

Tartu Ülikool  
Sotsiaalteaduste valdkond  
Haridusteaduste instituut  
Koolieelse lasteasutuse õpetaja õppekava

Jaanika Roosimägi  
LASTE KOOLIVALMIDUSE HINDAMISEKS KASUTATAVA LIIKUMIST  
SOODUSTAVA ARENGUMÄNGU LOOMINE  
Bakalaureusetöö

Juhendaja: alushariduse nooremlektor Heily Leola

Tartu 2024

## **Kokkuvõte**

### **Laste koolivalmiduse hindamiseks kasutatava liikumist soodustava arengumängu loomine**

Mängimine ning liikumine moodustavad suure osa lapse igapäevaelust ning mõjutavad last ka tema arengus. Bakalaureusetöö eesmärgiks oli koostada koolivalmiduse hindamiseks kasutatav liikumist soodustav arengumäng ning ekspertide abiga hinnata mängu sobivust koolivalmiduse hindamiseks. Uurimuses osales viis Tartumaa lasteaiaõpetajat, kes viisid mängu läbi koolieelikutega ning täitsid küsimustiku, andes mängule hinnangu. Andmeid analüüsiti ning tulemustest selgus, et eksperdid hindasid mängu sobivaks koolivalmiduse hindamisel ning üldiselt kattusid nende arvates tegevused erinevate valdkondadega. Ekspertid andsid mitmeid soovitusi mängu täiendamiseks. Töö väärtuseks on hindamisvahend, kus on lõimitud erinevad valdkonnad ning mis võimaldab laste koolivalmidust hinnata mänguliselt ning läbi füüsiliselt aktiivsete tegevuste.

*Läbivad märksõnad:* koolivalmidus, hindamine, liikumine, arengumäng.

## **Abstract**

### **Creating an educational game that promotes movement to assess children's school readiness**

Play and movement are a big part of a child's everyday life and have an impact on their development. The aim of this bachelor's thesis was to create a movement-promoting developmental game for school readiness assessment and to evaluate, with the help of experts, the suitability of the game for school readiness assessment. Five kindergarten teachers from Tartumaa participated in the study. They carried out the activities in the game with preschool children and filled in a questionnaire, giving an evaluation of the game. The data was analyzed and the results showed that the experts considered the game to be suitable for assessing school readiness and that, in general, they found that the activities overlapped in different areas. The experts made a number of recommendations to improve the activities and the game. The value of the work lies in an assessment tool that integrates different domains and allows children's school readiness to be assessed through play and physical activities.

*Keywords:* school readiness, assessment, movement, didactic games.

## Sisukord

Kokkuvõte.....	2
Abstract.....	2
Sissejuhatus.....	3
1. Koolivalmidus.....	4
1.1. Koolivalmiduse hindamine.....	5
1.2. Koolivalmiduse hindamiseks kasutatavad vahendid.....	6
2. Koolivalmiduse hindamiseks kasutatava mängu loomise põhimõtted.....	6
Uuringu eesmärk ja uurimisküsimused.....	8
Metoodika.....	8
Valim.....	9
Andmekogumine.....	9
Tulemused ja arutelu.....	10
Arengumängu sobivus koolieelikutele.....	11
Arengumängu sobivus erinevates valdkondades.....	12
Ekspertide soovitused arengumängu täiendamiseks.....	14
Tänuõnad.....	17
Autorsuse kinnitus.....	17
Kasutatud allikad.....	17
Hindamismaterjali koostamisel kasutatud kirjandus.....	20
Lisa 1. Mäng koolivalmiduse hindamiseks - tegevused lastega läbiviimiseks	
Lisa 2. Ankeet	
Lisa 3. Tulemuste tabel ekspertide hinnangutega	
Lisa 4. Ekspertide maksimaalsed ja minimaalsed hinnangud peatuste sobivusele	
Lisa 5. Ekspertide maksimaalsed ja minimaalsed hinnangud I peatuse temaatilisusele	
Lisa 6. Ekspertide maksimaalsed ja minimaalsed hinnangud II peatuse temaatilisusele	
Lisa 7. Ekspertide maksimaalsed ja minimaalsed hinnangud III peatuse temaatilisusele	
Lisa 8. Ekspertide maksimaalsed ja minimaalsed hinnangud IV peatuse temaatilisusele	
Lisa 9. Ekspertide maksimaalsed ja minimaalsed hinnangud V peatuse temaatilisusele	

