

Tartu Ülikool  
Sotsiaalteaduste valdkond  
Narva kolledž  
Õppekava „Koolieelse lasteasutuse õpetaja mitmekeelses õppekeskkonnas”

Kristina Mironova

**LASTE JA LASTEAIAÕPETAJATE ARVAMUSED  
DIGIVAHENDITE EKRAANIDELT NÄHTU  
ÜLEKANDUMISEST LASTE  
VABAMÄNGU ÜHE LINNA NÄITEL**

Bakalaureusetöö

Juhendaja Katrin Saluvec

Narva 2023

## Kinnitus

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

Kristina Mironova

/töö autori allkiri/

## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, Kristina Mironova

1. Annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „Laste ja lasteaiaõpetajate arvamused digivahendite ekraanidelt nähtu ülekandumisest laste vabamängu ühe linna näitel“, mille juhendaja on Katrin Saluvee, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Narvas, 13.05.2023

## SUMMARY

The chosen title of the bachelor's thesis is "Opinions of children and kindergarten teachers on transmission of information from digital media screens to children during their free play".

The research problem of the thesis is that different screens have become a part of our everyday life (Vesi, 2013) and their influence is reflected in children's free play (Nevski, 2020; Kandle, 2022). In order to better understand the nature of the problem, it is important to investigate how teachers evaluate children's free play in rural areas, as well as in urban areas, and also which games both prefer themselves.

The objective of the work is to get an overview of the age appropriateness of the free play level of 4-7 years old children, the possible impact of the usage of different screens on child's free play in the opinion of teachers, and to find out the children's own opinion about their free play preferences. To achieve this goal, the following research questions were set:

1. What is the level of children's playful development in the teachers' opinion?
2. To what extent and form is the consumption of different screens reflected in children's free play?
3. Which games do you think children prefer?
4. Which games and characters, experienced through screens do children like to transfer to their free play?
5. How do the obtained results compare with results of Elli Kandle (2022)?

The work is divided into two parts: theoretical and empirical. The theory part provides an overview of free play (nature and importance of play; types of games; playful development of the child; nature and impact of digital tools on the child's development). The empirical part provides an overview of the research methodology (research objective and research questions; method selection and description; sample description; description of the research process; research results and discussion). In the empirical part of the work, 4-7 years old children and their group of teachers are interviewed.

Qualitative research method and semi-structured interviews were used as the data collection method of the research. Two random sampling groups were formed for data collection. Ten teachers from one kindergarten in Tartu and 14 children from the same kindergarten participated in the interviews. Content analysis was used to analyze the data.

As a result of the research, it was revealed that the teachers considered children's free play to be very important for the multifaceted development of the child, including for creativity and social development. The teachers who participated in the study found that all necessary conditions for children's playful development were guaranteed. In general, according to the teachers, the children's playing skills were age-appropriate. The teachers pointed out that more and more characters from the media with an aggressive background are reflected in children's free play (in addition to free art activities). According to the teachers, children use different tools to realize their imaginations from the digital world, the most popular of which were construction blocks. Teachers found that digital tools and screens lead to more negative effects on children's free play. The teachers pointed out dangers to both the physical and mental development of children.

The value of uniqueness of this research is that children were also included in the study and their own opinions were investigated, its results confirmed the teachers' opinions as well as the results of previous studies. In turn, research on children showed that children prefer to choose characters, games and videos with aggressive backgrounds and content.

In the future, as a possibility to continue researching the topic is to include parents as a sample in the research and to study their awareness and/or to expand the research to other Estonian cities too.

**Keywords:** game, free play, digital tools, screens, child development, children's opinions, teachers' opinions.

## **SISUKORD**

SISSEJUHATUS .....	7
1. ÜLEVAADE MÄNGUST JA DIGIVAHENDITEST .....	9
1.1. Mängu olemus ja tähtsus.....	9
1.2. Mängude liigid.....	10
1.3. Laste mänguline areng vabamängus .....	11
1.4 Erinevate ekraanidega digivahendite olemus .....	15
1.5 Erinevate ekraanidega digivahendite mõju lapse arengule.....	16
2. UURIMISTÖÖ METOODIKA .....	19
2.1. Uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused.....	19
2.2. Meetodi valik ja kirjeldus .....	20
2.3. Valimi kirjeldus .....	22
2.4. Uurimisprotseduuri ja andmeanalüüsi kirjeldus .....	23
3. UURIMISTULEMUSED EKRAANIDE KAJASTUMISEST VABAMÄNGUS..	25
3.1. Õpetajate intervjuude tulemused.....	25
3.1.1. Laste mängulise arengu tase õpetajate arvamusel.....	25
3.1.2. Erinevate ekraanide tarbimise kajastamine laste vabamängus õpetajate arvamusel .....	28
3.2. Laste intervjuude tulemused .....	33
3.2.1. Laste eelistatavad mängud nende endi arvamusel.....	33
3.2.2. Laste ekraanide vahendusel kogetud lemmikmängude ja -tegelaste ülekandumine vabamängu.....	34
3.3. Arutelu .....	39
KOKKUVÕTE .....	44
KASUTATUD KIRJANDUS .....	46
Lisa 1. Intervjuu küsimustik õpetajatele.....	49
Lisa 2. Intervjuu küsimustik lastele.....	51
Lisa 3. Laste intervjuu vene keeles.....	53
Lisa 4. Lastevanemate nõusoleku vorm .....	55
Lisa 5. Valimi tabelid .....	56

## **SISSEJUHATUS**

Erinevate ekraanidega digivahendite kasutamine on saanud laste igapäevase elu osaks ja selle tähtsus on jätkuvalt kasvamas. Lapsed kasutavad ekraanidega digivahendeid mängimiseks ja nende kaudu saadud kogemusi oma mängudes. Mängul on lapse arengus väga tähtis roll. Lisaks peegeldab mäng ja sh vabamäng laste maailmapilti, arengutaset jm.

Inna Vesi (2013, lk 19) uuris oma magistritöös, kui palju tarvivad koolieelikud ekraanimeedieid oma igapäevaelus ning tõi välja, et 99,1% uuritavatest lastest kasutavad erinevaid ekraane ja digivahendeid (nt televiisor, arvuti, nutitelefon ja tahvelarvuti) igapäevaselt. Samas uuringus tuli välja, et erinevad meediavahendid töötavad 3–6 tundi päevas.

Lapse vabamängus kajastuvad sotsiaalkeskonna probleemid ja lapse endi kogemused (Elkonin, 1999). Läbi mängu toimub lapse mitmekülgne areng. Luues oma mängu süžee ja tegelased, areneb lapsel loovus ja fantaasia (Tuuling, 2009). Kuid Nevski (2020) on välja toonud, et laste loovuse areng pidurdub, kui lapsed võtavad erinevate ekraanide vahendusel saadud kogemusi kaasa nii rühmaruumi, õue kui ka kulla. Laste vabamäng võib isegi ilma digivahendeid otseselt kaasamata saada tõuke hoopis ekraanidel toimuvast.

Aljohin ja Pultsina (2020) toovad välja, et erinevate digivahendite ekraanide kasutamine (videote vaatamine või arvutimängude mängimine) kutsub esile tähelepanu eriliigi väljakujunemist, mida nimetatakse "skaneerimiseks ja muutuste otsimiseks". Selline muundumine on seotud regulaarsete kaadri muutustega mängus ja videos; need ei ole reaalsele elule iseloomulikud ja sellise stseeni muutuse puudumine toob kaasa sensoorse deprivatsiooni tunde, mis sunnib regulaarselt segama sensoorset stimulatsiooni.

Elli Kandle (2022) uuris oma bakalaureusetöös erinevate ekraanide mõju peegeldumist laste vabamängus ja vabamängu eakohasust ühes vallas. Kandle (2022) tõi uuringu põhjal välja, et laste mängukäitumise kirjeldustest kerkivad esile aina vägivaldsemaks muutuv sisu, liigne füüsilisus mängudes ja vähene loovus. Esile kerkisid negatiivsed mõjud: sotsiaalsete oskuste halvenemine, kiiresti tekkiv igavuse tunne, raamidesse jäämine, agressiivsuse esinemine, kehvem sõnavara ja väljendusoskus.

Kandle (2022) valimis olid ühe valla lasteaegade rühmaõpetajad, mis ei võimalda üldistada tulemusi ning teha järeldusi kogu Eesti lasteaegade õpetajate kohta. Seepärast on vajalik lisaks maapiirkonnale uurida olukorda ka linnades.

Töö uurimisprobleemiks on see, et erinevad ekraanid on saanud igapäevaelu osaks (Vesi, 2013) ja nende mõju peegeldub laste vabamängus (Nevski, 2020; Kandle, 2022). Probleemi olemuse paremaks mõistmiseks on oluline uurida, milliseks hindavad õpetajad laste mängu lisaks maale ka linnapiirkonnas ning milliseid mängu linnalapsed ise eelistavad.

Töö eesmärgiks on saada ülevaade 4–7-aastaste laste vabamängu taseme eakohasusest, erinevate ekraanide tarbimise võimalikust mõjust lapse vabamängule lasteaiaõpetajate arvamusel ning välja selgitada laste enda arvamus oma mängueelistustest.

Eesmärgi saavutamiseks püstitati järgnevad uurimisküsimused:

1. Milline on õpetajate arvates laste mängulise arengu tase?
2. Millisel määral ja kujul kajastuvad õpetajate arvamusel erinevate ekraanide tarbimine laste vabamängus?
3. Milliseid mängu lapsed enda arvates eelistavad?
4. Milliseid ekraanide vahendusel kogetud mängu/tegelasi meeldib lastel vabamängu üle kanda?
5. Kuidas saadud tulemused kõrvutuvad Elli Kandle (2022) tulemustega?

Töö on jagatud kaheks osaks: teoreetiline ja empiiriline. Teooria peatükis antakse ülevaade mängust (mängu olemus ja tähtsus; lapse mänguline areng; digivahendite olemus ja mõju lapse arengule). Empiirilises osas antakse ülevaade uurimistöö metoodikast (uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused; meetodi valik ja kirjeldus; valimi kirjeldus; uurimisprotsessi kirjeldus; uurimistulemused ja arutelu). Töö empiirilises osas intervjueritakse 4–7-aastaseid lapsi ja nende rühma õpetajaid.

Peamised autorid, kellele töös tuginetakse, on Aino Ugastele ja Daniil Elkoninile. Kokku on kasutatud 41 allikat, nendest 15 võõrkeelset.

Ekraanidega digivahendite all mõistetakse selles töös järgmiseid vahendeid: nutitelefon, televiisor, tahvel-, süle-, lauaarvuti ja mängukonsoolid.

Märksõnad: mäng, vabamäng, digivahendid, ekraanid, lapse areng, laste arvamused, õpetajate arvamused.

## **1. ÜLEVAADE MÄNGUST JA DIGIVAHENDITEST**

### **1.1. Mängu olemus ja tähtsus**

Õppe- ja kasvatustegevuse kavandamisel alushariduses tuleb arvestada lapse huvidega, selliselt aidatakse kaasa nii lapse vaimsete kui ka füüsiliste võimete arengule. Laste huvi avaldub nende mängus ja eelkõige just vabamängus. (Ugaste, 2017)

Mängu puudutavates teooriates on välja toodud, et see ei ole ainult lõbus ajaviide või meelelahutus, mäng on erakordselt oluline tegevus lapse kasvamiseks ning mitmekülgseks arenguks. Mängu kaudu omandab ja kinnistab laps uusi teadmisi ning sotsiaalseid- ja suhtlemisoskusi. Laps vajab selliseks arengut toetavaks mänguks eelteadmisi, kogemusi ja muljeid ümbritsevast keskkonnast. Täiskasvanu roll on seda toetada ja luua sh ka toetav mängukeskkond. Laps peegeldab mängus enda ümbritsevat keskkonda loovalt, aga seda ainult juhul, kui ta ei kopeeri ümbritsevat mehhaaniliselt. (Ugaste, *et al.*, 2008; Tuuling, 2009; “Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava”, 2008; Ugaste, 2005)

Mäng on tähtis sotsiaalsete oskuste kujundaja, teistega mängides õpib laps suhtluskaaslast mõistma ning kokkuleppeid sõlmima (mängu reeglid, süžee jne). Piaget teooria järgi jõuab laps koolieas (6–7 aastane) konkreetsete operatsioonide perioodi, mille jooksul jääb egotsentrism tagaplaanile ning laps õpib arvestama teiste inimeste tunnetega. Mängu kaudu õpib ta abivalmidust, ühise eesmärgini jõudmist ja mängukaaslaste huvidega arvestamist. (Ugaste, *et al.*, 2008; Butterworth ja Harris, 2002)

Mäng on lapsest lähtuv õppimisviis, iga mängukogemus on õpikogemus (Ugaste, *et al.*, 2008). Mängu käigus saadud positiivsed emotsioonid ja edukogemus on suurteks õpimotivaatoriteks. Mängu käigus toimub nii kognitiivne areng (taju, tähelepanu, mälu ja mõtlemine) kui ka füüsiline areng (aktiivset tegutsemist nõudvates mängudes). Laps õpib sotsiaalseid oskuseid nagu enesekehtestamine ja sotsiaalselt aktsepteeritav käitumine; saab akadeemilisi teadmisi ning õpib mõistma keelelisi ja matemaatilisi sümboleid. (Moyles, 2010) Elkindi (2007) järgi vähendab mängu kaudu õppimine riski lapse ärevuse ja madala enesehinnangu kujunemiseks.

Samuti on kaasaegsed uuringud näidanud mängu erilist tähtsust laste tervisele ja heaolule (Smirnova ja Sokolova, 2013). Ameerika Pediaatrite Akadeemia (2018) uuringute tulemusel

leiti, et mängu puudumine võib kahjustada lapse erinevaid funktsioone nagu pidurdusprotsessid, töömälu, kognitiivne paindlikkus ja prosotsiaalse käitumise areng.

Koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2008) on kirjas, et mäng on meelelahutuslik põhitegevus, mida laps teeb iseenda pärast, lõbustuseks, tegevusrõõmuks, ühtlasi on mänguoskus teadmiste arengu, üldoskuste ja õppe- ning kasvatustegevuse erinevate valdkondade oskuste alus.

Kokkuvõtteks võib öelda, et ilma mänguta, selle tähendust ja olemust mõistmata, tundmata lapse psüühiliste protsesside iseärasusi ja seda, kuidas keskkond mõjutab lapse arengut, on raske täita alushariduse eesmärgi ning toetada lapse arengut.

## **1.2. Mängude liigid**

Selles peatükis antakse ülevaade mängude liigitusest, iseloomustades põhiliselt vabamängu, mis on asendamatu lapse arengu indikaator. Erinevate valdkondade spetsialistid on kasutanud sarnaste mängude puhul erinevaid termineid, päris ühtset mängude liigitust ei eksisteeri (Niilo & Kikas, 2008, lk 125).

Ugaste (2008) liigitab laste mängu kaheks: loov- ehk vabamängudeks ning reegli- ehk valmismängudeks. Vabamängus jääb teema, sisu ja mänguvahendid lapse otsustada. Reeglimängudel on erinevalt vabamängudest kindlad kokkulepped ja ülesehitus, mida mängijad peavad täitma. Reeglimängude hulka kuuluvad laua- ja õppemängud, muusikalised- ja liikumismängud ning võistlusmängud. Neist õppemängudel on alushariduse andmisel tähtis roll kanda. Ka vabamängudel on reeglid ja normid, aga need ei ole nii üheselt selged ning kehtestatakse mängijate endi poolt kas enne mängu või mängu ajal sõltuvalt tegevuse sisust. (Ugaste, 2017; 2008)

Reeglimängude kokku lepitud nõudmised ning struktuur aitavad õppimise lapse jaoks köitvamaks muuta, sest mäng pakub nii emotsionaalset, kognitiivset kui ka sotsiaalset kogemust. Reeglimängus on tegevusel eesmärk – tuleb jõuda teatud saavutuse või tulemuseni. (Ugaste, *et al.*, 2008)

Lapse igakülgseks arenguks on vabamäng asendamatu – nende kogemuste kaudu õpib laps oskusi, mida ei saa suusõnaliselt õpetada. Vabalt mängides, ilma täiskasvanute sekkumiseta, on lastel võimalus ise oma tegevusi kontrollida ja tahtmisi ellu viia. See annab oskuse

*Laste ja lasteaiaõpetajate arvamused digivahendite ekraanidest nähtu ülekandumisest laste vabamängu reegleid luua, leida ise lahendusi tekkinud probleemidele; õpetab teiste lastega suhtlema kui võrdne võrdsega. (Gray, 2017)*

Vabamängud jagunevad lavastus-, ehitus- ja rollimängudeks. Lapse arengu seisukohalt on eriti olulise tähendusega rollimäng. (Ugaste, *et al.*, 2008) Lavastusmängu aluseks on mõne kirjandusteose (muinasjutu vms) süžee ja sisu. Need mängud sarnanevad rollimängudega, sest mõlema mänguliigi korral kujutatakse loovalt tinglikke nähtusi, sündmusi, tegevusi ja suhteid. Erinevus on aga selles, et lastel on konkreetset rollid ja sündmusi esitatakse kindlas järjekorras. Lapse jaoks on sealjuures oluline, kuidas roll välja tuleb. (Ugaste, *et al.*, 2008; Ugaste 2005; Ugaste 2017)

Ehitusmängu sisuks on millegi ehitamine, kasutades erinevaid materjale või esemeid ja see on seotud rollimängudega. Ehitusmäng võib tekkida rollimängu protsessis, aga ka vastupidi. Nii rolli- kui ka ehitusmängus kujutavad lapsed ümbritsevat elu, lisades sellele oma loomingu, mõtte ja lahenduse. (Ugaste, 2017)

Elkonin (2006) on välja toonud, et rollimäng on mäng selle arenumal kujul ja on eelkoolieas lapse tegevuses väga tähtis. Rollimängu abil jäljendab laps inimestevahelisi suhteid ja õpib orienteeruma inimtegevuste kõige üldisemates ja olulisemates tähendustes. Lapsel kujuneb püüdlus tegevusele, mis omab tähendust ja on väärtustatud – see on koolivalmiduse põhitunnus.

Rollimängus asub laps kellegi teise rolli või positsioonile, jäljendades selle isiku või positsiooni reegleid. Lähtudes rolli tegutsemismudelidest, hindab ta nii enda kui ka mängupartnerite käitumist vastavalt mängu sisule ja teemale, mis tuleneb last ümbritsevast maailmast ja keskkonnast. Rollimängu eriliigiks on režissöörimäng, milles laps käitub nii lavastaja kui ka osatäitjana ja kasutab rollides erinevaid mänguasju. Sageli on see individuaalne mäng, kus muudetakse pidevalt rolle ja mängusituatsioone. (Ugaste, 2017)

### **1.3. Laste mänguline areng vabamängus**

Vabamäng sünnib sisemisest motivatsioonist. Olulisi tunnuseid on vabamängul veel kolm: laps valib meelepärase tegevuse täiskasvanu juhendamiset, ta saab reegleid oma tahtmise järgi muuta ning mängul puudub kindel tulemus. (Ugaste *et al.*, 2008; Ugaste, 2017)

Varajase lapsepõlve ja eelkooliea piiril areneb just rollimäng intensiivselt ja saavutab oma kõrgeima taseme eelkooliea teisel poolel. Rollimängu arengu uurimine on oluline kahel

põhjusel: esiteks on võimalik selle kaudu avada mängu sügavam olemus ja teiseks võib mängu struktuuri üksikute komponentide vahelise seose avalikustamine nende arengus aidata pedagoogilist juhendamist lapse selle kõige olulisema tegevuse kujunemisel. (Elkonin, 1999)

Oma uurimuste ja teadustööga on Daniil Elkonin andnud väga suure panuse laste psühholoogiasse ning pedagoogikasse. Paljud tänapäeva teadlased viitavad algallikana just temale, nii tuginetakse ka selle töö teooriakäsitluses Elkoninile.

Elkonin (1999) töötas välja Vögotski, Arkini ja Mendzheritskaja teooriatele toetudes lapse arengu periodiseeringu, mille iga etappi iseloomustavad teatud põhilised tegevused. Esimesel eluaastal on tähtsal kohal füsioloogiliste vajaduste rahuldamine ja tugev emotsionaalne kontakt emaga; laps harjutab kõnelemist, omane on lalin ja esimesed sõnad.

Teist ja kolmandat eluaastat iseloomustab esemete käsitsemine, nende omaduste tundma õppimine (nt klotsidest püramiidi ehitamine). Ühtlasi toimub eneseteadvuse ja kõne areng ning tekib minapilt (Elkonin 1999; Ugaste, 2017). Kolmandal kuni seitsmendal eluaastal areneb silmanähtavalt rollimäng, sealhulgas õpitakse mitmesuguseid sotsiaalseid rolle ja kujuneb sotsiaalne staatus. Areneb mõistetest arusaamine ning üha enam janunetakse teadmiste järele. (Elkonin, 1999; Nugin & Veisson, 2008)

Ugaste (2008) iseloomustab lapse rollimängu arengut järgnevalt:

**3–4-aastase** omandatud teadmised ja kogemused erinevatest allikatest (nt õppekäikudelt, vaatlustest, kirjandusest, telerist) suurenevad, laps kombineerib neid oma mängus ning see muutub üha sisukamaks. Rollimäng kujuneb välja neljandal eluaastal – laps valib endale teatud täiskasvanu rolli ning hakkab tegutsema sellele vastavalt, näiteks matkib ta müüja, arsti, vanema või autojuhi stereotüüpseid tegevusi.

**5–6-aastased** oskavad juba luua ühendusi eri allikatest saadud kogemuste, teadmiste ja muljete vahel, nad on loovamad ja süžeed muutuvad keerulisemaks. Laps mängib iseseisvalt, jäljendades rollidele iseloomulikku käitumist (tegevused, kõne, intonatsioon, emotsionaalsus). Mängudesse ilmub rollisuhtlus, rollid määravad nii tegevuse kui ka mängumaterjali valiku. Režissöörimängus võidakse kasutada keerulisi mängusituatsioone. Laps omandab tasapisi konfliktide lahendamise oskuse, ta hakkab mängima teistega koos ning üha olulisemaks muutub mängus kõne. (Ugaste, *et al.*, 2008)

Elkonin märgib rollimängu arengus kahte peamist etappi: esimeses (2,5–4 aastat) on mängu põhisisuks sotsiaalsed objektiivsed tegevused reaalse tegude loogikas ja teises (5–7 aastat) inimestevahelised sotsiaalsed suhted ning nende tegevuse sotsiaalne tähendus inimestevaheliste reaalse suhete loogikas. (Rebrova, 2019)

Järgmiseks on välja toodud Elkonini (1999) detailselt kirjeldatud tasemed mängu arengus.

#### **I tase (2,5–4-aastased lapsed):**

- 1) mängu struktuur on alguses ilma süžeta episoodiline, toimingud tehakse teatud esemetega;
- 2) laps mängib üksinda või väikestes tihti muutuvates gruppides; rolle ei nimetata ning need on määratletud tegevusega, lapsed ei kasuta üksteise suhtes tõelisi suhteid, mis eksisteerivad täiskasvanute või täiskasvanu ja lapse vahel;
- 3) toimingud koosnevad eraldiseisvatest korduvatest tegevustest, ilma et järgnevat nendest lähtuks. (Elkonin, 1999)

#### **II tase (3,5–4-aastased lapsed):**

- 1) mängu põhisisu on tegevus esemega, mis vastab tegelikkusele, lisandub süžee ning mäng muutub keerulisemaks ja sisukamaks, mängus peegelduvad üksikud episoodid isiklikust elust ja kogemusest;
- 2) rolle nimetatakse lasteks ja tuuakse välja funktsioonide jaotus, rolli täitmise määrab selle osaga seotud toimingute rakendamine;
- 3) tegevuste loogika määrab ära nende järjestus tegelikkuses, toimingute arv laieneb;
- 4) esemete kasutamisel hakkab laps püüdlema selle poole, et vabamängus asendatav ese oleks võimalikult täpselt reaalse eseme moodi. (Elkonin, 1999)

#### **III tase (5–7-aastased lapsed, mängud reeglite ja kokkulepetega):**

- 1) mängu põhisisuks on rollist tulenevate toimingute sooritamine, lisanduvad tegevused, mis annavad edasi suhete olemust teiste mängus osalejatega;
- 2) rollid on selgelt piiritletud, esile tõstetud ja kokku lepitud enne mängu, need määravad ja suunavad lapse käitumist;
- 3) tegevuste loogika ja olemuse määrab kindlaks võetud roll, tegevused muutuvad mitmekesisemaks, tekib konkreetne rollil põhinev kõne, mõnikord võivad mängu ajal ilmned lastevahelised päriselu suhted;
- 4) loogika rikkumise vastu protesteeritakse, mängides hakatakse looma mängu plaani, mis on küll ebatäpne ja skemaatiline, kuid annab mängule perspektiivi ja täpsustab erinevate tegelaste rolle. (Elkonin, 1999)

#### **IV tase (5–7-aastased lapsed, režissöörimängud):**

- 1) põhisisu on ülejäänud inimestesse suhtumisega seotud toimingute sooritamine, mille rolle täidavad teised lapsed;
- 2) rollid on selgelt piiritletud ja esile tõstetud, rollifunktsioonid on omavahel seotud, kõne on selgelt rollile omane;
- 3) mitmekesised ja lapse kujutatava isiku tegude rikkust (ka lapse isiklikku elukogemust) peegeldavad tegevused toimuvad järjestuses, mis taasloob selgelt tegeliku loogika;
- 4) tegevusloogika ja reeglite rikkumine on keelatud. (Elkonin, 1999)

Ka “Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava” (2008) toob välja 6–7-aastase lapse eeldatavad mänguoskused, mis ühtivad rollimängu arenguetappide tunnustega:

- 1) tunneb mängust rõõmu ning on suuteline mängule keskendumata;
- 2) rakendab mängudes loovalt oma kogemusi, teadmisi ja muljeid ümbritsevast maailmast;
- 3) algatab erinevaid mänge ja arendab mängu sisu;
- 4) täidab mängudes erinevaid rolle;
- 5) järgib mängureegleid ning oskab tuttavate mängude reegleid teistele selgitada;
- 6) suudab mängu käigus probleeme lahendada ja jõuda mängukaaslastega kokkuleppele;
- 7) kasutab mängudes loovalt erinevaid vahendeid.

Vanema lapse vabamängu iseloomulikke tunnuseid võib tähelepanekute järgi kirjeldada järgmiselt. Rollid ja kindla plaaniga süžee on kokku lepitud, sündmused taasluuakse ranges järjestuses, igal tegevusel on loogiline jätk järgmises tegevuses. Mängimiseks kasutatavate vahendite väärtus püsib kogu mängu vältel. Laste teod on seotud teiste laste tegudega. Süžee ja rolli läbimängimine täidab kogu mängu. Järgitakse mängijate jaoks küll kokku leppimata, kuid siiski kohustuslikke rollist ja mängusituatsioonist tulenevaid sisereegleid. Mida arenenum mäng, seda rohkem on sisemisi reegleid. Sooritatavad toimingud on allutatud süžeele ja mängitavale rollile. Nende elluviimine ei ole omaette eesmärk, on hoopis üldistatud, lühendatud ja lahutamatud. Mida vanemad lapsed, seda keerulisemad ja tinglikumad on tegevused. (Elkonin, 1999)

Kokkuvõtteks saab öelda, et laste arengut vabamängus iseloomustavad vanusest tulenevate seaduspärasuste kaudu mängu erinevad etapid. Lapse vanuse kasvades areneb tema vabamäng üha keerulisemaks ja sisukamaks. Selles peegelduvad lapse teadmised, kogemused ja arusaamad ümbritsevast keskkonnast. Vabamängus arenevad sotsiaalsed ja prosotsiaalsed oskused, kriitiline mõtlemine ja probleemilahendamisoskus.

#### **1.4 Erinevate ekraanidega digivahendite olemus**

Erinevate ekraanidega digivahenditest on saanud igapäevaelu lahutamatu osa ja eelkooliealised lapsed on nende aktiivsed kasutajad. Traditsioonilistele mängudele lisaks on praeguse aja laste jaoks olulisele kohale tõusnud ka digimäng, mis toimub enamasti ekraanidel põhinevate rakenduste kasutamisel ja toimub puuteliigutuste abil. (Nevski, 2020). Alapeatükis antakse ülevaade digivahendi tähendusest ning teistest sama valdkonna ja selle töö kontekstis olulistest mõistetest.

Digivahendite ehk ekraanide hulka loetakse teler, mängukonsool, laua-, süle- ja tahvelarvuti, nutitelefon, VR (virtuaalreaalsuse prillid), robotikaseade (Digipädevuse veebileht). Tulevikus võib see loetelu kasvada, sest info- ja kommunikatsioonitehnoloogia on üks kõige kiiremini arenev valdkond. Tänapäeva lastele on digimaailmas toimetamine iseenesestmõistetav ja loomulik.

Digikeskkonna mõiste all mõeldakse info-, koostöö- või suhtluskeskkondi internetis, nutiseadmes või arvutis. See võib tähendada e-õpet, sh spetsiaalseid kursuseid, õpikeskkondi (Moodle, eDidaktium jt), aga ka digikeskkondi, mida teatakse sotsiaalse tarkvarana ning mis annavad inimestele e-keskkonna kaudu suhtlemise võimaluse (erinevad sotsiaalmeedia kanalid, Google Drive, Skype jne). (Rebane, s.a, veebileht) Digisisu all mõistetakse digikeskkonnas (veebis, nutiseadmes või arvutis) avaldatud tekste, pilte, videoid, skeeme, esitlusi, õppematerjale, mängu, sõnumeid, blogipostitusi, multimeediateoseid, programmikoode jm. (Digipädevuse veebileht)

Digimängu mõistet saab selgitada mitmel viisil (Edwards, 2018). Ühel juhul kirjeldatakse digimängu kui sotsiaalset ja tähtajatut tegevust digivahenditega (Johnson & Christie, 2009). Verenkina ja Kervin (2011) selgitavad digimängu kui isalgatuslikku ja isereguleeritavat tegevust, mida tehakse erinevaid rakendusi kasutades puutetundliku ekraaniga.

Digiajastul mängivad infotehnoloogilised vahendid ja keskkonnad kõikide inimeste igapäevaelus aina olulisemat rolli, seda nii suhtlemisel, õppimisel, teenuste kasutamisel kui ka mujal. Sellepärast on Euroopa Parlament juba 2006. aastal arvanud digipädevuse 21. sajandi kaheksa üldpädevuse hulka. Üldpädevus ehk üldoskus on teadmiste, oskuste ja hoiakute kogum, mida vajavad kõik inimesed, et tagada edukas hakkamasaamine, eneseteostus ja areng, kodanikuosalus, sotsiaalne kaasatus ning tööhõive. Seega on digipädevus oluline tõepoolest kõikide inimeste jaoks, sõltumata vanusest. Takistused

*Laste ja lasteaiaõpetajate arvamused digivahendite ekraanidest nähtu ülekandumisest laste vabamängu digivahendite kasutamisel, sealhulgas digipädevuse puudumine või selle madal tase, on sotsiaalse ilmajäetuse osa. (Kalmus et al., 2023)*

Digipädevuse all mõistetakse suutlikkust kasutada info- ja kommunikatsioonitehnoloogiat viisidel, mis aitavad jõuda igapäevaelus enda ja teiste jaoks kasulike tulemusteni ning vähendada võimalikke kahjusid. Digipädevus koosneb mitmest digioskusest, milleks on näiteks teabe haldamine, suhtlemine ja koostöö, digisisu loomine, digiturvalisus ning probleemilahendusoskus. Digipädevus sisaldab endas ka teadmisi ja oskusi digiturvalisuse kohta, mille all mõistetakse isiku heaolu, privaatteabe ja varade kaitstust digitaalses võrgukeskkonnas. (Kalmus, et al., 2023)

Digiõppe all peetakse silmas õppeviisi, mille käigus kasutatakse õppimise toetamiseks digivahendeid. See võib toimuda kaug-, lähi- ja põimõppes. Digiõppe tähistamiseks on kasutusel olnud ka termin e-õpe, kuid segaduse vältimiseks seda enam oskuskeeles ei kasutata, sest oli käibele läinud mitmetes tähendustes ja tõlgendustes (nt sünonüümsena sõnadele veebiõpe ja digiõpe). (Mäekivi, 2021)

Antud töös peetakse ekraanide all silmas järgmisi digivahendeid: nutitelefon, televiisor, tahvelarvuti, arvuti ja mängukonsoolid.

### **1.5 Erinevate ekraanidega digivahendite mõju lapse arengule**

2014. aastal Tervise Arengu Instituudi ja Tartu Ülikooli omavahelises koostöös läbiviidud laste digisõltuvusuuringus leiti, et laste seas on levinud liigne digivahendite kasutamine ja seda saab seostada laste meeleoluhäirete, apaatia, üksildustunde ja väsimusega. Tõsiasi, et praeguse aja lapsed on võrreldes eelmiste põlvkondadega aktiivsemad digitehnoloogia kasutajad, sunnib meid palju enam tähelepanu pöörama sellele, missugune on ekraani mõju lapse arengule (OECD, 2019). Näiteks Inna Vesi (2013, lk 19) uuris oma magistritöös, kui palju tarbivad koolieelikud digivahendeid oma igapäevaelus ning toob välja, et 99,1% uuritavatest lastest tarbivad erinevaid ekraane ja digivahendeid (nt televiisor, arvuti, nutitelefon ja tahvelarvuti) igapäevaselt. Samas uuringus tuli välja, et erinevad meediavahendid töötavad lapsi ümbritsevas keskkonnas 3–6 tundi päevas.

Lihtne ligipääsetavus digivahenditele annab lastele võimaluse tarbitavat sisu ja mängu valida. Seejuures peetaksegi just suurimaks ohuks mitteakohase sisu tarbimist, mille hindamiseks laps ise veel küps ei ole (Talviste, 2019, lk 35). Eesti laste kohta tehtud EU Kids Online (2018) uuring ütleb, et lapsevanemad ei ole alati teadlikud, millise sisuga lapsed

digivahendeid kasutades kokku puutuvad. Vinteri (2013) doktoritöö tulemustest selgus, et valdav enamus uuringus osalenud lastest kasutab arvutit igapäevaselt ja eelkõige mängimiseks. Vanemad näevad selles pigem positiivset, pidades õpetlike arvutimängude ja hariduslike veebilehtede kasutamist arengut toetavaks. Samas ei pruugi nad teadvustada, et lapsed eelistavad hoopis võidusõidu- ja *action*mänge ning YouTube'i kasutamist. Need tegevused kuuluvad aga meelelahutusmeedia alla ja võivad tekitada sõltuvust, muuta hajameelseks ning kergesti ärrituvaks. (Vinter, 2013).

Kui lapse põhitegevuseks saab videote vaatamine või arvutimängude mängimine, muutub lapse normaalne arengutempo, sealhulgas hilineb sügavuse tajumise areng, mis omakorda toob kaasa teatud keeruliste motoorsete oskuste välja kujunemise hilinemise. Nendeks oskusteks on keeruliste trajektooride ja ruumilise pöörlemise tajumine. Kompleksed motoorsed oskused juhivad prefrontaalse ajukoore ja täidesaatvate funktsioonide arengut. Samuti on välja toodud, et videote vaatamine või arvutimängude mängimine mõjutab tähelepanu eriliigi väljakujunemist, mida nimetatakse "skaneerimiseks ja muutuste otsimiseks". Selline muundumine on seotud regulaarsete kaadri muutustega mängus ja videos; need ei ole reaalsele elule iseloomulikud ja sellise stseeni muutuse puudumine toob kaasa sensoorse deprivatsiooni tunde, mis sunnib regulaarselt otsima sensorset stimulatsiooni. (Aljohin & Pultsina, 2020).

Arvutimängudel on ka positiivne mõju, mis on seotud eesmärkide seadmise oskuse ja keerukate käitumisstrateegiatega kujunemisega. (Aljohin & Pultsina, 2020). Nevski (2020) on välja toonud tähelepaneku, et lapsed võtavad erinevate ekraanide vahendusel saadud kogemusi kaasa nii rühmaruumi, õue, külla kui mujale ning laste vabamäng võib ka ilma digivahendeid otseselt kaasamata saada tõuke hoopis ekraanidel toimuvast, mis omakorda pidurdab lapse loovuse arengut. Seetõttu on oluline uurida, mil määral ekraanidega digivahendite kasutamine eelkooliealiste laste arengut mõjutab.

Elli Kandle (2022) uuris oma bakalaureusetöös erinevate ekraanide mõju peegeldumist laste vabamängus ja vabamängu eakohasust ühes vallas. Kandle (2022) tõi uuringu põhjal välja, et laste mängukäitumise kirjeldustest kerkivad esile aina vägivaldsemaks muutuv sisu ja liigne füüsilisus mängudes. Uuritavate õpetajate arvamusel kasutavad lapsed oma vabamängudes vähe loovust ning enda väljamõeldud süžeesid. Samuti tuli uuringus välja, et õpetajad olid võrreldes positiivsete külgede välja toomisega palju julgemad ja põhjalikumad ekraanide pahupoolest rääkides. Esile kerkisid negatiivsed mõjud nagu sotsiaalsete oskuste

halvenemine, kiiresti tekkiv igavuse tunne, raamidesse jäämine, agressiivsuse esinemine, kehvem sõnavara ja väljendusoskus.

Näib, et digivahendite kahjulikud ja kasulikud aspektid jagavad uurijad kahte leeri. Leitakse, et ekraanid kahjustavad unerežiimi, keelelist arengut, sotsiaalsust ja käitumist. Teised uurijad aga näevad, et digitehnoloogia toetab probleemilahenduse oskuse kujunemist, peenmotoorika ja iseseisvuse arengut ning seoste loomise oskust. (Nevski, 2018, lk 170–171) Näiteks leidis Werling (2020) oma magistritöös, et digiseadmed võimaldavad kõnehilinemisega lastel oma eakaaslastega efektiivsemalt koostööd teha. Niisiis tasub ka digivahendite negatiivsete ja positiivsete mõjude tasakaalustamiseks välja tuua, et mängimine ja tehnoloogia käsikäes on omal moel ja teatud eripäradega lastel aidanud rohkem luua ja kaaslastega paremini suhelda.

Kokkuvõtteks saab öelda, et meid ja meie lapsi ümbritsev maailm muutub üha digitaalsemaks. Erinevate digivahendite ja ekraanide valik, mida kasutavad igapäevaselt pea igas vanuses lapsed, on ainult kasvavas trendis. Selle mõju laste arengule võib olla nii negatiivne kui ka positiivne. Pidades silmas infotehnoloogia kiire arengu tempot, on väga tähtis olla teadlik digivahendite ja ekraanide mõjust lapse arengule.

## **2. UURIMISTÖÖ METOODIKA**

Antud peatükis kirjeldatakse ja põhjendatakse kasutatud uurimisviisi valikut, milleks oli kvalitatiivsel meetodil läbi viidud intervjuud. Lisaks kirjeldatakse valimit nende andmete põhjal, mis selgusid intervjuude käigus (õpetajate tööstaaz, laste vanus, laste sugu, intervjuueeritavate laste vanus jne). Andmeanalüüsi osas kirjeldatakse uuringu läbiviimist ning laste kaasamist. Tuuakse välja töös kasutatud transkribeerimisprogrammid ja andmete töötlemise viis.

### **2.1. Uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused**

Töö empiirilises osas kasutati kvalitatiivset uurimisviisi. Selle kasuks otsustati, kuna suurem osa küsimustest eeldas pikemaid ja põhjalikumaid vastuseid; intervjuueeritavate subjektiivsel arvamusel põhinevate vastuste suunda ei olnud võimalik ette aimata ning oli võimalus, et uuringus osalejad soovivad rääkida teemast rohkem, kui intervjuu läbiviija on suutnud ette planeerida (Virkus, 2016). Antud töö puhul leidis see kinnitust ning valitud uurimisviis oli õige, tänu sellele õnnestus täpsustada vastuseid soovitud määral ja vajadusel suunata intervjuueeritavaid. Eriti vajalik oli see laste intervjueerimisel, sest neil oli raske püsida teema raamides.

Uurimistöö eesmärk oli saada ülevaade 4–7-aastaste laste vabamängu taseme eakohasusest, lasteaiaõpetajate arvamusest erinevate ekraanide tarbimise võimalikust mõjust lapse vabamängule ning selgitada välja laste enda arvamus oma mängueelistustest.

Selleks püstitas autor neli uurimisküsimust:

- 1) Milline on õpetajate arvates laste mängulise arengu tase?
- 2) Millisel määral ja kujul kajastuvad õpetajate arvamused erinevate ekraanide tarbimine laste vabamängus?
- 3) Milliseid mängu lapsed eelistavad nende enda arvamused?
- 4) Milliseid ekraanide vahendusel kogetud mängu/tegelasi meeldib lastele vabamängu üle kanda?

Uurimisküsimuste kaudu sooviti uurida laste mängulise arengu eakohasust. Kas see on seotud erinevate digivahendite kasutamisega ning millist rolli laste mängulises arengus ekraanid täidavad? Kas see kajastub laste vabamängus? Põhjusel, et antud uurimus oli jätkutöö, kasutati Elli Kandle (2022) õpetajate intervjuu küsimusi, sest nende täiendamiseks

või muutmiseks ei nähtud vajadust. Samuti andis see võimaluse uuringutulemuste võrdluseks, kõrvutades väikeses maakohas ja linnas töötavate õpetajate arvamusi. Eesmärgiks oli võrrelda tulemusi Elli Kandle (2022) tööga ning selgitada välja, milline osa on Kandle tööga kattuv ning mida sellest järeldada saab.

Uurimusse lisati küsimused laste endi arvamuste välja selgitamiseks. See andis võimaluse hinnata, kuidas mitmesuguste ekraanidega digivahendite kasutamine mõjutab laste vabamängu nende endi arvates – mida nad sellest mõtleavad, millised on nende eelistused.

## **2.2. Meetodi valik ja kirjeldus**

Alapeatükis kirjeldatakse intervjuud kui eesmärgipärast vestlust. Töö on kavandatud kvalitatiivse uuringuna, kus uurimisstrateegiana kasutatakse poolstruktureeritud intervjuud, mis andis võimaluse vajadusel täpsustavalt küsida. Alapeatükis kirjeldatakse, millistest teemaplokkidest koosnevad intervjuud.

Intervjuu küsimused põhinesid teorial ja uurimisküsimustel ning lähtusid töö eesmärgist. Samuti arvestati ka varasema Elli Kandle (2022) uurimistöö küsimusi. Kandle (2022) intervjuu küsimused olid käsitletava teemaga kattuvad ning uurimuse eesmärkide täitmiseks sobivad. Kuna käesolev töö jätkas samal teemal, siis kasutati Kandle loodud õpetajate intervjuu küsimusi. Seda ka põhjusel, et nii oli võimalik kõrvutada kõnealuste uurimuste tulemusi ja võrrelda kattuvust. Intervjuu käigus küsiti õpetajatelt täpsustavaid küsimusi. Elli Kandle intervjuu küsimused olid piloteeritud, mistõttu polnud põhjust teistkordseks pilootuuringu läbiviimiseks. Võrreldes Kandle (2022) tööga lisandus selles uurimuses laste intervjuueerimine. Need küsimused koostas autor iseseisvalt. Selleks viidi läbi tulemuslik pilootuuring ning küsimuste koostamisel kasutati piloteerimise järeldusi.

Viimastel aastatel on uurijad hakanud üha rohkem tähtsustama laste arvamuste välja selgitamist, sest neid puudutavate teemade uurimiseks on kõige otsesemaks ja paremaks informatsiooni allikaks lapsed ise. Seega on neil õigus kaasa rääkida lapsi puudutavatel teemadel (Einassdottir, 2005; Laste õiguste...1999). Einassdottir (2005) on üks uurijatest, kes leiab, et lapsed on suutelised avaldama oma arvamusi, tundeid ja mõtteid ning nende kaasamine annab võimaluse arvestada laste arvamuse ja hinnangutega, nende nägemusega elust. Kindlasti tuleb usaldusväärse informatsiooni saamiseks valida nende jaoks sobivaim suhtlusvorm. Ta põhjendab laste uurimustesse kaasamise olulisust ka sellega, et lastesse

tuleb suhtuda kui võrdsetesse ühiskonnaliikmetesse. Eelnevale tuginedes kaasati töö valimisse ka lapsed.

Laste kaasamine andis võimaluse vaadelda ja analüüsida tulemusi erinevatest vaatenurkadest. Lapsed võivad uuritava kohta anda rohkem infot kui õpetajad, kes ei oska hinnata väljaspool lasteaeda toimuvat. Sobiva suhtlusvormi leidmisel on võimalik saada informatsiooni laste digiseadmete kasutamise harjumuste kohta, mida täpsemalt ja kui palju tarbitakse ning milline roll või vastutus on nendel endil ja milline lapsevanematel. Uurimistöös kogutud informatsioon võimaldas teha järeldusi tuginedes nii laste kui ka täiskasvanute arvamusele, mis võis kokkuvõttes anda väärtuslikuma ja tõepärasema tulemuse.

Bakalaureusetöös kasutati andmekogumisinstrumendina eesmärgipärast vestlust ehk poolstruktureeritud intervjuud selleks, et vestlused oleksid sujuvad ning intervjuueeritavalt oleks võimalus küsida täpsustavaid küsimusi. Andmekogumismeetodina annab intervjuu võimaluse avada lapse ning õpetaja mõtte- ja tundemaailma. Meetod valiti eesmärgiga saada võimalikult põhjalikku teavet igalt üksikult intervjuueeritavalt. Nii võtavad laps ja õpetaja eksperdi rolli, rääkides oma elust ja arusaamadest. (Laherand, 2008) Laherand (2008, 177–178) ütleb, et intervjuu suur eelis teiste andmekogumismeetodite ees on selle paindlikkus, mis võimaldab andmekogumist vastavalt olukorrale ja vastajale reguleerida. Intervjuu käigus saadavad vastused on vahetud ja vajadusel saab kasutada lisaküsimusi.

Uurimistöös kasutati standardiseerimata intervjuu vormi selleks, et vastajal oleks võimalus kirjeldada olukordi oma sõnadega ning selline intervjuu vorm aitab vastustest saada põhjalikumalt ja täpsemalt ülevaadet (Lepik *et al.*, 2014). Antud uuring oli Elli Kandle (2022) jätkuuring (kaardistav uuring), lisades laste kaasamise. Seetõttu oli intervjuu küsimustik õpetajatele samasugune, kui Kandle (2022) küsimustik (Lisa 1) ja koosnes viiest teemaplokist. Esimeses plokis uuriti õpetajate taustaandmeid; teises olid küsimused laste vabamängu, selleks loodud tingimuste ja mänguoskuste arengu kohta. Kolmas teemaplok oli laste mängulise arengu, selle eakohasuse, õpetajapoolse mängu suunamise ja sekkumise vajaduse uurimiseks. Õpetajate arvamust laste ekraanide tarbimise ja selle kajastumise kohta laste vabamängus uuriti neljandas teemaplokis ning viimases sooviti teada õpetajate arvamust ekraanide tarbimise mõjust vabamängule.

Laste küsimustik (Lisa 2 ja Lisa 3) oli koostatud autori poolt eesti ja vene keeles, sest intervjuueeritavate laste emakeeleks oli vene keel. Küsimustik koosnes neljast teemaplokist:

laste taustaandmed; laste eelistused mängus ja hinnang oma mängule; digivahendite tarbimine; laste lemmikud mängud, mida nad on kogenud ekraanide vahendusel. Intervjuus kasutati mängulisi võtteid, pildimaterjali ja sissejuhatavat lugu ning mänguasja, kellega nad suhtlesid. Intervjuule eelnevalt kutsuti valitud lapsi osalema huvitavas ja väga vajalikus tegevuses. Intervjuu toimumise ruumi liikudes tutvuti lapsega. Lapsele pakuti võimalus rääkida oma mõtetest ja jagada neid intervjuerijaga, et tekiks sõbralik ja usaldusväärne atmosfäär. Seejärel suunati laps intervjuu juurde ja tutvustati lapsele pehmet mänguasja Oskarit, kes oli osaline sõbralikus õhkkonnas intervjuu läbiviimisel. Intervjueritavatega suhtlemisel kasutati aktiivse kuulamise tehnikat. Küsimuses number 10 kasutati laste abistamiseks toetavaid pilte erinevatest digiseadmetest (laua-, süle-, tahvelarvuti, telefon, telekas, kolme erinevat mängukonsooli). Küsimustes number 22 ja 24, millel olid valikvastused, mängiti lastega käteplaksu mängu, kus ühel käel oli üks valik ja teisel käel teine valik ning lapsed löid plaksu valitud käele. Intervjuu lõpus said lapsed Oskarilt suured tänukallid. Mõne lapsega vesteldi edasi ka pärast intervjuu lõppu, sest intervjuu käigus avaldasid lapsed soovi jagada Oskari ja intervjuerijaga teemaväliselt infot ning seetõttu suunati lapsed neist teemadest rääkima pärast ametliku osa lõppu.

### **2.3. Valimi kirjeldus**

Andmete kogumiseks moodustati kaks juhuvalimi gruppi. Töös intervjueriti õpetajaid ja lapsi. Esimese grupi moodustasid ühe Eesti linna sama lasteaia õpetajad, kelle rühmas õpivad lapsed vanuses 4–7 aastat. Teise grupi moodustasid lapsed intervjueritavate õpetajate rühmast vanuses 4–7 (lapsed valiti juhuslikult rühma nimekirja järgi: esimene poiss ja esimene tüdruk või vajadusel järgmine).

Uuringus osales kokku 10 õpetajat ja 14 last ühest Tartu lasteaia (Lisa 5). Ühegi lapse isikuandmeid uurimistöös ei kasutatud. Uuringusse kaasatud laste vanematelt võeti intervjuerimiseks eelnevalt nõusolek (Lisa 4).

Uurimistöö valimisse kuulunud 10 õpetajast 6 olid pedagoogilise kõrgharidusega, 3 muu kõrgharidusega ja 1 õpetaja oli omandamas pedagoogilist kõrgharidust. Pooltel õpetajatest oli tööstaaž alla 3 aasta, kahel õpetajal oli see 4–6 aastat ja kolmel õpetajal 7 või rohkem aastat. Vanuseliselt jagunesid õpetajad peaaegu võrdselt: kolm õpetajat olid vanuses 20–25 eluaastat, kaks vanuses 35–40 eluaastat, kolm vanuses 41–45 aastat ja kaks õpetajat olid vanuses 46–50 eluaastat.

Kümnest õpetajatest 2 töötasid tasandusrühmades, ülejäänud 8 õpetasid rühmades, kus olid lapsed vanuses 3–7 aastat.

Laste valimis oli vanus 4 kuni 7 aastat. Nendest kolm olid 4-aastased, kaks last 5-aastased, seitse last ehk enamik 6-aastased ning kaks olid seitsmeaastased ehk koolieelikud. 14 lapsest enamik ehk 9 olid poisid ja 5 tüdrukud.

Seega olid valimis esindatud erineva vanuse ja tööstaažiga õpetajad. Kõik nad olid kõrgharidusega (üks omandamas). Laste valimis olid enamik 6–7-aastased ja umbes kolmandiku moodustasid nooremad lapsed, sooliselt oli valimis  $\frac{2}{3}$  poisse ja ülejäänud tüdrukud.

#### **2.4. Uurimisprotseduuri ja andmeanalüüsi kirjeldus**

Uuringus osalemiseks saadeti Tartu lasteaia juhtkonnale e-kiri ning käidi nendega kohapeal vestlemas. Õpetajatelt, kes soovisid osaleda uuringus ja nõustusid andma intervjuud, võeti kontaktandmed ning edasi kontakteeruti nendega personaalselt kirja ja telefoni teel. Intervjueeritavate õpetajate rühma laste nimekirjast olid juhuslikult valitud esimene tüdruk ja esimene poiss ning nende vanematele edastati õpetajate kaudu kirjalik info ja nõusolekuvorm lapse uuringus osalemiseks (Lisa 4). Enne laste intervjuude läbiviimist teostati ka pilootuuring, et välja selgitada küsimustiku ja laste intervjueerimise võimalikud kitsaskohad. Pilootuuringu käigus selgus, et küsimused olid teemakohased, intervjueeritavale arusaadavad ning vajalik informatsioon kättesaadav. Seetõttu ei olnud vajalik intervjuu küsimustikus parendusi teha. Kuna prooviuuring õnnestus, kasutati seda ka uurimistöö tulemustes. Intervjuud viidi läbi ajavahemikus 27.02–17.03.2023.

Intervjueeritavate vestlused salvestati telefoni diktofonile. Enne intervjuu läbiviimist küsiti salvestamiseks luba ning selgitati konfidentsiaalsuse põhimõtteid nii lastele kui ka õpetajatele. Kokku oli planeeritud 27 intervjuud (11 õpetajat ja 16 last). Tegelikult õnnestus läbi viia 24 intervjuud, nendest 10 õpetajatega ja 14 lastega. Ülejäänud potentsiaalsed osalised paraku haigestusid. Kõik intervjuud viidi läbi personaalsete kohtumistena, v.a üks erand õpetajate valimis, kes vastas küsimustele kirjalikult, sest oli sel ajal Eestist ära ning ei saanud vestelda veebi teel, kuid tema osalemine oli väärtuslik. Keskmiselt kestis intervjuu ühe õpetajaga 15 minutit, kõige pikem intervjuu kestis 20 minutit ja 40 sekundit ning kõige lühem 8 minutit ja 45 sekundit. Intervjuu ühe lapsega kestis keskmiselt 10 minutit, sellest ajaarvestusest jäeti välja mänguasjaga tutvumiseks kulunud

aeg. Kõige pikem intervjuu lapsega kestis 13 minutit ja 55 sekundit ning kõige lühem 8 minutit ja 4 sekundit.

Eestikeelsed intervjuud transkribeeriti A. Olevi ja T. Alumäe (2022) transkribeerimise programmi “Tekstiks” abil. Venekeelsed intervjuud transkribeeriti “Sonix” programmi abil. Transkribeeritud teksti tuli A4 formaadis reavahega 1,5 ja kirjastiilis Times New Roman 12 kokku 193 lehekülge, nendest õpetajate intervjuud olid 65 lehekülge ja laste intervjuud 128 lehekülge. Pärast salvestatud vestluse tekstiliseks muutmist (Laherand, 2008 lk 279) analüüsiti intervjuude sisu käsitsi ning tõsteti esile illustreerivad näited. Andmete analüüsimiseks kasutati andmetest lähtuvat induktiivset sisuanalüüsi. See tähendab, et autor luges teksti tervikuks mõtestamise eesmärgil seda korduvalt üle, leidis tähtsamad mõtted, lõi koodid ja neist omavahelistest seostest omakorda kategooriad. (Laherand, 2008, lk 291). Intervjuude transkribeerimise ajal kodeeriti intervjuueeritavad koodidega (õpetajad Õp1; Õp2; Õp3 jne; lapsed kodeeriti L1; L2; L3 jne). Töös kasutati tsitaate laste ja õpetajate intervjuudest, mis on tekstis kaldkirjana esile toodud.

Andmeanalüüsi käigus selgus, et uurimistöös kasutati kvalitatiivset uurimisviisi ehk poolstruktureeritud intervjuud. Andmete analüüsimiseks kasutati sisuanalüüsi ning uuringu valimisse kuulusid 10 õpetajat ühe Eesti linna lasteaiast ning 14 last nende õpetajate rühmadest.

### **3. UURIMISTULEMUSED EKRAANIDE KAJASTUMISEST VABAMÄNGUS**

Töö eesmärk oli saada ülevaade 4–7-aastaste laste vabamängu taseme eakohasusest, erinevate ekraanide tarbimise võimalikust mõjust lapse vabamängule lasteaiaõpetajate arvamusel ning selgitada välja laste endi mängueelistused. Uurimistulemused on esitatud lähtudes töö eesmärgist ja uurimisküsimustest.

Vastavalt uurimisküsimustele oli moodustatud neli tulemuste põhikategooriat. Esimeses alapeatükis kajastatakse õpetajate arvamusel tuginedes laste mängulise arengu taset ja erinevate ekraanide tarbimise peegeldumist laste vabamängus. Teises alapeatükis on esitatud laste eelistatud mängud ning nende enda arvamus lemmikmängude ja -tegelaste üle kandumisest vabamängu. Esimesed intervjuuplokid õpetaja ja laste intervjuudes olid pühendatud taustaandmetele, mis on esitatud töö valimi osas. Ülejäänud intervjuu plokkide tulemused on toodud allpool.

#### **3.1. Õpetajate intervjuude tulemused**

Antud osa annab vastuse esimesele uurimisküsimusele ehk milline on õpetajate arvates laste mängulise arengu tase. Teises intervjuuplokkis uuriti laste vabamängu, selleks loodud tingimuste ning mänguoskuste arengu hindamise kohta.

##### **3.1.1. Laste mängulise arengu tase õpetajate arvamusel**

Intervjuude põhjal selgus, et kõik 10 õpetajat pidasid laste vabamängu väga oluliseks. Kaks õpetajat põhjendasid vabamängu olulisust loovuse arenguga. “*Vabamängud lastele, pean kindlasti oluliseks, kuna nad arendavad loovat mõtlemist.*” (Õp1) “*Laste vabamängu pean mina väga oluliseks, sellepärast, et siis areneb laste loovus, et nad õpivad ise mõtlema.*” (Õp3) Kolm õpetajat põhjendasid vabamängu olulisust mitmekülgse arenguga, sh laste sotsiaalse arenguga. “*Nii, no ja see on väga oluline laste jaoks, sest vabamäng on väga oluline lapse mitmekülgseks arenguks. Vabamängus, lapsed õpivad oma probleemid ise lahendama. Ja vabamängus, laps annab edasi oma ideid ja tundeid. Ja mäng rikastab lapse sõnavara.*” (Õp7) “*Vabamäng on lapse arengu seisukohalt olulise tähtsusega, vabamäng õpetab lapsele läbi kogemuste oskusi. Annab võimaluse probleemi ise lahendada.*” (Õp8) “*Väga oluline, sest läbi mängu õpivad lapsed tundma nii ennast kui teisi inimesi enda ümber, tunnetavad maailma enda ümber ja õpivad kuidas asjad käivad siin ilmas.*” (Õp10)

Selleks, et lastel toimuks vabamängu kaudu mitmekülgne areng, peavad olema tagatud erinevad tingimused. Üks tingimustest on see, et lasteaia päevakavas peab olema piisavalt palju aega mängimiseks ja vabategevuseks. Kõikides rühmades, kus töötasid intervjueeritavad õpetajad, on nende arvamusel tihe päevakava ja erinevate õppetegevuste (muusika, liikumine, inglise keel, robotika) tõttu, mille aegu ei saa muuta või ümber tõsta, on lastel vähe aega vabamänguks. Ainult üks kümnest õpetajast leidis võimalusi olla ajaplaneerimisel paindlik, et anda lastele päeva jooksul vabamänguks lisa-aega. *“Ma pakun, et mitte rohkem kui paar tundi. Et see oleneb nendest, kui palju on erinevaid õppetegevusi, et kui palju on, ütleme, muusika ja liikumine noh, neid ei saa nii-öelda ise liigutada. Et aga muidu õppetegevustes saab natukene sättida kui on vaja.”* (Õp3) Enamik õpetajatest (9) tõi välja, et päevas jääb lastel vabamänguks aega 30 min kuni 4 tundi, sõltuvalt sellest, mis kell laps tuleb lasteaeda ja millal ta koju läheb. *“Neil on mänguaeg meil enne, enne hommikuringi, eks siis olenevalt sellest, mis kellast nad tulevad enne kella üheksat ja siis alates peale õhtuoodet, eks siis kuskil poole viiest.”* (Õp6) *“Mitte väga palju, pool tundi hommikul, siis õhtuti, tavaliselt tund-poolteist kaks tundi, oleneb sellest, mis kell laps läheb koju.”* (Õp4)

Järgmiseks vajalikuks vabamängu arengu tingimuseks on selleks loodud keskkond. Lastel peavad olema tagatud erinevad võimalused mängida nii õues kui ka toas reeglilmänge (laua- ja õppemängud, liikumismängud) ja loov- ehk vabamänge (süžee-, rolli-, lavastus-, ehitusmängud). Kõik uuringus osalenud 10 õpetajat leidsid, et lastel oli tagatud palju võimalusi mängida erinevaid mänge nii toas kui ka õues. Vaatamata sellele, et rühmaruumis ei ole piisavalt pinda liikumismängudeks, püüdsid õpetajad luua lastele nendeks sobivaid tingimusi. Samuti oli lastel rühmaruumides võimalusi erinevateks reeglilmängudeks nagu õppe-, laua-, liikumismängud ja loov- ehk vabamängudeks nagu konstrueerimis- ja ehitusmängud. Rollimängudeks oli näiteks nuku- ja kööginurk; politsei, pääste jms mängude vahendid). Õpetajad tõid eraldi välja loogika-, tunnetus- ja matkimismänge. Samuti oli kahel õpetajal loodud kineetilise liiva ja veega mängunurgad ning ühel õpetajal oli lastele tehtud vabakunsti nurk, kus lastele olid kättesaadavad erinevad kunstivahendid (plastiliin, värvid jne). Õues võimaldasid õpetajad lastele ronimis- ja liikumismänge, loovmänge looduslike materjalidega. Mõned õpetajad viivad lastega õues läbi ka juba eelnevalt ettevalmistatud mänge, mis ei ole vabamängud. *“Aga õues lapsed mängivad liikumismänge, võistlusmänge, otsimismänge erinevaid.”* (Õp7)

Vaatamata sellele, et rühmades oli palju erinevaid vahendeid loovmängule kaasa aitamiseks, tõi üks õpetaja välja, et nende rühma lapsed eelistavad siiski reeglimänge, mitte loovmänge. *“Kõige meelsamini neile meeldivad pusled ja lauamängud, muidugi nad mängiksid hea meelega aktiivsemaid mänge, aga no meil ei ole ruumi ja meid on palju ka, et, et ikka lauamängud.”* (Õp4) Üks õpetaja tõi välja, et nende rühma laste eelistused jagunesid kaheks. Ühele rühmale meeldivad rohkem lauamängud ja pusled, teisele rühmale aga rollimängud. Ülejäänud 8 õpetajat tõi välja, et lapsed mängivad nende rühmades hea meelega ehitus- ja rollimänge ehk neile meeldib vabamäng.

Vabamängu kaudu toimub laste mitmekülgne areng, sh ka sotsiaalne areng. Teises ja kolmandas teemaplokis uuriti laste mängulise arengu ja selle eakohasuse, õpetajapoolse mängu suunamise ja sekkumise vajaduse kohta. Intervjueeritavatest õpetajatest enamused (8) vastas, et hindavad laste mänguoskusi ainult kord aastas ning sellekohane planeeritus ja süsteemsus puudub. *“Süsteemsust ei ole, lihtsalt vaatlus.”* (Õp5) Õpetajad teevad vaatlusi ja panevad endale märkmeid kirja, vajadusel saadavad vanematele Eliisi keskkonnas teatised. Kaks õpetajat tõi välja, et vabamängu arengu jälgimine toimub kogu aasta jooksul ning kindla süsteemi abil. *“...Õppeaasta alguses hindame mänguoskuste arengut. Ja pärast ka vaatame aasta jooksul,..., kas laps tunneb mängust rõõmu ja oskab algata, kuidas ta suudab mängida üksinda või koos teiste lastega. Kas kasutab mängudes loovalt erinevaid vahendeid, järgib mängureegleid või ei. Kas oskab tuttavate mängude reegleid teistele selgitada ja edasi. ...meil selline tabel, kus me täidame ja pärast siis protokolliga täidame selle tabeli abil.”* (Õp8) *“...hindame rühmas pidevalt ja süsteemselt laste mänguoskuste arengut.”* (Õp10) Nende õpetajate puhul võis vastus olla seotud sellega, et töötati tasandusrühmades. Samas tõi antud õpetaja välja, et tema rühma lastel ei ole veel tekkinud ühismängu ning rühmas on lapsi, kes mängivad ainult üksinda või selle asemel hoopis joonistavad. *“...näiteks üks tüdruk kogu aeg joonistab, tahab üksi olla, meil on ju erinevad lapsed, spetsiifilise häirega.”* (Õp8) Üheksa õpetajat tõi välja, et nende lapsed mängivad kolmeneljakesi ühismängu, v.a liitrühma õpetaja. Tema sõnul on see seotud laste vanusega. *“No suuremad teevad kindlasti rohkem sellist ühismängu, et võib-olla teinekord väiksed teevad kõrvu mängu.”* (Õp6) Vaatamata sellele, et lapsed mängisid ühismänge enamikes rühmades (6 õpetajat), leidis lapsi, kes ei mängi üldse. Kahes rühmas eelistasid lapsed pigem kunstitegevust. 2 õpetajat tõi välja, et nende rühma lapsed mängivad, aga on mõned, kes vajavad võimalust mängida üksinda või siis õpetajapoolset suunamist mängu valimisel ja alustamisel. Ühismängu õpetajaga ning suunamist vajavad päris paljud lapsed. 7 õpetajat tõi välja, et ikka leidub lapsi, kellele meeldib õpetajaga mängida. Samas neile meeldib, kui

õpetaja on lihtsalt kõrval ja ajab nendega juttu ehk nad aktsepteerivad õpetajat nagu oma sõpra. *“Neile meeldib see, kui õpetaja on kõrval, sest nad armastavad õpetajaga rääkida ja näidata õpetajale, mida nad teevad ja nad naudivad sellega, kui õpetaja mängib nendega kõrval.”* (Õp4)

Õpetajapoolset sekkumist mängu valimisel või mängu sulandumisel vajavad 4 õpetaja rühma lapsed. 4 õpetajat tõid välja, et sekkumist või suunamist vajavad üksikud lapsed. *“...et need on pigem need lapsed, kes ongi nii-öelda natukene arengus maha jäänud või erivajadusega lapsed, et nemad vajavad seda nagu pigem rohkem.”* (Õp3) Ainult 2 õpetajat arvavad, et kõik lapsed oskavad iseseisvalt mängida.

Laste vabamängu hindamisel oli üheks kriteeriumiks see, kui paljud lapsed vajavad teadmiste ja kogemuste rikastamist ning ainult üks õpetaja tõi välja, et tema rühmas lapsed ei vaja seda. 5 õpetajat arvasid, et ainult osa lapsi vajab teadmiste ja kogemuste rikastamist ja 2 õpetajat leidsid, et kõik lapsed vajavad rikastamist. Kahe õpetaja sõnul vajasisid lapsed suunamist või juhendamist ainult mõne uue mängu puhul. Uuringust tuli välja, et ainult 3 õpetaja arvates ei vaja lapsed esemelise keskkonna loomist õpetaja poolt. 4 õpetaja arvates nende rühma lapsed vajavad seda (2 õpetajat töötasid tasandusrühmas) ja 3 õpetaja arvates vajavad lapsed suunamist või juhendamist.

Sotsiaalsete oskuste arengu kohta tõid kõik 10 õpetajat välja, et nende rühma lapsed ei suuda veel lahendada konflikte ja vajavad õpetaja sekkumist probleemide lahendamisel. Õpetajate sõnul on see seotud sellega, et lapsed ei oska veel omavahel tulemuslikult suhelda. *“No ikka, päris paljud, meil on veel sellises vanuses, kes vajavad seda nagu õpetaja tuge,..., hästi palju tuleb ikkagi veel seda, et tahaks nagu lükata või tõugata. Et, et nagu õpetaja peab nagu tooma selle, et räägi ja siis, kui nagu ütled ära, et räägi...”* (Õp3)

Arvestades kõiki faktoreid, leidis enamik ehk 7 õpetajat, et nende rühma laste mänguline areng on eakohane. Ainult 3 õpetajat (nendest kaks tasandusrühmas töötavat õpetajat) märkisid, et laste mänguline areng ei ole eakohane.

### **3.1.2. Erinevate ekraanide tarbimise kajastamine laste vabamängus õpetajate arvamusel**

Antud osa vastab teisele uurimusküsimusele ehk millisel määral ja kujul kajastuvad õpetajate arvamused erinevate ekraanide tarbimine laste vabamängus.

Õpetajate intervjuudes käsitleti seda neljandas ja viiendas teemaplokis, kus uuriti õpetajate arvamust laste ekraanide tarbimise ning digivahendite ja ekraanide tarbimise kajastumise ja mõju kohta laste vabamängus.

Neljanda teemaploki alguses uuriti, kui oluliseks peavad õpetajad lasteaiaaeglaste laste digivahendite- ja ekraanide tarbimist. Uuringust tuli välja, et õpetajatel oli raske seda hinnata, sest neil puudus teadmine, kui palju tarbivad lapsed digivahendeid kodus. *“No siin on selles mõttes raske, et kuna ma ei tea, mis neil kodus toimub,... . Et siis kui me ei ole teinud taustainfot, et kas ja kuidas kodus lubatakse, kui palju nad seda saavad, kui neil on kogu aeg see telekas või telefon käes,... . Aga no samas, noh, nad peavad olema tuttavad...”* (Õp6) Intervjueeritavatest õpetajatest ei poolda üldse digivahendite ja ekraanide tarbimist lasteaiaaeglaste laste puhul isegi lasteaia 2 õpetajat; 8 õpetajat leidsid, et digivahendid on oluline tööprotsessi osa ning pooldasid nende kasutamist lasteaia näiteks robotika tegevustes, õppevideote näitamisel, erinevate sõnastike kasutamisel või õppemängudes, aga seda doseeritult ja minimaalselt.

Uurides, kuidas õpetajad hindavad oma laste digivahendite ja ekraanide tarbimisharjumusi, selgus, et seda ei osanud hinnata ühe rühma õpetaja. Üks liitrühma õpetaja tõi välja, et suuremate laste puhul on märgata digivahendite liigset tarbimist ja 6 õpetaja arvamusel on lastel kõik korras; 2 õpetajat tõi välja, et nende arvamusel on nende rühma lapsed digivahendite ja ekraanide kasutamisest sõltuvuses. *“No ikka, nad on sõltuvuses, sest nad kogu aeg räägivad sellest, et tahan koju minna, seal mängin telefoniga, vanemad annavad telefoni ja kõigest suurim karistus nende jaoks ongi, kui nad ütlevad, et äkki ema ei anna mulle telefoni, siis ei saa õhtul mängida. Nad kardavadki seda.”* (Õp4) *“No ma arvan, et paljud lapsed juba oskavad nutitelefoni kasutama .... Kui minu telefon on, asub et lapse silmade tasemel siis nad puuduvad kogu aeg seda, tahavad midagi panna, vaadata seal. On ja sõltuvust on. Eriti multifilmide.”* (Õp7)

Ainult üks õpetaja tõi välja, et tema rühma lastel ei ole märgata vabamängus digimaailma kajastumist ning üks õpetaja märkas seda vaid ühel lapsel. Enamik (8 õpetajat) tõi välja, et nende laste vabamängus kajastub digimaailm ja seda pigem suurel määral. Õpetajad tõstsid esile, et laste vabamängus (lisaks ka vabas kunstitegevuses) kajastuvad agressiivsed tegelased meediast, erinevad koletised nagu Hagi Wagi ja Kisi Misi; tegelased mängudest “Minecraft”, “Among Us” ning teised agressiivse taustaga personaazid. Üks õpetaja tõi välja, et on täheldanud laste eakohase arengu pidurdumist, sh ka loovuse pidurdumist ehk laste jaoks on aina raskem välja mõelda mängu süžeed.

Erinevate ekraanide tarbimise kajastumine väljendub laste mängude süžeeses ja kunstiloomingus. Ainult üks uuritavatest õpetajatest tõi välja, et lastel on mängudes ka mitmesugused positiivse iseloomuga tegelased nagu ämblikmees. Ülejäänud õpetajad ei toonud välja midagi positiivset ning esile toodi vabamängu iseloomustavate joontena aina vägivaldsemaks muutunud süžeesid, mängu tegelastena koletisi, monstereid ja zombisid. *“Aga, ja ma näen, et lapsed muutuvad nagu agressiivsemaks. ...näiteks ma näen, et mõnikord nad joonistavad pilte ja piltides on need mängu personaazid. Tegelased on hästi agressiivsed, kannad mingit mingi killer, robotid ja mingeid Hagi Vagid, kellel on teravad hambad, ja kes seal hammustavad kedagi. Et ikka. Süžeesid on samasugused: “Jah, mina olen seal Hagi Vagi, ma tapan sind ära, ooo.. ma hammustan sind, vaata”...”* (Õp4)

Laste vabamängude temaatika oli ainult kahe õpetaja sõnul enam-vähem positiivne. Toodi välja, et mängus esineb selliste positiivsete multifilmide temaatikat nagu “Ämblikmees”, “Superman”, “Vikerkaareponid” jt. Ühe tasandusrühma õpetaja sõnul ei kajastu nende rühma lastel vabamängus digimaailma temaatika. Enamik õpetajatest (7) leidsid, et mängude temaatika on muutunud agressiivsemaks ning lapsed eelistavad sõjamängude teemat. Sellise temaatikaga mängudes kajastuvad tegelased nagu monsterid, Hagi Wagi ja Kisi Misi, tegelased mängudest “Minecraft”, “Among Us”, “Cartoon Cat”, “Siren Head”. Kõikide õpetajate sõnul esineb vägivaldse sisuga arvuti- ja videomängudel põhinev temaatika laste vaba- ehk loovmängus ning ühe õpetaja sõnul avaldub ka laste vabas kunstitegevuses. Lisaks tõi ühe tasandusrühma õpetaja välja, et nende rühmas kajastub see ka planeeritud kunstitegevustes, kuid see on pigem seotud konkreetse lapse eripäraga.

Digimaailmast saadud kujutluste realiseerimiseks kasutavad lapsed õpetajate arvamusel erinevaid vahendeid. Ühe rühma õpetaja lapsed on kujutluse realiseerimisel loovad, nt kasutavad nad nutitelefonina mängimisel saiaviilu. *“No telefoni nad mängivad näiteks meil selle puidust saiaviiluga. Sest ta on selline samasugune lapik. Selline röstsaiaviil.”* (Õp3) Õpetajad tõi välja, et kõige populaarsem vahend, mida lapsed kasutavad kujutluste realiseerimiseks, on Lego klotsid. Lego klotsidest ehitavad lapsed relvi, lennukaid, autosid ja palju muud. *“No näiteks, kui nad konstruktoriga mängivad, teevad konstruktorist relvad, näiteks me muidugi ütleme, et nii ei tohi teha, et niimoodi ei tohi mängida. Et see ei ole soovitatav käitumine, aga ikka nagu me näeme, et mõju on olemas.”* (Õp4) Lego klotside kasutamist tõi välja 6 õpetajat. Ühe rühma õpetaja, milles lapsed tegelevad palju kunstitegevustega (vabamängu aega on väga vähe), tõi välja, et lapsed kasutavad kujutluste realiseerimiseks plastiliini, värve ja muid kunstitarbeid. Üks õpetaja ei osanud midagi välja

tuua ning üks väitis, et lapsed võtavad digimaailmast pärit tegelasi kujutavaid mänguasju kodust kaasa. Õues kasutavad lapsed õpetajate sõnul erinevaid käepäraseid looduslikke vahendeid nagu kive, oksid jne. *“Võib-olla õues on mingid oksad, millega nad vahepeal vehivad.”* (Õp2)

Mõeldes sellele, milliseid positiivseid võimalusi näevad õpetajad digivahendite- ja ekraanide kasutamisel lapse vabamängu arengule, toodi välja enamasti lapse loovuse ja loogilise mõtlemise areng, erinevad keele- ja õppemängud, silmaringi laiendamine. *“... Positiivsed on võib-olla sellised, et ütleme, et kui tehakse nii-öelda täiskasvanuga koos selliseid nii-öelda arendavaid mängu, ta peab leidma mingi pusletüki või ta paneb sõnadest kokku või tähtedest kokku mingis sõna ja siis ütleme, et see mäng ütleb seda sõna vastu või siis sellised nii-öelda õpetliku sisuga sellised lastesaated, kus midagi nagu uut tutvustatakse või ..., multikad, mis annavad mingit infot lapsele. ... koolieelik võiks osata tegelikult ka juba telefoniga ka helistada, et koolieelik on juba nii suur laps, et noh, kui ta õpib selgeks selle, et üks, üks kaks on, üks ole, see hädaabinumber ja oskab rääkida, et siis noh, ma arvan, et nii palju peaks oskama selleks ajaks juba telefoniga kasutada, oskaks helistada”* (Õp3) *“Näiteks arenevad arvutimänge mängides lapse visuaal-ruumilised võimed, strateegiline mõtlemine ja probleemide lahendamise oskus. Suurenevad loovus ja koostöö oskus, areneb enesedistsipliin ja iseseisvus ... toetatud on keeleõpe.”* (Õp10) Sealjuures leiti, et digivahendite kasutamine peaks olema täiskasvanute kontrolli all ja ajaliselt limiteeritud. Üks õpetaja tõi välja, et kui olla lastega ühel lainel, siis on võimalik kaasata ka nende digimaailma lemmiktegelasi (nagu nt Hagi Wagi) laste arendamisse. Näiteks kasutas õpetaja laste lemmiktegelast kunstitegevuses erinevate värvide tundmaõppimisel. Üks intervjuueeritav õpetaja ei osanud digivahendite ja- ekraanide kasutamise juures midagi positiivset välja tuua. *“Tõenäoliselt ma üldse ei näe positiivseid mõjusid just vabamängule. Vabamäng on väga tähtis lapsele. Ma ei näe mingid positiivseid.”* (Õp7)

Kui positiivsete mõjude välja toomisel olid õpetajad pigem kahtlevad, siis vastates küsimusele, milliseid riske või ohte nad näevad digivahendite- ja ekraanide kasutamisel lapse vabamängule, olid õpetajad palju kindlamal arvamusel. Uuringu põhjal leidsid kõik 10 õpetajat, et digivahendid ja -ekraanid toovad kaasa negatiivseid mõjusid laste vabamängule. Nad tõid välja ohte nii laste füüsilisele kui ka vaimsele arengule. Õpetajate arvamusel ei ole digikeskkond lapsesõbralik. Rahutud lapsed muutuvad veelgi rahutumaks ja agressiivsemaks, lastel halveneb reaalsustaju, neil on raske kontrollida oma emotsioone, tekib mälu ja tähelepanu alaareng. See kõik tekitab omakorda keskendumishäireid ja

pidurdab laste arenguprotsesse. Lastel tekib sõltuvus. Passiivse istuva eluviisi ja mängus kiirete kaadrimuutuste jälgimise tõttu tekib lastel nägemislangus ja kaasnevad erinevad muud terviseprobleemid. Lastel puuduvad reaalsed sõbrad ning ei arene sotsiaalsed- ja suhtlemisoskused. Laste sõnavara on piiratud. *“Negatiivsed ongi noh, minu meelest see, et ... ta ei taju seda piiri, et näiteks tõesti ma ei tea, kui ta võtab mingisuguse ... kulbi ja sellega virutab, eks ole, teine saab haiget, et noh, multikas eks ole, midagi ei juhtu, et linnukesed lendavad ümber pea aga, noh, aga päris lapsel ei hakka need linnukesed lendama ümber pea. Et selliseid vägivaldseid tegevusi, millest ilmselt laps ise ei saagi aru, et see, mis ta teeb, on vägivaldne, et see kindlasti on oht....”* (Õp3) *“Laps ei saa aru, kus on reaalsus ja kus mitte. Virtuaalses ruumis esitletav mudel ei pruugi alati tegelikkuses sobida.”* (Õp10)

Suurima tööstaažiga õpetaja tõi intervjuu lõpus välja, et tunneb kurbust, kui võrdleb tänapäeva laste harjumusi ja oskusi varasematega. Tema sõnul sõltub see palju ka lastevanemtest. *“... lihtsalt kurb on see, et, et minu arvates on, on see, et lapsevanemad, see on nagu lastevanemate poolt. Et hästi vähe loetakse lastele ette ja sõnavara on lastel väga väike, sõnavara ei arene ja väga-väga palju tänu sellele nutimaailmale need vanemad on ise nutimaailmas ja sõnavara ei arene, väga palju on logopeedilist lapsi palju rohkem kui sellel ajal, kui mina oma tööd alustasin...kui võtaks selle telefoni ja loeks sealt mingit muinasjuttu ette, et see räägiks lapsele, mis õues on, eks ole, kui vankriga kõnnin, et mitte et mu enda nina ei ole telefonis ja laps ise vaatab ja ei tea, mis, mis mingi asi on või, või mis, mida, mida puu üldse tähendab või mis, kuidas me koera kohta ütleme, et see on koer, et, et noh, siis ei olegi nagu väga midagi sealt oodata.”* (Õp3)

Uuringust selgus, et õpetajad peavad lapse mitmekülgse arengu seisukohalt vabamängu oluliseks ning lastele olid vabamänguks tagatud kõik vajalikud tingimused, v.a piisav aeg. Üldpildis oli laste mänguline areng eakohane. Uuringus saadud andmete alusel võis järeldada, et ekraanidega digivahendite abil tarbitu peegeldub laste vaba-, ehitus- ja rollimängudes, seda nii mängukäitumises kui ka tegevuste valikus. Suurem osa õpetajaid hindasid ekraanidega digivahendite tarbimise mõju laste vabamängule negatiivselt. Võimaliku positiivse mõjuna osati välja tuua õpetliku digisisu tarbimist, juhul kui digivahendite kasutamise aeg on normeeritud.

## **3.2. Laste intervjuude tulemused**

### **3.2.1. Laste eelistatavad mängud nende endi arvamusel**

Antud alapeatükis kirjeldatakse vastuseid kahele uurimisküsimusele. Milliseid mängu lapsed ise eelistavad ja milliseid ekraanide vahendusel kogetud mängu või tegelasi meeldib neile vabamängu üle kanda. Laste intervjuu koosnes neljast teemaplokist. Vestluse alguses saadi lastega tutvavaks. Sealt selgus ka, et enamikule lastest (10 last 14-st) meeldib lasteaia mängida. Kaks last tõid välja, et neile meeldib joonistada või voolida; üks ütles, et ta eelistab õues käia ja midagi uut õppida ning koos temaga veel ühele lapsele meeldib midagi uut õppida ning magada. Eelistatud tegevustest kodus tõid ainult neli last välja, et neile meeldib seal mängida. Mängude endi kohta tõid enamik lastest (6) välja, et nad eelistavad mängida tahvelarvutis või vaadata multfilme. Ülejaanud neli last väitsid, et neile meeldib kas joonistada, voolida, tegeleda õppimisega või aidata ema.

Uuriti laste eelistusi mängus ja nende endi hinnangut oma mängule. Uuringust selgus, et 13 last naudivad mängimist, kuid põhjused on erinevad. Osa tõi välja, et siis pole igav, teistele lihtsalt meeldib ja mõne lapse jaoks on olulised just tema lemmikmänguasjad (nt ponid, Lego). Ühele lapsele ei meeldi mängimine. Ta eelistab pigem kunstiga tegelemist, st joonistamist või plastiliiniga voolimist.

Lapsed jagunesid vastuste põhjal nelja rühma, kui neilt küsiti, kas nad eelistavad mängida üksi või kellegagi koos. Ühele rühmale (5 last) meeldis mängida oma pereliikmetega (vanemad, õed, vennad, vanavanemad). Teisele rühmale (2 last) meeldis mängida nii üksinda kui ka kellegagi koos. Neli last eelistasid lasteaia sõpru mängukaaslasteks ning neljas rühm lapsi nautisid üksinda mängimist. Üks laps tõi välja, et talle meeldib üksinda mängida, sest tal on hirm, et voolimismassi ei jätku, aga just see tegevus meeldib talle mängimise asemel. *“Одному. ... Потому что я хочу, чтобы у меня тоже досталось пластилина. ... Мне нужен весь, который мне нужно много.”* (L6) Üks laps tõi välja oma eelistuse isikliku sümpaatia järgi. *“С кем-то вместе. С Домиником. Потому что он меня когда-то на улице поцеловал вот сюда (näitab ninale). И когда-то в группе вот сюда (näitab põõsale). Он мне конфеты сейчас подарил с духами.”* (L4)

Eelistatud koht mängimiseks oli lastel samuti erinev. Enamik lastest (8) valisid selleks oma kodu. Üks laps põhjendas, et lasteaias on vähe ruumi; teisele ei meeldinud, et lasteaias on palju muid tegevusi, kuid kodus neid ei ole. *“И в своей комнате. Ну там выключен свет,*

*Laste ja lasteaiaõpetajate arvamused digivahendite ekraanidest nähtu ülekanndumisest laste vabamängu как будто. Потому что там уютно и очень тепло.*” (L1) Üks laps tõi välja, et kodus saab ta mängida oma tahvelarvutiga “Robloks mängu”. *“Дома. Потому что я люблю сам поиграть в Роблокс дома”* (L6) Kolm last ütlesid, et neil ei ole vahet, kus mängida, sest üldiselt on igal pool väga huvitav ja mängimine pakub neile rõõmu. Kahe lapse jaoks oli sobivaim koht mängimiseks lasteaed, sest seal on nende sõbrad. *“Больше всего в садике. Потому что там много друзей.”* (L7) Ühele lapsele meeldis kõige rohkem mängida Batuudikeskuses.

Uuringust selgus, et lisaks erinevatele meeliskohtadele, on ka lemmikmängude valik suur. Enamik lapsi (13) valisid üsna erinevaid reaalelu mängu nagu Lego, liikumismängud, sõjamängud, erinevad temaatilised mänguasjad (autod, Simba mänguasi, dinosaurused, ponid), lauamängud ja loogikat arendavad mänguasjad (Rubiku kuubik). *“Ну, какие то ходилки-бродилки или домино. Потому что в настольных играх очень тихо”* (L8) Kolm last aga valisid lemmikmänguks digivahendiga mängu “Robloks”, “Murder Mystery” (lapse sõnul on see tulistamismäng) ja “Etsy”. *“В iPad, нравится играть. В Роблокс. Ну, такие человечки можно. Можно разные. Можно разные задания проходить.”* (L5)

### **3.2.2. Laste ekraanide vahendusel kogetud lemmikmängude ja -tegelaste ülekanndumine vabamängu**

Selles alapeatükis antakse vastus neljandale uurimisküsimusele ehk milliseid ekraanide vahendusel kogetud mängu/tegelasi meeldib lastele vabamängu üle kanda. Vastavad digivahendite tarbimise küsimused on leitavad kolmandast teemaplokist.

Kõik uuringus osalenud 14 last tarbisid kodus erinevaid digivahendeid. Nad teadsid, mis on telefon, tahvelarvuti, telekas ja arvuti (süle- või statsionaarne arvuti). Harvem oskasid lapsed öelda, mis on mängukonsool (PlayStation Portable, PlayStation ja Xbox), sest neil puudus nimetatud digivahend ja kokkupuude sellega. Ainult üks laps oskas kõiki eelnevaid nimetada ühe sõnaga “digivahendid”.

Uuringust selgus, et 5 lapsel oli oma isiklik telefon või tahvelarvuti erinevate mängudega. *“Это потому, что у меня есть свой телефон. ... у меня там очень много скачанных игр.”* (L7) Neljal lapsel olid digivahendid (tahvelarvuti, telefon, mängukonsoolid ja telekas) ühises kasutuses vendade ja õdedega. 5 last kasutasid oma vanemate digivahendeid (telefon, arvuti).

Uurides, kui tihti ja pikalt lapsed erinevaid ekraane tarbivad, selgus, et 7 last teevad seda igapäevaselt ning nende endi arvamusel väga palju. Mõned lapsed andsid teada, et isegi enne uinumist vaatavad nad telefonist multfilme kireva ja kiiresti muutuva ekraani kaudu. *“Я когда прихожу с садика все время смотрю. Когда я ложусь спать, я все время смотрю на телефоне.”* (L14) *“Ну, очень много. ...Ну а когда ночь или вечер, тогда мне нельзя телефон. ... я вечером только телевизор смотрю”* (L7) Neli last tõid välja, et tarbivad ekraane igapäevaselt, aga piiratud aja jooksul, ning vanemad kontrollivad seda; või siis erinevate põhjuste pärast ei lubata iga soovi korral lastele digiseadmetega mängimist. *“Планиет после садика. Но не так часто, потому что мне мама может не разрешать.”* (L4) Ainult 3 last tõid välja, et ei tarbi erinevaid ekraanidega digivahendeid igapäevaselt, saavad seda teha ehk paar korda nädalas.

Laste kõige eelistatumad digiseadmed olid nutitelefoni ja tahvelarvuti. Näiteks üks laps eelistas tahvelarvutit sellepärast, et sellel oli tema isiklik ekraaniparool, juurdepääs lemmikmängudele, võimalus vaadata YouTube'i videoid; või ka seetõttu, et digiseade oli lapse isiklik. *“iPad. А потому что с него удобнее играть в Роблокс. Ну, мультики то тоже смотрю.”* (L5) *“Потому что я там закачал очень крутые игры”* (L6). *“Мое самое самое любимое мой телефон.”* (L3) Ainult üks laps eelistas mängukonsooli ja üks valis oma eelistusena lauaarvuti. Kaks last eelistasid ainult televiisorit. Üks laps põhjendas oma eelistust sellega, et televiisorit vaadates ei väsi tal käed ära, telefoni on aga vaja kaua hoida. *“Телевизор. Потому что я люблю здесь смотреть мультики.”* (L13) *“Телефон надо долго держать.”* (L14) Kaks last valisid oma lemmikdigivahendiks mitu digiseadet korraga. Näiteks vastati, et kõik on lemmikud või siis telefon ja televiisor mõlemad. *“Моё самое любимое устройство, что два телевизор и телефон. ... Потому что у них удобный экран ...”* (L7)

Küsimusest, kas vanemad on lastega koos või nende kõrval, kui ekraane tarbitakse, selgus, et enamik lapsi (9) olid sel ajal üksinda. Üks laps tõi põhjuseks enda ükskõiksuse vanemate vastu ning tema sõnakasutuses oli sõna, mis ei ole lastele sobilik. *“Да что ну мне пофиг на родителей, когда я играю и смотрю что то.”* (L7) Põhjuseksena toodi välja ka seda, et vanematel endil on palju tegevusi ning seetõttu jäävad lapsed digiseadmetega üksinda. *“Они свои дела делают и сами делают свои дела, а я играю.”* (L2) Ainult 4 last tõid välja, et vanemad on digivahendite tarbimise ajal nende kõrval, kuid samas nad tihti ei kontrolli, millist sisu lapsed tarbivad. Ühe lapse vastusest selgus, et ta võib olla digivahendite kasutamise ajal nii koos vanematega kui ka üksinda.

Vaatamata sellele, et mõnede laste sõnul olid vanemad nendega digiseadmete kasutamise ajal koos, vastasid kõik 14 last, et valivad ise endale digiseadmetes mängu, multfilme ja videoid. Vanemad lubavad seda ja ei kontrolli, mida lapsed valivad. Üks laps ütles, et vanemad aitavad teda ainult sel juhul, kui ta ei oska iseseisvalt mõnes digiseadmes multfilme käima panna. 3 last tunnistasid, et nad varjavad vanemate eest videoid, mida vaatavad, sest nende sisu ei sobi sellele vanusele. Lapsed oskasid eristada multfilme ja videoid. Multifilmina nägid lapsed tavalist positiivse sisuga lastefilmi, aga video mõiste juures tõid nad välja, et see on erinevate inimeste poolt ja mitmesuguse teemaatikaga filmitud klipp, mis enamasti ei ole lastele vaatamiseks sobilik. *“Когда мамы нет, я смотрю Влада А4.”* (L14) *“А когда они рядом то тогда они хотят, чтобы я смотрел только, ну, не видео, а мультики. А обычно я видео смотрю. Ну а когда они приходят, я быстро включаю мультики...”* (L7) *“А фигню нельзя мне смотреть. Но я иногда включаю.”* (L3)

Viimane ehk neljas intervjuu teemaplokk pakkus lastele väga huvi. Ka need lapsed, kes eelnevatele küsimustele vastasid võimalikult lühidalt või piltide puhul lihtsalt osutasid oma valitud pildile ilma midagi lisamata, olid nüüd väga aktiivsed ja jutukad. Selles teemaplokis uuriti, millised on laste lemmikmängud, mida nad on kogunud ekraanidega digivahendite vahendusel.

Laste vastustest selgus, et eelistatud mängud on erineva sisuga. 7 last arvasid, et nende lemmikmäng on positiivse sisuga, 3 vastasid, et nende lemmikmäng on agressiivne ning 4 last leidsid, et nende eelistatud mäng on mingil määral nii positiivse kui ka agressiivse sisuga. Oma lemmikmängudena nimetasid lapsed järgmist: hambaarsti mäng, erinevad loogikamängud, kápatrulli mäng, rääkiv Tom, “Bam Bam”, “Roblox”, “Stik War Legacy”, “Minecraft”, “World of Thanks”, “Toca Boca”. Lastele meeldis väga rääkida oma lemmikmängudest ja anda selgitusi, kuidas peab neid õigesti mängima. *“Мне больше нравится играть, конечно в Stik War Legacy. Это игра такая, где есть рудокопы, мечники, лучники, компьютеры, маги, великаны, и они должны нападать на других челиков. И уничтожить их статую. И тогда ты победил.”* (L8) *“Bam Bam это тоже такие монстры ... они не поющие ... они злые и хотят съесть”* (L10)

Uuringust selgus, et kui lapsed peaksid oma kaaslasele mõnda mängu soovitama, siis 6 soovitaks mängida digiseadmetes selliseid mängu nagu “Robloks”, “Minecraft” jne. *“В Майнкрафт. Потому что там если какой-то другой человек сделал свой мир, то в тот мир может даже другой человек зайти.”* (L2) 6 last soovitasid mitte digivahendite

*Laste ja lasteaiaõpetajate arvamused digivahendite ekraanidest nähtu ülekanandumisest laste vabamängu abil mängitavaid mängu: voolimis-, laua-, jooksu- ja konstrueerimismängud. “Оладушки. ... Надо. Надо из чего-то лепить оладушки.” (L5) “Но ну что, дома можно бегать, ... ну в догонялки мы играли бы.” (L7) Kaks last pakkusid välja soovitusena loovmängu, mille süžee ja tegelased on teatud kindlast multifilmist. “...Файла, где там.... Файла, который перемещается в розетки.” (L1) “В Кубики. Как в том мультике... Валера” (L9)*

Koos lemmikmängudega uuriti, milliseid multifilme eelistavad lapsed vaadata. Nagu eelnevalt mainitud, selgus, et lastel on olemas arusaam multifilmi ja video erinevusest. Uuringust tuli välja, et enamikule lastest (9) meeldivad mittedobiliku sisuga videod. Nende hulgas olid ka erinevate blogijate poolt filmitud videoklipid sellest, kuidas nad mängivad laste lemmikmänge. Näiteks videod “Minecrafti”, “Toca Boca”, “World of Thanksi” ja “Brawl Starsi” mängimise kohta. Samuti meeldisid lastele mängud tarretiskaru Valerast (“Valera Jelly Bear”) ja Vlad A4, kus peategelased on täiskasvanud ning sisu ei sobi lastele vanuses 4–7 aastat. Üks 4-aastane tüdruk tõi välja, et tema lemmikvideo on “Tere, Bianka!”, mis on mõeldud lastele ning vastab YouTube Kidsi nõuetele. Laste lemmikuteks olid ka videod erinevate koletiste kohta (monsterid). Eelistuste põhjused olid erinevad. Ühtedele meeldis lihtsalt konkreetne mäng, teistele meeldisid olukorrad, tegelased ja tegevused, mis neis videotes leidub. “Танки. Это там про танки где, где они дерутся тоже есть такие злые танки,... Потому что там есть всякие войнушки...” (L8) “Ну самое любимое видео это ну Влад А4. Потому что они играют “Пол это лава” и потому, что они прыгают в разные бассейны.” (L7)

Ainult 5 lapse lemmikmultifilm on oma sisu ja idee poolest lapsele sobiv. Näiteks mainiti multifilme “Fiksikud”, “Käsnakalle”, “LadyBug”, “Kärapatrull”, põhjendades, et tegelased neis on heatahtlikud ja päästavad maailma. “Это Леди Баг. И супер кот. Потому что они спасают мир.” (L12)

Järgmisena uuriti lastelt, milline on nende lemmikmultifilmi tegelane. Vaatamata sellele, et 9 last pidasid mitteeakohase sisuga multifilmi/videot oma lemmikuks, selgus selle küsimuse vastuste põhjal, et ainult 4 last valisid oma lemmikuks mitteeakohaseid tegelasi. Nende hulgas olid koletised Hagi Wagi, Jumbo Josh ja YouTube’i kanal “Prostojell”. Laste selgitustest saab järeldada, et need tegelased on vägivaldse loomuga. “Джамбо джош. Потому что он большой, накачанный, и он очень крутой и очень сильный... По игре он злой... Он живет в подвале гигантском. Ну, если, ну, если если спуститься на лифте, то. То оттуда появится Джамбо джош и будет пытаться тебя убить.” (L6) Üks laps tõi välja, et ta ei tea mängu sisu, millest pärineb tema lemmiktegelane Hagi Wagi.

Ta ei ole näinud sellest ühtegi multifilmi ning tema jaoks on tegu lihtsalt pehme mänguasjaga. *“Хаги Ваги...Вообще то про них, по-моему, нет, мультиков...Просто игрушки.”* (L5)

Suurem osa lastest (10) valis oma lemmikuks positiivse taustaga tegelasi, nt osalised “Fiksikutest”; Saabastega Kass; Muumia laste multifilmist; Kassid; “Käsnakalle”, “Naerupallide” ja “Kärapatrulli” tegelased; LadyBug ning Superman. Lapsed põhjendasid oma valikut erinevalt. Ühele lapsele meeldib tegelase auto värv. *“Щенячий патруль мне нравится. Гонщик. Потому что у него синий автомобиль.”* (L9) Teisele lapsele meeldis, et tegelase värv on lapse lemmikuks. *“Роки. Потому что он зеленого цвета, я теперь люблю зеленый цвет.”* (L13) Üheks põhjuseks oli see, et tegelastel oli tähtis maailma päästjate roll. *“Супермен... Он людей спасает от бандитов.”* (L14) *“Кот в сапогах. Потому что он такой смелый...”* (L2) Toodi ka välja, et lastele meeldis koos perega veedetud aeg, mille käigus tutvuti valitud tegelasega. *“Мне нравится мумия. Да, мы когда-то ходили в кино и там показывали...”* (L3)

Uurides, kas lapsed mängivad ka ilma digivahenditeta neid samu mängu, mida näevad või kogevad digiseadmetes, saab 5 lapse vastustest järeldada, et digimaailmas kogetu peegeldub nende vabamängus. Üks laps vastas, et ta eelistab ikka mängida tahvelarvutiga ja üks ei osanud vastata. 7 last väitsid, et digimänge mängitakse ainult digiseadmetes. Samas valisid rollimänguks 9 last ehk enamik enda rolliks digiseadmete kaudu kogetud tegelase. Nende hulgas olid fiksik Fail, Saabastega Kass, Anna või Elsa, Jumbo Josh, “Stik War Legacy” tegelane või tank, Hagi Wagi või superkangelane. 3 last eelistasid mängus olla ilma rollita ehk need, kes nad päriselt ongi. Üks laps valis enda rolliks koos sõpradega välja mõeldud tegelase Gepardi ja Vampiiri. Ühele lapsele meeldisid kodu rollimängu tegelased, näiteks kass. *“Вообще, когда играю с кем то, люблю быть питомцам кошкой.”* (L5) Uurides, kuidas lapsed rolle mängiksid, selgus, et ainult üks laps kasutab loovust ja teeks seda iga kord erinevalt. *“На коленках. ... Представляем, что что кошка разговаривает на человеческом.”* (L5) Ülejäänud järgiksid ekraanilt nähtu süžeed olenemata sellest, kas see on positiivse või negatiivse sisuga. *“Я живу в большом подвале и охочусь на кого-то.”* (L6) *“Ну, там тоже надо убивать всяких. Там челиков, есть всякие скилы можно открывать сундуки...Ну, это очень легко. Вот мы можем быть любимым, любимыми персонажами. И тогда, например, я враг их. И тогда я хочу уничтожить их статую. И вот мы так и играем... Я просто бью...Булавой.”* (L8)

Nagu eelpool välja toodud tulemustest selgus, valisid lapsed oma rolliks vabamängus valdavalt digiseadme kaudu kogetud tegelase. Laste eelistused jagunesid arvuliselt pooleks, kui küsida, kas neile meeldiks rohkem mõelda välja isiklik mäng oma süžee ja reeglitega või teadlikult valida digiseadmest kogetud mängu süžee koos sealt tuntud tegelastega. Üks osa lastest eelistaski enda poolt väljamõeldud mängu ja teine pool valis digimaailma lemmikmängud.

Uuringust selgus, et kui lastele antakse võimalus valida, kas mängida üksinda või koos sõpradega, siis pooled lapsed ehk 7 eelistasid mängida koos teistega. Valiku juures, kas mängida õues või toas, eelistas esimest ainult 3 last. Üks laps neist põhjendas oma valikut sellega, et tarbides palju digiseadmeid, võib tekkida nägemise langus. *“На улице. Потому что, если будешь долго смотреть на технике глазки устанут.”* (L2) Valiku puhul, kas mängida erinevaid mängu kodus või mängida digiseadmetes / vaadata multfilme, valisid 3 last ilma digivahenditeta mängud üksinda või sõpradega ning 7 last valisid digiseadmete kasutamise kas siis koos sõpradega, perega või üksinda. Seega tehes valiku toa-, õue- või digimängude vahel, eelistas enamik lapsi tegevusi digiseadmetega. *“Ну вообще в Роблокс много людей. Поэтому лучше бы дома.”* (L5) *“Одному играть дома. В планшет.”* (L9) *“Одному дома. Играть в планшете, мультики смотреть.”* (L10)

Tulemustest selgus, et ette antud valikute korral eelistavad lapsed ikkagi digivahendeid. Vaatamata sellele, et nad on tihtipeale teadlikud digiseadmete tarbimise kahjulikkusest ning sellest, milline ekraanide sisu vastab nende eale, püüavad nad võimalusel tarbida digivahendite abil mitteeakohast sisu, varjates seda vanemate eest, või proovivad kasutada lihtsalt digivahendeid võimalikult palju. Laste poolt välja toodud tegelaste ja mängude nimed olid kooskõlas sellega, mida tõid välja ka õpetajad. Tulemustes ei esinenud soolisi või vanuselisi erinevusi.

### **3.3. Arutelu**

Käesoleva uurimistöö eesmärk oli saada ülevaade 4–7-aastaste laste vabamängu taseme eakohasusest, erinevate ekraanide tarbimise võimalikust mõjust lapse vabamängule lasteaiaõpetajate arvamusel ning selgitada välja laste endi mängueelistused. Antud alapeatükis arutletakse saadud tulemuste üle lähtudes teooriast ja varasematest uuringutest ning antakse vastus viiendale uurimisküsimusele ehk kuidas saadud tulemused kõrvutuvad Elli Kandle (2022) tulemustega.

Ugaste *et al.* (2008), Tuuling (2009) ja “Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava” (2008) toovad välja, et mäng on erakordselt oluline tegevus lapse kasvatuses ning mitmekülgse arengu seisukohalt. Mängu kaudu omandab ja kinnistab laps uusi teadmisi ning sotsiaalseid- ja suhtlemisoskusi. Uuringust selgus, et ka õpetajad pidasid lapse mitmekülgse arengu üheks teguriks vabamängu, sh peetakse seda loovuse ja sotsiaalsuse kujundajaks.

Selleks, et laps saaks mitmekülgsesti areneda, vajab ta eelteadmisi, kogemusi ja muljeid ümbritsevast keskkonnast. Täiskasvanu roll on eelnevat suunata ja luua sh ka toetav mängukeskkond. (Ugaste, *et al.*, 2008; Tuuling, 2009; “Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava”, 2008; Ugaste, 2005). Uuringus osalenud õpetajad leidsid, et lastele olid loodud võimalused mängida nii rühmaruumides kui ka õues erinevaid reegli-, õppe-, laua- ja liikumismänge, aga ka loov- ehk vabamänge (konstrueerimis-, ehitus- ja rollimängud). Eraldi töid õpetajad välja loogika-, tunnetus- ja matkimismängude võimalused. Olid loodud ka mõned püsivad võimalused loomingulisteks tegevusteks. Kõik vajalikud tingimused laste mänguliseks arenguks olid tagatud. Analüüsi käigus selgus, et küll üksikute eranditega, kuid üldiselt leidsid õpetajad, et nende rühma laste mänguline areng on eakohane.

Teiseks uurimisküsimuseks oli, millisel määral ja kujul kajastub õpetajate arvamusel erinevate digivahendite ekraanide tarbimine laste vabamängus. Kuna Nevski (2020) on välja toonud tähelepaneku, et lapsed võtavad erinevate ekraanide vahendusel saadud kogemusi kaasa nii rühmaruumi, õue, külla kui mujale ning laste vabamäng võib ilma digivahendeid otseselt kaasamata saada tõuke hoopis ekraanidel toimuvast, mis omakorda pidurdab lapse loovuse arengut, oli oluline uurida, mil määral digivahendite kasutamine eelkooliealiste laste arengut mõjutab. Uuringust selgus, et õpetajate arvamusel kajastub digimaailm laste vabamängus ja seda pigem suurel määral. Õpetajad töid välja, et laste vabamängus (lisaks ka vabas kunstitegevuses) kajastuvad agressiivsed tegelased meediast, erinevad koletised ning teised vägivaldse taustaga personaazid.

Mitmesuguste ekraanide tarbimine väljendub laste mängude süžeeses ja kunstiloomingus. Õpetajad ei toonud välja midagi positiivset ning esile tõsteti vabamängu iseloomustavate joontena aina vägivaldsemaks muutunud süžeesid, mängu tegelastena koletisi, monstereid ja zombisid.

Kui lapse põhitegevuseks saab videote vaatamine või arvutimängude mängimine, muutub lapse normaalne arengutempo, sealhulgas hilineb sügavuse tajumise areng, mis omakorda toob kaasa teatud keeruliste motoorsete oskuste välja kujunemise hiline. Nendeks

oskusteks on keeruliste trajektoore ja ruumilise pöörlemise tajumine. (Aljohin & Pułtsina, 2020) Läbiviidud uuring tõendas antud teooriat ning tõi välja ohte nii laste füüsilisele kui ka vaimsele arengule. Õpetajate arvamusel ei ole digikeskkond lapsesõbralik. Püsimatud lapsed muutuvad veelgi rahutumaks ja agressiivsemaks, lastel halveneb reaalsustaju, neil on raske kontrollida oma emotsioone, tekib mälu ja tähelepanu alaareng. See kõik tekitab omakorda keskendumishäireid ja pidurdab laste arenguprotsesse, tekkida võib sõltuvus.

Talvise (2019) tõi välja, et kerge ligipääsetavus digivahenditele annab lastele võimaluse valida tarbitavat sisu ja mängu, mille hindamiseks laps ise veel küps ei ole. See saab juhtuda, kui lapsevanemad ei kontrolli lapse digiseadmete tarbimist. Ka läbiviidud uuringust selgus, et lapsed tarbivad mitteeakohase sisuga multifilme ja mängu, mis väljendub nende enda mängudes ja kunstitegevuses. Lastevanemate hõivatuse tõttu ei kontrolli nad, millist digisisu lapsed tarbivad, enamik uuritavatest lastest kasutas digiseadmeid üksinda. Kõik uuritavad lapsed valisid ka tarbitavaid digimänge ja videoid iseseisvalt. Lisaks oli neid, kes varjavad oma vanemate eest, kuidas ja milleks digiseadmeid kasutatakse. Sarnase tulemuseni jõuti EU Kids Online (2018) uuringus, mis vaatles Eesti lapsi. Selgus, et lapsevanemad ei ole alati teadlikud, millise sisuga nende võsukesed digivahendeid kasutades kokku puutuvad.

Lapsed ise eelistavad peamiselt tavapärasemaid mängu nagu Lego klotsid; liikumis- ja sõjamängud; erinevad mängud temaatiliste mänguasjadega, laua- ja loogikamängud. Väiksem osa lapsi valis siiski lemmikuks digivahendite mängud. Lastega läbi viidud intervjuu tulemused kinnitasid nii õpetajate uuringu kui ka Nevski (2020) tulemusi, et lapsed võtavad erinevate ekraanide vahendusel saadud kogemusi igapäevaellu kaasa.

Vinter (2013) tõi oma doktoritöö tulemustes välja, et valdav enamus uuringus osalenud lastest kasutas arvutit kodus igapäevaselt, see sai kinnitust ka antud uuringus. Samas nimetasid lapsed Vinteri (2013) töös endi lemmiktegevustena võidusõidu- ja põnevusmänge ning YouTube'i kasutamist. Ka käesolevas uuringus jõuti tulemuseni, et suurem osa osalenud lastest kasutas ekraanidega digivahendeid igapäevaselt. Selles töös oli lisaks püstitatud uurimisküsimus, milliseid ekraanide vahendusel kogetud mängu/tegelasi meeldib lastel vabamängu üle kanda. Uuringust selgus, et laste poolt eelistatud mängude sisud olid erinevad, leidis nii positiivseid kui ka negatiivseid. YouTube'i tarbides valisid lapsed vaatamiseks pigem erinevaid mitteeakohase sisuga videoid. Uuringus leidis kinnitust, et ekraanide vahendusel kogetu kajastub laste vabamängus ning nad valivad tihtipeale rolliks mõne tegelase digimaailmast. Kogu uuringu käigus nimetasid lapsed pigem agressiivse

taustaga tegelasi, mängu ja videoid. See tulemus on teooriaosas kirjeldatud teadmistega kooskõlas.

Võrreldes käesoleva uuringu ja Elli Kandle (2022) tulemusi, võib öelda, et linna- ja maapiirkonna lastel esinevad sarnased mängukäitumise probleemid. Kandle (2022) tõi uuringu põhjal välja, et laste mängukäitumise kirjeldustest kerkivad esile aina vägivaldsemaks muutuv sisu, liigne füüsilisus mängudes ja vähene loovus. Nähtavaks said negatiivsed mõjud: sotsiaalsete oskuste halvenemine, kiiresti tekkiv igavuse tunne, raamidesse jäämine, agressiivsuse esinemine, kehvem sõnavara ja väljendusoskus. Antud uuringu põhjal muutuvad püsimatud lapsed õpetajate arvamusel digivahendite ja -ekraanide kasutamisega veelgi rahutumaks ja agressiivsemaks, lastel halveneb reaalsustaju, neil on raske kontrollida oma emotsioone, tekib mälu ja tähelepanu alaareng. See kõik tekitab omakorda keskendumishäireid ja pidurdab laste arenguprotsesse. Lastel tekib sõltuvus. Passiivse istuva eluviisi ja mängides kiirete kaadrimuutuste jälgimise tõttu tekib lastel nägemislangus ja kaasnevad erinevad muud terviseprobleemid. Neil puuduvad reaalsed sõbrad ning ei arene sotsiaalsed- ja suhtlemisoskused. Laste sõnavara on piiratud. Negatiivseid tegureid tõi õpetajad palju aktiivsemalt välja kui positiivseid. Toetavaid võimalusi digiseadmete kasutamisel nägid õpetajad ainult õppetöös. Samas ei olnud õpetajad alati valmis digiseadmeid õppetegevuses kasutama, sest nad ei osanud hinnata, kui palju tarbivad lapsed erinevaid ekraane kodus ning ei soovinud nende kasutamisega liialdada.

Uuringu lisaväärtuseks oli laste kaasamine, mis andis võimaluse ka nende seisukohad kuuldavaks teha ja tõendada eeldatud tulemusi. Uuring tõi välja, et laste digimaailmast pärit meelistegelesteks saavad üha enam vägivaldse taustaga karakterid. Vinteri (2013) uuringus nimetasid lapsed enda lemmiktegevustena võidusõidu- ja põnevusmänge ning YouTube'i kasutamist. Nende laste vanemate arvates oli tegu õpetliku ja positiivse sisuga.

Uuringute vahele jäänud 10 aasta jooksul on toimunud palju muutusi. Digitehnoloogia kiire arengu tõttu on digivahendite kasutamine ja nende kaudu meediasisu tarbimine muutunud väga lihtsaks ja kättesaadavaks aina suuremale hulgale ja noorematele lastele, kes on võrreldes varasemate põlvkondadega väga agarad digitehnoloogia kasutajad. Lastevanemate hõivatuse tõttu tarbivad lapsed digimaailma sisu aina vähem kontrollitult ning see kõik kajastub laste mängus, kus positiivse taustaga ja õpetliku sisuga mängudest pärit tegelaste asemel on laste lemmikuteks saamas vägivaldse ja agressiivse taustaga tegelased nagu koletised, zombid, Tom, Bam Bam, Hagi Wagi, monster Jumbo Josh; osalised mängudest "Roblox", "Stik War Legacy", "Minecraft", "World of Thanks", "Toca Boca" ja "Brawl

Stars”. Aina vähem lapsi eelistab positiivse ja õpetliku sisuga mängude ja filmide tegelasi nagu Fiksikud, Saabastega Kass, “Käsnakalle” tegelased, “Naerupallide” tegelased, “Käpapatrulli” tegelased, LadyBug ja Superman.

Eeltoodule tuginedes saab järeldada, et tänapäeva lapsed veedavad liiga palju aega digiseadmetes ning vanemad enamasti ei kontrolli laste poolt tarbitavat sisu. See aitab kaasa laste agressiivsuse tõusule, toob kaasa tähelepanu ja mälu häireid. Laste loovus ja sõnavara saavad kannatada. Sõprade puudumine päriselus halvendab laste sotsiaalseid oskusi. Kodudes üleliigse digiseadmete kasutamise tõttu ei soovi õpetajad olenemata oma vanusest või tööstaažist rakendada digiõpet, et vältida laste niigi liigset digiseadmete tarbimist.

Käesoleva uurimistöö tulemuste põhjal leiti, et üheks probleemi leevendamise võimaluseks oleks teha koostööd lasteaia ja perede vahel ning tutvustada ja selgitada neile erinevate uurimuste tulemusi. Samas jagada ka soovitusi, kuidas parandada süvenevat digimaailmase uppumise olukorda ja tõsta vanemate teadlikkust, selgitades, kui tähtis on laste puhul digiseadmete kasutusaja ja digisisu kontroll. Sealjuures on oluline põhjendada, kuidas võib laste digiseadmete kasutamine muuta nende mängulist arengut ja milline mõju on sellel lapse üldisele arengule. Koos teadlikkuse tõstmisega võiks anda vanematele ka praktilisi nõuandeid, kuidas seada nii ajalisi kui ka sisulisi piiranguid, milleks on tänapäeval juba kõik võimalused olemas. Vajalik oleks suurendada õpetajate digipädevust koos informeerituse tõstmisega selle kohta, millised digivahendite tarbimisharjumused on tema rühma lastel ja kas lapsed vajavad abi.

Antud uuringus kaardistati sarnasused nii linna- kui ka maapiirkonna tulemustes. Laste arvamuste välja selgitamisel ilmnisid uued tegelaste ja mängude nimetused. Teemaga jätkates võiks uurida ka lastevanemate arvamusi ja arusaamu, sest Vinteri (2013) uuringus leiti, et nende meelest toob laste digiseadmete kasutamine kaasa ainult positiivseid mõjusid. Käesolevast uuringust selgus, et on lapsi, kes tihti varjavad vanemate eest digimaailmas tarbitavat. Üheks võimalikuks uuringu arendamise kohaks oleks kaasata ka teiste Eesti linnade lasteaiaid ning vaadelda, milline olukord on kogu Eestis.

## **KOKKUVÕTE**

Bakalaureusetöös „Laste ja lasteaiaõpetajate arvamused digivahendite ekraanidelt nähtu ülekandumisest laste vabamängu ühe linna näitel” saavutati püstitatud eesmärk. Selleks oli soov saada ülevaade 4–7-aastaste laste vabamängu taseme eakohasusest, laste endi mängueelistustest ning erinevate ekraanide tarbimise võimalikust mõjust lapse vabamängule lasteaiaõpetajate arvamusel. Eesmärk oli püstitatud tulenevalt probleemist, et erinevad ekraanid on saanud igapäevaelu osaks (Vesi, 2013) ja nende mõju peegeldub laste vabamängus (Nevski, 2020; Kandle, 2022). Probleemi olemuse paremaks mõistmiseks peetigi oluliseks õpetajate ja laste arvamuste uurimist.

Andmekogumismeetodina kasutati kvalitatiivset uurimisviisi ja poolstruktureeritud intervjuud. See andis võimaluse saada põhjalikumaid vastuseid ja küsida täpsustavamaid küsimusi, laste intervjuude puhul olla veelgi paindlikum ja tegutseda lastest lähtuvalt. Intervjuudes osales 10 õpetajat ja 15 last ühest Tartu lasteaiast. Õpetajatele esitati 29 küsimust, mis andsid vastused põhilistele uurimisküsimustele, milline on õpetajate arvamusel laste mängulise arengu tase ning millisel määral ja kujul kajastuvad õpetajate arvamusel erinevate ekraanide tarbimine laste vabamängus. Lastele esitati 26 küsimust, mis andsid vastused uurimisküsimustele, milliseid mängu lapsed eelistavad nende endi arvates ning milliseid ekraanide vahendusel kogetud mängu/tegelasi meeldib lastel vabamängu üle kanda. Saadud uurimistulemused võimaldasid vastata viimasele uurimisküsimusele, kuidas saadud tulemused kõrvutuvad Elli Kandle (2022) tulemustega.

Uurimistöö tulemusel selgus, et õpetajad meelest on laste vabamängul oluline roll mitmekülgses arengus, sh loovuse ja sotsiaalsuse arenguks. Antud tulemus kinnitas teooriat ja kattus varasemate uuringute tulemustega. Uuringus osalenud õpetajad leidsid, et lastele oli tagatud palju võimalusi mängida erinevaid mängu nii toas kui ka õues. Õpetajad püüdsid vaatamata tihedale ajakavale võimaldada lastele vabamängu aega. Kõik vajalikud tingimused laste mänguliseks arenguks olid tagatud. Üldiselt olid laste mänguoskused õpetajate arvamusel eakohased. Erandiks olid tasandusrühma ehk erivajadusega lapsed ja õpetaja arvamusel digivahenditest sõltuvuses olevad rühma lapsed. Õpetajad tõid välja, et laste vabamängus (lisaks ka vabas kunstitegevuses) kajastub aina rohkem agressiivse taustaga tegelasi meediast, erinevaid koletisi nagu Hagi Wagi ja Kisi Misi, tegelasi mängudest “Minecraft”, “Among Us” ning teisi personaaže vägivaldse sisuga mängudest. Digimaailmast saadud kujutluste realiseerimiseks kasutavad lapsed õpetajate arvamusel

erinevaid vahendeid, kõige populaarsemad neist olid konstrueerimisklotsid. Kui digivahendite- ja ekraanide kasutamise mõju positiivsete võimaluste välja toomisel olid õpetajad pigem kahtlevad ning jäid raskustesse konkreetsete mõtete välja toomisel, siis riskide ja ohtude sõnastamisel olid nad palju kindlameelsemad. Õpetajad tõid välja ohte nii laste füüsilisele kui ka vaimsele arengule. Rahutud lapsed muutuvad veelgi püsimatumaks ja agressiivsemaks, halveneb reaalsustaju, neil on raske kontrollida oma emotsioone, tekib mälu ja tähelepanu alaareng. See kõik tekitab lastel omakorda keskendumishäireid ja pidurdab laste arenguprotsesse. Tekkida võib ekraanisõltuvus. Passiivse ja istuva eluviisi ning mängides kiirete kaadrimuutuste jälgimise tõttu tekib lastel nägemislangus ja kaasnevad muud terviseprobleemid. Kui lastel puuduvad päriselu sõbrad, kannatavad suhtlemis- ja sotsiaalsed oskused. Laste sõnavara jääb piiratuks.

Käesoleva uurimistöö väärtus ja erisus seisneb selles, et uuringusse olid kaasatud ka lapsed ja uuriti nende endi arvamust. Tulemused kinnitasid õpetajate arvamusi ja samuti varasemate uuringute tulemusi. Laste uurimine näitas omakorda, et nad eelistavad valida meeliste gelasi, mängu ja videoid, mis on agressiivse tausta ja sisuga.

Tänu laste kaasamisele ja lähtuvalt uurimistulemustest on võimalik teha ettepanek lasteaegade juhtkondadele viia läbi vestlusi lastevanemate teadlikkuse tõstmiseks. Abiks oleksid ka koolitused, et selgitada, milliseid riske ja ohte toob üleliigne digivahendite ja ekraanide kasutamine ning agressiivse sisuga mängude ja videote tarbimine. Anda tuleks praktilisi nõuandeid, kuidas seada nii ajalisi kui ka sisulisi piiranguid laste digivahendite tarbimisele. Lisaks soovitab autor lapsevanematele veeta rohkem aega oma lastega ning panustada digiohutuse õpetamisesse. Autori soovitus haridusasutuste juhtkondadele ja õpetajatele on digipädevuse suurendamine ning lastevanematega koostöös laste digivahendite ja ekraanide kasutamise murekohtade väljaselgitamine selleks, et oleks võimalik õppetöös ära kasutada kõiki digiõppe positiivseid võimalusi.

Teema edasise uurimise võimalusteks on kaasata lapsevanemad, et välja selgitada nende teadlikkus ja laiendada uuringut ka teistesse Eesti piirkondadesse.

## KASUTATUD KIRJANDUS

American Academy of Pediatrics. (2018) *The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children*.  
<https://publications.aap.org/pediatrics/article/142/3/e20182058/38649/The-Power-of-Play-A-Pediatric-Role-in-Enhancing> (viimati vaadatud 19.11.2022)

Butterworth, G. & Harris, M. (2002). *Arengupsühholoogia alused*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.

Digipädevus. (s.a). *Digipädevuse sõnastik*.  
<https://digipadevus.ee/sonastik/digiseade/?fbclid=IwAR1orwHyV05a4IpO5LGxkzwC11oRacMnCwxMmy0PQs-ASK-222qnXEZusZc> (Viimati vaadatud 23.04.2023)

Digipädevus. (s.a). *Digipädevuse sõnastik*. <https://digipadevus.ee/sonastik/digisisu/> (Viimati vaadatud 30.04.2023)

Edwards, S. (2018). *Digital play*.  
<http://www.childencyclopedia.com/sites/default/files/textes-experts/en/4978/digital-play.pdf> (Viimati vaadatud 30.04.2023)

Einarsdottir, J. (2005). We Can Decide What to Play! Children's Perception of Quality in an Icelandic Playschool. *Early Education & Development*, 16, 469–488.

Elkind, D. (2007). *The Power of Play*. Philadelphia: Da Capo Press

Elkonin, D. (1999). Psihologija igrõ. [https://psychlib.ru/mgppu/epi-1999/epi-001.htm#\\$p1](https://psychlib.ru/mgppu/epi-1999/epi-001.htm#$p1) (Viimati vaadatud 31.01.2023)

Elkonin, D. (2006). Lapseea psüühilise arengu periodiseerimise probleemist. Rmt. A. Tiko. (Koost.). *Klassikalisi artikleid vene arengupsühholoogist* (lk 49–70). Tallinn: Kirjastus Ilo.

Gray, P. (2017). What exactly is play, and why is it such a powerful vehicle for learning? *Topics in Language Disorders*, 37(3), 217–228  
[https://cdn2.psychologytoday.com/assets/what\\_is\\_play\\_published.pdf](https://cdn2.psychologytoday.com/assets/what_is_play_published.pdf) (viimati vaadatud 11.05.2023)

Johnson, J. E., & Christie, J. F. (2009). Play and Digital Media. *Computers in the Schools*, 26(4), 284–289.

Kalmus, V., Tambaum, T., Abuladze, L. (2023). Digivahendite kasutamine, digioskused ja vaimne tervis. M. Sisask (Toim.). *Eesti inimarengu aruanne 2022/2023*. Tallinn: SA Eesti Koostöö Kogu.

Kandle, E. (2022). *Laste vabamängu eakohasus ja erinevate ekraanide mõju peegeldumine vabamängus ühe valla lasteaiiaõpetajate arvamusel*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikooli Narva Kolledž. Sotsiaalteaduste valdkond.  
[http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/84111/Kandle\\_bak.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/84111/Kandle_bak.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava. (01.01.2008). RT I 2008, 23, 152.  
<https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772> (viimati vaadatud 24.10.2022)

Laherand, M.-L. (2008). *Kvalitatiivne uurimisviis*. Tallinn: Infotrükk

Lapse õiguste konventsioon. (1999). Riigi Teataja II, 16, 56.

Lepik, K., Harro-Loit, H., Kello, K., Linno, M., Selg, M. & Strömpl, J. (2014). Intervjuu. *Sotsiaalse analüüsi meetodite ja metodoloogia õpibaas*. Tartu Ülikool. <https://samm.ut.ee/intervjuu> (viimati vaadatud 01.03. 2023)

Moyles, J. (2010). *Play: The powerful means of learning in the early years*. Key Issues in Early Years Education. 2. Ed. Smidt, S. (Ed.) London and New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 23–31.

Mäekivi, H. (2021). *Lähiõppest hajaõppeni. Digiõppe täpsustatud terminid*. <https://etu.ut.ee/2021/digioppeterminid/> (Viimati vaadatud 30.04.2023)

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

Nevski, E. (2020). Teadlane selgitab, kui arendav on lapsele nutimäng. *Novaator*, ERR veebilehekülj. <https://novaator.err.ee/1150559/teadlane-selgitab-kui-arendav-on-lapselenutimang> (viimati vaadatud 07.10.2022)

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

OECD. (2019). *Impacts of technology use on children: exploring literature on the brain, cognition and well-being*. <https://www.oecd.org/officialdocuments/publicdisplaydocumentpdf/?cote=EDU/WKP%282019%293&docLanguage=En> (viimati vaadatud 19.11.2022)

Olev, Aivo & Alumäe, Tanel. "Estonian Speech Recognition and Transcription Editing Service". *Baltic Journal of Modern Computing*, Vol. 10 (2022), No. 3, pp. 409–421 <https://doi.org/10.22364/bjmc.2022.10.3.14>

Rebane, K. (s.a). *Grupis õppimise kogemused digikeskkonnas*. <https://andragoogika.tlu.ee/grupis-oppimise-kogemused-digikeskkonnas/> (Viimati vaadatud 30.04.2023)

Sukk, M. & Soo, K. (2018). *EU Kids Online'i Eesti 2018. aasta uuringu esialgsed tulemused*. Kalmus, V., Kurvits, R., Siibak, A. (toim). Tartu: Tartu Ülikool, ühiskonnateaduste instituut. [https://sisu.ut.ee/sites/default/files/euko/files/eu\\_kids\\_online\\_eesti\\_2018\\_raport.pdf](https://sisu.ut.ee/sites/default/files/euko/files/eu_kids_online_eesti_2018_raport.pdf)

Talviste, K. (2019). *Digilõks*. Trükikoda Pegasus.

Tervise Arengu Instituut. (2014). *Uuring: laste probleemne arvutikasutus on seotud kehvema tervise ja meeleoluga*. <https://www.terviseinfo.ee/et/uudised/4190-uuring-lasteprobleemnearvutikasutus-on-seotud-kehvema-tervise-ja-meeleoluga> (viimati vaadatud 20.10.2022).

Tuuling, L. (2009). *Mängu ja lapse arengu seos*. TLÜ Rakvere kolledž. <https://www.tlu.ee/opmat/rk/2009/Lehte%20Tuuling%20->

%20RKA6022%20M%E4ng%20ja%20lapse%20areng/3.%20teema/MANGU%20TAHTSUS%20LAPSE%20ARENGUS.pdf (viimati vaadatud 09.10.2022)

Ugaste, A. (2005). Laps ja mäng. Rmt. Kivi, L., Sarapuu, H. (Koost.) *Laps ja lasteaed*. Kirjastus Atlex.

Ugaste, A. (2017). Laps ja mäng. Rmt. Nugin, K., Õun, T. (Koost.). *Õppe- ja kasvatustegevus lasteaia* (lk 201–210). Atlex.

Ugaste, A., Tuul, M. & Väik, T. (2009). Mängu tähtsus lapse arengus ning mängu juhendamine. Rmt. Kulderknap, E. (Koost.). *Üldoskuste areng koolieelses eas*. Tartu: Studium.

Veisson, M. & Nugin, K. (2008). Lapse arengu hindamine. Rmt. Kulderknap, E. (Koost.). *Lapse arengu hindamine ja toetamine*. Tartu: Studium.

Verenikina I., & Kervin L. (2011). iPads, digital play and preschoolers. *He Kupu*, 2(5), 4–19

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

Vesi, I. (2013). *Koolieelikute ekraanimeediumite tarbimine ja lastevanemate hoiakud, hirmud ja reeglid seoses oma lapse ekraanimeediumite tarbimisega*. Magistritöö. Tartu Ülikool Sotsiaal- ja Haridusteaduskond. Haridusteaduste instituut. [http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/31336/vesi\\_inna.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/31336/vesi_inna.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

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

Virkus, S. (2016). Intervjuu valimise põhjendused. *Intervjuu, vaatlus ja sisuanalüüs*. Tallinna Ülikool. [https://www.tlu.ee/~sirvir/Intervjuu\\_vaatlus\\_ja\\_sisuanals/intervjuu\\_valimise\\_phjendused.html](https://www.tlu.ee/~sirvir/Intervjuu_vaatlus_ja_sisuanals/intervjuu_valimise_phjendused.html) (viimati vaadatud 20.04.2023).

Aljohin, A. & Pultsina, K. (2020). Влияние информационных технологий на когнитивное развитие детей: обзор современных исследований. *Psychology in Education*. <https://psychinedu.ru/index.php/main/article/view/130/98> (viimati vaadatud 22.10.2022)

Rebrova, V. (2019). Развитие сюжетно-ролевых игр детей дошкольного возраста как способа воспроизведения социальных, общественных и трудовых функций взрослых посредством проектно ориентированной деятельности. *TSPU Bulletin*. [https://vestnik.tspu.edu.ru/files/vestnik/PDF/articles/rebrova\\_v.\\_i.\\_55\\_60\\_8\\_205\\_2019.pdf](https://vestnik.tspu.edu.ru/files/vestnik/PDF/articles/rebrova_v._i._55_60_8_205_2019.pdf)

Smirnova, E. & Sokolova, M. (2013). *Роль игры в жизни и развитии детей: новый подход к правам ребенка*. [https://psyjournals.ru/files/61155/jmfp\\_2013\\_2\\_n1\\_Smirnova.pdf](https://psyjournals.ru/files/61155/jmfp_2013_2_n1_Smirnova.pdf) (Viimati vaadatud 31.01.2023)

## **Lisa 1. Intervjuu küsimustik õpetajatele**

Intervjuu küsimused, mida autor esitab õpetajatele. Küsimused tulevad teooriast ja uurimusküsimustest ning töö eesmärgist lähtuvalt. Samuti arvestatakse ka varasematöö küsimusi.

*Esimeses teemaplokis uuritakse õpetajate taustaandmeid.*

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

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

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

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

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

*Laste ja lasteaiaõpetajate arvamused digivahendite ekraanidest nähtu ülekandumisest laste vabamängu*

18. Kui paljud lapsed vajavad õpetaja sekkumist mängu valimisel või mängu sulandumisel?
19. Kuidas hindate Teie rühma laste mänguoskuste vastavust nende vanusele? (hinnang arengule)

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

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

*Viimases teemaplokis uuritakse õpetaja arvamust laste ekraanide tarbimise mõjust vabamängule.*

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

(Kandle, 2022)

## **Lisa 2. Intervjuu küsimustik lastele**

Laste taustaandmed.

1. Mis sinu nimi on?
2. Kui vana sa oled?
3. Mis rühmas sa käid?
4. Mida sulle kõige rohkem meeldib teha lasteaias?
5. Mida sulle kõige rohkem meeldib teha kodus?

Laste eelistused mängus ja hinnang oma mängule.

6. Kas sulle meeldib mängida? Mille pärast?
7. Kas sulle meeldib mängida üksi või kellegagi koos? Kellega? Mille pärast?
8. Kus sulle meeldib kõige rohkem mängida (kodus, lasteaias, õues või mujal)? Mille pärast?
9. Milliseid mängu sulle meeldib kõige rohkem mängida (laua-, liikumismängud jne)? Mille pärast?

Digivahendite tarbimine.

10. Kas sa tead sellist sõna nagu "digivahend"? (Pildid)
11. Kas sa kasutad digivahendeid?
12. Kui tihti/palju sa kasutad digivahendeid?
13. Milline on sinu lemmik digivahend? Mille pärast?
14. Kui sa mängid digivahendiga või vaatad multifilme vanemad on sinuga koos või eemal?
15. Kas ema või isa ise panevad sulle multifilme/mänge või sa saad ise valida?

Laste lemmikud mängud, mida nad kogesid ekraanide vahendusel.

16. Mida sulle kõige rohkem meeldib mängida digivahendis? Miks?
17. Milline on sinu lemmik multifilm? Miks?
18. Milline kangeline või mängu/multifilmi tegelane sulle kõige rohkem meeldib? Miks?
19. Kas sa mängid mängu mida sa mängid või näed digiseadmetes?
20. Kes sa oled mängus? Kes ta on?

21. Kuidas sa mängid teda?
22. Kui sul oleks võimalus mida sa valiksid: mängida sõpradega õues/kodus või mängida nutiseadmetega/vaadata multifilme?
23. Kui sa saaksid valida mängu sõbraga mängimiseks, mida sa valiksid?
24. Mida sa valid: kas mõelda välja oma mängu või mängida sama mida sa mängid/vaatad nutiseadmes?

### **Lisa 3. Laste intervjuu vene keeles**

Знакомство с ребенком.

1. Как тебя зовут?
2. Сколько тебе лет?
3. В какую группу ты ходишь?
4. Что тебе больше всего нравится делать в детском саду?
5. Что тебе больше всего нравится делать дома?

Предпочтения ребенка в игру и оценка своей игры.

6. Тебе нравится играть? Почему?
7. Тебе нравится играть одному или с кем-то? С кем? Почему?
8. Где тебе больше всего нравится играть (дома, в детском саду, на улице или в другом месте)? Почему?
9. В какие игры тебе больше всего нравится играть (настольные, подвижные и т.д.)? Почему?

Использование электронных устройств.

10. Ты знаешь, что такое электронные устройства? (картинки)
11. Пользуешься ли ты электронными устройствами?
12. Как часто или как много ты ими пользуешься?
13. Какое устройство твое самое любимое? Почему?
14. Когда ты играешь в электронных устройствах или смотришь с помощью них мультики твори родители рядом с тобой или ты один?
15. Ты сам выбираешь себе игру или мультфильм или родители включают на их выбор?

Любимые игры детей, которые они узнали через экраны электронных устройств.

16. В какую игру в электронном устройстве тебе больше всего нравится играть? Почему?
17. Какой твой любимый мультфильм? Почему?
18. Какой герой из мультфильма или игры тебе больше всего нравится? Почему?
19. Ты играешь в такие же игры как в электронных устройствах?

20. Кто ты в игре? Кто он?
21. Как ты в него играешь?
22. Что ты выберешь: играть с друзьями на улице/дома или играть с электронными устройствами/смотреть мультики?
23. Какую игру ты бы выбрал, чтобы играть с другом?
24. Ты бы выбрал придумать свою собственную игру или играть так же, как в мультфильме или в электронном устройстве?

#### **Lisa 4. Lastevanemate nõusoleku vorm**

Hea lapsevanem,

Olen Tartu Ülikooli Narva Kolledži 3 kursuse üliõpilane Kristina Mironova ja ma kirjutan oma lõputöö teemal „Laste ja lasteaiaõpetajate arvamused digivahendite ekraanidelt nähtu ülekandumisest laste vabamängu ühe linna näitel“. Palun Teie nõusolekut, et intervjueerida Teie last seoses oma bakalaureusetööga, milles selgitan välja 4-7 aastaste laste mängueelistused nende endi arvamusel. Intervjuu lastega toimub vene keeles. Laste poolt saadud vastuseid kasutan ma ainult oma lõputöö koostamise eesmärgil ning töös asendan laste nimed pseudonüümidega. Intervjueerimise ajal on lastel õigus keelduda küsimusele vastamast või taganeda uurimuses osalemisest, kui nad tunnevad, et ei soovi enam minuga vestelda. Samuti on minul soov teha helisalvestust, et hiljem saaksin vestlust uuesti üle kuulata, transkribeerida ning analüüsida. Soovi korral võite tutvuda uurimistulemustega, selleks kirjutage oma e-posti aadress. Kas olete nõus, et Teie laps uurimuses osaleb?

Mina, (**lapsevanema nimi**), annan nõusoleku oma lapse (**lapse nimi**) intervjueerimiseks eelpool nimetatud tingimustel.

Lapsevanema allkiri:

Lugupidamisega,

Kristina Mironova

kristina.mironova@ut.ee Lisa 5. Valimi kokkuvõtte

## Lisa 5. Valimi tabelid

Tabel 1. Intervjueeritavate õpetajate taustaandmed.

KOOD	VANUS	TÖÖSTAAŽ	HARIDUS	RÜHMA LASTE VANUS
Õ1	20-25	4-6 aastat	Muu kõrgharidus	4-7
Õ2	20-25	0-3 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus	6-7
Õ3	41-45	15-18 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus	3-5
Õ4	35-40	0-3 aastat	Muu kõrgharidus + pedagoogika kursus	6-7
Õ5	41-45	4-6 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus	3-6
Õ6	20-25	0-3 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus + magistrikraad omandamisel	4-7
Õ7	35-40	7-10 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus	4
Õ8	46-50	15-18 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus	3-8 (tasandusrühm)
Õ9	41-45	0-3 aastat	Muu kõrgharidus + pedagoogika kursus	3-5
Õ10	46-50	0-3 aastat	Pedagoogiline kõrgharidus omandamisel	3-8 (tasandusrühm)

Tabel 2. Laste taustaandmed

KOOD	VANUS	SUGU
L1	6 aastat	Poiss
L2	6 aastat	Tüdruk
L3	4 aastat	Tüdruk
L4	5 aastat	Tüdruk
L5	7 aastat	Tüdruk
L6	6 aastat	Poiss
L7	6 aastat	Poiss
L8	7 aastat	Poiss
L9	6 aastat	Poiss
L10	4 aastat	Poiss
L11	5 aastat	Poiss
L12	6 aastat	Tüdruk
L13	6 aastat	Poiss
L14	4 aastat	Poiss