teadmisi faktide, sümbolite, definitsioonide, valemite jne kujul ümbritseva maailma kohta) ja episoodiline mälu, mis säilitab andmed inimese enda elus asetleidnud sündmuste, vestluste ning juhtumuste kohta. Samuti saab episoodiline mälu inimest tihti aidata semantilise mälu teatud faktide meenutamisel – näiteks meenub omandamiseepisoodiga seotu. Iga inimese jaoks on episoodiline mälu personaalse värvinguga. (Biggs, Tang 2008: 98).

Mälu liikide ja protsesside tundmine on õpetajatöös väga oluline, et arvestada õpilaste eripäradega.

Leppik rõhutab selle olulisust, et protseduurilise mälu püsiv iseloom nõuab õpetamisel õigete töövõtete õpetamist algusest peale, kuna valesti õpitud töövõtet on hiljem juba raskem ümber õppida ning nõuab rohkem aega, kuna on juba mälus kinnistunud ning võib hiljem tööd segada. Leppik rõhutab selle olulisust, et õpetajad peavad kohe alguses olema töövõtete õpetamisel järjekindlad ja nõudlikud, et õppijad omandaksid õiged oskused. (Leppik 2006: 47 – 48)

Kõverjalg on tähelepanu kohta öelnud: „Tähelepanu avaldub tööprotsessis psüühilise tegevuse koondamisena ja suunamisena töötamisel olulistele tegevustele või objektidele (liigutused, joonised, tööesemed, tööriistad jne). (Kõverjalg 1996: 41).

Kõverjalg on jaotanud tähelepanu kaheks:

- Tahtmatu tähelepanu – tekib ettekatsematult ning on seotud huviga tehtava töö vastu,
- Tahteline tähelepanu - tehakse teadlikke pingutusi mingiks ettekatsetud tegevuseks. (Kõverjalg 1996: 41)

Väga oluline on õppeprotsessis arvestada tähelepanu iseärasustega, milleks on:

- Kontsentratsioon;
- Püsivus;
- Ümberlülitamine;
- Jaotumine. (Kõverjalg 1996: 41)

Oluline on tähelepanu kontsentratsioonivõime, mille all mõistetakse õppija võimet tähelepanu pikema aja jooksul mingile kindlale tegevusele koondada ning sellesse süveneda. Kontsentratsiooniga vahetus seoses on tähelepanu püsivus, mis avaldub õppija võimes pikemat aega tegeleda mingi ühelaadse õpitegevusega, kontsentratsioonivõime pole sünnipärane ega muutumatu, vaid arendatav ning kasvatatav. (Kõverjalg 1996: 42)

Oluline on õppeprotsessis silmas pidada seda, et õpilase tähelepanu on püsiv seni, kuni tehtav töö aktiveerib tema psüühilist tegevust (mõtlemist, fantaasiat, tundmust). Kui aktiivne tegevus katkeb, kaldub tähelepanu kõrvale ning läheb üle teistele objektidele. Siin loeb ka õpilase kohusetunne ning distsiplineeritus. Kutseõpetajad näiteks peavad arvestama sellega, et kuna tähelepanu allub kõige enam väsimusele, on tarvilik õppetööd mitmekesistada ja huvitavamaks muuta (Kõverjalg 1989: 63). Siin on olulisel kohal mängulisus tundides.

Krull on enda „Pedagoogilise psühholoogia käsiraamatus“ (2000) toonud välja nippe, kuidas motivatsiooni tekitada:

- Andke eeskuju positiivse suhtumisega õppimisse.
- Edastage õppijatele oma käitumisega, milliseid ootusi ja suhtumist ootate neilt õppimisel. Sõnastage selged eesmärgid ja õpiväljundid.
- Vähendage õppijate hirmu.
- Muutke õppimine jõuliseks ja entusiastlikuks.
- Õhutage põnevust ja huvi ülesannete vastu.
- Tooge välja huvitavaid vastuolusid, mis tekitavad tähelepanu.

- Õhutage õpilaste huvi iseseisva õppimise vastu – tähtsustage elukestvat õpet.
- Aidake jälgida ja teadvustada õppijatel oma õppimist.
- Kiitke ja tunnustage õppijate saavutusi ja tooge neid esile. (Krull 2000: 454)

1.4. Mängulisus keeleõppes

Mängulisuse kasutamine keeleõppes on tänapäeval üha laiemalt kasutatav viis, kuidas muuta keeleõpet lihtsamaks ja meeldivamaks, seda eriti teise keele õppimise puhul, mis muudab protsessi lihtsamaks. Antud töö kontekstis on mängulisuse aspektist analüüsitud tunde ning uuritud mängulisuse mõju motivatsioonile, tähelepanule, mälule ning õpetaja rolli õpilaste õppimisel nii tugisüsteemina kui mänguliste ülesannete koostajana.

1.5. Mängulisuse mõiste

Käesolevas bakalaureusetöös on autor käsitlenud mängulisust kui nähtust, mis hõlmab erinevaid mängulisi elemente, audiovisuaalseid materjale, internetipõhiseid mänge, telefonirakendusi, mida saab erinevate keeleteemade õppimiseks kasutada. Mängulisus ja mäng on midagi sellist, kus teemade õppimiseks kasutatakse erinevaid huvitavaid ja aktiveerivad ülesandeid, mis aitaks paremini teemat omandada, tehes seda läbi mänguliste ülesannete ja rakendatakse selles võtmes erinevaid olulisi oskuseid nagu kriitiline mõtlemine, koostöö, infotehnoloogia. Oluline on kasutada autentseid teemasid.

1.5.1. Mängud

Laste ja noorte keeleõppes on väga olulisel kohal mängulised elemendid, mängud. Jelena Smoljakova on oma bakalaureusetöös välja toonud, et eesti keele omandamine toimub tegevuste kaudu, mis on laste jaoks igapäevased (Smoljakova 2008). Seda saab käesoleva uurimistöö autori arvates rakendada samuti vanemate laste peal. Smoljakova on nende tegevustena ära toonud laulmise, tantsimise, joonistamise ning võimlemise ning neil on konkreetne tulemus, kas õpitud laul, luuletus, tants, liikumismäng, valminud joonistus või käsitöö, kusjuures selle tulemuse saavutamise poole liikudes, kinnistavad lapsed nendesamade tegevuste ajal kasutatud sõnu, lauseid ja väljendeid.

