

Tartu Ülikool  
Sotsiaalteaduste valdkond  
Haridusteaduste instituut  
Õppekava: Koolieelse lasteasutuse õpetaja

Liisa Vaikre

LASTEAIAÕPETAJATE KIRJELDUSED 4-7AASTASTELE LASTEAIALASTELE  
SOTSIAALSETE JA ENESEKOHASTE OSKUSTE ÕPETAMISEST MÄNGUDE KAUDU  
bakalaureusetöö

Juhendaja: Heiki Krips hariduse juhtimise lektor, PhD (pedagoogika)

Tartu 2018

## Resümee

### **Lasteaiaõpetajate kirjeldused 4-7aastastele lasteaialastele sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste õpetamisest mängude kaudu**

Kuna eelkoolialise lapse õppimine peaks toimuma paljuski läbi mängu, siis seati käesoleva uurimistöö eesmärgiks selgitada välja lasteaiaõpetajate kirjelduste põhjal, milliseid mängu nad kasutavad 4-7aastaste laste sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste õpetamiseks.

Töös kasutati kvalitatiivset uurimisviisi. Intervjueeriti nelja kõrgharidusega lasteaiaõpetajat. Andmeanalüüsi tulemusel leiti, et sotsiaalsete oskuste õpetamiseks sobivad rollimängud, ehitusmängud, lavastusmängud, õppemängud, lauamängud ja liikumismängud ning enesekohaste oskuste õpetamiseks rollimängud, õppemängud, laulumängud ja liikumismängud.

Leiti, et mitmete mängude kaudu saab samaaegselt õpetada nii sotsiaalseid kui enesekohaseid oskusi, näiteks rollimängudega (näiteks peresuhete teemalised rollimängud), õppemängudega (näiteks arvamismängud ja tutvumismängud) ning lauamängudega (emotsioonide ja tunnete teemalised). Oluline on märkida, et kuigi õpetajad kirjeldasid mängude kaudu enamiku sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste õpetamist enda poolt, ilmnes õpetajate jutust, et igapäevatoos ei pööra nad nende oskuste õpetamisele otseselt tähelepanu.

Märksõnad: Sotsiaalsed oskused, enesekohased oskused, sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste õpetamine, mäng, eelkooliiga.

## **Abstract**

### **Preschool teachers` opinions on how to develop 4-7 year old kindergarten childrens` social and personal skills through play**

As preschool children learning should be carried out through playing, the aim of this bachelor`s writing was to find out preschool teacher`s opinions on what kind of games they use to develop children`s social and personal skills.

A qualitative research was used and four higher educated kindergarten teachers were interviewed to conduct this thesis. The results of the analysis were that games which are suitable for developing social skills are sociodramatic play, building games, drama, educational games, board games and physical games and games for develop personal skills are sociodramatic play, educational games, board games and physical games.

It was found that many games are suitable for developing both social and personal skills at the same time: sociodramatic play (such as family role games), educational games (alias-like games and introducing games) and board games (emotion and feeling based games). It is vital to point out that even when teachers used games which developed social and personal skills, they did not do it on purpose.

Keywords: social skills, personal skills, teaching social and personal skills, play, preschool age.

## Sisukord

<b>Sissejuhatus</b> .....	5
<b>1. Mäng laste arendajana</b> .....	6
<b>1.1 Mängu tähtsus koolieelses lasteasutuses</b> .....	6
<b>2. Sotsiaalsed ja enesekohased oskused</b> .....	7
<b>2.1 Sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste õpetamine mängude kaudu</b> .....	10
<b>3. Metoodika</b> .....	11
<b>3.1 Valim</b> .....	12
<b>3.2 Andmete kogumine</b> .....	12
<b>3.3 Protseduur</b> .....	12
<b>3.4 Andmeanalüüs</b> .....	13
<b>4. Tulemused ja arutelu</b> .....	13
<b>4.1 Kategooria rollimäng</b> .....	14
<b>4.2 Ehitismäng</b> .....	19
<b>4.3 Lavastusmäng</b> .....	21
<b>4.4 Õppemäng</b> .....	23
<b>4.5 Lauamäng</b> .....	25
<b>4.6 Liikumismäng</b> .....	27
<b>4.8 Töö praktiline väärtus ja piirangud</b> .....	30
<b>Kasutatud kirjandus</b> .....	32
<b>Lisa 1 Eelinfo</b>	

## Sissejuhatus

Mitmed autorid on rõhutanud lasteaialaste sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste arendamise tähtsust koolivalmiduse saavutamise seisukohalt (Denham, 2006; Webster-Stratton, Jamila Reid, & Stoolmiller, 2008). On leitud, et koolis saavutavad paremaid akadeemilisi tulemusi just paremate sotsiaalsete ja enesekohaste oskustega lapsed (Denham et al., 2012; Valiente, Swanson, Lemery-Chalfant, & Berger, 2014). Lapsed, kes on omandanud vanusele vastavad erinevad sotsiaalsed ja enesekohased oskused, tulevad paremini toime erinevate inimeste ja olukordadega (Plummer, 2008; Saarits, 2005).

Mitmed autorid on rõhutanud, et maailmas laialt levinud alushariduse õppekavade kohaselt peaks mäng olema kõige tähtsam tegevus laste arendajana lasteaias, kuid tihti ei peeta praktikas õppimist ja mängu samaväärseteks (Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson, 2008). On leitud, et mäng on tähtis eelkooliealiste laste sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste arendamise vahend (Glascott Buriss & Tsao, 2002; Newton & Jenvey, 2011; Savina, 2014).

Selleks, et õpetada läbi mängu olulisi oskusi, peab õpetaja olema teadlik, miks ta vastava mängu valis ja milliseid sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi ta soovib läbi selle mängu õpetada (Plummer, 2008). Käesoleva töö uurimisprobleemiks on see, kuidas lasteaiaõpetajad kasutavad mängu lasteaialaste sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste arendamiseks.

Eelnevast tulenevalt on uurimistöo eesmärgiks selgitada välja lasteaiaõpetajate kirjelduste põhjal, milliseid mängu nad kasutavad 4-7aastaste laste sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste õpetamiseks.

Püstitati uurimisküsimused:

Kuidas lasteaiaõpetajad kirjeldavad mängude kasutamist sotsiaalsete oskuste õpetamisel?

Kuidas lasteaiaõpetajad kirjeldavad mängude kasutamist enesekohaste oskuste õpetamisel?

## 1. Mäng laste arendajana

Mäng on nähtus, mille olemust on keeruline üheselt defineerida (Niilo & Kikas, 2008). Keeruliseks teeb mängu defineerimise asjaolu, et mängul on palju erinevaid tunnuseid. Mängu on näiteks kirjeldatud kui protsessi, mis on paindlik ja uudishimu tekitav loomuline tegevus (Else, 2009). Ugaste, Tuul ja Välk (2009) on märkinud, et mängul ei ole oluline mitte niivõrd tulemus kui mäng ise ja et see peaks pakkuma lapsele meeldivaid kogemusi. Eberle (2014) on välja toonud, et mäng peab olema kindlasti lõbus.

Mänge on erinevaid liike, kuid nii nagu puudub mängul ühtne definitsioon, nii puudub mängul ka ühtne liigitus. Erinevad autorid liigitavad mängu erinevalt ja kasutavad sarnaste mängude puhul ka erinevaid nimetusi (Niilo & Kikas, 2008). Keeruliseks teeb mängude liigitamise ka asjaolu, et mäng on kui protsess ja selle käigus mängude liigid tihti segunevad ja muutuvad (Ugaste et al., 2009). „Traditsiooniliselt jaotatakse mängu kahte rühma: reeglitega ehk valmismängud ja loovmängud ehk vabad mängud. Loovmängude hulka kuuluvad rolli-, ehitus- ja lavastusmängud“ (Ugaste, 2005, lk 163). Reeglitega mängude alla kuuluvad erinevad võistlusmängud nagu näiteks õppe-, laua- ja liikumismängud. Lauamängu on kirjeldatud õppemängu alaliigina (Ugaste et al., 2009). Niilo & Kikas (2008) on mängud jaotanud viieks tüübiks: harjutamismäng, konstruktiivne mäng (mäng asjadega), müramismäng, kujutlusmäng (sümboliline, kujutlusmäng, draama, rollimäng, sotsiodraama) ja reeglitega mäng.

Vaatamata sellele, et mängul puudub ühtne definitsioon ja liigitus, on sellel lapse arengu seisukohast koolieelses eas suur tähtsus (Niilo & Kikas, 2008). See on tema peamine tegevus (Ugaste et al., 2009), mille mõjul areneb nii füüsiline, emotsionaalne, kognitiivne kui ka sotsiaalne areng (Ginsburg, 2007). Mängu kaudu saavad lapsed ennast väljendada ja omandada teadmisi ennast ümbritsevate inimeste ja maailma kohta (Broadhead, 2004; Ginsburg, 2007; Niilo & Kikas, 2008; Plummer, 2008). Peale selle on leitud, et laps mängib oma mängudes läbi erinevaid ebameeldivaid olukordi, mille tulemusel ta saab neist võitu (Fromberg, 2002; Glascott Buriss & Tsao, 2002).

### 1.1 Mängu tähtsus koolieelses lasteasutuses

Eesti koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2011) kohaselt on mängul meie alushariduses oluline roll. „Mäng on eelkoolieas lapse põhitegevus. Mängu käigus omandab ja kinnistab laps uut teavet, uusi oskusi, peegeldab tundeid ja soove, õpib suhtlema, omandab kogemusi ja käitumisreegleid. Mänguoskus on kõigi üldoskuste ning õppe- ja kasvatustegevuse eri

valdkondade oskuste ja teadmiste arengu alus“ (§ 12). Smirnova Ja Riabkova (2016) märgivad, et mängude osatähtsus laste õpetamisel lasteaias kipub vähenema. Laste päevi täidavad erinevad õppetegevused, nagu hommikuringid, kunst, keel ja kõne jms. jättes mängudele vähem ruumi. Kui mängu ei vaadelda otseselt õpetamise meetodina, siis muutub mäng lasteaias pelgalt vaba aja veetmise vahendiks (Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson, 2008). Paljud uurimistulemused on aga näidanud, et kui õppetöös on kasutatud mängu, siis on see õppimist positiivselt mõjutanud (Ashiabi, 2007; Saar, 1997). Ugaste jt (2009) on märkinud, et õppimine läbi mängu on eelkoliealise lapse kõige loomupärasem õppimise meetod.

Eriarvamusel aga ollakse selles, kuidas kasutada mängu laste õpetamisel (Pyle & Bigelow, 2015). See, kas õpetajad kasutavad mängu õppe- ja kasvatustöös, on seotud sellega, kuidas nad määratlevad enda rolli mängus ja kui tähtsaks nad mängu õppemeetodina peavad (Howard, 2010, viidatud Fesseha & Pyle, 2016 j). Mitmete autorite arvates on õppimine mängu kaudu kõige efektiivsem siis, kui õpetaja aitab kaasa ja toetab mängu (Weisberg, Zosh, Hirsh-Pasek, & Golinkoff, 2013). Mängu toetamiseks on erinevaid võimalusi, näiteks sobiva keskkonna loomine (mänguasjad, mängunurgad), ettevaatlikult mänguga ühinemine ja sellest väljumine ning õpetajapoolne suuline mängu juhendamine ja edendamine (Stanton-Chapman, 2015).

Sluss (2005) on märkinud, et selleks, et õpetaja saaks laste mängu optimaalselt toetada, tuleb kõigepealt laste mängu jälgida. Sellisel juhul saab õpetaja märgata ja aidata lapsi, kes vajavad näiteks mängu alustamisel või mängu sisenemisel abi. Samuti saab ta pakkuda tuge, kui lastel tekib omavahel probleeme või konfliktsituatsioone. Kuid lisaks sellele saab õpetaja ka laste mängu laiendada, näiteks andes uusi ideid uuteks rollideks. Selleks, et laste mängu laiendada, nii uute rollide kui mänguvahendite näol, on oluline meeles pidada, et mänguga tuleb õpetajal liituda ettevaatlikult, sest vastasel korral võib õpetaja laste mängu hoopis segada või takistada.

## 2. Sotsiaalsed ja enesekohased oskused

Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) käsitletakse sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi üksteisest lahusolevalt. Sotsiaalseteks oskusteks peetakse eelkõige selliseid oskusi, mis on olulised positiivsete suhete loomiseks teistega. See tähendab, et laps oskab suhelda teistega viisil, mis on sobilik ja efektiivne (Tropp & Saat, 2008). Enesekohasteks oskusteks peetakse pigem selliseid oskusi, mis on olulised seoses lapse mina-pildi ja enesehinnangu tekkimisega,

kui ka oma käitumise juhtimisega. Siia alla kuuluvad ka oskused, mis on seotud eneseteenindamisega nagu hügieen, riietumine jne. (Saarits, 2008).

Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2011) kohaselt on 6-7aastaste laste eeldatavad sotsiaalsed oskused:

- 1) püüab mõista teiste inimeste tundeid ning arvestada neid oma käitumises ja vestluses;
- 2) tahab ja julgeb suhelda – huvitub suhetest ja tunneb huvi teiste vastu;
- 3) hoolib teistest inimestest, osutab abi ja küsib seda vajadusel ka ise;
- 4) osaleb rühma reeglite kujundamisel;
- 5) oskab teistega arvestada ja teha koostööd;
- 6) loob sõprussuhteid;
- 7) saab aru oma-võõras-ühine tähendusest;
- 8) teeb vahet hea ja halva käitumise vahel;
- 9) mõistab, et inimesed võivad olla erinevad;
- 10) järgib kokkulepituid reegleid ja üldtunnustatud käitumisnorme;
- 11) selgitab oma seisukohti (§ 14).

Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2011) kohaselt on 6-7 aastaste laste eeldatavad enesekohased oskused:

- 1) suudab oma emotsioone kirjeldada ning tugevaid emotsioone, nt rõõmu, viha, sobival viisil väljendada;
- 2) kirjeldab enda häid omadusi ja oskusi;
- 3) oskab erinevates olukordades sobivalt käituda ning muudab oma käitumist vastavalt tagasisidele;
- 4) algatab mängu ja tegevusi;
- 5) tegutseb iseseisvalt ja vastutab oma käitumise eest;
- 6) teab, mis võib olla tervisele kasulik või kahjulik ning kuidas ohutult käituda;
- 7) saab hakkama eneseteenindamisega ja tal on kujunenud esmased tööharjumused;
- 8) kasutab erinevaid vahendeid heaperemehelikult ning tegevuse lõppedes koristab enda järelt (§ 15).

Kui Eesti koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) räägitakse sotsiaalsetest ja enesekohastest oskustest, siis ingliskeelses erialakirjanduses kasutatakse selle valdkonna kohta erinevaid termineid. Sotsiaalsete oskuste kirjeldamiseks on ingliskeelses erialakirjanduses kasutatud terminit *social skills* (Conners-Burrow, Patrick, Kyzer, & McKelvey, 2017). Conners-Burrow jt (2017) on kirjeldanud sotsiaalseid oskusi, kui oskust suhelda, teha koostööd, küsida vajadusel abi, tulla toime erinevate konfliktsituatsioonidega ning oskust langetada õigeid otsuseid.

Paljusid enesekohaseid oskusi kirjeldatakse ingliskeelses erialakirjanduses mõistega *socio-emotional skills* (Payton et al., 2000). Payton jt (2000) on välja toonud, et sotsiaalsed ja emotsionaalsed oskused (*socio-emotional skills*) jagunevad viide plokki: *self-awareness* (eneseteadlikkus), *self-management* (enese juhtimine), *social awareness* (sotsiaalne

teadlikkus), *responsible decision making* (vastutustundlik otsustamine), *relationship skills* (suhete loomisega seotud oskused).

Measelle, Ablow, Cowan ja Cowan (1998) on kirjeldanud eneseteadlikkust (*self awareness*), kui oskust hinnata ja kirjeldada oma tundeid, huvisid, väärtusi ja tugevusi. Vastavat oskust võib liigitada näiteks järgneva koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) kirjeldatud enesekohase oskuseks: „kirjeldab enda häid omadusi ja oskusi“ (§ 15). Enese juhtimist (*self-management*) on kirjeldatud, kui oskust tulla toime oma emotsioonidega viisil, mis pigem abistaks ja mitte ei taksitaks tulemast toime erinevate olukordadega (Payton et al., 2000). Vastavat oskust võib liigitada koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) kirjeldatud enesekohase oskuse: „suudab oma emotsioone kirjeldada ning tugevaid emotsioone, nt rõõmu, viha, sobival viisil väljendada“ (§ 15).

Lisaks sotsiaalsetele ja emotsionaalsetele oskustele (*socio-emotional skills*) kasutatakse ingliskeelses erialakirjanduses erinevate sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste kirjeldamiseks veel selliseid termineid nagu *personal skills* (enesekohased oskused) (Thompson & Thompson, 2013), *self-regulation* (eneseregulatsioon) (Liew, 2012), *self-efficacy* (enesetõhusus) ja *self confidence* (enesekondlus) (Conners-Burrow et al., 2017).

Liew (2012) on näiteks kirjeldanud, et eneseregulatsioonivõime (*self-regulation*) mängib suurt rolli oskuses juhtida oma käitumist, mis on omakorda ka tugevalt seotud sotsiaalsete ja emotsionaalsete oskustega. Vastava oskuse võib liigitada Eesti koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) selliste enesekohaste oskuste alla, mis on seotud oma käitumise juhtimisega, nagu näiteks „oskab erinevates olukordades sobivalt käituda ning muudab oma käitumist vastavalt tagasisidele; tegutseb iseseisvalt ja vastutab oma käitumise eest; teab, mis võib olla tervisele kasulik või kahjulik ning kuidas ohutult käituda“ (§ 15).

Saarits (2008) on öelnud, et iseenda tundmine, oma oskuste, võimete ja emotsioonide tajumine ja eristamine, mida on kirjeldatud koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) kui enesekohaseid oskusi, on aluseks lapse mina-pildi tekkimiseks. See, kuidas laps ennast näeb ja hindab, mõjutab palju ka tema käitumist.

Lapse käitumine ja kaaslaste suhtumine temasse on suuresti seotud. Mittesobilik käitumine on teistele vastumeelne ja võib kaasa tuua kiusamist ja tõrjumist, mis omakorda raskendab edaspidises elus positiivsete suhete tekkimist (Tropp & Saat, 2008). Halberstadt, Denham ja Dunsmore (2001) on kirjeldanud, et sotsiaalsed ja paljud enesekohased oskused mõjutavad üksteist vastastikku. Lapsed, kes käituvad ühiskonnas aktsepteeritud viisil ja oskavad paremini oma emotsioone väljendada, on omakorda ka sotsiaalselt edukamad.

On leitud, et paljudel sotsiaalsetel ja enesekohastel oskustel on suur seos ka kooliga hästi kohanemise ning akadeemilise võimekusega. Võib nimetada järgnevaid oskusi: oskus mõista nii ennast kui teisi; oskus reguleerida emotsioone, tähelepanu ja käitumist; suhtlemisoskus; koostööoskus; otsustus- ja vastutusvõime (Denham, 2006; Denham & Brown, 2010; Webster-Stratton et al., 2008).

## **2.1 Sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste õpetamine mängude kaudu**

Laps ei omanda kõiki eluks vajalikke oskusi iseenesest, vaid nende arendamisele tuleb pöörata tähelepanu, nagu näiteks sotsiaalsete (Tropp & Saat, 2008) ja enesekohaste oskuste õpetamisele (Saarits, 2008). Mäng on hea viis õpetamiseks erinevaid oskusi, sest mängu käigus tekib palju erinevaid situatsioone, kus lastel tuleb eakaaslastega aktiivselt suhelda, saavutada kokkuleppeid ja lahendada mängu käigus tekkivaid probleeme (Savina, 2014). Seetõttu pakub mäng võimalusi õppida erinevaid sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi, nagu näiteks arvestama teiste soovide ja huvidega või saavutama kompromisse, nii mängu teema, sisu, reeglite, kui ka rollide jaotamise osas (Ugaste, 2005). Erinevat liiki mängud pakuvad erinevaid sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste õpetamise võimalusi (Niilo & Kikas, 2008).

Loovmängud, nagu rollimängud, pakuvad palju võimalusi näiteks erinevate sotsiaalsete ja emotsionaalsete oskuste arendamiseks (Ashiabi, 2007). Rollimängudes on olulisel kohal mängu süžee ja rollid, millele vastavalt hakkab laps käituma ja oma tegevusi planeerima (Niilo & Kikas, 2008). Selleks, et mingi teatud rolli mängimine hästi välja kukuks, tuleb lapsel vahet teha, mille poolest erineb ühe rolli mängimine teisest. Näiteks tuleb lapsel vahet teha, mille poolest erineb ema rolli mängimine isa rollist, sest iga roll eeldab nii erinevaid kostüüme, kui ka erinevaid liigutusi ja emotsioone. Seega pakub erinevate rollide mängimine lastele võimaluse mõistatada, kuidas võiksid inimesed vastavalt sellele rollile päriselus käituda ja proovida seda ka ise teha (Glascott Buriss & Tsao, 2002).

Suhtlemisoskuse arendamiseks võib lastel lasta ise välja mõelda mängu teema ja lubada neil valida ning jagada rollid ja mänguvahendid (Stanton-Chapman, 2014). See omakorda arendab laste läbirääkimis- ja koostööoskusi (Ashiabi, 2007). Colliver ja Flear (2016) on märkinud, et arutlemine mängureeglite ja rollide üle on isegi arendavam erinevate oskuste õppimise seisukohast kui tegelik mäng ise. Newton ja Jenvey (2010) on leidnud, et just laste omavaheline suhtlemine mängu kontekstis on üks tähtsamaid komponente erinevate oskuste omandamisel.

Mitmed uuringud on näidanud, et laste omavaheline suhtlemine on aluseks positiivsete suhete loomisel, sealhulgas sõprussidemete tekkimisel (Stanton-chapman, 2014). Lapse jaoks

on sõprussuhted ja koos mängimine kaks kõige olulisemat asja (Helgeland & Lund, 2017). Tihti ühesugused huvid liidavad sarnaste huvidega lapsi ning koos mängimine võimaldab luua ja tugevdada sõprussidemeid (Broadhead, 2004).

Suhtlemine annab lapsele võimaluse õppida arusaama teiste mõttemaailmast, mõistmaks, et kõik inimesed on erinevad, neil on erinevad mõtted ja tunded (Li, Pinxiu, Yu Yan, & Luxi, 2015). Üheskoos mängides õpivad lapsed teiste soovide ja huvidega arvestamist, sest mängides paljusid erinevaid rolle, saab laps näha maailma teiste seisukohalt (Fromberg, 2002).

Reeglitega mängude üheks põhiliseks tunnusjooneks on see, et neis on kindlad paika pandud reeglid, mida kõigil lastel tuleb järgida. Lapsed võivad ise omaalgatuslikult reegleid ka muuta, kuid kõik peavad sellega nõus olema ja neid täitma (Ugaste et al., 2009). Kui laps reegleid ei täida, siis võidakse ta näiteks mängust välja arvata (Niilo & Kikas, 2008). Reeglite järgimine on oluline oskus, mille puhul laps peab õppima oma käitumist juhtima (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2011).

Reeglitega mängud on enamjaolt võistlusmängud, seega on nendes mängudes tavaliselt ka võitjad ja kaotajad. See omakorda pakub lastele võimaluse õppida toime tulema nii võidu kui kaotusega (Ugaste, 2005). Savina (2014) toob välja, et reeglitega mängud aitavad arendada lapse eneseregulatsiooni: oskust järgida reegleid ja pidurdada impulsiivset käitumist.

### 3. Metoodika

Uurimustöös kasutati kvalitatiivset meetodit, mille puhul on olulised väikese arvu osalejate arusaamad, kogemused ja tõlgendused. Keskendutakse pigem teksti sisule ja sündmuste detailidele ja mitte niivõrd üldistele ja kõige sagedamini esinevatele joontele (Laherand, 2008). Bakalaureusetöö eesmärgiks on selgitada välja lasteaiaõpetajate kirjelduste põhjal, milliseid mängu nädal kasutavad 4-7aastaste laste sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste õpetamiseks.

Püstitati uurimisküsimused:

- 1) Kuidas lasteaiaõpetajad kirjeldavad mängude kasutamist sotsiaalsete oskuste õpetamisel?
- 2) Kuidas lasteaiaõpetajad kirjeldavad mängude kasutamist enesekohaste oskuste õpetamisel?

