

Tartu Ülikool  
Sotsiaalteaduste valdkond  
Haridusteaduste instituut  
Õppekava: koolieelse lasteasutuse õpetaja

Kreete Aljes  
Maie Allas

VAATLUSMÕÕDIKU KOOSTAMINE LASTEAIAÕPETAJA POOLT LÄBIVIIDAVATE  
ÕPPEMÄNGUDE JA MÄNGULISTE TEGEVUSTE HINDAMISEKS

bakalaureusetöö

Juhendajad: dotsent Merle Taimalu ja Airi Niilo

Läbiv pealkiri: Vaatlusmõõdiku koostamine mänguliste tegevuste hindamiseks

Tartu 2018

Vaatlusmõõdiku koostamine lasteaiaõpetaja poolt läbiviidavate õppemängude ja mänguliste tegevuste hindamiseks

Resüme

Mängu kaudu õppimist loetakse eelkoolieas oluliseks, sest mäng toetab lapse kognitiivset, sotsiaalset, füüsilist ning emotsionaalset arengut. Mängides toimub lapsel uute teadmiste ja oskuste areng ning omandamine ehk õppimine. Õpetajad kasutavad lasteaias planeeritud õppetegevustes õppemänge ja mängulisi tegevusi. Selliste tegevuste, mis toetavad lapse oskuste ja teadmiste arengut, juhendamiseks peavad lasteaiaõpetajal olema kindlad arusaamad õppemängu ja mängulise tegevuse tunnustest ning juhendamisest. Vaatlusmõõdikut, millega hinnata lasteaiaõpetaja poolt läbiviidavates õppetegevustes õppemängude ja mänguliste elementide kasutamist seni töö autoritele teadaolevalt koostatud ei ole. Bakalaureusetöö eesmärgiks oli koostada olemasolevate vaatlusmõõdikute ja teoreetiliste allikate põhjal uus mõõdik, millega saab hinnata lasteaiaõpetaja poolt läbiviidavates õppetegevustes õppemängude ja mänguliste elementide kasutamist ning katsetada vaatlusmõõdiku sobivust lasteaias õpetaja poolt läbiviidud hommikupoolsete tegevuste põhjal. Vaatlusmõõdikusse võeti õppemängu ja mängulist tegevust iseloomustavad viis kriteeriumi, millest igaüks jagunes 2-5 tunnuseks. Vaatlusmõõdiku katsetamisel selgus, et õpetajad kasutasid hommikupoolsetes õppetegevustes õppemängule ja mängulisele tegevusele iseloomulikke elemente, mida sai hinnata vaatlusmõõdikus välja toodud kriteeriumite ning tunnuste põhjal. Valminud mõõdikut saab edasi arendada ja rakendada õpetajakoolituses ning lasteaiaõpetajate õppetegevuste läbiviimise hindamisel.

Võtmesõnad: õppemäng, mänguline tegevus, vaatlusmõõdik, koolieelne lasteasutus, õpetaja

Developing an Observation Tool for Assessing the Didactic Games And Playful Activities  
Conducted by Kindergarten Teachers

Abstract

Learning through games is considered essential in the pre-school age, as the games support the cognitive, social, physical and emotional development of the child. While playing games, the child develops new skills, gets new knowledge – the child learns something new. Kindergarten teachers use didactic games and playful learning activities in planned educational activities. In order to guide activities that support the development of the skills and knowledge of the child, kindergarten teachers must have certain understandings about the characteristics and guiding of didactic games and playful activities. The authors of the thesis have not found any other studies about the observation tool for assessing the use of didactic games and playful elements in educational activities carried out by the kindergarten teachers. The aim of the bachelor's thesis was to create a new observation tool based on existing observation gauges and literature, which can be used to evaluate the use of didactic games and playful elements for teaching activities conducted by kindergarten teachers, and to test this observation tool in the kindergarten based on morning activities performed by the kindergarten teacher. Five criterion characterizing didactic games and playful activities were included into the observation tool. These criterion were divided into 2-5 characteristics. Testing the observation tool revealed that the teachers used elements characteristic for didactic games and playful activities in the morning learning activities. Those elements could be evaluated based on the criteria and characteristics indicated in the observation tool. The present observation tool can be developed in future and implemented in teacher training and assessment of the conducting of study activities made by kindergarten teachers.

Key words: didactic game, playful activity, observation tool, kindergarten, teacher

## Sisukord

Sissejuhatus .....	5
Mängu mõiste, olemus ja tunnused .....	6
Vabamäng ja õppemäng .....	7
Mängu tähtsus lapse arengus .....	8
Õpetaja roll mängu juhendajana .....	10
Erinevate meetodite kasutamine õpetajate õppetegevuse hindamiseks.....	11
Mõõdikud õpetaja töö kvaliteedi hindamiseks .....	13
Uurimuse eesmärk ja uurimisküsimus.....	13
Metoodika.....	14
Valim .....	14
Vaatlusmõõdiku koostamine .....	15
Tegevuste vaatlus .....	18
Tulemused .....	18
Tunnuste ja kriteeriumite mediaanid .....	18
Arutelu.....	21
Valminud mõõdiku sobivus.....	21
Õppemängu või mänguliste tegevuste iseloomulikud tunnused.....	21
Töö piirangud ja praktiline väärtus.....	23
Ettepanekud edaspidisteks uurimusteks .....	24
Tänuõnad .....	24
Autorsuse kinnitus.....	25
Kasutatud kirjandus.....	26
Lisa 1. Olemasolevatest mõõtevahenditest pärinevad tunnused	
Lisa 2. Vaatlusmõõdik	
Lisa 3. Hindamisleht	

## Sissejuhatus

Laps on õppeprotsessis aktiivne tegutseja ning õpib mängu, matkimise, vaatlemise, uurimise, katsetamise, suhtlemise, harjutamise jne kaudu. Koolieelses eas kujunevate üldoskuste hulka kuulub mänguoskus, mis on lapse õppe- ja kasvatustegevuse eri valdkondade oskuste ja teadmiste arengu aluseks. Mängides toimub lapsel uute teadmiste ja oskuste areng (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2011).

Eesti lasteaiaõpetajate seas läbiviidud uuring näitas, et lasteaiaõpetajad peavad oluliseks laste mänguoskuse arengut ning õppimist läbi mängu, kuid igapäevastes planeeritud õppetegevustes kiputakse hoidma mängu ja õppimist siiski teineteisest eraldi (Tuul, 2017). Mitmed alushariduse uurijad Eestis on välja toonud, et viimasel kahel kümnendil on lasteaedades õppe- ja kasvatustöö hakanud järjest rohkem sarnanema õppetööga koolis (Neudorf, Ugaste, Tuul, & Mikser, 2017). Sarnast tendentsi on välja toodud ka rahvusvahelisel tasandil (Bennett, 2005; Clausen, 2015, viidatud Neudorf et al., 2017 j; Nicolopoulou, 2010). Selline suunitlus pole aga hea lapse arengut arvesse võttes, sest koolieelses eas on mängul oluline osa õppimise ja arengu toetamisel (Niilo & Kikas, 2008; Saar, 1997; Spivakovskaja, 1986; Ugaste, 2005).

Võgotski (2016) peab mängu lapse arengu aluseks ning baasiks lapse lähima arengu tsooni loomisel, sest mängus saab laps kogeda ja tunnetada (läbi mängida) neid olukordi ja situatsioone, mille lahendamist ja mõistmist reaalses elus pole ta veel omandanud. Uurimused on näidanud, et mäng, millele on seatud kindlad eesmärgid soodustab õppimist (Saar, 1997) ning mängides omandab laps eluks vajalikke teadmisi ja oskusi (Brotherus, Hytönen, & Krokfors, 2001; Butterworth & Harris, 2002; Ugaste, 2005). Seega on mängul koolieelses eas tähtis koht õppimisprotsessis ning õpetajal nähakse olulist rolli nii mängu kui õppimise juhendajana (Niilo & Kikas, 2008). Levinumaks mänguliigiks, mida õpetajad koolieelses eas õppimisega seostavad on õppemäng, kus on omavahel ühendatud mänguline ja õpetuslik külg (Ugaste, 2005).

Lasteaiaõpetaja töö kvaliteedi hindamiseks on loodud erinevaid vaatlusmõõdikuid. Töö autoritele teadaolevalt ei ole aga sellist vaatlusmõõdikut, millega saaks hinnata lasteaiaõpetaja poolt läbiviidavates õppetegevustes õppemängude ja mänguliste elementide kasutamist. Seega on oluline luua vaatlusmõõdik, millega oleks võimalik hinnata lasteaiaõpetajate poolt läbiviidavates õppetegevustes eelnevalt mainitud aspekte. Sellest tulenevalt on bakalaureusetöö eesmärgiks koostada olemasolevate vaatlusmõõdikute ja kirjanduse põhjal uus mõõdik, millega saab hinnata lasteaiaõpetaja poolt läbiviidavates

õppetegevustes õppemängude ja mänguliste elementide kasutamist ning katsetada selle vaatlusmõõdiku sobivust lasteaias õpetajate poolt läbiviidud hommikupoolsete tegevuste põhjal.

### **Mängu mõiste, olemus ja tunnused**

Mängu defineeritakse mitmeti ning ühist definitsiooni sellele pole leitud. Seetõttu kirjeldatakse mängu sageli läbi iseloomulike tunnuste. Üheks olulisemaks mängu tunnuseks loetakse kujuteldava olukorra olemasolu mängus, kus tegevused ja mänguvahendid saavad uue tähenduse (Krasnor & Pepler, 1980, viidatud Niilo & Kikas 2008 j; Pramling Samuelsson & Johansson, 2007; Smith, Cowie, & Blades, 2008; Ugaste, 2005, 2017). Teiseks mängu põhitunnuseks, mida mitmed autorid on nimetanud, on mängust saadav rõõm, rahulolu ja nauding (Brotherus et al., 2001; Eberle, 2014; Goldstein, 2012; Huizinga, 2004; Pramling Samuelsson & Johansson, 2007; Saar, 1997; Smith et al., 2008; Ugaste, 2005, 2017). Kolmandaks on välja toodud lapse enda sisemist motivatsiooni, kus mäng toimub lapse vabal tahtel ja enda soovil (Butterworth & Harris, 2002; Huizinga, 2004; Niilo & Kikas, 2008; Spivakovskaja, 1986). Neljandaks tuuakse välja, et mängus on siduvad reeglid, mille põhjal mängu mängitakse ja mis juhivad mängu (Butterworth & Harris, 2002; Huizinga, 2004; Ugaste, 2005, 2017; Vöggotski, 2016). Viiendaks loetakse mängu üheks tunnuseks spontaansust ja paindlikkust, kus lapsel on võimalus muuta mängu sisu ning valida kaaslased ja vahendid mängimiseks (Eberle, 2014; Krasnor & Pepler, 1980, viidatud Niilo & Kikas 2008 j; Smith et al., 2008; Ugaste, 2005, 2017). Teistest erinevalt võrdleb Spivakovskaja (1986) mängu tööga ning toob välja, et sageli kaasneb koos mängimisega pingutus ja selle käigus toimub vaimne ja füüsiline eneseületamine. Mitmed autorid (Brotherus et al., 2001; Butterworth & Harris, 2002; Ugaste 2005) on mängu nimetanud tegevuseks, mida sooritades harjutab laps toimetulekut erinevates olukordades ning omandab uusi teadmisi ja oskusi. Loetletud tunnustest pole eraldivõetuna ükski piisav mängu kirjeldamiseks, kuid mida suurem osa eelpool loetletud tunnustest on tegevuses olemas, seda suurem on ühine mõistmine, et tegemist on mänguga (Smith et al., 2008).

Kokkuvõtlikult võib öelda, et mängu kõige olulisemate põhitunnustena on välja toodud kujuteldav olukord mängus; mängu spontaansus ja paindlikkus; lapse sisemine motivatsioon ja tahe mängida; mängust saadavad rõõm ja rahulolu; mängu juhtivad reeglid.

### **Vabamäng ja õppemäng**

Ugaste (2005) jagab mängud vabamänguks ja reeglitega mänguks. Levinumaks reeglitega mänguks, mida õpetajad koolieelses eas õppimisega seostavad on õppemäng, mida kasutatakse õpetaja poolt planeeritud tegevustes ja ka laste vabas tegevuses (Ugaste, 2005). Reeglitega mängud on tihti koosmängud, milles on nii kaotajaid kui ka võitjaid ja üldiselt kontrollivad lapsed ise nende reeglite täitmist. Umbes kuueaastased lapsed hakkavad põhiliselt reeglitega mängu mängima (Gordon Biddle, Garcia- Nevarez, Roundtree Henderson, & Valero- Kerrick, 2014).