Antud juhul käsitleb autor valmistulemusena ka uusi teadmisi, kus läbi arendavate mitmekülgsete ülesannete saab õpilane uusi teadmisi ja oskuseid igapäevaste teemade kohta nagu tervislik televisiooni tarbimine, tehnilised teadmised ja võrdlused teiste riikidega.

Smoljakova on erinevate tegevustena välja toonud:

- Laulud ja laulumängud;
- Käelised tegevused – voolimine, joonistamine, meisterdamine, kleepimine jm;
- Võimlemine, tants, rütmiline liikumine;
- Liikumismängud;
- Lauamängud, mängud piltide ja esemetega (otsimine, võrdlus, kombineerimine);
- Ettelugemine ja jutustamine;
- Kuuludud muinasjuttude mängimine;
- Luuletuste rütmi- ja liisusalmide) päheõppimine;
- Lindi ja plaadi, sh oma kõne ja laulu salvestuste kuulamine;
- Televiisori ja video vaatamine. (Merila 1999, viidatud Smoljakova 2008 järgi)

Oluline on, et tegevused sisaldaksid lastele olulisi teemasid, mis uuendaks keeleõppeks tarvilikku sõnavara. Praktilistesse tegevustesse eesti keelt kaasates, seostab laps sõnavara kehalise tegevusega. Laps on oma keha juht ning samal ajal sõnastab oma tegevusi, kusjuures selline kõne ja liikumise koostöö on väga oluline eeldus eesti keele aktiivsemaks omandamiseks. (Smoljakova 2008)

Samuti aitab eesti keelt omandada teiste tegevustega lõimimine. Et lapsel kujuneks terviklik maailmapilt, on tähtis leida valdkondade ning teemade vahelisi seoseid, lõimitud õppetöö on näidanud väga häid tulemusi. Mõned alushariduse raamõppekavast pärit eesti keele õppe lõimingu võimalused teiste valdkondadega on:

- Keel ja kõne – emakeelest tuttavad tekstid ning nendega eesti keeles tegelemine; eesti kultuuri ja kombeid tutvustavate tekstide jutustamine/ettelugemine emakeeles;
- Mina ja keskkond – lihtsam materjal, kuid emakeeles õpitavaga haakuv, näiteks mõne loodusnähtusega (mida tajutakse eriti meeleliselt, nagu lõhnad, maitset, värvid jne) on võimalik tutvuda samuti eesti keele kaudu ja hiljem kogemused üle kanda emakeelsesse loodusõppesse;
- Matemaatika – arvu-, hulga-, ruumi- ja ajamõistete kasutamine eesti keele tegevustes, mis kinnistaks nende mõistete tähendust; värvus-, suurus- ja kujunditunnuste kasutamine eesti keeles kinnistab nende kasutamist ka emakeeles. (Smoljakova 2008)

Erinevaid mänge on väga palju ning samuti mitmeid kasutusvõimalusi, kuid nende valimisel on vajalik arvestada mitmete aspektidega (Brewster *et al.* 2003, Cameron, McKay 2010, Pettinger 2007, Ur 2009, Habe 2015 järgi). Õpetaja peab mänge vastavalt õpilaste tasemele kohandama ning vajadusel uuendama (Habe 2015).

Aspektid, millega on tarvis arvestada, kui kasutada mängu keeleõppes:

- *Mängu ea- ja jõukohasus.* Enne mängu on vajalik eelnevalt kindlaks määrata klassi keeleline tase, kui tegemist on algajate õppijatega, peab kasutama vastavaid mängu, mille keeleline tase ei oleks liiga raske. Vajadus on lihtsate selgituste järele, et mäng oleks arusaadav. (Brewster *et al.* 2003, Ersöz 2000 ja Pettinger 2007, Habe 2015 järgi) Lisaks peab mängul olema saavutatav eesmärk (Ur 2009, Habe 2015 järgi). Vastavalt tasemele tuleb valida mängud, mis võimaldavad väljakutsetega hakkama saada isegi siis, kui keeletase on õpilaste jaoks lihtne. Kui oodata õpilastelt enam, siis nad püüavad rohkem. (Cameron ja McKay 2010, Habe 2015 järgi) Kui muuta mängu vastavalt eale ning jõukohasusele, saab sama mängu kasutada erinevate klassidega (Simpson 2011, Habe 2015 järgi). Mängude muutmine olenevalt sihtgrupist võimaldab kõigil õpilastel mängust osa võtta ning aktiivne osalemine tõstab õpilaste motivatsiooni (Pettinger 2007, Habe 2015 järgi).
- *Mängu motiveerituse iseloom.* Mängu valides tuleb vaadata, milline on mängu iseloom, kas aktiivne või rahulik (Brewster *et al.* 2003 ja Lewis ja Bedson 1999, Habe 2015 järgi). Aktiivsed mängud aitavad klassi äratada ning kaasavad nii füüsiliselt kui vaimselt. Aktiivseid mängu on näiteks liikumismängud, võistlusmängud ning arvamismängud, mis on ergutavad (Brewster *et al.* 2003 ja Lewis ja Bedson 1999, Habe 2015 järgi) Aktiivsete mängude puhul tuleb arvestada sellega, et mõne rühmaga võib see avaldada vastupidist mõju – mängu lõppedes võivad õpilased rahulikumaks muutuda. Kuid võib juhtuda ka, et klass muutub liiga ülemeelikuks ning õpetajal pole enam klassi üle kontrolli. (Lewis ja Bedson 1999 ja Talak-Kiryk 2010, Habe 2015 järgi) Rahulikud mängud on füüsiliselt rahustavad, kuid võivad see-eest vaimselt olla väga kaasahaaravad (Brewster *et al.* 2003 ja Lewis ja Bedson, Habe 2015 järgi).

