

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Kogukonnahariduse ja huvitegevuse õppekava

Desiré Mägi

**DRAAMA– JA LOOVMÄNGU ELEMENTIDEGA ÕPPEMÄNGUDE KASUTAMINE  
KUNI KOLMEAASTASTE LASTE KEELE JA KÕNE ARENDAMISEL**

Loov-praktiline lõputöö

Juhendaja: Külli Salumäe, MA, huvihariduse õpetaja

Viljandi 2024

## Resümee

### **Draama– ja loovmängu elementidega õppemängude kasutamine kuni kolmeaastaste laste keele ja kõne arendamisel**

Lõputöö idee tuli minu isiklikust kogemusest lasteaias, kus töötan sõimerühma õpetajana. Loov-praktilise lõputöö eesmärgiks oli leida ja välja töötada draama- ja loovmängu elementidega õppemänge, mis sobiksid kuni kolmeaastaste laste keele ja kõne arendamisel. Töö loov-praktiline osa hõlmas draama- ja loovmängu elementide uurimist, nende kohandamist vastavaks kuni 3 aastaste laste arengutasemele ja vajadustele ning õppemängude läbiviimist kuni kolmeaastaste lastega. Mängude osalusvaatluse märkmed fikseerisin vaatluspäevikusse, mille põhjal teostasin hiljem analüüsi. Tehtud märkmed aitasid leida mängu, mis olid lisaks kõnearenduse eesmärkide saavutamisele ka lastele köitvad ja huvipakkuvad. Lõpptulemusena valmisid draama- ja loovmängu elementidega õppemängud, mida saab kasutada kuni kolmeaastaste laste keele ja kõne arendamisel. Loodud mängukirjelduste alusel saavad mängu kasutada ka teised lasteaia õpetajad laste keele ja kõne arendamisel.

**Võtmesõnad:** draamamäng, loovmäng, õppemäng, keele ja kõne arendamine, kuni 3aastane laps.

### **Abstract**

#### **Using Drama and Creative Play Elements in Educational Games in The Development of Language and Speech of Children Up to Three Years of Age.**

The idea for this thesis came from my personal experience in a kindergarten where I work as a nursery group teacher. The goal of the creative-practical thesis was to find and develop educational games with elements of drama and creative play that would be suitable for the development of language and speech of children up to three years old. The creative-practical part included studying the elements of drama and creative play, adapting them according to the children's developmental level and needs, and conducting educational games with children up to three years old. I recorded the notes of the participation observation of the games in the observation diary, on the basis of which I later performed the analysis. The notes made helped to find games that, in addition to achieving the necessary goals, were also attractive and interesting for children. As a final result, descriptions of educational games with elements of drama and creative play were prepared, which can support the development of language and speech of children up to three years old. Created games can also be used by other kindergarten teachers in developing children's language and speech.

**Key words:** drama game, creative game, educational game, language and speech development, up to 3 years old child.

## Sisukord

|                                                                               |    |
|-------------------------------------------------------------------------------|----|
| Sissejuhatus                                                                  | 5  |
| 1. Lapse kõne areng ja arendamine esimestel eluaastatel                       | 6  |
| 1.1. Kuni kolmeaastaste laste keeleoskuse arendamine riikliku õppekava alusel | 7  |
| 1.1.1. Suhtlemine                                                             | 8  |
| 1.1.2. Grammatika                                                             | 9  |
| 1.1.3. Sõnavara                                                               | 9  |
| 1.1.4. Häälamine                                                              | 10 |
| 1.1.5. Ettevalmistus lugema ja kirjutama õpetamiseks                          | 10 |
| 2. Mängu roll lapse arengus                                                   | 11 |
| 2.1. Mängu rakendamine õppetöös                                               | 12 |
| 2.2. Õppemäng                                                                 | 13 |
| 2.3. Loovus ja loovmäng                                                       | 14 |
| 2.2. Draamaõpe ja draamamäng                                                  | 16 |
| 3. Kõne ja keele arendamine                                                   | 18 |
| 3.1. Õppe- ja kasvatustegevused kuni 3aastaste laste rühmas                   | 18 |
| 3.3. Lõputöö loov-praktilise osa teostamise ülevaade                          | 20 |
| 4. Analüüs ja järeldused                                                      | 27 |
| 4.3. Reflekisoon                                                              | 29 |
| Kokkuvõte                                                                     | 33 |
| Kasutatud allikad                                                             | 34 |
| Lisad                                                                         | 36 |

## Sissejuhatus

Käesoleva loov-praktilise lõputöö **eesmärgiks** on leida ja välja töötada draama– ja loovmängu elementidega õppemänge, mis sobivad kuni kolmeaastaste lastele kõne ja keele arendamisel. Töö **probleem** tuleneb isiklikust kogemusest lasteaias, kus töötan sõimerühma õpetajana ning minu igapäevased tööülesanded eeldavad lastele eakohaste õppemeetodite väljatöötamist, kaasa arvatud kõnearenduslikud tegevused. Rühma nimekirjas on 16 last, kellest 7 lapsel on koduseks keeleks vene keel. Eesti hariduspoliitika hetke aktuaalsemaid teemasid on üleminek eestikeelsele haridusele. Riigikogus 2022. aasta detsembris vastu võetud otsusega lähevad 2024/2025. õppeaasta algusest kõik Eesti muukeelsed lasteaiad ja algkooli 1. ja 4. klassid üle eestikeelsele õppele. Seadusega soovitakse tagada kõikidele lastele, olenemata kodusest keelest, võrdne võimalus omandada kvaliteetne eestikeelne haridus, mis annab lastele ja noortele tulevikuks paremad võimalused ning aitab kaasa ka ühtsema ühiskonna kujunemisele ja eesti kultuuri säilimisele (Haridus- ja Teadusministeerium [HTM], 2024). Rühma lastel on tulevikus koolis ees ootamas eestikeelne õpe, seetõttu on oluline saada eesti keele alustalad juba lasteaias paika, et ei tekiks vanematesse rühmadesse ja hiljem kooli minemisel keele tõttu õpingutes mahajäämist.

Antud lõputöö keskendub sellele, kuidas draama– ja loovmängu elementidega õppemänge rakendades arendada kuni kolmeaastaste laste kõnet ja keelt. Lõputöö eesmärgi saavutamiseks sõnastasin kaks küsimust:

1. Missugused draama– ja loovmängu elementidega õppemängud on kuni kolmeaastastele lastele huvipakkuvad ja haaravad?
2. Missugused muutused on täheldatavad kuni kolmeaastaste kõnes ja keeles õppemängude rakendamisel?

Viljandi Kultuuriakadeemias õppides olen saanud draamaõpetajana palju oskusi ja teadmisi ning ka praktikat töötades erinevas vanuses laste ja noortega. Soov oli rakendada ülikooli õpingute ajal saadud teadmisi draamaõppes kui õppemeetodist ning kohandada saadud teadmisi kuni kolmeaastaste laste kõnearenduseks. Lõputöö protsessis töötasin välja erinevaid draama– ja loovmängu elementidega õppemänge, mida on võimalik kasutada kuni kolmeaastaste laste kõne ja kõne arendamisel.

## 1. Lapse kõne areng ja arendamine esimestel eluaastatel

Keelt kasutame kõnelemisel, vajame seda suhtlemiseks ühiskonnas. Keelel on tähtis osa inimese tegevuses. Kõne avaldub kolmes vormis, milleks on: a) suuline kõne, mis aitab inimestel omavahel suhelda, b) kirjalik kõne, kirjaliku suhtlemise ja info saamiseks, c) sisekõne ehk mõtestatud kõne iseendaga. (Kivi & Sarapuu, 2005)

Lapse arengu esimesed eluaastad on intensiivsed nii lapsele kui ka kõigile temaga kokkupuutuvatele täiskasvanutele. Sellel ajal on laps eriti tundlik ja võtab endasse kõike, mida ümbritsev keskkond talle pakub. Kolme esimese eluaasta vältel omandatud oskused panevad aluse lapse edasisele arengule. (Kuusik, 2007)

Inimese keelelist arengut esimestel eluaastatel saab vaadelda järgmiste perioodidena (Argus, 2003):

1. keele–eelne areng (vegetatiivsed häämitsused, koogamine, lalisemine, 0–1);
2. ühesõnaliste väljendite periood (1–1,5);
3. esimeste sõnakombinatsioonide periood (1,5–2);
4. liht– ja liitlausete arendamise periood (2–3).

Hallap & Padrik (2009) on kõnearenduse defineerinud laste kõne ja suhtlemise sihipärase arendamisena. Nende sõnul hõlmab see rohkemat kui lihtsalt uute sõnade, sõnavormide ja lausete õpetamist. Oluline on õpetada last kasutama keelevahendeid erinevates kõnefunktsioonides ja erinevatel eesmärkidel, sealhulgas suhtlemises, teadmiste omandamises ning enda ja teiste tegevuse kirjeldamisel kõnes. “Kuigi õppekavas ning rakendusjuhises on arengutulemused ja soovitused eraldi suhtlemise, hääldamise, sõnavara, grammatika ning lugemise ja kirjutamise valmiduse kohta, on kõnearenduses kõik need tasandid lõimitud (Hallap & Padrik, 2009).” Kõnearendus peaks toimuma igapäevastes tegevustes ja olukordades, mitte ainult spetsiifilistes kõne- ja keeletegevustes. Lapse kõnet ja suhtlemisoskust saab edukalt arendada läbi erinevate tegevuste nagu mängud, käeline tegevus, liikumine, muusika ning igapäevased toimingud nagu söömine, riietumine ja isegi rühmaruumi koristamine. Kõne arengut soodustab eriti see, kui laps peab pingutama ning kasutama keerukamaid keelelisi vahendeid (täiskasvanu abiga), võrreldes sellega, mida ta spontaanselt suhtluses kasutab. See mitmekesine lähenemine võimaldab lapsel kõnet õppida ja kasutada mitmesugustes kontekstides, mis omakorda soodustab tema kõneoskuse mitmekülgset ja tugevust. (Hallap & Padrik, 2009)

### 1.1. Kuni kolmeaastaste laste keeleoskuse arendamine riikliku õppekava alusel

Antud peatükis annan ülevaate kolmeaastase lapse arengu eeldatavatest tulemustest valdkonnas “keel ja kõne”, mis jaguneb kolmeks suuremaks kategooriaks: a) keelekasutus - hääldamine, sõnavara ja grammatika, b) suhtlemine, jutustamine ja kuulamine ning c) lugemine, kirjutamine ja lastekirjandus (Kuldernup, 2009). Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas väljatoodud kolmeaastase lapse arengu eeldatavad tulemused valdkonnas “keel ja kõne” (tabel 1):

**Tabel 1.** Kolmeaastase lapse arengu eeldatavad tulemused valdkonnas “keel ja kõne”

| Eeldatavad arengutulemused |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Suhtlemine</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Osaleb dialoogis: esitab küsimusi, väljendab oma soove ja vajadusi, vastab vajaduse korral rohkem kui ühe lausungiga.</li> <li>2. Kasutab erinevat intonatsiooni ja hääletugevust sõltuvalt suhtluseesmärgist (teatamine, küsimine, palve jm).</li> <li>3. Kommenteerib enda ja/või kaaslaste tegevust 1–2 lausungiga.</li> <li>4. Mõistab teksti, mis on seotud tema kogemuse ja tegevusega.</li> <li>5. Loeb peast või kordab järele 1–2 realist luuletust.</li> </ol> |
| <b>Grammatika</b>          | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mõistab ning kasutab tuttavas tegevuses ja situatsioonis 3–5 sõnalisi lihtlauseid.</li> <li>2. Kasutab kõnes õigesti enamikku käändevorme.</li> <li>3. Kasutab kõnes õigesti tegusõna käskivat kõneviisi (nt <i>Joonista! Istu!</i>).</li> <li>4. Kasutab kõnes õigesti tegusõna kindla kõneviisi olevikuvorme (nt <i>sõidab, laulavad</i>)</li> <li>5. Kasutab kõnes õigesti tegusõna ma- ja da- tegevusnime (nt <i>hakkame mängima, et taha mängida</i>).</li> </ol>   |
| <b>Sõnavara</b>            | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kasutab nimisõnu, mis väljendavad tajutavaid objekte, nähtusi.</li> <li>2. Kasutab tegusõnu, mis väljendavad tegevusi, millega ta ise on kokku puutunud.</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

---

|                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                      | 3. Kasutab kõnes värvust, suurust jt hästi tajutavaid tunnuseid omadussõnu.<br>4. Kasutab kõnes mõningaid üldnimetusi (nt <i>lapsed, riided</i> ).<br>5. Kasutab tagasõnu ( <i>all, peal, ees, taga</i> ) ruumisuhete tähistamiseks.                                                                                                        |
| <b>Hääldamine</b>    | 1. Kasutab oma kõnes tuttavaid 1–2 silbilisi sõnu õiges vältes ja silbistruktuuris.<br>2. Hääldab õigesti enamikku häälikuid (erandid võivad olla <i>r, s, k, õ, ü</i> ).                                                                                                                                                                   |
| <b>Kirjalik kõne</b> | 1. Vaatab üksi või koos täiskasvanuga pildiraamatuid: keerab lehte, osutab pildile ning kommenteerib pilte.<br>2. Kuulab sisult ja keeleliselt jõukohaseid ettelõetud tekste.<br>3. Eristab kuulmise järgi tuttavaid häälikuliselt sarnaseid sõnu üksteisest (nt <i>tass–kass, pall–sall, tuba–tuppa</i> ), osutades pildile või objektile. |

---

Järgnevalt refereerin Merit Hallapi ja Marika Padriku (2009) käsitlust kõnearendusest koolieelses lasteasutuses riikliku õppekava alusel, mis annab juhised kuni 3aastase lapse kõne arendamiseks ja kõne arengu toetamiseks õpetajale.

### ***1.1.1.Suhtlemine***

Kahe aasta vanuselt kujuneb lapse põhiliseks suhtlusvahendiks kõne, mida vajadusel toetavad miimika ja käeliigutused. Laps õpib suheldes täiskasvanuga. Dialoogis on täiskasvanu enamasti küsija ning laps vastaja rollis. Seetõttu on oluline, et täiskasvanul tekiks lapsega side ja lapses soov suhelda, kasutades selleks kõnet. Oluline on suunata ka last esitama erinevaid küsimusi, kui ta soovib midagi saada, või keeldumisel eitust kasutama. Selles vanuses õpib laps kasutama viisakusväljendeid (aitäh, palun) täiskasvanu meeldetuletamisel. Lapse suhtlemisoscuse arendamist saab toetada, luues teadlikult võimalusi dialoogiks. Nendeks tegevusteks võivad olla suunatud mängud, liikumist või kunstilist tegevust sisaldavad tegevused. Kommenteerides enda ja lapse tegevust on täiskasvanu lapsele eeskujuks ning innustab ka last enda ja teiste tegevust selgitama. Kõne arengu toetamiseks saab täiskasvanu tekitada teadlikke pause, millega innustada last ise vestlust jätkama. Oluline on anda lapsele

aega enda mõtteid lõpetada ja tuginedes lapse öeldule arendades dialoogi edasi. Sellise vestluse käigus kujuneb lapsel oskus kuulata kaaslase jutt lõpuni.

