

Tartu Ülikool

Sotsiaalteaduste valdkond

Narva kolledž

Õppekava Koolieelse lasteasutuse õpetaja mitmekeelses õpikeskkonnas

Elli Kandle

**LASTE VABAMÄNGU EAKOHASUS JA ERINEVATE
EKRAANIDE MÕJU PEEGELDUMINE VABAMÄNGUS ÜHE
VALLA LASTEAIAÕPETAJATE ARVAMUSEL**

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Katrin Saluvee, MA

Narva 2022

Kinnitus

Olen koostanud töö iseseisvalt. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, põhimõttelised seisukohad, kirjandus allikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

.....

/töö autori allkiri/

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Elli Kandle

(sünnikuupäev: 07.05.1996)

1. Annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Lasteaialaste vabamängu eakohasus ja erinevate ekraanide mõju peegeldumine vabamängus ühe valla lasteaiaõpetajate arvamusel”, mille juhendaja on Katrin Saluvee,

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.

Elli Kandle

16.05.2022

SUMMARY

The title of the bachelor's thesis is "Age appropriateness of free play of children and the effect of different screens on free play in the opinion of kindergarten teachers in one rural municipality".

Various digital devices and screens have become increasingly popular among children (Nevsky, 2018, p. 171). From a very young age, children are active consumers of screens on a daily basis, and it is stated that as a result, there is less and less natural free play per day (Hansen, 2020, p. 134). Excessive, independent and unmediated consumption of screens by children affects children's creativity and the development of brain potential (Aru, 2021).

The aim of the bachelor's thesis was to get an overview of the level of age appropriate play in children aged 4-7 in one rural municipality and the possible impact of screens on a child's play in the opinion of kindergarten teachers. In order to achieve the set goal, the following research questions were asked:

1. What is the level of children's free play ability in the opinion of teachers?
2. If and to what extent do different screens affect children's free play in their teachers' opinions?
3. In what form do different screens affect children's free play?

The thesis consists of a theoretical and an empirical part. The theoretical part provides an overview of the nature, importance and types of play, of free play and the development of free play ability in children. In addition, the nature of different screens and the impact of their use on children's creativity and play skills have been described. The empirical part provides an overview of the methodology (sampling, data collection, procedure and data analysis) and two chapters present the research findings and discussion.

A qualitative research method was used in the research. Fifteen interviews were conducted with teachers in one municipality and the transcribed data were processed by qualitative content analysis. The survey revealed that teachers consider children's free play skills to be predominantly age-appropriate, with the exception of children with special needs and active screen users. The effects of using the screens had been noticed by all teachers in the free play of their group's children, but to varying degrees. According to the teachers, the effect of the use of screens is mostly reflected in children's behaviour, they mimic what is seen on the screens, they identify with the characters, and it is most noticeable in role-playing and construction games, manual activities and communication between children.

As positive side effects, teachers pointed out the use of free play and the application of screen information in their own way and the development of imagination. In the opinion of the teachers, the negative effects were deterioration of social skills, entanglement, aggravation of aggressiveness, generation of boredom, deterioration of self-expression and vocabulary.

SISUKORD

SISSEJUHATUS	7
1. TEOREETILINE ÜLEVAADE MÄNGUST JA DIGIVAHENDITE OLEMUSEST	10
1.1 Mängu olemus, tähtsus ja liigid	10
1.2 Vabamängu kujunemine	12
1.3 Laste mänguline areng	13
1.4 Digivahendite ja ekraanide olemus	17
1.4.1 Ekraanide tarbimise positiivne ja negatiivne mõju	18
2. UURIMISTÖÖ METOODIKA	22
2.1 Uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused	22
2.2 Meetodi valik ja kirjeldus	22
2.3 Valimi kirjeldus	23
2.4 Uurimisprotseduuri kirjeldus	25
3. UURIMISTULEMUSED	27
3.1 Laste mängulise arengu tase õpetajate arvamusel	27
3.2 Erinevate ekraanide tarbimise peegeldumine laste vabamängus õpetajate arvamusel ..	31
3.3 Erinevate ekraanide tarbimise mõju kajastumine vabamängus õpetajate arvamusel	32
4. ARUTELU	35
KOKKUVÕTE	38
KASUTATUD KIRJANDUS	40
LISA 1 Intervjuu küsimustik	45
LISA 2 Vaatlusleht	47

SISSEJUHATUS

Mäng on eelkooliealise lapse põhitegevus. Mänguoskused on aluseks kõikide üldoskuste, erinevate õppe- ja kasvatustöö valdkondade oskuste ja teadmiste arengule. Mängu kaudu arenevad lapsel sotsiaalsed oskused, õpitakse uusi oskusi ja teadmisi, omandatakse uusi kogemusi ja käitumisreegleid ning õpitakse tundeid ja soove peegeldama (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava §12).

Tavapärase ja traditsioonilise mängu kõrval on tänapäeval laste jaoks oluliseks saanud ka erinevad digimängud ning ekraanide järjepidev kasutamine muudeks mängulisteks ja aktiivseteks tegevusteks, näiteks videode vaatamiseks (Nevski, 2019, lk 15). Seda on soodustanud tehnoloogia kiire areng ja selle aina lihtsam kättesaadavus (Nevski, 2018, lk 169).

Varem koostatud uurimistöödest selgub, et erinevate digivahendite kasutamine on aktiivne juba väga noores eas laste seas. Alliku (2019, lk, 15) on oma bakalaureusetöö tulemustes välja toonud digivahendite kasutamisest tulenevad võimalikud ohud ja võimalused. Otseselt seotud ohud laste mänguoskustele on halvenev suhtlemisoskus, emotsioonidega toimetulek, piiratud loovus, keskendumisvõime probleemid, häiritud mõtlemisvõime, tähelepanu ja tunnetuse puudumine ning mõtlemisoskuse pärssimine. Agur (2017, lk 30-31) on oma bakalaureusetöö intervjuude läbiviimise tulemusena märkinud, et lasteaiaõpetajate hinnangul on lapsed kärsitumad, neil on tekkinud moonutatud reaalsustaju ning raskused mängudes (näiteks stsenaariumide järgimisel). Sellist käitumist seostasid lasteaiaõpetajad laste iseseisva ja ilma vanemliku vahenduseta nutiseadmete käsitlemisega. Mitmed uuringud on viidanud ka laste kujutlusvõime arengu ning vabamängu mõjutustele (Vinter, 2010, lk 147).

Nutiseadmete negatiivsest mõjust väikelaste arengule on kirjeldanud ka neuroteadlane Aru. Ta selgitas, et nutiseadmete tarbimine avaldab väikelapse aju arengule negatiivset mõju. Tema sõnul piiravad nutiseadmed laste ajupotentsiaali ning pidurdavad uute ideede väljamõtlemit (Puhk, 2021).

Tehnoloogia kasutamisel ei ole siiski ainult halbu omadusi, vaid selle mõju tuleneb suuresti sellest, mis on kasutuse eesmärk (Talviste, 2019, lk 18). Erinevad uurijad toonud välja digivahendite kasutamise positiivseid mõjusid õppimisele (hariduslik sisu), kognitiivsele (mõtlemis- ja tähelepanu areng)- ja keelelisele arengule (nt võõrkeeleõpe), väärtuste kujunemisele, sotsiaalsusele, eneseväljendusele ja loovusele (Vinter, 2011). Alliku (2019, lk 15) on oma uurimistöös võimalustena välja toonud: silmaringi avarustumine, keeleõpe, iseseisvus, probleemide lahendamine, õppemängud jpm.

Töö teema on väga aktuaalne, sest kõiksugused digivahendid, ekraanid on tulnud laste igapäevaellu ning nende kasutamine avaldab juba varakult suurt mõju eelkõige laste käitumisele, eakohaseks arenguks vajalikele oskustele ning loovusele (Vinter, 2010). Töö koostaja arvates on väga oluline tõsta nii lapsevanemate kui ka lasteaiaõpetajate seas teadlikkust, et loomulik vabamäng on lapse arenguks väga oluline ning selgitada, missugust mõju võib digivahendite ja ekraanide liigne ja vahendamata tarbimine põhjustada areneva lapse loovusele ja mänguoskustele. Ei ole teada, et sellist uuringut, mis keskenduks konkreetselt laste vabamängu eakohasusele ning digivahendite tarbimise mõjule vabamängus, oleks varem läbi viidud.

Töö uurimisprobleem seisneb selles, et kõikvõimalikud ekraanid ja digivahendid on saanud laste seas populaarseks (Nevski, 2018, lk 171). Laste ülemäärane ja vahendamata ekraanide tarbimine mõjutab negatiivselt laste loovust ning piirab nende ajupotentsiaali väljakujunemist (Puhk, 2021), nenditakse, et lapsed ei mängi enam (Hansen, 2020, lk 134).

Töö eesmärk on saada ülevaade ühe valla 4-7 aastaste laste mängutaseme eakohasusest ning erinevate ekraanide tarbimise võimalikust mõjust lapse mängule õpetajate arvamusel. Eesmärgi saavutamiseks püstitati järgnevad uurimisküsimused:

1. Milline on õpetajate arvamusel laste mängulise arengu tase?
2. Kas ja millisel määral kajastub õpetajate arvamusel erinevate ekraanide tarbimine laste vabamängus?
3. Mis kujul kajastub õpetajate arvamusel erinevate ekraanide tarbimine laste vabamängus?

Töö on jagatud kaheks osaks: teoreetiline ja empiiriline. Teooria peatükis antakse teoreetiline ülevaade mängust (mängu olemus, tähtsus ja liigid; vabamäng; laste mänguline areng) ja digivahendite olemusest (mõiste, positiivne ja negatiivne mõju laste loovusele ja mänguoskustele). Empiirilises osas antakse ülevaade uurimistöö metoodikast (uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused; meetodi valik ja kirjeldus; valimi kirjeldus; uurimisprotsessi kirjeldus) ning järgnevates kahes peatükis on välja toodud uurimistulemused ja arutelu. Töö empiirilises osas palus autor 4-7 aastaste laste rühmaõpetajatel läbi viia rühmas eelnevalt vaatlusi ning seejärel viidi õpetajatega läbi intervjuud.

Töös käsitletakse digivahendite ja ekraanide all lastele kõige kergemini kättesaadavaid vahendeid nagu arvuti, televiisor, nutitelefon ja tahvelarvuti.

Märksõnad: *mäng, vabamäng, digivahendid, ekraanid, lapse areng*

1. TEOREETILINE ÜLEVAADE MÄNGUST JA DIGIVAHENDITE OLEMUSEST

1.1 Mängu olemus, tähtsus ja liigid

Selles osas antakse ülevaade mängu definitsioonist, erinevatest mänguteooriatest, mängu liikidest, mängu tähtsusest lapse arengule ja laste mängulisest arengust.

Tuginedes EKI andmetele on mäng meelelahutuslik tegevus, millega tegeleb laps iseenda jaoks rõõmupakkuva tegevusena (Eesti keele seletav sõnaraamat, 2019). Mängu olemust on püüdnud läbi saajandite ka mitmed pedagoogid, filosoofid ja psühholoogid mõista ning selgitada (Niilo & Kikas, 2008). Üldiselt ollakse ühel nõul, et mängu on lihtne ära tunda, kuid keeruline otseselt defineerida, sest mäng ilmneb väga erineval kujul (Saar, 1997; Niilo & Kikas, 2008).

Mängu käsitletakse kahes kategoorias: klassikalised ja kaasaegsed mänguteooriad. Klassikalised põhinevad mängu põhjustele ja tagajärgedele ning kaasaegsed on seotud lapse emotsionaalse, sotsiaalse ja kognitiivse arengu osaga (Niilo & Kikas, 2008). Klassikaliste mänguteooriate esindajad on mängude sisus toonud esile mitmeid tähelepanekuid: H. Spencer defineerib mängu sisu kui energia ülejääki, mida laps enam ei vaja; K. Groos peab oluliseks mängu väärtust kui harjutamist ja enesearendamist, mida läheb tarvis tulevaseks eluks ettevalmistamisel. Viimase sõnul on mäng kui puhkuseks, kus inimene vabaneb kohustustest ning mis võimaldab kujuteldavasse maailma siseneda (Spencer; Groos, viidatud Saar, 1997 kaudu). Mängul on oluline mõju psühholoogilisele arengule. Psühholoogilisest mõjust inimesele tõi esimesena esile Fr. Schiller (1975), kelle sõnul muudab mäng inimese täiuslikuks. Tsiteerides Schilleri tuntud lauset: „Inimene mängib ainult siis, kui ta on inimene selle sõna tõelises tähenduses ja ta on ainult siis inimene, kui ta mängib.” (Schiller, 1975, viidatud Saar, 1997, lk 9 kaudu).

