

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Narva Kolledž
Õppekava „Keeleõpetaja mitmekeelses keskkonnas“

Lauren Kozlov, Nadežda Vladõkin

**MÄNGUSTAMISE MÕJU EESTI KEELE ÕPPELE: LAUAMÄNGU LOOMISE
KOGEMUS**

Juhendaja Kaire Viil

Narva 2025

Autorsuse kinnitus

Oleme koostanud töö iseseisvalt. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, põhimõttelised seisukohad, kirjandus allikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud. Töö on kirjutatud, lähtudes Tartu Ülikooli Narva kolledži lõputööde nõuetest ja on kooskõlas heade akadeemiliste tavadega.

.....

/tööautori allkiri//allkirjastatud digitaalselt/

19.05.2025

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Meie, Lauren Kozlov ja Nadežda Vladõkin

1. anname Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) meie loodud teose “Mängustamise mõju eesti keele õppele: lauamängu loomise kogemus” mille juhendaja on Kaire Viil reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada Tartu Ülikooli digitaalarhiivi kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni;
2. anname Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi 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. oleme teadlikud, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile;
4. kinnitame, et lihtlitsentsi andmisega ei riku me teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Lauren Kozlov, Nadežda Vladõkin

19.05.2025

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	6
MÕISTED	8
MÄNGULINE ÕPPIMINE LASTE HARIDUSES: TEADUSLIK ÜLEVAADE JA PRAKTILISED RAKENDUSED	10
1. MÄNGULISE ÕPPIMISE TEOREETILISED ALUSED.....	10
1.1 Mängu roll lapse arengus	10
1.2 Kognitiivsete oskuste arendamine.....	11
1.3 Sotsiaal-emotsionaalne areng	12
2. TEISE KEELE ÕPPIMINE JA OMANDAMINE.....	14
2.1 Teise keele omandamise teooriad	14
2.2 Teise keele omandamine ja õpetamine.....	17
4. MÄNGULISE ÕPPIMISE EELISED JA KITSASKOHAD	19
4.1 Motivatsiooni ja kaasatuse suurendamine.....	19
4.2 Mängulise õppimise kitsaskohad	21
5. MÄNGULISE ÕPPIMISE PRAKTILISED RAKENDUSED	21
5.1 Eesti keele õpetamine mängude abil	21
5.2 Mängulised tegevused matemaatika õpetamisel	22
5.3 Digitaalsete mängude kasutamine õppetöös	23
LAUAMÄNGU KOOSTAMISE PROTSESS.....	25
UURIMISTÖÖ METOODIKA.....	35
Uurimistöö eesmärk	35
Uurimismetoodika valik ja kirjeldus	35
Uurimistöö valim ja selle kirjeldus	36
UURIMISTÖÖ TULEMUSED JA ANALÜÜS	37
ARUTELU	48
KOKKUVÕTE.....	51
LISAD	56

RESÜMEE

Gamification in Estonian Language Learning: The Experience of Creating a Board Game

This master's thesis examines the impact of gamification on Estonian language learning and evaluates the effectiveness of a specially developed board game in supporting language acquisition among primary school students. The study addresses the growing need for innovative teaching methods that promote learner engagement and support diverse language abilities. The theoretical framework draws on Vygotsky's sociocultural theory, Krashen's input hypothesis, and modern gamification principles, emphasizing the cognitive, social, and emotional benefits of play-based learning.

The research employed a mixed-method approach, including a needs assessment survey among 43 teachers and subsequent testing of the developed board game with students aged 6–11. The findings indicate that the game effectively supported the development of key language skills—especially speaking, listening, and vocabulary acquisition—while also enhancing learners' motivation and social interaction. Teachers reported that the game fostered learner engagement, provided meaningful linguistic input, and encouraged even less confident students to participate actively. Student feedback highlighted the game's enjoyable and collaborative nature.

The study contributes new knowledge by demonstrating that well-designed gamified materials can facilitate both linguistic and social development, even in linguistically diverse classrooms. The research also identifies practical challenges, such as the need for differentiated tasks and clear instructional guidelines. The board game developed in this study offers a valuable resource for educators seeking to implement gamification strategies in Estonian language teaching. Further research is recommended to explore long-term impacts and to refine gamified learning tools for broader application.

SISSEJUHATUS

Tänapäeva haridusmaastik on pidevas muutumises, kus järjest suuremat tähelepanu pööratakse õppemeetodite tõhususele, individuaalsele lähenemisele ja õppija aktiivsele rollile teadmiste omandamisel (Põldoja & Laanpere, 2020). Üheks keskseks suunaks selles arengus on mänguline õppimine – pedagoogiline lähenemine, mis ühendab endas õppimise ja mängu loomuliku dünaamika (Whitton, 2012). Mäng ei ole pelgalt lapse meelelahutus, vaid sügavalt arendav tegevus, mille kaudu toimub teadmiste, oskuste ja sotsiaalsete normide omandamine. Eriti oluline on see varases eas, mil lapse tunnetuslik ja sotsiaal-emotsionaalne areng on tihedalt seotud kogemusliku ja loova tegevusega (UNICEF veebileht, 2018).

Haridusuuendused ning uued teadusuuringud kinnitavad üha enam, et mängupõhine õpe soodustab laste sisemist motivatsiooni, arendab loogilist mõtlemist, koostööoskust ja eneseväljendust (Gee, 2003; Salen & Zimmerman, 2004). Õppimine mängu kaudu on sageli efektiivsem kui traditsiooniline õpetus, sest see võimaldab õppijal tegutseda aktiivselt, teha valikuid ning võtta vastutust oma õppimise eest (Gee, 2003). Lisaks loob mäng turvalise keskkonna katsetamiseks, eksimiseks ja õppimiseks vigade kaudu. Selline lähenemine sobib eriti hästi mitmekesise keele- ja kultuuritaustaga õppijatele ning toetab kaasava hariduse põhimõtteid (UNICEF veebileht, 2018).

Käesoleva magistr töö eesmärgiks on uurida mängustamist eesti keele õppes ja välja töötada lauamäng, mis toetab keeleõppe protsessi ja mis arendab mänguliste meetodite kaudu õppijate keeleoskust, motivatsiooni ning kaasatust. Töö teoreetiline osa annab ülevaate mängu rollist lapse arengus, tuginedes nii klassikalistele kui ka kaasaegsetele teooriatele, sealhulgas Lev Vögotski sotsiaalkultuurilisele lähenemisele, Krasheni keeleomandamise teooriatele ning aktiivõppe ja mängustamise kontseptsioonidele. Samuti käsitletakse kognitiivse, sotsiaal-emotsionaalse ja keelilise arengu seoseid mängulise tegevusega.

Vastavalt uurimistö eesmärgile on seatud eesmärgi saavutamiseks uurimisküsimused:

- Kuidas mõjutab mängustamine keeleõppijate motivatsiooni ja keeleoskuse arengut?
- Milliseid keeleõppe eesmärke saab saavutada lauamängu kaudu?
- Millised mängulised elemendid sobivad kõige paremini eesti keele õppe toetuseks?

Empiiriline osa keskendub mängulise õpetamise meetodite kasutusele eesti keele ja matemaatika õpetamisel muukeelsetele õpilastele. Uuritakse, millised mängulised strateegiad toetavad kõige paremini laste teadmiste omandamist, ning analüüsitakse õpetajate kogemusi ja

hoiakuid seoses mängupõhiste meetoditega. Töö eesmärk on leida vastuseid küsimustele, kuidas mänguline õpe toetab laste arengut, millised meetodid on Eesti hariduspraktikas kõige tõhusamad ning millised on võimalused ja takistused mängulise õppimise rakendamisel koolikeskkonnas.

Magistritöö struktuur koosneb viiest peatükist. Esimeses peatükis käsitletakse mängulise õppimise teoreetilisi aluseid. Teises peatükis analüüsitakse selle eeliseid ja väljakutseid. Kolmas peatükk keskendub praktilistele rakendustele Eesti haridussüsteemis, sealhulgas eesti keele ja matemaatika õpetamisel mängude abil. Neljandas peatükis käsitletakse mängustamise ja mängupõhise õppe erinevusi ning viiendaks tuuakse välja teise keele omandamise teoreetiline taust ja selle seos mängulise õppimisega.

Antud töö aitab kaasa parema arusaama kujundamisele sellest, kuidas mänguline õppimine saab toetada laste arengut nii individuaalsel kui ka süsteemsel tasandil ning milline on selle rakendamise potentsiaal tänapäeva Eesti hariduses.

Magistritöö koostamisel osalesid mõlemad autorid võrdselt. Teoreetilise osa väljatöötamisel, teaduskirjanduse analüüsimisel ja uurimisprobleemi sõnastamisel tegid autorid tihedat koostööd. Empiirilise osa metoodika kavandamine, andmete kogumine ning tulemuste analüüs viidi läbi autorite ühise tööna. Andmete tõlgendamisel ja arutelu peatüki koostamisel panustasid autorid võrdselt. Lauamängu idee arendamine, disainimine ja praktiline rakendamine toimus mõlema autori koostöös. Kõik töö osad valmisid kahe autori ühise ja võrdse panuse tulemusena.

MÕISTED

GBL – *Game-Based Learning* ehk mängupõhine õpe: õppemeetod, kus kasutatakse mängu eesmärgiga arendada teadmisi ja oskusi.

ELU – *Erialasid Lõimiv Uuendus* (Tartu Ülikooli projekt): interdistsiplinaarne õppevorm, mis toetab koostööl põhinevat õppimist.

Võgotsky (1978) – Lev Võgotski sotsiaalkultuuriline teooria, mille järgi on õppimine efektiivne sotsiaalses kontekstis ja teistega suhtlemise kaudu.

Krashen (1982) – Stephen Krasheni keele omandamise teooria, mis rõhutab sisendi mõistet, loomulikku omandamisjärjekorda ja afektiivse filtri mõju.

Afektiivne filter – psühholoogiline barjäär (nt hirm, ebakindlus), mis takistab keeleõppijal sisendi omandamist (Krashen, 1982).

Mängustamine (gamification) – mänguelementide (nt punktid, tasemed, edetabelid) kasutamine mittemängulises kontekstis, et suurendada motivatsiooni ja kaasatust.

Tõsimäng (serious game) – mäng, mille eesmärk ei ole üksnes meelelahutus, vaid hariduslik, teaduslik või muu sisuline eesmärk.

Didaktiline mäng – õppeotstarbeline mäng, mille kaudu arendatakse õppija teadmisi, oskusi ja mõtlemisvõimet (Strebeleva, 2010).

Mosaiikülesanne – aktiivõppemeetod, kus iga õppija saab osa teabest ning jagab seda teistega, et koos saavutada tervikpilt.

Infolünk – suhtlusülesanne, kus iga õppija teab ainult osa infost ja peab suhtlema, et puuduv teave teada saada.

Õpimotivatsioon – õppija sisemine või väline ajend, mis mõjutab tema pühendumist ja huvi õppimise vastu.

Mõistete

täpsustus

Käesolevas töös kasutatakse mõisteid „mänguline õpe“ ja „mängupõhine õpe“ sarnases tähenduses, viidates õpetamisviisidele, kus mäng on õppimise vahend. Mõiste „mängupõhine õpe“ (Game-Based Learning) viitab eriti õppetegevustele, kus mäng on osa õpetamise struktuurist ja eesmärgist. „Mänguline õpe“ on veidi laiem termin, mida kasutatakse ka loova, avatud ja õppijakeskse lähenemise kirjeldamiseks.

Mängustamine (gamification) ja **mängustatud õpe** tähistavad õppemeetodeid, kus kasutatakse mänguelemente (nt punktid, tasemed, edetabelid) mitte-mängulistes kontekstides, eesmärgiga suurendada õppijate kaasatust ja motivatsiooni. Töö fookuses on **mängupõhine õpe**, mille rakendust analüüsitakse läbi loodud lauamängu.

MÄNGULINE ÕPPIMINE LASTE HARIDUSES: TEADUSLIK ÜLEVAADE JA PRAKTILISED RAKENDUSED

Mänguline õppimine on muutumas üha olulisemaks õpimeetodiks, mis aitab lastel omandada teadmisi loovalt ja kaasahaaravalt (Jesmin, 2024). Lisaks teadmiste omandamisele soodustab mänguline õpe ka laste loovuse arengut, aidates neil lahendada probleeme innovaatseliselt ning arendada kriitilist mõtlemist. Mitmed uuringud on näidanud, et mängupõhised meetodid aitavad tugevdada õpilaste sisemist motivatsiooni, muutes õppimise aktiivsemaks ja praktilisemaks (Strebeleva, 2010).

Laste haridusprotsessis on mängulisel õppimisel oluline roll, kuna see toetab kognitiivset, sotsiaalset ja keelelist arengut, edendades samal ajal ka koostööoskusi ning empaatiavõimet (Whitebread et al., 2012). Tänapäeva kiiresti arenevas haridusmaailmas on mängulise õppimise rakendamine muutunud veelgi olulisemaks, kuna see aitab paremini kohandada õppeprotsessi vastavalt laste individuaalsetele vajadustele ja õppimisstiilidele (UNICEF veebileht, 2018).

1. MÄNGULISE ÕPPIMISE TEOREETILISED ALUSED

1.1 Mängu roll lapse arengus

Mäng on oluline osa lapse arengus, pakkudes mitte ainult meelelahutust, vaid ka arendavaid kogemusi, mis aitavad lastel omandada uusi oskusi ja teadmisi. Erilised on just need mängud, mis pakuvad lastele võimalust arendada kognitiivseid, emotsionaalseid ja sotsiaalseid oskusi. Lev Vögotski (1978) rõhutas oma sotsiaalse kultuurilise teooria raames mängu tähtsust lapse psühholoogilises arengus, tuues esile, et mäng loob soodsa keskkonna uute oskuste ja teadmiste omandamiseks. Vögotski arvates on mängu kaudu võimalik arendada kõrgemaid vaimseid funktsioone, sest see lubab lastel erinevaid olukordi ette kujutada, teha katsetusi ja lahendada probleeme, mis aitavad kaasa intellektuaalse arengu edendamisele.

Mängu kaudu saab laps luua sidemeid oma igapäevaelu kogemuste ja oma tegevuste vahel, katsetades uusi sotsiaalseid rolle ja suhtlemisviise. Vögotski teooria järgi on mängud sotsiaalsed tegevused, mis toetavad laste vahelist suhtlust ja koostööd. Laste mängudes osalemine annab neile võimaluse õppida sotsiaalseid reegleid ja arendada emotsionaalse intelligentsuse oskusi, mis omakorda aitavad kaasa nende edasisele arengule. Näiteks mängud, kus lapsed peavad koostööd tegema või probleeme lahendama, pakuvad neile praktilist kogemust sotsiaalsete oskuste ja emotsionaalse regulatsiooni omandamisel (Whitebread et al., 2012; Zosh et al., 2017).

Jesmin (2024) toob oma uurimuses välja, et mängupõhine õpe on üks kõige tõhusamaid viise laste teadmiste ja oskuste omandamiseks, kuna see ühendab õppimise ja mängu. Mänguline lähenemine pakub lastele võimaluse osaleda aktiivsetes, interaktiivsetes ja praktilistes tegevustes, mis aitavad neil arendada oma loogilist mõtlemist, probleemilahendamise oskusi ning loovust. Näiteks lauamängud ja muud grupimängud pakuvad lastele võimalust kogeda õppeprotsessi, mis on kaasahaarav ja lõbus, samas pakkudes ka struktuuri, mis on vajalik teadmiste ja oskuste omandamiseks. Jesmin väidab, et mängupõhised tegevused on eriti kasulikud keeleõppes, kuna need aitavad lastel loomulikult viisil suhelda, katsetada uusi sõnu ja väljendeid ning tugevdada õpitavaid keeleliste oskuste omandamist igapäevaelu kontekstis.

Vanusele ja keeleõppe eesmärkidele kohandatud mängud pakuvad lastele mitmekülgseid võimalusi keelekasutuseks ja eneseväljenduseks. 7–11-aastaste muukeelsete laste jaoks mõeldud lauamängud võivad olla tõhusaks vahendiks, arendades samaaegselt keeleoskust, sotsiaalseid suhteid ja kognitiivseid võimeid, mis toetavad toimetulekut igapäevaelus (Ilgaz & Aksu, 2005; Kirsch, 2008). Mängudes osalemine aitab lastel harjutada analüüsimist, tegevuste planeerimist, valikute tegemist ja teistega arvestamist – oskusi, mis on olulised nii õppeprotsessis kui ka hilisemas elus (Zosh et al., 2017).

Seetõttu on mängul oluline roll igasuguses õppes, kuna see on laste loomulik viis maailma mõista, õppida ja areneda. Mängupõhine õpe ühendab teoreetilise teadmise praktilise kogemusega, võimaldades lastel omandada oskusi ning teadmisi viisil, mis toetab aktiivset kaasatust ja sisemist motivatsiooni (Bodrova & Leong, 2007; Hirsh-Pasek et al., 2009). Samal ajal säilib õppimise juures mängulisus ja nauding, mis aitab lastel säilitada huvi ja õpitahet (Zosh et al., 2017).

1.2 Kognitiivsete oskuste arendamine

Mängud on hindamatud tööriistad laste kognitiivsete oskuste arendamisel, pakkudes neile võimalusi oma mälu, tähelepanu ja loogilist mõtlemist arendada. Laste mängimise kaudu õpitud oskused ulatuvad palju kaugemale kui vaid lõbu pakkumine – need aitavad tugevdada ajufunktsioone, mis on olulised igapäevaelu ülesannete täitmiseks. Mängud aitavad lastel arendada keskendumisvõimet, sest need nõuavad pidevat tähelepanu ja aktiivset osalemist. Samuti pakuvad need võimalusi loogiliste seoste tegemiseks, probleemide lahendamiseks ja strateegiliste valikute tegemiseks, mis kõik on olulised oskused igapäevaelus ja hariduses (Strebeleva, 2010).

Strebeleva (2010) uuringud toovad esile, et didaktilised mängud, mis on loodud eesmärgiga arendada laste kognitiivseid võimekusi, aitavad lastel paremini mõista keerukamaid ja abstraktseid mõisteid, mis ei pruugi igapäevaelus kohe selged olla. Läbi mänguliste tegevuste saavad lapsed haarata mõisted, mida nad muidu ei pruugi olla valmis kohe arusaadavalt mõistma. Strebeleva toob välja, et mängud aitavad arendada ka kriitilist mõtlemist, kuna need pakuvad lastele võimalusi analüüsida erinevaid lahendusi, teha põhjendatud otsuseid ja mõelda erinevate tulemuste üle (Strebeleva, 2010).

Mängulise õppe meetod võimaldab ka individualiseeritud lähenemist, kuna iga laps saab õppida vastavalt oma isiklikele vajadustele ja tempos. Õppimise kohandamine iga lapse võimetele ja huvidele aitab hoida õppeprotsessi sisukana ja motiveerivana. ELU projekti (2023) uuringud kinnitavad, et mänguline õpe toetab laste iseseisvat õppimist, pakkudes neile vabadust arendada oma oskusi omas tempos, mis vähendab stressi ja suurendab õpimotivatsiooni. See lähenemine loob lastele turvalise keskkonna, kus nad saavad eksperimenteerida ja katsetada erinevaid ideid ilma kartmata eksida (ELU, 2023).

Mängud annavad lastele ka võimaluse ise oma õppeprotsessis aktiivselt osaleda, luues seoseid õpitava ja oma igapäevaelu vahel. Kui lapsed saavad õppida läbi mängu, siis nad tunnevad, et õpingud on osa nende igapäevastest tegevustest, mis muudab õppimise loomulikuks ja kaasahaaravaks. Samuti arendab mäng igasuguseid sotsiaalseid oskusi, kuna paljud mängud pakuvad lastele võimalust suhelda, teha koostööd ja arendada oma suhtlemisoskusi teiste lastega. See kõik aitab lastel saavutada tasakaalu kognitiivsete ja emotsionaalsete oskuste arengus, mis on vajalikud terveks ja edukaks täiskasvanu eluks (Jesmin, 2024).

