

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Haridusteaduste instituut
Humanitaar- ja sotsiaaalainete õpetamine põhikoolis õppekava

Triinu-Liis Kullik
ROLLIMÄNGUDELE TOETUVA ÕPPEMATERJALI KOOSTAMINE
KÕNELEMISOSKUSE ARENDAMISEKS 6. KLASSI INGLISE KEELE TUNDIDES JA
ÕPETAJATE TAGASISIDE SELLELE
Bakalaureusetöö

Juhendaja: inglise keele algõpetuse nooremlektor Kristel Ruutmets

Tartu 2023

Kokkuvõte

Rollimängudele toetava õppematerjali koostamine kõnelemisoscuse arendamiseks 6. klassi inglise keele tundides ja õpetajate tagasiside sellele

Kõnelemisoscus on üks neljast keele osaoscustest, mida võõrkeeleõppes arendatakse.

Rollimäng on hea õppemeetod selle arendamiseks, kuna võimaldab õpilastel õppida läbi tegevuse, lisaks arendada suhtluspädevust ja koostööoscust. Bakalaureusetöö eesmärk oli koostada rollimängudele toetuv õppematerjal kõnelemisoscuse arendamiseks 6. klassi inglise keele tundides ning selgitada välja õpetajate arvamused õppematerjalist ja ettepanekud selle parendamiseks. Töö raames valmis kolmest rollimängust koosnev õppematerjal 6. klassi õpilastele kõnelemisoscuse arendamiseks. Õppematerjali katsetasid ja tagasisidet andsid neli 6. klassi inglise keele õpetajat. Saadud tagasisidet analüüsi kvalitatiivse induktiivse sisuanalüüsi meetodil. Tulemused kajastasid õpetajate positiivset hinnangut õppematerjalile ning rollimängude sobivust kõnelemisoscuse ja suhtluspädevuse arendamise toetamiseks. Õpetajate sõnul on õppematerjalil kõrge praktiline väärtus.

Võtmesõnad: kõnelemisoscuse arendamine, inglise keel kui võõrkeel, rollimängud, õppematerjali koostamine, õpetajate hinnangud ja ettepanekud

Abstract

Role-Play Based Teaching Material for Developing Speaking Skills in Grade 6 English Lessons and Teachers' Feedback to It

Speaking is one of the four language skills developed in foreign language learning. Role-play is a suitable technique for developing this skill as it allows students to learn through action, and to develop communication competence and collaboration skills. The aim of the thesis was to design a role-play-based teaching material for developing speaking skills in Grade 6 English classes and to find out teachers' opinions on the teaching material and suggestions for its improvement. A teaching material consisting of three role-plays was created to develop the speaking skills of Grade 6 students. The teaching material was tested and feedback was given by four Grade 6 English teachers. The feedback was analysed using qualitative inductive content analysis. The results reflected the teachers' positive evaluation of the teaching material and the suitability of the role-plays to support the development of speaking skills and communication competence. In addition, the teachers found the material practical.

Keywords: developing speaking skills, English as a foreign language, role-plays, compiling a teaching material, teachers' evaluations and suggestions

Sisukord

Sissejuhatus	4
1. Teoreetiline ülevaade	5
1.1 Suhtluspädevuse ja kõnelemisoskuse arendamine.....	5
1.2 Rollimängude olemus	7
1.3 Rollimängude kasulikkus võõrkeeleõppes ja võimalikud probleemid nende läbiviimisel.....	8
1.4 Õpetaja roll rollimängude läbiviimisel	9
1.5 Õppematerjali koostamise põhimõtted	10
2. Metoodika.....	12
2.1 Õppematerjali loomine	12
2.2 Valim	13
2.3 Andmekogumine.....	13
2.4 Andmeanalüüs	15
3. Tulemused	16
3.1 Rollimängudele toetava õppematerjali olemus.....	16
3.2 Õpetajate arvamused õppematerjali sobivuse kohta.....	16
3.2.1 Keeleline jõukohasus	16
3.2.2 Sisuline jõukohasus.....	17
3.2.3 Vastavus õppekava nõuetele ja kõnelemisoskuse arendatavus.....	18
3.2.4 Atraktiivsus	19
3.2.5 Arusaadavus ja selgus	20
3.3 Õpetajate ettepanekud õppematerjali parendamiseks	20
3.3.1 Õpetaja rolli täpsustamine.....	20
3.3.2 Keelelise toe lisamine	21
3.3.3 Juhiste ühiselt mõistetavaks tegemine	22
3.3.4 Õppematerjali täiendamine	22
4. Arutelu.....	24
Tänu sõnad	28
Autorsuse kinnitus.....	28
Kasutatud kirjandus.....	29
Lisad	31
Lisa 1. Teaching Material: Role-Plays. Developing Speaking Skills in Grade 6.....	31
Lisa 2. Intervjuukava	51

Sissejuhatus

Põhikooli riikliku õppekava (2011) järgi on õpetajate üheks ülesandeks toetada õpilaste üldpädevuste arengut. Viimaste hulka kuulub suhtluspädevus, mis seisneb õpilase võimes ennast nii ema- kui ka võõrkeeles vastavalt suhtlussituatsioonidele arusaadavalt väljendada. Revelli (2013) arvates tuleks suhtluspädevuse arendamisel eelistada soravust korrektsusele, lisaks on oluline klassiruumis luua päriselu suhtlussituatsioone, kus säiliks olukorra ettearvamatus.

Kõnelemisoscust soovitatakse üldjuhul arendada koos teiste keele osaoscustega (Thornbury, 2009), aga vahel võiks seda ka iseseisvalt arendada (Skulstad, 2018a). Võõrkeeleeõppes lähtutakse Euroopa keeleõppe raamdokumendi ja selle sõsarväljaande põhimõtetest, mis on aluseks ka põhikooli riikliku õppekava võõrkeelte ainevaldkonnale (Ainevaldkond “Võõrkeeled”, 2023). Kõnelemisoscuse arenemisel on Thornbury (2009) sõnul mitmeid takistusi: vähe võimalusi omavahelist suhtlust harjutada, enesekindluse puudumine, ärevus ja erinevad teadmised võõrkeelest võrreldes emakeelega. Kõnelemisoscust võõrkeeles on samuti mõjutanud pandeemia ja sellest tingitud distantsõpe. Uurimustes (nt Alcalde Peñalver & García Laborda, 2021; Hartshorn & McMurry, 2020) on selgunud, et õpilased on tunnetanud oma kõnelemisoscuse mahajäämist teistest keele osaoscustest distantsõppe perioodil. Lisaks takistustele mõjutab kõnelemisoscuse arengut õpilase motivatsioon. Õpilasi motiveerivad rohkem mängulised või probleemi lahendamist nõudvad ülesanded (Skulstad, 2018a).

Rollimäng on õppemeetod, kus õpilased võtavad endale kujutletava rolli. Õpilastele antakse esmalt infot nende kehastatava rolli kohta, seejärel õpivad nad omavahelise suhtluse käigus paremini tundma rolle, suhteid ja keelt (Revell, 2013). Suhtluspädevuse arendamiseks on rollimängud head, sest need on seotud ettearvamatuslega – osalejatel ei ole ühist arusaama lõpptulemusest (Revell, 2013). Rollimängudel on võõrkeeleeõppes mitmeid eeliseid alustades suhtlemisoscuse arendamisest, lõpetades tegevuspõhise õppega (Harmer, 2015; Revell, 2013). Meetodi kasutamist võõrkeeleeõppes soovitas ka riikliku õppekava võõrkeelte ainevaldkonna eelmine versioon, seda eriti teises kooliastmes, kus üheks suhtlusoscuse arendamisviisiks on rühmatöö (Ainevaldkond “Võõrkeeled”, 2011).

Tartu Ülikoolis on varasemalt uuritud rollimänge (nt Piirisild, 2021) ja nende kasutamist keeleõppes (Heistonen, 2017) ning kõnelemisoscuse arendamist täpsus- ja soravusharjutustega (Merila, 2012). Lõputööde raames pole autorile teadaolevalt koostatud õppematerjali, mis keskenduks kõnelemisoscuse arendamisele rollimängude abil. Viimastel

aastatel tehtud tööd on keskendunud keele kõigi nelja osaoscuse, mitte kõnelemisoscuse arendamisele. Õppematerjali koostamine on vajalik, kuna rollimängud aitavad kaasa õpilaste suulise soravuse ja enesekindluse arendamisele, mis on kommunikatiivses võõrkeeleeõppes oluline. Ühtlasi vähendab kasutusvalmis õppematerjal õpetajatel tundide ettevalmistuseks kuluvat aega. Järgnevalt tutvustatakse teooriaosas suhtluspädevuse ja kõnelemisoscuse arendamist, rollimängude olemust ning nende kasulikkust võõrkeeleeõppes. Lisaks kirjeldatakse võimalikke probleeme, õpetaja rolli rollimängude läbiviimise ajal ja õppematerjali koostamist.

1. Teoreetiline ülevaade

1.1 Suhtluspädevuse ja kõnelemisoscuse arendamine

Põhikooli riiklik õppekava (2011) ütleb, et õpetajad peavad toetama õpilaste üldpädevuste arengut. Üheks arendatavaks pädevuseks on suhtluspädevus, mis väljendub selles, et õpilane oskab ennast erinevates suhtlussituatsioonides nii ema- kui ka võõrkeeles selgelt väljendada. Eesti Keele Instituudi (*s.a.*, para 1) haridussõnastikus on suhtluspädevust defineeritud nii: „suutlikkus ennast selgelt ja asjakohaselt väljendada nii kõnes kui ka kirjas, arvestades olukordi ja suhtluspartnereid“. Suhtluspädevuse arendamisel on oluline mõista, et keel ei ole isoleeritud, vaid seda ümbritseb sotsiaalne kontekst, mistõttu ei piisa õpilastele ainult keelestruktuuride õpetamisest, vaid neile tuleb ka näidata, kuidas ja millistes olukordades erinevaid keeleelemente kasutatakse (Revell, 2013). Suhtluspädevuse edendamine on tihedalt seotud keele nelja osaoscusega: kuulamise, kõnelemise, lugemise ja kirjutamisega (Põhikooli riiklik õppekava, 2011). Keeleline soravus võiks suhtluspädevuse arendamisel olla olulisem kui korrektsus (Revell, 2013). Samast allikast selgub, et vajalik on luua päriselu suhtlussituatsioone, sealjuures peaks alles jääma olukordade ettearvamatus. Viimase puhul soovitatakse õpilastele korruga anda vaid osa teabest, sest siis peavad õpilased omavahel rohkem suhtlema, et infolünkasid täita, ning sellisel juhul pööratakse rohkem tähelepanu üksteise kuulamisele.

Kõnelemine on osa igapäevaelust, see tuleb inimestel nii loomulikult, et tihti unustatakse, kui palju kunagi selle nimel vaeva nähti (Thornbury, 2009). Eelnimetatud autori sõnul seda aga hetkeni kuni võõrkeelt õppima hakatakse ja kõik algab otsast peale. Ainevaldkonna “Võõrkeeled” (2023) järgi keskendutakse võõrkeeleeõppe alguses tüüpiliselt kahe keele osaoscuse – kuulamise ja kõnelemise – arendamisele. Eelmainitud allika põhjal lisanduvad II kooliastmes neile lugemis- ja kirjutamisoscus, kuid seetõttu ei vähene

kõnelemisoskuse tähtsus. Enamasti kehtib soovitus arendada kõnelemisoskust paralleelselt teiste keele osaoskustega (Thornbury, 2009), aga vahel tasub seda ka teistest eraldi arendada (Skulstad, 2018a). Osaoskuste integreerimine on kommunikatiivse lähenemise üks tunnuseid (Skulstad, 2018a) ja just kommunikatiivse õpetuse põhimõtetest Eesti koolide võõrkeeleõppes aastaid lähtuti (Ainevaldkond “Võõrkeeled”, 2011). Kuigi ainekavasid on vahepeal uuendatud, siis suhtluspädevuse arendamise olulisust rõhutab ka uus ainekava (Ainevaldkond “Võõrkeeled”, 2023). Seega on oluline, et õpilased räägiksid tundides võimalikult palju inglise keeles. Viimasele viitab ka Skulstad (2018a), kelle sõnul on võõrkeeles rääkimine parim viis keele õppimiseks. Folse'i (2006) arvates peaks õpetaja üks peamisi eesmärke suhtlemise õpetamisel olema saada õpilased rääkima. See on eriti oluline inglise keele kui võõrkeele õpetamise kontekstis, sest enamik lapsi suhtleb suurema osa päevast oma emakeeles.

Kõnelemisoskuse arenemist võivad takistada erinevad tegurid. Thornbury (2009) toob välja mõned: vähe võimalusi omavahelist suhtlust harjutada, enesekindluse puudumine, ärevus ja erinevad teadmised võõrkeeles võrreldes emakeelega. Samast allikast selgub, et takistavateks teguriteks võivad samuti olla pinge kõneleda grammatiliselt korrektselt ning õpilaste kaldumus mõelda vastusele esmalt emakeeles ja seejärel tõlkida see võõrkeelde. Kõnelemisoskusele võõrkeeles on oma jälje jätnud ka pandeemia ja sellest tingitud distantsõpe. Alcalde Peñalver ja García Laborda (2021) ning Hartshorn ja McMurry (2020) on oma uurimustes leidnud, et distantsõppe periood mõjutas negatiivselt õpilaste kõnelemisoskust võrreldes teiste keele osaoskustega. Peamise põhjusena toodi välja vähest kontakttundide arvu ja ebapiisavat päriselu suhtlust (Alcalde Peñalver & García Laborda, 2021). Peale takistuste on kõnelemisoskuse areng mõjutatud ka õpilase motivatsioonist. Lawtie (*s.a.*) sõnul võib õpilastel tekkida motivatsiooni- ja õpihuvipuudus, kui neile ei õpetata suhtlemist või kui neile ei anta tunnis piisavalt võimalusi kõnelemiseks. Õpilaste motiveerimiseks sobivad hästi mängulised või probleemi lahendamist nõudvad kõnelemisülesanded (Skulstad, 2018a).