Ameerika Pediaatriaakadeemia artiklis (2018) on kirjeldatud mängu võimu väikelapse arengu edendamisel. Mängul, kui väikelaste igapäevaelu osal, on oluline roll lapse tervislikus arengus, erinevate mänguetappide kaudu õpivad nad tähtsaid arengu oskusi (Li, 2022). Uuringud on

näidanud, et mäng on ainulaadne vahend, mis on abiks laste keeleliste, kognitiivsete, sotsiaal-emotsionaalsete ja eneseregulatsioonioskuste arendamisele. Sellele lisaks toetab mäng toetavate, turvaliste ja stabiilsete suhete loomist ümbritsevate inimestega. Mängides loob laps sotsiaalseid suhteid kaaslastega, õpib end paremini väljendama ning erinevates olukordades probleeme lahendama (Ugaste jt, 2008, lk 44). Mäng on lisaks sotsiaalse arengu aspektile oluline vahend ka emotsionaalsele arengule, see annab võimaluse reaalsest maailmast eemalduda, tunda rõõmu ning positiivseid emotsioone. Õpitakse enda emotsioone ja tundeid juhtima (Niilo & Kikas, 2008). Tõdetakse, et mängu puudumine lapsepõlves võib ohustada lapse täidesaatvate funktsioonide (pidurdusprotsessid, töömälu, kognitiivne paindlikkus) ja prosotsiaalse käitumise arengut (American Academy of Pediatrics, 2018). Mängides on laps aktiivne ning tänu sellele areneb ka tema füüsiline areng. Läbi füüsilise tegutsemise areneb lapse käe- ja silma koordineerimine, lihased muutuvad tugevamaks ning laps saab rahuldada oma loomulikke liikumisvajadusi (Tuuling, 2019).

Nii nagu on keeruline defineerida mängu mõistet, ei ole ka ühtset mängude jaotust ehk liigitust. Samalaadse mängu puhul võivad eri valdkondade spetsialistid kasutada erinevaid termineid (Niilo & Kikas, 2008, lk 125). Ugaste, Tuul & Välk (2009) on laste mängud liigitanud kaheks: loov- ehk vabamängud ja reegli- ehk valmismängud. Lapse arenguks on eriti tähtsal kohal loovmängud, mille sisu kujundab laps iseseisvalt. Loovmängude hulka arvestatakse rolli-, ehitus- ja lavastusmänge. Lähtudes oma kogemustest, teadmistest ja oskustest, mõtestab laps oma mängu isiklikult ning valib selleks vastavalt huvile ja soovile ka teema ja vahendid. (Ugaste jt, 2009, lk 45).

Rollimängudes katsetavad lapsed erinevaid sotsiaalseid rolle mitmesõnalisel viisil. Eelkooliealised lapsed arendavad mängu ja tegevusi iseseisvalt, nad räägivad läbi omavahelised suhted ning juhised. Väljamõeldud ja fantaasiarikkad mängud julgustavad lapsi kasutama ka keerulisemaid termineid mängukaaslastega suhtlemiseks ja erinevate mängu stsenaariumite loomiseks (American Academy of Pediatrics, 2018). Mängul on oluline roll ka lapse mõtlemise üldise arengu soodustamisel (Ugaste, 2005, lk 156).

Kokkuvõtvalt võib öelda, et mäng on meelelahutuslik ning rõõmu pakkuv tegevus, millel on väga palju kasutegureid lapse igakülgsel arengule. Mäng toimub etappidena ning iga etapp täidab lapse arengujärgus erinevate oskuste väljaarenemiseks oma olulist rolli. Seega on väga tähtis, et lapsel oleks igapäevaselt mängimiseks võimalused loodud.

1.2 Vabamängu kujunemine

Vabamäng ehk loovmäng on osalejate omavaheline, vabatahtlikult toimuv tegevus, mille puhul on olukorrad alati uued. Kunagi ei saa ette aimata, kuhu mäng viib. Mängud peegeldavad inimeste käitumist ning tegelikku elu, lahendusi leitakse uues ning tundmatus olukorras. Loovmängu puhul on oluline mängija julgus, loominguline panus ja otsustusvõime. Nende mängude puhul ei ole olemas õiget ega väärä (Sööt, 2011).

Loovmäng on lapse mõttetöö tulemuseks, läbi tegutsemise ja sõnade kaudu avalduvad aktiivselt lapse kavatsused, muljed ja elamused. Laste loovmängu sisukust näitab nende silmaringi avarus (Sile, 2012, lk 13). Loovmäng on oluline, et õppida tundma nii ennast kui teisi, õppima suhtlema erinevate inimestega, õppima tundma enda nii sisemisi- kui välimisi piire ning end ümbritsevat keskkonda (Sööt, 2011).

Vabamängu teket soosib eelkõige last ümbritsev (Gustavson, 2019, lk 69-70), mängu aluseks kujuneb lapse sotsiaalne elu ning eelkõige perekond, mille kaudu saadakse kogemusi, teadmisi ning kus nähakse sotsiaalkeskonna probleeme (Tuuling, 2009). Oluline on luua mänguks turvaline keskkond, kus lastel on võimalus mängida vastavalt enese soovile (Gustavson, 2019, lk 69-70). Mängu puhul peetakse väga oluliseks, et lastel oleks mängimiseks aega. See tähendab aega omaette olemiseks, kus täiskasvanu nähtavalt vahele ei sega. Täiskasvanu võib olla lapse vabamängu lähedal, et luua pealtnäha vaikne, kuid sisemiselt aktiivne taust kuid igal lapsel peaks olema päeva jooksul võimalus oma mängumaal vabalt toimida (Gustavson, 2019, lk 69-70)

Lapse vabamängu toimumise eelduste loomiseks on roll täiskasvanul, kelle ülesandeks on lapsi kaudselt juhendada– laiendada ja süvendada ideid mänguks, arendada laste omavahelisi suhteid ning olla suunajaks laste iseseisvaks mänguks arendamisel. Arvestada tuleb sellega, et iga laps on erinev ning mõni tagasihoidlikum laps ongi mingil hetkel vaid vaatleja rollis (Gustavson, 2019, lk 69-70). Väga oluline vabamängu puhul on teada, et üleminekusituatsioonid, kiirustav ja pidevalt katkev tegevus, mille puhul laps ei saa oma tegevusele piisava aja vältel keskenduda, on vabamängu takistavateks teguriteks (Brotherus jt, 2001, lk 130-131).

Lisaks täiskasvanutele on loovmängus tähtis roll ka mänguvahenditel, sest nende kaudu õpib laps maailma tundma– parimad mänguasjad on naturaalsest materjalist ning laste endi loodud. Liialt viimistletud mänguasjad piiravad lapse fantaasiat (Gustavson, 2019, lk 33). Mida

mitmekesisem on last ümbritsev keskkond ja avaram tema silmaring, seda sisukam on lapse vabamäng (Sile, 2012, lk 13).

Vabamängu jälgimine annab täiskasvanule väärtuslikku ja olulist teavet lapse arengutaseme ja vajaduste kohta. Vabamängu vaatlus on efektiivne laste arengu hindamise instrument. Vaatluse põhjal saab õpetaja lisaks analüüsida, kas laste loovmängu tekkimiseks on võimalused tema poolt loodud (Brotherus jt, 2001, lk 128-129).

Eelnevat arvestades saab kokkuvõtlikult öelda, et vabamäng ei toimu iseenesest, vaid selleks on oluline täiskasvanu panus. Kuigi täiskasvanu otseselt mängu ei sekku, on oluline vabamänguks soodsa keskkonna loomine, mänguks tingimuste loomine ning rahuliku iseseisva mänguaja võimaldamine.

1.3 Laste mänguline areng

Mänguoskused on aluseks kõikide üldoskuste ning õppe- ja kasvatustegevuste valdkondade teadmiste ja oskuste arengule (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2011). Laste mänguoskused on seotud laste kognitiivsete ja sotsiaalsete võimete ning enesekohaste oskustega, mis on eelduseks, et mäng saaks areneda (Häidkind & Palts, 2013, lk 11). Lapse mänguoskuste arengule pööratakse palju tähelepanu koolieelses lasteasutuses (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2011). Mängus peegelduvad laste teadmised ja oskused ning selle käigus toimub ka uute omandamine (Niilo & Kikas, 2008).

Mängu liike on väga erinevaid ning erivanuses lastelt eeldatakse erinevaid oskusi. Mänguoskuste arenguks on olulised sellised põhilised võimed nagu matkimine, loogikast arusaamine, sündmuste sisu korrapärasus ning loomingulisus. Õpetajad saavad jälgida, kuidas lapsed toimivad mängudes erinevate vahenditega, missugust sisu läbi mängitakse ning millisel määral kajastuvad mängudes hiljuti õpitud oskused. Samuti saab jälgida, kuidas mängu alustatakse, kui loogiliselt mäng sujub ning kui püsivad lapsed selles on. Õpetajal on kasulik vaadelda mänguliikide eakohasust ning laste omavahelist suhtlust koosmängudes (kuidas luuakse reegleid ning neist kinni peetakse; kuidas otsustatakse mängu valik; kuidas situatsioone mängus korraldatakse; kuidas jaotatakse rollid ning vahendid) (Häidkind & Palts, 2013, lk 11). Mänguoskuste arengut vaadeldakse tavaliselt kahest aspektist: mängu arengut üksinda mängimisest kuni koosmänguni ning esemete kasutamist mängudes, funktsioonimängust reeglimängudeni (Niiberg & Linnas, 2007, lk 121).

Lapse mänguline areng algab juba varakult. Esimesed imikute mängud sisaldavad kehalise aktiivsusega seotud tegevusi. Piaget kirjeldab seda kui sensomotoorset või harjutamismängu. Harjutusmängus on oluline uute lahenduste leidmine ja ümbritseva seostamine (Niilo & Kikas, 2008, lk 125). Parten'i teooria järgi ei peeta sellel perioodil laste tegevust otseselt mänguks vaid nende tegevus piirdub huvipakkuva vaatlemisega. Kahe ja poole kuni kolmeaastastel esineb enim pealtvaataja rollis mängu. Sel perioodil vaatleb laps aktiivselt teiste laste mängu, kuid otsest suhtlust neil omavahel ei toimu (Parten, viidatud Li, 2022, kaudu). Edasi areneb mäng konstruktiivseks, kus laps kasutab mängides esemeid, proovides sellest midagi luua (nt klotside torni ladumine) (Niilo & Kikas, 2008, lk 127). Parten (1929) nimetab seda mängu käitumise etappi üksi mängimiseks, kus lapsel arenevad oma isiklikud oskused, sealhulgas motoorsed-, kompimis- ja otsustamise oskused. Esimesed sotsiaalse mängu märgid arenevad lapsel 2-aastaselt, kui laps hakkab mängima kõrvumängu, kus laste omavaheline otsene suhtlus puudub, kuid nad on otsustanud mängida samade mänguasjadega (Parten, 1929, viidatud Li, 2022, kaudu). Vanemaks saades hakkavad lapsed mängima müramismänge ja kujutlus- ehk sümbolilisi mängu. Vögotski sõnul ei ole lapsed enne kolmandat eluaastat suutelised sümbolilisteks mängudeks (Niilo & Kikas, 2008, lk 127). Alates kolmandast eluaastast saavad lastele osaks rollimängud, mis eeldavad lastelt koostööd ja aktiivset suhtlemist. Lapsed võtavad rolle elust enesest ning matkivad tegevusi, mida nad kogunud või näinud on (Niilo & Kikas, 2008, lk 131). Kui laps on jõudnud kujutlus- ehk rollimängu etappi, siis muutub ka mängu objekt, selleks saavad inimeste omavahelised suhted. Mängu põhimõtteid matkitakse täiskasvanute suhtumisest. Neljandal eluaastal muutub mängu sisu aina enam keeleliselt värvikamaks, laste mängud kestavad kauem ning need muutuvad elavamaks. Lapsed leiavad rohkem võimalusi oma tahte, iseloomu ja tunnete väljendamiseks (Brotherus jt, 2001, lk 126-127). Parteni (1929) sõnul õpetab see etapp lastele, kuidas omavahel läbi saada (Parten, 1929, viidatud Li, 2022, kaudu).

Viie- ja kuueaastaste laste mängule on iseloomulik ühismäng kus rollid ja reeglid on varem kokku lepitud. Samuti on kokku lepitud ka mängijate omavahelised suhted ning mängu kulg. Reeglimängudes on vajalik, et laps suudaks reegleid mõista, neid järgida ning konkurentsi taluda. Vastavalt olukorrale võivad lapsed reegleid ise kujundada ning neid ka mängu käigus muuta (Brotherus jt, 2001, lk 127). Parteni sõnul aitab mängus koostöö ja ühise eesmärgi nimel töötamine arendada laste suhtlemisoskust ja organiseerimisoskust (Parten, viidatud Li, 2022, kaudu). Kõige keerulisem kategooria on reeglimängud– need on mängud, kus reeglid on juba paigas ning mängijal tuleb neid järgida. Reeglitega mängud on eakohased lastele peale viiendat

eluaastat, sest reeglite järgimine ning kaotusega leppimine on lapse jaoks raske (Niilo, Kikas, 2008, lk 133).

