

Tartu Ülikool

Sotsiaalteaduste valdkond

Narva kolledž

Õppekava „Koolieelse lasteasutuse õpetaja mitmekeelses õppekeskkonnas“

Kristin Kerov, Ljubov Ereline

**LASTEAIAÕPETAJATE ARUSAAMAD ROLLIMÄNGUDE  
RAKENDAMISEST 3–4-AASTASTE LASTE KÕNE ARENGU  
TOETAMISEL**

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Katrin Helendi, MA

Narva 2025

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

Meie, Kristin Kerov ja Ljubov Ereline,

1. anname Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) meie loodud teose “Lasteaiaõpetajate arusaamad rollimängude rakendamisest 3–4-aastaste laste kõne arengu toetamisel”, mille juhendaja on Katrin Helendi, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Anname 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 4.0, mis lubab autoritele viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Oleme teadlikud, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autoritele.
4. Kinnitame, et lihtlitsentsi andmisega ei riku me teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

*Kristin Kerov, Ljubov Ereline*

*16.05.2025*

## Autorluse kinnitus

Oleme koostanud töö iseseisvalt. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, põhimõttelised seisukohad, kasutatud kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

Kristin Kerov, Ljubov Ereline

/allkirjastatud digitaalselt/

## SUMMARY

### Preschool Teachers' Perceptions of the Use of Role-playing Games in Supporting the Speech Development of 3–4-year-old Children

Environmental changes and the digital world have reduced children's communication with each other (Kaufmann, 2022). Children's communication with each other can be developed through play. Play helps improve children's communication skills, develop language and increase vocabulary (Mahnatš, 2022). Speech therapist-special education teacher Ülle Kuusik (2006) emphasizes the importance of role-playing in a child's development, because through it children can express their understanding of the world around them and practice social roles (Kuusik, 2006). We see that there is no clear overview of the extent to which kindergarten teachers understand and apply role-playing games in the speech development of 3–4-year-old children. The aim of the bachelor's thesis was to determine the awareness and perceptions of kindergarten teachers about the impact of role-playing games on the speech development of 3–4-year-old children. This study used a combined research method. The qualitative research method used in the research was semi-structured interviews, and the authors used a questionnaire as a quantitative method. The authors used a purposive sample in the study. The sample size was 103 respondents to the questionnaire and 12 interviewed teachers. The sample consisted of teachers from Ida-Viru County and Harju County who work in a group of 3–4-year-old children or have experience working in a group of 3–4-year-old children. The research revealed that teachers are aware of the nature of role-playing games in their own opinion, and teachers considered role-playing games to be extremely necessary and effective in developing the speech of 3–4-year-old children. However, the teachers pointed out that the effectiveness can be affected by the child's linguistic development, including foreign language skills. Teachers were, in their own opinion, rather aware of the possibilities of using role-playing games in speech development, and teachers use role-playing games most often for the purpose of developing children's self-expression skills for speech development. Most teachers use role-playing games to develop the speech of 3–4-year-old children in free play on a daily basis, but the approaches vary – some teachers intervene consciously and purposefully, while some let the game proceed freely, without conscious guidance. The teachers identified the large number of children in the group and lack of time as the main limitations in using role-playing games. As a support

measure, most of the teachers participating in this study would need a smaller number of children in the group and training on role-playing to better implement role-playing games. Based on the research results, it became clear that, according to teachers, the effectiveness of role-playing games in speech development can be influenced by the child's linguistic development, including foreign language skills. Based on this, kindergarten teachers' awareness and understanding of the impact of role-playing games on the speech development of children with foreign languages could be further investigated. Based on the research results, the authors concluded that teachers are aware of the positive impact of role-playing games on speech development and believe in their effectiveness, but for more frequent use of role-playing games, teachers would need practical training on role-playing and a smaller number of children in the group. In order to better implement role-playing games for the purpose of developing speech, the authors suggest that teachers could be given practical instructional materials for conducting role-playing games and that teachers could plan role-playing games more consciously into teaching and educational activities, rather than leaving them as just a part of free play.

# SISUKORD

SISSEJUHATUS .....	7
1. ROLLIMÄNG VARAJASE KEELE JA KÕNE ARENGU TOETAJANA.....	9
1.1. Keele ja kõne arengu etapid ja omadused 3–4-aastastel lastel .....	9
1.2. Keele ja kõne arengut mõjutavad tegurid .....	10
1.3. Mängu tähtsus lapseas.....	12
1.4. Rollimängu olemus ja mõju lapse kõne arendamisel.....	14
1.5. Õpetaja roll rollimängu toetamisel: võimalused ja väljakutsed.....	16
2. UURIMISTÖÖ METOODIKA .....	19
2.1. Uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused.....	19
2.2. Meetodi valik ja kirjeldus .....	19
2.3. Valimi moodustamine ja kirjeldus .....	20
2.4. Uurimisprotseduuri kirjeldus .....	21
2.5. Andmeanalüüs .....	22
3. UURIMISTÖÖ TULEMUSED .....	24
3.1. Õpetajate arusaamad rollimängude vajalikkusest.....	24
3.2. Õpetajate teadlikkus rollimängude rakendamise kõne arendamise eesmärgil .....	25
3.3. Rollimängude rakendamise sagedus ja tõhusus.....	29
3.4. Piirangud ja väljakutsed rollimängude rakendamisel .....	32
3.5. Arutelu .....	35
KOKKUVÕTE .....	39
KASUTATUD ALLIKAD .....	41
LISAD .....	45
Lisa 1. Poolstruktureeritud intervjuu küsimustik.....	45
Lisa 2. Ankeetküsitlus õpetajatele .....	46

## SISSEJUHATUS

Uurimistöö teema valikut mõjutas asjaolu, et üha enam on suurenenud kõneprobleemidega laste arv. Üheks põhjuseks on keskkonnamuutused ja digimaailm, mille tõttu on vähenenud laste omavaheline suhtlus (Kaufmann, 2022). Laps ja mäng on teineteisest lahutamatud. Laste omavahelist suhtlust saab arendada läbi mängu. Mäng aitab parandada laste suhtlemisoskust, arendada keelt ja suurendada sõnavara (Mahnatš, 2022). Rollimängud loovad aluse kõne edasiseks arendamiseks. Rollimänge saab kasutada ka kõne sihipäraseks arendamiseks, selleks peab täiskasvanu rolli suhtlemist suunama või ise selles osalema (Hallap & Padrik, 2008). Logopeed-eripedagoog Ülle Kuusik (2006) rõhutab rollimängu tähtsust lapse arengus, sest selle kaudu saavad lapsed väljendada oma arusaamu ümbritsevast maailmast ja harjutada sotsiaalseid rolle (Kuusik, 2006). Rollimängu areng on oluline osa laste arengust, mis toetab nende sotsiaalset, emotsionaalset ja kognitiivset kasvu. Alates lihtsatest jälgendavatest tegevustest kasvab mäng keerukamaks ja mitmekesisemaks, aidates lastel mõista ja harjutada sotsiaalseid rolle, arendada suhtlemisoskusi ning avardada oma loovust ja kujutlusvõimet. Rollimäng on seega hindamatu vahend laste arengus ja nende ettevalmistuses tulevikuks (Kuusik, 2006). Rollimäng ei kujune iseenesest, vaid vajab õpetamist, eriti väikelapseas. Kõne arendamise seisukohalt on oluline, et täiskasvanud mängiksid lastega (Kuusik, 2006).

Uurimisprobleemina näeme, et puudub selge ülevaade, millisel määral lasteaiatõpetajad mõistavad ja rakendavad rollimänge 3–4-aastaste laste kõne arendamisel. Õpetajate teadlikkus ja arusaamad rollimängude kasulikkusest võivad mõjutada nende kasutamist õppetöös ja seeläbi laste kõne arengut.

Bakalaureusetöö eesmärgiks on välja selgitada lasteaiatõpetajate arusaamad rollimängude rakendamisest 3–4-aastaste laste kõne arengu toetamisel.

Uurimistöö probleemist lähtuvalt on püstitatud järgmised uurimisküsimused:

1. Millised on õpetajate arusaamad rollimängude vajalikkusest 3–4-aastaste laste kõne arendamisel?
2. Kui teadlikud on õpetajad rollimängu rakendamise võimalustest laste kõne arendamisel ja milliseid rollimänge õpetajad kasutavad 3–4-aastaste laste kõne arendamiseks?

3. Kui sageli ja millisel määral kasutavad õpetajad rollimänge 3–4-aastaste laste kõne arendamise eesmärgil õppe- ja kasvatustegevustes?
4. Millised on õpetajate hinnangul peamised piirangud rollimängude kasutamisel 3–4-aastaste laste keele ja kõne arendamisel õppe- ja kasvatustegevuses?

# 1. ROLLIMÄNG VARAJASE KEELE JA KÕNE ARENGU TOETAJANA

## 1.1. Keele ja kõne arengu etapid ja omadused 3–4-aastastel lastel

Keel on intellektuaalset tegevust ja suhtlemist vahendav süsteem, mis põhineb keelemärkide kasutamisel. Keele suulist kasutamist nimetatakse kõneks (Bachmann & Maruste, 2003, lk 194). Laste keele- ja kõneareng on osa nende üldisest arenguprotsessist (Naestema, 2008, lk 5). Keele omandamine on lapse üldise arengu jaoks äärmiselt oluline osa (Argus & Kütt, 2022, lk 6). Keele kaudu saadakse suurem osa teadmistest ümbritsevast maailmast ja inimestest. Selgem keelekasutus aitab end teistele paremini mõistetavaks teha (Kikas, 2008, lk 39). Kõne on tähtis tegur, mis aitab kaasa lapse taju, mälu ja mõtlemisvõime arendamisele (Suurküla & Otto, 2008, lk 23). Kõne kaudu väljendab laps oma mõtteid ja tundeid ning loob sotsiaalseid suhteid (Naestema, 2008, lk 5). Keeleteaduses on püütud kõne arengut jagada erinevatesse etappidesse, mille raames eristatakse tavaliselt kolme perioodi: kõne-eelne periood, grammatikaeelne periood ja grammatika omandamise periood (Niiberg & Linnas 2007, lk 83). Lapse esimesel kolmel–neljal eluaastal toimub kõne areng väga kiirelt ja ulatuslikult (Kikas, 2008, lk 39). Kolme kuni viie aastaselt õpib laps looma uusi sõnu, mis on kõne jaoks vajalikud (Kivi & Sarapuu, 2009, lk 109). Lapse sõnade moodustamine jaotub kolme erineva sisuga ealisse etappi (Kivi & Sarapuu, 2009, lk 109):

I etapp- laps hakkab analoogia alusel tuletisi moodustama (2,5–4a);

II etapp- sõnaloomise kõrgperiood, kus laps kasutab analoogia alusel uusi ja liitsõnu (4–6a);

III etapp- aktiivne sõnaloomise periood hakkab lõppema, laps omandab erandeid ning eksimused vähenevad (5,5–7,5a).

Umbes kolmeaastaselt on lapse grammatikas olemas omandatava keele kõige tähtsamad grammatilised vormid ja kategooriad (Argus & Kütt, 2022, lk 6). Kolmeaastane laps valdab harilikult käändevorme, tegusõna käskivat kõneviisi, kindla kõneviisi oleviku ja mineviku vorme, tegevusnimesid, laiendatud lihtlauset, koond- ja liitlauset, sõnavara ligikaudu 1000 sõna ulatuses ja hääldamist (Seero, 2007, lk 49). 3–4-aastane laps on oma emakeele peaaegu täielikult omandanud. Selles vanuses lastel on juba küllaldane sõnavara ning nad suudavad emakeele grammatikareegleid enamasti õigesti kasutada (Tulviste, 2008, lk 46). Kuid on märgatud, et just kolmanda kuni neljanda eluaasta vahel esinevad suured individuaalsed erinevused laste kõne arengu kiiruses, sõnavara mahus ja sisus (Tulviste, 2008, lk 48). 3–4-aastaselt jõuavad mõned

lapsed, kelle kõne areng on varem maha jäänud, järele oma eakaaslastele ekspressiivse kõne arengus. Sellest lähtuvalt on antud vanus oluline püsivate kõnepuute tuvastamisel (Everitt, Hannaford & Conti-Ramsden, 2013). Õppimisteooria järgi on kõne arengu seisukohalt oluline lastega palju ja õigesti rääkida ning parandada nende kõnet (Tulviste, 2008, lk 43). On täheldatud, et lapsed, kellel on suurem sõnavara, õpivad kergemini lugema ja kirjutama (Tulviste, 2008, lk 39).

## **1.2. Keele ja kõne arengut mõjutavad tegurid**

Kognitiivse teooria esindaja J. Piaget väidab, et keele omandamine sõltub lapse kognitiivsest arengust ning et intellektuaalsete protsesside areng ennetab väikelapse kõne arengut. Samuti rõhutab J. Piaget väikelaste sensomotoorse arengu tähtsust. Seega on kõne areng seotud lapse tegevustega ja tegevus struktuuride omandamisega. J. Piaget järgi on keel intellekti tulemus, mitte vastupidi. L. Võgotski on samal seisukohal, kuid lisaks rõhutab ta lapse suhtlemise tähtsust (Karlep, 1998, lk 245). Roberts, Bornstein, Slater ja Barrett (1999) väidavad, et lapse varajase kognitiivse arengu kujunemisel mängib olulist rolli vanemlik keskkond. Samuti leidsid Burchinal, Roberts, Riggins, Zeisel jt (2000), et kvaliteetne lastehoid on seotud laste kõrgema kognitiivse ja keelelise arengu ning kommunikatsiooni oskusega. Lynn, Mylotte, Ford ja McHugh (1997) usuvad, et laste keeleline areng on kõige enam mõjutatud neid ümbritsevast keskkonnast (Veisson, 2022, lk 23).

Inimesel on rääkima õppimiseks bioloogilised eeldused, kuid kõne areng on seotud ka sotsiaalsete aspektidega, kuna bioloogilised eeldused realiseeruvad ainult sotsiaalses keskkonnas. Laps vajab keelekeskkonda, kus toimuvad suhtlus ja vanusele vastavad tegevused. Kui suhtluse võimalused on piiratud, võib kõne areng võtta kauem aega (Karlep, 1998, lk 60). Людмила Галигузова ja Софья Мещерякова (2007) sõnul on üheks kõne arengu hilisese põhjuseks lastel kõnekommunikatsiooni puudus. Lapse arengus on olemas sensitiivsed arenguperioodid, millal ta omandab mõne oskuse või tõekspidamise kõige kergemini. Esimesed kolm eluaastat on kõne arengu jaoks tundlik periood, sellel ajal on oluline, et laps kuuleks palju kõnet ja saaks ise palju rääkida (Tuuling, 2017, lk 9). Karl Karlep (1998) on öelnud: “Laste puhul kehtib seaduspärasus: mida pole tajutud, sellest pole võimalik ka kõneleda” (Karlep, 1998, lk 227). Seega mõjutavad kõne arengut ja kõne mõistmist kõik tajuprotsesside omadused (Karlep, 1998, lk 227). Lapse mõtlemine ja kõne arenevad samal ajal. Sellest tingituna on tema

kõne tihedalt seotud igapäevaelu kogemuste ja olukordadega. Noorema lapse mõtlemine on sageli vähem abstraktsem ja rohkem situatsioonipõhine. Laps väljendab mõtteid, mida olukord parajasti tingib (Merila, 1999, lk 12).