Edukaks ja lodusaks vestluseks ei piisa ainult sõnavara ja grammatika teadmistest, vaid oluline on ka teada, kuidas suhelda. Sotsiokultuurilised teadmised ja kordamööda rääkimine (ingl *turn-taking*) kuuluvad eduka suhtluse juurde (Harmer, 2015; Skulstad, 2018a; Thornbury, 2009). Kordamööda rääkimise juurde kuuluvad ka järgmised oskused: vestlusesse sisenemine (ingl *entering a conversation*), selle hoidmine (ingl *holding the floor*) ja kaaslasele rääkimiseks loa andmine (ingl *giving the floor*) (Skulstad, 2018a). Thornbury (2009) sõnul mängib olulist rolli ka kõneleja keele register (ametlik vs kõnekeel). Tema sõnul tuleb jälgida,

millises olukorras millist kõneakti kasutada, näiteks ülikooli õppejõu register loengus erineb sõpradevahelisest vestlusest. Lisaks iseloomustavad suulist kõnet valestandardid, parandused ja täitesõnad (Skulstad, 2018a). Garside (2020) lisab, et suulise suhtluse juurde kuuluvad ka korduste vältimine ja ideede ehk vestluse arendamine.

Kokkuvõtvalt võib öelda, et suhtluspädevuse ja kõnelemisoskuse arendamine õpilaste seas on väga oluline, mistõttu on see ka põhikooli riiklikus õppekavas (Ainevaldkond “Võõrkeeled”, 2023) välja toodud. Suhtlemise õpetamisel ei piisa ainult kindlate keeleelementide õpetamisest, vaid olulised on ka teadmised sellest, kuidas suhelda. Järgnevalt tutvustatakse rollimänge kui üht suhtluspädevuse ja kõnelemisoskuse arendamise meetodit.

1.2 Rollimängude olemus

Rollimäng on aktiivõppe meetod, kus igal õpilasel on võimalus olla osa mängust nii vaimsel kui ka füüsilisel tasandil (Kaldra, 2021). Eesti Keele Instituudi haridussõnastikus on rollimängu defineeritud järgmiselt: „õppemeetod või vaba mäng, kus osaleja täidab kujuteldavat rolli“ (Eesti Keele Instituut, *s.a.*, para 1). Revelli (2013) sõnul seisneb selle meetodi sisu teise inimese olukorra mõistmises. Autor toob välja, et õpilased saavad kõigepealt infot nende kehastatava rolli kohta, pärast mida õpitakse omavahelise suhtluse kaudu rolle, suhteid ja keelt. Rollimänge saab läbi viia nii individuaalse, paaris- kui ka rühmatöona (Northern Illinois University..., 2012). Need põhinevad omavahelisel suhtlusel ja selleks, et see oleks võimalikult efektiivne, on Revelli (2013) arvates õpilastel vaja stiimulit ja rolli. Stiimuliks võib tema sõnul olla näiteks nii ajaleheartikkel, foto kui ka kaart ning roll aitab kaasa vabama suhtluse tekkele. Skulstadi (2018b) järgi aitavad rollimängud õpilastel mõista konteksti olulisust suhtluses: erinevaid kujuteldavaid rolle võttes saavad õpilased aru, kuidas kontekst suhtlust mõjutab.

Sõnu rollimäng ja simulatsioon kasutatakse tihti sünonüümidena, kuigi nende tähendused on veidi erinevad. Rollimängudes mängivad õpilased kujuteldavas olukorras kedagi teist, näiteks tööandjat, kes intervjuuerib tööle kandideerijat, ning teavet oma rollide kohta saadakse rollikaartidelt (Thornbury, 2009). Rollimängule on omased järgmised märksõnad: kindel eesmärk, reeglid hindamiseks ja mängu lõppedes oma kogemusele tagasi mõtlemine (Kaldra, 2021). Simulatsioonis mängivad õpilased aga kujuteldavas olukorras iseennast, näiteks jäädakse lifti kinni (Thornbury, 2009). Simulatsioon on kui olukorra jäljendamine ning kuigi selleks on vaja teatud ettevalmistust, siis peamine tegevus toimub siiski kohapeal improvisatsioonina. Simulatsiooni lõppedes toimub järelanalüüs, kus üheskoos arutatakse mängu ja päriselu seoste üle (Kaldra, 2021).

Seega on rollimäng üks õppemeetod, kus õpilased saavad kehastuda kellekski teiseks, vastupidiselt simulatsioonile, kus mängitakse iseennast. Autor keskendub töös edaspidi rollimängudele. Järgmises peatükis kirjeldatakse täpsemalt meetodi kasulikkust võõrkeeleeõppes.

1.3 Rollimängude kasulikkus võõrkeeleeõppes ja võimalikud probleemid nende läbiviimisel

Rollimängudel on võõrkeeleeõppes mitmeid eeliseid (Harmer, 2015; Revell, 2013): need võimaldavad õppida tegevuse kaudu, arendavad nii verbaalset kui ka mitteverbaalset suhtlemisoscust, on lõbusad ja motiveerivad, õpetavad erinevates suhtlussituatsioonides käituma ja võimaldavad õppetöö siduda välismaailmaga, mille kaudu areneb õpilaste sõnavara. Tunni konteksti sobivad rollimängud väga hästi oma varieeritava pikkuse tõttu – kestust on võimalik vastavalt vajadusele muuta (Kaldra, 2021). Põhikooli riikliku õppekava eelmine võõrkeelte ainevaldkonna ainekava (Ainevaldkond “Võõrkeeled”, 2011) sisaldas samuti soovitusi seda õppemeetodit võõrkeeleeõppes kasutada, eriti just II kooliastmes, kus üheks suhtlusoscuse arendamise viisiks on rühmatöö. Uues versioonis (Ainevaldkond “Võõrkeeled”, 2023) rollimänge ei mainita, aga suhtluspädevuse arendamiseks soovitatakse kasutada erinevaid õppemeetodeid. Samast allikast selgub, et suhtluspädevus on üks üldpädevustest, mida võõrkeeleeõppes arendatakse ning koos sellega areneb ka kõnelemisoscus. Rollimängud sobivad suhtluspädevuse arendamiseks hästi, sest tekkivad olukorrad on ettearvamatud – osalejatel puudub ühine arusaam lõpptulemusest (Revell, 2013). Rollimängud arendavad nii õpilaste suulist soravust kui ka valmistavad neid ette erinevateks elulisteks olukordadeks (Harmer, 2015).

Rollimängud võimaldavad luua olukordi, millega õpilased võivad päriselus kokku puutuda, seega on õpilastel võimalus harjutada suuremal hulgal keele registreid (nt ametlik keel, släng) (Thornbury, 2009) ja teha seda turvalises keskkonnas, tagajärgi kartmata (Budden, *s.a.*). Kaldra (2021) sõnul on õpilastel rollimängudes suurem vabadus ja julgus katsetada uut moodi mõtlemist või käitumist, samuti hakkavad õpilased teistmoodi arutlema ja kogevad senitundmatuid tundeid, kuna tegemist on kujuteldava maailmaga. Tema arvates sobib õppemeetod hästi ka hariduslike erivajadustega õpilastele, kuna võimaldab igale lapsele läheneda individuaalselt. Thornbury (2009) lisab, et see sobib samuti õpilastele, kes ei tunne ennast võõrkeeles mugavalt või kellel on lavahirm: nad saavad võtta rolli ega pea mängima

iseennast, lisaks saab õpetaja jälgida, et esinemisele eelneks piisav ettevalmistusaeg. Buddeni (s.a.) sõnul toob rollimängude kasutamine tundi vaheldust ja tempomuutust.

Peale keele- ja ainealaste teadmiste arendavad rollimängud ka muid lastele eluks vajalikke oskusi. Kaldra (2021) arvates õpetavad rollimängud õpilastele kohanemist, valikute tegemist, kiiresti reageerimist ja enda eest hoolitsemist. Tema sõnul on rollimängudel ka suur mõju loovusele, sest arenevad probleemitundlikkus, mõtlemise voolavus ja originaalsus. Samast allikast selgub, et rollimängud arendavad õpilaste omavahelist koostööd ning eneseväljendusoskust.

Sarnaselt teistele õppemeetoditele võib ka rollimängude läbiviimisel esineda mõningaid probleeme. Kaldra (2021) toob välja järgmised probleemid, millega õpetaja võib rollimängude läbiviimisel kokku puutuda: õpilasele ei meeldi publiku ees esinimine või ta ei soovi rollimängus kaasa lüüa, õpilastel on klassis erinev sotsiaalne staatus, millega tuleb arvestada rühmade moodustamisel, ning õpilane ei tee vahet päris- ja kujuteldaval maailmal. Nimetatud probleemidele on samas allikas ka lahendused pakutud: õpilasele tuleb leida roll, milles ta end mugavalt tunneb, aga mis siiski tekitaks tunde, et ta on kaasatud, näiteks lavahirmu puhul võib ta mängida taustategelasi või toimetada „lava taga“, rühmade moodustamisel tuleb jälgida, et koostöö õpilaste vahel sujuks, ning kahel maailmal aitavad vahet teha mängu kindlad algused ja lõpud.

Rollimängude läbiviimist raskendab see, kui õpilased ei soovi tunnis kõneleda. Põhjuseid selleks võib olla mitmeid: klassi omavaheline atmosfäär ei ole hea, teemavalik ei ole õpilastele sobiv, ülesande ülesehitus valmistab raskusi sellest arusaamisega, õpilased on arglikud või muretsevad oma keeleoscuse pärast (Harmer, 2007). Neid probleeme on eelmainitud autori sõnul võimalik lahendada piisava õpilaste ettevalmistuse, keeleelementide ja kõnelemisoscust arendavate harjutuste kordamise ning kohustusliku osalemisega rollimängus.

Kokkuvõtvalt võib öelda, et rollimängude edukat läbiviimist võivad takistada mitmed olukorrad, kuid kõigele leidub lahendus. Välja pakutud lahendustel on kandev roll õpetajal. Tema on see, kes saab tagada õpilastele turvalise keskkonna ning jälgida, et kõik oleksid mingil määral õppetöösse kaasatud. Sellest tulenevalt keskendub järgmine peatükk õpetaja erinevatele rollidele mängude läbiviimisel.

1.4 Õpetaja roll rollimängude läbiviimisel

Õpilaste sorava kõnelemise toetamiseks on oluline osa õpetajal. Harmer (2015) jagab õpetaja rollid kolmeks: etteütleva, osaleja ja tagasisidestaja. Esimese puhul saab õpetaja vajadusel

õpilast aidata või soovitusi anda, kui viimasele ei meenu teatud sõnad, fraasid või ei oska ta vestlust edasi viia. Budden (*s.a.*) soovitab ka teatud väljendid või märksõnad tahvlile kirjutada, et õpilastel oleks tugi igal ajal olemas. Tema sõnul aitavad sellised olukorrad kaasa sõnavara paremale meelde jätmisele, sest õpilased on loomulikus ja meeldejäävas keskkonnas.

Õpetajal kui osalejale on võimalus ise rollimängus kaasa lüüa, aga sellisel juhul tuleb jälgida, et ta ei muutuks domineerivaks (Harmer, 2007). Folse'i (2006) arvates ei ole heas kõnelemisülesandes õpetajal peaaegu üldse kõnelemisrolli. Tagasisidestaja roll on samuti oluline, aga millal ja kuidas seda anda sõltub suuresti õpetajast, klassist ja olukorrast. Buddeni (*s.a.*) sõnul ei tasu iga õpilase viga kohe parandada, sest see võib viia motivatsioonilanguseni. Ta toob välja kolm võimalust, kuidas rollimängude kontekstis vigu parandada: eneseparandus, vastastikune parandamine või levinumate vigade üles märkimine ja järgmistes tundides nendega tegelemine. Parandamisviis sõltub õpilastest: valida tuleks viis, mis sellele klassile kõige paremini sobib. Harmer (2007) rõhutab tagasiside andmise olulisust ülesande lõppedes. Tema arvates on oluline nii õpilaste endi kui ka õpetaja hinnang tegevusele.

Õpetaja ülesandeks on tagada õpilastele rollimänguks piisav ettevalmistus. Õpetaja peab jälgima, et õpilased saaksid ülesandest aru, seega on olulised selged tööjuhised ja vajadusel ülesande demonstreerimine (Harmer, 2007). Kui on soovi kasutada näitlikke õppevahendeid või rekvisiite, siis õpetaja saab nende eest vastutada – need vahendid äratavad rollimängu ellu (Budden, *s.a.*). Kostüümide ja rekvisiitide valmistamisel võib pöörduda lapsevanemate, kooli või kogukonna poole, samuti võivad õpilased ise neid valmistada (Kaldra, 2021).

Eelneva põhjal võib öelda, et õpetajad võtavad rollimängude läbiviimisel mitmeid rolle: nad võivad tegevuse ajal olla nii etteütlejad, osalejad kui ka tagasisidestajad. Vähem tähtsam ei ole ka nende ülesanne õpilased mänguks ette valmistada, andes neile piisavalt infot ja selgitades järgnevat tegevust. Mänguks ettevalmistumine on edukam, kui õpetajal on kasutada hea õppematerjal ning selle koostamisest järgmine peatükk räägibki.

1.5 Õppematerjali koostamise põhimõtted

Õpetajad loovad tihti ise uusi õppematerjale, sest need on lisandväärtuseks õpikule. Samas võib teatud materjalidest olla ka puudus või ei vasta olemasolevad ootustele (Harmer, 2015). Harmer (2015) on õppematerjali koostajatele andnud viis soovitusi: jõuda selguseni materjali eesmärkides, mõelda, kas kasutamisele kuluv aeg ja materjali eelised kaaluvad üles selle ettevalmistamisele ja koostamisele kulunud aja, koostada materjal, mis on lihtne kasutada nii

õpilastele kui ka õpetajatele, veenduda, et materjali saaks kasutada mitu korda ja erinevate keeletasemetega, luua materjal, mis huvitaks õpilasi ning naudi loomisprotsessi. Lisaks on oluline jälgida, et ülesanded vastavad õpilaste keeletasemele (Harmer, 2007). Ainevaldkonna “Võõrkeeled” (2023) järgi peaksid õppematerjalid arvesse võtma ka õpilaste individuaalsusest tulenevaid erisusi, ühtlasi soovitatakse tunnis kasutada diferentseeritud õppeülesandeid.