### 3.1 Valim

Käesolevas uurimistöös kasutati mugavusvalimit. Uuritavateks olid 4 koolieelse lasteasutuse õpetajat, kes olid autorile eelnevalt tuttavad. Uuritavate tööstaaž jäi vahemikku 5 – 35 aastat ja kõigil oli erialane kõrgharidus. Uurimuses osalemine oli vabatahtlik. Enne intervjuu läbiviimist said uuritavad eelinfoks loetelu 6-7aastase lapse eeldatavatest sotsiaalsetest ja enesekohastest oskustest. Autor viis intervjuud läbi õpetajatele sobival ajal ja sobivas kohas. Anonüümsuse tagamiseks asendati õpetajate nimed pseudonüümidega Õpetaja 1, Õpetaja 2, Õpetaja 3 ja Õpetaja 4.

### 3.2 Andmete kogumine

Uurimistöö andmete kogumiseks kasutati poolstruktureeritud intervjuud. Intervjuu küsimuste koostamisel lähtuti töö eesmärgist ja uurimisküsimustest. Küsimused olid eelnevalt ette valmistatud, kuid mõnikord tuli neid intervjuu käigus ümber sõnastada või nende järjekorda muuta. Intervjuu küsimusi oli kokku 4. Andmeid koguti salvestamise teel, milleks kasutati telefoni ja tahvelarvutit. Salvestamiseks küsiti intervjuueeritavatel eelnevalt luba.

Intervjuu küsimused olid järgmised:

1. Milliste mängude kaudu sa lasteaias 4-7aastaste laste sotsiaalseid oskusi arendad?
2. Kirjelda igat sellist mängu. Millist sotsiaalset oskust kirjeldatav mäng arendab?
3. Milliste mängude kaudu sa lasteaias 4-7aastaste laste enesekohaseid oskusi arendad?
4. Kirjelda igat sellist mängu. Millist enesekohast oskust kirjeldatav mäng arendab?

### 3.3 Protseduur

Intervjuu küsimused koostati 2018. aasta veebruaris. Veebruaris viidi läbi ka pilootintervjuu, et vajaduse korral täpsustada ja täiendada intervjuu küsimusi. Pilootintervjuule järgnevalt leiti, et kõik küsimused olid arusaadavad ja muudatusi teha polnud vaja. Seega kasutati ka pilootintervjuud andmeanalüüsis. Järgnevad kolm intervjuud viidi läbi 2018. aasta veebruaris-märtsis. Intervjuudele eelnevalt saadeti intervjuueeritavatele e-kirja teel või anti käest-kätte intervjuu kohta eelinfo (Vt Lisa 1). Eelinfo said intervjuueeritavad kätte 1-2 päeva enne intervjuu toimumist. Eelinfo oli intervjuueeritaval intervjuu läbiviimise ajal kättesaadav ja seal oli välja toodud sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste loetelu.

Pilootintervjuu viidi läbi intervjuueeritava kodus, talle sobival ajal. Teised kolm intervjuud viidi läbi intervjuueeritavate tööjuures lõuna ajal, kui lapsed magasid. Enne intervjuu alustamist tutvustati intervjuueeritavale uurimistöö eesmärki ja uurimisküsimusi.

Intervjuueritaval oli lubatud intervjuu läbiviimise ajal kasutada kätte antud eelinfot (Vt Lisa 1). Autor rõhutas, et uurimistulemused on konfidentsiaalsed ja neid kasutatakse ainult antud uurimistöö raames. Peale intervjuu läbiviimist tulemused transkribeeriti. Andmed analüüsiti 2018. aasta aprillis ja selleks kasutati kvalitatiivset sisuanalüüsi.

### 3.4 Andmeanalüüs

Andmete analüüsimisel kasutati induktiivset sisuanalüüsi. Laherand (2008) on kirjeldanud, et induktiivse sisuanalüüsi puhul võetakse arvesse tekstiosade omavahelisi seoseid ning moodustatakse koodid ja kategooriad. Kõigepealt andmed transkribeeriti ja seejärel analüüsiti saadud andmed käsitsi. Reliaabluse suurendamiseks kasutati kooskodeerimise meetodit, mis tähendab, et kaaskodeerija püüdis samuti kodeerida intervjuu käigus saadud andmeid. Hiljem võrreldi ja arutleti omavahel saadud koodide ja kategooriate sisu üle.

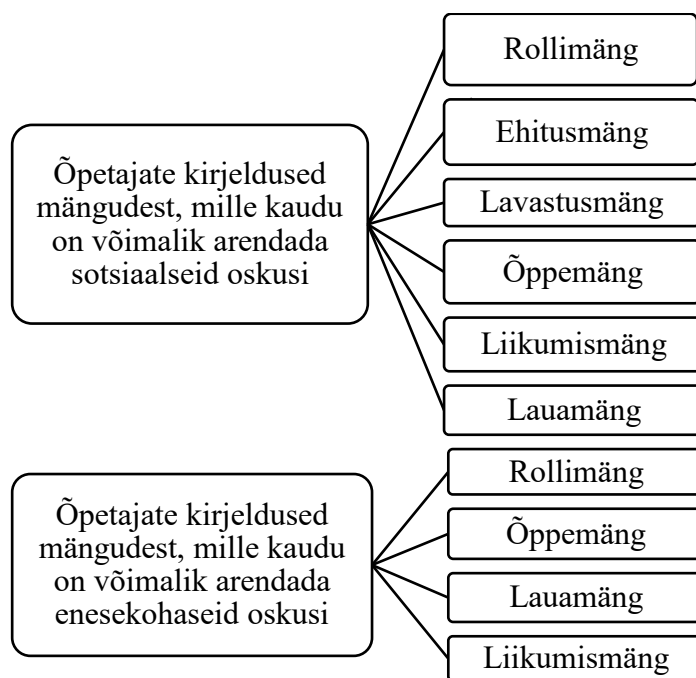
Tulenevalt töö eesmärgist ja uurimisküsimustest moodustus analüüsi tulemusel kaks peakategooriat: „*õpetajate kirjeldused mängudest, mille kaudu on võimalik arendada sotsiaalseid oskusi*“ ja „*õpetajate kirjeldused mängudest, mille kaudu on võimalik arendada enesekohaseid oskusi*“.

Andmeanalüüsi käigus moodustati fraasid ja fraasidest koodid. Koodidest moodustusid omakorda alakategooriad ja alakategooriatest moodustusid kategooriad. Näited fraasidest „*mängisime lastega kohvikut*“, „*mind arsti juurde*“, „*poodi pandi müügiks asju ja üks laps oli müüja*“. moodustusid koodid „*arstimäng*“, „*kohvikumäng*“ ja „*poemäng*“. Koodidest moodustus alakategooria „*teenindaja ja kliendi teemalised mängud*“. Alakategooriatest moodustus kategooria „*rollimäng*“.

## 4. Tulemused ja arutelu

Bakalaureusetöö eesmärgiks on selgitada välja lasteaiaõpetajate kirjelduste põhjal, milliseid mängu nädal kasutavad 4-7aastaste laste sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste õpetamiseks.

Andmeanalüüsi tulemusel moodustus sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste arendamiseks 10 kategooriat (Vt joonis 1, lk 14). Selgus, et lasteaiaõpetajate arvates sobivad sotsiaalsete oskuste õpetamiseks rollimängud, ehitusmängud, lavastusmängud, õppemängud, lauamängud ja liikumismängud ning enesekohaste oskuste õpetamiseks rollimängud, õppemängud, lauamängud ja liikumismängud.

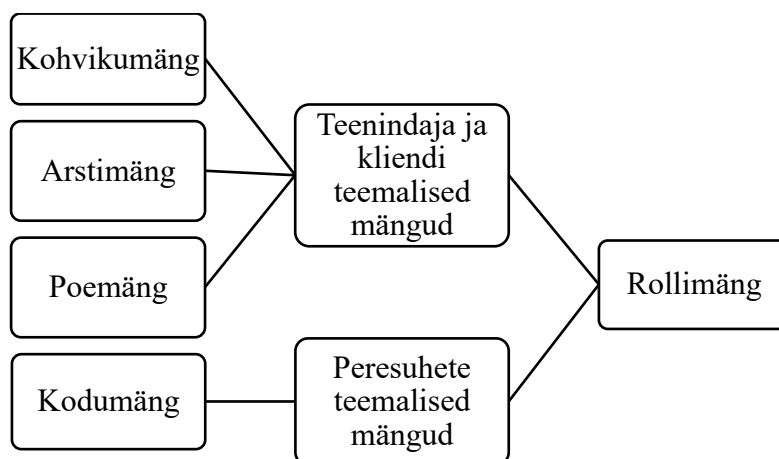


Joonis 1: Peakategooriate jagunemine kategooriateks

Seonduvalt uurimistulemustega saab öelda, et sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi saab õpetada kõige paremini ühismängude kaudu, kus lastel tuleb aktiivselt üksteisega suhelda, nagu näiteks rollimängud ja erinevad reeglitega mängud (Fromberg, 2002; Saar, 1997; Saarits, 2005). Mõned autorid on märkinud, et kõige paremini sobivad sotsiaalsete ja emotsioonidega seotud oskuste õpetamiseks just rollimängud (Ashiabi, 2007).

#### 4.1 Kategooria rollimäng

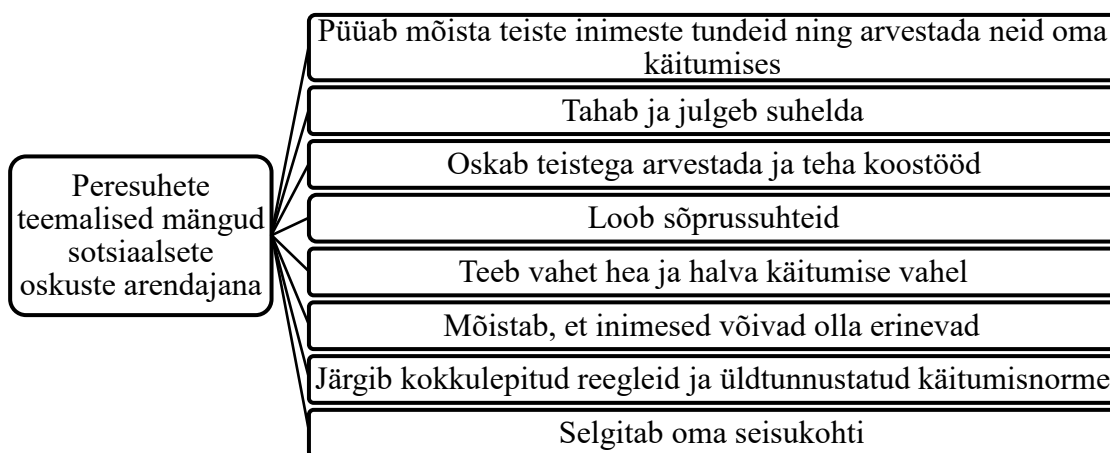
Analüüsi käigus selgusid järgmised fraasid: „*lapsed mängisid kodu*“, „*mängisime lastega kohvikut*“, „*mind arsti juurde*“, „*poodi pandi müügiks asju ja üks laps oli müüja*“. Eelpool kirjeldatud fraasidest moodustusid järgmised koodid: „*kodumäng*“, „*arstimäng*“, „*kohvikumäng*“, „*poemäng*“. Koodid jagunesid kaheks alakategooriaks: „*peresuhete teemalised mängud*“ ja „*teenindaja ja kliendi teemalised mängud*“. Koodidest moodustus kategooria „*Rollimäng*“ (Vt. Joonis 2, lk 15).



Joonis 2: Koodidest alakategoriate ja alakategoriatest kategooria moodustumine

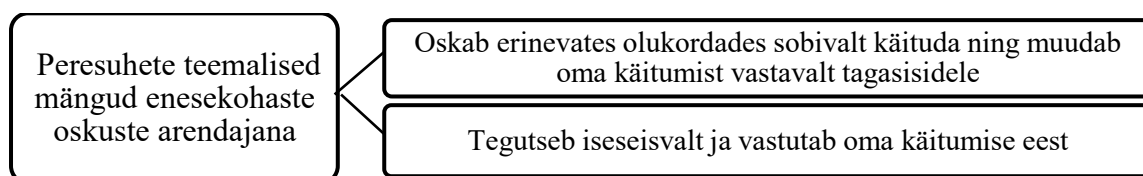
Analüüsi tulemusel selgus, et rollimänguga saab arendada nii sotsiaalseid kui enesekohaseid oskusi. Selgus, et näiteks peresuhete teemaliste mängudega saab õpetada nii sotsiaalseid kui enesekohaseid oskusi aga kliendi ja teenindaja teemaliste mängudega saab õpetada ainult enesekohaseid oskusi.

Analüüsi tulemusel selgus, et peresuhete teemaliste mängudega saab arendada sotsiaalseid oskusi (Vt. Joonis 3 , lk 15).