Õppemängus on omavahel ühendatud mänguline ja õpetuslik külge, mis omakorda on seotud eesmärkide saavutamise ja õppimisega. Õppemängud loovad lastes soovi mängida ning mängides saavad lapsed omandada uusi teadmisi ja oskusi ning kinnistada juba omandatud (Saar, 1997; Ugaste, 2005), lisaks toimub ka lapse kognitiivsete protsesside (kõne, mälu, mõtlemine, tajutamine ja tähelepanu) areng (Niilo & Kikas, 2008; Ugaste, 2005). Salumaa ja Talvik (2003) defineerivad õppemängu kui kindla eesmärgi ja struktuuriga õppetegevust, milles on õppeülesanne ning läbi mille toimub uute kogemuste saamine ja õppimine. Õppemängu tunnustena toovad nad välja õpetusliku eesmärgi olemasolu, mängu sisu ja lõpptulemuse vastavuse eesmärgiga, võistlusmomendi ning mängijate omavahelise suhtlemise mängu käigus.

Õppemängu on kirjeldatud ka kui mängu, mis õpetab lapsi, treenib ja arendab laste vaimseid võimeid. Iga õppemäng sisaldab täpset ülesannet, mida lapsed asuvad lahendama, mängulist tegevust, reegleid ja kindlat lõppu ehk mängu tulemust (Galinskaja, Kelder, Lootsar, & Rohtla, 1972). Õppemängu on teisisõnu nimetatud ka kui harivat mängu. Harival mängul peab olema kindel eesmärk ja ülesehitus ning õpetaja ülesanne on seda suunata ja lastele pakkuda (Fisher, 2006). Nii haridusliku mängu kui ka mängupõhise õppe eesmärgiks on õppimise toetamine, kus mängides saadud teadmisi ja oskusi rakendatakse tulevikus reaalses elulises olukorras (Männamaa, Komsaare, & Leijen, 2016).

Ugaste (2005) toob välja õppemängu peamised elemendid: õppeülesanne, mänguline ülesanne ja mänguline tegevus, mängureeglid, mängu tulemus. Õppeülesande olemust kirjeldab ta järgnevalt: „Need on teadmised ja oskused, mida tahetakse harjutada, süvendada või kinnistada ja mis on täiskasvanu jaoks laste õpetamises olulised“ (Ugaste, 2005, lk 164). Õppeülesandeid võib mängus olla mitu ja nad on lapsele tajutavad pigem mängulise ülesandena, mida laps mängides täidab. Mänguline tegevus sõltub sellest, milline on lapse sisemine soov ja motiiv täita ülesannet. Mängu ja mängulist tegevust reguleerivad reeglid, mis

on kooskõlas mängu eesmärgiga. Õppemäng lõpeb mängu tulemusega, mida õpetaja hindab lähtudes mängu õppeülesande eesmärgi täitmisest ning laps mängu nauditavuse seisukohalt (Ugaste, 2005). Õppemäng peab olema lapse jaoks huvitav ja kaasahaarav, sest ainult siis innustab see last õppima. Õppemängudes harjutab laps koosmänguoskust ning võrdleb enda ja oma mängukaaslaste tegevust (Ugaste, Tuul, & Väik, 2009). Reeglitega õppemängudes kogeb laps võitu ja kaotust ning õpib reeglite järgimist ning kaotusega toimetulekut, mängu käigus on oluline pakkuda igale lapsele mängust eduelamuse saamist (Niilo & Kikas, 2008; Ugaste, 2005).

Vabamäng ehk loovmäng on mäng, kus on samuti reeglid, kuid need on vabamad ja võivad vastavalt mängu käigule muutuda. Vabamängus esinevad reeglid varjatumalt ning need on põhiliselt teada tuntud reeglid erinevate rollide ja inimese käitumise kohta. Mängu lõpus tavaliselt ei esine kaotusi ja võite nagu reeglitega mängus. Vabamängu ja õppemängu üheks suureks erinevuseks on see, et õppemängus on kindlalt formuleeritud reeglid, mida mängu käigus järgitakse, kuid vabamängus on reeglid vabad ja võivad muutuda igal hetkel. Vabamängu lõpus pole kindel mängu tulemus - mängitakse seni, kuni huvi on ning kaotajaid ja võitjaid ei ole, õppemängu puhul võib sageli esineda nii kaotajaid kui võitjaid (Ugaste, 2005).

Kokkuvõtvalt saab öelda, et õppemängu, harivat mängu ja hariduslikku mängu on kirjeldatud tegevustena, millel on kindel eesmärk ning mida tehes toimub õppimine. Seega saab õppemängu, harivat mängu ja hariduslikku mängu mõista käesolevas töös sünonüümidenä. Edaspidi kasutatakse töös mõistet õppemäng. Antud töös mõistetakse õppemängu tegevusena, milles on lisaks mängule ka õppeülesanne, mis pakub lapsele rõõmu ja rahulolu ning mille käigus õpib laps toimetulekut erinevates olukordades ja omandab uusi teadmisi ning oskusi. Mängulise tegevusena mõistetakse tegevust, millel on sarnased tunnused õppemänguga. Õppemängu ja mängulist tegevust mõistetakse selle töö kontekstis sünonüümina.

### **Mängu tähtsus lapse arengus**

Mängul on lapse arengus oluline tähendus ning mäng on lapsea põhitegevuseks (Niilo & Kikas, 2008; Saar, 1997; Spivakovskaja, 1986; Ugaste, 2005; Võgotski, 1966). Mäng mõjutab lapse kognitiivset, sotsiaalset, emotsionaalset ja füüsilist arengut (Eberle, 2011; Niilo & Kikas, 2008). Mängides ei teadvusta laps õppimist, kuid sellele vaatamata omandab ta uusi oskusi ja teadmisi (Brotherus et al., 2001). Mängus omandatud kogemused kannab laps üle



igapäevastesse toimetustesse, sealhulgas ka õppimisse (McInnes, Howard, Miles, & Crowley, 2011; Sylva, 1980, viidatud Brotherus et al., 2001 j). Erinevas vanuses lastel on huvi erinevate mängude vastu ja koos lapse arenguga muutuvad lapse mängud, mäng areneb ning mängu teemad muutuvad mitmekülgsemaks. Need mängud, mis on väikestele lastele arendavad, ei pruugi sedasama olla vanemate laste puhul (Võgotski, 2016). Nii peab Võgotski (2016) mängu lapse arengu aluseks ning baasiks lapse lähima arengu tsooni loomisel. Ta väidab: „Mängus ületab laps alati oma keskmist vanust, oma tavalist igapäevast käitumist; ta oleks endast nagu peajagu pikem“ (Võgotski, 2016, lk 158).

Mäng on oluline lapse sotsiaalsete oskuste arendamiseks, sest mängides suhtleb ta täiskasvanutega või teiste lastega ning seeläbi omandab uusi sotsiaalseid oskusi ja kasutab juba omandatud. Koosmängus eakaaslastega märkab laps, et kõik ei saa asjadest ühtviisi aru, see annab võimaluse mõista ning aktsepteerida teiste mõtteid ja selgitada oma arvamust. Mängides täiskasvanuga ei pruugi seda toimuda, sest laps mõistab täiskasvanu poolt öeldut tõena ja sellele vastu ei vaidle (Niilo & Kikas, 2008). Sotsiaalsetest oskustest õpivad lapsed läbi mängu koostöö tegemist teistega, oma järjekorra ootamist, grupi tegevustes osalemist. Kognitiivsetest oskustest aga probleemide lahendamisoskust ning neil areneb loovus ja tekib uudishimu uute asjade vastu (Myck - Wayne, 2010). Kognitiivne areng toimub läbi mängude, milles laps kasutab kõnet. Kõne kasutamine mängudes kasvab lapse vanemaks saades ning koolieas on kõnel põhiline roll mängudes. Kõne arengu seisukohalt on kõige olulisemateks mängudeks rollimängud, sest seal tekib lastel palju omavahelist suhtlust. Läbi selliste mängude areneb ka mõtlemine kui lapsed hakkavad endale erinevaid olukordi ette kujutama. Mõtlemise arengu seisukohalt on tähtsad konstruktiivsed mängud, milles lapsed saavad materjalide abil midagi luua (Niilo & Kikas, 2008). Läbi mängu toimub ka emotsionaalne areng. Mängimine vähendab lastes hirmu, ärevust ning loob rõõmu ja tõstab seeläbi enesehinnangut. Erinevaid mängu mängides saab lastes arendada emotsionaalset paindlikkust (Goldstein, 2012). Füüsiline võimekus saab areneda läbi erinevate liikumist nõudvate mängude. Läbi selliste mängude areneb lastel füüsiline vastupidavus, koordinatsioon ja tasakaal. Liikumismängude mängimiseks parim koht on õues (Goldstein, 2012). Uued mängusituatsioonid ja mängukaaslased loovad lapse jaoks uue mängukogemuse, mis omakorda on ka õppimiskogemus (Eerik, 2008; Ugaste, Tuul, & Väik, 2009). Nii võib juhtuda, et lisaks õpetaja poolt seatud eesmärkide saavutamisele lisandub lapsele mängides ka mõni teine uues situatsioonis saadud kogemus, mida võib tõlgendada õppimisena (Eerik, 2008).

Lapse mängu jälgimist ja mänguoskuse hindamist kasutatakse lasteaias ühe meetodina lapse arengu hindamiseks (Palts & Häidkind, 2013). Igapäevases ja lapse jaoks turvalises keskkonnas läbiviidud mängu põhjal on võimalik hinnata lapse üldoskusi ning teadmisi ainevaldkondade kaupa ja ka füüsilist arengut (Männamaa, 2008; Nugin, 2017).

Kokkuvõtvalt saab öelda, et mängimine on laste põhitegevus, mille kaudu nad õpivad ja arenevad. Läbi mängu toimub lastel kognitiivne, sotsiaalne, emotsionaalne ja füüsiline areng. Erinevad mängud toetavad laste arengut, seetõttu tuleb lastele pakkuda võimalust mängida mitmekülgseid mänge. Mängude valikul tuleb arvestada lapse arengu ja mängu eakohasusega. Noorematele lastele on arendavad lihtsamad mängud, kuid vanemale lastele on vaja juba keerukamaid mänge. Lapse mänguoskus on üheks oluliseks tunnuseks, mille põhjal hinnatakse lapse arengut.

### **Õpetaja roll mängu juhendajana**

Õppemängu mängimise juures on lastel ja täiskasvanutel erinevad eesmärgid: lapse eesmärgiks on mängimine, täiskasvanul aga õpetamine (Strebeleva, 2010; Ugaste, 2005). Mängu juhendamisel on toodud välja kolm etappi: 1) õpetaja algatab mängu, luues lastele ajendi mänguks; 2) õpetaja osaleb mängus, jälgib mängureeglite täitmist ning sekkub vajadusel; 3) õpetaja annab suurema initsiatiivi mängus lastele (Bondarenko, 1986, viidatud Ugaste, 2005 j). Õpetaja roll on pakkuda lapsele keskkonda, mis inspireerib mängima ja seeläbi ka õppima (Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson, 2008). Õpetaja oskuslik mängus osalemine muudab mängu kvaliteetsemaks ja mitmekesisemaks. Juhtudel, kui õpetaja ei sekku mängu või teeb seda liiga harva, võib mäng jääda ühekülgseks ning ei arene edasi (Saar, 1997).

Uurimused on näidanud, et juhendamiseks peab õpetaja omama selget arusaama nii mängust kui õppimisest ning nende vastastikusest suhtest. See, kuidas laps mängu ja õppimist mõistab, sõltub õpetajast ning lapse ja õpetaja omavahelisest suhtlemisest protsessi vältel. Toetav ja usalduslik õpetaja ja lapse vaheline interaktsioon ergutab lapsi osalema aktiivselt tegevustes ja otsima lahendusi mängu ja õppimise käigus tekkinud probleemidele (McInnes et al., 2011). Mängu juhendamisel omab olulist rolli õpetaja suhtlemine lastega, kuid samapalju ka laste omavahelise suhtluse innustaja ning suunajana (Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson, 2008).

Mängu otsese juhendamise tunnuseks nimetab Saar (1997) täiskasvanu osalemist mängus, kus tema osaks on mingi rolli täitmine, läbi mille toimub mängu mõjutamine. Ugaste

(2005) peab mängu juhendamist läbimõeldud ja mitmest osast koosnevaks tegevuseks, mis eeldab õpetajapoolset põhjalikku ettevalmistust, sest vastasel juhul võib kaduma minna lapse initsiatiiv ja omaalgatus mängus. Alati ei toimu õpetaja ja lapse koosmängul õpetaja poolset mängu juhendamist (Saar, 1997). Mängu juhendajana peab õpetaja teadma laste arengutaset ja olema kursis laste individuaalsete eripäradega (Niilo & Kikas, 2008; Strebeleva, 2010) ning lisaks omama mitmekülgseid teadmisi mängu olemuse kohta (Brotherus et al., 2001).