Kõnelemisoskust arendava õppematerjali koostamisel on mitmeid aspekte, mida õpetaja peab silmas pidama. Hughesi (2010) arvates võiks kõnelemist arendavad materjalid olla sellised, mis: tõstavad teadlikkust, et kõnelemine ei ole ühe õige lause teise järel ütlemine, vaid, et vigade tegemine on osa õppimisprotsessist ja suuline kõne ei saagi olla täiuslik, aitavad õpilasel mõista, et efektiivne kõnelemisoskus põhineb keelekasutajate omavahelisel koostööl, keelevelikud ja tõlgendused on tugevalt mõjutatud kontekstist ja kasutajast. Samas allikas rõhutatakse, et õppija peab aru saama suulise ja kirjaliku keele erinevustest, suuremast tolerantsusest vigade tegemisel ja väiksema sõnavara ulatusest ning võimalikest kultuurilistest erinevustest. Ideaalis võiksid kõnelemisoskust arendavad materjalid ühendada või vähemalt sobitada omavahel õpilaste produktiivset pädevust ja ülesande raskusastet (Hughes, 2010). Folse'i (2006) meelest on kahte liiki ülesandeid, mis mõjutavad kõnelemisülesande efektiivsust: kahesuunalised ülesanded (ingl *two-way tasks*) ja planeeritud ülesanded (ingl *planned tasks*). Kahesuunaliste ülesannete all mõtleb autor infovahetust erinevate osapoolte vahel, st õpilastel on erinevad infokillud, mis tuleb omavahel suheldes üheks suureks pusleks kokku panna. Planeeritud ülesanded annavad õpilastele aja, et nad saaksid veidi enne kõnelemist oma vastuse läbi mõelda.

Teooriaosa põhjal saab väita, et õppematerjali koostamine on vajalik, kuna rollimängud aitavad arendada õpilaste suulist soravust ja enesekindlust. Viimased on kommunikatiivses võõrkeeleeõppes tähtsal kohal. Lisaks võimaldab kasutusvalmis õppematerjal õpetajatel lühema ajaga tunde ette valmistada. Uuringud (nt Grant & Mistry, 2010; Riain *et al.*, 2018) näitavad, et rollimängude kasutamisel võõrkeeleeõppes on mitmeid eeliseid ning neid tasuks tunnis kasutada. Bakalaureusetöö eesmärk on koostada rollimängudele toetuv õppematerjal kõnelemisoskuse arendamiseks 6. klassi inglise keele tundides ning selgitada välja õpetajate arvamused õppematerjalist ja ettepanekud selle parendamiseks. Eesmärgist lähtuvalt sõnastati järgmised uurimisküsimused:

- 1) Millistele nõuetele peaks vastama 6. klassile mõeldud rollimängudele toetuv õppematerjal kõnelemisoskuse arendamiseks?
- 2) Kuidas sobib koostatud õppematerjal 6. klassi õpilastele kõnelemisoskuse arendamiseks inglise keele õpetajate arvates?

- 3) Milliseid ettepanekuid teevad 6. klassi inglise keele õpetajad õppematerjali parendamiseks?

2. Metoodika

2.1 Õppematerjali loomine

Uurimuse läbiviimiseks koostati rollimängudele toetuv õppematerjal (Lisa 1), mis on mõeldud 6. klassi õpilaste kõnelemisoscuse arendamiseks inglise keele tundides.

Õppematerjali loomine jagunes kolmeks etapiks: 1) õppematerjali põhimõtete paika panemine, 2) tutvumine 6. klassi inglise keele õpikutega, 3) rollimängude koostamine ja õppematerjali kokkupanek.

Esimeses etapis otsiti kirjandusest soovitusi õppematerjali koostamise kohta. Saadud soovitude põhjal kirjutati alapeatükk “1.5 Õppematerjali koostamise põhimõtted”, kuhu koondati kokku erinevate autorite mõtted õppematerjali koostamisest. Õppematerjali eesmärk oli õpilaste kõnelemisoscuse, sh suulise soravuse ja enesekindluse arendamine inglise keele tundides. Rollimängud valiti seetõttu, et neid soovitas eelmine põhikooli riikliku õppekava võõrkeelte ainevaldkonna ainekava (Ainevaldkond “Võõrkeeled”, 2011), mis kehtis õppematerjali koostamise hetkel. 2023. aasta märtsis võeti vastu uus võõrkeelte ainevaldkonna ainekava (Ainevaldkond “Võõrkeeled”, 2023), mis rollimänge enam ei maini, aga soovitab suhtluspädevuse, sh kõnelemisoscuse arendamiseks kasutada erinevaid õppemeetodeid. Lisaks on mitmetes uuringutes (nt Grant & Mistry, 2010; Riain *et al.*, 2018) leitud, et rollimängude kasutamine võõrkeeleõppes on õpilase suhtlemis- ja kõnelemisoscuse arengule väga kasulik.

Teises etapis tutvuti 6. klassile mõeldud inglise keele õpikuga, et saada parem ettekujutus sihtrühma keelelisest tasemest ning arusaam teemadest ja grammatikareeglitest, mida selles klassis õpitakse. Seejärel mõeldi rollimängude võimalike teemade peale, kusjuures ideid saadi isiklikest kogemustest. Rollimängude teemad kujunesid järgmisteks: “Campfire Night at an International Camp” (ee “Lõkkeõhtu rahvusvahelises laagris”), “Lost in London” (ee “Londonis eksinud”), “At a Job Interview” (ee “Tööintervjuul”).

Kolmas etapp algas kolme erineva rollimängu ja õpetajale mõeldud juhendite loomisega. Iga rollimäng koosnes kolmest osast: tutvustus, õpilastele jagatavad rollikaardid ja rollimängude läbiviimise protseduuri kirjeldus. Viimane sisaldas ettevalmistust rollimänguks, rollimängu ja kokkuvõtet rollimängust. Igal osal oli mitu erinevat alaetappi, mis selgitasid lähemalt õpetajale rollimängu läbiviimist. Linnakaarti rollimängu „Lost in London“ jaoks

otsiti internetist. Leidnud kaks sobivat kaarti, võeti autoriõiguste teada saamiseks ühendust mõlema illustratsiooni autoriga ning ühelt saadi luba tema illustratsiooni töös kasutada. Sellele järgnes õppematerjali kokkupanemine ja viimistlemine. Õppematerjali mustand kirjutati Microsoft Wordi dokumenti, õppematerjal kujundati Canva keskkonnas.

2.2 Valim

Bakalaureusetöö valimisse kuulusid neli 6. klassi inglise keele õpetajat kolmest erinevast koolist. Uuritavate valimisel seati kriteeriumiteks kõrgharidus inglise keele või õpetajakoolituse erialal ning vähemalt kolmeaastane tööstaaž inglise keele õpetamisel. Berliner mudeli (Barone *et al.*, 1996, viidatud D. Berliner õpetaja..., *s.a.* j) järgi on vähemalt kolmeaastase tööstaažiga õpetajad kompetentsed: nad oskavad seada prioriteete ja on oma valikutes teadlikumad, lisaks suudavad nad vahet teha olulisel ja ebaolulisel. Samast allikast selgub, et kompetentsuse astmel olev õpetaja on võimeline tegema õppekava ja õpetamisega seotud otsuseid: nad teavad, millal ja kuidas on mõistlik mõnda teemat käsitleda. Tegemist oli mugavusvalimiga (Rämmer, 2014), sest pöörduti nende õpetajate poole, kes olid lihtsasti kättesaadavad ja valmis koostööd tegema ning kes vastasid seatud kriteeriumitele. Meilid kirjutati kuuele õpetajale neljas koolis, neist neli olid nõus uuringus osalema. Uuringus osalenud õpetajatel paluti katsetada kolmest rollimängust vähemalt kahte. Üks uuritav jõudis kõiki rollimänge katsetada, teised katsetasid kahte rollimängu. Õpetajad viisid rollimängud läbi oma 6. klassi inglise keele tundides, kokku katsetasid neli õpetajat õppematerjali üheksa erineva klassiga.

Uuringus osalenutest õpetajatest kolm olid naised ja üks oli mees. Õpetajate tööstaažid jäid vahemikku 4-22 aastat. Uuritavate konfidentsiaalsuse tagamiseks kasutati neile viitamisel pseudonüüme.

2.3 Andmekogumine

Õppematerjalis sisalduvate rollimängude keelelise taseme sobivust hindas enne selle katsetamist üks 6. klassi inglise keele tegevõpetaja, kes ei kuulunud hiljem põhivalimisse. Tema sõnul oli õppematerjal 6. klassi jaoks heal keskmisel tasemel, seega keeleliselt mingeid muudatusi materjalis ei tehtud. Peale selle aitas andmekogumise kvaliteeti suurendada ka juhendaja, kes vaatas kogu õppematerjali enne uuritavatele õpetajatele saatmist üle ja andis tagasisidet.

Õppematerjali koostamise järgselt võeti meili teel ühendust uuritavate õpetajatega ja küsiti nõusolekut uurimuses osalemiseks. Valimisse kuulunud õpetajatele saadeti meili teel rollimängudele toetuv õppematerjal, mida paluti neil oma 6. klassi inglise keele tundides katsetada. Esimesele rollimängule “Campfire Night at an International Camp” saadi tagasisidet kolmelt õpetajalt, teisele rollimängule “Lost in London” neljalt õpetajalt ja kolmandale rollimängule “At a Job Interview” kahelt õpetajalt. Õpetajate tagasisidet õppematerjalile koguti poolstruktureeritud individuaalintervjuude kaudu pärast seda, kui õpetajad olid õppematerjali oma tundides katsetanud. Poolstruktureeritud intervjuu eeliseks on paindlikkus (Lepik *et al.*, 2014): autoril oli võimalus kasutada ettevalmistatud intervjuukava, muuta vajadusel jooksvalt küsimuste järjekorda ja küsida täpsustavaid küsimusi.

Intervjuukava koostati töö eesmärgist ja uurimisküsimustest lähtuvalt. Intervjuuküsimused jagunesid kolmeks: taustaküsimused, põhiküsimused ja lõpuküsimus. Esimese osa eesmärk oli teada saada uuringu jaoks vajalikud taustaandmed ning ühtlasi luua lihtsamate küsimustega intervjuuks meeldiv õhkkond (nt *Mis eriala te ülikoolis lõpetasite?*, *Kui kaua olete inglise keele õpetajana töötanud?*). Teise osaga sooviti saada vastuseid uurimuses sõnastatud uurimisküsimustele (nt *Milline oli teie arvates rollimängu keeleline tase?*, *Kui atraktiivne oli rollimäng õpilastele?*). Viimane küsimus (*Mida soovite veel teema kohta lisada?*) võimaldas õpetajal mõelda intervjuule tagasi ning soovi korral oma vastuseid täiendada. Intervjuukava ja selle küsimustega on võimalik lähemalt tutvuda lisas 2.

Uuringu kvaliteedi suurendamiseks vaatas intervjuukava üle juhendaja. Lisaks viidi veebruaris 2023 läbi prooviintervjuu, mille kestvuseks oli 35 minutit ja 47 sekundit. Intervjueeritav vastas kõikidele seatud kriteeriumitele ja kuna prooviintervjuu järgselt intervjuukavas olulisi muudatusi ei tehtud, saadi ta valimisse kaasata. Prooviintervjuu käigus selgus, et ainukesena vajas intervjuukavas muutmist sissejuhatav tekst. Algses variandis oli tekst kirjas märksõnadena, aga prooviintervjuul ilmnnes, et märksõnad tasuks vahetada seotud teksti vastu.

Intervjuud viidi läbi uuritavate koolides ja Tartu Ülikooli raamatukogus veebruaris ja märtsis 2023 ning need salvestati õpetajate nõusolekul. Salvestamiseks kasutati äppi Voice memos. Kõige pikem intervjuu kestis 41 minutit ja 57 sekundit, kõige lühem 25 minutit ja 17 sekundit. Intervjuude keskmiseks pikkuseks oli 33 minutit ja 37 sekundit. Uuring viidi läbi lähtuvalt teaduse heast tavast (Eetikaveeb, 2017): uuringus osalemine oli vabatahtlik, osalejatel oli alati võimalus uuringus osalemisest loobuda ja uuritavatele tagati konfidentsiaalsus.

Enne intervjuud tutvustas töö autor end õpetajale, tänas, et ta õppematerjali katsetas, rääkis uuringu eesmärgist ja tutvustas intervjuu ülesehitust. Lisaks selgitas autor eetika põhimõtteid. Intervjuu ajal tehti märkmeid, et hiljem täpsustavaid küsimusi küsida saaks. Pärast intervjuud tänati õpetajat uuringus osalemast, korrati üle konfidentsiaalsuse lubadus ja pakuti võimalust transkriptsioon üle lugeda, aga keegi uuritavatest seda võimalust ei kasutanud.

2.4 Andmeanalüüs

Töö andmeanalüüs algas salvestatud intervjuude transkribeerimisest, mille jaoks kasutati Olev ja Alumäe (2022) veebipõhist kõnetuvastusprogrammi. Uuesti intervjuu salvestust kuulates parandati Microsoft Wordis automaatse transkriptsiooni vead. Transkriptsiooni kogumahuks tuli 49 lehekülge (kirjastiil Times New Roman, kirjasuurus 12). Andmete analüüsimisel kasutati kvalitatiivset induktiivset sisuanalüüsi (Kalmus *et al.*, 2015), sest see võimaldas keskenduda uuritavate mõtetest arusaamisele ja nende tõlgendamisele ning see andis võimaluse luua enda koodid tekstist lähtuvalt.

Andmeanalüüsiks kasutati QCMap programmi, kuhu laaditi üles transkriptsioonide Wordi failid. Andmeid analüüsiti uurimisküsimuste kaupa, alustades intervjuude läbi lugemisest ja tähenduslike üksuste leidmisest. Viimasteks võivad Kalmuse jt (2015) sõnul olla nii sõnad, fraasid, lauseosad kui ka laused. Tähenduslikele üksustele mõeldi sobivad koodid ja seejärel need kategoriseeriti. Kodeerimiseks peetakse tekstilõigu sisu kokkuvõtmist sildi või märksõnaga ja loodud koodide koondamist ühise märksõna alla nimetatakse kategoriseerimiseks (Kalmus *et al.*, 2015). Näiteks kood *abistavad lausealgused/küsimused* tuletati järgnevast tähenduslikust üksusest: „Ja need aitasid väga, et ilma nendeta, ma ei usu, et see rollimäng oleks üldse välja tulnud.“ (Rasmus). Eelmainitud kood koondati koos teiste koodidega *keelelise taseme sobivus, sõnavara tase, uus sõnavara ja tee juhatamine* ühte kategooriasse nimega *keeleline jõukohasus*.