## Sissejuhatus

Koolivalmidust hinnatakse eelkooliealistel (6-7aastastel) lastel ning seda hindavad lasteaiaõpetajad. Erivajadustega laste puhul annavad lisaks lasteaiaõpetajale oma hinnangu ka lasteaia tugispetsialistid (eripedagoog, logopeed). Lasteaias toimuv lapse arengu jälgimine ning selle hindamine kujuneb lõpptulemusena peamiselt siiski lapse koolivalmiduse hindamiseks (Palts, 2018). Koolivalmiduse hindamiseks puudub Eestis ühtne riiklikult kindlaks määratletud hindamismeetod. Iga lasteaed koostab enda koolivalmiduse hindamise meetodid ise oma õppekava raames (Koolieelse lasteasutuse seadus, 2018), samas on aga teadmata, kas see tagab hindamise kvaliteedi.

Kvaliteet on oluline, sest klassiõpetajad ootavad adekvaatset pilti kooli tulevate laste teadmistest ja oskustest ning nii nende tugevatest kui ka arendamist vajavatest külgedest (Lõhmus, 2018). Koostatud on küll vahendeid 6-7aastaste laste arengu jälgimiseks ning hindamiseks, kuid nendes on peamiselt keskendatud vaid ühele kindlale valdkonnale. Lasteaiaõpetajad soovivad aga rohkem mängulisi tegevusi, mis lõimiksid erinevaid valdkondi ning aitaksid arendada ka laste üldoskusi (Neudorf *et al.*, 2017). Praegu tuginevad lasteaiaõpetajad õpetamisel peamiselt kahele õigusaktile: koolieelse lasteasutuse seadus (2018) ning koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2008). Mõlemas õigusaktis rõhutatakse lapsest lähtuvat tegutsemist, laste eripäradega arvestamist, õpetamist ja hindamist. See tähendab seda, et õppe- ja kasvatustegevuste planeerimisel ning läbiviimisel tuleb lasteaiaõpetajatel arvestada lapse individuaalsete oskuste ja võimetega (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2008; Koolieelse lasteasutuse seadus, 2018).

Viimasel ajal on lasteaedades aga vähenenud laste vabamängu aeg, mil laps saab iseseisvalt tegutseda ilma täiskasvanu juhendamisetä (Grey, 2017; Value of play report, 2018). Lisaks on viimastel aastatel lasteaiaid hakanud koolistuma (Belfield & Garcia, 2014; Puccioni, 2015) ning see on ka üheks põhjuseks, miks lasteaedades mängulised tegevused on hakanud kaduma. Teiseks on seoses laste mänguõpetuse kadumisega hakanud vähenema ka laste mänguoskused (Velbre, 2016). Tähelepanu pööratakse rohkem laste koolivalmiduse tagamisele, kuid mitte laste üldoskuste arendamisele (Belfield & Garcia, 2014; Puccioni, 2015; Sylva, Ereky-Stevens, & Aricescu, 2015). Samuti jääb lasteaedades tagaplaanile ka laste kehalise aktiivsuse toetamine ning arendamine. Eesti koolides läbiviidud uuringust selgus, et I kooliastme laste seas on liikumissoovitusi täitvate õpilaste osakaal vaid 29,3% (Mooses *et al.*, 2016), mis näitab, et laste liikumisharjumused ei ole piisavad. Lupu (2011) on välja toonud liikumismängude olulisuse lasteaias - need aitavad kaasa nii laste motoorsete oskuste arengule kui ka nende intellektuaalsele arengule. Seetõttu oleks hea kui

lasteaiaõpetajatel oleksid võimalused ja vahendid laste koolivalmidust hinnata just liikumist sisaldava mängu kaudu. Eelnevast tulenevalt on käesoleva bakalaureusetöö eesmärk koostada koolivalmiduse hindamiseks kasutatav liikumist soodustav arengumäng ning ekspertide abiga hinnata mängu sobivust koolivalmiduse hindamiseks.