Lapse keele arengu üheks mõjutavaks teguriks on last ümbritsevate inimeste kõne. Lapsed matkivad kõnet, mida nad enda ümber kuulevad. Seega on oluline õpetajatel meeles pidada, et laste kõne ja keele arendamiseks peab nende enda kõne olema selge, korrektne ja grammatiliselt õige (Тихеева, 1981, lk 37). Oluliseks aspektiks laste kõne arengus on suhtlemine tasandil laps-laps. Sellise suhtluse olulisus seisneb selles, et suhtluses laps-laps on lapsed võrdsed suhtluspartnerid erinevalt laps-täiskasvanu suhtluses. Eakaaslastega suhtlus nõuab lapselt oma soovide ja mõtete põhjalikumat seletust. Suhtluses esineva tegevuse kordamine juhib lapse tähelepanu tegevuse sõnalisele taustale, mis soodustab sõnavara ja arengut ning lausemallide omandamist (Kivi & Sarapuu, 2005, lk 236–237). Reili Argus (2001) väidab, et kõne arengu erinevused väikelapseas võivad olla seotud lapse sünnijärjekorra ning sellega, kas ta on pere ainus laps või mitte (Argus, 2001). Karin Moon (2013) viis läbi uurimuse teemal “Kõne areng ja seda mõjutavad tegurid esimesel kolmel eluaastal” milles selgus, et Reili Argus (2001) väide, et kõne arengu erinevused väikelapseas võivad tuleneda ka lapse sünni järjekorrast ning sellest, kas ta on pere ainus laps või mitte, sai kinnitust. Karin Moon (2013) sõnul on see seotud mitmelapseliste perede laste omavahelisest suhtlemisest ja mängimisest, mis aitab kaasa sõnavara suurenemisele ja mõjub positiivselt kõne arengule (Moon, 2013).

М. Лисина, А. Рuzская, В. Ветрова, М. Елагина (1985) uurimustes ilmses kolm kommunikatiivset tegurit, mis mängivad lapse aktiivse kõne arengu juures määravat rolli. Esimeseks teguriks on emotsionaalse kontakti loomine lapse ja täiskasvanu vahel. А. Рuzская uurimistöö käigus selgus, et passiivne ja aktiivne kõne areneb palju kiiremini nendel lastel, kellel on sõbralik ja usalduslik suhe täiskasvanuga. Teine oluline tegur on lapse kokkupuude kuuldava kõnega. В. Ветрова uurimusest selgus, et kõne kujunemisel ei ole määrav pelgalt verbaalse stimulatsiooni olemasolu, vaid ka sotsiaalne kontekst, milles kõne kujuneb. Lapsele kuuldava kõne pakkumine toob positiivseid tulemusi vaid siis, kui see on osa suhtlusest täiskasvanuga. Kolmas tegur, mis selgus М. Елагина uurimuses on täiskasvanu ja lapse koostöö organiseerimine, mille käigus omandab laps kultuuriliselt väljakujunenud suhtlemisviisid ja vahendid (Галигузова & Мещерякова, 2007, lk 85–86).

### 1.3. Mängu tähtsus lapseas

Mäng on lapse arengu alus ning mäng on miski, mis kuulub lapsepõlve olemusse (Hujala, 2004, lk 91; Ugaste *et al.*, 2009, lk 44). Mängu olemust määratletakse kui laste enda algatusel valitud vaba tegevust, mis pakub naudingut ning paelub lapse kujutlusvõimet ning võib olla nii laste endi poolt algatatud kui ka õpetaja poolt vahendatud ja suunatud (Step by Step Association, 2019, lk 31–32). Koolieelses eas on mäng lapse põhitegevus, läbi mille areneb lapse isiksus tervikuna (Ugaste *et al.*, 2009, lk 44). Mängus arenevad kõik lapse psüühilised protsessid ning isikuomadused, kuid kõige rohkem arendab mängimine just taju ning fantaasiat, mis on loovmõtlemise aluseks (Niiberger & Linnas, 2007, lk 37). Ümbritsevat maailma jäljendades ja kujutades seostavad lapsed enda teadmisi ja mõtteid, andes edasi oma nägemuse ja suhtumise mängitavasse (Ugaste *et al.*, 2009, lk 44). Lisaks sellele arendab eakohane mäng laste mõtlemisvõimet ning motoorikat, kuid oluliselt ka suhtlemisoskust ning kõnet (Niiberger & Linnas 2007, lk 37). Lapse kasvades muutub mäng üha fantaasiarikkamaks ning sisaldab rohkelt väljamõeldist ja kujutlust. Sellest sõltuvalt peab laps aina rohkem kasutama mängudes kõnet ning kirjeldama mängu sisu, keskkonda ja mängitavaid rolle. Võrreldes teiste sotsiaalsete interaktsioonidega, on kõne kasutamine kõige sagedasem just mängudes (Saar, 1997). Catherine Garvey (1990) märgib, et olulise tähtsusega on just kolmas eluaasta, mil laps peab ennast erinevates mängudes kõne abil mõistetavaks tegema (Garvey, 1990, viidatud Saar, 1997, lk 60 kaudu).

Oma olemuselt võib mäng olla nii üksikmäng kui ka sotsiaalne, toimuda koos vahenditega või ilma, olla kindla struktuuriga või vabalt voolav. Kõige selle kõrval on mäng pigem viis millegi tegemiseks kui konkreetne ja piiratud tegevus (Bruce, 2006, lk 246). Mäng on õppimisprotsessi väärtuslikum meetod, kuna laste sisemine motivatsioon mängida on aluseks nende algatatud õppimisele. Täiskasvanu ülesanne on seejuures luua piisavalt stimuleeriv ja mänguline keskkond, mis võimaldaks praktilist tegevust ja kus lastel on võimalik õpikogemusi algatada (Jarvis *et al.*, 2019, lk 18). Õpetaja, kes hindab mängu ning mängulisuse väärtust, aitab lisaks kognitiivsete ja sotsiaalsete oskuste arendamisele lapsel õppida tundma iseenda ja teiste kaaslaste sisemaailma (Blake, 2019, lk 77). Anette Avvald on enda magistritöös “Mäng lasteaia õppe- ja kasvatustegevustes ning õpetajapoolne mängu juhendamine” (2021) käsitlenud mängu lasteaia õppe- ja kasvatustegevuses, mille käigus uuriti õpetajatepoolset juhendamist laste

mängudes. Uuringust selgus, et õpetajad vastasid mängudes lapse kontaktile ja olid lastele mängudes toeks. Samuti löid mängimiseks soodsa keskkonna, tagades mängimiseks ka erinevaid vahendeid. Õpetajate poolt ilmnis kõige enam õppetegevustes rollide matkimist ja mängulisusega seotud tunnustest kasutati kõige rohkem näitlikustamist ning mänguliste olukordade loomist. Laste mängu juhendasid õpetajad põhiliselt läbi küsimuste küsimise, mis võis mõnel juhul olla nii mängu arengut pärssiv kui ka vastupidiselt lapse mängu toetav. Antud uuringust eristub ka asjaolu, et valdav enamus õpetajatest ei sisenenud laste mängu, vaid jäid pigem pealtvaataja rolli (Avvald, 2021). 2021. aastal läbiviidud uuring *External assessment of teachers' roles during children's free play and its relation to types of children's play* (2021) käsitles õpetajate rolli laste vabas mängus ning nende seost erinevate mängu tüüpidega. Uuring viidi läbi Šveitsi lastehoidudes ja lasteaedades, kus vaadeldi 80 õpetaja tegevust laste mängudes, kasutades standardiseeritud vaatlusskaalat TRFP-O (*Teacher Roles during Free play – Observation scale*), mis eristas rolle, mida õpetajad laste mängudes täidavad. Tulemustest selgus, et õpetaja rollid sõltusid erinevatest mängu tüüpidest, näiteks rollimäng või ehitusmäng, ent veelgi enam mõjutas rollide valikut mängudes hoopis õpetaja enda töökogemus ja professionaalne enesetõhusus.

Mängu olemuse käsitlemisel saab tugineda nii klassikalistele kui kaasaegsetele mänguteooriatele. Klassikaliste mänguteooriate esindaja Karl Groos (1899) kirjeldab mängu kui enesearendamist ning mängus erinevate rollide võtmist kui vanemlike oskuste harjutamist, valmistades last ette tulevaseks eluks. Groos täheldas, et laste mängudes leiab aset matkimine ning omistas matkimismängudele väga suurt tähtsust. Ta pidas oluliseks ka asjaolu, et matkimine on kui sotsiaalne ülekanne, mis antakse edasi ühelt põlvkonnalt teisele (Groos, 1899, viidatud Saar, 1997, lk 10–11 kaudu). Klassikaliste mänguteooriate esindajad Moritz Lazarus (1975) ja G. T. W. Patrick (1916) käsitlevad mängu kui inimese vajadust, sest mäng võimaldab tasakaalustada energiapuudust. Lazarus kirjeldab mängu kui vaba tegevust, millel pole kindlat eesmärki ning mis on rõõmu ja naudingut pakkuv (Lazarus, 1975, Patrick, 1916, viidatud Saar, 1997, lk 12 kaudu). G. T. W. Patrick (1916) laiendas veelgi mängu iseloomustust ning seostas mängu motoorse aktiivsusega, väites et mäng ning praktiline tegevus aitavad leevendada vaimsest tööst tingitud väsimust. Patrick leiab, et mäng, mis on seotud lõbu ja rõõmuga, on sisemiselt motiveeritud tegevus ning orienteeritud täielikult protsessile (Patrick, 1916, viidatud Saar, 1997, lk 12 kaudu). Kaasaegsete mänguteooriate seas aga peetakse Jean Piaget tähtsaimaks

kognitiivse mänguteooria esindajaks, pidades mängu hädavajalikuks tingimuseks lapse kognitiivses arengus. Põhirõhku pööras Piaget peamiselt sümbolmängule, milles võivad esemed mängus täita erinevaid rolle ja funktsioone (Piaget 1962, viidatud Saar 1997, lk 18 kaudu). Kaasaegsete mänguteooriate esindaja L. Peller (1952) on põhjalikult tähelepanu pööranud rollidele, mida lapsed mängivad. Peller väitis, et lapsed valivad mängides oma rollideks neid inimesi, keda nad armastavad või imetlevad, aga ka neid inimesi, keda laps kardab. Mängudele on iseloomulik ka asjaolu, et laps kannab rolli üle teistele esemetele või objektidele, luues kujutletavaid mängusõpru või kujutades nukku beebina (Peller, 1952, viidatud Saar, 1997, lk 23 kaudu).

#### **1.4. Rollimängu olemus ja mõju lapse kõne arendamisel**

Rollimäng, mida nimetatakse ka sotsiodraamamänguks, hakkab järk-järgult välja kujunema lapse kolmandal eluaastal (Niilo & Kikas, 2008). Lev Vögotski (1987) sõnul toimub oluline muutus lapse arengus just kolmeaastaseks saades, mil väikelapsest saab eelkooliealine laps ja rollimäng tekib lapse arengusse uue nähtusena (Vögotski, 1987, viidatud Andresen, 2005 kaudu). Kolmandal eluaastal hakkab suurenema mängutegevuste hulk ning sagedaseks muutuvad igapäevaolukordi matkivad mängud. Lapse mäng põhineb suuresti isiklikul kogemusel ning igapäevaelus nähtu kantakse järjest enam üle mängu (Ugaste *et al.*, 2009, lk 48). Selles vanuses on lapsed suutelised erinevaid situatsioone meelde jätma, rolle eristama ning neid omavahel jagama (Niilo & Kikas, 2008). Kolmanda eluaasta lõpuks hakkab laps mängutoiminguid üha enam võrdlema täiskasvanu omadega (Ugaste *et al.*, 2009, lk 49). Kolmeaastaste laste jaoks on oluline, et rollimäng ning rollisuhted oleksid mängus tõepäraseks (Saar, 1997). Kolmanda ja neljanda eluaasta vahel hakkavad lapsed järjest rohkem mõistma esemete tähendust ning nad on suutelised teesklema, vajamata selleks konkreetset eset või objekti (Elder & Peterson, 1978, viidatud Creekpau, 2019, lk 14 kaudu). Näiteks võivad lapsed teeselda telefoniga rääkimist ilma mängutelefonita või kujutleda tassist joomist, vajamata selleks mängutassi. Laste parem arusaam esemete tähendusest võimaldab neil sümboliseerida objekte ka siis, kui need tegelikkuses puuduvad (Ungerer *et al.*, 1981, viidatud Creekpau, 2019, lk 14). Rollimäng kujuneb suuresti välja lapse neljandal eluaastal, mil laps hakkab teadlikult jäljendama täiskasvanu rolle, tegutsedes rolli sisule vastavalt. Esialgu ei kasuta laps mängides rollinimetust, vaid väljendab rolli põhiliselt tegevuste kaudu, matkides teatud isiku

tegutsemist tegelikkuses. Aegamisi hakkab laps nimetama kindlaid rolle, andes mängudele suuna. Järjest olulisemaks muutub ka mängu süžee, laps hakkab tajuma rollikäitumist ning asub täitma mitmekesisemaid ning keerulisemaid ülesandeid (Ugaste *et al.*, 2009, lk 49).

Rollimäng on tihedalt seotud sotsiaalsete suhetega – mängides kajastavad lapsed teatud rolle ning esitavad kindlaid situatsioone, mida nad on näinud ja kogenud ümbritsevast keskkonnast (Niilo & Kikas, 2008). Rollimängus saavad üheks nii reaalsus kui fantaasia. Mängu käigus peavad lapsed olema pidevas suhtluses mängupartneritega, kasutama mängurekvisiite ning arvestama nii füüsiliste kui ka ajaliste teguritega nagu ruum ja koht ning aeg. Samuti eeldab rollimäng nii verbaalset kui ka mitteverbaalset suhtlust, sisaldades nii eneseväljendust kui suhtlust teistega. Seetõttu võib rollimängu kirjeldada kui tegevust, mis nõuab suhtlemiskohustust (Rogers & Evans, 2008). Rollimänge saab kasutada nii sõnavara kinnistamisel kui ka suulise kõne arendamisel (Мкртычева & Тонкошнур, 2012, lk 440). Varases lapseas on verbaalsed väljendid seotud erinevate objektide ja mitteverbaalsete tegevustega, mis on keeleoskuse arendamiseks äärmiselt vajalikud. Rollimängudes ei pea lapsed järgima kindlalt konteksti, vaid loovad objektidele ja tegevustele uusi tähendusi, kasutades keelt keskse instrumendina. Rollimängud loovad lastele võimalusi minna kaugemale tavapärasest keelekasutusest, kasutades keelt fiktiivsete tähenduste loomiseks, asetades keele ja käitumise täiesti uude konteksti (Bruner, 1983, Brockmeier, 1997, viidatud Andresen, 2005 kaudu). Kõne ja mõtlemise arenguks on oluline, et laps saaks mängida mitmesuguste materjalidega, sealhulgas looduslikud materjalid, kartong, erinevad paberid või riidetükid ning lapsel peab olema võimalus mängida nii realistlike- kui asendusmänguasjadega (Ugaste *et al.*, 2009, lk 49). L. Vögotski (1978) tõstis mängudes esile ka kujutlusvõime, sisereeglite ja rollide tähtsuse (Vögotski, 1978, viidatud Rogers & Evans, 2008 kaudu). Vögotski on välja toonud ka seose mängu ning lähima arengu tsooni vahel. Mängides on laps kõrgemal tasemel oma igapäeva käitumisega võrreldes ning mängudes käitub laps alati üle oma keskmise vanuse (Vögotski 1978, viidatud Kingdon 2020, lk 13 kaudu). Rollimängud võimaldavad lastel igakülgelt ümbritsevat maailma avastastada ja uurida. Vögotski arvates on dramatiseeringu ja mängu vaheline seos ka üks põhjustest, miks dramaatiline vorm lastele niivõrd hästi sobib. Draama, kui ükski teine loovuse vorm, on tihedalt seotud mänguga, mis on laste loovuse aluseks (Vögotski, 2004, viidatud Kingdon, 2020, lk 16 kaudu).