### **1.1.2. Grammatika**

Täiskasvanu (õpetaja) on lapse grammatika, lause ülesehituse ja korrektsete sõnavormide kujunemisel eeskujuks, mistõttu on väga oluline teadlikult jälgida oma keelekasutust, mis oleks lapse kõnest veidi keerulisem. Sel juhul mõistab laps, mida talle öeldakse, kuid rikastub ka tema sõnavara. Õpetaja saab veel lapse grammatika arengut toetada lapse öeldu kordamisel, vajadusel parandada ning pakkuda lisaks uut infot - nt Laps: *Pall kadunud*.

Õpetaja: *Jah, sinu pall kadus ära. Otsime koos üles.*

Õppetegevuse läbiviimisel on oluline suunata lapse tähelepanu tegevuse sooritajale, tegevuskohale ja vahendile: *Vaata, mida poiss teeb. Poiss sööb. Kus poiss sööb? Poiss sööb laua taga. Mida poiss sööb? Poiss sööb õuna*. Eesti keeles kasutatakse lausetes palju nimisõna ainsuse ja mitmuse nimetavat käänet (*auto-autod*) ning tegusõna oleviku ainsuse ja mitmuse 3. pööret (*tantsib-tantsivad*). Lisaks ka kohakäändeid, mis vastavad küsimustele *Kus? Kuhu? Kust?* ja kaasaütlevat käänat (*emmega, issiga*). Nende vormide arenemisel saab laps väljendada tema soove ja mõtteid. Sellele aitab kaasa, kui innustada last kasutama vabamängus kõne olukorra kirjeldamiseks - nt: *Beebi läheb emmega õue*. Kolmeaastase lapse kõnes on loomulikud vead grammatilistes vormides, enamasti just sõnatüve või sõnalõpu puhul: nt *lugen, vähe mängi*. Lisaks võib veel lapsel tekkida raskusi dialoogis lausete moodustamisel. Selles vanuses laps mõistab juba grammatilisi vorme ning nende tähendusi, kuid võõras olukord või ebatavaline lauseehitus võivad tekitada lapses segadust. Lausete moodustamist saab arendada lapse ja täiskasvanu sarnastes tegevustes - kunstitöö meisterdamine näidise järgi, erinevad analoogsed rollitegevused mängus. Lausete moodustamisel on täiskasvanu lapsele eeskujuks. Ühiste tegevuste kommenteerimisel näitab täiskasvanu ette, kuidas koostada teatud lausemalle, mida laps saab täiendada ja muuta. Piltide kommenteerimine annab täiskasvanule võimaluse suunata tähelepanu suhete ja ruumisuhete väljendamisele: *Kust? Kuhu? Kus? Milleni? Millega?*

### **1.1.3. Sõnavara**

Lapse sõnavarasse lisanduvad uued sõnad, mida nad korduvalt kuulevad ja mida nad hästi mõistavad. Need sõnad võivad väljendada objekte, tunnuseid või tegevusi. Sõnavara

laiendamiseks on tähtis kasutada samu objekte erinevates olukordades: *mõmmi magab, nutab, sööb*. Tegevussõnalise sõnavara arendamine on oluline, kuna lausete moodustamisel aluseks on tegusõna. Lapse sõnavara saab suurendada läbi praktilise tegevuse ehk lapse enda kogemuse. Sõnade tähendused saavad täpsemaks ja tekib oskus ka ise sõnu vastavalt vajadusele muuta ning moodustada. Suunavate küsimuste ja selgituste abil saab täiskasvanu aidata lapsel pöörata tähelepanu erinevatele sõna tunnustele. Lisaks ka sellele, kuidas võib sõnavorm muuta sõna tähendust. Lapse üldistusoskust saab arendada erinevate rühmitamisülesannetega. Erinevate rühmade liikmete nimetamine aitab lapsel sõnavara ja annab aluse üldnimetuste omandamisele.

#### ***1.1.4. Hääldamine***

Lapse sõnade hääldus on muutub selgemaks ja suureneb võimekus hääldada pikemaid 3-4 silbilisi sõnu häälikuühenditega. Raskemate sõnade hääldamiseks on soovitatav kasutada sõna kasvatamise tehnikat: nt *karu - karus - karusmari*. Täiskasvanu ülesandeks on korrata sõna korrektselt, täpsustades hääldust. Häälikute hääldamise arendamiseks saab kasutada erinevaid keele ja huulte liikuvust arendavaid mängu.

#### ***1.1.5. Ettevalmistus lugema ja kirjutama õpetamiseks***

Lugema ka kirjutama õppimiseks kasutatakse mängu, kus kuulatakse erinevaid helisid ning proovitakse ära arvata heli tekitaja. Lisaks võib koos otsida ka heli tekitaja suunda või asukohta. Eriti suurt rolli lugemis- ja kirjutamisoskuse arengus mängib koos täiskasvanuga pildiraamatute vaatamine. See arendab üheaegselt lapse kõnet ning tekitab huvi raamatute vastu. Täiskasvanu saab raamatut vaadates kirjeldada piltidel toimuvat ja esitada küsimusi. Laps saab osaleda dialoogis, vaadata pilte ja vastata täiskasvanu küsimustele ning pöörata raamatulehti. Lugemishuvi kujundamisel mängivad olulist rolli muinasjutud, kus on korduvad dialoogid ja tegevused.

Täiskasvanu saab pöörata lapse tähelepanu siltidele ja nimedele, mille kaudu hakkab laps tajuma kirja rolli inimeste elus. Häälikute eristamise oskuse arendamiseks sobivad tegevused nagu liisusalmide ja vigursalmide kuulamine ning nende kordamine, samuti ühe hääliku poolest erinevate sõnade eristamine. Otilis-ruumilise taju arendamiseks, mis on oluline osa lugemis- ja kirjutamisvalmidusest, sobivad tegevused nagu puslede kokkupanek, mustrite ladumine ja näidise järgi konstrueerimine.

## 2. Mängu roll lapse arengus

“Mäng on lapse elu põhisisu ning kõige tähtsam ja lapsele kõige loomulikum viis end väljendada. Oskus mängida on lapsepõlve tähtsaim ja olulisim arengunäitaja.” (Mänd, 2003) Tuul, Ugaste ja Väk (2009) käsituses toetab mäng lapse üldist arengut, pakkudes talle huvi, väljakutseid ja naudingut. Laps mängib sellepärast, et see pakub talle rõõmu ning võimalust kogeda erinevaid rolle ja olukordi, mitte ainult uute asjade loomist. Mängu olulisim osa on osalemine ja võimalus fantaasiamaailmas mitmekesiseid sündmusi ette kujutada ning neid läbi mängida.

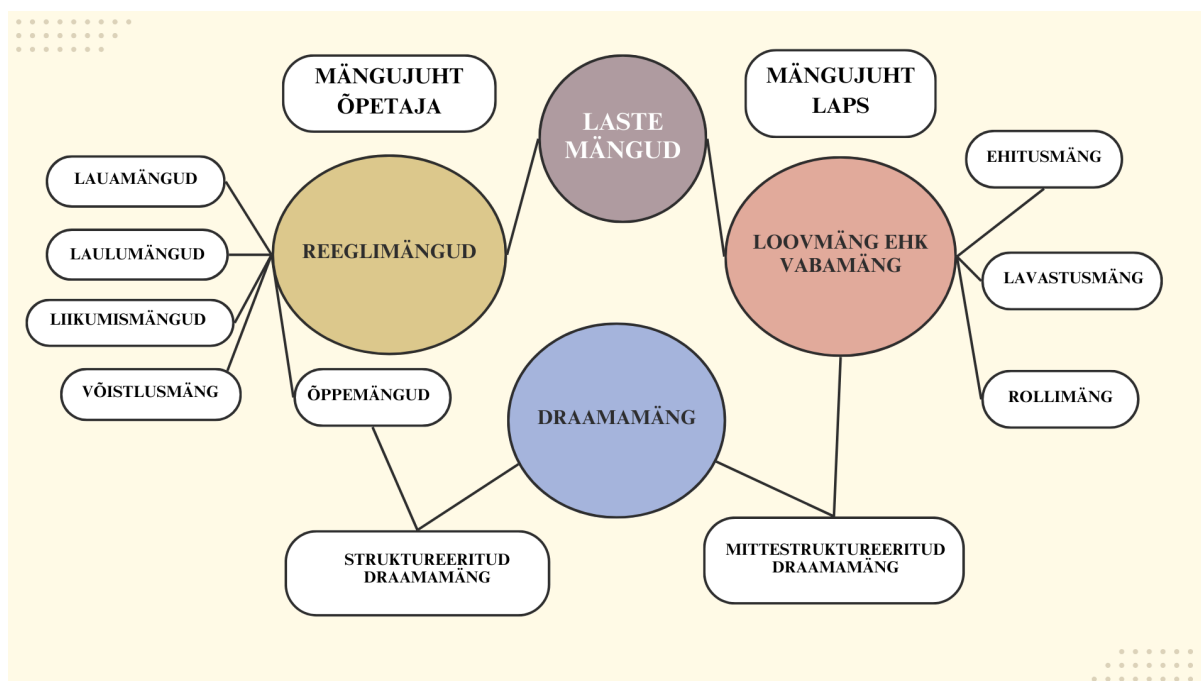
Mänd (2003) leiab, et kõik lapse arengule omased tunnused avalduvad mängus. Lapse jaoks on mäng põhiline tegevus, mis tuleneb loomulikust soovist uurida ümbritsevat maailma ja aktiivselt selles osaleda. Mängu kaudu saab laps tuttavaks ümbritseva maailma erinevate aspektidega. Erinevad mängud pakuvad lapsele võimalust avastada ja rakendada oma võimeid, teadmisi ning oskusi, samuti täiendada oma arusaamu ja kujutlusvõimet ümbritsevast maailmast. Mängides kinnistuvad teadmised. Mängude käigus väljenduvad lapse tunded, teadmised, oskused ja soovid. Lisaks õpib laps mängides suhtlema eakaaslastega, omandab sotsiaalseid kogemusi ning õpib käitumisreegleid.

Niilo ja Kikas (2008) käsitustes lapse kasvades ja arenedes muutuvad ka tema mängud ja nende eesmärgid. Mängud omandavad keerulisemaid vorme ning lapse mängutase võib erineda vastavalt keskkonnale, kus ta mängib või ka sellest, kas laps mängib koos täiskasvanuga (õpetajaga), eakaaslasega või täiesti üksi. Kolmanda eluaastani mängitakse peamiselt koos vanematega või üksi. Täiskasvanu innustab last suhtlema erinevates olukordades. Pärast seda hakkavad teised eakaaslased muutuma olulisemaks ja huvitavamaks, kuna nende mängudes on sageli uusi ja huvitavaid elemente, mida ei ole lapse ja täiskasvanu mängus ning seepärast võivad lapsed sageli rohkem jäljendada oma eakaaslaste mängukäitumist kui täiskasvanute oma. Mängimine võimaldab lastel kogeda uuesti seda, mida nad on juba õppinud. Lapse arengu seisukohalt on oluline toetada ja suunata väikelaste mängu ning samal ajal luua tingimused, kus nad saavad mängida nii iseseisvalt kui ka koos teiste lastega.

## 2.1. Mängu rakendamine õppetöös

Mõistestikus, mis käsitlevad mängu alushariduses, selle otstarvet õppe- ja kasvatustegevuses ning erinevaid mängu tüüpe, on keeruline orienteeruda. Allolev joonis annab ülevaate mõistetest, millega alushariduse õpetaja oma igapäevases töös kokku puutub:

**Joonis 1.** Mängu puudutav mõistestik alushariduses. Autori koostatud.



Järgnevalt annan ülevaate, kuidas neid mõisteid käsitletakse alushariduse õpetaja töö aluseks olevates juhendmaterjalides, milles on mängu ühendatud ja liigitatud erinevate autorite poolt erinevalt.

Tuul, Ugaste ja Väk (2009) on laste mängu liigitanud **loovmängudeks** ehk **vabamängudeks** ja **reeglimängudeks**. Loovmängudes loob laps mängule sisu, valides ise teema ja vahendid ning annab sellega mängule oma tähenduse. Reeglimängud järgivad kindlaid reegleid ja struktuuri, mis muudavad õppimise lapse jaoks huvitavaks, ühendades mängu emotsionaalse ja tunnetusliku aspekti. Erinevalt loovmängudest on reeglid reeglimängus tavaliselt ette määratud ja kõik mängijad peavad neid järgima. Loovmängudes on reeglid varjatud, kujunedes mängu ja rollide käigus. Reeglimängus on eesmärk jõuda teatud saavutuseni või tulemuseni. Reeglimängude hulka kuuluvad laulu-, laua-, liikumis-, võistlus- ja õppemängud. Reeglimängudes on juhtiv roll õpetajal, kes selgitab lastele

mängureegleid ning jälgib nende täitmist. Loovmängus ehk vabamängus on mängujuhiks laps, kes valib ise mängu teema ja on ise mängu algataja.

## 2.2. Õppemäng

Lasteaia riikliku õppekava tööversioonis (2019) kirjeldatakse **õppemängu** kui mängulist vaimset pingutust nõudvat tegevust, mille abil julgustada lapse kõne kasutust, aidata arendada laste omavahelist suhtlust ja üksteisega arvestamist ning toetada oma emotsioonidega toimetulemist. Tuul, Ugaste ja Välk (2009) käsitusel on õppemängud spetsiaalne viis õpetamiseks, kus õpetus ja mängulisus on omavahel sulandatud. Nende sõnul kujuneb õppemängude ajal lapsel välja olulisi õppimise alusoskusi. Lapsele meeldiv mäng aitab tal kinnistada uusi teadmisi ja oskusi, nt esemete võrdlemine ja iseloomustamine. Õppemängudes arendatakse ka koostööoskusi ning täpselt ja ausalt mängureeglite järgimist ning lapsed võrdlevad mängides ka oma teadmisi ja oskusi teiste eakaaslastega. Õppemängudes kasutatavate tegevuste eesmärk on põnevate ja kaasahaaravate ülesannete kaudu pakkuda lastele uusi kogemusi ja emotsioone, mille kaudu nad omandavad meeldejäädavalt uusi oskusi ja teadmisi. Kolmeaastase laste eakohane õppimine toimub läbi korduste ning just õppemängudega saab toetada lapse mälu ja tähelepanuvõime arengut. Samuti saab mängides õpetada ka reeglitest kinnipidamist ja distsipliini, mis kandub üle muudesse igapäeva tegevustesse. “Õppemängu saab kasutada nii uue teema õppimiseks, õpitu kinnistamiseks, teema lõpetamiseks kui ka iseseisva mänguna puhkehetkeks” (Puik, 2019). Õppemängudes on oluline, et lapsed saaksid oma tegevusest ja teadmiste omandamisest eduelamuse. Õppemänge liigitatakse: a) mängud erinevate esemete ja mänguasjadega, b) lauamängud, c) sõnalised õppemängud (Tuul, Ugaste & Välk, 2009).