## 1. Koolivalmidus

Koolivalmiduse mõiste sisu kujuneb välja vastavalt riigis kehtivast hariduskorraldusest ning ühiskonna ootustest koolimineja arengutasemele (lapse võimed, teadmised ja oskused).

Seetõttu on oluline mõiste juures rääkida eelkõige Eesti kontekstis, sest hariduspoliitika ning ka ühiskondlikud ootused võivad erinevates riikides erineda (Häidkind *et al.*, 2014).

Sellegipoolest on mõistel alushariduse kontekstis mitmeid erinevaid definitsioone ning arusaamu.

Eesti haridussõnastik (Haridussõnastik (*s.a.*) defineerib koolivalmidust kooliküpsuse mõiste abil - *kooliküpsus* on sotsiaal-emotsionaalne, füüsiline ja vaimne valmisolek kohanemiseks koolis. Lisaks kooliküpsusele, sisaldab koolivalmidus veel koolis õppimise alustamiseks vajalikke oskusi ja teadmisi. Samuti defineerivad ka välisriigi teadlased koolivalmidust kui laste valmisolekut edukaks toimetulekuks koolis ning eluks vajalike oskuste, teadmiste ja hoiakute omamist (Kokkalia *et al.*, 2019). Samas võib veel öelda, et koolivalmidus on valmisolek minna üle mänguliselt põhitegevuselt õpitegevusele (Häidkind *et al.*, 2014). Nii Palts (2018) kui ka Taleb (2013) on koolivalmiduse valmisoleku juures välja toonud kognitiivsete oskuste olulisuse, näiteks kirjutamine, lugemine ja arvutamine. Lisaks kognitiivsetele oskustele peavad lapsel olema ka algsed enesekohased (nt saab hakkama eneseteenendamisega) ja sotsiaalsed oskused (nt arvestab teistega) (Palts, 2018). Ka Jürimäe (2003) on koolivalmiduse defineerimise juures oluliseks pidanud sotsiaal-emotsionaalset arenguaspekti, lisaks sellele on ta koolivalmidust defineerinud veel füüsilise ja vaimse arenguaspekti kaudu.

Käesolevas töös peetakse koolivalmiduse all silmas vajalike lapse valmisolekut minna üle mänguliselt põhitegevuselt õpitegevusele, mis hõlmab endas füüsilist, vaimset ning kognitiivset aspekti.

### 1.1. Koolivalmiduse hindamine

Lapse koolivalmiduse hindamine peaks toimuma lasteaia õppekava alusel, tuginedes sellele, mis on õppekavas kirjas. Hindamise peamine eesmärk on aidata õpetajal välja selgitada lapse tugevused ning arendamist vajavad küljed erinevates valdkondades (Häidkind *et al.*, 2014).

Lapse arengutaseme väljaselgitamist nimetatakse hindamiseks (Häidkind *et al.*, 2014).

Koolivalmiduse hindamine mängib lapse haridustulemuste toetamisel olulist rolli, kui seda teha terviklikult. Üheks oluliseks aspektiks tervikliku hindamise juures on erinevate arenguvaldkondade käsitlemine (Williams *et al.*, 2019). Ka riiklikus õppekavas määratakse kindlaks lisaks üldoskustele ka 6-7aastaste laste eeldatavad oskused erinevates valdkondades (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2008). Eelnevale tuginedes peaks laste koolivalmiduse hindamine toimuma nii üldoskuste (mänguoskused, tunnetus- ja õpioskused, enesekohased oskused, sotsiaalsed oskused) kui ka valdkondlike oskuste (matemaatika, eesti keel, eesti keel kui teine keel, mina ja keskkond, liikumine, muusika, kunst) arendamisele tuginedes.

Kokkuvõtvalt saab öelda, et koolivalmiduse hindamise juures on oluline jälgida lapse sotsiaal-emotsionaalseid, füüsilist ning kognitiivseid aspekte.

