

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Haridusteaduste instituut
Koolieelse lasteasutuse õpetaja õppekava

Maria Runno

**LUGEMISMÄNGU LOOMINE 5-7AASTASTELE LASTELE NING ÕPETAJATE
ARVAMUSED MÄNGU KOHTA**

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Ilona Võik

Tartu 2025

RESÜMEE

Lugemismängu loomine 5-7aastastele lastele ning õpetajate arvamused mängu kohta

Mäng on koolieelikute peamine õppimisviis, mille kaudu kujuneb ka lugemisoskus. Töö teooriaosa toob esile mängulise lähenemise tähtsuse lapse keelelise teadlikkuse ja motivatsiooni kujundamisel ning rõhutab vajadust praktiliste ja mitmekesiste õppematerjalide järele. Bakalaureusetöö eesmärk oli koostada õppemäng erineva lugemisoskuse tasemega lastele, katsetada seda 5-7aastaste lastega ja saada mängule lasteaija õpetajate tagasiside. Töö tulemusena koostati õppemäng „Loomad ritta”, mis sisaldab 28 loomapilti ja loomanimetuste ladumiseks sedeleid ja tähekaarte. Küsitluse tulemusena selgus, et koostatud mäng toetab õpetajate hinnangul lugemisoskuse arengut ning selle raskusastet on lihtne muuta. Mängu tugevuseks on hea teemavalik, lapsepärusus ning lihtne arusaadavus. Ekspertide hinnangul tuleb mugavamaks kasutamiseks täiendada mängujuhist ning edasiarenduseks soovitati lisada veel ainevaldkondi.

Võtmesõnad: mäng, lugema õpetamine, lugemismäng, lugema õppimine, lugemisoskus

ABSTRACT

Creating a reading game for 5-7 year old children and teachers' opinions about the game

Play is the primary way of obtaining the skill of reading for preschool children. This thesis highlights the value of a playful approach in fostering language awareness and motivation in children and the need for varied, practical learning materials. The goal was to create an educational game for children with different reading levels, test it with 5-7-year-olds and gather feedback from kindergarten teachers. The result was „Loomad ritta“ - a game with 28 animal pictures, name strips and letter cards. According to the teachers involved, the game supports reading development and allows easy adjustment of difficulty. Its strengths include a suitable theme, child-friendliness and easiness to understand. Experts recommended improving the game guide and expanding the content to other subjects.

Keywords: play, teaching reading, reading game, learning to read, reading skills

SISUKORD

SISSEJUHATUS	4
1. Teoreetiline ülevaade	5
1.1 Lugemine	5
Lugemisoskuse kujunemine.....	5
Lugema õpetamise meetodika.....	6
1.2 Lugemismängud	8
Mängu tähtsus lapsele.....	8
Eestikeelsed lugemismängud.....	9
Uurimuse eesmärk ja uurimisküsimused.....	10
2. Meetodika	11
2.1 Valim	11
2.2 Protseduur	11
2.3 Andmekogumine	13
2.4 Andmeanalüüs	13
3. Tulemused	13
4. Arutelu	16
Piirangud ja praktiline väärtus.....	18
Tänusõnad	19
Autorsuse kinnitus	19
KASUTATUD KIRJANDUS	20
LISAD	
Lisa 1. Näide mängu komplektist	
Lisa 2. Mängu juhised	
Lisa 3. Küsimustik	

SISSEJUHATUS

Lugemisoskus on üks tähtsamaid oskusi kooli algusest peale - sellest sõltub toimetulek kõikides õppeainetes. Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2008) kohaselt on lasteaia õppetegevuse üks eesmärke just see, et 6-7aastane laps on omandanud lugemise esmased oskused mänguliselt ja igapäevategevustega seostatult. Kuigi osa lapsi hakkab lugema varem, peetakse parimaks ajaks lugema ja kirjutama õppimiseks 5.-7. eluaastat (Hallap & Padrik, 2008). Lugemisoskuse kujunemine on väga individuaalne, kuid vajalikud eeldused on samad. Näiteks on lugemisoskuse kujunemise eelduseks tähtede tundmine. Kuid siiski ei lähe lugema õppimine kõigil tähti tundvatel lastel probleemideta. Erteli (2016) uurimistöö tulemusena selgus, et pelgalt tähtede tundmine ei kuulu tulevast lugemisoskust ennustavate tegurite hulka. Paljud teadlased peavad üheks olulisemaks lugemisoskuse eelduseks hoopis foneemiteadlikkust - võimet tajuda, eristada, ära tunda ja opereerida häälikutega sõnas (Kirby *et al.*, 2008; Nigol, 2015). Nende uuringud on tõestanud, et lugemiskuse põhjustajaks on sageli puudulikud fonoloogilised oskused. Näiteks ei suuda laps määrata hääliku asukohta sõnas, muuta häälikupikkust näite alusel, määrata teistest pikemalt kostvat häälikut või leida häälikule vastavat tähte jne (*ibid.*).

Lugemiskusus on kõige tavalisem ja enim tähelepanu saav õppimiskusus. Paljusid lugemisega seotud riske on võimalik vähendada, kui raskuste ilmnemisel last abistada. (Lukanenok, 2012). Kõik uurijad on ühel nõul, et lugemistegevus peab olema rõõmus ja haarama kõiki tajusid - laps peab saama tähti kuulda, näha ja puudutada. Ka Lerkkanen (2007) peab lugema õpetamise üheks olulisemaks seigaks mängulisust. Lugemise eeluskuste õpetamist mängu kaudu väiksematele lastele peetakse iseenesestmõistetavaks, kuid vahetult enne kooli muutub lugema õpetamine nii oluliseks, et sageli võib mängulisus ununeda. Weisbergi (2013) sõnul on juhendatud mäng üks pedagoogilistest tehnikatest, mis hõlmab lapsekeskset mängulist õppimist ja soodustab lapse akadeemilist arengut, mille tulemusena on lastel lugemisoskused oluliselt paranenud võrreldes juhendatud mängu metoodika mittekasutajatega. Lerkkaneni (2007) uurimusest selgub, et koolieelikutega tehtud katsetes, kus laste keeleteadlikkust mängudega toetati, said enim abi just nõrga keeleteadlikkusega lapsed. Neudorf jt (2017) on uurinud lasteaiaõpetajate uskumusi seoses õppekava täitmisega ja leidnud, et just Põhjamaade lasteaiaõpetajad eelistavad mängu kaudu õppimist ja õpetamist ning kriitiliselt tuleb suhtuda otsesesse teooria õpetamisse.

1. Teoreetiline ülevaade

1.1 Lugemine

Lugemisoskuse kujunemine

Karlep (1998) on defineerinud lugemist kui vaimset tegevust, kus tähed dekodeeritakse häälikuteks. Kui lugemine oleks vaid koodi tundma õppimine, siis oleks lugemisoskuse kujunemiseks vaja tunda tähti, osata häälida ja teada tähekasutusreegleid (Jürimäe, 2003). Siiski on hea lugemisoskuse kujunemiseks tarvis palju muudki.

Esmalt tõesti omandavad lapsed lugemise eeloskused. Need on tähtede tundmine, häälimine, häälikanalüüs ja teistest pikema hääliku eristamine sõnas. Selle jaoks on vajalik kõigepealt arendada erinevate tunnetusprotsesside rakendamist (Uibu & Voltein, 2010). Isegi kui lapsel on tähed selged ja häälimisoskus omandatud, ei pruugi sõnade lugemisest veel midagi välja tulla. Lugemise juures on väga suur roll sõnalisel töömälul ja esialgu peab laps meelde jätma väga palju toiminguid, et sõna kokku saada ja seetõttu võiks lugemiseks olla lühikesed sõnad (Padrik & Hallap, 2008). Eve Kikas toob esile, et kui laps õpib lugema on esialgu töömälu ühikuks täht. Hiljem õpib ta neid kooraga haarama ja mäluühikuks saab sõna (Kikas, 2008).