Sõnalised õppemängud annavad lapsele võimaluse ennast sõnaliselt väljendada. Seejuures jälgib täiskasvanu mängu käigus, et laps kasutaks õigeid käände- ja pöördvorme ning vajadusel korrigeerib häälikute või sõna hääldusi. (Tuul, Ugaste & Välk, 2009) Antud lõputöö puhul on eriliselt olulised just sõnalised õppemängud, mille põhiliseks eesmärgiks on lapse keele ja kõne arendamine.

### 2.3. Loovus ja loovmäng

Jaan Aru (2023) on oma raamatus kirjutanud, et “**loovus** on lapse aju loomulik talent”. Einon (2003) väidab, et “Koolieelikud on sünnipäraselt loomingulised, kuna võime oma tegevust ette planeerida ja tähelepanu hajumist vältida kujuneb välja hiljem”.

**Loovmäng ehk vabamäng** on “reegliteta mäng, mille käigus mängija kasutab intuitsiooni, rakendab olemasolevaid teadmisi uute algupäraste tulemuste saamiseks, kasutab oma oskusi ja ideid probleemide teistmoodi lahendamiseks, loob uusi seoseid ja olukordi” (Raadik, 2003). Anu Sööti (2018) käsitles loovmängu “osalejate vabal tahtel toimuv tegevus – mängu ning lahenduse leidmine uues, tundmatus olukorras”. Loovmängu abil saavad mängijad õppida tundma nii ennast kui ka teisi ja areneb omavaheline suhtlus. Õpitakse tundma enda mugavuse piire ja saadakse tuttavamaks ennast ümbritseva maailmaga. (Sööt, 2018) Loovmängud jagunevad omakorda: a) rollimängudeks, b) lavastusmänguks ja c) ehitismängudeks (Tuul, Ugaste & Välk, 2009).

**Rollimängus** astub mängija teise isiku rolli ning käitub vastavalt sellele, tegutsedes kindlate tegevus- ja käitumisreeglite järgi. Oluline osa lapse mängus on iseseisev ja vaba rollikäitumisele allumine. Rollimängus on eristatavad roll, teema ja mängu sisu. Roll on mängijale näidis sellest, kuidas tegutseda, mille järgi ta hindab nii enda kui ka teiste käitumist mängus. Mängu teema on lapse ümbritseva maailma valdkond, mida mängus kujutatakse, näiteks perekond, lasteaed, pood jne. Mängu sisus tuuakse esile täiskasvanute tegevuse ja suhete keskne ning iseloomulik aspekt. Noorem laps kujutab alguses oma mängus tegevusi konkreetsete esemetega, hiljem hakkab teda huvitama ka teine mängija kui mängupartner ning tema mänguroll. Mängudesse tekib rollikõne ja -suhtlus ning rolliga seotud esemeid hakatakse asendada teiste esemetega või sõnadega. (Tuul, Ugaste & Välk, 2009)

**Ehitismäng** keskendub erinevate ehitiste ja nendega seotud tegevuste kajastamisele, mis peegeldavad ümbritsevat elu. See mäng on omamoodi sarnane rollimänguga, kuna mõlemal on ühine allikas: reaalsus. Lapsed loovad mängus sildu, auto- ja raudteid, teatreid, loomaaedu, poode jms. Oluline on märkida, et lapsed mitte ainult ei jäljenda ümbritsevaid esemeid ja ehitisi, vaid väljendavad ka oma loovust ning lisavad omaloomingulisi lahendusi. Rolli- ja ehitismängudel on veel üks sarnasus: nad ühendavad lapsi ühiste huvide ja eesmärkide ümber ning julgustavad koostööd, olles seega kollektiivsed tegevused. Õpetaja peaks arvestama nende kahe mängu vastastikust seost. Sageli tekib ehitamine rollimängu käigus või on sellest inspireeritud, andes ehitismängule konkreetse eesmärgi: näiteks kui

lapsed hakkavad mängima loomi, võib tekkida vajadus ehitada loomaaed; poe mängimine eeldab poe ehitamist jne. Samas võib ehitusmäng tekkida ka iseseisvalt ning sellest võib omakorda areneda rollimäng. (Tuul, Ugaste & Vääk, 2009)

**Lavastusmängud** tuginevad ühe või teise kirjandusteose (nt muinasjutu) süžeel ja sisul ning sarnanevad rollimängudele, kuna mõlemad loovad tingliku kujutluse nähtustest, sündmustest, tegevustest ja inimsuhetest. Lavastusmängude eripära seisneb selles, et muinasjutu või loo süžest lähtuvalt võtavad lapsed kindlad rollid ning taasesitavad sündmusi kindlas järjestuses. Ka loomamuinasjutu lavastusmängus, kujutatakse ikkagi inimsuhteid. Laps puutub kokku kunstliku kahestumisega, sest lavastusmäng ei ole pelgalt elu jäljendamine ega selle lihtne kokkuvõte. Lapse jaoks pole nii oluline mängu emotsionaalne kogemus, vaid pigem see, kuidas mängitav roll väljendub. Seega on lavastusmäng lapse teadlik ja vaba loometegevus, mida suunab tema ettekujutus tegelastest ja sündmustest. Lavastusmängude aluseks on sageli muinasjutud, kuna neis on tegelased eriti elavalt kirjeldatud. Muinasjutud köidavad lapsi dünaamiliste ja motiveeritud tegevustega: üks sündmus vaheldub teisega ning lapsed naudivad nende kujutamist. Samuti sobivad hästi lavastusmängudeks luuletused, kus esineb dialooge, võimaldades sisu esitada erinevate rollidena. (Tuul, Ugaste & Vääk, 2009)

Selleks, et loovmäng saaks toimuda, on vaja luua sobiv keskkond, mille eest vastutab õpetaja. Rühmaõpetaja saab laste loovmängu toetada mitmel erineval viisil. Õpetaja vastutab, et lastele oleks kättesaadav vajalik mängumaterjal ja juhendamine, mida olemasolevate asjadega saab teha. Õpetaja osalemine mängus aitab ka palju kaasa, eriti juhtudel, kui lapsel on vaja tuge mängu sisseelamisel. "Loov- ja rollimängud arendavad laste kõnet, loogilist mõtlemist, õpetavad suhtlema ja kujundavad arusaamu. Mängus rolle täites harjutavad lapsed eluks vajalikke toiminguid ja käitumisviise, saades sealjuures üksteiselt kogemusi ja teadmisi." (Raadik, 2003) Loovmängul on oluline roll lapse edasises arengus, sest kelle jaoks jääb mäng arenemata, ei saa minna üle ka õppimisele. (Komp, 2011)

Sarnaselt Kompil (2011) loovmängu käsitlesele on ka lasteaia riikliku õppekava tööversioonis (2019) õppemängu juures välja toodud, et õpetajal on oluline osaleda mängus võrdväärse partneri ja toetajana, eriti juhul, kui mängijateks on väikesed lapsed. Uute mängude õpetamisel on õpetajal oluline roll selgitada mängureegleid, suunata lapsi tegutsema ja olla ka kõnelejana lastele eeskujuks, jälgides juhiste jagamisel enda sõnavara ja

grammatikat. Oluline on silmas pidada, et õpetajal on õppemängu läbiviimisel teada eesmärk, mida antud tegevusega soovitakse saavutada.

## 2.2. Draamaõpe ja draamamäng

Haridussõnastiku (2024) definitsiooni järgi on **draamaõpe** “õppevorm, mis annab õpilasele teadmisi draamast kui kunstiliigist, arendab kõnet ja eneseväljendusoskust, annab võimaluse aktiivseks tunnetus- ja mõtetegevuseks rolli kaudu.” Ivika Heina (2014) sõnul on draamaõpe “draama kui kunstivormi kasutamine õpilaste sõnalise ja mittesõnalise suhtlemisvõime arendamiseks, teadlikkuse tõstmiseks oma kehast, häälest ja mõtlemisest.” Draamaõppe aluseks on luua lastele turvaline keskkond, kus nad ei tunne ebakindlust ja hirmu ning kus neil on võimalus oma kujutlusvõimet ja loovust vabalt kasutada. Draamaõpe aitab lapsel ennast ja oma oskusi tundma õppida ning seeläbi muuta lapsed enesekindlamaks. Areneb ka suhtlemis- ja väljendusoskus ning kannatlikkus. Draamaõpe aitab lastel lisaks arendada ka oskust üksteisega arvestada. (Zachest, 2021) Seda kinnitab ka Anu Tonts (2016) kirjutades, et “draama on olevikuline. Draama tegevus on enamasti olevikus - siin ja praegu”. See tähendab, et draamaõpe toimub teatud hetke loomingulises tegevuses ja vastavalt selle aja teguritele ning nõuab kõikide osapoolte koostööd ja panust õppetegevuse õnnestumiseks.

Sirje Raadiku (2003) sõnul, kes käsitleb draamakasvatust lasteaias ja algklassides, on **draamakasvatus** “üks viis kasvatada, tehes seda tunnetuse ja emotsioonide kaudu, kusjuures kasvatatav arendab end ja hangib eluks vajalikke teadmisi, oskusi ja kogemusi kellegi või millegi rollis olles.” Kuna väikelapsed on äärmiselt tundlikud neid ümbritseva maailma vastu, siis on draamakasvatus ja selle mängulised elemendid heaks õppe- ja kasvatusmeetodiks, mille abil siduda laste loominguline olemus ja uute teadmiste omandamine.

Üheks draamaõppe töövõtteks on draamamängud. Heina (2014) definitsiooni järgi on **draamamäng** “kujutlusele rajatud mäng, mis sageli eeldab ümberkehastumist”. Draamamängudega on lihtne lapsi tegevusse kaasata, kuna need on olemuselt lõbusad ja lastele lihtsasti arusaadavad. Draamamängud on tüübilt struktureeritud ja mittestruktureeritud. Esimesel juhul on tegu mänguga, millel on täpsed juhised ning osalejatel on ettemääratud mängukäik, milles nad hakkavad tegema valikuid ja leidma erinevaid lahendusi. Mittestruktureeritud draamamängu puhul on vabadus suurem. Lastel on vabadus oma rolli vabalt valida ja mängukäiku ise muuta. Draamamängud **jagunevad** verbaalseteks ja mitteverbaalseteks ehk vaikuses liikumisele või füüsilisele tegevusele tuginevateks. Lisaks

võib draamamäng sisaldada ka tantsu- või lauluelemente või tugineda reaktsioonikiirusele, tähelepanelikkusele või mälule. (Hein, 2014)

Draamamängud aitavad arendada lapse enesekindlust ja tegutsemisjulgust ning nendega õpitakse sotsiaalseid oskusi. Suureks kasuteguriks on ka emotsionaalsetest pingetest vabanemine. Mängides õpivad lapsed ühistest reeglitest kinnipidamist ja teistega arvestamist, mis kandub üle ka teistesse igapäevategevustesse. Draamamängude kaudu on võimalus toetada ka laste keele arengut. (Hein, 2014)

“**Draamapedagoogika** on interaktiivne, elamuslik, mänguline ja tegevuslik õppimisviis (Harro-Loit, 2013)”. 1940. aastate algul tegutses Suurbritannias pedagoog ja draamapedagoogika teoreetik Peter Slade, kelle tegevus ja avaldatud teos “Child Drama” muutis draamapedagoogika atraktiivseks ja uuendusmeelseks õppimisviisiks, mis võeti esmalt kasutusele keeleõppes. Slade'i köitis draamametoodika juures lapsest lähtuv õppimine läbi kogemuste ja tegevuses saadud emotsioonide. Mida populaarsemaks muutus draamapedagoogika, seda suuremaks muutusid ootused uuele õppemeetodile, mida hakati kasutama lisaks keeleõppele ka paljudes teistes õppeainetes. (Hein, 2014)

### 3. Kõne ja keele arendamine

Kaasaegne õpikäsitus peab õigeks õppetegevuste kavandamisel lähtuda iga üksiku õppija individuaalsetest vajadustest. Kuigi draamaõpe on nii mujal maailmas kui ka Eestis olnud seni kasutusel pigem kooliealiste laste õpetamisel, siis minu kogemuse alusel draama- ja loovmängude loominguline vabadus ja mänguline olemus muudavad need tõhusateks õppemeetoditeks ka alushariduses. Viljandi Kultuuriakadeemia õpingute käigus õppisin loengutes draama- ja loovmängude kohta ning sain ka palju erinevas vanuses laste ja noortega neid asju läbi katsetada. Asudes tööle sõimerühma, tekkis huvi, kuidas on kuni kolmeaastaste lastega võimalik keele ja kõne arendamisel draama- või loovmängu rakendada. Kuni kolmeaastased lapsed ei ole veel kohanenud ümbritseva ühiskonna normide ja piiridega ning julgevast ennast vabalt väljendada neile sobival viisil. Mäng on lapse põhitegevus ja tema edasise arengu põhitala ja mängulise õppe toetamine on kuni 3 aastase lapse õpetaja põhieesmärk.

#### 3.1. Õppe- ja kasvatustegevused kuni 3aastaste laste rühmas

Järgnevas peatükis annan ülevaate lasteaia töönädala struktuurist ja sellest, kuidas planeerib õpetaja õppe- ja kasvatustegevusi kuni 3aastaste laste rühmas.

Lasteaia õppe- ja kasvatustegevused põhinevad rühma päevakavale, mis määrab laste vanusele sobiva päevarütmi, une- ja ärkveloleku aja. Päevakava hõlmab igapäevaseid tegevusi (söömine, riietumine, pesemine, ruumi korrastamine jt), laste vabategevusi (mäng, loominguline tegevus, liikumine jt) ning õpetaja planeeritud õppe- ja kasvatustegevusi. Järgnev tabel annab ülevaate meie lasteaia päevakavast kuni 3aastaste laste rühmas.