- *Mängu abivahendite kättesaadavus.* Mängude valikul ei ole vähemtähtis abivahendite olemasolu. Paljude mängude jaoks on tarvis erinevaid materjale, mis võivad õpetajale kulukad olla. Erinevad lisatoimingud võtavad samuti aega, näiteks kopeerimine, lõikamine. (Hadfield 2013, Habe 2015 järgi) Õpilased saavad asju kas ise kaasa võtta, või aidata näiteks lõigata ja sorteerida, võimalusel võib materjale järgnevateks kordadeks säilitada (Lewis & Bedson 1999 ja Hadfield 2003, Habe 2015 järgi).
- *Selged juhendid.* Mängu juht on õpetaja, kelle ülesanded on õpilaste jälgimine ning suunamine, kuid valmis on vaja olla ka nõuannete andmiseks ning reeglite uuesti selgitamiseks (Brewster *et al.* 2003 ja Hadfield 2003, Habe 2015 järgi). Kõige parem on reegleid seletada enne grupeerumist, muidu võib tekkida olukord, kus õpilased on õpetaja poole juba seljaga ning ei kuula enam (Habe 2015: 11). Mängu jaoks ette nähtud aeg võib siis tekkiva lärmi tõttu üle minna (Ur 2009, Habe 2015 järgi). Juhendite selgel edastamisel aitavad samuti kõlav ja selge hääl ning aeglased laused. Abi võib olla ka emakeele kasutamisest, žestidest, piltidest ning võimalusel tahvlitest või reegleid kokku võtvast lehest. (Brewster *et al.* 2003, Hadfield 2003, Lewis & Bedson 1999, Talak-Kiryk 2010 ja Ur 2009, Habe 2015 järgi) Võimalusel võiksid õpilased juhendid oma sõnadega ümber jutustada, nii saab veenduda nende selguses (Talak-Kiryk 2010, Habe 2015 järgi). Juhendite hulka arvestatakse ka eesmärkide tutvustamine. Oluline on, et õpilased teaksid, milliseid õpitulemusi saavutavad, vajalik on selgitus, et mäng pole lihtsalt aja kulu vaid kindla eesmärgiga tegevus. (Simpson 2011, Talak-Kiryk 2010, Ur 2009 ja Wright *et al.* 2006, Habe 2015 järgi) Juhendis võiks olla mänguks kuluv aeg, sest aja piiramine on elevust tekitav ning hoiab õpilasi töös (Pettinger 2007 ja Brewster *et al.* 2003, Habe 2015 järgi). Tuleb arvestada, et mõnele õpilasele ei pruugi ajakulud mängud sobida. Siin

saab õpetaja määrata aja vastavalt iga klassi eripärale. (Simpson 2011, Habe 2015 järgi) II kooliastmes on õpilased püsivamad, suudavad teha üht tegevust kauem kui näiteks nooremad õpilased, nad suudavad olla pikemalt aktiivsemad ning produktiivselt töötada (Cameron & McKay 2010, Habe 2015 järgi).

2. TUNDIDE ANALÜÜS

Analüüsitud on Kehra Gümnaasiumi kahte klassi – 12. ja 9. klassi. Kokku oli vastavalt esimeses kokku 7 õpilast: 3 tütarlast ja 4 poissi ning teises 17 õpilast: 7 tütarlast ja 10 poissi. Tegemist oli väga külalislahke kooli, õpetajate ja klassidega, kus oli väga hea tunde vaadelda, õpetajad olid teotahtelised ning õpilased motiveeritud ja innukad.

Kuupäev: 5.12.15

Kellaaeg: 9:10

Koht: Kehra Gümnaasium

Õpetaja: Margarita Kuusmaa

12 klass: 7 õpilast: 3 tütarlast, 4 poissi

Ülesanne 1

Tunni algus.

Tahvli peal oli üks mõistatus: kaks nime: Siivo Velt ja Eine Mäng.

Need ei ole lihtsalt nimed, vaid õpilased pidid aimama, mis on tunni teemaks.

Selgus, et tunni teemaks oli „Televisioon ja nägemine“

Õpetaja andis õpilastele sinist, punast ja rohelist värvi kaardid. Värvide tähistasid erinevaid vastuseid väidetele: sinine – nii ja naa; punane – rikub tervist; roheline – ei riku tervist.

Küsimus: Kas televisioon rikub tervist?

Õpilased läksid tahvli juurde, käes kaart, mis vastas nende arvamusele. Õpilased näitasid seda kaarti ja avaldasid oma arvamust. Tahvli juures said käia kõik.

Selline ülesanne oli hea, sest esiteks oli tegemist väga elulise ülesandega: televisioon on osa meie igapäeva elust ning sellel on lisaks väga suur mõjutav roll, juba seetõttu on oluline arutelda selliste teemade üle, kas ja kui palju televisioon tervist rikub. Selline ülesanne aitas arendada kriitilist mõtlemist, vaagida televisiooni pluss- ja miinuskülgi. Elulähedus muutis ülesande ning seeläbi ka õppimise huvitavamaks ning arendab ühtlasi argumenteerimisoskust, milleta ühiskonnaliige hästi toimida ei saa. Lisaks saaid õpilased veidi liigutada, mis ei ole samuti väheoluline, sest ülesannete üksluisus pärsib õpilaste keskendumisvõimet, liikumine ja huvitavad ülesanded aga tekitavad motivatsiooni ja ärgitavad argumenteerima ning eluliste asjade üle arutlema. Mõistatus aitab aga arendada loomingulist mõtlemist ja seostamisoskust, mis on samuti väga kasulikud ja vajalikud oskused. Väga hästi oli lahendatud sissejuhatav ülesanne, sest suunas õpilasi kohe tunni teema juurde, samas ergutades neid kohe kaasa mõtlema.

Selline ülesanne vastas mitmele Dörney ja Csizeri (1998) kümnest käsust motivatsiooni tekitamisel: esiteks olid juhtnöörid selged, õpilased teadsid, mida nad tegema pidid. Õpilased said võimaluse ära arvata tunni teema ja avaldada mitmel korral oma arvamust, mis toetas õpilase keelelise enesekindluse teket ja süvenemist. Tund ei olnud üksluine, vaid õpilase jaoks huvitavaks tehtud, seda enam, et tegemist oli autentse teemaga. Toetati ka õpilaste iseseisvust, pakkudes õpilastele võimalust argumenteerida ja avaldada oma arvamust. Siinkohal ei olnud vähemtähtsam õpetaja roll, sest just õpetaja on see, kes tunnid kavandab ning õpetajal on võimalus tunnid huvitavamaks muuta.

Mälu aspektist tuleb öelda, et materjali hulk oli antud tunnis piisav, materjali ei olnud liiga palju ega liiga vähe, põhiline oli käsitletud ja iga ülesande jaoks oli antud piisavalt aega, mis toetas samuti materjali kinnistamist. Arvestatud oli samuti sellega, et õpilaste tähelepanu oleks püsiv, selleks oli kasutatud erinevaid õpilase psüühilist tegevust aktiveerivaid tegevusi.