1.3 Sotsiaal-emotsionaalne areng

Mängud aitavad arendada laste kognitiivsete oskuste kõrval ka sotsiaalseid ja emotsionaalseid oskusi, pakkudes mitmekesist keskkonda, kus lapsed saavad katsetada uusi käitumisviise ja arendada oma suhtlemisvõimekust. Partnermängud, mis keskenduvad koostööle ja reeglite järgimisele, õpetavad lastele arvestama teiste tunnete ja vajadustega, andes neile võimaluse õppida empaatiat, konflikte lahendama ning oma emotsioone reguleerima. See teeb mängudest mitte ainult lõbusa ajaviite, vaid ka olulise õppeprotsessi, kus lapsed harjutavad reaalses eluolukordades vajalikke oskusi. Mängud on üks tõhusamaid viise, kuidas aidata lastel arendada oma sotsiaalseid oskusi, kuna need pakuvad pidevalt uusi väljakutseid, kus lapsed saavad õppida, kuidas suhelda ja koostööd teha. Rollimängud, näiteks igapäevaelu olukordade simuleerimine, annavad lastele võimaluse end proovile panna, tegutsedes erinevates

sotsiaalsetes rollides, mis aitavad neil mõista teiste perspektiive (Göncü & Gaskins, 2007; Hirsh-Pasek et al., 2009).

Strebeleva (2010) rõhutab, et didaktilised mängud ei arenda ainult kognitiivseid võimekusi, vaid aitavad ka sotsiaalsete oskuste täiustamisel. Ta toob välja, et mängud on suurepärased vahendid emotsioonide reguleerimise ja konfliktide lahendamise õppimiseks, kuna need pakuvad lastele võimaluse kogeda erinevaid sotsiaalseid olukordi ja reageerida neis ettenähtud rollides. Samuti aitab mäng õpitud käitumismustreid edasi arendada, kuna lastele antakse võimalus neid pidevalt katsetada, muutes nende suhtlemisvõimekuse järk-järgult keerukamaks. Mängu kaudu õpivad lapsed ka empaatiat ja mõistma, et nende tegevused ja valikud võivad mõjutada teisi inimesi, mis on olulised sotsiaalsed ja eetilised oskused (Strebeleva, 2010).

Mängud ei ole kasulikud vaid kognitiivsete ja sotsiaalsete oskuste arendamiseks, vaid pakuvad ka suurepäraselt võimalust emotsionaalsete oskuste arendamiseks. Läbi mängu saavad lapsed õppida oma tunnete väljendamist ja reguleerimist. Mänguline õpe võimaldab lastel õppida kohanema erinevate emotsionaalsete olukordadega, näiteks kaotusega või konfliktiga, aidates neil paremini mõista, kuidas oma emotsioone kontrollida (Denham, 2006; Russell & Barrett, 1999).

Õpetajad saavad mängu kasutades luua keskkonna, kus lapsed õpivad positiivseid emotsionaalseid reaktsioone ja suhtumise muutmise viise. Lisaks pakuvad mängud lastele turvalist keskkonda, kus nad saavad katsetada erinevaid reaktsioone ja käitumisviise ilma tõsiste tagajärgedeta, luues seeläbi eksperimentaalse õppevõimaluse (Bodrova & Leong, 2007; Hirsh-Pasek et al., 2009).

Mängulise õppe meetod loob ka tugeva aluse lastele õppimiseks omaenda tempos, arvestades iga lapse individuaalseid vajadusi ja arengutaset. Õppimine, mis on kohandatud iga lapse vajaduste järgi, annab lastele võimaluse õppida oma huvide järgi, ilma et nad tunneksid survet vastata kindlatele standarditele. ELU projekti (2023) uuringud kinnitavad, et selline lähenemine suurendab laste õpimotivatsiooni, vähendades stressi ja pakkudes turvalist keskkonda, kus lapsed saavad õppida ilma hirmuta eksida. Õppeprotsessi kohandamine tagab, et lapsed saavad areneda oma individuaalses tempos, mis annab neile kindluse ja toimetuleku. See lähenemine tugevdab laste motivatsiooni õppimise vastu, kuna nad saavad olla aktiivsed oma õppeprotsessis ja tajuvad seda kui osa oma igapäevaelu loogilisest jätkamisest.

Seetõttu on mängulisel õppel oluline koht mitte ainult kognitiivsete ja emotsionaalsete oskuste arendamise meetodina, vaid ka sotsiaalsete oskuste arendamiseks, mis on vajalikud laste

edasiseks arenguks ja täiskasvanuks saamiseks. Kui lapsed saavad õppida mängu kaudu, on nad rohkem motiveeritud ja valmis vastu võtma uusi väljakutseid, mis arendavad nende oskusi igal tasandil – alates loogilisest mõtlemisest kuni empaatia ja koostööni teistega (Jesmin, 2024).

2. TEISE KEELE ÕPPIMINE JA OMANDAMINE

2.1 Teise keele omandamise teooriad

Mõnikord kasutatakse sünonüümidena teist keelt ja võõrkeelt. Tegelikult aga kirjeldavad mõisted teine keel ja võõrkeel kahte erinevat aspekti. Teine keel viitab elukohariigi ametlikule keelele, mis ei ole inimese emakeel. Mõiste võõrkeel aga kirjeldab keelt, mis ei ole elukohariigi ametlik keel ega ka isikute emakeel ja mida õpitakse klassiruumis (Krüger, 2023).

Teise keele omandamise teooria pole siiani üheselt välja kujunenud, kuna uurimused on interdistsiplinaarsed ja lähtuvad erinevatest eesmärkidest. Keeleõppe erinevusi mõjutavad mitmed tegurid, nagu õppimise keskkond (nt pere või kool), sisendi hulk ja õppija vanus (Argus et al., 2021).

Erinevad teoreetilised lähenemised seletavad keele omandamist erinevalt. Biheivioristide järgi kujuneb keel harjumuse kaudu ning õppija kordab kuuldut, reageerides stiimulitele. Generativistid usuvad kaasasündinud keelevõimesse, samas kui suhtluskeskse lähenemise pooldajad rõhutavad keele omandamist grupisuhtluse kaudu, kus oluline on nii kommunikatiivne kui ka keeleline kompetentsus (Argus et al., 2021).

Stephen Krasheni mudel on üks mõjukamaid ja tuntumaid teise keele omandamise teooriaid. 1970. aastate lõpus töötas Krashen välja monitorimudeli, teise keele omandamise üldise teooria, millel oli oluline mõju keeleõppele (Gitsaki, 2018, viidates Krashenile, 1982).

Stephen Krasheni mudel põhineb viiel hüpoteesil, mis selgitavad teise keele omandamise mehhanisme. Omandamise ja õppimise hüpoteesi järgi toimub keele omandamine alateadlikult, loomuliku suhtlemise kaudu, samas kui õppimine on teadlik ja reeglipõhine protsess. õppimise rolli kirjeldab monitorihüpotees, mille kohaselt saab õppija õpitud teadmisi kasutada keelekasutuse jälgimiseks ja parandamiseks juhul, kui tal on selleks aega, keskendub vormile ning tunneb reegleid. (Gitsaki, 2018, viidates Krashenile, 1982).

Loomuliku järjekorra hüpotees rõhutab, et keele struktuurid omandatakse kindlas, loomupärasel järjestuses, mis ei sõltu nende keerukusest ega õpetamise järjekorrast. Sisendhüpoteesi järgi on keele omandamise eelduseks arusaadab sisend, mis ületab veidi õppija

senist taset. Afektiivse filtri hüpoteesi kohaselt võivad emotsionaalsed tegurid - nagu motivatsioon, enesekindlus ja ärevus - mõjutada seda, kuivõrd efektiivselt õppija sisendit omandab. (Gitsaki, 2018, viidates Krashenile, 1982).

Psühholoogid ja psühholingvistid suhtusid teise keele õppimisse kui keeruka kognitiivse oskuse omandamisesse. Mõned keeleõppe protsessis osalevad osaoskused on grammatika rakendamise reeglid, sobiva sõnavara valimine, järgides konkreetse keele kasutamist reguleerivaid pragmaatilisi konventsioone. Need osaoskused muutuvad harjutamisel automaatseks. Selle automatiseerimisprotsessi käigus korraldab ja struktureerib õppija omandatud uut teavet. Selle protsessi kaudu seob õppija uue teabe vana teabega ja saavutab teise keele oskuse suureneva taseme (Gitsaki, 2018, viidates McLaughlinile, 1987, 1990a; Posner & Snyder, 1975).

Kognitivistide seisukohalt sõltub keele omandamine "nii sisult kui ka arengu järjestuselt eelnevatest kognitiivsetest võimetest" ja keelt vaadeldakse kui üldisemate mittekeeleliste võimete funktsioonina (Gitsaki, 2018, viidates Bermanile, 1987:4).

Tõendeid kognitivistliku teooria vastu pakub Felix (1981), kes kirjeldab üldiseid kognitiivseid oskusi "kasutatuna" keele arenguks (Felix, 1981). Ainsad valdkonnad, kus kognitiivne areng on keele arenguga seotud, on sõnavara ja tähendus, kuna leksikaalsed üksused ja tähendussuhted on kõige kergemini seotud kontseptuaalse alusega (Gitsaki, 2018, viidates Felixile, 1981).

Keelearengu kognitiivsel käsitlusel põhinevad keele omandamise teooriad, käsitlevad keele omandamist kui oskuste järkjärgulist automatiseerimist ümberstruktureerimise ja uute teadmiste sidumist etappide kaudu vanade teadmistega. Erinevate kognitiivsete mudelite vahelised erinevused muudavad aga võimatuks luua terviklikku kognitiivset teooriat teise keele omandamise kohta ja pealegi, nagu Schimdt (1992) märgib: „Psühholoogiast on vähe teoreetilist tuge üldlevinud veendumusele, et teise keele arengu valdamine on peaaegu eranditult reeglite üha oskuslikuma rakendamise küsimus” (Gitsaki, 2018, viidates Schmidt’ile, 1992:377).

Jean Piaget’ teooria kohaselt toimub keele ja mõtlemise areng neljas erinevas etapis. Etappideks on sensomotoorne staadium, mis on sünnist kuni teise eluaastani. Teiseks etappiks on toimingueelne etapp, mis on teisest eluaastast kuni seitsmenda eluaastani. 7. – 11- eluaasta etapp on konkreetsete toimingute etapp. Alates 11. eluaastast on ametlike toimingute etapp (Heo, Han, Koch & Aydin, 2011: 734-735).

Toiminguteelses etapis, mis esineb 2. eluaastast kuni 7. eluaastani, areneb lapsel sensomotoorne intelligents representatiivseks intelligentsiks. Selles etapis hakkab laps kasutama sümboleid ja keelt. Selles etapis samuti hakkab iga joonistus, kirjutatud või öeldud sõna sümboliseerima tõelist objekti. Sellega kooskõlas hakkab ka tekkima selge arusaam, mis on minevik ja mis on tulevik. Selles etapis on loogilise mõtlemise takistuseks egotsentrism. Samuti on takistuseks ka muundumisega seotud mõtlemine. Egotsentrism võib erinevatel arengutasemetel võtta erinevaid vorme, kuid seda iseloomustab alati nende mõtete eristumise puudumine. Toimingueelse lapse mõtlemise teiseks tunnuseks on tema suutmatust transformatsioone edukalt arutleda. Toiminguteelses staadiumis olev laps ei ole võimeline pikenemist vaimselt tagasi pöörama (Heo, Han, Koch & Aydin, 2011: 734-735).

Konkreetsete toimingute etapis saavad lapsed mitte ainult sümboleid kasutada, vaid ka nende sümbolitega probleemide lahendamiseks loogiliselt manipuleerida. Kuue-seitsmeaastaselt areneb enamikul lastel välja võime säilitada arvu, pikkust ja vedeliku mahtu. Säilitamine tähendab, et kogus jääb objektide välimuse muutumisest hoolimata samaks. Lisaks õpib laps selles etapis klassifitseerimist ja järjestamist. Klassifitseerimine ja järjestamine on koolis põhilise aritmeetika lahendamiseks olulised loogikad. Konkreetsete toimingute etappi võib vaadelda kui üleminekut eelloogilise mõtlemise ja täieliku loogilise mõtlemise vahel vanematel lastel, kes on jõudnud formaalsete toimingute staadiumisse (Heo, Han, Koch & Aydin, 2011: 734-735).

2.2 Teise keele omandamine ja õpetamine

Teise keele omandamisel puudub ühtne, kõigile sobiv meetod, mis tagaks õppijatele ühtmoodi tõhusa tulemuse. Samas on välja kujunenud mitmed üldised põhimõtted, mis toetavad keelelist arengut, eelkõige just mitmekesiste ja tähenduslike keelekasutussituatsioonide kaudu õppimist. Keele omandamine on edukam, kui õppija puutub kokku eluliste, huvipakkuvate ja temale jõukohaste ülesannetega, mis nõuavad aktiivset osalemist ja pakuvad võimalusi suhtluseks. Keeleõppes on oluline kasutada konteksti, mis toetab keele tähenduse mõistmist ja kasutamist (Kitsnik, 2021).

Õppematerjalide huvitavus ja tähenduslikkus mõjutavad otseselt õppija motivatsiooni. Kui ülesanded on kaasavad, mitmekesised ja võimaldavad valikuvabadust, suureneb ka valmisolek keskenduda, proovida ja süveneda. Motivatsiooni toetab seejuures mitte ainult ülesande sisu, vaid ka selle esitusviis – mängulisus, loovus ja elulähedus loovad tingimused, kus õppija tahab õppida (Kitsnik, 2021). Eriti oluline on, et materjalid ergutaksid õpilasi mõtlema, looma ja suhtlema ning annaksid võimaluse kasutada keelt autentsetes situatsioonides.

Aktiivõpe, kus õppijad on vahetus suhtluses ning saavad keelt praktiseerida suulises ja kirjalikus vormis, toetab efektiivselt keele omandamist. Parimad ülesanded on üles ehitatud nii, et need pakuvad ehedat keelekasutust ning arendavad kõrgema taseme oskusi, nagu analüüsimine ja hinnangu andmine. Paaris- ja rühmatöö võimaldavad õpilastel üksteiselt õppida ning toetavad koostöise õpikogemuse tekkimist. Õpetaja roll on siinjuures suunav ja toetav, andes võimaluse õppijatel ise avastada keele reeglipärasusi, selle asemel et neid mehaaniliselt edastada (Kitsnik, 2021).

Õppematerjalide ja tegevuste jõukohasus on samuti üks keskseid keeleõppe kriteeriume. Ülesanded peavad vastama õppija keeleoskustasemele ning olema struktureeritud loogiliselt – lihtsamast keerukama suunas. Kui materjal on liiga lihtne, kaob huvi; kui liiga keeruline, tekib frustratsioon. Tasemete erinevuste puhul tuleb rakendada diferentseeritud õpet, et iga õppija leiaks endale sobiva väljakutse. Siinkohal on oluline ka õpetaja tugi: sõnavara tutvustamine, näidete kasutamine ja ülesannete mõistlik järjestus loovad aluse eduks (Kitsnik, 2021).

Lisaks keeleõppe sisule on oluline ka õppimisoskuste toetamine. Õpilasi tuleks juhendada, kuidas lugeda mõtestatult, väljendada ennast suuliselt ja kirjalikult ning kasutada erinevaid strateegiaid keele õppimisel. Turvaline ja toetav õpikeskkond, kus õppijal on selged eesmärgid ning teadmine, kuidas nendeni jõuda, loob soodsa pinnase keele arenguks. Õpetaja ülesanne on aidata õppijal teadvustada, milliseid oskusi ta arendab ning kuidas õpitegevus toetab seatud eesmärkide saavutamist (Kitsnik, 2021).

Kokkuvõtlikult võib öelda, et teise keele omandamist toetab õppekeskkond, kus õppematerjalid on tähenduslikud, mitmekesised ja õppijale jõukohased, tegevused suunavad aktiivsele osalemisele ning õpetaja loob selge ja toetava raamistikuga õpikeskkonna. Kitsniku (2021) kirjeldatud põhimõtted moodustavad tervikliku raamistiku, mis on hästi rakendatav ka mängupõhise õppe kontekstis.

3. MÄNGUSTAMINE JA MÄNGUPÕHINE ÕPE

Mängustamise üks peamisi eesmärke on tõsta huvi nii õpitava aine sisu kui ka õpitegevuste vastu. On ka leitud, et mängustamisel ning mängupõhisel õppel on õpitulemustele positiivne mõju. Näiteks võib mängustamine mõjutada õpilaste käitumist, aidates näiteks vähendada puudumisi koolist ning ainetundidest. Lisaks ka on positiivse mõjuna toodud välja, et mängustamine aitab ennetada kiusamist ning parandada ka omavahelisi suhteid õpilastel. Õigesti rakendatud mängustamine, aitab ka kaasa sellele, et õpikeskkond muutuks sõbralikumaks ja toetavamaks. Mängustamine aitab ka kaasa õpitu paremale omandamisele (Hariduse tehnoloogiakompassi veebileht).

3.1 Mis on mängustamine?

Mängustamine (*gamification*) on saanud populaarsemaks viimastel aastatel. Mänguline lähenemine on tuntud aga juba ammu. Tihti tõmmatakse võrdusmärk mängupõhise õppe ja mängustamise vahele aga see ei ole täpne. Mängu ei saa mängustada enam aga küll saab mängustada õppeprotsessi, tuues protsessi üksikuid erinevaid mänguelemente (Hariduse tehnoloogiakompassi veebileht).

Mängustamine on protsess, kus mängu üksikuid elemente rakendatakse kontekstis, mis on mittemängulised. Mängu elemente rakendatakse selleks, et muuta tegevused kaasahaaravamaks ja motiveerivamaks õpilaste jaoks. Erinevalt mängustatud õppest, mis hõlmab endas mängu loomist, on mängustamine rohkem suunatud üksikutele elementidele nagu punktid, edetabelid,

tagasiside ja nende rakendamisele, et toetada õpieesmärkide saavutamist (Khoshnoodifar, Ashouri, & Taheri, 2023: 236-237).

Mänguliste elementide lisamine õppeprotsessi, muudab selle interaktiivsemaks. Erinevad uuringud on toonud välja, et mängustamine aitab arendada õppijatel kognitiivseid oskusi, nagu probleemide lahendamine ja loogiline mõtlemine (Khoshnoodifar, Ashouri, & Taheri, 2023: 236-237).

Mängustamise rakendamine muutub efektiivsemaks, kui kasutada ning pöörata tähelepanu tagasiside andmisele, väljakutsetele ja eesmärkidele. Õpilased õpivad rohkem, saades kohest tagasisidet edusammude kohta, samas kui mängulised elemendid aitavad hoida fookust ja motivatsiooni. Oluline on silmas pidada, et mängustamine ei pruugi sobida kõigile õpilastele. Seda põhjusel, et mõni õpilane võib vajada rohkem selgitusi ja toetust, et saada mängustatud protsessist rohkem kasu (Khoshnoodifar, Ashouri, & Taheri, 2023: 236-237).

3.2 Mis on mängupõhine õpe?

Mängupõhine õpe (*GBL e. game-based learning*) on õppimisviis, kus kasutatakse erinevate mängude rakendamist ning tegevusele on kokku lepitud õpieesmärgid. Mängupõhine õpe on meetod, mille eesmärgiks on motiveerida õppijaid tegutsema. Mängimine ise võib olla preemiaks ning kaotus võib olla küll osa aga see ei tohiks olla põhifookuses. Mängupõhise õppe mängu loomine nõuab keerulisemat ettevalmistust ning samuti ka kohandatud sisu, mis sobiks kõigile õppijatele ja mis muudaks sisu kaasahaaravaks ja tähendusrikkaks. Mängupõhine õpe on seotud ka personaliseeritud õppega. Mängud, mida saab rakendada mängupõhises õppes, on tõsimängud ja ka meelelahutuslikud mängud (Hariduse tehnoloogiakompassi veebileht).

Tõsimängud (*serious games*) on kavandatud pidades silmas mõnda olulist eesmärki. Olulisteks eesmärkideks peetakse tihti haridust, tervishoidu, teadust ja turvalisust. Tõsimängude alamliigiks on õpimängud, millel on spetsiaalsed õpieesmärgid (Hariduse tehnoloogiakompassi veebileht).

4. MÄNGULISE ÕPPIMISE EELISED JA KITSASKOHAD

4.1 Motivatsiooni ja kaasatuse suurendamine

Mängupõhine õpe on osutunud üha populaarsemaks lähenemisviisiks, mis aitab lastel õppida, pakkudes samal ajal sisukat ja kaasahaaravat õpikeskkonda. Laste loomulik uudishimu ja loovus saavad mängulises õppes hästi areneda, kuna see võimaldab neil katsetada ja avastada uusi teadmisi oma tempos. Jesmin (2024) toob esile, et mängupõhine õpe aitab lastel arendada

oma õpioskusi, pakkudes neile vabadust õppida ilma hirmuta eksida. Seda tüüpi õpe soodustab laste aktiivset osalust, kuna nad on sageli motiveeritud mängu põhimõtetega edasi liikuma, et saavutada järgmine tasand või lahendada uus probleem. Mängus osalemine annab lastele võimaluse õppida läbi kogemuste, mis muudab õppe loomulikuks ja praktiliseks (Jesmin, 2024).

Mängu kasutamine õppes on ka võimas tööriist, et suurendada laste motivatsiooni ja kaasatust. Lastele meeldib mängida, kuna see toob neile lõbu, kuid mängulise õppe kaudu saavad nad ka arendada olulisi oskusi. Mängud pakuvad lastele interaktiivseid ja praktilisi õppimisvõimalusi, kus nad saavad omandada teadmisi läbi tegevuste, mitte pelgalt teooriat lugedes. Õppimine mängu kaudu loob turvalise ja madala pingega keskkonna, kus lastel on vabadus eksida ja neid vigu analüüsida. See vähendab stressi ja aitab lastel tunduda enesekindlamalt oma õppimisprotsessis (Berk, 2013). Samuti on mängulisel õppel tihti tasakaalustatud lähenemine, mis ühendab õppimise ja lõbu, aidates hoida laste huvi ja tähelepanu. Erinevalt traditsioonilistest õpetamismeetoditest, kus lapsi võib sundida järgima kindlaid reegleid ja suundi, võimaldab mängupõhine õpe lastel õppida oma isiklike kogemuste ja huvide kaudu, mis teeb õppeprotsessi palju kaasahaaravamaks (Berk, 2013).

Motivatsiooni suurendamiseks on mängulise õppe üks peamisi eeliseid see, et see pakub lastele pidevat tagasisidet. Mängudes saavad lapsed kiiresti teada, kuidas nende tegevused ja valikud mõjutavad tulemusi, mis aitab neil arendada paremat arusaamist probleemide lahendamise kohta. Lastele meeldivad mängud, mis pakuvad neile väljakutseid ja viivad nad edasi järgmise tasemeni, sest see loob nende sees soovi saavutada uusi eesmärgi. Õppimine, mis toimub mängu kaudu, on seetõttu mitte ainult lõbus, vaid ka tõhus, kuna see julgustab lapsi püüdlema kõrgemate eesmärkide poole, mis omakorda suurendab nende õpimotivatsiooni (Ginsburg, 2007).

Mängupõhine õpe toob kaasa ka tugevama kaasatuse. Kuna laste mänguvajadus ja -huvi on tihti tugevad, pakub mänguline õpe neile võimaluse osaleda ja mõista õppimist erinevalt. Lastele on omane suurenenud huvi, kui õppimine on seotud tegevustega, mis pakuvad vaheldust ja loovust. Mängu kaudu õpivad lapsed mitte ainult teadmisi, vaid ka oma käitumise kontrollimist, suhtlemisoskusi ja oma rolli meeskonnas, mis on olulised eluoskused. Eriti grupimängud pakuvad lastele võimalusi suhelda ja koostööd teha, mis soodustab meeskonnatööd ja arendab suhtlemisvõimekust, pakkudes samas sisukat tagasisidet, kuidas nad saavad oma oskusi paremaks muuta (Jesmin, 2024).

4.2 Mängulise õppimise kitsaskohad

Mängulisel õppimisel on ka mitmeid kitsaskohti. Mängulise õppimise mängud ei pruugi alati kokku sobida õppekavaga ning ei pruugi tagada ka kogu õppesisu omandamise. Õppimist ei toimu, kui mäng on õppija jaoks kas liiga lihtne või vastupidiselt liiga raske. Enne mängu kasutamist peaks õpetaja veenduma, kas mäng sobib mänguliseks õppimiseks. Samuti peab ka õpetaja veenduma, kas soovitud teema puhul on mänguline õpe parim viis (Harding, 2023).

Mängulise õppe kitsaskohana tuuakse välja ka ressursse. Digitaalne mäng vajab seadmeid, kus seda mängida. Samuti on toodud välja, et lauamängud ja kaardimängud võivad olla kulukad. Lisaks ka ise mängude loomisel, läheb vaja nii materiaalseid ressursse kui ka õpetajate enda ajalist ressursi (Harding, 2023).

Mängulise õppimisel kasutatakse ka lauamänge. Lauamängude puudusteks tuuakse aga välja, et lauamängude kasutamine keeleõppes, nõuab palju ajalist ressursi. Lauamängudel on ka sageli kindlaks määratud mängijate arv või ka vanusepiirang. Mängulisel õppimisel on ka oht, et mängides muutuvad õppijad liiga võistlushimuliseks ning see võib viia konfliktideni (Casas I Faig, 2020).

5. MÄNGULISE ÕPPIMISE PRAKTILISED RAKENDUSED

5.1 Eesti keele õpetamine mängude abil

Mängupõhine õpe on mitmekülgne ja efektiivne viis laste keeleõppe toetamiseks, pakkudes interaktiivseid ja lõbusaid tegevusi, mis muudavad õppimise kaasahaaravaks ja motiveerivaks. ELU projekt (2023) toob esile mängupõhised meetodid, nagu QR-koodidega õppetegevused ja digitaalsed keelemängud, mis aitavad laste keeleoskuse arendamisel luua loomuliku ja kaasava õpikeskkonna. QR-koodide kasutamine võimaldab lastel keeleõppetegevustes osaleda interaktiivselt, viies nad mängulise ülesande täitmise kaudu erinevatesse keeleõppe olukordadesse. Sellised tegevused pakuvad lastele võimaluse avastada keelt ja kultuuri läbi erinevate digitaalsete ülesannete ja väljakutsete, mis soodustavad aktiivset keelekasutust, sõnavara omandamist ja grammatika harjutamist.

Digitaliseeritud keelemängud, mis on loodud eesmärgiga arendada lastele kuulamis-, rääkimis-, lugemis- ja kirjutamisoskusi, annavad neile kiire tagasiside, mis on oluline element keele omandamise protsessis. Sellised mängud võivad sisaldada ülesandeid, kus lapsed kuulavad ja loevad lugusid, mängivad rollimänge või täidavad interaktiivseid ülesandeid, mis seovad keeleõppe igapäevaelu tegevustega. Õppimine, mis toimub mängu kaudu, toetab laste loovat

mõtlemist ja keelekasutust, aidates neil õppida keelt mängulistes ja turvalistes oludes, kus nad saavad eksida ja katsetada, ilma et nad tunneksid hirmu vigade ees (ELU, 2023).

Mängulised keelemängud võimaldavad laste keelekümblust, kuna nad pakuvad mitmekesiseid õppimisvõimalusi, kus keele õppimine toimub läbi tegevuse, mitte lihtsalt passiivse kuulamise või lugemise. Keerukamad mängud, nagu lugemis- ja kuulamisülesanded, arendavad laste keelelist mõistmist ja soodustavad keeleline aktiivsus, mis omakorda aitab neil paremini omandada uusi sõnu ja fraase, mida nad igapäevaelus kasutavad. Samuti on sellised mängud olulised keele arengus, kuna need pakuvad konteksti, kus lapsed saavad keelt kasutada elulistes ja praktilistes olukordades (Jesmin, 2024).

Kui mänguline õppimine toimub läbi digitaalsete mängude, on oht selles, et liigne ekraaniaeg võib mõjuda õpilastele halvasti. Lisaks on ka toodud välja kitsaskohana, et digitaalne mäng võib muutuda segavaks faktoriks. Selle all peetakse silmas seda, et õpilane võib mängust sattuda liigselt vaimustusse ning selletõttu unustab õpilane õppimise. Samuti on ohuks, et õpilane ei suuda mängimist lõpetada aga selle vältimiseks, tasub enne mängulist õpet leppida kokku aeg, kui pikalt mäng kestab (Harding, 2023).

5.2 Mängulised tegevused matemaatika õpetamisel

Matemaatika õppimine mängude kaudu on üks tõhusamaid viise, kuidas lapsed saavad arendada oma loogilist mõtlemist ja arvutamisoskusi. Strebeleva (2010) uurimus näitab, et mängulised ülesanded, nagu arvumõistatused ja interaktiivsed loogikamängud, pakuvad lastele suurepäraseid võimalusi arendamiseks, kuna need ühendavad matemaatiliste teadmiste omandamise mängulise ja nauditava tegevusega. Lastele pakuvad suuremat huvi mängud, mis on seotud praktiliste ülesannete ja probleemide lahendamise, kuna need loovad seoseid reaalse elu matemaatiliste olukordadega, nagu ostude tegemine, toiduainete kaalumise või isegi mängude käigus esinevad aritmeetilised arvutused.

Matemaatikamängud aitavad lastel omandada põhioskusi, nagu arvutamine, probleemide lahendamine ja loogiliste seoste tegemine. Mängud nagu sudoku, matemaatilised mõistatused ja muud interaktiivsed loogikamängud pakuvad lastele võimaluse harjutada nende oskusi lõbusas ja pingevabas keskkonnas. Lastele meeldib lahendada matemaatilisi mõistatusi ja arvutamisyülesandeid, kuna need pakuvad intellektuaalseid väljakutseid, mis arendavad nende analüütilist mõtlemist. Strebeleva (2010) toob välja, et mängulised ülesanded võimaldavad lastel arendada kognitiivseid võimekusi, kuna need pakuvad lastele pidevat tagasisidet, mis aitab neil oma arusaamu ja oskusi täiustada.

Matemaatikamängud soodustavad ka rühmatööd, kuna paljud neist on koostööd nõudvad ülesanded, kus lapsed saavad koos töötada, et leida lahendusi. Sellised tegevused arendavad laste meeskonnatööd, suhtlemisoskusi ja kogemuste jagamist, kuna nad peavad üksteise ideid kuulama ja arvestama. Lisaks aitab mänguline lähenemine lastel oma matemaatilisi teadmisi kasutada loovalt, lahendades probleemide lahendamisel uute ja tihti mitmekesiste meetodite abil, mis muudab õppimise lõbusaks ja huvitavaks (Ginsburg, 2007).

Seega toovad mängulised tegevused matemaatikas mitte ainult aritmeetilised ja loogilised oskused, vaid arendavad ka laste analüütilist mõtlemist, loovust ja koostööd. Need tegevused pakuvad lastele võimaluse õppida läbi praktika ja mängu, muutes keerulised matemaatilised kontseptsioonid arusaadavamaks ja vähem hirmutavaks. Mängulise õppe kasutamine matemaatikas loob tugeva aluse lastele, et nad saaksid edaspidi edukalt matemaatilisi probleeme lahendada ja neid igapäevaelus rakendada (Ginsburg, 2007).

5.3 Digitaalsete mängude kasutamine õppetöös

Digitaalsete õpimängude kasutamine on tõusnud oluliseks vahendiks kaasaegses õpikogemuses, pakkudes lastele uusi viise teadmiste omandamiseks ja arendamiseks. Erilised vahendid nagu Kahoot! ja Minecraft Education on muutunud populaarseteks tööriistadeks õpetajate seas, kuna need ühendavad hariduse ja mängulise lähenemise. Jesmini (2024) uuringud näitavad, et digitaalsed mängud suurendavad õpilaste kaasatust, kuna need loovad dünaamilise ja interaktiivse keskkonna, kus õpilased saavad oma teadmisi rakendada praktilistes tegevustes.

Kahoot! on populaarne digitaalne mänguplatvorm, mida õpetajad saavad kasutada oma õpilaste teadmiste hindamiseks lõbusas ja konkurentsivõimelises formaadis. Selle platvormi abil saavad õpetajad luua viktoriine ja mängu, kus õpilased saavad oma teadmisi testida reaalselt. Kahoot! muudab õppimise kaasahaaravaks, kuna õpilased saavad mängida meeskondades või üksikult, võisteldes üksteisega, et näha, kes saab õigesti vastata kõige rohkem küsimustele. Jesmin (2024) toob välja, et sellised mängud suurendavad õpilaste motivatsiooni, kuna nad pakuvad neile võimalust õppida mängu kaudu, samas kui tagasiside on kohene ja motiveeriv. See aitab õpilastel oma teadmisi kindlustada ja vajadusel parandada oma arusaamu.

Minecraft Education, teine digitaalne mänguplatvorm, pakub lastele täiesti teistsugust õpikogemust, ühendades loovuse ja hariduse. Minecrafti keskkonnas saavad õpilased luua oma maailma, samal ajal lahendades hariduslikke ülesandeid ja ülesehitades erinevaid teaduslikke ja matemaatilisi kontseptsioone. Minecraft Education võimaldab õpilastel katsetada reaalse elu

probleemide lahendamist, pakkudes neile praktilisi ülesandeid, kus nad peavad looma ja arendama mudeleid, lahendama loogilisi ülesandeid või koostama oma teaduslikke katseid. Selle lähenemine õpetab õpilasi mitte ainult teoreetiliselt mõtlema, vaid ka rakendama oma teadmisi loovalt ja konstruktiivselt (Moser & Smith, 2021).

Digitaalsed mängud aitavad samuti arendada õpilaste digitaalset kirjaoskust ja probleemide lahendamise oskusi, kuna need pakuvad mängulist keskkonda, kus nad saavad eksida ja katsetada erinevaid lahendusi, et jõuda soovitud tulemusteni. Läbi digitaalsete mängude saavad lapsed õppida uusi oskusi, mis on vajalikud tuleviku tööjõuturul. Üks suurimaid eeliseid, mida digitaalsed mängud pakuvad, on õpilaste aktiivne osalus õppetöös, mis suurendab nende huvi ja toob esile isikliku vastutuse oma õppimise eest. Lisaks pakuvad need mängud õpetajatele võimalust õppeprotsessi mitmekesistada ja kohendada vastavalt iga õpilase vajadustele ja huvidele (Jesmin, 2024; Moser & Smith, 2021).

LAUAMÄNGU KOOSTAMISE PROTSESS

Lauamängude kasutamine õppevahendina on osutunud tõhusaks lähenemiseks laste keelelise arengu toetamisel, pakkudes mängulist keskkonda, mis soodustab aktiivset osalemist ja loomulikku keelekasutust (Gee, 2003). Käesoleva peatüki eesmärk on kirjeldada loodud lauamängu koostamise protsessi, mille sihtrühmaks on 7–11-aastased eesti keelt õppivad lapsed. Mängu loojateks on magistritöö autorid ning selle sisu baseerub õpetajate tagasisidel, mis koguti eelnevalt koostatud küsimustiku kaudu.

Vajaduse kaardistamine ja esmased eesmärgid

Lauamängu arendus algas vajaduse kaardistamisest. Kuna sihtrühma moodustavad nii algklasside õpilased kui ka koolieelsed lapsed, oli oluline luua vahend, mis oleks paindlik ning arvestaks erineva vanuse ja keeleoskuse tasemega. Koolieelsetele lastele on mäng ette nähtud mängimiseks koos täiskasvanud saatjaga, kes toetab last reeglitest arusaamisel ning ülesannete täitmisel. Mängu peamine eesmärk on toetada eesti keele sõnavara omandamist, suulist eneseväljendust ning keele struktuuride mõistmist läbi mängulise tegevuse.

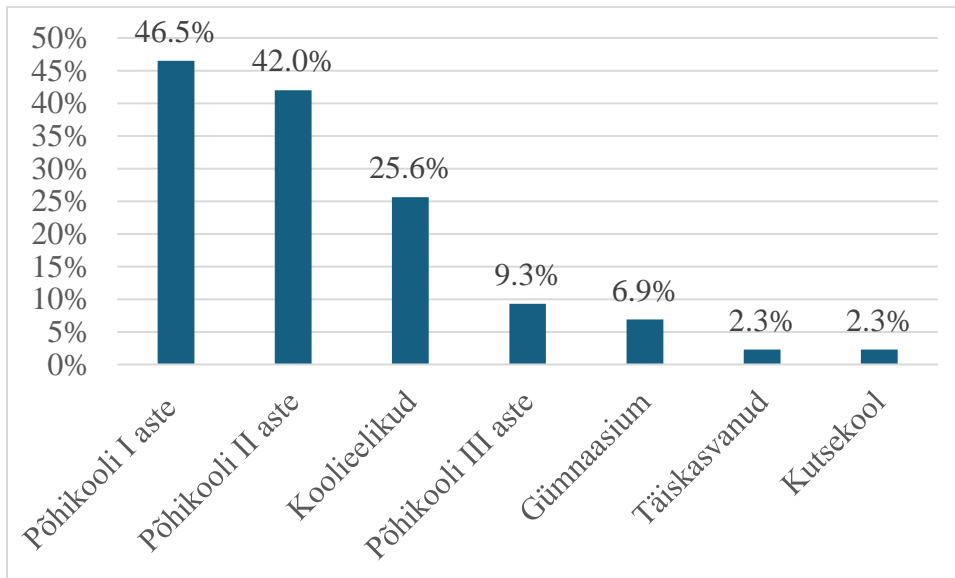
Et mäng vastaks sihtrühma vajadustele ja oleks õpetajate hinnangul tõhus, koostati eelnevalt struktureeritud küsimustik. Küsimustiku abil koguti arvamusi 12-lt algklasside õpetajalt, kellel on kogemus mitte-eesti emakeelega laste õpetamisel. Küsimustikuga selgitasid autorid välja õpetajate vajadused ning soovid, milline võiks olla eesti keele õpet toetav lauamäng. Küsimustikus oli kokku kaksteist küsimust. Kaheteistkümnest küsimusest olid üksteist valikvastustega küsimust ning 1 avatud vastustega küsimus. Valikvastustega küsimustest oli seitse küsimust andsid võimaluse vastajatel valida mitu vastusevarianti. Neli küsimust olid suletud vastustega ehk vastaja sai valida ühe vastuse. Tulemuste analüüsiks kasutasid töö autorid Microsoft Excel tabelarvutusprogrammi.

Eelküsitluse valim ja selle kirjeldus

Eelküsitluse läbiviimiseks kasutati mittetöenäosuslikku mugavusvalimit. Küsitlus jagati õpetajatele kasutades sotsiaalmeedia platvorme ning küsimustikule vastasid need õpetajad, kes soovisid osaleda uuringus.

Mittetöenäosuslik valim sobib olukorras, kus kogu sihtrühma ei ole võimalik täpselt määratleda. Mugavusvalim on valim, kuhu kaasatakse uurijatele kergesti kättesaadavad isikud. Mugavusvalimit kasutatakse tihti pilootprojektides, et koguda esmaseid andmeid. (Õunapuu, 2014, :142)

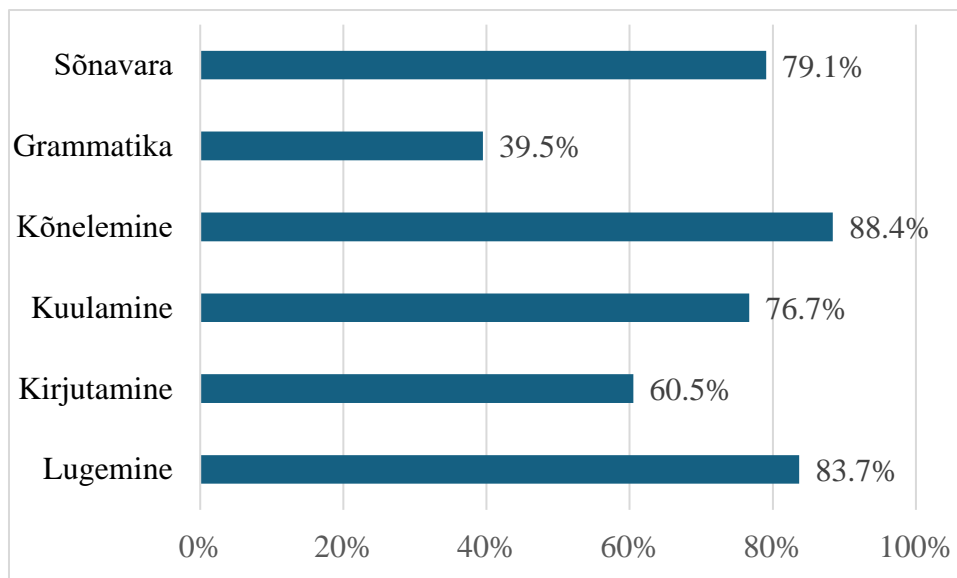
Küsitlusele vastas 43 õpetajat üle kogu Eesti. Tegemist oli mugavusvalimiga, kus õpetajad said ise valida enda osalemise. Selleks, et koguda infot, millist vanusegruppi õpetaja õpetab, oli küsitluses loodud valikvastustega küsimus. Vastanud õpetajatest 46,5% õpetab põhikooli I astet ehk 1. -3. klassi. 42% õpetajatest on aga põhikooli II astme õpetajad. Koolieelikuid õpetab 25,6% vastanud õpetajatest. 9,3% vastanutest moodustasid põhikooli III astme õpetajad. Gümnaasiumis õpetavaid õpetajaid on aga vastanute seas 6,9%. Küsimustikule vastanute seas oli ka 2,3% täiskasvanute õpetajaid ning ka 2,3% kutsekooli õpetajaid. (Joonis 1)



Joonis 1 Millist vanusegruppi te õpetate?

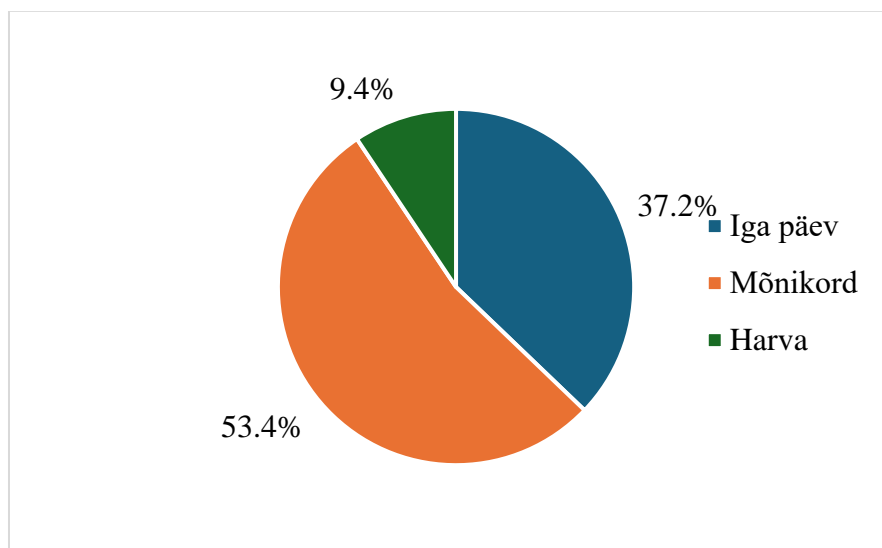
Eelküsitluse tulemuste kokkuvõte

Vastajatest 88,4% märkis, et keskenduvad eesti keele õpetamisel just kõnelemisele. Sõnavara õpetamisele keskenduvad vastajatest 79,1%. 83,7% vastanutest märkis ka, et keskendutakse lugemiseoskusele eesti keele õpetamisel. Kuulamisoskusele keskenduvad vastajatest 76,7% ning kirjutamisoskusele keskenduvad 60,5%. Kõige vähem vastanutest aga keskenduvad grammatika õpetamisele ehk 39,5% vastanutest. (Joonis 2)



Joonis 2 Milliste keeleoskuste õpetamisele keskendute eesti keele õpetamisel?

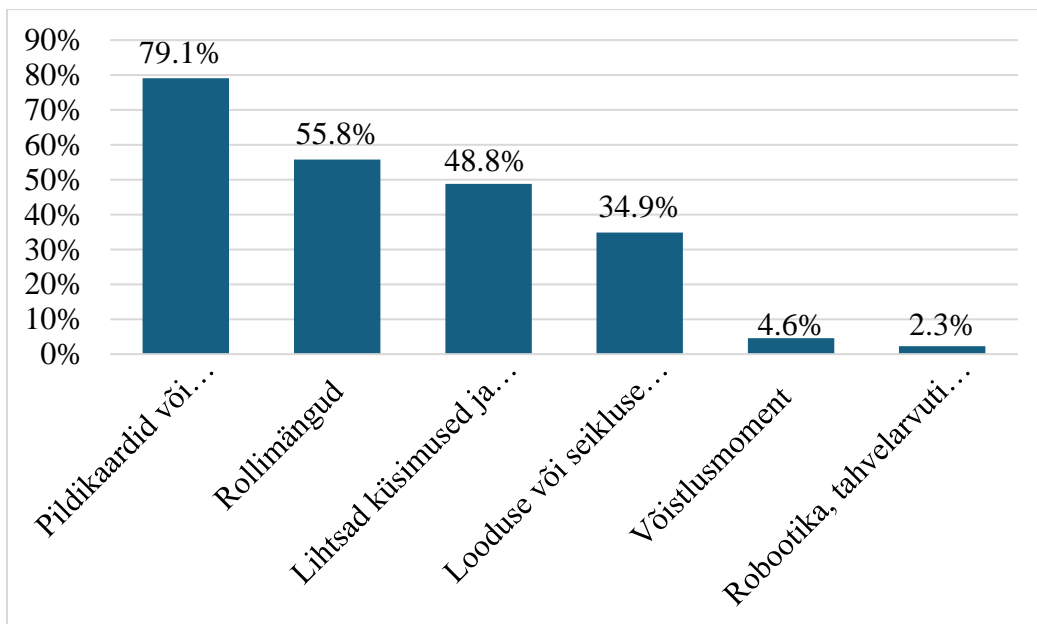
Küsitluses uuriti ka kui sageli kasutavad õpetajad õppetöös mängulisi meetodeid. 37,2% õpetajast kasutavad mängulisi meetodeid igapäevaselt. Vastanuteist 53,4% kasutavad mängulisi meetodeid mõnikord. Õpetajatest 9,4% kasutavad mängulisi võtteid harva. (Joonis 3)



Joonis 3. Kui sageli kasutate õppetöös mängu või mängulisi meetodeid?

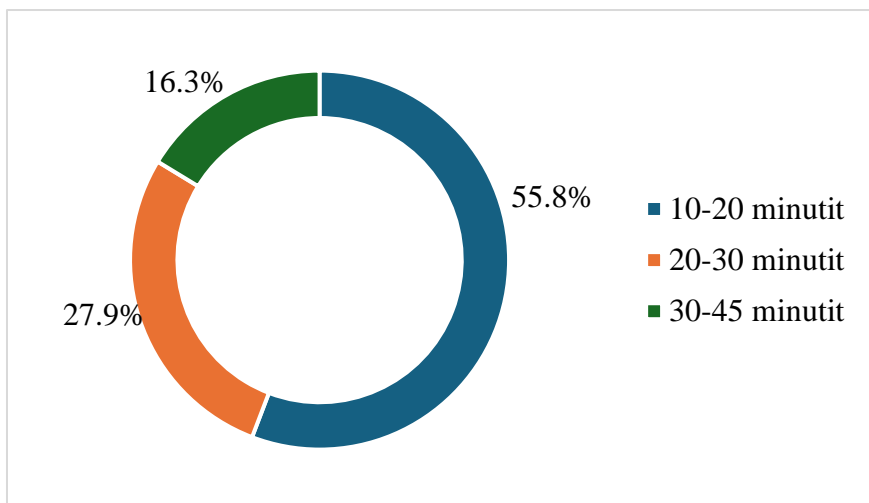
Õpetajatelt uuriti küsitluses, millised on kõige suuremad väljakutsed eesti keele õpetamisel lastele. 74,4% õpetajatest pidas kõige suuremaks väljakutseks motivatsiooni hoidmist. 65,1% pidas aga väljakutseks just erinevat keeletaset klassis. Vastanuteist 41,9% peab eesti keele õpetamisel väljakutseks ka sõnavara arendamist. 37,2% vastas, et grammatika õpetamine on väljakutse eesti keele õpetamisel. 2,3% õpetajatest pidasid katsumuseks eesti keele õppes ka erivajadustega lapsi rühmas ning rääkimisoskuste arendamist. (Joonis 4)

Ankeedis küsiti õpetajate mõtteid selle kohta, millised tegevused või mänguelemendid motiveeriksid lapsi mängus osalema. Kõige rohkem, ehk 79,1%, arvas, et lauamängus peaksid olema pildikaardid või visuaalsed vihjed. 55,8% leidis ka, et mängus peaksid olema lihtsad rollimängud, mis motiveeriksid lapsi mängus osalema. 48,8% vastanutest arvas, et mängus peaksid olema lihtsad küsimused ja vastused. Looduse ja seiklus teemad peaksid olema lauamängus 34,9% vastanute arvates. 4,6% vastajatest leidis, et mängus peaks olema võistlusmoment, mis motiveeriks lapsi osalema. 2,3% õpetajatest arvas, et mängus peaks olema robotikat või tahvelarvuti kasutamist. (Joonis 6)



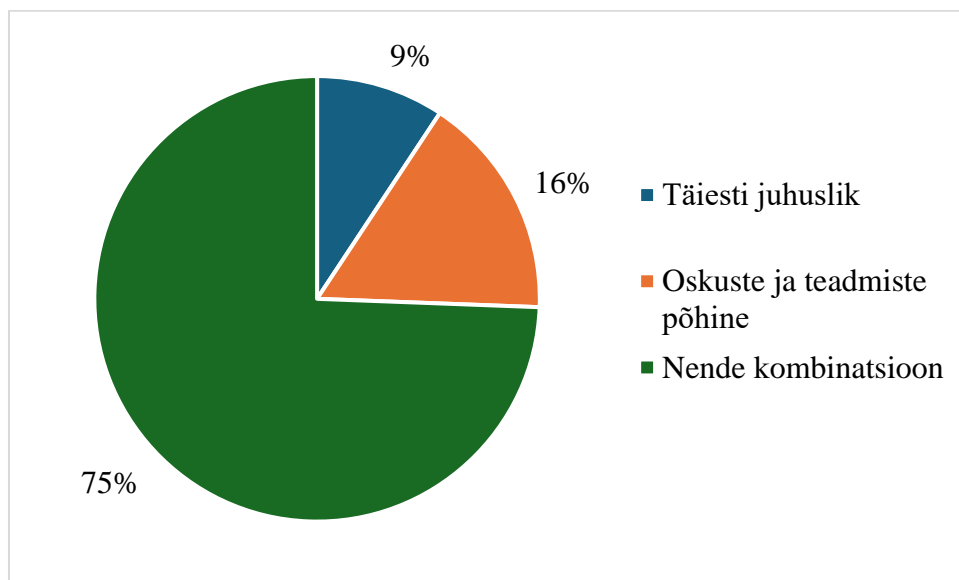
Joonis 6. Millised tegevused või mänguelemendid motiveeriksid lapsi kõige rohkem osalema?

Ankeedis küsiti õpetajatelt, mis võiks olla mängu ideaalne kestus, et tagada mängu tõhusus ja laste tähelepanu püsivus. Üle poolte vastanutest, 55,8%, arvas, et mäng peaks kestma 10-20 minutit. 27,9% õpetajatest leidis aga, et mäng võiks kesta 20-30 minutit. Õpetajatest 16,3% arvas aga, et mängu ideaalne kestvus peaks olema 30-45 minutit. (Joonis 7)



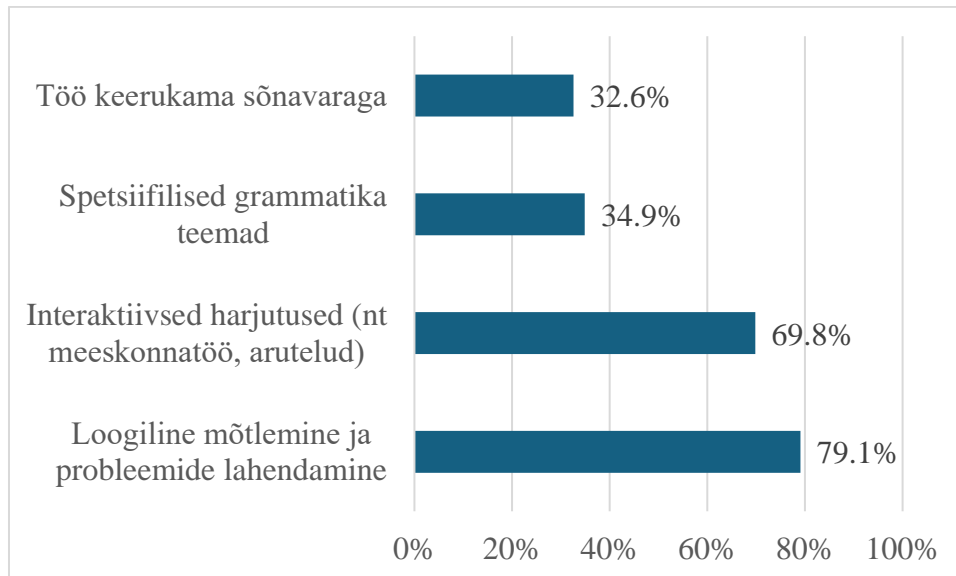
Joonis 7. Kui pikk võiks olla ideaalne mängu kestus, et see oleks tõhus ja laste tähelepanu köidaks?

Õppemängu loomise jaoks, tahtsid töö autorid ka teada õpetajate arvamust, milline on õpetajate eelistused mänguformaadi kohta. 75% vastanud õpetajatest eelistaks mängu, mis kombineerib juhuslikkuse, näiteks täringuveeretamine ja kaarditõmbamine, ning oskuste ja teadmiste põhise lähenemise. 16% leidis, et mäng võiks olla ainult teadmiste ja oskuste põhine ning 9% arvas, et mänguformaad võiks olla täiesti juhuslik, ehk täringuveeretamine ja kaartide tõmbamine. (Joonis 8)



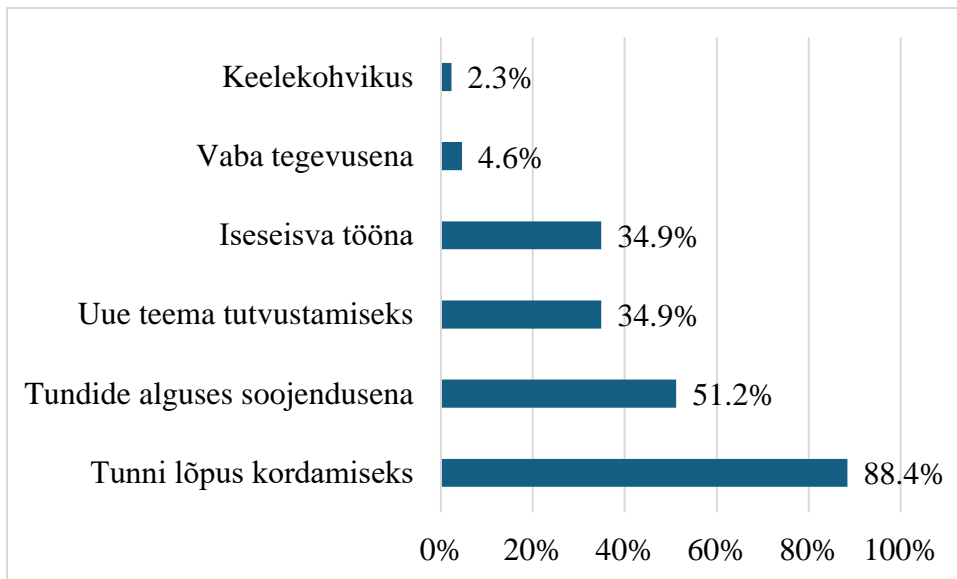
Joonis 8. Kas eelistate, et mäng oleks...

Lisaks küsiti ka õpetajatelt, milliseid hariduslikke elemente peaks mäng sisaldama, et see toetaks riikliku õppekava. Õpetajatest 79,1% arvas, et mängus peaks olema kindlasti loogilise mõtlemise ning probleemide lahendamise elemente. 69,8% arvas ka, et mängus võiksid olla interaktiivsed harjutused, näiteks meeskonnatöö või arutelud. Selleks, et mäng toetaks riikliku õppekava, peaks olema mängus 34,9% vastanute arvates, spetsiifilised grammatika teemad. 32,6% vastanud õpetajatest leidis aga, et mängus peaks olema töö keerukama sõnavaraga, et keelemäng toetaks riikliku õppekava. (Joonis 9)



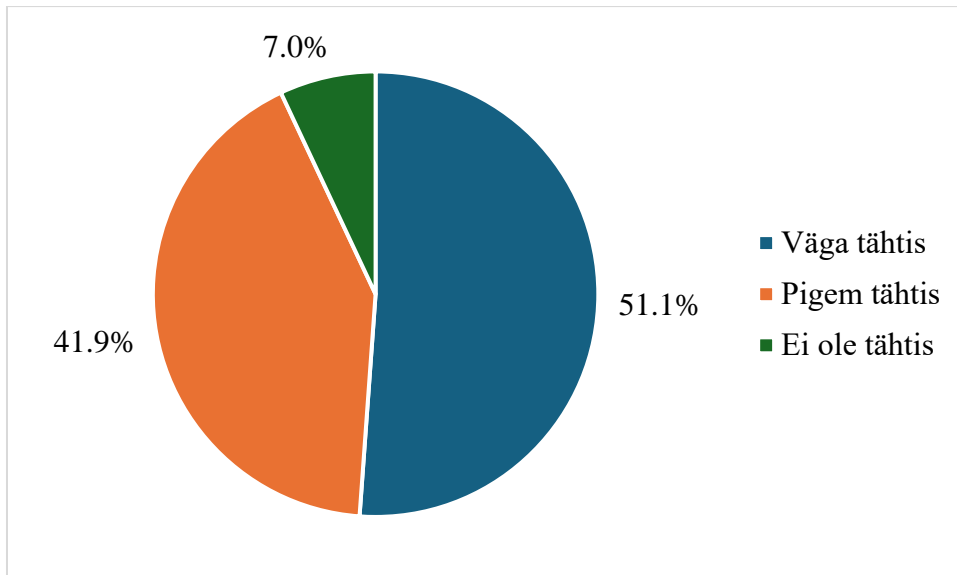
Joonis 9. Millised hariduslikke elemente peaks mäng sisaldama, et toetada õppekava?

Ankeedis uuriti ka, kuidas õpetajad kasutaksid mängu oma klassis. 88,4% õpetajatest märkis, et kasutaks õppemängu tunni lõpus teemade kordamiseks. 51,2% õpetajatest leidis, et kasutaks mängu tundide alguses soojendusena. 34,9% vastanute rakendaks mängu tunnis uue teema tutvustamiseks. 34,9% leidis ka, et mäng leiaks rakendust iseseisva tööna tundides. 4,6% õpetajatest tõi välja, et mäng sobiks vabaks tegevuseks. 2,3% kasutaks mängu aga keelekohvikutes. (Joonis 10)



Joonis 10. Kuidas näete mängu kasutamist oma klassis?

Õpetajalt küsiti arvamust ka selle kohta, kui tähtsaks peavad nad juhendmaterjali kaasamist lauamänguga. 51,2% õpetajatest pidas juhendmaterjali kaasamist väga tähtsaks. 41,9% pidas juhendmaterjali kaasamist pigem tähtsaks ja 7% ei pidanud juhendmaterjali kaasamist oluliseks. (Joonis 11)



Joonis 11. Kui tähtsaks peate õpetajatele mõeldud juhendmaterjali kaasamist lauamänguga?

Tulemuste põhjal selgus, et eesti keele õpetamisel keskenduvad õpetajad enim suhtlusoskustele, nagu kõnelemine, sõnavara ja lugemisoskuse arendamisele. Sellele keskenduti ka mängu loomisel. Mängulisi meetodeid kasutatakse sageli, eriti just keeleõppe motivatsiooni toetamiseks. Õppemängult oodatakse just sõnavara arendamist ja keelekasutuse julgustamist.

Oluliseks peetakse just visuaalseid vihjeid ja rollimänge. Vastanud õpetajad peavad mängu tõhusaks, kui mäng kestab 10 – 20 minutit. Õpetajad kasutaksid peamiselt mängu teemade kordamiseks tunni lõpus.

Testimine ja tagasiside

Pärast esmast prototüüpi testiti mängu väikese sihtrühma peal – kahes klassis (1. ja 3. klass), igas 6–8 õpilast. Testimise käigus jälgiti mängu arusaadavust, ülesannete raskusastet ning laste kaasatust. Samuti koguti tagasisidet õpetajatelt ja õpetajad jagasid ka õpilaste tagasisidet.