Andmeanalüüsi usaldusväärsus aitasid suurendada juhendaja ja kaaskodeerija, neist esimene vaatas üle koodid ja kategooriad ning teine kodeeris ühe intervjuu ulatuses andmeid. Kaaskodeerija koodid klappisid sisult autori loodud koodidega. Mõned koodid erinesid sõnastuse poolest, näiteks, kui autor oli koodiks märkinud *õppekavaga sobitumine*, siis kaaskodeerija oli sama tähendusliku üksuse kodeerinud kui *klapib PRÕKi nõuetega* (PRÕK = põhikooli riiklik õppekava). Mõne koodi sõnastust pärast kaaskodeerimist muudeti, sest kaaskodeerija loodud koodid tõid kohati paremini tähendusliku üksuse mõtte välja, näiteks koodist *sõnavara tase* sai *keerulised sõnad* ja koodist *kaardi selgus* sai *kaart parema*

kvaliteediga. Teise uurimisküsimuse alla moodustus viis ja kolmanda uurimisküsimuse alla neli kategooriat.

3. Tulemused

Bakalaureusetöö eesmärk oli koostada rollimängudele toetuv õppematerjal kõnelemisoskuse arendamiseks 6. klassi inglise keele tundides ning selgitada välja õpetajate arvamused õppematerjalist ja ettepanekud selle parendamiseks. Järgnevalt esitatakse tulemused uurimisküsimuste kaupa, võttes aluseks andmeanalüüsis saadud kategooriad. Tulemusi illustreerivad tsitaadid, millele on lisatud pseudonüümid ja milles on uurimisküsimuse suhtes ebaolulised välja jäetud kohad märgitud sümboliga (...). Parema loetavuse nimel eemaldati tsitaatidest parasiitsõnad ja sõnakordused.

3.1 Rollimängudele toetava õppematerjali olemus

Esimene uurimisküsimus oli: Millistele nõuetele peaks vastama 6. klassile mõeldud rollimängudele toetuv õppematerjal kõnelemisoskuse arendamiseks? Uurimisküsimuse tulemus on esitatud alapeatükis “2.1 Õppematerjali loomine”, kus tutvustatakse loodud õppematerjali. Töö autori koostatud ja õpetajate soovitude põhjal täiendatud rollimängudele toetava õppematerjali leiab lisast 1. Õppematerjali esialgse versiooni leiab [siit](#).

3.2 Õpetajate arvamused õppematerjali sobivuse kohta

Teine uurimisküsimus oli: Kuidas sobib koostatud õppematerjal 6. klassi õpilastele kõnelemisoskuse arendamiseks inglise keele õpetajate arvates? Selle uurimisküsimuse alla moodustus andmeanalüüsis viis kategooriat: keeleline jõukohasus, sisuline jõukohasus, vastavus õppekava nõuetele ja kõnelemisoskuse arendatavus, atraktiivsus, arusaadavus ja selgus.

3.2.1 Keeleline jõukohasus. Uuritavate sõnul oli õppematerjali keeleline tase 6. klassi õpilastele sobilik, õpilased teadsid enamikke sõnu ja väljendeid.

Keeleliselt õpilased said hakkama, et 6. klassi tase on täitsa olemas. (Rasmus)

Ühe õpetaja arvates sobis rollimäng „Campfire Night at an International Camp“ paremini tugevamatele rühmadele, kes saavutavad 6. klassi lõpuks riikliku nõutud A-võõrkeele taseme A2. Samas tõid õpetajad ka välja, et õpilased said rollimänge vastavalt enda keelelisele tasemele kohandada. Toetavaks peeti etteantud sõnavara, mis vastas suuremas osas õpilaste

keelelisele tasemele. Sõnavara osast vajasisid kordamist rollimängu „Campfire Night at an International Camp“ sõnad *coat of arms* (ee vapp), *anthem* (ee hümn), *barn swallow* (ee suitsupääsuke) ja *cornflower* (ee rukkilill). Mainitud sõnad olid õpilastel meelest läinud või polnud nad neid õppinud, mistõttu neid sõnu suhtlussituatsioonis väga agaralt ei kasutatud. Ühe õpetaja sõnul võimaldas see rollimäng õpilastel mõelda sõnavarale, mida nad muudu ei kasuta.

Näiteks seal nad olidki, et kuidas on taliujumine. Eestlase jaoks nagu nii selline asi, mida igapäev võiks teada, (...), aga nad ei ole inglise keeles kunagi kasutanud seda.

(Katrin)

Teiste rollimängude sõnavara õpilastele probleeme ei valmistanud. Õpetajad kiitsid abistavate lausealguste ja küsimuste olemasolu, mis nende hinnangul aitas õpilastel kõneledes suhtlustõrkest üle saada ja vestlust edasi arendada. Küsimuste keelelist tase hinnati lihtsaks.

3.2.2 Sisuline jõukohasus. Vastustest ilmnes, et rollimängud olid õpilastele enamasti sisuliselt jõukohased. Kõikide rollimängude teemade puhul toodi esile seotust reaalsusega, et tegemist oli väga eluliste olukordadega. Mõned õpetajad olid seisukohal, et (rahvusvahelise) laagri lõkkeõhtu ja tööintervjuu võisid teemadena õpilastele veidi kaugeks jääda. Samas rõhutati, et tegemist oli igapäevaste olukordadega ja need olid seotud eluks vajalike oskustega, mida ei ole kunagi liiga vara õppima hakata.

See tööintervjuu ka, võib-olla natukene noored nad on selle jaoks, aga nad oskasid üsna hästi eeldada, mis seal intervjuul on (...) nad on ikka näinud filmidest, et päris nii ei olnud, et keegi üldse ei tea, mis seal intervjuul võiks toimuda. (Rasmus)

Peale selle leiti, et õpilastele valmistas raskusi tee juhatamine ja seda mitte ainult võõrkeeles, vaid ka emakeeles. Rollimängus „Lost in London“ mainitud Londoni kuulsad vaatamisväärsused võisid samuti mõnele õpilasele kaugeks jääda, sest turismipunkti töötajateks kehastunud õpilased ei saanud ise aru, mis kohti nad soovivad turistidel külastada. Sarnaselt keelelisele jõukohasusele toodi ka siin välja, et sisu jõukohasus oleneb õpilaste tasemest. Tugevamate teadmiste tasemega õpilastel raskusi ei tekkinud ja mõeldi ise uusi aspekte juurde, aga nõrgemate teadmiste tasemega õpilased vajasisid rohkem tuge.

See aktiivne grupp mul, need hüppasid innuga asja kallale ja rääkisid tõesti kõigest, nende põhiküsimus oli, et õpetaja, kas ma tobedaid aktsente tohin teha? (Ülle)

Uuritavad mainisid, et rollimängude teemad läksid hästi kokku ainekava ja õpikute teemadega. Kuigi Londonist räägitakse põhjalikumalt 7. klassis, siis ka 6. klassis on esmased teadmised Ühendkuningriigi pealinnast olemas. Samamoodi on uuritavate sõnul õpikutes

olemas ka tee juhatamise, enda tutvustamise ja töökohtade teemad. Viimase puhul tõid õpetajad välja, et tööintervjuu kui olukord võis õpilastele raske olla, aga see siiski sobis, kuna tööst ja töökohtadest on 6. klassis juttu.

3.2.3 Vastavus õppekava nõuetele ja kõnelemisoscuse arendatavus. Uuritavate sõnul sobitus õppematerjal hästi õppekavaga. Esile toodi üldpädevuste arendamist, viimased erinesid rollimänguti, aga kõiki rollimänge ühendasid sotsiaalne ja kodanikupädevus ning suhtluspädevus. Oluliseks peeti ka arvestamist õpilaste erinevuste ja individuaalsusega. Õpetajate arvates olid etteantud lausekonstruktsioonid nõrgemate teadmiste tasemega õpilastele suureks abiks ja aitasid neil rollimängus kaasa lüüa. Seega on võimalik õppematerjali kohandada vastavalt õpilaste tasemele.

Need, kes on justkui edasijõudnumad, nad saavad rääkida asju juurde. (...) et nõrgematel on mingisugune lausekonstruktsioon ette antud. Nad oma mõtte saavad välja öelda. Nii ma teingi ausalt öeldes, et kui neil vestlus sai otsa, (...) siis ma ütlesin ka, et kuule sina tead ju sellest, räägi sellest ka. (Katrin)

Individuaalse poole pealt tõid õpetajad välja silmaringi küsimuse. Kõikide rollimängude puhul oli võimalik teemat vastavalt oma silmaringi suurusele edasi arendada, aga rollimängu „Lost in London“ puhul tulid erinevused kõige selgemini esile.

Siin said nüüd särada need, kes olid Londonis käinud, et need said ikka tõsiselt särada, sest nii mõnigi oli, et „ma olen seal käinud“! (Ülle)

Uuringu vastustest ilmnes, et kõik õpetajad viisid rollimängud läbi rühmatöödena ja kuna enamasti moodustati rühmad loosi teel, said õpilased arendada omavahelist koostööd. Üks õpetaja lasi rühmadel rollimängud klassi ees ette kanda, arendades niiviisi õpilastes ka esinemisoscust. Teised kolm lasid õpilastel endil moodustada väikesed rühmad, kus õpilased said turvaliselt rääkida, kartmata kaasõpilaste võimalikke hinnanguid. Samuti leiti, et rollimängud arendasid õpilaste kõnelemisoscust. Õpetajad tõid välja, et sellised mängud sobivad väga hästi klassidele, kes soovivad rääkida ja on avatud. Tulenevalt juhustest oli igas rollimängus kõikidel õpilastel mingil ajahetkel aktiivse kõneleja roll. Rollimängus „Campfire Night at an International Camp“ oli rõhk ühisel vestlusel, aga „Lost in London“ mängus toimus suhtlus osalejate vahel kordamööda. „At a Job Interview“ mäng keskendus üks ühele vestlusele. Õpetajad pidasid rollimängude puhul soravust tähtsamaks kui grammatilist korrektsust, nende eesmärk oli, et õpilased võimalikult palju räägiksid.

3.2.4 Atraktiivsus. Neljas kategooria jagunes andmeanalüüsis omakorda kaheks: rollimängu atraktiivsus õpilastele ja rollimängu atraktiivsus õpetajale.

Esimeses alakategoorias ehk rollimängu atraktiivsus õpilastele ilmnis, et õpilastele meeldisid rollimängud õpetajate hinnangul väga. Ühe õpetaja sõnul tekitasid rollimängud õpilastes nii palju elevust, et õpilased soovisid pärast rollimängude esmast katsetamist ise uusi rolle ja situatsioone välja mõelda. Õpetaja ülesandeks jäi vaid kodutöö kirjutada. Mitu õpetajat mainisid, et õpilastel sai rühmades palju nalja, kuna omakeskis arendati teemasid edasi. Rollimängus „Lost in London“ pidid õpilased eksinud turistide mängima. Mõned kiiremad rühmad jõudsid lisaks etteantud kohtadele külastada ka endale meelepäraseid kohti.

Oi, neile meeldis, neile nii meeldis! (...) Nad jõudsid käia ka paljudes erinevates kohtades, mitte ainult nendes, kuhu seal oli öeldud, et kuhu sa pead jõudma, vaid nad minu arvates kihutasid mööda linna ringi, nii et vähe ei olnud. (Ülle)

Samas selgus analüüsist, et katsetatud rollimängude seast meeldisid õpilastele õpetajate hinnanguil enim „Campfire Night at an International Camp“ ja „At a Job Interview“. Kuigi rollimäng „Lost in London“ oli õpetajate hinnangul põnev, siis õpilaste esimene eelistus see ei olnud. Üks klass tõi põhjuseks tegelaste vähese iseloomu, võrreldes rollimänguga „Campfire Night at an International Camp“, mille tegelased olid detailsemalt lahti kirjutatud. Õpilaste suureks sooviks oli ka võimalus endale ise nimi valida, mida „Lost in Londoni“ mängus teha ei saanud. Uuritavate sõnul polnud nad sellises võtmes rollimänge varem teinud, mistõttu võis õpilastel olla alguses raske mängust aru saada. Nende sõnul olid rollimängud atraktiivsemad, kui õpilased olid saanud ennast olukorda sisse elada. Õpetajate sõnul kiitsid õpilased visuaalse abimaterjali olemasolu; õpetajate sõnul meeldis õpilastele, et kaart oli värviline, rohkete ristmike ja vaatamisväärsustega. Rollimängus „Campfire Night at an International Camp“ pidi üks õpilane olema laagri korraldaja rollis, kes vestlust juhtis. Õpetaja hinnangul eelistasid õpilased olla laagrisolijad, mitte korraldajad.

Teises alakategoorias ehk rollimängu atraktiivsus õpetajale selgus, et õpetajatele õppematerjal meeldis. Üks intervjuueeritavatest tõi esile, et kasutusvalmis materjal vähendab tundide ettevalmistuseks kuluvat aega.

Ettevalmistus tänu sellele materjalile on minu jaoks ju minimaalne. Põhimõtteliselt loen läbi, mõtlen läbi, prindin välja, lõikan ära. (...) See on õpetaja jaoks nii tänuväärne materjal, sest ise seda ette valmistada, no ei ole aega, ja kui mul on see materjal võtta ja kasutada, siis see on ideaalne. (Ülle)

Kõik õpetajad tõid välja, et taolisi rollimänge pole nad varem tundides katsetanud, mistõttu oli uus olukord ka õpetajatele põnev. Vastustest ilmnis, et õpetajate roll mängu ajal oli erinev:

oli neid, kes lasid õpilastel oma rühmades jutustada ja liikusid ise vaikselt klassis ringi, kuulates, mille kõige peale õpilased tulevad. Samas oli ka neid õpetajaid, kes võtsid aktiivsema rolli: nad tegid rollimängudele põhjalikuma sissejuhatuse, mängu ajal käisid klassis ringi ning julgustasid ja aitasid vajadusel õpilasi.

