

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Haridusteaduste instituut
Koolieelse lasteasutuse õpetaja õppekava

Deina Michelle Sillaots

**DIGITAALSE JUTUSTAMISE ÕPPEMATERJALI LOOMINE LASTELE VANUSES
3-6 AASTAT**

Juhendaja: TÜ haridusteaduste instituudi õpetajate seminari eesti keele õpetaja Ilona Võik

Tartu 2025

Resümee

Digitaalse jutustamise õppematerjali loomine lastele vanuses 3-6 aastat

Lapse jutustamisoskus on tema kõne arengus oluline, ent suurenenud tehnoloogia kasutamine pidurdab lapse kõne ja sõnavara arengut. Bakalaureusetöö eesmärk on luua digitaalse jutustamise õppematerjal lastele vanuses 3-6, mis aitavad arendada laste sõnavara ja jutustamisoskust, ja saada sellele ekspertide tagasiside. Uurimuses osales viis Viljandimaa lasteaiaõpetajat, kes kasutasid valminud õppematerjale oma õppetöös ning täitsid küsimustiku, kus nad andsid enda eksperthinnangu. Tulemustest selgus, et eksperdid hindasid õppematerjali lastele sobilikuks, lood olid lastele meelepärased ja põnevad. Ekspertid andsid erinevaid soovitusi materjali arendamiseks. Töö väärtuseks on valminud digitaalse jutustamise õppematerjal, mille abil saab laste kõnet ja jutustamisoskust arendada.

Võtmesõnad: digitaalne jutustamine, digitaalne lugu, lasteaed, õppematerjal

Abstract

Creating a digital storytelling resource for children aged 3-6

A child's storytelling skills are essential for the development of their speech, but increased use of technology is delaying the development of their speech and vocabulary. The aim of the thesis is to create digital storytelling teaching materials for children aged 3-6 to help develop their vocabulary and storytelling skills. Five kindergarten teachers from Viljandimaa took part in the study, who used the completed teaching materials in their teaching and filled in a questionnaire in which they gave their own expert assessment. The results showed that the experts found the teaching material suitable for children, the stories were appealing and exciting for children. The experts made a number of recommendations for the development of the teaching material. The value of the work is the digital storytelling material that can be used to develop children's speech and storytelling skills.

Key words: digital storytelling, digital story, kindergarten, teaching material.

Sisukord

Resümee.....	2
Abstract.....	2
Sissejuhatus.....	4
Jutustamisoskuse areng ja olulisus.....	5
Digitaalne jutustamine.....	6
Digitaalne jutustamine.....	6
Digitaalse jutustamise vormid.....	7
Digitaalse jutu loomine.....	7
Digitaalse jutustamise kasutamine keeleõppes.....	8
Digitaalse jutustamise kasutamine lasteaias.....	9
Digitaalse jutustamise õppematerjali koostamine.....	9
Metoodika.....	10
Valim.....	10
Mõõtevahendid.....	11
Protseduur.....	11
Andmeanalüüs.....	12
Tulemused ja arutelu.....	12
Kokkuvõte.....	16
Tänuõnad.....	17
Autorsuse kinnitamine.....	17
Kasutatud kirjandus.....	18
Lisad.....	21
Lisa 1. Küsimustik.....	21
Lisa 2. Digitaalne lugu kehast.....	24
Lisa 3. Digitaalne lugu ööst ja päevast.....	26
Lisa 4. Digitaalne lugu jalgrattaga liikumisest.....	28
Lisa 5. “Miks mõned puud on igihaljad”.....	30
Lisa 6. “Printsess herneteral”.....	32

Lisa 7. “Punamütsike”35

Sissejuhatus

Lapse keeleline areng on üks olulisemaid aspekte lapse varajases arengus. Kõne kaudu õpib laps maailma tundma ja kaaslastega suhtlema (Hallap & Padrik, 2008). Lapse kõne areng algab kuulamisest, mille kaudu ta omandab esimesed sõnad ja suurendab järjest oma sõnavara. Tagel (2021) on välja toonud, et lapse keeleline areng on lapse kognitiivse arengu näitajaks. Lapse sõnavara suurus annab märku, milline on lapse õppeedukus tulevikus (Tagel, 2021). Lapse kõnet tuleb sihipäraselt arendada, õpetades lastele, kuidas erinevaid keelilisi vahendeid igapäevaselt kasutada (Hallap & Padrik, 2008).

Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2008) on valdkonnas “Keel ja kõne” välja toodud, et keel on kui üks osa tervikust, mis ümbritseb lapse keskkonda. Antud valdkond koosneb keelekasutusest, suhtlemisest, kuulamisest ja jutustamisest (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2008). Varajases eas on lapse keelelise arengu jaoks oluline täiskasvanu ja lapse vastastikune mõjutamine, see tähendab mõlema osapoole vahelist suhtlemist (Nevski, 2019). Hiljutised uuringud on aga näidanud, et lapsed osutuvad suhtlemises rohkem passiivseks osapooleks. Lapse ja vanema vahelises suhtlemises oli ema kõne osakaal pea poole (47%) võrra suurem (Kütt, 2023). Lastevanemate seas on ka populaarsemaks muutunud nutiseadmete kasutamine, mis omakorda vähendab lapse ja vanema vahelist suhtlust. Itaalia teadlaste uuringus selgus, et 70% lastevanematest kasutas nutiseadmeid laste lõbustamiseks, kuid ainult 43% vanematest tundsid muret tehnoloogia kasutamisega kaasnevate probleemide pärast (Operto *et al.*, 2023). Vähenev suhtlemine aeglustab ja pidurdab lapse kõne arengut, mis omakorda mõjutab lapse eneseväljendust ja -hinnangut.

Pidevaks kõne arengu toetamiseks on üks parimaid meetodeid jutustamine. Jutustamisoskuse arendamine aitab muuta lapse kõne sidusamaks, suurendab lapse sõnavara ja suunab teda kõnelema (Malinen, 2016; Sild, 2016). Hallap ja Padrik (2008) on öelnud, et jutustamisoskuse arendamisel tuleb last lausete moodustamise ja sõnade valimisega aidata ning aidata tal visualiseerida jutustamisel kuuldud sõnu, tegelasi ja olukordi.

Jutustamise ja visualiseerimise oskust saab arendada, kasutades üha populaarsemaks muutuvat pedagoogilist lähenemist: digitaalset jutustamist (ingl *digital storytelling*). Digitaalse jutustamise fookuseks on digitaalsed lood (ingl *digital story*), mis kombineerivad jutustamise piltide, videote, helide ja muusikaga. Digitaalsed lood suurendavad lapse sõnavara, loo sisust arusaamist ja lapse motivatsiooni õppida (Belda-Medina & Goddard, 2024). Koos

täiskasvanutega on lastel võimalik luua oma digitaalne lugu. Lapsed on suutelised ise oma lugusid välja mõtlema, neile on vaja lihtsalt anda õiged vahendid enda väljendamiseks.

Eelnevast järeldades saab öelda, et jutustamine on laste lapse kõne arengus oluline ja lapsega tuleb pidevalt jutustada. Leian, et töös olev lähenemine teemale on aktuaalne ja uudne, sest digitaalse jutustamise mõju kõne arengule on varem uuritud (Belda-Medina & Goddard, 2024; Catalano, 2022), aga teadaolevalt ei ole lastele vanuses 3-6 loodud digitaalse jutustamise materjale. Lasteaegades ja ka kodus kasutatakse digivahendeid üha rohkem, seega on oluline luua õppematerjale, mis on hinnatud lastele ja nende arengule sobilikuks. Bakalaureusetöös uurin jutustamisoskuse olulisust, digitaalse jutustamise olemust ja rakendamist lasteaias. Teooriale tuginedes koostas in kuus digitaalse jutustamise õppematerjali, millele andsid oma eksperthinnangu viis lasteaiatõpetajat.

Jutustamisoskuse areng ja olulisus

Lapse arengus on jutustamisoskus oluline, sest see toetab erinevate oskuste arengut. Malinen (2016) on välja toonud, et lapse jutustamisoskus ei ole oluline ainult kõne arenguks, vaid aitab kaasa laste emotsionaalsele ja sotsiaalsele arengule. Parema jutustamisoskuse abil suudab laps reguleerida enda käitumist ja tundeid, sest tal on olemas sõnavara eneseväljenduseks (Malinen, 2016). Jutustamise kaudu saab lastele õpetada enda ja teiste tunnetest arusaamist, kuid lood peavad olema ea- ja arengukohased (Malinen, 2016).

Jutustamisoskuse areng on protsess, mis algab sünnist, kui laps kuuleb vanemate kõnet. Lapse enda kõne hakkab arenema alles siis, kui tal on midagi öelda, aga tal puuduvad oskused ja sõnavara (Malinen, 2016). Algne kõne areng võib toimuda märkamatu ja kiirelt ning tihti ei tunnustata lapse kõne arengus täiskasvanu rolli, sest protsessi peetakse loomulikuks osaks elus (Hallap & Padrik, 2008). Täiskasvanud, nagu vanemad ja lasteaiatõpetajad, on oluliseks osaks lapse jutustamisoskuse kujundamisel. Kahe- ja kolmeaastased lapsed alustavad jutustamist täiskasvanutega, kasutades väga algelisi lauseid ja kuulates täiskasvanu jutustusi (Malinen, 2016; Hallap & Padrik, 2008). Lastele jutustades peab täiskasvanu rääkima aeglasemalt, tegema pause ja kordama ning rõhutama sõnu ja fraase (Tagel, 2021). Sõnade ja fraaside rõhutamine aitab lapsel seostada kindlaid fraase ja sõnu kindlate tegevustega, mis omakorda toetab lapse jutustamisoskuse kujunemist.