Lugemine hõlmab visuaalset oskust kirja täpseks töötlemiseks, kuid tähtede eraldi lugemine ei taga tõhusat lugemist (Valdois *et al.*, 2019). Laps ei hakka lugema enne, kui ta on saavutanud lugemisvalmiduse. Lerkkaneni ja Deckeri (2007) sõnul määravad lapse valmisoleku lugema õppimiseks tema fonoloogilised oskused. Eriti oluliseks peab ta fonoloogilist teadlikkust ehk oskusi üksikute foneemide eraldamiseks, ühendamiseks ja järjestamiseks (Lerkkanen, 2007). Teiste seas on nendeks oskusteks hääliku ja tähe vastavuse tundmine, sõnade häälikanalüüs ja häälikutest sõnade kokku sünteesimine (Padrik & Hallap, 2008).

Plado ja Sunts (2014) nimetavad lugemisoskuse omandamise esimese etapina veerimist. Veerimisel tajutakse järjest ühekaupa kõiki tähti ja sünteesitakse need kokku sõnaks. Karlep (1991) nimetab seda analüütiliseks etapiks, kus juhtiv lugemisviis on veerimine ja laps loeb tähtede, silpide või kõnetaktide kaupa. Teiseks etapiks on Plado ja Suntsi järgi sõnahaaval lugemine, mil laps loeb üksikute lühemate sõnade kaupa ja jätab nende vahele pause. Sellel etapil on sage eksimine sõnalõppude lugemisel. Ka Karlep toob välja, et teisel etapil loeb laps sõnakaupa - see on lugemistoimingu tervikliku struktuuri

kujunemise etapp. Tehnilise lugemisoskuse on laps omandanud siis, kui loeb süntagmade kaupa (Karlep 1991).

Lugemisoskuse uurimisel hinnatakse nelja kriteeriumi: õigsus, ladusus, ilmekus, teadlikkus. Enamasti selles järjekorras lugemisoskus ka kujuneb - kõigepealt hakatakse sõnu õigesti lugema, harjutades saavutatakse ladusus ja ilmekus ning teadlikkus on juba kõrgema taseme oskus (Karlep, 1991). Algaja lugeja jaoks on lugemine kirjas märgitud sümbolite vaatamine ning nende mõistmine (Kärtner, 2000). Kui sõna tuvastamine ja sellest arusaamine on juba piisavalt selged, saab lugeja hakata rohkem tähelepanu pöörama teksti mõistmisele (Scarborough, 2001). Et tekiks kujutluspilt kogu situatsioonist, peab laps siduma varasemad teadmised tekstis oleva infoga, lisaks peab ta enne mõistma sõnu ja lauseid selles tekstis (Karlep, 2003). Kui laps arvab, et ta oskab juba lugeda, siis on ka tema motivatsioon lugeda suurem ja ta on valmis võtma vastu keerulisemaid lugemisülesandeid (Jones, 2020).

Lugema õpetamise metoodika

Lerkkanen (2007) annab oma raamatus „Lugema õppimine ja õpetamine” ülevaate muutustest, mis on lugema õpetamise teooriates eelmisel sajandil toimunud. 20. sajandi alguses usuti kindlalt, et laps suudab omandada lugemisoskuse alles siis, kui ta on bioloogilise küpsemise kaudu jõudnud kindlale vaimse vanuse tasemele ja keskkonna mõju on ebaoluline (Gesell, 1954, viidatud Lerkkanen, 2007 j). Vaid paarkümmend aastat hiljem leidsid kujuneva kirjaoskuse teooria pooldajad, et õppimine saab teoks, kui laps uurib ja avastab aktiivselt maailma ning loob ise tähendusi. Oluliseks muutus lapsekesksus ja lugemistoimingud tegelikus elus. Lerkkanen märgib, et siis selgus, et lapsel areneb lugemis- ja kirjutamisoskus koos ülejäänud oskustega ja selleks tuleb lapsel osaleda või olla juures lugemise protsessis ning selle juures on oluline roll perekonnal ja kasvukeskkonnal. Hakati välja töötama uusi õppekavasid, kus lugemist ja kirjutamist hakkasid lapsed praktiseerima ja harjutama igapäevaeluga seoses (Lerkkanen, 2007). Tänapäevalgi annavad spetsialistid soovitusi tegeleda lugemise eeluskuste arendamisega igapäevaeluga seoses. Eesti Lugemisühingu väljaandes „Soovitused ja nipid, kuidas meelitada last lugema“ (Eesti Lugemisühing, 2014) on soovitusi nii vanematele kui õpetajatele: lugeda jalutades autode numbrimärke, innustada kirjutama kaarti vanaemale, mängida sõnade arvamismänge. Lugemishuvi tekitamiseks lugeda kõikjal: siltidelt, toidupakenditelt, kirjutada tähti liivale/lumele, voolida savist jne. Sel juhul tuleb lapsel pingutada ise ja proovida tähti kokku veerida.

Nagu teooriad, nii erinevad ka meetodid. Elementaarse lugemisoskuse õpetamise meetodid jagab Lerkkanen (2007) valdavalt kaheks: sünteetilised ja analüütilised meetodid. Sünteetiliste meetodite aluseks on täht, häälik või silp, mis liidetakse suuremateks üksusteks. Sünteetilised meetodid sobivad keeltele, mille kirjutamine on kõnekeelele väga lähedane (Lerkkanen, 2007). Kriitikana on välja toodud, et liialt tähelepanu pööratakse lugemise täpsusele ja õigsusele, seetõttu võib mõistmine tagaplaanile jääda (Decker, 2007).

Tähemeetodi puhul loetakse silpe tähtede nimetusi öeldes. Selle meetodi puhul on lapse jaoks raske see, et ta peab meelde jätma sõna alguse, kuni loeb kokku teist sõnapoolt või üldse pikemat sõna (Lerkkanen, 2007).

Hoolimata puudustest kasutati eelnevalt kirjeldatud meetodit pikka aega nii Soomes kui Eestis. Tähemeetodiga väga sarnane on **häälik-silp-meetod**. Selle puhul ei kasutata tähtede nimesid, vaid tähtedele vastavaid häälikuid ehk K on /k/, mitte /kaa/. Algul loetakse silbi häälikud ja seejärel sünteesitakse silp. Selle meetodi puhul toetab last silma-kõrva-suu koostöö. Eesti ja Soome lastele on hea viis lugema õppimiseks **libisev meetod**. Lugeses hääldab laps sõna silpe ühelt häälikult teisele libisedes. Selle meetodi puhul on silpide hääldamine sujuv ja loomulik, mis hiljem aitab kaasa ka lugemirütmile. Selle meetodi puhul võib hilisemas eas olla probleemne õigekiri. (Lerkkanen, 2007)

Teise suurema grupi moodustavad analüütilised meetodid, mis sobivad eelkõige nende keelte õpetamiseks, kus on vaja sõnakujusid tervikuna ära tunda häälduse ja kirja pildi erinevuse tõttu. Näiteks põhineb **terviksõna meetod** sõnavara pähe õppimisel, mille käigus kasutatakse pildikaarte koos sõnadega, et lapsel oleks lihtsam meelde jätta ja seoseid tekitada (Karlep, 2003). Algselt näeb ja õpib laps täispikki sõnu, ning kui sõnad on peas, tuleb hakata neid järjest lahti harutama: kõigepealt silbid, häälikud, tähed. Selles protsessis mängib väga olulist rolli mälu. Meetodi kasutajad arvavad, et see on hea viis lugema õppimiseks, kuna annab tekstist parema ülevaate ja hea lugemistehnika (Milne, 2005).

Meetodi valikul arvestatakse lugeja ealisi tunnuseid, erinevaid isiksuseomadusi, lugemisoskuse arendamise traditsioone ja meetodikat riiklikul ning perekondlikul tasandil (Kang, 2014; Timm & Uibu, 2015). Praktikas on sageli nii, et osa sõnu tunnevad lapsed ära terviksõnana, mõne sõna lugemiseks on vaja vaid esimest silpi ning mõne sõna veerimine ebaõnnestub ka korduvatel katsetel. Sõltumata sellest, millist meetodit õpetaja või vanem on otsustanud kasutada, on oluline silmas pidada, et ka koolieelses eas on lapse põhiline tegevus mäng.