See andis mulle tõuke midagi sellist proovida ja ma olen hästi rõõmus, et ma tegin seda, ma nägin neid üpris teisest küljest. (Katrin)

Üks õpetaja tõi välja teemasse sobivuse aspekti. Tema sõnul on õppematerjalist rohkem kasu nii õpetajale kui ka õpilastele, kui rollimängu teema läheb kokku teemaga, mida õpilased parasjagu tunnis õpivad või on just õppinud. Sarnaselt õpilastele, meeldis ka õpetajatele rollimängus „Lost in London“ kasutatud värviline ja visuaalselt atraktiivne linnakaart. Lisaks tõid nad positiivse poole pealt välja tagasiside küsimused, mis võimaldasid õpilastega kogetu üle arutleda.

3.2.5 Arusaadavus ja selgus. Analüüsist selgus, et õpetajale suunatud juhised olid üldjoontes arusaadavad ja selged. Üks õpetaja tõi välja, et ta pidi hoolega jälgima, missugused lehed õppematerjalis on mõeldud õpetajale ja missugused õpilastele, sh milliseid lehti on vaja välja printida. Teisel õpetajal tekkis rollimängu „Lost in London“ juhiseid lugedes küsimus, kes kellega räägib ja kuhu läheb. Õpiväljundeid ükski õpetaja õpilastele ette ei lugenud, aga arvati, et need on vastavuses rollimängudega ja õpilased saaksid neist vajadusel aru. Rollikaardid olid õpetajate sõnul õpilastele enamasti arusaadavad, küsimusi tekkis teatud keerulisemate sõnadega nagu näiteks *Spaniard* (ee hispaanlane). Vältimaks arusaamatusi, töötasid õpetajad koos õpilastega rollikaardid läbi. Ühe õpetaja arvates valmistas nõrgemate teadmiste tasemega õpilastele raskusi teksti pikkus, kuna pika teksti lugemine ja mõistmine on neile raskem. Sisu arusaadavuse poolest ütlesid uuritavad, et rollimängud läksid sujuvalt, õpilased said sisust aru ja elasid rolli sisse.

3.3 Õpetajate ettepanekud õppematerjali parendamiseks

Kolmas uurimisküsimus oli: Milliseid ettepanekuid teevad 6. klassi inglise keele õpetajad õppematerjali parendamiseks? Selle uurimisküsimuse vastusena eristus neli kategooriat: õpetaja rolli täpsustamine, keelelise toe lisamine, juhiste ühiselt mõistetavaks tegemine ja õppematerjali täiendamine.

3.3.1 Õpetaja rolli täpsustamine. Uuringu tulemused osutasid, et õpetaja sissejuhatustundi on oluline. Need õpetajad, kes ise põhjalikku sissejuhatust mängule ei teinud, tundsid, et

midagi jäi puudu. Õpetajad soovitasid oma kolleegidel teha enne rollimängu eeltööd ja häälestada lapsed rollimängu teema lainele. Eeltöö all mõeldi ühist tekstide läbi vaatamist, näiteks koos õpilastega keerulisemate sõnade tõlkimist, ja pikemat ettevalmistusaega selle asemel, et kohe rühmatööga alustada.

See ettevalmistusaeg tuleks neil võib-olla pikem teha, et mitte kohe rühmadesse minna, vaid koos ikkagi kõik asjad läbi arutada. (Tiiu)

Leiti, et sissejuhatuse ja eeltöö olulisus võiks olla mainitud ka õppematerjalis. Samuti tõi üks õpetaja välja, et rollimäng võiks kokku minna parasjagu õpitava teemaga. Uurimuses osalenute hulgas oli neid, kes tunnetasid õpetaja rolli mängu ajal väga aktiivsena.

Ma ei ütleks, et see on mulle õpetajana kergem viis, (...) tundsin, et õpetajana on minu roll ikka väga aktiivne kõik see aeg, esiteks mängu sissejuhatus ja seal keskel ja siis sa käid ja julgustad kogu aeg. (Katrín)

Nende sõnul võiks õpetaja kõrval jälgida, et kõik oleks hästi ja et kõik õpilased saaksid enam-vähem võrdselt rääkida. Peale selle leiti, et rollimängude läbiviimisel peab õpetaja oma loovust kasutama, kuna kogu vajalikku infot ei saa õpetajate sõnul rollimängus rollikaartidele panna.

3.3.2 Keelelise toe lisamine. Vastustest ilmnis, et nõrgemate teadmiste tasemega õpilasi saaks toetada, kui tõlkida sõnavara ja abiküsimuste katis olevad küsimused. Lisaks soovitasid õpetajad need laused grupeerida, et õpilasel oleks abiküsimustest parem ülevaade.

Võib-olla (...) teha mingi tabel või kuidagi välja tuua, et need on küsimused, mida võib küsida, need on vastused ja need on lausete algused või fraasid. (Tiiu)

Peale selle toodi välja, et nõrgemate teadmiste tasemega õpilasele oleks abiküsimustest rohkem kasu, kui neid saaks välja printida. Sellisel juhul saaks õpilane paberile märkmeid teha ja vajadusel näpuga järge ajada ning vestlus areneks kiiremini edasi, sest õpilane ei pea pidevalt tahvlile vaatama ja õiget küsimust otsima hakkama. Õpetajate sõnul tasuks õppematerjali lisada juurde ka lause, et tugevamate teadmiste tasemega rühmale pole võib-olla neid abiküsimusi vaja, nemad saavad ise lauseid välja mõelda. Nõrgemate teadmiste tasemega rühmal võib aga rohkem tuge vaja olla ja selle jaoks oleks hea, kui abiküsimused tuleksid lisana. Samuti toetaks nõrgemate teadmiste tasemega õpilasi lühem tekst või pikema teksti esitamine punktidenä, et korraga oleks õpilasel vähem lugeda ja lihtsam lausest aru saada. Uurimuses osalenute seas oli ka neid, kelle arvates võiks sõnavara veel rohkem välja tuua ja seda eelkõige rollimängus „At a Job Interview“. Õpetaja arvates jäi õpilastel vajaka sõnavarast, mis aitaks neil oma isikuomadusi kirjeldada ja tööintervjuul edukalt osaleda.

(...) võib-olla lisada neid sõnu, kuidas ennast väljendada, ennast kirjeldada. (Tiiu)
Õpetaja sõnul tuleks enne rollimängu korrata (või vajadusel õppida) ka tööga seotud sõnu.

3.3.3 Juhiste ühiselt mõistetavaks tegemine. Analüüsist selgus, et õppematerjalis võiks paremini eristatud olla õpetajale mõeldud leheküljed ja õpilastele mõeldud leheküljed. See aitaks õpetajatel paremini aru saada, millised leheküljed vajavad välja printimist ja millised mitte. Oluliseks peeti ka rollimängude tutvustusteksti pikemalt lahti kirjutamist, et tekiks parem arusaam olukordadest, millega õpilased rollimängudes kokku puutuvad. Peale selle toodi välja rollimängu „Lost in London“ tutvustuse osa üks lause, mis tekitas õpetajates segadust, kuna ei olnud täpselt aru saada, kes kellega räägib ja kuhu läheb. Vältimaks arusaamatusi, soovitati see lause ümber sõnastada nii, et selle mõte paremini välja tuleks. Selle rollimängu puhul oli oluline, et tegemist ei olnud ühtse vestlusega, vaid kaks õpilast räägivad esmalt omavahel ja seejärel liigub üks neist kolmanda õpilase juurde ja neil tekib uus vestlus. Lisaks rõhutati arvestamist erivajadustega õpilastega, kelle jaoks on oluline, et uus õppematerjal oleks võimalikult sarnane sellele, millega nad harjunud on.

Need (sõnavara sinises kastis – uurija) võiks tulla sellises vormis ka, et neid saaks näiteks projektoriga tahvlile näidata natukene lihtsamini. (...) kui sul on erivajadusega õpilased, siis nende jaoks hakkab see häirima, nendel peab olema see valge taust, must tekst, nad on sellega harjunud. (Ülle)

Intervjuus arutleti ka selle üle, et nõrgemate teadmiste tasemega õpilasi aitaks abistavate lausete ja küsimuste grupeerimine. Seetõttu soovitati kõikides rollimängude sõnavara ja abiküsimuste kasti täiendada.

Võib-olla siin aitaks ka see, kui seal sinises kastis oleks välja toodud need eraldi, et need on viisakusvormid ja need on tee juhatamine. (Tiiu)

Õpiväljunditega seoses toodi esile, et õpetajad ei keskendunud rollimängude läbiviimisel grammatikale, vaid soravusele. Seetõttu arutles üks õpetaja ajavormide õpiväljundite vajaduse üle ning jõudis järeldusele, et ajavormid võivad õpiväljunditesse jääda, aga nendele ei pöörata mängides suurt tähelepanu.

3.3.4. Õppematerjali täiendamine. Neljas kategooria *õppematerjali täiendamine* jagunes andmeanalüüsis kolmeks alakategooriaks: tegelaste täiendamine, visuaalne abimaterjal ja muu täiendamine.

Esimeses alakategoorias *tegelaste täiendamine* selgus, et enamik soovitusi käis rollimängu „Lost in London“ kohta. Osa õpetajaid pakkus, et kaks eksinud turisti on palju, et

teise eksinud turisti asemel võiks kolmas tegelane olla, kes teeb midagi muud. Teisalt toodi välja, et kaks eksinud tegelast võiks alles jääda, sest see tekitab õpilastes põnevaid küsimusi. Samas soovitati muuta ühe tegelase nime ja rahvust, kuna praegu jääb mulje, et mõlemad eksinud on inglased ja õpilastes tekitab segadust olukord, kus pealtnäha sama riigi kodanik eksis oma riigis ära. Seetõttu soovitati täpsustada, et üks tegelane on pärit mujalt maailmast kui Ühendkuningriigist ja teine tegelane on küll pärit eelmainitud riigist, aga pealinnas Londonis esimest korda.

Võib-olla kui täpsustada, et see kolmas roll, et ta on küll esimest korda Londonis, aga tegelikult on ta näiteks kas inglane, šotlane või vähemalt samast riigist pärit. Üks on samast riigist ja teine on tõesti välisturist, praegu siin mõlemad on nagu inglise nimed. (...) et see aitaks äkki natukene täpsemalt aru saada, kes ma täpselt olen. (Ülle)

Peale selle toodi välja, et õpilastele meeldis, kui rollimängus oli tegelastele antud rohkem iseloomu ja valikuvõimalust. Õpilastele oli oluline, et nad saaksid ise omale nime valida ja ühtlasi otsustada, milliseid kohti Londonis külastada. Algses versioonis oli ette antud neli kohta, mida infopunkti töötaja turistidel külastada soovitab. Ise külastatavate kohtade valimine välistab olukorra, kus õpilased peavad soovitama kohta, millest nad varem kuulnud pole, seega õpilased saaksid ise valides keskenduda oma teadmistele ja tugevustele. Lisaks toodi välja, et tegelastel oleks võinud rohkem iseloomu olla, näiteks üks tegelane võinuks olla juhises kirjeldatud kui ülbe või vastupidi – kogu aeg naerata. Teiste rollimängude kohta oli vähem muudatusettepanekuid, kuid rollimängu „Campfire Night at an International Camp“ puhul toodi välja, et seal võiks rohkem rolle olla. Õpetaja sõnul tegi ta neljased rühmad ja osa õpilasi vahetas tunni jooksul rühmasid, aga kuna rollid olid kogu aeg samad, siis tüdinesid õpilased tunni lõpuks ära. Nende sõnul oleks põnevam olnud, kui rühma vahetades oleks uue rolli saanud.

Üks roll oleks võinud veel olla. Võib-olla mõlema mängu puhul mingi ekstra roll panna, et kui seda rolli ei ole, mitte midagi ei juhtu, aga igaks juhuks, et kui ongi rohkem õpilasi. (Katriin)

Samas rollimängus ehmatas õpilasi alguses hispaanlase roll, kuna arvati, et Hispaania kohta ei osata midagi rääkida. Kuigi Hispaania riigina ja oma tavadega võib õpilastele kaugeks jääda, siis õpetajad ei kiirustaks seda rolli muutma.

Mitte, et selle peaks seal ära muutma, minu arust on see tore viis nad kastist välja panna mõtlema, et see on lihtsalt nagu: „Mängi kaasa, vahet ei ole!“ (Katriin)

Teises alakategoorias *visuaalse materjali lisamine* ilmnes, et enamik soovitusi olid seotud rollimängus „Lost in London“ kasutatud linnakaardiga. Peamine soovitus oli kaarti suurendada ja tänavaid tumedamaks teha, et oleks lihtsam tänavanimedid välja lugeda.

See kaart on väga tore, aga võib-olla kuidagi niimoodi, et need tänavad oleks rohkem välja toodud, et õpilane saaks öelda, mis tänavat pidi keegi peab liikuma. (Rasmus)

Peale selle toodi välja, et kaardile võiks märkida kindla alguspunkti, kus asub turismiinfopunkt ja kust kogu situatsioon alguse saab. Õpetajate sõnul oleks sellest abi nii nõrgemate kui ka tugevamate teadmiste tasemega õpilastele, kuna kindel koht on ühes kaardi otsas ja teed kirjeldades tuleb jõuda teise kaardi otsa. Rollimängu „Lost in London“ situatsioon on õpilastele arusaadavam ja neil on lihtsam rolli minna, kui üheskoos tutvutakse eelnevalt linnakaardil mainitud vaatamisväärsustega, seda kas siis piltide või videote kaudu. Analüüsist selgus, et õpetajale võiks juhistesse kirja panna väikse märkusena, et vaatamisväärsused tasuks enne läbi vaadata.

Võib-olla oleks hea, kui oleks mingi video, kus nad saavad näha, et mis seal toimub. Võiks olla mingi turist, kes on Londonis ära eksinud ja läheb sinna turismiinfopunkti ja saab sealt infot. (Rasmus)

Õpetaja sõnul ei pea video olema üks ühele rollimängule, aga oluline on, et olukorra mõte jõuaks õpilasteni.