### **1.2. Koolivalmiduse hindamiseks kasutavad vahendid**

Lapse arengu hindamiseks kasutatakse erinevates alusharidusasutustes erinevaid meetodeid (Palts, 2018; Williams *et al.*, 2019). Iga lasteaed saab ise otsustada oma õppekava raames, milline on sobivam meetod lapse arengu ja koolivalmiduse hindamiseks (Palts, 2018).

Eesti lasteaedades kasutatakse laste arengu hindamiseks ja jälgimiseks enim vaatlust, laste tööde analüüsi, testide tegemist ja küsitlust (Kähär, 2021). Eestis kasutatavad lasteaiaõpetajad laste arengu dokumenteerimiseks näiteks terviseinfo kogusid, arengumappe, individuaalse arengu jälgimise ja koolivalmiduskaarte (Häidkind *et al.*, 2014; Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2008). Iga alushariduse asutus koostab aga ise sobivad vahendid laste koolivalmiduse hindamiseks (Koolikohustuse täitmise tagamise kord, 2020).

Koolivalmiduse hindamisel tuleks aga kasutada mitmekeskesised meetodeid. See aga hõlmab endas olulise aspektina erinevate valdkondade lõimingut, mis aitab kaasa tervikule hindamisele (Williams *et al.*, 2019). Lisaks peaks meetodite valik olema läbimõeldud ning põhjendatud. Meetodite valimise juures tuleb arvesse võtta hindamise eesmärki, kas valitud meetod selleks sobib, ning arvestada tuleb ka hindaja oskustega meetodite kasutamisel (Häidkind *et al.*, 2014).

## **2. Koolivalmiduse hindamiseks kasutatava mängu loomise põhimõtted**

Arengumäng ehk didaktiline mäng on õppeviis, mis on õpetlik, juhitud täiskasvanud poolt, ning mänguline (Strebeleva, 2010). Autor kasutab edaspidi oma töös mõistet arengumäng. Kuna mäng on eelkooliealise lapse põhitegevus (Bento & Dias, 2017; Tuul *et al.*, 2009), siis

on oluline, et laps saavutaks tegevuses mängulise eesmärgi. Arengumängus luuakse tingimused, mis aitavad kaasa lapse üldisele arengule, näiteks tähelepanu, taju, mälu, fantaasia, loogiline mõtlemine, probleemide lahendamine, kõnetegevus ja sõnavara. Samuti motiveeritakse lapsi arengumängude kaudu loovalt mõtlema ning vastavalt oma võimetele enda ümbritsevat maailma, oskusi ning võimeid tunnetama ning kogema. Kuna selline mäng võimaldab sama tegevust korrata erineva materjaliga, siis aitab see üleval hoida ka lapse positiivset suhtumist (Strebeleva, 2010; Petrovska *et al.*, 2013).

Mänge eelkooliealiste laste arengu hindamiseks on koostatud varemgi, kuid nendes keskendutakse peamiselt ühele kindlale valdkonnale. Näiteks on Kristi Kirbits (2014) koostanud raamatu “Reis mööda põnevaid teid”, mis on loodud 6-7aastaste laste sotsiaalsete oskuste hindamiseks. Kuna koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2008) kohaselt on lapse arengu hindamise aluseks eeldatavad üldoskused ning õppe- ja kasvatustegevuse valdkondade tulemused, siis on oluline, et mängu koostamisel oleks võimalik hinnata kõiki üldoskusi (mänguoskused, tunnetus- ja õpioskused, enesekohased oskused, sotsiaalsed oskused), mitte ainult ühte. Kätlin Gyarmati (2020) on välja andnud raamatu “Lasteaiast kooli”, mille abil saab jälgida lapse arengu mitmesuguseid valdkondi mänguliselt ja lapsele huvipakkuval meetodil. Raamatu ülesannete aluseks on võetud riiklikust õppekavast tulenevalt 6–7aastaste laste eeldatavad oskused ja pädevused, mille kaudu on võimalik hinnata erinevaid üldoskusi. Gyarmati (2020) raamat on hea näide sellest, milline võiks üks koolivalmiduse hindamiseks kasutatav mäng olla.