**Tabel 3.** *Lasteaia päevakava kuni 3aastaste laste rühma*

| Kellaaeg      | Tegevus                    |
|---------------|----------------------------|
| 7.30 - 8.30   | Laste vastuvõtt, vabamäng  |
| 8.45 - 9.15   | Hommikusöök                |
| 9.15 - 10.15  | Õppetegevus. Vabamäng      |
| 10.15 - 10.30 | Ettevalmistus õue minekuks |
| 10.30 - 11.45 | Riietumine, õues viibimine |

| Kellaaeg      | Tegevus                                |
|---------------|----------------------------------------|
| 11.45 - 12.00 | Tuppa tulemine, riietumine ja kätepesu |
| 12.00 - 12.30 | Lõunasöök                              |
| 13.00 - 15.00 | Puhkeaeg                               |
| 15.00 - 16.00 | Ärkamine, vabamäng                     |
| 16.00 - 16.30 | Õhtuode                                |
| 16.30 - 17.30 | Vabamäng, laste kojuminek              |

Lasteaiapäev hõlmab mitmesuguseid mängulisi tegevusi. Tegevused planeeritakse tegevusliikide alusel ja õpetaja valib need õppe- ja kasvatusprotsessi eesmärkide järgi. Tegevusvaldkondi integreeritakse ja nende kavandamisel arvestan õpetajana, et laps saaks õppida nii individuaalselt, väikestes gruppides kui ka kogu rühmaga, nii siseruumides kui õues.

Nädala õppe- ja kasvatustegevuste plaan koostatakse rühma kuu teemade, lasteaia ja rühma õppeaasta eesmärkide ning kuni 3aastaste laste arengu eeldatavate tulemuste alusel. Nädalaplaanis on välja toodud ka rühmavälised tegevused, milleks on muusika- ja liikumistegevused. Kuni 3aastaste laste rühma, nädala õppe- ja kasvatustegevuste plaan minu rühmas on üles ehitatud järgnevalt:

**Tabel 4.** Kuni 3aastaste laste nädala õppe- ja kasvatustegevuste plaan

| Nädalapäevad | Tegevused                          |
|--------------|------------------------------------|
| Esmaspäev    | Liikumine 9.15<br>Mina ja keskkond |
| Teisipäev    | Muusika 9.15<br>Keel ja kõne       |
| Kolmapäev    | Liikumine 9.15<br>Kunst            |
| Neljapäev    | Kunst<br>Matemaatika               |
| Reede        | Muusika 9.50<br>Keel ja kõne       |

Õpetajana jälgin, et kavandatud õppe- ja kasvatustegevused ja laste vabategevused oleksid tasakaalus. Nagu eelpool öeldud on õppe- ja kasvatustegevuses olulisel kohal mänguline õpe ja mängimine. Lasteaed ja õpetaja loovad rühmas tingimused erinevateks loovmängudeks, praktiliste ülesannete täitmiseks (sh õppemängud) ja lapsele jõukohaseks tööks. Kuni 3aastaste laste rühmas on õppe- ja kasvatustegevuste arv vastavalt valdkonnale rühma nädala tegevuskavades järgmine:

**Tabel 2.** Planeeritud õppe- ja kasvatustegevuste arv rühma nädala tegevuskavades:

| <b>Õpetaja kavandatud õppe- ja kasvatustegevused</b> | <b>kuni 3aastased lapsed</b> |
|------------------------------------------------------|------------------------------|
| Keel ja kõne (kuulamine ja kõnelemine)               | 2                            |
| Matemaatika (võrdlemine ja arvutamine)               | 1                            |
| Mina ja keskkond (vaatlemine ja uurimine)            | 1                            |
| Kunst (kunstitegevused)                              | 2                            |
| Muusika (muusikategevused)                           | 2                            |
| Liikumine (liikumistegevused)                        | 2                            |

Kuni 3aastaste laste rühmas on planeeritud tegevusi päevas kuni kaks. Tegevuste planeerimisel arvestan, et lapsel oleks võimalus teha valikuid, et nad õpiksid ka iseseisvalt tegutsema, oma tegevust vajadusel parandama ja tegevuse tulemuste eest vastutama. Kuni 3aastaste lastega on ühe õppetegevuse aeg 10–15 minutit.

### 3.3. Lõputöö loov-praktilise osa teostamise ülevaade

Tuginedes lõputöö teooriale jaotatakse laste mängu reeglimängudeks ja loovmängudeks ehk vabamängudeks, millel on oma elemendid, millega oma lõputöö praktilises osas tegelesin, lõimides laste loovmängus kasutatavaid rolli-, lavastus- ja ehitusmängude elemente õppemänguga. Antud lõputöö lisaväärtuseks on ka draamamängu elementide lisamine õppemängudesse, mida enamasti on kasutatud just töös koolilaste ja –noortega. Kuna draamamängud jagunevad struktureeritud ja mittestruktureeritud mängudeks, siis ühendab see nii reeglitega õppemängu kui ka laste loov- ehk vabamängu.

Taustainfo kogumise ja materjalide läbitöötamisega alustasin 2023. aasta septembris. Õppeaasta alguses ja uues majas alustades pidin enne õppe- ja kasvatustegevuste planeerimist

viima ennast kurssi lasteaia õppekava ja teiste alusdokumentidega ning kuni kolmeaastaste laste arengu eeldatavate tulemustega, et teada, milliseid on antud vanuses laste teadmiste ja oskuste eesmärgid, mida peame kevadeks saavutama. Seejärel tutvusin lõputööks vajalike lapse kõne arengut ja lasteaia keeleõpet puudutavate allikatega. Otsisin ka erinevaid varasemalt tehtud bakalaureuse- ja magistritöid. Lõputöid, mis käsitlesid antud teemat kuni 3aastaste lastega ei leidnud. Tutvusin ka allikatega, mis käsitlesid draama- ja loovmängu. Saadud infole tuginedes lõin tegevuskava, mille loomiseks sain kasulikke materjale nii internetist, raamatukogust kui ka lasteaias olemasolevatest materjalidest. Lõputöös kasutatavate õppemängude otsimise ja väljatöötamisega tegelesin paralleelselt protsessi käigus. Nii sain leida õppemänge, mis vastaksid laste arengutasemele, huvile ja eesmärkidele, millega antud hetkel tegelesime. Olen tööl kahe õpetaja süsteemis, mistõttu sain palju koostööd teha ka oma kolleegiga, kes samuti toetas ja aitas mind ning oskas oma suure kogemusega mind juhendada erinevate õppemängude planeerimisel. Mina jagasin omalt poolt teadmisi draama-ja loovmängu kohta.

Lõputöö praktiliseks väljundiks said draama- ja loovmängude elementidega õppemängud, mida kasutasin kuni 3aastaste laste keele ja kõne arendamisel. Kuigi lõputöö on loov-praktiline, siis võtsin praktilise osa planeerimisel aluseks Löffströmi (2011) tegevusuuringu tegevuskava ülesehituse, mis toimub neljas etapis: a) planeerimine, b) tegutsemine, c) vaatlemine ja d) analüüsimine (Löffström, 2011). Neid etappe järgisin oma lõputöö teostamisel:

- 1) lõputöö kavandamine ja andmete kogumine - taustainfo kogumine lasteaia sõimerühma eesti keele õppe kohta;
- 2) tegevuskava loomine;
- 3) tegutsemine - laste keele ja kõne arendamine draama- ja loovmängude elemente sisaldavaid õppemänge rakendades, õppeprotsessi jälgimine ja tagasiside kogumine osalusvaatluse käigus.
- 4) analüüs - tulemuste tõlgendamine.

Tuginedes Tallinna 2025. arengustrateegiale (2023) on 2023/24. õppeaasta lasteaedades ja koolides antud aasta nimetatud “keele ja kultuuri aasta”. Meie lasteaias on sellega seoses õppeaasta läbiv teema: „Rõõmsalt lugudega koos!“. Õppeaasta eesmärgiks on kujundada lapse eesti keelt ja oma maa kultuuri väärtustav suhtumine. Täpsema ülevaate lõputöö tegevuskavast annab järgnev tabel.

**Tabel 3.** *Loov-praktilise lõputöö tegevuskava.*

| <b>Uurimuse etapp</b>                                                            | <b>Läbiviimise aeg</b>  | <b>Tegevus</b>                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Uuringu kavandamine ja andmete kogumine</b>                                   | August - september 2023 | Uue töökoha ja lastega tutvumine.                                                                              |
|                                                                                  | Oktoober 2023           | Kuni kolmeaastaste laste keeleõppe uurimine.                                                                   |
| <b>Tegevuskava loomine</b>                                                       | November 2023           | Keeleõppeks sobivate loov- ja draamamängu elementidega õppemängude otsimine ja loomine.                        |
|                                                                                  |                         | Esimesed loov- ja draamamängu elementidega õppemängude katsetused lastega.                                     |
| <b>Tegutsemine - loov- ja draamamängude läbiviimine, õppeprotsessi jälgimine</b> | Jaauar 2024             | Loov- ja draamamängu elementidega õppemängude läbiviimine teemal “Talvises metsas”.                            |
|                                                                                  | Veebruar 2024           | Loov- ja draamamängu elementidega õppemängude läbiviimine teemadel “Mina olen sõber” ja “Minu Eesti”.          |
|                                                                                  | Märts 2024              | Loov- ja draamamängu elementidega õppemängude läbiviimine teemadel “Liigun oma kodulinnas” ja “Lugudega koos”. |
|                                                                                  | Aprill 2024             | Loov- ja draamamängu elementidega õppemängude läbiviimine teemal “Lugudega koos” ja “Mina tunnen”.             |
|                                                                                  |                         |                                                                                                                |

| Uurimuse etapp                          | Läbiviimise aeg | Tegevus                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------------------------------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Analüüs - tulemuste tõlgendamine</b> | Aprill 2024     | Läbiviidud mängude analüüsimine tuginedes püstitatud uurimisküsimustele:<br>1) Missugused loov- ja draamamängu elementidega õppemängud on kuni kolmeaastastele lastele huvipakkuvad ja haaravad?<br>2) Missugused muutused on täheldatavad kuni kolmeaastaste kõnes ja keeles õppemängude rakendamisel? |
|                                         | Mai 2024        | Kokkuvõtete tegemine.<br><br>Kuni 3aastaste laste keeleõppeks kasutatavate loov- ja draamamängude elementidega õppemängude kirjelduste koostamine.                                                                                                                                                      |

Mängude kavandamisel ja läbiviimisel lähtusin põhimõttest, et kolmeaastaste laste õppimine toimub selles vanuses arengu iseärasustest lähtuvalt uue informatsiooni kinnistamiseks ja omandamiseks võimalikult paljude kordustega ning et uued tegevused ja teadmised haakuksid juba tuttavaga. Algõppe metoodikale tuginedes lõin ühest mängust kaks kuni kolm variatsiooni, vastavalt rühma õppetöö teemale.

Tulemuste kogumiseks kasutasin osalusvaatlust, mille tähelepanekud fikseerisin vaatluspäevikusse. Vaatlus on minu loov–praktilises lõputöös kasutusel tagasiside otstarbega.

Draama- ja loovmängu elementidega õppemängude ja ka muude igapäevaste õppetegevuste planeerimisel tuginen õpetajana laste arengu eeldatavatele tulemustele. Need tulemused on mulle juhiseks, milliste eesmärkideni peavad lapsed jõudma. Seejärel sain otsida erinevaid olemasolevaid õppemänge, mis vastaksid arengu eesmärkidele ning millele mul oleks võimalik lisada erinevaid draama– ja loovmängu elemente. Protsessi käigus lõin ka ise õppemänge, mis vastaksid arengu eesmärkidele ja sisaldaksid ka draama– ja loovmängu

elemente. Enda loodud mängu sain kohandada vastavalt oma rühma laste arengutasemele ja teemadele, mis lapsi huvitasid.

Järgnevalt toon välja draamamängude **elemendid**, mida kasutasin kuni kolmeaastaste lastega ja mida lisasin õppemängudesse:

- 1) **Imiteerimine** - lapse varases elus üks põhiline õppimisviis (Mänd, 2003). Lapsed mängivad erinevaid elulisi olukordi, mida nad on kõrvalt näinud. Näiteks teevad nad süüa, jäljendavad oma vanemaid või lemmikuid multifilmi tegelasi. (Einon, 2003)
- 2) **Dialoog** - kahe inimese vaheline kõne, mis võib olla nii verbaalne, kui ka mitteverbaalne (Hein, 2014).
- 3) **Nukuteater** - dialoogis kasutatakse nukke; on turvaline viis draamamängudega tutvumiseks ning võimaldab ja soodustab arutlemist (Barber & Owens, 2014).
- 4) **Improvisatsioon** - ettevalmistamatult, eelnevalt harjutamata ja enamasti etteantud tekstita esinemine (Hein, 2014).

Loovmäng ehk laste vabamäng andis mulle sisendi, millised teemad ja mängud lapsi huvitavad ning protsessi käigus lõin õppemänge, mis olid inspireeritud just laste enda loovmängust, mille kohandasin õppemänguks (vt lisa 1).

Järgnevas tabelis olen välja toodud kuni kolmeaastase lapse keeleõppe toetamise meetodid, mis tuginevad riiklikule õppekavale ning millised draama- ja loovmängu elementidega õppemänge antud metoodikate saavutamiseks kasutasin. Kasutatud draama- ja loovmängu elementidega õppemängudega on võimalik lähemalt tutvuda lõputöö lisa 1. Koostatud mängude nimekirjas on 14 mängu, mis on jagatud nelja kategooriasse: a) Tere mina, tere maailm! ehk enda ja ümbritseva keskkonnaga tutvumise mängud, b) Tasa, kuula hoolega! ehk kuulamismängud, c) Kui on ruumi liikuda ehk liikumisega mängud, d) Olen ise mängulooja ehk laste vabamängust inspireeritud mängud.