## 1.5. Õpetaja roll rollimängu toetamisel: võimalused ja väljakutsed

Paljud inimesed tunnistavad, et väikesed lapsed oma mängudes õpivad, kuid seda õppimist peetakse enamasti spontaanseks protsessiks. Kuid milline on täiskasvanu roll mängus ning kas ta saab mängu kasutada konkreetsete õppeprotsesside sihilikuks arendamiseks. Hirsh- Pasek *et al.* (2009) on kogunud ja hinnanud erinevaid empiirilisi uuringuid, mille tulemustest on selgunud, et juhendatud õpe väikelaste mängudes on võimalik (Bert Van Oers, 2013, lk 189). *A cultural historical activity theory* käsitluses ei ole keskne küsimus, kas täiskasvanu tohib osaleda lastemängus, vaid pigem millal ja miks ta peaks seda tegema. Täiskasvanu peaks suutma määratleda täiskasvanu osalemise tingimused ja võimalikud tagajärjed. Liitudes laste mänguga, peaksid täiskasvanud olema ettevaatlikud, et nad ei piiraks laste vabadust, ei takistaks nende kaasatust ning ei kehtestaks reegleid, mis ületaksid laste tegevusvajadusi (Bert Van Oers, 2013, lk 194). Д. Эльконин (2004) kirjeldas rollimängu kui loomingulist tegevust, kus lapsed võtavad erinevaid rolle ja matkivad täiskasvanute tegemisi ning suhteid. Õpetaja ülesanne on edendada laste loomingulist tegevust mängus, pakkudes lastele mitmekesiseid rolle, mis hõlmavad erinevaid ühiskonnaelu valdkondi, kirjandusteoseid, muinasjutte ja nende tegelasi. Selliste rollide lisamine üldisesse süžeesse aktiveerib laste kujutlusvõimet, nende fantaasiat ning julgustab neid välja mõtlema uusi sündmuste käike (Эльконин, 2004, lk 105–136). Õpetaja ülesanne on rollimängu korraldamise hõlbustamine, tehes selle kaasahaaravamaks ja tegevuste rohkemaks. Valmis stsenaariumide pakkumist tuleks vältida, sest lapsed jälgendavad mängus täiskasvanu tegevust, kuid ei kopeeri seda. Mängu juhtimisel peab õpetaja meeles pidama, et lastes on vaja arendada algatusvõimet, iseseisvust ja spontaansust. Andes lastele õpetaja poolt loodud kindla stsenaariumi, mille järgi tegutseda, pärsib see nende kujutlusvõimet, iseseisvust ja vahetut eneseväljendust. Oluline on delikaatselt mõjutada laste huvide ja tunnete arengut ning suunata nende mõttetegevust ja kujutlusvõimet (Рапацевич, 2005). Mängu juhtimine on keerukas ja mitmekülgne protsess, mis nõuab pedagoogilt teadmisi nii mängu teoreetilistest alustest kui ka lapse vanuseliste ja arenguliste eripärade tundmist (Арсентьева, 2009). Õpetajad peavad rollimängu juhtides tagama positiivsete sotsiaalsete suhete kogemuse. Laste teadmiste pidev laiendamine ümbritsevast elust ja nende muljete rikastamine on üks olulisemaid tingimusi täisväärtusliku mängu arendamiseks. Oluline on ka pedagoogiliselt otstarbekas mänguasjade ja mängu materjalide valik, mis loob mängu “materjaalse aluse” ja tagab mängu kui tegevuse arengu (Краснощекова, 2008). Uuringus *Early childhood teacher involvement in children’s*

*socio-dramatic play: creative drama as a scaffolding tool* (2019) uurisid Eleni Loizou, Anthia Michaelides ja Anna Georgiou, kuidas alushariduse õpetajad juhendavad lapsi sotsiodramaatilistes mängudes, kasutades loovdraamat mängulistes interaktsioonides. Uuringu tulemusena selgus, et õpetajad kasutavad laste mängu juhendamisel erinevaid strateegiaid ja tasandeid. Kõige sagedamini olid õpetajad kaasatud kaudselt, mis andis võimaluse lastel ise rollimängu alustada ja tegevusi juhtida, õpetajad seejuures toetasid ja soodustasid laste aktiivset osalemist. Sarah Young, Susan Edwards ja Joce Nuttall rõhutavad uuringus *Teacher participation in young children's dramatic play* (2024) samuti õpetaja olulisust laste sotsiodramaatilistes mängudes, olles samaaegselt nii õpetaja kui suunaja ja juhendaja rollis kui ka kaasmängija rollis. Need kaks rolli on laste mängu toetamisel ja loovuse arendamisel olulised, võimaldades õpetajal olla lastega ühises mängumaailmas. Siiski tuuakse antud uuringus välja piiranguna teiste täiskasvanute ehk pealtvaatajate kohalolek, mis võib õpetaja osalust sotsiodramaatilistes mängudes mõjutada. Õpetaja kui avaliku esineja roll võib põhjustada ärevust ja ebamugavust ning võib takistada aktiivset osalemist laste mängudes. Olles samaaegselt õpetaja, kaasmängija ja avalik esineja, on suur väljakutse ka kogenud õpetajatele.

Rollimängu- ja draamapõhine pedagoogika on eelkoolieas küllaltki levinud lähenemisviis. Nepali koolieelsetes lasteasutustes viidi 2024. aastal läbi uuring *Drama-based pedagogy for preschoolers: A narrative inquiry*, et mõista draamapõhise pedagoogika olulisust koolieelsetes klassides ning uurida samaaegselt õpetajate kogemusi rollimängude rakendamisel. Uuringu käigus jõudsid autorid järeldusele, et Nepali eelkoolides kasutatakse rollimängupõhist pedagoogikat vähe ning suuremas ulatuses keskendutakse traditsioonilistele tavaõppe meetodite rakendamisele. Süvaintervjuude käigus tõid õpetajad peamise piiranguna välja asjaolu, et neil on raskusi aja haldamisega. Samuti tundsid õpetajad, et nende oskused pedagoogika rakendamiseks klassiruumis on puudulikud, kuna nad ei ole saanud vastavat koolitust. Uuringu autorid pidasid oluliseks tungivalt läbi viia õpetajatele programme ja koolitusi, mis tõstavad teadlikkust draamapedagoogika ja teiste uuenduslike pedagoogikate rakendamisel (Lama, Dahal & Sunar, 2024). Alushariduse õpetajad vajavad laste mänguoskuste arendamiseks täiendavat tuge ja koolitust. Eleni Loizou ja Anthia Michaelides keskenduvad uuringus *The development of early childhood teachers' sociodramatic and imaginative play skills through a drama-based professional development program* (2024) sellele, kuidas draamapõhised programmid aitavad alushariduse õpetajatel arendada sotsiodramaatiliste- ja kujutlusmängude

oskusi. Draamapõhine programm (*DPDP- drama professional development program*) tõi esile rollide esitamise ja interaktiivse dialoogi oskused, mis on vajalikud, et efektiivselt osaleda laste sotsiodramaatilistes- ja kujutlusmängudes. Programmis osalemine aitas alushariduse õpetajatel arendada enda seniseid mänguoskusi ning ühtlasi rakendada ka uusi oskusi sotsiodramaatilistes mängudes (Loizou & Michaelides, 2024).

## 2. UURIMISTÖÖ METOODIKA

### 2.1. Uurimistöõ eesmärk ja uurimisküsimused

Uurimistöõ teema valikut mõjutas asjaolu, et üha enam on suurenenud kõneprobleemidega laste arv. Üheks põhjuseks on keskkonnamuutused ja digimaailm, mille tõttu on vähenenud laste omavaheline suhtlus (Kaufmann, 2022). Laste omavahelist suhtlust saab arendada läbi mängu. Mäng aitab parandada laste suhtlemisoskust, arendada keelt ja suurendada sõnavara (Mahnatš, 2022). Logopeed-eripedagoog Ülle Kuusik (2006) rõhutab rollimängu tähtsust lapse arengus, sest selle kaudu saavad lapsed väljendada oma arusaamu ümbritsevast maailmast ja harjutada sotsiaalseid rolle (Kuusik, 2006). Näeme, et puudub selge ülevaade, millisel määral lasteaiaõpetajad mõistavad ja rakendavad rollimänge 3–4-aastaste laste kõne arendamisel. Bakalaureusetöö eesmärgiks oli välja selgitada lasteaiaõpetajate arusaamad rollimängude rakendamise kohta 3–4-aastaste laste kõne arengu toetamisel.

Eesmärgist lähtudes sõnastati uurimisküsimused:

1. Millised on õpetajate arusaamad rollimängude vajalikkusest 3–4-aastaste laste kõne arendamisel?
2. Kui teadlikud on õpetajad rollimängu rakendamise võimalustest laste kõne arendamisel ja milliseid rollimänge õpetajad kasutavad 3–4-aastaste laste kõne arendamiseks?
3. Kui sageli ja millisel määral kasutavad õpetajad rollimänge 3–4-aastaste laste kõne arendamise eesmärgil õppe- ja kasvatustegevustes?
4. Millised on õpetajate hinnangul peamised piirangud rollimängude kasutamisel 3–4-aastaste laste keele ja kõne arendamisel õppe- ja kasvatustegevuses?

### 2.2. Meetodi valik ja kirjeldus

Käesolevas uuringus kasutasid autorid kombineeritud uurimisviisi (kvalitatiivne meetod ja kvantitatiivne meetod). Kvalitatiivse uurimismeetodina oli uurimistöös kasutatud poolstruktureeritud intervjuud. Poolstruktureeritud intervjuu on vestlus, mis on osaliselt struktureeritud, et kõik teemad saaksid kaetud, kuid vestluse käigus on uurijal võimalus vastavalt vajadusele vestluse käiku muuta (Õunapuu, 2014, lk 172). Kvalitatiivsed uuringud

keskenduvad inimeste kogemuste ja arusaamade mõistmisele. Kvalitatiivne meetod on paindlik, mis annab võimaluse anda detailne ja põhjalik ülevaade (Laherand, 2008, lk 24). Kuid kvalitatiivsete uuringute puhul kritiseeritakse nende usaldusväärsust ja tõesust, mis on seotud sellega, et tulemused põhinevad sageli piiratud materjalil. Samuti tuuakse miinusena välja ka see, et uurimuse tulemusi võib mõjutada uurija enda tõekspidamised ja eelarvamused (Laherand, 2008, lk 47–48). Seetõttu otsustasid autorid kasutada lisaks ka kvantitatiivset meetodit. Kvantitatiivse meetodina oli töös kasutatud ankeetküsitlust. Küsitlus on üks levinumaid andmete kogumise meetodeid, kus andmete kogumiseks kasutatakse küsimustiku (Õunapuu, 2014, lk 160). Kvantitatiivse ja kvalitatiivse uurimismeetodite tulemusi kombineerides on võimalik saada põhjalikum arusaam uuritavast nähtusest, kasutades mõlema meetodi tugevusi (Õunapuu, 2014, lk 70).

### **2.3. Valimi moodustamine ja kirjeldus**

Autorid kasutasid uurimuses sihipärast valimit. Sihipärase valimi puhul ei ole valim juhuslik, vaid valim valitakse kindlate kriteeriumite alusel (Õunapuu 2014, lk 143). Valim koostati, lähtudes kahest kriteeriumist: vastaja peab olema lasteaiaõpetaja ja töötama 3–4-aastaste laste rühmas või omama 3–4-aastaste laste rühmas töötamise kogemust. Valimi moodustasid Ida-Virumaa ja Harjumaa õpetajad. Valimi suuruseks kujunes 103 ankeetküsimustikule vastajat ning 12 intervjueeritavat õpetajat. Ankeetküsimustikule oli kõige rohkem vastajaid vanuserühmas 36–45 aastat (29,1 %) ja 46–55 aastat (29,1%) ning kõige vähem oli vastajaid vanuserühmas 18–25 aastat (4,9 %). Vastajate haridustase oli 37,9% erialane bakalaureusekraad, 20,4% erialane magistrikraad, 14,6% keskeriharidus, 12,6% muu bakalaureusekraad, 6,8% muu magistrikraad, 6,8% erialane kõrgharidus omandamisel ja 1% keskharidus. Kõige rohkem vastanute tööstaaž lasteaiaõpetajana oli 16 ja rohkem aastaid (49,5%) ning kõige vähem vastanute tööstaaž oli 0–2 aastat (10,7%) ja 3–5 aastat (10,7%).

Intervjuus osales 12 õpetajat. Vanuseliselt oli kõige noorem vastaja 27-aastane ning vanuseliselt kõige vanem vastaja oli 64-aastane. Vastajate haridustase oli 6 vastajal erialane bakalaureusekraad, 3 vastajal erialane magistrikraad, 2 vastajal keskeriharidus ning 1 vastajal muu bakalaureusekraad. Vastajate kõrgeim tööstaaž oli 32 aastat ning lühem 4 aastat.

## 2.4. Uurimisprotseduuri kirjeldus

Enne ankeetküsitluse edastamist viisid autorid läbi pilootuuringu nelja lasteaiaõpetajaga, et välja selgitada, kas küsimused on vastajatele arusaadavad. Pilootuuring viidi läbi vahemikus 12.02 – 14.02.2025 ning uuringujärgselt ankeetküsimustikku muutma ei pidanud. Ankeetküsimustik koostati Google Forms keskkonnas. Küsitlusele vastamine oli anonüümne ning kõiki kogutud andmeid kasutati vaid antud uuringu eesmärgil. Ankeetküsitlus koosnes 16 küsimusest, millest 15 olid valikvastusega küsimused ning 1 avatud vastusega küsimus. Ankeetküsitluse küsimused olid jagatud viie teemaploki alusel- üldandmed, õpetajate arusaamad rollimängude vajalikkusest, õpetajate teadlikkus rollimängude rakendamisest kõne arendamise eesmärgil, rollimängude rakendamise sagedus ning piirangud ja väljakutsed rollimängude rakendamisel. Ankeetküsitluse (lisa 2) laialisaatmist lasteaedade direktoritele alustati 17. veebruaril 2025 ning vastamiseks oli aega 2. märtsini 2025. Ankeet saadeti 26-le Ida-Virumaa lasteaiaale ning 52-le Tallinna lasteaiaale. 18. veebruaril saadeti veel ankeetküsitlused 20-le Harjumaa lasteaiaale ning 19. veebruaril veel 5-le Harjumaa ning 5-le Tallinna lasteaiaale. 23. veebruariks 2025. a. oli ankeetküsitluse vastuseid kokku 44. 25. veebruaril saadeti kõikidele eelmainitud lasteaia direktoritele meeldetuletuskiri, palvega edastada meie ankeet veelkord sihtgrupi õpetajatele. Kuna vastajate arv oli väike, saadeti 25. veebruaril veel ankeetküsitlused 5-le Harjumaa lasteaiaale ning 37-le Tallinna lasteaiaale. 28. veebruaril saadeti meeldetuletuskirjad ka nende lasteaedade direktoritele. 03. märtsiks 2025.a oli ankeetküsitlusele vastajaid 100 ning ühe päevaga lisandus juurde veel 3 vastust, seega kujunes lõplikuks vastajate arvuks 103 lasteaiaõpetajat.

