

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Haridusteaduste instituut
Õppekava: Humanitaar- ja sotsiaalainete õpetamine põhikoolis

Hedi Jõeveer
MINA JA KESKKOND LÕIMITUD ÕPPETEGEVUSED 3-4-AASTASTELE
LASTELE ÜHE HARJUMAA LASTEAIAGA ÕPPEKAVA NÄITEL
bakalaureusetöö

Juhendaja: alushariduse nooremlektor Heily Raska

Tartu 2025

Resüme

Mina ja keskkond valdkonna lõimitud õppetegevused 3-4-aastastele lastele ühe Harjumaa lasteaia õppekava näitel

Lasteaias omandab laps uusi teadmisi ja avardab oma maailmavaadet mänguliste õppetegevuste ja lõimitud ainevaldkondade abil. Bakalaureusetöö eesmärk oli koostada õppematerjal, mille abil saab õpetaja läbi viia valdkonna mina ja keskkond lõimitud tegevusi 3-4-aastaste lastega õppeprotsessi rikastamiseks ja lapse arendamiseks. Loodud õppematerjali kohta koostati kaks uurimisküsimust: kuidas hindavad eksperdid loodud õppematerjali sisu ja selle sobivust (lõimitust, mängulisust, eakohasust, sisu sobivust ja tegevuse sobivust mina ja keskkond õpetamiseks) vastavale vanusegrupile ning milliseid arendussoovitusi jagavad eksperdid loodud materjali täiustamiseks. Uurimuses osales kümme ühe Harjumaa lasteaia õpetajat, kes hindasid loodud tegevusi täites küsimustiku. Tulemustest selgus, et eksperdid hindasid tegevusi 3-4-aastastele lastele sobivaks jagades ka soovitusi tegevuste täiustamiseks. Töö väärtuseks on õppematerjal valdkonna *mina ja keskkond* lõimitud õppetegevustega, millega saab vastavaid teemasid mängulisel teel 3-4-aastastele lastele õpetada.

Võtmesõnad: *3-4-aastane, mina ja keskkond, lõimitud õppetegevus, mängu kaudu õppimine*

Abstract

Integrated learning activities in "Me and the environment" for 3–4-year-old children based on the curriculum of a kindergarten in Harju County

In kindergarten, children acquire new knowledge and broaden their worldview through playful learning activities and integrated subject areas. The aim of this bachelor's thesis was to create learning material that enables teachers to conduct integrated activities in the field of "Me and the Environment" with 3–4-year-old children, in order to enrich the learning process and support the child's development. Two research questions were formulated regarding the created learning material: how do experts evaluate the content and suitability (integration, playfulness, age-appropriateness, content relevance, and activity suitability for teaching "Me and the Environment") of the created material for the respective age group, and what development suggestions do experts offer for improving the material? The study involved ten

teachers from a kindergarten in Harju County who evaluated the developed activities by completing a questionnaire. The results showed that experts found the activities appropriate for 3–4-year-old children and also provided suggestions for improving them. The value of the work lies in the learning material that provides integrated learning activities in the field of "Me and the Environment", allowing related topics to be taught playfully to 3–4-year-old children.

Keywords: 3–4-year-old, Me and the Environment, integrated learning activity, learning through play

Sisukord

Resümee.....	2
Abstract.....	2
Sisukord.....	4
Sissejuhatus.....	5
Mäng ja mängu kaudu õppimine.....	6
Juhendatud mäng.....	8
Õppimise põhimõtted vanuses 3-4a.....	9
Lõiming.....	10
Õppematerjali koostamise põhimõtted.....	11
Uurimuse eesmärk ja uurimisküsimused.....	11
Metoodika.....	12
Valim.....	12
Mõõtevahend.....	12
Protseduur.....	13
Andmeanalüüs.....	13
Tulemused ja arutelu.....	13
Tänuõnad.....	20
Autorsuse kinnitus.....	20
Kasutatud materjalid.....	21
LISA 1. Mina ja keskkond lõimitud õppetegevused 3-4-aastastele lastele.....	25
LISA 2. Küsimustik.....	37
LISA 3. Tulemuste tabel ekspertide hinnangutega.....	45
LISA 4. Ekspertide maksimaalsed ja minimaalsed hinnangud tegevuste sobivusele.....	46

Sissejuhatus

Lasteaias omandab laps uusi teadmisi ja avardab oma maailmavaadet mänguliste õppetegevuste ja lõimitud ainevaldkondade abil. On leitud, et mäng ja mängulisus on alushariduses kesksel kohal (Singer, 2013; Vogt *et al.*, 2018), kuid õpetajad ei ole alati teadlikud oma rollist mängu edendamisel (Bodrova, 2008; Vu *et al.*, 2015). Teadmiste, oskuste ja vilumuste kujunemisel on asendamatu mänguline ja lõimitud käsitlusviis. Ühe teemaga seonduvaid teadmisi ja oskusi erinevate valdkondadega seostades süvenevad ning kinnistuvad nii teemakohased kui ka valdkonnaalased teadmised (Kala, 2009).

Lasteaias läbiviidavad õppe- ja kasvatustegevused toetavad lapse kehalist, vaimset, sotsiaalset ja emotsionaalset arengut (Koolieelse lasteasutuse..., 2008; VanderJagt, 2024). Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2008) on välja toodud valdkonnad koos eesmärkide, sisu ning eeldatavate tulemustega. Üheks valdkonnaks on *mina ja keskkond*, mis selgitab õppetegevuse sisu ja eesmärke lapse ja teda ümbritseva keskkonna teemal. *Mina ja keskkond* on aluseks teistele valdkondadele (keel ja kõne, matemaatika, kunst, liikumine, muusika ja eesti keel kui teine keel), andes neile tervikliku sisu (Laasik *et al.*, 2009). Selles valdkonnas on eesmärgiks toodud enda ja teiste rollide teadlikkus keskkonnas, tervise väärtustamine, keskkonda hoidva mõtteviisi kujundamine, looduse märkamine ja maailma mõistmine terviklikult (Koolieelse lasteasutuse..., 2008). *Mina ja keskkond* valdkonna arendamist soodustab mäng, mille kaudu saab laps ümbritsevat maailma tähele panna, uurida ja ise kogeda (Koolieelse lasteasutuse..., 2008).

Käesoleva bakalaureusetöö koostamisel aluseks võetud lasteaias õppekavas on valdkonna *mina ja keskkond* ühe õppe- ja kasvatustegevuse põhimõttena välja toodud, et tegevused toetavad last iseenda ja ümbritseva maailma tundmaõppimisel ja mõistmisel. Selleks, et laps õpiks kujundama arvamust ümbritsevast maailmast, on tal vaja saada kogemusi esialgu enda lähedalt, mistõttu seostatakse õpitav kodukoha inimeste ja loodusega (Käis, 2004; Laasik *et al.*, 2009; Tuuling *et al.*, 2018). Laps õpib tegevuste kaudu, uurides, vaadeldes, matkides, katsetades ning suheldes ja mängides teistega. Teise põhimõttena on kirjas, et tegevused aitavad suunata last ümbritsevat maailma mängu ja igapäevatoimingute kaudu märkama, uurima ja kogema. Mäng on lapse arengus olulisel kohal. Mängimine hõlmab endas rõõmu ja naudingut kogemist, õppimist ja uute teadmiste omandamist (Ho, 2022). Erinevad mängud pakuvad lapsele võimalust avastada ja rakendada oma võimeid, teadmisi ning oskusi, samuti täiendada oma arusaamu ja kujutlusvõimet ümbritsevast maailmast. Kolmanda põhimõttena on välja toodud, et tegevused aitavad suunata last

küsimusi esitama, probleeme püstitama, teemakohaselt arutlema, vastuseid leidma ning märgatust ja kogetust järeltõlge tegema. Järeldusteni ja terviklike teadmiseni viivad uudishimust tekkivad mõtted ja arutelud, kus leitakse seos varem kogetu ja uue kogemuse vahel (Brügge *et al.*, 2008).

Olles ise lasteaias õpetaja, tunnen tihti puudust lõimitud õppetegevuste kogumikust, kuhu oleks kokku kogutud erinevate teemade lõimitud tegevused. Lähtudes varasematest uurimustest (Abayan *et al.*, 2021; Sirel, 2019; Truus, 2021) ja sellest, et ka õppekava (Koolieelse lasteasutuse..., 2008) ja uuringud (Adbo & Vidal Carulla, 2020; Ismail, *et al.*, 2022, Merill, 2023) toovad välja lõimitud õppe olulisuse, saab välja tuua uurimisprobleemi, et lasteaiasõpetajad vajavad õppematerjali, tänu millele saab teadmiste edastamist praktilisemaks ja põnevamaks muuta. Töö autorile teadaolevalt ei ole sellist materjali *mina ja keskkond* valdkonna kohta loodud. Sellest tulenevalt on käesoleva uurimistöö eesmärgiks koostada õppematerjal, mille abil saab õpetaja läbi viia valdkonna *mina ja keskkond* lõimitud tegevusi õppeprotsessi rikastamiseks ja laste arendamiseks.

Mäng ja mängu kaudu õppimine

Mäng on läbi sajandite olnud nähtus, mis on pärinud pedagoogide, psühholoogide ja filosoofide tähelepanu, kes on püüdnud selle olemust defineerida, seletada, mõista ja seostada seda indiviidi aktiivsusega (Kikas & Niilo, 2008). Mäng hõlmab väga erinevaid tegevusi ja seetõttu pole mängu defineerimine lihtne (Glauser-Abou Ismail *et al.*, 2022). Mängitakse üksi ja kaaslastega, omal soovil ja enda poolt loodud reeglite järgi, kuid ka täiskasvanute initsiatiivil ning nende kehtestatud reeglite järgi (Kikas & Niilo, 2008). Eesti Entsüklopeedias (1995) on defineeritud mängu kui eluks tarvilike toimingute eelharjutust, käitumisviiside kogumit, mille elemente mõningase vabadusega kombineeritakse. Mäng on olemuslik, spontaanne, korduv, meeldiv ja vabatahtlik tegevus (Ho, 2022). Mängu motiiv peitub tegevuses endas. Oluline on mängust saadav teave, suhtlemis- ja tegutsemisrõõm ja võimalus vabalt algatusvõimet rakendada. Mängu sotsiaalset ülesannet aitab täita mängu teadlik juhtimine (Eesti Entsüklopeedia, 1995). Mäng on eelkoolieas lapse põhitegevus ja loomulik õppimisviis. Mängu käigus omandab ja kinnistab laps uut teavet, harjutab ning rakendab uusi oskusi, õpib suhtlema ja koostööd tegema ning sobival viisil enda tundeid ja soove väljendama (Alushariduse riiklik..., 2025). Erinevad mängud pakuvad lapsele

võimalust avastada ja rakendada oma võimeid, teadmisi ning oskusi, samuti täiendada oma arusaamu ja kujutlusvõimet ümbritsevast maailmast (Koolieelse lasteasutuse..., 2008).