1.2 Lugemismängud

Mängu tähtsus lapsele

Laamann (2008) rõhutab, et lapse põhivajadus on mäng. Mängu kaudu õppimine on lapsekeskne ja arendab lapsi mitmekülgsest just lapsele sobivate õpikogemuste kaudu (Taylor & Boyer, 2020). Samas mainib Else (2009), et mängitakse igas vanuses, ka täiskasvanuna, kuid siis tavaliselt organiseeritumalt. Mängust saab õppida ja õpitud oskusi kinnistada (Lynch, 2015). Taylor ja Boyer (2020) kinnitasid oma uurimuses, et lapsed saavad mängupõhise õppe kaudu suhelda nii kaaslaste, keskkonna kui asjadega. Sarnaselt toob Else (2009) välja, et mäng on oluline lapse pikaajase arengule ja õppimisele ning enda mõistmisele ja suhete tervisele (Else, 2009). Mäng on õppetegevus, mis annab lapsele võimaluse saada erinevaid kogemusi. Täiskasvanu on mängus suunaja ning kujundab turvalise õpikeskkonna, olles ise samal ajal kannatlik ja tähelepanelik julgustaja ning toetaja (Nugin, 2013). Lerkkanen (2025) on teinud kokkuvõtte erinevatest uurimustest ja jõudnud järeldusele, et lugemisoskuse arengule on väga oluline täiskasvanuga suhtlus, täiskasvanu hoiakud ja kirjaoskust toetavad tegevused juba varajases lapsepõlves.

Mäng ei ole mitte ainult põhivajadus, vaid lastele kõige meelepärasem tegevus. Seetõttu peaks kogu õppimine toimuma läbi mängu, sest mängu abil arenevad väga erinevad oskuseid. Lisaks sellele, et lugemismängud toetavad laste lugemisoskuse arengut, on sageli märgatud, et arenevad ka tähelepanu, probleemilahendamise oskus ja pidurdusprotsessid, mis on olulised oskused ka edasisel kooliteel (Hirsh-Pasek *et al.*, 2008). Ka Weisberg jt (2013) tõid oma uurimuses välja, et juhitud mäng koos kognitiivselt rikkaliku ja mängulise õppekeskkonnaga arendab lisaks akadeemilistele oskustele eneseregulatsiooni, motivatsiooni ja loovust (Weisberg *et al.*, 2013).

Koor (2010) uuris oma magistritöös arvutipõhise mängu abil lugemisoskuse taset - paranes nii sõnade kui pseudosõnade lugemisoskus. Soodla ja Kikas (2014) leidsid oma uurimuses, et kõige enam arendav on lapsekeskne lähenemine, kus õpetaja juhhib protsessi, kuid lähtub lapsest. Laps-domineeriva stiili puhul olid tulemused lugema õpetamises madalaimad. Seega peaks hea mänguline meetod olema õpetaja poolt juhitud. Ka Thomas jt (2011) rõhutasid, et oluline on õpetaja roll, sest temal on kontroll selle üle, kuidas laps oma mängu üles ehitab, ja seda saab oskuslikult suunata. Õppimist toetab kõige paremini vabamängu ja juhendatud mängu kooslus (Armstrong & Sutherland, 2020).

Ugaste jt (2009) on mängud liigitanud kaheks: vaba mäng ehk loovmäng ja reeglimäng ehk valmismäng. Reeglimängude hulka kuuluvad kõik juhendatud mängud,

liikumis-, laua- ja muud mängud, sealhulgas ka õppemängud. Bruce (2018) on liigitanud mängu individuaalseteks ja sotsiaalseteks. Kivi ja Sarapuu (2005) toovad välja, et mäng arendab nii füüsiliselt kui ka vaimselt.

Õppemäng on õpetuse eriline mänguline vorm, milles on ühendatud tunnetuslik ja õpetuslik külg, emotsionaal-mänguline külg, teadmiste omandamine kogemuste ja avastamise teel, arenevad kõne ja tunnetuse valdkonnad, suhtlemine käitumine (Salumaa & Talvik, 2003). Ka Strebeleva (2010) defineerib õppemängu sarnaselt: „Didaktiline mäng on õppeviis, mida saab kasutada igasuguse õppematerjali omandamiseks individuaalses ja grupitöös“. Tähtis on tekitada huvi ja köita laste tähelepanu (Strebeleva, 2010). Mäng on teatud reegleid järgiv tegevus, mis võib matkida tegelikkust ning panna proovile mängijate kehalisi ja vaimseid võimeid. Mäng loob õppimiseks väga hea keskkonna, sest mängus tohivad osalejad katsetada, proovida osaleda elulistes olukordades ja eksida (Kapp, 2012). Ka Dondi jt (2004) toovad välja, et mängu raames saab katsetada erinevate tegevustega ning tegeleda võimalike tagajärgedega turvalises keskkonnas. Õppemäng erinebki meelelahutuslikust selle poolest, et esimesele järgneb tagasiside, mille käigus osalejad peavad teadvustama, mida nad mängust eluks õppisid (Hays, 2006). Iga mäng on õpetlik, aga ei saa väita, et õppemängu mängimine või läbi viimine tagab teadvustatud õppimise (Tobias *et al.*, 2014). Lieberman (2012) ütleb, et enamasti on mängu abil võimalik lapseni viia ka teema, mis talle muidu huvi ei paku, sest mängides on õppija õpimotivatsioon kõrge.

Eestikeelsed lugemismängud

Mänd (2008) on öelnud, et mängu abil saab õpetaja õpetada kõike, alates kätepesust kuni sorava lugemiseni. Mäng on lugemiseks hea motiveerija, laps tunnetab mängus kohe lugemise tulemust (Laamann, 2008). Tutvusin erinevate lugemismängudega ja märkasin, et lugemismänge on võimalik liigitada vajalike vahendite järgi või teemade kaupa. Lugemismängud vajalike vahendite järgi: interaktiivsed mängud, nt frepy.eu, aga ka mängud ozobotide, Beebotide vms robotitega; liikumismängud, lauamängud (lotod, pusled, sõnaketid jms). Teemaaliselt leidsin häälikanalüüsi, tähtede tundmise, silbi- ja sõnamängud, lausete koostamise mängud ja sõnavaramänge. Väga palju on tähelepanu pööranud n-ö kalamängule, kus analüüsitakse, kas häälik on sõna alguses, lõpus või keskel, kuid viimasel juhul täpset tähe asukohta ei määrata. Järgnevalt esitan väikese kokkuvõtte mängudest, millega tutvusin.

Eesti Lugemisühing korraldas aastatel 2005-2010 koostöös erinevate ülikoolide ja seltsidega konkursi „Lugemismängud“ (Lugemismängudest, *s.a.*, para 1). Selle konkursi tulemusena anti välja viis mängukogumikku, milles on mängu nii lugemise eelsooduste

arendamiseks kui ka lugemisostkuste kinnistamiseks. Hiljuti ilmus varasemate mängude seast parimate kogumik: „Lemmikmängude kogumik 1”. Selles komplektis on kuus parimat lugemismängu seeriast „Lugemismängud 1–5”, mida on kasutanud aastate jooksul lapsevanemad, õpetajad, logopeedid ja teised laste arenguga tegelevad isikud. Näiteks tuleb mängus “Kus?” panna kokku sõna ja pilt ehk näiteks *kass - laua all*.

Populaarseks on muutunud „Jutupliiatsi” õppekomplektid, sealhulgas „Silbimäng” ja „Sõnapusle” (<https://jutupliiats.ee/>). Jutupliiatsi õppekomplektis tuleb rääkiva pliiatsiga vajutada piltidele ja tema aitab lugema õppimisele kaasa. Näiteks tuleb silbimängus panna pliiats erinevatele silpidele ja see pliiats nimetab iga silbi. Kui valida silbid, millest tuleb kokku sõna, siis ütleb selle sõna pliiats välja ja laps saab ennast kontrollida.

„Mängime ja õpime” on kogumik, kus on mängud ja tegevused pigem natuke suurematele. Raamatus on mitmeid erinevaid mängu, mis aitavad lugema õppida. Näiteks mäng “Ränd- ja paigalinnud”, kus laps peab lugema kokku sedelilt sõna ja panema linnu õigesse kohta. Kogumikus „Kõnearendusmängud” on tegevusi ja mängu koolieelikutele. Näiteks mäng “Kelle oma?”, kus laps peab viima kokku looma ja tema kehaosa, lugedes sedelit. Kogumik „Lups lugema” sisaldab lõbusaid lauamänge: tähemänge, silbimänge ja lühikesi sõnamänge. Näiteks laps peab sorteerima sõnad esimese tähe järgi - A-ga algavad asjad A sahtlisse jne. „Mängud lugemispessa” on kogumik, kus on mängu lugemisostkuse, kõne, tähelepanu, taibu arendamiseks. Mängud sobivad nii kooli kui ka lasteaeda, aga on suunatud pigem edasijõudnute tasemele.