Kolmandas alakategoorias *muu täiendamine* selgus, et rollimängu „At a Job Interview“ sõnavara ja abiküsimuste sinine kast vajab täiendamist. Õpetaja sõnul võiks sinna lisada juurde enda tutvustamise ja vestluse alustamise (ingl *small talk*) lausealguseid, kuna rollimängu läbi viies jäi see samm õpilastel vahele ja asuti kohe intervjuuküsimustele vastama. Vestluse alustamisele tähelepanu pööramine aitab õpilastel korrata varasemalt õpitud teemasid ja valmistada neid ette tulevaseks eluks. Rollimängu „Campfire Night at an International Camp“ puhul rõhutati laagrikorraldaja rolli. Analüüsist selgus, et rollikaartidele võiks lisada lause, et korraldaja jälgib vestlust ning vajadusel juhib seda, küsides osalejatelt lisaküsimusi. Niiviisi oleks korraldajal terve rollimängu ajal samuti aktiivne roll. Peale selle toodi välja, et juhistes tuleks paremini sõnastada, kes ja kuidas rollimängu alustab. Soovitati täiendada juhiseid lausega, et laagrikorraldaja alustab vestlust.

4. Arutelu

Bakalaureusetöö eesmärk oli koostada rollimängudele toetuv õppematerjal kõnelemisoskuse arendamiseks 6. klassi inglise keele tundides ning selgitada välja õpetajate arvamused

õppematerjalist ja ettepanekud selle parendamiseks. Õppematerjali eesmärk oli arendada 6. klassi õpilaste kõnelemisoskust rollimängude kaudu. Rollimängudele otsustati keskenduda seetõttu, et neid soovitas põhikooli riikliku õppekava võõrkeelte ainevaldkonna eelmine ainekava (Ainevaldkond “Võõrkeeled”, 2011). 2023. aasta märtsis jõustunud uus võõrkeelte valdkonna ainekava (Ainevaldkond “Võõrkeeled”, 2023) rollimänge enam ei maini, aga suhtluspädevust, sh kõnelemisoskust soovitatakse arendada mitmekesiste õppemeetodite abil. Erinevates uuringutes (nt Grant & Mistry, 2010; Riain *et al.*, 2018) on leitud, et rollimängude kasutamisel võõrkeele tundides on mitmeid eeliseid. Järgnevalt tutvustatakse ja tõlgendatakse uuringu olulisemaid tulemusi ja seostatakse need töö teooria osaga.

Esimeseks uurimisküsimuseks oli *Millistele nõuetele peaks vastama 6. klassile mõeldud rollimängudele toetuv õppematerjal kõnelemisoskuse arendamiseks?* Tuginedes teooriale (Harmer, 2015) võib tulemuseks pidada seda, et koostatav õppematerjal peab oma tasemelt sobima erinevate keeleoskustasemetega õpilastele. Peale selle peaks õppematerjal olema kasutajasõbralik ja kauakestev. Koostatud õppematerjal is üritati kasutajasõbralikkusega arvestada õppematerjali kujundades. Kõnelemisoskus on tihedalt seotud kõnelejate omavahelise koostööga (Hughes, 2010), mistõttu koostati rollimängude suhtlussituatsioonid nii, et igas rollimängus oleks erinev arv inimesi. Kõnelemist arendavad õppematerjalid võiksid võimaldada infovahetust õpilaste vahel nii, et igal õpilasel on osa teabest ja omavahel suheldes tuleb teavet jagada (Folse, 2006). Erinev arv inimesi võimaldas koostatud õppematerjalil luua eriilmelisi vestlusi: osades rollimängudes räägivad kõik tegelased koos, moodustades ühtse vestluse, osades on rõhk hoopis dialoogil ja teabe jagamisel. Rollimängude puhul on oluline, et õpilasel oleks piisavalt aega, et oma vastus läbi mõelda (Folse, 2006), mistõttu toodi õppematerjali juhistes välja, et õpilastele tuleks võimaldada vähemalt 2-minutiline ettevalmistusaeg. Samuti peaks õppematerjal võimaldama ülesande diferentseerimist ning arvestama õpilaste individuaalsusest tulenevate erisustega (Põhikooli riiklik õppekava, 2011). Sellest tulenevalt toodi ühe rollimängu juures eraldi välja diferentseerimise võimalused ning nõrgemate teadmiste tasemega õpilastele olid kõikide rollimängude puhul toeks etteantud lausealgused. Vanuse ja individuaalsusega püüti arvestada teemade valikul. Rollimängude koostamisel tuleb jälgida, et õppematerjal oleks õpilastele keeleliselt jõukohane (Harmer, 2007). Selleks tutvuti enne õppematerjali koostamist 6. klassi inglise keele õpikute ja teada saada, milliseid grammatikareegleid ja sõnu 6. klassi õpilastele õpetatakse. Lisaks andis õppematerjali keelelisele tasemele tagasisidet üks 6. klassi inglise keele tegevõpetaja. Eelnevast võib järeldada, et koostatud õppematerjal põhines oma ala spetsialistide soovitusel ja riiklikult etteantud nõuetel.

Teise uurimisküsimuse *Kuidas sobib koostatud õppematerjal 6. klassi õpilastele kõnelemisoskuse arendamiseks inglise keele õpetajate arvates?* tulemused näitasid, et üldjoontes peeti õppematerjali 6. klassi õpilastele sobivaks. Õpetajad pidasid toetavaks etteantud sõnavara ja lausealguseid. Enamik uuritavatest kuvas sõnavara ja küsimuste kasti projektoriga tahvlile, seega oli õpilastel igal ajahetkel võimalus tahvilt abi saada. Buddeni (*s.a.*) sõnul aitab taoline meetod õpilastel sõnavara kinnistada. Üks õpetaja tõi välja, et talle meeldisid tagasiside küsimused rollimängu lõpus, mis aitasid tehtut analüüsida. Ka Harmer (2007) juhib tähelepanu tagasiside andmisele ja vigade parandamisele tegevuse lõppedes. Sealjuures tuleb vigade parandamisele läheneda mõttega, et nende tegemine on osa õpiprotsessist ja sõltub lisaks eelmainitule ka õppe eesmärgist (Põhikooli riiklik õppekava, 2011). Võõrkeeletundides on vaja harjutada just sellist keelt, mida elulistes situatsioonides vaja läheb (Revell, 2013), mistõttu pakkus õppematerjal õpilastele võimaluse erinevates päriselu suhtlussituatsioonides suhtlemist harjutada. Õpetajad tõi välja, et rollimängude teemad olid väga elulised ja õpetasid lastele eluks vajalikke oskusi. Rollimängu „Lost in London“ lisati illustreeritud linnakaart, mis tulemuste põhjal õpilastele ja õpetajatele väga meeldis. Tulemused on seega heas kooskõlas teooriaga (Revell, 2013), kus visuaalset õppematerjali peetakse õppimist toetavaks teguriks, kuna rollimängude puhul aitab see kaasa vabama suhtluse tekkele. Õpetajate arvates sobis õppematerjal õpilaste kõnelemisoskuse arendamiseks hästi, sest igas rollimängus said kõik õpilased mingil hetkel olla aktiivsed kõnelejad. Eelneva põhjal võib teha järelduse, et õppematerjali peeti uuringus osalenud õpetajate arvamustele tuginevalt 6. klassi õpilastele sobivaks. Õpetajate eelnev kogemus rollimängude kasutamisel oli piirdunud õpikupõhiste lühikeste dialoogidega. Tulemustest selgus, et erinevaid täispikki suhtlusolukordi hõlmavate rollimängude läbiviimine oli uus nii õpetajatele kui ka õpilastele ning pakkus kõigile elamusi ja tõi tundi vaheldust. Õpilastel ja õpetajatel oli võimalus rollimängudele loovalt läheneda, mis tähendas, et iga mäng oli erinev.

Uurimisküsimusele *Milliseid ettepanekuid teevad 6. klassi inglise keele õpetajad õppematerjali parendamiseks?* saadi erinevaid vastuseid. Rohkem anti soovitusi keelelise toe ja õppematerjali täiendamise kategooriates, vähem juhiste ja õpetaja rolli kategooriates. Viimati mainitud kategoorias tõi uuritavad õpetajad välja põhjaliku sissejuhatuse ja õpilaste rollimänguks ettevalmistamise vajalikkuse. Soovitati üle korrata tarvilik sõnavara ja üheskoos tutvuda rollimängu situatsiooniga. Analüüsist selgus, et eelmainituga õpetaja roll tunni ajal ei piirdu. Harmeri (2007) sõnul on õpetaja ülesandeks ka jälgida, et kõigil oleks ülesandest ühine arusaam. Tagasisidest lähtuvalt parandati õppematerjali, lisades rollimängude juhistesse lause, mis soovib õpetajatel pöörata tähelepanu tunni sissejuhatusele ja viia õpilased

teemaga võimalikult hästi kurssi. Mitu õpetajat mainis, et väiksemaid keelevigu nad rollimängu ajal ei parandanud. Ka Revell (2013) on juhtinud tähelepanu soravuse eelistamisele: suhtluspädevuse arendamisel võiks rõhk pigem olla soravusel kui keelelisel korrektsusel. Töö autori arvates võib pidev vigade parandamine takistada rollimängude kulgu, sest nii õpetaja kui ka õpilaste tähelepanu läheb keeleliselt korrektselt rääkimisele, mistõttu ei arendata ülesandega enam õpilaste soravust. Õpilasel võib tekkida tunne, et kõik tema öeldu on keeleliselt vale ning ühel hetkel ei pruugi ta enam midagi soovida öelda.

Võõrkeeletundides on oluline, et õpilane julgeks rääkida ja et tal ajapikku tekiks soravus oma mõtete väljendamisel. Vigade tegemine käib õppimise juurde, aga nendega tegelemine võiks soravust arendavate ülesannete puhul toimuda tunni lõpus või järgnevatel tundides.

Keelelise poole pealt töid õpetajad välja vajaduse nõrgemate teadmiste tasemega õpilasi veelgi enam toetada. Pärast andmete analüüsimist parandati õppematerjali. Saadud tagasiside põhjal tõlgiti ja grupeeriti kõikide rollimängude abistavad lausealgused. Peale selle lisati rollimängu „At a Job Interview“ sõnavarakasti sõnu, mis aitavad iseennast kirjeldada, ja rollikaartide tekst esitati punktidenä. Täiendatud õppematerjal on leitav lisast 1.

Õppematerjali täiendamise kategooria soovitusel olid peamiselt seotud tegelaste ja visuaalse abimaterjaliga. Tagasiside põhjal mõtles töö autor osadele rollimängudele välja lisarollid ning andis neile ja olemasolevatele tegelastele rohkem iseloomu ja valikuvabadust. Parema kvaliteediga linnakaarti ei õnnestunud illustratsiooni autorilt saada, aga olemasolevale linnakaardile sai märgitud alguspunkt. Peale selle sai rollimängude juhistesse lisatud punkt, et enne mängu läbiviimist on soovituslik õpilastele Londoni vaatamisväärsuseid tutvustada.

Uuringu piiranguks võib pidada vähest uuritavate varieeruvust koolide suhtes. Kõik uuritavad oleksid võinud olla erinevatest koolidest, mis oleks võinud olla kaasa aidanud mitmekesisema andmestiku saamisele. Lisaks võib piiranguks välja tuua selle, et kõik õpetajad ei katsetanud kõiki rollimänge. Õppematerjali õpetajatele saates paluti neil katsetada vähemalt kahte rollimängu kolmest. Kõikide rollimängude katsetamine oleks samuti andnud eelduse mitmekesisema andmestiku saamiseks. Peale eelmainitud piirangute võib ühe kitsaskohana tuua välja ka andmete kogumise intervjuude kaudu. Andmeid oleks olnud võimalus koguda ka ankeedi teel, küsides tagasisidet iga rollimängu osa kohta eraldi, lisaks küsimused arendusettepanekuteks. Ankeet oleks võimaldanud uuritavatel vastata tagasisideküsimustele neile sobival ajal ja mitmes ajajärgus (nt vahetult pärast iga rollimängu katsetamist) ja neile sobivas kohas (nt veebis) (Beilmann, 2020). Samas allikas on rõhutatud, et ankeet ei ole parim andmekogumismeetod väikese valimi ja avatud küsimuste puhul. Praegusel juhul olid intervjuu tugevusteks siiski paindlikkus ja lisaküsimuste küsimise

võimalus (Lepik *et al*, 2014), mis võimaldasid igale uuritavale läheneda individuaalselt ning muuta intervjuukava vastavalt olukorrale.

Uurimuse praktiliseks väärtuseks on kasutusvalmis õppematerjal kõnelemisoskuse arendamiseks 6. klassi inglise keele tundides, mis on leitav E-koolikoti veebilehelt alates 16.05.2023. Õpetajate sõnul on sellistest materjalidest tegevõpetajatele väga palju abi, kuna neil endil pole töökohustuste kõrvalt tihti peale aega õppematerjale koostada. Lisaks meeldis kõigile uuritavatele, et kõnelemisoskuse arendamisele läheneti rollimängude kaudu. Rollimänge ja nende kasutamist võõrkeeles õppes on varasemalt uuritud, aga taolist õppematerjali pole koostatud, mis annab õpetajatele julgust rohkem rollimänge oma tundidesse kaasata.

Kokkuvõttes, bakalaureusetöö raames valminud õppematerjal on sobilik 6. klassi õpilastele kõnelemisoskuse arendamiseks inglise keele tundides. Edaspidi on võimalik uurida rollimängu kui õppemeetodi kasutamist Eesti koolides, et teada saada, kui levinud on rollimängud (võõrkeeles)tundides, missuguseid rollimänge õppetegevuses kasutatakse ning millised on õpilaste ja õpetajate hinnangud sellele õppemeetodile. Samuti on võimalik koostada rollimängudel põhinevat õppematerjali teistel teemadel ja teistele klassidele.

Tänu sõnad

Töö autor tänab kõiki, kes andsid oma panuse bakalaureusetöö valmimisse: õppematerjali keelelist sobivust hinnanud õpetaja, uuringus osalenud õpetajad, õppematerjali katsetamise osalenud õpilased ja kaaskodeerija. Suurimad tänud kuuluvad juhendajale Kristel Ruutmetsale toetuse ja alati põhjaliku tagasiside eest.