Mäng mõjutab lapse füüsilist, emotsionaalset, sotsiaalset ning kognitiivset arengut. 3-4-aastane laps on oma mängudes aktiivne ja liikuv. Füüsiline aktiivsus suurendab vastupidavust, aitab kaasa lihasmassi kasvule ja tugevdab luid. Teiste lastega koos mängides õpib laps, kuidas olla kaaslaste suhtes mõistvam ja hoolivam, kuidas mõista teiste laste emotsioone ja toetab lapse eneseregulatsiooni. Mängu kaudu omandab laps oskusi, kuidas olla empaatiline ja sotsiaalselt kompetentne (Merrill, 2023). Kognitiivsete oskuste paranedes õpib laps uut informatsiooni kiiremini ja oskuslikumalt töötlemiseks ning tal tekivad seosed eelnevate teadmiste ja igapäevaeluga (Morin, 2020). Mängu kaudu annavad lapsed edasi oma ideid ja tundeid ning saavad teadmisi neid ümbritsevast maailmast, st sisemiselt motiveeritud ning interpreteeritud lapse kogemustest lähtuvalt. Mängu käigus süüvivad lapsed tavaliselt põhjalikult oma tegevusse, see tegevus on korduv ning peegeldab tegelikkust (Kikas & Niilo, 2008). Mäng loob lapse arenguks suurepäraseid võimalusi: huvitavas ja mitmekesisel mängul täiustub lapse kõne, arenevad tähelepanu, mälu ja mõtlemine. Uurimused (Adbo & Vidal Carulla, 2020; Ismail, *et al.*, 2022) rõhutavad, et laste mängu ja õppimise vahel valitseb tihe seos. Iga mängukogemus on ühtlasi ka õpikogemus (Ugaste & Välk, 2009). Laps õpib kõige paremini mängu kaudu, kus ta saab reaalseid ja elulisi olukordi praktiseerida (Männamaa & Marats, 2009). Mäng annab lapsele võimaluse luua, katsetada, mõelda, arutleda ja õppida samaaegselt (Merrill, 2023) ning aitab arendada aju ja närvisüsteemi, kujutlusvõimet, probleemide lahendamise oskust, vastupidavust, loovust ja sotsiaalseid oskusi (Ho, 2022).

Glauser-Abou Ismail jt (2022) toovad välja, et mängulised õpikäsitlused ühendavad vaba mängu juhendatud mänguga ning võimaldavad lastel rõõmsat, enastjuhtivat tegevust ning teadmiste ja pädevuste omandamist. Mängides on lapsed sisemiselt motiveeritud, suutelised säilitama oma tegevuses kõrget ja kauakestvat tähelepanu ning suudavad tegevuste kordamise ja varieerumise kaudu omastada uusi teadmisi. Eriti varases lapsepõlves on mäng lapse arengut edendav põhitegevus mitte ainult lasteaia, vaid ka väljaspool haridusasutusi (Ismail *et al.*, 2022).

Laste mängu võib tinglikult jagada kaheks: loovmängud ja reeglimängud. Loovmängud ehk vabamängud on laste iseseisvad mängud, kus mängijad valivad ise mängu teema, vahendid ja sisu (Ugaste, 2017). Loovmängud on rolli-, lavastus- ja ehitismängud. Reeglimängud on kindlate reeglite ja struktuuriga mängud. Reeglimängus tuleb jõuda teatud saavutuse või tulemuseni. Lasteaia seisukohalt on kõige olulisemad reeglimängud

õppemängud (Ugaste, 2017). Õppemängu kirjeldatakse kui mängulist vaimset pingutust nõudvat tegevust, mille abil julgustada lapse kõne kasutust, aidata arendada laste omavahelist suhtlust, koostööd ja üksteisega arvestamist ning toetada oma emotsioonidega toimetulemist (Lasteaia riikliku..., 2019). Õppemängus osaledes arenevad ka lapse mälu, tähelepanu ja analüüsivõime. Mänguline tegevus tekitab lapses soovi ja motiivi mängida. Seetõttu saab öelda, et õppemängud võimaldavad lastel kõige meeldivamal viisil teadmisi ja oskusi omandada, kinnistada ning uusi asju kogeda ja õppida.

Juhendatud mäng

Mängu on vaadeldud kui tähtsat, kuid siiski eelkõige naudingut pakkuvat tegevust. Õppimist seevastu on kirjeldatud kui tegevust, mis nõuab pingutamist ja püsivust. Tänapäeval rõhutatakse õppimist mängu kaudu, tähtsustades mängu osa lapse arengus ja hilisemas õppimises (Kikas & Niilo, 2008). Mängu ja õppimist vaadeldakse seotud tegevustena. Lapse jaoks on mäng põhiline tegevus, mis tuleneb loomulikust soovist uurida ümbritsevat maailma ja aktiivselt selles osaleda. Laste aktiivne osalus õppetegevuses loob head tingimused edukaks ja positiivseks õpikogemuseks (Bisaccia *et al.*, 2020). Mängu kaudu saab laps tuttavaks ümbritseva maailma erinevate aspektidega. Oma mängudes valivad lapsed teemasid, objekte ja inimesi, mis on neile olulised ja huvitavad ning nad on motiveeritud mängus olevale teabele tähendust andma (Zosh *et al.*, 2018). Mängu käsitletakse kui olulist õppimise protsessi osa, õpetaja juhendavat rolli rõhutatakse nii mängus kui õppimises (Kikas & Niilo, 2008).

Juhendatud mäng on õppemäng, mis hõlmab endas õpetaja poolt kavandatud ja korraldatud tegevusi, mis aitavad saavutada seatud õpieesmärgid (Bautista *et al.*, 2020). Uuringud (Schmidtke, 2020; VanderJagt, 2024) näitavad, et juhendatud mäng aitab lastel arendada arvutus-, ruumi-, keele- ja kirjaoskusi ning ka enesejuhitava õppimise võimet. Juhendatud mängu kaudu on õppimine lapse jaoks tõhusam, sest teavet esitletakse lapsele arusaadaval ja mängulisel viisil. Mänguolukord on lapse jaoks meeldiv ja laps suudab keskenduda, tänu sellele ka omandada enda jaoks uusi oskusi (Lindquist, 2000; Kikas & Niilo, 2008). Juhendatud mängus planeerib õpetaja laste mängukogemusi, kujundab keskkonda ja valib mänguvahendid vastavalt seatud õpieesmärkidele. Õpetaja roll on aidata lastel luua seoseid uue teabe ja eelnevalt õpitu vahel, aidates seeläbi muuta uut teavet sisukamaks ja toetades õppimist (Zosh *et al.*, 2018). Neid tegevusi viiakse läbi väiksemates

gruppides ja keskkondades, mida nimetatakse õppekeskusteks või -nurkadeks, mis on samuti õpetajate hoolikalt kavandatud ja varustatud (Bautista *et al.*, 2020).

Õppimise põhimõtted vanuses 3-4a

Õppimine on pidev uute mõistete, tähenduste, teadmiste ja oskuste omandamine. Õppimine on protsess, kus kogemuse tulemusena juurduvad püsivad muutused käitumises. John Dewey pidas oluliseks kogemuse kaudu õppimist, kus õpetaja ja laps õpivad koos (Veisson, 2017).

J.Piaget' arenguteooria järgi on 3-4 aastane laps operatsioonide-eelses (2.-7. eluaasta) staadiumis. Seda perioodi iseloomustab uute kujutluste, lihtmõistete ja terminite kiire omandamine (Krull, 2000). Lisaks on selle perioodi üheks tunnuseks ka egotsentrilisus ehk maailma nägemine ainult enda vaatenurgast ja liigne keskendumine objekti ühele omadusele, jättes teised tähelepanuta (Nugin & Öun, 2017).

3-4-aastane laps on võimeline omandama väga palju uut informatsiooni ja õpib läbi korduvate igapäevaste seostatud tegevuste. Korduvad tegevused aitavad lapsel harjuda ja harjutada ning on aluseks õppimisele. Selles vanuses laps õpib kõige paremini mängu kaudu, kus ta saab reaalseid ja elulisi olukordi praktiseerida (Männamaa & Marats, 2009). 3-4 aastasena õpib laps igas olukorras ja igal ajal eeskujudele toetudes. Eeskujuks on nii õpetajad, vanemad kui ka eakaaslased. Sealjuures on tähtis osa sellel, milliseid võimalusi täiskasvanud neile uute teadmiste saamiseks annavad. Oluline roll on ka lasteaiaõpetajatel, kelle üheks ülesandeks on juhtida laste tähelepanu erinevatele viisidele, kuidas asju mõista ja õppida ning lasta lastel ise oma arvamust avaldada erinevate teemade kohta (Truus, 2021). Täiskasvanud ja eakaaslased on lastele väga tähtsad õppimise allikad. 3-4-aastane laps õpib nii vaatluse teel, kui ka täiskasvanutega ja eakaaslastega koos tegutsedes.

Vaatluse teel õppimisel vaatleb laps teiste käitumist, arendab selle alusel mudelid ja hiljem jäljendab neid. Ei õpita ainult potentsiaalseid vastuseid, vaid õpitakse lisaks eristama situatsioone, kus sellised vastused on soositud (Kikas, 2008). Krull (2000) toob välja vaatluse teel õppimise neli faasi: 1) märkamine; 2) meeldejätmise; 3) reprodutseerimine; 4) motivatsioon. Õpetaja roll on teadlikult suunata lapsi kordama neid käitumisviise, mis on aktsepteeritavad (Kikas, 2008).

Tuginedes Kikasele (2008), saab öelda, et kuni 5-aastaste laste mälusüsteem on suunatud tegevuste, mitte niivõrd staatiliste objektide meeldejätmisele. Sellest saab järeldada,

et selles vanuses lapsed õpivad kõige paremini tegutsedes, mitte lihtsalt kuulates. Lastele jääb õpetatu paremini meelde, kui tegevused nende jaoks lahti seletatakse, juhitakse tähelepanu olulistele aspektidele ja esitatakse tehtu kohta küsimusi. Tegutsedes koos täiskasvanuga jääb lastele meelde tegevuses korratu ja õpetaja poolt seletatu (Kikas, 2008). Tänu sellele areneb ka laste kõne. Lapsed õpivad uusi sõnu nii täiskasvanute kui ka eakaaslastega suheldes, tänu millele areneb nende sõnavara ning üldine keeleoskus.