Mäng peegeldab ja kannab edasi ka kultuuriväärtusi. Ameerika Ühendriikides julgustavad vanemad oma lapsi üksinda mänguasjade ja/või esemetega mängima, mis on tüüpiline iseseisvuse arendamist rõhutavatele kogukondadele. Vastupidiselt julgustatakse Jaapanis mängukaaslaste sotsiaalset mängu nukkudega, mis on tüüpiline vastastikust sõltuvust rõhutavatele kultuuridele. (American Academy of Pediatrics, 2018).

Sile (2012) on välja toonud üldised mänguoskused vanuse järgi. 3-5- aastane laps näitab huvi erinevate mänguasjade- ja materjalide kasutamiseks; väljendab oma fantaasiat; tuleb toime koos tegutsemisega ning eakaaslaste ja täiskasvanutega suhtlemisel; oskab täita rolle ning kasutab asendus- ja mõttelisi mänguasju. 5-6-aastase lapse mängule on omane iseseisvus. Rollimängudes arutletakse kaaslastega mängu sisu ja reeglite üle, luuakse sobilik mängukeskkond ning jaotatakse rollid. Laste koosmängus toimub aktiivne rollisuhtlus, rollide täitmise suhtes kasvab nõudlikkus. Areneb lapse võime mängida nii koos kaaslasega kui ka üksinda, areneb konfliktilahendamise oskus. Mängudesse valitakse kaaslased nii sümpaatia kui ühise huvi alusel. Ehitusmängudes matkitakse kopleksseid nähtusi tegevusest ning igal lapsel on selles oma kohustused ja ülesanded. Laste jaoks on oluline sarnasus tõelisusega (Sile, 2012, lk 10-11).

Koolieelse Lasteasutuse Riiklikust õppekavas on eraldi sätestatud ka eeldatavad mänguoskused 6-7- aastastele lastele, millest lähtuvalt on võimalik õpetajal lapse oskusi hinnata. Lasteaia lõpuks eeldatakse, et 6-7- aastane laps:

- on suuteline mängule keskenduma ja tunneb tegevusest rõõmu;
- rakendab mängides loovalt oma kogemusi, muljeid ja teadmisi ümbritsevast maailmast;
- algatab erinevaid mängu ning arendab nende sisu;
- võtab mängudes erinevaid rolle;
- peab mängureeglitest kinni ning oskab tuttavaid reegleid ka teistele tutvustada;
- on suuteline mängudes probleeme lahendama ning kaaslastega kokkulepetele jõudma;
- tunneb võidust rõõmu ning suudab võistlusmängus ka kaotusega toime tulla;
- kasutab erinevaid vahendeid mängudes loovalt (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava §12)

Eelnevat kokku võttes saab öelda, et laste mängulist arengut iseloomustavad erinevad mängu etapid nii mänguliikide kui vanusest tulenevate seaduspärasuste poolest. Mäng areneb vastavalt lapse vanuse suurenedes lihtsamast keerukamaks. Mängud muutuvad sisukamaks ning aina rohkem peegelduvad neis ka lapse teadmised ja kogemused.

1.4 Digivahendite ja ekraanide olemus

Selles osas antakse ülevaade töös käsitlevast digivahendite ja ekraanide mõistest, nende olemusest ning mõjust lapse loovusele ja mänguoskustele.

Info- ja kommunikatsioonitehnoloogiaga seonduvat peetakse üheks kiiremini arenenud valdkonnaks. See ei kujuta endast mitte uut maailma, vaid tulevikku, milles edaspidi toime tulla. Põhjusel, et digitarbimise harjumused arenevad välja juba lapse varajases kasvueas, on oluline muutustega toimetulekuks täiskasvanu tugi, et lastes neid asjakohaseid teadmisi ja oskusi arendada (Kink, 2008, lk 334-335).

Töös enim kasutatatud mõisted: digivahendid ja ekraanid, kätkevad endas seadmeid koos tarkvara, rakenduste- ja teenustega, mille abil on võimalik luua, otsida, esitleda, analüüsida infot, fakte, kogukondi (Nevski, 2018, lk 170). Lastele kõige hõlpsamini kättesaadavad digivahendid ja ekraanid on arvuti (internet), televiisor ning elektroonilised juhtmevabad seadmed ehk *nutiseadmed* (näiteks telefon, tahvelarvuti) (Nevski, 2018, lk 170).

21. sajandi lapsed on võrreldes varasemate põlvkondadega väga agarad digitehnoloogia kasutajad ning seetõttu pööratakse tähelepanu sellele, missugune on mõju lapse arengule (OECD, 2019). Suur osa 5-7-aastaseid lapsi kasutavad internetti väga aktiivselt. Kerge ligipääs annab võimaluse neil endil sisu valida ning erinevaid mängida. Suurimaks ohuks peetakse seejuures mitte eakohase sisu tarbimist, mille hindamisel laps ise veel küps ei ole (Talviste, 2019, lk 35).

EU Kids Online (2020) läbiviidud uuringus selgus, et 19 Euroopa riigis elavatest 9-16-aastastest lastest enamik kasutavad nutitelefoni igapäevaselt või kogu aeg. Eesti laste kohta tehtud EU Kids Online (2018) uuringust selgus, et võrreldes 2010. aastaga on laste seas digivahendite kasutamise populaarsus oluliselt kasvanud. Uuringus selgus, et vanemad ei tea alati, millist sisu lapsed digivahendites tarbivad.

Vinter (2013) on oma doktoritöö tulemustes välja toonud, et uuringus osalenud lastest kasutas valdav enamus kodus igapäevaselt arvutit. Lemmiktegevusteks on erinevate arvutimängude mängimine. Lapsevanemad on laste digivahendite tarbimisse positiivselt häälestunud ning töid kasulike tegevustena välja õpetlikud arvutimängud ja hariduslike veebilehtede kasutamise. Lapsed ise nimetasid meelistegevustena võidusõidu- ja *action* mängu ning *YouTube'* i kasutamist. Uuringus toodi välja, et õpetajate arvamusel on digivahendite kasutamise

vastuvõtlikkus lastel kõige suurem alates viiendast eluaastast, sest 5-7-aastaste laste mängudes ja omavahelises suhtluses on märgata interneti kasutamise ja arvutimängude mängimise mõjude väljendumist. Küll ei pidanud õpetajad laste varajast arvutikasutust mõistlikuks, kartes seejuures, et vanemad kaotavad valvsuse internetikasutusega seotud negatiivse mõjude ja riskide suhtes. Meelelahutusmeedia kasutamine võib tekitada lapses sõltuvust ning muuta nad hajameelseks ja kiiresti ärrituvaks (Vinter, 2013).

Lapseas digitehnoloogiliste vahendite kasutamise kohta on teoreetikutel väga palju erinevaid arvamusi ja seisukohti. On uurijaid, kes peavad tehnoloogiat lapse arengu negatiivseks mõjutajaks. Nad usuvad, et see mõjutab laste unerežiimi, keelelist arengut, sotsiaalsust ja käitumist. On ka uurijaid, kes näevad digitehnoloogial positiivset mõju lapse peenmotoorikale, probleemilahenduse oskusele, iseseisvusele ning seoste loomise oskusele (Nevski, 2018, lk 170-171).

Kokkuvõtteks võib öelda, et tehnoloogia arenedes on digivahendite ja ekraanide valik muutunud väga laiaks, lisaks televiisoritele on igapäevaselt kasutuses mitmeid erinevaid muid seadmeid. Nende kergesti kättesaadavuse tõttu on digivahendid saanud igapäeva lahutamatuks osaks nii laste kui täiskasvanute seas ja igapäevaselt kasutab erinevaid ekraane igas vanuses lapsi.

1.4.1 Ekraanide tarbimise positiivne ja negatiivne mõju

Lapse arengu mõjutajaks on lisaks tema perekonnale ja kaaslastele ka väga olulisel määral keskkond, mis teda ümbritseb. Tänapäeval on lapse sotsiaalse keskkonna mõju pidevalt suurenemas ning lapse enda eripära roll sotsiaalse teadvuse kujunemisel väheneb. Selle põhjuseks on üldine globaliseerumine, mille põhiliseks vahendiks peetakse massimeediat. Televisiooni ja interneti vahendusel on ligipääs igasugusele infole muudetud ka laste jaoks hõlpsalt kättesaadavaks (Krull, 2018, lk 135).

Digitaalsest maailmast on saanud aina enam laste jaoks kasvukeskkonna kütkestavaim osa, mis muudab suuresti nende lapsepõlvkogemust (Talviste, 2019 lk 15). Vaatamata AAP-i (American Academy of Pediatrics) välja antud ekraaniaja soovitustele selgus KUNO (Regensburgi ülikooli lastehaigla) uuringust (2021), et esimeseks eluaastaks olid 630-st uuritavast pooled lapsed digiseadmetega juba kokku puutunud, tavaline kokkupuude toimus esmaselt lapsel umbes 7-9 kuu vanuselt.

Digitaalne revolutsioon on suuresti kujundanud nii suhtlemist, meelelahutusviise, õppimist kui ka käitumist. Vanemlusele esitab see aga ohtralt väljakutseid, millega eelmistel põlvkondadel kokkupuuteid ei olnud (Talviste, 2019 lk 10). USA-s läbiviidud uuringus selgus, et $\frac{2}{3}$ USA vanematest on arvamisel, et tänapäeval on lapsevanemaks olemine keerulisem kui 20 aastat tagasi, tuues esile põhjuseks sotsiaalmeedia ja nutitelefonide kasutamise. Uuringus osalenud vanemad, kellel on väikelapsed, on mures ekraani ees veedetud aja järelmõjude tõttu. 71% uuringus osalenud vanematest on arvamisel, et nutiseadmetes viibimine toob väikelapse arengule pigem kahju kui kasu (Pew Research Center, 2020). See, et lapsevanemad suhtuvad oma 3-7-aastaste laste digivahendite kasutamisse pigem negatiivselt kui positiivselt, tuli esile ka Laanemetsa (2020) magistritöö tulemustest.

Digivahendite otsest mõju lapse arengule on palju uuritud. Uuringutest on selgunud, et ühisele arusaamale, kas digivahendite kasutamine on pigem kasulik või kahjulik, ei ole jõutud. Küll on mitmetest uuringutest selgunud, et alla 2-aastastele lastele ei peaks digivahendeid pakkuma ning kui eelkooliealine laps infotehnoloogiat tarbib, on oluline selle sisu vahendamine (Kucirkova, 2017).

Lapse jaoks mitte eakohase ja intensiivse veebimängu mängimisel on lapse keha kaootilise sensoorse stimulatsiooni tulva all ning lapsed, kes on viibinud mängides tunde, muutuvad pahatihti ka ise agressiivseks. Eesti erinevad lasteaiaõpetajad tõdevad, et aina enam kerkib esile vägivaldse sisuga mängu, kus kellegi pihta tulistatakse, on pidev tagaajamine ja tapmine. Ka laste joonistused annavad aimu vägivaldse sisu tarbimisest või mängude mängimisest (Talviste, 2019, lk 36).

Oluline on jälgida lapse *ekraaniaega* (mistahes elektroonilise seadme ees passiivselt või aktiivselt veedetud aeg) (Talviste, 2019, lk 16). Digivahendite liigtarbimine ei ole arenevale ajule kasulik: see tekitab vaid lühiajalist heaolu; mõjutab pikemas perspektiivis lapse käitumist, mõtlemist ja emotsionaalset tasakaalu. Lapsed ei tunnetajalisi piire ning see mõjutab negatiivselt nende füüsilist aktiivsust ja loomuliku mängu aega (Seema, R jt. 2021). Lastel on digisõltuvus väga kiire tekkima. Otsmikusagar, millel on oluline roll impulsside pidurdamisel, areneb viimasena ning seega on digitaalne tehnika nende jaoks väga ahvatlev (Hansen, 2020, lk 130). Tervise Arengu Instituudi ja Tartu Ülikooli omavahelises koostöös läbiviidud laste digisõltuvusuuringus (2014) selgus, et liigne digiseadmete kasutamine on laste seas populaarne ja seotud laste meeleolu halvenemise, apaatia, üksildustunde ja väsimusega.

Ajuteadlase Aru sõnul on väikelapse aju nii eriline, et ta suudaks väga suuri asju korda saata ning temast võiks saada ükskõik kes. Tänapäeval populaarsemaks muutuvad nutiseadmed piiravad lapse ajul võimalusi midagi uut ja huvitavat välja mõelda ning muu tegevus muutub seega aju jaoks igavaks. Teadlase arvates on meie suure digiedu varjus oht laste nutikus kaotada, sest lapsed, erinevalt täiskasvanutest, ei suuda veel nutiseadmete tarbimise aega kontrollida ning võivad sattuda seetõttu kergesti nutisõltuvuse küüsi (Aru, 2021). Väikelapse arengust on läbi viidud ka uuring, mis tõestab, et lapsel, kes veedab rohkem aega ekraanide ees, on tekkinud ajus suuremad muutused (seos laste võimekusega, nt keeleoskus). Keeleoskus on aga väga oluline vahend eneseväljenduseks ja toimetulekuks mängudes (Nugin, Õun 2017, 2018)

Tehnoloogia kasutamisest tingitud negatiivseid mõjusid on võimalik ennetada, vältida ning vähendada, võimendades tehnoloogia positiivseid mõjusid. Kaasaegse tehnoloogia abil on võimalus toetada laste vaba- ja reeglilmängu, julgustama osalema rollimängudes ja olema loov fantaasiamängudes (Nevski, 2019, lk 15). Digimängust on kujunenud kaasaegse mängu vorm, mis juhindub enamasti ekraanipõhiste rakenduste kasutamisel ning puuteliigutustel. Digimäng tähendab ka ekraanil nähtu jäljendamist. Võib olla ka vastupidi, kus digimängust saadud kogemused võetakse kaasa näiteks õue ja rühmaruumi, mis tähendab, et traditsiooniline mäng saab tõuke digimängust (Nevski 2020).