Õpetajate toetamiseks on Laamann välja andnud kogumiku „Mängides lugema” (Laamann, 2008). Selles kogumikus jaotuvad mängud kahte suuremasse rühma: tähtede õppeks ja häälikanalüüsiks sõnas ning lugemist ja kirjutamist treenivad mängud. Küllike Kütimets ja Tiiu Puik (2021) on koostanud õppemängude kogumiku „Eesti keele õppemängud lasteaias”. Seega mängukogumikke on, kuid arvan, et mängude mitmekesisus tuleb lugemisostkuse arendamisele kasuks. Kuna minu enda mõte liikus kindlat tüüpi lugemismängu suunas, otsustasin rikkalikku mänguvaramusse ka oma panuse lisada.

Uurimuse eesmärk ja uurimisküsimused

Lähtudes eespool esitatud teoreetilistest alustest, et eesti keel on foneetiline, reeglipärase kirjasüsteemiga - häälikule vastab enamasti kindel täht -, leian, et lugema õppimiseks on siiski väga oluline tähtede tundmine, sest see toetab Eestis kasutatava silbi- ja libiseva meetodi omandamist. Kooliteed alustades peavad lapsed hakkama täitma õppeülesandeid, kus laps peab valima mitme tähe seast lünka sobiva ja seejärel sõnast ka aru saama. Erinevaid mängu

uurides jõudsin järeldusele, et olemas on küll mitmeid mängu, kus laps peab määrama sõna algus- või lõpuhääliku ja sellele vastava tähe või pikemalt kõlava hääliku asukoha, kuid puudub mäng, kus laps saab kogu sõna tähthaaval korduvalt läbi ladudes kinnistada automaatse nimetamise oskust, salvestades mällu ka terviksõna kirjapildi.

Sellest tulenevalt on bakalaureusetöö eesmärk koostada erineva lugemisoskuse tasemega lastele mõeldud mänguline õppematerjal lugemisoskuse arendamiseks, katsetada seda rühmades, kus käivad 5-7aastased lapsed, saada tagasisidet õpetajatelt ning hinnata selle sobivust õppematerjalina, vajadusel viia sisse muudatused.

Sellest tulenevalt on minu töö uurimisküsimused:

1. Kuidas hindavad valimis olevad õpetajad (ekspertid) mängu sobivust õppematerjaliks lugemisoskuse toetamisel?
2. Kas mäng toetab ekspertide arvates erineval tasemel laste lugema õppimist?
3. Milliseid muudatusi soovivad ekspertid mängus teha?

2. Metoodika

2.1 Valim

Mängulise õppevahendi katsetamiseks kasutasin mugavusvalimit. Mugavusvalimi puhul lähtutakse lihtsa kättesaadavuse või uuritavate koostöövalmiduse põhimõttest ja sinna valitakse liikmed uurijale kergesti kättesaadavate huvialuste hulgast (Õunapuu, 2014). Selles uuringus kuulusid valimisse ühe Tartu linna lasteaia kõikide 5-7aastaste lastega liitühmades õpetajad. Valikukriteeriumile vastas lasteaia kaheksa rühma ja õpetajat, kellest kuus olid nõus andma panuse selle lõputöö valmimisele. Mängu arendamise seisukohalt ei pidanud ma oluliseks uurida laste arvu, kes mängu proovisid, vaid saada põhjalikku tagasisidet õpetajatelt. Kasutan nõusoleku andnud koolieelse lasteasutuse õpetajaid selles töös ekspertidena. Küsitluses jäävad ekspertid anonüümseks ning osalevad vabatahtlikult.

2.2 Protseduur

Õppemängu koostamine

Õppemängu koostamiseks kasutasin ADDIE mudelit (Kurt, 2018). ADDIE mudel on üks levinumaid raamistikke õppematerjalide ja -mängude väljatöötamisel. Mudel koosneb viiest järjestikusest etapist:

1. Analüüs (*Analysis*) – määratakse õpieesmärgid, sihtrühm, olemasolevad teadmised.
2. Disain (*Design*) – planeeritakse õppe-eesmärgid, hindamise meetodid, õpitegevused ja vahendid.
3. Arendus (*Development*) – luuakse õppematerjalid ja vahendid ning testitakse neid enne rakendamist.
4. Rakendamine (*Implementation*) – mängu katsetatakse, osalejad kasutavad loodud materjale.
5. Hindamine (*Evaluation*) – hinnatakse õppevahendi tulemuslikkust ja tehakse vajalikud parandused. (Kurt, 2018)

Esimese etapi läbisin paralleelselt teooria läbitöötamisega. Uurisin varem koostatud mängu ja analüüsisin koolieelse õppeasutuse õppekava ning tutvusin 1. klassi õppevahenditega.

Otsustasin koostada mängu, mis toetaks nii häälikanalüüsi oskust, tähtede tundmist kui ka hääliku ja tähe vastavust. Seejuures pidasin silmas, et mäng lähtuks õppekava eesmärkidest ja oleks kohandatav lapse oskustega.

Järgmises etapis pidasin nõu juhendajaga ja koos planeerisime algse mänguidee. Kuna 1. klassi õppevaras leidub palju harjutusi, kus laps peab lünga täitma kindla tähega või lausa valima sobiva tähe häälikurühma esindajate seast, siis otsustasin mängu koostada sama põhimõtte järgi: lünk asub sõnas kordamööda iga hääliku kohal ja laps peab valima häälikule vastava tähe. Tagamaks süsteemset seotust teiste ainevaldkondadega, ei kasutanud ma mängus suvalisi sõnu, vaid võtsin sõnavaraliseks materjaliks Eesti kodudes, farmides ja metsades elavad loomad. Arendamise etapis kasutasin piltide loomiseks ChatGPT-d (OpenAI, isiklik suhtlus, 21.02.2025). Andsin tehisarule ülesande luua pildid vastavalt minu antud loomade nimekirjale. Seejärel koostasid sõnakaardid ning tegin mängu tehniliselt valmis (Lisa 1). Koostasid lühikese mängu tutvustuse ja juhendi kasutajatele (Lisa 2). Järgmiseks palusin seda katsetada oma kodukoha kooli õpetajal, kes viib läbi eelkoolitunde. Tema tagasiside põhjal korrigeerisin lünkade ja tähtede suurust, kuid muid tehnilisi puudujääke mängus polnud, õpetaja väitel said kooli tulevad lapsed mängust aru ning mäng oli valmis lasteaiarühmades testimiseks.

Katsetamise etapi kirjeldus on järgmises alapeatükis ning hindamise etappi kirjeldan töö tulemuste osas.

Mängulise õppevahendi katsetamine

Ekspertidele oli kasutamiseks üks mäng - kui ühel rühmal sai mäng katsetatud, andsin mängu järgmisele. Mänguga oli kaasas juhend (Lisa 2), millega said eksperdid kõigepealt tutvuda, seejärel valida õppemängu jaoks sobivad lapsed ja viia mängu ise läbi. Ajal, mil õpetaja viis mängu läbi, sain ise ringi käia ning vaadelda tegevust. Enamasti selgitas õpetaja lastele, milles mäng seisneb, ja rohkem ise mängu ei sekkunud.

2.3 Andmekogumine

Andmete kogumiseks kasutasin elektroonilist küsimustikku (Lisa 3). Tulenevalt töö eesmärgist koostas küsimustiku, mille abil sain vastused uurimisküsimustele. Küsimustikus kasutasin enamasti avatud lõpuga küsimusi, mis stimuleerisid vastajat väljendama oma arvamused ja andma hinnanguid (Õunapuu, 2014). Ühe küsimuse puhul tuli kasutada järjestusskaalat *väga kerge – väga raske* ja ühe puhul *jah/ei*-küsimust. Enne küsimustiku saatmist ekspertidele palusin testida nii mängu kui küsimustikku ühes Tartumaa koolis eelkoolirühmas käivate laste ja õpetajaga ning tegin parandused.