Enne tagasiside kogumist, küsisid testimises osalenud õpetajad, lapsevanematelt nõusolekut oma laste tagasiside kasutamiseks uurimistöös. See samm oli oluline, et tagada andmete kogumise eetilisus ning vastavust isikuandmete kaitse põhimõtetele. Lapsevanematele selgitati õpetajate poolt, kuidas ja milleks andmeid kogutakse. Lisaks rõhutati, et vastused on anonüümsed ja neid käsitletakse üksnes uurimistöö eesmärgil.

Tagasiside oli valdavalt positiivne – mängu peeti motiveerivaks, visuaalselt atraktiivseks ning sisuliselt kasulikuks. Lisaks sellele peeti oluliseks, et mäng võimaldab mitmekülgset keelekasutust ning loob õppimiseks turvalise ja toetava keskkonna. Õpetajate sõnul aitas mäng kaasa ka vähem aktiivsete laste julgustamisele, kuna tegevus oli struktureeritud, kuid piisavalt paindlik.

Mõned õpetajad juhtisid tähelepanu vajadusele selgemate juhiste järele koolieelikutele mõeldud versioonis, mis viidi ka sisse lõppversioonis. Testimise tulemusel tõusis esile ka vajadus arvestada õpilaste erineva keeleoskuse tasemega, mistõttu töötati välja variatiivsed ülesandevormid. Laste loomuliku reaktsiooni jälgimine mängu käigus võimaldas teha järeldusi ka visuaalse materjali tõhususe ja mängulaua loetavuse kohta, mis osutusid eriti oluliseks nooremas vanuserühmas. Kokkuvõttes kinnitas katsetus, et mäng on rakendatav klassiruumis õppimise toetava vahendina, mis sobib nii individuaalseks kui ka rühmatööks.

Mängu idee

Lauamäng on loodud 7–11-aastaste laste eesti keele õppimise toetamiseks. Selle eesmärk on pakkuda mängulist ja motiveerivat keelekeskkonda, kus õppija saab arendada nii suulist väljendusoskust kui ka sõnavara ning grammatika tundmist. Mäng ühendab keeleõppe ja mängulise tegevuse, soodustades õppija aktiivset osalemist, mis on laste keeleomandamise seisukohalt oluline (Pinter, 2017).

Mäng põhineb lihtsal liikumisel mängulaual vastavalt täringuviskele. Igal peatuseväljal tuleb mängijal täita ülesanne, mis võib olla seotud pildi nimetamise, lausete moodustamise, küsimustele vastamise või lühikese rollimängu situatsiooni läbimängimisega. Selline ülesehitus aitab toetada nii vastuvõtlikku (kuulamine, mõistmine) kui ka produktiivset (rääkimine) keeleoskust (Cameron, 2001).

Erilist tähelepanu on pööratud sellele, et mäng võimaldaks diferentseeritud lähenemist – ülesanded on kohandatavad sõltuvalt keeleoskuse tasemest ning mängu saab kasutada nii individuaalselt kui ka paaris või väikestes rühmades. Mäng ei toimi ainult teadmiste testimise vahendina, vaid loob õppijale võimaluse keelt kasutada loomulikus kontekstis, mille kaudu arenevad ka suhtlus- ja koostööoskused (Võgotsky, 1978).

Kokkuvõte

Lauamängu koostamise protsess hõlmas nii vajaduste kaardistamist, empiirilist andmete kogumist kui ka praktilist arendust ja testimist. Mängu loomisel tugineti õpetajate professionaalsetele hinnangutele ning laste reaalsele keeleõppevajadustele. Tulemuseks on keeleõppemäng, mis sobib erineva vanuse ja oskustasemega lastele ning võimaldab lõimida õppimise ja mängimise loomulikuks tervikuks. Selline lähenemine toetab laste aktiivset keelekasutust, suurendab motivatsiooni ning loob positiivse seose eesti keele õppimisega (Nicolopoulou, 2010). Metoodilisi vahendite rohkus ja mitmekesisus toetab õpetaja tööd, võimaldades säästa aega õppematerjalide koostamisel. Lisaks on loodud mäng paindlik vahend, mida saab edukalt kasutada lõimitud või projektipõhises õppes.

Mängu arendamine jätkub, et laiendada selle kasutusvõimalusi erinevate sihtrühmade jaoks. Praegu on peamiselt mäng suunatud 6-11 – aastastele lastele, kuid mängu kohandatakse ja täiendatakse, et see sobiks ka vanematele keeleõppijatele. Täiendavalt luuakse ka võimalus, kus õpetajad saavad mängu ise muuta ja täiendada, et muuta mäng just oma õpilaste jaoks sobilikuks. Paindlikkus tagab, et mäng saab olla tõhus ja motiveeriv õppevahend erinevates õpikeskkondades.

UURIMISTÖÖ METOODIKA

Uurimistöö eesmärk

Mäng on hea viis, kuidas rahuldada õpilaste uudishimu ning arendada fantaasiat. Samuti muudavad harivad mängud õppimise mitmekesiseks. Kasutades mängu õppevahendina saame suurendada suhtlust klassikaaslaste vahel (Hariduse tehnoloogiakompass, 2019).

Kalaycıoğlu tõi oma 2011. aasta uuringus samuti välja, et sõnavara õppimine läbi mängu on üks tõhusamaid viise. Suur efekt on just piltidega sõnavaramängudel ning need aitavad lastel luua seoseid paremini (Kalaycıoğlu, 2011).

Eesmärgiks on uurida mängustamist eesti keele õppes ja välja töötada lauamäng, mis toetab keeleõppe protsessi ja mis arendab mänguliste meetodite kaudu õppijate keeleoskust, motivatsiooni ning kaasatust.

Vastavalt uurimistöö eesmärgile on seatud eesmärgi saavutamiseks uurimisküsimused:

- Kuidas mõjutab mängustamine keeleõppijate motivatsiooni ja keeleoskuse arengut?
- Milliseid keeleõppe eesmärke saab saavutada lauamängu kaudu?
- Millised mängulised elemendid sobivad kõige paremini eesti keele õppe toetuseks?

Uurimismetoodika valik ja kirjeldus

Enne lauamängu loomist, koostasid töö autorid küsimustiku, kasutades selleks Google Forms keskkonda. Küsimustiku eesmärk oli uurida õpetajatelt, millist mängu õpetajad vajaksid ning millised osad võiksid olla lauamängus. Lisaks uuriti ka milliseid osaoskusi võiks kindlasti lauamäng hõlmata.

Andmete kogumiseks kasutati kvantitatiivset lähenemisviisi. Kvantitatiivses analüüsis kogutakse andmeid, kasutades erinevaid meetodeid näiteks küsimustikud, intervjuud ja testid. Peale andmete kogumist analüüsitakse statistiliste meetoditega (Õunapuu, 2014: 55).

Töö autorid kogusid tagasisidet kasutades ankeeti, mis oli loodud Google Forms keskkonnas. Küsimustik koosnes 18 küsimusest, millest 4 küsimust oli avatud vastustega, 4 oli valikvastustega. Lisaks kasutasid autorid ka küsimustikus 10 põhinesid 5-pallilisel Likerti skaalal.

Likerti skaala peamiseks tunnuseks, on keskpunkti leidmine. Likerti skaalat kasutatakse, et mõõta erinevaid hoiakuid ja mõõta ka nende tugevust (Õunapuu, 2014: 166). Uuringus osalejad valivad vastates võimalike vastuste hulgast sobiva. Vastuste valik on enamasti „täiesti

nõus,” „nõus,” „neutraalne,” „ei ole nõus” ja „ei ole üldse nõus.” Sageli kodeeritakse vastuste kategooriad numbriliselt. Saadud andmete jaoks on sobiv kasutada statistilist analüüsi (Britannica Entsüklopeedia, 2017).

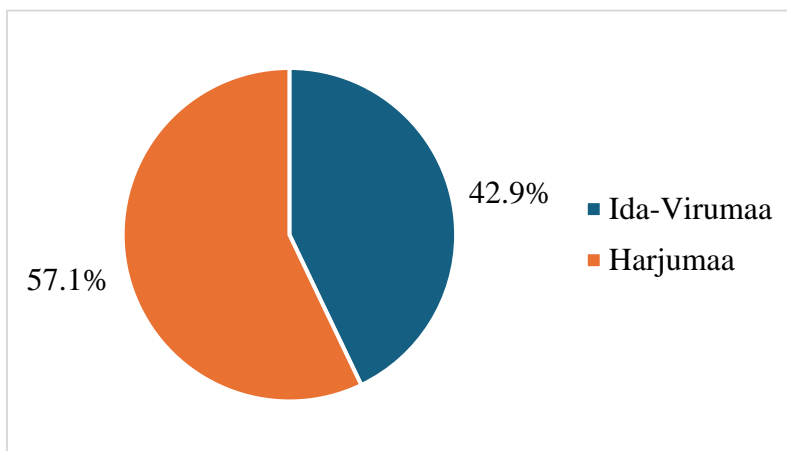
Uurimistöö valim ja selle kirjeldus

Käesoleva uurimistöö eesmärk on hinnata eesti keele õppemängu sobivust koolikeskkonnas, kus eesti keelt õpetatakse teise keelena. Uuringus keskenduti õpetajate vaadetele ja kogemustele. Õpetajatel on hea jagada kogemusi, mida õppematerjalid ja -meetodid igapäevases koolielus keele õpitegevusele toetamisel pakuvad.

Valimi kujundamisel lähtuti ka vajadust kaasata õpetajaid, kellel on igapäevane kokkupuude eesti keele õpetamisega teise keelena põhikooli I või II astmes. Valimisse valiti Harjumaa ja Ida-Virumaa koolide õpetajad, kuna nendes maakondades on märkimisväärne hulk õpilasi, kelle emakeel ei ole eesti keel, mistõttu on ka keeleõppe teemad seal eriti aktuaalsed. Lisaks soodustasid valikut olemasolevad kontaktid nende piirkondade koolidega, mis võimaldas sujuvat koostööd ja lihtsustas uurimuse korraldamist. Valimi kujundamisel oli oluliseks faktoriks ka soov mängu erinevates koolides testida – nii suurte linnakoolide kui ka väiksemate maapiirkondade koolidega, kus keeleõppe korraldus võib erineda.

Valimisse kuulus kokku 56 keeleõpetajat. Küsimustik ja lauamängu digitaalne versioon saadeti laiali kasutades sotsiaalmeediavõrgustike ja ka e-kirju. Valimi moodustasid õpetajad, kes soovisid mängu katsetada ja anda tagasisidet mängule. Tegemist oli mugavusvalimiga, kus

Küsimustikule vastanud õpetajatest 57,1% töötab Harjumaa haridusasutustes. 42,9% vastanutest on aga tööl Ida-Virumaa haridusasutustes. (Joonis 12)

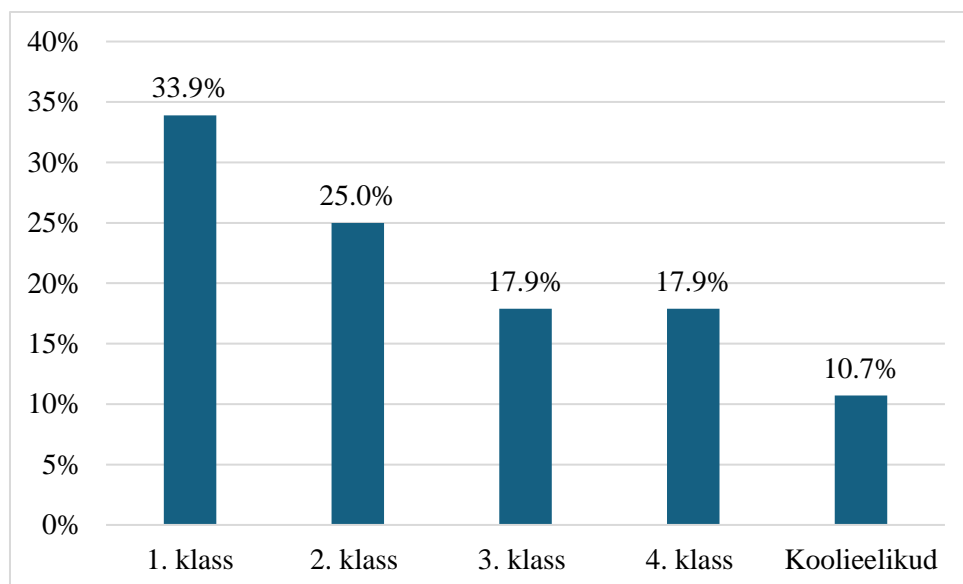


Joonis 12. Vastajate jaotus maakondade lõikes

UURIMISTÖÖ TULEMUSED JA ANALÜÜS

Mängu testimisel, soovisid töö autorid teada saada, milliste klassidega mängu läbi viidi. 33,9% vastanud õpetajatest kasutas mängu 1. klassiga. 25,0% õpetajatest kasutas mängu 2. klassiga. 3. ja 4. klassiga viis läbi lauamängu 17,9% õpetajatest. 10,7% vastanud õpetajatest mängis mängu koolieelikutega. (Joonis 13)

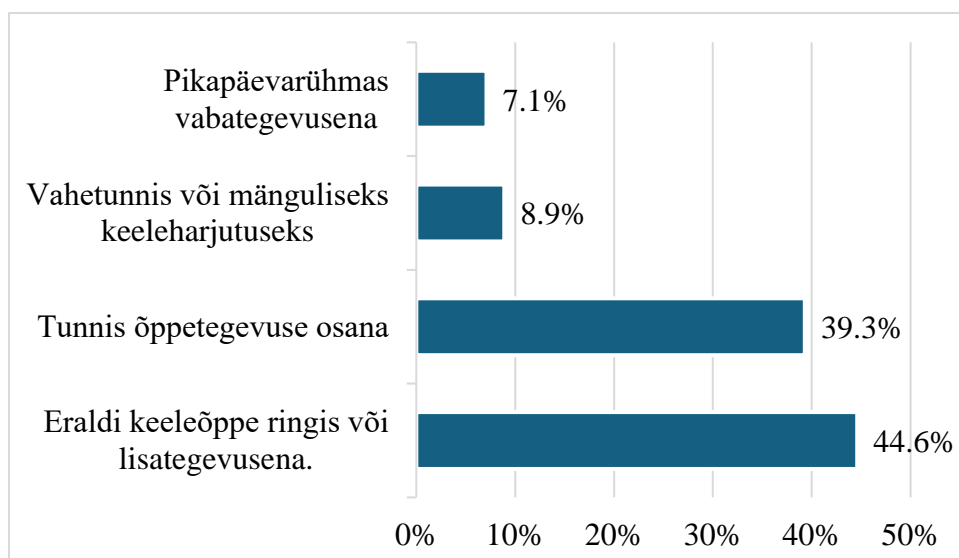
Kokkuvõtvalt saab öelda, et mängu mängiti peamiselt 1. klassi õpilastega. Kõige vähem aga viidi mängu läbi koolieelikutega.



Joonis 13. Klasside jaotus.

Täiendavalt küsiti ka õpetajatelt, kuidas nad mängu kasutasid. 45% vastanud õpetajatest kasutas mängu eraldi keeleõppe ringis või lisategevusena tundides. Õppetegevuse osana, viis läbi mängu, 39% vastanutest. 9% õpetajatest rakendas lauamängu vahetunnis või mängulise keeleharjutusena. 7% õpetajatest võttis mängu kasutusele pikapäevarühmas vabategevusena. (Joonis 14)

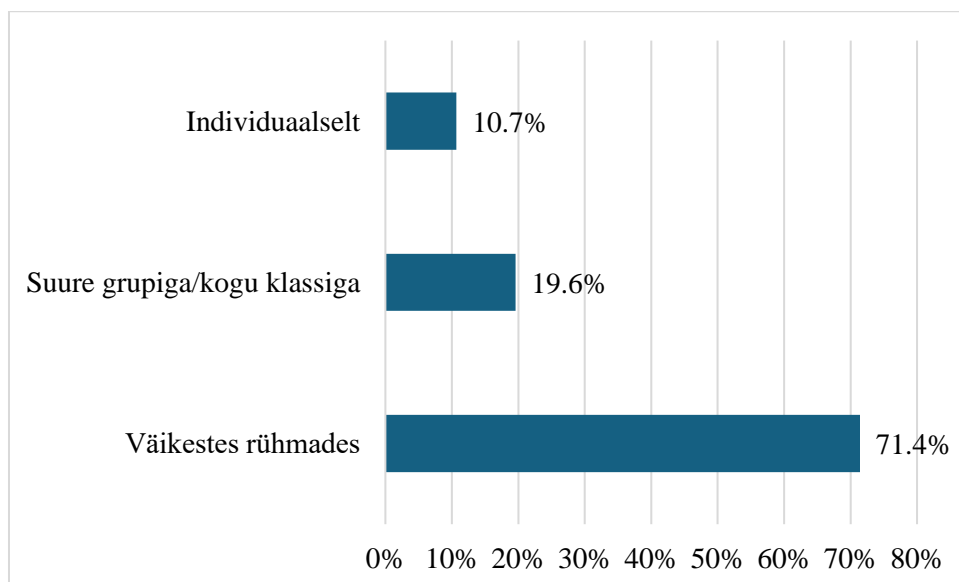
Lühidalt kokku võttes saab öelda, et mängu kasutati keeleõppe ringides või tundides lisategevusena, keeleõppeks. Samuti mängiti ka lauamängu õppetegevuse osana.



Joonis 14. Mängu kasutus.

Õpetajad said anda ka tagasisidet, kuidas nad mängu läbi viisid. 71,4% õpetajatest rakendas mängu mängimisel tööd väikestes rühmades. 19,6% kasutas mängu kogu klassiga või suure grupiga ning 10,7% kasutas mängu individuaalselt õppijaga. (Joonis 15)

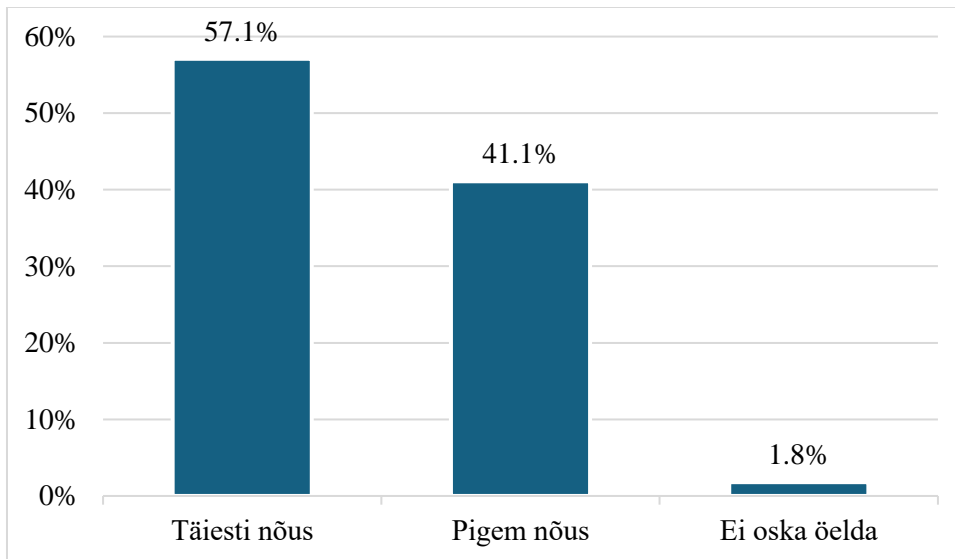
Kokkuvõttes saab väita, et õpetajad eelistasid mängu mängida väikestes rühmades. Kõige vähem aga mängiti mängu individuaalselt.



Joonis 15. Mängu läbiviimine.