Samuti viisid autorid läbi 12 poolstruktureeritud intervjuud sihtgrupi õpetajatega. Enne intervjuude läbiviimist viidi läbi kahe lasteaiaõpetajaga pilootuuring, et selgitada välja, kas küsimused on arusaadavad ja teemakohased. Poolstruktureeritud intervjuu (lisa 1) koosnes 16 küsimusest. Intervjuu küsimused olid koostatud viie teemaploki alusel- üldandmed, õpetajate arusaamad rollimängude vajalikkusest, õpetajate teadlikkus rollimängude rakendamisest kõne arendamise eesmärgil, rollimängude rakendamise sagedus ning piirangud ja väljakutsed rollimängude rakendamisel. Intervjuude salvestamisel kasutati mobiiltelefoni diktofoni. Enne igat intervjuu algust küsiti vastajate käest luba heli salvestamiseks. Poolstruktureeritud intervjuud viidi läbi vahemikus 19.02–28.02.2025 ning intervjuus osales 9 lasteaiaõpetajat

Tallinnast ning 3 õpetajat Ida-Virumaalt. 10 intervjuud viidi läbi õpetajatele harjumuspärasel keskkonnas nende töökohal ning 2 õpetajat osalesid intervjuus Google Meeti vahendusel.

## 2.5. Andmeanalüüs

Ankeetküsitlus viidi läbi Google Forms keskkonnas, millele vastamine oli anonüümne ning kõiki kogutud andmeid kasutati antud uuringu eesmärgil. Ankeetküsitlus koosnes viiest teemaplokist- üldandmed, õpetajate arusaamad rollimängude vajalikkusest, õpetajate teadlikkus rollimängude rakendamisest kõne arendamise eesmärgil, rollimängude rakendamise sagedus ning piirangud ja väljakutsed rollimängude rakendamisel. Valikvastusena saadud andmeid analüüsiti Microsoft Excelis programmis ning avatud küsimuse vastuse analüüsimiseks kasutati kvalitatiivset sisuanalüüsi. Valikvastusena saadud andmed esitati protsentides. Autorid koostasid Microsoft Exceli programmis saadud andmete põhjal 6 tulpdiaagrammi, millega töid välja õpetajate hinnangu rollimängu tõhususele kõne arendamisel, õpetajate hinnangu oma teadlikkusele rollimängude rakendamise võimalustest kõne arendamisel, rollimängude kasutamise eesmärgid õpetajate hinnangul, laste kõne arendamiseks kasutatavad rollimängud, rollimängude rakendamise sageduse õppe- ja kasvatustegevuses ja piirangud rollimängude kasutamisel.

Poolstruktureeritud intervjuu transkribeerimiseks kasutasid autorid Olev ja Alumäe (2022) kõnetuvastusprogrammi Tekstiks.ee, mis on TTÜ kõnetehnoloogia labori avalik kõnetuvastusteenus. Autorid kasutasid fokuseerimata sõna-sõnalist transkribeerimist. Kokku tuli 12 intervjuu kohta 44 lehekülge, millest kõige lühem transkribeeritud tekst oli 2 lehekülge ning kõige pikem 7 lehekülge. Transkribeeritud teksti kirjastiiliks oli Times New Roman, fondi suurus 12 ja reavahe 1,5. Transkribeeritud intervjuude andmete analüüsimiseks lugesid autorid esimese etapina intervjuudest saadud vastuseid mitu korda üle, et saada terviklik pilt. Teise etapina löid autorid kodeerimisskeemi, mis struktureeriti, lähtudes neljast peamisest uurimistöö küsimusest. Kolmanda etapina kasutasid autorid avatud kodeerimist, luues tabeli, kuhu märgiti intervjuu küsimuste kaupa 12 intervjuu katkendid. Autorid andsid igale olulisele mõttele esialgsed koodid ning eristasid sarnased koodid vastava värviga. Neljanda etapina koostasid autorid kodeerimistabeli, kus iga õpetaja vastused esitati nelja kategooria kaupa- arusaamad (rollimängude vajalikkusest), teadlikkus (rollimängude rakendamisest kõne arendamise eesmärgil), sagedus (rollimängude rakendamine) ning piirangud ja väljakutsed (rollimängude

rakendamisel). Vastused esitati kategooriate kaupa selleks, et struktureerida intervjuu andmeid, seostada vastajaid nende arvamustega ning võrrelda eri vastuseid samade temade lõikes. Viienda etapina tuvastasid autorid uurimuse põhijäreldused ja seostasid need uurimisküsimustega. Kuuenda ja viimase etapina tõlgendasid autorid saadud tulemusi ning esitasid need uurimistöö tulemustesse. Tulemuste esitamisel kasutasid autorid vastajate tsitaate (anonüümselt), et illustreerida oma järeldusi. Vastanute tsitaadid on esitatud kaldkirjas. Ankeetküsitlusele vastajate ja intervjuueeritavate anonüümsuse tagamiseks kasutati koode. Ankeetküsitlusele vastajad märgiti koodiga "Õ" ning poolstruktureeritud intervjuude vastajad märgiti koodiga Õ1; Õ2 jne.

### 3. UURIMISTÖÖ TULEMUSED

Antud alapeatükkides tuuakse välja ankeetküsitluse ja poolstruktureeritud intervjuu uurimistulemused. Uurimistulemused esitatakse peamiste uurimisküsimuste kaupa, iga uurimisküsimuse kohta on üks alapeatükk.

#### 3.1. Õpetajate arusaamad rollimängude vajalikkusest

Antud alapeatükis annavad autorid vastuse esimesele uurimisküsimusele, millised on õpetajate arusaamad rollimängude vajalikkusest 3–4-aastaste laste kõne arendamisel. Autorid annavad ülevaate, mis on õpetajate jaoks rollimäng ja millist rolli mängib rollimäng 3–4-aastaste laste kõne arendamisel.

Ankeetküsitluse tulemustest selgus, et 53,4% õpetajatest on enda hinnangul teadlikud rollimängude olemusest. 38,8% õpetajatest pidasid end väga teadlikuks rollimängude olemusest. 6,8% pidasid end mõnevõrra teadlikuks rollimängude olemusest ning 1% pidas end pigem mitteteadlikuks rollimängude olemusest. Poolstruktureeritud intervjuu vastustest selgus, et 8 õpetaja jaoks oli rollimäng rollide võtmine, rõhutades ka sotsiaalse rolli olulisust.

Õ12: *Minu jaoks on rollimäng, kui lapsed võtavad endale mingi rolli ja mängivad koos.*

4 õpetajat pidasid rollimängu laste igapäevaseks mänguks.

Õ11: *Minu jaoks rollimäng, no ma enda jaoks mõtestan seda niimoodi, et see on ikkagi jah nagu igasugune mäng.*

Õ4: *Rollimäng on kõiges, mis lapsed mängivad.*

Õ5: *Rollimäng on lapse igapäevane mäng nagu peaks olema. Ta ikka omab väga suurt tähtsust lapse kõne arengus, just lapse sotsialiseerumises.*

59,2% vastanutest pidasid rollimänge 3–4-aastaste laste kõne arendamisel väga vajalikuks. 36,9% vastanutest pidasid rollimänge kõne arendamisel pigem vajalikuks. 3,9% pidasid rollimänge vaid mõnevõrra vajalikuks.

55,3% vastanutest pidasid rollimänge kõne arendamisel väga tõhusateks. 38,8% arvates on rollimängud kõne arendamisel pigem tõhusad ning 5,8% vastanutest pidasid rollimänge kõne

arendamisel mõnevõrra tõhusateks (joonis 1). Poolstruktureeritud intervjuu vastustest selgus, et 9 õpetajat pidasid rollimänge 3–4-aastaste laste kõne arendamisel tõhusaks.

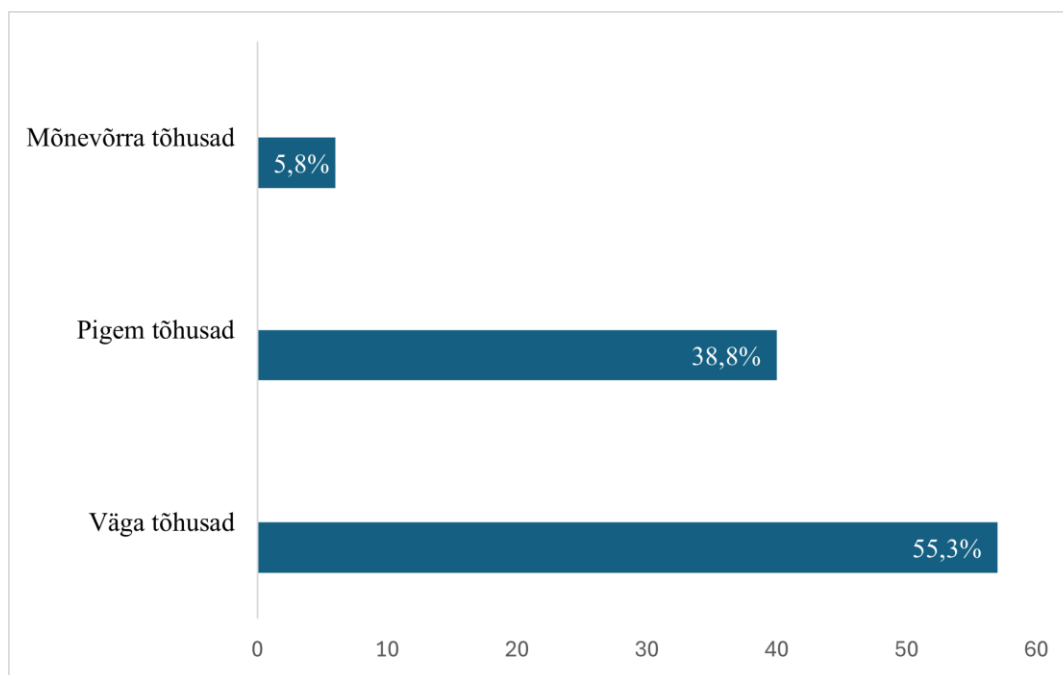
Õ2: *Ma arvan, et kõne arendamiseks on ta just sobiv aeg, sest ma leian, et see kolme-nelja-aastase kõne arengufaas ongi just selline, kus ta saab uut sõnavara peale.*

2 õpetaja arvates sõltus tõhusus lapse arengust.

Õ5: *Kindlasti ei ole vara. Võib alustada, aga oleneb kõik lapse, lapse enda arengust.*

Üks õpetaja tõi välja, et rollimängu tõhusus sõltub õpetamisviisist.

Õ7: *Mängu õpetamise koha pealt ma leian üldse, et minu arust nagu noh, see oleneb õpetamisest.*



**Joonis 1.** Õpetajate hinnang rollimängu tõhususele kõne arendamisel

### 3.2. Õpetajate teadlikkus rollimängude rakendamise kohta kõne arendamise eesmärgil

Antud alapeatükis annavad autorid vastuse teisele uurimisküsimusele, kui teadlikud on õpetajad rollimängu rakendamise võimalustest laste kõne arendamisel ja milliseid rollimänge õpetajad kasutavad 3–4-aastaste laste kõne arendamiseks.

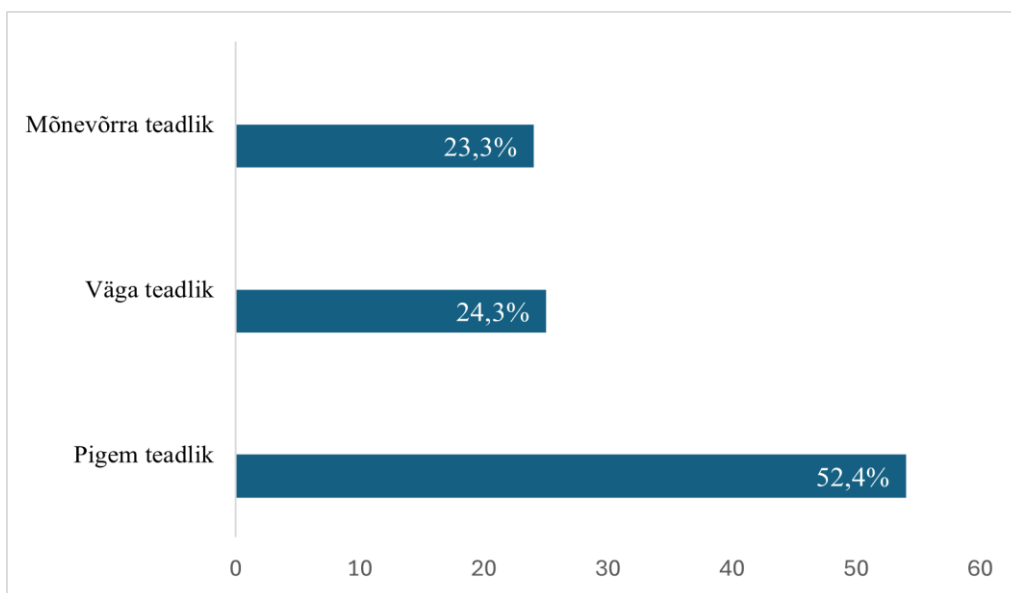
52,4% ankeetküsitlusele vastajatest hindasid end pigem teadlikuks rollimängude rakendamise võimalustest kõne arendamisel. 24,3% pidasid end väga teadlikuks ning 23,3% mõnevõrra

teadlikuks (joonis 2). Poolstruktureeritud intervjuu vastustest selgus, et 11 õpetajat hindasid end teadlikuks rollimängude rakendamise võimalustest kõne arendamisel.

Õ2: *Noh, see teadlikkus on võib-olla, ta on tulnud läbi nii-öelda praktiliste kogemuste, et noh, ma arvan, et ma olen üsna teadlik.*

Õpetaja, kes pidas end mitteteadlikuks rollimängude olemusest, hindas enda teadmisi puudulikuks ka rollimängude rakendamise võimalustest kõne arendamisel.