Autorsuse kinnitus

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

Triinu-Liis Kullik

/allkirjastatud digitaalselt/

17.05.2023

Kasutatud kirjandus

- Ainevaldkond “Võõrkeeled” (2011). *Riigi Teataja I, 14.01.2011, 1.*
<https://www.riigiteataja.ee/aktilisa/1290/8201/4020/1m%20lisa2.pdf#>
- Ainevaldkond “Võõrkeeled” (2023). *Riigi Teataja I, 14.01.2011, 1.*
https://www.riigiteataja.ee/aktilisa/1080/3202/3005/18m_pohi_lisa8.pdf#
- Alcalde Peñalver, E., & García Laborda, J. (2021). Online Learning During the Covid-19 Pandemic: How has this new situation affected students’ oral communication skills? *Journal of Language and Education, 7*(4), 30-41.
<https://doi.org/10.17323/jle.2021.11940>
- Beilmann, M. (2020). *Küsitlusuuringud*. <https://samm.ut.ee/k%C3%BCsitlusuuringud>
- Budden, J. (s.a.). *Role-play*. <https://www.teachingenglish.org.uk/article/role-play>
- D. Berlineri õpetaja kompetentsusastmete arenguteooria (s.a.).
<https://tulevikuopetaja.edu.ee/moodul-v/opetaja-professionaalse-arengu-erinevad-kasitlused/d-berlineri-opetaja-kompetentsusastmete-arenguteooria/>
- Eesti Keele Instituut (s.a.). *Haridussõnastik*. <http://www.eki.ee/dict/haridus/>
- Eetikaveeb (2017). *Hea teadustava*. <https://www.eetika.ee/et/eesti-hea-teadustava>
- Folse, K. S. (2006). *The Art of Teaching Speaking: Research and Pedagogy for the ESL/EFL Classroom*. The University of Michigan Press.
- Garside, T. (2020). *Teaching Speaking – Tips to Develop the Speaking Skills of Your Students*.
<https://www.teflhongkong.com/blog/teaching-speaking/>
- Grant, K., & Mistry, M. T. (2010). How Does the Use of Role-Play Affect the Learning of Year 4 Children in a Predominately EAL Class? *Education 3-13, 38*(2), 155-164.
<https://doi.org/10.1080/03004270903130796>
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching* (4th ed.). Pearson.
- Harmer, J. (2015). *The Practice of English Language Teaching* (5th ed.). Pearson.
- Hartshorn, K. J., & McMurry, B. L. (2020). The Effects of the COVID-19 Pandemic on ESL Learners and TESOL Practitioners in the United States. *International Journal of TESOL Studies, 2*(2), 140-156. <https://doi.org/10.46451/ijts.2020.09.11>
- Heistonen, V. (2017). *Rollimängude kasutamine kommunikatiivses keeleõppes*.
 Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Hughes, R. (2010). Materials to develop the speaking skill. In N. Harwood (Ed.), *English Language Teaching Materials: Theory and Practice* (pp. 207-224). Cambridge University Press.

- Kaldra, A. (2021). *Rollimäng koolis: kuidas ja miks?* Atlex.
- Kalmus, V., Masso, A., & Linno, M. (2015). *Kvalitatiivne sisuanalüüs*.
<https://samm.ut.ee/kvalitatiivne-sisuanalyys>
- Lawtie, F. (s.a.). *Teaching Speaking Skills 2 – Overcoming Classroom Problems*.
<https://www.teachingenglish.org.uk/article/teaching-speaking-skills-2-overcoming-classroom-problems>
- Lepik, K., Harro-Loit, H., Kello, K., Linno, M., Selg, M., & Strömpl, J. (2014). *Intervjuu*.
<https://samm.ut.ee/intervjuu>
- Merila, L. (2012). *Täpsus- ja soravusharjutuste kasutamine kõnelemisoskuse arendamisel 4.-6. klasside inglise keele tundides*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Northern Illinois University Center for Innovative Teaching and Learning (2012). *Role playing*. <https://www.niu.edu/citl/resources/guides/instructional-guide/role-playing.shtml>
- Olev, A., & Alumäe, T. (2022). Estonian Speech Recognition and Transcription Editing Service. *Baltic J. Modern Computing*, 10(3), 409–421.
<https://doi.org/10.22364/bjmc.2022.10.3.14>
- Piirisild, M. (2021). *Koolieelikute sotsiaalsed oskused ja nende kujunemise toetamine rollimängude kaudu Võru- ja Põlvamaa lasteaiaõpetajate hinnangul*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Põhikooli riiklik õppekava (2011). *Riigi Teataja I*, 14.01.2011, 1.
<https://www.riigiteataja.ee/akt/108032023005?leiaKehtiv>
- Revell, J. (2013). *Teaching Techniques for Communicative English* (3rd ed.). Collins.
- Riain, I. N., Dawson, C., & McCarthy, M. (2018). Role-Play in Literature Lectures: The Students' Assessment of Their Learning. *International Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 12(1), Article 8. <https://doi.org/10.20429/ijstol.2018.120108>
- Rämmer, A. (2014). *Valimi moodustamine*. <https://samm.ut.ee/valimid>
- Skulstad, A. S. (2018a). Developing Oral Skills. In A-E. Fenner, & A.S. Skulstad (Eds.), *Teaching English in the 21st Century: Central Issues in English Didactics* (pp. 117-137). Fagbokforlaget.
- Skulstad, A. S. (2018b). Communicative Competence. In A-E. Fenner, & A.S. Skulstad (Eds.), *Teaching English in the 21st Century: Central Issues in English Didactics* (pp. 117-137). Fagbokforlaget.
- Thornbury, S. (2009). *How to Teach Speaking*. Pearson Longman.

Lisad

Lisa 1. Teaching Material: Role-Plays. Developing Speaking Skills in Grade 6



Teaching Material: Role-Plays

Developing Speaking Skills
in Grade 6

Compiled by Triinu-Liis Kullik

Table of Contents

Campfire Night at an International Camp.....	3
Lost in London.....	7
At a Job Interview.....	12
Extra material.....	16

Campfire Night at an International Camp

Description

Students have been elected to represent their home country in a one-week-long international camp. There they have to greet people, make friends and introduce their home country. The first full day at the camp is almost finished, there is only one thing left - the long-awaited campfire night. This is the time to share the expectations for the upcoming camp and talk about each other's countries.

This role-play develops students' general competences, such as cultural and value competence, social and citizenship competence as well as communication competence. It integrates cross-curricular topics, such as citizens' initiative and entrepreneurship, cultural identity. In addition, it helps students to revise the topic-related vocabulary and practise the tenses learnt in Form 6: the Present Simple, the Present Perfect, the Past Simple.

Duration

30 min (can be changed if needed)

Learning Objectives

By the end of the activity, the student will have:

- participated in a role-play on an international camp and revised topic-related vocabulary;
- practised forming and answering questions in English using the Present Simple, the Present Perfect and the Past Simple;
- revised the symbols of Estonia;
- improved collaboration skills by participating in a role-play, listening to classmates and asking them questions related to the topic of an international camp.

Campfire Night at an International Camp

Possible procedure

1. Preparation for the role-play

- Introduce the role-play to students. **Describe the situation** (see page 3) the students are going to be in as well as introduce the objectives of the role-play.
- Below is a list of the topic-related vocabulary. According to the level of the students, decide what needs to be revised from this list. **Review the keywords** by writing them on the board with the help of the students. **Translate the keywords** with the students if necessary.

The Estonian symbols:

- the flag,
- the national coat of arms,
- the anthem,
- the barn swallow,
- the cornflower,
- the wolf.

Greetings/Sentence beginnings:

- Hello! Hi!
- Nice to meet you!
- Estonia is located in northern Europe.
- Our neighboring countries are...
- In Estonia, we have...

Questions:

- What is your name?
- How old are you?
- Where are you from?
- How did you get here?
- What countries have you visited?
- Have you ever been to...?

The beginnings of answers:

- My name is...
- I'm ... years old.
- I'm from...
- I came here by...
- I have travelled to...
- I have been to...

See page 16 for translations.

- Introduce the structure of the role-play: the role-play takes place in **groups of four** and **each student** will get a **role card**. They have time to read and prepare for the role. They can also think of their characters' names. It is advised to **read through** (and translate) the **role cards** with the **students**.
- **Hand out the role cards** (see page 6). Then give the students **at least two minutes** (preparation time depends on the group) to read the cards and familiarise themselves with the role.

Campfire Night at an International Camp

Possible procedure

2. Role-play

- You signal when it is time to start. The **organiser of the camp** (student D on the role cards) **starts the role-play**.
- After 10-15 minutes you stop the play.

3. Conclusion

- After the role-play, it is time for a **round-up**. Analyse the role-play with the students. Here are some **example questions** to ask from the students:
 - How do you think the role-play went?
 - What happened in the role-play?
 - How was your experience? Did you enjoy the role-play?
 - What was the best part of the role-play?
 - What could have been done differently?/How could you have solved the situation differently?
- Give a **brief feedback** on the **language mistakes** the students made during the role-play. If necessary, revise some grammar points.

Recommendations for differentiating the role-play:

- weaker students can rely on the language written on the board and translations on page 16, which can also be printed out to hand out individually;
- there are also role cards on page 16, where the text has been bulleted for easier understanding of the text;
- stronger students can add extra information, e.g. they can speak about the history of Estonia or its location in Europe, or if they know the symbols of their countries, they can talk about those as well.

Campfire Night at an International Camp

Role cards

Student A

You're going to an international camp in the United Kingdom to represent Estonia. You've been asked to introduce your home country to others. You talk about the symbols of Estonia. You enjoy being in the nature, so you talk enthusiastically about the beauty of Estonian nature. You also talk about your favourite outdoor activities.

Student B

You're from the United Kingdom and you're going to an international camp hosted in your country. You'll meet a student from northern Europe - Estonia. You haven't heard of that country before, so you're very interested in learning all about it. You're especially interested in the colours of the flag and the meaning behind it.

Student C

You're from Spain and you're going to an international camp hosted in the United Kingdom. This is your first time abroad, so everything is really interesting, and you want to know everything there is to know. You'll meet a student from northern Europe - Estonia. You haven't heard about that country before, so you want to learn all about it. You're especially interested in the snow and winter sports because the Spaniards don't often have snow in Spain.

Student D

You're from the United Kingdom and the host of the international camp. Today is the campfire night. You gather all the students around the campfire. You ask everyone to introduce themselves. You lead the conversation, and if necessary, ask extra questions to keep the conversation flowing.

Extra role: Student E

You're from Sweden and you're going to an international camp hosted in the United Kingdom. You have travelled a lot in Europe. You're very outgoing as a person, you enjoy meeting new people, and find friends easily.

Lost in London

Description

Students are on their first ever trip to London. They decide to go sightseeing, but some students manage to get lost in the city and have to ask for help. Others cannot decide which sights to visit, so they ask for advice from a tourist information point.

This roleplay develops students' general competences, such as cultural and value competence, social and citizenship competence as well as communication competence. It integrates cross-curricular topics, such as citizens' initiative and entrepreneurship, cultural identity, information environment. In addition, it helps students to revise topic-related vocabulary and practise the tenses learnt in Form 6: the Present Simple, the Present Perfect, the Past Simple.

Duration

30 min (can be changed if needed)

Learning Objectives

By the end of the activity, the student will have:

- participated in a roleplay on a trip to London and revised topic-related vocabulary;
- practised forming and answering questions in English using the Present Simple, the Present Perfect, the Past Simple;
- practised asking and giving directions in English;
- improved collaboration skills by participating in a role-play, listening to classmates and asking them questions related to the topic of a tourist in a city;
- practised using a city map to get around in London.

Lost in London

Possible procedure

1. Preparation for the role-play

- Introduce the role-play to students. **Describe the situation** (see page 7) the students are going to be in as well as introduce the objectives of the role-play.
- Below is a list of the topic-related vocabulary. According to the level of the students, decide what needs to be revised from this list. **Review the keywords** by writing them on the board with the help of the students. **Translate the keywords** with the students if necessary.

<p>Questions:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Excuse me, can you help me? • Excuse me, where is the ...? • Excuse me, how can I get to...? • Is there a ... near here? • Do I need to take a bus/taxi/metro? • Where am I? • Is there a student discount for...? • Have you visited ... yourself? 	<p>Useful phrases:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Take the next) turn left/right. • Cross the street. • Go straight on / Go along. • I have always wanted to... • I think I'm lost. • I took a wrong turn. • I passed...
---	---

See page 16 for translations.

- Introduce the structure of the role-play: the role-play takes place in **groups of three**, and **each student** will get a **role card**. In addition, **student B** will receive **the map of London** (see page 10) at the beginning of the role-play, which they later hand out to student A, the tourist. Firstly, the conversation takes place between student A and student B. After that, student C talks to student A. All the participants have time to read and prepare for the role. It is advised to **read through** (and translate) the **role cards** with the **students**.
- **Hand out the role cards** (see page 11). Then give the students **at least two minutes** (preparation time depends on the group) to read the cards and familiarise themselves with the roles.

Lost in London

Possible procedure

2. Role-play

- You signal when it is time to start. **Adeline**, the tourist (student A on the role cards) **starts the role-play**.
- After 10-15 minutes you stop the play.

3. Conclusion

- After the role-play, it is time for a **round-up**. Analyse the role-play with the students. Here are some **example questions** to ask from the students:
 - How do you think the role-play went?
 - What happened in the role-play?
 - How was your experience? Did you enjoy the role-play?
 - What was the best part of the role-play?
 - What could have been done differently?/How could you have solved the situation differently?
- Give a **brief feedback** on the **language mistakes** the students made during the role-play. If necessary, revise some grammar points.

Recommendations for differentiating the role-play:

- weaker students can rely on the language written on the board and translations on page 16, which can also be printed out to hand out individually;
- there are also role cards on page 16, where the text has been bulleted for easier understanding of the text;
- stronger students can add extra information about London or the sights.

For the students

Lost in London

It is advised to look through the sights of London before the role-play!

Map of London

Illustrated by Alice Tait. 2007. Map of London. <https://www.alicetait.com/portfolio/>



Lost in London

Role cards

Student A

Your name is Adeline and it's your first time in Europe. You travelled to London to see all the famous sights. You went to explore the city and were all excited, but soon got lost and that brought your mood down. You're now searching for a tourist information point to ask for advice. You want to know what sights one should see in London and how to get to them. You're given a city map, which you later use to help a stranger.