Peale õppemängu läbiviimist saatsin ekspertidele küsimustiku lingi, millele mängu läbiviimise põhjal vastata. Küsimustikule vastamise aja ja koha valis ekspert ise. Ekspertide isikuandmeid (sh tööstaaži) ma ei uurinud. Küsimustik koosnes küsimustest, mis annavad tagasisidet mängu kohta, ning viimaks said eksperdid avaldada ka arvamust, kas mängul on potentsiaali jääda õppevahendiks.

2.4 Andmeanalüüs

Ekspertidelt saadud vastuste analüüsimiseks kasutasin kvalitatiivset sisuanalüüsi, mille tulemusena sain ülevaate mängu puudustest ja tugevustest. Kvalitatiivne sisuanalüüs annab võimaluse pöörata tähelepanu ka tekstis harva esinevatele nähtustele, antud juhul igale soovitusel või tähelepanu juhtimisele (Kalmus, 2010). Küsitluses kasutatud küsimused jaotasin ümber vastavalt uurimisküsimustele.

3. Tulemused

Bakalaureusetöö eesmärk oli koostada erineva lugemisoskuse tasemega lastele mõeldud mänguline õppematerjal lugemisoskuse arendamiseks, katsetada seda koolieelses lasteasutuses ning saada hinnanguid selle sobivusele õppematerjalina, vajadusel viia sisse

muudatused. See peatükk annab ülevaate küsimustiku tulemustest uurimisküsimuste kaupa. Kuna küsimustik oli anonüümne, siis ühegi õpetaja hinnangut ega soovitus pole võimalik kokku viia isikuga.

Kuidas hindavad valimis olevad õpetajad (eksperdid) mängu sobivust õppematerjaliks lugemisoskuse toetamisel? Esmalt küsiti ekspertidelt: „Mida arvate käesolevast õppemängust?“ Kõik kuus eksperti leidsid, et tegemist on väga tore ja asjaliku mänguga. Välja toodi hea teemavalik - loomad köidavad lapsi ja seetõttu mängivad lapsed rõõmuga ja pikemat aega. Õpetajate arvates on mäng lihtsasti arusaadav, hästi läbimõeldud, lapsepärane ja materjal mitmekesine ning toetab lapse lugema õppimise kujunemist läbi praktilise tegevuse. Kaks õpetajat tõid juba esialgsel hinnangul välja, et mäng leiab igapäevatoos kindlasti kasutust. Kiideti ka mängu tehnilise teostuse poolt: iga loom on eraldi ümbrikus, ümbrik on läbipaistev ehk lihtne on orienteeruda nii lapsel kui ka õpetajal - saab valida raskuse või pildi järgi meeldiva sõna, igas ümbrikus on ka lisatähed juhuks, kui peaks mõni täht ära kaduma, ning on valikuvõimalus pildimaterjalina. Mitu eksperti tõid välja väga laia kasutusala: kindla hääliku leidmine, algus- või lõpuhääliku määramine, looma nimetuste kirja-pildi tundmaõppimine, matkimine jne. Positiivsed hinnangud olid näiteks järgmised:

Mängus olev materjal on hõlpsalt hallatav - iga kindel osa on oma ümbrikus. (E1)

Hea idee oli panna ümbrikutesse lisatähed, et alati oleks lapsel millegi seast valida. (E2)

Õppemäng "Loomad ritta" on kindlasti tänuväärne ja kasulik mäng. Sellised lugemismängud kuuluvad lasteaias alati ära. Ideaalis, kui laps läheb kooli, võiks ta osata lugeda (kool paraku eeldab seda ja seal armu ei anta. Lugemist on ikka üsna palju). (E3)

Kitsaskohana toodi välja, et kui laps tähti ei tunne, võib tal huvi kiirelt kaduda. Lisaks tekitas küsimusi ka fookusgrupi vanus - õppekava eesmärgid ei lähe kokku mängu sihtrühmaga -, näiteks 5-aastane “tunneb kuulates iseseisvalt ära hääliku häälikute reas ja sõnades” (Hallap & Padrik, 2009) ehk tema jaoks ei ole veel mängus jõukohane leida puuduvat häälikut ja sellele vastavat tähte. Puudust tunti ka põhjalikumast mängujuhisest.

Mängujuhis oli napisõnaline täpse mängukäigu osas - mil viisil täpselt materjali lapseni tuua. (E1)

Eksperdid hindasid ka laste suhtumist mängu. Selgus, et lapsed, kellele mäng oli võimete kohane, olid sellest väga huvitatud ja tahtsid palju loomanimetusi järjest läbi mängida. Kui aga mäng tekitas raskusi, siis kaotasid lapsed kohe huvi. Lastele meeldisid ka väga autori valitud pildid. Parema lugemisoskusega lapsed kasutasid rohkem näidissõna abi,

teised leidsid puuduvaid häälikuid ja neile vastavaid tähti häälimise abil. Võõramate loomanimedega (nt *saarmas*, *laama*) tegelemisel olid lapsed ettevaatlikumad ja aeglasemad. Üks ekspertidest märkis, et kuna tegevused iga looma juures on ühesugused, siis märkas ta mingil hetkel tüdimuse tekkimist. Samas tõdes ta, et testides võetigi ümbrikuid järjest ette ja mängiti läbi. Õppeprotsessi jooksul mängimise puhul saaks võtta näiteks teatud laadi sõnad/häälikud-tähed/fookusloomad (nt kodu-metsloomad) ning siis ei oleks korraga nii palju ühetaolist lahendamist. Ka teine ekspert tõi välja, et selle õppematerjali puhul on oluline täiskasvanu osalus, kes otsustab, mida, mil viisil ja kui palju läbi mängitakse.

Kas mäng toetab ekspertide arvates erineval tasemel laste lugema õppimist?

Ekspertide vastused selle kohta, kas mäng toetab erineval tasemel õppijaid, olid erinevad. Ühe eksperdi arvates sobib mäng igale tasemele. See aga eeldab seda, et õpetaja ise valib vastavad sedelid ja teeb mängu konkreetsele tasemele sobilikuks. Kui anda lihtsalt ilma juhendamata mäng ette, siis on see sobilik vaid neile, kes oskavad lugeda, ja madalama lugemisoskuse tasemel olevatele lastele jääb see keeruliseks. Näiteks tõi sama ekspert välja, et ka 2-aastane laps vaatas pilte ning tundis looma nimetuses ära mõne talle tuttava tähe (*E* – “*Emme täht*”). Üks ekspertidest toob ka välja, et mängul on lihtne raskusastet muuta, millest järeldan, et mänguga on võimalik toetada erineva tasemega laste lugemisoskust. Välja toodi ka, et raskusastmelt võiks olla ka keerulisemat materjali, et saaks mängu kasutada ka vanemate või nutikamate lastega. Kokkuvõtlikult leidsid eksperdid, et vanuseliselt siiski sobib mäng 5-7aastastele hästi ning on raskusastmelt keskmine või pisut raske.

Seega hea juhendi/oskusliku täiskasvanu käe all võib see olla hea abivahend lugema õppimiseks. (E1)

Milliseid muudatusi soovivad eksperdid mängus teha? Üldiselt ei pea ekspertide arvates mängus muudatusi tegema, kuid esitati palju nõuandeid, kuidas saaks mängu veel täiendada. Näiteks soovitati lisada veel pilte ja erinevaid kategooriaid; lisada helisalvestised, kus hääldatakse sõna aeglaselt, et laps kuuleks kõiki häälikuid ja saaks hakata iseseisvalt sõna taastama; lisada ülesandeid, kus näiteks tuleb ka lause moodustada. Soovitati mõelda raskusastmetele, et mängu saaks kasutada ka edasijõudnutega, näiteks lisades teisi sedeleid, kus on sarnaselt kõlavad häälikud (*D-T*, *I-J*, *Ö-Õ*), lisada ümbrikusse ka neid tähti, mida antud sõnas vaja ei ole. Üks ekspert juhtis tähelepanu, et praegune mängu nimi ei anna edasi sisu. Õpetajad märkisid, et mugavam oleks mängu kasutada, kui mängujuhis oleks põhjalikum. Samuti lisaks kasutusmugavust, kui grupeerida ära erineva raskusastmega sõnad. Tehti ettepanek panna pikemad sõnad, kaashäälikuühendiga sõnad ja teistest pikema häälikuga pikemad sõnad raskemate sõnade ümbrikusse ning kaashäälikuühendita sõnad, teistest pikema

kaashäälikuga lühemad sõnad, ühesilbilised sõnad ja mitmesilbilised sõnad kergemate sõnade ümbrikusse. Märge ka seda, et mõni laps sai kiiresti aru, kui mõnes sõnas oli lünk pikem – ta teadis sinna panna paaristähe – ehk nende sõnade puhul võiks olla kõik kriipsud ühepikkused. Lisatavad tähed soovitati teha häälikurühma värvi.