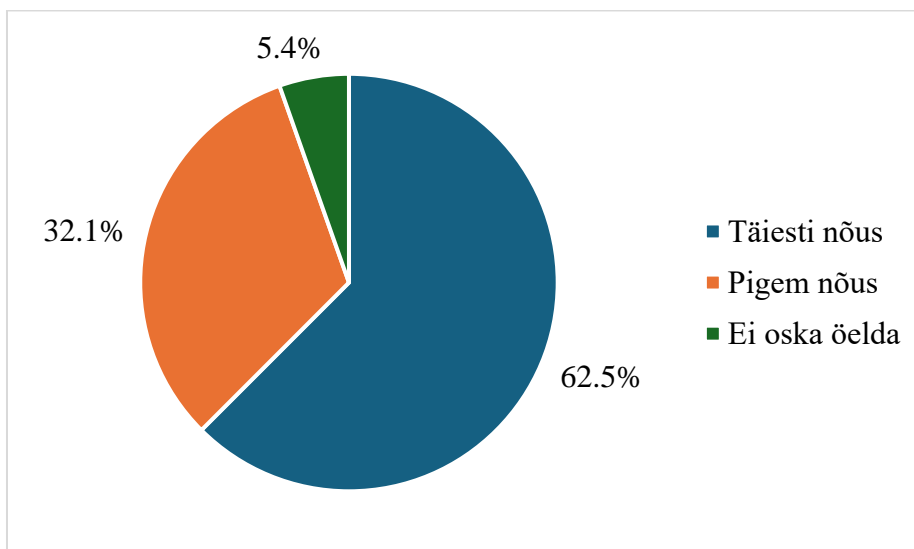
Mängu sobivust ja tõhusust õppetegevuses, hindasid õpetajad kasutades Likerti skaalat. Skaalal oli valikus „Täiesti nõus“, „Pigem nõus“, „Ei oska öelda“, „Ei ole nõus“, „Ei ole üldse nõus“. Õpetajad pidid hindama 10 väidet mängu kohta.

Keeleõpetajatest 57,1% oli täiesti nõus, et mäng oli sobiv õpilaste keeleoskustasemega. 41,1% vastanutest pigem nõustusid väitega. 1,8% õpetajatest ei osanud öelda, kas mäng oli sobiv õpilaste keeleoskustasemega. (Joonis 16)



Joonis 16. Sobivus õpilaste keeleoskustasemega.

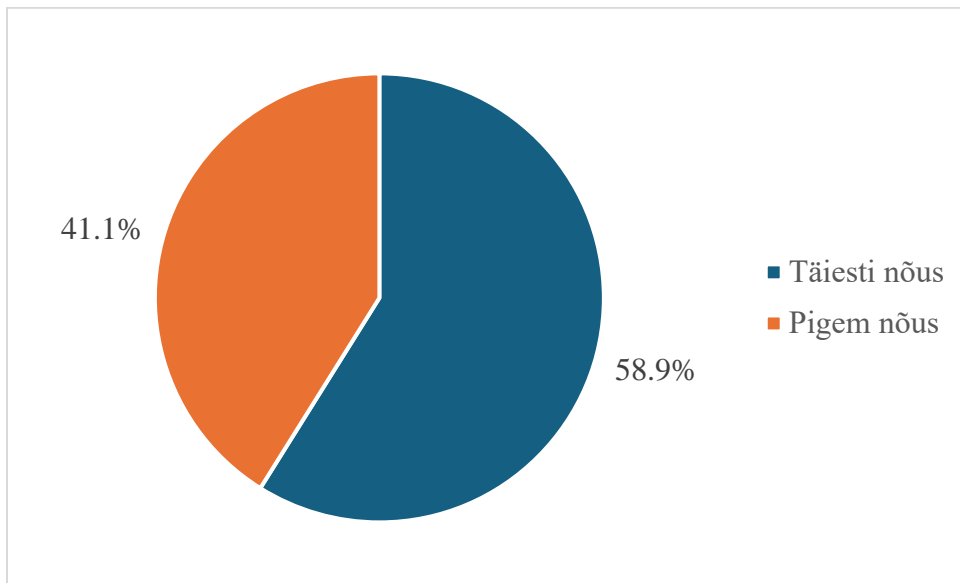
Väitega „Mäng hoidis õpilaste tähelepanu ja huvi kuni lõpuni.“ oli täiesti nõus 62,5% vastanutest. 32,1% vastanutest oli pigem nõus väitega. 5,4% ei osanud öelda, kas mäng hoidis õpilaste tähelepanu ja huvi. (Joonis 17)



Joonis 17. Õpilaste huvi ja tähelepanu hoidmine.

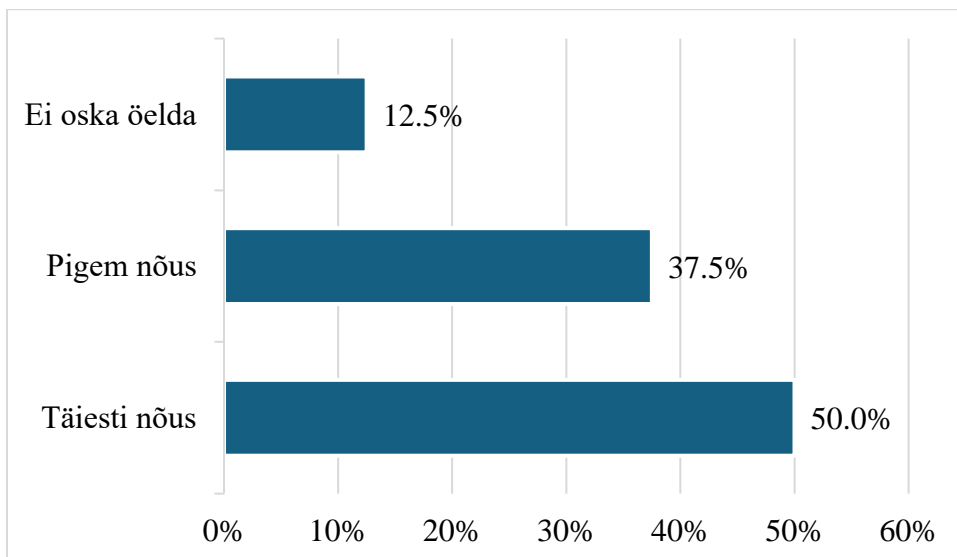
Õpetajatel paluti hinnata ka, kas mäng aitas õpilastel arendada eesti keele oskusi lõbusal viisil.

58.9% vastanutest olid täiesti nõus väitega, et mäng aitas arendada eesti keelt mängulistel viisidel. 41,1% õpetajatest oli väitega pigem nõus. (Joonis 18)



Joonis 18. Eesti keele oskuste arendamine lõbusal viisil.

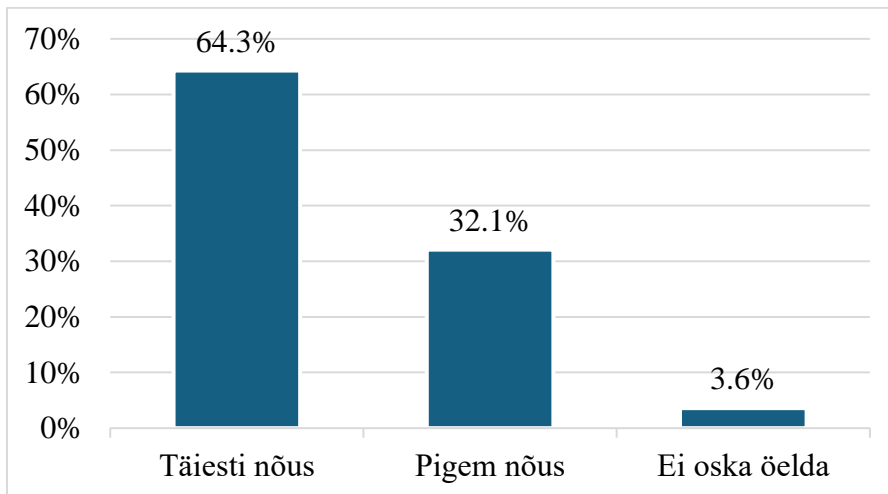
50% vastanud õpetajatest olid täiesti nõus, et lauamängu ülesanded olid arusaadavad ja selged. 37,5% pigem nõustusid väitega. 12,5% aga ei osanud öelda, kas ülesanded olid arusaadavad ja selged. (Joonis 19)



Joonis 19. Ülesannete arusaadavus.

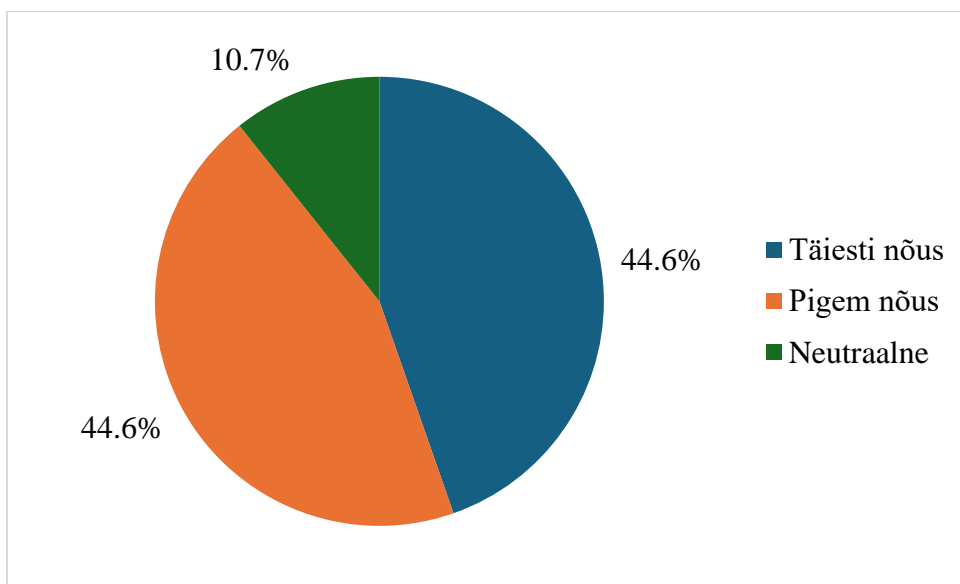
Vastajatel paluti ka hinnata väidet „Mäng soodustas õpilaste omavahelist suhtlemist ja koostööd.“ Väitega olid täiesti nõus 64,3% keeleõpetajatest. 32,1% olid väitega pigem nõus.

3,6% aga ei osanud öelda, kas mäng soodustas omavahelist suhtlust õpilaste vahel. (Joonis 20)



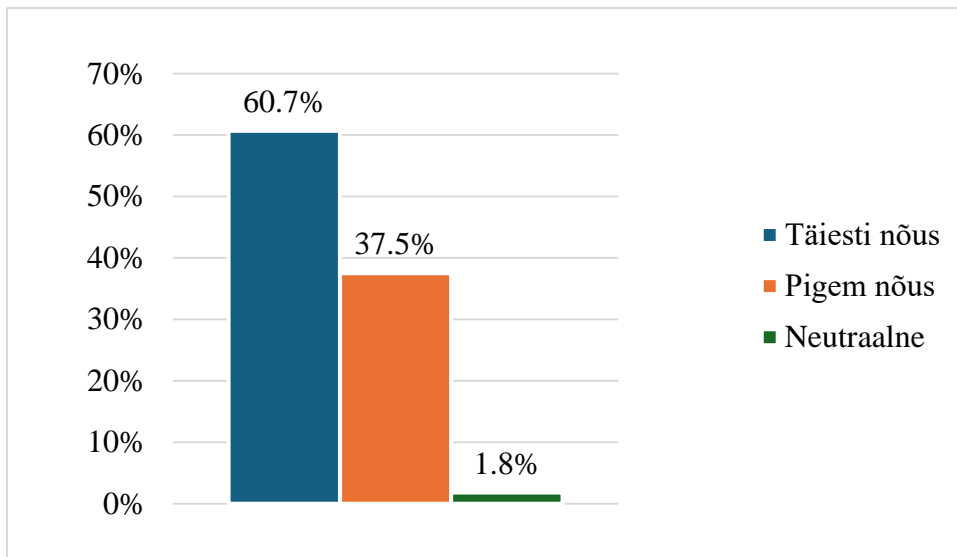
Joonis 20. Omavahelise suhtluse ja koostöö soodustamine.

Küsitluses paluti ka anda hinnang väitele, kas mäng pakkus piisavalt väljakutseid õpilastele. 44,6% õpetajatest oli täiesti nõus, et mäng pakkus väljakutseid. 44,6% vastanutest oli pigem väitega nõus. 10,7% ei osanud öelda, kas mäng oli piisavalt väljakutseid pakkuv. (Joonis 21)



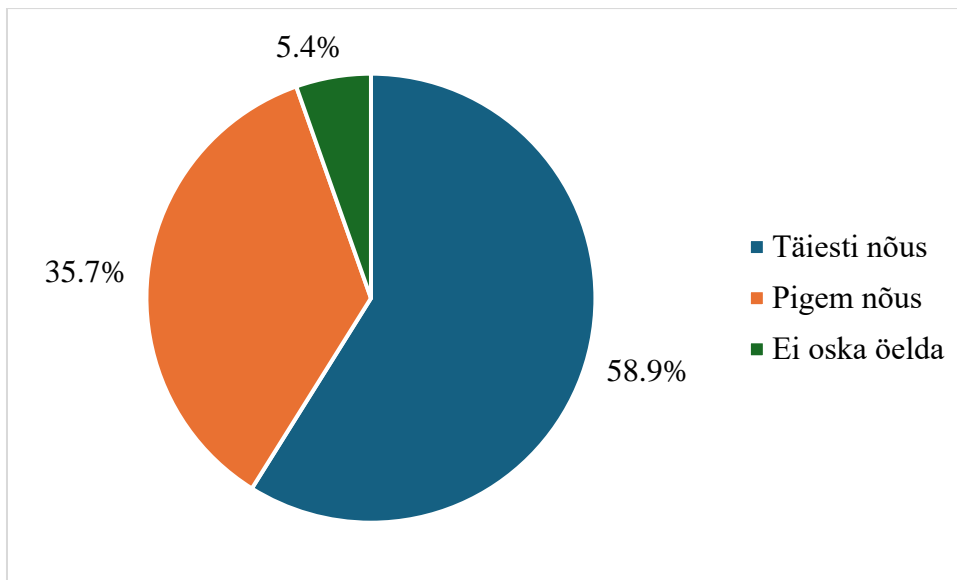
Joonis 21. Väljakutseid pakkuv.

60,7% õpetajatest nõustusid täiesti ja pidasid mängu ülesandeid mitmekesiseks ja huvitavaks. 37,5% olid väitega pigem nõus. Vastanutest 1,8% ei osanud öelda, kas mängu ülesanded olid mitmekesised ja huvitavad õpilaste jaoks. (Joonis 22)



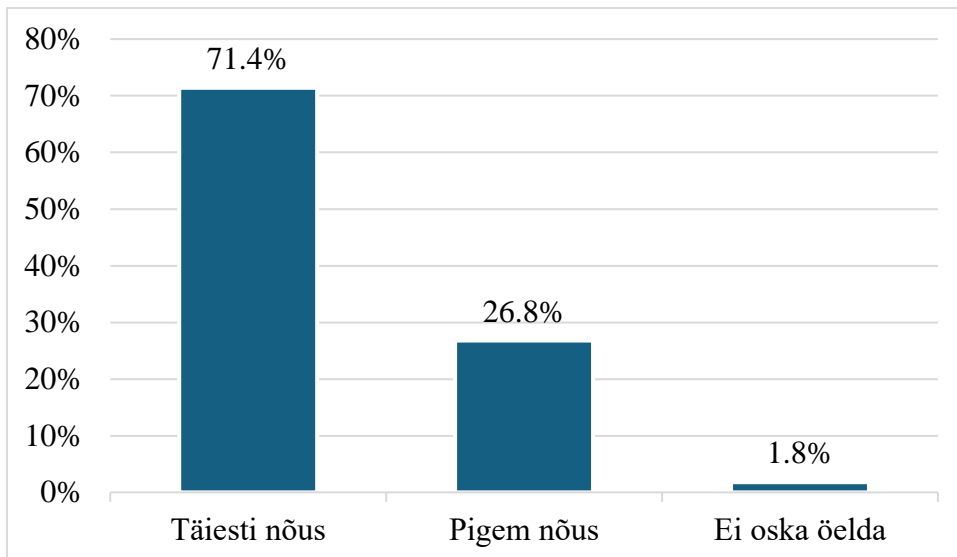
Joonis 22. Mängu ülesannete mitmekesisus ja huvitavus.

Vastanud õpetajatest 58,9% leidis, et mäng sobib hästi klassiruumi õppetöösse kui keeleõppevahend ning vastasid väitele hinnanguga „täiesti nõus“. 35,7% küsitluses osalenutest leidis, et nad on pigem nõus selle väitega. 5,4% ei osanud öelda, kas mäng sobib klassiruumi keeleõppevahendina või ei. (Joonis 23)



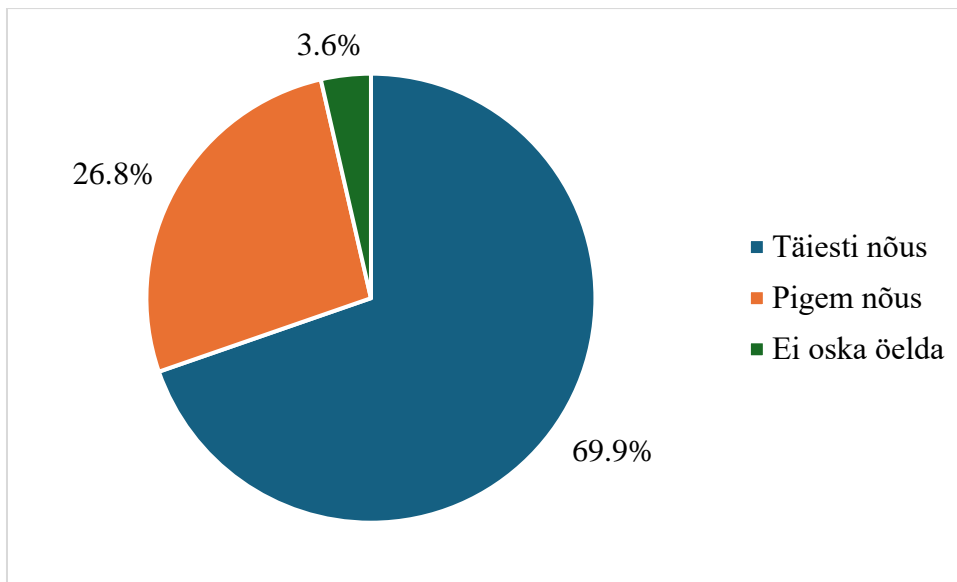
Joonis 23. Mängu sobivus klassiruumi õppetöösse.

Väitega „Õpilased tundsid mängu mängides rõõmu ja olid kaasatud.“ olid täiesti nõus 71,4% vastanud keeleõpetajatest. 26,8% olid väitega pigem nõus. 1,8% ei osanud öelda, kas väide vastab tõe või ei. (Joonis 24)



Joonis 24. Mängu kaasatavus ja rõõm.

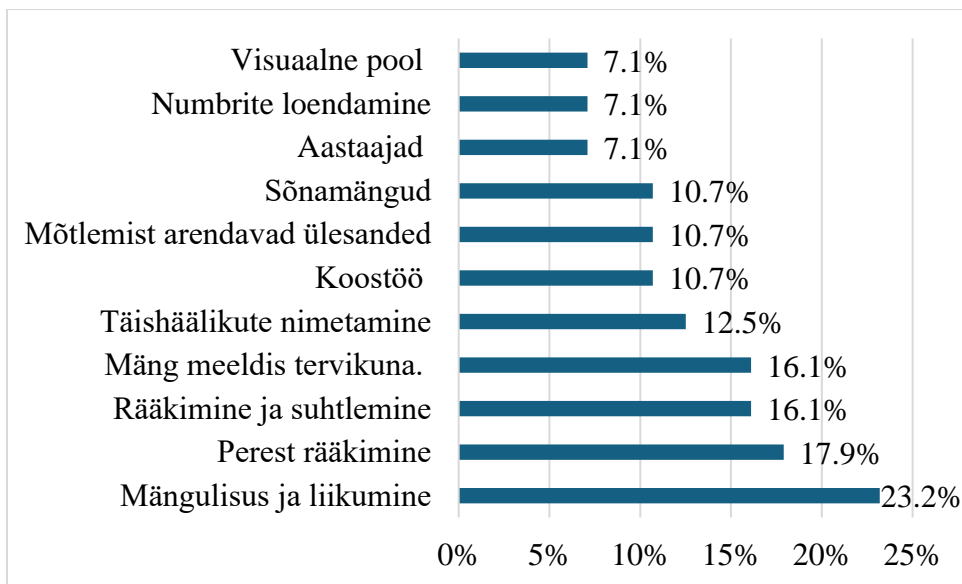
Küsitluses oli viimaseks väiteks „Kasutaksin seda mängu ka tulevikus oma tundides.“. Väitega olid täiesti nõus 69,9% vastanud keeõpetajatest. 26,8% õpetajatest pigem nõustusid väitega ning 3,6% ei osanud öelda, kas nad kasutaksid mängu oma tundides tulevikus. (Joonis 25)



Joonis 25. Mängu kasutamine tulevikus.

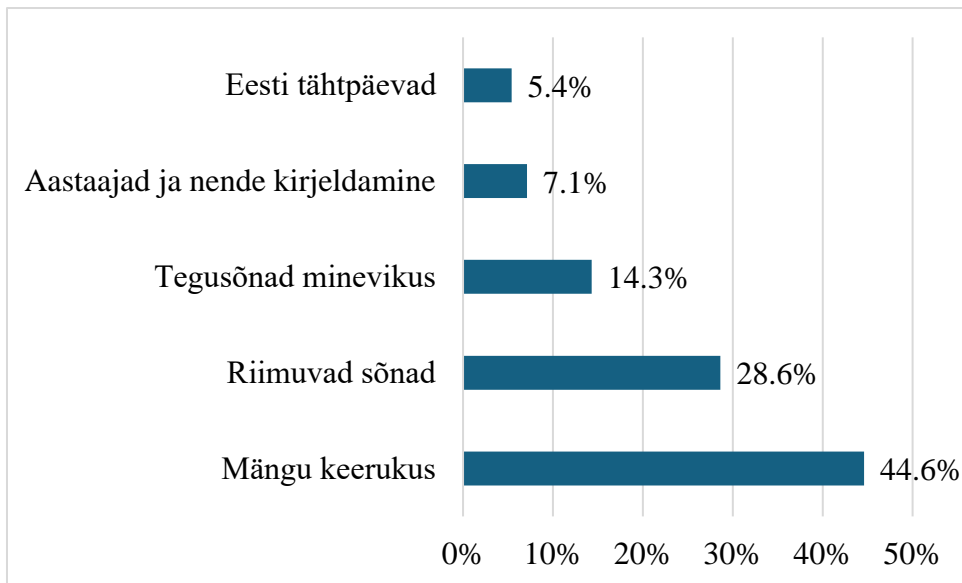
Peale mängu rakendamist, paluti ka õpetajatel anda tagasisidet, millised ülesanded meeldisid lastele enim. 23,2% õpetajatest vastas, et neile meeldis enim just mängulisus ja liikumine mängulaual. 17,9% vastanud õpetajatest jagasid laste tagasisidet, et kõige enam meeldis oma perest rääkimine. 16,1% vastajatest tõi välja, et lastele pakkus huvi rääkimine ja suhtlemine

üldisemalt mängus. Samuti töid ka 16,1% välja, et mäng meeldis tervikuna. Pedagoogidest 12,5% tõi välja, et õpilastele meeldis aga täishäälikute nimetamine. Kõige enam meeldinud mänguosana, töid välja 10,7% vastanutes, koostöö tegemise. 10,7% tõi esile ka ülesandeid, mis arendasid mõtlemist, näiteks arutelud ja põhjendamine. Täiendavalt leidsid ka 10,7% vastanud õpetajatest, et lastele meeldisid sõnamängud, näiteks riimide leidmine ja K-tähega sõnade leidmine. Mängu rakendanud õpetajatest 7,1% leidis, et õpilastele meeldis rääkida aastaegadest ja ka pakkus huvi numbrite tagurpidi loendamine. 7,1% leidis, et mängu visuaalne pool meeldis lastele ja mäng kutsus mängima. (Joonis 26)



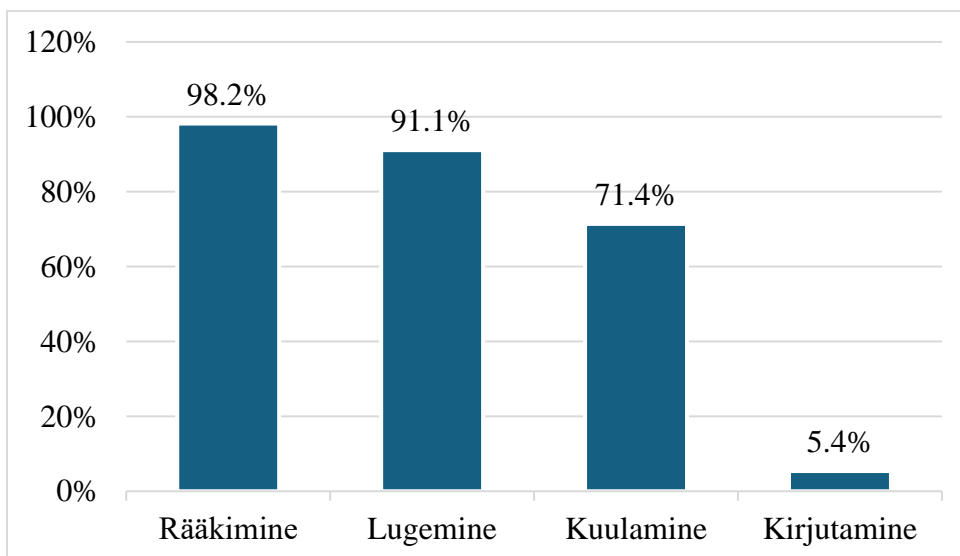
Joonis 26. Enim meeldinud mänguelement.

Lisaks uuriti ka, millised ülesanded olid mängus õpilaste jaoks keerulised. 44,6% õpetajatest tõi välja, et mäng oli keerukas, sest mõned ülesanded, nagu näiteks riimid ja minevik, vajasisid lisaselgitusi õpilaste jaoks. 28,6% tõi esile, et õpilaste jaoks oli keeruline riimuvate sõnade leidmine. Mänguülesannet, tegusõnade minevikus ütlemine, pidasid keeruliseks 14,3% õpetajatest. 7,1% vastanutest tõi välja, et laste jaoks oli keeruline aastaegade nimetamine ja kirjeldamine. 5,4% leidis aga, et raskusi valmistas ülesanne, kus oli vaja nimetada Eesti tähtpäevi. (Joonis 27)



Joonis 27. Enim raskusi valmistanud mänguülesanded.

Mängu rakendanud õpetajatel, paluti ka anda tagasisidet, milliseid osaoskusi mäng aitas arendada. Enamik (98,2%) õpetajatest leidis, et mäng aitas arendada rääkimisoskust. 91,1% vastanutest leidis, et mäng aitas arendada lugemisoskust. Õpetajatest 71,1% leidis, et mäng aitas ka kaasa kuulamisoskuse arendamisele. 5,4% tõid aga välja, et mäng aitas kaasa kirjutamisoskuse arendamisele. (Joonis 28)

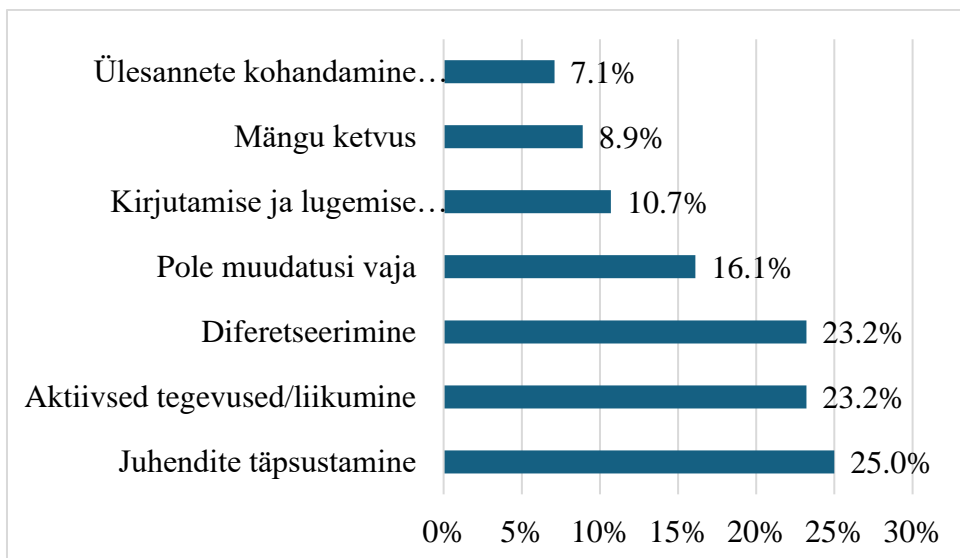


Joonis 28. Osaoskuste arendamine mängu abil.

Mängu testimisel paluti ka tagasisidet, mida mängus muuta. 25% vastanud õpetajatest soovis, et mängus oleksid täpsemad juhised nii lastele kui ka õpetajale endale. Üks õpetaja lisas

kommentaariks */Juhend ka lastele täpne./* Teine õpetaja lisis ka */Juhised võiksid olla täpsemad. Tühje ruute soovitaksin ka mitte jätta./*

23,2% õpetajatest pakkus, et mängus võiks olla rohkem aktiivseid tegevusi ja füüsilisi ülesandeid. Õpetaja lisis kommentaariks */Ehk rohkem tegevusi, mis oleks seotud ka liigutamisega./*. Lisaks ka leidis 23,2% õpetajatest, et mängus võiks olla rohkem diferentseerimist. Õpetaja lisis kommentaariks */Võib-olla võiks lisada erineva raskusastmega ülesandeid, et saaks paremini diferentseerida õpilaste taseme järgi./*. 16,1% õpetajatest aga leidis, et mängus ei ole vaja midagi muuta. Keeleõpetaja lisis kommentaariks */Mulle tundub, et mängus on juba kõik laste arendamiseks olemas./*. Vastajatest 10,7% pakkus, et mängus võiks olla rohkem ülesandeid, mis on seotud lugemise ja kirjutamisega. Lisati tähelepanek */Võiks olla ka ülesandeid kirjutamise teemal./* ja täiendavalt ka */Rohkem võiks olla lugemist ja kirjutamist./*. 8,9% leidis, et mäng võiks kesta kauem. Tähelepanekuks lisati */Lapsed soovisid kauem mängida./* 7,1% vastanud õpetajatest pakkus muudatuseks, et õpetajal endal võiks olla rohkem võimalusi mängu kohandada. 1 keeleõpetaja lisis selgituseks */Ehk rohkem võimalusi ka õpetajal enda jõukohastada./* (Joonis 29)



Joonis 29. Muudatused mängus.

Lõpuks paluti ka õpetajatel jagada, millised emotsioonid ja mõtted olid õpilastel peale mängu mängimist. Laste kogemuste ja tagasiside põhjal, olid laste emotsioonid valdavalt väga positiivsed. Õpilased kirjeldasid mängu sõnadega nagu huvitav, lõbus ja kaasahaarav. 1 õpetaja jagas mõtet */Üks õpilane väitis, et tema pole kunagi nii head mängu mänginud, kui oli see lauamäng./*. Lisaks kiitsid ka lapsed, et mängus sai palju suhelda ja sai palju koostööd teha. Üks mõte, mida jagati oli järgnev */Õpilastele meeldis, et sai üksteist aidata mängides./*

Samuti jagati hetke /Õpilased kordasid ja õppisid uusi sõnu, aga mis peamine – nad suhtlesid aktiivselt eesti keeles, mis on selle vanuse ja keeleoskuse juures väga väärtuslik./ Õpetajate poolt antud tagasisidest ilmnes ka, et mäng oli toetas aktiivset osalemist. 1 õpetaja jagas hetke /Õpilased olid väga motiveeritud – mõned, kes muidu passiivsed, olid esimestena valmis vastama./.

Õpetajate ja laste tagasiside ning vastuste põhjal, saa võtta kokku, et lauamäng oli väga populaarne. Paljud lapsed soovisid mängu korduvalt mängida nii tunnis kui ka vahetundides vabategevusena. 1 õpetaja jagas hetke, kus laps küsis, kas võib mängu koju kaasa võtta, sest soovib kodus ka mängida. Samuti jagati mõtteid nagu /Lapsed olid väga sillas ning mängisid mängu lõpuks mitu korda, sest kõik tahtsid ikka kõik ülesanded läbi teha./ ja ka /Me tahame veel!/. Lapsed jagasid ka tagasisideks /Ühehäälselt lapsed soovisid järgmist tundi alustada mängust./ ja kõlasid ka laste soovid nagu /Õpetaja, mängime veel!/.

ARUTELU

Uurimistöö keskendus mängustamise rakendamisele eesti keele õpetamisel ning selle mõju hindamisele algklasside õpilaste keeleoskuse ja õpimotivatsiooni arengule. Uuringu käigus kogutud andmed õpetajatelt, kes kasutasid loodud lauamängu erinevates õppeolukordades ja vanuserühmades, võimaldavad hinnata, millisel määral mäng toetas põhikooli esimese astme keeleõpet. Eriti oluline oli analüüsida, kuidas mäng mõjutas õpilaste aktiivsust, suhtlemisoskust ning suhtumist keeleõppesse. Arutelu käsitleb uuringutulemustest ilmnenuid peamisi suundumusi ning tõlgendab neid laiemas keeleõppe ja mängustamise metoodikate kontekstis.

Tulemused näitasid, et loodud lauamängu rakendati mitmesugustes õppeolukordades ja erinevates vanuserühmades, alates koolieelikutest kuni neljanda klassi õpilasteni. See mitmekesisus kinnitab mängu kohandatavust ning paindlikkust, mis vastab mängupõhise õppe põhimõtetele. Vögotski (1978) rõhutas, et õppimise efektiivsus suureneb, kui see toimub õppija lähima arengu tsoonis ja arvestab tema individuaalseid vajadusi. Õpetajate tagasiside näitas, et nad suutsid mängu paindlikult kohandada erineva keeleoskustasemega õppijatele.

Mängu kasutati kõige sagedamini keeleõppe ringides ja lisategevusena tundides, kuid mitmed õpetajad lõimisid selle ka õppetöö põhiossa. See näitab, et mäng ei olnud üksnes toetav vahend, vaid täitis olulist rolli formaalses õppeprotsessis. Krasheni (1982) sisendhüpoteesi valguses võib järeldada, et mäng pakkus õppijatele arusaadavat ja tähenduslikku keelelist sisendit, mis on keeleomandamise seisukohalt määrava tähtsusega. Väikerühmade kasutamine mängu läbiviimisel toetas Vögotski (1978) sotsiaalkultuurilist lähenemist, rõhutades koostöise õppimise tähtsust.

Õpetajad hindasid lauamängu tõhusaks keeleoskuse arendamise vahendiks. Enamik vastanutest leidis, et mäng aitas keelt omandada lõbusal ja kaasahaaraval viisil, pakkudes õppijatele arusaadavat sisendit ning võimalust praktiseerida keelt loomulikes suhtlussituatsioonides. See vastab Krasheni (1982) teooriale, mille kohaselt madala afektiivse filtriga keskkond soodustab keele omandamist.

Mäng hoidis õpilaste tähelepanu ja huvi kogu tegevuse vältel, mis kinnitab Jesmini (2024) väidet, et kaasatus ja sisemine motivatsioon on mängupõhise õppimise olulised tegurid. Õpetajad tõid esile, et mäng võimaldas õppijatel katsetada uusi keelelisi väljendeid, suurendades nende enesekindlust ja suhtlemisvalmidust.

Lisaks keeleoskuse arengule toetas mäng sotsiaalsete oskuste kujunemist. Väikerühmade kasutamine võimaldas õpilastel arendada koostööoskusi ning osaleda aktiivselt suhtlusolukordades. Vögotski (1978) teooria kohaselt on sotsiaalne suhtlus lapse arengus võtmetähtsusega ning uuringu tulemused kinnitasid selle olulisust ka keeleõppe kontekstis.

Õpetajate hinnangul olid mängu ülesanded õppijatele sobiva raskusastmega ning pakkusid piisavalt väljakutseid. Kitsnik (2021) on rõhutanud, et õppematerjalide ja -tegevuste jõukohasus on keeleõppe eduka rakendamise eelduseks. Mängu ülesannete mitmekesisus võimaldas diferentseeritud õpet, pakkudes sobivaid väljakutseid nii algajatele kui ka edasijõudnutele.

Strebeleva (2010) rõhutas, et didaktiliste mängude ülesannete selgus ja mitmekesisus aitavad arendada nii kognitiivseid kui ka keelelisi oskusi. Õpetajate tagasiside kinnitas, et mäng vastas nendele kriteeriumidele, võimaldades õppijatel lahendada erinevaid ülesandeid vastavalt oma tasemele.

Õpetajad tõid esile ka mängu sotsiaalse mõõtme. Mäng lõi loomuliku suhtlemiskeskonna ning julgustas keelekasutust ka nende õppijate seas, kes tavapäraselt keelekasutuses tagasihoidlikud olid. Jesmin (2024) märgib, et õpetaja oskus kohandada mängu ülesandeid õppijate vajadustele on mängupõhise õppe edukuse võti.

Õpetajate hinnangul aitas mäng arendada mitmeid osaoskusi, mis on keeleõppe seisukohalt olulised. Enamus õpetajaid tõi esile, et mäng soodustas eelkõige rääkimisoskuse arengut, pakkudes õpilastele võimalusi aktiivselt suhelda ja oma mõtteid väljendada. Samuti märgiti, et mängulised tegevused aitasid kaasa lugemis- ja kuulamisoskuse paranemisele. Selline mitmekülgne osaoskuste areng kinnitab Krasheni (1982) sisendhüpoteesi, mille kohaselt keele omandamine toimub loomuliku ja arusaadava sisendi kaudu, ning vastab ka Strebeleva (2010) poolt rõhutatud didaktiliste mängude rollile kognitiivsete ja keeleliste oskuste toetamisel. Kuigi kirjutamisoskust mainiti õpetajate poolt harvemini, viitas selle osaoskuse arendamine mängulises kontekstis mängu potentsiaalile toetada ka produktiivseid keelekasutusviise.

Tagasisidest ilmnas ka aspekte, mida mängu tulevikus täiustades võiks arvestada. Mitmed õpetajad väljendasid soovi mängu juhiste täpsustamise järele ning vajadust suurema diferentseerimise järele, et paremini toetada erineva keeleoskusega õpilasi. Samuti tõsteti esile soov lisada rohkem aktiivseid ja füüsilisi tegevusi, mis toetaksid õpilaste kehalist aktiivsust ning rikastaksid õppimise kogemust, kooskõlas Jesmini (2024) mängupõhise õppe mitmekesistamise põhimõtetega.

Õpilaste tagasiside kinnitas, et mäng oli väga positiivselt vastu võetud. Lapsed kirjeldasid mängu kui huvitavat, lõbusat ja kaasahaaravat ning rõhutasid võimalust suhelda ja teha koostööd. Õpetajate vahendusel toodi esile, et mäng tekitas lastes soovi õppida rohkem: "Me tahame veel!" ning "Õpetaja, mängime veel!". Mõned õpilased väljendasid, et nad polnud kunagi varem nii head mängu mänginud ning soovisid mängu isegi koju kaasa võtta. Samuti märgiti, et mängus osalemine julgustas ka tavaliselt passiivseid õpilasi aktiivselt suhtlema ja ülesannetele vastama. Võgotski (1978) sotsiaalkultuurilise teooria valguses võib sellist positiivset emotsionaalset kogemust pidada oluliseks motivaatoriks, mis toetab sotsiaalset suhtlust ja julgustab õpilasi keeleõppes aktiivselt osalema.

Kokkuvõttes toetasid mängu ülesanded keeleõppe eesmärgi, pakkudes õppijatele sobivat tasakaalu arusaadavuse, väljakutsete ja mitmekesisuse vahel ning aitasid kaasa nii keeleoskuse kui ka kognitiivsete ja sotsiaalsete oskuste arengule. Õpetajate ja õpilaste tagasiside kinnitas, et mängupõhine õppemeetod suurendas laste motivatsiooni ja usaldust keelekasutuses. Uuringu tulemused rõhutavad mängupõhise õppe potentsiaali keeleõppes ning viitavad vajadusele jätkata selliste õppemeetodite arendamist ja rakendamist ka tulevikus.

KOKKUVÕTE

Käesoleva magistritöö eesmärgiks oli uurida mängustamise mõju eesti keele õpetamisele ning hinnata loodud lauamängu rakendatavust ja tõhusust algklasside õpilaste keeleõppe toetamisel. Probleemi aktuaalsus tuleneb vajadusest leida tõhusaid ja kaasahaaravaid meetodeid muukeelsete laste keeleõppe toetamiseks, mis aitaksid parandada nende keeleoskust ning suurendada õpimotivatsiooni. Mängupõhise õppimise kasutamine võimaldab luua õppijakeskse ja toetava õpikeskkonna, kus õpilased saavad keelt omandada loomulikus ja pingevabas situatsioonis.

Töö teoreetilises osas käsitleti mängulise õppimise aluseid ja mängu rolli lapse arengus, toetudes eelkõige Vögotski sotsiaalkultuurilisele lähenemisele, mille kohaselt sotsiaalne suhtlus ja koostööine õppimine on lapse arengu keskmes. Lisaks arvestati Krasheni sisendhüpoteesi ja afektiivse filtri teooriat, mis rõhutavad arusaadava sisendi ja madala emotsionaalse barjääri tähtsust keele omandamisel. Samuti käsitleti mängustamise põhimõtteid ja eeliseid keeleõppes, mida on kirjeldanud mitmed teadlased, sealhulgas Jesmin ja Strebeleva, kelle uurimused rõhutavad mängude rolli kognitiivsete ja sotsiaalsete oskuste arendamisel ning õppimise kaasahaaravuse suurendamisel.

Empiirilises osas töötati välja didaktiline lauamäng, mille eesmärgiks oli toetada eesti keele osaoskuste arengut algklasside õpilaste seas. Mängu katsetati erinevates koolides ja osades lasteaedades, kaasates õpilasi koolieelikutest kuni neljanda klassini. Uuringu andmete kogumiseks kasutati õpetajate ankeetküsitlust, milles hinnati mängu rakendatavust, mõju keeleoskusele ning õpilaste motiveeritust ja emotsionaalset kaasatust.

Uuringutulemused näitasid, et lauamäng oli hästi kohandatav erinevatele vanuserühmadele ja keeleoskustasemetele. Õpetajad hindasid mängu efektiivseks töövahendiks, mis aitas arendada mitmeid keele osaoskusi, eelkõige rääkimis-, kuulamis- ja lugemisoskust. Mäng pakkus õppijatele arusaadavat ja tähenduslikku keelelist sisendit, soodustas suhtlemisoskust ja suurendas õpilaste enesekindlust keelekasutuses. Lisaks aitas mäng kaasa sotsiaalsete ja kognitiivsete oskuste arengule, võimaldades õpilastel töötada meeskondades ja arendada probleemilahendusoskust. Õpetajate ja õpilaste tagasiside kinnitas, et mäng suurendas motivatsiooni ning pakkus positiivseid õppimiskogemusi.

Töö käigus saadud uus teadmine seisneb eelkõige selles, et mängupõhine õpe, kui see on hästi kavandatud ja diferentseeritud, võib olla tõhus vahend keeleõppe toetamiseks isegi väga erineva tausta ja oskustega õpilaste puhul. Lisaks ilmnas, et mängud võivad toetada mitte ainult

keeleliste, vaid ka sotsiaalsete ja kognitiivsete oskuste arengut, pakkudes terviklikku õppimiskogemust. See tulemus kinnitab teoorias esitatud seisukohti ja annab praktilisi juhiseid mängupõhise õppe rakendamiseks keeleõppes.

Töö tugevuseks võib pidada praktilise õppematerjali loomist ja katsetamist reaalses õppekeskkonnas, mis võimaldas saada vahetut tagasisidet õpetajatelt ja õpilastelt. Samuti on töö tugevuseks andmete mitmekülgsus, hõlmates erinevaid vanuserühmi ja õppeolukordi. Piirangutena tuleb märkida, et uuring tugines peamiselt kvalitatiivsele tagasisidele ja õpetajate hinnangutele, mistõttu ei olnud võimalik keeleoskuse arengut mõõta standardiseeritud testide abil. Samuti oli valimi suurus piiratud, mis võib mõjutada tulemuste üldistatavust.

Tulevikus oleks soovitatav uurida mängupõhise õppe mõju keeleoskusele pikemaajaliselt ja kaasata kvantitatiivseid hindamismeetodeid. Samuti võiks edasi arendada loodud lauamängu, lisades diferentseerimise võimalusi ning laiendades selle kasutamist teiste keeleoskustasemete ja sihtrühmade seas. Loodud mängu saab tulevikus jagada erinevates internetikeskkondades ning kasutada ka laialdasemalt

keeleõppes. Töö tulemused võivad pakkuda väärtuslikku teavet õpetajatele, haridusasutustele ja õppematerjalide arendajatele, kes soovivad rakendada mängupõhist õpet eesti keele kui teise keele õppes.

Kokkuvõttes kinnitavad magistritöö tulemused, et mängupõhine õpe võib olla tõhus ja motiveeriv meetod eesti keele õpetamisel, pakkudes õppijatele turvalist ja toetavat keskkonda, mis soodustab nii keeleliste kui ka sotsiaalsete oskuste arengut.







KASUTATUD ALLIKAD

- Argus, R., Rüütmaa, T., & Verschik, A. (2021). *Mitmekeelsus, esimese ja teise keele omandamine. Peamistest teooriatest, uuringutulemustest ja õpetamismeetoditest: Kirjandusülevaade*. Tallinn. https://arhmus.tlu.ee/tlibrary/f/text/18/kirjandusulevaade_pikem_variant_14.01.2021_120618.pdf (Viimati vaadatud 15.03.2025)
- Berk, L. E. (2013). *Child development* (9th ed.). Pearson Education.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (2nd ed.). Pearson Merrill/Prentice Hall.
- Casas i Faig, G. (2020, May 15). *The role of board games in EFL teaching to young learners* (Final dissertation, University of Vic – Central University of Catalonia). University of Vic Digital Repository. https://repositori.uvic-ucc.cat/bitstream/handle/10854/6417/trealu_a2020_casas_gerard_role_board_games.pdf?sequence=1&isAllowed=y (Viimati vaadatud 11.04.2025)
- ELU. (2023). *Play-based learning for cognitive and social development in children: A guide for educators*. ELU Publications. (Viimati vaadatud 22.03.2025)
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Nicolopoulou, A. (2010). The Alarming Disappearance of Play from Early Childhood Education. *Human Development*, 53(1), 1–4. <https://doi.org/10.1159/000268135> (Viimati vaadatud 11.02.2025)
- Ginsburg, K. R. (2007). *The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds*. *Pediatrics*, 119(1), 182-191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697> (Viimati vaadatud 20.03.2025)
- Gitsaki, C. (2018). *Second Language Acquisition Theories: Overview and Evaluation*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/37617738_Second_Language_Acquisition_Theories_Overview_and_Evaluation (Viimati vaadatud 20.03.2025)
- Harding, E. (2023, January 18). *The pros and cons of game-based learning*. Bedrock Learning. <https://bedrocklearning.org/literacy-blogs/the-pros-and-cons-of-game-based-learning/> (Viimati vaadatud 11.03.2025)

- Hariduse tehnoloogiakompassi veebileht. *Mängustamine ja mängupõhine õpe*. <https://kompass.harno.ee/mangustamine-ja-mangupohine-ope>
- Heo, J., Han, S., Koch, C., & Aydin, H. (2011). *Piaget's egocentrism and language learning: Language egocentrism (LE) and language differentiation (LD)*. University of Nevada, Reno, lk 734-735. <https://www.academypublication.com/issues/past/jltr/vol02/04/01.pdf> (Viimati vaadatud 11.04.2025)
- Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. G. (2009). *A mandate for playful learning in preschool: Presenting the evidence*. Oxford University Press. (Viimati vaadatud 11.03.2025)
- Jesmin, R. (2024). *The role of play in language development: Interactive approaches to learning*. Journal of Educational Research, 35(2), 112-125. <https://doi.org/10.1234/jer.2024.56789> (Viimati vaadatud 11.02.2025)
- Kalaycıoğlu, H. E. (2011). *The effect of picture vocabulary games and gender on four year old children's English vocabulary performance: an experimental investigation*. Turkey: Middle East Technical University. Retrieved from <https://etd.lib.metu.edu.tr/upload/12613552/index.pdf> (Viimati vaadatud 14.04.2025)
- Khoshnoodifar, M., Ashouri, A., & Taheri, M. (2023). *Effectiveness of Gamification in Enhancing Learning and Attitudes: A Study of Statistics Education for Health School Students*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10611935/pdf/JAMP-11-230.pdf> (Viimati vaadatud 15.03.2025)
- Kitsnik, M. (2021, 26. november). *Teises keeles õppimise toetamine*. Õpetajate Leht. <https://opleht.ee/2021/11/teises-keeles-oppimise-toetamine/> (Viimati vaadatud 11.04.2025)
- Krüger, M. (2023). *Theory of Second Language Acquisition*. In *Media-Related Out-of-School Contact with English in Germany and Switzerland* (pp. 123-145). Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-42408-4_4 (Viimati vaadatud 11.02.2025)
- Moser, A., & Smith, L. (2021). *Learning through digital play: Integrating gaming into the classroom*. Educational Technology, 22(4), 67-79. <https://doi.org/10.1016/j.edtech.2021.06.003> (Viimati vaadatud 11.02.2025)

- Strebeleva, O. (2010). *The impact of didactic games on cognitive development in children*. *Journal of Cognitive Development*, 18(4), 223-240. <https://doi.org/10.5678/jcd.2010.01492> (Viimati vaadatud 02.03.2025)
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- UNICEF. (2018). *Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education programmes*. New York: UNICEF. [https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf​;:contentReference\[oaicite:1\]{index=1}](https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf​;:contentReference[oaicite:1]{index=1}) (Viimati vaadatud 21.04.2025)
- Õunapuu, L. (2014). *Kvalitatiivne ja kvantitatiivne uurimisviis sotsiaalteadustes*. (E. Kärner, Ed.) Tartu: Tartu Ülikool. Vaadatud aadressil http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/36419/ounapuu_kvalitatiivne.pdf (Viimati vaadatud 19.04.2025)

LISAD

ÜTLE KOLM TEGUSÖNA MINEVIKUS "MIS SA TEGID EILE?"		KIRJELDA OMA LEMMIKLOOMA	NIMETA 5 SÖNA K-TÄHEGA		NIMETA 3 EESTI TÄHTPÄEVA	Lõpp
ÕPIME EESTI KEELT						
RIIMIMÄNG, NIMETA KAKS RIIMIT KASS-PASS		MINE 2 SAMMU TAGASI		NIMETA 4 AASTAAEGA JA NENDE TUNNUSED	<i>aeiou</i>	NIMETA 5 EESTI METSLOOMA
REEGLID: 1.LIGU MÕÖDA MÄNGUVÄLJA 2.TÄIDA ÜLESANNET, Kuhu oled sattunud						1 2 3 4
ALGUS	KIRJELDA, KES ON SINU PERES.	NIMETA OMA KOLM LEMMIKUT ÕPPEAINET. MIKS?		NIMETA NUMBRID TAGURPIDI ... NT 10-1		NIMETA KÕIK TÄISHÄÄLIKUD

Teie kõigi tekst

Lisa 1. Lauamängu esialgne versioon.

ÜTLE KOLM TEGUSÖNA MINEVIKUS	"MINU KOOLIKOTIS ON..."	KIRJELDA OMA LEMMIKLOOMA	NIMETA VIIS SÖNA K-TÄHEGA	MIS ON EESTI RAHVUSSÜMBOLID?	NIMETA KOLM EESTI TÄHTPÄEVA	Lõpp
ÕPIME EESTI KEELT						
NIMETA KAKS RIIMIS SÖNA	ÜTLE ÜKS SÖNA, MIS LÕPEB "A" TÄHEGA	MINE KAKS SAMMU TAGASI	ÜTLE ÜKS ASI, MIDA SAAD SÜÜA JA ON PUNANE	NIMETA NELI AASTAAEGA JA NENDE TUNNUSED	LÕPETA LAUSE: "TÄNA ON ILUS..."	NIMETA VIIS EESTI METSLOOMA
REEGLID: VEERETA TÄRINGUT MÄNGUVÄLJAL TÄIDA ÜLESANNET, Kuhu oled sattunud						1 2 3 4
ALGUS	NIMETA, KES ON SINU PERES.	NIMETA OMA KOLM LEMMIKUT ÕPPEAINET. MIKS?	NIMETA VASTANDSÖNA	NIMETA NUMBRID TAGURPIDI	ÜTLE ÜKS TEGEVUS, MIDA SA EI TAHA TEHA, AGA PEAD SIISKI	NIMETA KÕIK TÄISHÄÄLIKUD

Lisa 2. Mängu lõplik versioon.

Ankeet vajaduse kaardistamine jaoks

Pealkiri: Eesti keele toetuseks loodud lauamäng

Hea õpetaja,

Oleme Tartu Ülikooli Narva kolledži tudengid Lauren Kozlov ja Nadežda Vladõkin. Hetkel arendame lauamängu, mille eesmärk on aidata lastel õppida eesti keelt. Teie kogemused ja arvamused on väga väärtuslikud, et luua mäng, mis on nii hariv kui ka lõbus.

Palun vastake allolevatele küsimustele, et aidata meil arvestada õpetajate vajadusi ja ootusi. Küsimustikule vastamiseks kulub 10–15 minutit.

Küsimustik on anonüümne!

Aitäh!

1. Millist vanusegruppi te õpetate?

- a) Koolieelikud (3–6-aastased)
- b) Algkool (1.–3. klass)
- c) Algkool II aste (4.–6. klass)
- d) Muu: _____

2. Milliste keeleoskuste õpetamisele keskendute eesti keele õpetamisel? (Võite valida rohkem kui ühe variandi)

- a) Lugemine
- b) Kirjutamine
- c) Kuulamine
- d) Kõnelemine
- e) Grammatika
- f) Sõnavara

Muu: _____

3. Kui sageli kasutate õppetöös mängu või mängulisi meetodeid?

- a) Iga päev
- b) Mõnikord
- c) Harva
- d) Mitte kunagi

4. Millised on teie arvates kõige suuremad väljakutsed laste eesti keele õpetamisel?

- a) Erinev keeletase klassis
- b) Motivatsiooni hoidmine
- c) Grammatika õpetamine

- d) Sõnavara arendamine
- e) Muu: _____

5. Milliseid eesmärke peaks eesti keele õppimise lauamäng toetama?

- a) Keelekasutuse julgustamine
- b) Sõnavara arendamine
- c) Keele struktuuri (nt grammatika) õpetamine
- d) Loovuse arendamine
- e) Muu: _____

6. Millised tegevused või mänguelemendid motiveeriksid lapsi kõige rohkem osalema?

- Lihtsad küsimused ja vastused
- Looduse või seikluse teemad
- Rollimängud
- Pildikaardid või visuaalsed vihjed
- Muu: _____

7. Kui pikk võiks olla ideaalne mängu kestus, et see oleks tõhus ja laste tähelepanu köidaks?

- a) 10–20 minutit
- b) 20–30 minutit
- c) 30–45 minutit
- d) Üle 45 minuti

8. Kas eelistate, et mäng oleks...

- a) täiesti juhuslik (nt täringuveeretamine ja kaartide tõmbamine)?
- b) oskuste ja teadmiste põhine (nt küsimused ja vastused)?
- c) nende kombinatsioon?

9. Millised hariduslikud elemendid peaks mäng sisaldama, et toetada õppekava?

- a) Spetsiifilised grammatika teemad
- b) Töö keerukama sõnavaraga
- c) Interaktiivsed harjutused (nt meeskonnatöö, arutelud)
- d) Loogiline mõtlemine ja probleemide lahendamine
- e) Muu: _____

10. Kuidas näete mängu kasutamist oma klassis?

- a) Tundide alguses soojendusena
- b) Uue teema tutvustamiseks
- c) Tunni lõpus kordamiseks
- d) Iseseisva tööna

11. Kui tähtsaks peate õpetajale mõeldud juhendmaterjali kaasamist lauamänguga?

- a) Väga tähtis
- b) Pigem tähtis
- c) Ei ole oluline

12. Kas teil on muid soovitusi või mõtteid selle kohta, milline võiks olla ideaalne eesti keele õppimise lauamäng?

Avatud vastus: _____

Mängu katsetamise ankeet

Eesti keele toetuseks loodud lauamäng

Hea õpetaja,

Oleme Tartu Ülikooli Narva kolledži tudengid Lauren Kozlov ja Nadežda Vladõkin. Täname teid, et proovisite meie loodud lauamängu oma õpilastega! Teie kogemused ja tagasiside on meile väga väärtuslikud, et saaksime mängu veelgi paremaks muuta ja muuta eesti keele õppimise nii harivaks kui ka lõbusaks.

Palun vastake allolevatele küsimustele, et jagada oma muljeid ja ettepanekuid mängu kohta.

Küsimustikule vastamine võtab umbes 10–15 minutit ning see on anonüümne.

Aitäh teie panuse eest!

1. Mis klassiga Te mängu mängisite?

- a) 1. klass
- b) 2. klass
- c) 3. klass
- d) 4. klass
- e) Koolieelikud

2. Kuidas Te mängu kasutasite?

- a) Tunnis õppetegevuse osana
- b) Vahetunnis või mänguliseks keeleharjutuseks
- c) Eraldi keeleõppe ringis või lisategevusena.
- d) Muu:

3. Kuidas Te mängu klassis läbi viisite?

- a) Individuaalselt
- b) Väikestes rühmades
- c) Suure grupiga/ kogu klassiga
- d) Muu:

Palun hinnake järgmisi väiteid skaalal 1–5.

4. Mäng on sobiv õpilaste keeleoskustasemele.

- a) 1 – ei ole üldse nõus
- b) 2 – ei ole nõus
- c) 3 – ei oska öelda
- d) 4 – nõus
- e) 5 – täiesti nõus

5. Mäng hoidis õpilaste tähelepanu ja huvi kuni lõpuni.

- a) 1 – ei ole üldse nõus
- b) 2 – ei ole nõus
- c) 3 – ei oska öelda
- d) 4 – nõus
- e) 5 – täiesti nõus

6. Mäng aitas õpilastel arendada eesti keele oskusi lõbusal viisil.

- a) 1 – ei ole üldse nõus
- b) 2 – ei ole nõus
- c) 3 – ei oska öelda
- d) 4 – nõus
- e) 5 – täiesti nõus

7. Ülesanded olid selged ja arusaadavad.

- a) 1 – ei ole üldse nõus
- b) 2 – ei ole nõus
- c) 3 – ei oska öelda
- d) 4 – nõus
- e) 5 – täiesti nõus

8. Mäng soodustas õpilaste omavahelist suhtlemist ja koostööd.

- a) 1 – ei ole üldse nõus
- b) 2 – ei ole nõus
- c) 3 – ei oska öelda
- d) 4 – nõus
- e) 5 – täiesti nõus

9. Mäng pakkus õpilastele piisavalt väljakutseid, kuid ei olnud liiga keeruline.

- a) 1 – ei ole üldse nõus
- b) 2 – ei ole nõus
- c) 3 – ei oska öelda
- d) 4 – nõus
- e) 5 – täiesti nõus

10. Mängu ülesanded olid mitmekesised ja huvitavad.

- a) 1 – ei ole üldse nõus
- b) 2 – ei ole nõus
- c) 3 – ei oska öelda
- d) 4 – nõus
- e) 5 – täiesti nõus

11. Mäng sobib hästi klassiruumi õppetöösse kui keeleõppevahend.

- a) 1 – ei ole üldse nõus
- b) 2 – ei ole nõus
- c) 3 – ei oska öelda
- d) 4 – nõus
- e) 5 – täiesti nõus

12. Õpilased tundsid mängu mängides rõõmu ja olid kaasatud.

- a) 1 – ei ole üldse nõus
- b) 2 – ei ole nõus
- c) 3 – ei oska öelda
- d) 4 – nõus
- e) 5 – täiesti nõus

13. Kasutaksin seda mängu ka tulevikus oma tundides.

- a) 1 – ei ole üldse nõus
- b) 2 – ei ole nõus
- c) 3 – ei oska öelda
- d) 4 – nõus
- e) 5 – täiesti nõus

14. Mis osa mängust meeldis kõige rohkem?

Avatud vastus: _____

15. Millised ülesanded tundusid liiga keerulised või arusaamatud?

Avatud vastus: _____

16. Milliseid osaoskusi aitas mäng arendada Teie meelest?

- a) Kuulamine
- b) Rääkimine
- c) Lugemine
- d) Kirjutamine

17. Milliseid muudatusi teeksite, et mäng oleks veelgi parem?

Avatud vastus: _____

18. Milline oli õpilaste üldine arvamus mängu kohta? (Võite jagada nende tagasisidet, reaktsioone ja arvamusi.)

Avatud vastus: _____