Õ1: *Ütleme ausalt, et ega seda otseselt nagu teadlikkust ei ole.*



**Joonis 2.** Õpetajate hinnang oma teadlikkusele rollimängude rakendamise võimalustest kõne arendamisel

Autorid uurisid, millisel kõne arendamise eesmärgil kasutavad õpetajad rollimänge kõige enam. Ankeetküsitluse vastustest selgus, et kõik vastanud õpetajad kasutavad rollimänge kõne arendamise eesmärgil. Kõige enam (96,1%) kasutatakse rollimänge eneseväljendusoskuse arendamise eesmärgil. Samuti kasutavad õpetajad rollimänge ka sõnavara kinnistamise ja laiendamise eesmärgil (94,2%), suulise kõne arendamiseks (91,3%), vestlusoskuse arendamiseks (90,3%) ja jutustamisoskuse arendamiseks (78,6%). Samuti toodi välja kõne arendamise eesmärgina sotsiaalsete oskuste arendamine, vastutuse võtmine ja muukeelsete laste keeleline areng (2,9%) (joonis 3). Poolstruktureeritud intervjuu vastustest selgus, et lisaks

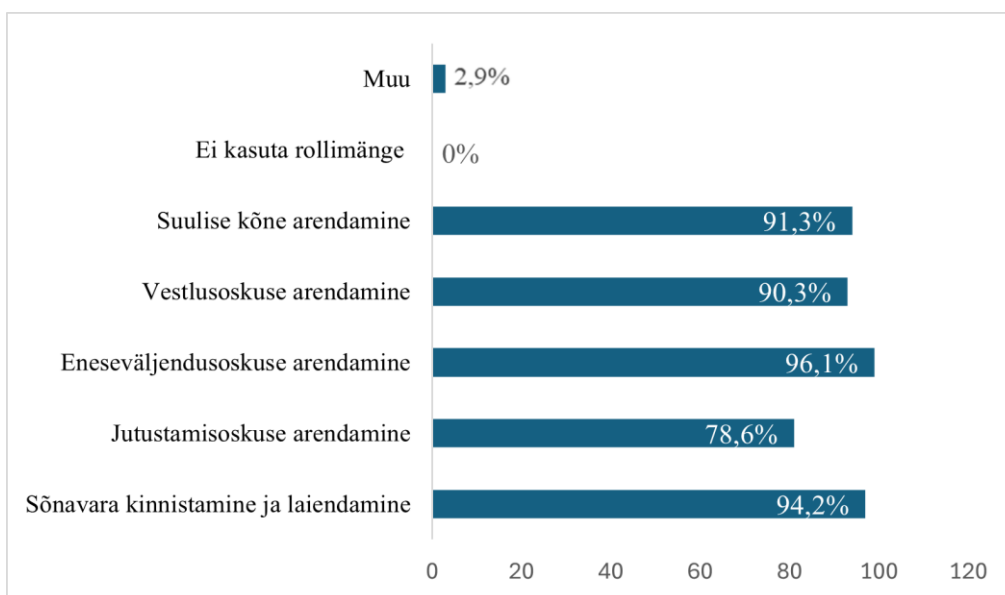
ankeetküsitluses väljatoodud vastustele, kasutavad 11 intervjueeritavatest õpetajatest rollimänge sotsiaalsete oskuste arendamiseks.

Õ2: *Ongi, et see sõnavara on kindlasti olulisel kohal, et kui ta mängib seal näiteks kodumängu, et siis nii-öelda temaatilised sõnad, samuti seal ütleme, poe mäng, arstimäng, et see sõnavara laieneb. Ja samuti sotsiaalne oskus, koostööoskus, et ta suudab nii-öelda neid esemeid seal jagada ja samamoodi see nii-öelda ennast väljendada, et kui ta seal midagi soovib.*

Õ10: *Et kõik need muud asjad ka, nii laste eneseväljendus kui ka suhtlemine ja keeleline areng ja kõik need muud asjad, aga just see sotsiaalne pool, et nad oskavad üksteisega kommunikeerida ja jõuda mingisugusele nagu lõpplahendusele.*

Intervjuu käigus selgus, et Õ1 ei kasuta rollimänge teadlikult kõne arendamise eesmärgil.

Õ1: *Selles suhtes, et hetkel nagu teadlikult ei ole kasutanud.*



### Joonis 3. Rollimängude kasutamise eesmärgid õpetajate hinnangul

Autorid uurisid, milliseid rollimänge kasutavad õpetajad kõige sagedamini kõne arendamiseks. Ankeetküsitluse vastustest selgus, et poemängu (86,4%) ning pere- ja kodumängu (86,4%) kasutatakse kõige enam. Samuti kasutatakse lavastusmängu (81,6%), arstimängu (80,6%), fantaasiamängu (72,8%) ja liiklusmängu (65%). Lisaks toodi välja ka situatsioonimäng, kohvikumäng, ametite mäng ja ehitusmäng (8,7 %) (joonis 4). Poolstruktureeritud intervjuust

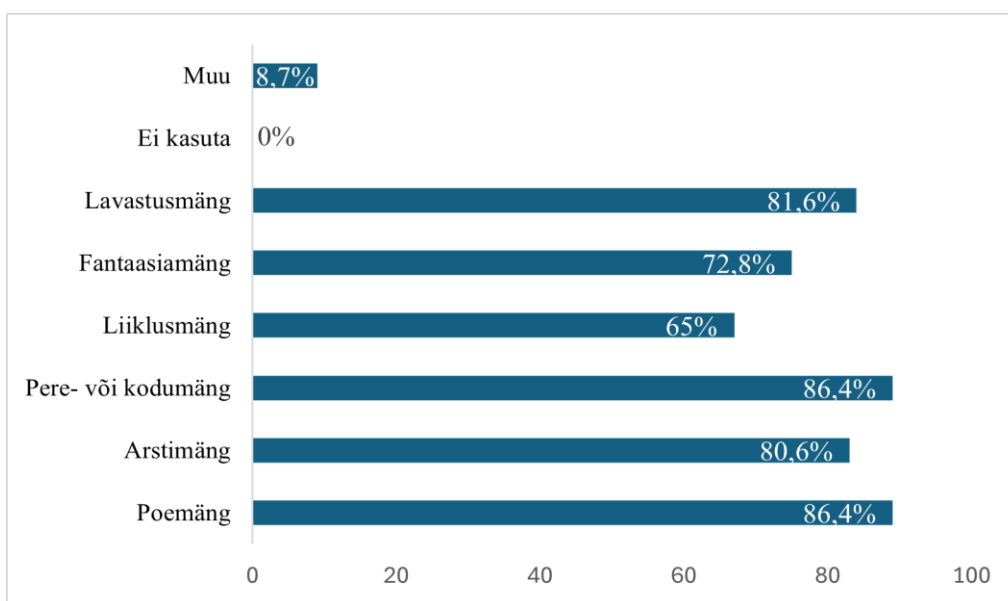
selgus, et lisaks ankeetküsitluses väljatoodud rollimängudele, kasutavad õpetajad ka arstimängu ja juuksurimängu.

Õ2: *Ma arvangi, et jah, et see kodumäng on selline esmane asi.*

Õ6: *Pigem on siin see kodumäng on ju nukunurgas, et selline ema-isa roll.*

Intervjuu käigus selgus, et Õ1 ei kasuta teadlikult ühtegi rollimängu.

Õ1: *Ütleme tegelikult. Niimoodi ütleme, teadlikult ei kasuta, et kui nad ise seal mängivad, siis nagu mängivad.*



#### Joonis 4. Laste kõne arendamiseks kasutatavad rollimängud

Ankeetküsitluse vastustest selgus, et 42,7% peavad õpetaja osalust mõnevõrra tähtsaks, 32% pigem tähtsaks ja 25,2% väga tähtsaks. Poolstruktureeritud intervjuude käigus selgus, et 7 õpetaja hinnangul peab õpetaja olema 3–4-aastaste laste rollimängus juhendaja ja kaasmängija.

Õ10: *Õpetaja roll, noh läbi minu siis, on see, et juhendada neid lapsi nagu aastast aastasse, mida vanemaks nad muutuvad, et teeksid seda iseseisvalt, et me liiguks sinna, kus õpetaja enam ei osale. Et lõpp-punkt võiks jõuda sinnani, et see laps juba oskab ise nagu seda mängida ja õpetaja on lihtsalt see, kes on publikus.*

Õ4: *Kõige parem oleks kaasmängija, aga kipub olema rohkem juhendaja.*

5 õpetaja hinnangul peab õpetaja olema 3–4-aastaste laste rollimängus vaatleja.

Õ9: *No nagu öeldakse, see laisk õpetaja on hea õpetaja, et lapsed ise mõtleksid.*

Poolstruktureeritud intervjuu käigus uurisid autorid, kui palju vabadust annavad õpetajad lastele rollimängudes. Vastuste põhjal selgus, et 11 intervjueeritavat õpetajat annavad lastele rollimängudes piisavalt palju vabadust.

Õ5: *Väga palju. Põhimõtteliselt nad võivad juhtida oma mängu nagu täiesti ise.*

Ühe õpetaja vastusest selgus, et rollimängudes ei saa anda lastele piisavalt palju vabadust.

Õ3: *No see peab jääma sellesse raami. Kui me õpime keelt, siis väga palju vabadust meil ei olegi.*

Samuti uurisid autorid intervjuude käigus õpetajatelt, kuidas nad toetavad rollimängude arengut. 11 õpetajat toetavad rollimängu sobivate vahendite ja rekvisiitidega.

Õ9: *No vahendid ikka, kui oleks vaja, siis ikka tellime juurde ja otsime ise või teeme ise mingitest käepärastest vahenditest.*

1 õpetaja toetab rollimängude arengut erinevate mängukeskuste loomisega.

Õ5: *No kõigepealt loome siuksed keskkonnad, eksju. Need poe mängukeskkond, nukunurk ehk kodumängukeskkond, mis seal veel juuksurid, noh, need suuremad keskkonnad ja loomulikult need muinasjutud siis toome või vajadusel teeme uue keskkonna juurde või kõik on nagu jooksvalt vajaduspõhine.*

### **3.3. Rollimängude rakendamise sagedus ja tõhusus**

Antud alapeatükis annavad autorid vastuse kolmandale uurimisküsimusele, kui sageli ja millisel määral kasutavad õpetajad rollimänge 3–4-aastaste laste kõne arendamise eesmärgil õppe- ja kasvatustegevustes. Autorid annavad ülevaate, kui tõhusaks hindavad õpetajad rollimängude kasutamist kõne arendamise eesmärgil õppe- ja kasvatustegevuses ning vabamängus. Samuti toovad autorid välja, kui sageli kasutavad õpetajad rollimängu nii õppe- ja kasvatustegevuses kui ka vabamängus.

Ankeetküsitluse vastustest selgus, et 51,5% vastanutest hindavad rollimängude kasutamist kõne arendamise eesmärgil õppe- ja kasvatustegevuses pigem tõhusaks, 43,7 % väga tõhusaks ning 4,9% neutraalseks/mõju on keskmine. Rollimängude kasutamist kõne arendamise eesmärgil vabamängus hindavad 56,3% väga tõhusaks, 39,8% pigem tõhusaks ning 3,9%

neutraalseks/mõju on keskmine. Samuti uurisid autorid poolstruktureeritud intervjuus, millised rollimängud on õpetajate hinnangul tõhusamad- juhendatud või vabamängu rollimängud. Poolstruktureeritud intervjuu käigus selgus, et 8 õpetaja hinnangul on vabamängu rollimängud tõhusamad.

Õ7: *Mis tekivad lastel ise, ma arvan, et need on isegi paremad. Seesama mängu juures see vaba tahe nagu, et see no ma ei saa öelda, et ma suudan õpetajana ka aeg-ajalt ikkagi nii toredaid mängu teha, et kõik tahavad mängida, aga ma ikkagi arvan, et see, et see mängu üks on see julgust noh, et nad saavadki katsetada. Ja see täiskasvanu juuresolek võib nagu natukene olla siis see ka, et kas ma nagu julgen seda lauset öelda, kas ma julgen seda nagu proovida, et see õpetaja jälgib siin, aga kui ma saan vabalt seal rollimängus neid rolle jagada ja proovida, kus need piirid lähevad ja mida ma tohin öelda, mida ma tahan öelda, et ma selles mõttes arvan, et see vaba mäng on isegi nagu tõhusam.*

4 õpetaja hinnangul on seevastu juhendatud rollimäng tõhusam.

Õ8: *Tegelikult ma leian, et natukene on see, kus on ikkagi õpetaja ka, et selline juhitud rollimäng, sest et tihti jääb lastel see sõnavara väheseks ja jääb puudu, et siis täiskasvanu abistab ja laps kordab seda, ütleme, lauset või mõtet.*

Ankeetküsitluse ja poolstruktureeritud intervjuu käigus uurisid autorid, kui sageli kasutavad õpetajad rollimänge 3–4-aastaste laste kõne arendamise eesmärgil õppe- ja kasvatustegevustes. Ankeetküsitluse vastustest selgus, et 42,7% kasutavad rollimänge õppe- ja kasvatustegevuses korra nädalas, 35% mitu korda nädalas, 16,5% kasutavad korra kuus ning 1,9% harvemini kui kord kuus. Samuti valisid 3,9% vastanutest vastusevariandi “muu”, kus toodi välja, et neil ei ole kindlat aega ega planeerimist ning sagedus sõltub käimasolevast projektist (joonis 5). Poolstruktureeritud intervjuu käigus selgus, et 6 õpetajat kasutavad rollimänge 3–4-aastaste laste kõne arendamise eesmärgil õppe- ja kasvatustegevustes 1–2 korda kuus.

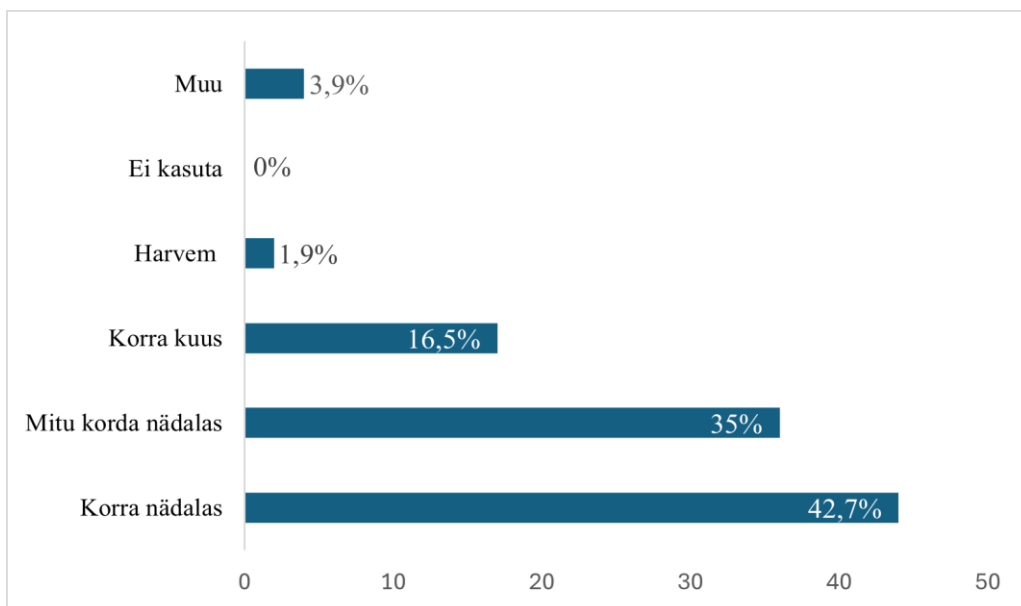
Õ2: *No ma ei tea, kord kuus, kaks korda.*

4 õpetajat kasutavad rollimänge õppe- ja kasvatustegevuses kord nädalas.