Lõiming

Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2008) järgi mõistetakse lõimimise all erinevate tegevusvaldkondade ja tegevuste omavahelist sidumist. Lõimimisvõimalused toimivad erinevatel tasanditel: valdkonna piires, valdkondade vahel ja tegevustes. Lapse maailmapildi kujunemise seisukohalt on lapse arenguks olulised kõik õppevaldkonnad, mis toetavad teineteist, aitavad arendada õpitut edasi ning kinnistavad ja loovad tervikliku kujutluspildi. Vahelduvad ning köitvad tegevused võimaldavad avada ja kinnistada teema eri aspekte (Bulunuz, 2013). Bulunuz (2013) toob välja ka, et õpetamine mängu kaudu ei hõlma mitte ainult laste aktiivset osalemist mitmes kontseptsiooni või nähtusega seotud praktilises tegevuses, vaid hõlmab ka laste osalemist sama tegevuse variatsioonides, et uurida mõiste/nähtuste erinevaid aspekte. Laste aktiivne olek õppetegevuses loob head tingimused edukaks ja positiivseks kogemuseks (Bisaccia *et al.*, 2020).

Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2008) ütleb, et üldeesmärkide seadmisel lähtutakse iga lapse erinevate oskuste arendamisest – nt sotsiaalsed oskused, õpioskused, tunnetusoskused jne, sh ka õigusalsed hoiakud, väärtushinnangud ning õiguslik käitumine. Valdkondade lõimimisel lähtutakse üldõpetuslikust põhimõttest ning seotakse omavahel tegevusi nagu kuulamine, kõnelemine, lugemine, kirjutamine, vaatlemine, uurimine, võrdlemine, arvutamine ning ka erinevad liikumis-, muusika- ja kunstitegevusi (Koolieelse lasteasutuse..., 2008). Valdkondade ja tegevuste lõimimine lubab käsitleda last huvitavat teemat mitmekülgelt ning paremini märgata lapse huve ja andeid. Ühe teema käsitlemine eri aspektidest ning erinevate valdkondade kaudu tagab paremini ka selle, et iga laps omandab teemaga seonduva: 1) eri meelte kasutamine aitab luua rohkem seoseid; 2) erinevates tegevustes sama materjaliga tegelemine aitab erineva intelligentsustüübiga lastel edukamalt õppida ja kogeda õppimisega seonduvaid positiivseid emotsioone (Kala, 2009).

Õppematerjali koostamise põhimõtted

Õppematerjaliks nimetatakse materjali, mis koosneb nii sõnalisest informatsioonist kui ka piltidest (Pedastsaar, 2013). Käesoleva bakalaureusetöö jaoks koostatud õppematerjali loomisel võeti aluseks ühe Harjumaa koolieelse lasteasutuse õppekava ja tugineti ka koolieelse lasteasutuse riiklikule õppekavale (2008). Õppematerjali loomisel pöörati tähelepanu sellele, et tegevused oleksid mängulised ning 3-4-aastaste vanusegrupile ea- ja jõukohased. Oluline oli ka õppekava valdkondade omavaheline lõimitus. Õppematerjal koosneb kümnest õppetegevusest, kus igal tegevusel on eesmärgid ja sisu on seotud nii valdkonnaga *mina ja keskkond* kui ka teiste õppekava valdkondadega (vt lisa 1). Valminud õppetegevusi hindasid kümme Harjumaa lasteaiaõpetajatest eksperti, kes andsid igale tegevusele eksperthinnangu ja lisasid soovitusi, kuidas tegevusi täiustada.

Uurimuse eesmärk ja uurimisküsimused

Lähtudes varasematest uurimustest (Abayan *et al.*, 2021; Sirel, 2019; Truus, 2021) ja sellest, et ka õppekava (Koolieelse lasteasutuse..., 2008) ja uuringud (Adbo & Vidal Carulla, 2020; Ismail, *et al.*, 2022, Merill, 2023) toovad välja lõimitud õppe olulisuse, saab välja tuua uurimisprobleemi, et lasteaiaõpetajad vajavad õppematerjali, tänu millele saab teadmiste edastamist praktilisemaks ja põnevamaks muuta. Lõimitud tegevusi saab kasutada igas õppekava valdkonnas. Käesoleva uurimustöö eesmärk oli koostada õppematerjal, mille abil saab õpetaja läbi viia valdkonna *mina ja keskkond* lõimitud tegevusi õppeprotsessi rikastamiseks ja laste arendamiseks. Seejärel hinnata, kui võrd olid loodud tegevused ja nende sisu sobilikud 3-4-aastastele valdkonna *mina ja keskkond* lõimimiseks teiste õppekava valdkondadega, kasutades selleks ekspertide abi. Eelnevale tuginedes koostas töö autor järgmised uurimisküsimused:

1. Kuidas hindavad eksperdid loodud õppematerjali sisu ja selle sobivust (lõimitust, mängulisust, eakohasust, sisu sobivust ja tegevuse sobivust *mina ja keskkond* õpetamiseks) 3-4-aastastele lastele?
2. Milliseid arendussoovitusi jagavad eksperdid loodud materjali täiustamiseks?

Metoodika

Valim

Uurimistöös kasutati mugavusvalimit. Valimisse kuulusid 10 uurimistöö koostamisel aluseks võetud Harjumaa koolieelse lasteasutuse lasteaiaõpetajast eksperti. Välja valitud eksperdid on töötanud lasteaias 4-15 (keskmiselt 7,6) aastat ja 3-4 aastaste rühmas 1-5 (keskmiselt 2,4) aastat. Täpsemad taustaandmed on esitatud tabelis 1.

Tabel 1. Ekspertide taustaandmed

	Haridus	Lasteaia töötatud aastad	3-4-aastaste rühmas töötatud aastad
Ekspert nr 1	Kõrgharidus	10	5
Ekspert nr 2	Keskeriharidus	8	3
Ekspert nr 3	Bakalaureus	4	1
Ekspert nr 4	Kutsekeskharidus	5	2
Ekspert nr 5	Keskeriharidus	6	2
Ekspert nr 6	Bakalaureus	8	2
Ekspert nr 7	Magister	11	4
Ekspert nr 8	Bakalaureus	15	3
Ekspert nr 9	Bakalaureus	5	1
Ekspert nr 10	Keskeriharidus	4	1

Mõõtevahend

Andmete kogumiseks kasutati küsimustikku, mille koostamisel kasutati programmi *Google Forms*. Küsimustik koosnes kahest osast ning sellega sooviti saada õpetajate tagasisidet loodud tegevustele ja vastuseid kahele uurimisküsimusele. Esimeses osas küsiti ekspertide taustaandmeid. Teine osa koosnes kahest küsimusest: esiteks, kuidas hindate loodud tegevuste sobivust vastavale vanusegrupile (eakohasus, mängulisus, lõimitus, sisu sobivus

3-4-aastastele lastele, tegevuse sobivus *mina ja keskkond* õpetamiseks), ja teiseks, milliseid arendussoovitusi jagavad eksperdid loodud materjali täiustamiseks. Esimesele küsimusele tuli anda vastus viiepallisüsteemis, kus 5 – täiesti nõus, 4 – peaaegu nõus, 3 – nii ja naa, 2 – vähesel määral nõus ja 1 – ei ole üldse nõus. Teisele küsimusele vastates oli õpetajatel võimalik vabavastusena kirja panna mõtted, kuidas tegevusi muuta ja täiustada. Põhjiana kasutati Truusi (2021) bakalaureusetöös kasutatud küsimustikku, mida täiendati käesoleva töö eesmärgist lähtuvalt. Küsimustiku vaatas üle ja andis tagasisidet ekspert ülikoolist. Küsimustik on esitatud lisas 2.

Protseduur

Uurimistöö eesmärgi saavutamiseks kasutatakse arendusuuringu meetodit. Arendusuuring on uurimismeetod, mida kasutatakse haridusteadustes ja mis tähendab millegi uue loomist (nt õppematerjali) või olemasoleva täiendamist ning mille abil seotakse teooria praktikaga (Heikkinen, 2019). Esmalt küsiti kõikidelt ekspertidelt nõusolekut tegevustega tutvumise ja hinnangu andmise kohta. Kui nõusolek saadi, siis saatis töö autor tegevuste nimekirja ja ankeedi õpetajatele meiliaadressile.

Andmeid koguti käesoleva töö autori poolt koostatud kümnele lõimitud õppetegevusele. Õpetajad hindasid kirjalikult kõiki kümmet tegevust. Hinnangu andmisel lähtuti varasemast töökogemusest ning sellest, et õppekava eesmärgid on neile tuttavad. Kui tagasiside oli õpetajate poolt antud, tulid vastused anonüümselt töö autorile meilile.

Andmeanalüüs

Andmete analüüsimiseks kasutati kombineeritud meetodit, kus arvilisi andmeid analüüsiti kvantitatiivselt ja vabavastuseid kasutati ekspertide esitatud vastuste ilmestamiseks. Töö autor koostas ekspertide hinnangute põhjal iga tegevuse kohta eraldi tabeli, et välja selgitada keskmised hinnangud ja seejärel koondas andmed ühte tabelisse (tabel on esitatud lisas 3). Tabelite tegemisel kasutati programmi *Microsoft Office Excel*.

Tulemused ja arutelu

Bakalaureusetöö eesmärk oli koostada õppematerjal, mille abil saab õpetaja läbi viia valdkonna *mina ja keskkond* lõimitud tegevusi õppeprotsessi rikastamiseks ja laste arendamiseks. Õppematerjali hindamiseks kasutati kümne lasteaiaõpetajast eksperdi abi.

Ekspertid andsid hinnangu tegevuste eakohasusele, mängulisusele, lõimitusele, sisu sobivusele 3-4-aastastele lastele ning tegevuse sobivusele *mina ja keskkond* õpetamiseks. Tulemustest selgub, et ekspertide hinnangul on loodud õppematerjal 3-4-aastastele lastele eakohane, mänguline, lõimitud teiste õppekava valdkondadega ning sobilik valdkonna *mina ja keskkond* õpetamiseks. Ekspertid jagasid mõtteid ja tähelepanekuid, kuidas tegevusi muuta ja täiustada. Vastavad muudatused viidi õppematerjali sisse. Järgnevalt on tulemused ja arutelu saadud tulemuste üle esitatud uurimisküsimuste kaupa.

Esimene uurimisküsimus oli, kuidas hindavad eksperdid loodud tegevuste sobivust 3-4-aastastele lastele (eakohasus, mängulisus, lõimitus, sisu sobivus 3-4-aastastele lastele, tegevuse sobivus *mina ja keskkond* õpetamiseks). Tulemused on tabelis 2.