Antud ülesande puhul oli positiivne ka see, et tahvli juures said käia kõik. Olgugi, et klassis on alati õpilasi, kes kardavad esinemist, tuleb neid siiski ergutada rohkem esinema, et kaoks ka hirm, sest avaliku esinemise oskus on elus väga oluline. Lisaks oli kasuks see, et tahvli juures pidi õpilane vastavalt oma kaardile esitama teistele oma arvamuse, see arendas nii argumenteerimisoskust kui esinemisjulgust ja oli väga oluline õpilasi esinema ergutada. Sellise ülesande läbiviimisele oli kasuks ka õpilaste vähene arv klassis, nii ei pidanud õpetaja muude ülesannetega ega argumenteerimisülesandega liialt kiirustama, õpilased võisid oma arvamust avaldada rahulikus tempos ja õpetaja ei pidanud õpilasi katkestama, mis oli motivatsiooni kasvu toetav. Kuna antud ülesande läbiviimiseks oli õpetaja arvestanud piisavalt aega, siis õpilased liigselt kiirustama ei pidanud ja kõik said rahulikus tempos tahvli ees käia. Argumenteerimisoskust arendav ülesanne oli lisaks kasulik ka sellest aspektist, et 12. klassi lõpetamisel oli nendel õpilastel vaja sooritada eesti keele riigieksam, mis nõudis samuti oma arvamuse avaldamist ja usaldusväärset argumenteerimist, seega oli harjutamine läbi uudse ja mängulise ülesande sellelgi otstarbel kasulik. Õpilased said kasutada nii kuulmis- kui nägemismälu. Õpetaja oli lisaks ülesande koostamisele toetav ja julgustav, mis tõstis samuti õpilaste motiveeritust ja julgust, samuti olid toetavad klassikaaslased, mis mõjus samuti rääkijale innustavalt ja julgustavalt, mis on vaieldamatult lisaks mängulisusele tõhusa, julge ja meeldiva õppimiskogemuse osa. Oma arvamust avaldades ja teiste arvamusi kuulates õpivad õpilased nii teadlikult kui alateadlikult ning saavad õpitut edasises elus ära kasutada, sealhulgas saades lisaks esinemisjulgusele ja argumenteerimisoskusele uusi teadmisi teema kohta. Õpetaja kohalolu on sellise ülesande puhul väga oluline, argumenteerimispõhiste ja just tundides, kus õpilane saab oma arvamust avaldada on õpetaja see, kes vajadusel lahendab ja hoiab ära eriarvamustest tulenevaid konflikte, kui need tekkima peaksid. Samuti saab õpetaja esitada suunavaid küsimusi. Selliste ülesannete puhul tuleks kaasõpilastele anda võimalus vajadusel küsida täpsustavaid küsimusi ja lisada tahtmisel kommentaare. Läbi selle tunnevad õpilased, et neid kuulatakse ja

huvitatakse ning õpetaja saab tagasisidet selle kohta, kas õpilane on oma arvamustes kindel ning kas kaasõpilased on materjali omandanud. Samuti saab õpetaja teadmisi isegi selle kohta, kui hästi osatakse küsimusi küsida, neid vormistada, sest ka see on tähtis oskus.

Ülesanne 2. Õige või vale.

Seina peale olid pandud lausete algused. Iga õpilane sai komplekti sõnu ning nad pidid lause algustele leidma oma valitud lõpud.

Lauselõpud olid:

- Ekraani laius x 5
- Valgustatud
- Ülevalpool silmi
- Silmade kõrgusel
- 2 meetrit
- Akent
- Laiali valguda
- Väriseda
- Valgustit
- Peeglit
- Tervist
- Pimedas
- 3 meetrit

Täislaused olid järgmised:

- Telerit tuleb vaadata valgustatud toas.
- Minimaalne vaatekaugus on 2 meetrit.
- Kujutis ei tohi laiali valguda, väriseda, särada.
- Teleri vastas ei tohi olla valgustit, peeglit.
- Teler rikub tervist, silmi.

- Ekraan peab paiknema ülevalpool silmi, silmade kõrgusel.

Edasi võttis õpetaja tahvlilt valesti paigutatud variandid maha ning küsis õpilaste käest uuesti, mis kuhu kuulus.

Järgnevalt jagas õpetaja õpilastele kätte töölehed. Sellel oli vaja samuti kokku sobitada lausealgused õigete lõppudega.

Lausealgused teemal „Televiisor ja nägemine“ olid järgmised:

- Väidet, et teler rikub silmi...
- Televiisorit tuleb vaadata valgustatud toas...
- Liiga ere valgustus seevastu teeb...
- Teleri vastas ei tohiks olla eredat valgustit või akent...
- Kui korrutate teleriekraani laiuse viiega...
- Ekraan peab paiknema...
- Juhtige aeg-ajalt pilk ekraanist kõrvale...
- Teleripildi teravus, heledus ja kontrastsus...
- Kujutis ei tohi väriseda ega laiali valguda...

Lausete lõppude variandid olid järgnevad:

- ...silmade kõrgusel
- ...peavad Ameerika arstid müüdiks, kuid mõningaid tingimusi tuleks järgida.
- ...nii saavad silmad puhkust ja väsimus annab järele.
- ...saate minimaalse vaatekauguse.
- ...sest pimedada toa ja ekraani kontrast mõjub silmadele halvasti.
- ...kujutise häguseks.
- ...peavad olema õigesti reguleeritud.
- ...need võivad moodustada ekraanil heledaid laike ja sundima silmi pingutama.
- ...vastasel korral on silmad ülearu koormatud ja pea hakkab valutama.

Õpilased pidid lausetele õiged lõpud valima ning ütlema, kas väide oli õige või vale.

Tunni lõpus soovis õpetaja ka lastelt tagasisidet, paludes igal õpilasel öelda, mida nad tunni ajal õigesti ja valesti tegid.

Taaskord oli tegemist väga olulise teemaga ja sobitamisülesanded olid väga kasulikud, sest lubasid õpilastel teemat analüüsida ning selle kaudu end arendada, parandades väiteid analüüsides ka põhjendusoskust. Samuti oli olemas liikumisaspekt nagu eelmise ülesande puhul. Tunni kokku võtmiseks oli olemas ka refleksiooniosa, mis lubas õpilastel arutleda selle üle, mida nad varem teadsid ning mida teavad nüüd ning seeläbi suhtuvad teleri vaatamise ehk edaspidi teadlikumalt. Väga hea, et eksisteeris pidev ja vahetu õpetajapoolne tagasiside õpilastele, mis aitas õpilastel paremini õppida ja samas arenedada.

