

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Haridusteaduste instituut
Koolieelse lasteasutuse õpetaja õppekava

Annabel Kõva

PÕHIEMOTSIOONIDEGA TOIME TULEMINE JA NENDE ARENDAMINE LÄBI MÄNGU
3-4-AASTASTE LASTE NÄITEL
Bakalaureusetöö

Juhendaja: alushariduse nooremlektor Heily Leola

Tartu 2024

Kokkuvõte

Põhiemotsioonidega toime tulemine ja nende arendamine läbi mängu 3-4-aastaste laste näitel

Lapse arengu seisukohalt on olulisel kohal emotsioonide tundmine ja nende mõistmine. Bakalaureusetöö eesmärk on välja selgitada kui palju oskavad 3- ja 4-aastased lapsed pildi järgi nimetada ja kirjeldada põhiemotsioone ning kuidas laste teadmised paranevad, kui nad on mänginud õppemängu „Avastame emotsioone“. Uurimuses osales ühe lasteaia 3-4-aastaste rühma 8 last. Andmeid koguti eeltesti ning järeltestiga ja analüüsiti kvantitatiivselt kui ka kvalitatiivselt. Tulemustest selgus, et 3-4-aastaste laste teadmised kuuest põhiemotsiooni nimetusest ning nende kirjeldamisest enne õppemängu mängimist olid kesised, kuid laste tulemused kasvasid pärast õppemängu mängimist, kuid tulemuste vahe polnud suur. Sellest saab järeldada, et 3-4-aastased lapsed on võimelised tuvastama kuut põhiemotsiooni, kui nendega järjepidevalt tegeleda.

Võtmesõnad: põhiemotsioonid, 3-4-aastased, emotsioonid, mängud, mänguline õppimine

Abstract

Dealing with basic emotions and their development through play as an example of 3-4 year old children

In terms of child development recognition emotions and understanding them is important. The aim of the bachelor's thesis is to find out how much 3- and 4-year-old children can name and describe basic emotions based on a picture, and how children's knowledge improves when they have played the learning game "Let's discover emotions". 8 children of the 3-4 year old group of one kindergarten participated in the research. Data were collected with a pre-test and a post-test and analyzed quantitatively as well as qualitatively. The results revealed that 3-4 year old children's knowledge of six basic emotion names and their description before playing the educational game was poor, but the children's results increased after playing the educational game, but the difference in results was not large. It can be concluded that 3-4 year old children are able to identify the six basic emotions if they are dealt with consistently.

Key words: base emotions, 3-4-years old, emotions, games, playful learning

Sisukord

Kokkuvõte	2
Abstract	2
Sissejuhatus	4
Teoreetiline ülevaade.....	4
Emotsioonid.....	4
Põhiemotsioonid	5
3-4-aastaste laste emotsionaalne areng.....	7
Emotsioonidega toime tulemine.....	8
Mäng.....	8
Õppemängude koostamise põhimõtted 3-4-aastastele lastele emotsioonide õpetamiseks	9
Metoodika.....	11
Valim	11
Andmekogumine.....	11
Andmeanalüüs	13
Tulemused	13
Laste teadmised põhiemotsioonidest enne õppemängu "Avastame emotsioone" mängimist.	14
Laste teadmised põhiemotsioonidest pärast õppemängu "Avastame emotsioone" mängimist.	14
Kolmanda uurimisküsimusena sooviti teada saada, mida arvavad 3-4-aastased uuritavad lapsed. koostatud õppemängust "Avastame emotsioone".	15
Arutelu.....	16
Laste arvamused koostatud õppemängust.	18
Töö piirangud ja praktiline väärtus	18
Tänuõnad.....	18
Autorsuse kinnitamine	19
Kasutatud kirjandus	20
Lisad	23
Lisa 1. Tabelid	23
Lisa 2. Õppemäng "Avastame emotsioone".....	25
Lisa 3. Kuue põhiemotsiooni pildid.	36
Lisa 4. Eeltesti küsimused.....	43
Lisa 5. Järeltesti küsimused.	44
Lih litsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks	45

Sissejuhatus

Emotsioonid on olulisel kohal meie igapäevases suhtluses (Nõlvak & Valk, 2003). Emotsioonid tekivad automaatselt ning valmistavad meid ette selleks, et tegeleda meie jaoks oluliste sündmustega. Tänu emotsioonidele on suhtluspartneril võimalik teadvustada, milline käitumine või hoiak oleks antud hetkel sobivaim (Nõlvak & Valk, 2003). Emotsioon on tunde läbielamise konkreetne vorm (Bachmann & Maruste, 2001).

Eelnevalt on tehtud uuring (Ennok, 2010) kasutades erinevaid õppemetoodikaid 3-7-aastaste laste põhiemotsioonide mõistmiseks, millest selgus, et 3-5-aastased teavad emotsioone rõõm, kurbus, viha ja hirm. Samast uuringust tuli välja, et tähtsaim areng emotsioonide mõistmisel toimub vahemikus 3-5 aastat. Emotsiooni arusaamist, konkreetsemalt hirmu mõistmist, on uuritud ka eelkooliealiste laste näitel (Nogo, 2017). Durand jt (2007) uuringust selgus, et põhiemotsioonidest on lastel kergem ära tunda emotsioone kurbus ning rõõmus, kui näiteks viha. Antud uuringust selgus, et lapsed on teadlikud hirmust ja nad oskavad seda ise oma sõnadega selgitada. Parim viis lastele õpetada emotsioonide mõistmist ja nendega toime tulemist on teha seda läbi mängu, kus läbi erinevate situatsioonülesannete saavad lapsed kogeda ehtsaid emotsioone, sealhulgas nii positiivseid kui ka negatiivseid (Ugaste, 2017).

Autorile teadaolevalt ei ole Eestis tehtud 3-4-aastaste laste näitel uuringuid sellest kui palju nad mõistavad, mis on emotsioonid ning kuidas nendega toime tulla. Eelnevast tulenevalt leiain, et on oluline uurida kui palju teavad 3-4-aastased lapsed põhiemotsioonidest ning oskaksid neid kirjeldada ja eristada ning seda selleks, et laps mõistaks, mida ta tunneb ja oskaks vastavalt tekkinud emotsioonile valida sobiva viisi emotsiooniga toimetulekuks ja käitumiseks.

Bakalaureusetöö eesmärk on välja selgitada kui palju oskavad 3- ja 4-aastased lapsed pildi järgi nimetada ja kirjeldada põhiemotsioone ning kuidas laste teadmised paranevad, kui nad on mänginud õppemängu „Avastame emotsioone“.

Teoreetiline ülevaade

Emotsioonid

Crivelli ja Fridlund (2019) leiavad, et tänapäevani pole jõutud teaduslikult üksmeelele selle osas, mis on emotsioon, kuidas seda kategoriseerida, mõõta ning defineerida. Bachmann & Maruste (2001) defineerivad emotsiooni, kui keerulist väljendusreaktsiooni, mis tekib reageerides

erinevatele ärritajatele – objektid, nähtused, sündmused jne. Emotsioon on isiklik tunne, mis on alati meie sees ja ei kao kunagi ära, ning millega kaasnevad kognitiivsed ja füsioloogilised reaktsioonid välistele sündmustele (Krips, 2019). Emotsioone tunneb iga inimene enda elus tihti ning meil on võimalik tahtmatult või tahtlikult väljendada enda tundeid näoväljenduse, vokaali ja kehahoiaku abil. Samas tuleb rõhutada, et iga emotsiooni tundmisel ei pruugi kaasneda alati näoväljendus (Ekman, 1999).

Põhiemotsioonid

Emotsioone jagatakse kahte gruppi: põhiemotsioonid ja kompleksemotsioonid ning kõige uuritum ongi põhiemotsiooni teooria. Paul Ekman ja Klaus Scherer on tänapäeval ühed kuulsamad põhiemotsioonide teooria esindajad ning nemad leiavad, et põhiemotsioonid on meile kõigile kaasasündinud ning need on äratuntavad näoväljenduste abil, olenemata kultuurist. Ekman (1999) kirjeldab põhiemotsioone kui lühikese kestusega emotsioone, kuna need tekivad tahtmatult ning on seotud arusaamade, mõtete ja mälega. Ekman ja Cordaro (2011) leiavad, et põhiemotsioonid avalduvad kiiresti ning neid on keeruline pidurdada. Nõlvak ja Valk (2003) loevad põhiemotsioonide alla rõõm, viha, kurbus, üllatus, hirm, vastikus. Ka käesolevas bakalaureusetöös kajastatakse neid emotsioone kui kuut põhiemotsiooni.

Rõõm. Rõõm on emotsioon, mis sisaldab lõbusust, rahuldust, kergendust ning lisaks paneb rõõm tundma uhkust, põnevust ja turvalisust (Iordanou & Mattock, 2021). Rõõm tekib meis siis, kui tunneme tundeid, mida naudime. Kui inimene tunneb ennast rõõmsalt, siis ta silmad lähevad särama, silmade ümber tekivad naerukortsud ning suunurgad on suunatud ülespoole (Matsumoto *et al.*, 2008). Lasteaialapsel võib tekkida rõõm siis, kui ta saab tegeleda nende tegevustega, mis talle meeldivad, näiteks suur dinosauruste austaja saab dinosaurust voolida või laevade huviline saab minna paadisõidule.

Viha. Viha võib olla esialgu raske tuvastada, kuna see hõlmab ka frustratsiooni, tõrjumist, väärkohtlemist, mis võib samuti kaasneda ka kurbusega (Iordanou & Mattock, 2021). Viha tundmisel pulss ning vererõhk tõuseb (Bachmann & Maruste, 2001), lisaks võivad ilmned järgnevad aspektid: kortsus kulm, silmad pärani lahti, ringi trampimine, keha kõigutamine ette ja taha (Matsumoto *et al.*, 2008). Viha kogedes suureneb verevoolus kätes, mis on kooskõlas väitega, et inimene on valmis võitlema, kui ta on vihane (Ekman & Cordaro, 2011). Üks komponent viha väljendamisel on ka hammaste näitamine, mis sai alguse hammustamisest

(Camras & Fatani, 2008). Viha võib vallanduda ka siis, kui keegi üritab meile või kellelegi teisele, kellest me hoolime, haiget teha, kas siis füüsiliselt või vaimselt. Lasteaialapsel võib viha tekkida päris kiiresti, näiteks võib lapses tekkida viha, kui tema ehitatud lego-ehitis teise lapse poolt lõhutakse.

Kurbus. Kurbus tekib inimestes siis, kui reageeritakse kaotusele inimese või objekti suhtes, millesse ollakse väga kiindunud, näiteks lähedase inimese surm (Ekman & Cordaro, 2011). Kurbuse kogemine on üks olulisemaid osi emotsionaalse arengu juures ning seetõttu on äärmiselt oluline, et täiskasvanu ei suruks alla lapse kurgust, vaid tegeleks sellega, et laps saaks õppida tundma kurbust (Tropp & Mägi, 2008). Kurbust tundes on inimesel suunurgad suunatud allapoole, kulmude sisenurgad tõstetud ning tuju halb (Matsumoto *et al.*, 2008). Lasteaialapsel võib kurbus tekkida siis, kui temalt võetakse ära mänguasi või kui laps ei soovi magama minna.

Üllatus. Üllatust iseloomustavad suured pärani silmad ja suu, jäsemete ehmunud liigutused (Smith *et al.*, 2008), huuled väljaulatuvad ning kulmud kergitatud (Matsumoto *et al.*, 2008). Üllatust tundes inimeste kaela- ja õlalihased lähevad pingesse (Bachmann & Maruste, 2001). Antud emotsioon tekib siis, kui reageeritakse ootamatule sündmusele ning see kestab kõige lühemat aega (Ekman & Cordaro, 2011). Üllatus võib olla meeldiv kogemus, kuna see võimaldab kogeda midagi uut, kuid teisest küljest võib olla see ebameeldiv kogemus, kuna keegi võib olla pettunud (Ludden *et al.*, 2008). Lasteaialapsel võib tekkida üllatus näiteks siis, kui ta saab teada midagi uut ja huvitavat.

Hirm. Hirm on reaktsioon hädaohule, mis ilmneb füüsiliselt või psühholoogiliselt. Hirm aktiveerib impulsid, kas tarduda või põgeneda. Samuti võib juhtuda olukordi, kus hirm käivitab viha (Ekman & Cordaro, 2011). Hirmu kogedes suunatakse verevool kätest jalgadesse, toetades ideed, et evolutsioon valmistab meid ette põgenemiseks (Ekman & Cordaro, 2011). Bachmann ja Maruste (2001) leiavad, et hirmu tundmisel meie peopesad hakkavad higistama ning samuti muutub ka hingamine. Hirmu tundes on inimesel silmad avatud, huuled kokku tõmbunud, ta kergitab kulme, väriseb, on küürus ning kahvatu (Matsumoto *et al.*, 2008). Lasteaialapsel võib näiteks tekkida hirm momendil kui ta näeb putukat, keda ta kardab.

Vastikus. Vastikus tähendab millegi osas vastumeelsuse üles näitamist. Selleks võib olla millegi nägemine, lõhn, maitse või muu selline. Vastikust tundes on inimesel alumine huul alla keeratud ning ülemine huul kergitatud, ta võib sülitada ning ta suu on avatud ja keel väljaulatuv (Matsumoto *et al.*, 2008). Kortsus nina ning alalõua langetamine seostatakse kõige rohkem

toiduga seotud vastikust tekitavates olukordades (Rozin *et al.*, 1999). Üldjoontes vastikust tundev inimene kaugeneb objektist või olukorrast, mis tekitab temas vastikust (Rozin *et al.*, 1999). Lasteaialapsel tekib vastikus näiteks siis kui ta sööb midagi, mis talle ei maitse.

3-4-aastaste laste emotsionaalne areng

Laste arusaam emotsioonidest on seotud nende kognitiivse arenguga (Iordanou & Mattock, 2021), mis omakorda areneb käsikäes emotsioonidega (Tropp & Mägi, 2008). Kaily Kalde (2022) katseuringust tuli välja, et uuritavate 3-5,5-aastased lapsed vaatlesid kõige rohkem negatiivset emotsiooni, kui positiivset emotsiooni või mõnda teist stiimulit. Tropp ja Mägi (2008) on leidnud, et kolmeaastased lapsed teavad, et lohutamine on õige tegevus, kuid haiget tegemine on vale ning siinkohal tuleb meeles pidada, et selline arusaam ei toimu lastel ühesuguse kiirusega ning sellepärast tuleb võtta teemat läbides aega.

Enda emotsioonide mõistmine. Kuigi käesolevas töös keskendutakse kuuetele põhiemotsioonile, siis leidsid Saarikallio jt (2019), et kolmeaastased on võimelised väljendama peaaegu sama palju emotsioone kui oskavad seda teha täiskasvanud ning lisaks on nad suutelised hindama enda emotsionaalset käitumist. Samas on leitud, et laps on võimeline tuvastama iseenda emotsioone, ent selleks on vajalik, et lapsel oleks piisavalt kogemusi erinevate emotsioonidega ning oskus anda edasi vihjeid erinevate emotsioonide kohta näoilmete või käitumisega (Seja & Russ, 2010). Lapsi saab eristada nende emotsionaalsuse järgi olevalt sellest, kui kiiresti tekib lapses emotsioon, kui intensiivselt ta seda kogeb ning kui kaua võtab lapsel aega nende tunnete väljendamiseks (Rydell *et al.*, 2003). Kindlasti on lasteaedades näha seda kuivõrd emotsionaalne mingi laps on ja kas ta ärritub kiiresti või mitte. Näoilmeid on inimesed võimelised eristama juba imikueast peale (Iordanou & Mattock, 2021). Täiskasvanud inimeste näoilmed võivad olla sama emotsiooni puhul sotsiaalses olukorras erinevad, vältimaks ebamugavust või halvakspanu. Täiskasvanud võivad teha tahtlikult võltsnaeratust olenemata sellest, kas nad on antud hetkel rõõmsad või mitte (Ekman, 1999).

Teiste emotsioonide mõistmine. Paul Harris (1989) leidis, et selleks, et laps saaks aru teiste inimeste tunnetest, peab tal olema täidetud kolm eeltingimust – eneseteadlikkus, teesklemisvõime ning võime eristada teesklust tegelikkusest. Jean Piaget' teooria järgi esineb operatsioonieelne periood vahemikus 2-7 eluaastat ning selles etapis on lapse mõtlemine jäik, süsteemitu ja ebaloogiline, aga tuleb silmas pidada, et operatsioonieelsel perioodil on laps

enesekeskne ehk ta tõlgendab maailma „minast lähtuvalt“ (Veisson, 2017). Laste arusaam teiste laste emotsioonidest areneb oluliselt alles 2-5-aastaselt (Saarikallio *et al.*, 2019). Kolmandaks ja neljandaks eluaastaks mõistavad lapsed teiste inimeste soove, tundeid, emotsioone ja veendumusi, aga leitakse, et sellist oskust võib näha juba kaheaastase lapse puhul. On leitud, et positiivseid emotsioone on teistel lastel lihtsam ära tunda (Widen & Russell, 2003). Emotsioonide mõistmisel tuleb arvestada inimese miimikaga, olukorra kontekstiga ja käitumisega, kuid selleks ei pruugi 3-4-aastased lapsed veel võimelised olla (Bachmann & Maruste, 2001).

Emotsioonidega toime tulemine

Emotsioonidega toimetulemist nimetatakse emotsioonide reguleerimiseks ehk kui hästi oskab inimene enda emotsioone ohjata (Tropp & Mägi, 2008). Emotsioonide kontrollimine on oskus, mida inimesed sündides kaasa ei saa (Tähepõld, 2016). Emotsioonidega toime tulemise juures on laste jaoks kõige olulisem turvaline, mõistev, toetav ja avatud keskkond (Tropp & Mägi, 2008). Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2008) järgi peab lasteaeda lõpetav laps suutma kirjeldada emotsioone ning neid ka sobival viisil väljendada.

Üks oluline komponent, mida tuleks arendada nii varajases eas kui võimalik, on emotsionaalne kompetentsus, seda sellepärast, et laps oskaks mõista, mida ta antud hetkel tunneb ning seda ka endale kirjeldada (Krips, 2019). Emotsionaalne kompetentsus ehk emotsionaalne intelligentsus on arendatav oskus, mille alla kuulub oskus tajuda enda ja teiste emotsioone, nendega toime tulla ning neid sõnastada (Denham *et al.*, 2010; Krips, 2019). Enda emotsioonide jälgimise kaudu saavutab laps kontrolli enda emotsioonide üle ning läbi selle õpib ta ennast paremini tundma (Tropp & Mägi, 2008). Selleks, et laps oskaks ennast jälgida ning enda emotsioone kontrollida, saab täiskasvanu toetada tema arengut ning olla sellel teekonnal suunajaks.

Mäng

Mängu mõiste muutub ajas ning kultuurikontekstis, iga põlvkond, kultuur ja ühiskond tõlgendab ümber viisi, kuidas suhtuda lapsepõlvemängu (Bruce, 2011). Mäng on tegevus, kus laps saab arendada enda mina-pilti (Ugaste, 2017) ning rahuldada enda soove ja vajadusi (Võgotski, 2016). Martin (2010) leiab, et mäng on lapse/laste endi poolt algatatud ja juhitud püsiv tegevus, kus

lapsed saavad rakendada enda loomingu poolt ning kasutada enda kujutlusvõimet. Mäng on sama naturaalne protsess nagu on selleks istumine, rääkimine ja kõndimine, seda peetakse lihtsalt üheks osaks kasvamise juures (Bruce, 2011). Mängimine on protsess, mis leiab aset lapsele teadvustama ning läbi mille arendab ta erinevaid oskusi, mis on vajalikud eluga toime tulemiseks (Võgotski, 2016). Mängimine annab lapsele võimaluse kogeda ehtsaid ja erinevaid emotsioone, sealhulgas nii negatiivseid kui ka positiivseid, ning seeläbi õppida nendega toime tulema (Ugaste, 2017). Mäng toetab ja laiendab laste arengut ja õppimist, eriti just siis, kui see on hästi planeeritud (Bruce, 2011).

Alushariduses on olulisel kohal õppemängud, kus on omavahel ühendatud õppimine ja mängimine, sest niimoodi õpib laps kõige paremini (Ugaste, 2017). Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2008) õppe- ja kasvatustegevuse üks läbiviimise põhimõtetest on õppida läbi mängu ning üks eeldatavatest üldoskustest on mänguoskus, mis tuleb lasteaialapsel omandada lasteaia lõpetamiseks. Rootsi teadlased Samuelsson ja Carlsson (2008) pakkusid välja termini, mis omavahel seoks õppimise ja mängimise, milleks on mängiv-õppiv laps (*playing learning child*). Mängiv-õppiv laps on see, kes ei hoia lahus mängu ja õppimist, vaid seostab mänguliselt ümbritsevat maailma (Samuelsson & Carlsson, 2008). Lapse mäng on oluline, sest see aitab lastel mõista teiste inimeste mõtteid ja tundeid, aitab arendada abstraktset mõtlemist, luua mängu stsenaariume ning jääda paindlikuks ja arendada oma intelligentsust (Bruce, 2011). Lapsed, kes on võimelised väljendama emotsioone mängus, võivad paremini olla suutelised ära tundma ja tuvastama emotsionaalseid märke nii endas kui ka teistes (Seja & Russ, 2010).

Õppemängude koostamise põhimõtted 3-4-aastastele lastele emotsioonide õpetamiseks

Harivad mängukeskkonnad tõmbavad viimasel ajal üha enam õpetajate ja teadlaste tähelepanu, kuna neil on positiivne mõju motivatsioonile ja õppimisele, eriti laste käitumisele (Liao *et al*, 2012). Õppemängude ehk didaktiliste mängude eesmärk on tutvustada lastele uusi teadmisi ja oskusi ning lasta neid mängus rakendada (Ugaste, 2005). Õppemängud on seotud lapse oskuste ja teadmiste püsivaks tegemisega ehk õppemängude juures on tegevus mõeldud õppeülesannete täitmiseks, seepärast on oluline, et mäng oleks kaasahaarav ja emotsionaalne (Ugaste *et al*, 2008). Õppemängud on üldjoontest seotud vaimsete võimete arendamisega ning seepärast on oluline tagada lapse maksimaalne vaimne pingutus (Ugaste, 2005; Galinskaja, *et al*, 1972).

Õppemängu üks oluline osa on see, et see peab toimuma lastele loomulikus keskkonnas (Galinskaja, *et al.*, 1972).

Õppemängu valmistamisel ei ole piire ehk õpetaja võib mängu tuua erinevaid esemeid, pilte ning videoid (Galinskaja *et al.*, 1972). Õppe- ja kasvatustegevuste kavandamisel on oluline lähtuda lapse arengust ja eripäradest ning last tuleks kaasata võimalikult palju, kuid samas on ka oluline, et õppemängu oleks lõimitud erinevad valdkonnad (Õun & Nugin, 2017).

Õppemängudel tuleb rakendada erinevaid meeli, et tagada mitmekülge õppimine, selleks, et mängud poleksid üksluised ning ei muutuks laste jaoks igavaks (Ugaste *et al.*, 2008). Head õppemängud on koostatud nii, et laps saab kogeda ning lahendada reaalse elu probleeme (Liao *et al.*, 2012), tal püsib mängu vastu huvi ning täidaks õppe-eesmärki (Galinskaja *et al.*, 1972). Õppemänge liigitatakse kolme valdkonda: mängud erinevate esemetega ja mänguasjadega, lauamängud ning sõnalised mängud (Ugaste, 2017). Selles töös kasutatakse mängud erinevate esemetega ja mänguasjadega.

Õppemängu kaudu arenevad lastel tunnetusprotsessid (mõtlemine, kõne, tajus, tähelepanu, mälu) ning samuti kujuneb välja ka vaatlusoskus ning oskus järgida etteantud mängureegleid (Ugaste, 2005). Kolme- ja neljaaastaste laste puhul tuleb õppemäng teha selliselt, et lapsed saaksid palju liikuda ning tegutseda, parimal juhul võiks õppemänge läbi viia õues (Galinskaja *et al.*, 1972). Alushariduses on viis didaktika põhimõtet, millega tuleb uue teema õpetamisel arvestada: mängulise ja aktiivse õppimise printsiip, näitlikkuse printsiip, jõukohasuse printsiip, huvitavuse printsiip ning eluläheduse printsiip (Õun & Nugin, 2017).

Õppemängude koostamisel tuleb õpetajal esmalt määratleda õppe- ja kasvatustegevuse eesmärgid ehk mida ta antud mänguga lastele õpetada tahab (Ugaste *et al.*, 2008), seejuures tuleb arvestada laste eripärade ning arengutasemega (Krull, 2018). Õppemängude juures on suur roll õpetajal, kes esimesena tutvustab uut mängu lastele, tema peab selgitama mängukäiku ning mängureegleid. Mängureeglite selgitamise juures peab õpetaja arvestama, et 3- ja 4-aastastele lastele ei pruugi mängureeglid meelde jääda ning vajadusel tuleb õpetajal need mängu ajal üle korrata (Ugaste *et al.*, 2008). Kui eelnevad etapid on tehtud saab hakata õppemängu rakendama ning pärast mängu tuleb hinnata õpitulemusi, kas eesmärgid said täidetud või mitte (Krull, 2018).

Sellest tulenevalt on bakalaureusetöö eesmärk on välja selgitada kui palju oskavad 3- ja 4-aastased lapsed pildi järgi nimetada ja kirjeldada põhiemotsioone ning kuidas laste teadmised

paranevad, kui nad on mänginud õppemängu „Avastame emotsioone“. Eesmärgist tulenevalt püstitati uurimusele järgnevad uurimisküsimused:

1. Millised olid 3-4-aastaste laste teadmised põhiemotsioonidest enne õppemängu "Avastame emotsioone" mängimist?
2. Millised olid 3-4-aastaste laste teadmised põhiemotsioonidest pärast õppemängu "Avastame emotsioone" mängimist ning kas ja kui palju laste teadmised kuuest põhiemotsioonist mängu ajal kasvasid?
3. Millised on 3-4-aastaste laste arvamused koostatud õppemängust?

Metoodika

Käesolevas peatükis antakse ülevaade uuringu metoodikast ning etappidest. Teisisõnu tutvustatakse valimit, andmete kogumist ning andmete analüüsi. Uuringu metoodika valikul lähtuti töö probleemist, uurimiseeärgist ning uurimisküsimustest. Töö uurimismeetodiks on arendusuuring (*design research*), mis tähendab millegi uue loomist või olemasoleva toote täiustamist või parendamist ning teaduspõhisust (Heikkinen, 2019).

Valim

Uuringus kasutati mittetõenäosuslikku mugavusvalimit (Rämmer, 2014), mis tähendab, et valimisse saavad sellised uuritavad, keda on lihtne uuringusse kaasata. Enne uuringu läbiviimist küsiti nõusolek lasteasutuse direktorilt, rühma õpetajatelt ning lastevanematelt. Valimi moodustasid ühe Viljandimaa lasteaia 3-4-aastased lapsed, kes on eakohase arenguga ning kelle lapsevanemad andsid uuringus osalemiseks nõusoleku. Kokku andis nõusoleku oma lapse uuringus osalemiseks 14 lapsevanemat. Uuringut ei olnud võimalik läbi viia kõigi lastega, sest perioodil (18.-27.03.2024), mil töö autor oli uuringut läbi viimas, polnud kõiki vanemate nõusolekuga lapsi kohal. Lõpliku valimi moodustasid 8 last, kellest kolm olid 3-aastased ja viis 4-aastased ($M=3,63$, $SD=0,52$).

Andmekogumine

Andmekogumiseks kasutas töö autor õppemängu "Avastame emotsioone" (lisa 2). Kokku oli mängus kolm punkti. Lapsed said igas punktis panna kokku vastava emotsiooniga pusle või

portree ning igas punktis räägiti vastavast emotsioonist - kuidas see ära tunda. Lõpetuseks mängiti memoriini, millega korraldi üle õpitud põhiemotsioonid.

Autor tegi põhiemotsiooni (lisa 3) piltidega pilootuuringu 6-aastase tüdrukuga, et välja selgitada, kas laps, kes eakohaselt peaks tundma kõiki mängus olevaid emotsioone, eristab ning oskab nimetada, mis emotsiooniga on tegu. Vastavalt lapse öeldule muutis töö autor pilte (näiteks vastikus, üllatunud ning vihane). Samuti tegi töö autor 4-aastase lapsega läbi terve õppemängu, et välja selgitada, kas mängus tuleks teha parendusi. Algselt oli mõeldud üks mäng, kus võetakse läbi kõik kuus põhiemotsiooni, kuid pilootuuringu käigus selgus, et õppemäng läks liiga pikaks (43 minutit) ning kuna nii pikk mäng ei ole 3-4-aastastele lastele eakohane, siis muutis töö autor mängu kaheks osaks ehk kolm põhiemotsiooni korraga. Nii eeltesti kui ka järeltesti tegi töö autor pilootuuringuna läbi ka 4-aastase lapsega. Pilootuuringu tulemusena lisati testidesse mõningad muudatused, näiteks muudeti küsimuste sõnastust ning mõningad küsimused jäeti testidest välja, sest küsimuste sisu kordus.

Andmete kogumiseks tehti eeltest ning järeltest. Testid viidi läbi intervjuuna. Intervjuu valiti sellepärast, et 3-4-aastased lapsed ei oska lugeda ega kirjutada. Küsides lapselt konkreetseid küsimusi ning andes võimaluse lapsel vastata, saab nii laps kui ka õpetaja teada laste teadmised antud teemast (Karm, 2013). Eeltest teostati, et leida laste eelteadmised, mida lapsed saavad hakata seostama uute teadmistega. Järeltestiga sooviti teada saada, kuivõrd on laste teadmised põhiemotsioonidest mängu tagajärjel suurenenud. Eeltestis (lisa 4) ning järeltestis (lisa 5) küsiti samu küsimusi, kuid järeltestis lisati küsimused ka õppemängu kohta ehk eeltestis oli neli küsimust ning järeltestis kaheksa küsimust. Eeltesti ning järeltesti küsimused koostati koostöös juhendajaga vastavalt käesoleva bakalaureusetöö eesmärkidele.

Andmekogumine toimus antud töös kahes etapis. Eeltesti ning järeltesti vastused salvestati diktofoniga, et hiljem kogu tekst sõna-sõnalt transkribeerida, kuid lisaks kirjutas töö autor intervjuu ajal laste vastused ka kirjalikult üles. Esmalt tehti iga lapsega individuaalselt läbi intervjuuna eeltest ning see transkribeeriti käsitsi. Eeltestid tehti rühmaruumist väljaspool ehk meetoodilises ruumis ning iga eeltest võttis aega maksimaalselt viis minutit. Eeltestid tehti lastega läbi päev või kaks enne õppemängu mängimist. Eeltestis selgitati välja laste teadmised kuuest põhiemotsioonist. Eeltestile järgnes õppemäng "Avastame emotsioone". Õppemängus osales korraga maksimaalselt kuus last ning mäng viidi läbi laste endi rühmaruumides, kuid kõrvaltoas eraldi teistest rühmas olevatest lastest. Olenevalt laste arvust grupis, nende teadmistest ning

tähelepanust kestis õppemäng 25-35 minutit. Sellele järgnes teine andmekogumise etapp ehk järeltest, mis leidis aset päev peale õppemängu mängimist. Järeltest viidi läbi iga lapsega individuaalselt ning see toimus intervjuuna, mis samuti hiljem transkribeeriti. Järeltest tehti metoodilises ruumis ning järeltest võttis aega maksimaalselt seitse minutit. Järeltestis selgitati välja laste teadmised pärast õppemängu mängimist ning nende arvamused mängu kohta.

Andmeanalüüs

Andmete analüüsimisel kasutati kombineeritud meetodeid. Eel- ja järeltesti tulemusi analüüsiti kasutades kirjeldavat statistikat, kus leiti miinimum ja maksimum skoorid, kõigi laste keskmised ja standardhälve. Laste vastused emotsioonide tundmisele märgiti: 2 - laps oskas nimetada emotsiooni, 0 - laps ei osanud nimetada emotsiooni. Mõnel juhul märkis uurija skooriks 1, näiteks, kui laps nimetas emotsiooni sünonüümi (näiteks emotsiooniga hirmunud, kus laps vastas, et see tähendab, et kardab). Analüüsiks kasutati MS Excel tabelarvutusprogrammi. Lisaks võrreldi eel- ja järeltesti tulemusi kasutades t-testi, et leida kas tulemustes esines statistilist olulisust. Andmete analüüsimiseks kasutati andmetöötlusprogrammi JASP (versioon 0.18.1.0). Saamaks teada laste arvamusi õppemängust, kasutati kvalitatiivset andmeanalüüsi. Laste vabavastused õppemängu meeldivuse kohta lisati tabelisse, eraldades vastused millest selgus, et lastele meeldis mäng ja need, millest selgus, et lastele ei meeldinud mäng. Laste öeldu läks täpselt sellisena kirja nagu nad ütlesid ehk laste öeldut töö autor ei parandanud. Lastel paluti ka vastata, mis neile meeldis ja mis ei meeldinud ning miks. Esitatud põhjendused grupeeriti kahte rühma: positiivsed ja negatiivsed arvamused mängust ning neid kasutatakse näidetena kolmanda uurimisküsimuse juures. Laste vastused ei ole seotud nende nimedega, kasutatakse pseudonüüme laps 1, laps 2 jne.

Tulemused

Bakalaureusetöö eesmärk oli välja selgitada, kui palju oskavad 3- ja 4-aastased lapsed pildi järgi nimetada ja kirjeldada põhiemotsioone ning kuidas laste teadmised paranevad, kui nad on mänginud õppemängu „Avastame emotsioone“. Tulemused esitatakse uurimisküsimuste kaupa.

Laste teadmised põhiemotsioonidest enne õppemängu "Avastame emotsioone" mängimist.

Esimese uurimisküsimusega sooviti teada saada, millised on 3-4-aastaste laste teadmised põhiemotsioonidest enne õppemängu "Avastame emotsioone" mängimist. Selle jaoks tehti lastega intervjuu vormis eeltest. Tulemused esitatakse kahes osas: esimeses osas pidid lapsed pildi järgi nimetama põhiemotsiooni ja teises osas tuli lastel emotsiooni kirjeldada.

Tulemustest selgus, et 3-4-aastaste laste oskused nimetada põhiemotsiooni pildi järgi, on vähesed. Maksimaalne keskmine skoor kõigi laste kohta oleks saanud olla 2 (iga õigesti nimetatud emotsiooni eest sai kaks punkti), seda juhul, kui kõik lapsed oleksid ära tundnud kõik emotsioonid. Keskmine tulemus aga oli 0,48 (SD=0,68). Iga emotsiooni kohta on keskmised välja toodud tabelis 1 (lisa 1). Kõige enam valmistas lastele raskusi põhiemotsioonid vihane, üllatunud ning vastikus. Kõige rohkem oskasid lapsed nimetada põhiemotsioone kurb ning hirmunud.

Tulemustest selgub, et 3-4-aastaste oskused kirjeldada põhiemotsioone on vähesed. Maksimaalne keskmine skoor oleks saanud olla 2, kui kõik lapsed oleks osanud kirjeldada emotsioone, kuid oli 0,27 (SD=0,45). Iga põhiemotsiooni kohta on keskmised välja toodud tabelis 2 (lisa 1). Kõige paremini oskasid lapsed kirjeldada põhiemotsiooni üllatunud ning kõige rohkem valmistas 3-4-aastastele lastele raskusi emotsioon vihane.

Laste teadmised põhiemotsioonidest pärast õppemängu "Avastame emotsioone" mängimist.

Teise uurimisküsimusega sooviti teada saada, millised on 3-4-aastaste laste teadmised põhiemotsioonidest pärast õppemängu "Avastame emotsioone" mängimist ning kas ja kui palju laste teadmised selle käigus kasvasid. Selle jaoks tehti lastega intervjuu vormis järeltest. Tulemused esitatakse kahes osas: esimeses osas pidid lapsed pildi järgi nimetama põhiemotsiooni ning teises osas tuli lastel emotsiooni kirjeldada.

Tulemustest selgus, et 3-4-aastaste laste oskused nimetada põhiemotsiooni pildi järgi on tõusnud. Maksimaalne keskmine skoor oleks saanud olla 2, kui kõik lapsed oleks osanud kirjeldada emotsioone, kuid oli 0,96 (SD=0,87). Iga emotsiooni kohta on keskmised välja toodud tabelis 3. Kõigi kuue põhiemotsiooni nimetuse nimetamise keskmine on tõusnud, välja arvatud emotsiooni hirmunud, mille keskmine jäi peale õppemängu mängimist samaks (M=0,75). Kõige

paremini oskasid 3-4-aastased lapsed peale õppemängu mängimist nimetada põhiemotsiooni vastikus. See-eest kõige raskem oli lastel nimetada põhiemotsioone vihane ning üllatunud.

Tulemustest selgub, et 3-4-aastaste oskused kirjeldada põhiemotsioone kasvasid. Maksimaalne keskmine skoor oleks saanud olla 2, kui kõik lapsed oleks osanud kirjeldada emotsioone, kuid oli 0,69 (SD=0,75). Iga põhiemotsiooni kohta on keskmised välja toodud tabelis 4 (lisa 1). Kõige paremini oskasid 3-4-aastased lapsed peale õppemängu mängimist kirjeldada emotsiooni vastikus. Kõige raskemaks osutus põhiemotsioon vihane.

Tulemustest selgub, et 3-4-aastaste laste oskus nimetada põhiemotsiooni peale õppemängu mängimist tõusid, välja arvatud emotsioon hirmunud puhul. Eel- ning järeltesti väärtuste vahel on statistiliselt oluline erinevus emotsioonide nimetamisel rõõmus ($p=0,048$) ja vastikus ($p=0,005$) puhul. Ülejäänud nelja põhiemotsiooni nimetamisel eeltesti ja järeltesti tulemuste vahel ei ilmnunud statistiliselt olulist erinevust (vt lisa 1, tabel 5).

Tulemustest selgub, et laste oskused kirjeldada kuut põhiemotsiooni on peale õppemängu mängimist tõusnud. Eel- ning järeltesti väärtuste vahel on statistiliselt oluline erinevus emotsiooni kirjeldamisel vastikus ($p=0,003$) puhul. Ülejäänud viie põhiemotsiooni kirjeldamisel eeltesti ja järeltesti tulemuste vahel ei ilmnunud statistiliselt olulist erinevust (vt lisa 1, tabel 6). Laste arvamused koostatud õppemängust.

Kolmanda uurimisküsimusena sooviti teada saada, mida arvavad 3-4-aastased uuritavad lapsed. koostatud õppemängust “Avastame emotsioone”.

Selle jaoks tehti lastega intervjuu vormis järeltest. Töö autor küsis õppemängu läbinud lastelt kolm küsimust: kuidas sulle see mäng meeldis, mis sulle selle mängu juures kõige rohkem meeldis ning miks ja mis sulle selle mängu juures üldse ei meeldinud ning miks. Vastustest selgus, et kaheksast lapsest neljale meeldis koostatud õppemäng ning neli ei osanud küsimusele vastata.

Tulemustest selgus, et õppemängu juures meeldis kaks tegevust lastele kõige rohkem: memoriin (kolmele lapsele) ning pusle (kolmele lapsele). Lapsed põhjendasid enda vastust järgnevalt: “*mitu korda mänginud*” (laps 4), “*kodus on ka pusle*” (laps 6), “*oli nii lihtne panna*” (laps 7), “*nii väga meeldis*” (laps 5). Õppemängu meeldivaid kohti tõid lapsed rohkem välja, kui kohti, mis ei meeldinud. Ainult üks laps vastas küsimusele “*ei tea*” (laps 8).

Õppemängu juures ei olnud palju kohti, mis lastele ei oleks meeldinud. Üks laps tõi siiski välja, et talle ei meeldinud pusle ning teine laps ütles, et talle ei meeldinud portree kokku panemine. Kolmandale lapsele ei meeldinud mängu üldse mängida. Lapsed põhjendasid enda vastuseid järgnevalt: *“seal pidi nägusid panema”* (laps 1), *“ma ei saanud neid kokku panna, need on kõik viltu”* (laps 7). Samuti ei osanud mõned lapsed enda vastust põhjendada: *“ma ei tea”* (laps 2, 3, 4, 8), *laps vaikis* (laps 5, 6).

Arutelu

Emotsioonid tekivad automaatselt ning valmistavad meid ette selleks, et tegeleda meie jaoks oluliste sündmustega. Käesoleva bakalaureusetöö eesmärk oli välja selgitada kui palju oskavad 3- ja 4-aastased lapsed pildi järgi nimetada ja kirjeldada põhiemotsioone ning kuidas laste teadmised paranevad, kui nad on mänginud õppemängu „Avastame emotsioone“. Uuringust selgus, et 3-4-aastaste uuritavate laste teadmised kuuest põhiemotsioonist ning nende kirjeldamisest olid enne õppemängu mängimist kesised, kuid peale õppemängu mängimist laste teadmised paranesid. Edasi arutletakse tulemuste üle uurimisküsimuste kaupa.

Laste teadmised põhiemotsioonidest enne õppemängu "Avastame emotsioone" mängimist Esimese uurimisküsimusena soovis töö autor teada saada 3-4-aastaste laste teadmisi kuuest põhiemotsioonist enne õppemängu “Avastame emotsioone” mängimist. Täpsemalt soovis töö autor välja selgitada laste teadmised kuue põhiemotsiooni nimetuste nimetamisest pildi järgi ning emotsioonide kirjeldamise oskusest.

Uuringust selgus, et laste teadmised kuuest põhiemotsioonist ning nende kirjeldamisest enne õppemängu olid kesised. Eeltesti tulemusena selgus, et kaheksast lapsest kaks ei osanud kuue põhiemotsiooni kohta midagi öelda. Kaheksast lapsest kolm oskas eeltesti ajal nimetada emotsiooni kurbus ning rõõmsat emotsiooni oskas korrektselt nimetada üks laps ning lisaks kolm last, kellel ei tulnud emotsiooni täpne nimetus, kuid mõistsid, mida pildil olev laps tunneb. Kõige keerulisemaks osutus nimetada eeltesti ajal põhiemotsioone viha, üllatunud ning vastikus. Kairi Ennoki (2010) poolt tehtud uuringus selgus, et 3-aastased tunnevad ära ning oskavad nimetada emotsiooni rõõm ning kurbus, kuid hirmu ning viha 3-aastased lapsed ei osanud öelda võrreldes 6-7-aastaste lastega. Käesoleva bakalaureusetöö uuringu tulemusena selgus, et osaliselt ei kattunud uuringu tulemused Ennoki (2010) poolt läbi viidud uuringu tulemustega. 3-4-aastastel lastel oli lisaks hirmule ning vihale, keeruline nimetada ka rõõmu ning kurbust. Põhiemotsiooni

viha oli lastel keeruline tuvastada ning seda ka kirjeldada. Seda toetab ka Iordanou ja Mattock (2021) uuring, kus samuti selgus, et põhiemotsiooni viha tuvastasid ära alla poolte uuringus osalenud lastest. Põhjuseks võib olla asjaolu, et põhiemotsiooni viha on keerulisem ära tunda, kui kurbust ning rõõmu (Durand, *et al.* 2007).

Uuringust selgus, et emotsiooni nimetuse nimetamine osutus lihtsamaks kui emotsiooni kirjeldamine. Häidkind jt (2018) tehtud uuringust selgus, et kõne kasutamise testid osutasid kolmeaastastele lastele keeruliseks, kuid kui laps pidi vastama üksikute sõnadega, sai ta sellega hakkama. Sellises vanuses lastel võivad kõne arengu individuaalsed erinevused tulla keskkonnast ning lapse arengu iseärasustest (Lilleoja, 2017). Sellest järelduvalt leiab töö autor, et põhiemotsioonide kirjeldamisel mängis suurt rolli laste kõne areng, mis on erinevatel tasemetel. Laste teadmised põhiemotsioonidest pärast õppemängu “Avastame emotsioone” mängimist Laste teadmised kuuest põhiemotsioonist tõusid peale õppemängu “Avastame emotsioone” mängimist, kuigi mõne lapse puhul jäi tulemus samaks. Ornaghi jt (2016) uuringust selgus, et lapsed kasutasid järeltesti ajal eakaaslastega suheldes rohkem emotsionaalset sõnavara tehes seda spontaanselt. 2010 aastal tehtud uuringust selgus, et vanuses 3-5 aastani toimus hüppeline areng nimetamiseks spontaanselt emotsiooni rõõm ning kurbus ning laste teadmised emotsiooni nimetamisel tõusid peale teist testimist (Ennok, 2010). Sellest uuringust järeldades saab öelda, et uuringu tulemused olid kohati samad, kui nimetatud töö puhul. Laste oskused nimetada põhiemotsioone tõusid peale õppemängu mängimist, kuid paraku kõik lapsed ei osanud nimetada koheselt emotsioone rõõmus ning kurbus.

Põhiemotsioonide kirjeldamisel tuli töö autoril esitada lastele suunavaid küsimusi (järeltesti ajal) pildil oleva inimese näoilmete vaatlemiseks (*“Mis selle lapse suunurkadega juhtus, kui ta on (nt) kurb?”*). Küsides lastelt *“Kuidas sa aru saad, et ta on (nt) kurb?”* siis lapsed kirjeldasid rohkem olukordi, kui pildil oleva lapse miimikat, näiteks *“kui mänguasi läheb katki”*. Ennoki (2010) uuringust tuli samuti välja, et 4-5- ning 6-7-aastased lapsed viitasid rohkem kehakeelele ning miimikale, kui kolmeaastased lapsed. Samast uuringust tuli ka välja, et kolmeaastastel oli keeruline ning nad tihti ei osanud põhjendada, kuidas nad emotsiooni ära tundsid. Kõik 3-4-aastased lapsed pole suutelised ennast kõnes piisavalt väljendama (Häidkind *et al.*, 2018), kuid on leitud, et vanuse suurenedes suureneb ka lapse oskus selgitada nii enda kui ka sõbra emotsiooni (Ennok, 2010). Uuringust selgus, et 2-3-aastastega viidi läbi vestlustegevusi,

mis parandasid oluliselt nende põhilisi keele oskuseid (Ornaghi *et al.*, 2016). Kuna laste kõne areng on erinevatel tasemetel siis see võis suuresti mängida rolli põhiemotsioonide kirjeldamisel.

Laste arvamused koostatud õppemängust.

Kolmanda uurimisküsimusena soovis töö autor teada saada uuritavate 3-4-aastaste laste arvamusi õppemängust “Avastame emotsioone”. Järeldustest tulemustest selgus, et uuritavatele lastele meeldis töö autori poolt loodud õppemäng, kuna õppemängu kohta toodi välja rohkem positiivseid hinnanguid, kui negatiivseid. Töö autori läbi viidud õppemängus panid lapsed kokku kuni 10ne osalist sakiliste servadega puslet ning üle pooled said sellega iseseisvalt hakkama. Häidkind jt (2018) uuringust selgus, et nelja osalise sakiliste servadega pildi kokku panemisega saavad kolmeaastased lapsed paremini hakkama, kui kolmeosalise ning sirgete servade pildi kokku panemisega. Samuti neljaaastased lapsed suudavad iseseisvalt kokku panna neljaosalist pilti, kuid PEP-3 testi põhjal osutub kuueosaline pilt neile liiga (Häidkind, 2018). Eelnevast uuringust järeldan, et osa 3-4-aastastest lastest on suutelised panema kokku 10ne osalist sakiliste servadega puslet, kui nad on eelnevalt pannud erinevaid puslesid kokku ning nad oskavad tajuda tervikpilti.

Töö piirangud ja praktiline väärtus

Antud bakalaureusetöö piirang on selle väikene valim. Käesoleva bakalaureusetöö on praktilise väärtusega, kuna see annab teadmisi 3-4-aastaste laste teadmisi kuuest põhiemotsioonist. Töö autor soovib edasiseks uuringut korrata suurema valimiga. Lisaks soovib vähendada õppemängu grupi suurust kuult lapselt nelja lapse peale. Seda seetõttu, et neljaliikmelise grupidünaamika oli kõige parem.

Tänuõnad

Soovin tänada enda juhendajat, uuringus osalenud lapsi ning nende vanemaid, kes aitasid kaasa antud töö valmimisel. Samuti soovin tänada ka enda kolleege, kes olid töö valmimise ajal suureks toeks. Samuti soovin tänada Annaliis Almret, kes aitas kaasa antud bakalaureusetöö sõnastuse parandamisele ja ühtsele mõistmisele.

Autorsuse kinnitamine

Kinnitan, et olen koostanud ise 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.

Annabel Kõva

/allkirjastatud digitaalselt/

13.05.2024

Kasutatud kirjandus

- Bachmann, T., & Maruste, R. (2001). *Psühholoogia alused*. Ilo
- Bruce, T. (2011). *Learning Through Play. For babies, toddlers and young children* (2nd ed.). Hodder Education.
- Camras, L. A., & Fatani, S. S. (2008). The Development of Facial Expressions: Current Perspectives. M. Lewis, J. M. Haviland-Jones (Eds.), *Handbook of Emotions* (pp. 291-303). The Guilford Press.
- Crivell, C. & Fridlund, A. J. (2019). Inside-Out: From Basic Emotions Theory to the Behavioral Ecology View. *Journal of Nonverbal Behavior*, 43(2), 161-194.
- Denham, S.A., Bassett, H.H., & Zinsser, K. *Early Childhood Teachers as Socializers of Young Children's Emotional Competence*. *Early Childhood Educ J* 40, 137–143 (2012). <https://doi.org/10.1007/s10643-012-0504-2>.
- Durand, K., Gallay, M., Seigneuric, A., Robichon, F., & Baudouin, J-Y. (2007). The Development of Facial Emotion Recognition: The Role of Configural Information. *Journal of Experimental Child Psychology* 97: 14–27. <https://doi-org.ezproxy.utlib.ut.ee/10.1016/j.jecp.2006.12.001>.
- Ekman, P. (1999). Basic emotions. In T. Dalgleish & M. J. Power (Eds.), *Handbook of cognition and emotion* (pp. 45–60). John Wiley & Sons Ltd. <https://doi.org/10.1002/0470013494.ch3>
- Ekman, P., & Cordaro, D. (2011). *What is Meant by Calling Emotions Basic*. <https://doi.org/10.1177/1754073911410740>
- Ennok, K. (2010). *Emotsioonide mõistmine ja selle areng eelkooliealistel lastel* [magistritöö, Tartu Ülikool]. DSpace.
- Galinskaja, H., Kelder, E., Lootsar, E., & Rohtla, A. (1972). *Õppemängud koolieelses eas*. Kirjastus Valgus.
- Harris, P. L. (1989). *Children and Emotion*. Oxford: Basil Blackwell.
- Heikkinen, H. L. T. (2019). *Pedagoogiliste arendusuuringute suunad*. Eesti Haridusteaduste Ajakiri, nr 7(2), 2019, 6–22. <https://doi.org/10.12697/eha.2019.7.2.02a>
- Häidkind, P., Schults, A., & Palts, K. (2018). *3-4aastaste eesti laste üldoskuste tase kolme hindamisvahendi alusel*. Eesti Haridusteaduste Ajakiri, nr 6(1), 2018, 179–214 <https://doi.org/10.12697/eha.2018.6.1.08>
- Jordanou, C., & Mattock, K. (2021). *Where the Wild Things Are: understanding of emotions in a picture book*. <https://www-tandfonline-com.ezproxy.utlib.ut.ee/doi/full/10.1080/03004279.2021.1882526>
- Kalde, K. (2022). *3-5,5aastaste laste emotsioonide töötuluse hindamine videopõhise mõõtevahendi abil – katseuuring* [magistritöö, Tallinna Ülikool]. Etera.
- Karm, M. (2013). *Õppemeetodid kõrgkoolis*. Sihtasutus Archimedes.
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2008). *Riigi Teataja I 2008, 23, 152*. <https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772?leiaKehtiv>
- Krips, H. (2019). *Suhtlemiskonfliktid lastega ja laste ümber*. Atlex OÜ.
- Krull, E. (2018). *Õppe- ja kasvatustöö planeerimine ja eesmärgistamine*. H. Asser, & R. Mikser (Toim), *Pedagoogilise psühholoogia käsiraamat* (lk 315-346). Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Liao, C. C.Y., Chen, Z. H., Cheng, H. N. H., & Chan, T. W. (2012). Unfolding learning behaviors: a sequential analysis approach in a game-based learning environment.

- https://www.researchgate.net/publication/265075477_Unfolding_learning_behaviors_A_sequential_analysis_approach_in_a_game-based_learning_environment
- Lilleoja, L. (2017). *Õpetajate poolt 3-4-aastaste laste sotsiaalsetele oskustele antud hinnangute seos lapse kõne arengu ja kasvukeskkonnaga* [magistritöö, Tartu Ülikool]. Dspace.
- Ludden, G. D. S., Schifferstein, H. N. J., & Hekkert, P. (2008). *Surprise As a Design Strategy. Design Issues*, 24 (2), 2008. <https://doi.org/10.1162/desi.2008.24.2.28>
- Martin, E. (2010). Play as an emotional process. J. Moyles (Eds.), *Thinking about play* (pp. 100-115). Open University Press.
- Matsumoto, D., Keltner, D., Shiota, M. N., O'Sullivan, M., & Frank, M. (2008). Facial Expressions of Emotion. M. Lewis., & J. M. Haviland-Jones (Eds.), *Handbook of Emotions* (pp. 211-234). The Guilford Press.
- Nogo, L. (2017). *Eelkooliealiste laste arusaamad hirmudest* [bakalaureusetöö, Tallinna Ülikool]. Etera.
- Nõlvak, A., & Valk, R. (2003). Isiksus ja emotsioonid. J. Allik, A. Realo, K. Konstabel (toim), *Isiksusepsühholoogia* (lk 170-191). Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Ornaghi, V., Brazzeli, E., Grazzani, I., Agliati, A., & Lucarelli, M. (2016). *Does Training Toddlers in Emotion Knowledge Lead to Changes in Their Prosocial and Aggressive Behavior Toward Peers at Nursery?* <https://doi-org.ezproxy.utlib.ut.ee/10.1080/10409289.2016.1238674>
- Rozin, P., Haidt, J., & McCauley, R. (1999). Disgust: the body and soul emotion. T. Dalgleish., & M. J. Power (Eds.), *Handbook of Cognition and Emotion*. (pp. 613-636). Wiley.
- Rämmer, A. (2014). *Valimi moodustamine*. <https://samm.ut.ee/valimid/>
- Rydell, A.-M., Berlin, L. & Bohlin, G. (2003). Emotionality, Emotion Regulation, and Adaption Among 5- to 8-Years-Old Children. *Emotion*, 3, 30-47.
- Saarikallio, S., Tervaniemi, M., Yrtti, A., & Huutilainen, M. (2019). *Expression of emotion through musical parameters in 3- and 5- year-olds*. <https://www-tandfonline-com.ezproxy.utlib.ut.ee/doi/full/10.1080/14613808.2019.1670150>
- Samuelsson, I. P., & Carlsson, M. A. (2008). *The Playing Learning Child: Towards a pedagogy of early childhood*. <https://doi.org/10.1080/00313830802497265>
- Seja, A. L., & Russ, A. W. (2010). *Children's fantasy play and emotional understanding*. https://doi-org.ezproxy.utlib.ut.ee/10.1207/s15374424jccp2802_13
- Smith, P. K., Cowie, H., & Blades, M. (2008). *Laste arengu mõistmine*. 4. Tr. TLÜ Kirjastus.
- Tropp, K., & Mägi, K. (2008). Emotsionaalne ja motivatsiooniline areng. E. Kikas (Toim), *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 92-103). Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Tähepõld, K. (2016). *Erivanuseliste laste sotsiaal-emotsionaalset arengut toetavad tegevused lasteaiaga kohanemisel* [bakalaureusetöö, Tallinna Ülikool]. Etera.
- Ugaste, A (2005). Laps ja mäng. K. Henno (toim), *Laps ja lasteaed. Lasteaiaõpetaja käsiraamat* (lk 154-171). AS Atlex.
- Ugaste, A. (2017). Laps ja mäng. K. Kingo (toim), *Õppe- ja kasvatusetegevus lasteaias* (lk 201-209). AS Atlex.
- Ugaste, A., Tuul, M., & Välk, T. (2008). Mängu tähtsus lapse arengus ning mängu juhendamine. E. Kulderknap (toim), *Üldoskuste areng koolieelses eas* (lk 44-61). Kirjastus Studium.
- Veisson, M. (2017). Lapse arengu- ja õppimisteooriad. K. Kingo (toim), *Õppe- ja kasvatusetegevus lasteaias* (lk 10-47). AS Atlex.
- Võgotski, L. (2016). *Laste loovus ja kujutlusvõime. Mäng ja selle osa lapse psüühilises arengus*. Tallinna Ülikooli Kirjastus.

- Õun, T., & Nugin, K. (2017). Õppe- ja kasvatustegevuse valdkonnad. K. Kingo (toim), *Õppe- ja kasvatustegevus lasteaias* (lk 191- 200). AS Atlex.
- Widen, S. C., & Russell, J. A. (2003). A closer look at preschoolers' freely produced labels for facial expressions. *Developmental Psychology*, 39(1), 114–128.
<https://doi.org/10.1037/0012-1649.39.1.11>

Lisad

Lisa 1. Tabelid

Tabel 1. Laste esmased teadmised kuue põhiemotsiooni nimetuste nimetamisest pildi järgi.

	vihane	kurb	rõõmus	hirmunud	üllatunud	vastikus
Mean	0.250	0.750	0.625	0.750	0.250	0.250
Std. Deviation	0.463	1.035	0.744	0.463	0.463	0.707
Minimum	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
Maximum	1.000	2.000	2.000	1.000	1.000	2.000

Märkused. Mean - keskmine, Std. Deviation - standardhälve, Minimum - miinimum, Maximum – maksimaalne

Tabel 2. Laste esmased oskused kuue põhiemotsiooni kirjeldamisest.

	vihane	kurb	rõõmus	hirmunud	üllatunud	vastikus
Mean	0.000	0.250	0.250	0.375	0.500	0.250
Std. Deviation	0.000	0.463	0.463	0.518	0.535	0.463
Minimum	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
Maximum	0.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000

Märkused. Mean - keskmine, Std. Deviation - standardhälve, Minimum - miinimum, Maximum - maksimaalne

Tabel 3. Laste teadmised kuuest põhiemotsiooni nimetuste nimetamisest pildi järgi, pärast õppemängu mängimist.

	vihane	kurb	rõõmus	hirmunud	üllatunud	vastikus
Mean	0.375	1.375	1.375	0.750	0.375	1.500
Std. Deviation	0.518	0.916	0.916	0.707	0.744	0.756
Minimum	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
Maximum	1.000	2.000	2.000	2.000	2.000	2.000

Märkused. Mean - keskmine, Std. Deviation - standardhälve, Minimum - miinimum, Maximum - maksimaalne

Tabel 4. Laste oskused kuue põhiemotsiooni kirjeldamisest peale mängu mängimist.

	vihane	kurb	rõõmus	hirmunud	üllatunud	vastikus
Mean	0.375	0.750	0.750	0.500	0.750	1.000
Std. Deviation	0.518	0.886	0.707	0.756	0.886	0.756
Minimum	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000
Maximum	1.000	2.000	2.000	2.000	2.000	2.000

Märkused. Mean - keskmine, Std. Deviation - standardhälve, Minimum - miinimum, Maximum - maksimaalne

Tabel 5. Kuue põhiemotsiooni nimetuse nimetamise statistiline väärtus.

Measure 1		Measure 2	t	df	p
vihane (eel)	-	vihane (jär)	-1.000	7	0.351
kurbus (eel)	-	kurbus (jär)	-1.930	7	0.095
rõõmus (eel)	-	rõõmus (jär)	-2.393	7	0.048
hirmunud (eel)	-	hirmunud (jär)	0.000	7	1.000
üllatunud (eel)	-	üllatunud (jär)	-0.552	7	0.598
vastikus (eel)	-	vastikus (jär)	-3.989	7	0.005

Note. Student's t-test.

Märkused. Eel - eeltest, jär - järeltest, t - t-statistiline väärtus, df - vabadusastmete arv, p - statistiline olulisus ($p < 0,05$).

Tabel 6. Kuue põhiemotsiooni kirjeldamise statistiline väärtus.

Measure 1		Measure 2	t	df	p
vihane (eel)	-	vihane (jär)	NaN ^a		
kurbus (eel)	-	kurbus (jär)	-1.871	7	0.104
rõõmus (eel)	-	rõõmus (jär)	-1.871	7	0.104
hirmunud (eel)	-	hirmunud (jär)	-0.552	7	0.598
üllatunud (eel)	-	üllatunud (jär)	-1.000	7	0.351
vastikus (eel)	-	vastikus (jär)	-4.583	7	0.003

Note. Student's t-test.

^a The variance in vihane (eel) is equal to 0

Märkused. Eel - eeltest, jär - järeltest, t - t-statistiline väärtus, df - vabadusastmete arv, p - statistiline olulisus ($p < 0,05$).

Lisa 2. Õppemäng “Avastame emotsioone”

Õppemäng “Avastame emotsioone” koosneb kahest eraldi seisvast õppemängust. Mõlemas mängus käsitletakse kolme põhiemotsiooni. Esimeses mängus käsitletakse järgnevaid põhiemotsioone: rõõm, üllatunud, hirm ning teises õppemängus keskendutakse kurb, viha, vastikus.

Õppemäng koosneb kolmest põhiemotsiooni punktist, sissejuhatusest ning kokkuvõtvas punktist. Õppemängu on koondatud erinevaid väiksemaid mängu. Igas punktis keskendutakse ühele kindlale emotsioonile, kus on kolm puslet ning emotsiooni portree vastavalt põhiemotsiooni punktile. Igas punktis peab jätkuma vahendeid kõikidele lastele, õppemängus saab korruga osaleda kuus last. Iga põhiemotsiooni punkti juures on vastava emotsiooni pilt, et lapsed saaksid ühiselt õige punkti üles leida ning selle juurde koos suunduda.

Mängude eesmärk: Välja selgitada, kui palju teavad 3-4-aastased lapsed põhiemotsioone (rõõm, kurbus, viha, üllatunud, hirm, vastikus).

Mängudesse kuulub: 18 puslet (rõõmus, kurb, vihane, üllatunud, hirm, vastikus); kaks memoriini (iga emotsiooni kohta on kaks paari); 3 emotsiooni portreed (mida võetakse igasse punkti kaasa), mõistatuste kirjad.

Mängujuhend: Mängus saab osaleda maksimaalselt kuus last. Mängus on kolm erinevat tegevuspunkti, igas tegevuspunktis keskendutakse ühele kindlale emotsioonile. Selleks, et lapsed teaksid kuhu punkti tuleb minna on mänguvahendite hulgas kiri, mille peal on küsimused.

Lapsed peavad kuulama küsimust ning välja mõtlema, mis põhiemotsiooniga võiks tegu olla.

Sissejuhatavas punktis seletab õpetaja lastele mängu ning kuidas see käib. Kokkuvõtvas punktis saavad lapsed mängida omavahel memoriini. Peale mida tuletatakse meelde kõik kolm põhiemotsiooni.

Põhiemotsioonide kirjeldus kaardid

RÕÕM

- Rõõm on emotsioon, mis sisaldab lõbusust, rahuldust, kergendust ning lisaks paneb tundma uhkust, põnevust ja turvalisust.
- Kui inimene tunneb ennast rõõmsasti, siis ta silmad lähevad särama, silmade ümber tekivad naerukortsud ning suunurgad on suunatud ülespoole
- Rõõmu korral inimene naeratab ja naerab.
- Lasteaialapsel tekib rõõm näiteks siis, kui ta saab tegeleda nende tegevustega, mis talle meeldivad.

Küsimused:

- Mis teeb sind rõõmsaks?
- Kuidas sa saad aru, et keegi on rõõmus?



ÜLLATUS

- Üllatust iseloomustab suured pärani silmad ja suu, jäsemete ehmunud liigutused, huuled väljaulatuvad ning kulmude kergitamine.
- Tekib siis, kui reageerime ootamatule sündmusele ning see kestab kõige lühemat aega.
- Võib olla meeldiv kogemus, kuna see võimaldab kogeda midagi uut.
- Võib olla see ebameeldiv kogemus, kuna keegi võib olla pettunud.
- Lasteaialapsel tekib üllatus siis, kui ta saab teada midagi uut ja huvitavat.

Küsimused:

- Mille üle võiksid sina üllatuda?
- Kuidas sa saad aru, et keegi on üllatunud?



HIRM

- Reaktsioon hädaohule.
- Valmis põgenema.
- Hirmu tundmisel meie peopesad hakkavad higistama ning samuti muutub ka meie hingamine.
- Inimesel silmad lahti ja huuled kokku tõmbunud.
- Hirmu kogedes kergitab inimene kulme, väriseb, on küürus ning kahvatu.
- Lasteaialapsel võib näiteks tekkida hirmu momendil kui ta näeb õues putukat, keda ta kardab.

Küsimused:

- Mida sa kardad?
- Kuidas sa saad aru, et keegi on hirmul?
- Kuidas sa teed, kui oled hirmul?



KURBUS

- Kurbust tundes on inimesel suunurgad suunatud allapoole, kulmude sisenurgad tõstetud ning halb tuju.
- Lasteaialapsel võib kurbus tekkida siis, kui temalt võetakse ära mänguasi või kui laps ei soovi näiteks magama minna.

Küsimused:

- Mis teeb sind kurvaks?
- Kuidas sa saad aru, et keegi on kurb?
- Kuidas sa käitud, kui oled kurb?



VIHA

- Viha võib kaasneda ka kurbusega.
- Esialgu on raske viha tuvastada.
- Võib toimuda järgnevad aspektid: kortsus kulm, silmad pärani lahti, ringi trampimine, keha kõigutamine ette ja taha.
- Viha väljendatakse ka hammaste näitamisega, mis sai alguse hammustamisest.
- Lasteaialapsel võib viha tekkida päris kiiresti, näiteks tekib viha siis, kui tema lego ehitis lõhutakse ära.

Küsimused:

- Mis teeb sind vihaseks?
- Kuidas sa saad aru, et keegi on vihane?
- Kuidas sa käitud, kui oled vihane?



VASTIKUS

- Vastikus koged siis kui tahad näidata teisele, et sulle midagi ei meeldi.
- Selleks võib olla millegi nägemine, lõhn, maitse või muu selline.
- Väljendub: alumine huul alla keeratud ning ülemine huul kergitatud, ta sülitab ning ta suu on avatud ja keel väljaulatuv
- Kortsus nina ning alalõua langetamine seostatakse kõige rohkem toiduga seotud vastikust tekitavates olukordades
- Inimene kaugeneb objektist või olukorrast, mis tekitab temas vastikust
- Lasteaialapsel tekib vastikus siis, kui ta sööb midagi, mis talle kohe üldse ei maitse.

Küsimused:

- Kuidas sa saad aru, et keegi tunneb vastikust?
- Nimeta üks asi, mis sulle ei meeldi.



(Emotsioonide teejuhi küsimustele saab vastata iga laps).

EMOTSIOONIDE TEEJUHT

1. SA SAAD ENDALE UUE MÄNGUASJA.
MIS EMOTSIOON SUL TEKIB?
2. SA SAAD TEADA MIDAGI UUT JA
HUVITAVAT. MIS NÄGU SA TEED?
KUIDAS SEDA EMOTSIOONI
KUTSUTAKSE?
3. SA NÄED MIDAGI, MIDA SA VÄGA
KARDAD, MIS EMOTSIOON SUL
TEKIB?

1. RÕÖM; 2. ÜLLATUS; 3. HIRM

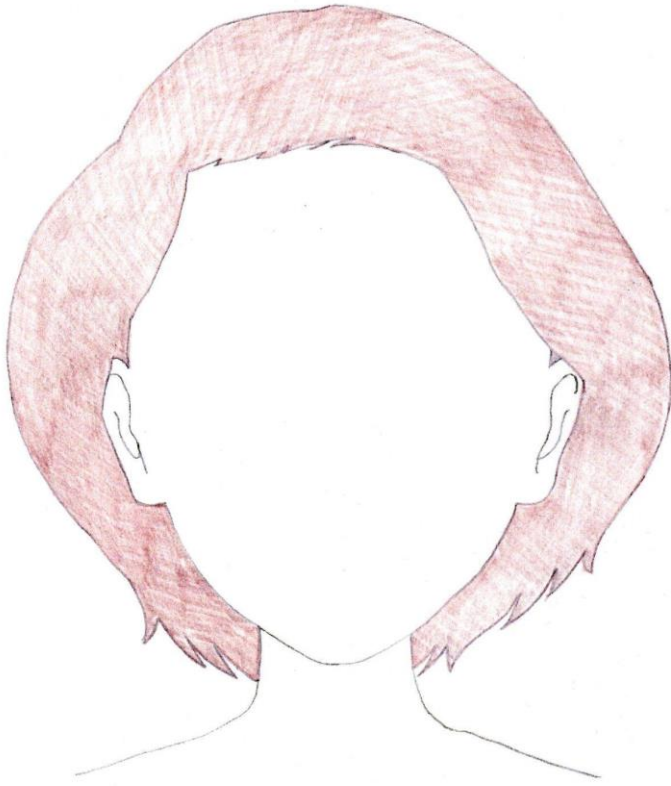


EMOTSIOONIDE TEEJUHT

1. SUL LÄHEB SINU LEMMIKMÄNGUASI KATKI, KUIDAS SA ENNAST TUNNEKSID.
2. SA TEED KELLELGI EHITATUD LEGOMAJA KATKI, KUIDAS SA ENNAST TUNNEKSID.
3. SA SÖÖD MIDAGI, MIS SULLE ÜLDSE EI MAITSE. MIS NÄGU SA SIIS TEED? KUIDAS SEDA EMOTSIOONI KUTSUTAKSE?

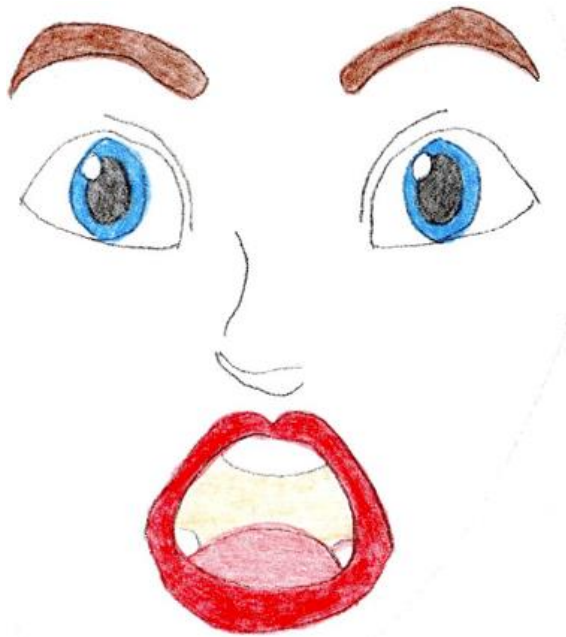
1. KURBUS; 2. VIHA; 3. VASTIKUS

Näo kujundamine



Iga põhiemotsiooni nägu. Eraldi lõigata välja suu, nina, silmad, kulmud.

Üllatunud nägu.



Rõõmus nägu.



Hirmunud nägu.



Kurb nägu.



Vastikust tundev nägu.



Vihane nägu.



Õppemängu algne versioon:

Õppemäng “Avastame emotsioone” koosneb kuuest põhiemotsiooni punktist, sissejuhatusest ning kokkuvõtvast punktist. Õppemängu on koondatud erinevaid väiksemaid mänge. Igas punktis keskendutakse ühele kindlale emotsioonile (rõõm, viha, kurb, vastikus, üllatunud, hirm) ning lisaks on igas punktis kolm puslet vastava emotsiooni kohta ning kolm emotsiooni portreed. Igas punktis peab jätkuma vahendeid kõikidele lastele, õppemängus saab korraga osaleda kuus last. Iga põhiemotsiooni punkti juures on vastava emotsiooni pilt, et lapsed saaksid ühiselt õige punkti üles leida ning selle juurde koos suunduda.

Mängu eesmärk: Välja selgitada, kui palju teavad 3-4-aastased lapsed põhiemotsioone (rõõm, kurbus, viha, üllatunud, hirm, vastikus).

Mängu kuulub: 18 puslet (rõõmus, kurb, vihane, üllatunud, hirm, vastikus); kolm memoriini (iga emotsiooni kohta on kaks paari); 18 emotsiooni nukku, mõistatuste kiri.

Mängujuhend: Mängus saab osaleda maksimaalselt kuus last. Mängus on kuus erinevat tegevuspunkti, igas tegevuspunktis keskendutakse ühele kindlale emotsioonile. Selleks, et lapsed teaksid kuhu punkti tuleb minna on mänguvahendite hulgas kiri, mille peal on küsimused.

Lapsed peavad kuulama küsimust ning välja mõtlema, mis emotsiooniga on tegu.

Sissejuhatavas punktis seletab õpetaja lastele mängu ning kuidas see käib. Kokkuvõtvast punktis saavad lapsed mängida omavahel memoriini. Peale mida tuletatakse meelde kõik kuus põhiemotsiooni.

Lisa 3. Kuue põhiemotsiooni pildid.

Pusled on valmistada kumafotos (<https://www.kumafoto.ee/>).

Pilt 1. Üllatunud tüdruk (Designed by stockking - Freepik.com. *Surprised little school girl wearing white t-shirt opened mouth on isolated white background*).

https://www.freepik.com/free-photo/surprised-little-school-girl-wearing-white-t-shirt-opened-mouth-isolated-white-background_11557647.htm



Pilt 2. Üllatunud poiss (Freepik - Freepik.com. *Shocked boy looking to camera against gray background*). https://www.freepik.com/free-photo/shocked-boy-looking-camera-against-gray-background_4165922.htm



Pilt 3. Vastikust tundev tüdruk (cookie_studio - Freepik.com. *Disgusted pretty young woman with blonde hair sticking out tongue expressing her dislike or disregard towards something Funny humorous female model showing tongue at camera as if teasing someone*).

https://www.freepik.com/free-photo/disgusted-pretty-young-woman-with-blonde-hair-sticking-out-tongue-expressing-her-dislike-disregard-towards-something-funny-humorous-female-model-showing-tongue-camera-as-if-teasing-someone_29175258.htm



Pilt 4. Vastikust tundev tüdruk (cookie_studio - Freepik.com. *Portrait of unhappy caucasian woman expressing dislike or disgust by showing tongue and frowning*).

https://www.freepik.com/free-photo/portrait-unhappy-caucasian-woman-expressing-dislike-disgust-by-showing-tongue-frowning_9472820.htm



Pilt 5. Rõõmus poiss (Freepik - Freepik.com. *Front view adorable boy smiling*).
https://www.freepik.com/free-photo/front-view-adorable-boy-smiling_5145659.htm



Pilt 6. Rõõmus tüdruk (karlyukav - Freepik.com. *Joy, positive emotions and happy childhood concept. Beautiful adorable baby girl exclaiming excitedly, being overjoyed because she is going to amusement park, cinema or shopping, laughing out loud*). https://www.freepik.com/free-photo/joy-positive-emotions-happy-childhood-concept-beautiful-adorable-baby-girl-exclaiming-excitedly-being-overjoyed-because-she-is-going-amusement-park-cinema-shopping-laughing-out-loud_11890583.htm



Pilt 7. Vihane poiss (drobotdean - Freepik.com. *Angry little boy child with arms crossed*). https://www.freepik.com/free-photo/angry-little-boy-child-with-arms-crossed_6730532.htm



Pilt 8. Vihane tüdruk (wayhomestudio - Freepik.com. *Little blonde girl wearing sundress*).
https://www.freepik.com/free-photo/little-blonde-girl-wearing-sundress_10322775.htm



Pilt 9. Kurb tüdruk (garetsvisual - Freepik.com. *Upset blond teenage girl feeling sad because of bad marks at school posing isolated on blue background. Offended girl*).
https://www.freepik.com/free-photo/upset-blond-teenage-girl-feeling-sad-because-bad-marks-school-posing-isolated-blue-background-offended-girl_23880375.htm



Pilt 10. Kurb poiss (Freepik.com).



Pilt 11. Hirmunud tüdruk (wayhomestudio - Freepik.com. *Nervous beautiful woman has worried look, feels puzzled and stressed before examination session, keeps hands near mouth, dressed in white jumper*). https://www.freepik.com/free-photo/nervous-beautiful-woman-has-worried-look-feels-puzzled-stressed-before-examination-session-keeps-hands-near-mouth-dressed-white-jumper_11432564.htm



Pilt 12. Hirmunud poiss (KamranAydinov - Freepik.com. *A front view young male in grey t-shirt posing with scared expression*). https://www.freepik.com/free-photo/front-view-young-male-grey-t-shirt-posing-with-scared-expression_10186487.htm



Pilt 13. Hirmunud tüdruk (wayhomestudio - Freepik.com. *Stressful emotional discontent female model with displeased expression, bites finger nails, looks anxiously, feels worried about something, isolated over white*). https://www.freepik.com/free-photo/stressful-emotional-discontent-female-model-with-displeased-expression-bites-finger-nails-looks-anxiously-feels-worried-about-something-isolated-white_9591808.htm



Lisa 4. Eeltesti küsimused.

1. **Mis on emotsioon? Kas sa tead, mida sõna “emotsioon” tähendab? Mida see tähendab?** (*Kui laps ei oska vastata, siis selgitan*). *See on see, kui sa enda sees midagi tunned. See on selline väljenduviis, mis tekib reageerides mõnele tegevusele või näiteks esemele. Osasid enda emotsioone saame väljendada näoväljendustega, häälega ning kehahoiaku abil. See, mis sa enda sees tunned seda kutsutakse emotsiooniks.*
2. **Palun nimeta emotsioone, mis sa tead.**
3. **Nimeta, millist emotsiooni pildil olev laps tunneb. Mis emotsiooni tema tunneb?** (*vihane, kurb, rõõmus, hirmunud, üllatunud, vastikus*).
4. **Kuidas sa aru saad, et ta on... vihane/rõõmus/üllatunud/kurb/peetunud või tunneb vastikust?**

Lisa 5. Järeldesti küsimused.

1. **Mis on emotsioon?** (*Kui laps ei oska vastata, siis selgitan*). *See on see, kui sa enda sees midagi tunned. See on selline väljenduviis, mis tekib reageerides mõnele tegevusele või näiteks esemele. Osasid enda emotsioone saame väljendada näoväljendustega, häälega ning kehahoiaku abil. See, mis sa enda sees tunned seda kutsutakse emotsiooniks.*
2. **Nimeta emotsioone, mis sa tead.**
3. **Nimeta, millist emotsiooni pildil olev laps tunneb. Mis emotsiooni tema tunneb?** (*vihane, kurb, rõõmus, hirmunud, üllatunud, vastikus*).
4. **Kuidas sa aru saad, et ta on... vihane/rõõmus/üllatunud/kurb/pettunud või tunneb vastikust?**
5. **Kuidas sulle see mäng meeldis?**
6. **Mis sulle selle mängu juures kõige rohkem meeldis? Miks?**
7. **Mis sulle selle mängu juures üldse ei meeldinud? Miks?**
8. **Mitu emotsiooni me täna vaatasime? Nimeta need.**

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Annabel Kõva,

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

„Põhiemotsioonidega toime tulemine ja nende arendamine läbi mängu 3-4-aastaste laste näitel.“
mille juhendaja on alushariduse nooremlektor Heily Leola

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 4.0, 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.

Annabel Kõva

13.05.2024