Tabel 2. Ekspertide keskmised hinnangud tegevuste sobivusest 3-4-aastastele (min 1, max 5)

Eakohasus	4.57
Mängulisus	4.75
Lõimitus	4.72
Sisu sobivus 3-4-aastastele	4.71
Tegevuse sobivus <i>mina ja keskkond</i> õpetamiseks	4.87

Ekspertid hindasid iga tegevust eraldi viiepallüsteemis. Töö autori arvates olid tegevused 3-4-aastastele sobilikud, kuna tegevuste koostamisel võeti aluseks õppekava valdkondade 3-4-aastaste eesmärgid. Tulemustest selgus, et ka ekspertide hinnangul olid tegevused vastavale vanusegrupile sobilikud. Kõige kõrgema hinnangu sai tegevuse sobivus *mina ja keskkond* õpetamiseks (4.87), mis on positiivne tulemus, sest tegevuste eesmärk oligi keskenduda valdkonnale *mina ja keskkond* ning lõimida seda teiste õppekava valdkondadega. Ka Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2008) ja varasemad uuringud on välja toodud, et lasteaialaps õpib kõige paremini kui valdkonnad on omavahel mänguliselt lõimitud (Bulunuz, 2013; Kala, 2009)). Kõige madalama hinnangu sai eakohasus (4.57), millele järgnes sisu sobivus 3-4-aastastele lastele (4.71). Selle põhjuseks võib olla asjaolu, et mõni tegevus jäi lastele pikaks ja raskeks ning ei olnud arvestatud selles vanuses laste erineva arengutasemega. 3-4-aastane laps õpib koos eakaaslaste ja täiskasvanutega mängu ja aktiivse

tegutsemise kaudu (Merrill, 2023) ning suudab huvipakkuvale tegevusele vastavalt oma arengutasemele keskenduda (Alushariduse riiklik..., 2025). Ekspertid hindasid kõrgelt ka mängulisust (4.75), mis on oodatav tulemus, sest mäng on 3-4-aastaste laste uute teadmiste omandamisel tähtsal kohal, sest selles vanuses lapsed õpivad kõige paremini just läbi mängu (Adbo & Vidal Carulla, 2020; Glauser-Abou Ismail, *et al.*, 2022; Männamaa & Marats, 2009).

Ekspertid andsid tegevustele kõige kõrgemaks hinnanguks 5 ja kõige madalamaks hinnanguks 2 (kõikidele tegevustele antud minimaalsed ja maksimaalsed hinnangud on esitatud lisas 4). Kõige kõrgema hinnangu (4.98) sai tegevus 8, milleks oli "Aastaajad". Selle tegevuse puhul said maksimaalse hinnangu mängulisus, lõimitus, sisu sobivus 3-4-aastastele lastele ja tegevuse sobivus *mina ja keskkond* õpetamiseks. Töö autor on ekspertide hinnanguga nõus, kuna tegevus "Aastaajad" sisaldas komponente, mis lastele meeldivad ja kus nad saavad aktiivsed olla. Tänu muusikale ja aktiivsele tegutsemisele on tegevus laste jaoks põnev ning nad osalevad selles rõõmuga. Õppetegevusi planeerides peab õpetaja lähtuma sellest, et lapsed on tegevuses aktiivsed osalejad ning saavad õpitut ise praktiseerida (Merrill, 2023; Männamaa & Marats, 2009). Kõige madalama hinnangu (4.38) sai tegevus 3, milleks oli "Minu kodu Eestimaa". Ekspertide hinnangul oli kolmas tegevus 3-4-aastaste laste jaoks liiga raske ja ei paku seetõttu põnevust. Üks seletus sellele võib olla, et kui lapsel pole eelnevalt kinnistunud mänguks vajalikud teadmised, on tegevus lapse jaoks raske ja hajub tähelepanu mängu ajal (Talviste, 2015). On leitud, et kui mängu teema on laste jaoks huvitav, on nad motiveeritud mängus osalema ja mängus olevale teabele tähendust anda (Zosh *et al.*, 2018). Teiseks seletuseks võib olla, et tegevuses oli liiga vähe mängulist aspekti, samuti ei olnud lapsed väga aktiivsed osalejad. Varasemalt on välja toodud, et just laste aktiivne osalus õppetegevuses loob head tingimused edukaks ja positiivseks õpikogemuseks (Bisaccia *et al.*, 2020).

Teine uurimisküsimus oli, milliseid arendussoovitusi jagavad eksperdid loodud materjali täiustamiseks. Sellele küsimusele vastamisel oli ekspertidel võimalus anda vabas vormis soovitusi, kuidas nende hinnangul tegevust muuta ja täiustada. Kui töö autor oli ekspertide jagatud soovitustega nõus, viidi need tegevustesse sisse.

Tegevus 1: Minu pere. Üks ekspert tõi välja, et selles vanuses lastel ei pruugi kõigil olla väga hästi arenenud kõne ning seetõttu võib olla raskusi täislausete moodustamisel. Õppetegevuste eesmärk on luua lapsele võimalused keelt kuulata ja aktiivselt kasutada, arvestades lapse keeleoskuse taset ja vanust (Alushariduse riiklik..., 2025). Töö autori

arvates saab õpetaja sellisel juhul lähtuda igast lapsest eraldi ning vajadusel abistada neid lausete moodustamisel. Varasemalt on välja toodud, et juhendatud mäng aitab arendada ka laste keeleoskusi (Schmidtke, 2020; VanderJagt, 2024). Positiivsena toodi välja, et kokkuvõttev tegevus on tore ning kaasatoodud ja laste joonistatud perepiltidest näituse üles panemine on väga hea mõte. Põhjuseks võib olla, et lapsed said olla seeläbi tegevuses ja näituse ülespaneku juures aktiivsed osalejad, mis on lasteaialapse puhul oluline, sest nii õpib laps tegema kaaslastega koostööd (Alushariduse riiklik..., 2025) ja saab tegevusest positiivse kogemuse (Bisaccia *et al.*, 2020).

Tegevus 2. Minu kodu. Üks ekspert tõi välja, et tegevuse läbiviimiseks oli mitu eeltegevust, mis on positiivne, sest see aitab samuti teemat sisse juhatada. Teine ekspert pakkus välja, et taaskasutatavatest materjalidest maja võiksid lapsed koos vanematega eelnevalt kodus valmis meisterdada. Töö autor oli sellega nõus ning lisas selle lisavõimalusena tegevusse, sest lasteaia seisukohalt on oluline ka koostöö vanematega (Alushariduse riiklik..., 2025). Ekspertide poolt soovitati kasutada paberist autoteede asemel mTiny alusmatti, millel on kujutatud linna, sest selle peal sõidab robot paremini ja pole ohtu, et paberi taha kinni jääb. Lisasoovitusena pakuti ka varianti, et paberist autoteed lamineerida. Töö autor lisas mõlemad soovitused tegevuse kirjelduse juurde. Ühe eksperdi hinnangul keskendus tegevus rohkem robotikale, kui valdkonnale *mina ja keskkond*. Töö autor arvestas selle hinnanguga, kuid kuna tegevused on lõimitud erinevate õppekava valdkondadega ning ka digipädevus on üks õppekava valdkond, siis töö autor tegevusse muudatusi ei teinud. Digitehnoloogia kasutamine tegevustes toetab laste sotsiaalset ja emotsionaalset, keelelist ja motoorset arengut, füüsilist heaolu, tunnetustegevusi ja teadmiste omandamist ning õpioskusi ja -harjumusi (Kink, 2004). Samuti on digipädevus olulise oskusena välja toodud uuenevas Alushariduse riiklikus õppekavas (2025), seega tasub siiski ka tegevustes pakkuda lastele digipädevusega seotud võimalusi.

Tegevus 3. Minu kodu Eestimaa. Ekspertide sõnul on luuletus väga hea sissejuhatus tegevusse. Selles vanuses laste arengu juures on välja toodud, et riimilise luule lugemine on lapse arengule vajalik, sest annab lapsele keelelise rütmitaju ja -tunnetuse (Vaiksoo, 2024). Samuti tõi eksperdid välja, et oma riietelt lipuvärvide otsimine on laste jaoks lõbus ning on abiks värvide kinnistamisel. On leitud, et mänguline õppimine hõlmab endas lisaks teadmiste omandamisele ka rõõmu ja naudingut kogemist (Ho, 2022). Mõne eksperdi hinnangul oli tegevus 3-4-aastaste laste jaoks liiga keeruline. Tegevuse lihtsamaks muutmiseks soovitati tegevuse põhiosa muuta selliselt, et õpetaja nimetab rahvussümboli, mida lapsed peavad

kaardilt otsima. Töö autor on soovitusetega nõus, sest teadmiste kinnistamiseks on oluline laste aktiivne osalemine (Bisaccia *et al.*, 2020) ja viis need tegevusse sisse.

Tegevus 4. Säravad hambad. Hambapesulaul oli ekspertide arvates lõbus sissejuhatus teemasse, mis paneb lapsed huvi tundma, millega teema edasi läheb. Varasemalt on välja toodud, et köitvad tegevused aitavad avada teema eri aspekte (Bulunuz, 2013). Üks ekspert jagas soovitusi kunstitegevuse sissetoomiseks, mida ta on ise sama teema puhul kasutanud. Lapse hammastest tehakse pilt, prinditakse välja ja kleebitakse paberi ülaosasse. Seejärel voolivad lapsed plastiliinist igemed ning kasutades väikeseid valgeid ubasid, kujundavad oma hambareala pannes oad plastiliini sisse üksteise kõrvale ritta. Tegevus aitab arendada lapse silma-käe koostööd ning peenmootorikat (Higuera, 2018). Töö autori arvates oli see väga vahva idee ning lisas selle kunstitegevuse lisavariandina kokkuvõtva osa juurde.

Tegevus 5. Liiklus ja valgusfoor. Ekspertid jäid tegevusega rahule ning nende arvates oli see huvitav ja pakkus lastele tegutsemisrõõmu. Tegevuse täiendamiseks soovitati kokkuvõtva osa tegevuses lasta lastel ise ringid paberist välja lõigata, sest kääridega lõikamine on hea viis peenmootorika arendamiseks. Varasemalt on välja toodud, et peenmootorika arendamine on oluline lapse edasiste oskuste ja võimete kujunemiseks (Higuera, 2018). Lisaideena pakkus üks ekspert välja, et tegevuse kinnistamiseks õues saab kasutada hommikuringis kasutatud fooritulesid ning teha tähelepanumängu ja korrata üle valgusfoori värvid ja nende tähendused. Mängus vastab igale fooritulele üks tegevus, punane - kükita, kollane - seisa, roheline - kõnni kohapeal. Õpetaja tõstab kordamööda üles valgusfoori värve ning lapsed teevad vastavat tegevust. Töö autor lisas soovitusetega tegevuse kokkuvõtva osa juurde, sest varasemalt (Adbo & Vidal Carulla, 2020; Glauser-Abou Ismail *et al.*, 2022) on välja toodud, et mäng ja õppimine on omavahel seotud.