Autentne teema aitab õpilastel motivatsiooni tekitada ja kui õpilased on motiveeritud, siis on tõenäolisem, et neile jääb tunniteema paremini meelde. Lisaks pakub selline teemade seostamine kindlasti huvi õpilastele, kes on huvitatud tehnikast ja füüsikast, aidates kaasa ainete lõiminguks, mis muudab samuti õppimisprotsessi mitmekülgsemaks ja huvitavamaks.

Võibolla oleks olnud motiveerivam, kui vähemalt üks ülesannetest oleks olnud paaristöö. Kui ülesanded on mahukad, võivad mitu samalaadselt ülesannet õpilase ära kurnata, kuid kui vähemalt ühte neist lahendada koos pinginaabriga või isegi grupis, loob see lisaks motivatsiooni ja võistlusmomendi, mis on nooremate õpilaste puhul väga oluline.

Sellised ülesanded pakkusid võimaluse kasutada nii nägemis-, kuulmis- kui ka pildimälu. Lisaks teema õpetlikkusele oli tegemist väga kasuliku teemaga. Kuna infotehnoloogia ja televisioon on tänapäeva noorte elu lahutamatu osa, siis on väga vajalik teada lisaks televisiooni kasudele võrdväärselt selle ohtusid ning teada, mida ette võtta, et igapäevane televisioonikogemus oleks ohutu ja kasulik. Õpilased said ülesande käigus võimaluse analüüsida ja sünteesida, tehtud vigadest õppida ja seeläbi oma teadmisi koos klassikaaslaste ja õpetajaga

arutades, koostööd tehes uusi teadmisi kinnistada, et edasises elus televisiooni ja „ekraanidesse“ teadlikumalt suhtuda.

Juhendid ülesannete lahendamiseks olid piisavad ning õpetaja oli sõbralik ja toetav. Kui kellelgi tekkis mingeid küsimusi, oli õpetaja kohe valmis vastama ja samal ajal, kui õpilased tööd tegid, käis õpetaja klassis ringi ja vaatas, milline on töötempo, kuidas tööd tehakse, kas kellelgi on abi vaja, mis oli õpilastele väga hea tugisüsteem. Õpetaja innustas õpilasi küsima – see on oluline, sest õpilased peavad teadma, et õpetaja on vajadusel nende jaoks alati olemas, et nad võivad küsida ja peaksidki seda tegema, kui midagi selgusetuks jääb või tekib lisaküsimusi. Õpetaja oli innustav ja toetav, mis on motivatsiooni jaoks üks põhilisi alustalasid. Sama oluline oli kaasõpilaste tugi ja motivatsioonile ning tähelepanule aitas muidugi kaasa teema aktuaalsus ja hingelähedus.

On hea ja kasulik, et õpetaja suudab välja mõelda motiveerivaid ja huvitavaid ülesandeid, mis aitavad õpilaste tähelepanu tunniteemal hoida ning õppida nii teadlikult kui alateadlikult. Õpetaja loomingulisus ja inspireeritus on innustuseks õpilastelegi.

Kuupäev: 5.12.2015

Kellaaeg: 11:00

Koht: Kehra Gümnaasium

Õpetaja: Terje Aruoja

9. klass: 17 õpilast: 7 tütarlast, 10 poissi

Ülesanne 1

Tunni alguses jagas õpetaja paberi ülesandega, mille põhjal tuli otsustada, mis oli tunniteemaks.

Töölehel oli toodud 13 sõnaseletust, millele tuli kõrvaltulbast leida vasted. Sõnaseletused olid järgnevad:

- Klaviatuur, hiir, printer, monitor, kõlarid
- Juhtmeteta ja tasuta leviv internetiühendus
- Koos meiliga saadetav fail (dokument või pilt)
- Veebipäevikut kirjutama, pidama
- Veebilehel edasiminemiseks, avamise klõps
- Interneti põhiraakendus (Word Wide Web)
- Iseseisev internetiosa, seotud kindla riigiga
- Kiri, mis on saadetud elektrooniliselt
- Hõlmamatu-piirideta võrgusüsteem
- Seadusevastaselt arvutimaailmas tegutsev inimene
- Veebisolema, sirvima, otsima
- Arvuti avalehekülg
- Kirjamärgidest-tähtedest koosnev piltmärk

Kõrvaltulbas asusid vasted:

- Blogima - I
- Brauser - O
- Domeen - T
- Emotikoon - N
- Häkker - E
- Küberruum - L
- Link - I
- Manus - B
- Meil - E
- Riistvara - M
- Surfama - F
- Veeb - L
- WiFi - O

Iga vaste märkis kindlat tähte, mille õigesti paigutamisel moodustus tunniteema (mobiiltelefon).

Järgmises ülesandes pidi iga õpilane mõtlema millise sõnaga võiks veel mobiiltelefoni nimetada. Variandid olid: mobiiltelefon, nutitefon, telefon, mobla (kõnekeelne).

Kolmas ülesanne oli võistlusliku elemendiga, õpilastel tuli öelda, kuidas ja milleks nad oma telefoni kasutavad.

Neljas ülesanne oli ennustamisülesanne teemaga „Eestis ja Jaapanis“. Tahvli peale olid kirjutatud arvud 173400, 2014, 33.7 ja 6. Õpilased pidid nende kõrvale paigutama sõnad: telefoni aastas, miljon eurot, kuud. Samal ajal luges õpetaja teksti, mida õpilased jälgisid.

Viies ülesanne oli kõigepealt lugeda läbi õpikust tekst. Seejärel pidi üks õpilane lugema ette väite teksti kohta, teine kuulama ja vastama, kas väide on õige või vale.

Kuues ülesanne oli töötada vihikuga. Pealkirjaks tuli panna „Mobiiltelefon“ ning koostada võrdlusdiagramm, kus oleksid lahtrid nimetusega Eesti, Jaapan ning ühine lahter. Need jagunesid järgnevalt:

Eesti: Eestis on vähe lauatelefone; Eestis on kallimad telefonid; Eestis kasutavad vanainimesed telefoni.

Jaapan: Jaapanis on telefon nagu lemmikloom; telefonid on odavamad; saadetakse palju tekstsõnumeid; ühes kuus müüakse 1.4 miljonit telefoni.

Ühine: Noored kasutavad; Noored kaunistavad oma telefone; Kasutatakse palju koolitöös; Noortele suunatud reklaam; On kohti, kus telefoni kasutamine on keelatud.