Tänapäeval on nii kodudes kui koolieelsetes lasteasutustes digitehnoloogia tähtsus ja roll pidevas kasvutrendis. Kui varem kasutasid lasteaedades digivahendeid peamiselt õpetajad oma töövahendina, siis täna on kasutusel juba väga palju erinevaid võimalusi ka õppeotstarbeliseks kasutamiseks lastele. Oluliseks teguriks laste digioskuste kujundamiseks on õpetajate pädevused ja ettevalmistus sellel alal. Kui õpetaja on piisavalt pädev, on tal võimalus digivahendite kasutamisega laste arengukeskkonda mitmekesisemaks muuta (Kink, 2008, lk 339). Infotehnoloogial on võime lapse arengut mõjutada ning seda võiks hakata kasutama siis, kui lapsel ise huvi tekib (Kink, 2008, lk 346). Laste iseseisev, pealtnäha asjalik tegelemine ekraanide ja erinevate nutiseadmetega, ei toeta laste arengut. Selleks, et digimäng oleks lapse arengut toetav, on oluline, et ekraanidel toimuv oleks lapse jaoks mõistetav ja arusaadav. Selleks on vajalik digisisu vahendamine täiskasvanu poolt. Oluline on, et keegi, olgu selleks siis lapsevanem, vanemad õed-vennad või õpetaja, kommenteeriks, selgitaks ja annaks lapse tegevusele tagasisidet- seda võib võrrelda ka ühiselt raamatu vaatamisega (Nevski 2020).

Digivahendite eesmärgipärane kasutamine võib muuta õppimise ja õpetamise paindlikkust ning isikukesksust, mille abil on võimalik suurendada lastes õpihuvi ja arendada vajalikke oskusi elukestvaks õppeks (HITSA veebileht). Werling (2020) kirjutas oma magistritöös, et digiseadmed võimaldavad kõnehilinemisega lastel oma eakaaslastega tõhusamalt koostööd teha. Mängimine ja tehnoloogia käsikäes on võimaldanud lastel rohkem luua ja oma kaaslastega paremini suhelda. Laanemets (2020) uuris oma magistritöös digimängu ning töö tulemusel selgus, et lapsevanemad peavad laste digimängu kõige positiivsemaks omaduseks meelelahutust. Kõige vähem aga nõustuti sellega, et digimängud suudavad pakkuda õppimisvõimalusi samamoodi kui traditsioonilised mänguasjad.

On erinevaid uurijaid, kelle arvates pakub tehnoloogia laste arengu toetajana suurepäraseid võimalusi. Positiivse mõjuna on välja toodud, et areneb laste iseseisvus, peenmotoorika, seoste loomise- ja probleemide lahendamise oskus ning see toetab laste sotsiaalsete ja kognitiivsete võimete ja keelelise võimete arengut. Kui laste digisisu tarbimine on täiskasvanute poolt toetatud ja juhendatud ning koostöös eakaaslastega rakendatud, saab öelda, et see on lapse arengut toetav (Nevski, 2018, lk 170-171).

Kokkuvõtteks võib öelda, et erinevate ekraanide tarbimisel on lapse arengule nii positiivseid kui ka negatiivseid mõjusid, ühtset kindlat arvamust ei ole. Oluline on järgida spetsialistide soovitusi ning jälgida ekraaniaja kasutamise aega, sest sõltuvus on lapsel väga kiire tekkima. Täiskasvanu varajasest teadlikust käitumisest, juhendamisest ja suunamisest sõltub, missuguseks kujunevad lapse ekraani tarbimise harjumused.

2. UURIMISTÖÖ METOODIKA

2.1 Uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused

Töö empiirilises osas kasutati kvalitatiivset uurimisviisi. Oma valikus lähtuti sellest, et uuringus osalejate vastuste suunda on keeruline ette aimata ning intervjueeritav võib rääkida teemast rohkem kui intervjuu läbiviija on suutnud ette mõelda, enamik küsimusi vajab pikemaid ja põhjalikke vastuseid (Virkus, 2016).

Uurimistöö eesmärk oli saada ülevaade 4-7-aastaste laste mängutaseme eakohasusest ning erinevate ekraanide võimalikust mõjust lapse mängule õpetajate arvamusel. Selleks püstitati kolm uurimisküsimust:

1. Milline on õpetajate arvamusel laste mängulise arengu tase?
2. Kas ja millisel määral kajastub õpetajate arvamusel erinevate ekraanide tarbimine laste vabamängus?
3. Mis kujul kajastub õpetajate arvamusel erinevate ekraanide tarbimine laste vabamängus?

2.2 Meetodi valik ja kirjeldus

Bakalaureusetöös kasutati eesmärgipärast vestlust ehk intervjuud. Selleks, et vestlused oleksid sujuvad ning intervjueeritavalt oleks võimalus küsida täpsustavaid küsimusi, kasutati andmekogumisinstrumentina poolstruktureeritud intervjuud.

Uurimistöös kasutati standardiseerimata intervjuu vormi, sest siis on vastajal võimalus kirjeldada olukordi oma sõnadega ning see aitab vastustest saada põhjalikumat ja täpsemat ülevaadet (Lepik jt, 2014).

Intervjuu küsimustik koosnes viiest teemaplokist. Esimeses uuriti õpetajate taustaandmeid, teises esitati küsimusi laste vabamängu, selleks loodud tingimuste ja mänguoskuste arengu kohta. Kolmandas teemaplokis uuriti laste mängulise arengu ning selle eakohasuse,

õpetajapoolse mängu suunamise ja sekkumise vajaduse kohta. Neljandas uuriti õpetajate arvamust laste ekraanide tarbimisest ja selle kajastumisest laste vabamängus ning viimases teemaplokis sooviti teada õpetajate arvamust ekraanide tarbimise mõjust vabamängule.

Intervjuud transkribeeriti käsitsi. Programmi ei olnud võimalik kasutada, sest transkribeerimise programm ei toetanud telefoni salvestaja failivormingut. Transkribeeritud teksti tuli kokku 60 (A4) lehekülge. Peale andmete transkribeerimist ehk salvestatud intervjuu tekstiliseks muutmist (Laherand, 2008 lk 279) analüüsiti intervjuude sisu käsitsi. Intervjuudest tõi autor esile ka illustreerivad, ilmestavamad näiteid. Uuringus kasutati andmete analüüsimiseks induktiivset sisuanalüüsi, mille puhul loetakse transkribeeritud tekst korduvalt läbi ning mõtestatakse see tervikuks. Seejärel otsitakse tekstist tähtsamaid mõtteid, luuakse tekstist koodid ning nende omavaheliste seostest tehakse omakorda kategooriad (Laherand, 2008 lk 291).

2.3 Valimi kirjeldus

Valimi moodustasid Kose valla lasteaegade rühmaõpetajad, kelle rühmas õpivad lapsed vanuses 4-7 aastat. Vanusepiiri valik tulenes sellest, et alates neljandast eluaastast on laps võimeline oma mängukaaslastega värvikamalt vestlema ning mäng muutub keelelisemaks, sisukamaks ja pikaajalisemaks (Brotherus jt, 2001, lk 126-127). Autori arvates on keeruline nooremate laste mängust järeldusi teha ning digivahendite kajastumist märgata.

Uuringus osales kokku 15 lasteaiaõpetajat kolmest erinevast Kose valla lasteaiast ja kuuest erinevast majast. Intervjueeritavatest neli õpetajat oli vanuses 26-35 aastat, seitse õpetajat vanuses 36-45 aastat, kaks õpetajat vanuses 46-55 aastat ja kaks õpetajat vanuses 56-65 aastat. Uuritavate tööstaaž jäi vahemikku 1-35 aastat. Pedagoogiline kõrgharidus oli olemas kaheksal õpetajal ja kõrgharidus omandamisel neljal õpetajal. Laste vanus rühmades oli 3-7. Taustaandmed intervjueeritavate kohta on esitatud ka tabelis (Tabel 1). Intervjueeritavad on esitatud kodeeritult. Õpetajate andmed on esitatud vahemikuna põhjusel, et tegemist on väikese piirkonnaga ning autori arvates on oluline, et õpetajate jaoks oleks tagatud anonüümsus.

Uurimistöös kasutati mugavusvalimit. Mugavusvalimi valikul põhinetakse valimi lihtsal kättesaadavusel, leitavusel (Rämmer, 2014). Ühe valla piires lasteaiaõpetajate intervjueerimine oli autori jaoks vähem ajakulukam ja seetõttu oli ka uurimusse võimalik kaasata suuremal hulgal lasteaiaõpetajaid. Enda koduvalla lasteaegade õpetajate kaasamine uuringusse oli

oluline, sest sooviti saada ülevaade antud omavalitsuse lasteaedade hetkeolukorrast. Uurimistöö tulemused on lasteaedade direktoritele väärtuslik teave selle kohta, missuguseid koolitusi õpetajad oma töö mitmekesistamiseks võiksid vajada.

Tabel 1. Intervjueeritavate taustaandmed.

KOOD	VANUS	TÖÖSTAAŽ	HARIDUS	RÜHMA LASTE VANUS
Õpetaja1	26-35	0-5 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus omandamisel	4-7
Õpetaja2	36-45	0-5 aastat	Muu kõrgharidus + eelpedagoogika kursus	5-6
Õpetaja3	26-35	0-5 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus omandamisel	4-6
Õpetaja4	26-35	0-5 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus	4-6
Õpetaja5	46-55	31-35 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus	4-5
Õpetaja6	36-45	0-5 aastat	Keskeriharidus + eelpedagoogika kursus	6-7
Õpetaja7	56-65	11-15 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus	6-7
Õpetaja8	26-35	6-10 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus	3-5
Õpetaja9	36-45	6-10 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus	5-7

KOOD	VANUS	TÖÖSTAAŽ	HARIDUS	RÜHMA LASTE VANUS
Õpetaja10	36-45	6-10 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus	5-7
Õpetaja11	46-55	6-10 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus	6-7
Õpetaja12	56-65	6-10 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus.	5-7
Õpetaja13	36-45	6-10 aastat	Kõrgharidus omandamisel	6-7
Õpetaja14	36-45	11-15 aastat	Kõrgharidus omandamisel	3-5
Õpetaja15	36-45	0-5 aastat	Keskharidus	3-5

Peaegu pooled intervjuus osalenutest olid vanuses 36-45. Algajaid õpetajaid, kelle tööstaaž oli kuni 5 aastat, oli kuus ning staažikamaid, kelle töökogemus ulatus üle 10 aasta, oli vaid kolm. Kõrgharidusega õpetajaid oli uuringus üheksa ning kõrghariduseta kuus. Uuringu sihtrühma kuulusid õpetajad, kelle rühmas olid lapsed vanuses 4-7 kuid oli ka 3 rühma, mille koosseisu kuulusid mõned üksikud 3-aastased lapsed.

2.4 Uurimisprotseduuri kirjeldus

Uuringus osalemiseks saadeti e-kirjad nelja erinevasse lasteaeda juhtkonnale ja õpetajatele mitu korda. Tagasiside jäi saamata ühest lasteaiaast, teiste lasteaedadega saavutati kokkulepped. Juhtkonnalt ja intervjuuga nõus olnud õpetajatelt saadi kontaktandmed ning nendega võeti personaalselt ühendust kirja ja telefoni teel. Enne intervjuude läbiviimist teostati ka pilootuuring, et välja selgitada küsimustiku võimalikud kitsaskohad. Pilootuuringu käigus selgus, et küsimused olid teemakohased, intervjuueeritavale arusaadavad ning vajalik informatsioon saadi kätte. Seetõttu ei olnud vajalik intervjuu küsimustikus parendusi teha. Kuna prooviuuring õnnestus, kasutati seda ka uurimistöö tulemustes.

Intervjuud viidi läbi ajavahemikus 02.03-11.04.2022. Intervjueeritavate vestlused salvestati telefoni salvestajaga. Enne intervjuu läbiviimist küsis autor salvestamiseks luba ning selgitas konfidentsiaalsuse põhimõtteid. Kolm intervjuud viidi läbi veebi teel, 11 intervjuud silmast-silma kohtumisel ning üks intervjueeritav vastas intervjuu küsimustele kirjalikult, sest tal ei olnud võimalik intervjuuks aega muul kujul leida, kuid tema osalemine oli autori arvates uurimistöö jaoks siiski väärtuslik. Ühe intervjuu kestvus oli keskmiselt 15 minutit. Kõige pikem intervjuu kestis 25 minutit ja 53 sekundit ning kõige lühem 10 minutit.