Oluline on läbi mõelda kindel mängu fookus - kas tegu on lugemaõppimise ning tähe ja hääliku vastandamisega või siis hoopis häälikanalüüsiga? Nii kui materjal läheb juba visuaalseks, siis me kirjutame ja loeme. Kui suuliselt ütleme sõnas olevad häälikud / määrame algus-lõpuhääliku või mõne kindla hääliku asukoha sõnas, siis see on häälikanalüüs. Hetkel on siin mängus need kokku pandud ja osaliselt ka pisut segamini. Näiteks: kas laps peaks enne sõna lugema? Aga lugeda ta veel 5-aastaselt ei pea oskama. Samuti ei saa ta lugeda, kui tal ei ole omandatud tähe-hääliku vastavust (paberil selline kujutis tähendab X-kõla). (E1)

Lisaks uurisin ka, milliseid osaoskusi mäng õpetajate arvates toetab. Kuigi üks ekspertidest arvas, et sedasi näidise järgi sõna ladumine tähtedest toetub vaid visuaalsele tajule ja oluliselt ühtegi osaoskust ei arenda, siis leidsid ülejäänud viis, et mäng arendab eelkõige häälikanalüüsi ja häälik-tähe vastavuse tundmist ning tähtede tundmist üldiselt.

Lapsel on võimalus analüüsida sõna erinevaid häälikuid vastavalt asukohale, proovida ise kätt sõna kokku panemisel. (E1)

Areneb foneemiteadlikkus – tekib arusaam häälikutest ning suutlikkus neid sõnades eristada. (E2)

Üks ekspertidest vastas, et mäng arendab kõiki lugemise eeloskusi. Lisaks märge, et mäng arendab tähelepanu, julgust, motiveeritust ja mõtlemist.

4. Arutelu

Bakalaureusetöö eesmärk oli koostada erineva lugemisoskuse tasemega lastele mõeldud mänguline õppematerjal lugemisoskuse arendamiseks, katsetada seda rühmades, kus käivad 5-7aastased lapsed, saada tagasisidet õpetajatelt ning hinnata selle sobivust õppematerjalina, vajadusel viia sisse muudatused.

Esimese uurimisküsimuse „Kuidas hindavad valimis olevad õpetajad (eksperdid) mängu sobivust õppematerjaliks lugemisoskuse toetamisel?“ andmeanalüüsil selgus, et õpetajad tunnevad õppemängude järele suurt vajadust ja seetõttu hindavad väga, kui mängulist materjali valmiskujul pakutakse. Üldjoontes hindasid eksperdid mängu väga sobivaks 5-7aastaste laste lugemisoskuse arendamiseks: positiivsete külgedena nimetati

lapsepärast, lihtsat kasutatavust, ilusat visuaalset teostust ja seotust praktilise tegevusega. Mängulise õppematerjali puhul on lasteaiaaeglastele visuaalne atraktiivsus üks olulisemaid aspekte, sest see aitab tekitada huvi ja hoida tähelepanu (Callaghan & Reich, 2020). Samuti selgub mitmete autorite uurimusest, et õppematerjal on palju efektiivsem ja aitab kaasa lugemisoskuse arengule, kui lisandub ka mootorika ja praktiline tegevus ning võimalus mängu kohandada vastavalt lapsele (Callaghan & Reich, 2020; Snow 2010). Mäng toetab ekspertide hinnangul nii häälikanalüüsi, hääliku ja tähe seostamist kui ka sõna sünteesi häälikutest. Need fonoloogilised oskused on eelduseks hea lugemisoskuse kujunemisel (Hallap ja Padrik, 2008). Korduvalt märgiti ka laia kasutusala. Hea õppemäng integreerib eri ainevaldkondi (Ugaste *et al.*, 2009).

Põhilise puudusena nimetati napsõnalist mängujuhendit ja noorematele mängijatele õppekavas märgitust kõrgemate oskuste vajadust. Hallap ja Padrik (2009) on välja toonud 6-aastase lapse arengutulemuse "häälib täiskasvanu abiga (järele korrates, abivahendeid kasutades) 1–2-silbilisi sulghäälikuta ja häälikuühendita sõnu; leiab hääliku asukoha sõnas". Vögotski (1978) teooria lähima arengu tsoonist toetab aga igati võimalust, et ka laps, kes veel ei pea tähti tundma või lugeda oskama, saab koos täiskasvanuga neid toiminguid tehes seda mängu mängida. Näiteks saab mängusedeleid kasutada ka häälikute märkimiseks, et toetada häälimist. Uibu ja Voltein (2010) toovad välja, et eesti keeles ei ole täielikku täht-häälik-vastavust ja seetõttu polegi häälikumeetodi kasutamine alati õigustatud. Nad lisavad, et teise emakeelega laste puhul on soovitatav lugema õppimise alguses lähtuda just terviksõna kirjapildist, näidates pilti, öeldes sõna ja alles hiljem väiksemaid keeleühikuid analüüsides. Nüüd, kui meie rühmades on järjest enam muukeelseid lapsi, annab loodud mäng ka nende arendamiseks hea võimaluse. Seega toetavad pilt ja näidissõna ükskõik millise emakeelega last tähte ja häälikut seostama ning selles pole ka midagi halba, kui loomanimetused jäävad meelde täissõnana.

Teine uurimisküsimus „Kas mäng toetab ekspertide arvates erineval tasemel laste lugema õppimist?“ sai mängu puudusi analüüsides juba osaliselt vastuse. Ekspertidid tõid välja, et lihtne on materjali raskusastet muuta ja täiskasvanu juhtimisel on see jõukohane igale tasemele. Laste kirjaoskuse arengut ja nende lugemishuvi mõjutavad oluliselt just vanemate ja õpetajate juhendamismeetodid (Lerikkanen, 2025). Selgus, et testimisel oli väga oluline täiskasvanu osalus - mida, mil viisil ja millise raskusastmega lapsele pakuti -, selles osas anti ekspertidele vabadus ise otsustada. Strebeleva (2010) rõhutab, et õppemängus on alati kaks eesmärki – arendav, millega tegeleb õpetaja või vanem, ja mänguline, millega tegeleb laps.

Kuigi ühe eksperdi soovitus oli mõelda läbi mängu fookus ja otsustada, kas mäng on häälikanalüüsi või lugemismäng, leian, et raskusastet saabki täiskasvanu muuta selle kaudu, millisele eel- või osaoskusele kindla lapsega mängides keskenduda. Plado ja Sunts (2014) peavad lugemisoscuse alguseks veerimist, mil tajutakse ühekaupa kõiki tähti ja hakatakse sünteesima sõna. Samas peetakse lugemisoscuse eelduseks, et lapse suuline kõne ning erinevad tajud ja mälu oleks eakohaselt arenenud (Hallap & Padrik, 2008). Nagu ka minu küsitluse tulemustest näha, sõltub mängu efektiivsus eelkõige sellest, kuidas täiskasvanu mängu juhib. Kui mängimine ise teha põnevaks, siis on ka lastel enam püsivust ja põnevust (Lerikkanen, 2025).