Viimane ehk seitsmes ülesanne oli koostada diagramm, milles kirjeldatakse oma mobiiltelefoni.

Tunni kiituseks tuleb öelda, et lühikese tunni sisse oli mahutatud väga palju tegevusi, mis aitasid õpilaste tähelepanu hoida. Hoolimata ühisest teemast oli õpetaja valinud võimalikult varieeruvad ülesanded, kusjuures hõlmatud olid nii

iseseisev töö kui ka paaris- ja rühmatöö. Varieeruvate ülesannete korral on õpilastel pingevabam ja huvitavam õppida ja see aitab hoida õpilaste tähelepanu õppetööl. Kui ülesandeid on vähe või need on üksluised, siis hajub õpilaste tähelepanu väga kiiresti, sama juhtub siis, kui õpilased on tunni kestel liiga passiivsed, selle tunni puhul seda võimalust ei tekkinud.

Samuti varieerusid ülesandetüübid. Alustati töölehega, mis aitas õpilasi tunniteemasse sisse juhatada, samuti oli ülesanne oma elulisuse poolest väga huvitav, kuna mobiiltelefoniteema oli veel lähedasem ja harjumuslikum kui televisioon. Lisaks lubas selline sobitusülesanne õpilastel oma igapäevategevuste osas teadlikum olla. Enamik õpilasi teadsid kõiki neid mõisteid, kuid pole lähemalt süvenenud sellesse, mis nende jaoks igapäevaste mõistete taga oli. Selline ülesanne oli samuti väga eluline ning tehnikahuvilistele kindlasti väga põnev. Siin oli infotehnoloogia- ja tehnikaalast lõimingut ning infotehnoloogia temaatika oli vastavuses riikliku õppekavaga. Mõiste ja vaste ülesanne oli loominguiliselt koostatud ja kindlasti vajalik, et teadvustada igapäevategevusi ning võibolla suunata või isegi aidata kedagi erialavalikul, sest infotehnoloogia on Eestis väga arenenud ja IT-huvilisi palju, seda teavad ka õpilased.

Kui teema oli paika pandud ja sissejuhatav sobitamisülesanne lahendatud, mindi edasi väikese ajurünnakuga, mis on samuti hea meetod teemasse sisse minemiseks. Kui õpilane saab võimaluse oma mõtteid avaldada, selle ülesande puhul tunniteema ära arvata, siis tunneb õpilane end paremini ja tunneb, et teda kuulatakse ja tal on võimalik oma arvamust ja mõtteid avaldada. Õpilast võetakse kuulda, hoitakse õpilaste aju töös ning arendatakse juba sellise väikese ülesandega õpilase analüüsioskust. Ajurünnak on suurepärane võimalus teemasse sisse minemiseks ja õpilaste tähelepanu koondamiseks tunniteemale.

Kolmas ülesanne lubas õpilastel rääkida oma harjumustest ja tegevustest ning samas võrrelda enda tegevusi klassikaaslaste omadega. Õpilastele tuleb anda võimalusn enda arvamust avaldada ning samas arendada klassikaaslaste kuulamisel kuulamisioskust ning oskust teisi mõista ning nende arvamusi-

harjumusi aktsepteerida, mis on elus väga olulised oskused, milleta ühiskonnas normaalselt toimida ei saa. Paljudele õpilastele meeldivad sellist tüüpi ülesanded, kus saab end teistega võrrelda ja teiste teguviisidest-käitumisharjumustest kuulda, leides endale potentsiaalselt nii juurde mõttekaaslasi. Sellised ülesanded võivad suuresti arendada ühtsustunnet klassis, selleks on antud ülesande puhul soodustavateks faktoriteks nii hingelähedane teema kui sama vanuseaste. Kõigil oli midagi teema kohta öelda, mistõttu keegi ei jäänud olukorda, kus neil ei oleks midagi omalt poolt lisada või kommenteerida. Vahel on sellised ülesanded ohtlikud, kuid kuna teema ei ole provokatiivne ning on sügavalt aktuaalne ja eluline, siis annab see väga hea võimaluse ühtsuse suurendamiseks ja arvamuse avaldamiseks ning jagamiseks.

Neljas ülesanne arendas nii analüüsi- kui kuulamisoskust ning andis hea võimaluse võrrelda omavahel erinevaid riike. Siin võis näha lõimingut ühiskonnaõpetusega. Üldteadmiste laiendamiseks on hea teada, mis toimub mujal ja õpilaste jaoks huvitav teema suurendab motivatsiooni lisada teadmiste pagasisse informatsiooni ka teiste riikide kohta. Kindlasti oli see ülesanne oluline ka reisijahuvilistele, sest infotehnoloogia ühendab inimesi üle terve maailma ning selline õpetaja ülesandevalik oli üldhariv ja huvi tekitav ning hoidis õpilasi motiveerituna ning tekitab soovi edasi uurida, mis toimub mujal maailmas. Samuti olid huvitavad faktid ning ülesanne arendas loogilist mõtlemist, milleta on samuti ühiskonnas keeruline hästi toimida.

Viies ülesanne võimaldas arendada lugemisoskust ning teha paaristööd, kusjuures viimane arendas ka analüüsioskust. Järgmine ülesanne oli iseseisev töö vihikuga, kus pidi kasutama kriitilist mõtlemist ja analüüsioskust. sobitades laused vastavalt sellele, millise riigi kohta need käivad, samuti sai siingi võrrelda erinevaid riike, ning arvatavasti oli see teema samuti õpilaste jaoks väga huvitav. Siin sai kasutada lisaks juba eelmises ülesandes rakendatud kriitilise mõtlemise oskust ja kasutades eelnevalt õpitud teadmisi neid edasi arendada ja loogiliselt ülesande üle arutleda. Hea oli, et kasutati paaristööd, nii sai oma arvamust

avaldata ka klassikaaslasele, teineteist kuulata ja koos sobivaima, õigeima ja kõige loogilisema variandi leida. Pidev iseseisev töö võinuks õpilasi kurnata, seega oli hea, et õpetaja on lisanud paaris- ja rühmatöid, kus sai koos arutada ja natuke pingeid maandada. Paaris- ja rühmatööde puhul on oht pingete tekkimiseks, kui õpilased ei taha omavahel koostööd teha, õpilaste koormus rühmas on ebavõrdne või ei jõuta ühisele otsusele, kuid siingi on õpetajal 21. sajandi infotehnoloogiaajastu kontekstis mitmeid võimalusi, näiteks on loodud rakendus, mis jaotab õpilased rühmadesse, kusjuures on võimalik eelnevalt rühma koosseisud paika panna. Kuna õpetajal on kõige parem ülevaade sellest, kes sobivad omavahel koostööd tegema, lubab selline rakendus temal teha kõige paremad valikud ja sellega tõsta õpilaste õpimotivatsiooni ja hoida klassis alal koostöine atmosfäär.