Õ10: *Kui see on mingi planeeritud tegevus, et ongi mingi teemanädal, siis mina konkreetselt teengi nendega ühe korra nädalas ja jätan näiteks need vahendid, millega me selle konkreetse rollimängu läbi mängime, ma jätan need lastele kättesaadavaks.*

2 õpetaja rollimängude kasutamise sagedus sõltub nädalateemast.

Õ8: *Oleneb nädalateemast. Et tegelikult päris iga nädal sellist õpetaja juhitud rollimängu ei ole.*



#### Joonis 5. Rollimängude rakendamise sagedus õppe- ja kasvatustegevuses

Samuti uurisid autorid, kui sageli kasutavad õpetajad rollimänge 3–4-aastaste laste kõne arendamise eesmärgil vabamängus. Ankeetküsitluse vastustest selgus, et 48,5% kasutavad rollimängu vabamängus iga päev, 33% kasutavad mitu korda nädalas, 10,7 % korra nädalas, 3,9% korra kuus ning 1% kasutab harvemini kui kord kuus. Samuti valisid 2,9% vastanutest vastusevariandi “muu”, kus toodi välja, et õpetaja ei sekku vabamängu ning, et neil ei ole kindlat aega ega planeerimist. Poolstruktureeritud intervjuu vastustest selgus, et 11 õpetajat kasutavad rollimängu 3–4-aastaste laste kõne arendamise eesmärgil vabamängus iga päev.

Õ10: *Iga päev mitu mitu korda päevas ja need rollimängud nagu vahetuvad.*

Õ4: *No nemad mängivad kogu aeg rollimängu.*

1 õpetaja vastas, et teadlikult ta rollimängu ei kasuta.

Õ1: *No ütleme, et teadlikult ei kasuta, kui tekib midagi, et siis nii-öelda tekib.*

### 3.4. Piirangud ja väljakutsed rollimängude rakendamisel

Antud alapeatükis annavad autorid vastuse neljandale uurimisküsimusele, millised on õpetajate hinnangul peamised piirangud rollimängude kasutamisel 3–4-aastaste laste keele ja kõne arendamisel õppe- ja kasvatustegevuses. Autorid annavad ülevaate, millised tingimused ja toetusmeetmed julgustaksid õpetajaid rohkem rollimänge kasutama ning kuidas hindavad õpetajad laste huvi ja osalust rollimängudes. Samuti tuuakse välja, kas õpetajate hinnangul mõjutavad nende enda teadmised ja oskused rollimängude kasutamist ning kas rollimängude ettevalmistamine nõuab nende hinnangul liiga palju aega.

Autorid uurisid, millised on peamised piirangud rollimängude kasutamisel 3–4-aastaste laste keele ja kõne arendamisel õppe- ja kasvatustegevuses. Ankeetküsitluse vastustest selgus, et õpetajad toovad piirangutena välja suure laste arvu rühmas (79,6%), ajapuuduse (64,1%), õpetaja vähese huvi (36,9%), õpetaja vähese teadlikkuse (32%), õpetaja vähese avatuse (30,1%), õpetaja puudulikud oskused (29,1%), laste vähese huvi (21,4%), õpetaja vähese julguse (19,4%), ebausust rollimängude tõhususse (17,5%) ning õpetaja hirmu (16,5%). Samuti valisid 7,8% vastanutest vastusevariandi “muu”, kus toodi välja omapoolsed piirangute variandid, milleks oli laste ebaühtlane keeleline tase, sõnavara puudus, laste puudulikud oskused rollimängus ning vahendite vähesus (joonis 6). Poolstruktureeritud intervjuu käigus tõid 7 õpetajat samuti peamise piiranguna välja suure laste arvu rühmas.

*Õ6: Muukeelsed lapsed on ja võib-olla selle rühma suurus ka. Et kui meil on nii suur rühm, siis no rollimäng tahab niisugust väiksemat rühma.*

*Õ10: Suur laste arv rühmas.*

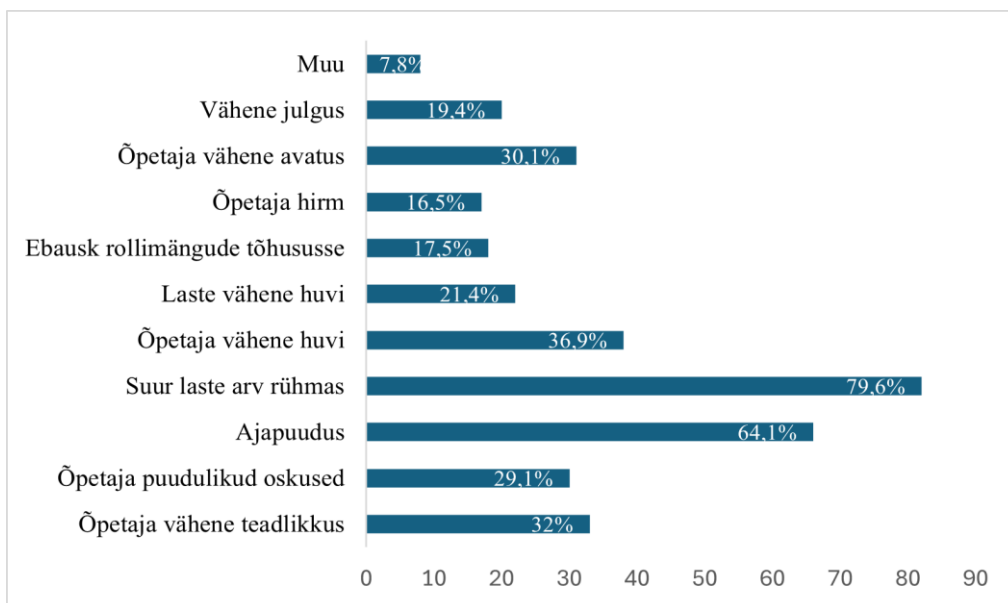
3 õpetajat tõid piiranguna välja tiheda päevakava.

*Õ11: Liiga tihedad päevad.*

*Õ2: No kindlasti on see ajaressurss.*

2 õpetajat tõid piiranguna välja vahendite puuduse.

*Õ8: Võib-olla on see, et on vahendite piiratus, et ei ole piisavalt neid kostüüme ja asju, mis siis motiveeriks.*



### Joonis 6. Piirangud rollimängude kasutamisel

Poolstruktureeritud intervjuu käigus uurisid autorid, kuidas hindavad õpetajad laste huvi ja osalust rollimängudes. 10 intervjuueeritavat õpetajat vastasid, et lastel on huvi rollimängudes osaleda.

Õ11: *Minu lastel on alati huvi.*

Õ12: *Väga huvitatud on, eriti kui õpetaja kaasa mängib.*

2 vastanud õpetajat tõid välja, et laste huvi ja osalus sõltub lapsest endast.

Õ4: *Oleneb jälle lapsest endast ja kuidas kutsud. Kui huvitavalt see kõlab.*

Samuti uurisid autorid poolstruktureeritud intervjuus, kas õpetajate hinnangul mõjutavad nende teadmised ja oskused rollimängude kasutamist. 11 õpetajat vastasid, et teadmised ja oskused mõjutavad rollimängude kasutamist.

Õ6: *Jah, kindlasti, et põhjendus on see, et, ma olen eeskujuks siis oma siis selliste teadmiste-oskustega lastele. Ja kui see mind üldse ei huvita, siis ma arvan, et lapsed ka nagu ei, tekigi seda huvi vaata, või oskust.*

Õ8: *No ikka, kui õpetaja on sellest teadlikum, siis ta oskab seda paremini jälgida ja suunata ja tähele panna ja õpetada.*

1 õpetaja hinnangul ei mõjuta teadmised ja oskused rollimängude kasutamist.

Õ11: *Kui ma räägin isiklikult endast, siis ei.*

Poolstruktureeritud intervjuu käigus selgus, et 9 õpetaja hinnangul ei nõua rollimängude ettevalmistamine liiga palju aega.

Õ10: *Ei kindlasti mitte. Võib-olla need esimesed korrad tõesti, kui ei ole kogemust.*

Õ5: *Ei nõua, kui on vahendid olemas või need siis paigutamine on käkitegu.*

3 õpetaja hinnangul võtab rollimängude ettevalmistamisel aega vahendite valmistamine.

Õ9: *No mingite vahendite tegemine, võib-olla see võtab aega.*

Õ12: *Minul küll võtab, just see vahendite tegemine ja otsimine.*

Poolstruktureeritud intervjuus uurisid autorid, milliseid ressursse või tuge vajaksid õpetajad rollimängude paremaks rakendamiseks. Vastustest selgus, et 7 õpetajat vajaksid rollimängude paremaks rakendamiseks koolitusi.

Õ10: *Mina tahaksin võib-olla käia mõnel koolitusel.*

3 õpetajat sooviksid teemapõhiseid õppekäike.

Õ2: *Ütleme, need vahendid on nagu olemas ja koolitusi on ju ka omajagu saadud, aga jah, just et sa lähedki, ma ei tea, sinna poodi ja vaatad, et kuidas seal poes töö käib või siis postkontoris ja kunagi on ju isegi saanud Kalevi kommivabrikus käia ja noh, enam sellistesse kohtadesse ei saa.*

2 õpetajat sooviksid rohkem vahendeid.

Õ8: *Kindlasti võiks rohkem vahendeid ja rekvisiite rühmas olla.*

Ankeetküsitluse käigus selgus, et õpetajad vajaksid rollimängude paremaks rakendamiseks väiksemat laste arvu rühmas, teemapõhiseid koolitusi ning sobivaid vahendeid.

Õ: *Ma arvan, et laste arv ongi määrav. Kui oleks täiskasvanuna rohkem aega iga lapsega või väiksemas grupis lastega tegeleda.*

Õ: *Erinevad koolitusprogrammid, mis tutvustavad rollimängude eesmäärke ja meetodeid, võiksid suurendada õpetajate usku nende meetodite tõhususse.*

Õ: *Rikkalik ja mitmekesine mängumaterjal. Erinevad mänguvahendid ja rekvisiidid (riided, mängukööginurgad, suvekohvikud, tööriistade komplektid jne), et lastele oleks rohkem valikuvõimalusi ja nad saaksid valida huvitavaid ja mitmekesiseid rolle.*

Samuti toovad õpetajad välja, et vajaksid rollimängude paremaks rakendamiseks vähem tihedamat päevakava.

Õ: *Kõige suuremaks probleemiks on ajapuudus. Tihti ei ole võimalust lasta lastel lõpuni rollimänge mängida, sest nõ kellaajalised tegevused (muusika, võimlemine jms) tulevad peale ning lapsed peavad mängud pooleli jätma.*

### **3.5. Arutelu**

Aina enam on suurenenud kõneprobleemidega laste arv. Üheks põhjuseks on keskkonnamuutused ja digimaailm, mille tõttu on vähenenud laste omavaheline suhtlus (Kaufmann, 2022). Laste omavahelist suhtlust saab arendada läbi mängu. Mäng aitab parandada laste suhtlemisoskust, arendada keelt ja suurendada sõnavara (Mahnatš, 2022). Mäng on õppimisprotsessi väärtuslikuim meetod, kuna laste sisemine motivatsioon mängida on aluseks nende algatatud õppimisele (Jarvis *et al.*, 2019, lk 18). Logopeed-eripedagoog Ülle Kuusik (2006) rõhutab rollimängu tähtsust lapse arengus, sest selle kaudu saavad lapsed väljendada oma arusaamu ümbritsevast maailmast ja harjutada sotsiaalseid rolle (Kuusik, 2006). Uurimistöö eesmärgiks oli välja selgitada lasteaiasõpetajate arusaamad rollimängude rakendamisest 3–4-aastaste laste kõne arengu toetamisel. Antud peatükis arutlevad autorid uurimistöö tulemusi ning võrdlevad tulemusi teoreetilises peatükis toodud autorite seisukohtadega.

Esimese uurimisküsimusega selgitasid autorid välja, millised on õpetajate arusaamad rollimängude vajalikkusest 3–4-aastaste laste kõne arendamisel. Uurimistulemustest selgus, et õpetajad on enda hinnangul teadlikud rollimängude olemusest. Õpetajad mõtestasid enda jaoks rollimängu kui lastepoolset rollide võtmist ja matkimist mängudes ning samuti tõid õpetajad välja, et rollimängudes on kõne ja sotsiaalne roll teineteisest lahutamatud. Karl Karlepi (1998) sõnul on inimesel rääkima õppimiseks bioloogilised eeldused, kuid kõne areng on seotud ka sotsiaalsete aspektidega, kuna bioloogilised eeldused realiseeruvad ainult sotsiaalses keskkonnas. Laps vajab keelekeskkonda, kus toimuvad suhtlus ja vanusele vastavad tegevused. Kui suhtluse võimalused on piiratud, võib kõne areng võtta kauem aega. A. Niilo ja E. Kikase

(2008) sõnul on rollimäng tihedalt seotud sotsiaalsete suhetega- mängides kajastavad lapsed teatud rolle ning esitavad kindlaid situatsioone, mida nad on näinud ja kogunud ümbritsevast keskkonnast. 3–4-aastaste laste kõne arendamisel pidasid õpetajad rollimänge äärmiselt vajalikuks ning hindasid neid tõhusateks. Kuid õpetajad tõid välja, et tõhusust võib mõjutada lapse keeleline areng, sealhulgas muukeelsus. Põhjuseks toodi välja muukeelsete laste vähest sõnavara, mis raskendab suhtlemist rollimängudes. Rogers & Evans (2008) sõnul eeldab rollimäng nii verbaalset kui ka mitteverbaalset suhtlust, sisaldades nii eneseväljendust kui suhtlust teistega. Seetõttu võib rollimängu kirjeldada kui tegevust, mis nõuab suhtlemiskohustust.

Teise uurimisküsimusega soovisid autorid teada, kui teadlikud on õpetajad rollimängu rakendamise võimalustest laste kõne arendamisel ja milliseid rollimänge õpetajad kasutavad 3–4-aastaste laste kõne arendamiseks. Õpetajad olid enda hinnangul pigem teadlikud rollimängude rakendamise võimalustest kõne arendamisel ning kõige enam kasutavad õpetajad rollimänge laste eneseväljendusoskuse arendamiseks. Lisaks toodi välja, et läbi rollimängude saab toetada ka laste keelelist arengut ning rikastada ja kinnistada nende sõnavara. See ühtib Saare (1997) seisukohaga, mille kohaselt on võrreldes teiste sotsiaalsete interaktsioonidega kõne kasutamine kõige sagedasem just mängudes. Samuti tuli uurimusest välja, et lisaks kõne arendamisele kasutavad õpetajad rollimänge ka sotsiaalsete oskuste arendamiseks, mis on õpetajate sõnul oluline oskus, et lapsed suudaksid omavahel kommunikeerida ja rollimängudes üksmeelele jõuda. Kõne arendamiseks kasutavad õpetajad kõige enam poemängu ning pere- ja kodumängu, põhjendades seda sellega, et antud vanuses mängivad ja matkivad lapsed meelsamini neid olukordi ja rolle, mida nad oma igapäevaelus kogevad. Seda toovad välja ka Aino Ugaste, Maire Tuul ja Tea Välk (2009), kelle sõnul põhineb lapse mäng suuresti isiklikul kogemusel ning igapäevaelus nähtu kantakse järjest enam üle mängu.