Ameerika Ühendriikides läbi viidud testid näitasid, et laste hulgas, kelle õppeprotsessi üheks osaks oli mäng, saavutati kirjutamis-, lugemis- ja arvutamisoskuste õpitulemustes enamasti paremaid tulemusi võrreldes lastega, keda õpetati traditsiooniliselt (Kärby, 1990, 1992, viidatud Brotherus et al., 2001 j). Kanadas läbi viidud uurimus näitas, et kuigi õpetajad on teadlikud mängu kaudu õppimise kasulikkusest koolieelses eas, rakendatakse praktikas siiski jätkuvalt päris palju õpetaja poolt juhitud akadeemilist õppimist (Pyle & Danniels, 2016). Selle põhjusena tõid uurijad välja õpetajate vähesed oskused mängulise õppe juhendamiseks ning sellest tuleneva ebakindluse mängulise õppe rakendamiseks. Sarnase tulemuseni oma uurimuses jõudsid ka McInnes jt (2011), eristades õpetajate jagunemist kaheks grupiks suhtumises mängu ja mängu kaudu õppimisse. Esimesel juhul oli õpetajatel välja kujunenud selge arusaam mängust ja õpetaja rollist mängulise õppe juhendamisel. Õpetajad osalesid ka ise lapse poolt algatatud mängudes tegutseja ja suhtlejana, jättes aga kontrolli ja valiku mängus lastele. Teise grupi moodustasid õpetajad, kel puudus selge arusaam oma rollist mängulisest õppes, nad planeerisid õppetegevusse õpetaja ja ka lapse poolt algatatud mängu, osalesid aga enamasti ainult nendes mängudes, mis olid algatatud õpetaja poolt (McInnes et al., 2011).

Õpetajapoolne juhendamine õppemängudes on oluline, sest läbi selle muutub mäng kvaliteetsemaks ja mitmekesisemaks. Mängude juhendamisel on oluline tähelepanu pöörata laste arengutasemele, individuaalsetele eripäradele ja omavahelisele suhtlemisele. Lisaks on oluline tunda mängu olemust, vaid siis saab õppemängu mängimisel saavutada püstitatud eesmärgid laste õpetamisel.

### **Erinevate meetodite kasutamine õpetajate õppetegevuse hindamiseks**

Nagu eelnevad uurimused on näidanud, toimub tulemuslik õppimine koolieelses eas läbi mängu ja mänguliste tegevuste. Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) tuuakse mängu välja kui peamist tegevust lapse uute teadmiste ja oskuste omandamisel. Seega on

oluline hinnata õpetaja tegevust õppemängude ja mänguliste elementide kasutamisel planeeritud õppetegevustes.

Võimalusi, mille abil hindamiseks andmeid koguda on mitmeid. Selleks sobivad näiteks intervjuu, vaatlus ja ankeedile vastamise küsitlus. Igal meetodil on nii miinuseid kui ka eeliseid. Intervjuud kasutatakse väga paljudes uurimustes ja selle eeliseks on paindlikkus vastavalt olukorral. Intervjuu läbiviimisel on ka mitmeid puudusi nagu näiteks on see ajakulukas - kogu ettevalmistus ja läbiviimine ning tõlgendamine võtavad kaua aega. Intervjuu küsimustele vastates võivad uuritavad anda kallutatud informatsiooni. Ankeedile vastamise küsitlus on meetod, kus kogutakse standardiseeritud andmeid. Eeliseks on võimalus koguda väga paljudelt inimestelt piisavalt palju vastuseid küsimustele. Puuduseks on aga see, et andmed on liiga pinnapealsed (Hirsjärvi, Remes, & Sajavaara, 2010).

Vaatlus on andmekogumisviis, mille abil saadakse vahetult ja otseselt andmeid käitumise kohta ning seda muutmata kujul (Given, 2008; Hirsjärvi et al., 2010). Vaatlusel on mitu erinevat liiki - süstemaatiline/struktureeritud vaatlus, milles vaatleja on kõrvalseisja ning ei osale ja osalusvaatlus milles vaatleja osaleb tegevuses (Hirsjärvi et al., 2010). Struktureeritud vaatlus võimaldab vaadelda mingit kindlat käitumist, olukorda, tegevust jne, millele vaatleja vaatlusel keskendub. Sellise vaatluse puhul on vaatlejale ette antud tingimused ja käitumised, mida ta vaatlusel jälgib (Männamaa, 2008). Vaatluse miinuseks on see, et see on töömahukas ja aeganõudev (Hirsjärvi et al., 2010). Vaatluse eeliseks on võimalus koguda informatsiooni loomulikus keskkonnas ning seda tõlgendada ja mõista täpsemalt kui muude meetoditega (Ghuri & Gronhaug, 2004 viidatud Laherand, 2008 j). Vaatlus võimaldab näha seda, mida inimesed ütlevad, milliseid sõnu kasutavad, kuidas käituvad ja mis juhtub vaatluse jooksul. Vaatlust saab läbi viia nii kvalitatiivses kui ka kvantitatiivses uurimuses. Kvantitatiivses uurimuses kasutatakse sageli struktureeritud vaatlust ning kvalitatiivses uurimuses aga struktureerimata vaatlust ja osalejaga vaatlust (Given, 2008). Vaatluse tulemuste saamiseks kasutatakse mitmeid abivahendeid, milleks on näiteks tabelid, loetelud, hinnangu- ja punktiskaalad, kuhu märgitakse vaatlusel saadud andmed (Hirsjärvi et al., 2010; Männamaa, 2008).

Antud uurimuses on otstarbekas kasutada struktureeritud vaatlust, milles vaatleja on kõrvalseisja ja ei sekku tegevusse. Vaatlust on hea kasutada, sest läbi selle saab õpetaja tegevust uurida vahetult ja loomulikus rühmakeskkonnas ning tulemused saab muutmata kujul. Vaatlusel tuleb jälgida, et vaatleja keskenduks vaatluse eesmärgile ning säilitaks objektiivsuse vaadeldava suhtes.

### **Mõõdikud õpetaja töö kvaliteedi hindamiseks**

Õpetaja töö kvaliteedi hindamiseks on loodud erinevaid vaatlusmõõdikuid, milles on hinnatud õppeprotsessi juhtimist ning sotsiaalset keskkonda, mis käesoleva töö eesmärgist lähtuvalt on olulised ka õppemängu ja mängulise tegevuse juhendamisel.

1. *Caregiver interaction scale* (Arnett, 1989) on mõõdik, mille abil hinnatakse õpetaja käitumist lastega. Antud mõõdikus on ette antud väited ja nende seast tuleb valida, mil määral see iseloomustab vaadeldavat õpetajat. Valikuid on neli. 1 - mitte üldse tõene, 2 - mõnevõrra tõene, 3 - üsna tõene, 4- täiesti tõene. Näiteks on mõõdikus järgnevad väited: suhtleb lastega meeldivalt, on laste vastu kriitiline, kuulab aktiivselt kui laps temaga räägib. Väidete valikus on nii positiivseid kui ka negatiivseid väiteid.
2. *Early Childhood Classroom Observation Measure* (ECCOM; Stipek & Byler, 2005) on loodud lasteaiarühmas kasutatavaks vaatlusmõõdikuks, mille põhjal saab vaadelda ja hinnata õpetaja juhendamise kvaliteeti 4-7aastaste laste rühmas. Veel võimaldab mõõdik vaadelda rühma sotsiaalset keskkonda, õpikeskkonda, rühmas olemasolevaid ressursse, keele ja kõne ning matemaatika õpetamist. Loetletud valdkondade kohta on koostatud kirjeldused, mida hinnatakse viiepallilisel skaalal 1-5, kus 1 tähendab, et kirjeldatud tegevust esineb väga harva ning 5 tähendab, et kirjeldatud tegevust esineb valdavalt.
3. Hea Alguse õpetajatöö standard (ISSA, 2005) on loodud õpetaja tegevuse hindamiseks kvaliteetse õpetamise ja õppimise kohta. Hindamiseks on välja toodud seitse standardit: individualiseerimine, õpikeskkond, perekonna kaasamine, õpetamise strateegiad, planeerimine ja hindamine, õpetaja professionaalne areng, sotsiaalne kaasamine. Iga standardit on kirjeldatud seda iseloomustavate indikaatorite põhjal. Kirjeldatud indikaatorite olemasolu õpetaja töös hinnatakse järgmisel skaalal: ilmneb järjepidevalt – ilmneb mõnikord – ilmneb harva.

### **Uurimuse eesmärk ja uurimisküsimus**

Mäng on laste tegevus, kus nad harjutavad toimetulekut erinevates olukordades ning omandavad uusi teadmisi ja oskusi (Brotherus et al., 2001; Butterworth & Harris, 2002; Ugaste 2005). Seetõttu on oluline laste õpetamisel pöörata tähelepanu mängulisusele. Sellist mõõtevahendit, millega oleks võimalik hinnata lasteaiasõpetajate poolt läbiviidavates

planeeritud õppetegevustes mänguliste elementide ja õppemängude kasutamist töö autoritele teadaolevalt ei ole. Seega on sellise mõõtvahendi loomine oluline.

Töö eesmärgiks on välja töötada olemasolevate mõõdikute ja kirjanduse põhjal vaatlusmõõdik, mille abil saab hinnata lasteaiaõpetaja poolt läbi viidud hommikupoolsetes õppetegevustes mänguliste elementide ja õppemängude kasutamist ja katsetada seda lasteaia hommikupoolsetes tegevustes filmitud videote näitel. Sellest tulenevalt on bakalaureusetöös püstitatud järgmine uurimisküsimus: Milliseid õppemängule või mänguliste tegevustele iseloomulikke tunnuseid kasutavad õpetajad lasteaia hommikupoolsetes õppetegevustes 6-7aastaste laste rühmas?

### **Metoodika**

Antud töö käigus valmis vaatlusmõõdik, mille abil saab hinnata lasteaiaõpetaja poolt läbi viidud hommikupoolsetes õppetegevustes mänguliste elementide ja õppemängude kasutamist. Selleks koostati eelnevalt kirjeldatud mõõdikute ja kirjanduse põhjal uus mõõdik, mida katsetati videote vaatlusel.

### **Valim**

Valimi moodustasid esiteks erinevad mõõdikud, mida kasutati uue mõõdiku väljatöötamisel. Valimisse kuulusid järgnevad mõõdikud: *Caregiver interaction scale* (Arnett, 1989), *Early Childhood Classroom Observation Measure* (Stipek & Byler, 2005), Hea Alguse õpetajatöö standard (ISSA, 2005) ning Aino Ugaste poolt kirjeldatud õppemängu elemendid ning õpetajapoolne õppemängude juhendamine (Ugaste, 2005). Need mõõdikud valiti välja, kuna sisaldasid endas tunnuseid, mille põhjal on võimalik hinnata õpetaja poolt läbiviidavates tegevustes mänguliste elementide kasutamist.

Vaatlusmõõdiku katsetamisel kasutati mugavusvalimit. Selle õpetajate valimi moodustasid 15 lasteaiaõpetajat, keda oli filmitud viimas läbi hommikupoolseid tegevusi sealhulgas ka hommikuringe erinevates lasteaedades üle Eesti. Vaadeldavad õpetajad töötasid rühmades, kus on lapsed vanuses 6-7aastat või rühmades, kus on erivanuselised lapsed, kuid kellest enamus on 6-7aastased. Videote pikkused varieerusid 39 minutist kuni 2 tunni ja 14 minutini. Videod olid filmitud 2017 aasta kevadel koolieelse lasteasutuse pedagoogi magistriõppe ühe õppeaine raames üliõpilaste poolt ning need koguti uurimuslikul eesmärgil.