**Tabel 3.** *Draama- ja loovmängu elemendid kuni kolmeaastaste laste keele õppemängus.*

|                   | <b>Kuni 3aastaste lastega kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid</b>                                                      | <b>Kasutatud draama- ja loovmängu elementidega õppemängud</b>           |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| <b>Suhtlemine</b> | <b>Laps:</b> a) esitab küsimusi, b) kasutab eitust, c) kasutab viisakusväljendeid: aitäh, palun, head aega d) osaleb dialoogis | a) Kes on seal peidus?<br>b) Kuhu auto läks?<br>c) Täna lähme loomaaeda |

|                   | <b>Kuni 3aastaste lastega kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                              | <b>Kasutatud draama- ja loovmängu elementidega õppemängud</b>                                                                                                                                                          |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                   | <b>Õpetaja:</b> a) suunab last esitama küsimusi, b) loob võimalusi lapsel eituse kasutamiseks, c) on eeskujuks ja tuletab lapsele meelde viisakusväljendite kasutamist: aitäh, palun, head aega, d) loob teadlikult võimalusi dialoogiks.                                                                                                                              | d) Tutvustame nukule rühmatuba ja mänguasju, Täna lähme loomaaeda, Kuhu auto läks?                                                                                                                                     |
| <b>Grammatika</b> | <b>Laps:</b> a) moodustab lauseid mängus rollis olles, b) kommenteerib suhteid (ka piltidel) vastates küsimustele: <i>Kust? Kuhu? Kus? Milleni? Millega?</i><br><b>Õpetaja:</b> a) osaleb lastega rollimängus, b) kommenteerib lapse ja täiskasvanu ühiseid tegevusi, c) juhib lapse tähelepanu suhetele (sh ruumisuhetele): <i>Kust? Kuhu? Kus? Milleni? Millega?</i> | a) Kes on seal peidus?, Täna lähme loomaaeda<br>b) Täna lähme loomaaeda, Vallatud autod, Kuhu auto läks?<br>c) Tutvustame nukule rühmatuba ja mänguasju, Täna lähme loomaaeda, Vallatud autod                          |
| <b>Sõnavara</b>   | <b>Laps:</b> a) kasutab samu objekte erinevates olukordades, b) osaleb praktilises tegevuses, c) osaleb rütmitamisülesannetes<br><b>Õpetaja:</b> a) kasutab õppetegevuses samu objekte erinevates olukordades, b) loob lapsele õppetegevusi praktilise tegevuseks ehk lapse enda kogemuseks, c) teeb lastega erinevaid rühmitamisülesandeid.                           | a) Tutvustame nukule rühmatuba ja mänguasju, Aitame Annika riidesse, Vallatud autod<br>b) Aitame Annika riidesse, Kes on seal peidus?, Täna lähme loomaaeda, Vallatud autod, Kivikujud<br>c) Mis on peidus topsti all? |
| <b>Hääldamine</b> | <b>Laps:</b> a) hääldab koos õpetajaga sõnu, b) teeb kaasa erinevaid keele ja huulte liikuvust arendavaid mängu.                                                                                                                                                                                                                                                       | a) Tutvustame nukule rühmatuba ja mänguasju; Mis on pildil?, Jutuvestija, Arva, mis nii teeb!, Tuul                                                                                                                    |

|                                                      | <b>Kuni 3aastaste lastega kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | <b>Kasutatud draama- ja loovmängu elementidega õppemängud</b>                                                                                                                                                                          |
|------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                      | <b>Õpetaja:</b> a) õpetaja jälgib lapse sõna õigeid hääldusi, vajadusel korrigeerib b) viib läbi erinevad keele ja huulte liikuvust arendavaid mängu.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <p>puhub, Mis on peidus topsi all?</p> <p>b) Minu suu teeb, Jutuvestja, Tuul puhub, Kivikujud.</p>                                                                                                                                     |
| <b>Ettevalmistus lugema ja kirjutama õpetamiseks</b> | <p><b>Laps:</b> a) osaleb kuulamismängus, b) vaatab täiskasvanuga illustreerivaid pilte või pildiraamatuid, c) kuulab õpetaja jutustatud (muinas)juttu, d) uurib täiskasvanuga silte ja nimesid, e) proovib õpetajaga kaasa lugeda lihtsamaid liisu- ja virgutussalme, f) eristab ühe hääliku poolest erinevaid sõnu, g) paneb kokku puslesid, laob mustreid ja konstrueerib näidise järgi.</p> <p><b>Õpetaja:</b> a) kasutab mängu, kus kuulatakse erinevaid helisid ning proovitakse ära arvata heli tekitaja, suund või asukoht,</p> <p>b) vaatab lastega pildiraamatuid, c) jutustab lastele korduva dialoogi ja tegevusega (muinas)juttu, d) pöörab lapse tähelepanu siltidele ja nimedele,</p> <p>e) kasutab liisusalme ja vigursalme, kordab neid,</p> <p>f) kasutab ühe hääliku poolest erinevate sõnade eristamise mängu,</p> <p>g) innustab ja toetab laste puslede kokkupanemist, mustrite ladumist ja näidise järgi konstrueerimist.</p> | <p>a) Kes on seal peidus?, Arva, mis nii teeb!</p> <p>b) Jutuvestja, Tunnete koll</p> <p>c) Jutuvestja, Tunnete koll</p> <p>d) Täna lähme loomaaeda</p> <p>e) Aitame Annika riidesse</p> <p>f) On või ei ole?</p> <p>g) Jutuvestja</p> |

## 4. Analüüs ja järeldused

Loov-praktilise lõputöö osana pidasin õppetegevuste läbiviimise analüüsiks vaatluspäevikut, kuhu panin kirja tähelepanekuid lastega läbiviidud tegevustest. Püüdsin leida vastused kahele enda püstitatud küsimusele:

1. Missugused draama– ja loovmängu elementidega õppemängud on kuni kolmeaastastele lastele huvipakkuvad ja haaravad?
2. Missugused muutused on täheldatavad kuni kolmeaastaste kõnes ja keeles õppemängude rakendamisel?

### 4.1. Missugused draama– ja loovmängu elementidega õppemängud on kuni kolmeaastastele lastele huvipakkuvad ja haaravad?

Pöörasin õppemänge läbi viies tähelepanu laste emotsioonidele ja reaktsioonidele. Kuna tegemist on kuni kolmeaastaste lastega, kes oma olemuselt on väga vahetud, siis oli see hea viis analüüsida, millised mängud neile huvi pakuvad. Lõputöö teooria osas Tuul, Ugaste ja Välk (2009) sõnul kanduvad vabamängu üle kogemused ja teadmised vaid lapse jaoks huvitavatest õppemängudest. Sellele toetudes saan järeldada, et õppemängud olid huvipakkuvad ja haaravad, sest õppemängudes kasutatud elemendid kandusid tõepoolest üle laste vabamängu.

*Näide 1: Üks poistest küsis õhtuse vabamängu ajal õppemängus “Tunnete koll” kasutatud kõrge ning viis need seinale kleebitud ja hommikul kasutatud kolli pildi juurde ning hakkas kollile iseseisvalt korgikesi söötma (nagu tegime hommikul õppemängus).*

Lastele meeldisid mängud, milles kasutasin erinevaid esemeid. Lugude jutustamisel kasutasin erinevaid paberitest meisterdatud nukke, näpunukke või ka olemasolevaid kaisuloomi - kasutasin nukuteatri meetodit, et lastel oleks loo tegevus silme ees ja lihtsam lugu mõista. See aitas lastel paremini keskenduda ja tekitas huvi selle vastu, mida õpetaja soovis edasi anda ning muutis loo arusaamise lihtsamaks ka lastele, kelle koduseks keeleks ei ole eesti keel. Teiseks olid asjad, mida lapsed said ise käes hoida või õppetöös kasutada. Selleks olid näiteks mänguloomad, nukunõud ja söögid, mänguautod, pallid jms. Mänguasjade kaudu oli hea lastele uusi sõnu õpetada, sest neile meeldis teada ja öelda, mis mängu nemad enda kätte said.

*Näide: Mängudes “Tutvustame Annikale rühmatuba ja mänguasju” ja “Aitame*

*Annika riidesse” kasutatud nukk Annikale näitasid lapsed õhinaga erinevaid mänguasju ja ütlesid, mis need on.*

Vaatluse käigus selgus, et enim meeldivad lastele mängud, kus kasutasin erinevaid helisid: koputused, plaksutused, viled, lindude ja loomade hääled, erinete sõidukite sireenid jms. Seetõttu valisin õppemängudeks ka palju mängu, milles kasutati erinevaid heli tekitajaid.

Lastele meeldis osaleda tegevuses ja kogeda seda, kuidas nende tegevus mõjub. Eriti hea näide on see, et rühma lastele meeldib väga mäng lina või langevarjuga. Selles mängus hoiavad kõik lina või langevarju nurkadest kinni ning käte liigutamisel liigub ka lina. See on otsene märk, kuidas lapse enda tegevus mõjutab seda, mis mängus toimub.

*Näide: Mängus “Tuul puhub”, kui liigutada käsi kiirelt üles-alla, siis lendavad lehekesed kõrgele ja lina pealt maha ning aeglaselt liigutades hüppavad õrnalt lina peal. Muidugi meeldis kolmeaastastele lastele alati lina kõvasti raputada rohkem, kui rahulikult.*

Vaatluse käigus sai kinnitust, et lastele meeldivad tegevused, kus nad saavad ise midagi teha ja kogeda. Loov-praktilise lõputöö lõpptulemusena valminud mängude nimekirja valisingi õppemängud, mis vaatluse tulemusena olid minu rühma lastele huvipakkuvad ja kaasahaaravad ning mida nad soovivad ise uuesti mängida.

Usun, et positiivse margina võin tuua välja ka vanemate positiivse tagasiside. Nende sõnul on lapsed ka kodus proovinud vanematega lasteaias õpitud mängu mängida ja kasutanud uusi sõnu ja väljendeid.

#### **4.2. Missugused muutused on täheldatavad kuni kolmeaastaste kõnes ja keeles õppemängude rakendamisel?**

Märkasin, et korrates ühte mängu mitu korda, kasvas laste julgus kasutada erinevaid sõnu. Panin tähele, et kui lapsed olid juba korra mänguga tutvunud, siis järgmisel korral oli lihtsam saada neid sõnu kordama ja oma tegevust kommenteerima. Seda täheldasin ka muukeelsete laste puhul.

Lisaks kandusid vabamängu üle õppemängudes kasutatud dialoogid ja väljendid. Vaatluse käigus panin tähele, et kuigi õppetegevuse ajal mõned lapsed ei julge vastata või ise rääkida, siis nad omandavad informatsiooni väga hästi ning keeleline areng avaldus just vabalt sõpradega mängides ja näiteks uuesti oma sõnadega muinasjutu jutustamises.

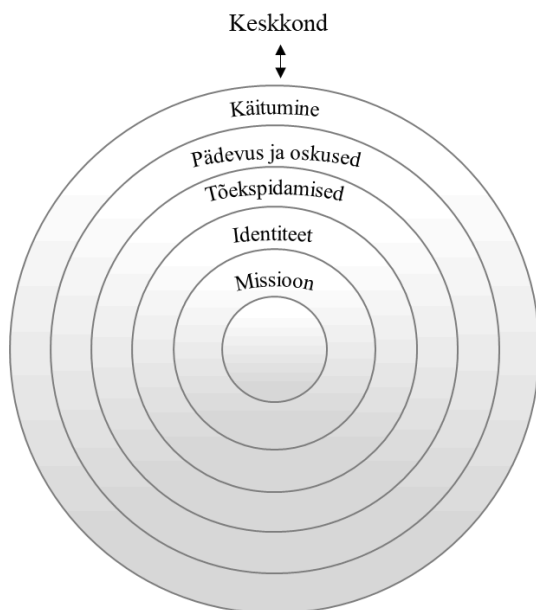
Tihti mängivad ka lapsed loomaia mängust võetud piletimüüki ja kasutavad sealjuures viisakusväljendeid: *palun, aitäh*.

Oluliseim aspekt, mis vaatluspäevikusse tehtud märkmete analüüsi käigus välja tuli, oligi laste julguse ja enesekindluse suurenemine. Seda nii keerulisemate sõnade kasutamisel, dialoogis osalemisel ja mängudest võetud uute sõnade kasutamisel vabamängus ja igapäevategevustes.

#### 4.3. Reflekisoon

Refleksiooni aluseks võtsin Korthageni “sibula” mudeli (joonis 1). Mudel illustreerib tasandeid, mis võivad mõjutada õpetaja tegevust. Sisemised tasandid kujundavad inimese käitumist välistes kontekstides (keskkonnas), kuid võimalik on ka vastupidine mõju, kus välised tegurid mõjutavad sisemisi tasandeid. (Korthagen & Vasalos, 2005)

**Joonis 1.** Korthageni “sibula” mudel.



*Keskkond* – Esimene aasta kuni kolmeaastaste rühma õpetajana on olnud väljakutse. Lapsed, kellega tööd alustasin, tulid lasteaeda esmakordselt ning esimesed kuud õppisime koos uues keskkonnas toimetama. Kuigi olen varasemalt ka lasteaias töötanud, oli uus töökoht hoopis teistmoodi. Alustasin alusdokumentide läbitöötamist juba enne laste tulekut, et saaksin parema ülevaate, missugune on töökorraldus uues asutuses. Kui olime lastega juba uue

keskkonnaga kohanenud ja ka üksteist veidi paremini tundma õppinud, läks koos toimetamine juba lihtsamalt ning novembrist alustasin esimeste loov- ja draamamängu katsetustega.

See oli põnev väljakutse, mille käigus õppisin palju õpetajatöö ja uute õppemeetodite loomise kohta ning sain aru, et teen õiget asja. Mulle pakkus rõõmu nägemine, kuidas ka sõimerühma lapsed draama- ja loovmängu elementidega õppemänge nautisid ning kuidas vajalikud eesmärgid läbi mängu said saavutatud. Muidugi ei töötanud kõik planeeritud tegevused päris plaanipäraselt, kuid need kogemused andsid võimaluse esialgset plaani lihvida ja teha vajalikke parandusi.

*Käitumine* – Mulle pakub väga palju rõõmu töö väikeste lastega. Nad on avatud, loomingulised ja vahetud. Nende reaktsioonid ja emotsioonid uute õppetegevuste vastu on siirad ja annavad mulle õpetajana palju tagasisidet selle kohta, mis töötab ning mis vajaks muutmist või parendamist. Uute mängude katsetamine ja väljatöötamine oli väga põnev. Proovin oma töös väga teadlikult pöörata tähelepanu ka sellele, kui olen pinges ja närviline. Ülikoolis õppisin mitmes õppeaines enda emotsioonide reguleerimist ja see on midagi, millega soovin tegeleda ka edaspidi. Usun, et lapsed näevad nii kodus, kui ka lasteaias, et ka täiskasvanud tunnevad erinevaid tundeid, kuid minu ülesanne on olla eeskujuks ja näidata, kuidas enda emotsioonidega toime tulla ning vajadusel minna vabandama.

*Pädevused, oskused* – Olen nüüdseks töötanud nii lasteaias õpetaja assistendi ja õpetajana, kui ka koolis noortejuhi ja draamaõpetajana ning olen nendest kogemustest õppinud palju. Olen saanud rakendada ülikoolis õpitud teadmisi ja oskusi ning töö käigus saanud neid täiendada. Sellest tuli ka julgus võtta vastu koht kuni 3aastaste rühma õpetajana.

- Mulle meeldib meeldib lastega töötada ja ma hoolin väga enda rühma lastest. Tunnen väga rõõmu, et ka paljud vanemad on seda märganud. Nende kiitus teeb südame soojaks.
- Ma tahan õppida ja areneda. Tean, et olen veel väga värske õpetaja ja mul on veel palju õppida, kuid olen valmis selleks ka ise panustama. Loodan, et järgmisel aastal saan osaleda erinevatel koolitustel ja ehk millalgi minna ka edasi õppima.

Antud loov-praktilise lõputöö protsess andis mulle ka lisakindlust, et olen saavutanud juba pädevuse oma teadmiste ja oskuste põhjal uute õppemeetodite loomiseks.