Enne intervjuude läbiviimist paluti lasteaiaõpetajatel läbi viia ka oma rühmas laste vabamängu vaatlused. Vaatluse instrumendina saadeti intervjueeritavatele vaatluseks e-kirja teel pidepunktid, mida laste vabamängu vaadeldes märgata. Intervjueeritavatel paluti vaadelda järgmist: mängu liike, mida lapsed meelsamini mängivad; mängu teemasid; osalejate arvu mängudes; mängude sisu (Vt lisa 2). Õpetajatel oli võimalik teha täiendavaid märkmeid tähelepanekute kohta. Vaatluste läbiviimine õpetajate poolt vahetult enne intervjuude toimumist andis hea võimaluse õpetajatel jälgida vabamängu mõtestatult ja sihipäraselt, mis tuleb neile endile kasuks laste arengu jälgimisel ja annab palju juurde ka töö kvaliteedile. Õpetajatel paluti enne intervjuud vaatlustulemused tagasi saata. Vaatluse tulemused edastas vaid osa õpetajatest, sest selgus, et intervjuus kasutati samu märkmeid, mis vaatlustulemusesse tehtud oli. Sel põhjusel ei olnud võimalik vaatluslehti ja intervjuu tulemusi võrreldes erinevusi märgata.

3. UURIMISTULEMUSED

Töö eesmärk oli saada ülevaade 4-7-aastaste laste mängutaseme eakohasusest ning erinevate ekraanide tarbimise võimalikust mõjust lapse mängule õpetajate arvamusel. Uurimistulemused on esitatud eesmärgist ja uurimisküsimustest lähtudes. Tulenedes kolmest uurimisküsimusest moodustati kolm põhikategooriat: Laste mängulise arengu tase õpetajate arvamusel, erinevate ekraanide tarbimise peegeldumine laste vabamängus õpetajate arvamusel; erinevate ekraanide tarbimise mõju kajastumine vabamängus õpetajate arvamusel.

3.1 Laste mängulise arengu tase õpetajate arvamusel

See osa vastab esimesele uurimisküsimusele, milline on õpetajate arvamusel laste mängulise arengu tase. Tulemused on jagatud viieks alakategooriaks: tingimused mänguks, mängu liigid, mängu teemad, õpetaja mängu sekkumise vajadus, laste mänguoskuste areng.

Esimene intervjuu küsimuste plokk keskendus õpetajate taustaandmetele ning teises teemaplokis uuriti õpetajatelt esmalt nende arvamust vabamängu tähtsuse ning vabamängu toimumiseks loodud tingimuste kohta. Uuriti, millisel meetodil hindavad õpetajad rühmas laste mänguoskuste arengut. Kõik 15 vastanud õpetajat pidasid laste vabamängu väga oluliseks. Õpetajad tõid ka põhjendusi oma arvamusele. Kuue õpetaja arvates toimub vabamängus laste õppimine kõige efektiivsemalt. *//Ma arvan, et mina isiklikult pean seda kõige olulisemaks..., arenguhindamine ja kõik käibki läbi mängu.// (Õpetaja7). //..tänu sellele lapsed arenevad palju rohkem kui sunnitud õppimine.// (Õpetaja3). Intervjuudest selgus ka vabamängus teadmiste ja kogemuste rakendamise olulisus *//..vabamängus nad saavad jäljendada ka õpitut, mis neile õppetegevusest meelde on jäänud.// (Õpetaja 1).**

Vabamängu toimumise üheks tingimuseks on, et lastel oleks aega mängu mängida. Kaks õpetajat tundsid muret, et vabamängu aega jääb aina vähemaks. Tulemustest selgus, et päeva jooksul antakse õpetajate poolt lastele vabamängu aega nii palju kui võimalik, kuid see aeg on erinevate päevategevuste tõttu (näiteks õppetegevused, muusika- ja liikumistegevused, huviringid) väga hakitud. *//Kuna mulle tundub, et need päevad on hästi täis pikitud erinevaid*

tegevusi, siis vabamänguks jääb tegelikult ikkagi vähe aega.// (Õpetaja 2). Enamiku (13 õpetajat 15-st) õpetajate intervjuudest tuli välja, et vabamängu aeg kujuneb välja vastavalt lapse lasteaias viibimise ajale ja päevakavale, kuid laste peamine vabamängu aeg on enne hommikusööki, õuesoleku ajal ning õhtusel ajal (peale lõunaund). Üks õpetaja tõi konkreetselt ajaliselt välja, et lastel on vabamängu aega 7 tundi päevas ja ühe õpetaja sõnul on enamik aeg lasteaias vabale mängule suunatud ning planeeritud õppetegevust on päevas kokku maksimaalselt tund aega.

Kõik 15 vastanud õpetajat tõi välja, et lastel on palju võimalusi erinevate mängude mängimiseks nii toas kui ka õues ning tingimused erinevate mänguliikide mängimiseks on kõikidel õpetajatel loodud. Lastel on võimalik mängida ehitus,- rolli,- laua,- loov,- liikumis,- liiklus,- ja õppemänge. Õuekeskkonna kirjeldamisel tõi kaheksa õpetajat 15-st välja rollimängu keskusena mudaköögi olemasolu, erinevad mänguasjad ja atraktsioonid. Intervjuudest selgus, et õuekeskkonnas on lastel vaja rohkem fantaasiat. *//Õues peavad olema nad väga loomingulised, seal valmis mänguasju on väga vähe.// (Õpetaja 12).* Selles on siiski ka positiivseid omadusi. *//..mina leian, et ei peaks olema kõik asjad valmis, et saavad loominguliselt läheneda asjale, et tegelikult ise seal organiseerida endale kõike.// (Õpetaja 12).*

Kolmanda küsimuste plokiga uuriti õpetajatelt mänguliikide, mängu teemade, õpetaja mängu sekkumise vajaduse ja laste mänguoskuste arengu kohta. Tulemustest selgus, et lapsed mängivad mänguliike, mis on õpetajate hinnangul neile eakohased. Lapsed eelistavad õpetajate sõnul kõige enam erinevaid rolli- ja ehitusmänge. *//..mängitakse kodu, kehastutakse loomadeks, erinevad ametid - juuksurit, poemängu mängitakse.// (Õpetaja 15).* Populaarsed on igapäevaelu kajastuvad mängud. *//.. reisimismängud, kohvikut.// (Õpetaja 2).* *//..rollimängudest on siis arstimäng, mängitakse kodu ja siis mängitakse õpetajaid - tehakse õpetajaid järgi.// (Õpetaja 5).* Lastel on kujunenud ka eriliiki mängudeks meelepärasemad mängukohad. *//Põhiline on see ehitamine, et see legolaud on meil väga-väga selline populaarne.// (Õpetaja 6).* Toodi välja ka soolisi mängueelistusi. *//Ma ütlesin, et poisid tahaksid rohkem ehitada, luua midagi. ja tüdrukud on rohkem rollimängus - et nad on kassid..siis vahepeal printsessid.// (Õpetaja 1).* Mängu teemadest toodi välja veel poiste eelistused mängida ehituse- ja sõjateemalisi mänge ja tüdrukute eelistusena nuku,- kodu,- ja lemmiklooma mänge. Kaks õpetajat 15-st märkisid ära ka konkreetselt sõjaolukorrast ajendatult populaarseks saanud mänguteemad.

Intervjuudest selgus, et laste oskused mängu alustamiseks, sulandumiseks, juhtimiseks on õpetajate hinnangul pigem eakohased ning mängu sekkumist õpetaja poolt üldjuhul ei vajata. Väiksemate laste (4-aastased) puhul tuleb ette rohkem suunamist, juhendamist ja abistamist mängu sulandumiseks. //Ütleme nii, et võibolla 1-2 last, et tuleb suunata natukene.// (Õpetaja 5). Rühmades, kus lapsed on suuremad, tulevad nad kõige sellega ise toime. //Pigem meeldib neile ise teha.. et kui mina sekkun mängu, siis see natukene neid pigem häirib.// (Õpetaja 12). Õpetaja sõnul võib laste mängu sekkumisel ka mängu sisu muutuda //..see mäng läheb siis natukene teistsuguseks või isegi mõnel hetkel võib lausa ära vajuda.// (Õpetaja 12). Intervjuudest peegeldus ka see, et mängudesse sekkumise vajadus esineb pigem väiksemate laste puhul. //Enam ei vaja lapsed sekkumist üldse. Eelmine aasta, vot, kui nad olid väiksemad, siis oli hästi palju vaja aga praegu enam mitte.// (Õpetaja 14).

Seitsme õpetaja sõnul soovivad mõned lapsed rühmas ühismängu õpetajaga mängida erinevatel põhjustel. Näiteid toodi pigem reeglimängude kohta, kus õpetaja juhendamist on alguses oluliselt rohkem vaja //..Kui on uued mängud, siis vaatame reeglid üle.. mängime läbi// (Õpetaja 6). Toodi näiteid ka pigem näitemängude õppimise kohta, vabamängu puhul suunamist pigema vaja ei ole. //No need ongi need pigem näitemängud, mida laps peab ära õppima aga vabamängus ei olegi suunamist vaja.// (Õpetaja 9); //tundub, et nad teavad üsna hästi, et mida nad teevad.// (Õpetaja 10). Üks õpetaja tegi tähelepaneku, et lapsed on üsna iseseisvad //..tegelikult nad oskavad ju jälgida, et ma ei peagi neile tegelikult mitte midagi õpetama.// (Õpetaja 11). Ühe õpetaja sõnul vajavad ühismängu koos õpetajaga ka lapsed, kellel on teiste lastega mängides igav ning soovivad rohkem õpetajaga arutleda ja tegevusi teha.

Uuringust selgus, et probleemide lahendamise oskus lastes veel nii hästi arenenud ei ole ning lapsed vajavad selles igapäevaselt päris palju õpetaja sekkumist. Kolme õpetaja vestlusest selgus, et lapsed saavad üldiselt probleemide lahendamisega hakkama. //..sekkumist on vaja vähe kusjuures..on teatud ühed ja samad lapsed, kes tulevad kaebama.// (Õpetaja 14). Üks õpetaja tõi välja ka rühmas rakendatud üheseltmõistetavad meeskonna kokkulepped laste probleemilahenduse oskuste arendamiseks. //..olemegi võtnud meeskonnaga sellise otsuse, et noh, kui just päris veriseks asi ei lähe, siis klaarige omavahel,..,ma küll vaatan ja jälgin ja üldiselt nad klaarivadki omavahel ära.// (Õpetaja 11). Kaksteist õpetajat väitsid, et nende rühmas vajavad paljud lapsed õpetaja sekkumist. //Ma arvan, et enamik lapsi ..,protsentuaalselt umbes 80 protsenti vajavad õpetaja abi.// (Õpetaja 3). Kuigi õpetajad teevad tööd, et lapsi ise olukordi lahendada suunata, tuleb ikka ette, et õpetajad peavad

konfliktidesse sekkuma. //No eks neil ikka on veidi ikka see komme kaebama tulla kogu aeg, et selliste pisikeste asjade pärast.// (Õpetaja 6). //Seda on päris palju, sest neid konflikte tuleb ikka esile.// (Õpetaja 10).

Küsimuse, kas ja kuidas hindavad õpetajad laste mänguoskuste taset, vastustest selgus, et enamuse ehk kümme õpetajat 15-st hindavad mänguoskuste arengut (struktureerimata) vabamängu vaatluste põhjal. //Pigem on selliste vaatlustega, süsteemi ei ole.// (Õpetaja 8). //..vabamängu jooksvalt vaatame, teen ülestähendusi ja vahepeal siis ka tagasisidet lapsevanematele Eliisi kaudu.// (Õpetaja 12). Süsteemselt ja kindla instrumendi järgi hindab laste arengut kolm õpetajat 15-st. //..meil on selline arengulill, mida me siis iga aasta lõpp teeme lastele ja siis seal ongi kohe sotsiaalsete oskuste all on ka mänguoskused, koostööoskused, konfliktide lahendamise oskus.// (Õpetaja 14). //Meil on üks mäng, mida oleme teinud tavaliselt iga kevad..mänguvaatlus.// (Õpetaja 13). Kaks õpetajat vastasid, et nad ei ole lapse mänguoskuse arengut hinnanud.