Arengumäng peaks olema õpetav, kuid mänguline (Strebeleva, 2010). Pälli (2022) uuringust selgus, et õpetajad hindavad laste arenguaspektide seas kõige vähem füüsilist aktiivsust. Lisaks on uuringutest selgunud, et vähenemas on laste liikumisharjumused (Mooses *et al.*, 2016; Velbre, 2016), mistõttu on oluline, et arengumängu koostamisel arvestataks ka füüsilise aspektiga. See tähendab seda, et tegevused peaksid võimaldama lastel võimalikult palju liikuda. Selleks, et tingimustest kinni pidada, tuleb esmalt teada nende tingimuste kriteeriumeid:

- 1) Mängulisus - sisemiselt motiveeritud/vaba, reeglid, positiivsed ja negatiivsed emotsioonid, tulemused ja käik ei ole enne mängu algust kindlad (Tuul *et al.*, 2009).
- 2) Õpetav mäng - õpetuslik eesmärk, tegevus etteplaneeritud (Salumaa & Talvik, 2004).
- 3) Füüsiline aktiivsus/liikumine - igasugune kehaline tegevus, näiteks kõndimine, jooksmine, aktiivne mängimine (Eesti laste ja ..., 2021).

Kokkuvõtvalt saab öelda, et koolivalmiduse hindamiseks kasutatava arengumängu loomise juures on oluline arvestada mitme erineva aspektiga. Arengumäng peaks olema mänguline, õpetav, hõlmama mitut valdkonda ning soodustama liikumist.

Käesoleva bakalaureusetöö jaoks koostatud mängu loomisel võeti eeskujuks Kätlin Gyarmati loodud arengu jälgimise mäng “Lasteaiast kooli” (2020) ning tegevuste koostamisel tugineti Urme Ernitsa kogumikule “Lõimitud liikumismängud” (2020). Mängu koostamisel on tuginetud ka koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (2008) välja toodud 6-7aastaste laste eeldatavatele õppe- ja kasvatustegevuse tulemustele erinevates valdkondades (mina ja keskkond, matemaatika, keel ja kõne, kunst, liikumine), mille laps peaks olema omandanud enne kooliminemist. Lisaks pöörati tähelepanu ka sellele, et tegevused oleksid koolieelikutele eakohased ning tegevuste juhised oleksid selged ning sõnastatud arusaadavalt. Mäng koosneb viiest peatusest, kus igas peatuses on erinevad eesmärgid ning sisu on seotud erinevate valdkondadega (vt lisa 1). Valminud mängu viisid lastega läbi viis Tartumaa lasteaiaõpetajast eksperti, kes andsid igale peatusele ka oma eksperthinnangu. Samuti andsid mängu peatustele oma hinnangu ka lapsed. Laste hinnangute kohta ei seadnud töö autor uurimisküsimust, sest käesolevas töös oli autori jaoks oluline just ekspertide tagasiside.

### **Uuringu eesmärk ja uurimisküsimused**

Viimastel kümnenditel on lasteaiaid hakanud üha rohkem koolistuma (Belfield & Garcia, 2014; Puccioni, 2015), mille tagajärjena on hakanud vähenema ka laste mänguoskused (Velbre, 2016). Lisaks on murekohaks veel laste vabamängu aja vähenemine (Grey, 2017; Value of play report, 2018) ning selle mõju laste liikumisharjumuste vähenemisele (Mooses et al., 2016; Velbre, 2016). Samuti puudub Eesti riigis laste koolivalmiduse hindamiseks riiklikult määratletud ühtne hindamismeetod (Koolieelse lasteasutuse seadus, 2018), mida lasteaiaõpetajad saaksid laste koolivalmiduse hindamiseks kasutada. See tekitab lasteaiaõpetajates soovi mitmekesiste ning mängliste vahendite järele (Neudorf *et al.*, 2017). Eelneva põhjal saab välja tuua uurimisprobleemi, et lasteaiaõpetajad vajavad materjali, mis võimaldab neil laste koolivalmidust hinnata mängulisel ning liikumist soodustavatel viisil. Käesoleva bakalaureusetöö eesmärk on koostada koolivalmiduse hindamiseks kasutatav liikumist soodustav arengumäng ning ekspertide abiga hinnata mängu sobivust koolivalmiduse hindamiseks. Töö uurimisküsimused on:

1. Kuidas hindavad eksperdid arengumängu sobivust koolieelikutele?
2. Kuidas hindavad eksperdid arengumängu sobivust erinevates valdkondades koolivalmiduse hindamiseks?