Viimane ülesanne, kus tuli koostada diagramm iseenda telefoni kohta oli samuti heaks kokkuvõtteks, lubades rääkida tunniteema raames endaga seotud aspektidest. Siin võis näha lõimingut matemaatikaga. Lisaks diagrammi koostamisele oli väga oluline oskus erinevate graafikute lugemise ja mõistmise oskus, mida tundides tihti rakendati. Diagrammi koostamine aitab alateadlikult õpilastel ka hiljem diagramme paremini mõista, seda enam, et riigieksamil võib diagrammi ja tabelite ülesanne sees olla. Kuna tunnis oli esindatud väga palju ülesandetüüpe, siis oli selline kokkuvõttev iseseisev ülesanne heaks lõpuks tunnile, mis ühtlasi võttis tunnis läbi töötatu kokku.

Võibolla oleks sellele võinud järgneda ühine kokkuvõtte, refleksiooniosa, kus arutletakse tunniteema üle, kuid igal juhul mahtus tundi palju erinevaid ja arendavaid ning muidugi huvitavaid ülesandeid.

Kokkuvõtteks on oluline, et teemad oleksid õpilastele hingelähedased. Kui teemad on autentsed siis juba tänu sellele võetakse teemat paremini vastu. Lisaks on tänapäeval palju võimalusi, kuidas tunde huvitavalt läbi viia, mida tuleks kindlasti õppetöös rohkem rohkem kasutada. Esimene sobitamisülesanne on ühtlasi seotud ka ühiskonnaõpetusega ning aitab õpilastel olla igapäevaste

nähtuste suhtes teadlikum ning muidugi on tänapäeva noortele igati huvipakkuv teema, mis aitab motivatsiooni hoida ja motivatsiooni abil tähelepanu, nii et materjal kinnistub paremini.

Õpetaja andis õpilastele piisavalt juhtnööre ning need olid selged, loogilised ja üheselt mõistetavad. Alati oli võimalus õpetajalt küsida ning tugivõrgustikuna olid olemas ka kaasõpilased. Koostöö on tänapäeval väga oluline oskus, mida sellise tunni ülesehitusega samuti arendatakse. Õpilased said võimaluse mänguliselt arendada nii argumenteerimisoskust kui näidata oma loogilise mõtlemise taset. Sissejuhatav ülesanne andis taaskord võimaluse kohe tundi sisse elada, samas said õpilased avaldada oma arvamust, mis tunniteemaga tegemist võib olla. Õpetaja oli alati õpilaste jaoks olemas ning koostanud huvitava ja mängulise tunni, milles oli väga palju erinevaid osi ja ülesandeid. Need hoidsidki nii iseseisvalt, koostöös kui võistluslikult õpilaste motivatsiooni kõrge ja tähelepanu õppetööl ning oli näha, et valitses töökas atmosfäär ning õpilastele meeldis nii teema autentsus kui ülesanded ja töötati kõiges väga innukalt.

KOKKUVÕTE

21. sajand on vaieldamatult erinevate võimaluste poolest rikas ning paljusid neist saab väga edukalt ka õppetöös kasutada: on olemas hulk veebirakendusi ning õpilaste jaoks igapäevaseid ja hingelähedasi teemasid, nagu siingi toodud televisioon ja nutiseadmed, millest annab palju õppida ning mis on ühtlasi õpilaste jaoks huvitavad.

Töö eesmärk oli välja selgitada, milline roll on mängulisusel keele omandamisel ning kirjeldada sellega seonduvaid nähtuseid, nagu motivatsioon ja tähelepanu ning õpilaste õppimist toetavaid faktoreid. Autori hinnangul leidis ta Kehra Gümnaasiumis läbiviidud vaatluse käigus vastused mõlemale töös püstitatud uurimisküsimusele: millist rolli omab keeleõppes mänguline tegevus ning millised on õppimist toetavad faktorid mängulisel keele omandamisel?

Vaadeldud tundide puhul võib öelda, et õpetaja poolt hästi läbimõeldud tunnid ja mängulised elemendid aitavad õpilaste õppimisele kaasa – kui tunnid on huvitavad, teemad audentsed ja tund ei ole üksluine – seda on erinevate huvitavate ülesannetega vürtsitatud – siis on õpilased motiveeritumad ja pööravad ka rohkem tähelepanu ning õpivad nii teadlikult kui ka seda teadvustamata. Hariduses pööratakse järjest enam tähelepanu sellele, et lisaks teadmiste omandamisele teeksid õpilased seda ka innuga, inspireeritult ning motiveeritult ja selles on oluline koht mängudel. Mängulised ülesanded aitavad õpilastel nii teadlikult kui alateadlikult rohkem omandada. Seejuures on väga oluline roll õpetajal: tema saab olla suunaja ja juhtija, kes koostab huvitavaid, mängulisi ja autentseid ülesandeid, mis paneksid õpilased õppima, hoiaksid nende motivatsiooni kõrgel ning tähelepanu õppetöös. Õpilased saavad iseseisva töö, paaris- ja rühmatööna lahendada väga mitmepalgelisi ülesandeid, mis pakuvad avastusrõõmu ja õpitahet. Oluline on, et õpetajal oleks endal huvi, inspiratsiooni ning leidlikkust tänapäevaseid vahendeid, teisi õppeaineid ja

igapäevaelust pärit teemasid integreerida ja oma igapäevases töös kasutada, mida Kehra kooli keelekümblusõpetajad ka seni edukalt teinud on.

Õpilane õpib kõige paremini siis, kui teema on huvitav ja tund hästi üles ehitatud: motiveeritud õpilase tähelepanu on tunnitöös ja huvitatud õpilased on alati edasi uurima ja avastama. Samuti ei tohi unustada, et õpilastel on vahetevahel vaja võistluslikke momente ning kindlasti on eduka teema ja tunni omadused – koostöö, mängulisus, arvamuse avaldamise võimalus ja kuulamisoskus. Sellisel viisil omandatakse materjal parimal võimalikul viisil ja tundi tullakse rõõmu ning innuga.