Laste mänguoskuse arengut hindasid kõik õpetajad eakohaseks //Absoluutselt vastab eale// (Õpetaja 14). Leidus siiski ka rühmakollektiive, kelle puhul oli osa lapsi eranditeks //See hästi oleneb lastest endast,..need lapsed, kes on väga nutimaailmas, nendel ei ole väga oskusi vabamängu mängida.// (Õpetaja 3). Toodi ka põhjendusi, miks õpetajad sellisel arvamusel on //..nad ei taha mängida tavapäraselt kodu, sest nad on nii omas selles Minecraftis ja kõiges muus nii sees, et nad ei oska välja tulla sealt.// Üks õpetaja tõi ka näiteid võrdlusest enda varasemate kogemustega ning aja muutumisest. //..Kunagi lapsed mängisid teistsuguseid mängu, ajaga on see nagu muutunud. // (Õpetaja 8). Laste mängukäitumise kirjeldustest kerkivad esile ka aina vägivaldsemaks muutuv sisu ja liigne füüsilisus mängudes. //Minu jaoks nad mängivad hästi palju, nagu sellised vägivaldseid mängu, kust kedagi kuskilt tiritakse käest,.., füüsiliseks on nad läinud just.// (Õpetaja 8). Õpetaja arvamusel kasutavad lapsed oma vabamängudes vähe loovust ning enda väljamõeldud süžeesid. //..ma ei ütle, et nad ei oska mängida aga nad võiksid mängida rohkem, seda loovust on nagu vähe.// (Õpetaja 8). Üks õpetaja tõi välja probleemina ka laste huvi ja kannatlikkuse puudumise. //..osad on nagu kannatamatud, et nad ei taha ja nagu huvi üldse ei ole.// (Õpetaja 9). Üks õpetaja on teinud ka tähelepaneku, et on mõned lapsed rühmas, kes mingis kontekstis eelistavad mängida nooremale vanusele sobivaid mängu, kuid see siiski ei tähenda, et lapse mänguoskused eakohased ei ole, sest ta ei ole mänguoskusi hinnanud. //Meie rühmas on kindlasti mõlemat varianti.. Mul on hakanud silma osad lapsed, kes võibolla vanuse poolest tahavad mängida

selliseid mängu, mis minu arvates vastaksid siis sellisele nooremale eale.// (Õpetaja 1). Kaks õpetajat tõid välja ka selle, et rühmas on erivajadusega lapsi ning nende mänguoskusi nad ei saa hinnata vastavalt nende vanusele.

3.2 Erinevate ekraanide tarbimise peegeldumine laste vabamängus õpetajate arvamusel

See osa vastab teisele ja ka kolmandale uurimisküsimusele, kas ja millisel määral kajastub õpetajate arvamusel erinevate ekraanide tarbimine laste vabamängus ja mis kujul kajastub õpetajate arvamusel erinevate ekraanide tarbimine laste vabamängus. Siin koostati kolm alakategooriat: laste digivahendite ja ekraanide tarbimisharjumused, digimaailma kajastumise määr ja viis (millistes liikides kajastub ja temaatika) vabamängus, vahendid kujutluste realiseerimiseks.

Neljanda intervjuu küsimuste plokiga uuriti õpetajatelt sissejuhatavalt, kui oluliseks nad peavad laste digivahendite ja ekraanide tarbimist. Kaks õpetajat ei pea üldse oluliseks ning kolmteist õpetajat arvasid, et juhendatult, eesmärgistatult ja eakohasel tasandil kasutades on mingil määral oluline. *//Mõistlikuse piirides, et mingeid asjalikke asju sealt.// (Õpetaja 10).* Kuus õpetajat arvasid, et ekraanide tarbimist ei saa lastele ära keelata, kuna maailm on kujunenud selliseks, kus digioskused on muutunud oluliseks, kuid märgiti, et oluline on õpetada neid kasulikult eesmärgil kasutama *//..paratamatult tuleb seda ette, see on elu lihtsalt praegune osa, et sellest ei saa üle ega ümber..pigem õpetada neid kasutama õigesti.// (Õpetaja 12).* Ühe õpetaja arvates oleks oluline tuua lastele erinevaid ekraane ka rühmaruumi, et õppimist nende jaoks mitmekesisemaks ja huvitavamaks muuta. *//Ma arvan, et mingil määral nagu ikkagi on oluline, sest neil läheb muidu nii kuivaks ja igavaks.// (Õpetaja 9).*

Peaaegu kõik intervjuueeritavad (14 15-st) väitsid, et nende hinnangul tundub, et lapsed kasutavad kodus erinevaid ekraane. *//Meil on kindlad lapsed,..on näha, et mõnel lapsel on hakanud vanemad nutiseadmeid ära keelama aga meil on ikkagi 3-4 last, kes ikkagi on tugevas nutisõltuvuses// (Õpetaja 3).* See kajastub õpetajate arvates väga hästi laste vabamängus. Kümme õpetajat on märganud laste vabamängus nutimaailma kajastumist palju (igapäevaselt), üks õpetaja keskmiselt (nii ja naa), kolm õpetajat vastas, et on märganud pigem vähe ning üks õpetaja vastas, et nemad ei ole nutimaailma kajastumist vabamängus tähele pannud.

Kui õpetajatelt uuriti, kuidas ekraanide tarbimine kajastub, siis kõikide õpetajate intervjuudest olid silmapaistvamateks vastusteks, et nende hinnangul kajastub see kõige rohkem laste käitumisest. Nad matkivad nähtut, samastavad end erinevate tegelastega. Digivahendite

tarbimist peegeldub õpetajate sõnul pigem rolli- ja ehitusmängudes, kus lapsed saavad end kõige efektiivsemalt väljendada. Kaks õpetajat vastasid, et on märganud peegeldumist ka laste käelistes tegevustes (joonistamisel, voolimisel).

Mängude temaatika kohta uurides selgus, et laste mängus kajastub ülekaalukalt arvutimängude, pigem agressiivsema loomuga, temaatika. Lastel on kujunenud mängudeks ka kindlad arvutimängud, mille nimetused enim vestlusest peegeldusid //..mängud, arvutimängud.. *Minecraft.. terved päevad läbi kuuled seda..* // (Õpetaja 2). Õpetajad tõid esile, et kellel on vanemad õed-vennad kodus, neil on seda tarbimist ka rohkem märgata. //.. sealt pealt ma näen, et on need Minecraft mängud,..teine asi on Zombide teema..// (Õpetaja 8). Õpetajad tõid näidetena välja erinevaid arvutimänge, mis ei ole suunatud eelkooliealistele lastele mängimiseks, kuid nende sisu peegeldub õpetajate sõnul siiski ka lasteaiaealiste laste mängudes. //..meil on ikka Minecraftid ja Robloxid ja.. nende mängumaaailm on ikka tõsine jah..// (Õpetaja 9). //..siis on Sonicu mäng ka üks mäng mida nad tahavad mängida..// (Õpetaja 11). Ka laste omavahelises suhtluses peegeldub erinevate arvutimängude mängimist //..mingi sõnavara ka võibolla, et oled kuulnud neid kuskilt mängust jah,.. forth nighti või et mina lähen koju, mängin Minecrafti..// (Õpetaja 13). Mitme õpetaja sõnul kerkivad mängudest esile võitlusliku ja agressiivse sisuga mängud. //..see sama Granny, no killermängud ikka,..,Squid game, mingi sari oli..aga ka vägivaldne//. (Õpetaja 10). Multifilmide tegelasi nimetas vaid mõni õpetaja. //Meil on Elsa ja siis meil on see politseiniku ja päti mäng.. Tänu siis sellele Käpapatrulli multikale..// (Õpetaja 8).

Õpetajate intervjuudest selgus, et ekraanide tarbimise agressiivsem mõju kajastub pigem poistel, tüdrukute teemadeks on pigem tavapärased multikategelased - ponid, printsessid, Elsad ning nende puhul see nii silmapaistev ei ole. Intervjuudest selgus, et nutimaailmast saadud kujutluste realiseerimiseks kasutavad lapsed vahenditena enim klotse ja legosid, kuid ka kostüüme, maske, plastiliini, joonistustarbeid, kehakeelt. Tüdrukute puhul toodi välja meisterdamine ja erinevate mänguasjadega mängimine (näiteks ponid).

3.3 Erinevate ekraanide tarbimise mõju kajastumine vabamängus õpetajate arvamusel

Intervjuu küsimuste viiendas plokis uuriti õpetajate arvamusi ekraanide tarbimise mõju kohta lapse vabamängule. Selles osas saadi vastuseid kolmandale uurimisküsimusele, mis kujul kajastub õpetajate arvamusel erinevate ekraanide tarbimine laste vabamängus. Tulemused

ekraanide tarbimise mõjust vabamängule esitatakse kahes alakategoorias: digivahendite ja ekraanide positiivne mõju, digivahendite ja ekraanide negatiivne mõju.

Intervjuude tulemusel selgus, et positiivse mõju puhul olid õpetajad üsna napolisõnalised. Neli õpetajat ei osanud digivahendite ja ekraanide kasutamisel positiivseid võimalusi vabamängule välja tuua. *//Ei oskagi mõelda, kas on mingid võimalused.// (Õpetaja 3)*. Üks õpetaja andis konkreetse vastuse, et tema ei kasutaks neid lasteaiaaeglaste laste puhul üldse. Üksteist õpetajat mõned võimalused siiski nimetasid. Esile toodi positiivseid näiteid, nagu ekraanidelt saadud info kasutamist omal moel ning kujutlusvõime arenemise võimalused, samuti arendava sisuga mängude mängimine, millel võib olla positiivne mõju ka vabamängule. *//No pigem selline info saamise eesmärk,..., et ta oskab seda internetist saadavat infot kasutada siis lõpptulemusena enda jaoks nagu kasulikult.// (Õpetaja 12)*.

Negatiivsest mõjust ja selle peegeldumisest vabamängus rääkides olid õpetajad kordades julgemad ja põhjalikumad. Esile kerkisid negatiivsed mõjud: sotsiaalsete oskuste halvenemine, kiiresti tekkiv igavuse tunne, raamidesse jäämine, agressiivsuse esinemine, kehvem sõnavara ja väljendusoskus *//..no kui laps ikka päevast päeva vaatab mingeid õudseid videosid, siis see ka kajastub tema mõtetes ja tema sõnavaras ka kohe.// (Õpetaja 4)*. Tähelepanu pöörati sotsiaalsete oskuste halvenemisele. *//..eneseväljendusoskus kaob ära, suhtlus üksteise vahel, et just suutmatus ise mängu alustada//. (Õpetaja 14)*. Üks õpetaja tõi välja, et nende laste mängu sisus, kes tarbivad kodus erinevaid ekraane palju, on märgata vahet tavalise vabamänguga. *//..on hea võrdlus ja on näha vahet,..., nende fantaasia piirdubki väga arvutimängu keskselt, et teised on palju elavloomulised.. ja need, kes on palju arvutis, nendel hakkab tihti igav ka.// (Õpetaja 3)*. Intervjuudes toodi esile keskendumisvõime ja püsivuse probleemid ning ühe õpetaja arvates läheb ajaga laste motiveerimine raskemaks. *//..neil kaobki siis, et lauamängud ja need on siis täitsa mõttetud, et näiteks puslede kokku panemine,..., lastel pole üldse püsivust,..., et iga aastaga läheb kuidagi raskemaks.// (Õpetaja 9)*. Toodi välja reaalsustaju kadu ning mure, et nutiseadme lapsed ei haaku enam teistega nii hästi- *//..ei oska enam võibolla ise nagu vabamängu välja mõelda, et siis ta on selles ekraani- ja nutimaailmas nii sees, et ei ole nagu reaalse elu taju niiõelda siis.// (Õpetaja 13);(Õpetaja 7)*. Õpetajad tundsid muret loomuliku loovuse kadumise pärast ning oskamatuses uusi asju ja tegevusi välja mõelda *//..loovus hakkab justkui ära kaduma,..., ja siis kui tal neid asju ei ole, siis tal on kaks kätt kõrval: mul on igav, mul pole teha midagi.// (Õpetaja 12)*.

Digivahendite ja ekraanide tarbimisest tulenev negatiivne mõju on seotud õpetajate sõnul ka ebakindluse süvenemisega, kui laps ei suuda ise mõnda asja nii hästi ja korrektselt teha, kui tal see ekraanil või digivahendis õnnestus. //..kui laps nüüd hakkab tegelema ainult sellega,..., et ta näebki, et need asjad on seal ilusamad ja korrektsemad...siis ta võib olla edaspidi ebakindlam - kui tal ei ole enam seda digivahendit, et seda sama asja teha sama hästi,...,et käsitsi ta ju nii hästi ei oska..// (Õpetaja 11).

Uurimistulemustest selgus, et õpetajate hinnangul tulevad lapsed enamasti toime mänguks vajalike elementaarsete mänguoskustega ning üldpildis on laste mänguline areng eakohane. Selgus, et mängu kujunemist ja sisu mõjutab väga olulisel määral erinevate ekraanide tarbimine ning üldiselt paistavad sellega silma kindlad lapsed, kelle tarbimisharjumused on õpetajate sõnul tavapärasest suuremad. Selgus, et enim peegeldub ekraanide tarbimise mõju laste käitumisest ja tegevustest rolli- ja ehitusmängudes. Uuringus osalenud õpetajatest on enamiku hinnangul laste ekraanide tarbimise mõju vabamängule pigem negatiivne kui positiivne. Positiivse aspektina toodi välja kasulikkuse mõju, kui lapse tegevus digiseadmetes on õpetliku sisuga ja vahendatud.