## 3. Milliseid soovitusi jagavad eksperdid mängu täiendamiseks?

**Metoodika**

Käesoleva bakalaureusetöö uurimismeetodiks on arendusuuring (*design research*), mis on uurimismeetod, mida kasutatakse haridusteadustes ja mis tähendab millegi uue loomist (nt õppematerjali) või olemasoleva täiendamist ning seob teooriat praktikaga (Heikkinen, 2019; Niglas, 2011).

**Valim**

Valimi moodustasid viis koolieelikutega töötavat lasteaiaõpetajatest eksperti Tartumaal. Ekspertide leidmiseks kasutati mugavusvalimit, mille juures oli uurijale abiks ka juhendaja. Valitud lasteaiaõpetajad on töötanud lasteaias 3-25 (keskmiselt 14) aastat ning koolieelikute rühmas on nad töötanud 2-8 (keskmiselt 3) aastat. Täpsemad andmed on esitatud tabelis 1.

**Tabel 1.** Ekspertide taustaandmed

	Haridus	Lasteaias töötatud aastad	Koolieelikute rühmas töötatud aastad
Ekspert nr 1	Bakalaureusekraad	11	2
Ekspert nr 2	Magistrikraad	20	3
Ekspert nr 3	Magistrikraad	11	2
Ekspert nr 4	Bakalaureusekraad	25	8
Ekspert nr 5	Bakalaureusekraad	3	2

**Andmekogumine**

Andmete kogumiseks kasutati ankeeti, mille koostamisel kasutati põhjana Truusi (2021) bakalaureusetöös kasutatud ankeeti, mida täiendati käesoleva töö eesmärgist lähtuvalt. Ankeet koosnes neljast osast. Esimeses osas küsiti ekspertide taustaandmeid. Teine osa koosnes neljast küsimusest. Esiteks, millised peatused mängisid eksperdid lastega läbi. Teiseks, kuidas hindasid eksperdid loodud tegevuste sobivust koolieelikutele (eakohasus, lõimitus, laste aktiivsus, liikumisvõimalus, mängulisus). Kolmandaks, kuidas hindasid eksperdid loodud tegevuse temaatilisust (vastavalt tegevuse juures olevale temale). Nii teisele kui kolmandale küsimusele tuli anda vastus viiepallisüsteemis, kus 5 – täiesti nõus, 4 – peaaegu nõus, 3 – nii ja naa, 2 – vähesel määral nõus ja 1 – ei ole üldse nõus. Neljandaks, milliseid soovitusi annavad eksperdid tegevuste täiendamiseks. Kolmas osa koosnes kolmest

küsimusest. Esiteks, kuidas hindavad eksperdid antud materjali sobivust koolivalmiduse hindamiseks. Teiseks, kuidas on ekspertide hinnangul kaetud erinevad valdkonnad. Kolmandaks, kas ekspertide arvates on mängus midagi ülearu või on midagi puudu. Kõikidele kolmele küsimusele said eksperdid vastata vabavastusena. Neljas osa koosnes ühest põhiküsimusest (kuidas hindavad lapsed mängu), mis jagunes kolmeks küsimuseks, kus eksperdid küsisid tegevustes osalenud laste arvamusttegevuste kohta, mida nad lastega läbi tegid. Lastelt küsiti, kuidas neile tegevus meeldis, mis neile kõige rohkem meeldis ja mis ei meeldinud. Ankeet on esitatud lisa 2.

Töö autor saatis mängu ning ankeedi lasteaiaõpetajate meiliaadressile. Mäng koos ankeediga saadeti lasteaiaõpetajatele 8. aprillil 2024 ning vastamiseks oli õpetajatel aega 15. aprillini.