Õpetajad hindavad oma osalust rollimängudes mõnevõrra tähtsaks. Nende hinnangul peab õpetaja olema 3–4-aastaste laste rollimängudes peamiselt juhendaja ja kaasmängija rollis. See on tingitud sellest, et nende sõnul ei teki antud vanuses rollimäng iseenesest, vaid see vajab õpetamist. Seda kinnitavad ka Aino Ugaste, Maire Tuul ja Tea Välk (2009), kelle sõnul kujuneb rollimäng suuresti välja lapse neljandal eluaastal, mil laps hakkab teadlikult jäljendama täiskasvanu rolle ja tegutseb rolli sisule vastavalt. Vaatamata sellele, et õpetajate hinnangul on

nende roll olla peamiselt juhendaja ja kaasmängija, tõdevad nad, et nende lõppeesmärgiks on jõuda rollimängus vaatleja rolli. Selleks, et jõuda pealtvaataja rolli, peavad õpetajad suunama lapsi rollimängudes selliselt, et nad saaksid iseseisvalt tegutseda. Vene lastepsühholoog Bepa Арсентьева (2009) toob välja, et mängu juhtimine on keerukas ja mitmekülgne protsess, mis nõuab pedagoogilt teadmisi nii mängu teoreetilistest alustest kui ka lapse vanuseliste ja arenguliste eripärade tundmist. Rollimänge mängides annavad õpetajad lastele palju vabadust, toetades rollimänge sobivate vahendite ja rekvisiitidega, mis õpetajate sõnul soodustavad rollimängude arengut. Toetudes Наталья Краснощекова (2008) öeldule, kes väidab, et pedagoogiliselt otstarbekas mänguasjade ja mängu materjalide valik on oluline, see loob mängu “materiaalse aluse” ja tagab mängu kui tegevuse arengu. Sellest lähtuvalt saab järeldada, et pedagoogiliselt valitud mänguvahendite ja rekvisiitide eesmärk ei ole rollimängu täiendada, vaid nende eesmärk on luua tugev alus, mis soodustaks laste rollimängu arengut.

Kolmanda uurimisküsimusega selgitasid autorid välja, kui sageli ja millisel määral kasutavad õpetajad rollimänge 3–4-aastaste laste kõne arendamise eesmärgil õppe- ja kasvatustegevustes ning vabamängus ja kui tõhusaks hindavad õpetajad rollimängude kasutamist kõne arendamise eesmärgil õppe- ja kasvatustegevuses ning vabamängus. Õpetajad hindavad rollimängude kasutamist õppe- ja kasvatustegevuses pigem tõhusaks ning vabamängus väga tõhusaks. Vabamängu tõhususe ühe aspektina toovad õpetajad välja laste endi vaba tahte, kus nad saavad ise otsustada ja valida, mis omakorda toetab rollimängu arengut. Sellest tingituna kasutavad õpetajad rollimängu vabamängus tihedamini kui õppe- ja kasvatustegevuses. Üle poolte uuringus osalenud õpetajatest kasutavad rollimängu vabamängus iga päev ning õppe- ja kasvatustegevuses kasutatakse rollimängu keskmiselt ühe korra nädalas.

Neljanda uurimisküsimusega selgitasid autorid välja, millised on õpetajate hinnangul peamised piirangud rollimängude kasutamisel 3–4-aastaste laste keele ja kõne arendamisel õppe- ja kasvatustegevuses ning millised tingimused ja toetusmeetmed julgustaksid õpetajaid rohkem rollimänge kasutama. Selgus, et peamiste piirangutena tõid õpetajad välja suure laste arvu rühmas ning ajapuuduse. Õpetajate sõnul vajab rollimäng väiksema laste arvuga rühma, et õpetaja jõuaks rollimängus iga lapseni, kuna antud vanuses vajab rollimäng õpetamist. Samuti toodi välja piiranguna ajapuudus, mis on tingitud sellest, et lasteaias on liiga tihe päevakava. Nepali koolieelsetes lasteasutustes viidi 2024. aastal läbi uuring *Drama-based pedagogy for*

*preschoolers: A narrative inquiry*, et mõista draamapedagoogika olulisust koolieelsetes klassides ning uurida samaaegselt õpetajate kogemusi rollimängude rakendamisel. Sarnaselt autorite uuritud õpetajatele, töid Nepali õpetajad süvaintervjuude käigus peamise piiranguna välja samuti asjaolu, et neil on raskusi aja haldamisega (Lama, Dahal & Sunar, 2024). Nii käesolev kui ka Nepalis tehtud uuring viitab sellele, et ajapuuduse tõttu ei jõua õpetajad piisavalt lapsi rollimängudes individuaalselt suunata, mis on aga oluline keele ja kõne arengu toetamisel. Toetusmeetmena vajaksid enamus käesolevas uuringus osalenud õpetajad rollimängude paremaks rakendamiseks väiksemat laste arvu rühmas ning rollimänguteemalisi koolitusi. Õpetajate sõnul vajaksid nad praktilisemat laadi koolitusi, kus koolituse sisu ei hõlma mitte vaid rollimängu olulisust, vaid sisaldab praktilisi näiteid ja ideid, kuidas rollimängu veelgi tõhusamalt lastega läbi viia.

Poolstruktureeritud intervjuu käigus uurisid autorid, kuidas hindavad õpetajad laste huvi ja osalust rollimängudes ning kas õpetajate hinnangul mõjutavad nende teadmised ja oskused rollimängude kasutamist. Lastel on suur huvi rollimängude vastu ning nad osalevad rollimängudes meelsasti. Õpetajate hinnangul mõjutavad nende teadmised ja oskused rollimängude kasutamist, tuues välja otsese seose teadmiste ning rakendamise efektiivsuse ja sageduse vahel. Mida teadlikum on õpetaja rollimängu olemusest, seda paremini oskab ta rollimängu suunata ning läbi selle efektiivsemalt lapse kõne ja keele arengut toetada. Евгений Рапацевич (2005) sõnul on õpetaja ülesanne rollimängu korraldamise hõlbustamine, tehes selle kaasahaaravamaks ja tegevuste rohkemaks. Mängu juhtimisel peab õpetaja meeles pidama, et lastes on vaja arendada algatusvõimet, iseseisvust ja spontaansust. Oluline on delikaatselt mõjutada laste huvide ja tunnete arengut ning suunata nende mõttetgevust ja kujutlusvõimet.

## KOKKUVÕTE

Uurimistöö eesmärgiks oli välja selgitada lasteaiaõpetajate arusaamad rollimängude rakendamise 3–4-aastaste laste kõne arengu toetamisel. Uurimistöö tulemusena selgus, et õpetajad on enda hinnangul teadlikud rollimängude olemusest ning 3–4-aastaste laste kõne arendamisel pidasid õpetajad rollimänge äärmiselt vajalikuks ning hindasid neid tõhusateks. Kuid õpetajad tõid välja, et tõhusust võib mõjutada lapse keeleline areng, sealhulgas muukeelsus. Õpetajad olid enda hinnangul pigem teadlikud rollimängude rakendamise võimalustest kõne arendamisel ning kõige enam kasutavad õpetajad rollimänge kõne arendamise eesmärgil laste eneseväljendusoskuse arendamiseks. Kõne arendamiseks kasutavad õpetajad rühmas kõige enam poemängu ning pere- ja kodumängu, põhjendades seda sellega, et antud vanuses mängivad ja matkivad lapsed meelsamini neid olukordi ja rolle, mida nad oma igapäevaelus kogevad. Õpetajad hindavad rollimängude kasutamist õppe- ja kasvatustegevuses pigem tõhusaks ning vabamängus väga tõhusaks. Vabamängu tõhususe ühe aspektina toovad õpetajad välja laste endi vaba tahte, kus nad saavad ise otsustada ja valida, mis omakorda toetab rollimängu arengut. Sellest tingituna kasutavad õpetajad rollimängu vabamängus tihedamini kui õppe- ja kasvatustegevuses. Enamik õpetajaid kasutab rollimänge 3–4-aastaste laste kõne arendamiseks vabamängus igapäevaselt, kuid lähenemised varieeruvad – osa õpetajaid sekkub teadlikult ja eesmärgistatult, samas kui mõned lasevad mängul kulgeda vabalt, ilma teadliku suunamiseta. Peamiste piirangutena rollimängude rakendamisel tõid õpetajad välja suure laste arvu rühmas ning ajapuuduse. Õpetajate sõnul vajab rollimäng väiksema laste arvuga rühma, et õpetaja jõuaks iga lapseni, kuna antud vanuses vajab rollimäng õpetamist. Samuti toodi välja piiranguna ajapuudus, mis on tingitud sellest, et lasteaias on liiga tihe päevakava. Toetusmeetmena vajaksid enamus käesolevas uuringus osalenud õpetajad rollimängude paremaks rakendamiseks väiksemat laste arvu rühmas ning rollimänguteemalisi koolitusi. Õpetajate sõnul vajaksid nad praktilisemat laadi koolitusi, kus koolituse sisu ei hõlma mitte vaid rollimängu olulisust, vaid sisaldab praktilisi näiteid ja ideid, kuidas rollimängu veelgi tõhusamalt lastega läbi viia.

Toetudes uurimistulemustele, selgus, et õpetajate hinnangul võib rollimängude tõhusust kõne arendamisel mõjutada lapse keeleline areng, sealhulgas muukeelsus. Sellest lähtuvalt võiks edasiselt uurida lasteaiaõpetajate teadlikkust ja arusaamasid rollimängude mõjust muukeelsete

laste kõne arengule. Uurimistulemuste põhjal jõudsid autorid järeldusele, et õpetajad on teadlikud rollimängude positiivsest mõjust kõne arengule ja usuvad nende tõhususse, kuid sagedasemaks rollimängude kasutamiseks vajaksid õpetajad praktilisi rollimänguteemalisi koolitusi ning väiksemat laste arvu rühmas. Rollimängude paremaks rakendamiseks kõne arendamise eesmärgil, toovad autorid ettepanekuna välja, et õpetajatele võiks jagada praktilisi juhendmaterjale rollimängude läbiviimiseks ning õpetajad võiksid planeerida rollimänge teadlikumalt õppe- ja kasvatustegevusse, mitte jätta neid vaid vabamängu osaks.

## KASUTATUD ALLIKAD

- Argus, R., & Kütt, A. (2022). Kuidas laps rääkima õpib ja kuidas meie seda toetada saame? Rmt. Jaagusoo, E. (Toim.) *Jutukalt, sõnakalt ja nutikalt. Laste kõne ja sõnavara arengu toetamine koolieelses eas* (lk 6). Atlex.
- Argus, R. (2001). Morfoloogia areng keele omandamise varasel etapil: kolmikud ja üksik laps. Rmt. Veisson, M. (Toim.). *Väikelaps ja tema kasvukeskkond II* (lk 90–100). TPÜ Kirjastus,
- Bachmann, T., & Maruste, R. (2003). *Psühholoogia alused* (lk 195). Kirjastus Ilo.
- Blake, P. (2019). Being a playful teacher. Rmt. Charles, M., & Bellinson, J. (Koost.). *The importance of play in early childhood education. Psychoanalytic, Attachment, and Developmental Perspectives* (lk 77). Routledge.
- Bruce, T. (2006). *Early childhood. A guide for students* (lk 246). SAGE Publications.
- Jarvis, P., Brock, A., & Brown, F. (2019). Three perspectives on play. Rmt Brock, A., Jarvis, P., & Olusoga, Y. (Koost.). *Perspectives on play. Learning for life* (lk 18). Routledge.
- Creekpau, S. (2019). Child development through play. Rmt. Charles, M., & Bellinson, J. (Koost.). *The importance of play in early childhood education. Psychoanalytic, Attachment, and Developmental Perspectives* (lk 14). Routledge.
- Everitt, A., Hannaford, P., Conti-Ramsden, G. (2013). Markers for persistent specific expressive language delay in 3–4-year-olds. *International Journal of Language & Communication Disorders*, 48/5, 534-553.
- Hallap, M. & Padrik, M. (2008). *Lapse kõne arendamine. Praktilisi soovitusi kõnelemise suhtlemise kujundamisel*. Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Hujala, E. (2004). *Uuenev alusharidus* (lk 91). Kirjastus Ilo.
- Karlep, K. (1998). *Psühholingvistika ja emakeeleõpetus* (lk 60, lk 227). Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Kingdon, Z. (2020). *A Vygotskian Analysis of Children's Play Behaviours. Beyond the Home Corner*. Routledge.
- Kivi, L., & Sarapuu, H. (2009). Keel ja kõne. Rmt. Henno, K. (Toim). *Lasteaialaps PERES* (lk 109). AS Atlex.
- Kivi, L., Sarapuu, H. (2005). *Laps ja lasteaed. Lasteaiaõpetaja käsiraamat*. (lk 236-237). AS Atlex.
- Laherand, M-L. (2008). *Kvalitatiivne uurimisviis* (lk 70, lk 172). OÜ Sulesepp.
- Merila, M. (1999). *Eesti keel muukeelses lasteaias : metoodilised soovitused*. (lk 12). Tartu: Vali Press
- Naestema, R. (2008). Hääduspuuded lasteaiaelisel lapsel. Rmt. Seero, H-M. (Koost). *Lasteaialapse kõne-häädusraskused, kõnetakistused ja alakõne* (lk 5). Kirjastus Ilo.
- Niiberg, T. & Linnas, M. (2007). *Laps läheb lasteaeda* (lk 37, lk 83). AS Atlex.

Niilo, A., & Kikas, E. (2008). Mäng. Rmt. Kikas, E. (Koost.). *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas*. Tartu Ülikooli Kirjastus.

Rogers, S. & Evans, J. (2008). *Inside Role-Play in Early Childhood Education. Researching young children's perspectives*. Routledge.

Saar, A. (1997). *Laps ja mäng*. Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus.

Seero, H-M. (2007). Noppeid väikelapse kõne ja keele arengumailt. Rmt. Kons, A. (Toim). *Väikelapse kõne, keele ja tunnetustegevuse areng* (lk 49). Kirjastus Ilo.

Suurküla, A., & Otto, E. (2008). Lasteaialaps ja alakõne. Rmt. Seero, H-M. (Koost). *Lasteaialapse kõne-häädusraskused, kõnetakistused ja alakõne* (lk 23). Kirjastus Ilo.

Step by Step Association. (2019). Toim. Taimi Schmidt. *Lapsekeskne demokraatlik lasteaed*.

Tulviste, T. (2008). Kõne areng. Rmt. Kikas, E. (Koost.). *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas*. Tartu Ülikooli Kirjastus.

Tuuling, L. (2017). Lapsevanema ja lasteaiaõpetaja roll lapse arengu toetamisel. *Lapsevanem ja õpetaja lapse arengu toetajana. II*, Kasvatusteadus ja kasvatustegelikkus alushariduses. Tallinna Ülikooli Rakvere Kolledž. (lk 9).

Ugaste, A., Tuul, M., & Välk, T. (2009). Mängu tähtsus lapse arengus ning mängu juhendamine. Rmt. Kulderknup, E. (Koost.). *Üldoskuste areng koolieelses eas*. Kirjastus Studium.