Uurimisküsimusele „Milliseid muudatusi soovitavad eksperdid mängus teha?“ vastati enamasti, et muudatused pole vajalikud, kuid anti palju edasiarenduse soovitusi, näiteks lisada kategooriaid, rühmitada vastavalt sõna raskusastmele ja lisada lausete moodustamise võimalusi. Üks ekspert leidis, et näidissõna ei arenda lugemisoscust, vaid toetub puhtalt visuaalsele tajule ja laps täidab lüngad matkides. Sama ekspert leidis, et pikem lünk topelttähe märkimiseks reedab lapsele sobiva sedeli. Hallap ja Padrik (2009) rõhutavad, et õpioskuste omandamiseks koolis on lihtsam, kui juba lasteaia vanemates rühmades pööratakse tähelepanu enesekontrollile (näiteks näidise võrdlemine tulemusega). Samas on konstruktiivne kriitika eelnimetatud eksperdilt väga vajalik ja näitab, et eksperdid mõtlesid mängu kasulikkuse ja sisulise poole kohta vastuseid andes põhjalikult kaasa.

Kokkuvõttes on iga lugemiskogemuse pakkumine lapsele arendav. Lerikkanen (2025) märgib, et lapsed, kes on kasvanud tekstirikkas keskkonnas ja saanud palju erinevaid lugemisega seotud kogemusi, tunnevad rohkem huvi lugema õppimise vastu. Loodan, et minu lugemismäng on üks võimalus sellist keskkonda täiendada.

Piirangud ja praktiline väärtus

Töö piiranguks võib pidada väikesearvulist mugavusvalimit. Kolleegi tööd hinnates võib olla kriitika pisut tagasihoidlikum. Mängu koostades ei näinud ma ise mängul nii palju kasutamisvõimalusi, kui eksperdid nimetasid, ja keskendusin liialt tähtede tundmisele ja lüngaga sõna lugemisoscusele. Seetõttu võib piiranguna nimetada ka seda, et praegune mängujuhend on pealiskaudne ja mäng ei pruugi täita oma eesmärki.

Praktiliseks väärtuseks võib pidada seda, et mängu hindasid töötavad õpetajad ja nende soovitude põhjal saab õppevahendite valikut täiendatud mänguga laiendada.

Tänuõnad

Soovin eriliselt tänada oma juhendajat Ilona Võiku kannatlikkuse ja juhendamise eest, tänu tema abile sai minu bakalaureusetöö valmis. Täna lasteaiaõpetajaid, kes olid valmis mängima läbi minu koostatud mängu ning andma selle kohta tagasisidet. Samuti soovin eriliselt tänada oma perekonda, kes oli igal võimalikul hetkel toeks.

Autorsuse kinnitus

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

Maria Runno

/allkirjastatud digitaalselt/

16.05.2025

KASUTATUD KIRJANDUS

- Armstrong, T., & Sutherland, D. (2020) Let them play! A call for play-based instruction in pre-k physical education, *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, October 2020 91(8):5-7 <http://dx.doi.org/10.1080/07303084.2020.1800340>
- Bruce, T. (2018). The importance of play. *The Child's Curriculum: Working with the Natural Voices of Young Children*. Oxford: Oxford University Press, 2018.
- Callaghan M. N., & Reich S. M. (2020) Applying a Developmental Lens to Educational Game Designs for Preschoolers. *Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning* (pp.471-487)
https://www.researchgate.net/publication/357494125_Applying_a_Developmental_Lens_to_Educational_Game_Designs_for_Preschoolers
- Decker, M. (2007). *To read or not to read: A comprehensive study of effective reading and methods of teaching reading* [uurimus, Liberty University].
<https://digitalcommons.liberty.edu/honors/14/>
- Dondi, C., Edvinsson, B., & Moretti, M. (2004). Why Choose a Game for Improving Learning and Teaching Processes?. M. Pivec, A. Koubek, C. Dondi (Eds.), *Guidelines for Game-based learning* (pp. 20–76). Pabst Science Publishers.
- Eesti Lugemisühing (2014) Soovitud ja nipid, kuidas meelitada last lugema. Külalstatud:
https://elk.ee/wp-content/uploads/2024/09/ELU_soovitused-ja-nipid_lugemiseks.pdf
- Else, P. (2009). *The Value of Play*. Bloomsbury Publishing.
- Ertel, T. (2016). *Lugemisega seotud oskuste muutumine ja nende seos loetu mõistmisega 5-7aastastel lastel* [magistritöö, Tartu Ülikool]. DSpace. <http://hdl.handle.net/10062/53037>
- Gesell, A. (1954). *The first five years of life*. London: Methuen.
- Hallap, M., & Padrik, M. (2009). Valdkond „Keel ja kõne“. E. Kulderknupp (koost), *Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad* (lk 26 - 43). Tartu: Studium.
- Hallap, M., & Padrik, M. (2008). *Lapse kõne arendamine. Praktilisi soovitusi kõnelise suhtlemise kujundamisel*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Hays, R. T. (2006). *The Science of Learning: A Systems Theory Perspective*. Universal Publishers.
- Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2008). Why play = Learning.
https://www.researchgate.net/publication/237108843_Why_Play_Learning

- Jones, S. (2020). Measuring reading motivation: Cautionary tale. *The Reading Teacher* 74 (1), 79–89. <http://dx.doi.org/10.1002/trtr.1912>
- Jürimäe, M. (2003). *Lugema õpetamise metoodika*. Tartu: Künnimees.
- Kalmus, V. (2010). Kvalitatiivne sisuanalüüs. M.-L. Tikerperi (Toim), *Kvalitatiivsed uurimismeetodid sotsiaalteaduses*. <https://sisu.ut.ee/kvalitatiivne/kvalitatiivne-sisuanaluus/>
- Kang, H. (2014). Understanding online reading through the eyes of first and second language readers: An exploratory study. *Computers & Education*, 73, 1–8. <http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2013.12.005>
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer
- Karlep, K. (1991). Lugemistehnika omandamise etapid. *Haridus*, 3, 30–33.
- Karlep, K. (1998). *Psühholingvistika ja emakeeleõpetus*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Karlep, K. (2003). *Kõnearendus*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Kikas, E. (2008). Tunnetusprotsesside areng. E. Kikas (toim), *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas. Laste areng ja õppimine koolieelses eas* (lk 19 - 38). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Kirby, J. R., Desrochers, A., Roth, L., & Lai, S. S. V. (2008). Longitudinal predictors of word reading development. *Canadian Psychology / Psychologie canadienne*, 49(2), 103–110. <https://doi.org/10.1037/0708-5591.49.2.103>
- Kivi, L., Sarapuu, H. (2005). *Laps ja lasteaed*. Lasteaiaõpetaja käsiraamat. Tartu: Atlex.
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava. (2008). *Riigi Teataja I*. 23, 152. Külastatud aadressil: <https://www.riigiteataja.ee/akt/122032023005>
- Koor, M. (2010) *Koolieelikute ja 1. klassi õpilaste lugemisostustega seotud tegurid ning arvutipühise õppemängu mõju lugemiskustega laste lugemisostusele*. [magistritöö, Tartu Ülikool]. DSpace. <http://hdl.handle.net/10062/15224>
- Kurt, S. (2018) ADDIE MODEL: Instructional Design. Educational Technology. <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design>
- Kärtner, P. (2000). *Lugemisostuse arendamine*. Tallinn: TEA Kirjastus.
- Kütimets, K. & Puik, T. (2021). *Eesti keele õppemängud lasteaias*. Tartu: Atlex Kirjastus.
- Laamann, A. (2008). *Mängides lugema*. Tallinn: Kirjastus Ilo.
- Lerikkanen, M.-J. (2025). Väikelaste kirjaostuse areng ja selle toetamine varases koolieas. *Eesti Haridusteaduste Ajakiri*, nr 13(1), 2025, lk 5–19 <https://doi.org/10.12697/eha.2025.13.1.02a>
- Lerikkanen, M.-J. (2007). *Lugema õppimine ja õpetamine*. Tartu Ülikooli Kirjastus.