### **Andmeanalüüs**

Andmete analüüsimiseks kasutati kombineeritud meetodit, kus vabavastuseid analüüsiti kvalitatiivselt ning arvulisi andmeid analüüsiti kvantitatiivselt. Töö autor koostas ekspertide hinnangute põhjal iga peatuse kohta eraldi tabeli, et välja selgitada keskmised hinnangud ja seejärel koondas andmed ühte tabelisse (vt lisa 3). Tabelite tegemisel kasutati programmi *Microsoft Office Excel*. Vabavastused uurimisküsimustele tõsteti eraldi failidesse ja jaotati nii, et alapealkiri oli tegevuse nimi ning mille all olid vastused vastava tegevuse kohta.

## Tulemused ja arutelu

Bakalaureusetöö eesmärk oli koostada koolivalmiduse hindamiseks kasutatav liikumist soodustav arengumäng ning ekspertide abiga hinnata mängu sobivust koolivalmiduse hindamiseks. Ekspertide abiga hinnati mängu sobivust koolieelikutele ning samuti hinnati ka selle sobivust erinevates valdkondades koolivalmiduse hindamiseks. 4 eksperti mängisid läbi kõik 5 peatust ning üks ekspert mängis läbi ühe peatuse (IV peatus: Viljandi raamatukogu külastamine).

Tulemused näitavad, et mäng on ekspertide arvates laste koolivalmiduse hindamiseks sobilik. Tegevused võimaldavad lastel liikuda, toetavad erinevate valdkonade lõimingut ning eksperdid said avaldada oma mõtteid, kuidas tegevusi veel parendada. Järgnevalt esitatakse tulemused ja arutletakse nende üle uurimisküsimuste kaupa.

### Arengumängu sobivus koolieelikutele

Esimene uurimisküsimus oli, kuidas hindavad eksperdid loodud mängu sobivust koolieelikutele (eakohasus, lõimitus, laste aktiivsus, liikumisvõimalus, mängulisus).

Tulemused on esitatud tabelis 2.

**Tabel 2.** Ekspertide keskmised hinnangud mängu sobivusest koolieelikutele (min 1, max 5)

Laste aktiivsus	4.57
Liikumisvõimalus	4.52
Eakohasus	4.52
Lõimitus	4.43
Mängulisus	4.29

Ekspersedid andsid igas peatuses tegevuse kohta eraldi hinnangu viiepallisüsteemis. Töö autor eeldas, et tegevused on sobilikud koolieelikutele, sest oli eelnevalt läbi töötatud teoreetilise materjali koolivalmiduse kohta, arengumängu koostamise olulistest aspektidest ja arvestanud riiklikus õppekavas välja toodud 6-7aastaste laste eeldatavate tulemustega erinevates valdkondades. Tulemustest selgus, et eksperdid hindasid mängu koolieelikutele sobivaks. Kõige kõrgema hinnangu mängus sai laste aktiivsus (4.57). Lapse kaasamine ning tema osalemine on aga oluline, sest see aitab kaasa lapse üldisele arengule, näiteks suurendab see lapses rahulolu ja motivatsiooni tegutseda ning vähendab eraldustunnet (Martin & Bolliger, 2018). Kõige madalama hinnangu sai mängulisus (4.29). Töö autori arvates on põhjus selles, et mõnes peatuses jäi mängulisest aspektist natukene puudu. Mängulisus on aga oluline, sest

teooria ütleb, et mäng on lapse põhitegevus ning mängu kaudu õpib laps kõige paremini - mäng on lapse loomulik viis õppimiseks (Bento & Dias, 2017). Samuti andsid eksperdid kõrge hinnangu laste liikumisvõimalusele (4.52). See näitab, et loodud mäng võimaldab lastel olla füüsiliselt aktiivne ning on liikumist soodustav. Liikumine lapseas on oluline, sest teooria ütleb, et füüsiliselt aktiivsetel lastel on suurem motoorne pädevus ning lisaks soodustab kehaline aktiivsus lapseas kognitiivset arengut, mis omakorda parandab õppeedukust (Petrigna *et al.*, 2022; Shoval *et al.*, 2018).