*Tõekspidamised ja uskumused* – Kristlasena annab minu usk aluse minu tegutsemisele. Usun, et iga inimene on väärtuslik, mis lasteaia kontekstis tähendab, et iga laps on minu jaoks väga tähtis. Mulle on oluline, et laste heaolu oleks põhiline, sest laps on võimeline õppima siis, kui tema baasvajadused on rahuldatud. Proovin ka oma lastele õpetada, et sõber (teine rühmakaaslane) on oluline ning see tähendab, et me hoiame ja aitame üksteist. Olen õnnelik, et meie rühma lapsed on ka tõepoolest sõbralikud ja hoolivad. Nad jooksevad lohutama, kui keegi haiget saab ning aitavad üksteist paljudes erinevates olukordades.

Usun, et lapse (või ka lapsevanema) keerulise käitumise taga on alati mingi põhjus ja seetõttu soovin alati luua usalduslikud suhted oma rühma peredega, et saaksime rääkida ka rasketest teemadest, mis tahes tahtmata selle tööga kaasnevad. Tunnen, et olen suutnud vanematega sinna kohta jõuda. Tean, et kui toon esile mõne lapsega seonduva probleemi, siis ei võeta seda kui rünnakuna, vaid lapsevanemad juba teavad, et me tõesti hoolime nende laste heaolust. Proovin kõikides õppetegevustes näidata lastele eeskujut, kuidas peab üksteisega käituma. Väikeste lastega oli väga hea jutustada erinevaid muinasjutte ja lugusid, kus tegelased kogesid sarnaseid asju, mida ka lapsed on kogenud. See on väga hea viis rääkida olulistest teemadest nii, et lapsed saaksid aru.

*Identiteet* – Olen saanud nüüdseks kogemusi väga erinevas vanuses laste ja noortega töötades - igas vanuses lasteaialapsed, koolinoored esimesest kaheteistkümnenda klassini. Need kogemused nii noortejuhi kui ka draamaõpetaja või rühmaõpetajana on andnud mulle kindluse, et just kuni 3 aastased lapsed on see sihtgrupp, kes on minule kõige loomupärasem. Tunnen, et lasteaia õpetaja on just see roll, milles tunnen ennast kõige mugavamalt. Mulle on väga meeldinud katsetada erinevaid asju erinevas vanuses laste ja noortega ning neid saadud teadmisi nüüd kuni kolmeaastastele lastele kohandada. Mulle pakkus rõõmu nägemine, kuidas ka lasteaia kõige pisam rühma lapsed draama- ja loovmängu elementidega õppemänge nautisid ning kuidas vajalikud eesmärgid läbi mängu said saavutatud. Muidugi ei töötanud kõik planeeritud tegevused päris plaanipäraselt, kuid need kogemused andsid võimaluse esialgset plaani lihvida ja teha vajalikke parandusi.

*Missoon* – Õpetajana on minu eesmärgiks luua pisikestele lastele turvaline keskkond. Kuna olen väikelaste rühma õpetaja ja tean seda, kui suur muutus on lasteaeda tulek nii lapse, kui

ka lapsevanemate jaoks, siis proovin anda endast parima, et meie vahel oleks usaldus ja et lapsed tunneksid ennast lasteaias hästi. Mõne lapse ja perega läheb see väga libedalt, teisega võtab veidi rohkem aega, kuid ma tõesti loodan, et kui lapsevanemad usaldavad oma lapsed päevaks meie hoolde, siis nad ei pea oma lapse heaolu pärast muretsema. Ma olen väga tänulik, et vanemad on usaldanud mind oma lastega ja mul on soov saada aina paremaks õpetajaks.

Tunnen, et tehtud lõputöö protsess andis mulle võimaluse proovida uute õppemeetodite väljatöötamist. Arvan, et tänu lõputöö kirjutamisele sain süvitsi uurida laste õppemängude maailma, milleni ise ei oleks ise ning kuna see protsess hakkas mulle tõsiselt meeldima, siis teen seda kindlasti ka edaspidi. Uute õppemeetodite loojana on mulle oluline, et suudaksin välja töötada tegevusi, mis oleksid lastele huvipakkuvad ning mille käigus saaksid õpetajad toetada ka vajalike eesmärkide saavutamist. Loodan, et koostatud mängude nimekiri on kasulik materjal, mis aitab ka teisi õpetajaid.

## Kokkuvõte

Loov-praktilise lõputöö eesmärgiks oli leida ja välja töötada draama- ja loovmängu elementidega õppemänge, mis sobivad kuni kolmeaastaste laste keele ja kõne kõne arendamisel. Selle eesmärgi saavutamiseks püstitasin kaks küsimust:

- 1) Missugused draama- ja loovmängu elementidega õppemängud on kuni kolmeaastastele lastele huvipakkuvad ja haaravad?
- 2) Missugused muutused on täheldatavad kuni kolmeaastaste kõnes ja keeles õppemängude rakendamisel?

Loov- praktiline osa seisnes draama- ja loovmängu elementide uurimises, nende kohandamises õppemänguks vastavalt laste arengutasemele ja vajadustele ning draama- ja loovmängu elementidega õppemängude läbiviimises kuni kolmeaastaste lastega. Mängude osalusvaatluse märkmed fikseerisin vaatluspäevikusse, mille põhjal viisin hiljem läbi analüüsi.

Tehtud märkmed aitasid leida mängu, mis oleksid lisaks vajalike eesmärkide saavutamisele ka lastele haaravad ja huvipakkuvad. Õpetajana õppisin protsessi käigus enda ülikoolis saadud oskuste ja teadmiste kohandamist lasteaia lastele õppemeetodite loomiseks.

Läbiviidud osalusvaatluse ja vaatluspäevikusse tehtud märkmete analüüsi järelalusena lõputööks püstitatud eesmärk saavutati. Lõpptulemusena valmisid draama- ja loovmängu elementidega õppemängude kirjeldused, mida on võimalus kasutada kuni 3aastaste laste keele ja kõne arendamisel. Loodud mängu saavad kasutada ka teised lasteaia õpetajad laste keele ja kõne arendamisel.

Edasiarendusena on võimalus kaasata õppeprotsessi ka lapsevanemaid. Lisaks on planeeritud esitlus oma maja õpetajatele, et jagada antud loov-praktiliseks lõputööks koostatud mängude kirjeldusi, mida on ka teistel õpetajatel võimalus laste keele ja kõne arendamisel kasutada.

## Kasutatud allikad

- Argus, R. (2003, kevad). Lastekeelest ja selle uurimisest. *Oma keel*.  
[https://www.emakeeleselts.ee/wp-content/uploads/2020/06/OK\\_2003-1\\_03.pdf](https://www.emakeeleselts.ee/wp-content/uploads/2020/06/OK_2003-1_03.pdf)
- Aru, J. (2022). *Loovusest ja logelemisest. Nutineedusest, mõtteväljatustest ja laste arengust*. Argo Kirjastus.
- Barber, K., & Owens, A. (2014). *Draamakompass. Protsessdraama käsiraamat*. Tartu Ülikool.
- Einon, D. (2003). *Loov laps. Märgake ja arendage oma lapse sünnipäraseid andeid*. Kirjastus Varrak.
- Elissaar, E., Neudorf, E., Saar, K., Sarap, A., & Ugaste, A. (2019) 100 õppemängu lastele. Eesti Alushariduse Ühendus.
- Hallap, M., & Padrik, M. (2009) Keel ja kõne. E, Kulderknup (toim), *Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad* (lk 26 - 34). Kirjastus Studium.
- Haridus- ja Teadusministeerium [HTM]. (2024, 10. aprill). *Eestikeelsele haridusele üleminek*.  
<https://www.hm.ee/uleminek>
- Haridussõnastik [HAR]. (2024). *Draamaõpe*.  
<https://www.eki.ee/dict/haridus/index.cgi?Q=draama%C3%B5pe>
- Harro-Loit, H. (2013). *Õppemeetodid: draamapedagoogika* [Õpiprojekt, Tartu Ülikool].  
<https://sisu.ut.ee/oppemeetodid3/2-sissejuhatus/>
- Hein, I. (2014). *Draamaraamat*. Kirjastus Maurus.
- Heinla, E. (2020). *Lapse loovuse hoidmine ja arendamine*. Kirjastus Atlex.
- Kikas, E. (2008). Õppimise erinevad viisid. Õppimise protsess. Teadmiste areng. Kikas, E (toim), *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 104-108).  
<https://dspace.ut.ee/server/api/core/bitstreams/d663b6aa-d648-4efc-b4c3-83a3c88db76e/content>
- Kikas, E, & Niilo, A. (2008). Mäng. E, Kikas (toim), *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 120-136).  
<https://dspace.ut.ee/server/api/core/bitstreams/d663b6aa-d648-4efc-b4c3-83a3c88db76e/content>
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava. (2008). RT I 2008, 23, 152.  
<https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772?leiaKehtiv>

- Komp, K. (2011, 11.dets). Lasteaiaõpetaja lapse loovmängu juhendajana. *Ajakiri Lasteaed*.  
<https://www.lasteaed.net/2011/12/11/loovmang/>
- Korthagen, F., & Vasalos, A. (2005). Levels in Reflection: Core Reflection as a Means to Enhance Professional Growth. *Teachers and Teaching: Theory and Practice* 11 (1), 47-71. <https://korthagen.nl/en/wp-content/uploads/2018/07/Levels-in-reflection.pdf>
- Kuusik, Ü. (2007). Lapse arengu toetamisest sõimerühmas. H–M, Seero (koost), *Väikelapse kõne, keele ja tunnetustegevuse areng* (lk 9–26). Kirjastus Ilo.
- Löfström, E. (2011). *Tegevusuuringu käsiraamat*.
- Mänd, M (2003). Väikelapse mäng. *Lasteaiaõpetaja käsiraamat. Õppe- ja kasvatustööst kuni kolmeaastaste lastega* (lk 20-25). Tallinn: Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus.  
<https://www.digar.ee/arhiiv/et/download/107855>
- Nilsen, K., Hein, I., & Owens, A. (2012). Draama võimalused väärtuskasvatuses. O. Schihalejev (toim), *Õppemeetodid väärtuskasvatuse teenistuses – miks ja kuidas?* (lk 57–80). TÜ eetikakeskus.
- Puik, T. (2019). *Lasteaia riiklik õppekava. Tööversioon*.  
[https://elal.ee/wp-content/uploads/2019/10/lasteaia\\_oppekava.pdf](https://elal.ee/wp-content/uploads/2019/10/lasteaia_oppekava.pdf)
- Kivi, L., & Sarapuu, H. (2005). Keel ja kõne. L. Kivi & H. Sarapuu (koost), *Laps ja lasteaed. Lasteaiaõpetaja käsiraamat*. Tartu.
- Sööt, A. (2018). *Loovmäng. Valik mängu ja tegevusi igale vanusele*. Pakett raamatutrukikoda. Tallinna linna veebileht. (2023, 2. oktoober). *Keele ja kultuuri teema-aasta*.  
<https://www.tallinn.ee/et/keele-ja-kultuuri-teema-aasta>
- Tonts, A (2016). *Draama ja teater*. Kirjastus Maurus.
- Tuul, M., Ugaste, A. & Välk, T. (2009). Mängu tähtsus lapse arengus ning mängu juhendamine. T. Matsulevitš & E. Sepp (toim), *Üldoskuste areng koolieelses eas* (lk 44-62). Kirjastus Studium.
- Raadik, S. (2003). *Mängime õppides. Draamakasvatus II*. Kirjastus Avita.
- Zachest, K. (2021). *Draamamängud väikestele lastele*. Kirjastus Studium.

## Lisad

### Lisa 1. Loov-praktilises lõputöös kasutatud draama– ja loovmängu elementidega õppemängude kirjeldused.

#### TERE MINA, TERE MAAILM! (enda ja ennast ümbritseva keskkonnaga tutvumise mängud)

##### 1. Tutvustame Annikale rühmatuba ja mänguasju

Mäng raamatust “100 õppemängu lastele”, kohandatud ja täiendatud kuni kolmeaastastele lastele. Väga hea mäng uuele rühmale, et aidata lastele tutvustada, kus asuvad rühmas nende asjad ja kust leida erinevaid mänguasju ning kuhu neid tagasi panna. Õppemängus kasutasin draamamängu nukuteatri (nukk Annika) ja dialoogi elemente.

##### **Õpetaja kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid:**

- Õpetaja loob teadlikult võimalusi dialoogiks;
- õpetaja juhib lapse tähelepanu suhetele (sh ruumisuhetele): *Kust? Kuhu? Kus? Milleni? Millega?*;
- õpetaja kasutab samu objekte erinevates olukordades: *nukk Annika*;
- õpetaja jälgib lapse sõna õigeid hääldusi, vajadusel korrigeerib.

##### **Eesmärgid:**

- Laps osaleb dialoogis;
- laps kommenteerib suhteid vastates küsimustele: *Kust? Kuhu? Kus? Milleni? Millega?*;
- laps hääldab koos õpetajaga sõnu.

**Vahendid:** nukk Annika (või mõni teine nimi)

**Mängu käik:** Õpetaja tutvustab lastele uut nukku Annikat ja laseb lastel nukku vaadelda.

Annika (õpetaja nuku häälega) tutvustab ennast lastele ja lapsed saavad ennast nukule tutvustada (nimi, vanus). Annika räägib, et ta on lasteaias esimest päeva ja ta ei tea, kus asjad asuvad. Seejärel palub õpetaja lastel nukule näidata oma rühmatuba ja mänguasju. Õpetaja kõnnib koos nukuga rühmatoas ühe eseme juurest teise juurde, osutab nuku käega esemele ja nukuk Annika küsib, et mis see on. Nukk küsib lastelt küsimusi: *Kus asuvad joonistusasjad? Kuhu autod tuleb ära panna?* jne. Esemeid ja mänguasju, mille nimetusi lapsed vähem

tunnevad, küsib nukk mitu korda. Mõnikord küsib nukk Annika vastust kõigilt lastelt, mõnikord pöördub ühe lapse poole.

#### ***Edasiarendused:***

Nukule saab näidata ka, kus asuvad laste kapid ja isiklikud rätikud ja voodid, mille abil tutvustada uutele lastele, kus asuvad nende jaoks olulised asjad.

## **2. Aitame Annika riidesse**

Mäng raamatust “100 õppemängu lastele”, kohandatud ja täiendatud kuni kolmeaastastele lastele. Tore mäng, mille abil õppida uusi sõnu rõivaste ja kehaosade kohta ning samal ajal ka iseseisvalt riietuma. Õppemängus kasutasin draamamängu nukuteatri elementi (nukk Annika).