### Vaatlusmõõdiku koostamine

Vaatlusmõõdik valmis erinevate olemasolevate mõõdikute põhjal ja toetudes kirjandusele. Paralleelselt mõõdiku koostamisega toimusid kohtumised töörühmaga. Nimetatud töörühmaks oli alus- ja alghariduse töörühm T1.5, mis tegutses projekti NSVHI16281 “Tartu Ülikooli õpetajahariduse kompetentsikeskuse Pedagogicum arendamine” raames. Töörühma ülesandeks oli välja töötada vaatlusmõõdikud, millega on võimalik hinnata õpetajate õppetöö kvaliteeti alushariduses. Mõõtevahendi koostamise põhimõtetega tutvuti töörühma koosolekutel ja seminaridel. Töörühma kuulusid professor Aino Ugaste, dotsent Krista Uibu, dotsent Merle Taimalu, Kristel Ruutmets, Airi Niilo, Stefi Tomp ja üliõpilased. Ajavahemikul november 2017 - veebruar 2018 kohtuti töörühmaga kuuel korral. Kohtumistel tutvuti erinevate olemasolevate mõõdikutega ning analüüsiti neid; lepiti kokku, et mõõdik luuakse 5-pallilise skaalaga; analüüsiti valmiva mõõdiku sisulist ja visuaalset poolt; analüüsiti mõõdiku tunnuste kirjeldusi; katsetati mõõdikut video vaatamisel.

Esmalt otsiti erinevaid vaatlusmõõdikuid õpetaja poolt läbiviidava õppemängu, õppetegevuse ja tegevuse mängulisuse hindamise kohta ning seejärel valiti nende seast välja vaatlusmõõdikud, mille tunnused võimaldasid hinnata lasteaiaõpetaja poolt läbi viidud õppetegevustes mänguliste elementide kasutamist. Olemasolevate vaatlusmõõdikute otsimise etapis kasutati märksõnu: *play, game, observation, didactic game, observation instrument, teacher, preschool*. Leitud mõõdikute seast hakati otsima sobivaid. Mõõdikuid leiti kokku kuus ja nende seast valiti välja kolm, millega hakati edasi tegelema. Mõõdikuid valides lähtuti sellest, et nende põhjal oleks võimalik vaadelda õpetaja läbiviidavaid tegevusi ja mänguliste elementide kasutamist.

Õppemängu hindamise kohta varasemaid vaatlusmõõdikuid ei leitud, seega otsustati lähtuda Ugaste (2005) poolt kirjeldatud õppemängu elementidest, milleks on õppeülesanne; mänguline ülesanne ja mänguline tegevus; mängureegel; mängu tulemus. Koostati tabel, kuhu toodi välja põhilised tunnused igast skaalast ning leiti sarnasusi erinevate mõõtvahendite vahel. Tabel on esitatud käesoleva töö lisa 1. Erinevate mõõtvahendite analüüsimisel leitud sarnaste tunnuste põhjal hakati looma uut vaatlusmõõdikut.

Vaatlusmõõdiku koostamiseks valiti välja järgnevad mõõtvahendid: *Caregiver interaction scale* (Arnett, 1989), *Early Childhood Classroom Observation Measure* (Stipek & Byler, 2005), Hea Alguse õpetajatöö standard (ISSA, 2005) ning Aino Ugaste poolt kirjeldatud õppemängu elemendid ning õpetajapoolne õppemängude juhendamine (Ugaste, 2005). Eelnimetatud materjalid valiti mõõdiku koostamiseks välja põhimõttel, et nende põhjal

on varasemalt hinnatud õpetaja tegevust õppetegevuses ning sealhulgas on näha õppemängu või mänguliste elementide tunnuseid.

Loodud vaatlusmõõdik sisaldab järgnevaid kriteeriume: õppeülesande olemasolu; mänguline ülesanne ja mänguline tegevus; õppemängu või mängulise tegevuse juhendamine; mängu tulemus; sotsiaalne kliima, mis jagunevad veel omakorda tunnusteks. Loodud mõõdik on lisas 2.

Mõõdikus on 5 kriteeriumi ja iga kriteeriumi all on 2-5 tunnust. Kõikidele tunnustele järgnevad kirjeldused kolmel eri tasandil.

Esimese kriteeriumi, õppeülesande olemasolu puhul jälgitakse, kas tegevuses/õppemängus on nähtav õppeülesanne ning kas õpetaja on seda lastele selgitanud ja sõnastanud eesmärgi.

Muuhulgas jälgitakse seda, kas tegevus/õppemäng on lapsele eakohane.

Teise kriteeriumi, mängulise ülesande ja mängulise tegevuse puhul hinnatakse tegevuse/õppemängu mängulisust ning mänguliste suhete olemasolu. Jälgitakse, kas õpetaja loob tegevuses/õppemängus kujutletava olukorra ning kas mängulisus säilib kogu tegevuse vältel. Veel jälgitakse mänguvahendite kasutamist tegevuses/õppemängus ning seda, kas õpetaja poolt pakutav tegevus/õppemäng köidab lapsi.

Kolmanda kriteeriumi, õppemängu või tegevuse juhendamisel jälgitakse, kas juhendamine on suunatud lapsele. Sealhulgas hinnatakse, kas õpetaja selgitab reegleid lapsele mõistetavalt ning kas reeglid on seotud tegevuse eesmärgiga. Jälgitakse, kui palju julgustab õpetaja lapsi tegevuse jooksul ning toetab nende iseseisvust ja initsiatiivi.

Neljanda kriteeriumi, mängu tulemuse kriteeriumi puhul jälgitakse, kas õppeülesandes seatud eesmärk täidetakse ning kas õpetaja poolt pakutud tegevus/õppemäng on lapsele mõistetav ning pakub tegevuse lõppedes rahulolu.

Viienda kriteeriumi, sotsiaalse kliima puhul jälgitakse, kuidas arvestab õpetaja tegevuse jooksul lastega ning kui palju ta toetab laste koostöövõime tugevdamist.

Loodi 5-palliline hindamiskaala (0 - 4) milles 0 tähendab üldse mitte (st vaadeldud tunnust vaatlusel tegevuses ei täheldatud), 1 - harva, 2-3 - mõnikord/enamasti ja 4 - alati. 0 taset ei kirjeldatud, 1-4 kirjutati lahti kolmel tasemel - esimene kirjeldab madalat (1), teine keskmist (2-3) ja kolmas kõrget (4) taset. Hindamisleht on lisas 3.

Videote vaatlemiseks toimus ühel kohtumisel üliõpilaste ja juhendajate koosvaatlus, kus harjutati vaatlemist ja tegevuse märkamist. Seejärel viidi vaatlusmõõdiku sobivuse hindamiseks/testimiseks ja valiidsuse tõstmiseks läbi vaatlusseminar, kus üliõpilased koos eelpool nimetatud töörühma liikmetega analüüsisid mõõdikut ning katsetasid seda vaatlusel



(video vaatlus) rühmade kaupa. Vaatluse harjutamine ja vaatlusmõõdiku sobivuse hindamine/testimine toimusid uuringuväliste videote põhjal. Selleks ei kasutatud põhiuurimuseks mõeldud videoid, vaid filmiti eraldi kaks videot tuttavate lasteaiaõpetajate rühmas. Tallinna Ülikooli professor Aino Ugaste osales töörühma kohtumistel mitmel korral Skype vahendusel ning ühel korral vaatlusmõõdiku katsetamise seminaril. Seminaril tema poolt antud soovitusel põhjal viidi sisse mõõdikusse punkt, mille põhjal vaadeldakse mänguvahendite kasutamist tegevuses.

Vaatlusmõõdiku koostamise lõpufaasis kaasati ka eksperte, esmalt kaks lasteaiaõpetajat. Õpetajad tutvusid vaatlusmõõdikuga ning andsid selle kohta tagasisidet ja tegid omapoolseid ettepanekuid. Õpetajad tõid välja, et mõõdik sisaldab mitmeid tunnuseid, mis olid omavahel sisult sarnased ja kattuvad, nt tunnused “lapse soov ja tahe” ning “kas lapsel on huvitav”. Tunnuses “vastavus vanusele” võiks ekspertide arvates sisalduda ka see, et arvestataks laste eakohasusega ning tunnuse “tegevuse mängulisus ja mängulised suhted” madala taseme kirjeldus oli õpetajate arvates keeruliselt sõnastatud. Arvestati õpetajate tagasisidega, vaadati mõõdik läbi, analüüsiti ja vastavalt nendele tehti mõõdikus muudatusi. Mõõdikust jäeti välja tunnus “kas lapsel on huvitav” ning muudeti tunnuse “tegevuse mängulisus ja mängulised suhted” madala taseme kirjeldust.

Sellele järgneval vaatlusmõõdiku valmimise etapil anti mõõdik tutvumiseks veel kahele lasteaiaõpetajale (töö autorite praktika juhendajad) ning paluti nende kommentaare. Ühele õpetajale oli mõõdik arusaadav ning tema kommentaare ei lisanud. Teise õpetaja välja toodud kommentaariks olid näiteks: „väljend lapse vanus asendada eakohasusega“. Selle kommentaari puhul muudeti mõõdikus sõnastust, sest ka eelmised eksperdid tõid selle välja. Kogu uurimuse protsessi vältel pidasid mõlemad töö autorid oma uurijapäevikut. Uurijapäevikud kajastavad mõõdikute koostamise protsessi (materjalide kogumine, töörühma kohtumised), märkmeid videote vaatlustest ja mõõdikute katsetamisest ning uurijate mõtteid ning emotsioone. Uurijapäevikusse kirja pandud mõtteid jagasid töö autorid omavahelistel kokkusaamistel, et omada ülevaadet uurimuse käigust.

Töö autorid panustasid töö tegemisel kõikide osade valmimisse võrdselt. Algselt otsiti teoreetilisi materjale õpetaja poolt läbi viidavate tegevuste hindamiseks. Asuti leitud materjalide põhjal mõõdikut looma. Teoreetilise osa kirjutamiseks otsisid mõlemad töö autorid erinevaid allikaid ja kirjutasid ning täiendasid erinevaid peatükke. Ka järgnevate osade kirjutamisel toimiti sarnaselt. Töö kirjutati kasutades *Google drive* keskkonda, mille

eeliseks on see, et saab samaaegselt muuta ja näha teise kirjutatut. Seega on mõlematel töö autoritel võrdne panus töö valmimisse.

### **Tegevuste vaatlus**

Vaatlusmõõdikut katsetati 15 õpetaja tegevuste vaatlemisel videote põhjal. Videote vaatlusel vaatlusmõõdiku katsetamiseks ja saadud tulemuste analüüsimisel jälgiti põhimõtteid, et videotes osalenud inimeste (õpetajate ja laste) anonüümsus ja konfidentsiaalsus ei saaks kahjustatud (Teadustöö eetika, s.a.). Esmalt vaatasid töö autorid kumbki eraldi videoid (enamasti 20-30 minutilised vaatlustsüklid), hindasid videos nähtud õpetaja tegevust ja täitsid selle kohta hindamislehed. Vaatlemine jagati erinevateks tsükliteks videos toimunud tegevuste loogilisuse järgi, sest nii oli võimalik vaadelda erinevaid tegevusetappe tervikuna ning ka vaatleja tähelepanu oli sellisel juhul kontsentreeritum kui täismahus videoid vaadates. Hindamise aluseks hindamislehe täitmisel oli vaatlusmõõdiku tunnuste kirjeldus kolmel tasemel (lisa 2). Seejärel võrdlesid töö autorid täidetud hindamislehti omavahel.

Vaatlusmõõdiku reliaabluse kontrollimiseks leiti (kasutati programmi "*Reliability Calculator for 2 coders*") vaatlejatevahelise kooskõla kokkulangevuse protsent iga vaatlusmõõdikus välja toodud tunnuse kohta. Vaatlejate vahel ilmnisid küllaltki suured erinevused, ning seetõttu arutati need läbi ning jõuti konsensuseni. Ühiselt koostati iga õpetaja kohta veel üks hindamisleht, mille põhjal arvutati programmiga *Excel* õpetaja eri tunnuste kohta mediaanid, seejärel iga tunnuse mediaan ja iga kriteeriumi koondmediaan.

### **Tulemused**

Vastavalt bakalaureusetöö uurimisküsimusele toodi välja järgmised tulemused.

#### **Tunnuste ja kriteeriumite mediaanid**

Tunnuste mediaanid jäid vahemikku 0-4. Mediaan 0 tuli tunnuse laste koostöövõime tugevdamine kohta. Üheksa tunnuse puhul: tegevuse mängulisus ja mängulised suhted; kujutletav olukord; mänguline ülesanne ja tegevus säilivad mängu lõpuni; mänguvahendid; õpetaja julgustab lapsi tegevuses osalema ning toetab nende iseseisvust; tegevuse reeglid on seotud eesmärgiga; õpetaja annab lastele initsiatiivi; lapse rahulolu; õppeülesandes seatud eesmärgi täitmine, oli mediaan 3. Ülejäänud seitsmel tunnusel, milleks olid õppeülesanne on õppemängus või mängulises tegevuses olemas ning õpetaja on neid selgitanud; vastavus lapse

vanusele/eakohasus; eesmärgi sõnastamine; lapse soov, tahe ja huvi; õpetajapoolne juhendamine on suunatud lapsele; tegevuse reeglid lähtuvad lapse vanusest/on eakohased; õpetaja arvestab lastega kohta, oli mediaaniks 4 (vt tabel 1).