4. ARUTELU

Uurimistöö eesmärk oli saada ülevaade 4-7-aastaste laste mängutaseme eakohasusest ning erinevate ekraanide tarbimise võimalikust mõjust lapse mängule õpetajate arvamusel.

Mäng on eelkooliealise lapse põhitegevuseks. Mänguoskus on aluseks kõikide üldoskuste, erinevate õppe- ja kasvatustöö valdkondade oskuste ja teadmiste arengule (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava §12). Laste mänguoskused on seotud nende kognitiivsete ja sotsiaalsete võimetega, mis on eelduseks, et mäng saaks areneda (Häidkind & Palts, 2013, lk 11).

Laste mänguoskuste arengule hinnangu andmiseks on vajalik seda sihipäraselt vaadelda. Esimese uurimisküsimuse puhul, milline on õpetajate arvamusel laste mängulise arengu tase, selgus (tuginedes teoorias väljatoodud kirjandusele ja laste konkreetsete vanuste eeldatavatele mänguoskustele (Niilo & Kikas, 2008; Brotherus jt, 2001; Sile, 2012), et laste mänguoskused on eakohased. Eranditena töid õpetajad välja erivajadusega lapsed, kelle mänguoskuste arengut ei ole võimalik vastavalt nende vanusele hinnata ja ka lapsed, kes on aktiivsed ekraanide tarbijad. Viimaste puhul jääb õpetajate sõnul mäng nutiseadmekeskseks ja seetõttu on nende laste sotsiaalsed võimed ja kognitiivsed oskused (näiteks tähelepanu, probleemilahendamise oskus, tajus) õpetajate hinnangul seetõttu kehvemad. Kõrvutades tulemusi Alliku (2019) tööga, on ka tema oma bakalaureusetöös sarnased ohud laste mänguoskustele välja toonud.

Vinteri (2013) doktoritöö uurimistulemustest selgus, et õpetajate hinnangul on 5-7-aastaste laste mängudes ja omavahelises suhtluses märgata interneti kasutamise ja arvutimängude mängimise mõjude väljendumist kõige enam. Teise uurimisküsimusega, kas ja millisel määral kajastub õpetajate arvamusel erinevate ekraanide kasutamine lapse vabamängus, selgitati välja, et peaaegu kõik õpetajad on märganud laste vabamängus digivahendite tarbimise mõjusid. Üks õpetajatest vastas, et ei ole seda märganud, kuigi järgnevatele intervjuu küsimustele vastates selgus vastupidine tulemus. Autori hinnangul on kõik õpetajad digivahendite tarbimise mõjusid oma rühma laste vabamängus märganud.

Enamik õpetajate sõnul kajastub digivahendite ja ekraanide kasutamist vabamängus igapäevaselt. Ühe õpetaja hinnangul keskmiselt ning kolme õpetaja puhul vähe. Igapäevast digivahendite tarbimise kajastumist vabamängus võib seostada sellega, et lapsed kasutavad neid kodus palju ning nad võtavad oma emotsioonid ja kogemused ekraanil nähtust rühmaruumi kaasa.

Digitaalne revolutsioon on suuresti kujundanud nii suhtlemist, meelelahutusviise, õppimist kui ka käitumist (Talviste, 2019, lk 10). Eesti erinevad lasteaiaõpetajad tõdevad, et aina enam kerkib esile vägivaldse sisuga mängu, kus kellegi pihta tulistatakse, on pidev tagaajamine ja tapmine. Ka laste joonistused annavad aimu vägivaldse sisu tarbimisest või mängude mängimisest (Talviste, 2019, lk 36). Viimase uurimisküsimuse puhul, mis kujul kajastub õpetajate arvamusel erinevate ekraanide kasutamine laste vabamängus, olid ka käesoleva uurimistöö tulemused üsna sarnased teoorias kirjeldatust. Kõige rohkem digimaailma kajastumist märgati laste käitumisest – nad matkivad nähtut, võtavad üle tegelaste käitumismalle, käituvad agressiivselt. Samuti peegeldub seda ka laste omavahelistest suhtlusest ja käelistest tegevustest, kus lapsed joonistavad või voolivad oma kogemuse põhjal.

Uurimistulemuste põhjal, kuigi see ei olnud otseselt uurimistöö küsimustega seotud, saab ülevaate ka õpetajate hoiakutest erinevate ekraanide tarbimise suhtes vabamängule. Vanemlusele esitab digitaalne revolutsioon ohtralt väljakutseid, millega eelmistel põlvkondadel kokkupuuteid ei olnud (Talviste, 2019 lk 10). Aina keerulisem on pakkuda lastele tegevusi, mis neid köidaks ja nii on ka lasteaiaõpetajad suuremate väljakutsete ees. Seetõttu on autori arvates oluline, et lasteaiaõpetajatel oleks võimalus lapsevanemaid toetada ning neid lapse tavapärase vabamängu olulisusest ja erinevate ekraanide mõjust teadlikumaks teha. Intervjuudest selgus, et lasteaiaõpetajad pigem ei võimaldaks rühmas nii väikeste laste puhul ekraanide kasutamist nii suurel määral. Põhjustuseks toodi see, et ekraanide tarbimist on kodus lastel niigi palju. Autori arvates võib hoiakute kujunemisel rolli mängida õpetajate vanus. Eakamad õpetajad suhtuvad digivahenditesse ettevaatlikusega, sest nende töökogemus võimaldab märgata muutusi. Tänapäeva laps erineb oma teadmiste ja oskuste poolest samaealisest lapsest, kes käis kümme aastat tagasi lasteaias. Õpetajad vajavad aega, et omandada positiivseid kogemusi, mis annavad kindlustunde digivahendite mõtestatud kasutamiseks õppeprotsessis. Tõenäoliselt on oluline roll ka tööstaažil. Algajad õpetajad (staaž 0-5 aastat) ei tunne end võib olla ise nii pädevana, et laste digipädevusi kasulikkuse eesmärgil arendada ja toetada. Siinkohal võib mõjutusi olla ka õpetajate haridustasemel. Võib oletada, et

pedagoogilise hariduse saanud õpetaja on oma õpingute käigus ka digipädevusega seotud teadmisi ja oskusi omandanud rohkem, kui ilma pedagoogilise taustata õpetaja. Kui õpetaja on piisavalt pädev, on tal võimalus erinevate ekraanide kasutamisega laste arengukeskkonda mitmekesisemaks muuta (Kink, 2008, lk 339). Kuigi õpetajad tundsid muret laste erinevate vajalike oskuste ja laste tavapärase mängu hääbumisest, tundus, et õpetajatel oli siiski arusaam, et digipädevuse teema ka lasteaia kontekstis muutub iga päevaga tähtsamaks. Seetõttu on tähtis pakkuda juhtkonna poolt õpetajatele toetavaid koolitusi ning enesearendamise võimalusi.

Uuringust selgus, et tänapäeva laste mäng ja käitumine on muutunud ning õpetajate sõnul on aina keerulisem laste jaoks köitvaid tegevusi pakkuda. Samas on õpetajatel arusaam, et digivahendite ja ekraanide lõimumine on saanud igapäevaelu tegevuste osaks. Sellest lähtuvalt saab autori arvates teha järeldusi, et lasteaiaõpetajatele oleks kasulik korraldada lasteaia juhtkonna poolt ühiseid praktilisi koolitusi, kuidas laste mängukeskkonda atraktiivsemaks muuta ning kuidas nende mängu digivahendeid ja ekraane õpetliku ja kasulikkuse eesmärgil lõimida nii, et see ei kahjustaks lapse loomulikku, tavapärast mängu. Autor soovitab õpetajatel läbi viia koosviibimisi või lõunaid, kus õpetajad oma mõtteid ja praktikaid omavahel jagavad.

Tulemuste põhjal saab oletada, et digivahendite ja ekraanide tarbimine vajaks lastel rohkem lapsevanema vahendust ja kontrolli. Põhjusel, et mängudes kajastub hulganisti agressiivset ja tihti mitte eakohast sisu, oleks mõistlik ka lapsevanemaid sel teemal teadlikumaks muuta. Õpetajad, kelle rühmas on lapsi, kellel digivahendite ja ekraanide tarbimise negatiivsed mõjud enim esinevad ning lapse mänguoskuste pärast muret tunnevad, võiksid lapsevanemaid sellest ka teavitada ning sobivat tuge, lahendusi või infot kirjanduse näol, pakkuda. Samuti on võimalik jagada neile meelelahutuslikke, kuid arendavaid rakendusi, mängu, mida lapsed saaksid kasutada.

KOKKUVÕTE

Uurimistöö eesmärk oli saada ülevaade ühe valla 4-7 aastaste laste mängutaseme eakohasusest ning erinevate ekraanide tarbimise võimalikust mõjust lapse mängule õpetajate arvamusel. Eesmärgi saavutamiseks püstitati järgnevad uurimisküsimused: Milline on õpetajate arvamusel laste mängulise arengu tase? Kas ja millisel määral kajastub õpetajate arvamusel erinevate ekraanide kasutamine laste vabamängus? Mis kujul kajastub õpetajate arvamusel erinevate ekraanide kasutamine laste vabamängus?

Töö teoreetilises osas keskenduti mängule - mängu olemusele, tähtsusele ja liikidele; vabamängu olemusele ja laste mängulisele arengule. Anti ülevaade digivahendite ja ekraanide olemusest, positiivsest ja negatiivsest mõjust lapse mängule. Töö empiirilises osas viidi läbi 15 intervjuud ühe valla õpetajatega.

Uurimistöö eesmärgile ja selle täitmiseks püstitatud uurimisküsimustele lähtudes võib hinnata, et uurimistöö eesmärk sai täidetud. Uurimistööks valitud meetodid olid sobivad ning toetasid eesmärgi täitmist. Tänu intervjuude läbiviimisele saadi põhjalik ülevaade nii laste vabamängu eakohasest arengust kui ka digivahendite ja ekraanide tarbimise mõjust lapse mängule.

Uurimistöö tulemusel selgus, et õpetajad peavad vabamängu lapse arengus väga oluliseks, põhjenduseks toodi erinevaid kasutegureid lapse arengule, mis kattusid ka teoorias välja toodud alustega. Üldiselt vaatlevad kõik õpetajad mingi aja vältel laste vabamängu ning selle põhjal peavad nad üldiselt oma rühma laste mänguoskusi eakohaseks, eranditena toodi välja erivajadusega lapsed ning digivahendite aktiivsed tarbijad. Õpetajate sõnul on märgata laste vabamängudes digivahendite ja ekraanide tarbimist üsna palju kuid nende sõnul paistavad enamasti silma kindlad lapsed. Enim väljendub digimaailm laste rolli- ja ehitismängudes ning mängu sisuline pool on pigem agressiivse laadiga, palju on märgata seda ka laste omavahelises suhtluses, sõnavaras ning laste käelistes tegevustes. Nii nagu varasematest uuringutest, kajastus ka käesolevast uuringust, et lasteaiaõpetajate suhtumine laste digivahendite ja ekraanide tarbimisele on pigem negatiivne kui positiivne. Samas peegeldus antud uuringust õpetajate

mõistvat suhtumist ja arusaama, et digiajastu arenemise ja laialdase kasutuse tõttu on vajalik digivahendeid ja ekraane lastele enne kooli õpetlikul ja kasulikul eesmärgil tutvustada.

Käesoleva uurimistöö väärtus seisneb selles, et lähtuvalt uurimistulemustest on võimalik teha kokkuvõtte ning ettepanek lasteaedade direktoritele õpetajate jaoks sobivate koolituste korraldamiseks. Ettepanek õpetajatele on omavaheliste koosviibimiste korraldamine, et sama valla lasteaiaõpetajad saaksid oma praktilisi kogemusi ja mõtteid omavahel jagada. Autori soovitus õpetajatele on ka lastevanematega rohkem koostööd teha ning neid lapse tavapärase vabamängu olulisusest ja erinevate ekraanide mõjust teadlikumaks teha.

Töö piiranguks on see, et valimisse kuuluvad ainult ühe valla lasteaiaõpetajad. Seetõttu ei saa tulemusi üldistada ega järeldusi teha kogu Eesti lasteaedade õpetajate kohta. Samuti on töö piiranguks see, et autor ei saanud esialgselt planeeritud vaatlusi ise rühmades tervislike põhjuste kaalutlustel läbi viia ning õpetajad tegid seda ise nädala jooksul. Edasiseks uurimisvõimaluseks on võtta huviorbiidiks lapsed, viia läbi rühmas mänguvaatlusi ja uurida laste arvamusi mängust.

KASUTATUD KIRJANDUS

Agur, I. (2017). *Nutiseadmete kasutamise võimalused ja riskid väikelaste arengus: Tartu linna sõimerühmade õpetajate hinnangud*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.

Ühiskonnateaduste Instituut.

Alliku, M. (2019). *Digitehnoloogia roll 3-5 aastaste laste sotsiaalsete oskuste kujunemisel: ohud ja võimalused lasteaiaõpetajate ja lapsevanemate arusaamades*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool. Sotsiaalteaduste valdkond.