Tegevus 6. Transpordivahendid. Tegevuse puhul toodi positiivsena välja, et hommikuring sisaldas lisaks piltide ja videote vaatamisele ka aktiivsemat tegevust ehk transpordivahendite liikumise imiteerimist. Aktiivne tegevus äratab uuesti lapse huvi ja tähelepanu ning aitab saada tegevusest edukat ja positiivset kogemust (Bisaccia *et al.*, 2020) Tegevuse täiendamiseks soovitati vähendada laste arvu kuuelt kolmele, et lapsed ei peaks kordamööda tehes oma korda liiga kaua ootama. Töö autor oli ekspertide soovitusetega nõus ja vähendas tegevuses osalevate laste arvu. Ühel eksperdil tekkis küsimus, kas transpordivahendite sorteerimine sõidukoha (taevas, vesi, tee) järgi on vajalik. Töö autor ei muutnud selles osas tegevuses midagi, sest tema arvates saab iga õpetaja tegevust läbi viies lähtuvalt oma rühma lastest otsustada, kas sõidukoha järgi sorteerimist kasutada või mitte. Ka varasemalt on leitud, et mängu kaudu õppimine hõlmab endas sama tegevuse variatsioonides

osalemist, et uurida õpitava erinevaid aspekte (Bulunuz, 2013). Ekspertide hinnangul oli tegevuse lõpetamine lauluga väga tore ja lastele rõõmupakkuv viis.

Tegevus 7. Prügi sorteerimine. Ekspertide hinnangul oli hea mõte tuua tegevusse tegelane, kellele toetuda, sest see äratav lastes huvi ja lisab mängulisust. Lisaks tõid nad veel välja, et tegevus võib jääda 3-4-aastastele liiga laiaks. Soovitati muuta tegevus lihtsamaks ehk jätta 3-4-aastaste puhul valikusse ainult biojäätmel, taara ja olmeprügi. Õppetegevused peavad olema laste jaoks huvitavad ja pakkuma neile põnevust (Talviste, 2015). Kui tegevus on laste jaoks liiga raske, võivad nad kaotada selle vastu huvi. Üks ekspert tõi välja, et taara saab viia õppekäiguna taaraautomaati ja biojäätmel õue biojäätmel prügikasti või kompostikasti, kui see on lasteaia hoovis olemas. Töö autori arvates on tegemist vahvate mõtetega, mis lisati tegevusse, et anda tegevusele veelgi lisaväärtust.

Tegevus 8. Aastajad. Positiivsena mainiti, et tegevus meeldib lastele kindlasti, sest sisaldab palju liikumist ja samuti meeldib lastele asjade otsimine. Ühe soovitusena, kuidas tegevust muuta tõi üks ekspert välja, et kuna selles vanuses ei pruugi kõik lapsed teada numbreid 1-5, siis võiks välja jätta numbrikaardid. Töö autor ei ole soovitusena nõus, kuna läbi selle saavadki lapsed kinnistada numbrit ja numbrimärki, kuid lisas tegevuse kirjeldusse, et laps viib loendamise tulemuse kokku numbrikaardiga vajadusel õpetaja abiga. Mängu kaudu on numbrite õppimine lapse jaoks meeldivam ja tõhusam (Lindquist, 2000; Kikas & Niilo, 2008). Tegevuse edasiarendamiseks ja raskemaks muutmiseks pakkus üks ekspert välja variandi, et lisada tegevusse ka mõne teise aastaaja tunnused, et laps mitte lihtsalt ei korjaks aastaaja tunnuseid, vaid eristaks hulgast õpetaja nimetatud aastaaja tunnused. Töö autor on mõttega nõus ja lisas muudatuse tegevusse lisaideena, sest tegevuse erinevaid variatsioonid aitavad õpitavat kinnistada (Bulunuz, 2013).

Tegevus 9. Metsloomad. Laulu kuulamine sissejuhatuses on kaasahaarav viis laste tähelepanu köitmiseks ja huvi äratamiseks. Kahe eksperdi arvates oli tegevus liiga sisutihe ja pikk ning soovitasid jagada tegevuse mitme päeva peale. Töö autor pole ekspertide arvamusena nõus ning ei viinud sellekohaseid muutusi tegevusse sisse, sest lasteaias käsitletakse ühte teemat nagunii pikema aja jooksul ning 3-4-aastased lapsed õpivad läbi korduvate tegevuste ning osaledes sama tegevuse variatsioonides (Bulunuz, 2013). Mängu käigus korratakse koos õpetajaga veelkord üle hommikuringis tutvustatud metsas elavate loomade nimetused. Kolmas ekspert ei soovinud tegevust muuta, kuid jagas mõtet, mida veel antud teema juures teha. Peenmotoorika arendamiseks soovitas ta pildi täitmist plastiliiniga ehk lapsel on metslooma pilt ning ta võtab plastiliinist tükke ja surub need sõrmega paberile laiali, täites niiviisi kogu looma kontuuri plastiliiniga. Peenmotoorika arendamine on tähtis

lapse üldise arengu seisukohalt (Higuera, 2018). Töö autori arvates on see hea idee ning lisas selle tegevuse juurde lisaideena teema õpetamiseks.

Tegevus 10. Ametid. Ekspertid ei soovinud tegevust täiendada, sest nende hinnangul oli tegemist toredate tegevusega, mis pakub lastele kindlasti huvi, sest kasutatakse robotikavahendeid. Üks ekspert tõi välja, et kuigi õppekavas on digipädevuse eesmärgid sõnastatud 6-7-aastastele lastele, tehakse digipädevuse õpetamisega algust juba lasteaia esimestel aastatel ehk vanuses 3-4-aastat. Robotikavahendite kasutamine tegevuses toetab õpitulemuste saavutamist (Hermaste, 2023) ning on olulise oskusena välja toodud uuenevas Alushariduse riiklikus õppekavas (2025).

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärk oli koostada õppematerjal, mille abil saab õpetaja läbi viia valdkonna *mina ja keskkond* lõimitud tegevusi õppeprotsessi rikastamiseks ja laste arendamiseks. Seejärel ekspertide abiga hinnata, kuidas on loodud tegevused ja nende sisu sobilikud 3-4-aastastele lastele valdkonna *mina ja keskkond* lõimimiseks teiste õppekava valdkondadega. Selle uurimiseks koostas töö autor kaks uurimisküsimust. Esiteks, kuidas hindavad eksperdid loodud õppematerjali sisu ja selle sobivust (lõimitust, mängulisust, eakohasust, sisu sobivust ja tegevuse sobivust *mina ja keskkond* õpetamiseks) vastavale vanusegrupile? Teiseks, milliseid arendussoovitusi jagavad eksperdid loodud materjali täiustamiseks? Tulemustest selgus, et ekspertide hinnangul on loodud tegevused 3-4-aastastele lastele eakohased, lõimitud teiste õppekava valdkondadega ning sobilikud valdkonna *mina ja keskkond* õpetamiseks. Ekspertide jagatud soovitusid viidi töö autori poolt tegevustesse sisse.

Kokkuvõtteks saab öelda, et töö eesmärk, milleks oli koostada õppematerjal, mille abil saab õpetaja läbi viia valdkonna *mina ja keskkond* lõimitud tegevusi õppeprotsessi rikastamiseks ja lapse arendamiseks, sai ekspertide abiga täidetud. Vastused said ka mõlemad tööle esitatud uurimisküsimused.

Töö piirangud ja praktiline väärtus

Kuigi tegevustele saadud tagasiside oleks väärtuslikum, kui kõik tegevused oleksid ekspertide poolt läbi viidud, piirduti käesolevas töös ainult eksperthinnangu saamisega, mida võib pidada töö piiranguks. Kõik uurimuses osalenud eksperdid on eelneva töökogemusega, mistõttu on nende poolt tegevustele saadud tagasiside usaldusväärne. Töö praktiline väärtus on loodud õppematerjal, mis on väärtuslik õpetajatele ja lastele, sest lõimitud ja mänguliste tegevuste kaudu saavad lapsed uusi teadmisi ja oskusi kõigis õppekava valdkondades. Lisaks

on töö väärtuseks arendusuuring, sest tegevusi luues lähtuti ühe Harjumaa lasteaia õppekavast ja ka eksperdid olid samast lasteaiast, mis tähendab, et loodud materjalid toetavad selle lasteaia õppekavas olevate eesmärkide täitmist.

Tänuõnad

Soovin tänada oma juhendajat ja lasteaiaõpetajaid, kes aitasid kaasa käesoleva töö valmimisele.

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.

Hedi Jõeveer

/allkirjastatud digitaalselt/

12.05.2025

Kasutatud materjalid

- Abayan, M. R. A., Placigo, M. R., & Las Johansen, B. C. (2021). Evaluating the kindergarten instructional materials: inputs for materials production. *International Journal of Research Publications*, 69(1), 476-483.
https://www.researchgate.net/profile/Las-Johansen-Caluza/publication/349089674_Evaluating_the_Kindergarten_Instructional_Materials_Inputs_for_Materials_Production/links/61bb5355a6251b553ac08326/Evaluating-the-Kindergarten-Instructional-Materials-Inputs-for-Materials-Production.pdf
- Adbo, K., Vidal Carulla, C. Learning About Science in Preschool: Play-Based Activities to Support Children's Understanding of Chemistry Concepts. *IJEC* 52, 17–35 (2020).
<https://doi.org/10.1007/s13158-020-00259-3>
- Alushariduse riikliku õppekava eelnõu (2025). <https://eelvoud.valitsus.ee/main#OyICDm9w>
- Bautista, A., Bull, R., Lee, K., Ng, EL. (2020). “That’s just impossible in my kindergarten.” Advocating for ‘glocal’ early childhood curriculum frameworks. *Sage Journal*, 19(2).
<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1478210320956500>
- Bisaccia, P., Corra, F., Bonato, M., Irato, P., Santovito, G., Corbolino N. (2020). The vegetable garden. An instrument for sustainable development education and care pedagogy. – 14th International Technology, Education and Development Conference. pp. 4618–4626
- Bodrova, E. (2008). Make-believe play versus academic skills: a Vygotskian approach to today's dilemma of early childhood education. *European Early Childhood Education Research Journal*, 16(3), 357–369.
https://www.researchgate.net/publication/249047592_Make-believe_play_versus_academic_skills_A_Vygotskian_approach_to_today's_dilemma_of_early_childhood_education
- Bulunuz, M. (2013). Teaching science through play in kindergarten: does integrated play and science instruction build understanding? *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 226-249.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1350293X.2013.789195>
- Brügge, B., Glantz, M., & Sandell, K. (2008). *Õuesõpe* (lk 264). Tallinn: Kirjastus Ilo.