Tabel 1. *Tunnuste mediaanid*

Tunnus	Tunnuse mediaan	min hinnang hindamisskaalal	max hinnang hindamisskaalal
Õppeülesanne on õppemängus või mängulises tegevuses olemas ning õpetaja on neid selgitanud	4	2	4
Vastavus lapse vanusele/eakohasus	4	3	4
Eesmärgi sõnastamine	4	0	4
Tegevuse mängulisus ja mängulised suhted	3	0	4
Kujutletav olukord	3	0	4
Lapse soov, tahe ja huvi	4	0	4
Mänguline ülesanne ja tegevus säilivad mängu lõpuni	3	0	4
Mänguvahendid	3	0	4
Õpetajapoolne juhendamine on suunatud lapsele	4	2	4
Õpetaja julgustab lapsi tegevuses osalema ning toetab nende iseseisvust	3	0	4
Tegevuse reeglid lähtuvad laste vanusest/ on eakohased	4	0	4
Tegevuse reeglid on seotud eesmärgiga	3	0	4
Õpetaja annab lastele initsiatiivi	3	0	4
Lapse rahulolu	3	0	4
Õppeülesandes seatud eesmärgi täitmine	3	0	4
Õpetaja arvestab lastega	4	0	4
Laste koostöövõime tugevdamine	0	0	4

Kriteeriumite koondmediaanid jäid vahemikku 3-4. Kolmel järgneval kriteeriumil tuli mediaan 3: mänguline ülesanne ja mänguline tegevus, mängu tulemus ning sotsiaalne kliima. Kahel kriteeriumil, milleks olid õppeülesande olemasolu ja õppemängu või mängulise tegevuse juhendamine, oli mediaaniks 4 (vt tabel 2).

Tabel 2. *Kriteeriumite koondmediaanid*

Kriteerium	Kriteeriumi mediaan
Õppemängu olemasolu	4
Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus	3
Õppemängu või mängulise tegevuse juhendamine	4
Mängu tulemus	3
Sotsiaalne kliima	3

Vaatlusmõõdiku reliaabluse kontrollimiseks leiti vaatlajatevahelise kooskõla kokkulangevuse protsent iga vaatlusmõõdikus välja toodud tunnuse kohta, mis jäi vahemikku 36,4% - 90,9%. Kolme tunnuse puhul jäi kooskõla kattuvuse protsent madalamaks kui 50% (eesmärgi sõnastamine ja õppeülesandes seatud eesmärgi täitmine - 36,4%; mänguline ülesanne ja tegevus säilivad mängu lõpuni - 40,9%). Üheksa tunnuse puhul jäi kokkulangevuse protsent vahemikku 50% - 70% ning kolme tunnuse puhul vahemikku 71% - 90%. Kõige kõrgem oli kokkulangevus tunnuse vastavus lapse vanusele puhul - 90,9% (vt tabel 3).

Tabel 3. *Kattuvuse protsent vaatlajate kooskõla kohta*

Tunnus	Kattuvuse protsent
Õppeülesanne on õppemängus või mängulises tegevuses olemas ning õpetaja on neid selgitanud	63,6%
Vastavus lapse vanusele/ eakohasus	90,9%
Eesmärgi sõnastamine	36,4%
Tegevuse mängulisus ja mängulised suhted	54,5%
Kujutletav olukord	68,2%
Lapse soov, tahe ja huvi	63,6%
Mänguline ülesanne ja tegevus säilivad mängu lõpuni	40,9%
Mänguvahendid	68,2%
Õpetajapoolne juhendamine on suunatud lapsele	77,3%
Õpetaja julgustab lapsi tegevuses osalema ning toetab nende iseseisvust	68,2%
Tegevuse reeglid lähtuvad laste vanusest/ on eakohased	68,2%
Tegevuse reeglid on seotud eesmärgiga	50%
Õpetaja annab lastele initsiatiivi	54,5%
Lapse rahulolu	50%
Õppeülesandes seatud eesmärgi täitmine	36,4%
Õpetaja arvestab lastega	81,8%
Laste koostöövõime tugevdamine	72,7%

## **Arutelu**

Bakalaureusetöö eesmärgiks oli koostada olemasolevate vaatlusmõõdikute ja kirjanduse põhjal uus mõõdik, millega saab hinnata lasteaiaõpetaja poolt läbiviidavates õppetegevustes õppemängude ja mänguliste elementide kasutamist ning katsetada selle vaatlusmõõdiku sobivust lasteaias õpetajate poolt läbiviidud hommikupoolsete tegevuste põhjal. Kasutades varasemalt filmitud videoid, katsetati vaatlusmõõdikut lasteaiaõpetajate poolt läbiviidavate tegevuste vaatluses. Uuringu tulemuste põhjal saab väita, et loodud mõõdiku põhjal on võimalik hinnata lasteaiaõpetaja poolt läbi viidud hommikupoolsetes õppetegevustes mänguliste elementide ja õppemängude kasutamist ning saada ülevaadet, kas ja kui palju kasutatakse lasteaiaõpetajate poolt läbiviidud õppetegevustes õppemänge ja mängulisi elemente.

## **Valminud mõõdiku sobivus**

Vaatlusmõõdiku sobivust hinnati lasteaegade hommikupoolsete tegevuste näitel, kus vaadeldi õppemängu või mänguliste tegevuste tunnuste olemasolu õpetajate poolt läbiviidud õppetegevustes. Struktureeritud vaatlusel vaadeldi, kas kõiki vaatlusmõõdikus välja toodud tunnuseid on võimalik loodud mõõdikuga vaadelda. Vaatlustulemused näitasid, et tunnused olid mõõdiku põhjal märgatavad ja neid oli võimalik hinnata hindamislehel oleval skaalal. Vaatlusmõõdiku reliaabluse kontrollimiseks arvatati välja kahe vaatleja vahelise kooskõla kattuvuse protsent erinevate tulemuste kohta, mis jäi vahemikku 36,4% - 90,9%, millest neljateistkümne tunnuse kattuvuse protsent oli vähemalt 50% ja üle selle. Saadud tulemuste põhjal saab väita, et loodud mõõdikuga saab hinnata õpetaja poolt läbiviidavates õppetegevustes õppemängude ja mänguliste elementide kasutamist.

## **Õppemängu või mänguliste tegevuste iseloomulikud tunnused**

Töö uurimisküsimuseks oli: "Milliseid õppemängule või mängulisele tegevusele iseloomulikke tunnuseid kasutavad õpetajad lasteaia hommikupoolsetes õppetegevustes 6-7 aastaste laste rühmas?" Vaatlusmõõdiku koostamisel otsustasime, et õppemängule või mängulisele tegevusele iseloomulikke tunnuseid, mida vaadelda on 17. Tunnused valisime välja toetudes teoreetilistele materjalidele ning olemasolevatele mõõdikutele. Valikut tehes pidasime silmas, et mõõdik kajastaks kõige olulisemaid tunnuseid, mis iseloomustavad

õppemängu või mängulist tegevust ning ka õpetajapoolset juhendamist ja sotsiaalset kliimat õppetegevuses. Oluline on õppetegevusi planeerida läbi mängu kuna mängides omandavad lapsed uusi oskusi ja teadmisi, kuid ei teadvusta endale, et see on õppimine (Brotherus et al., 2001). Vastusena uurimisküsimusele ilmnes, et kõik mõõdikus välja toodud tunnused ilmnesis suuremal või vähemal määral õpetajate poolt läbi viidud õppetegevustes.

Vaatlusmõõdiku katsetamisel selgus, et õpetajate läbiviidavates õppetegevustes oli kõige rohkem märgata seitset mõõdikus välja toodud tunnust. Valdavas osas vaadeldud tegevustest oli näha, et õppeülesanne oli õppemängus või mängulises tegevuses olemas, ning õpetaja oli seda selgitanud. Seega pidasid õpetajad õppeülesande olemasolu õppemängus oluliseks (Salumaa ja Talvik, 2003; Ugaste, 2005), sest läbi õppeülesande täitmise saab laps uusi teadmisi või harjutab ja kinnistab omandatud. Õpetaja poolt lastele selgitatud õppeülesanne annab lastele uusi teadmisi. Vaadeldud õppetegevused olid suures osas vastavuses lapse vanusele/eakohased, seega arvestasid õpetajad õppemängude ja mänguliste tegevuste läbiviimisel laste vanusega. Erinevas vanuses lastele on erinevad mängud arendavad. Laste vanuse kasvades muutuvad mängud keerulisemaks (Võgotski, 2016) seega on õpetaja ülesanne arvestada laste vanusega ja vastavalt sellele luua mänguline tegevus. Eesmärgi sõnastamine oli vaatlusel töö autorite arvates kõige raskemini määratletav tunnus hindamisskaalal, mida näitas ka vaatlejatevahelise kooskõla madal protsent selle tunnuse puhul. Õppemängud on enamasti seotud eesmärkide saavutamise (Saar, 1997; Ugaste, 2005) ning eesmärgi lastele sõnastades saaksid ka lapsed aimu sellest, mida nad teevad ja miks. Seega peavad töö autorid eesmärgi sõnastamist oluliseks ning leiavad, et õpetaja võiks seda teha lastepäraselt, lähtudes lapse arengust. Õppetegevused olid laste jaoks enamasti huvitavad, märgata oli, et lapse soov, tahe ja huvi säilisid suurel määral kogu tegevuse jooksul. Õppemäng või mänguline tegevus peab olema lastele huvipakkuv, sest vaid siis innustab see last tegevuses osalema ja õppima (Ugaste, Tuul, & Vääk, 2009). Õppetegevuste läbiviimisel on oluline, et õpetajapoolne juhendamine on suunatud lapsele. Juhendamine peab olema läbimõeldud ja ettevalmistatud (Ugaste, 2005) ning lastele arusaadavalt ja lastepäraselt selgitatud. Sama tuleb oluliseks pidada õppemängu reeglite puhul, kus reeglid lähtuvad lapse vanusest/on eakohased. Mängu üheks põhitunnuseks on toodud reeglid, mille põhjal mängu mängitakse (Butterworth & Harris, 2002; Huizinga, 2004; Ugaste, 2005; Ugaste, 2017; Võgotski, 2016). Selleks, et õppetegevus täidaks oma eesmärgi, peavad tegevuse reeglid olema lastele eakohased ja arusaadavad. Vaatlustes oli märgatav, et õpetaja arvestab lastega

õppetegevuse üldise sotsiaalse kliima loomisel, nii näiteks pöörasid õpetajad mängu jooksul tähelepanu laste poolt esitatud küsimustele.

Mõnevõrra madalamal tasemel olid õppetegevustes märgata tunnused, mis koondusid kriteeriumi mänguline ülesanne ja mänguline tegevus alla. See kriteerium hõlmas muuhulgas tunnuseid: tegevuse mängulisus ja mängulised suhted ja kujutletava olukorra olemasolu, mis on õppemängu ja mängulise tegevuse puhul väga olulised, sest nende tunnuste olemasolul saavad lapsed kogeda mängides seda, mis on olemas justkui päriselt. Et eelpool nimetatud tunnused olid õppetegevustes mõnel juhul vähe märgatavad või polnud neid õppetegevustes üldse, võib antud uurimuses vaadeldud tegevuste põhjal järeldada, et mängulisus pole alati õppetegevuste läbiviimisel õpetaja jaoks primaarne. Seda on välja toonud ka eelnevad uurimused Eestis (Tuul, 2017) ja ka välismaal (Bennett, 2005; Clausen, 2015, viidatud Neudorf et al., 2017 j; Nicolopoulou, 2010).

Enamustes õppetegevustes puudus tunnus laste koostöövõime tugevdamine, kuna õpetajad ei pakkunud tegevustes eriti olukordi, mil lapsed omavahel koostööd oleksid pidanud tegema. Mängude valikul ja juhendamisel peaks tähelepanu pöörama laste koostöövõime tugevdamisele, sest läbi mängu on hea arendada laste sotsiaalseid oskusi (Niilo & Kikas, 2008), millest üheks on koolieelses eas kindlasti ka koostööoskus. Vaatlustulemuste põhjal on näha, et lasteaiaõpetajad kasutavad õppetegevustes õppemängule ja mängulistele tegevustele iseloomulikke tunnuseid, kuid ei arvesta vahel tegevusi läbi viies kõigi tunnustega, mis õppemängu või mängulist tegevust iseloomustavad.

### **Töö piirangud ja praktiline väärtus**

Antud töö valmimise käigus esines mitmeid piiranguid. Töö üheks piiranguks võib lugeda seda, et igat õpetajat on filmitud ainult ühel hommikupoolikul ning õpetaja poolt planeeritud tegevused lähtusid konkreetse päeva iseloomust. Ühekordsel vaatlusel on juhuslikkuse moment väga suur, seega võiksid ühe õpetaja tulemused ja seega ka kogu uurimuse tulemused olla teistsugused kui vaatlaksime ühe õpetaja poolt läbiviidud õppetegevusi mitmel erineval ajahetkel. Teiseks piiranguks saab lugeda selle, et filmiti kevadisi tegevusi (mai kuus), mil 6-7aastaste laste rühmas võib olla periood, kus keskendutakse kordamisele ja õppeaasta lõpetamisele ning planeeritud õppetegevused pole nii intensiivsed. Kolmandaks piiranguks võib olla suhteliselt väike õpetajate valim (15 õpetajat).

Uurimuse praktiliseks väärtuseks on see, et loodi vaatlusmõõdik, mida saab kasutada lasteaiaõpetaja õppetegevuste läbiviimise hindamisel. Uurimuse peamiseks tugevuseks võib

pidada seda, et vaatlusmõõdiku koostamisel kaasati mitmeid eksperte, kes andsid mõõdiku kohta tagasisidet ning kelle ettepanekutega arvestati mõõdiku valmimisel. Veel ühe tugevusena võib välja tuua selle, et mõõdikut on katsetatud vaadeldes reaalseid tegevusi. Vaatlusmõõdikut on võimalik edasi arendada ja rakendada lasteaiaõpetajate õppetegevuste läbiviimise hindamisel ning õpetajakoolituses. Õpetajakoolituses on võimalik mõõdikut kasutada praktikatel. Praktika juhendaja saab mõõdikut kasutada praktikantide tegevuste vaatlemiseks. Samuti saavad praktikandid praktika käigus vaadelda mõõdiku abil lasteaiaõpetajate tegevusi.

### **Ettepanekud edaspidisteks uurimusteks**

Vaatlusmõõdiku edasiarendamisel võib kaaluda, kas tunnus 3 - eesmärgi sõnastamine, jätta sellisel kujul mõõdikusse, sest mõõdiku katsetamisel oli vaatlejate kooskõla just selle tunnuse hindamisel kõige erinevam. Vähesse kooskõla põhjuseks võis olla vaatlejate erinev eelnev vaatlemiskogemus ning see, kas õpetaja sõnastas eesmärgi otseselt või tegi seda tegevuses varjatud kujul. Ettepanek on hindamislehele lisada koht, mille vaatleja saab täita, olles eelnevalt küsinud õpetajalt tegevuse eesmärki. Uurimuse raames toimunud tegevuste videote vaatlusel töö autoritel sellist võimalust polnud ja seega oli “eesmärgi sõnastamine” toodud välja ühe tunnusena mida vaadelda, sest eesmärgistatus on oluline õppetegevuse tunnus, mille põhjal saab hinnata tulemust. Hindamislehte võib täiendada täpsema taustainformatsiooni saamiseks rühma kohta laste vanuse, laste arvu ja erivajadusega laste arvu väljatoomise osas.

Käesoleva uurimuse raames koostatud vaatlusmõõdikut katsetati 6-7aastaste laste rühmas töötavate õpetajate õppetegevuste vaatlusel. Edaspidisteks uurimusteks on ettepanek katsetada seda vaatlusmõõdikut ka nooremas vanuses laste rühmades töötavate õpetajate õppetegevuste vaatlusel ning analüüsida, kas mõõdikus olevad tunnused on vaadeldavad ka seal. Nii saab välja selgitada, kas mõõdik on universaalne kasutamiseks igas vanuses laste rühmades õpetaja õppetegevuste hindamiseks.

### **Tänusõnad**

Antud bakalaureusetöö valmis Tartu Ülikooli teadus- ja arendusprojekti “Tartu Ülikooli õpetajahariduse kompetentsikeskuse Pedagogicum arendamine” raames. Töö autorid tänavad projekti töörühma liikmeid: Aino Ugaste Tallinna Ülikoolist, Krista Uibu, Kristel Ruut mets, Stefi Tomp Tartu Ülikoolist ning kaastudengeid Maike Paabut ja Ksenia Borovichuk. Samuti



tänavad autorid uuringus osalenud õpetajaid, kelle tegevustest filmitud videoid töös kasutati ning õpetajaid, kes osalesid vaatlusmõõdiku valmimisel ekspertidena.

### **Autorsuse kinnitus**

Kinnitame, et oleme koostanud käesoleva lõputöö ise ning toonud korrektselt välja autorite ja toetajate panuse. Töö on koostatud lähtudes Tartu Ülikooli haridusteaduste instituudi lõputöö nõuetest ning on kooskõlastatud heade akadeemiliste tavadega.

## Kasutatud kirjandus

- Arnett (1989). *Caregiver interaction scale instructions*. Külastatud aadressil [http://www.eec.state.ma.us/docs1/qris/20110121\\_arnett\\_scale.pdf](http://www.eec.state.ma.us/docs1/qris/20110121_arnett_scale.pdf)
- Brotherus, A., Hytönen, J., & Krokfors, L. (2001). Õpetamine esi- ja algõpetuses. *Esi- ja algõpetuse didaktika* (lk 98-145). Tallinn: TPÜ Kirjastus.
- Butterworth, G., & Harris, M. (2002). Sümbolised representatsioonid mängus ja joonistustes. *Arengusühholoogia alused* (lk 192- 222). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Eberle, S.G. (2011). *Playing with the Multiple Intelligences. How Play Helps Them Grow*. Külastatud aadressil <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ985547.pdf>
- Eberle, S. G. (2014). The Elements of Play. Toward a Philosophy and a Definition of Play. *American journal of play*, 6(2), 214-233.
- Eerik, L. (2008). Mängu olemus ja tähtsus I klassi koolipäevas. L. Tuuling (Toim), *Lapsevanem ja õpetaja lapse arengu toetajana – mõtteid lapsevanematele ja õpetajatele* (lk 30-53). Tallinn: Tallinna Ülikooli kirjastus.
- Fisher, R. (2006). Mõtlemismängud. Tartu: AS Atlex
- Galinskaja, H., Kelder, E., Lootsar, E. & Rohtla, A. (1972). *Õppemängud koolieelses eas*. Tallinn: Kirjastus Valgus.
- Given, L. (toim). (2008). *The SAGE Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. Külastatud aadressil [https://books.google.ee/books?hl=en&lr=&id=byh1AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=The+SAGE+Encyclopedia+of+Qualitative+Research+Methods&ots=LOR\\_LR8P8r&sig=jxRfWpK7yGFUwQI86W40WfHf2QU&redir\\_esc=y#v=onepage&q=observation&f=false](https://books.google.ee/books?hl=en&lr=&id=byh1AwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=The+SAGE+Encyclopedia+of+Qualitative+Research+Methods&ots=LOR_LR8P8r&sig=jxRfWpK7yGFUwQI86W40WfHf2QU&redir_esc=y#v=onepage&q=observation&f=false)
- Goldstein, J. (2012). *Play in children's development, health and well-being*. Külastatud aadressil <http://www.ornes.nl/wp-content/uploads/2010/08/Play-in-children-s-development-health-and-well-being-feb-2012.pdf>
- Gordon Biddle, K. A., Garcia - Nevarez, A., Roundtree Henderson, W.J., & Valero-Kerrick, A. (2014). Play and the Learning Environment (chapter 10). *Early Childhood education*. Külastatud aadressil [https://uk.sagepub.com/sites/default/files/upm-binaries/53567\\_ch\\_10.pdf](https://uk.sagepub.com/sites/default/files/upm-binaries/53567_ch_10.pdf)
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. (2010). *Uuri ja Kirjuta*. Tallinn: Kirjastus Medicina.
- Huizinga, J. (2004). Mängu mõiste ja selle väljendamine keeles. T. Kaalep (Toim), *Mängiv inimene* (lk 38-56). Tallinn: Varrak.

- International Step by Step Association. (2005). *ISSA Pedagogical Standards for Preschool and Primary Grades*
- Kaun, K. (2017). *Vaatlusmõõdiku koostamine õpetaja tagasiside kvaliteedi hindamiseks 4. klassi emakeeletundide näitel*. Publitseerimata magistritöö. Tartu Ülikool.
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava* (2011). Riigi Teataja I 2008, 23, 152. Külastatud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772>
- Laherand, M-L. (2008). *Vaatlus. Kvalitatiivne uurimisviis* (lk 225-234). Tallinn: OÜ Infotrükk.
- McInnes, K., Howard, J., Miles G., & Crowley, K. (2011), Differences in practitioners' understanding of play and how this influences pedagogy and children's perceptions of play, *Early Years: An International Journal of Research and Development*, 31(2), 121-133.
- Männamaa, M. (2008). *Vaatlus. E. Kikas (Toim), Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 144-158). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Männamaa, I., Komsaare, A., Leijen, Ä. (2016). Haridusliku mängu mõju osalejate akulturatsioonihoiakutele. *Eesti Haridusteaduste Ajakiri*, nr 4(2), 2016, 223–248  
doi: <http://dx.doi.org/10.12697/eha.2016.4.2.09>
- Myck-Wayne, J. (2010). In Defence of play: Beginning the Dialog About the Power of Play. *Young Exceptional Children*, 13(4) 14-23. Külastatud aadressil <http://kskits.dept.ku.edu/ta/Packets/DevApprPractices2012PDF/YECMyck.pdf>
- Neudorf, E., Ugaste, A., Tuul, M., & Mikser, R. (2017). Lasteaiaõpetajate uskumused seoses laste üldoskuste arendamisega riikliku õppekava alusel: lisaseletus lasteaia koolistumise põhjustele. *Eesti Haridusteaduste Ajakiri*, nr 5(2), 2017, 54–79.  
Külastatud aadressil:  
<http://ojs.utlib.ee/index.php/EHA/article/view/eha.2017.5.2.03/8841>
- Nicolopoulou, A. (2010). The Alarming Disappearance of Play from Early Childhood Education, *Human Development* 2010;53, 1–4.
- Niilo, A., & Kikas, E. (2008). *Mäng. E. Kikas (Toim), Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 120-136). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Nugin, K. (2017). *Lapse arengu hindamine*. K. Nugin & T. Õun (Koost.). *Õppe- ja kasvatustegevus lasteaias* (lk 201-210). Tartu: Atlex.

- Palts, K., & Häidkind, P. (2013). Lapse arengu hindamine. *Lapse arengu hindamise ja toetamise juhendmaterjal koolieelsetele lasteasutustele* (lk 7-29). Külastatud aadressil: [https://www.hm.ee/sites/default/files/juhendmaterjal\\_alusharidus.pdf](https://www.hm.ee/sites/default/files/juhendmaterjal_alusharidus.pdf)
- Pramling Samuelsson, I. & Johansson, E. (2007). *Play and learning - inseparable dimension in preschool practice*. Külastatud aadressil <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0300443042000302654?scroll=top&neededAccess=true>
- Pramling Samuelsson, I., & Asplund Carlsson, M. (2008). The Playing Learning Child: Towards a pedagogy of early childhood, *Scandinavian Journal of Educational Research* Vol. 52, No. 6, December 2008, pp. 623–641.
- Pyle, A, & Danniels, E. (2016). A Continuum of Play-Based Learning: The Role of the Teacher in Play-Based Pedagogy and the Fear of Hijacking Play, *Early Education and Development*, September 2016, 274- 289.
- Saar, A. (1997). Laps ja mäng. Tallinn: Ekk Trükikoda.
- Salumaa, T., & Talvik, M. (2003). *Ajakohastatud õppemeetodid*. Tallinn: Merlecons ja Ko OÜ.
- Smith, P. K., Cowie, H., & Blades, M. (2008). Mäng. *Laste arengu mõistmine* (lk 210-237). Tallinn: TLÜ Kirjastus.
- Spivakovskaja, A. (1986). *Mäng on tõsine asi*. Tallinn: Valgus.
- Stipek, D., & Byler, P. (2005). *Early childhood classroom observation measure: Coding manual*.
- Strebeleva, J. (2010). Laste arendamine ja õpetamine didaktiliste mängude abil. *Eripedagoogi käsiraamat*. Tartu: Atlex.
- Teadustöö eetika (s.a.). Külastatud aadressil <https://www.eetika.ee/et/teaduseetika/teadustoo>
- Tuul, M. (2017). *Lasteaiaõpetajate arusaamad õppekavadest ja laste õpetamisest ning hinnang õpetaja pedagoogilisele tegevusele lapsekeskse kasvatus kontekstis*. Tallinn: Tallinna Ülikool. Külastatud aadressil: <https://www.digar.ee/viewer/et/nlib-digar:313332/273601/page/1>
- Ugaste, A. (2005). Laps ja mäng. L. Kivi & H. Sarapuu (Koost.). *Laps ja lasteaed* (lk 154-171). Tartu: Atlex.
- Ugaste, A., Tuul, M., & Välk, T. (2009). Mängu tähtsus lapse arengus ning mängu juhendamine. E. Kulderknup (Toim), *Üldoskuste areng koolieelses eas* (lk 44-62). Tallinn: Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus.

Ugaste, A. (2017). Laps ja mäng. K. Nugin & T. Õun (Koost.). *Õppe- ja kasvatustegevus lasteaias* (lk 201-210). Tartu: Atlex.

Võgotski, L. S. (1966). Play and its role in the mental development of the child. *Voprosy psikhologii*, 12(6), 62-67. Külastatud aadressil  
<http://www.eslov.se/download/18.1bd776c3136a58d5d74800018340/Vygotsky+Play++It>

Võgotski, L. (2016). *Laste loovus ja kujutusvõime. Mäng ja selle osa lapse psüühilises arengus*. Enn Siimer (Tõlkinud). Tallinn: TLÜ Kirjastus

Lisa 1. Olemasolevatest mõõtevahenditest pärinevad tunnused

<p>Caregiver interaction scale (Arnett, 1989)</p>	<p>ECCOM (Stipek &amp; Byler, 2005, viidatud Kaun, 2017 j)</p>	<p>Hea Alguse õpetajatöö standard (ISSA, 2005)</p>	<p>Aino Ugaste õppemängu elemendid ja juhendamine (Ugaste, 2005)</p>
<p><b>1. Õpetaja suhtlemine lastega</b>                      * Õpetaja suhtub lastesse hästi                      * Suhtleb lastega vabalt  <b>2. Tähelepanu jagamine</b>                      * Õpetaja suudab tähele panna igat last  <b>3. Toetamine</b>                      * Õpetaja toetab lapsi tegevustes  <b>4. Individuaalne tähelepanu</b>                      * Õpetaja pöörab kõigile tähelepanu                      * Positiivne tagasiside  <b>5. Laste suunamine</b>                      * Õpetaja suunab lapsi tegutsema                      * Ergutab lapsi tegutsema                      * Uued kogemused lastele</p>	<p><b>1. Juhendamine</b>                      * Üleminekud tegevuste vahel on sujuvad ja paindlikud                      * Lastele pakutakse võimalust valida erinevate tegevuste vahel  <b>2. Sotsiaalne kliima</b>                      * Õpetaja on hooliv ja lapsi arvestav                      * Tegevused seostatakse laste kogemustega                      * Õpetaja toetab aktiivselt laste suhtlemist  <b>3. Juhised</b>                      * Õpetaja läbiviidavad tegevused on seotud                      * Tunnid on suunatud mõistete kujundamisele ja arusaamise süvendamisele</p>	<p><b>1. Juhendamine</b>                      * Õpetaja toetab lapsi uute kogemuste omandamisel                      * Õpetaja julgustab lapsi tegevuses aktiivselt osalema  <b>2. Sotsiaalsed oskused</b>                      * Õpetaja tugevdab õpilaste koostöövõimet                      * Õpetaja annab lastele võimaluse avaldada oma mõtteid                      * Õpetaja kuulab lapsi ja arvestab nende mõtetega                      * Õpetaja räägib lastega sõbralikult ja viisakalt  <b>3. Õppetegevus</b>                      * Õpetaja kasutab õppetöös tegevusi, mis toetuvad laste varasematele teadmistele ja kogemustele                      * Õpetaja kohandab materjale ja õppetegevusi vastavalt laste arengule ja huvidele                      * Õpetaja toetab laste individuaalset arengut                      * Lastel on võrdsed võimalused tegevustest osavõtuks.</p>	<p><b>1. Juhendamine</b>                      * Õpetaja loob mängumotiivi                      * Juhendamine on suunatud lapsele                      * Õpetaja toetab laste iseseisvust ning ergutab ja innustab vajadusel  <b>2. Õppeülesanne</b>                      * Õppeülesanne (teadmised ja oskused, mida tahetakse harjutada, süvendada või kinnistada) on õppemängus või mängulises tegevuses olemas                      * Vastavus lapse vanusele                      * Vastavus lapse huvidega  <b>3. Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus</b>                      * Tekib kujutletav olukord ja mängulised suhted                      * Lapsel on soov ja tahe mängida (laps osaleb aktiivselt mängus)                      * Mänguline ülesanne ja tegevus säilivad mängu lõpuni  <b>4. Mängu tulemus</b>                      * Lapse rahulolu                      * Tahe veel mängida (kas kohe või hiljem)                      * Õppeülesandes seatud eesmärgi täitmine</p>

			<p>* Sageli kaotus või võit</p> <p><b>5. Kindlad reeglid</b></p> <p>* Reegel suunab lapse tegevust mängus</p> <p>* Reeglid on vastavuses mängu eesmärgiga</p> <p>* Reeglitest kinnipidamine</p> <p>* Reeglite eakohasus ja mõistetavus</p>
--	--	--	--

## Lisa 2. Vaatlusmõõdik

Hindamisskaalal olevat 0 taset vaatlusmõõdikus ei kirjeldatud. 0 tähendab, et tunnust tegevuses ei esinenud.

Kriteeriumid ja nende all hinnatavad tunnused	Õppemängu või mänguliste elementide olemasolu õppetegevustes – madal tase (1)	Õppemängu või mänguliste elementide olemasolu õppetegevustes - keskmine tase (2-3)	Õppemängu või mänguliste elementide olemasolu õppetegevustes – kõrge tase (4)
<b>K1: Õppeülesande olemasolu</b>			
Õppeülesanne (teadmised ja oskused, mida tahetakse harjutada, süvendada või kinnistada) on õppemängus või mängulises tegevuses olemas ning õpetaja on neid selgitanud	Õpetaja annab lastele tegevuse jooksul õppeülesannet väga vähesel määral. Õppeülesanne ei muutu lapse jaoks iseseisvaks ülesandeks. <i>nt Õpetaja seletab õppeülesannet, kuid teeb seda lapse jaoks väga segaselt.</i>	Õpetaja annab lastele tegevuse jooksul õppeülesande kuid õpetaja ei sõnasta tegevuse õppeülesannet kõigile lastele ühtselt mõistetavalt või lapsepäraselt. <i>nt Õpetaja seletab lastele õppeülesande ning enamasti lastest saab aru ja hakkavad kaasa tegema, kuid mõni ei saa aru.</i>	Õpetaja annab lastele tegevuse jooksul õppeülesande ja on selle sõnastanud konkreetselt ning kõigile lastele ühtselt mõistetavalt, lapsepäraselt. Läbi õppeülesande toimub uute teadmiste või oskuste omandamine. Õppeülesanne muutub lapse jaoks iseseisvaks ülesandeks. <i>nt Õpetaja selgitab lastele alati tegevuse õppeülesande, teeb seda lapsele arusaadavalt. Laps mängib kaasa. Läbi tegevuse on näha, et omandatakse/ harjutatakse uut oskust/teadmist.</i>
Vastavus lapse vanusele/eakohasus	Õppemäng või mänguline tegevus pole lapsele enamasti eakohane - on kas liiga kerge ja ei pane last pingutama või on liiga raske. <i>nt Tegevuse jooksul ei saa laps enamasti hakkama õppeülesande</i>	Õppemäng või mänguline tegevus on kohati lapse jaoks liiga keeruline või liiga kerge. <i>nt Laps saab enamasti hakkama õppeülesandega.</i>	Õppemäng või mänguline tegevus on lastele eakohane ja lapsed tahavad tegevustes kaasa teha. <i>nt Laps saab hakkama õppeülesandega (mängib kaasa).</i>



	<i>täitmisega (ei mängi kaasa, teeb valesti, ütleb, et ta ei oska vms).</i>		
Eesmärgi sõnastamine	Õpetaja ei sõnasta enamasti lastele tegevuse eesmärki. <i>nt Õpetaja ei sõnasta enamasti tegevust sissejuhatavas osas lapse jaoks tegevuse eesmärki. Ütleb näiteks, et täna hakkame mängima aga ei ütle, millega seoses</i>	Õpetaja sõnastab lastele eesmärgi, kuid teeb seda nii, et lapsed ei saa sellest aru <i>nt Õpetaja sõnastab tegevuse eesmärgi lapse jaoks, kuid teeb seda liiga keeruliselt, laps ei saa aru ning küsib lisaselgitust.</i>	Õpetaja sõnastab lastele tegevuse eesmärgi ja ka selle, kuidas eesmärgini jõuda. Eesmärk on sõnastatud lastele mõistetavalt. <i>nt Õpetaja ütleb lastele tegevuse eesmärgi sissejuhatavas osas ja see on lastele mõistetav.</i>
<b>K2: Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus</b>			
Tegevuse mängulisus ja mängulised suhted	Õpetaja viib ülesannet ja tegevust läbi vähesel määral mänguliselt. Puuduvad ka vastastikused mängulised suhted. <i>nt Õpetaja kasutab mänguliste suhete loomisel selliseid rolle või olukordi, millega lapsed ei tule kaasa.</i>	Õpetaja viib ülesannet ja tegevust läbi mänguliselt kuid tuleb ette mõningaid olukordi, kus õpetaja ei kasuta mängulisust. On tekkinud vastastikuseid mängulisi suhteid, kuid mitte kogu tegevuse vältel. <i>nt Õpetaja kasutab mänguliste suhete loomisel mõnikord selliseid rolle või olukordi, millega lapsel tulevad enamasti kaasa.</i>	Õpetaja viib ülesannet ja tegevust läbi mänguliselt. Õpetaja loob mängulise olukorra, mis tundub lapse jaoks mõistetav. On tekkinud vastastikused mängulised suhted ja need kestavad tegevuse lõpuni. <i>nt Õpetaja kasutab mänguliste suhete loomisel selliseid rolle või olukordi, millega lapsed tulevad kaasa, tekib mäng.</i>
Kujutletav olukord	Õpetaja on loonud olukorra, kus tekiks kujutletavat olukorda, kuid seda ei teki lastel. <i>nt Mängus ei esine kujutletavaid olukordi.</i>	Õpetaja on loonud olukorra, kus tekiks kujutletav olukord, kuid lapsel on raskusi mängus kujutletava olukorra loomisel. <i>nt Õpetaja on loonud mängu jooksul kujutletava</i>	Õpetaja on loonud mängu jooksul kujutletava olukorra, millega lapsed tulevad kaasa. <i>nt Õpetaja on loonud kujutletava olukorra ja lapsed lähevad sellega kaasa.</i>

		<i>olukorra, kuid lapsed ei lähe sellega kaasa.</i>	
Lapse soov ja tahe (kas lapsel on huvitav)	Õpetaja poolt välja pakutud tegevus ei tekita lapses peaaegu üldse mängu jooksul soovi ja taht mängida. <i>nt Laps tegeleb muude asjadega ja teda ei huvita õpetaja poolt pakutud tegevus, kuid vahel teeb kaasa.</i>	Õpetaja poolt välja pakutud tegevus tekib lapses mängu vastu huvi, kuid soov ja tahe mängida pole püsivad. <i>nt Laps mängib kaasa kuid ütleb enne mängu lõppu, et ei soovi enam mängida või jätab pooleli.</i>	Õpetaja on loonud olukorra, kus lapsel püsib kogu tegevuse vältel soov ja tahe mängida. <i>nt Lapsed teevad kõiki tegevusi kaasa, osalevad aktiivselt mängus.</i>
Mänguline ülesanne ja tegevus säilivad mängu lõpuni	Õpetaja ei suuda mängulist ülesannet ja tegevust säilitada tegevuse lõpuni. Mänguline ülesanne ja tegevus on ainult lühikese aja jooksul. <i>nt Mänguline tegevus on ainult lühikese aja jooksul tegevuse vältel.</i>	Õpetaja poolt loodud mänguline ülesanne ja mänguline tegevus säilivad osaliselt tegevuse vältel <i>nt Mänguline tegevus kestab tegevuse jooksul mõnda aega, kuid mitte kogu aeg.</i>	Õpetaja poolt loodud mänguline ülesanne ja mänguline tegevus kestavad tegevuse lõpuni. <i>nt Mänguline tegevus kestab kogu tegevuse vältel.</i>
Mänguvahendid	Õpetaja pakub lastele mänguvahendeid, kuid ei selgita ega näita ette mida nendega mängus teha tuleb. Pakutud mänguvahend ei leia mängus või tegevuses kasutust. <i>nt Laps ei hakka õpetaja poolt pakutud vahenditega mängima.</i>	Õpetaja pakub lastele välja mänguvahendid kuid teeb valiku ise. Õpetaja selgitab, mida nendega mängus teha tuleb ja näitab ette. Õpetaja poolt valitud vahendid ei leia mõnikord mängus või tegevuses kasutust. <i>nt Mõned lapsed ei saa aru, kuidas mänguvahendeid kasutada. Kui õpetaja on lastele ette näidanud, kuidas vahendeid kasutada, hakkavad lapsed vahendiga mängima.</i>	Õpetaja pakub lastele teemaga haakuvaid mänguvahendeid ja selgitab, mida nendega mängus teha tuleb/teha saab (nt matkida mingit toimingut, kasutada asendusmänguasjana). Vahendeid on piisavas koguses, kasutada saab täiendavaid vahendeid. Laps saab teha mänguvahendit valides valikuid. <i>nt Lapsed valmistavad ise mänguraha ja kasutavad seda tegevuses poemängu mängimisel.</i>

<b>K3: Õppemängu või mängulise tegevuse juhendamine</b>			
Õpetajapoolne juhendamine on suunatud lapsele	Õpetajapoolne juhendamine pole suunatud lapsele või on seda märgata väga vähe. Juhendamisel ei kasutata näitlikustamist. <i>nt Õpetaja selgitab reegleid aga ei tee seda lastele arusaadavalt. Kui laps palub abi ei selgita ta uuesti vaid ütleb “ Ma juba rääkisin.”</i>	Õpetaja juhendab lapsi kuid ei kasuta juhendamisel näitlikustamist. <i>nt Õpetaja selgitab reegleid kuid mõnikord ei korda neid üle kui laps seda palub.</i>	Õpetaja juhendab lapsi ning juhendamisel kasutab näitlikustamist. Õpetaja juhendab lapsi mängu/tegevuse alguses ning vajadusel mängu/tegevuse jooksul. <i>nt Õpetaja selgitab reegleid kui lapsele jäi midagi arusaamatuks ja ta küsib õpetajalt abi. Õpetaja selgitab reegleid uuesti ja toob näiteid.</i>
Õpetaja julgustab lapsi tegevuses osalema ning toetab nende iseseisvust	Õpetaja julgustab lapsi väga vähesel määral tegevustes osalema, toetab laste iseseisvust minimaalselt ning teeb pigem kõik ise ära. <i>nt Kui mõned lapsed ei võta mängust osa, siis õpetaja ei pööra sellele tähelepanu. Kui õpetaja näeb, et laps ei saa mingis mänguolukorras hakkama, siis teeb õpetaja ise lapse eest vajaliku toimingu ära.</i>	Õpetaja proovib lapsi julgustada kuid teeb seda vähe. Õpetaja toetus laste iseseisvusele mängus on märgatav kuid mängu mängitakse siiski õpetaja eestvedamisel. <i>nt Kui mõned lapsed ei võta mängust osa, siis alati ei pööra õpetaja sellele tähelepanu, kuid mõnikord siiski pöörab. Õpetaja ei pööra tähelepanu ka laste arvamusele, surub peale oma lahendusi ja arusaamu mängu käigust. Mäng käib enamasti ainult nii nagu õpetaja ütleb.</i>	Õpetaja julgustab lapsi tegutsema ning toetab laste iseseisvust mängus. <i>nt Õpetaja märkab, et laps ei võta tegevusest osa, siis pöördub tema poole individuaalselt. Lapsed mängivad iseseisvalt peale reeglite tutvustamist ning õpetaja toetab vajadusel.</i>
Tegevuse reeglid lähtuvad laste vanusest/on	Õpetaja poolt seatud mängureeglid pole lastele enamasti	Õpetaja poolt seatud reeglid on olemas kuid võib esineda	Õpetaja on mängule teinud kindlalt määratletud ja täpselt

eakohased.	eakohased ja arusaadavad. Mängul on liiga palju ja/või liiga keerulised reeglid. <i>nt Lapsed ütlevad, et ei saa reeglitest aru ja/või paluvad reegleid uuesti selgitada. Ka pärast reeglite korduvat selgitamist ei oska lapsed reeglite järgi kaasa mängida.</i>	mitmeti mõistmist reeglite tõlgendamisel ning mõni reegel pole eakohane. <i>nt Arusaamatust on näha laste käitumisest, kui mõni laps saab reeglitest teisiti aru, siis ta ka käitub mängus vastavalt.</i>	formuleeritud reeglid. Reeglid on lapse jaoks arusaadavad - eakohased ja mõistetavad. <i>nt Reeglitest peetakse mängu jooksul kinni ja lapsed mängivad kaasa.</i>
Tegevuse reeglid on seotud eesmärgiga	Reeglid ei ole enamasti vastavuses mängu/tegevuse õppeülesande eesmärgiga. Reeglid ei aita mängu/tegevust läbi viia. Õpetaja ei saa reeglite abil juhtida mängu/tegevust. <i>nt Mängus on müüja ja ostja rollide täitmisel eesmärgiks harjutada viisakat käitumist ja kasutada viisakusväljendeid, kuid puudub reegel: ostja ja müüja on suhtlemisel viisakad ning kasutavad väljendeid tänan ja palun.</i>	Reeglid on vastavuses mängu/tegevuse õppeülesande eesmärgiga. Reeglid suunavad mängu/tegevust kuid ei ole lahti seletatud, millist käitumist oodatakse. <i>nt Mängus on müüja ja ostja rollide täitmisel eesmärgiks harjutada viisakat käitumist ja kasutada viisakusväljendeid. Mängus on olemas reegel: ostja ja müüja on suhtlemisel viisakad. Puudub selgitus, et nad kasutavad suhtlemisel väljendeid tänan ja palun.</i>	Reeglid on vastavuses mängu/tegevuse õppeülesande eesmärgiga. Reeglid suunavad mängu/tegevust ning organiseerivad laste käitumist ja suhteid. Reeglite abil on õpetajal võimalik juhtida mängu/tegevust. <i>nt Mängus on müüja ja ostja rollide täitmisel eesmärgiks harjutada viisakat käitumist ja kasutada viisakusväljendeid. Mängus on olemas reegel: ostja ja müüja on suhtlemisel viisakad ning kasutavad väljendeid tänan ja palun.</i>
Õpetaja annab lastele initsiatiivi	Initsiatiiv on põhiliselt õpetaja käes kogu mängu või tegevuses jooksul. <i>nt Õpetaja juhib tegevust, ei pööra laste arvamustele, ettepanekutele ja mõtetele tähelepanu.</i>	Õpetaja annab mängus või tegevuses initsiatiivi lastele kuid enamuse ajast on initsiatiiv õpetaja käes. <i>nt Õpetaja küsib laste arvamust</i>	Õpetaja annab alati mängus või tegevuses lastele initsiatiivi. Initsiatiiv on enamuse ajast laste käes. <i>nt Õpetaja küsib lastelt arvamust kuidas mingit olukorda mängus</i>

	<i>Initsiatiiv on ainult õpetaja käes.</i>	<i>kuidas mingit olukorda mängus lahendada, kuid ei arvesta laste arvamusega ning juhib mängu nii nagu tema on seda planeerinud.</i>	<i>lahendada. Õpetaja arvestab laste initsiatiiviga ka siis kui teab, et selline lahendus võib viia ebaõnnestumiseni. Õpetaja laseb lastel kogeda, milleni viib nende poolt väljapakutud idee.</i>
<b>K4: Mängu tulemus</b>			
Lapse rahulolu	<i>Õpetaja pole loonud sellist olukorda, kus laps mõistaks, et mäng on läbi. Mängu lõpus on lapse rõõmu ja rahulolu märgata väga vähesel määral. nt Mängul pole kindlat tulemust (lõppu) ja lõpetatakse õpetaja poolt lapse jaoks ootamatult. Sellepärast pole laps rahulolev.</i>	<i>Õpetaja on loonud olukorra, kus mäng lõpeb kuid laps ei tule sellega kaasa. Mäng lõpetatakse õpetaja initsiatiivil. Mängu lõpus on laps üsna rõõmus ja rahulolev. nt Mängu tulemus on lapsele üsna arusaadav, laps lõpetab mängu koos õpetajaga.</i>	<i>Õpetaja on loonud olukorra, kus laps mõistab, millega mäng lõpeb. Laps saab aru, et mäng on läbi ning lõpetab iseseisvalt mängu. Laps väljendab mängu lõppedes rahulolu (on rahul mängu tulemusega). Mängu lõpus on laps rõõmus ning rahulolev. nt Mängu jooksul teeb laps kõike kaasa ja tundub mängu lõppedes rahulolev. Laps mõistab, millal on mäng läbi.</i>
Õppeülesandes seatud eesmärgi täitmine	<i>Tegevuse/mängu tulemus täitis õppeülesandes seatud eesmärgi väga vähe. nt Tegevuse alguses teatatud eesmärk saab tegevuse jooksul väga vähesel määral täidetud.</i>	<i>Tegevuse/mängu tulemus täidab õppeülesandes seatud eesmärgi osaliselt. nt Tegevuse alguses teatatud eesmärk saab mõningal määral täidetud tegevuse lõpuks.</i>	<i>Õppeülesandes seatud eesmärk sai tegevuse/mängu käigus täidetud. nt Tegevuse alguses teatatud eesmärk saab täielikult täidetud tegevuse lõpuks.</i>
<b>K5: Sotsiaalne kliima</b>			
Õpetaja arvestab lastega	<i>Õpetaja arvestab tegevust läbi viies lastega väga vähe. nt Õpetaja ei pööra enamasti tähelepanu lapse küsimustele ega</i>	<i>Õpetaja arvestab tegevuse vältel lastega, kuid mitte alati. nt Õpetaja küsib mõnel korral laste</i>	<i>Õpetaja arvestab tegevust läbi viies lastega. nt Õpetaja tunneb huvi, kas reeglid on lastele arusaadavad.</i>

	<i>hooli lapse arvamusest.</i>	<i>arvamust.</i>	<i>Õpetaja küsib laste arvamust.</i>
Laste koostöövõime tugevdamine	Õpetaja ei suuna lapsi eriti koostööle. <i>nt Õpetaja teeb ise ära põhilise osa tegevuses/mängus. Õpetaja ei suuna last eriti tegema koostööd kaaslasega vaid teeb ise töö laste eest ära.</i>	Õpetaja innustab ja suunab lapsi koostööle kuid mitte alati kui oleks vaja. <i>nt Õpetaja loob tegevuses/mängus üksikud olukorrad, kus lapsed saavad teha koostööd.</i>	Õpetaja suunab lapsi koostööle. <i>nt Õpetaja loob tegevuses/mängus mitmeid olukordi, kus lapsed saavad teha koostööd kaaslastega.</i>

### Lisa 3. Hindamisleht

Vaatleja:

Vaatluskoht:

Kuupäev:

Video kood:

Õpetaja:

Skaala: <b>Õppemängu või mänguliste elementide olemasolu õppetegevuses</b>	Üldse mitte - Tihti					Märkmed
	0	1	2	3	4	
<b>Õppeülesande olemasolu</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Õppeülesanne on õppemängus või mängulises tegevuses olemas ning õpetaja on neid selgitanud</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vastavus lapse vanusele/eakohasus</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eesmärgi sõnastamine</li> </ul>						
<b>Mänguline ülesanne ja mänguline tegevus</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tegevuse mängulisus ja mängulised suhted</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kujutletav olukord</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lapse soov, tahe ja huvi</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mänguline ülesanne ja tegevus säilivad mängu lõpuni</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mänguvahendid</li> </ul>						
<b>Õppemängu või mängulise tegevuse juhendamine</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Õpetajapoolne juhendamine on suunatud lapsele</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Õpetaja julgustab lapsi tegevuses osalema ning toetab nende iseseisvust</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tegevuse reeglid lähtuvad laste vanusest/on eakohased</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tegevuse reeglid on seotud eesmärgiga</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Õpetaja annab lastele initsiatiivi</li> </ul>						
<b>Mängu tulemus</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lapse rahulolu</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Õppeülesandes seotud eesmärgi täitmine</li> </ul>						
<b>Sotsiaalne kliima</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Õpetaja arvestab lastega</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Laste koostöövõime tugevdamine</li> </ul>						

## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Meie, Kreete Aljes (sünnikuupäev: 05.05.1996) ja Maie Allas (sünnikuupäev: 20.05.1969)

1. anname Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose “Vaatlusmöödiku koostamine lasteaiaõpetaja poolt läbiviidavate õppemängude ja mänguliste tegevuste hindamiseks”, mille juhendajad on Airi Niilo ja Merle Taimalu

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, 22.05.2018