Kehra Gümnaasiumi õpetajate huvitavalt koostatud teemad olid tema õpilastele inspiratsiooniks ja õppetöö sisaldas mängulisi elemente ning õpetaja tundi tuldi hea meelel ja täis töötahet.

Kokkuvõtteks võib öelda, et bakalaureusetöö autori järeldused osutusid õigeks: kasutades elulähedasi teemasid, mängulisi elemente ja muutes tunnid mitmekesiseks, olid õpilaste motivatsioon ja tähelepanu kõrgemad, nad õppisid paremini ja ei tundnud igavust, seeläbi edukamalt materjali õppides. Abiks olid ka tugisüsteemid, klassikaaslased ja õpetajad, kes vajadusel alati aitasid ning klassis oli meeldiv ja toetav õhkkond, ilma milleta ei saa edukas õppetöö toimida.

KIRJANDUS

Biggs John, Catherine Tang 2008. Teaching for Quality Learning at University. Fourth Edition. The Society for Research into Higher Education; <https://ai2-s2-pdfs.s3.amazonaws.com/572c/126567817a36135173d5e18e7cfa0fb77f21.pdf>.

Vaadatud 10.06.2017.

Dörnyei, Zoltan 1994. Motivation and motivating in the foreign language classroom. Modern Language Journal, 78, 3, lk 273-284; https://docs.wixstatic.com/ugd/ba734f_f4bfa6dbaefb4082967d647645bb8627.pdf. Vaadatud 02.06.2017.

Dörnyei Z, Kata Csizer 1998. Ten commandments for motivating language learners: results of an empirical study. Language Teaching Research, 2, 3; lk 203–229; https://www.researchgate.net/publication/249870250_Ten_commandments_for_motivating_language_learners_Results_of_an_empirical_study. Vaadatud 05.06.2017.

Habe, Birgit 2015. Mängude komplekt grammatika õpetamiseks II kooliastme inglise keele tundides. Magistritöö. Tartu Ülikool.

Kaivapalu Annekatrin, Maisa Martin 2010. Mis on võõrkeeleõpe ja kuidas võõrkeelt õpitakse; <https://oppekava.innove.ee/mis-on-voorkeelege-ja-kuidas-voorkeelt-opitakse/>. Vaadatud 28.06.2017.

Krull, Edgar 2000. Pedagoogilise psühholoogia käsiraamat. Tartu: Tartu Ülikooli kirjastus.

Köverjalg, Ants 1989. Täiskasvanupedagoogika. Pedagoogika. Eesti Riigikaitse Akadeemia.

Köverjalg, Ants 1996. Õppimise psühholoogia ja meetoodika. Pedagoogika. Eesti Riigikaitse Akadeemia.

Leppik, Peep 2006. Õppimine on tõesti huvitav. Õpiprotsessi psühholoogilisest mõtestamisest. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.

Oxford Rebecca, Jill Shearin 1994. Language Learning Motivation: Expanding the Theoretical Framework. The Modern Language Journal. 78, 3; <http://www.jstor.org.ezproxy.utlib.ut.ee/stable/pdf/329249.pdf?refreqid=excelsior%3A8d01ebd84845e97c42a410ed9361c7bd>. Vaadatud 22.06.2017.

Smoljakova, Jelena 2008. Eesti keele kui teise keele õppe läbiviimine Eesti – koolieelsetes lasteasutustes. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.

Kaudviited:

Brewster *et al.* 2003. The Primary English Teacher's Guide. New Edition. Harlow: Pearson Education Limited.

Cameron, L., ja McKay, P. 2010. Bringing creative teaching into the young learner classroom. Oxford: Oxford University Press.

Ersöz, A. 2000. Six Games for the EFL/ESL Classroom. The Internet TESL Journal. Vol VI, No 6.

Lewis, G., ja Bedson, G. 1999. Games for Children. Oxford: Oxford University Press.

Merila, M. 1999. Eesti keel muukeelses lasteaias. Tallinn Haridusministeerium.

Pettinger, E. 2007. TEFL Games in the ESL and EFL classroom. International TEFL & TESOL Training.

Talak-Kiryk, A. 2010. Using Games In A Foreign Language Classroom. Publitseerimata magistritöö. SIT Graduate Institute.

Ur, P. 2009. Grammar Activities (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Playful tasks at Kehra Gymnasium in the classes of Estonian as a second language. Summary

The purpose of this bachelor's thesis was to describe playful tasks at Kehra Gymnasium in the classes of Estonian as a second language. The author of the thesis viewed two lessons of the Gymnasium, participants were two teachers and students of form 12 and form 9. Form 12 consisted of 7 students: 3 girls and 4 boys. Form 9 consisted of 17 students: 7 girls and 10 boys. This school was chosen because the teachers of these classes have been a big inspiration for the author by spending their time, will and enthusiasm into making lessons playful and creating a great environment for studying.

The thesis consists of two chapters: one is theory that includes aspects as memory, motivation, attention and teachers role in students studying process. These aspects were the basis of the second, analytical part, where the author of this thesis analyzed the lessons based on those aspects, in more detail – how playful lessons influence students memory, motivation and attention in the study process and what is the role of the teacher as the planner of the lessons and a helpful support system.

The results of analyzing the lessons were:

- 1) Playful exercises help to keep students motivated and pay more attention, thus they learn more.
- 2) The more authentic are the subjects, the more students learn.
- 3) The associations with other school subjects help to keep the learning process exciting and gain more knowledge.
- 4) Teachers notable effort of making lessons playful works as a good motivation for students.

5) As the teachers were always there and willing to help, students felt safe and were ready to participate and interact with each other.

6) The lessons were carefully planned and therefore gave students an important and interesting chance to improve their critical thinking, communication skills, analyzing and synthesis skills and a chance to improve public speaking, IT-skills and communication and cooperation.

As there are still teachers who are helpful and are making great effort of keeping the lessons interesting and playful, the students are eager to learn and participate more and they stay motivated and focused. The teacher of the chosen school was herself motivated and inspired and through that kept the students motivated and inspired and this is really important.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Jelena Ruuben (02.02.1993)

1. Annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „Mängulised ülesanded eesti keele teise keelena tundides Kehra Gümnaasiumis“, mille juhendaja on Ingrid Rummo
 - 1.1.Reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
 - 1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, 22.08.2017