#### ***Õpetaja kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid:***

- Õpetaja kasutab samu objekte erinevates olukordades: *nukk Annika*;
- õpetaja loob lapsele õppetegevusi praktiliseks tegevuseks ehk lapse enda kogemuseks;
- õpetaja kasutab liisu- ja virgutussalme, kordab neid.

#### ***Eesmärgid:***

- laps oskab nimetada rõivaste nimetusi: püksid, jakk, pluus, papud/kingad, sokid;
- laps teab kehaosade nimetusi;
- laps proovib õpetajaga kaasa lugeda lihtsamaid liisu- ja virgutussalme.

***Vahendid:*** nukk (Annika) riideesemetega: särk, jakk, püksid, sokid, kingad.

***Mängu käik:*** Õpetaja räägib, et kätte on jõudnud hommik ja nukk Annika on alles voodist tõusnud ja ta läheb täna lasteaeda. Annika palub lastelt riietumisel abi. Õpetaja küsib lastelt, kuhu mingi riideese käib (püksid jalga, jope selga, saapad jalga jne). Kui nukk on saanud riided selga, loetakse koos luuletust “Tuttmüts pähe”.

*Püksid jalga, jope selga,*

*tuttmüts pähe, õue lähen.*

*Saapad jalga, kindad kätte,*

*kinni lukk ja jopetrukk.*

Salmile saab juurde lisada liigutused, mille abil on luuletus meeldejäävam ja lastel lõbusam.

#### ***Edasiarendused:***

Kasutasime mängus õpitud teadmisi ja salmi ka enne õueminekut riietumisel. Õpetaja tuletas meelde, kuidas aitasime nukk Annikal riidesse saada ja kuhu mingi riideese käis (püksid

jalga, jope selga, saapad jalga jne). Vajadusel saab uuesti nuku ka laste juurde tuua ja nukuga samaaegselt riietuda.

### **3. Minu suu teeb**

Mängisime mängu erinevaid versioone oodates, millal saab istuda söögilauda. Kiired ja lihtsad harjutused, mida saab kohandada täpselt vastavalt olukorrale ja sobivad väga hästi just ootamiseks. Õppemängus on kasutatud imiteerimist, mis on üks draamamängu elementidest ja loovmängu matkimismängu elemente.

#### ***Õpetaja kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid:***

- Õpetaja viib läbi erinevaid keele ja huulte liikuvust arendavaid mängu.

#### ***Eesmärgid:***

- Laps teeb kaasa erinevaid keele ja huulte liikuvust arendavaid mängu.

***Vahendid:*** Vahendid puuduvad. Soovi korral tegevuse põnevamaks muutmiseks tühi kommipaber/kommikarp, mille seest “komm” pöske pista (1. punkti jaoks).

#### ***Mängu käik:***

1. Õpetaja näitab lastele, et tal on pöses komm (keel pöses). Lapsed proovivad samuti keelt panna ühte ja seejärel teise pöske.
2. Õpetaja küsib lastelt, kas nad saavad keelega enda nina puudutada, katsetatakse koos. Lapsed proovivad ka lõuga keelega puudutada.
3. Õpetaja näitas ette, kuidas teha suuga pauku. Õpetaja võttis pösed õhku täis ning lõi siis õrnalt pöskedest õhu välja, tekitades “paugu”.
4. Ajame huuled mossi (nagu mõmmil), viime huuled naerule (nagu jänkupoisil).
5. Ajame keele suust välja, limpsime heelega huuli.

### **4. Mis on pildil?**

Mäng raamatust “100 õppemängu lastele”, kohandatud ja täiendatud kuni kolmeaastastele lastele. Kasutasime mängu loomade teemaga. Lisasin mängu draamamängu imiteerimise elemendi ja loovmängu matkimismängu elemente. See mäng on meie rühma laste suur lemmik ja oleme seda saanud mängida paljude erinevate teemadega.

#### ***Õpetaja kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid:***

- õpetaja jälgib lapse sõna õigeid hääldusi, vajadusel korrigeerib.

**Eesmärgid:**

- Laps hääldab koos õpetajaga sõnu;
- laps kasutab tegusõnu, mis väljendavad tegevusi, millega ta ise on kokku puutunud;
- laps kasutab nimisõnu, mis väljendavad tajutavaid objekte, nähtusi;
- laps kasutab kõnes värvust, suurust jt hästi tajutavaid tunnuseid omadussõnu.

**Vahendid:** erinevad pildikaardid (loomad, kodus/lasteaias olevad mööbliesemed, perekonnaliikmed, mänguasjad, igapäevategevused kodus või lasteaias jne).

**Mängu käik:** Lapsed istuvad ringis. Õpetaja näitab neile pilte ja lapsed nimetavad, mida nad pildil näevad. Õpetaja jälgib, et lapsed hääldaksid sõnu võimalikult selgelt ja arusaadavalt. Seejärel matkitakse pildil kujutatud tegelasi ja nende liikumist (nt kana nokib teri, laps sööb putru). Väiksemate puhul proovitakse lihtsalt uusi sõnu koos õpetajaga korrata. Vastavalt vajadusele korratakse sõnu kooris või üksikult.

**Edasiarendused:**

- Mängus kasutatavaid pilte saab valida vastavalt teemale;
- sõnu võib hääldada kas vaikselt või valjemalt;
- mängu võib seostada ka sobiva luuletuse, lühikese jutu või lauluga.

**5. Tunnete koll**

Enda loodud mäng kombineerides erinevaid ainevaldkondi, milles kasutasin draamamängu imiteerimise ja loovmängu matkimismängu elemente.

Mängu on hea kasutada tunnete teema käsitlemisel.

**Õpetaja kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid:**

- Õpetaja vaatab lastega pildiraamatuid
- õpetaja jutustab lastele korduva dialoogi ja tegevusega (muinas)juttu,

**Eesmärgid:**

- laps vaatab täiskasvanuga illustreerivaid pilte või pildiraamatuid
- kuulab õpetaja jutustatud (muinas)juttu,
- laps rühmitab esemeid värvuse alusel;
- laps oskab nimetada tavalisemaid tundeid (rõõmus, kurb, kuri jne) ja teab, kuidas need väljenduvad (rõõmus laps naeratab, kurb laps nutab jne).

**Vahendid:** Emotsioonide emotikonidega täring, kus erinevad tunded on tähistatud eri värvidega; värvilised korgid, värvipliatsid, kauss ja seinale kleebitud kolli kujutis, Anna Llenas raamat "Värvikoll".

**Mängu käik:** Mäng algas emotisoonide täringu veeretamisega ning laps ütles, mis tunne ja värv veeretamisega tuli. Üheskoos matkitakse täringuga veeretatud emotsiooni. Seejärel otsib laps põrandale pandud korkide hulgast sama värvi korgi ning viib selle seinale kleebitud tunnte kolli kaussi. Üheskoos tehakse kolli söömise häält “nämm-nämm-nämm”. Kui koll on korgi “ära söönud” saab laps õpetajalt võtta sama värvi pliiatsi, millega värvida seinale kleebitud kolli. Seejärel on kord järgmise lapse käes, kes alustab uuesti täringu veeretamisega. Selleks, et lapsed ei peaks liiga kaua ootama, lubasin järgmisel lapsel täringut veeretada juba siis, kui eelmine veel kolli värvis. Kui koll oli saanud värvitud, luges õpetaja lastele raamatut “Värvikoll” ning vaatasime koos pildiraamatu pilte.

## **TASA, KUULA HOOLEGA! (kuulamismängud)**

### **1. Kes on seal peidus?**

Mäng raamatust “100 õppemängu lastele”. Õppemängu valisin draamamängu imiteerimiselemendi ja loovmängu rollimängu elemendi olemasolu tõttu, kuid ise muid elemente juurde ei lisanud. Selleks ei olnud ka vajadust, sest see mäng oli laste jaoks piisavalt huvitav ja lihtsasti mõistetav.

#### ***Õpetaja kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid:***

- Õpetaja suunab last kuulama erinevaid helisid ning proovitakse ära arvata heli tekitaja, suund või asukoht;
- õpetaja osaleb lastega rollimängus;
- õpetaja suunab last esitama küsimusi.

#### ***Eesmärgid:***

- Laps osaleb kuulamismängus;
- laps matkib loomade või lindude häälsusi;
- laps teab ja oskab öelda tuntud loomade nimetusi,
- laps esitab küsimusi.

**Vahendid:** “Põõsas” või “puu” (nt kast, millele on pandud peale lina või tekk), mille taga saavad lapsed ennast ära peita

**Mängu käik:** Üks laps peidab ennast “põõsa” või “puu” taha ja küsib “kes ma olen?” ning teeb seal looma või linu häält. Vajadusel õpetaja abistab last looma häälsuse väljamõtlemisel või hääle tegemisel (nt lehm teeb “Muu!”, kana teeb “ka-ka-kaa” jne).

Teised lapsed peavad ära arvama, mis looma või linnuga on tegemist. Äraarvatud häälightsusi korratakse üheskoos.

***Edasiarendused:***

- Võimalus on mängu kasutada ka õuesõppe tegevusena.

**2. Jutuvestja**

“Jutuvestja” mäng on edasiarendus tavapärasele jutuvestmisele või raamatu ettelugemisele. Nukuteatri (pehmed mänguloomad, pabernukud jms) tehnikat kasutades lühijutustuse (nt muinasjutu) jutustamine. Hea võimalus teha tutvust ka erinevate robotikavahenditega.

***Õpetaja kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid:***

- Õpetaja jutustab lastele korduva dialoogi ja tegevusega (muinas)juttu;
- õpetaja jälgib lapse sõna õigeid hääldusi, vajadusel korrigeerib;
- õpetaja innustab ja toetab laste puslede kokkupanemist, mustrite ladumist ja näidise järgi konstrueerimist;
- õpetaja viib läbi erinevad keele ja huulte liikuvust arendavaid mängu (puhumine).

***Eesmärgid:***

- Laps kuulab sisult ja keeleliselt jõukohaseid etteloetud tekste;
- laps vaatab täiskasvanuga illustreerivaid pilte või pildiraamatuid
- laps vastab täiskasvanu küsimustele mis? kes? kus? ühe või kahesõnalise ütlusega;
- laps kasutab tagasõnu *all, peal, ees, sees, taga* ruumisuhete tähistamiseks.

**MUINASJUTT “KOLM KARU”**

***Vahendid:***

- Kolm kaisukaru (isa karu, ema karu, mõmmibeebi)
- kolm erinevas suuruses kaussi, lusikat ja tooli
- Smart tahvel (või tavaline tahvel, sein kus pilte näidata)

***Mängu käik:*** Õpetaja jutustab piltide saatel (esitlus) lastele muinasjutu "Kolm karu". Loo lõppedes esitab õpetaja lastele küsimusi kuuldud muinasjutu kohta. Õpetaja aitab korrata uusi sõnu. Lapsed saavad koos õpetajaga määrata kaisukaru asukohta tooli ümber. (*karu istub tooli peal, all, ees, taga, kõrval*). Lõimides matemaatika valdkonda uuritakse kolme eri suuruses kaisukaru, kaussi ja lusikat ning jutule toetudes seatakse need suuruse alusel ritta (suur, keskmine, väike). Loendatakse, mitu kaisukaru, kaussi ja lusikat on laual.

## MUINASJUTT “KOLM PÕRSAKEST”

**Vahendid:** Näpunukud või käpiknukud (kolm põrsakest, hunt), kolm majakest (nt puidust klotsid)

**Mängu käik:** Õpetaja jutustab lastele näpunukkudega muinasjutu “Kolm põrsakest”. Lapsed saavad aidata jutu käigus põrsakestel ehitada klotsidest maju. Üheskoos saavad lapsed aidata ka hunti ja proovida puhuda majakesi ümber.

## MUINASJUTT “PUNAMÜTSIKE”

**Vahendid:** Pildiseeria muinasjutust, võimalus kasutada lisaks ka erinevaid robotikavahendeid (nt Bee-Bot robot)

**Mängu käik:** Õpetaja kleebib seinale pildiseeria muinasjutust “Punamütsike”. Koos hakatakse liikuma ühe pildi juurest järgmise juurde, samal ajal jutustab õpetaja muinasjuttu.

### ***Edasiarendused:***

Robotikavahendeid kasutades pannakse pildiseeria põrandale ning kasutades nt Bee-Boti robotit jutustatakse muinasjuttu (õpetaja räägib sellest pildist, mille peal robot on ja koos liigutatakse robotit edasi järgmisele pildile).

## **3. Arva, mis nii teeb!**

Mäng raamatust “100 õppemängu lastele”, edasiarendus vastavalt teemale. Mängus on kasutatud draamamängu matkimise elementi.

### ***Õpetaja kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid:***

- Õpetaja jälgib lapse sõna õigeid hääldusi, vajadusel korrigeerib;
- õpetaja suunab last kuulama erinevaid helisid ning proovitakse ära arvata heli tekitaja, suund või asukoht.

### ***Eesmärgid:***

- Laps hääldab koos õpetajaga sõnu;
- laps osaleb kuulamismängus.

**Vahendid:** mitmesugused helisid tekitavad vahendid (nt vile, mänguauto, kell jne).

**Mängu käik:** Õpetaja teeb vahenditega mitmesuguseid helisid nii, et lapsed ei näe õpetaja poolt kasutatavat vahendit. Lapsed arvavad, mis heli see on ja nimetavad seda. Seejärel matkitakse koos kuuldud heli, võimaluse korral ka matkivate liigutustega.

### ***Edasiarendused:***

Kasutades helisalvestavaid õppevahendeid on võimalik salvestada ka näiteks erinevate loomade hääliitsusi, mida lapsed saavad ära arvata. Sama on võimalik ka teha erinevate

looduse häältega (vee vulin, linnulaul, tuul, müristamine jne).

## **KUI ON RUUMI LIIKUDA (liikumisega mängud)**

### **1. Kivikujud**

Mäng raamatust “Draamamängud väikestele lastele”. Mängisime seda mängu alguses nii, nagu on originaalis. Hiljem kordasin sama mängu, kuid kohandasin vastavalt meie rühma teemale “Liigun oma kodulinnas”, kus olid teemaks erinevad liiklusvahendid. Lisaks rääkisime, mis on valgusfoorid ja kuidas need töötavad ning harjutasime turvalist liiklemist). Mängus on kasutatud draamamängu imiteerimise ja improvisatsiooni ning ka matkimismängu elemente.

#### ***Õpetaja kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid:***

- Õpetaja loob lapsele õppetegevusi praktilise tegevuseks ehk lapse enda kogemuseks;
- õpetaja viib läbi erinevad keele ja huulte liikuvust arendavaid mängu.

#### ***Eesmärgid:***

- Laps saab aru lihtsatest korraldustest ja täidab neid: anna..., võta..., pane..., jm
- laps osaleb praktilises tegevuses
- laps teeb kaasa erinevaid keele ja huulte liikuvust arendavaid mängu (põristab).