Mida vanemaks laps saab, seda enam tema jutustamisoskus ja sõnavara arenevad. Kolme- ja nelja-aastased lapsed osalevad aktiivselt dialoogis, nad tahavad ise aktiivsemalt jutustada ja koostavad 2-3lauselisi lugusid oma tegevustest (Malinen, 2016). Nelja-viieselt

hakkab laps koostama 3-5 lausest koosnevaid lühijutte, kuid täiskasvanu abiga on võimeline ka pikemalt jutustama. Koolieelikute jutustused on juba grammatilisemalt rikkamad, detailirohked ja nad kasutavad liht- ja liitlauseid (Hallap & Padrik, 2008). Kuue- ja seitsmeaastaste laste jutustusi mõjutavad lapse kogemused ja asjad, mida ta peab oluliseks (Sild, 2016). Pideva kõne ja jutustamisoskuse arenguga muutub lapse kõne sidusamaks. Sidus kõne annab lapsele aluse õppimiseks (Malinen, 2016) ja võimaldab lapsel edastada teistele jutte, mis on loogiliselt üles ehitatud ja arusaadavad (Sild, 2016).

Jutustamine ja jutustamisoskuse arendamine toimub koolieelsetes lasteasutustes pidevalt. Selleks sobivad kõik suulised tegevused, sealhulgas raamatute ettelugemine, kuulamine ja arutelud. Wright ja Dunsmuir (2019) tõid oma uurimistöös välja erinevaid uuringuid, mis leidsid, et lapsed, kellele loetakse ette raamatuid, on paremate kirjalike ja verbaalsete oskustega. Nendel lastel on tihti suurem sõnavara. Raamatute lugemine aitab suurendada laste sõnavara, kuid lastele jutustamine suurendab arusaamist loo sisust, suurendab sõnavara ja laste võimet lugu ümber sõnastada (Wright & Dunsmuir, 2019). Jutustamise ja lugude lugemise vahe on kuulaja osalus ja silmkontakt. Jutustamises toimub lapse ja õpetaja vahel suhtlus, kus last julgustatakse kordama fraase ja sõnu ning lapsel on võimalik säilitada isiklik kontakt jutustajaga (Isbell *et al.*, 2004). Loo kuulamisel on lapsel passiivsem roll: ta kuulab vaikselt õpetajat ja lugu. Samuti ei ole loo kuulamisel lapsel võimalik luua pidevat kontakti õpetajaga, sest õpetaja fookus on raamatul ja tekstil (Isbell *et al.*, 2004). Peale loo kuulamist võib õpetaja küsida kuuldu põhjal küsimusi ja teha arutelusid raamatu illustratsioonide põhjal. Jutustamine aga võimaldab kuulajal kasutada oma kujutlusvõimet ja kujutada endale ette loo erinevaid elemente (Isbell *et al.*, 2004). Kujutlusvõime kasutamine suurendab laste võimet luua enda jutustusi (Wright & Dunsmuir, 2019). Samad autorid tõid samuti esile, et üha enam liigutakse jutustamisel digivahendite kasutamise poole. Laste jutustamisoskuse arendamiseks on erinevaid vahendeid, nagu jutupliiats, interaktiivsed raamatud ja rakendused ning digitaalsed lood.

Digitaalne jutustamine

Digitaalne jutustamine

Tehnoloogia areng ja kättesaadavus on muutnud võimalikuks kombineerida traditsioonilise jutustamise erinevate multimeedia elementidega. Jutustuste ja digivahendite kooslust nimetatakse digitaalseks jutustamiseks (ingl *digital storytelling*). Digitaalne jutustamine

kujutab endast suulise või kirjaliku jutustamise kombineerimist erinevate digitaalsete elementide ja vahenditega, nagu pildid, videod, helid ja tekst (Belda-Medina & Goddard, 2024). Selline uudne ja moodne lähenemine jutustamisele tekitab kuulajas tugevaid emotsioone, sest kasutatud on erinevaid elemente, mis aktiveerivad korraga mitmeid meeli ning kaasavad kuulaja loosse (Belda-Medina & Goddard, 2024; Catalano, 2022). Tehnoloogia pidev areng võimaldab luua erinevaid digitaalseid lugusid, mis rikastavad laste õpikogemust.

Digitaalse jutustamise vormid

Digitaalne lugu ei pea olema ainult video vormis, kus lugu illustreerivad videoklipid, vaid lugu võib olla ka taskuringhäälingu (ingl *podcast*) vormis, kus üles lindistatud jutustust saatvad taustamuusika ja -helid (Lints, s. a.). Lisaks võib digitaalne lugu olla pildiseeria või slaidiesitus (Qumairi, 2021). Digitaalsete pildiseeriade ja jutustamiseks kasutatavate slaidiesitluste juures on oluline interaktiivsus. Interaktiivsed elemendid võimaldavad jutustuse kuulajal klõpsata või puudutada erinevaid elemente, mis peidavad endas helisid, teksti või uut osa loost (Dyrvold & Bergvall, 2023). Digitaalsed lood võivad olla ka digitaalselt joonistatud animatsioonid või traditsiooniliselt joonistatud pildid, mis on monteeritud üheks terviklikuks videoks (Guidelines for Digital Storytelling..., 2015). Digitaalsed lood võivad olla ka sotsiaalmeedia platvormidele tehtud postitused ja *story*'d, mille eesmärgiks on anda edasi informatsiooni ja suurendada jälgijate aktiivsust (Seo, 2024). Digitaalsele loole on raske määrata kindlat vormi, sest tehnoloogia kasutamine jutustamisel võimaldab luua unikaalseid ja omapäraseid lugusid.

Digitaalse jutu loomine

Digitaalse loo loomiseks on erinevaid digitaalseid vahendeid. Nendeks võivad olla arvutid, iPadid, kaamerad (Alnoori, 2020) ja erinevad programmid, milleks on *Movie Maker*, *IMovie* (Catalano, 2022), *Storyboard That*, *Storybird* ja *Little Bird Tales* (Belda-Medina & Goddard, 2024). Enne digitaalse loo loomist tuleb mõelda, mis on loo teema. Digitaalne lugu edastab kuulajale ühete kindlat teemat, nagu ka traditsiooniline jutustamine (Catalano, 2022). Jutustataval lool on sõnum, moraal või õpetus, mida soovitakse edasi anda.

Enne digitaalse loo loomist tuleb leida loole sobilikud multimeedia elemendid ja vahendid. Valitud lugu ja vajalikud elemendid kombineeritakse sobivas programmis üheks lühifilmiks, mis on enamasti 2-3 minutit pikk (Qumairi, 2021). Valmis jutustus

avalikustatakse sobivas keskkonnas või salvestatakse interaktiivse raamatuna, et lugu oleks kättesaadav ka ilma internetiühendusega (Catalano, 2022). Tehnoloogiliste võimaluste ja interneti kättesaadavusega on iga inimesel sõltumata vanusest, haridusest ja kultuurist võimalik jagada oma lugusid tervele maailmale (Alnoori, 2020). Avalik lugude jagamine ühendab rahva ja võimaldab luua ühtse avaliku kultuuri, mis koosneb jagatud isiklikest kogemustest (Shishko, 2022). Digitaalsete lugude loomine on protsess, mille lõpptulemus toob kasu nii loojale kui ka loo kuulajatele.

Digitaalse jutustamise kasutamine keeleõppes

Digitaalne jutustamine on üks innovaatilisemaid pedagoogilisi lähenemisi. Seda meetodit on üha enam hakatud kasutama keeleõppes, sest see pakub õpilastele kaasavat ja harivat õpikogemust, eriti väikelastele ja erivajadustega õpilastele (Belda-Medina & Goddard, 2024; Catalano, 2022). Digitaalne jutustamine sobib hästi võõrkeele õpetamiseks, sest erinevate visuaalsete elementide ja helide kombineerimine aitab lapsel, kes õpib uut keelt, aru saada teksti sisust ja sõnumist. Erinevate multimeediate kooslus muudab õppimise lõbusaks ja soosib uute sõnade õppimist (Sembiring & Simajuntak, 2023). Keele õppimisel on sõnavara kõige olulisem, sest muidu ei saa toimuda efektiivset suhtlemist (Sembiring & Simajuntak, 2023). Sõnavara õpetamisel on oluline õpetada lapse sõnu ja fraase, mille abil ta saab rühmakaaslastega suhelda, sest see suurendab lapse sotsiaalset heaolu (Sun, 2023).

Belda-Medina ja Goddard (2024) viisid läbi uuringu, kus 112 lapsele esitleti erinevaid digitaalseid lugusid ning enne ja pärast viidi läbi sõnavara kontrolliv test, kus leiti, et peale lugude kuulamist ja vaatamist suurenes laste sõnavara. Enne lugude kuulamist olid laste sõnavarad alla 30%, peale kuulamist tõusid kõik tulemused üle 50%, kõige suurem oli 76%. Lapsed osalesid aktiivselt ka lugudest inspireeritud aruteludes ja sõnavaraharjutustes (Belda-Medina & Goddard, 2024). Digitaalne jutustamine soosib ka lapsekeskset õpetamist ja õpikäsitust. Catalano (2022) küsimustikule vastanud lasteaiasõpetajad leidsid, et digitaalsete lugude kasutamine lasteaias arendab laste loovust, kaasab õpilased õppeprotsessi, arendab laste suhtlemisoskust ja mälu. Digitaalsed jutustused võimaldavad õpetajal küsida rohkem avatud küsimusi, kus ei ole kindlat vastust, ning lapsed saavad ise mõelda, võrreldes tavapäraste kinniste ja kindlate vastustega küsimustega (Catalano, 2022). Avatud küsimused võimaldavad õpilastel kasutada keeleõppes oma uut sõnavara ja formuleerida õpitavas keeles lauseid.

Digitaalse jutustamise kasutamine lasteaias

Digitaalsete lugude kasutamine õppe-eesmärgil on võimalik igas kooliastmes. Kõige enam kasutatakse neid vanemates kooliastmetes, sest vanematel õpilastel on oskused luua ise oma lugusid. Digitaalsete lugude loomine parandab õpilaste digitaalset kirjaoskust, suurendab õpilaste osavõttu ülesannetest, mis vajavad rohkem kirjutamist, ja motiveerib õpilasi paremini kirjutama (Qumairi, 2021). Digitaalsed lood on ka head uue materjali õpetamiseks ja teemade kordamiseks. Õpetamisel toetavad digitaalsed lood arutelusid õpitava teema kohta (Shishko, 2022).

Õpilastel on võimalik luua algusest lõpuni enda digitaalne lugu. Isetegemise protsess suurendab laste huvi õppimise vastu, süvendab õpilaste tähelepanu ja aitab talletada teadmisi (Catalano, 2022). Lasteaias valmistab digitaalse loo enamasti õpetaja. Catalano (2022) leidis oma uuringus, et lasteaiasõpetajad ja õppealajuhatajad peavad lasteaialapsi võimelisteks ise digitaalseid lugusid looma. Vaba- ja rollimängudes loovad lapsed tihti originaalseid lugusid, kasutades olemasolevaid teadmisi (*Guidelines for Digital Storytelling...*, 2015).

Uuringus osalejad tõid välja, et lapsed saavad digitaalseid lugusid luua täiskasvanute abiga, digitaliseerides oma joonistusi, rääkides lugusid oma digitaalsete joonistuste kohta ja lindistades oma jutustusi (Catalano, 2022). Digitaalsete lugude loomisel lasteaias võib probleemiks tulla digivahendite kasutamine, kuid lapsed on digimaailmas aktiivsed osalejad (Nevski, 2019). Lapsed on suutelised täiskasvanute abiga ennast digitaalsetes keskkondades väljendama. Lapse kaasamine loo valmimisse suurendab lapse motivatsiooni osaleda õppetöös ja jäädvustab lapse arengu loo valmimise hetkel (Shishko, 2022). Digitaalsete lugude kasutamisel ja loomisel lasteaias ja koolis on oluline õpetaja teadlikkus ja oskused erinevate programmide ja vahendite kasutamiseks (Catalano, 2022). Tehnoloogia kasutamist õppetöös ei tohiks karta, sest see on kasulik nii õpetajale kui õpilastele.

Digitaalse jutustamise õppematerjali koostamine

Digitaalsete lugude koostamine algas ideede korjamisega. Alguses oli vaja paika panna, mis on lugude teemad ja mis vanusele on lood suunatud. Oluline oli, et iga loo temaatika ja eesmärgid oleksid kooskõlas koolieelse lasteasutuse riikliku õppekavaga (2008). Kui teemad ja vanusegrupid olid paigas, siis tuli koostada piltlood (ingl *storyboard*). Piltlugu on süžeeskeem, kus jooniste abil planeeritakse loo iga kaader, üleminekud ja detailid (*The OCR Guide to Storyboards*, 2013). Koostas kolm piltlugu. Piltlugude alusel lõin igale valitud

vanusegrupile ühe loo. 3-4aastastele sai loodud õpetlik lugu inimese kehast. Loo animatsiooni tegin *Procreate* äpis ja teksti lindistasin telefoniga. Heli ja animatsiooni monteerisin *iMovie*'i keskkonnas. Järgmisele vanusegrupile ehk 4-5aastastele lõin loo öö ja päeva vaheldumisest. Lugu valmis Canva keskkonnas ja kasutasin selle keskkonna tasuta elemente. Loo teksti lindistasin telefoniga ja laadisin Canva keskkonda. Lastele vanuses 5-6 lõin Canva keskkonnas interaktiivse loo jalgrattaga liiklemisest. Lisaks tegin kolm digitaalset lugu muinasjuttudest. Esimene muinasjutt oli Ameerika põlisrahva muinasjutt "Miks mõned puud on igihaljad?", teine muinasjutt oli Hans Christian Anderseni "Printsess herneteral", kolmandaks looks oli vendade Grimmide "Punamütsike".

Uurimuse eesmärk ja uurimisküsimused

Lähtudes varasemates uuringutes (Belda-Medina & Goddard, 2024; Catalano, 2022) saab välja tuua probleemi, et digitaalse jutustamise mõju lapse sõnavarale ja jutustamisoskusele on uuritud ainult koolilastele või koolieelikutel. Siinse bakalaureusetöö eesmärk on luua õpetlikke digitaalseid lugusid, mis toetavad 3-6-aastaste laste jutustamisoskuse ja sõnavara arengut, ja seejärel saada ekspertide hinnang lugude sisule ja arvamus, kuivõrd on lood sobilikud lastele selles vanusegrupis, ning saada eksperdite tagasisidet muudatuste tegemiseks. Eelnevale tuginedes on tööle seatud järgmised uurimisküsimused:

1. Kuidas hindavad eksperdid õppematerjali sobilikkust lastele vanuses 3-6 aastat?
2. Kuidas saab ekspertide hinnangul õppematerjali edasi arendada?
3. Millise temaatikaga lood meeldivad lastele kõige rohkem?

Metoodika

Valim

Uuringu valimi moodustasid viis Viljandimaa lasteaiaõpetajast eksperti. Eksperti valimise kriteeriumiks oli vähemalt viieaastane töökogemus lasteaiaõpetajana. Lisaks oli oluline, et vähemalt üks ekspert töötaks käesoleval õppeaastal lastega vanuses 3-4, teine lastega vanuses 4-5 ja kolmas lastega vanuses 5-6. Kasutasin lumepallivalimit. Ekspertide leidmiseks kontakteerusin erinevate õpetajatega ja juhtkondadega, kes aitasid mind õigete inimesteni suunata. Valitud eksperdid olid lasteaias töötanud 5–36 aastat. Üks ekspert töötas lastega

vanuses 3-4, kaks eksperti lastega vanuses 4-5, üks ekspert lastega 5-6 ja üks ekspert õpetas liitrühmas.

Mõõtevahendid

Andmete kogumiseks kasutasin küsimustikku. Küsimustiku abil soovisin saada ekspertide tagasisidet loodud lugudele. Küsimustiku alguses küsiti üle ekspertide taustandmed (haridus; töökogemus; vanuserühm, kellega töötab). Ekspertide isikut tuvastavaid andmeid ei küsitud. Küsimustiku põhiosa koosnes kahest plokist. Esimeses plokis said eksperdid anda oma hinnangu loo teemale (eakohasus, seos õppekavaga, eesmärkide täitmine). Teises plokis anti hinnang loo välimusele, pikkusele, heliefektidele ja pealelugeja kõnele ning laste huvile. Küsimustiku lõpus said eksperdid teha soovitusi muudatusteks ja lisada veel mõtteid, mida teistele küsimustele vastates esitamata jäid. Kõik küsimused olid avatud, seega said eksperdid iga küsimuse juures vabalt oma arvamust avaldada. Küsimustiku koostamisel võtsin aluseks tööle seatud uurimisküsimused.

Protseduur

Töö uurimismeetodiks oli arendusuuring. Tegemist on uurimismeetodiga, mida kasutatakse haridusteadustes ja mille eesmärk on millegi uue loomine või olemasolevate teadmiste täiendamine (Rodgers, 2024). Uurimise esimeseks etapiks oli küsida kõikide ekspertide nõusolekut uuringu osalemise ja oma hinnangu andmise kohta. Kui ekspertidelt oli nõusolek saadud, saatsin küsimustiku, koostatud digitaalsed lood ja juhendid õpetajate meilile. Andmeid kogusin enda loodud kuuele digitaalsele loo kohta. Oluline oli, et iga ekspert kasutaks koos lastega kahte digitaalselt lugu: üks muinasjutt ja üks eksperdi rühma vanusegrupile sobilik õpetlik lugu. Liitrühma õpetaja sai valida enda rühmale sobiliku õpetliku loo. Muinasjutu sai iga ekspert ise valida, paar eksperti lasid lastel valida. Iga ekspert andis tagasiside kuuele loole, seega ka neile, mida ta lastega ei kasutanud. Lugudele, mida õpetaja ise ei kasutanud, anti tagasiside töökogemuse ja teadmiste põhjal. Iga loo kohta tuli täita eraldi küsimustik. Kui õpetajad olid tagasiside andnud, saatsid nad täidetud küsimustiku vastused minu meiliaadressile, lugude failid jäid neile alles.

Andmeanalüüs

Andmete analüüsiks kasutasin kvalitatiivset analüüsi, sest tegemist oli avatud küsimustega. Andmeid analüüsisin käsitsi. Analüüsisi alustasin vastuste lugemisest. Sisust arusaamiseks oli oluline vastuseid mitu korda lugeda. Pikematest vastusest kirjutasin lühikokkuvõtted, lühikestest vastustest kokkuvõtet ei kirjutanud. Koondasin vastused vastavalt nende sisule alapealkirjade alla. Vastuste koondamisest sain teha üldistavad järeldused. Seda protsessi tein kuus korda ehk iga looga eraldi.

Tulemused ja arutelu

Selle bakalaureusetöö eesmärk oli koostada digitaalse jutustamise õppematerjal lastele vanuses 3-6 aastat. Töö jaoks valminud lugusid hindasid eksperdid, kes hindasid lugude sobilikkust lastele vanuses 3-6 (temaatika, eesmärgid, audio...), edastasid laste mõtted ja emotsioonid lugudest ning said jagada mõtteid ja soovitusi, kuidas õppematerjali edasi arendada. Tulemustest selgus, et loodud materjal oli 3-6-aastastele lastele sobilik, sest lugude temaatika ja eesmärgid olid kooskõlas riikliku koolieelse lasteasutuse õppekavaga, laste tagasiside lugudele oli positiivne ja eksperdid said jagada oma arvamusi, kuidas materjale edasi arendada ja muuta. Ekspertide soovitused võeti arvesse ja lugudes, kus võimalik, tehti muudatusi.

Tulemused esitatakse uurimisküsimuste kaupa.

Esimene uurimisküsimus oli, kuidas hindavad eksperdid õppematerjali sobilikkust lastele vanuses 3-6. Eksperdid hindasid materjali sobilikkust, vaadates iga loo eakohasust, seost õppekavaga, lugude pikkust, pealelugeja kõnet ja diktsiooni ja piltide või animatsiooni välimust. Oma hinnangu andsid eksperdid kirjalikult vabas vormis. Eeldasin, et iga õpetlik lugu on oma vanusegrupile sobilik, sest lugude teemad olid valitud riiklikus õppekavas olevate eesmärkide baasil. Muinasjutud olid sobilikud igale vanusegrupile, sest muinasjuttude eesmärk oli laste kõne toetamine läbi kuulamise. Üldiselt hindasid eksperdid lugusid eakohaseks, tuues välja, et loodud materjale saab kasutada erinevate vanusegruppidega, mitte ainult loo sihtgrupiga. Täpsemad tulemused esitan kahes osas: õpetlikud videod ja muinasjutud.

Õpetlikud videod. Ekspertide hinnangul olid loodud õpetlikud lood valitud vanusegrupile sobilikud. Loo teemad olid seotud riikliku õppekava eesmärkidega, mida laps peab lasteaia lõpuks teadma. Lasteaia riiklikus õppekavas (2008) on kirjas, et laps tunneb

lihtsamaid ajamõisteid (öö ja päev); teab, kuidas ohutult jalgrattaga liigelda; ja kirjeldab iseennast. Minu eesmärk oli, et materjal oleks lastele õpetlik ja vastavuses ka õppekava nõuetega ja et lood oleksid kasutatavad igas lasteaias. Eakohasuse tagamiseks toetusin raamatule “Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad”, et saada aimu, mis teemat mis vanuses õpetatakse, sest minul puudub suurem õpetamiskogemus. Ekspertide hinnangul oli see õige otsus, sest lood olid eakohased. Toodi esile, et lugusid ei pea kasutama ainult neile mõeldud vanusegruppidega, vaid neid saab kasutada kõikide lastega. Lugusid saab kasutada kordamiseks ja õppetöös, tehes muudatusi vastavalt vanusele. Lugude visuaalne pool oli ekspertide hinnangul hea. Lood olid enamjaolt värvilised, pilkupüüdvad ja põnevad.

Muinasjutud. Ekspertid leidsid, et muinasjutud olid lastele vanuses 3-6 sobilikud. Ekspertide sõnul oli muinasjuttudega lihtsam, sest neid ei pea õppekavaga siduma. Ekspertid kirjutasid, et muinasjutud on väga head vahendid õppetöös. Muinasjutud aitavad lapsel maailmast paremini aru saada, õpetavad lastele, kuidas toime tulla konfliktidega ja enda emotsioonidega (Knox-Johnson, 2016). Muinasjuttude eesmärk oli võimaldada õpetajatel ja lastevanematel kasutada neid igapäevaselt kas unejutuks või lihtsalt kuulamiseks. Ekspertid tõid välja, et muinasjuttude hindamisel on suurem rõhk jutustaja ilmekusel, heliefektidel ja visuaalsel poole. Oma kogemustest tulenevalt märkisid ekspertid, et ilmekas jutustamine haarab lapse tähelepanu ja viib nad loo sisse. Muinasjuttude juures on oluline ka laste enda kujutus tegelastest ja loo maailmast (Murwonugroho & Tri Ardianto, 2019).

Teine uurimisküsimus oli, kuidas saab ekspertide hinnangul õppematerjali edasi arendada. Iga ekspert sai peale õppematerjaliga tutvumist anda enda soovitusi, kuidas lugu arendada või muuta, ning põhjendada, miks ta nii arvab. Kui muudatust oli lihtne teha, siis tegin selle ära, aga muudatused, mis ei olnud nii lihtsad, jäid tegemata. Järgnevalt on esitatud vastused iga loo eraldi.

Lugu 1: inimese keha. Ühe eksperdi hinnangu oleks võinud loos olla rohkem kehaosi. Loos olid mainitud pea, silmad, suu, nina, kõrvad, käed ja jalad. Üks ekspert tõi enda kogemusest välja, et lapsed teavad videos olevaid kehaosi, seega on see hea kordamiseks. Ta soovitas lisada kõhu, selja, õlad ja kaela, et muuta lugu õpetlikumaks, sest nende kehaosade funktsiooni ei oska lapsed kohe nimetada. Olen sellega nõus, et kasutasin kehaosi, mida lapsed juba teadsid, kuid minu eesmärk oli õpetada lastele, miks fookuses olev kehaosa on kasulik. Kaks eksperti ütlesid, et illustratsioonid oleksid võinud olla värvilisemad, sest kohati olid nad liiga heledad. Olen sellega nõus, sest ma kasutan ise illustreerimisel heledaid toone ja ma ise nägin oma lugusid lähedalt. Lastele oleks erksamad värvid kohe silma hakanud.

Kaks eksperti ei soovitanud muudatusi teha. Küsimustiku lõpus lisas üks ekspert, et kehaosade loost saaks edasi arendada loo siseelunditest, mis oli hästi põnev soovitus, mille peale ma poleks ise tulnud.

Lugu 2: öö ja päev. Öö ja päeva puhul tõid eksperdid välja, et tegemist on abtastsema teemaga, millest arusaamine võib olla lastele keerulisem. Sellest tulenevalt ütlesid eksperdid, et jutustaja kõne peab olema selge ja mitte liiga kiire. Lastele räägitav peab olema selge, mitte liiga kiire ja kasutada tuleb lastele sobilikke sõnu (Suyitno *et al.*, 2021). See lugu oli minu jaoks kõige ebaõnnestunum, sest jutt on oluline osa loost. Tagasisidest lähtudes vaatasin kriitilise pilguga üle teksti ja lindistasin jutu uuesti. Kahjuks ei õnnestunud uut versiooni hinnata, aga mõlemaid versioone võrreldes oli uus versioon minu enda hinnangul parem.

Lugu 3: jalgrattaga liikumine. Eksperdid ei soovitanud lugu muuta. Nad kirjutasid, et interaktiivne lugu, kus lapsed saavad vastuseid valida ja kaasa mõelda, on suurepärane. Lapsed oli mõttega kaasas ja ekspertide sõnul ootasid lapsed järgmisi küsimusi. Ühe eksperdi hinnangul oleks võinud koos piltidega kasutada ka teksti, et lapsed saaksid lühemaid sõnu veerida. Olen ise sellega nõus, sest ainult pildid võivad pikapeale muutuda liiga kergeks. Sõnade veerimine või lugemine lisaks lastele väljakutset, kuid raskemad ülesanded võivad lapse tegevuses osalemisest keelduma panna. Ekspert arvas, et raskemaid ülesandeid ei pea kõikide lastega korraga tegema, vaid neid saab tutvustada järk-järgult.

Lugu 4: "Miks mõned puud on igihaljad?". Üks ekspert ei soovitanud midagi muuta. Mõned eksperdid soovitasid kasutada rohkem heliefekte, mis muudaks loo ilmekamaks. Loo taustal oleks saanud kasutada linnulaulu ja erinevaid loodushääli. Lugu on slaidiesitus, seega oli seal teksti ja pilte. Toodi välja, et teksti oli slaididel natukene palju ja pilte liiga vähe. Üks ekspert ütles, et slaididel olev tekst on kasulik, sest nii saab lugu kasutada ka ilma helita. Eksperdid kinnitasid, et juba loo pealkiri oli lastele põnev, sest pealkiri on küsimuse formaadis. Olen ise nõus, et teksti oli palju, aga minu jaoks muudab teksti rohkus loo palju mitmekülgsemaks. Õpetaja saab ise lugu lastele lugeda ja lapsed saavad proovida sõnu veerida.

Lugu 5: "Printsess herneteral". Mitu eksperti tegid tähelepaneku, et lugu vajab ilmekamat jutustamist ja häälega mängimist. Ekspertide sõnul oli üksluine jutt ja paar pilti igav. Laste huvi kadus kiiremini kui teiste lugudega. Üks ekspert soovitas loo üldse ära muuta, sest tema sõnul ei sobinud muinasjutt ja video ehitus omavahel kokku. Ta soovitas loo "Printsess herneteral" muuta animatsiooniks, sest oleks haaravam. Olen ise sellega nõus, aga ma ei tahtnud, et iga lugu oleks animatsioon. Digitaalsed lood võivad olla *podcast*'id,

pildiseeriad, animatsioonid või slaidiesitlused (Lints, s. a.; Qumairi, 2021). Ühe eksperdi sõnul oli lugu hea laste kuulamisoskuse arendamiseks.

Lugu 6: "Punamütsike". Lugu Punamütsikesest ei soovitanud ükski ekspert muuta. Ekspertide sõnul oli lugu ilmekas, piisavalt pikk ja see oli üks laste lemmikuid. Ma ise ei osanud seda oodata, sest loos puudusid pildid või animatsioon. Üks ekspert pakkus välja, et saaks teha ka teise versiooni, kus on animatsioon, kuid mina sellega ei nõustu. Ainult audio vormis tehtud loo eesmärk oli arendada laste kujutlusvõimet. Ilma piltide või animatsioonita pidid lapsed lugu kuulama ja endale mõttes visuaali looma. Kujutlusvõime abil saavad lapsed tuua tegelased ellu ja luua enda maailma (Murwonugroho & Tri Ardianto, 2019). Samas oleks põnev võrrelda, millist versiooni lapsed rohkem eelistavad.

Kolmas uurimisküsimus oli, millise temaatikaga lood meeldivad lastele kõige rohkem. Seda soovisin teada, sest tegemist on õppematerjaliga, mis on suunatud lastele vanuses 3-6 aastat. Oluline on teada, mis lastele meeldib, et neil oleks põnev õppida, ja samuti saab laste arvamustest lähtuda järgmiste õppematerjalide loomisel. Õpetaja küsis lastelt, kuidas neile lugu meeldis ja miks ning mis neile ei meeldinud. Üldiselt saab välja tuua, et lastel ei olnud loo sisu kohta eelistusi. Lapsed eelistasid rohkem värvilisi pilte, animatsiooni / liikuvaid pilte ja ilmekat kõnet. Järgnevalt on laste vastused iga loo kohta eraldi välja toodud.

Lugu 1: inimese keha. Lugu inimese keha kohta meeldis lastele. Lapsed olid videos olnud kehaosi õppinud. Videot vaadates näitasid lapsed enda kehaosi, mida videos mainiti. Osa lapsi märkas, et nende kehaosad erinevad animeeritud kehaosadest.

Lugu 2: öö ja päev. Laste jaoks oli lugu põnev. Neile meeldis, et lugu oli värviline ja kontrastne (öö ja päeva vaheldumine). Öö ja päev olid lastele rohkem abstraktsed terminid, seega oli paaril lapsel raske kõigest aru saada. Sellele vaatamata olid lapsed süvenenud ja esitasid palju küsimusi.

Lugu 3: jalgrattaga liikumine. See lugu meeldis lastele väga. Lastele meeldisid kõige rohkem interaktiivsed elemendid, kus nad said vajutada õige vastuse peale, ja nad olid mõttega tegevusse kaasatud. Samuti meeldis lastele, et pildid ja elemendid olid erksad. Loo teema oli ka lastele meeldiv, sest jalgrattahooaeg oli tulemas ja lapsed ootavad seda väga. Loo sisu pani lapsi arutlema ja jagama oma kogemusi jalgratatega.

Lugu 4: "Miks mõned puud on igihaljad?". Lapsed olid juba pealkirja põhjal loost haaratud. Neile meeldis pakkuda, miks mõned puud on igihaljad. Paarile lapsel meeldis, et koos piltidega oli lool ka trükitähtedega tekst, mida nad said proovida lugeda. Oli ka lapsi, kellele ei meeldinud, et pilte oli vähe.

Lugu 5: "Printsess herneteral". Lastele oli lugu võõram. See lugu ei olnud lastele nii haarav. Osale lastele ei meeldinud, et lool oli taustaks ainult paar pilti. Nad oleksid eelistanud animatsiooni, sest see oleks olnud põnevam. Lisaks ütlesid lapsed otse välja, et neil oli igav kuulata, lool puudusid põnevad heliefektid.

Lugu 6: "Punamütsike". See lugu lastele meeldis. Nad olid Punamütsikese looga tuttavad ja neile meeldis lugu kaasa jutustada. Loo juures meeldis lastele kõige rohkem jutustaja kõne ja heli efektid. Laste sõnul oli naljaks kuulata, kuidas hunt vanaema mängis ja mis häält ta tegi. Samuti meeldis lastele tegelasi ette kujutada, sest lool puudus visuaalne pool.

Kolmanda uurimisküsimuse kokkuvõtteks saab öelda, et tulemused ei olnud üllatavad. Lastele meeldisid lood, mille sisu oli neile tuttav või arusaadav. Lapsi haaravad lood, mille teemad on seotud asjade või tegevustega, millega tall on kokkupuuteid olnud (Gómez & Maker, 2011). Enda kogemusest saab öelda, et lapsed räägivad ja arutavad rohkem, kui neil on kogemusi arutatava teemaga. Ootuspärane oli ka fakt, et lastele meeldis ilmekas jutustamine. Ilmekas kõne haarab lapsi juttu, hoiab nende tähelepanu ja suurendab laste õpimotivatsiooni (Suyitno *et al.*, 2021). Lastele meeldisid ka värvilised illustratsioonid. Lapsed eelistavad värve, mis tekitavad neis positiivseid emotsioone (Brooker & Franklin, 2016).

Kokkuvõte

Bakalaureusetöö eesmärk oli luua digitaalse jutustamise õppematerjal, mida saab kasutada laste sõnavara ja kõne arendamiseks lastel vanuses 3-6 aastat, seejärel lasteaiatöötajatest ekspertide abiga hinnata, kuivõrd on valminud õppematerjal 3-6-aastastele lastele sobilik. Selleks esitati kolm uurimisküsimust. Esimesega tuli välja selgitada, kuidas hindavad eksperdid õppematerjali sobilikkust lastele vanuses 3-6 aastat (eakohasus, seos õppekavaga, eesmärgid); teisega saada ekspertide tagasisidet lugude edasiseks arendamiseks ja muutmiseks ning kolmandada saada teada, millise temaatikaga lood meeldisid lastele kõige rohkem. Tulemustest selgus, et digitaalsed lood olid eakohased ja lastele sobilikud, lastel ei olnud temaatika kohta eelistusi, vaid neile meeldisid ilmekad ja värvilised lood ja eksperdid tegid mitmeid väärtuslikke soovitusi lugude edasi arendamiseks. Kui olin ekspertide soovitustega nõus, siis tegin lugudes vastavad muudatused.

Töö tulemus oleks täiuslikum olnud, kui hinnangu andmisel oleks kasutatud avatud küsimusi ja arvuliselt hindamise võimalust. Teemat võiks edasi uurida, sest tegemist olulise ja

aktuaalse teemaga. Edaspidistes uuringutes saab luua sarnaseid digitaalseid õppematerjale ja suurendada valimit. Lisaks saab hästi läbimõeldud uuringuga uurida loodud õppematerjalide mõju laste sõnavara ja kõne arengule.

Töö praktiline väärtus on valminud digitaalne õppematerjal lasteaialastele, nende õpetajatele kui ka lastevanematele, sest lugude vaatamisel või kuulamisel saavad lapsed uusi teadmisi ja arendavad oma kõnet.

Kokkuvõtteks saab öelda, et töö eesmärk, milleks oli luua digitaalse jutustamise õppematerjal 3-6-aastaste laste kõne ja sõnavara arendamiseks, sai ekspertide abiga täidetud. Vastuse said ka kõik tööle esitatud uurimisküsimused.

Tänusõnad

Soovin tänada juhendajat ja lasteaiaõpetajad, kes aitasid bakalaureusetöö valmimisele. Samuti soovin tänada kõiki lapsi, kes õppematerjale kasutasid ja avaldasid selle kohta enda arvamust.

Autorsuse kinnitamine

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

Deina Michelle Sillaots

/allkirjastatud digitaalselt/

16.05.2025

Kasutatud kirjandus

- Alnoori, B. S. M. (2020). Story telling. *ResearchGate*.
https://www.researchgate.net/publication/341592543_Story_Telling
- Belda-Medina, J., & Goddard, M. B. (2024). The Effect of Digital Storytelling on English Vocabulary Learning in Inclusive and Diverse Education. *International Journal of English Language Studies*, 6(1), 110–118. <https://doi.org/10.32996/ijels.2024.6.1.11>
- Brooker, A., & Franklin, A. (2016). The effect of colour on children's cognitive performance. *British Journal of Educational Psychology*.
<https://test.panaacea.org/wp-content/uploads/2016/05/The-effect-of-colour-on-children%E2%80%99s-cognitive-performance.pdf>
- Catalano, C. (2022). Using digital storytelling in early childhood education to promote child centredness. *European Proceedings of Educational Sciences*.
<https://doi.org/10.15405/epes.22032.16>
- Dyrvold, A., & Bergvall, I. (2023). Static, dynamic and interactive elements in digital teaching materials in mathematics. *LUMAT*, 11(3).
<https://doi.org/10.31129/lumat.11.3.1941>
- Gómez, P., & Maker, J. (2011). What are the themes in young children's stories? An analysis of the content of children's written productions. *Zbornik Instituta Za Pedagoska Istrazivanja*, 43(1), 86–105. <https://doi.org/10.2298/zipi1101086g>
- Guidelines for Digital Storytelling in Early Childhood Education. STORIES: Fostering Early Childhood Media Literacy Competencies*. (2015). Erasmus+ KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices.
https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/fede56b0-7a42-4bde-9b4d-463871c653c2/GUIDELINE_English%20language.pdf
- Hallap, M., & Padrik, M. (2008). Lapse kõne arendamine. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Isbell, R., Sobol, J., Lindauer, L., & Lowrance, A. (2004). The effects of storytelling and story reading on the oral language complexity and story comprehension of young children. *Early Childhood Education Journal*, 32(3), 157–163.
<https://doi.org/10.1023/b:ecej.0000048967.94189.a3>

- Knox-Johnson, L. V. (2016). *The Positive Impacts of Fairy Tales for Children*. University of Hawai‘I at Hilo HOHONU, 14.
<https://hilo.hawaii.edu/campuscenter/hohonu/volumes/documents/ThePositiveImpactsOfFairyTalesforChildrenLeilaniVisikoKnox-Johnson.pdf>
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava. (2011). RT I 2008, 23, 152 Külastatud aadressil
<https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772?leiaKehtiv>.
- Kütt, A. (2023). *5–8-aastaste eesti laste keeleline areng ja selle seos keelelise kasvukeskkonnaga*. Doktoritöö. Tallinna Ülikool.
<https://www.etera.ee/zoom/199407/view?page=3&p=separate&tool=info&view=0,0,2067,2835>
- Lints, A. (s. a.). *Digitaalse loo koostamine (Digital Storytelling)*.
http://tera.hk.tlu.ee/~aimar/digital_storytelling/Tervitus.html
- Malinen, M. (2016). *J. Strebeleva psühholoogilis-pedagoogilise hindamismetoodika 5-aastaste laste jutustamisülesannete standardiseerimine*.
<https://dspace.ut.ee/items/ae1a54bc-eb78-4d1c-84ff-4159f47a6fd2>
- Murwonugroho, W., & Tri Ardianto, D. (2019). Visual Fantasy In Children’s Learning Through Virtual & Augmented Reality. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SCIENTIFIC & TECHNOLOGY RESEARCH*, 8(12).
https://www.researchgate.net/publication/348363831_Visual_Fantasy_In_Children's_Learning_Through_Virtual_Augmented_Reality
- Nevski, E. (2019). *0-3 aastaste laste digimäng ning selle sotsiaalne vahendamine*. Doktoritöö. Tallinna Ülikool.
<https://www.etera.ee/zoom/59512/view?page=24&p=separate&tool=info&view=62,68,2031,1266>
- Operto, F. F., Viggiano, A., Perfetto, A., Citro, G., Olivieri, M., De Simone, V., . . . Pastorino, G. M. G. (2023). Digital Devices Use and Fine Motor Skills in Children between 3–6 Years. *Children*, 10(6), 960. <https://doi.org/10.3390/children10060960>
- Qumairi, L. (2021). *The Impact of Digital Storytelling on Students’ Writing Skill*.
<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/22603>
- Rodgers, P. A. (2024). What does design research do? *Proceedings of DRS*.
<https://doi.org/10.21606/drs.2024.461>
- Sembiring, D. L. B., & Simajuntak, D. C. (2023). Digital storytelling as an alternative teaching technique to develop vocabulary knowledge of EFL learners. *Journal of*

Languages and Language Teaching, 11(2), 211.

<https://doi.org/10.33394/jollt.v11i2.7523>

Seo, Y. S. (2024). Metaloguing: The new paradigms of storytelling in the age of digital media.

ResearchGate. <https://doi.org/10.5121/ijma.2024.16201>

Shishko, B. (2022). Storytelling in the digital era: Perspectives on age and gender. *Trames*,

26(4), 397. <https://doi.org/10.3176/tr.2022.4.03>

Sild, K. (2016). *Lasteaiaõpetajate teadmised ja hinnangud laste jutustamisoskuse kohta*.

Magistritöö. Tallinna Ülikool.

<https://www.etera.ee/zoom/27888/view?page=9&p=separate&tool=info&view=0,0,2481,2468>

Sun, H. (2023). Harmonious bilingual experience and child wellbeing: a conceptual

framework. *Frontiers in Psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1282863>

Suyitno, I., Martutik, M., Lutfitasari, W., & Arista, H. D. (2021). TEACHERS' SPEECH TO

STIMULATE STUDENTS IN LEARNING INTERACTION. *RETORIKA Jurnal*

Bahasa Sastra Dan Pengajarannya, 14(1), 69.

<https://doi.org/10.26858/retorika.v14i1.19055>

Tagel, K. (2021). *2-7-aastaste laste sõnavara arendamine digitehnoloogia toel*. Magistritöö.

Tallinna Ülikool.

<https://www.etera.ee/zoom/158097/view?page=1&p=separate&tool=info&view=0,0,2481,3508>

Wright, C. Z., & Dunsmuir, S. (2019). *The Effect of Storytelling at School on Children's Oral and Written Language Abilities, and Self-Perception*. University College London.

https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10066448/1/Dunsmuir_Wright%20%20Dunsmuir%20%282019%29%20-%20final%20accepted.pdf

Lisad

Lisa 1. Küsimustik

Lugupeetud õpetaja!

Olen Tartu Ülikooli 3. kursuse üliõpilane Deina Michelle Sillaots. Kirjutan bakalaureusetööd teemal *Digitaalse jutustamise õppematerjali loomine lastele vanuses 3-6*. Õppematerjaliks olen loonud 6 digitaalset lugu, kolm õpetliku sisuga ja kolm muinasjuttu. Lugude eesmärgiks on arendada laste kõne ja sõnavara. Palun Teie eksperthinnangut koostatud lugudele.

Küsimustik on anonüümne.

Aitäh abi eest!

Küsimuste või probleemide korral kirjutage e-mailile deinasillaots@gmail.com või helistage 58361063.

I osa: Taustandmed

1. Haridus.....
2. Mitu aastat olete lasteaias töötanud?.....
3. Mis vanuses lastega praegu töötate?.....

II osa: Loo temaatika

Mis lugu hindate?.....

1. Kuidas hindate sobilikkust antud vanusegrupile?

.....

.....

.....

.....

.....

2. Kuidas hindate loo seost õppekava ja seatud eesmärkidega?

.....

.....

.....

.....

.....

III osa: Visuaalid, audio ja laste huvi

1. Kuidas hindate loo visuaalset poolt (pildid, animatsioon, illustratsioonid)

.....

.....

.....

.....

.....

2. Kuidas hindate pealelugeja kõne (kiirus, diktsioon, ilmekus)?

.....

.....

.....

.....

.....

3. Kuidas hindate heliefekte?

.....

.....

.....

.....

.....

4. Mida arvasid lapsed loost?

.....

.....

.....

.....

.....

IV osa: Lugede arendamine

Palun jagage mõtteid lugude arendamiseks, täiustamiseks või muutmiseks.

.....

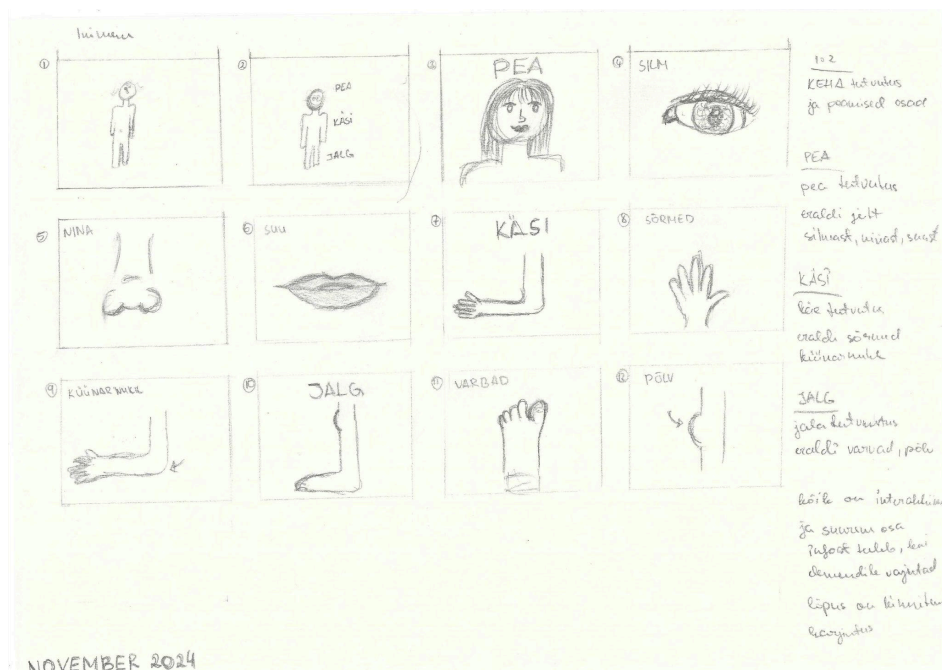
.....

.....

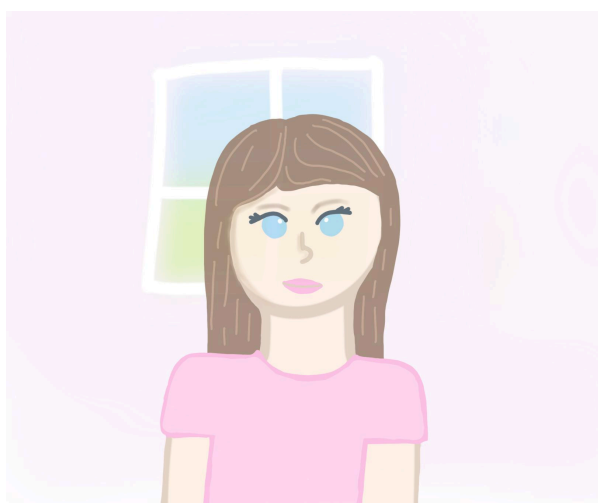
.....

.....

Lisa 2. Digitaalne lugu kehast



Valminud piltlugu. Joonistas Deina Michelle Sillaots



Kaader loost. Joonistas Deina Michelle Sillaots

Kasutatud märkemd jutustamiseks:

Koostas Deina Michelle Sillaots

See on inimene. Tal on pea, keha, käed ja jalad. Peas on tal kaks silma, nina ja suu. Keha küljes on tal käed ja jalad. Käel on tal 10 sõrme. Jalgadel on aga 10 varvast. Aga milleks on need kõik vajalikud?

Pea - seal on aju, millega mõtleme; asuvad silmad, nina ja suu.

Silmad - nendega me näeme enda ümber olevat maailma.

Nina - ninaga saame me hingata ja tunneme lõhna.

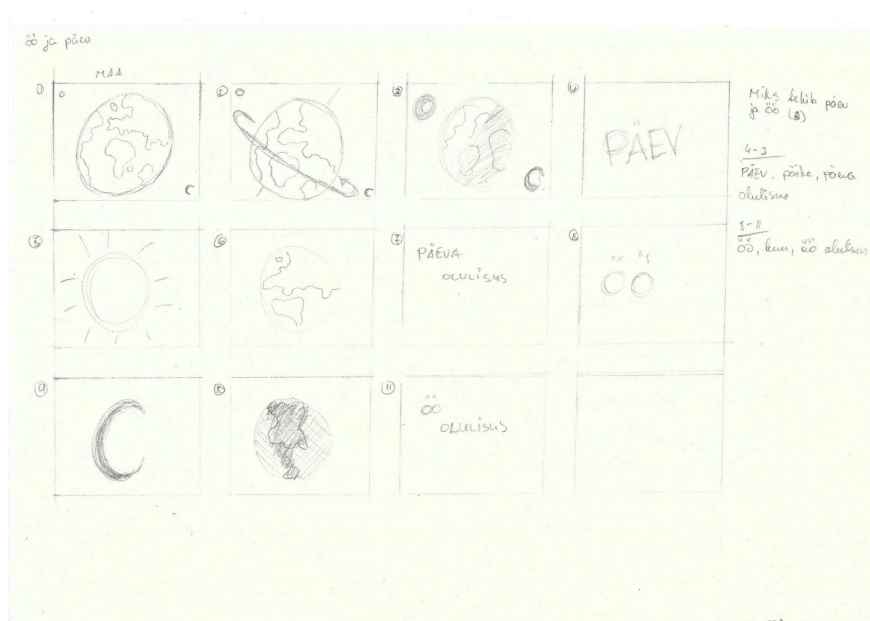
Suu - suu abil saame me süüa, kasutades oma hambaid ja keelt, suuga saame ka rääkida ja hingata.

Mida me saame kätega teha? Kätega saame joonistada, asju (lisa kindlad asjad) hoida, palli visata, riietuda. Selleks kõigeks on meil ka sõrmi vaja. Selleks et käsi liiguks, on meil küünarnukid.

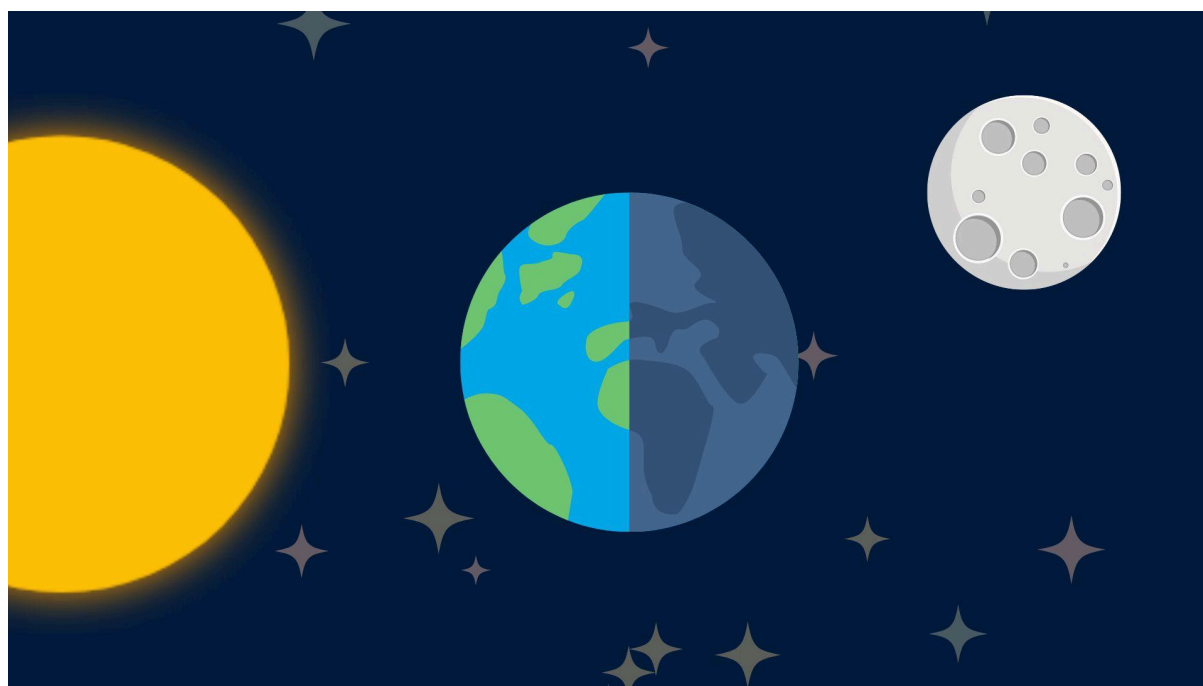
Jalgade abil saame me kõndida, joosta ja hüpata. Varbad on meil tasakaaluks, et me ei kukuks. Liikumisel on meil abiks põlved, mis aitavad jalal painutada.

Loo eesmärk: Laps kirjeldab kehaosi ja nende tähtsust.

Lisa 3. Digitaalne lugu ööst ja päevast



Piltlugu. Joonistas Deina Michelle Sillaots



Kaader loost. Kasutati Canva keskkonna tasuta elemente.

Kasutud märkmed jutustamiseks:

Koostas Deina Michelle Sillaots

Maa - planeet, kus me elame.

Päeval paistab meil päike, aga öösel on taevas kuu. Aga miks on meil päev ja öö. Päeval on maa päikese poole ja päikesekiired liiguvad Maa poole. Kui päike on väljas, siis saame

mängida ja lõbutseda. Ja kui päike loojub, siis tuleb öö ja kõik lähevad magama. Aga kas päike läheb ka siis magama? Ei lähe. Maa on kera, nagu pall, ja tal on kaks poolt. Öösel on üks pool kuu poole, päike aga valgustab teist poolt. Ja nii on iga päev. Maa aina tiirleb ja pöörleb, tuues meile öö ja päeva.

Loo eesmärk: Laps eristab ööd ja päeva. Laps iseloomustab nende vaheldumist.

Lisa 4. Digitaalne lugu jalgrattaga liikumisest



Piltlugu. Joonistas Deina Michelle Sillaots



Kaader loost. Kasutati Canva keskkonnas olevaid tasuta elemente.

Kasutatud märkmed jutustamiseks:

Koostas Deina Michelle Sillaots

Rattaga on tore sõita. Aga rattaga sõites on vaja alati meeles pidada ohutusreeglid.

Kanna alati kiivrit.

Rattaga sõida koos vanematega või lasteaia õuealal.

Ära mine üksinda autoteele.

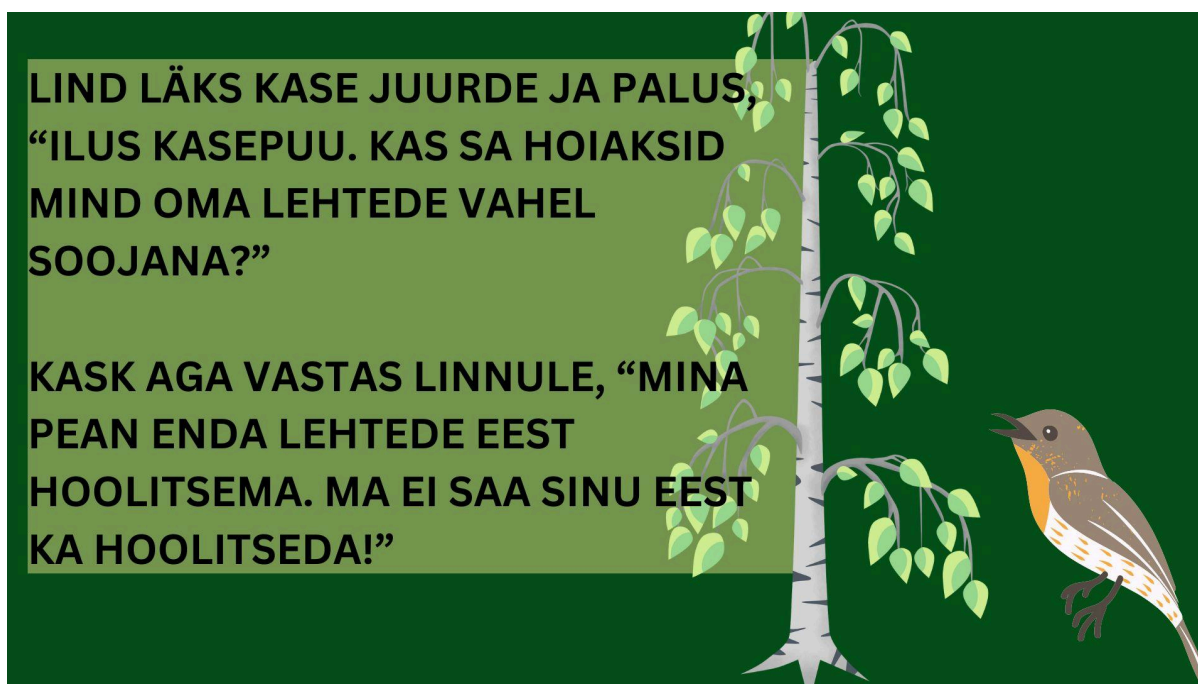
Ära kiirusta.

Ületa teed ülekäigurajal ja veendu, et autod peatuvad.

Lisanduvad küsimused reeglite kohta.

Loo eesmärk: Laps teab turvalise käitumise reegleid. Laps kirjeldab, kuidas rattaga turvaliselt liikuda.

Lisa 5. "Miks mõned puud on igihaljad"



**LIND LÄKS KASE JUURDE JA PALUS,
"ILUS KASEPUU. KAS SA HOIAKSID
MIND OMA LEHTEDE VAHEL
SOOJANA?"**

**KASK AGA VASTAS LINNULE, "MINA
PEAN ENDA LEHTEDE EEST
HOOLITSEMA. MA EI SAA SINU EEST
KA HOOLITSEDA!"**

Kaader loost. Kasutati Canvas keskkonnas olevaid tasuta elemente.

Kasutatud tekst.

*TALV ON LÄHENEMAS JA ILMAD ON MUUTUNUD KÜLMEMAKS. LINNUD LENDASID
SOOJALE MAALE, KUID ÜKS LIND OLI MURDNUD OMA TIIVA JA EI SAANUD
LENNATA.*

*LIND VÄRISES KÜLMAST. TA MÕTLES, ET EHK HOIAVAD PUUD TEDA TALVEL
SOOJANA. SELLE MÕTTE PEALE KEKSIS LIND METSA.*

*LIND LÄKS KASE JUURDE JA PALUS, "ILUS KASEPUU. KAS SA HOIAKSID MIND OMA
LEHTEDE VAHEL SOOJANA?"*

*KASK AGA VASTAS LINNULE, "MINA PEAN ENDA LEHTEDE EEST HOOLITSEMA. MA
EI SAA SINU EEST KA HOOLITSEDA!"*

*LIND LÄKS TAMME JUURDE JA PALUS, "VÕIMAS TAMM. KAS SA HOIAKSID MIND
OMA LEHTEDE VAHEL SOOJANA?"*

TAMM TEATAS LINNULE, "MA EI TAHA, ET KEEGI MU TÕRUD ÄRA SÖÖKS."

*LIND LÄKS PAJU JUURDE JA PALUS, "ÕRN PAJU. KAS SA HOIAKSID MIND OMA
LEHTEDE VAHEL SOOJANA?"*

PAJU VASTAS LINNULE, "MINA VÕÕRAID VASTU EI VÕTA!"

*LIND RAPUTAS OMA KÜLMI SULGI JA SOSISTAS KURVALT, "KES MIND KÜLL
AITAKS?"*

JÄRSKU KUULIS LINNUKE KOLME HÄÄLT.

"SA VÕID MINU OKSTE VAHEL ELADA. HOIAN SIND TERVE TALV SOOJANA,"

LAUSUS KUUSK

MÄND LUBAS, "MINA KAITSEN SIND TUULE EEST."

*“SA VÕID MINU MARJU SÜÜA, ” PAKKUS KADAKAS.
LIND OLI PUUDELE VÄGA TÄNULIK JA LEIDIS ENDALE OKSADE VAHELE SOOJA
KODU.
SAMAL ÖÖSEL OLI AGA TUGEV TORM JA PUHUS KÕIKIDELT PUUDELT LEHED
ÄRA. PUUD, KES LINNU LAHKELT VASTU VÕTSID, JÄID LEHED ALLES.
KUUSE, MÄNNI JA KADAKA LAHKUST HINNATAKSE SIANI. KUI TEISED PUUD
JÄÄVAD SÜGISEL LEHTEDEST ILMA, SIIS NEED KOLM ON ALATI HALJAD.*

Kasutati raamatud “Rahvajuttude aastaring. 52 muistendit ja muinasjuttu.”

McAllister, A. (2016). Rahvajuttude aastaring. 52 muistendit ja muinasjuttu. Quatro Publishing.

Lisa 6. "Printsess herneteral"

Kasutatud Vendade Grimmide tekst.

Kunagi elasid ühel vaikselt maal kuningas ja kuninganna, kellel oli poeg, prints Toringarde. Rahvas armastas kuningaperet, kuid prints ei olnud õnnelik.

"Ma olen nii kurb," ütles prints vanematele. "Ma tahaksin abielluda, kuid ei leia endale õiget pruuti."

"Seda asja annab hõlpsasti korraldada," lohutas kuningas. "Ühepäevase ratsasõidu kaugusel meie lossist elab tervelt neliteist printsessi."

"Ma olen kõiki neid tüdrukuid näinud," vaidles Toringarde vastu, "aga nad ei ole õiged printsessid. Neil ei ole seda erilist kuninglikkust, mida ma oma naise juures tahaksin näha." Sellised märkused ajasid kuninganna nutma, sest ta tahtis, et poeg oleks õnnelik, abielus ja kingiks talle lapselapse.

"Ma tean, mida teha," otsustas kuningas. "Ma saadan välja kirjaliku teate, et sa tahad abielluda ja et kõik tõelised printsessid võivad tulla ja sinuga silmast silma kohtuda. Nii kohtud sa sobivate neidudega kõigist maadest."

Ja nii laskis kuningas koostada, trükkida ja igale poole välja panna teate, et tema poeg otsib tõelist printsessi. Järgmise paari nädala jooksul tuli palju printsesse lossi prints Toringardega kohtuma.

Kuid keegi neist ei pannud prints siidant kiiremini tuksuma. Kellelgi neist ei olnud seda erilist kuninglikkust, mida prints otsis. See muutis prints veel kurvemaks, ent kuninganna ei kaotanud lootust.

"Küll sa näed, mu poeg," ütles ta, "just siis, kui asi tundub täiesti võimatu olevat, juhtub midagi. See võib olla kohe siinsamas, ukse taga. Tuleb ainult osata näha seda, mida otsid." Printsile tundus, et ema püüab teda lihtsalt lohutada. Ta ei uskunud ema sõnu. Kui selline printsess, kes talle sobinuks, oleks olemas, võiks ta nüüdseks juba olla lossis käinud. Kui prints kurvalt oma toas istus ja elu üle järele mõtles, kuulis ta väljast valju tuule ulgumist. Ta hüppas püsti ja jooksis suurde eesruumi.

Sinna olid kogunenud ka kuningas, kuninganna ja kõik teenijad. "Mis lahti on?" küsis prints Toringarde.

"Väljas on kohutav torm," vastas kuningas. "Tuul, rahe, äike. Meie kuningriigis pole veel kunagi midagi seesugust nähtud ega kuulnud."

Samal hetkel kõlas eesuksele vali koputus. "Tuul püüab eesust sisse lüüa!" hüüdis üks teener. "Ei," ütles Toringarde ja asetaskäe mõõgale. "See ei ole tuul. See on inimese käsi, mis uksele koputab. Ma lähen vaatan, kes seal on."

Kõik vaatasid, kuidas prints Toringarde ukse juurde astus. Ta võis olla küll üksik ja ta süda võis olla armastuse puudumise pärast haige, kuid ta oli ikkagi julge ja vapper prints. Mõõga tupest välja tõmmanud, avas ta ettevaatlikult eesukse.

Lävel seisis üleni veest tilkuv noor neiu. Prints Toringarde silmitses teda. "Kes sa oled?" küsis ta.

"Ma olen printsess Annasara," vastas neiu, "ja kui te mind sisse ei lase, upun ma siinsamas selles vihmavalingus."

Prints tõmbus kõrvale ja printsess astus sisse. "Ma olin parajasti reisil tagasi oma kuningriiki, kui puhkes see kohutav torm," selgitas printsess, kui teda tutvustati kuningale, kuningannale ja kogu õukonnale.

Siis jutustas ta, kuidas oli selle metsiku maru kätte jäänud. Rääkides hakkasid ta juuksed ja riided juba kuivama. Prints Toringarde nägi, et printsess on väga ilus. Tema hääli oli meeldiv ja siiras ning tema silmad nii sügavad, et prints polnud seesuguseid eales näinud. See oli kindlasti seesama neiu, kes ema sõnul pidi teda kohe siinsamas, ukse taga ootama.

"Mitte nii kiiresti, mu poeg," ütles kuninganna, kui poeg sosinal oma tunnetest emale rääkis. "Enne tuleb teha kindlaks, kas see on tõepoolest ehtne printsess ja veel selline, kes suudaks sind terveks eluajaks õnnelikuks teha."

"Kuidas me seda teeme?" küsis prints emalt.

"Jäta kõik minu hooleks," lausus ema. Siis pöördus kuninganna printsess Annasara poole.

"Kas ma tohin sind su magamistuppa juhatada, kullake?" küsis ta. Väljas möllas torm endise jõuga ning printsessil tuli jääda ööseks lossi.

"See oleks mulle suur au, Teie Hiilgus," vastas printsess kniksu tehes.

"Kena. Ma lähen vaatan, kas kõik ettevalmistused on tehtud. Ma kutsun sind, kui tuba on valmis." Kuninganna läks trepist üles magamistuppa.

Ta võttis taskust tillukese rohelise herne ja torkas selle voodisse madratsi alla. Siis andis ta teenritele käsu panna voodisse veel kakskümmend madratsit, nii et ülemine madrats puudutas peaaegu lage.

"Printsess Annasara, sinu voodi on valmis!" teatas kuninganna seejärel.

Printsess tõusis toolilt. "Võib-olla näeme hommikul," ütles ta printsile.

"Ma loodan seda väga," vastas prints. Seejärel läks printsess trepist üles.

Ta astus oma magamistuppa ja lausa ahhetas tohutut madratsikuhja nähes.

Kuninganna naeratas. "Ma tahtsin, et sul oleks nii mugav kui võimalik," selgitas ta.

Printsess tänas kuningannat ning ronis üles, kuni jõudis ülemise madratsini. Ta tõmbas endale teki peale ja sulges silmad.

"Meeldivaid unenägusid," ütles kuninganna. "Pärast nii rasket teekonda oled sa kindlasti väsinud." Kuninganna sulges enda järel ukse ja läks tagasi alumisele korrusele.

Hommikuks oli torm raugenud. Päike tõusis kaugete mägede kohale. Kuninganna tõusis ja läks printsess Annasara magamistuppa.

Printsess kõndis toas edasi-tagasi ja hõõrus käega selga.

"Mu kullake, mis lahti on?" päsis kuninganna. "Ma arvasin, et sa magad veel."

"Ma ei tahaks kurta, aga ma ei saanud terve öö sõbagi silmale," ütles printsess.

"Tõepoolest?" imestas kuninganna. "Aga miks ometi?"

"Ärge solvuge, Teie Hiilgus," ütles printsess, "aga see oli kõige kõvem madrats, millel ma elus olen maganud. Mu selg hakkas sellest koledasti valutama."

Kuninganna naeratas. "Sa oled tõeline printsess!" hüüatas ta rõõmsalt.

"Muidugi olen," imestas printsess. "Ma ütlesin seda teile juba eile õhtul."

"Aga sa pidid proovi läbi tegema ning tegid seda edukalt," ütles kuninganna.

"Millise proovi?" ei taibanud printsess Annasara ja hõõrus selga.

Nüüd astus tuppa ka prints Toringarde. "Mis on juhtunud?" küsis ta.

"Sinu armastatu on tõeline printsess," ütles kuninganna. "Eile õhtul panin ma tema voodi põhja tillukese rohelise herne. Siis katsin ma selle kahekümne madratsiga. Ainult tõeline ja õrn printsess võiks herne pärast ebamugavust tunda."

"Siis oled sa minu tõeline printsess," ütles Toringarde ja võttis Annasara käe oma pihku. "Me kohtusime tormi tõttu, kuid meie eelseisev elu on puhas rõõm."

Printsil oli õigus. Kuninganna laskis saata printsessi tuppa kalliskividega kaunistatud kuninglikud rõivad. Toringarde ja Annasara pulmad olid kuu aja pärast ning kõik on tänagi ühel meelel, et nad elasid kaua-kaua õnnelikult (Grimmid 2000: 184_195).

Lisa 7. "Punamütsike"

Kasutatud ingliskeelne tekst, mis oli jutustamisel toeks.

Once upon a time there lived a little country girl, the prettiest creature who was ever seen. Her mother had a little red riding hood made for her. Everybody called her Little Red Riding Hood.

One day her mother said to her: "Go my dear, and see how your grandmother is doing, for I hear she has been very ill."

Little Red Riding Hood set out immediately.

As she was going through the wood, she met with a wolf. He asked her where she was going.

"I am going to see my grandmother."

"Does she live far off?" said the wolf.

"It is beyond that mill you see there".

It was not long before the wolf arrived at the old woman's house. He knocked at the door.

Tap, tap, tap.

"Who's there?"

"Your grandchild, Little Red Riding Hood," replied the wolf, faking her voice.

The good grandmother called out, "Pull the string, and the latch will go up."

The wolf pulled the string and the door opened, and then he immediately fell upon the good woman and ate her up in a moment.

He then shut the door and got into the grandmother's bed, expecting Little Red Riding Hood, who came some time afterwards and knocked at the door.

Tap, tap, tap.

"Who's there?"

"It is your grandchild, Little Red Riding Hood."

The wolf cried out, "Pull the string, and the latch will go up."

Little Red Riding Hood pulled the string, and the door opened.

Big Bad Wolf in Grandma's Bed

"Grandmother, what big arms you have!"

"All the better to hug you with, my dear."

"Grandmother, what big ears you have!"

"All the better to hear you with, my child."

"Grandmother, what big eyes you have!"

“All the better to see you with, my child.”

“Grandmother, what big teeth you have got!”

“All the better to eat you up with.”

Fortunately, a hunter was passing near by the hut. He heard the wolf, and recognised him right away. He ran over to the window. He took a good aim, and that was the end of the wolf

Loo leidsin Storynory lehelt. Storynory. (2019). Little Red Riding hood.

<https://www.storynory.com/little-red-riding-hood-2/>

Mina, Deina Michelle Sillaots,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „**DIGITAALSE JUTUSTAMISE ÕPPEMATERJALI LOOMINE LASTELE VANUSES 3-6 AASTAT**“,

mille juhendaja on Ilona Võik,

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.

Deina Michelle Sillaots

16.05.2025