- Glauser-Abou Ismail, N., Pahl, A., & Tschiesner, R. (2022). Play-Based Physics Learning in Kindergarten. *Education Sciences*, 12(5), 300.
<https://doi.org/10.3390/educsci12050300>
- Heikkinen, H. L. T. (2019). Pedagoogiliste arendusuuringute suunad. *Eesti Haridusteaduste Ajakiri*, nr 7(2), 6–22.
- Hermaste, SM. (2023). *Haridusrobotite kasutamine koolieelse lasteasutuse keele ja kõne valdkonnas*. [magistritöö. Tallinna Ülikool]. ETERA.
<https://www.etera.ee/zoom/200079/view?page=1&p=separate&tool=info>
- Higuera, V. (2018). How to Help Your Child Develop Fine Motor Skills. *Healthline*.
Külastatud aadressil: <https://www.healthline.com/health/fine-motor-skills>
- Ho, W. (2022). Influence of play on positive psychological development in emerging adulthood: A serial mediation model. *Frontiers in Psychology*.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9763996/>
- Kala, H. (2009). Uuendatud riiklik õppekava. E, Kulderkupp (koost ja toim) *Õppe-ja kasvatustegevuse korraldus* (lk 5-16). Tartu: Kirjastus Studium.
- Kikas, E., Niilo, A. (2008). Mäng. E, Kikas (toim.) *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 120-137). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Kink, T. (2004) Infotehnoloogia. E, Kikas (toim.) *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2008). *Riigi Teataja I 2008*, 23, 152.
<https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772>
- Krull, E. (2000). *Pedagoogilise psühholoogia käsiraamat*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Laasik, T., Liivik, M., Täht, M.-E., Varava, L. (2009). Valdkond „Mina ja keskkond”. E. Kulderkupp (toim). *Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad* (lk 7-25). Tartu: Kirjastus Studium.
- Lindquist, I. (2000). *Mänguteraapia*. Tallinn: Sihtasutus Eesti Teadusfond.
- Merrill, L. (2023). More than fun and games: Why play matters. *Family Perspectives*, 5(1).
<https://scholarsarchive.byu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1124&context=familyperspectives>

- Morin, A. (2020). Why Cognitive Skill Milestones Are Important. *Verywell Family*.
<https://www.verywellfamily.com/whatare-cognitive-skills-620847>
- Männamaa, M., & Marats, I. (2009). Lapse üldoskuste areng. E. Kulderknup (Toim),
Üldoskuste areng koolieelses eas (lk 5–43). Tartu: Kirjastus Studium.
- Nugin, K. (2005). Laps ja ühiskond. L, Kivi, & H, Sarapuu (koost) *Lasteaialaps peres*
(lk 79-87). Tartu: AS Atlex.
- Nugin, K., & Õun, T. (2017). *Õppe- ja kasvatustegevus lasteaias*. Tartu: Atlex.
- Pedastsaar, T. (2013). Õppevahendid. R. Mikser (Toim), *Haridusleksikon* (lk 265-269).
Tallinn: Kirjastus Eesti Keele Sihtasutus.
- Puik, T. (2019). Lasteaia riiklik õppekava. Tööversioon.
https://elal.ee/wp-content/uploads/2019/10/lasteaia_oppekava.pdf
- Schmidtke, A. (2020). Influences on the implementation of guided play practices in
kindergarten: a grounded theory study.
<https://www.proquest.com/openview/fd44786c0b03d0e8df3f71c229fdd378/1?pq-origsite=gsc>
[holar&cbl=51922&diss=y](https://www.proquest.com/openview/fd44786c0b03d0e8df3f71c229fdd378/1?pq-origsite=gsc)
- Singer, E. (2013). Play and playfulness, basic features of early childhood education.
European Early Childhood Education Research Journal, 21(2), 172–184.
<https://doi.org/10.1080/1350293X.2013.789198>
- Sirel, A. (2019). *Laste tervislike toitumisharjumuste kujundamine koolieelses lasteasutuses*
Tartu maakonna lasteaiadõpetajate hinnangul. [bakalaureusetöö. Tartu Ülikool].
Dspace. <http://hdl.handle.net/10062/64923>
- Smits-van der Nat, M., van der Wilt, F., Meeter, M., van der Veen, C. (2024). The value of
pretend play for social competence in early childhood: A Meta-analysis. *Educational*
Psychology Review. 36(46). <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09884-z>
- Talviste, K. (2015). *Lähem kooli! Lapse kooliks ettevalmistamise harjutused ja tarkused*.
Tallinn: Kirjastus Pegasus.
- Truus, M. (2021). *Õppematerjal õpetajale lõimitud tegevustest tervisliku toitumise ja*
matemaatika käsitlemiseks koolieelikutega. [bakalaureusetöö. Tartu Ülikool]. DSpace.
<http://hdl.handle.net/10062/72903>
- Ugaste, A. (2009). Laps ja mäng. L, Kivi, & H, Sarapuu (koost) *Lasteaialaps peres*
(lk 34-39). Tartu: AS Atlex.

- Vaiksoo, J. (2024). *Luule lugemine on lapsele arenguks vajalik*. [video]
<https://kultuur.err.ee/1609499368/jaanus-vaiksoo-luule-lugemine-on-lapsele-arenguks-vajalik>
- VanderJagt, Molli, (2024). Developing Literacy Through Play. *Culminating Experience Projects*. 510. Külastatud aadressil <https://scholarworks.gvsu.edu/gradprojects/510>
- Veisson, M. (2017). Lapse areng ja õppimine. K, Nugin, & T, Õun (koost.) *Õppe-ja kasvatustegevus lasteaias* (lk 10-34). Tartu: AS Atlex.
- Vinter, K. (2013). Digitaalse ekraanimeedia tarbimine 5-7-aastaste laste seas ja selle sotsiaalne vahendamine Eestis. Pedagoogiline vaatekoht. [doktoritöö, Tallinna Ülikool].
https://sisu.ut.ee/wp-content/uploads/sites/153/k_vinter_dokoritoo_2013.pdf
- Vu, J. A., Han, M., & Buell, M. J. (2015). The effects of in-service training on teachers' beliefs and practices in children's play. *European Early Childhood Education Research Journal*, 23(4), 444–460.
https://www.researchgate.net/publication/283331438_The_effects_of_in-service_training_on_teachers_beliefs_and_practices_in_childrens_play
- Vogt, F., Hauser, B., Stebler, R., Rechsteiner, K., & Urech, C. (2018). Learning through play—pedagogy and learning outcomes in early childhood mathematics. *European Early Childhood Education Research Journal*, 26(4), 589–603.
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/1350293X.2018.1487160>
- Zosh, JM., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, EJ., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Solis, SL., Whitebread, D. (2018). Accessing the Inaccessible: Redefining Play as a Spectrum. *Frontiers in Psychology* (9).
<https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2018.01124/full>

LISA 1. Mina ja keskkond lõimitud õppetegevused 3-4-aastastele lastele

1. Minu pere

Eesmärgid:

- oskab nimetada pereliikmeid: ema, isa, õde ja vend
- oskab kirjeldada pildil nähtut
- kujutab elusolendeid ja esemeid elusolenditele võimalikult sarnaselt

Laste arv: tegevus toimub gruppides, 4-5 last grupis

Vahendid:

- laste perepildid
- perepiltidest memoriin

Tegevuse käik:

Sissejuhatav osa:

Hommikuringis vaadatakse laste perepilte ning lapsed tutvustavad ja kirjeldavad oma pereliikmeid kaaslastele. Õpetaja suunab lapsi vestluses kasutama täislauseid, näiteks: “Minu ema nimi on Mari.”, “Tema on minu vend.”.

Põhiosa:

Õpetaja on koostanud laste perepiltidest memoriinimängu. Koos lastega laotakse kaardid lauale pilt allpool. Lapsed hakkavad kordamööda kaarte ümber keerama ning paari leidmisel saavad kaardid endale ja vaatavad, kas tunnevad ära, kelle pere on pildil.

Kokkuvõttev osa:

Lapsed jagavad muljeid memoriinimängust. Seejärel joonistab iga laps pildi enda perekonnast, kasutades näidisenähtud kaasatoodud perepilti. Eesmärgiks on kujutada elusolendeid elusolenditele võimalikult sarnaselt. Laste joonistustest ja kaasatoodud perepiltidest pannakse rühmas üles näitus.

2. Minu kodu

Eesmärgid:

- küsimisel ütleb, millises majas ta elab (suur, kollane jne), ning loetleb, kellega koos ta oma kodus elab
- juhib lihtsamaid robotikaseadmeid

Laste arv: 4**Vahendid:**

- eelnevalt meisterdatud majad lapse pildi ja nimega
- paberist autoteed
- mTiny robotid

Tegevuse käik:Sissejuhatav osa:

Õpetaja tutvustab lastele mTiny robotit ning kuidas seda puldi abil juhtida.

Põhiosa:

Põrandale on kleebitud paberist autoteed, mille äärde on paigutatud laste poolt taaskasutatavatest materjalidest meisterdatud enda nime ja pildiga majad. Tegevuse käigus juhib laps mTiny roboti lasteaia maja juurest mööda autoteed enda maja juurde ja kirjeldab oma maja.

Kokkuvõttev osa:

Lapsed jagavad muljeid mTiny roboti juhtimise kohta.

Lisaideed:

- majad võivad lapsed meisterdada kodus koos vanematega
- paberist autoteed ära lamineerida või kasutada mTiny alusmatti

3. Minu kodu Eestimaa**Eesmärgid:**

- teab, et ta elab Eestimaal ja et meie kodumaa on Eesti
- tutvub erinevate rahvussümbolitega
- loendab 5 piires ja tunneb arvude rida 5ni
- tunneb lisaks põhivärvustele ka teiseseid värvuseid

Laste arv: 2-4, võib moodustada ka mitu gruppi

Vahendid:

- “Leia ühine sümbol” mängukaardid
- rahvussümbolite pildid/näidised

Tegevuse käik:

Sissejuhatav osa:

Hommikuringi alguses küsib õpetaja lastelt, kas nad teavad, mis riigis me elame ning mis on meie kodumaa.

Seejärel loeb õpetaja lastele luuletuse “Lipuke” (S. Luke)

Sünnipäev on Eestimaal,
 meie armsal kodumaal.
 Lipuga ma lehvitan,
 sini-musta-valge värviga.
 Lipukene lehvi sa,
 meie kodu kaunista!
 Uhkelt Eesti lipud me
 täna kõrgele kõik tõstame!

Luuletuses on nimetatud Eesti lippu. Õpetaja küsib lastelt, millised värvid on Eesti lipul. Ühiselt vaadatakse Eesti lippu ning nimetatakse värvid sinine, must ja valge. Õpetaja palub lastel ka enda riietelt neid värve otsida. Lisaks lipule tutvustab õpetaja lastele ka rahvuslille, -lindu, -looma ja -kala.

Põhiosa:

Hommikuringile järgneb mäng “Leia ühine sümbol”, et kinnistada õpitud rahvussümboleid. “Leia ühine sümbol” on mäng, kus kaartidel on kujutatud erinevad Eestiga seotud sümbolid.

Mäng käib kiiruse peale, kes leiab esimesena kahelt kaardilt ühise sümboli, saab kaardi endale. Õpetaja nimetab sümboli, mida lapsed kaartidelt otsima hakkavad. Mäng lõpeb, kui kõik kaardid on laualt otsas.