Student B

Your name is Abby and you're working in a tourist information point. People describe you as a sunny and optimistic person, who brightens others' days with her smile. You recommend the tourists places to visit in London. You have four personal favourite places that you always recommend to others. You also help the tourists to get around in London. You hand out maps to tourists and show where they have to go.

Student C

Your name is John and this is your first time in London. Although you're from the United Kingdom, it's your first time in the capital. You wanted to explore the city, but soon got lost. You decide to ask advice from the first person you see. You run into Adeline and ask her where you are and how you get to the British Museum.

At a Job Interview

Description

Some students work in an office looking for new employees while others are currently unemployed and are looking for a job. In this role-play, students can practise being the interviewers as well as the interviewees.

This role-play develops students' general competences, such as social and citizenship competence, self-awareness competence, entrepreneurial competence as well as communication competence. It integrates cross-curricular topics, such as lifelong learning and career planning, citizens' initiative and entrepreneurship. In addition, it helps students to revise topic-related vocabulary and practise the tenses learnt in Form 6: the Present Simple, the Present Perfect, the Future Simple.

Duration

30 min (can be changed if needed)

Learning Objectives

By the end of the activity, the student will have:

- participated in a role-play on a job interview and revised topic-related vocabulary;
- practised forming and answering questions in English using the Present Simple, the Present Perfect, the Future Simple;
- improved collaboration skills by participating in a role-play, listening to classmates and asking them questions related to the topic of a job interview;
- practised holding an interview or being an interviewee;
- had a first impression of a job interview for the future.

At a Job Interview

Possible procedure

1. Preparation for the role-play

- Introduce the role-play to students. **Describe the situation** (see page 12) the students are going to be in as well as introduce the objectives of the role-play.
- Below is a list of the topic-related vocabulary. According to the level of the students, decide what needs to be revised from this list. **Review the keywords** by writing them on the board with the help of the students. **Translate the keywords** with the students if necessary.

Greetings and small talk:

- Hello! Nice to meet you!
- Thank you for seeing me!
- My name is...
- How are you?
- Are you local?

Personal qualities:

- reliable
- precise
- confident
- friendly
- fast
- lazy
- slow

Questions:

- Tell me a little about yourself.
- Where have you worked before?
- Have you ever waitressed before?
- Why do you think you're the best for this job?
- How long are the working hours?
- Are the working hours flexible?
- Will I get a training before?
- Will I get a discount?
- When will you decide who gets the job?
- How would you describe a typical day in this position?

- Introduce the structure of the role-play: the role-play takes place in **pairs** and **each student** will get a **role card**. They have time to read and prepare for the role. They can also think of their characters' names. It is advised to **read through** (and translate) the **role cards** with the **students**.
- **Hand out the role cards**. Then give the students **at least two minutes** (preparation time depends on the group) to read the cards and familiarise themselves with the role.

At a Job Interview

Possible procedure

2. Role-play

- You signal when it is time to start. The **interviewer** (student A on the role cards) **starts the role-play**.
- After 10-15 minutes you stop the play.

3. Conclusion

- After the role-play, it is time for a **round-up**. Analyse the role-play with the students. Here are some **example questions** to ask from the students:
 - How do you think the role-play went?
 - What happened in the role-play?
 - How was your experience? Did you enjoy the role-play?
 - What was the best part of the role-play?
 - What could have been done differently?/How could you have solved the situation differently?
- Give a **brief feedback** on the **language mistakes** the students made during the role-play. If necessary, revise some grammar points.

Recommendations for differentiating the role-play:

- weaker students can rely on the language written on the board and translations on page 16, which can also be printed out to hand out individually;
- there are also role cards on page 16, where the text has been bulleted for easier understanding of the text;
- stronger students can add extra information.

At a Job Interview

Role cards

Student A

You're going to a job interview. You've applied for a waitressing job because you want to earn some extra money while you're at school. You're a quick learner and very good at multitasking, but your coffee-making skills could use some work. You've previously worked part-time at your local grocery store.

Student B

You're going to hold a job interview for a waitressing spot. This job interview is your 8th interview today, so you're tired. You've met all kinds of people today.

Extra material

Campfire Night at an International Camp

The Estonian symbols - Eesti sümbolid: Questions - Küsimused:

- the flag - lipp,
 - the national coat of arms - riigivapp,
 - the anthem - hümn,
 - the barn swallow - suitsupääsuke,
 - the cornflower - rukkilill,
 - the wolf - hunt.
- What is your name? - Mis on su nimi?
 - How old are you? - Kui vana sa oled?
 - Where are you from? - Kust sa pärit oled?
 - How did you get here? - Kuidas sa siia tulid?
 - What countries have you visited? - Mis riike sa külastanud oled?
 - Have you ever been to...? - Kas sa oled kunagi ... käinud?

Greetings/Sentence beginnings - Tervitused / lausealgused:

- Hello! Hi! - Tere!
- Nice to meet you! - Rõõm sinuga kohtuda!
- Estonia is located in northern Europe. - Eesti asub Põhja-Euroopas.
- Our neighboring countries are... - Meie naaberriigid on...
- In Estonia, we have... - Eestis on meil...

The beginnings of answers / Vastuste algused:

- My name is... - Minu nimi on...
- I'm ... years old. - Ma olen ...-aastane.
- I'm from... - Ma olen ... pärit.
- I came here by... - Ma tulin siia... (*millega?*)
- I have travelled to... - Ma olen reisinud...
- I have been to... - Ma olen käinud...

Extra role card

Student E

- You're from Sweden and you're going to an international camp hosted in the United Kingdom.
- You have travelled a lot in Europe, and you have enjoyed every trip.
- You're very outgoing as a person, you enjoy meeting new people, and find new friends easily.

Campfire Night at an International Camp

Role cards

Student A

- You're going to an international camp in the United Kingdom to represent Estonia.
- You've been asked to introduce your home country to others.
- You talk about the symbols of Estonia.
- You enjoy being in the nature.
- You talk enthusiastically about the beauty of Estonian nature.
- You also talk about your favourite outdoor activities.

Student B

- You're from the United Kingdom and you're going to an international camp hosted in your country.
- You'll meet a student from northern Europe - Estonia.
- You haven't heard of Estonia before.
- You're very interested in learning all about Estonia.
- You're especially interested in the colours of the flag and the meaning behind it.

Student C

- You're from Spain and you're going to an international camp hosted in the United Kingdom.
- This is your first time abroad, so everything is really interesting, and you want to know everything there is to know.
- You'll meet a student from northern Europe - Estonia.
- You haven't heard about Estonia before, so you want to learn all about it.
- You're especially interested in the snow and winter sports because the Spaniards don't often have snow in Spain.

Student D

- You're from the United Kingdom and the host of the international camp.
- Today is the campfire night.
- You gather all the students around the campfire.
- You ask everyone to introduce themselves.
- You lead the conversation, and if necessary, ask extra questions to keep the conversation flowing.

Lost in London

Questions - Küsimused:

- Excuse me, can you help me? –
Vabandage, kas te saate mind aidata?
- Excuse me, where is the ...? –
Vabandage, kus asub...?
- Excuse me, how can I get to...? –
Vabandage, kuidas ma saan...?
- Is there a ... near here? –
Kas siin lähedal on...?
- Do I need to take a bus/taxi/metro? –
Kas mul on vaja bussi/taksot/metroot?
- Where am I? – Kus ma olen?
- Is there a student discount for...? –
Kas ... jaoks on õpilasesoodustus?
- Have you visited ... yourself? –
Kas sa oled ... ise külastanud?

Useful phrases - Kasulikud fraasid:

- (Take the next) turn left/right. –
Pööra vasakule/paremale.
- Cross the street. – Ületa tänav.
- Go straight on / Go along. –
Mine otse edasi.
- I have always wanted to... –
Ma olen alati tahtnud...
- I think I'm lost. –
Ma arvan, et ma olen eksinud.
- I took a wrong turn. –
Ma tegin vale pöörde.
- I passed... – Ma möödusin...

Role cards

Student A

- Your name is Adeline and it's your first time in Europe.
- You travelled to London to see all the famous sights.
- You went to explore the city and were all excited, but soon got lost and that brought your mood down.
- You're now searching for a tourist information point to ask for advice.
- You want to know what sights one should see in London and how to get to them.
- You're given a city map, which you later use to help a stranger.

Student B

- Your name is Abby and you're working in a tourist information point.
- People describe you as a sunny and optimistic person, who brightens others' days with her smile.
- You recommend the tourists places to visit in London.
- You have four personal favourite places that you always recommend to others.
- You also help the tourists to get around in London.
- You hand out maps to tourists and show where they have to go.

Student C

- Your name is John and this is your first time in London.
- Although you're from the United Kingdom, it's your first time in the capital.
- You wanted to explore the city, but soon got lost.
- You decide to ask advice from the first person you see.
- You run into Adeline and ask her where you are and how you get to the British Museum.

At a Job Interview**Greetings and small talk - Tervitused ja vestluse alustamine:**

- Hello! Nice to meet you! - Tere! Rõõm tutvuda!
- Thank you for seeing me! - Aitäh, et nõustusite minuga kohtuma!
- My name is... - Minu nimi on...
- How are you? - Kuidas teil läheb?
- Are you local? - Kas te olete kohalik?

Personal qualities - Isikuomadused:

- reliable - usaldusväärne,
- precise - täpne,
- confident - enesekindel,
- friendly - sõbralik,
- fast - kiire,
- lazy - laisk,
- slow - aeglane.

Questions - Küsimused:

- Tell me a little about yourself. - Räägi mulle natuke endast.
- Where have you worked before? - Kus te varem töötanud olete?
- Have you ever waitressed before? - Olete te varem ettekandja olnud?
- Why do you think you're the best for this job? - Miks te arvate, et olete selle töö jaoks parim?
- How long are the working hours? - Kui pikad on tööpäevad?
- Are the working hours flexible? - Kas töötunnid on paindlikud?
- Will I get a training before? - Kas ma saan enne koolituse?
- Will I get a discount? - Kas ma saan allahindlust?
- When will you decide who gets the job? - Millal te otsustate, kes töö saab?
- How would you describe a typical day in this position? - Kuidas te kirjeldaksite tüüpilist päeva sellel ametipostil?

Role cards

Student A

- You're going to a job interview.
- You've applied for a waitressing job because you want to earn some extra money while you're at school.
- You're a quick learner and very good at multitasking, but your coffee-making skills could use some work.
- You've previously worked part-time at your local grocery store.

Student B

- You're going to hold a job interview for a waitressing spot.
- This job interview is your 8th interview today, so you're tired.
- You've met all kinds of people today.

Lisa 2. Intervjuukava

Intervjuukava

Sissejuhatav tekst:

Uuring on osa bakalaureusetööst, mille eesmärgiks on koostada rollimängudele toetuv õppematerjal kõnelemisoskuse arendamiseks 6. klassi inglise keele tundides ning selgitada välja õpetajate arvamused õppematerjalist ja ettepanekud selle parendamiseks. Intervjuu on jagatud kolmeks: esmalt küsin mõned taustaküsimused, seejärel põhiküsimused rollimängude kohta ja lõpetan lõpuküsimusega. Uuringu viin läbi lähtuvalt teaduse heast tavast: tagan teie andmete konfidentsiaalsuse, uuringus osalemine on vabatahtlik ja teil on igal ajal võimalus vastamisest keelduda. Kas ma võin meie intervjuud salvestada? Teen intervjuu ajal ka märkmeid ning seda selleks, et saaks hiljem täpsustavaid küsimusi küsida, ilma, et ma teie mõttelõnga vahepeal katkestaks.

Alustan intervjuu salvestamist.

Taustaküsimused

- Mis eriala te ülikoolis lõpetasite?
- Kui kaua te olete inglise keele õpetajana töötanud?
 - Mitu aastat sellest 6. klassi inglise keele õpetajana?

Põhiküsimused

Põhiküsimused on iga rollimängu kohta samad, aga selguse huvides keskendume ühele rollimängule korraga.

- Millal te rollimängu 6. klassi õpilastega läbi viisite?
 - Kui kaua võttis rollimäng tunnis aega?
- Milline oli teie arvates rollimängu keeleline tase?
 - Kuivõrd oli see sobilik 6. klassi õpilastele?
- Milline oli teie arvates rollimängu sisuline jõukohasus?
 - Kuivõrd oli see sobilik 6. klassi õpilastele?
- Kuivõrd vastas rollimäng põhikooli riikliku õppekava võõrkeelte ainevaldkonna nõuetele?
 - Milliseid üldpädevusi võimaldas rollimäng arendada?
 - Kuivõrd arendas rollimäng õpilaste kõnelemisoskust ja aitas õpitavat keelt kasutada?

- Kuivõrd võimaldas rollimäng õpilastel rühmatöös osaleda?
- Kuivõrd arvestas rollimäng õpilaste individuaalsusest tulenevaid erisusi?
- Kuivõrd võimaldas rollimäng ülesande diferentseerimist?
- Kui atraktiivne oli rollimäng õpilastele?
 - Kui atraktiivne oli rollimäng teile kui õpetajale?
- Kui arusaadavad olid õpetajale suunatud juhised?
- Kui arusaadavad olid õpilastele kasutada antavad rollikaardid?
 - Kui arusaadav oli õpilastele rollimängu situatsioon, milles nad viibisid?
 - Kui arusaadavad olid õpilastele õpiväljundid?
- Millised on teie ettepanekud rollimängu parendamiseks?
 - Kuidas saaks rollimängu keeleliselt paremaks muuta?
 - Kuidas saaks rollimängu sisuliselt paremaks muuta?
 - Kuidas saaks rollimängu juhiseid paremaks muuta?
- Mida soovite veel teema kohta lisada?

Lõpuküsimus

Mida soovite veel teema kohta lisada?

Lõpetan salvestamise.

Lõpuosa:

- Täna intervjuueeritavat
- Kordan üle konfidentsiaalsuse lubaduse
- Küsin, kas on soovi transkriptsioon üle lugeda

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Triinu-Liis Kullik,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Rollimängudele toetava õppematerjali koostamine kõnelemisoskuse arendamiseks 6. klassi inglise keele tundides ja õpetajate tagasiside sellele“, mille juhendaja on Kristel Ruutmets, 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.

Triinu-Liis Kullik

17.05.2023