Joonis 3: Peresuhete teemalised mängud sotsiaalsete oskuste arendajana

Analüüsi tulemusel selgus, et peresuhete teemaliste mängude kaudu saab arendada enesekohaseid oskusi (Vt. Joonis 4, lk 16).



Joonis 4: Sotsiaalsed oskused, mida peresuhete teemaliste mängudega õpetatakse

Õpetajad tõid välja, et peresuhete teemalistes mängudes lubasid nad lastel ise valida rollid (kes on ema, isa, laps, koduloom jne) ning ka tegevused (kes teeb süüa, kes läheb lapsega jalutama jne). Ema rolli sai tavaliselt õpetajate kirjelduste põhjal kõige aktiivsem tüdruk, kelle ülesandeks oli ka mängus jagada ülesandeid.

Toodi välja, et kui lubada lastel valida ise mängu teema ja jagada rollid ning mänguasjad, siis tuleb lastel omavahel palju suhelda, arutleda ja saavutada kompromisse (kes saab lauda katta, kes süüa teha jne). Leiti, et selle käigus tekib laste vahel tihti ka konfliktsituatsioone, näiteks kui mitu last tahavad sama rolli. Õpetajad tõid välja, et sellisel juhul tuleb lapsel selgitada teistele, miks tema just peaks selle soovitud rolli saama (mina olen kõige vanem, mina olen tüdruk vms). Samas aga leiti, et mõnikord tuleb lapsel mängu huvides loobuda enda soovitud rollist ja valida hoopis mõni teine roll.

*Õpetaja 3: selleks, et teised temaga mängida tahaksid, tuleb ka teistega arvestada ja mõnikord loobuda enda tahetud rollist teise kasuks.*

Ashiabi (2007) on samuti välja toonud, et rollide jagamise eesmärgil peetavad läbirääkimised võivad kaasa tuua laste vahel erinevaid konflikte ja pahameelt, näiteks juhtudel, kui keegi ei saa soovitud rolli. Ta on aga rõhutanud, et see on hea viis lapsel õppida reguleerima oma emotsioone ja käitumist, sest see kuidas laps oma pettumusega hakkama saab (on nõus valima teise rolli), määrab ära, kui soovitud mängupartner ta tulevikus on.

Tagasihoidlikumate laste puhul, kes ei oska mänguga ühineda, on õpetajate arvates võimalik lapsele valida selline roll, kus peab vähem suhtlema ja saab pigem teisi jälgida, nagu näiteks lill. Leiti, et sellisel juhul saab laps jälgida mängu kõrvalt ja koguda julgust.

*Õpetaja 3: Näiteks mõni aktiivne laps, kes tahab seda tagasihoidlikku last mängu, leiab talle siis vastava rolli.*

Ashiabi (2007) ja Ugaste (2005) on kirjeldanud, et lapsi, kes on tagasihoidlikumad, ega tea, kuidas teiste juba käimas oleva mänguga ühineda, on oluline roll õpetaja toetaval ja abistaval käitumisel. Näiteks, kui lapsed mängivad, et nad lähevad kalale, siis saab õpetaja lapsele pakkuda näiteks ideed mängida kala rolli, keda teised siis püüdma lähevad (Ashiabi, 2007).

Ugaste (2005) on välja toonud, et osavama mängupartneriga mängimine julgustab tagasihoidlikumaid lapsi edaspidi rohkem iseseisvalt mängima.

Õpetajad leidsid, et õpetamise seisukohast läbi rollimängu on ühiseks märksõnaks laste omavaheline suhtlemine. Nad märkisid, et paljusid sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi omandavad lapsed rollimängus erinevates olukordades ja erinevatel teemadel suhtlemise kaudu.

*Õpetaja 2: Rollimängu käigus tuleb palju suhelda, arutleda, pakkuda välja oma soove ja tahtmisi, mida keegi soovib mängus teha (näiteks, et ma hakkam süüa tegema, sest köht on tühi, sina mine lapsega jalutama, laps tuleb enne riidesse panna, pärast tuleb nõud ära pesta jne).*

Niilo ja Kikas (2008) on samuti kirjeldanud, et „sotsiaalse arengu seisukohalt on oluline suhtlemine kaaslastega mängu kontekstis, mitte mäng ise“ (lk 124), sest just laste omavaheline suhtlemine on see, mille kaudu saab õppida erinevaid sotsiaalseid oskusi, näiteks oskust saavutada kokkuleppeid, lahendada erimeelsusi, leida mängukaaslasi jne (Niilo & Kikas, 2008).

Toodi välja, et sõprussuhteid aitab lastel luua koos mängimine ja suhtlemine

*Õpetaja 2: mäng ühendab lapsi, nad õpivad selle käigus üksteist tundma. Kuna rollimängus tuleb palju omavahel rääkida ja pole mingit võistluspinget, siis tekitab selline mäng positiivseid emotsioone ja kui mingite teatud lastega on lapsel juba olnud tore mängida, siis ta tahab järgmine kord jälle nendega mängida ja nii tekivadki sõprussuhted.*

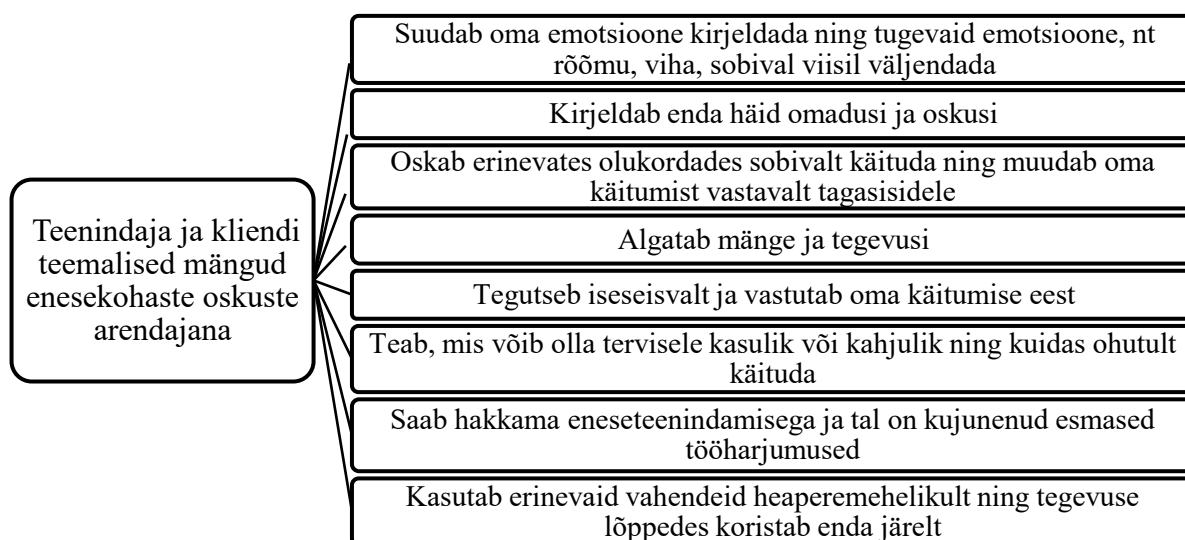
Stanton-Chapman (2014) on samuti rõhutanud laste omavahelise suhtlemise olulisust selliste sotsiaalsete oskuste seisukohast, nagu sõprussuhete loomine ja üksteise aktsepteerimine.

Õpetajad kirjeldasid, et kui lasta lastel ise mõelda mängureeglid ja anda neile vastutus ise otsustada mängureeglite täitmise üle ning lisaks lasta neil ka ise lahendada sealjuures tekkivaid probleeme, saab õpetada erinevaid sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi, näiteks reeglitest kinnipidamist. Leiti, et kui mõni laps ei täida reegleid või ei käitu sobivalt, siis pööratakse sellele tähelepanu ja tal on võimalik oma käitumist muuta.

*Õpetaja 2: kui keegi hakkab mängus halvasti käituma, näiteks loobib nõusid laiali, asjadega vehkima, lapsevankriga möllama jne, siis lapsed tihti märkavad seda ja selgitavad, et nii ei ole ilus teha, keegi võib haiget saada. Ja kui on mingid reeglid kokku lepitud, näiteks, kes on ema, kes laps jne, siis neist tuleb ka kinni pidada. Kui keegi hakkab suvalisel hetkel oma rolli muutma või ei käitu vastavalt rollile, siis öeldakse talle, et nii ei saa ja võidakse ta mängust ära saata ning võidakse öelda, et järgmine kord ka sellisel juhul ei võeta mängu.*

Ka Ugaste (2005) on kirjeldanud, et rollimängude reeglid on tihti kooskõlas tegeliku elu reeglitega ja kui keegi neid ei täida või täidab valesti, siis antakse sellest ka tavapärast märku.

Analüüsi tulemusel selgus, et teenindaja ja kliendi teemaliste mängude kaudu saab arendada enesekohaseid oskusi (Vt. Joonis 5, lk 18).



Joonis 5: Enesekohased oskused, mida teenindaja ja kliendi teemaliste mängudega õpetatakse

Õpetajad kirjeldasid, et näiteks sellises teenindaja ja kliendi teemalises rollimängus nagu kohvikumäng, olid kõigepealt tüdrukud kohviku külastajad ja poisid ettekandjad, pärast vastupidi. Kelnerite eesmärk oli kirjeldatud mängus tuua lauda süüa ja viisakalt käituda ning kasutada viisakusreegleid nagu tere, aitäh, palun, head aega. Kirjeldati ka, et näiteks teenindaja ja kliendi teemalistest mängudes pidid ettekandja, poemüüja, arst olema viisakad ja sõbralikud ning kui laps tahab näiteks olla nagu päris arst, siis ta peab püüdma käituda vastavalt rollile.

Õpetaja 3: müüja peab olema sõbralik, abivalmis, naeratav, kui keegi trügib...laps peab oskama järjekorras oodata, siin võib ka viha tulla mängu (nügimised, trügimised, kui keegi järjekorras liiga taga on), müüa peab andma kauba, kui keegi raha annab. Peab ise ütleva, mida soovib osta, vanemas eas, peab vaatama, mida saab enda raha eest jne.

Mängides erinevaid päris elu rolle on laste jaoks oluline olla võimalikult sarnane reaalsele elule ja seoses sellega õpivad lapsed erinevaid sotsiaalseid käitumismustreid (Ugaste, 2005). „Näiteks müüja rolli mängides peab mängija täitma vastavaid reegleid ja müüma vaatamata sellele, et ta tahaks koos teiste lastega minna rongiga sõitma“ (Ugaste, 2005, lk 157).

Leiti, et kui valida lastele või suunata neid valima sellist mänguteemat, kus on tegemist tervisega, näiteks arstimäng või poemäng, saab õpetajate arvates lastele õpetada pöörama tähelepanu tervislikele ja ebatervislikele toitudele ning ohutule käitumisele.

Õpetaja 3: *mida laps ostab poest, kui keegi ostab ebatervislikku, siis teised kohe mainivad, et salat on kasulik, friikartulid ei ole...pööravad sellele tähelepanu.*

Õpetajad tõid välja, et esmaseid tööharjumusi ja asjadest lugupidamist saab õpetada lastele, kui enne mängu algust selgitada, et mängu lõppedes tuleb asjad kõik oma kohale tagasi panna.

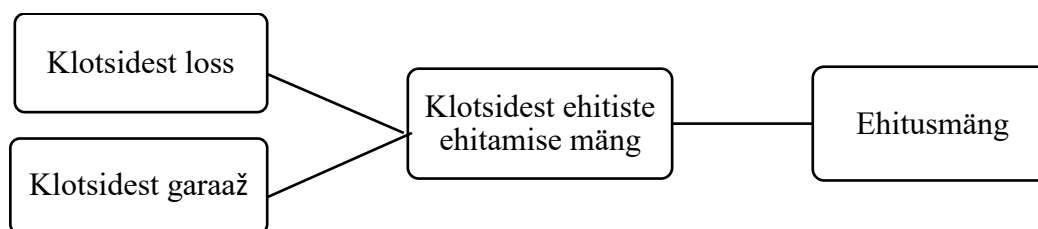
Õpetaja 2: *Ei lõhu arsti asju ning pärast paneb kõik asjad ilusti ette nähtud kohale tagasi.*

Ugaste jt (2009) on välja toonud, et selleks, et lapsed õpiksid asju mängu lõppedes tagasi oma kohale viima on oluline õpetaja juhendav roll.

Käesolevas uurimistöös leidsid lasteaiaõpetajad, et läbi rollimängu on võimalik arendada kõiki riiklikus õppekavas loetletud enesekohaseid oskusi, kuid mitte kõiki sotsiaalseid oskusi. Õpetajad ei toonud välja, et läbi rollimängu saaks õpetada selliseid koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) kirjeldatud sotsiaalseid oskusi nagu „hoolib teistest inimestest, osutab abi ja küsib seda vajadusel ka ise; saab aru oma-võõras-ühine tähendusest; osaleb rühmareeglite kujundamises“ (§ 14).

## 4.2 Ehitusmäng

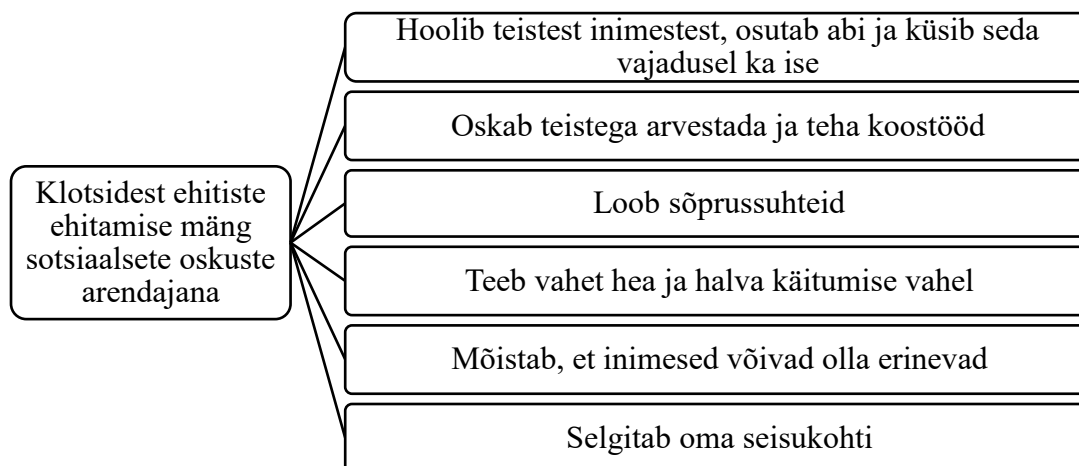
Õpetajate kirjelduste põhjal moodustati järgmised fraasid: „ülesanne ehitada koos loss“, „ehitada autodele maja“. Eelnevalt kirjeldatud fraasidest moodustusid järgmised koodid: „klotsidest garaaž“ ja „klotsidest loss“. Koodid jagunesid alakategooriaks „klotsidest ehitiste ehitamise mäng“. Alakategooriast moodustus kategooria „ehitusmäng“ (Vt. Joonis 6, lk 19).



Joonis 6: Koodidest alakategooria ja alakategooriast kategooria moodustumine

Analüüsi tulemusel selgus, et ehitusmängude kaudu on võimalik arendada erinevaid sotsiaalseid oskusi, kuid mitte enesekohaseid oskusi. Õpetajad kirjeldasid sotsiaalsete oskuste

õpetamise seisukohast selliseid ehitismänge nagu „klotsidest ehitiste ehitamise mäng“ (Vt Joonis 7, lk 20).



Joonis 7: Sotsiaalsed oskused, mida klotsidest ehitiste ehitamise mänguga õpetatakse

Õpetajad kirjeldasid, et nad andsid lastele (väikesele grupile) teatud hulk klotse ja palusid neil ehitada nendest klotsidest koos üks ehtis. Õpetajad tõid välja, et selleks, et see ehtis välja tuleks tuleb lastel paratamatult koostööd teha, nad peavad arutama, mida ja kuidas nad ehitavad. Leiti, et lapsed loovad sellisel viisil ka sõprussuhteid, sest arutledes selle üle, mida ja kuidas ehitada, võivad nad leida ühiseid huvisid ja soovi hiljem ka teisi mängu koos mängida. Samuti toodi välja, et lapsed saavad koos ehitades õppida ka üksteisest hoolimist, sest kui näiteks mõni laps ei saa mingeid klotse kokku või kuskilt kipub ehtis koguaeg ära lagunema, siis teised lapsed saavad teda aidata.

Õpetaja 1: *Olid neljalised laudad, kõik said kotitäie klotse. Ülesanne oli ehitada loss kõik koos. Alguses rabsid kõik endale klotse. Oli viis lauda ja ainult üks laud suutis teha ühiselt lossi (4-5 aastased). Pärast tõin välja, et olid nii tublid, siis ülejäänutele andsin uue võimaluse, siis nad suutsid ehitada.*

Õpetajad kirjeldasid, et sotsiaalseid oskusi saab ehitusmängu käigus õpetada, kui lubada lastel koos midagi ehitada ja selgitada, et klotse tuleb jagada ning teise lapse ehitatud asja ei tohi ära lõhkuda.

Õpetaja 2: *Ei lõhu teise ehitatud osa ära ja ei kraba kõiki klotse endale, kui keegi nii teeb, siis lapsed pööravad sellele tähelepanu (ütlevad, et nii ei tohi või annavad õpetajale teada). Kui laps ei saa aru, siis peab ta mängust ära minema.*

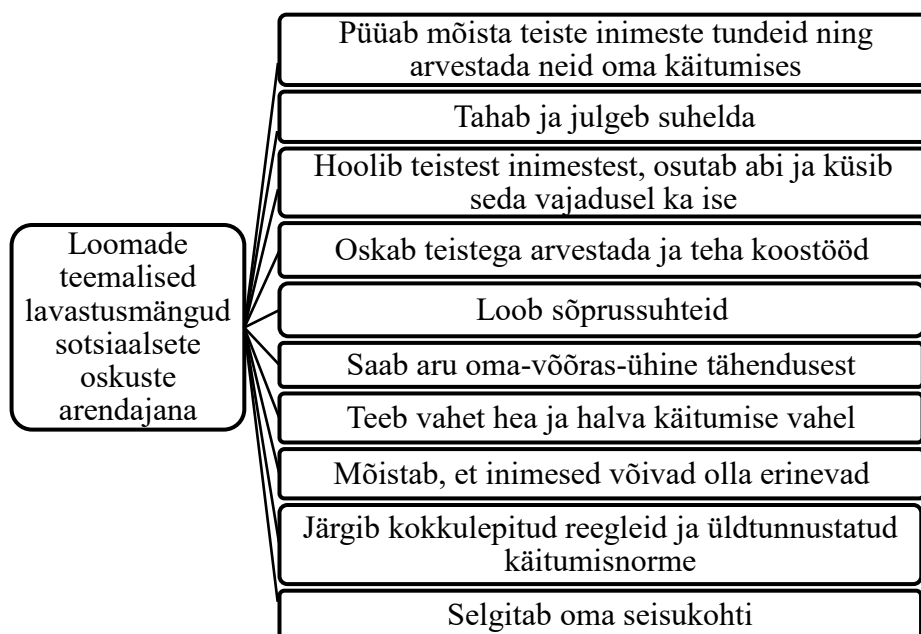
Ugaste jt (2009) on samuti välja toonud, et ehitusmängudes tihti lapsed ehitavad või meisterdavad midagi koos, seega arendab ehitusmäng koostööoskusi. Iga ehitise valmimine

võtab aga aega ja seega on oluline õpetaja motiveeriv toetus, et lapsed tahaksid püstitatud eesmärgini jõuda.

### 4.3 Lavastusmäng

Õpetajate kirjelduste põhjal moodustati järgmised fraasid: „*lilla karu on kade*“; „*plirts-plärts, käes on märts*“, „*kolm põrsakest ehitavad maja*“. Eelnevalt kirjeldatud fraasidest moodustusid järgmised koodid: „*lavastus lillade karudega*“, „*sussiteater*“, „*kolm põrsakest*“. Koodid jagunesid alakategooriaks „*lavastusmängud loomadega*“. Alakategooriast moodustus kategooria „*lavastusmäng*“.

Analüüsi tulemusel selgus, et lavastusmängude kaudu on võimalik arendada erinevaid sotsiaalseid oskusi, kuid mitte enesekohaseid oskusi. Õpetajad kirjeldasid sotsiaalsete oskuste õpetamise seisukohast selliseid lavastusmänge nagu loomade teemalised lavastusmängud (Vt Joonis 8, lk 21),



Joonis 8: Sotsiaalsed oskused, mida loomade teemaliste lavastusmängudega õpetatakse

Leiti, et lavastusmängu puhul on sotsiaalsete oskuste arendamise seisukohalt oluline mängu planeerimine. Toodi välja, et õpetaja saab teha kõigepealt soovitud teemal väikese lavastuse, näiteks lillade karudega, kus üks karu krabab teiselt kõik klotsid ära. Hiljem saab koos lastega sel teemal arutleda, mida näiteks karud võisid tunda ja kas nad käitusid laste arvates õigesti. Samuti tõid õpetajad välja, et hiljem võiks mängida sellise situatsiooni läbi ka laste enda poolt pakutud variantidega. Näiteks lapsed saavad pakkuda oma ideid, kuidas veel

mängida ning seejärel mängida ka läbi erinevaid laste endaga juhtunud olukordi. Selle käigus saavad õpetajate arvates lapsed õppida üksteisega arvestama ja tegema koostööd.

*Õpetaja 1: Siis me lastega arutame, kuidas teine karu ennast tundis, kuidas peaks olukorda lahendama, et ka teisel karul oleks asju, millega mängida. Siis me arutame, et kas meil ka võib olla selliseid asju juhtunud ja mängime selle situatsiooni läbi ka laste poolt pakutud variantidega, nt. osa klotse tuleb anda teisele karule või kutsuda hoopis oma mängu, et mängime koos.*

Õpetajad tõid välja, et lastele saab õpetada teiste tunnete mõistmist, kui valida näiteks lavastus sellisel teemal, kus keegi on hädas ja lastel tuleb püüda aru saada, mida see teine tegelane võib tunda. Samuti tõid õpetajad välja, et lapsed saavad pakkuda erinevaid variante, kuidas hädasolijat aidata.

*Õpetaja 2: Kui põrsake on hädas, siis laseb majja sisse, tahab aidata.*

March ja Flier (2016) on kirjeldanud, et lavastusmängus saavad lapsed samastada ennast mängitava rolliga ja kogeda sel moel erinevaid emotsioone ja tundeid, nagu näiteks kurbust, hirmu või ka hoopis soovi kedagi aidata. See annab võimaluse lastel paremini mõista teisi ja kanda neid oskusi üle ka päris elus situatsioonidesse, näiteks oskust kellelegi kaasa tunda või kedagi abistada.

Õpetajad tõid välja, et lavastusmängus saab laps luua sõprussuhteid, kui näiteks mängus ollakse sõbrad või kui tegutsetakse mingi ühise eesmärgi nimel. See liidab õpetajate arvates lapsi.

*Õpetaja 2: lubab teised põrsakesed oma majja, tekib kokkuhoidmistunne, ollakse ühe asja eest väljas- koos võideldakse hundi vastu, see lähendab lapsi.*

Ka Broadhead (2004) on kirjeldanud, et kui mängus tuleb näiteks koos võidelda mõne välja mõeldud või päris elu hirmu või ohu vastu, arendatakse nii koostööoskusi, kui ka luuakse sõprussidemeid.

Õpetajad kirjeldasid, et lavastusmängus on paika pandud stsenaarium, mida lastel tuleb täita ning seega tuleb lastel teha koostööd ja järgida eelnevalt kokku lepitud reegleid. Leiti, et kui mõnel lapsel läheb meelest, mida ta rääkima peab või kuhu liikuma, siis saavad teised teda aidata.

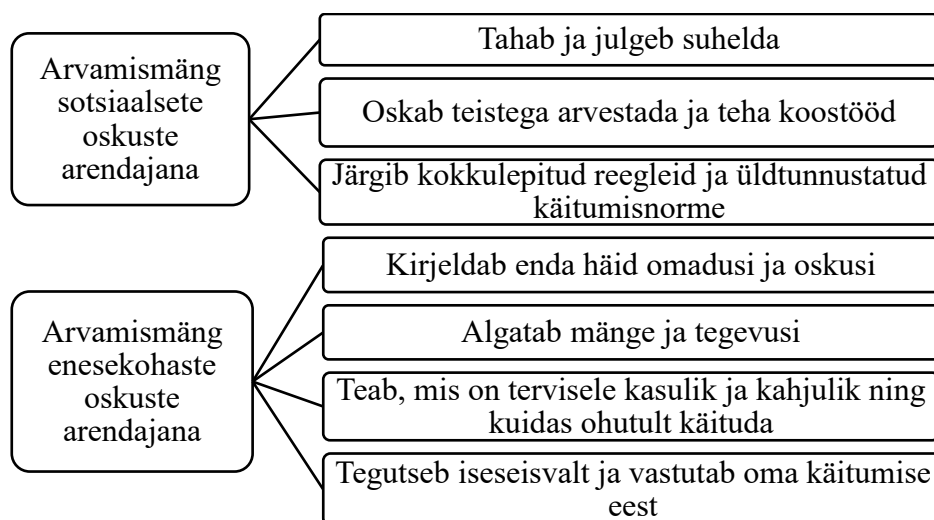
*Õpetaja 3: näiteks, kui kellelgi läheb meelest, kuhu ta peab minema või ütlema, siis teised aitavad, samuti julgeb laps ka ise abi küsida, mida ta tegema peab.*

Selleks, et laps saaks omandada enesekindlust ja esinemisjulgust, peab õpetaja tagama laste heatahtliku suhtumise ka neisse lastesse, kes on tagasihoidlikumad ja kellel tuleb ette eksimusi, näiteks unustavad oma teksti (Ugaste et al, 2009).

#### 4.4 Õppemäng

Õpetajate kirjelduste põhjal moodustati järgmised fraasid „*erinevate emotsioonidega inimeste piltide kirjeldamine*“, „*olen tark ja osav*“, „*pildikaartidelt teistele piltide kirjeldamine*“, „*lõngakera liigub käest kätte*“, „*tere, mina olen!*“. Eelnevalt kirjeldatud fraasidest moodustusid järgmised koodid: „*alias 1*“, „*meie oleme*“, „*alias 2*“, „*tutvumismäng*“, „*teretamise mäng*“. Koodid jagunesid alakategooriateks „*arvamismängud*“ ja „*tutvumismängud*“. Alakategooriatest moodustus kategooria „*õppemäng*“.

Analüüsi tulemusel selgus, et õppemängudega saab arendada nii sotsiaalseid kui enesekohaseid oskusi. Õpetajad kirjeldasid sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste õpetamise seisukohalt selliseid õppemänge nagu arvamismängud (Vt. Joonis 9, lk 23).



Joonis 9: Sotsiaalsed enesekohased oskused, mida arvamismängude kaudu õpetatakse

Õpetajad tõid välja, et sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi saab õpetada näiteks selliste õppemängudega nagu arvamismängud. Õpetajad kirjeldasid sellist arvamismängu, kus lastele anti kahe peale inimeste pildid ja paluti neil arvata, mis emotsioon võiks neil inimestel seal pildi peal olla. Kui lapsed mõtlesid emotsiooni välja, tuli neil seda emotsiooni sõnu kasutamata teistele etendada. Õpetajad leidsid, et selle käigus õpivad lapsed suhtlemisoskust, kuid kuna sellel mängul on ka kindlad reeglid, siis ka reeglitest kinnipidamist. Samuti tõid õpetajad välja, et lapsed saavad õppida sel viisil ka mõistma teiste inimeste tundeid, sest nad peavad paarilisele selgitama, mida just tema arvates see inimene pildi peal tunneb. Kuna lapsed peavad jõudma ühisele arusaamale, mis emotsiooniga on tegu ning kumb lastest läheb seda teistele etendama, saavad lapsed õpetajate arvates selle käigus õppida tegema ka koostööd.

Õpetaja 1: *Pidid tegema koostööd ja välja mõtlema, mis emotsioon nendel inimestel on ja minema teistele seda emotsiooni etendama ning teised pidid arvama, mis emotsiooniga on tegu, lisaks sellele, pidid kokku leppima, kes läheb esineb esimesena.*

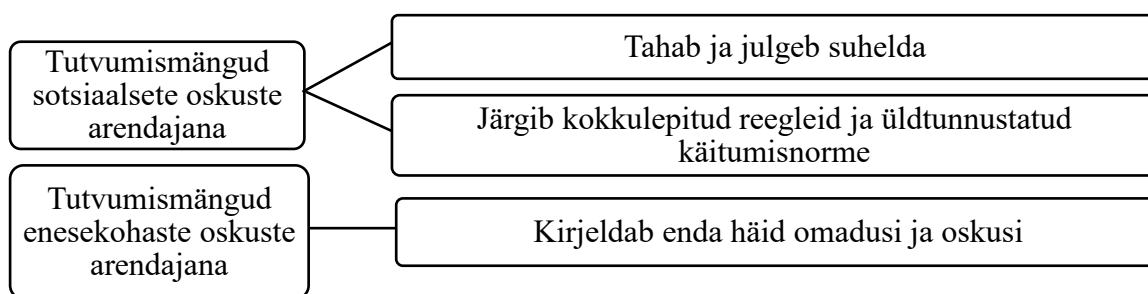
Enamjaolt on õppemängud mõeldud pigem akadeemiliste teadmiste õpetamiseks aga lisaks sellele on nende kaudu võimalik õpetada ka erinevaid oskusi, sest lastel tuleb olenevalt mängu eesmärgist teha koostööd, järgida etteantud reegleid ja arvestada teistega (Ugaste, 2005).

Õpetajad tõid välja, et õppemängudes on enamjaolt paika pandud kindlad mängureeglid, mida on oluline lastele enne mängu alustamist selgitada. Leiti, et lastele tuleb anda märku, kui nad ei käitu mängus sobivalt ja et kui nad oma käitumist ei muuda, siis tuleb neil mängust lahkuda. Õpetajad kirjeldasid, et selleks, et laps saaks mängus osaleda, tuleb tal õppida oma käitumist juhtima ja emotsioone sobival viisil väljendama. Kui mäng on põnev ja laps tahab selles väga osaleda, siis õpetajate arvates on tal motivatsiooni hästi käituda.

Õpetaja 2: *Kui laps ei leia paari, siis üritab mitte vihastuda ja kui vihastub ja hakkab laamendama, siis teab, et peab mängust, kas ära minema või maha rahunema. Teised lapsed annavad talle seda teada või õpetaja, nii et vastavalt tagasisidele tuleb lapsel oma käitumist muuta.*

Õppemängus on reeglid õppe eesmärgi saavutamiseks, kuid nad on olulised ka lapse sotsiaalse arengu seisukohalt, sest reeglite järgimine aitab lapsel õppida ennast pidurdama ja oma tegevust suunama vastavalt mängu eesmärgile (Ugaste, 2005).

Õpetajad kirjeldasid sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste õpetamise seisukohalt selliseid õppemänge nagu tutvumismängud (Vt. Joonis 10, lk 24).



Joonis 10: Sotsiaalsed ja enesekohased oskused, mida tutvumismängude kaudu õpetatakse

Õpetajad leidsid, et kui valida selline õppemäng, kus laps peab enda kohta ütlema midagi head või ilusat ning seejärel sama ka kellegi teise kohta, õpivad lapsed üksteist paremini tundma ning nägema nii enda kui teiste häid omadusi.

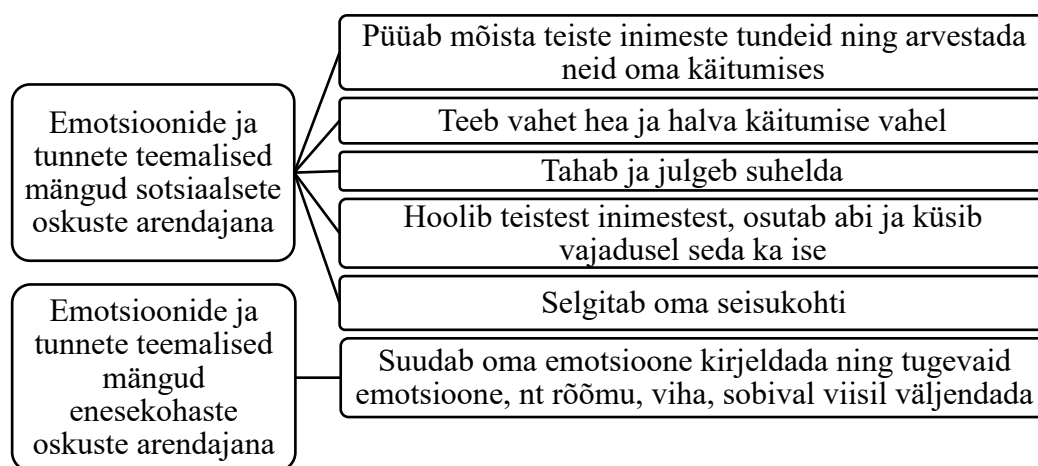
Õpetaja 4: *laps oskab öelda komplimente endale ja sõpradele. Laps oskab ennast hinnata, oskab enda juures välja tuua positiivset. Mäng õpetab positiivset suhtumist ja tähelepanelikkust eakaaslaste suhtes.*

#### 4.5 Lauamäng

Õpetajate kirjelduste põhjal moodustati järgmised fraasid „*erinevate emotsioonidega sammud*“, „*puu- ja juurviljapiltidega memoriin*“, „*reis ümber maailma*“, „*emotsioonipiltidega täringu veeretamine*“. Eelnevalt kirjeldatud fraasidest moodustusid koodid: „*emotsioonid*“, „*memoriin*“, „*täringumäng*“, „*tunded*“. Koodidest moodustusid alakategooriad „*emotsioonide ja tunnete teemalised mängud*“, „*memoriin*“ ja „*täringumäng*“. Alakategooriatest moodustus kategooria „*õppemäng*“.

Analüüsi tulemusel selgus, et lauamängudega saab arendada nii sotsiaalseid kui enesekohaseid oskusi. Selgus, et näiteks emotsioonide ja tunnete teemaliste mängudega saab õpetada nii sotsiaalseid kui enesekohaseid oskusi aga täringumängu kaudu saab õpetada ainult sotsiaalseid ja memoriini kaudu ainult enesekohaseid oskusi.

Analüüsi tulemusel selgus, et emotsioonide ja tunnete teemaliste mängudega saab õpetada sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi (Vt. Joonis 11, lk 25).



Joonis 11: Sotsiaalsed ja enesekohased oskused, mida emotsioonide ja tunnete teemaliste mängudega õpetatakse

Salmina ja Tihanova (2011) on välja toonud, et lauamängud sobivad hästi erinevate akadeemiliste teadmiste õpetamiseks, kuid kuna nad on ühtlasi ka ühismängud, siis on nende kaudu võimalik õpetada ka sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi.

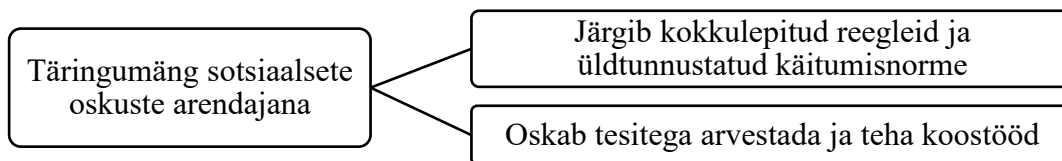
Leiti, et näiteks emotsioonide ja tunnete teemaliste lauamängudega saab lastele õpetada teiste tunnete mõistmist ja teistest hoolimist. Õpetajad kirjeldasid näiteks sellist emotsioonide ja tunnete teemalist lauamängu, kus tuli veeretada emotsioonipiltidega täringut. Tulenevalt sellest, millise emotsioonipildi laps endale veeretab, pidi ta kõigepealt arvama, mis emotsiooniga on tegu. Hiljem pidi ta avaldama arvamust, kus ja miks selline emotsioon võib tekkida.

Õpetaja 3: *tunneb huvi, mis arvu teine laps täringul viskab ja millise emotsiooniga alusele sattus. Samuti, et julgeb pakkuda variante, mis emotsiooniga võiks olla tegu ja ka rääkida sellest emotsioonist.*

Lisaks kirjeldasid õpetajad, et kui näiteks mõnel lapsel ei lähe mängus hästi, siis teised lapsed saavad teda lohutada.

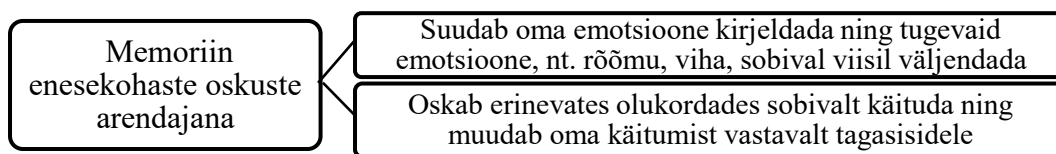
Õpetaja 1: *Teiste tunnetega arvestamine, et ei hakka teist narrima, kui teisel halvasti läheb. Teistest hoolimine, lohutada sõpra, kui tal halvasti läheb-et järgmine kord võidab jälle sina.*

Analüüsi tulemusel selgus, et täringumängu kaudu saab õpetada sotsiaalseid oskusi (Vt. Joonis 12, lk 26).



Joonis 12: Sotsiaalsed oskused, mida täringumängude kaudu õpetatakse

Analüüsi tulemusel selgus, et memoriini kaudu saab õpetada enesekohaseid oskusi (Vt. Joonis 13, lk 26).



Joonis 13: Enesekohased oskused, mida memoriini kaudu õpetatakse

Õpetajad tõid välja, et lauamängudes on olulisel kohal reeglite kinnipidamine ja ausa mängu põhimõtted. Leiti, et lauamängu käigus saab veel õpetada teistega arvestamist ja sobival viisil käitumist. Vastavaid oskusi saab õpetajate arvates õpetada viisil, kui lastele enne mängu selgitada mängureeglid, lubada neil valida nupud ja otsustada, kes alustab mängu. Leiti, et mängu käigus saavad lapsed jälgida, et kõik peaksid reeglitest kinni ja

ootaksid oma järjekorda. Õpetajad kirjeldasid lisaks emotsioonide ja tunnete teemalistele lauamängudele veel selliseid lauamänge nagu memoriin ja täringumäng. Leiti näiteks, et kui memoriini mängus ei leia laps paare (laps peab leidma kaks ühesuguse pildiga kaarti), siis ta võib muutuda õnnetuks või vihastuda. Selleks, et laps saaks kaasa mängida tuleb tal õppida oma emotsioone sobival viisil väljendama, vastasel korral ei saa kaasa mängida. Veel toodi välja, et lastel tuleb õppida ka oma järjekorda ootama, näiteks täringumängus veeretatakse täringut korda mööda.

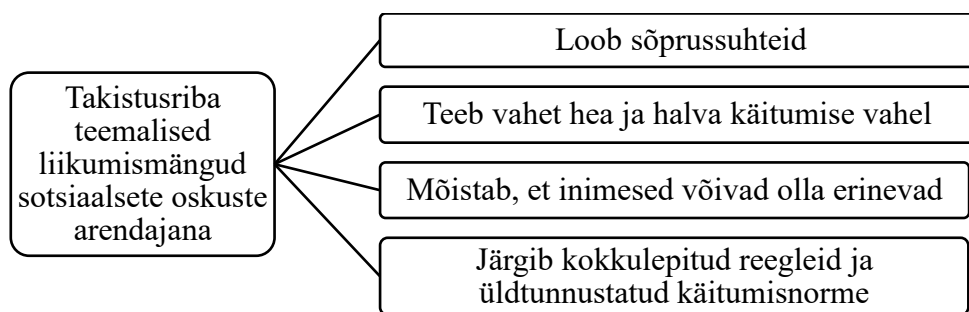
*Õpetaja 1: keegi ei kannata oma järjekorda oodata, oluline eesmärk on õpetada lapsi oma järjekorda ootama. Veel ausa mängu mängimine, ei ole hea, kui ta teeb sohki.*

Salmina ja Tihanova (2011) on märkinud, et lauamängud on olulise tähtsusega eneseregulatsiooni arendamisel, sest nendes mängudes on kindlad mängureeglid ning oht ebaõnnestuda. Kuna lauamängud on suuremalt osalt ka võistlusmängud, kus on kaotajad ja võitjad, siis need õpetavad lapsele kontrollima oma emotsioone ja käitumist, sest vastasel korral ei saaks laps tihti mängu jätkata.

#### 4.6 Liikumismäng

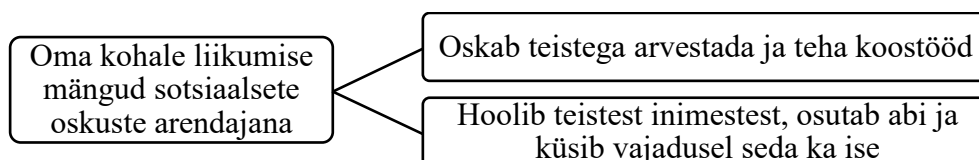
Õpetajate kirjelduste põhjal moodustusid järgmised fraasid „läbi takistusriba tüdrukutele lilled viimine“, „lapsed liiguvad ringi ja tervitavad üksteist“, „iga auto sõidab oma kohale“, „laps, keda puudutatakse, jääb jalad harki seisma“, „lapsed on värvid ja peavad poemüüja eest ära põgenema“. Eelnevalt kirjeldatud fraasidest moodustusid järgmised koodid: „takistusriba“, „leia oma koht“, „autod garaaži“, „hargikull“, „värvimäng“. Koodidest moodustusid alakategooriad „takistusriba teemalised mängud“, „oma kohale liikumise mängud“ ja „tagaajamise teemalised mängud“. Alakategooriatest moodustus kategooria „liikumismäng“.

Analüüsi tulemusel selgus, et liikumismängudega saab arendada nii sotsiaalseid kui enesekohaseid oskusi. Selgus, et osasid mängu saab kasutada ainult sotsiaalsete oskuste õpetamiseks ja osasid mängu ainult enesekohaste oskuste õpetamiseks. Analüüsi tulemusel selgus, et takistusriba teemaliste mängudega saab õpetada sotsiaalseid oskusi (Vt. Joonis 14, lk 28).



Joonis 14: Sotsiaalsed oskused, mida takistusriba teemaliste mängudega saab õpetada

Analüüsi tulemusel selgus, et oma kohale liikumise mängudega saab õpetada sotsiaalseid oskusi (Vt. Joonis 15, lk 28).



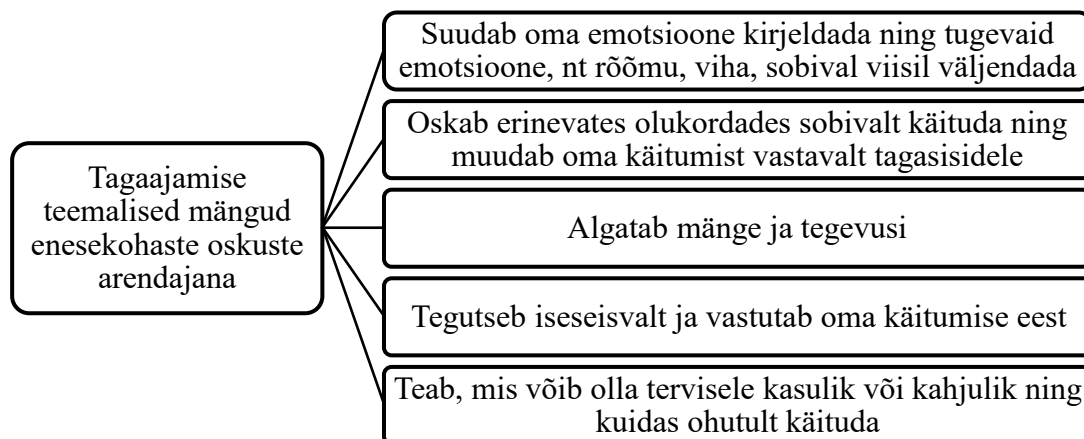
Joonis 15: Sotsiaalsed oskused, mida oma kohale liikumise mängudega saab õpetada

Leiti, et kui lapsed reegleid ei täida ja koostööd ei tee, siis kulub finišisse jõudmisele kauem aega. Näiteks sellises õpetajate poolt kirjeldatud oma kohale jõudmise teemalises liikumismängus nagu autod garaaži. Seega leiti, et liikumismängu käigus tekib lastel paratamatult soov võita ja nad saavad aru, et selleks tuleb täita reegleid, teha koostööd ja osutada vajadusel ka abi.

*Õpetaja 4: lapsed peavad omavahel suhtlema ja võrdlema, mis number kellelgi rooli peal on ja siis ennast ritta sättima. See, kes tunneb numbreid paremini, saab rohkem abistada ja aidata, öelda, et sina tuleb siia ja sina lähed sinna.*

Kuna liikumismängud kuuluvad ühtlasi ka reeglitega mängude alla, siis selleks, et laps jõuaks soovitud tulemuseni, tuleb täita ka eelnevalt kokku lepitud reegleid. See omakorda arendab lapse eneseregulatsiooni (Ugaste, 2005), mis on oluline osa sotsiaalse kompetentsuse saavutamisel (Veisson & Nugin, 2008).

Analüüsi tulemusel selgus, et tagaajamise teemaliste mängudega saab õpetada enesekohaseid oskusi (Vt. Joonis 16, lk 29).



Joonis 16: Enesekohased oskused, mida tagaajamise teemaliste mängudega saab õpetada

Õpetajad tõid välja, et paljud liikumismängud on ka võistlusemängud ja nende kaudu on lastele hea õpetada emotsioonidega toimetulekut, sest liikumismängudes tuleb tihti kedagi kinni püüda või kuhugi kiiresti kohale jõuda. Näiteks sellises õpetajate poolt kirjeldatud tagaajamise teemalises mängus nagu hargikull. Õpetajad kirjeldasid, et see laps, keda puudutatakse, peab jääma jalad harki seisma, mitte edasi jooksma. Seega leiti, et sellised olukorrad toovad lastes erinevaid tundeid esile ning selleks, et mängus saaks kaasa lüüa, tuleb oma emotsioonidega toime tulla.

*Õpetaja 2: kui laps kinni püüetakse, ei hakka mossitama ega viska ennast pikali, teab, et tuleb jalad harki seista, sest muidu ei saa keegi teda ära päästa.*

Oja (2008) on samuti välja toonud, et „Oskus liikumismängudes kaotada aitab kaasa lastes sallivuse tekkele“ (Oja, 2008, lk. 232).

Õpetajad tõid ka välja, et liikumismängu käigus saavad lapsed õppida mõistma, et inimesed on erinevad, sest näiteks mõni laps on aeglasem või vähem osavam ja seega tuleb neid rohkem abistada.

Oja (2008) on samuti välja toonud, et liikumismängus on olulisel kohal reeglite võimalikult konkreetne selgitamine ja kokkulepete saavutamine võitjate selgitamiseks, sest liikumismängus ei pea võitjad alati olema kõige nobedamad, vaid võivad olla ka näiteks kõige ühtsema meeskonna liikmed. Selle kaudu on Oja (2008) arvates võimalik arendada lastes oskust olema teiste suhtes tolerantsem.

Veel leiti, et liikumismängu kaudu saab lapsi õpetada ka vastutama oma käitumise eest, sest liikumismängudes tuleb tihti kiiresti otsustada ja ei jõua teistega nõu pidada. Näiteks sellises tagaajamise teemalises liikumismängus nagu värvimäng, peab laps olema

tähelepanelik ja märkama, kui hüütakse tema värv, sest siis tuleb hakata müüja eest põgenema.

*Õpetaja 3: värv peab olema tähelepanelik, kui ostja ütleb selle värvi, mis ta on, siis ta peab jooksu panema, kui ta ei lähe jooksu, siis ta saadakse kätte või valitakse uus värv ja ta ei saanudki joosta.*

Kokkuvõtvalt saab öelda, et uuritud lasteaiatõpetajad kirjeldasid mängude kaudu peaaegu kõiki koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) kirjeldatud sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi. Leiti, et läbi mängu ei saa õpetada ainult ühte koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) kirjeldatud sotsiaalset oskust, milleks oli „osaleb rühma reeglite kujundamisel“ (§ 14).

Huvitav on asjaolu, et mitmete mängude kaudu saab õpetada sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi samaaegselt, nagu näiteks rollimängude, õppemängude, lauamängude ja liikumismängude kaudu. Selgus, et kokku kõige rohkem erinevaid sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi saab samaaegselt õpetada rollimängude kaudu, milleks olid peresuhete teemalised rollimängud.

Leiti, et mõnede mängude kaudu saab arendada ainult sotsiaalseid või ainult enesekohaseid oskusi. Selgus, et kõige rohkem koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2011) kirjeldatud sotsiaalseid oskusi saab õpetada loomade teemaliste lavastusmängude kaudu ning kõige rohkem enesekohaseid oskusi saab õpetada teenindaja ja kliendi teemaliste rollimängude kaudu.

Käesoleva uurimistöö kontekstis tõid õpetajad välja, et praktikas ei pööra nad sageli tähelepanu õppekavas kirjeldatud sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste sihipärasele õpetamisele mängude kaudu. Seega võiks käesolev uurimistöö olla lähtekohaks edaspidistele uuringutele seoses sellega, kui sihipäraselt õpetajad õpetavad erinevaid sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi koolieelses lasteasutuses. Edaspidiselt võiks uurimusi läbi viia ka teiste meetodite kaudu, nagu näiteks ankeediga.

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

Töö praktiliseks väärtuseks peab autor analüüsi tulemusel saadud kategooriad, mis võiks aidata lasteaiatõpetajatel valida mängu, mille kaudu saaks õpetada sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi. Kuigi saadud tulemusi ei saa laiemalt üldistada on saadud tulemused siiski väga huvipakkuvad edasiste uuringute kontekstis.

Töö piiranguks võiks pidada autori väikest intervjuerimise kogemust, seega ei õnnestunud ehk kogu informatsiooni, mida lasteaiatõpetajad oleks võinud anda, kätte saada.

### **Tänuõnad**

Töö autor tänab kõiki õpetajaid, kes osalesid uurimuses ja aitasid kaasa käesoleva töö valmimisele. Samuti suur tänu juhendajale igakülgse mõistva ja toetava suhtumise eest. Erilised tänuõnad perekonnale, kes võimaldasid mul seda bakalaureusetööd kirjutada.

### **Autorsuse kinnitus**

*Kinnitan, et olen koostanud ise käesoleva lõputöö ning toonud korrekselt välja teiste autorite ja toetajate panuse. Töö on koostatud lähtudes Tartu Ülikooli haridusteaduste instituudi lõputöö nõuetest ning on kooskõlas heade akadeemiliste tavadega.*

21.05.2018

## Kasutatud kirjandus

- Ashiabi, G. S. (2007). Play in the Preschool Classroom: Its Socioemotional Significance and the Teacher's Role in Play. *Early Childhood Education Journal*, 35(2), 199-207.
- Broadhead, P. (2004). *Early Years Play and Learning. Developing social skills and cooperation*. London: Routledge Falmer.
- Colliver, Y., & Fler, M. (2016). 'I already know what I learned': young children's perspectives on learning through play. *Early Child Development and Care*, 186(10), 1559-1570.
- Connors-Burrow, N., Patrick, T., Kyzer, A., & McKelvey, L. (2017). A Preliminary Evaluation of REACH: Training Early Childhood Teachers to Support Children's Social and Emotional Development. *Early Childhood Education Journal*, 45(2), 187-199.
- Denham, S. A. (2006). Social-Emotional Competences as Support for School Readiness: What is It and How do We Assess It? *Early Education and Development*, 17(1), 57-83.
- Denham, S. A., Bassett, H., Mincic, M., Kalb, S., Way, E., Wyatt, T., & Segal, Y. (2012). Social-Emotional Learning Profiles of Preschoolers Early School Success: A Person-Centered Approach. *Learning & Individual Differences*, 22(2), 178-189.
- Denham, S., & Brown, C. (2010). "Plays Nice With Others": Social-Emotional Learning and Academic Success. *Early Education and Development*, 21(5), 652-680.
- Eberle, S. G. (2014). The elements of play. Toward a philosophy and a definition of play. *American Journal of Play*, 6(2), 214-233.
- Else, P. (2009). What do we mean by play? The value of play. *London: Continuum International Publishing Group*.
- Fesseha, E., & Pyle, A. (2016). Conceptualising Play-Based Learning from Kindergarten Teachers Perspectives. *International Journal of Early Years Education*, 24(3), 361-377.
- Fromberg, D. P. (2002). *Play and meaning in early childhood education*. Boston: Allyn & Bacon.
- Ginsburg, K. R. (2007). The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.

- Glascott Buriss, K., & Tsao, L. L. (2002). Review of Research: How Much Do We Know about the Importance of Play in Child Development? *Childhood Education*, 78(4), 230-233.
- Halberstadt, A. G., Denham, S. A., & Dunsmore, J. C. (2001). Affective Social Competence. *Social Development*, 10(1), 79–119.
- Helgeland, A., & Lund, I. (2017). *Childrens Voices on Bullying in Kindergarten. Early Childhood Education Journal*, 45(1), 133-141.
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava. (2011). Riigi teataja I 2008, 23,152. Külastatud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772>
- Laherand, M. L. (2008). *Kvalitatiivne uurimisviis*. Tallinn: Infotrükk.
- Li, Q., Pinxiu, S., Yu Yan, C., & Luxi, C. (2015). Teachers Theory-of-Mind Coaching and Childrens Executive Function Predict the Training Effect of Sociodramatic Play on Childrens Theory of Mind. *Social Development*, 24(4), 716-733.
- Liew, J. (2012). Effortful control, executive functions, and education: Bringing self-regulatory and social-emotional competencies to the table. *Child Development Perspectives*, 6(2), 105–11.
- March, S., & Fleer, M. (2016). "Soperezhivanie": Dramatic Events in Fairy Tales and Play. *International Research in Early Childhood Education*, 7(1), 68-84.
- Measelle, J. R., Ablow, J. C., Cowan, P. A., & Cowan, C. P. (1998). Assessing young children's views of their academic, social, and emotional lives: An evaluation of the self-perception scales of the Berkeley Puppet Interview. *Child Development*, 69(6), 1556-1576.
- Newton, E., & Jenvey, V. (2011). Play and Theory of Mind: Associations with Social Competence in Young Children. *Early Child Development and Care*, 181(6), 761–773.
- Niilo, A., & Kikas, E. (2008). Mäng. E. Kikas (Toim), *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 120- 136). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Oja, L. (2008). Kehaline areng. Liikumine. E. Kikas (Toim), *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 223- 237). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Payton, J. W., Wardlaw, D. M., Graczyk, P. A., Bloodworth, M. R., Tompsett, C. J., & Weissberg, R. P. (2000). Social and Emotional Learning: A Framework for Promoting Mental Health and Reducing Risk Behavior in Children and Youth. *Journal of School Health*, 70(5), 179–185.

- Plummer, D. (2008). *Social skills games for children*. London and Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- Pramling Samuelsson, I., & Asplund Carlsson, M. (2008). The Playing Learning Child: Towards a Pedagogy of Early Childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 52(6), 623-641.
- Pyle, A., & Bigelow, A. (2015). Play in Kindergarten: An Interview and Observational Study in Three Canadian Classrooms. *Early Childhood Education Journal*, 43(5), 385–393.
- Saar, A. (1997). *Laps ja mäng*. Tallinn: EKK trükikoda.
- Saarits, Ü. (2005). Sotsiaalne areng ja kasvatus. Kivi, L., & Sarapuu, H. (Koost). *Laps ja lasteaed. Lasteaiaõpetaja käsiraamat* (lk 67-71). Tartu: Atlex.
- Saarits, Ü. (2008). Eneseteeninduse ja enesekohaste oskuste areng. E. Kikas (Toim), *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 79-91). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Salmina, N. G., & Tihanova, I. G. (2011). Psychological and Pedagogical Expertise of Board Games. *Psychological Science and Education*, 2, 18–25.
- Savina, E. (2014). Does play promote self-regulation in children? *Early Child Development and Care*, 184(11), 1692-1705.
- Sluss, D. J. (2005). *Supporting Play: Birth through Age Eight*. Thomson Delmar Learning.
- Smirnova, E. O., & Riabkova, I. A. (2016). Psychological Features of the Narrative-Based Play of Preschoolers Today. *Journal of Russian & East European Psychology*, 53(2), 92-98.
- Stanton-Chapman, T. L. (2014). Promoting Positive Peer Interactions in the Preschool Classroom: The Role and the Responsibility of the Teacher in Supporting Children's Sociodramatic Play. *Early Childhood Education Journal*, 43(2), 99-107.
- Thompson, R. A., & Thompson, J. E. (2013). Personal and Social Development Background and Criteria. *Retrieved from* [https://images.pearsonclinical.com/images/Assets/WSS\\_5/Research\\_Summary\\_Personal\\_Social\\_Dev\\_FNL.pdf](https://images.pearsonclinical.com/images/Assets/WSS_5/Research_Summary_Personal_Social_Dev_FNL.pdf)
- Tropp, K., & Saat, H. (2008). Sotsiaalsete oskuste areng. E. Kikas (Toim), *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 53-78). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Ugaste, A. (2005). Laps ja mäng. Kivi, L., & Sarapuu, H. (Koost), *Laps ja lasteaed. Lasteaiaõpetaja käsiraamat* (lk 155- 171). Tartu: Atlex.
- Ugaste, A., Tuul, M., & Välk, T. (2009). Mängu tähtsus lapse arengus ning mängu juhendamine. E. Kulderknap (Koost), *Üldoskuste areng koolieelses eas* (lk 44-62). Tallinn: Kirjastus Studium.

- Valiente, C., Swanson, J., Lemery-Chalfant, K., & Berger, R. H. (2014). Children's effortful control and academic achievement: do relational peer victimization and classroom participation operate as mediators? *Journal of School Psychology*, 52(4), 433-445.
- Veisson, M., & Nugin, K. (2009). Lapse arengu hindamine. E. Kulderknup (Toim), Lapse arengu hindamine ja toetamine (lk 5 – 19). Tallinn: Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus.
- Webster-Stratton, C., Jamila Reid, M., & Stoolmiller, M. (2008). Preventing Conduct Problems and Improving School Readiness: Evaluation of the Incredible Years Teacher and Child Training Programs in high-risk schools. *Journal of Child Psychology and Psychiatry (formerly Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines)*, 49(1), 471-488.
- Weisberg, D. S., Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Talking it Up Play, Language Development, and the Role of Adult Support. *American Journal of play*, 6(1), 39-54.

## **Lisa 1 Eelinfo**

### **Eelinfo**

Minu bakalaureusetöö teema on „Lasteaiaõpetajate arvamused 4-7 aastastele lasteaialastele sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste õpetamisest mängude kaudu.“ Töö eesmärk on Lasteaiaõpetajate kirjelduste põhjal selgitada välja, milliseid mängu nädal kasutavad 4-7 aastaste laste sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste õpetamiseks. Uurimuse soovin viia läbi intervjuu vormis ja selleks annan sulle eelinfoks loetelu 6-7 aastase lapse eeldatavatest sotsiaalsetest ja enesekohastest oskustest.

Sa ei pea valima kõiki oskusi, vaid vali need oskused, mida sa ise arendad. Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2011) kohaselt on 6-7 aastaste laste eeldatavad sotsiaalsed ja enesekohased oskused:

### **§ 15. Sotsiaalsed oskused**

(1) Sotsiaalsete oskuste all mõistetakse lapse oskusi teistega suhelda, tajuda nii iseennast kui ka partnereid, võtta omaks ühiskonnas üldtunnustatud tavasid ning lähtuda eetilistest tõekspidamistest.

(2) Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6–7aastane laps:

- 1) püüab mõista teiste inimeste tundeid ning arvestada neid oma käitumises ja vestluses;
- 2) tahab ja julgeb suhelda – huvitub suhetest ja tunneb huvi teiste vastu;
- 3) hoolib teistest inimestest, osutab abi ja küsib seda vajadusel ka ise;
- 4) osaleb rühma reeglite kujundamisel;
- 5) oskab teistega arvestada ja teha koostööd;
- 6) loob sõprussuhteid;
- 7) saab aru oma-võõras-ühine tähendusest;
- 8) teeb vahet hea ja halva käitumise vahel;
- 9) mõistab, et inimesed võivad olla erinevad;
- 10) järgib kokkulepituid reegleid ja üldtunnustatud käitumisnorme;
- 11) selgitab oma seisukohti.

### **§ 15. Enesekohased oskused**

(1) Enesekohaste oskuste all mõistetakse lapse suutlikkust eristada ja teadvustada oma oskusi, võimeid ja emotsioone, juhtida oma käitumist.

(2) Õppe- ja kasvatustegevuse tulemusel 6–7aastane laps:

- 1) suudab oma emotsioone kirjeldada ning tugevaid emotsioone, nt rõõmu, viha, sobival viisil väljendada;
- 2) kirjeldab enda häid omadusi ja oskusi;
- 3) oskab erinevates olukordades sobival viisil käituda ning muudab oma käitumist vastavalt tagasisidele;
- 4) algatab mängu ja tegevusi;
- 5) tegutseb iseseisvalt ja vastutab oma käitumise eest;
- 6) teab, mis võib olla tervisele kasulik või kahjulik ning kuidas ohutult käituda;
- 7) saab hakkama eneseteenindamisega ja tal on kujunenud esmased tööharjumused;
- 8) kasutab erinevaid vahendeid heaperemehelikult ning tegevuse lõppedes koristab enda järelt.

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

Mina, Liisa Vaikre (sünnikuupäev: 20.05.1983)

1. Annan Tartu ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „Lasteaiaõpetajate arvamused 4-7 aastastele lasteaialastele sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste õpetamisest mängude kaudu“, mille juhendaja on Heiki Krips,
  - 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, 21.05.2018