Veisson, M. (2022). *Kasvukeskkonna mõju lapse ja nooruki intellekti arengule ning isiksuse kujunemisele 25- aastaseks saamiseni: andekate lood* (lk 23). Vali Press OÜ.

Õunapuu, L. (2014). *Kvalitatiivne ja kvantitatiivne uurimisviis sotsiaalteadustes*. Tartu: Tartu Ülikool.

Andresen, H. (2005). *Role Play and Language Development in the Preschool Years*. *Culture & Psychology*, 11(4), 387–414.

<https://doi.org/10.1177/1354067X05058577> (viimati vaadatud 24.01.2025).

Avvald, A. (2021). *Mäng lasteaia õppe- ja kasvatustegevustes ning õpetajapoolne mängu juhendamine*.

<https://www.etera.ee/zoom/158151/view?page=1&p=separate&tool=info> (viimati vaadatud 31.03.2025).

Burchinal, M. R., Roberts, J. E., Burchinal, M. R., Roberts, J. E., Riggan, R., Jr, Zeisel, S. A., Neebe, E., & Bryant, D. (2000). Relating quality of center-based child care to early cognitive and language development longitudinally. *Child Development*, 71(2), 339–357.

<https://doi.org/10.1111/1467-8624.00149> (viimati vaadatud 14.01.2025).

DocTranslator. (i.a).

<https://www.onlinedoctranslator.com/en/translationform> (viimati vaadatud 05.04.2025)

Kaufmann, H. (2022). *Logopeedide töökoormus järjest suureneb*.

<https://www.opleht.ee/2022/06/logopeedide-tookoormus-jarjest-suureneb/> (viimati vaadatud 20.09.2024).

Kuusik, Ü. (2006). *Rollimäng koolieelses eas*. Haridus 1 – 2. (lk. 40–42).

Lama, D., Dahal, N., & Sunar, P. K. (2024). *Drama-based pedagogy for preschoolers: A narrative inquiry of Nepali educators*. *Journal of Childhood, Education & Society*, 5(3), 319–328.

<https://doi.org/10.37291/2717638X.202453414> (viimati vaadatud 23.01.2025).

Loizou, E., Michaelides, A., & Georgiou, A. (2019). *Early childhood teacher involvement in children's socio-dramatic play: creative drama as a scaffolding tool*. *Early Child Development and Care*, 189(4), 600–612.

<https://doi.org/10.1080/03004430.2017.1336165> (viimati vaadatud 25.01.2025).

Lynn, R., Mylotte, A., Ford, F., & McHugh, M. (1997). The heritability of intelligence and social maturity in four to six year olds: A study of Irish twins. *The Irish Journal of Psychology*, 18(4), 439–443.

<https://doi.org/10.1080/03033910.1997.1010558164> (viimati vaadatud 14.01.2025).

Michaelides, A., & Loizou, E. (2024). *The development of early childhood teachers' sociodramatic and imaginative play skills through a drama-based professional development program*. *European Early Childhood Education Research Journal*, 32(6), 994–1013.

<https://doi.org/10.1080/1350293X.2024.2369515>

Mahnatš, T. (2022). *Suur mängude päev*.

<https://www.opleht.ee/2022/02/suur-mangude-paev/> (viimati vaadatud 20.09.2024).

Moon, K. (2013). *Kõne areng ja seda mõjutavad tegurid esimesel kolmel eluaastal*.

<https://www.etera.ee/zoom/9167/view?page=1&p=separate&tool=info> (viimati vaadatud 19.12.24).

Olev, A., & Alumäe, T. (2022) Estonian Speech Recognition and Transcription Editing Service. *Baltic J. Modern Computing*, Vol. 10 (2022), No. 3, pp. 409–421

<https://doi.org/10.22364/bjmc.2022.10.3.14>

Roberts, E., Bornstein, M. H., Slater, A. M., & Barrett, J. (1999). Early cognitive development and parental education. *Infant & Child Development*, 8(1), 49–62.

[https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1522-7219\(199903\)8:1<49::AID-ICD188>3.0.CO;2-1](https://doi.org/10.1002/(SICI)1522-7219(199903)8:1<49::AID-ICD188>3.0.CO;2-1) (viimati vaadatud 14.01.2025).

Ruedisueli, C., Duss, I., Lannen, P., & Wustmann Seiler, C. (2023). *External assessment of teachers' roles during children's free play and its relation to types of children's play*.

[https://www.researchgate.net/publication/375101608\\_External\\_assessment\\_of\\_teachers'\\_roles\\_during\\_children's\\_free\\_play\\_and\\_its\\_relation\\_to\\_types\\_of\\_children's\\_play](https://www.researchgate.net/publication/375101608_External_assessment_of_teachers'_roles_during_children's_free_play_and_its_relation_to_types_of_children's_play) (viimati vaadatud 21.02.2025).

Semidor, K. (2011). *Rollimängust ja selle oskuste kujundamisest*.

<https://www.koolielu.ee/info/readnews/83683/rollimangust-ja-selle-oskuste-kujundamisest> (viimati vaadatud 07.10.24).

Van Oers, B. (2013). Is it play? Towards a reconceptualisation of role play from an activity theory perspective. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 185-198.

Young, S., Edwards, S., & Nuttall, J. (2024). *Teacher participation in young children's dramatic play*. *Journal of Early Childhood Research*, 22(4), 598-611.

<https://doi.org/10.1177/1476718X241258604> (viimati vaadatud 05.04.2025).

Арсентьева, В. (2009). учебное пособие. *Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном детстве*. ФОРУМ.

Эльконин, Д. (2004). *Детская психология* - Москва: Академия. (lk 105–136).

Галигузова Л., Мещерякова С. (2007). *Педагогика детей раннего возраста*. (Lk 85–86). Владос.

Краснощекова, Н. (2008). *Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста*. Изд. 3-е. Феникс.

Лисина, М., Рузская, А., Ветрова, В., & Елагина, М. (1985). *Общение и речь: развитие речи у детей в общении со взрослыми*. Педагогика.

[https://www.phantastike.com/age\\_psychology/communication\\_language/html/](https://www.phantastike.com/age_psychology/communication_language/html/)(viimati vaadatud 21.01.25)

Мкртычева, Н., Тонкошнур, П. (2012). Влияние изучения иностранных языков на развитие ребенка. *Молодой ученый*. 2012 (4), (lk. 440).

<https://moluch.ru/archive/39/4672/> (viimati vaadatud 21.01.2025).

Рапацевич, Е. (2005). Современное слово. *Педагогика: Большая современная энциклопедия*. Современное слово.

Тихеева Е. (1981). *Развитие речи детей (раннего и дошкольного возраста)* (lk 37). Просвещение.

## LISAD

### Lisa 1. Poolstruktureeritud intervjuu küsimustik

Üldandmed:

1. Vanus
2. Haridustase
3. Tööstaaž

#### ÕPETAJATE ARUSAAMAD ROLLIMÄNGUDE VAJALIKKUSEST

1. Mis on Teie jaoks rollimäng ja millist rolli see mängib laste kõne arendamisel?
2. Kui tõhusad on rollimängud 3–4-aastaste laste kõne arendamisel? Palun põhjendage.

#### ÕPETAJATE TEADLIKKUS ROLLIMÄNGUDE RAKENDAMISEST KÕNE ARENDAMISE EESMÄRGIL

3. Kui teadlik olete rollimängude rakendamise võimalustest laste kõne arendamisel?
4. Milliste eesmärkide saavutamiseks kasutate rollimänge laste kõne arendamisel?
5. Milliseid rollimänge kasutate kõige sagedamini?
6. Milline on õpetaja roll rollimängudes?
7. Kui palju vabadust annate lastele rollimängudes?
8. Kuidas toetate rollimängude arengut?

#### ROLLIMÄNGUDE RAKENDAMISE SAGEDUS

9. Kui sageli kasutate rollimänge õppe- ja kasvatustegevustes?
10. Kui sageli kasutate rollimänge vabamängus?
11. Millised rollimängud on tõhusamad – juhendatud või vabamängu rollimängud? Miks?

#### PIIRANGUD JA VÄLJAKUTSED ROLLIMÄNGUDE RAKENDAMISEL

12. Millised on peamised piirangud rollimängude kasutamisel kõne arendamisel?
13. Kuidas hindate laste huvi ja osalust rollimängudes?
14. Kas Teie teadmised ja oskused mõjutavad rollimängude kasutamist? Kui jah, siis kuidas?
15. Kas rollimängude ettevalmistamine nõuab Teie hinnangul liiga palju aega?
16. Milliseid ressursse või tuge vajaksite rollimängude paremaks rakendamiseks?

## Lisa 2. Ankeetküsitlus õpetajatele

Lugupeetud vastaja!

Oleme Tartu Ülikooli Narva kolledži sotsiaalteaduste valdkonna kolmanda kursuse tudengid Kristin Kerov ja Ljubov Ereline ning õpime õppekaval “Koolieelse lasteasutuse õpetaja mitmekeelses õppekeskkonnas”. Koostame bakalaureusetööd teemal “Lasteaiaõpetajate arusaamad rollimängude rakendamises 3–4-aastaste laste kõne arengu toetamisel”. Käesoleva uurimistööga soovime välja selgitada lasteaiaõpetajate arusaamad rollimängude rakendamises 3–4-aastaste laste kõne arengu toetamisel

Küsimustik koosneb skaala- kui ka valikvastustega küsimustest ning vastamine võtab aega ligikaudu 10 minutit. Küsimustikule vastamine on anonüümne ning kõiki kogutud andmeid kasutatakse vaid antud uuringu eesmärgil. Küsimuste korral palun võtke meiega ühendust aadressidel:

kerovkristin@gmail.com, ljubov.ereline@gmail.com

Täname, et leiate aega küsimustikule vastamiseks. Teie panus on äärmiselt oluline.

### I Üldandmed

#### 1. Vanus

- 18-25
- 26-35
- 36-45
- 46-55
- 56

## 2. Haridustase

- Keskharidus
- Keskeriharidus
- Erialane bakalaureusekraad
- Erialane magistrikraad
- Muu bakalaureusekraad
- Muu magistrikraad
- Erialane kõrgharidus omandamisel

## 3. Tööstaaž lasteaiaõpetajana

- 0-2 aastat
- 3-5 aastat
- 6-10 aastat
- 11-15 aastat
- 16 ja rohkem aastaid

## II ÕPETAJATE ARUSAAMAD ROLLIMÄNGUDE VAJALIKKUSEST

Palun hinnake skaalal 1–5, kus 1 tähistab kõige madalamat ja 5 kõige kõrgemat hinnangut.

### 4. Kui teadlik Te olete enda hinnangul rollimängu olemusest?

- 1 – Üldse mitte teadlik
- 2 – Pigem mitte teadlik
- 3 – Mõnevõrra teadlik
- 4 – Pigem teadlik
- 5 – Väga teadlik

### 5. Kui vajalikuks peate rollimänge laste kõne arendamisel?

- 1 – Ei pea üldse vajalikuks
- 2 – Pigem ei pea vajalikuks
- 3 – Mõnevõrra pean vajalikuks
- 4 – Pigem pean vajalikuks
- 5 – Pean väga vajalikuks

6. Kui tõhusad on Teie hinnangul rollimängud laste kõne arendamisel?

- 1 – Väga ebatõhusad
- 2 – Pigem ebatõhusad
- 3 – Mõnevõrra tõhusad
- 4 – Pigem tõhusad
- 5 – Väga tõhusad

### III ÕPETAJATE TEADLIKKUS ROLLIMÄNGUDE RAKENDAMISEST KÕNEARENDAmise EESMÄRGIL

Palun hinnake skaalal 1–5, kus 1 tähistab kõige madalamat ja 5 kõige kõrgemat hinnangut.

Mitme vastusega küsimuse puhul palun valige sobivad vastusevariandid või täpsustage enda vastust.

7. Kuidas hindate oma teadlikkust rollimängu rakendamise võimalustest kõne arendamisel?

- 1 – Üldse mitte teadlik
- 2 – Pigem mitte teadlik
- 3 – Mõnevõrra teadlik
- 4 – Pigem teadlik
- 5 – Väga teadlik

8. Millisel eesmärgil kasutate rollimänge laste kõne arendamisel? (Valige kõik sobivad vastusevariandid).

- Sõnavara kinnistamine ja laiendamine
- jutustamisoskuse arendamine
- eneseväljendusoskuse arendamine
- vestlusoskuse arendamine
- suulise kõne arendamine
- ei kasuta rollimänge kõne arendamise eesmärgil
- Muu:

9. Milliseid rollimänge kasutate laste kõne arendamiseks? (Valige kõik sobivad vastusevariandid).

- Poemäng
- Arstimäng
- Pere- või kodumäng
- Liiklusmäng
- Fantaasiamäng
- Lavastusmäng
- Ei kasuta
- Muu:

10. Kui tähtsaks peate õpetaja osalust rollimängudes?

- 1 – Ei ole üldse tähtis
- 2 – Pigem mitte tähtis
- 3– Mõnevõrra tähtis
- 4 – Pigem tähtis
- 5 – Väga tähtis

#### IV ROLLIMÄNGUDE RAKENDAMISE SAGEDUS

Palun hinnake skaalal 1–5, kus 1 tähistab kõige madalamat ja 5 kõige kõrgemat hinnangut.

Valikvastusega küsimuse puhul palun valige sobiv vastusevariant või täpsustage enda vastust.

11. Kui tõhusaks hindate rollimängude kasutamist kõne arendamise eesmärgil õppe- ja kasvatustegevuses?

- 1 – Täiesti ebatõhus
- 2 – Pigem ebatõhus
- 3 – Neutraalne/ Mõju on keskmine
- 4 – Pigem tõhus
- 5 – Väga tõhus

12. Kui sageli kasutate rollimänge 3–4-aastaste laste kõne arendamise eesmärgil õppe- ja kasvatustegevustes?

- Mitu korda nädalas
- Korra nädalas
- Korra kuus
- Harvem
- Ei kasuta
- Muu:

13. Kui sageli kasutate rollimänge 3–4-aastaste laste kõne arendamisel vabamängus/tegevuses?

- Iga päev
- Mitu korda nädalas
- Korra nädalas
- Korra kuus
- Harvem
- Ei kasuta
- Muu:

14. Kui tõhusaks hindate rollimängude kasutamist vabamängus?

- 1 – Täiesti ebatõhus
- 2 – Pigem ebatõhus
- 3 – Neutraalne / Mõju on keskmine
- 4 – Pigem tõhus
- 5 – Väga tõhus

#### V PIIRANGUD JA VÄLJAKUTSED ROLLIMÄNGUDE RAKENDAMISEL

Mitme vastusega küsimuse puhul palun valige sobivad vastusevariandid või täpsustage enda vastust.

15. Millised on Teie hinnangul peamised piirangud rollimängude kasutamisel 3–4-aastaste laste kõne arendamisel õppe- ja kasvatustegevuses?

- Õpetaja vähene teadlikkus
- õpetaja puudulikud oskused
- ajapuudus
- suur laste arv rühmas
- õpetaja vähene huvi
- laste vähene huvi
- ebauskk rollimängude tõhususse
- õpetaja hirm
- õpetaja vähene avatus
- vähene julgus
- Muu:

16. Millised tingimused ja toetusmeetmed julgustaksid Teid rohkem rollimänge kasutama?