Kokkuvõttev osa:

Laps loendab (vajadusel õpetaja abiga) oma kaardid kokku. Koos õpetajaga korratakse üle Eesti rahvussümbolid.

4. Säravad hambad

Eesmärgid:

- oskab nimetada erinevaid hügieenitarbeid (kamm, seep, hambahari jms) ja teab, milleks neid kasutatakse
- otsustab, kas nimetatud ese kuulub (ei kuulu) moodustatud hulka

Laste arv: kogu rühm

Vahendid:

- kaks suurt hamba pilti
- toiduainete pildid
- hambaharjad ja hambapasta

Tegevuse käik:

Sissejuhatav osa:

Õpetaja laseb arvutist lastele Suukooli hambapesulaulu.

<https://www.youtube.com/watch?v=zJLVGNLLo-M>

Põhiosa:

Paberile on joonistatud kaks hammast, üks rõõmsa ja teine kurva näoga. erinevate toiduainete pildid, lapsed sorteerivad pilte selle järgi, kas need toiduained teevad hambale head või halba. Iga laps saab oma valitud pildi hamba juurde kleepida.

Kokkuvõttev osa:

Hammaste pesemine. Õpetaja joonistab prinditud ja lamineeritud hammaste pildile vildikaga peale mustuse plekid. Lapsed kasutavad hambaharja ja -pastat ning peavad hambad puhtaks

pesema. Selleks et hambaid loputada ja vaht hammastelt ära saada, kasutavad lapsed märga vatipatja või salvrätikut.

Lisaideed:

- tegevusele saab lisada ka kunstitegevuse: lapse hammastest tehakse pilt, prinditakse välja ja kleebitakse paberi ülaosasse. Seejärel voolivad lapsed plastiliinist igemed ning kasutades väikeseid valgeid ubasid, kujundavad oma hambareaa pannes oad plastiliini sisse üksteise kõrvale ritta.

5. Liiklus ja valgusfoor

Eesmärgid:

- teab tänaval liiklusreegleid ja tunneb valgusfoori värvide tähendusi
- teab kujundit ring
- tunneb lisaks põhivärvustele ka teiseseid värvuseid

Laste arv: kogu rühm

Vahendid:

- ülekäigurajad
- valgusfoorid
- roolid või rõngad roolideks
- loosisedelid auto või jalakäija

Tegevuse käik:

Sissejuhatav osa:

Õpetaja loeb lastele luuletuse valgusfoorist. Luuletuse lugemise ajal näitab õpetaja punast, kollast ja rohelist ringikujulist foorituld.

Suur on linnas autovoor,
liiklus juhib valgusfoor.
Kui ta punab sulle vastu,
ära sõiduteele astu.

Fooritule kollasega,
ära ka veel liiklust sega.
Süttib tuli roheline,
üle tee siis kohe mine.
Teedel triibulised sebrad,
üle viivad sind kui sõbrad.

Põhiosa:

Rühma on paigutatud paberist ülekäigurajad ja valgusfoorid. Loosi teel valivad lapsed, kas nad on autod või jalakäijad. Lapsed liiguvad ringi ning jõudes ülekäigurajani arutletakse koos õpetajaga, kuidas on õige teed ületada. Vaadatakse paremale ja vasakule ning kui on veendunud, et auto ei tule või on seisma jäänud, ületatakse tee. Kui autod jõuavad valgusfoorini, tõstab assistent üles ühe valgusfoori värvi ning koos arutletakse, mida foorituli näitab.

Kokkuvõttev osa:

1. Lapsed meisterdavad endale valgusfoori. Laps lõikab paberist välja punase, kollase ja rohelise ringi ning kleebib need õiges järjestuses papist toru külge.
2. Õues tähelepanumäng "Valgusfoor" Õpetajal on punane, kollane ja roheline foorituli. Punane - kükita, kollane - seisa, roheline - kõnni kohapeal. Õpetaja tõstab kordamööda üles valgusfoori värve ning lapsed teevad vastavat tegevust.

6. Transpordivahendid

Eesmärgid:

- teab ja nimetab erinevaid transpordivahendeid: auto, jalgratas, buss, rong, lennuk, laev
- loendab 5 piires
- otsustab, kas nimetatud ese kuulub (ei kuulu) moodustatud hulka

Laste arv: 3

Vahendid:

- valguslaud või mõni muu alus
- transpordivahendite pildid
- manna
- kõrred
- erinevat värvi papptaldrikud/kausid taeva, vee ja tee pildiga

Tegevuse käik:Sissejuhatav osa:

Hommikuringis näitab õpetaja lastele erinevate transpordivahendite (auto, buss, rong, lennuk, jalgratas, laev) pilte, mudeleid ja videosid ning koos arutletakse, mis need on ja imiteeritakse nende sõitmist (lennuk - käed laiali, jalgratas - selili põrandal väntamine - buss/auto - roolimine).

Põhiosa:

Valguslauale või mõnele muule alusele on paigutatud transpordivahendite pildid ning kaetud mannaga, et need oleks peidus. Lapsed hakkavad kordamööda kõrrega puhuma, et pilt ilmuks nähtavale. Kui laps leiab pildi, nimetab ta, mis on pildil ning asetab pildi taldrikule, kus see transpordivahend sõidab (taevas, vesi, tee). Kui kõik pildid on leitud, saab iga laps endale taldriku, millelt loendab kokku sellel olevad pildid.

Kokkuvõttev osa:

Ühiselt arutletakse, milliste transpordivahenditega on lapsed sõitnud. Bussilaulu laulmine <https://www.youtube.com/watch?v=3pKiTf20KJU>

7. Prügi sorteerimine**Eesmärgid:**

- teab, et prügi visatakse selleks ettenähtud kohta
- otsustab, kas nimetatud ese kuulub (ei kuulu) moodustatud hulka

Laste arv: 6**Vahendid:**

- prügikastide ja prügi pildid
- mTiny robotid

Tegevuse käik:

Sissejuhatav osa:

Hommikuringi jõudes märkavad lapsed, et vaibal on väga palju prügi. Õpetaja räägib lastele loo Prügitorust, kellel läks prügikott katki ja kes vajab laste abi, et prügi kokku korjata. Arutatakse, kuhu käib prügi ja miks on vaja prügi sorteerida.

Põhiosa:

Põrandale on asetatud kolm eri värvi prügikasti pilti (biojäätmekast, olmejäätmekast, taarakast) ja värviliste äärtega prügi pildid. Lapsed tegutsevad ülesandes kordamööda. Esimene laps valib ühe pildi, nimetab iseseisvalt või õpetaja abiga, mis on pildil ja viib roboti abil prügi sama värvi prügikasti. Prügi pilt kinnitatakse roboti külge tahvlinätsuga.

Kokkuvõttev osa:

Rühmas tekkinud biojäätmekast viiakse ühiselt hoovis asuvasse kompostikasti või biojäätmekasti prügikasti. Taara viimine taaraautomaati.

8. Aastaajad

Eesmärgid:

- küsimisel oskab nimetada erinevaid aastaajad
- loendab 5 piires ja teab arvude rida 5ni
- rühmitab esemeid tunnuse alusel

Laste arv: kogu rühm

Vahendid:

- aastaaja tunnuste pildid või vahendid
- ämbrid
- numbrikaardid 1-5

Tegevuse käik:

Sissejuhatav osa:

Hommikuringis tutvustab õpetaja lastele käesoleva aastaaja (sügis) tunnuseid

<https://www.youtube.com/watch?v=vr7Wnf5xPn0>

<https://www.youtube.com/watch?v=HRE0P0ePOII>

Põhiosa:

Rühmaruumi on paigutatud erinevad sügisega seotud tunnused: paberist värvilised vahtralehed, seene pildid või väikesed mänguseened, tammetõrud, kummikupildid. Õpetaja räägib lastele loo, kuidas nad lähevad jalutama ja hakkavad otsima sügise tunnuseid (värviline vahtraleht, seen, tammetõru, kummikud). Rühmas muusika saatel ringi jalutades korjavad lapsed oma ämbrisse sügise tunnuseid.

Kokkuvõttev osa:

Tagasi vaibale tulles sorteerib laps ämbris olevad pildid hulkadesse ning loendab hulgas olevad pildid. Mitu vahtralehte, seent, tammetõru ja kummiku pilti sai ning viib loendamise tulemuse kokku vastava numbrikaardiga.

Lisaideed:

- tegevuse raskemaks muutmiseks võib lisada veel mõne teise aastaaja tunnused, et laps eristaks hulgast õpetaja nimetatud aastaaja tunnused

9. Metsloomad

Eesmärgid:

- eristab ja mõistab üldmõisteid metsloom, koduloom, lemmikloom
- loendab 6 piires
- mõistab ja kasutab kõnes nii üld- kui ka liiginimetusi

Laste arv: 5 last, võib moodustada mitu gruppi

Vahendid:

- metsloomade ja koduloomade pildid/minifiguurid
- metslooma häälte raamat
- täringud ja mängunupud
- mängulaud

Tegevuse käik:

Sissejuhatav osa:

Hommikuringi alustuseks laseb õpetaja lastele laulu “Karulaane jenka”

<https://www.youtube.com/watch?v=WSVP02WbiEE> ning palub nimetada, milliseid loomi laulus mainitakse. Õpetaja küsib lastelt, kas nad teavad, kus need loomad elavad. Järgneb arutelu metsast ning õpetaja selgitab mõistet metsloom. Ühiselt korratakse kõik loomad üle, õpetaja näitab loomade pilte ja minifiguure. Raamatust kuulatakse metsloomade häält ja imiteeritakse looma liikumist.

Põhiosa:

Lauamängu nimi on “Jalutuskäik metsas” ning selles osaleb korraga 5 last. Õpetaja ja lapsed ehitavad ruudukujulistest magnetklotidest põrandale lauamängu. Magnetklotside alla asetab õpetaja metsloomade pildid. Lapsed valivad endale mängunupu ning täringu. Laps veeretab täringut, loendab kokku täringul olevad täpid ja liigub mängunupuga vastava arvu samme. Jõudes magnetklotsi ruudule, nimetab laps pildil oleva metslooma ning saab õpetajalt endale ka selle looma pildi. Kui kõik lapsed on jõudnud finišisse, vaatavad nad oma piltidelt, milliste metsloomadega nad jalutuskäigu jooksul kohtusid.

Kokkuvõttev osa:

Ühistööna kleebitakse loomade pildid suurele aluspaberile, kus on kujutatud metsa.