- Lieberman, D. A. (2012). What Can We Learn From Playing Interactive Games?. P. Vorderer, J. Bryant, *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Routledge (pp. 379 – 399). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Lugemismängudest. (s.a.) <https://www.lugemisyhing.ee/mangud-ja-materjalid/lugemismangud/>
- Lukanenok, K. (2012). *Lugemisraskuse risk ja selle väljaselgitamine koolieelses eas*. *Eripedagoogika. Alusharidus*, 40, 91–100. Tartu: OÜ Tarmest.
- Lynch, M. (2015). More play, please: The perspective of kindergarten teachers on play in the classroom. *American Journal of Play*, 7(3), 347–70.
- Milne, D. (2005). Teaching the brain to read. SK Publishing, a division of Smart Kids Ltd.
- Mänd, M. (2008). *Mängides õpime ja õpetame. Tea ja Toimeta nr 35*. Tallinn: Ilo
- Neudorf, E., Ugaste, A., Tuul, M., & Mikser, R. (2017). Lasteaiaõpetajate uskumused seoses laste üldoskuste arendamisega riikliku õppekava alusel: Lisaseletus lasteaia koolistumise põhjustele. *Eesti Haridusteaduste Ajakiri* 5(2), lk 54–79.
<https://doi.org/10.12697/eha.2017.5.2.03>
- Nigol, K. (2015). *5–7aastaste laste fonoloogilised oskused ja nende seos lugemisoskusega* [magistritöö. Tartu Ülikool] DSpace <http://hdl.handle.net/10062/48239>
- Nugin, K. (2013). *Üldõpetuse rakendamine lasteaias*. Tartu: AS Atlex.
- OpenAI. (2023). ChatGPT (6. novembri versioon), suur keelemudel, <https://chat.openai.com/>.
- Padrik, M., & Hallap, M. (2008). Keel ja kõne: Kuulamine ja kõnelemine, lugemine ja kirjutamine. Ettevalmistus lugemiseks ja kirjutamiseks. E. Kikas (toim.). *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas*. (lk 292–299). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus
- Plado, K., & Sunts, K. (2014). *Lugedes lugema: tööraamat lugemisoskuse omandamiseks*. Tartu: Studium.
- Salumaa, T., Talvik, M. (2003). *Ajakohastatud õppemeetodid*. Tallinn: Merlecons ja Ko OÜ.
- Scarborough, H. S. (2001). Connecting early language and literacy to later reading (dis)abilities: Evidence, theory, and practice. In S. Neuman & D. Dickinson (Eds.), *Handbook for research in early literacy*. New York: Guilford Press.
<https://johnbald.typepad.com/files/handbookearlylit.pdf>
- Snow, C. E. (2010). *Academic Language and the Challenge of Reading for Learning about Science*. *Science*, 328(5977), 450–452. <http://dx.doi.org/10.1126/science.1182597>
- Soodla, P., & Kikas, E. (2014) Lugemisoskuse ja -motivatsiooni seosed õpetajate kasvatusstiilidega esimeses klassis. *Eesti Haridusteaduste Ajakiri*, nr 2(1), 2014, lk 67–95. <http://dx.doi.org/10.12697/eha.2014.2.1.04>

- Strebeleva, J. (2010). *Laste arendamine ja õpetamine didaktiliste mängude abil*. Eripedagoogiline käsiraamat. Tartu: AS Atlex.
- Taylor, M. E., & Boyer, W. (2020) Play-based learning: Evidence-based research to improve children's learning experiences in the kindergarten classroom. *Early Childhood Education Journal* 48(10), p. 127–133. DOI:[10.1007/s10643-019-00989-7](https://doi.org/10.1007/s10643-019-00989-7)
- Thomas, L., Warren E., & deVries, E. (2011) Play-based learning and intentional teaching in early childhood context. *Australasian Journal of Early Childhood*. 36:4, p 69–75.
Külastatud aadressil:
https://www.academia.edu/76897287/Play_Based_Learning_and_Intentional_Teaching_in_Early_Childhood_Contexts
- Timm, M., & Uibu, K. (2015). Development of student text comprehension and language semantics in primary school. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 191, p. 793–800.
- Tobias, S., Fletcher, J. D., & Wind, A. P. (2014). Game-Based Learning. J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, M. J. Bishop, *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (pp. 485–505). Springer Science: Business Media New York
- Ugaste, A., Tuul, M., & Välk, T. (2009). Mängu tähtsus lapse arengus ning mängu juhendamine. E. Kulderknu (koost), *Üldoskuste areng koolieelses eas* (lk 44–61). Tartu: Studium.
- Uibu, K., & Voltein, E. (2010). Eesti keel. E. Kikas (koost), *Õppimine ja õpetamine esimeses ja teises kooliastmes* (lk. 215–243). Tallinn.
- Valdois, S., Roulin, J. L., & Line Bosse, M. (2019). Visual attention modulates reading acquisition. *Vision Research*, 165, 152–161. <https://doi.org/10.1016/j.visres.2019.10.011>
- Võgotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press. Külastatud aadressil:
https://w.pauldowling.me/rtf/2021.1/readings/LSVygotsky_1978_MindinSocietyDevelopmentofHigherPsycholo.pdf
- Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 7(2), 104–112.
<https://doi.org/10.1111/mbe.12015>
- Õunapuu, L. (2014) Kvalitatiivne ja kvantitatiivne uurimisviis sotsiaalteadustes. Tartu Ülikool. DSpace. <http://hdl.handle.net/10062/36419>

Lisa 2. Mängu juhised

Juhend mängule “Loomad ritta”

Vanus: 5-6 aastat

Mäng “Loomad ritta” on minu bakalaureusetöö praktiline osa. Lugema õppimine ja õpetamine on lasteaias käimise ja töötamise igapäeva osa ning sellest ei saa üle ega ümber. Uurimise tulemusena on olemas palju mänge, kus tuleb lapsel määrata algus- või lõpuhäälik, hääliku olemasolu või pikemalt kõlava hääliku asukoht, kuid puudub mäng, kus laps saab kogu sõna tähtaaval ja korduvalt läbi harjutada. Sellest tulenevalt tekkis idee luua mäng, kus lapsel on selleks võimalus.

Mäng koosneb 28 erinevast ümbrikust, mis sisaldavad:

looma pilti

looma nimetust

sedeleid vastavalt häälikute olemasolule

vajaminevaid tähti

varutähti

Lapse ülesandeks on täita sedelitel lüngad, analüüsides kõik häälikud läbi. Ümbrik sisaldab ka sedelit, millel ei ole ühtegi häälikut. See on raskusastmelt viimane, kus laps saab panna proovile oma teadmised ja mälu: mis loomaga on tegu, milliseid häälikuid see sõna sisaldab ning millises järjekorras need häälikud ritta panna.

Õpetajana on hea jälgida, kas lapsel on kujunenud välja lugemisoskuse kujunemise etapid:

- tähtede tundmine - kas laps teab, mis tähtedega on tegu?
- häälimine - kas laps häälib häälikuid?
- häälik-täht-vastavus - kas laps nimetab häälikuid õigesti? M on “m”, mitte “emm”
- lugemisvalmidus - kas laps on valmis lugema või vajab see veel arendamist?

Lisa 3. Küsimustik

Tagasiside mängule "Loomad ritta"

B *I* U ↻ ✕

Antud küsimustik on tagasiside minu bakalaureusetöö, pealkirjaga "Lugema õppimise toetamine mänguliste meetodite kaudu 5-6 aastastele", praktilisele osale ehk õppemängu "Loomad ritta" kohta.

Aitäh armas õpetaja, et oled nõus andma tagasisidet minu koostatud õppemängule.

Küsimustikule vastamine on anonüümne.

Mida arvate käesolevast õppemängust? (positiivsed küljed ja kitsaskohad)

Pikk vastuse tekst

⋮
Kuidas suhtusid lapsed mängu? (mängisid huviga, vaatasid vaid pilte, tüdinesid mängust kiiresti)

Pikk vastuse tekst

Kuidas Teie arvates käesolev mäng toetab lugema õppimist?

Pikk vastuse tekst

Millisele vanusele õppemäng sobib?

Lühike vastuse tekst

Millised on Teie ettepanekud mängu parendamiseks?

Pikk vastuse tekst

Millist lugemise osaoskust käesolev mäng toetab?

Lühike vastuse tekst

Mängu tase 5-6 aastastele

- 1 - väga kerge
- 2
- 3
- 4
- 5 - väga raske

Kas sellel mängul on potentsiaali jääda õppevahendiks?

- Jah
- Ei

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Maria Runno,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose
**„LUGEMISMÄNGU LOOMINE 5-7AASTASTELE LASTELE NING
ÕPETAJATE ARVAMUSED MÄNGU KOHTA“**,
mille juhendaja on Ilona Võik,
reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi
DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks
Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative
Commonsi 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.

Maria Runno

16.05.2025