***Vahendid:*** Vastavalt teemale/mängu edasiarendamisele

***Mängu käik:*** Lapsed liiguvad ringi, õpetaja märguande peale peab jääma liikumatuks.

Õpetaja räägib: “Nüüd vaatame, kui hästi te oskate mängida kivikujusid. Kui ütlen “Läks!”, siis võite rühmas ümber laudade ringi liikuda. Kui õpetaja ütleb “Stopp!”, siis peate jääma nagu kivikujud seisma ja ei tohi enam liigutada. Kas olete valmis? Läks!” Õpetaja laseb lastel umbes 5 sekundit ringi liikuda. “Stopp! Väga uhked kivikujud olete! Shh, kivikujud on täitsa tasa. Hästi, proovime veel. Läks!”

Mängu saab muuta keerulisemaks ja kergemaks vastavalt grupile ja/või antud hetke laste emotsioonidele (mõni päev on keskendumine kergem, teisel päeval jällegi keerulisem).

Kivikuju poosi võtmiseks ja loov- ja draamamängu elemente lisades saab samuti anda täiendavaid juhiseid, milleks võib olla:

- Käed puusas nagu politsei
- Ühel jalal seistes nagu toonekurg
- Käed üles sirutatud nagu ahvipärdik

- Kikivarvul nagu pika kaelaga kaelkirjak
- Käed kõrval nagu suurte tiibadega lind
- Kükkis nagu väike pall

Lisaks saab anda korraldusi liikumisviiside kohta (nt liigu külg ees, tagurpidi, lühikeste või pikkade sammudega, kikivarvul või tibusammudega jne).

### ***Edasiarendused:***

“Valgusfoor”

***Vahendid:*** Kaks värvilisest paberist ketast (punane, roheline)

Iga laps saab ise valida, mis sõiduk tema tahab olla (varasemalt tehtud tuvust auto, bussi, trolli, rongi ja trammiga). Õpetajal on kaks värvilisest paberist ketast (roheline ja punane). Õpetaja tõstab ühe ketastest. Rohelise “tule” ajal võivad lapsed (sõidukid) vabalt liikuda, punase “tulega” peavad lapsed (sõidukid) jääma liikumatult seisma. Lisaks rohelise tule ajal liikumisele innustab õpetaja lastel tegema ka liiklusvahendite hääli (põristamine).

## **2. Täna lähme loomaaeda**

Enda loodud mäng kombineerides erinevaid loov- ja draamamängu elemente (matkimine, rollimäng, lavastusmäng, imiteerimine,

See on hea mäng, mida saab väga hästi kohandada vastavalt käsitletavale teemale.

### ***Õpetaja kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid:***

- Õpetaja osaleb lastega rollimängus,
- õpetaja juhib lapse tähelepanu suhetele (sh ruumisuhetele): *Kust? Kuhu? Kus? Milleni? Millega?*,
- õpetaja kommenteerib lapse ja täiskasvanu ühiseid tegevusi,
- õpetaja on eeskujuks ja tuletab lapsele meelde viisakusväljendite kasutamist: *aitäh, palun, head aega*
- õpetaja loob teadlikult võimalusi dialoogiks.
- õpetaja loob lapsele õppetegevusi praktilise tegevuseks ehk lapse enda kogemuseks,
- õpetaja pöörab lapse tähelepanu siltidele ja nimedele

### ***Eesmärgid:***

- Laps moodustab lauseid mängus rollis olles,
- laps kasutab viisakusväljendeid *palun, aitäh, head aega*;
- laps kommenteerib suhteid vastates küsimustele: *Kust? Kuhu? Kus? Milleni?*

- *Millega?*;
- laps osaleb dialoogis
- laps uurib täiskasvanuga silte ja nimesid

**Vahendid:** Loomade pildid ja nime sildid, loomaaia silt.

**Mängu käik:** Õpetaja räägib lastele, et täna lähme loomaaeda. Selleks peame kõigepealt minema rongile (lapsed võtavad üksteiselt õlgadest kinni, moodustatakse kett/rong). Õpetaja on vedur ja hakkab vaikselt rongi vedama. Samal ajal räägib, mida rongi aknast “näeb”: “vaadake, kui suur puu seal on”, “ohoh, nii palju autosid on teel. Huvitav kuhu nad lähevad?” jne). Lõpuks jõutakse loomaaeda. Koos uuritakse silti, kuhu on suurelt kirjutatud loomaaed. Enne sisenemist on vaja osta pilet. Õpetaja kehastab nüüd piletitädi ja iga laps peab pileti eest tasuma (andma õpetajale patsi). Piletitädile peab ütleva “Palun üks pilet” ning pileti (palaksu) saamisel “Aitäh!”. Loomaaeda sisenedes otsitakse, kus on erinevaid loomi (õpetaja on seinale kleebitud erinevate loomade pildid, iga looma juures kirjas ka looma nimi). Uuritakse loomade pilte, proovitakse matkida loomade häälsusi ja liigutusi. Lõpuks on vaja enne loomaaia lahkumist ka jäätist süüa - koos matkitakse jäätise lakkumist. Mäng lõppeb loomadele levitamise ja ütlemisega “head aega!”.

### 3. Tuul puhub

Mäng raamatust “100 õppemängu lastele”, enda poolt muudetud ja täiendatud. Mängus kasutatakse õpetaja imiteerimist, mis on üks draamamängu elementidest.

**Õpetaja kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid:**

- Õpetaja jälgib lapse sõna õigeid hääldusi, vajadusel korrigeerib;
- õpetaja viib läbi erinevad keele ja huulte liikuvust arendavaid mängu.

**Eesmärgid:**

- Laps oskab muuta oma hääletugevust valjemaks ja vaiksemaks;
- hääldab koos õpetajaga sõnu;
- teeb kaasa erinevaid keele ja huulte liikuvust arendavaid mängu;
- laps osaleb ühistegevuses koos kaaslastega.

**Vahendid:** Lina või kerge tekk (kõige parem on ümmargune), paberist välja lõigatud lehed.

**Mängu käik:**

Lapsed seisavad koos õpetajaga ringis, kõik hoiavad lina äärest kinni. Õpetaja räägib lastele, et nad on tugevad puud, kes ei lase linast lahti. Koos korratatakse sõna “puu/puud” (nt: “Me

oleme tugevad puud”). Õpetaja asetab linalle paberist väljalõigatud lehed. Õpetaja lausub sõnad “Tuul puhub vaikselt u-uu-uu” ja lapsed kordavad vaikselt lina liigutades tasase häälega “Uu-uu-uu”. Seejärel ütleb õpetaja valjemal häälel “Tuul puhub tugevasti uu-uu-uu” ja lapsed kordavad valjemal häälel ja lina juba tugevamini raputades “Uu-uu-uu”. “Tugeva tuulega” linalt lennanud lehed korjatakse kokku ja korratakse mängu.

#### ***Edasiarendused:***

Vastavalt teemale või aastaajale saab linalle asetada ka paberist välja lõigatud lumehelbeid, lilleõisi või isegi õhupalle.

### **OLEN ISE MÄNGULOOJA (laste vabamängust inspireeritud mängud)**

#### **1. Vallatud autod**

Poisid mängisid mänguautodega ning hakkasid nendega kapi pealt alla sõitma. Tekkis idee luua mänguautodele sild, mida mööda saaks autosid kapi pealt alla lasta nii, et autod jääksid terveks. Kasutatud ühte loovmängu elementi: ehitusmäng.

#### ***Õpetaja kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid:***

- Õpetaja kommenteerib lapse ja täiskasvanu ühiseid tegevusi;
- õpetaja kasutab õppetegevuses samu objekte erinevates olukordades;
- õpetaja loob lapsele õppetegevusi praktilise tegevuseks ehk lapse enda kogemuseks,
- juhib lapse tähelepanu suhetele (sh ruumisuhetele): *Kust? Kuhu? Kus? Milleni? Millega?*

#### ***Eesmärgid:***

- Laps vastab täiskasvanu küsimustele mis? kes? kus? ühe või kahe sõnalise ütlusega;
- laps kommenteerib suhteid vastates küsimustele: *Kust? Kuhu? Kus? Milleni? Millega?*;
- laps kasutab tagasõnu *all, peal, ees, sees, taga* ruumisuhete tähistamiseks;
- laps kasutab tegusõnu, mis väljendavad tegevusi, millega ta ise kokku puutub

***Vahendid:*** mänguautod, paksem paber, maalirteip.

***Mängu käik:*** Üheskoos meisterdame ehitusmängus paberist silla. Kui sild valmis sai, said lapsed mänguautodega sillalt (kapi pealt) alla sõita. Õpetaja juhtis laste tähelepanu ja küsis küsimusi nt *kuhu auto sõitis? Kust auto alla sõitis?* jne. Õpetaja kommenteerib silla ehituse protsessi ja sellele järgnevat automängu.

## 2. Kuhu auto läks?

Mäng, mis kujunes samuti välja poiste vabamängust autodega. Mängus pöörasin tähelepanu draamamängus kasutatavale dialoogile ja samuti nautisid lapsed omaalgatuslikku rollimängu.

### ***Õpetaja kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid:***

- Õpetaja loob võimalusi lapsel eituse kasutamiseks;
- õpetaja loob teadlikult võimalusi dialoogiks;
- õpetaja kommenteerib lapse ja täiskasvanu ühiseid tegevusi.

### ***Eesmärgid:***

- Laps kasutab tagasõnu (*all, peal, ees, taga*) ruumisuhete tähistamiseks;
- laps kasutab eitust;
- laps osaleb dialoogis.

***Vahendid:*** mänguautod, papist kast (nt paberist meisterdatud maja).

***Mängu käik:*** Mängus olid lapsed autod, kes elasid majas. Tekkis võimalus kasutada laste vabamängu ning muuta see ka õppemänguks. Õpetaja istus laste juurde maha ja kommenteeris toimuvaid tegevusi. Õpetaja esitas küsimusi, kuhu auto läks ja lapsed vastasid *Auto läks maja sisse, auto on katuse peal* jne. Mängu käigus sõitsid autod ka teiste laste, mänguasjade või mööbliesemete otsa. Õpetaja küsis lastelt, *kas autoga tohib asjade otsa sõita? Laps: ei tohi. Kas autoga sõidetakse inimestele otsa? Laps: ei* jne.

## 3. Mis on peidus topsi all?

Lastele hakkas meeldima vabamängu ajal tutvustatud mäng, kus kolme topsi alla peidetakse üks pehme pall, topsid segatakse ja laps peab näitama topsile, kus all on tema arvates pall. Sellest tekkis idee kasutada sarnast meetodit ka õppemängus. Leidsin raamatust “100 õppemängu lastele” mängu “Päkapikumütsi all”, mida kohandasin vastavalt olemasolevatele vahenditele ja käsitletavale teemale.

### ***Õpetaja kasutatud keele ja kõne arendamise meetodid:***

- Õpetaja jälgib lapse sõna õigeid hääldusi, vajadusel korrigeerib;
- õpetaja teeb lastega erinevaid rühmitamisülesandeid.

### ***Eesmärgid:***

- Laps hääldab koos õpetajaga sõnu
- laps kasutab nimisõnu, mis väljendavad tajutavaid objekte, nähtusi.
- laps kasutab kõnes värvust, suurust ja teisi hästi tajutavaid tunnuseid tähistavaid

- omadussõnu;
- laps osaleb rütmitamisesannetes.

**Vahendid:** Tühjad ja puhtad jogurtitopsid (või mingi muu olemasolev tops), mänguasjad, mis mahuvad topsi alla peitu.

**Mängu käik:** Õpetaja sätib topsid lauale ja iga topsi alla peidab väikese mänguasja. Lapsed kogunevad laua ümber. Ükshaaval võtavad lapsed ühe topsi ja vaatavad, mis on topsi all peidus. Õpetaja palub lapsel öelda, millega on tegu ja mis värvi see asi on (nt punane auto, roheline õun jne). Väljaõeldud sõnu korratakse ka üheskoos. Topside alt leitud esemeid rühmitatakse ühise tunnuse järgi (nt värv).

## Lisa 2. Näide mängude vaatlushäevikust

|                                                                                                        |                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Mängu nimi: Minu suu teeb</b>                                                                       |                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                       |
| Mängu eesmärk:<br>- Huulte ja keele liikuvuse arendamine.                                              |                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                       |
| Vahendid: 1. Tegevuse põnevamaks muutmiseks tühi kommipaber/kommikarp, mille seest "komm" pöske pista. |                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                       |
|                                                                                                        | 1. variant                                                                                                                                                       | 2. variant                                                                                                                                                                                                                             | 3. variant                                                                                                                                                                                            |
| Mängu kirjeldus                                                                                        | Õpetaja näitas lastele, et tal on pöses komm (keel pöses). Lapsed proovisid samuti keelt panna ühte ja seejärel teise pöske.                                     | Õpetaja küsis lastelt, kas nad saavad keelega enda nina puudutada, katsetasime koos. Lapsed proovisid ka lõuga keelega puudutada.                                                                                                      | Õpetaja näitas ette, kuidas teha suuga pauku. Õpetaja võttis pösed õhku täis ning lõi siis õrnalt pöskedest õhu välja, tekitades "paugu".                                                             |
| Laste emotsioonid                                                                                      | Lastele pakkus mäng palju rõõmu. Naljakas oli vaadata, mida õpetaja ees teeb. Mõned lapsed vaatasid ja ei soovinud kaasa teha, teised olid valmis ise katsetama. | Lapsed tegid juba innukamalt kaasa. Paar last, kes esimesel korral ainult vaatasid tegid teisel korral juba ise kaasa. Kaks last ei soovinud proovida, vaatasid mida teised teevad.                                                    | See mäng tegi lastele kõikidest eelnevatest huulte ja keele mängudest kõige lemmikum. Lapsed tegid rõõmuga harjutust kaasa, naersid iga kord, kui õpetaja ees tegi või kui endal harjutus välja tuli. |
| Tähelepanekud laste käitumise kohta                                                                    | Harjutust on hea teha teiste tegevuste lõpetamiseks, kuna elevust oli palju ja keeruline lapsi uuesti keskenduma saada.                                          | Tegime harjutust vaibal enne sööma minekut, mis toimis hästi. Lapsed olid ametic katsetamisega ja kui toit oli laual valmis, saime lauda istuda. Elevust oli küll, kuid lauda jõudes olid lapsed siiski valmis rahulikult sööma asuma. | Lõpuks oli raske lapsi jälle rahulikult istuma saada.                                                                                                                                                 |

## **Lihtlitsents**

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

Mina, Desiré Mägi

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose “Loov- ja draamamängude meetodite kohandamine sõimerühma laste keeleõppes”, mille juhendaja on Külli Salumäe, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

*Desiré Mägi*

**20.05.2024**