Lisaideed:

- kokkuvõtva osana võib teha metslooma pildi täitmist plastiliiniga, et arendada peenmotoorikat

10. Ametid

Eesmärgid:

- küsimisel oskab nimetada tuntumaid elukutseid
- juhib lihtsamaid robotikaseadmeid
- hoiab töövahendit (pliiats, pintsel, käärid) õigesti käes ning harjutab vahendi kasutamist pinge- ja surve vabalt
- tõmbab kindla suunaga jooni, harjutab mööda punktiiri joonistamist ja piirjoonte sees värvimist

Laste arv: 4 last grupis

Vahendid:

- Bee-Bot robotid
- Bee-Bot alusmatt
- ametite pildid

Tegevuse käik:

Sissejuhatav osa:

Õpetaja tutvustab lastele Bee-Bot robotit ja selle juhtimist.

Põhiosa:

Õpetaja on Bee-Bot matile pannud erinevate eelnevalt arutatud ametite esindajate pildid (tuletõrjuja, kokk, arst, õpetaja, politseinik, ehitaja). Õpetaja nimetab ameti ning laps näitab millisel pildil on nimetatud amet ja juhib roboti õigele ruudule. Et robotit juhtida, peab laps loendama, mitu sammu peab liikuma otse ja kas keerama peab paremale või vasakule. Parema ja vasaku poole nimetamisel on abiks õpetaja.

Kokkuvõttev osa:

Lapsed valivad endale meelepärase ametitega seotud pildi ning värvivad selle värvipliiatsitega ära.

LISA 2. Küsimustik

Lugupeetud õpetaja!

Mina olen Tartu ülikooli 3. kursuse üliõpilane Hedi Jõeveer. Kirjutan bakalaureusetööd teemal Mina ja keskkond valdkonna lõimitud õppetegevused 3-4-aastastele lastele ühe Harjumaa lasteaia õppekava näitel. Olen koostanud õppematerjali jaoks 10 tegevust, mille abil saab õpetaja läbi viia valdkonna mina ja keskkond lõimitud tegevusi õppeprotsessi rikastamiseks ja laste arendamiseks. Palun Teie eksperthinnangut koostatud tegevustele.

Küsimustik on anonüümne.

Aitäh abi eest!

Küsimuste korral saate minuga ühendust võtta telefonil 59033800 või e-posti kaudu aadressil hedijoeveer@gmail.com.

I osa: Taustaandmed

1. Haridus:
2. Mitu aastat olete töötanud lasteaias?
3. Mitu aastat olete töötanud 3-4-aastaste rühmas?.....

II osa: Hinnang tegevustele

Tegevus number 1: Minu pere

Palun hinnake viiepallisüsteemis, kus 1 – ei ole nõus, 2 – vähesel määral nõus, 3 – nii ja naa, 4 – peaaegu nõus, 5 – täiesti nõus

1. Kuidas hindate loodud tegevuste sobivust 3-4-aastastele lastele (eakohasus, mängulisus, lõimitus, sisu sobivus 3-4-aastastele, tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamiseks)?

	1	2	3	4	5
Eakohasus					

Mängulisus					
Lõimitus					
Sisu sobivus 3-4-aastastele lastele					
Tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamisel					

Mõtted, mida võiks tegevuse juures muuta:

.....

.....

Tegevus number 2: Minu kodu

Palun hinnake viiepallisüsteemis, kus 1 – ei ole nõus, 2 – vähesel määral nõus, 3 – nii ja naa, 4 – peaaegu nõus, 5 – täiesti nõus

1. Kuidas hindate loodud tegevuste sobivust 3-4-aastastele lastele (eakohasus, mängulisus, lõimitus, sisu sobivus 3-4-aastastele, tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamiseks)?

	1	2	3	4	5
Eakohasus					
Mängulisus					
Lõimitus					
Sisu sobivus 3-4-aastastele lastele					
Tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamisel					

Mõtted, mida võiks tegevuse juures muuta:

.....

Tegevus number 3: Minu kodu Eestimaa

Palun hinnake viiepallisüsteemis, kus 1 – ei ole nõus, 2 – vähesel määral nõus, 3 – nii ja naa, 4 – peaaegu nõus, 5 – täiesti nõus

1. Kuidas hindate loodud tegevuste sobivust 3-4-aastastele lastele (eakohasus, mängulisus, lõimitus, sisu sobivus 3-4-aastastele, tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamiseks)?

	1	2	3	4	5
Eakohasus					
Mängulisus					
Lõimitus					
Sisu sobivus 3-4-aastastele lastele					
Tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamisel					

Mõtted, mida võiks tegevuse juures muuta:

Tegevus number 4: Säravad hambad

Palun hinnake viiepallisüsteemis, kus 1 – ei ole nõus, 2 – vähesel määral nõus, 3 – nii ja naa, 4 – peaaegu nõus, 5 – täiesti nõus

1. Kuidas hindate loodud tegevuste sobivust 3-4-aastastele lastele (eakohasus, mängulisus, lõimitus, sisu sobivus 3-4-aastastele, tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamiseks)?

	1	2	3	4	5
Eakohasus					

Mängulisus					
Lõimitus					
Sisu sobivus 3-4-aastastele lastele					
Tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamisel					

Mõtted, mida võiks tegevuse juures muuta:

.....

.....

Tegevus number 5: Liiklus ja valgusfoor

Palun hinnake viiepallisüsteemis, kus 1 – ei ole nõus, 2 – vähesel määral nõus, 3 – nii ja naa, 4 – peaaegu nõus, 5 – täiesti nõus

1. Kuidas hindate loodud tegevuste sobivust 3-4-aastastele lastele (eakohasus, mängulisus, lõimitus, sisu sobivus 3-4-aastastele, tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamiseks)?

	1	2	3	4	5
Eakohasus					
Mängulisus					
Lõimitus					
Sisu sobivus 3-4-aastastele lastele					
Tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamisel					

Mõtted, mida võiks tegevuse juures muuta:

.....

Tegevus number 6: Transpordivahendid

Palun hinnake viiepallisüsteemis, kus 1 – ei ole nõus, 2 – vähesel määral nõus, 3 – nii ja naa, 4 – peaaegu nõus, 5 – täiesti nõus

1. Kuidas hindate loodud tegevuste sobivust 3-4-aastastele lastele (eakohasus, mängulisus, lõimitus, sisu sobivus 3-4-aastastele, tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamiseks)?

	1	2	3	4	5
Eakohasus					
Mängulisus					
Lõimitus					
Sisu sobivus 3-4-aastastele lastele					
Tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamisel					

Mõtted, mida võiks tegevuse juures muuta:

Tegevus number 7: Prügi sorteerimine

Palun hinnake viiepallisüsteemis, kus 1 – ei ole nõus, 2 – vähesel määral nõus, 3 – nii ja naa, 4 – peaaegu nõus, 5 – täiesti nõus

1. Kuidas hindate loodud tegevuste sobivust 3-4-aastastele lastele (eakohasus, mängulisus, lõimitus, sisu sobivus 3-4-aastastele, tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamiseks)?

	1	2	3	4	5
Eakohasus					

Mängulisus					
Lõimitus					
Sisu sobivus 3-4-aastastele lastele					
Tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamisel					

Mõtted, mida võiks tegevuse juures muuta:

.....

.....

Tegevus number 8: Aastaajad

Palun hinnake viiepallisüsteemis, kus 1 – ei ole nõus, 2 – vähesel määral nõus, 3 – nii ja naa, 4 – peaaegu nõus, 5 – täiesti nõus

1. Kuidas hindate loodud tegevuste sobivust 3-4-aastastele lastele (eakohasus, mängulisus, lõimitus, sisu sobivus 3-4-aastastele, tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamiseks)?

	1	2	3	4	5
Eakohasus					
Mängulisus					
Lõimitus					
Sisu sobivus 3-4-aastastele lastele					
Tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamisel					

Mõtted, mida võiks tegevuse juures muuta:

.....

Tegevus number 9: Metsloomad

Palun hinnake viiepallisüsteemis, kus 1 – ei ole nõus, 2 – vähesel määral nõus, 3 – nii ja naa, 4 – peaaegu nõus, 5 – täiesti nõus

1. Kuidas hindate loodud tegevuste sobivust 3-4-aastastele lastele (eakohasus, mängulisus, lõimitus, sisu sobivus 3-4-aastastele, tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamiseks)?

	1	2	3	4	5
Eakohasus					
Mängulisus					
Lõimitus					
Sisu sobivus 3-4-aastastele lastele					
Tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamisel					

Mõtted, mida võiks tegevuse juures muuta:

Tegevus number 10: Ametid

Palun hinnake viiepallisüsteemis, kus 1 – ei ole nõus, 2 – vähesel määral nõus, 3 – nii ja naa, 4 – peaaegu nõus, 5 – täiesti nõus

1. Kuidas hindate loodud tegevuste sobivust 3-4-aastastele lastele (eakohasus, mängulisus, lõimitus, sisu sobivus 3-4-aastastele, tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamiseks)?

	1	2	3	4	5
Eakohasus					

Mängulisus					
Lõimitus					
Sisu sobivus 3-4-aastastele lastele					
Tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamisel					

Mõtted, mida võiks tegevuse juures muuta:

.....

.....

LISA 3. Tulemuste tabel ekspertide hinnangutega

	Eakohasus	Mängulisus	Lõimitus	Sisu sobivus 3-4-aastastele	Tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamiseks
Minu pere	4.2	4.4	4.4	4.7	4.7
Minu kodu	4.6	4.9	4.5	4.8	4.9
Minu kodu Eestimaa	4.1	4.4	4.5	4.2	4.6
Säravad hambad	4.7	4.5	4.8	4.8	5
Liiklus ja valgusfoor	4.7	5	4.9	4.9	5
Transpordivahendid	4.9	4.8	4.7	4.8	4.9
Prügi sorteerimine	4.4	4.9	4.9	4.3	4.9
Aastaajad	4.9	5	5	5	5
Metsloomad	4.6	4.8	4.7	4.7	4.9
Ametid	4.6	4.8	4.8	4.9	4.8

LISA 4. Ekspertide maksimaalsed ja minimaalsed hinnangud tegevuste sobivusele

	Eakohasus		Mängulisus		Lõimitus		Sisu sobivus 3-4-aastastele		Tegevuse sobivus mina ja keskkond õpetamiseks	
	Max	Min	Max	Min	Max	Min	Max	Min	Max	Min
Minu pere	5	2	5	3	5	3	5	4	5	4
Minu kodu	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
Minu kodu Eestimaa	5	3	5	3	5	3	5	3	5	4
Säravad hambad	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5
Liiklus ja valgusfoor	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5
Transpordivahendid	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4
Prügi sorteerimine	5	3	5	4	5	4	5	3	5	4
Aastaajad	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5
Metsloomad	5	3	5	4	5	4	5	3	5	4
Ametid	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Hedi Jõeveer,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose

“Mina ja keskkond valdkonna lõimitud õppetegevused 3-4 aastatele lastele ühe Harjumaa lasteaia õppekava näitel”, mille juhendaja on alushariduse nooremlektor Heily Raska,

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.

Hedi Jõeveer

12.05.2025