American Academy of Pediatrics. (2018) *The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children*. (19.01.2022). <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>
<https://publications.aap.org/pediatrics/article/142/3/e20182058/38649/The-Power-of-Play-A-Pediatric-Role-in-Enhancing>

Auxier, B., Anderson, M., Perrin, A., Turner, E. (2020). *Parenting Children in the Age of Screens*. Pew Research Center. <https://www.pewresearch.org/internet/2020/07/28/parenting-children-in-the-age-of-screens/> (viimati vaadatud 10.01.2022)

Brotherus, A., Hytönen, J., Krokfors, L. (2001). *Esi- ja algõpetuse didaktika*. Tallinn. TPÜ Kirjastus.

Canadian Paediatric Society, Digital Health Task Force. (2017) *Screen time and young children: Promoting health and development in a digital world*. Canadian Paediatric Society veebilehekülg. doi: 10.1093/pch/pxx123.

Durham, K., Wethmar, D., Brandstetter, S., Seelbach-Göbel, B., Apfelbacher, C., Melter, M., Kabesch, M., Kerzel, S. & The KUNO Kids Study Group. (2021). *Digital Media Exposure and Predictors for Screen Time in 12-Month-Old Children: A Cross-Sectional Analysis of Data From a German Birth Cohort*. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2021.737178>

Eesti keele seletav sõnaraamat. (2019). *Mäng*.

<https://www.eki.ee/dict/ekss/index.cgi?Q=m%C3%A4ng&F=M> (viimati vaadatud 10.01.2022).

Gustavson, M. (2019). *Laste aeg - laste aed. Alternatiivid pedagoogikas*. Premark.

Hansen, A. (2020). *Ekraaniaju. Kuidas digisõltuvus meie tervist ja heaolu mõjutab. Mida teevad ekraanid meie laste ja noortega?*

HITSA. Hariduse Infotehnoloogia sihtasutus. *IKT kasutamine hariduses*.

<https://www.hitsa.ee/ikt-hariduses> (viimati vaadatud 23.04.2022).

Häidkind, P., Palts, K., Pillmann, J., Ennok, K., Villems, K., Peterson, T. (2013). *Lapse arengu hindamise ja toetamise juhendmaterjal koolieelsetele lasteasutusele*.

https://www.hm.ee/sites/default/files/juhendmaterjal_alusharidus.pdf

Kink, T. (2008). *Mäng*. Rmt. Kikas, E. (Koost.). *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 334-350). Tartu Ülikooli kirjastus.

Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava. (01.01.2011). *Riigi Teataja*

<https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772> (viimati vaadatud 14.02.2022).

Krull, E. (2018). *Pedagoogilise psühholoogia käsiraamat. Vahetu elukeskkonna mõju*. Tartu Ülikooli kirjastus.

Lepik, K., Harro-Loit, H., Kello, K., Linno, M., Selg, M. ja Strömpl, J. (2014). *Intervjuu*.

Sotsiaalse analüüsi meetodite ja metodoloogia õpibaas. Tartu Ülikool.

<https://samm.ut.ee/intervjuu> (viimati vaadatud 09.10. 2021).

Li, P. (2022). *Parten's 6 Social Stages of Play and Why They Are Important*.

<https://www.parentingforbrain.com/stages-of-play/> (viimati vaadatud 27.04.2022)

Niilo, A., & Kikas, E. (2008). *Mäng*. Rmt. Kikas, E. (Koost.). *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 120-136). Tartu Ülikooli kirjastus.

Nevski, E. (2018). *Digivahendid lasteaia õppeprotsessis*. Rmt Nugin, K., & Õun, T. (Koost.). *Õppe- ja kasvatustegevus lasteaias* (lk 169-188). Atlex OÜ.

Nevski, E. (2019). Digimäng koolieelses eas. Rmt Kingo, K. (Koost.). *Lapsed ja tehnoloogia: Digipädevustest digimänguni* (lk 15). Atlex OÜ.

Nevski (2020). Novaator ERR veebilehekülj. *Teadlane selgitab, kui arendav on lapsele nutimäng*. <https://novaator.err.ee/1150559/teadlane-selgitab-kui-arendav-on-lapsele-nutimang> (viimati vaadatud 13.03.2022)

Niiberg, T. & Linnas, M. (2007). *Laps läheb lasteaeda*. Kirjastus Atlex.

Smith, Peter K. (2010). Children and Play. *Psychoanalytic Perspectives on Play*.

OECD. (2019). *Impacts of technology use on children: exploring literature on the brain, cognition and well-being*.

<https://www.oecd.org/officialdocuments/publicdisplaydocumentpdf/?cote=EDU/WKP%282019%293&docLanguage=En> (viimati vaadatud 19.01.2022).

Poldver, T. (2014). *Laste mängud ja mänguasjad 20. saj. II poolel ja 21. Saj alguses ning mängimine osana peresuhtlusest*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool. Etnoloogia õppekava. http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/41754/Poldver_Triin.pdf

Puhk, Õ. (2021). Neuroteadlane Jaan Aru: nutiseadmed piiravad lapse ajupotentsiaali. *Pealinn*, 2. jaanuar.) Neuroteadlane Jaan Aru: nutiseadmed piiravad lapse ajupotentsiaali – Pealinn.ee (viimati vaadatud 20.10.2021)

Rämmer, A. (2014). *Valimi moodustamine. Mugavusvalim*. Sotsiaalse analüüsi meetodite ja metodoloogia õpibaas. Tartu Ülikool. <https://samm.ut.ee/valimid> (viimati vaadatud 09.10.2021).

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

Seema, R., Paimre, M., Hallik, A., Kroon, A., Malva, S., Rotka, J-L. (2021). *Õpetajate Leht. Lapsed ja noored digivahendite lummuses – mis on lahendus?* https://opleht.ee/2021/05/lapsed-ja-noored-digivahendite-lummuses-mis-on-lahendus/?fbclid=IwAR2YjKwpOUcxTPMz7c4dVeCza8_hF-Tsot00_0oLHGFIDcrGsYr95yn3d1A (viimati vaadatud 03.01.22)

- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., and Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries. EU Kids Online. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01of0>
- Sukk, M., Soo, K. (2018). EU Kids Online'i Eesti 2018. aasta uuringu esialgsed tulemused. Kalmus, V., Kurvits, R., Siibak, A. (toim). Tartu: Tartu Ülikool, ühiskonnateaduste instituut. https://sisu.ut.ee/sites/default/files/euko/files/eu_kids_online_eesti_2018_raport.pdf
- Sööt, A. (2011). *Loovmäng. Mis on loovmäng?*. Viljandi. Trükikoda Ecoprint.
- Sile, T. (2012). *E-kursuse "Mäng ja koolieelne arendus (P2NC.00.265)" materjalid*. Tartu Ülikool. http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/27784/Mang_koolieelnearendus_materjalid.pdf?sequence=1&isAllowed=y (viimati vaadatud 27.04.2022).
- Talviste, K. (2019). *Digilõks*. Trükikoda Pegasus.
- Tervise Arengu Instituut. (2014). *Uuring: laste probleemne arvutikasutus on seotud kehvema tervise ja meeleoluga*. <https://www.terviseinfo.ee/et/uudised/4190-uuring-laste-probleemne-arvutikasutus-on-seotud-kehvema-tervise-ja-meeleoluga> (viimati vaadatud 12.02.2022).
- Tuuling, L. (2009) *Mängu ja lapse arengu seos*. Õppematerjal. <https://www.tlu.ee/opmat/rk/2009/Lehte%20Tuuling%20-%20RKA6022%20M%E4ng%20ja%20lapse%20areng/3.%20teema/MANGU%20TAHTSUS%20LAPSE%20ARENGUS.pdf> (viimati vaadatud 10.01.2022)
- Ugaste, A., Tuul, M. ja Välk, T. (2009). *Mängu tähtsus lapse arengus ning mängu juhendamine*. Rmt. Kulderknup, E. (Koost.). Üldoskuste areng koolieelses eas. Tartu: Studium.
- Ugaste, A. (2005). *Laps ja mäng*. Rmt. Kivi, L. & Sarapuu, H. (Koost.) Laps ja lasteaed. Kirjastus Atlex,
- Vinter, K. (2010). Meedia väärtuste kujundajana. Rmt Veisson, M. (Koost.). *Väärtused koolieelses eas* (lk 145). Trükikoda AS Pakett.
- Vinter, K. (2011). *Esimesed sammud väikeste laste meediakasvatusest Eestis*. Atlex Kirjastus.

Vinter, K. (2013). *Digitaalse ekraanimeedia tarbimine 5-7-aastaste laste seas ja selle sotsiaalne vahendamine Eestis. Pedagoogiline vaatekoht*. Doktoritöö. Tallinna Ülikool. Kasvatusteaduste instituut.

[_https://sisu.ut.ee/sites/default/files/genire/files/k._vinter_dokoritoo_2013.pdf](https://sisu.ut.ee/sites/default/files/genire/files/k._vinter_dokoritoo_2013.pdf)

Virkus, S. (2016). *Intervjuu valimise põhjendused*. Intervjuu, vaatlus ja sisuanalüüs õpiobjekt. Tallinna Ülikool.

https://www.tlu.ee/~sirvir/Intervjuu_vaatlus_ja_sisuanals/intervjuu_valimise_phjendused.htm
l (viimati vaadatud 09.10.2021).

Werling, K. (2020). *The Effects of Technology in Early Childhood*. Master's Theses & Capstone Projects. Northwestern College, Iowa.
https://nwcommons.nwciowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1248&context=education_masters

LISA 1 Intervjuu küsimustik

Esimeses teemaplokis uuritakse õpetajate taustaandmeid.

1. Teie vanus
2. Teie tööstaaž
3. Teie haridus (tase, eriala)
4. Teie rühma laste vanus
5. Missugune on Teie rühmameeskonna koosseis? (süsteem)

Teises teemaplokis on küsimused vabamängu, selleks loodud tingimuste ning mänguoskuste arengu hindamise kohta.

6. Kui oluliseks peate laste vabamängu?
7. Kui palju on lastel igapäevaselt vabamängu aega?
8. Milliseid mänguliike on lastel võimalik rühmas mängida? Milliseid õues? (tingimused)
9. Kas Te hindate laste mänguoskuste arengut? Kuidas? (süsteemsus)

Kolmandas teemaplokis esitatakse küsimused laste mängulise arengu ja selle eakohasuse, õpetajapoolse mängu suunamise ja sekkumise vajaduse kohta.

10. Milliseid mänguliike lapsed kõige meelsamini rühmas mängivad? (mänguliigid)
11. Millised on laste mänguteemad? (mängu teemad)
12. Milline on laste arvuline koosseis mängudes?/ Millisel määral on üksik-, kõrvu-, ühismängu? (osalejate arv)
13. Kas Teie rühmas on passiivseid lapsi, kes ei mängi? Mitu neid on?
14. Kui paljud lapsed vajavad mängudes ühismängu koos õpetajaga?
15. Kui paljud lapsed vajavad mängudeks teadmiste ja kogemuste rikastamist?
16. Kui paljud lapsed vajavad esemelise keskkonna loomist õpetaja poolt?
17. Kui paljud lapsed vajavad õpetaja sekkumist probleemide lahendamisel?
18. Kui paljud lapsed vajavad õpetaja sekkumist mängu valimisel või mängu sulandumisel?
19. Kuidas hindate Teie rühma laste mänguoskuste vastavust nende vanusele? (hinnang arengule)

Neljandas teemaplokis uuritakse õpetajate arvamust laste ekraanide tarbimise ning digivahendite ja ekraanide tarbimise kajastumise kohta laste vabamängus.

20. Kui oluliseks peate lasteaiaaeglaste laste digivahendite- ja ekraanide tarbimist?
21. Kuidas hindate oma rühma laste digivahendite- ja ekraanide tarbimisharjumusi?
22. Kas olete märganud laste vabamängus nutimaailma kajastumist?
23. Millisel määral olete märganud laste vabamängus nutimaailma kajastumist?
24. Missugusel viisil kajastub nutimaailm laste vabamängus?
25. Milline nutimaailma temaatika kajastub laste mängus?
26. Millistes mänguliikides kajastuvad digivahendite ja ekraanide mõjutused?
27. Milliseid vahendeid lapsed kasutavad nutimaailmast saadud kujutluste realiseerimiseks?

Viimases teemaplokis uuritakse õpetaja arvamust laste ekraanide tarbimise mõjust vabamängule.

28. Milliseid võimalusi näete digivahendite- ja ekraanide kasutamisel lapse vabamängule?
(positiivsed mõjud).
29. Milliseid riske/ohte näete digivahendite- ja ekraanide kasutamisel lapse vabamängule?
(negatiivsed mõjud).

LISA 2 Vaatlusleht

Vaatlusleht on abivahendiks laste vabamängu jälgimiseks rühmas.

1. Mänguliigid:
2. Mängu teemad:
3. Osalejate arv mängudes:
4. Lühike mängude sisukirjeldus:
5. Märkused: