

Tartu Ülikool  
Sotsiaalteaduskond  
Haridusteaduste instituut  
Koolieelse lasteasutuse õpetaja õppekava

Claudia Tross  
MUUKEELSETE LASTE EESTI KEELE ÕPPE TOETAMINE ROLLIMÄNGUDE KAUDU  
ÜHE LASTEAIA NÄITEL  
Bakalaureusetöö

Juhendaja: algõpetuse didaktika ja praktika nooremlektor Esta Sikkal

Tartu 2025

## **Kokkuvõte**

*Muukeelsete laste eesti keele õppe toetamine rollimängude kaudu ühe lasteaia näitel*

Bakalaureusetöö eesmärgiks oli koostada rollimängud muukeelsete laste eesti keele õppe toetamiseks, selgitada välja ekspertide hinnang rollimängudele ja milliseid muudatusi tuleks teha ekspertide hinnangul koostatud rollimängudes. Tagasisidet rollimängude kohta koguti ekspertankeedi ja intervjuudega. Ekspertide antud hinnangust selgus, et rollimängud toetasid muukeelsete laste sõnavara ja suhtlemisoskuste arengut. Rollimängude juures hinnati kõrgelt teise keele õppimist läbi mängu. Muudatustena toodi välja õpitava sõnavara laiendamist, mängude ajakulu vähendamist ning täiendavate vahendite ja elementide lisamist mängudesse. Lähtudes ekspertide hinnangutest jõuti järelduseni, et koostatud rollimängud toetasid muukeelsete laste eesti keele õpet.

*Võtmesõnad: muukeelne laps, alusharidus, teise keele õpe, rollimäng*

## **Abstract**

*Supporting non-native children's learning of Estonian language through role-playing using the example of one kindergarten*

The aim of this bachelor's thesis was to create role-plays to support learning of Estonian language for non-native children and to find out the experts' opinions of created role-plays and what changes should be made. Feedback on created role-plays was collected through expert questionnaires and interviews. Evaluation given by the experts revealed that role-plays supported learning new vocabulary and communication skills of non-native speaking children. Learning a second language through play was highly valued in created role-plays. Experts' suggestions for changes were to expand vocabulary to be learned, to shorten playtime for some games and to add extra elements and tools to the role-plays. Based on experts' evaluations it was concluded that the created role-plays supported learning of Estonian by non-speaking children.

*Keywords: a non-native child, early childhood education, second language learning, role-play*

## Sisukord

Sissejuhatus .....	4
1. Teoreetiline ülevaade .....	5
1.1 Muukeelsed lapsed Eestis.....	5
1.2 Muukeelsete laste teise keele õppe põhimõtted ja peamised meetodid.....	6
1.3 Õppimine läbi mängu ja rollimäng teise keele õppes.....	8
1.4 Rollimängude koostamise kriteeriumid .....	9
1.5 Uurimuse eesmärk ja uurimusküsimused.....	11
2. Metoodika.....	12
2.1 Valim.....	12
2.2 Rollimängude koostamise etapid .....	12
2.3 Andmete kogumine .....	13
2.4 Andmeanalüüs .....	13
3. Tulemused .....	14
3.1 Rollimängude vastavus seatud kriteeriumitele.....	14
3.2 Ekspertide üldine hinnang rollimängudele.....	14
3.3 Ekspertide hinnang koostatud rollimängudele lähtudes muukeelsete laste eesti keele õppe toetamisest.....	15
3.4 Ekspertide soovitusel rollimängude muutmiseks .....	16
4. Arutelu.....	17
Tänuõnad .....	21
Autorsuse kinnitus.....	21
Kasutatud kirjandus.....	22
Lisad .....	
Lisa 1. Ekspertõpetajate taustaandmed .....	
Lisa 2. Ekspertankeet .....	
Lisa 3. Rollimängude kriteeriumitele vastavus ekspertide hinnangul.....	
Lisa 4. Pea- ja alakategooriate moodustamise näide.....	
Lisa 5. Rollimängud .....	

## Sissejuhatus

Tänapäevases maailmas on järjest rohkem inimesi, kes ei jää elama oma koduriiki, vaid lahkuvad sealt. Uude riiki kolides tuleb inimestel hakkama saada teises kultuurikeskkonnas ja lastel on vaja omandada haridust, selleks on vaja õppida teist keelt. Eestis elas 2024 aasta seisuga 442 694 muust rahvusest inimest (Statistikaamet, 2025). Eesti Vabariigi põhiseadus (1992) näeb ette, et igal inimesele on õigus haridusele ning õigus eestikeelsele haridusele ei olene inimese rahvusest, soost ega kodakondsusest. Antud seadus paneb riigile kohustuse pakkuda eestikeelset haridust igale soovijale.

Eesti keele teise keelena õpe muukeelsetele lastele algab juba alushariduses, kus Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2008) on see eraldi õppetegevuse valdkonnana välja toodud. Antud töös peetakse muukeelseks lapseks last, kelle emakeeleks pole eesti keel (Baird & Argus, 2022). Seoses sellega, et alusharidus viidi täielikult üle eestikeelsele õppele alates 1. septembrist 2024 (Haridus- ja teadusministeerium [HTM], s.a.), on oluline tagada muukeelsetele lastele kvaliteetne ja efektiivne eesti keele õpe. Alushariduse eesti keelele ülemineku sujuvuse tagamiseks on võimaldatud õpetajatele täiendavaid koolitusi ja motivatsiooni programme (HTM, s.a.). Programmide ja koolituste eesmärgiks on laiendada õpetajate teadmisi eesti keele kui teise keele õppest ja tutvustada erinevaid meetodeid.

Teise keele õpetamiseks leidub erinevaid meetodeid, mis põhinevad varasematel uuringutel ja kogemustel, näiteks: käsutäitmismeetod (Total Physical Response -TPR), lõimitud aine- ja keeleõpe ehk LAK (Content and Language Integrated Learning - CLIL), kommunikatiivne keeleõpe (Communicative language teaching – CLT) ja palju teisi (Argus *et al.*, 2021). Eelkoolieas on laste juhtivaks tegevuseks mäng, läbi mille omandatakse uued oskused ja teadmised kõige loomulikumalt (Niilo & Kikas, 2008; OECD, 2020). Keeleõppes on rollimäng üks parimaid meetodeid, kuna see on vaheldusrikas, mänguline ja lastele huvitav (Märka & Kuuspalu, 2019). Sellest tulenevalt on käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks koostada rollimängud muukeelsete laste eesti keele õppe toetamiseks, selgitada välja ekspertide hinnang rollimängudele ja milliseid muudatusi tuleks ekspertide hinnangul koostatud rollimängudes teha.

## 1. Teoreetiline ülevaade

### 1.1 Muukeelsed lapsed Eestis

2023/2024 õppeaastal omandas Eestis 8.02.2024 seisuga alusharidust 68 281 last, nendest 11 776 last omandas alusharidust mõnes muus keeles või keelekümblusprogrammi alusel (Haridussilm, 2025). Eesti keele õpe on oluline, et lapsed saaksid hakkama eestikeelses keskkonnas, jätkata hariduse omandamist eesti keeles ja oleksid lõimitud Eesti haridus- ja kultuuriruumi (HTM, s.a.). Sellest õppeaastast, 2024/2025, läks Eesti alusharidus täielikult üle eestikeelsele õppele ning üleminek võib tuua kaasa lasteaiatõpetajatele erinevaid väljakutseid. Takistusteks üleminekul eestikeelsele õppele võib saada õpetajate endi madal eesti keele tase (HTM, s.a.), vajalike pädevuste puudumine õpetada teist keelt (Lukk *et al.*, 2017; Thordardottir, 2010) või ka meetodikate ja õppematerjalide vähene kättesaadavus (Lukk *et al.*, 2017).

Aastal 2021 valmis pilootprojekt „Eestikeelne õpetaja vene õppekeelega rühmas“. Antud uuringus osalesid eestikeelsed õpetajad vene õppekeelega rühmades, kes õpetasid kokku 461 last. 99,3% uuringus osalenud lastest kasutasid kodus suhtlemiseks vene keelt ning selgus, et ainult 11,8% lastest tulid toime igapäevasuhtluses, kui pidi kasutama eesti keelt (Keskaik *et al.*, 2021). See tähendab, et 88,2% lastest ei olnud omandanud koolieelses lasteasutuses vajalikke oskusi eesti keeles suhtlemiseks. Toetudes muukeelsete laste eesti keele oskuste uuringutele (Baird & Argus, 2022; Lukk *et al.*, 2017; OECD, 2020) saab väita, et vaatamata õpetajate pingutustele on probleemiks muukeelsete laste eesti keele tase, mis on madal isegi põhikooli lõpuks. Lukk jt (2017) toovad välja, et peamised ressursid eesti keele teise keelena õpetamisel on olnud suunatud gümnaasiumiastmele, kuid põhirõhk peaks olema eesti keele õppel alushariduses ja põhikoolis.

Ümbritseval keskkonnal on suur mõju keele arengule (Baird & Argus, 2022; Hoff & Core, 2015; Paradis, 2023). Teise keele omandamisel on oluline, et last ümbritsev keelekeskkond oleks võimalikult variatiivne (Giguere & Hoff, 2022). Oma uuringus tõid Baird ja Argus (2022) välja, et 41% uuringus osalenud vene kodukeelega lastest puutub eesti keelega kokku ainult haridusasutuses. Keskaik jt (2021) poolt läbiviidud pilootprojektist selgus, et 99,6% uuritud muu kodukeelega lastest puutus eesti keelega kokku koolis ja lasteaias, 63,5% lastest läbi televiisori, arvuti ja raamatute, 22,5% sõpradega suhtlemisel ning 13% sugulastega suhtlemisel. Antud tulemustest ilmneb, et kõige enam saab muukeelne laps eesti keelest sisendit haridusasutuses ja meedia vahendusel.

## 1.2 Muukeelsete laste teise keele õppe põhimõtted ja peamised meetodid

Muukeelsetele lastele eesti keelt õpetades tuleb arvestada iga lapse keeletasemega (Padrik & Hallap, 2020). Lapse kõne läbib kindlad arenguetapid ning kõnelema hakkamise aluseks on oluline omandada vajalik sõnavara. Laps omandab mahukama sõnavara selles keeles, mida ta kuuleb sagedamini (De Wilde *et al.*, 2022) ning mille sisend on rikkalikum (Unsworth, 2019). Kõne arenemisel tekib mõistmine alati varem kui kasutamine (Giguere & Hoff, 2022). Seega tuleb keeleoskuse hindamisel arvestada ka lapse keele mõistmisega (Hoff & Core, 2015). Sama põhimõtte kehtib ka muukeelsete laste kõne puhul. Hoff ja Core (2015) ning Thordardottir (2010) hinnangul ei aja kaks keelt last segadusse. Kahe keele õppimine korraga võtab rohkem aega ning võib tunduda, et muukeelsel lapsel on sõnavara väiksem kui ükskeelsel. Kui võtta kokku lapse sõnavara mõlemas keeles, siis on see ükskeelse lapsega võrreldes sama suur või isegi mahukam (Hoff & Core, 2015).

Paradis (2023) sõnul on muukeelsete laste keeleõpe ükskeelsete omast mitmekülgsem ning seda mõjutavad ümbritsevast keelekeskkonnast saadavad erineva mahu ja kvaliteediga kogemused õpitava keelega. Sisend ja keelekogemus mõjutavad lisaks sõnavarale üldist keeleõpet ehk reeglitepõhist süsteemide mõistmist, oma kogemuste jagamist ja meenutamist (Baird & Argus, 2022; Paradis, 2023). Giguere ja Hoff (2022) sõnul peavad õpetajad vajalikuks teadmiseks seda, et lisaks teise keelesisendi kvaliteedile ja kvantiteedile on mõjutajaks ka lapse sotsio-emotsionaalne heaolu, mis on aluseks keeleõpet soodustava keskkonna loomisel. Thordardottir (2010) hinnangul soodustab lastele motiveeriv keeleõpe teise keele omandamist. Selleks vajatakse rohkem õpetajaid, kes oleksid kursis, kuidas muukeelsete laste keeleõpe toimib ning kes oskaksid tõhusamalt toetada eesti keele kui teise keele õppimist (Lukk *et al.*, 2017).

OECD (2020) uuringust selgus, et Eestis alushariduse üheks prioriteediks on olnud tagada muu kodukeelega lastele eesti keele õpe ja õppeks vajalik tugi. Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2008) on välja toodud eesti keele õppe tagamise olulisus muukeelsetele lastele, kuid laste vanus teise keele õppe alustamisel ja metoodikate valikul sõltub lasteasutuse õppe- ja kasvatustegevuste püstitatud eesmärkidest. Baird ja Argus (2022) uuringust selgus, et pikem kokkupuuteaeg eesti keelega soodustab keele paremat omandamist, kuid isegi pika kokkupuute ajaga varieeruvad laste eesti keele oskused. Lisaks on ka teisi olulisi tegureid, millest sõltub keele omandamine, näiteks millist keeleõppe meetodit teise keele õpetamisel kasutatakse.

Teise keele õppimise meetodite valik on väga mitmekülgne. Kuna meetodid luuakse sel

hetkel olevate arusaamade ja põhimõtete järgi, siis võivad need ajaga oma relevantsust kaotada (Argus *et al.*, 2021). Järgnevalt antakse lühike ülevaade mõnest laialdasemalt levinud teise keele õppe meetoditest, mida kasutatakse rollimängudes sõnavara õpetamisel:

*Käsitäitmismeetod (Total Physical Response – TPR).* Käsitäitmismeetod ühendab omavahel keeleõppe ja füüsilise tegevuse. Meetodi loomise aluseks võeti tõdemus, et esmaselt õpivad lapsed oma emakeelt läbi käskluste kuulamise ja nende täitmine ning alles hiljem hakatakse kõnega vastama. TPR-meetodit kasutatakse pigem keeleõppe algfaasides. Grammatikat eraldi ei õpetata, vaid see areneb välja loomulikult. Õpilased on kuulaja ja käsitäitja rollis. Õpetajal on aktiivne roll, kus ta loob võimalused õppimiseks, jagab käsklusi ja otsustab õpitava sõnavara üle. Õppimise alguses kasutatakse igapäevast ümbritsevat keskkonda ja hiljem kasutatakse sõnavara täiendamiseks pilte ja raamatuid. (Richard & Rodgers, 2001)

*Lõimitud aine- ja keeleõpe ehk LAK (Content and Language Integrated Learning - CLIL).* LAK-meetodis kasutatakse õpitavat keelt õppevahendina teiste valdkondade teadmiste omandamiseks. Uuringutest on selgunud, et LAK-meetod on tõhusam kui traditsiooniline keeleõpe. Võrreldes teiste keele osaoskustega, arendab LAK-meetod kõige rohkem rääkimist. Kõige rohkem sõnavara omandatakse suheldes õpetaja ja kaaslastega. (Jang *et al.*, 2025)

*Kommunikatiivne keeleõpe (Communicative language teaching – CLT).* Kommunikatiivses keeleõppes on prioriteediks rääkimine ja suhtlemine. Meetod käsitleb keelt suhtlusvahendina, mitte ainult reeglite ja grammatika kogumikuna. Kommunikatiivne keeleõpe muudab keeleõppe õppija põhiseks ning toetab igapäevasuhtluseks vajalike sõnade ja fraaside omandamist. Keelt õpitakse läbi suhtluse, arutelude, rollimängude ja probleemide lahendamist nõudvate ülesannete. (Salmanova, 2025)

Alushariduses õpib laps ümbritsevat maailma tajuma läbi matkimise, vaatlemise, uurimise, katsetamise, suhtlemise ja mängu (Koolieelse lasteasutuse riiklik..., 2008), samu võtteid kasutatakse keeleõppes (Nihazram & Masnan, 2020). Laps peab tundma soovi eesti keele ja selle vahendusel suhtlemise vastu ning selleks peab laps aru saama lihtsamatest sõnadest ja väljenditest ning kasutama neid ennast vestluskaaslastele arusaadavaks tehes (Lukk *et al.*, 2017; Padrik & Hallap, 2020). Märka ja Kuuspalu (2009) toovad välja, et laste keeleõpe peab olema vaheldusrikas, huvitav ning mänguline ja just seetõttu on mäng lapse jaoks tähtsaks keeleõppe meetodiks.

### 1.3 Õppimine läbi mängu ja rollimäng teise keele õppes

Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2008) on toodud välja, et läbi mängu õppimine on kõige tõhusam. Mäng on lapse põhitegevus, mille käigus omandatakse uusi oskusi, saadakse uusi kogemusi ja õpitakse suhtlemist kaaslastega (Niilo & Kikas, 2008). Õpetajate meelest muudab mäng õppimise põnevamaks ja kasutades õpetamisel mängulisi meetodeid on lapsed õppimise aktiivselt kaastatud, mitte passiivsed osalised (Keskaik *et al.*, 2021). 2017. aastal ilmunud „Eesti keeleseisund“ aruandest tuli välja, et alushariduses eesti keele omandamisel on oluline tegevusi läbi viia mänguliselt (Lukk *et al.*, 2017). Seda kinnitavad ka Haridus- ja teadusministeeriumi (s.a.) eksperdid, kelle sõnul on üleminekul eestikeelsele õppele oluline roll mängulistel tegevustel, mis soodustavad muukeelsete laste suhtlemist nii õpetajate kui kaaslastega eesti keeles. Õpetajal on võimalus läbi mängu luua situatsioone, mis soodustavad õpitava keele sõnavara omandamist ja kasutamist, grammatika omandamist ja lause moodustamise oskuse arendamist (Märka & Kuuspalu, 2009). Nende tegevustena töid Märka ja Kuuspalu (2009) välja näiteks etendused, käelised tegevused, liikumine, õppekäigud ja rollimängud.

Rollimängule pole suudetud panna ühte kindlat definitsiooni, aga rollimängule on omane kindel süžee ja osalised, kes on end ümberkehastanud kellegi teise rolli. Alates lapse kolmandast eluaastast muutub rollimäng domineerivaks mänguliigiks (Niilo & Kikas, 2008). Rollimängude abil omandatakse sotsiaalseid oskuseid - suhtlemist kaaslastega, kuidas tajuda iseennast ja teisi, ühiskonnas üldtunnustatud tavade omaksvõtmist või kuidas lähtuda eetilistest tõekspidamistest (Koolieelse lasteasutuse riiklik..., 2008; Niilo & Kikas, 2008; Nihazram & Masnan, 2020; Salmanova, 2025). Lisaks on rollimängu elemente kasutatud erinevates teise keele õppe meetodites: kommunikatiivne keeleõpe, käsutäitmismeetod, sugestiivneõpe ja eklektiivne meetod (Argus *et al.*, 2021). Rollimängud loovad keskkonna, kus lapsed on julgemad katsetama teise keele rääkimist (Guilfoyle & Mistry, 2013; Nihazram & Masman, 2020). Lisaks õpetajatele osalevas rollimängudes teised lapsed, mis julgustab keeleõppijat teist keelt kasutama (Guilfoyle & Mistry, 2013; Nihazram & Masman, 2020; Salmanova, 2025) ja teised osalised võivad pakkuda uut keelesisendit (Guilfoyle & Mistry, 2013; Keskaik *et al.*, 2021).

Rollimängu peetakse keeleõppes üheks parimaks meetodiks, kuid siiski esineb selle kasutamisel erinevaid tegureid, mis võivad rollimängu edukat läbiviimist takistada. Teise keele omandamist läbi rollimängu võib takistada see, kui juht kaotab mängu üle kontrolli, osad lapsed keelduvad mängust või pakutud rollist ning probleemiks võib muukeelsele lapsele saada teise

keele mittemõistmine – ei saa aru juhustest ja ei suuda ennast arusaadavalt väljendada (Nihazram & Masnan, 2020). Rollimängud on ajakulukad, võivad olla lärmakad ega pruugi mahtuda või sobida rühmaruumi (Guilfoyle & Mistry, 2013). On oluline, et lastel oleks mängus läbiviidava teemaga olemas varasem kogemus (Argus *et al.*, 2021) ning kaaslaste osalemine rollimängus mõjutab sageli keelduvat last mängus osalema (Nihazram & Masnan, 2020). Guilfoyle ja Mistry (2013) sõnul tuleb selleks, et rollimäng oleks efektiivne, kasutada seda laialdaselt ja sageli ning õpetajad peavad olema teadlikud rollimängu olemusest, reeglitest ning oskama seda juhtida.

Guilfoyle ja Mistry (2013) uuringust selgus, et õpetajate jaoks on rollimängu kasutamine keeleõppes oluline. Sama selgus ka Eestis läbiviidud pilootprojektis, kus koolieelse lasteasutuse õpetajad tõid läbi mängu õppimise olulisuse ja seda just keeleõppes (Keskspaik *et al.*, 2021). Õpetajate rolliks on kujundada keskkond, planeerida tegevused, vaadelda ja toetada mängus osalevaid lapsi (Niilo & Kikas, 2008). Lapsed julgevad rollimängudes rohkem teist keelt kasutada, kui kõrval on õpetaja, kes on motiveeriv, julgustav, pakub tagasisidet ning kinnitab lapsele, et vigade tegemine on lubatud (Nihazram & Masnan, 2020; Niilo & Kikas, 2008). Rollimängu mängimine ja analüüsimine aitab õpetajatel tuvastada tekkivaid takistusi ning leida võimalusi, kuidas neid järgmistel kordadel ennetada (Guilfoyle & Mistry, 2013).

Õpetajad on teadlikud rollimängude vajalikkusest ja kasutavad neid õppetegevustes, et toetada laste teise keele omandamist (Nihazram & Masnan, 2020). Kahest Eestis läbiviidud uuringust selgus, et õpetajatele valmistab muret vähene õppematerjal alushariduses, mis keskenduks eesti keele kui teise keele õppele ja selle kättesaadavus (Keskspaik *et al.*, 2021; Lukk *et al.*, 2017). Kuigi järjest rohkem ilmub uusi õppematerjale, näiteks „LapsEST tehnoloogiaga rikastatud mängud lasteaedadele eesti keele õppeks“ (Meesak, 2024), siis pole täheldatud, et need keskendusid eesti keele kui teise keele õppele läbi rollimängude. Põhjuseks võib olla rollimängude koostamise keerukus just sõnavara valiku kontekstis.

#### **1.4 Rollimängude koostamise kriteeriumid**

Bakalaureusetöö eesmärgiks on koostada rollimängud, mis toetavad muukeelsete laste eesti keele õpet. Rollimängude koostamisel arvestati Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2008) valdkonna „Eesti keel kui teine keel“ õppe eesmärkidega, kus peeti oluliseks julgustada last eesti keeles suhtlema, aru saama lihtsamatest eestikeelsetest sõnadest ja väljenditest ning suunata last

neid igapäevases suhtluses kasutama. Sellest lähtuvalt seati koostatud rollimängudele järgmised kriteeriumid:

*Eesti keele kui teise keele õppe toetamine.* Selleks, et koostatud rollimängud täidaksid oma eesmärgi, peavad need lähtuma eesti keele kui teise keele õpetamise põhimõtetest. Lastele on vaja pakkuda piisavalt keelesisendit ja sõnavara, peab tekkima võimalus kasutada omandatud keeleoskusi ning tuleb tekitada huvi õpitava vastu (Argus *et al.*, 2021).

*Keelesisendi piisavus.* Muukeelsetele lastele pakutav keelesisend ja selle rikkus on tähtsaks osaks teise keele õppimisel (Unsworth, 2019). Last peaks ümbritsema keskkond, kus laps puutub võimalikult palju kokku õpitava keelega (Paradis, 2023). Lisaks peetakse oluliseks, et laps saaks sisendi võimalikult loomulikult ning huvipakkuval viisil (Kitsnik, 2018). Kvaliteetne keelesisend (Paradis, 2023) ja suurem kokkupuute aeg keelega (Baird & Argus, 2022) soodustab lapsel teise keele omandamist.

*Aktiivne sõnavara.* Rollimängudes on oluline, et laps saaks õpitavas keeles rääkida. Selleks on vaja, et lapsel oleks varasem kokkupuude teemaga (Argus *et al.*, 2021) ja kasutamiseks omandatud piisav sõnavara (Lukk *et al.*, 2017). Rollimängud loovad võimalusi, kus laps saab aktiivselt õpitud sõnavara kasutada. Sõnavara kasutamiseks tuleb luua kontekst, kus selle kasutamine oleks loomulik ja eluline (Kitsnik, 2018). Koostatud rollimängudes õpetatakse lastele lihtsamaid väljendeid, milles lapsed saavad juba omandatud sõnavara kasutada.

*Võimalus suhelda.* Lapsed omandavad teist keelt kõige paremini läbi suhtluse (Salmanova, 2025). Rollimängud loovad võimaluse, kus muukeelsed lapsed saavad eesti keelt kasutada suheldes nii õpetaja kui ka kaaslastega. Õpetaja ja kaaslased mudeldavad muukeelsele lapsele õpitavat keelt ning laste motivatsioon teises keeles rääkides kasvab kui seda teevad ka teised muukeelsed lapsed (Guilfoyle & Mistry, 2013).

*Mängulisus.* Koolieelses eas on laste juhtivaks tegevuseks mäng, läbi mille omandatakse teadmisi kõige loomulikumalt (Koolieelse lasteasutuse riiklik..., 2008; Niilo & Kikas, 2008). Muukeelse lapse keeleõppes tuuakse välja, et mänguline lähenemine motiveerib last olema rohkem kaasatud nii õppesse kui aktiivselt õpitavat keelt kasutama (Lukk *et al.*, 2017; Keskaik *et al.*, 2021). Koostades rollimänge üritati sisse tuua võimalikult palju mängulisust, et muukeelsed lapsed osaleksid aktiivselt kaasatud.

*Ea- ja jõukohasus.* Keeleõppematerjale luues on oluline, et need vastaksid muukeelsete laste eesti keele tasemele ja õpitav sõnavara oleks eakohane (Kitsnik, 2018). Rollimänge

koostades arvestati sõnavara eakohasusega ning et mängude pikkus oleks lastele jõukohane.

Tähelepanu pöörati õpetaja kõnele, mis oleks muukeelsete laste jaoks arusaadav.

*Juhiste arusaadavus.* Selleks, et laps saaks aktiivselt tegevusest osa võtta, peavad juhised olema lihtsas ja talle arusaadavas keeles (Kitsnik, 2018). Juhiste mitte mõistmise korral kaotavad lapsed tegevuse vastu huvi (Nihazram & Masnan, 2020) ning seatud keeleõppe eesmärgid jäävad saavutamata.

## **1.5 Uurimuse eesmärk ja uurimisküsimused**

Kuigi rollimängu kasulikkust teise keele õppes on palju välja toodud ja seda kasutatakse mitmetes keeleõppe meetodites, siis võiks rollimäng olla laialdasemalt levinud koolieelse lasteasutuse õpetajate seas. Piirisild (2021) bakalaureusetöö tulemustest selgus, et veidi üle poolte uuritud lasteaiaõpetajates kasutas rollimängu õppetöös vähemalt kord nädalas, aga seda sotsiaalsete oskuste kujundamise kontekstis. Eestis on antud välja mitmeid materjale, mis toetavad lasteaiaaegsete muukeelsete laste eesti keele õppimist teise keelena, näiteks „Rääkimine hõbe, kuulamine kuld“ (Maiberg & Kingisepp, 2017) ja hiljuti ilmunud „LapsEST tehnoloogiaga rikastatud mängud lasteaedadele eesti keele õppeks“ (Meesak, 2024). Pole ilmnenu, et oleks loodud piisavalt palju materjale, mis keskenduksid just rollimängude kasutamisele alushariduses eesti keele kui teise keele õppimiseks.

Sellest tulenevalt on bakalaureusetöö eesmärgiks koostada rollimängud muukeelsete laste eesti keele õppe toetamiseks, selgitada välja ekspertide hinnang rollimängudele ja milliseid muudatusi tuleks ekspertide hinnangul koostatud rollimängudes teha. Rollimängude sihtgrupiks on 4-7aastased muukeelsed lapsed, kelle keeletase on A1-A2 ehk nad on keeleõppes algajad.

### **Uurimisküsimused:**

1. Millisel määral vastavad loodud rollimängud muukeelsete laste eesti keele õppe toetamiseks järgmistele kriteeriumitele: eesti keele kui teise keele õppe toetamine, keelesisendi piisavus, aktiivse sõnavara kasutus mängudes, suhtlusvõimaluste loomine, mängulisus, ea- ja jõukohasus, juhiste arusaadavus?
2. Milliseid soovitusi ja ettepanekuid muudatuste tegemiseks annavad eksperdid rollimängude osas?

## 2. Metoodika

Lähtudes bakalaureusetöö eesmärgist koostati rollimängud muukeelsete laste eesti keele õppe toetamiseks. Valminud rollimängud saadeti hindamiseks ekspertidele, kes viisid läbi rollimängud ja eksperthinnangu andmiseks täitsid ekspertankeedi. Järgides eetikareegleid, oli uuringu igas etapis tagatud ekspertide anonüümsus. Järgnevalt antakse ülevaade uuringu valimi moodustamisest, rollimängude koostamise etappidest, andmete kogumisest ja andmeanalüüsist.

### 2.1 Valim

Uuringu valim on sihipärane ja ettekatsetud ehk valimi valis välja uurija (Õunapuu, 2014). Uuritavateks olid koolieelse lasteasutuse õpetajad, kellel oli vähemalt viie aastane töökogemus muukeelsete lastega eestikeelses lasteaias. Edaspidiselt nimetatakse uuringus antud õpetajaid Ekspert 1 – Ekspert 7. Kõik eksperdid töötavad ühes Eesti lasteaias. Valimi suuruseks on 7 eksperti, kes omavad pedagoogilist haridust ja töötavad juhtivate õpetajatena (vt lisa 1).

Ekspertide leidmiseks käis autor vestlemas seatud kriteeriumitele vastavate ekspertõpetajatega, selgitades neile bakalaureusetöö eesmärki ning küsiti nõusolekut uuringus osalemiseks. Uuringus osalenud ekspertidele kinnitati, et saadud andmeid kasutatakse ainult antud bakalaureusetöö raames ning uuritavatele tagatakse anonüümsus.

### 2.2 Rollimängude koostamise etapid

*Ettevalmistus.* Kuna bakalaureusetöö eesmärgiks oli koostada rollimängud muukeelsete laste eesti keele õppe toetamiseks, siis esmalt uuriti, kas antud teemal on välja antud õppematerjale. Leiti, et varasemalt on koostatud õppematerjale ja -mänge muukeelsete laste eesti keele õppimise toetamiseks, aga alushariduse kontekstis otseselt pole keskendunud rollimängudele. Järgnevalt uuriti Koolieelse lasteasutuse riiklikut õppekava (2008), kus tutvuti üldiste õppe- ja kasvatustegevuste eesmärkidega ning valdkonna „Eesti keel kui teine keel“ õppe- ja kasvatustegevuse eesmärkidega ja mida peetakse olulisel selle kavandamisel ja korraldamisel. Esialgsed mänguideed pandi kirja paberile ning nende seast valiti välja neli parimat. Ideede valikul sai otsustavaks mängudes kasutatava sõnavara ja teema olulisus igapäeva elu kontekstis.

*Rollimängude kavandamine ja väljatöötamine.* Rollimängude koostamiseks otsiti mängu, millele toetudes oleks rollimängude ülesehitus loogiline ning kergesti mõistetav. Eeskujuna rollimängude ülesehitusel kasutati LapsEST tehnoloogiaga rikastatud mängud lasteaedadele eesti keele õppeks (Meesak, 2024) formaati. Autori jaoks oli oluline, et koostatud rollimängud

keskenduksid varem omandatud sõnavara kinnistamisele ning looksid lastele keskkonna, kus sõnavara kasutamine oleks võimalikult loomulik. Lisaks sooviti kasutada mängudes väljendeid, mis aitaksid õpitud sõnavara kasutada vestlustes. Rollimängude koostamisel peeti oluliseks mängulisust ja põnevuse loomiseks kasutati osadest koostatud mängudes digivahendeid.

*Rollimängude hindamine.* Valmis rollimängud saadeti esmaseks ülevaatamiseks ühele muukeelsete lastega töötavale õpetajale, kes andis mängudele tagasisidet ja soovitusi. Peale esmase tagasiside saamist vaadati koostatud rollimängu uuesti üle ning tehti autori jaoks vajalikud parandused. Järgmiseks anti rollimängud ekspertidele väljaprintitud kujul katsetamiseks ja hindamiseks. Hindamiseks koostati ekspertankeet (vt lisa 2), mille eksperdid pidid täitma. Ekspertankeedi loomisel võeti aluseks Mailin Kikkase ja Teele Mägi ning Tuuli Saare koostatud ekspertankeedid (Kikkas & Mägi, 2024; Saar, 2022).

### **2.3 Andmete kogumine**

Andmete kogumiseks kasutati ekspertankeeti ja poolstruktureeritud intervjuud. Ekspertankeet koosnes kolmest osast. Esimeses osas uuriti ekspertide taustaandmeid: haridus ja muukeelsete lastega töötamise aastad. Teises osas esitati rollimängude koostamiseks kasutatud kriteeriumite kohta väited ning eksperdid pidid valima endale sobivaima vastuse. Vastuse pidid eksperdid andma seitsmele väitele. Hindamiseks kasutati Likerti skaalat (Õunapuu, 2014), millega mõõdeti ekspertide väidetega nõustumist või mittedõustumist järgneval skaalal: „nõustun“, „pigem nõustun“, „ei oska vastata“, „pigem ei nõustu“ ja „ei nõustu“. Kolmandas osas pidid eksperdid andma tagasisidet koostatud rollimängude kohta. Välja oli vaja tuua mängude positiivsed küljed ning andama soovitusi ja ettepanekuid muudatuste tegemiseks rollimängudes.

Peale ekspertankeedi täitmist viidi uuritavatega läbi poolstruktureeritud intervjuud, kus eksperdid täiendasid ekspertankeedi kolmandas osas antud tagasisidet ja soovitusi muudatusteks. Intervjuude pikkuseks oli kuni 20 minutit ja salvestusvahendina kasutati telefonis helisalvestuse programmi. Oluline oli tagada ekspertide anonüümsus, sellepärast kasutati intervjuude salvestamisel nimede asemel pseudonüümi „ekspert“ ning vastavat numbrit taustaandmete tabelist.

### **2.4 Andmeanalüüs**

Kogutud andmete analüüsimiseks kasutati nii kvantitatiivset kui kvalitatiivset sisuanalüüsi.

Ekspertankeetides saadud hinnanguid rollimängude kriteeriumitele analüüsiti kvantitatiivselt. Tulemuste esitamiseks arvutati välja vastuste protsent. Saadud tulemused esitatakse tabelina lisades (vt lisa 3).

Kvalitatiivset sisuanalüüsi kasutati ekspertidelt saadud tagasiside ja soovitude puhul, mida anti muukeelsete laste eesti keele õppe toetamiseks koostatud rollimängudele. Saadud andmed koondati kokku Microsoft Word tekstifailis, kus neid korrastati. Uurimuse jaoks olulisemad lõigud kodeeriti, kasutades fraase või märksõnu. Kodeering viidi läbi programmiga CATMA 7.2.0. Viie päeva möödudes tehti korduskodeering, kus korrastati ja täpsustati koode, mis jaotati pea- ja alamkategoriasse (vt lisa 4).

### **3. Tulemused**

Antud bakalaureusetöö eesmärgiks oli koostada rollimängud muukeelsete laste eesti keele õppe toetamiseks, selgitada välja ekspertide hinnang rollimängudele ja milliseid muudatusi tuleks ekspertide hinnangul koostatud rollimängudes teha.

#### **3.1 Rollimängude vastavus seatud kriteeriumitele**

Esimese uurimisküsimusega taheti teada saada, millisel määral vastavad koostatud rollimängud seatud kriteeriumitele: eesti keele kui teise keele õppe toetamine, keelesisendi piisavus, aktiivne sõnavara kasutus, võimalus eesti keelseks suhtluseks, mängulisus, ea- ja jõukohasus ja juhiste arusaadavus. Ekspertide poolt antud hinnangud rollimängudele olid kõrged, mida kinnitab tulemuste tabelis kõrged protsendid vastustel „nõustun“ ja „pigem nõustun“. Enim eksperte nõustusid, et koostatud rollimängud toetavad eesti keele kui teise keele õppimist, õpitavat sõnavara kasutati aktiivselt, loodi võimalus eesti keelseks suhtluseks, on mängulised ja juhised on arusaadavad. Kõige vähem eksperte nõustusid rollimängude keelelisesisendi piisavuses.

#### **3.2 Ekspertide üldine hinnang rollimängudele**

Ekspertide vastustest ilmnes, et õppematerjali koostamisel olid teemad hästi valitud. Ekspertid 3 ja 6 tõid lisaks välja, et muukeelsete laste eesti keele õppes peavad teemad olevald tuttavad ning igapäevases elus olulised.

*Eriti meeldisid mulle valitud teemad mängudele. Muinasjuttudega seotud mängu on tore mängida ja looma teema, mis alati lastele meeldib (E3).*

Enamus eksperte töid välja, et rollimängud olid konkreetset, lihtsa ja loogilise ülesehitusega. Ekspert 7 pidas oluliseks ka võimalust mängu läbi viia erinevates keskkondades ja pildimaterjali lamineerimist, mis võimaldab pikaajalist kasutamist.

*Ma ei muudaks mängus midagi, sest lapsed said aru, mida nende käest paluti. Tahtsin kiita ka selle eest, kui põnevalt on mängud üles ehitatud. Endalgi oli huvitav lugeda ja lastega katsetama hakata (E6).*

Ekspertid 1,4 ja 6 vastustest ilmnis, et töötavate koolieelse lasteasutuse õpetajate jaoks on tähis koostatud materjali saaks võimalikult laialdaselt kasutada.

*Rollimängud on sellised, mida kõik õpetajad saaksid kasutada (E4).*

*Mänge saab kasutada erinevas vanuses lastega ja ma ei näe põhjust, miks neid peaks ainult muukeelsete lastega mängima. Need mängud meeldiksid kindlasti ka eesti lastele (E6).*

### **3.3 Ekspertide hinnang koostatud rollimängudele lähtudes muukeelsete laste eesti keele õppe toetamisest**

Ekspertide hinnangu kohaselt toetavad koostatud rollimängud muukeelsete laste eesti keele õpet. Valitud sõnavara olulisust töid välja kõik eksperdid. Ekspert 2 tõi lisaks välja, et mängud aitavad kinnistada juba varem õpitud sõnavara.

*Mängudes on algajatele sõnavara piisavalt. Suuremate lastega ja kõrgema keeletasemega lastega saab alati sõnavara suurendada või lisada raskemaid sõnu (E5).*

Lisaks sõnavarale töid Ekspertid 5 ja 7 välja väljendite ja fraaside kasutamise muukeelsete laste keeleõppes. Toodi välja, et keele õppimisel tihti peetakse tähtsaks lastele uue sõnavara õpetamist, aga tähelepanuta jäetakse väljendid, mis aitavad õpitud sõnavara kasutada.

*Väga hea on, et mängudes on kasutatud igapäevaseid fraase, kuna läbi mängude õpitud fraase saavad lapsed hakata pidevalt kasutama ja ka kinnistama nii õpitud fraase kui sõnavara (E7).*

Ekspertid 4 ja 6 leidsid, et koostatud rollimängud aitavad kaasa muukeelsete laste eesti keeles suhtlemisele, mida kahjuks võimalusel välditakse.

*Mängud arendavad väljendusoskust ja innustavad last kaasa mõtlema ja rääkima (E4). Mängud loovad lastele võimaluse suhelda just eesti keeles. Kogemus näitab, et kui rühmas mitu last on sama kodukeelega, siis mängudes suhtlevad nad selles keeles. Eesti*

*keeles suhtluse suurendamist saaks juurde tekitada erinevate küsimustega või laste neil üksteiselt küsida küsimusi (E6).*

Vastustest selgus, et Eksperdid 2,3,4,5 ja 6 pidasid oluliseks laste motiveeritust ja huvi eesti keele õppimisel. Lisaks leiti, kuidas laste suurem kaasamine nii mängu kui mängu ettevalmistusse innustab lapsi osalema keeleõppe tegevustes.

*Mõtlesin, et lisaks mängus osalemise oleks tore, kui lapsed saaksid oma lemmik toite menüüisse lisada. Kui lapsed käe külge panevad, siis on rõõm hoopis suurem ja põnevust ka (E3).*

Kõik eksperdid tõid välja, kuidas digivahendite kasutamine muudab rollimängud huvitavamaks ja muukeelsete laste jaoks atraktiivsemaks.

*Tänapäeva lapsed on erinevate tehnikavidinatega sina peal. Ise üritan selliseid asju võimalikult vähe kasutada, aga lastel lähevad silmad särama kui ekraani kätte saavad. Mõne vahendiga puudus endal varasem kokkupuude nii et sain ise juurde digipädevust (E1).*

Eksperdid 2,4,5 ja 7 leidsid, et koostatud rollimängud ei toeta ainult muukeelsete laste eesti keele õppimist, vaid mängud sisaldavad muude valdkondade teadmiste täiendamist. Ekspert 4 tõi välja, kuidas rollimängud on seotud Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava valdkondadega.

*Viimastel aastatel pannakse suurt rõhku erinevate valdkondade lõimimisele. Need mängud tõid kokku mitmeid valdkondasid: matemaatikat, mina ja keskkond, liikumist. Minu arvates saab nendesse tuua vanemate lastega lugemist ja kirjutamist (E2).*

### **3.4 Ekspertide soovitusel rollimängude muutmiseks**

Teise uurimisküsimusega sooviti saada teada, milliseid soovitusi ja ettepanekuid teevad eksperdid koostatud rollimängude muutmiseks.

Eksperdid 1, 5 ja 7 tõid välja, et rollimängudes kasutatud sõnavara oli igati sobilik, aga paaris koostatud rollimängus oleks võinud kasutatavad sõnavara kas muuta või isegi suurendada.

*Kohvikumäng oli vahva ja lastele meeldis teistsuguste või isegi lemmikud toitade menüüs olek. Ise õpetajana tundsin puudust pigem igapäevaste toitade kasutamist. Muukeelsed lapsed küsivad toitu küll juurde, aga eriti vähese eesti keele oskustega ei kasuta toidu õigeid nimesid (E1).*

Ekspert 5 tõi välja, et osades rollimängudes soovitaks mängukäigus kasutatavat sõnavara muuta loogilisemaks või suupärasemaks.

*Loomade mängus jäi silma, et rolliks on ema või isa. Tegelikult võiks last kutsuda ta enda nimega. Samuti Kuldkiharas pidid lapsed ütleva „Mina kõnnin“. Kuidagi ebaloogiliselt kõlas see. Ma kasutaksin pigem „Mina lähen“ või „Mina jooksen“ (E5).*

Ekspertid 3 ja 4 vastustest ilmnest, et kolmas rollimäng, milleks oli „Kuldkihar ja kolm karu“, oli liiga pikk ning ajaliselt võttis kauem aega kui mängule sobilik oleks.

*Kolmandat mängu muudaks nii, et ei teeks seda ühel päeval. Seda saaks jagada vähemalt kahele päevale. Esimene päev mängiks söömise osa ja teine päev voodite osa. Räägitavat teksti oli minu arvates liialt, hakkas veidi häirima (E4).*

Enamus eksperte tõi välja soovitusi, kuidas rollimänge saaks uute vahendite ja elementidega veelgi paremaks muuta. Oluliseks peeti, et mängu saaks diferentseerida erinevas vanuses ja eesti keele oskustega muukeelsetele lastele. Ekspertid 4 ja 7 tegid ettepaneku lisada mängus olevatele menüüdele ja riietusesemetele kaardid, et koolieelikud saaksid viia kokku sõna ja pildi.

*Viimases rühmas olevad lapsed tegelevad häälikuanalüüsi ja lugemisega. Oleks väga mugav, kui mängud sisaldaksid selliseid osaoskusi lisaks suhtlemisele. Kasvõi loomade mängus võiks olla kaardid nende (loomade) nimetustega (E7).*

#### 4. Arutelu

Antud bakalaureusetöö eesmärgiks oli koostada rollimängud muukeelsete laste eesti keele õppe toetamiseks, selgitada välja ekspertide hinnang rollimängudele ja milliseid muudatusi tuleks ekspertide hinnangul koostatud rollimängudes teha.

**Esimese uurimisküsimusega** taheti välja selgitada, millisel määral vastavad loodud rollimängud järgmistele kriteeriumitele: eesti keele kui teise keele õppe toetamine, keelesisendi piisavus, aktiivse sõnavara kasutus mängudes, suhtlusvõimaluste loomine, mängulisus, ea- ja jõukohasus ja juhiste arusaadavus. Hinnangu andsid ekspertid peale rollimängudega tutvumist. Enamus eksperte nõustusid, et rollimängud vastasid kõikidele seatud kriteeriumitele.

Esimeseks kriteeriumiks oli *eesti keele kui teise keele õppe toetamine*. Kõik ekspertid olid nõus väitega, et koostatud rollimängud toetavad eesti keele õppimist muukeelsetel lastel.

Vastustest selgus, et rollimängud on kooskõlas Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekavaga.

Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2008) on toodud välja, et eesti keele kui teise keele

õppes on oluline tekitada huvi õpitava vastu. Lisaks peab õpetaja suutma luua keskkonna, mis soodustab keeleõpet ehk on võimalus kasutada omandatud keeleoskusi ja sõnavara ning muukeelsed lapsed on motiveeritud õppetöös osalema (Argus *et al.*, 2021; Hoff & Core, 2015, Paradis, 2023). Selle põhjal saab töö autor järelda, et koostatud rollimängud täitsid oma eesmärgi toetada eesti keele kui teise keele õpetamist. Samuti ilmnes tulemustes, et rollimängudes leidis osasid nagu digivahendid ja preemiad, mis suurendasid muukeelsetes lastes huvi mängude vastu. Selle tulemuse põhjal saab järeldada, et eksperdid peavad oluliseks laste motiveeritust õppetöös.

Teiseks kriteeriumiks oli *keelesisendi piisavus*. Üle poolte ekspertidest leidsid, et mängudes on piisavalt keelesisendit. Osade ekspertide sõnul võiks mängudes kasutada rohkem väljendeid, mis on omased eesti keelele. Lisaks soovitati mängudes vastavalt muukeelsete laste keeletasemele antavat keelesisendit suurendada ja rikastada. Antud seisukoht kattub Unsworth (2019) omaga, kes rõhutab keelesisendi mitmekülgse tähtsust teise keele õppes. Paradis (2023) on välja toonud keelesisendi kvaliteedi olulisuse. Samuti soodustab keele paremat omandamist pikem kokkupuute aeg antud keelega (Baird & Argus, 2022; Paradis, 2023). Selle põhjal saab autor järeldada, et rollimängudes tuleks rohkem tähelepanu pöörata antavale keelesisendile. Kui üldiselt hinnati keelesisendit kõrgelt, siis vajab see täiendusi ja muudatusi. Selleks, et keelesisend vastaks õpetajate vajadustele ja soovidele, peaks autor süvitsi uurima kvaliteetse keelesisendi andmist teise keele õppijatele ning tooma välja põhjalikumad võimalused keelesisendi rikastamise võimalustest rollimängudes, näiteks kasutades mängulisi kordusi.

Kolmandaks kriteeriumiks oli *aktiivne sõnavara kasutus*. Uuritavad eksperdid nõustusid väitega, et rollimängudes on aktiivselt kasutatud õpitavat sõnavara. Rollimängud annavad õpetajatele võimaluse muuta sõnavara õpet võimalikult naturaalseks. Samal seisukohal on Kitsnik (2018), kelle sõnul on oluline sõnavara kasutamiseks luua eluline kontekst ja et õpitud sõnade kasutamine toimuks loomulikult. Samuti on tähtis, et muukeelsetel lastel oleks omandatud algne sõnavara. Laps saab aktiivselt rollimängudes kaasa lüüa siis, kui tal on antud teemaga varasem kokkupuude (Argus *et al.*, 2021) ja saab aru lihtsamatest sõnadest ning väljenditest (Padrik & Hallap, 2020). Selle põhjal saab autor järeldada, et koostatud mängudes saavad lapsed aktiivselt sõnavara kasutada. Rollimängud annavad sõnavaraõppes konteksti, mis aitab õpituga seost luua ja kasutada seda igapäevases suhtluses (Gigure & Hoff, 2022; Salmanova, 2025).

Neljandaks kriteeriumiks oli *suhtlusvõimaluste loomine*. Kõik eksperdid nõustusid esitatud väitega. Ekspertide sõnul innustasid rollimängud muukeelseid lapsi rääkima eesti keeles.

Tulemustest ilmnes, et probleemiks lasteaedades on muukeelsete laste seas vähene eesti keele kasutus. Rühmas mängitakse oma kodukeeles, mitte eesti keeles ja selle tõttu on keele areng aeglane. Seda kinnitab Keskpaiik jt (2021) pilootprojekt, kust tuli välja, et ainult ligi 12% uuritavatest muukeelsetest lastest sai hakkama igapäevases suhtluses kasutades eesti keelt. Läbi rollimängu omandatakse kaaslastega suhtlemiseks vajalikud oskused (Niilo & Kikas, 2008; Salmanova, 2025). Näiteks loovad rollimängud keskkonna, kus katsetatakse julgelt teises keeles rääkimist (Guilfoyle & Mistry, 2013; Nihazram & Masman, 2020). Antud tulemuste põhjal saab järeldada, et eesti keele õppes on oluline võimalus suhtlemiseks, kuna muukeelsetel lastel tekitab see raskusi. Rollimängudes luuakse lastele keskkond, kus eesti keele kasutamist saab harjutada ning see on muudetud nende jaoks põnevaks.

Viiendaks kriteeriumiks oli *mängulisus*. Kõik uuritavad eksperdid nõustusid, et koostatud rollimängud olid mängulised. Oluliseks peeti lastepäraste ja igapäevaste teemade valikut, mis motiveerivad last õppetegevuses osalema. Ekspertide hinnangul omandavad lapsed keelt kiiremini ja lihtsamalt läbi mängu. Seda arvamust kinnitavad Märka ja Kuuspalu (2009) tuues välja keeleõppes olulisena vaheldusrikkuse ja mängulisuse. Koolieelse lasteasutuse õppekavas (2008) on toodud välja, kuidas läbi mängu õppimine on antud eas kõige tõhusam. Eestikeelsele haridusele üleminekul töid Haridus- ja Teadusministeeriumi (s.a.) eksperdid välja mänguliste tegevuste olulisuse, mis soodustavad muukeelseid lapsi eesti keeles suhtlema. Selle põhjal saab autor järelda, et kõige paremini toetavad muukeelsete laste eesti keele õpet mängulised tegevused. Mäng motiveerib suhtlema mängudes kasutatavas keeles, mis parandab õpitava keele taset ning suurendab laste aktiivsemat osavõttu õppetöös (Keskpaiik *et al.*, 2021).

Kuuendaks kriteeriumiks oli *ea- ja jõukohasus*. Valdav osa eksperte nõustusid koostatud rollimängude ea- ja jõukohasuses. Ekspersedid töid välja, et kuigi mängud olid eakohased, siis tunti puudust vanemale koolieelsele eale mõeldud keeleliste osaoskuste kaasamisest nagu lugemine ja kirjutamine. Koostatud rollimängudes keskenduti sõnavara õppimisele ning eesti keelsele suhtlusele. Autori meelest võimaldaks teiste keeleliste osaoskuste kaasamine rollimängude laialdasemat kasutamist õppetöös. Saadud tulemused ühtivad keeleõppe põhimõttega, kus tähtis on arvestada muukeelsete laste eesti keele õppes laste keele taseme ja oskustega (Lukk *et al.*, 2017; Keskpaiik *et al.*, 2021; Padrik & Hallap, 2020). Antud vastustest saab järeldada, et olenemata koostatud rollimängude universaalsusest, tuleb arvestada muukeelsete laste õpitavate keeleliste osaoskustega, et mängud toetaksid lapsi võimalikult mitmekülgelt.

Viimseks ehk seitsmendaks kriteeriumiks oli *juhiste arusaadavus*. Eksperdid nõustusid väitega, et rollimängude juhised olid arusaadavad. Lisaks toodi välja korralduste lihtsust ja konkreetsust, mis toetas laste mõistmist mängukäigust. Kitsnik (2018) toob välja sama idee, et laste aktiivsus tegevustes oleneb juhiste lihtsuses ja arusaadavuses. Olukorras, kus lapsed ei mõista antud korraldusi, kaotavad lapsed tegevuse vastu huvi (Nihazram & Masnan, 2020). Töö autor nõustub, et tööjuhiste arusaadavusest sõltub tegevuste läbiviimise edukus. Kuna rollimängud on suunatud muukeelsetele lastele, kes pigem on eesti keele õppes algajad, siis on oluline hoida juhised võimalikult lihtsana, et lapsed saaksid aru nii mängukäigust kui sisust, mis soodustab laste aktiivust mängudes ja õppe eesmärkide saavutamist.

**Teise uurimisküsimusega sooviti teada saada, milliseid soovitusi ja ettepankuid muudatusteks andsid eksperdid koostatud rollimängudele.** Esimeseks soovitusena oli *sõnavara muutmine või laiendamine rollimängudes*. Ekspertide hinnangul võinuks koostatud rollimängudes paar õpitavat väljendit muuta kõnekeelsemaks. Näiteks väljend „Mina kõnnin“ asendada väljendiga „Mina lähen“, mida kasutatakse kuhugi mineku kohta. Lisaks tõid osad eksperdid välja, et sooviksid mängudes kasutatavat sõnavara laiendada, näiteks loomade nimetustele lisada juurde omadussõnu. Õpetajatel on õppetegevustes juhtiv roll, kus nende poolt tehakse valik õpitava sõnavara üle (Richard & Rodgers, 2001). Autori meelest lähtusid vastanud eksperdid oma isiklikest vajadustest õpetajana ehk sooviti lähtuda nendes muukeelsetest lastest, keda hetkel õpetatakse. Koostatud rollimängud olid mõeldud pigem algajale eesti keele õppijale, mille tõttu peaksidki rollimängudes õpitav sõnavara olema esialgselt lihtne ja argipäevane.

Ekspertide teiseks soovitusena oli *rollimängude mahu järgimine*. Osad eksperdid tõid oma vastustest välja ühe koostatud rollimängu mahukuse. Mängu peeti nii ajalisel kui ka sisulisel liiga pikaks. Guilfoyle & Mistry (2013) on toonud välja, et rollimängudes võib võrreldes tavaõppega ilmnedu edukaks läbiviimiseks takistusi nagu näiteks mängule kuluv aeg. Sellest saab autor järeldada, et rollimängudele võibki olla omane suurem ajakulu, mis võib saada taksituseks nende kasutamisel õppetöös. Autori arvestab ekspertide ettepanekuga rollimängu jagada mitme päeva vahel, mis muudab rollimängu õpetaja jaoks sobivamaks ja seeläbi saab õpitavat sõnavara paremini kinnistada ja korrata.

Ekspertide kolmandaks ja viimaseks ettepanekuks oli *rollimängude diferentseerimine*. Ekspertide vastustest ilmnes, et rollimängudesse sooviti tuua sisse teiste osaoskuste õppimist. Nendeks olid häälimine, lugemine ja kirjutamine. Koostatud rollimängude eesmärgiks oli

arendada eeskätt laste sõnavara ja eesti keeles suhtlemist, aga rollimänge on võimalik täiendada vastavalt laste eripäradele. Olenemata muukeelsete laste eesti keele oskusest peavad õpetajad enne kooli õpetama neid lugema ja kirjutama. Lisaks soovitasid eksperdid tuua mängudesse juurde erinevaid elemente, näiteks mänguasjade kasutamine, piltidele nimekaardid ja laste kaasamine vajalike vahendite tegemisse. Autor leiab, et ekspertide poolt tehtud ettepanekut muudatusteks on asjakohased. Keeleõppes on oluline laste huvi õpitava keele vastu ja motivatsioon tegevustes osaleda (Argus *et al.*, 2021; Padrik & Hallap, 2020). Autor leiab, et laste kaasamine rollimängude ettevalmistusse võib tuua kaasa laste aktiivsema osalemise rollimängudes, kuna lastele meeldib enda valmistatud vahendeid mängus kasutada.

Bakalaureusetöös koostatud rollimängud võivad osutada kasulikeks koolieelse lasteasutuse õpetajatele, kes õpetavad muukeelsetele lastele eesti keelt. Autori koostatud rollimängud võivad pakkuda täiendust varasemalt ilmunud õppematerjalidele ja kogumikele, mis on mõeldud tööks muukeelsete lastega. Lisaks on antud lõputöö kasulik autorile, kes tutvus põhjalikult rollimängu olemusega keeleõppes. Töö piiranguks võib pidada autori vähest kogemust muukeelsete lastega ja eesti keele kui teise keele õppe iseärasustega. Edaspidi võiks koostada rollimänge, mis on mõeldud kirjutamise ja lugemise osaoskuste arendamiseks.

## **Tänu sõnad**

Bakalaureusetöö autor tänab kõiki eksperte, kes andsid nõusoleku osaleda uuringus ja leidsid aega koostatud rollimängude tagasisidestamiseks. Samuti soovib autor tänada oma juhendajat heade nõuannete, abi ja kannatlikkuse eest. Oluline roll bakalaureusetöö valmimisel oli perekonnal, kes pakkusid vajalikku tuge ja motivatsiooni.

## **Autorsuse kinnitus**

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.

Claudia Tross

/Allkirjastatud digitaalselt/

Kuupäev: 16.05.2025

## Kasutatud kirjandus

- Argus, R., Rüütmaa, T., & Verschik, A. (2021). *Mitmekeelsus, esimese ja teise keele omandamine. Peamistest teooriatest, uuringutulemustest ja õpetamismeetoditest. Kirjandus ülevaade*. Tallinna Ülikool.  
[https://www.hm.ee/sites/default/files/documents/2022-10/mitmekeelsus-esimese-ja-teise-keele-omandamine-kirjandusulevaade\\_0.pdf](https://www.hm.ee/sites/default/files/documents/2022-10/mitmekeelsus-esimese-ja-teise-keele-omandamine-kirjandusulevaade_0.pdf)
- Baird, P., & Argus, R. (2022). Eesti keelt teise keelena omandavate 7–8-aastaste laste kodusest keelekeskkonnast ja eesti keele oskusest. *Eesti Rakenduslingvistika Ühingu Aastaraamat*, 18, 75-95. doi:10.5128/ERYa18.05
- De Wilde, V., Brysbaert, M., & Eyckmans, J. (2022). Formal versus informal L2 learning: How do individual differences and word-related variables influence French and English L2 vocabulary learning in Dutch-speaking children?. *Studies in Second Language Acquisition*, 44(1), 87-111. DOI:10.1017/S0272263121000097
- Eesti Vabariigi Põhiseadus (1992). *Riigi Teataja I 1992*, 26, 349.  
<https://www.riigiteataja.ee/akt/115052015002>
- Giguere, D., & Hoff, E. (2022). Bilingual development in the receptive and expressive domains: they differ. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 25:10, 3849-3858. <https://doi.org/10.1080/13670050.2022.2087039>
- Guilfoyle, N., & Mistry, M. (2013). How effective is role play in supporting speaking and listening for pupils with English as an additional language in the Foundation Stage? *Education 3-13*, 42:1, 63-70. <https://doi.org/10.1080/03004279.2012.710101>
- Haridus- ja teadusministeerium. (s.a.). *Eestikeelsele haridusele üleminek*.  
<https://www.hm.ee/uleminek>
- Haridussilm. (2025). *Alushariduse ülevaade*.  
<https://www.haridussilm.ee/ee/tasemeharidus/oppetasemed/alusharidus/ylevaade>
- Hoff, E., & Core, C. (2015). What clinicians need to know about bilingual development. *Seminars in Speech and Language*, Vol. 36-2, 89-99. <https://www.thieme-connect.de/products/ejournals/pdf/10.1055/s-0035-1549104.pdf>

- Jang, H. L., Hanson, L., & Yuen, Y. L. (2025). Effects of content and language integrated learning at the primary school level: A multi-level meta-analysis. *Educational Reachers Review*, Vol. 47, 100666. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2025.100666>
- Keskpaik, S., Varik, P., & Õun, T. (2021). Lasteaiarühmade laste keeleoskuse hindamise kokkuvõte. Tallinna Ülikooli Haridusteaduste instituut, *Pilootprojekt „Professionaalne eestikeelne õpetaja vene õppekeelega rühmas“ TRU20124 küsitluste kokkuvõte*, lk 68-83. [https://www.hm.ee/sites/default/files/tro21124\\_raport\\_2020\\_kusitluste\\_kokkuvote.pdf](https://www.hm.ee/sites/default/files/tro21124_raport_2020_kusitluste_kokkuvote.pdf)
- Kikkas, M., & Mägi, T. (2024). *Õppemängud keeleõppe toetamiseks muukeelse lapse vaikival perioodil* [bakalaureusetöö, Tartu Ülikool]. DSpace. <https://hdl.handle.net/10062/99413>
- Kitsnik, M. (2018). *Eesti keele kui teise keele õppematerjalide koostamise ja hindamise juhend*. [https://sisu.ut.ee/sites/default/files/ranne/files/oppem\\_koostamise\\_juhend.pdf](https://sisu.ut.ee/sites/default/files/ranne/files/oppem_koostamise_juhend.pdf)
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2008). *Riigi Teataja I*, 23, 152. <https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772>
- Lukk, M., Koreinik, K., Kaldur, K., Vihman, V.-A., Villenthal, A., Kivistik, K., Jaigma, M., & Pertšjonok, A. (2017). *Eesti keeleseisund*. Tartu: Tartu ülikool ja Balti Uuringute Instituut (IBS). <https://www.ibs.ee/wp-content/uploads/2022/01/Eesti-keeleseisund-2017.pdf>
- Maiberg, L., & Kingisepp, L. (2017). *Rääkimine hõbe, kuulamine kuld. Juhised õpetajale, kes arendab kuulamisoskust lasteaias*. <https://kuulamineonkuld.ee/wp-content/uploads/2018/07/KUULAMINE-ON-KULD-LASTEAEED.pdf>
- Meesak, A.-M. (2024). *LapsEST tehnoloogiaga rikastatud mängud lasteaedadele eesti keele õppeks*. <https://e-koolikott.ee/et/oppematerjal/33608-LapsEST-tehnoloogiaga-rikastatud-mangud-lasteaedadele-eesti-keele-oppeks>
- Märka, M., & Kuuspalu, K. (2009). Valdkond “Eesti keel kui teine keel”. E. Kulderknup, (toim), *Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad* (lk 52-64). Kirjastus Studium.
- Nihazram, N. A. H. M., & Masnan, A.H. (2020). Role-play in teaching English as second language in early childhood education. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan (Special Issue)*, Vol. 9, 143-151. <https://ojs.upsi.edu.my/index.php/JPAK/article/view/4549/2702>
- Niilo, A., & Kikas, E. (2008). Mäng. E. Kikas, (toim), *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 120-137). Tartu Ülikooli Kirjastus.

- OECD. (2020). *OECD rahvusvahelise alushariduse ja laste heaolu uuringu IELS 2018 tulemused Eestis*. [https://www.hm.ee/sites/default/files/iels\\_raport\\_2020.pdf](https://www.hm.ee/sites/default/files/iels_raport_2020.pdf)
- Padrik, M., & Hallap, M. (2020). *Mitmekeelne erivajadusega õpilane koolis*. [http://https://sisu.ut.ee/sites/default/files/ranne/files/kasiraamat\\_mitmekeelne\\_erivajadusega\\_opilane\\_koolis.pdf](http://https://sisu.ut.ee/sites/default/files/ranne/files/kasiraamat_mitmekeelne_erivajadusega_opilane_koolis.pdf)
- Paradis, J. (2023). Sources of Individual Differences in the Dual Language Development of Heritage Bilinguals. *Journal of Child Language*, 50(4), 793-817. <https://doi.org/10.1017/S0305000922000708>
- Piirisild, M. (2021). *Koolieelikute sotsiaalsed oskused ja nende kujunemise toetamine rollimängude kaudu Võru- ja Põlvamaa lasteaiaõpetajate hinnangul* [bakalaureusetöö, Tartu Ülikool]. DSpace. <http://hdl.handle.net/10062/72934>
- Richard, J., & Rodgers, T. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching* (lk 73-80). Cambridge University Press. [https://ia801609.us.archive.org/28/items/ApproachesAndMethodsInLanguageTeaching2ndEditionCambridgeLanguageTeachingLibrary\\_201610/\\_Approaches\\_and\\_Methods\\_in\\_Language\\_Teaching\\_\\_2nd\\_Edition\\_\\_Cambridge\\_Language\\_Teaching\\_Library\\_.pdf](https://ia801609.us.archive.org/28/items/ApproachesAndMethodsInLanguageTeaching2ndEditionCambridgeLanguageTeachingLibrary_201610/_Approaches_and_Methods_in_Language_Teaching__2nd_Edition__Cambridge_Language_Teaching_Library_.pdf)
- Saar, T. (2022). *Lasteaia õpetajate hinnang muukeelsete laste eesti keele mõistmisoskuse toetamisele õppematerjali „Liikumismängud muukeelsetele lastele“ kaudu* [bakalaureusetöö, Tartu Ülikool]. DSpace. <http://hdl.handle.net/10062/83009>
- Salmanova, S. (2025). Communicative approach in foreign language teaching: Advantages and Limitations. *EuroGlobal Journal of Linguistics and Language Education*, 2(1), 79-88. DOI:10.69760/egjlle.250009
- Statistikaamet. (2025). <https://www.stat.ee/et/avasta-statistikat/valdkonnad/rahvastik/rahvaarv>
- Thordardottir, E. (2010). Towards evidence-based practice in language intervention for bilingual children. *Journal of Communication Disorder*, Vol. 43-6, 523-537. <https://doi.org/10.1016/j.jcomdis.2010.06.001>
- Unsworth, S., Brouwer, S., De Bree, E., & Verhagen, J. (2019). Predicting bilingual preschoolers' patterns of language development: Degree of non-native input matters. *Applied Psycholinguistics*, 40(5), 1189-1219. <https://doi.org/10.1017/S0142716419000225>
- Õunapuu, L. (2014). *Kvalitatiivne ja kvantitatiivne uurimisviis sotsiaalteadustes*. Tartu Ülikool

## Lisad

### Lisa 1. Ekspertõpetajate taustaandmed

<b>Eksperti number</b>	<b>Haridus</b>	<b>Muukeelsete lastega töötamise aastad</b>
Ekspert 1	Rakenduslik kõrgharidus, Eelkoolipedagoogika täiendkoolitus	20
Ekspert 2	Kõrgharidus, Eelkoolipedagoogika täiendkoolitus	20
Ekspert 3	Pedagoogiline keskeri	19
Ekspert 4	Rakenduslik kõrgharidus, koolieelse lasteasutuse õpetaja	39
Ekspert 5	Magistrikraad, logopeed	16
Ekspert 6	Kõrgharidus, koolieelse lasteasutuse õpetaja	18
Ekspert 7	Rakenduslik kõrgharidus, koolieelse lasteasutuse õpetaja	27

## Lisa 2. Ekspertankeet

Lugupeetud õpetaja!

Mina olen Tartu Ülikooli koolieelse lasteasutuse eriala õpilane Claudia Tross ja kirjutan bakalaureusetööd teemal “Muukeelsete laste eesti keele õppe toetamine rollimängude kaudu ühe lasteaia näitel”. Bakalaureusetöö eesmärgiks on koostada koolieelses eas muukeelsetele lastele eesti keele õppe toetamiseks rollimängud ja saada sellele eksperthinnang.

Ekspert hinnangu saamiseks palun tutvuda rollimängudega, et saada tagasisidet rollimängude sobivusest muukeelse lapse eesti keele õppes ja vastavalt tagasisidele saaks rollimängudesse viia sisse vajalikke muudatusi ning täiendusi. Antud hinnanguid ja kommentaare kasutan bakalaureusetöös üldistatud kujul ning anonüümsena.

Ette tänades

Claudia Tross

### I OSA: TAUSTAANDMED

1) Milline on Teie kõrgeim lõpetatud haridus ja omandatud eriala?

.....

2) Mitu aastat olete töötanud muukeelsete lastega?

.....

### II OSA: HINNANG MÄNGULE

Järgnevad küsimused puudutavad bakalaureusetöö raames koostatud rollimänge. Palun joonida iga väite puhul alla sobivaim variant.

1) Rollimängud toetavad eesti keele kui teise keele õppimist.

Nõustun    Pigem nõustun    Ei oska vastata    Pigem ei nõustu    Ei nõustu

2) Rollimängudes on lastele antav keelesisend piisav.

Nõustun    Pigem nõustun    Ei oska vastata    Pigem ei nõustu    Ei nõustu

**3) Rollimängudes kasutatakse aktiivselt õpitavat sõnavara.**

Nõustun    Pigem nõustun    Ei oska vastata    Pigem ei nõustu    Ei nõustu

**4) Rollimängud loovad lastele võimaluse eesti keeles suhtlemiseks.**

Nõustun    Pigem nõustun    Ei oska vastata    Pigem ei nõustu    Ei nõustu

**5) Rollimängud sisaldavad piisavalt mängulisust.**

Nõustun    Pigem nõustun    Ei oska vastata    Pigem ei nõustu    Ei nõustu

**6) Rollimängud on ea- ja jõukohased.**

Nõustun    Pigem nõustun    Ei oska vastata    Pigem ei nõustu    Ei nõustu

**7) Rollimängude juhised on arusaadavad.**

Nõustun    Pigem nõustun    Ei oska vastata    Pigem ei nõustu    Ei nõustu

**III OSA: MUUDATUSED JA ETTEPANEKUD**

Järgnevalt palun tagasisidet iga rollimängu kohta.

<b>Rollimängud</b>	<b>Mida muudaksite?</b>	<b>Mis mängu juures meeldis?</b>
<b>1. "Läheme kohvikusse!"</b>		

<b>2. “Hei, matkasellid!”</b>		
<b>3. “Kuldkihar ja kolm karu”</b>		
<b>4. “Meie pere uued loomad”</b>		

**Täna Teid abi ja vastamise eest!**

**Claudia Tross**

### Lisa 3. Rollimängude kriteeriumitele vastavus ekspertide hinnangul

		Nõustun	Pigem nõustun	Ei oska vastata	Pigem ei nõustu	Ei nõustu
Rollimängud toetavad eesti keele kui teise keele õppimist.	Vastanute osakaal	7 100%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%
Rollimängudes on lastele antav keelesisend piisav.	Vastanute osakaal	5 71,43%	2 28,57%	0 0%	0 0%	0 0%
Rollimängudes kasutatakse aktiivselt õpitavat sõnavara.	Vastanute osakaal	7 100%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%
Rollimängud loovad lastele võimaluse eesti keeles suhtlemiseks.	Vastanute osakaal	7 100%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%
Rollimängud sisaldavad piisavalt mängulisust.	Vastanute osakaal	7 100%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%
Rollimängud on ea- ja jõukohased.	Vastanute osakaal	6 85,71%	1 14,29%	0 0%	0 0%	0 0%
Rollimängude juhised on arusaadavad.	Vastanute osakaal	7 100%	0 0%	0 0%	0 0%	0 0%

#### Lisa 4. Pea- ja alakategoriate moodustamise näide

##### Koodid:

Eesti keele õppe toetamine antava keelesisendi abil
Eesti keele õppe toetamine suhtlusvõimaluste loomise abil
Eesti keele õppe toetamine aktiivselt kasutatava sõnavara abil
Eesti keele õppe toetamine huvi tekitamise abil

Peakategooria moodustamine

→ Eesti keele õppe toetamine

##### Koodid:

Motiveeriv keskkond
Preemiad
Digivahendid

Alakategooria moodustamine

→ Eesti keele õppe toetamine huvi tekitamise abil

Lisa 5. Rollimängud

Claudia Tross

# Rollimängud muukeelsete laste eesti keele õppe toetamiseks



## JUHENDMATERJAL

Lugupeetud õpetaja.

Järgnevad õppemängud on koostatud muukeelsete laste eesti keele õppe toetamiseks.

Õppemängudeks on rollimängud, mis aitavad muukeelsetel lastel õppida eesti keelseid väljendeid ja kinnistada varasemalt õpitud sõnavara. Lisaks keeleõppele sisaldavad mängud suuruste eristamist, loendamist, loomade kategoriseerimist, õige riietuse valimise oskust ja mitme erineva digipädevuse oskuse arendamist.

Koolieelses lasteasutuses õpivad lapsed ümbritsevat maailma tajuma läbi matkimise, vaatlemise, uurimise, katsetamise, suhtlemise ja mängu (Koolieelse lasteasutuse riiklik..., 2011). Märka ja Kuuspalu (2009) on välja toonud, et lastele peab keeleõpe olema vaheldusrikas, mänguline ja huvitav ning just sellepärast on rollimäng keeleõppeks üks parimaid meetodeid. Rollimängus saavad lapsed end kellekski teiseks kehastada, mis muudab teise keele kasutamise ja omandamise põnevamaks kui lihtsalt uute sõnade ja väljendite kordamine. Lisaks aitab rollimäng luua seoseid sõnade/väljendite kasutamise ja eluliste olukordade vahel, mis aitab lastel õpitud keelt kinnistada. Mida rohkem mängivad lapsed keeleõppes rollimänge, seda julgemalt kasutatakse õpitavat keelt, õpitava keele oskus areneb kiiremini ja lisaks toetavad rollimängud ka sotsiaalsete, emotsionaalsete, füüsiliste ja kognitiivsete oskuste arendamist (Nihazram & Masnan, 2020).

Koostatud rollimängud on mõeldud 4-7 aastastele muukeelsetele lastele, kelle eesti keele oskuse tase on veel madal. Rollimängud on koostatud erinevatel teemadel, et mängudega saaks kinnistada mitme teema sõnavara ja oleksid lastele mängimiseks võimalikult mitmekülgsed. Mängukäikudes on toodud välja vestlused õpetaja ja laste vahel, mida vajadusel saab õpetaja läbimängul kohandada või muuta. Õpetaja rolliks on juhtida mängu ja toetada lapsi sõnade ja väljendite kasutamisel. Kuna mängud on mõeldud muukeelsetele lastele, siis on oluline, et õpetaja kõne oleks piisavalt aeglane ja lastele arusaadav.

# SISUKORD

<b>JUHENDMATERJAL .....</b>	<b>8</b>
<b>1. LÄHME KOHVIKUSSE!.....</b>	<b>10</b>
<b>2. HEI, MATKASELLID! .....</b>	<b>20</b>
<b>3. KULDKIHAR JA KOLM KARU .....</b>	<b>28</b>
<b>4. MEIE PERE UUED LOOMAD.....</b>	<b>43</b>
<b>KASUTATUD ALLIKAD .....</b>	<b>47</b>

# 1. Lähme kohvikusse!

## Ea- ja jõukohasus

Rollimäng on mõeldud 4-7 aastastele muukeelsetele lastele.

## Mängijate arv

1-3 mängijat.

## Eeldatav ajakulu

10-20 minutit.

## Keeleõppe eesmärgid:

- 1) Laps oskab nimetada erinevaid toite (pitsa, salat, friikartul, pelmeenid, nagitsad), magustoite (jäätis, kook/tort, pannkook, vahvel) ja jooke (vesi, smuuti/jäätisekokteil, mahl).
- 2) Laps kasutab mängus väljendeid: “Mina soovin...” ja “Palun veel ...” .
- 3) Laps kasutab väljendites “Mina soovin...” ja “Palun veel...” toitude ja jookide nimetusi osastavas käändes.
- 4) Laps mõistab õpetaja kõnet.

## Üldoskuste eesmärgid

- 1) Laps oskab kasutada viisakusväljendeid.

## Eeltöö

- Laps on varasemalt õppinud erinevate toitude (pitsa, salat, friikartul, pelmeenid, nagitsad), magustoitude (jäätis, kook/tort, pannkook, vahvel) ja jookide (vesi, smuuti/jäätisekokteil, mahl) nimetusi.
- Laps teab ja kasutab erinevaid viisakusväljendeid (“Tere!”, “Aitäh!”, “Palun!”, “Head aega!”)
- Õpetaja on eelnevalt lastele välja printinud menüüd (Lisa 1 ja Lisa 3) ja toitude/magustoitude/jookide pildid (Lisa 2). Soovitavalt tuleks menüü ja pildid ära lamineerida.

## Vahendid ja ruum

- Järgnevaid vahendeid peab olema vastavalt laste arvule mängus: menüüd, pildid toitudest, magustoitudest ja jookidest, erinevad mängu toidunõud (tassid, taldrükud, kausid, kahvlid, lusikad) ja mänguloom.
- Mäng toimub rühmaruumis. Vajalik on laud ja vastavalt laste arvule toole ning “köök” (kas laste kööginurk või laud, mis on õpetajale köögi asemel).

## Rollid

Teenindaja - Teenindaja ülesandeks on külalised vastu võtta, neile menüüd jagada, tellimus võtta, toidud koos nõudega tuua.

Kohvikukülastaja - Külastaja ülesandeks on mängus kasutada varem õpitud sõnavara (toidud, magustoidud, joogid, viisakusväljendid) ja kasutada väljendeid “Mina soovin ...” ja “Palun veel ...”.

## Mängukäik

- 1) Õpetaja kordab koos lastega üle toidud, magustoidud ja joogid, mida kohviku mängus kasutatakse. Lisaks korratakse üle viisakusväljendid.
- 2) Õpetaja selgitab lastele, et täna hakatakse mängima kohvikus käimise mängu. Õpetaja võtab ise teenindaja rolli ja lapsed saavad mängida külalisi. Õpetaja õpetab näitlikult koos mänguloomaga mängu käigu ette: “Mina soovin ...” ja kui soovitakse juurde, siis öeldakse “Palun veel ...”.
- 3) Õpetaja: “Tere tulemast kohvikusse. Palun, siin on teie laud.”

Külalised: “Tere!”

*Õpetaja toob lastele menüüid (Lisa 1).*

Õpetaja: “Palun, siin on teie menüüd.”

Külalised: “Aitäh!”

Õpetaja: “Mida sina sooviksid süüa?”

Külalised: “Mina soovin ... (lapsed ütlevad oma valiku)”.

Õpetaja: “Kas soovite midagi veel?”

*Külalised kas ütlevad veel midagi või vastavad eitavalt.*

Õpetaja: “Kohe toon teie toidud.”

*Õpetaja toob köögist lastele toidud koos nõudega ja viib need lauda.*

Õpetaja: “Head isu!”

Külalised: “Aitäh.”

*Külalised mängivad söömist ja veidikese aja pärast läheb õpetaja laua juurde.*

Õpetaja: “Kas sa sooviksid veel midagi?”

Külalised: “Palun veel... (lapsed ütlevad oma valiku).”

*Õpetaja toob lauda toidud.*

Mängu jätkamisel korduvad eelmised 6 rida mängukirjelduses.

Kui külalised enam midagi tellida ei soovi, siis jätkub mäng järgnevalt...

Õpetaja: “Kuna te olite nii toredad külalised, siis saate nüüd endale magustoidu valida.”

*Õpetaja annab külalistele teise menüü (Lisa 3).*

Õpetaja: “Mida sina sooviksid magustoiduks?”

Külaline: “Mina soovin... (lapsed ütlevad oma valiku).”

Õpetaja: “Kohe toon magustoidud lauda.”

*Õpetaja viib laual olevad toidud koos nõudega ära ning toob nõud ja magustoidud lauda.*

Õpetaja: “Head isu!”

Külalised: “Aitäh!”

*Külalised mängivad söömist ja veidikese aja pärast läheb õpetaja laua juurde.*

Õpetaja: “Väga tore, et tulite! Kahjuks läheb kohvik nüüd kinni. Head aega!”

Külalised: “Head aega!”

## **Diferentseerimine**

Kergem:

- 1) Mängus toitude ja jookide valiku vähendamine või asendamine.
- 2) Laps ei kasuta mängus väljendeid “Mina soovin...” ja “Palun veel...”, vaid nimetab tellides ainult toitude nimesid.
- 3) Mängus osalevad nii muukeelsed lapsed kui lapsed, kelle kodune keel on eesti keel.

Raskem:

- 1) Suurendada menüü valikut ja lubada lastel valida ise sobivad sööginõud.
- 2) Üks lastest panna õpetaja asemel teenindaja rolli.
- 3) Lisada juurde mänguraha ja menüüdele hinnad, et lõimida juurde matemaatikat.

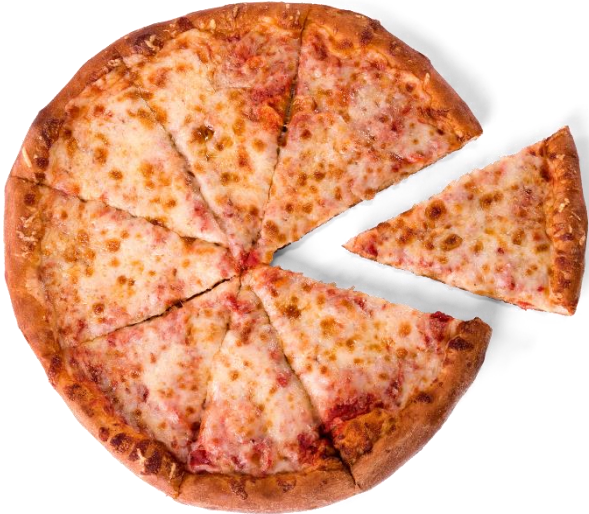
Mängu lisad (menüüd ja pildid) on leitud ja koostatud keskkonnas Canva.

*Canva* (s.a.). <https://www.canva.com/>

# MENÜÜ



Lisa 2









# MAGUSTOIT



## **2. Hei, matkasellid!**

### **Ea- ja jõukohasus**

Rollimäng on mõeldud 4-7 aastastele muukeelsetele lastele.

### **Mängijate arv**

1-4 mängijat.

### **Eeldatav ajakulu**

15-20 minutit.

### **Keeleõppe eesmärgid**

- 1) Laps oskab nimetada erinevaid ilmastikuga seotud sõnu (soe, külm, päike, vihm, tuul, lumi).
- 2) Laps oskab nimetada erinevaid riietusesemeid (särk, püksid, sokid, jope, müts, sall, kindad, jalanõud).
- 3) Laps kasutada väljendeid “Mul on vaja...” ja “Täna (on) ...”.
- 4) Laps mõistab õpetaja kõnet.

### **Üldoskuste eesmärgid**

- 1) Laps oskab valida vastavalt ilmale riietust.
- 2) Laps teeb koostööd kaaslastega.

### **Digitaalsete vahendite kasutamise eesmärgid**

- 1) Laps kasutab tahvelarvutit heaperemehelikult.
- 2) Laps tutvub QR-koodiga ja selle kasutamisevõimalusega.

### **Eeltöö**

- Laps on varasemalt õppinud sõnavara, millega saab kirjeldada ilma (soe, külm, tuul, pilv, päike, vihm, lumi).
- Laps on oskab nimetada erinevaid riidesemeid (särk, püksid, sokid, jope, müts, sall, kindad).
- Õpetaja on enne mängu alustamist kontrollinud, et digitaalsed vahendid ja QR-kood (Lisa 1) töötavad.

- Õpetaja on eelnevalt välja printinud pildid ilmastikunähtustest (Lisa 2) ja riietest (Lisa 3) ning soovitatavalt need ära lamineerinud.

### **Vahendid ja ruum**

- Vajalikud vahendid mänguks: tahvelarvuti, internet, välja printitud ja soovituslikult lamineeritud pildid QR-koodist (1-4 tükki), ilmast ja riietest, viltpliiats/tahvlimarker koos kustutajaga ja pindadele sobiv kinnitusvahend (tahvlinäts, magnetid, knopka jne).
- Ruumiks sobib nii rühmaruum, saal kui ka võib seda mängu mängida õues. Enne mängu algust tuleks kinnitada välja valitud arv QR-koode mängualale.

### **Rollid**

Matkajuht - Matkajuhi ülesandeks on lastele kirjeldada toimuvat ning abistada ja juhendada lapsi.

Matkaja(d) - Matkaja ülesandeks on saada teada, milline ilm matkale minnes on, kasutada mängus väljendeid "Mul on vaja..." ja "Täna (on)..." ja valida välja sobilik riietus.

### **Mängukäik**

- 1) Õpetaja kordab lastega üle ilma ja riietuse sõnavara, mida läheb mängus vaja.
- 2) Õpetaja selgitab lastele, et täna hakatakse mängima matkamise mängu, kus õpetajast saab matkajuht ja lapsed on tublid matkalised. Õpetaja selgitab, et enne matka tuleb välja valida õiged riided, et ei hakkaks liiga külm ega palav. Õpetaja näitab lastele ette mängukäigu (QR-koodi lugemine tahvelarvutiga, loosiratta keerutamine, riietuse valimine kasutades väljendit "Mul on vaja...").

- 3) Õpetaja: "Tere kallid matkalised! Mul on nii hea meel, et te kõik siia tulite."

Matkaja(d): "Tere!"

Õpetaja: "Selleks, et me saaksime matkale minna, on meil vaja teada, mis ilm täna on.

Lähme vaatame!"

*Õpetaja viib/laseb matkajatel otsida QR-koodi (Lisa 1).*

Õpetaja: "Kes soovib vaadata milline ilm meil täna on? Pärast saavad teised ka ilma vaadata."

*Valitakse välja matkaja, kes vajadusel õpetaja abiga avab QR-koodi.*

Õpetaja: "Meil on siin tore loosiratas, mis näitab ilma. Palun keeruta rattast."

*Matkaja vajutab loosirattale ja saadakse teada ilm.*

Õpetaja: “Milline ilm täna on?”

Matkaja(d): “Täna (on)... .”

*Matkaja võib ilma öelda nii üksi, kaaslaste abiga kui vajadusel õpetaja abiga.*

Õpetaja: “Väga tublid! Täna on tõesti (õpetaja kordab ilma ja näitab vastavat ilmakaarti (Lisa 2). Nüüd on vaja meil valida matkaks vajalikud riided”.

*Õpetaja viib matkajad lehtede juurde (Lisa 3), kus piltidel on erinevad riietusesemed.*

Õpetaja: “Siin on meil pildid erinevatest riietest. Palun vaata ilma ja ütle, mis riideid vaja on.”

Matkaja(d): “Mul on vaja...”.

Õpetaja: “Väga tubli. Palun võta vildikas ja tee sellele riidele ring ümber.”

*Matkaja teeb ringi ümber öeldud esemele.*

Õpetaja: “Milliseid riideid veel vaja on?”

*Eelnevaid 4 rida mängus korratakse kuni vajalikud riided on olemas.*

Õpetaja: “Väga hästi! Nüüd on meil vajalikud riided olemas ja saame minna matkama.”

*Matkajatega liigutakse mööda mänguala ringi.*

*Kui soovitakse mängu jätkata siis:*

Õpetaja: “Oi, meil muutub ilm. Kes nüüd vaatab ilma?”

*Mängukäiku korratakse.*

*Kui soovitakse mäng lõpetada:*

Õpetaja: “Küll meil oli tore matk. Aitäh teile, mul oli väga tore teiega mängida!”.

## **Diferentseerimine**

Kergem:

- 1) Vähendada riietuse ja ilma arvu.
- 2) Mängust jätta välja tehnoloogia vahendid ja ilm tõmmata loosi alusel ilmakaartidelt.

Raskem:

- 1) Lisada rohkem riietusesemeid ja ilma valikuid.
- 2) Lapsed kasutavad riietel täpsemaid nimetusi (pikad püksid, lühikesed püksid, kummikud, saapad) ja peavad nimetama riideeseme värve.
- 3) Lisada riietele hind ja lapsed peavad arvutama palju riietus maksma läheb.

QR-kood on loodud veebilehel Online QR Generator.

*Online QR Generator (s.a).* <https://online-qr-generator.com/qr-codes>

Ilmaratta tegemiseks kasutati lehekülge Wheel of Names.

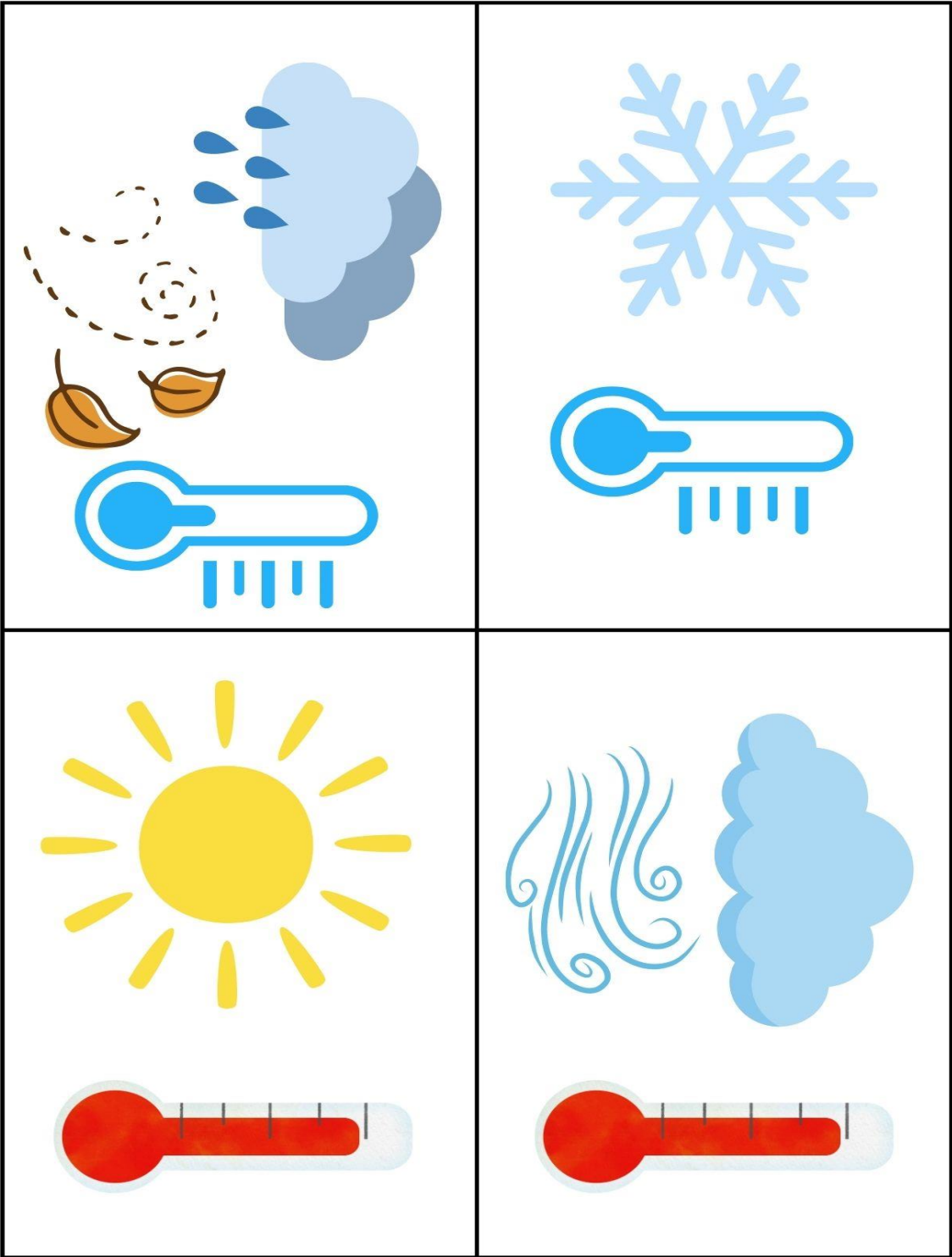
Wheel of Names (s.a.). <https://wheelofnames.com/>

Ilmakaardid ja riietuse lehed on koostatud leheküljel Canva. Samuti lehtedel olevad pildid on pärit Canva keskkonnast.

Canva (s.a.). <https://www.canva.com/>

Lisa 1





Lisa 3





### **3. Kuldkihar ja kolm karu**

#### **Ea- ja jõukohasus**

Rollimäng on mõeldud 6-7 aastastele muukeelsetele lastele.

#### **Mängijate arv**

4 mängijat.

#### **Eeldatav ajakulu**

20-30 minutit.

#### **Keeleõppe eesmärgid**

- 1) Laps nimetab erinevaid tegelasi muinasjutust (Kuldkihar, suur karu, keskmine karu, väike karu).
- 2) Laps nimetab erinevaid suuruseid (suur, väike, keskmine).
- 3) Laps kasutab väljendeid: „Mina kõnnin ...“, „Mina söön...“ ja „Mina magan ...“.
- 4) Laps kasutab väljendis „Mina kõnnin...“ sisseütlevat käänat.
- 5) Laps kasutab väljendis „Mina söön...“ osastavat käänat.
- 6) Laps kasutab väljendis „Mina magan...“ seesütlevat käänat.
- 7) Laps mõistab õpetaja kõnet.

#### **Matemaatika eesmärgid**

- 1) Laps oskab eristada suuruseid (suur, keskmine, väike).
- 2) Laps oskab loendada kuueni.

#### **Digitaalsete vahendite kasutamise eesmärgid**

- 1) Laps oskab õpetaja juhendamisel kasutada Bee-Boti eesmärgipäraselt.

#### **Eeltöö**

- Õpetaja on varasemalt lastele lugenud ette muinasjuttu „Kuldkiharake ja kolm karu“.
- Laps on õppinud järgnevaid sõnu: suur, väike, keskmine, karu, kauss, puder, voodi, kõndimine, söömine, magamine, kodu, mets.

- Õpetaja on eelnevalt välja printinud pildid tegelastest (Lisa 1) ja Bee-Bot'i mängualusele pildid (Lisa 2). Tegelased pildilt tuleks eraldi välja lõigata ja soovitatavalt ära lamineerida.
- Lapsed on varem tutvunud Bee-Bot'iga.
- Õpetaja asetab mänguväljakule või Bee-Bot'i kiletaskutesse erinevatesse paikadesse pildid. Oluline on, et metsa ja maja ümber ruudud oleksid tühjad.

### **Vahendid ja ruum**

- Vajalikud vahendid mänguks: 4 Bee-Bot'i, 4x6 Bee-Bot'i läbipaistvat taskutega matti või ise tehtud mängualus, kus on 24 ruutu (4x6 paigutuses ja ühe ruudu suurus 15cmx15cm) ning välja printitud Bee-Bot'i alusele pildid ja tegelaste pildid. Peale mängu võib lastele üllatusena anda paar klepsu.
- Ruumiks tuleb valida selline paik, kus saaks aluse põrandale paigutada ja lastel oleks ruumi ümber aluse liikuda.

### **Rollid**

Jutustaja – Jutustaja roll on õpetajal. Jutustaja ülesandeks on suunata laste mängu läbi jutu ja vajadusel neid abistada.

Kuldkihar – Kuldkihara ülesandeks on kuulata õpetaja juttu, vastavalt sellele oma Bee-Bot'i liigutada ja kasutada väljendeid “Mina kõnnin ...”, “Mina söön ...” ja “Mina magan ...”.

Suur karu, keskmine karu ja väike karu - Karude ülesandeks on kuulata õpetaja juttu, vastavalt sellele oma Bee-Bot'i liigutada ja kasutada väljendeid “Mina kõnnin ...”, “Mina söön ...” ja “Mina magan ...”.

### **Mängukäik**

- 1) Õpetaja loeb lastele ette jutu „Kuldkihar ja kolm karu“ ja lapsed nimetavad jutus olevaid tegelasi (Kuldkihar, suur karu, keskmine karu, väike karu).
- 2) Õpetaja kordab lastega üle mängu sõnavara: suur, väike, keskmine, karu, kauss, voodi, kõndimine, söömine, magamine, kodu, mets.
- 3) Õpetaja selgitab lastele, et mängima hakatakse mängu „Kuldkiharake ja kolm karu“ Bee'Bot'idega. Õpetaja näitlikult loosib endale tegelase ja näitab lastele mängukäigu.

Mängukäigu näitamisel mudeldab lastele ette kasutatavaid väljendeid: „Mina kõnnin koju“, „Mina süön suurest kausist“ ja „Mina magan väikeses voodis“.

- 4) Jutustaja: „Me hakkame koos mängima toredat mängu nimega „Kuldkihar ja kolm karu“, aga enne peate saama endale ühe tegelase.“

*Lapsed kas tõmbavad loosi, valivad ise või jagab õpetaja lastele rollid.*

Jutustaja: „Väga tore. Palun öelge, kes teie olete.“

Lapsed: „Mina olen... (mängutegelased, kelle nad said).“

Jutustaja: „Hästi. Nüüd läheme mängulaua juurde, et saaksime hakata mängima.“

*Jutustaja juhatab lapsed mängulaua juurde.*

Jutustaja: „Nüüd pead hästi hoolikalt kuulama. Väikeses majas elasid kolm karu: suur karu, keskmine karu ja väike karu. Neil kõigil olid enda voodid ja kausid. Hommikul keetsid karud putru ja siis kõndisid metsa.“

*Karud liigutavad oma Bee-Bot'id ümber metsa.*

Jutustaja: Kuhu sa kõndisid?“

Karud: „Mina kõndisin metsa.“

Jutustaja: „Kui karud olid ära läinud, siis ilmus Kuldkihar, kes läks karude majja.“

*Kuldkihar asetab Bee-Bot'i maja peale.*

Jutustaja: „Kuldkihar leidis kausid, kus sees oli puder. Tal oli kõht väga tühi. Esimesena läks ta suurest kausis sööma. „

*Kuldkihar liigutab Bee-Bot'i suure kausi peale.*

Jutustaja: „Milline kauss sul on?“

Kuldkihar: „Mul on suur kauss“.

Jutustaja: „Mida sa kausist sööd?“

Kuldkihar: „Mina süön putru.“

*Vajadusel võib jutustaja lapsi lausetel mudeldamisel aidata.*

Jutustaja: „Kuldkiharale ei meeldinud see puder. Kuldkihar läks keskmise kausi juurde ja sõi sealt.“

*Kuldkihara liigutab Bee-Bot'i keskmise kausi peale.*

Jutustaja: „Milline kauss sul on?“

Kuldkihar: „Mul on keskmine kauss.“

Jutustaja: „Mida sa kausist sööd?“

Kuldkihar: „Mina söön putru.“

Jutustaja: „Kuldkiharale ei meeldinud ka see puder. Kuldkihar nägi väikest kaussi ja hakkas sealt sööma.“

*Kuldkihar liigutab Bee-Bot'i väikese kausi peale.*

Jutustaja: „Milline kauss sul on?“

Kuldkihar: „Mul on väike kauss.“

Jutustaja: „Mida sa sealt sööd?“

Kuldkihar: „Mina söön putru.“

Jutustaja: „Kuldkiharale maitses puder väga. Ta sõi kõik ära. Kuldkihar tahtis minna magama. Ta leidis esimesena suure voodi.“

*Kuldkihar liigutab Bee-Bot'i suure voodi peale.*

Jutustaja: „Millises voodis sa magad?“

Kuldkihar: „Mina magan suures voodis.“

Jutustaja: „Kuldkiharale ei meeldinud suur voodi. Kuldkiha läks magama keskmisesse voodisse.“

*Kuldkihar liigutab Bee-Bot'i keskmisele voodile.*

Jutustaja: „Millises voodis sa magad?“

Kuldkihar: „Mina magan keskmises voodis.“

Jutustaja: „Kuldkiharale ei meeldinud keskmises voodis. Kuldkihar leidis väikese voodi ja läks sinna magama.

*Kuldkihar liigutab Bee-Bot'i väikese voodi peale.*

Jutustaja: „Millises voodis sa magad?“

Kuldkihar: „Mina magan väikeses voodis.“

Jutustaja: „Kuldkiharale meeldis väike voodi ja ta jäi seal magama. Samal ajal kõndisid karud metsast koju.“

*Karud liigutavad Bee-Bot'id maja ümber.*

Jutustaja: „Kuhu sa kõndisid?“

Karud: „Mina kõndisin koju.“

Jutustaja: „Suur karu läks oma kausi juurde ja nägi, et keegi oli sealt söönud.“

*Suur karu liigutab Bee-Bot'i suure kausi peale.*

Jutustaja: „Milline kauss sul on?“

Suur karu: „Minul on suur kauss.“

Jutustaja: „Keskmine karu läks oma kausi juurde ja keegi oli tema kausist söönud.“

*Keskmine karu liigutab Bee-Bot'i keskmise kausi peale.*

Jutustaja: „Milline kauss sul on?“

Keskmine karu: „Minul on keskmine kauss.“

Jutustaja: „Väike karu läks oma kausi juurde ja keegi oli tema kausist kõik pudru ära söönud.

*Väike karu liigutab Bee-Bot'i väikese kausi peale.*

Jutustaja: „Milline kauss sul on?“

Väike karu: „Minul on väike kauss.“

Jutustaja: „Karud ei teadnud mida teha. Karud otsustasid, et lähevad magama. Suur karu läks suure voodi juure ja nägi, et keegi on seal maganud.“

*Suur karu liigutab Bee-Bot'i suure voodi peale.*

Jutustaja: „Millises voodis sina magad?“

Suur karu: „Mina magan suure voodis.“

Jutustaja: „Keskmine karu läks keskmise voodi juure ja nägi, et seal on keegi maganud.“

*Keskmine karu liigutab Bee-Bot'i keskmise voodi juurde.*

Jutustaja: „Millises voodis sina magad?“

Keskmine karu: „Mina magan keskmises voodis.“

Jutustaja: „Väike karu läks väikese voodi juurde.“

*Väike karu liigutab Bee-Bot'i väikese voodi kõrvale.*

Jutustaja: „Millises voodis sina magad?“

Väike karu: „Mina magan väikses voodis.“

Jutustaja: „Aga väike karu ei saanud oma voodis magada, sest seal oli Kuldkihar.

Kuldkihar ärkas ülesse ja nägi karusid. Ta ehmus ning kõndis ruttu tagasi metsa.“

*Kuldkihar liigutab oma Bee-Bot'i metsa.*

Jutustaja: „Kuhu sa kõnnid?“

Kuldkihar: „Mina kõnnin metsa.“

Jutustaja: „Kui Kuldkihar oli ära läinud, said karud rahulikult magama jääda. Aitäh, et minuga mängisite. Te olite nii tublid, et saate endale kingiks paar kleepsu.“

## Diferentseerimine

Kergem:

- 1) Mängus ei kasuta lapsed väljendeid, vaid nimetavad kuhu sõitsid (näiteks: „Mina magan suures voodis“ asemel „Suur voodi“).
- 2) Mängust eemaldatakse üks väljend sellega koos käiva sõnavaraga (näiteks voodid, magamine).
- 3) Mängust eemaldatakse Bee-Bot'id, mööda ruumi on paigaldatud pildid (Lisa 2) ja laps otsib ruumist õiged pildid kuhu jutustajat kuulates liikuma peab.

Raskem:

- 1) Mängulauda suurendatakse (2 kiletaskutega matti või ise tehtud 8x6 alus).
- 2) Mängu lisatakse uut sõnavara (tool ja lusikas) ja väljendeid („Mina istun...“ või „Mina süüa ... lusikaga.“).

Mängu aluseks on võetud Inglismaa muinasjutt “Kuldkihar ja kolm karu”.

Vingissar, M. (tõlk.). (2000). Kuldkihar ja kolm karu. M. Vingissar (tõlk.), *Meie laste muinasjutud* (lk 138-143). Eesti Suur Raamatuklubi.

Bee-Bot'i kaardid on koostatud keskkonnas Canva. Samuti pildid Bee-Bot'i kaaritudelt ja tegelastest on pärit Canva keskkonnast.

Canva (s.a.). <https://www.canva.com/>

Lisa 1

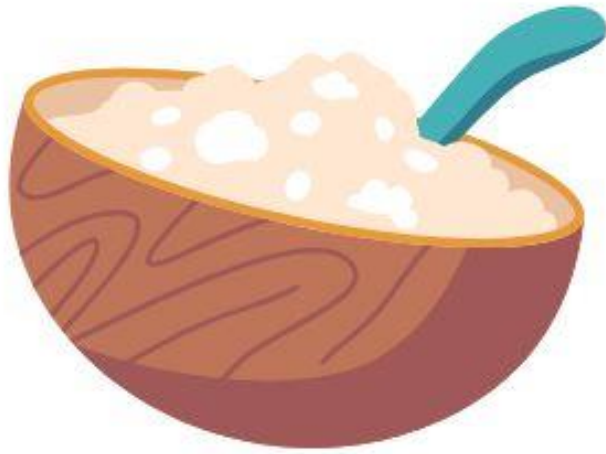


Lisa 2

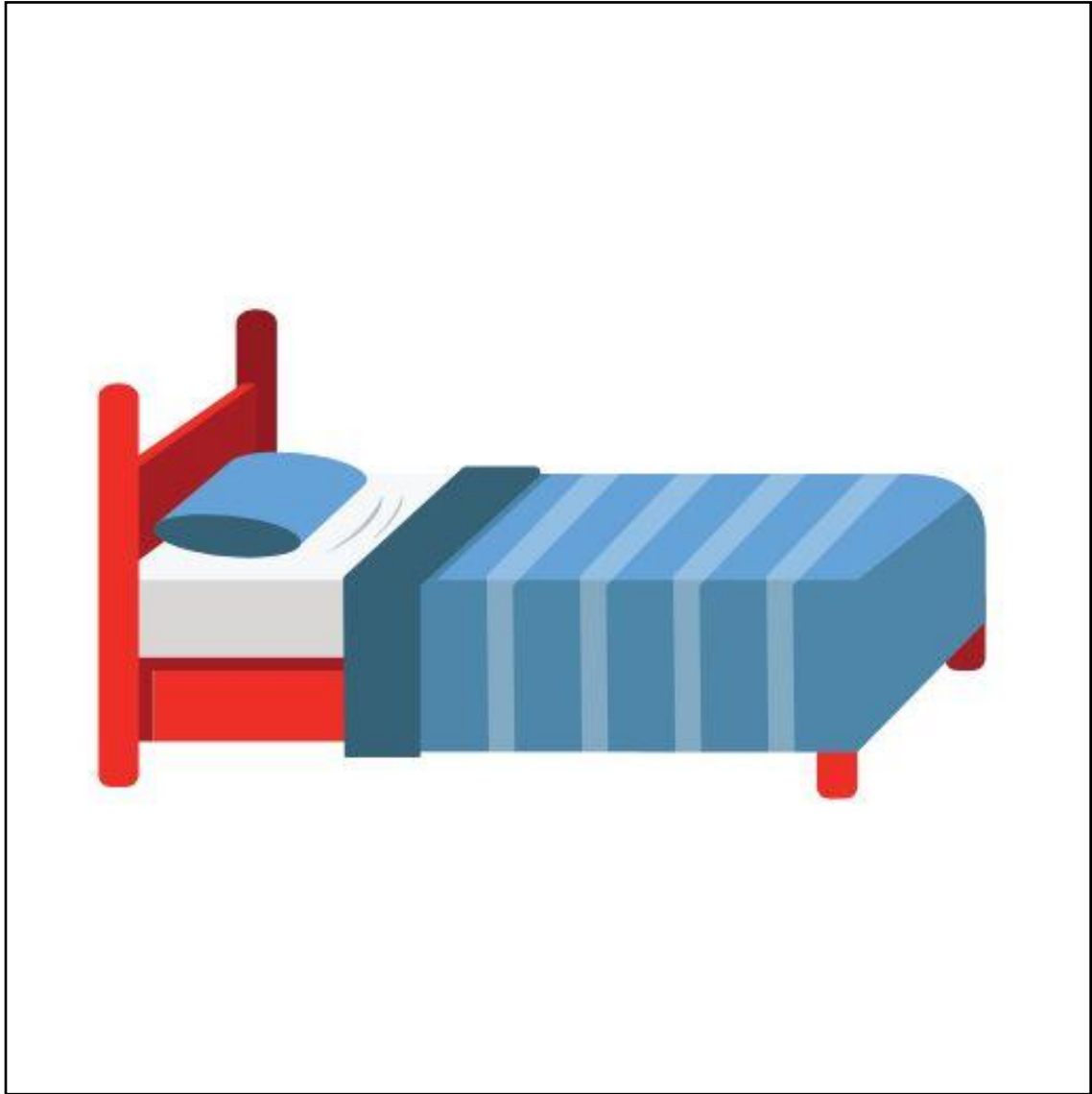
















## **4. Meie pere uued loomad**

### **Ea- ja jõukohasus**

Rollimäng on mõeldud 4-7 aastastele muukeelsetele lastele.

### **Mängijate arv**

1-2 mängijat.

### **Eeldatav ajakulu**

5-10 minutit.

### **Keeleõppe eesmärgid**

- 1) Laps oskab nimetada erinevaid kodus elavaid loomi (lehm, siga, kukk, kana, hobune, lammas).
- 2) Laps oskab nimetada erinevaid loomi, kes elavad metsas (rebane, kits, hunt, karu).
- 3) Laps kasutab mängus väljendeid “Minu kodus elab...” ja “Minu kodus ei ela...”.
- 4) Laps mõistab õpetaja kõnet.

### **Mina ja keskkond eesmärgid**

- 1) Laps teab, millised loomad elavad kodudes ja millised mitte.

### **Digitaalsete vahendite kasutamise eesmärgid**

- 1) Laps tutvub QR-koodiga ja selle kasutamisevõimalusega.
- 2) Laps kasutab tahvelarvutit heaperemehelikult.

### **Eeltöö**

- Lapsel on varasemalt selgeks õpitud erinevad koduloomade ja metsloomade nimetused (lehm, siga, kukk, kana, hobune, lammas, rebane, kits, hunt, karu).
- Õpetaja on enne mängu alustamist kontrollinud, et tahvelarvuti, QR-kood ja mäng töötavad.
- Õpetaja on eelnevalt välja printinud ja soovituslikult ära lamineerinud QR-koodi.
- Õpetajal on paljundanud värvimislehed, kus ühel pildil on kass ja teisel koer.

## Vahendid ja ruum

- Vajalikud vahendid mänguks: tahvelarvuti, internet, välja printitud ja soovituslikult lamineeritud QR-kood.
- Ruumiks on sobilik rühmaruum. Antud mäng ei nõua liikumist.

## Rollid

Õpetaja – Õpetaja ülesandeks on selgitada mängukäiku ning vajadusel last/lapsi abistada.

Emama/isa – Emama/isa ülesandeks on leida endale koju sobivad loomad. Emama/isa peab kasutama väljendeid: “Minu kodus...” ja “Minu kodus ei ela...” ning lisama väljenditesse mängus esinevate loomade nimetusi.

## Mängukäik

- 1) Õpetaja kordab lapsega üle erinevate loomade nimed, mida mängus läheb vaja.
- 2) Õpetaja selgitab, et hakatakse mängima mängu, kus neil on uus tore kodu koos lauda ja põlluga, aga ühtegi looma veel ei ole ja need tuleb valida. Õpetaja näitab ette QR-koodi lugemise tahvelarvutiga ja kuidas mängida mängu (libistada pilt õigesse kohta ning kasutada väljendeid “Minu kodus elab...” või “Minu kodus ei ela...”).
- 3) Õpetaja: “Tere, emama/isa! Ma kuulsin, et sul on uus kodu, aga ühtegi looma veel ei ole. Lähme otsime sulle mõned loomad!”

*Õpetaja annab lastele tahvelarvuti, laps skännib QR-koodi (Lisa 1) ja vajadusel aitab õpetaja avada mängu.*

Õpetaja: “Vaata, siin on kodu, mets ja üks loom. Mis sa arvad, kas sinu kodus elab see loom või ei ela?”

*Vastavalt pildil olevale loomale vastab laps, kas:*

Emama/isa: “Minu kodus elab (pildil olev loom)” või “Minu kodus ei ela (pildil olev loom)”.

*Kui lapse vastus on õige:*

Õpetaja: “Väga hästi! Oi, kas see uus loom elab sinu kodus või mitte?”

*Kui laps vastus on vale:*

Õpetaja: “Kas sa oled kindel, et (pildil olev loom) elab ikka kodus?”

*Õpetaja saab lapsega arutleda loomade elupaiga üle.*

*Eelnevat 6 rida korratakse kuni mängus saavad loomad ära jagatud.*

Õpetaja: “Super! Nüüd on sul kodus palju uusi loomi. Kuna sa oled nii tubli, siis saad endale valida ühe toreda sõbra, kelle sa saad ära värvida.”

*Õpetaja annab lapsele valida ühe värvimislehe, kas kassi või koeraga.*

Õpetaja: “Nüüd on sul kodus üks tore sõber. Aitäh sulle toreda mängu eest!”

## **Diferentseerimine**

Kergem:

- 1) Vähendada loomade arvu.
- 2) Laps ei kasuta väljendeid, vaid ainult nimetab pildil oleva looma nime.

Raskem:

- 1) Lisada juurde erinevaid loomi.
- 2) Tuua mängu juurde mõisted “koduloom” ja “metsloom”.
- 3) Luua juurde mäng, kus laps peab ühendama looma kokku vastava saadusega (lehm ja piim, kana ja muna jne).

QR-kood on loodud veebilehel Online QR Generator.

*Online QR Generator (s.a).* <https://online-qr-generator.com/qr-codes>

Mäng “Kes elab meie talus?” on koostatud leheküljel LearningApps.org

LearningApps.org (s.a.). <https://learningapps.org/>

Mängus “Kes elab meie talus?” kasutatavad pildid on pärit lehtedelt Unsplash ja pexels.

Unsplash (s.a.). <https://unsplash.com/>

Pexels (s.a.). <https://www.pexels.com/>

Piltide mahu sobivaks muutmiseks kasutati lehekülge Compress JPEG.

Compress JPEG (s.a.). <https://compressjpeg.com/>

Lisa 1



## Kasutatud allikad

Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2008/2011). *Riigi Teataja I*, 23, 152.

<https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772>

Märka, M., & Kuuspalu, K. (2009). Valdkond “Eesti keel kui teine keel”. E. Kulderknup, (toim), *Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad* (lk 52-64). Kirjastus Studium.

Nihazram, N. A. H. M., & Masnan, A.H. (2020). Role-play in teaching English as second language in early childhood education. *Jurnal Pendidikan Awal Kanak-kanak Kebangsaan (Special Issue)*, Vol. 9, 143-151.

<https://ojs.upsi.edu.my/index.php/JPAK/article/view/4549/2702>

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

Mina, Claudia Tross,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Muukeelsete laste eesti keele õppe toetamine rollimängude kaudu ühe lasteaia näitel“, mille juhendaja on Esta Sikkal, 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.

*Claudia Tross*

**16.05.2025**