Ekspertid andsid hinnangu ka eakohasusele ning lõimitusele, mis on samuti mängu juures olulised aspektid. Töö autor on arvamusel, et tegevused koolieelikutele peavad lisaks mängulisele aspektile olema ka põnevad, mitmekesised ning arusaadavad. Kui tegevus ei paku lastele piisavalt põnevust või ei vasta see nende arengutasemele, võib lastes kaduda huvi tegevuses osalemise vastu (Talviste, 2015).

Ekspertid hindasid mängus olevaid peatuseid kõige kõrgema hinnanguga 5 ning kõige madalamaks hinnanguks oli 2. Kõik peatustele antud hinnangud on kirjas lisas 4. Kõige kõrgema hinnangu sai peatus II (Tartu Ülikooli loodusmuuseumi külastamine), kus kõik kriteeriumid (eakohasus, lõimitus, laste aktiivsus, liikumisvõimalus, mängulisus) said maksimaalse hinnangu. Töö autor on ekspertidega nõus selle peatuse hindamise osas, sest see peatus sisaldas endas mitmeid kriteeriume ning lapsed said selle tegevuse käigus olla ise aktiivsed osalejad, mistõttu oli see põnev ka laste jaoks. Õpetaja ülesanne on luua lastele tegevusi, kus lapsed saavad olla aktiivsed osalejad ning samuti saavad ka õpitut praktiliselt rakendada (Männamaa & Marats, 2009; Palu, 2008). Lisaks ütleb veel teooria, et erinevate valdkondade kasutamine aitab kaasa terviklikule hindamisele (Williams *et al.*, 2019). Kõige madalama hinnangu sai peatus I (jalutuskäik vanalinnas). Töö autori arvates hindasid eksperdid seda tegevust nii madalalt, sest sellel puudus liikumist võimaldav aspekt ning samuti võis mõnel lapsel puududa kogemus Tallinnaga, mis muutis peatuse läbimise keeruliseks ning mitte nii põnevaks. Selleks, et lastel oleks motivatsiooni õppetegevusi läbida, peavad tegevused olema laste jaoks põnevad ning huvi pakkuvad. Lisaks on oluline, et õppetegevused ei oleks laste jaoks liiga lihtsad ega liiga keerulised, sest teooria ütleb, et sellisel juhul võib lastel huvi tegevuse vastu kaduda (Talviste, 2015). Töö autor on ekspertide hinnangutega nõus, sest need olid asjalikud ja juhtisid tähelepanu puudustele, mida tuleks tegevuste juures parendada.

### Arengumängu sobivus erinevates valdkondades

Teine uurimisküsimus oli, kuidas hindavad eksperdid arengumängu sobivust erinevates valdkondades koolivalmiduse hindamiseks (jutustamisoskuse toetamine, jutukese koostamine, oma mõtete kujutamine paberil, kella tundmine, orienteerumine ruumis, kohamõistete tundmine, lugemisoskus, teadmised aastaegadest, teadlikkus ebatervislikust ja tervislikust toidust, arvutamis- ja kirjutamisoskus, tähtede ja numbrite tundmine, keha kontrollimine ning tasakaal).

Tulemused on välja toodud tabelis 3.

**Tabel 3.** Ekspertide keskmised hinnangud peatuste temaatilisusest viiepallisüsteemis (1 – ei ole nõus, 2 – vähesel määral nõus, 3 – nii ja naa, 4 – peaaegu nõus, 5 – täiesti nõus)

Kella tundmine	5
Orienteerumine ruumis	5
Kohamõistete tundmine	5
Lugemisoskus	5
Teadmised aastaegadest	5
Teadlikkus ebatervislikust ja tervislikust toidust	5
Kirjutamisoskus	4.8
Tähtede tundmine	4.8
Numbrite tundmine	4.8
Kujundite tundmine	4.75
Arvutamisoskus	4.5
Keha kontrollimine ning tasakaal	4.25
Jutustamisoskuse toetamine	3.5
Jutukese koostamine	3.25
Oma mõtete kujutamine paberil	3

Ekspertid hindasid mängu igas peatuses selle temaatilisust viiepallisüsteemis. Töö autor lõimis kogu mängu ulatuses erinevaid valdkondi. Tulemustest selgus, et ekspertide arvates toetab mäng kõige rohkem kella tundmist (5), orienteerumist ruumis (5), kohamõistete tundmist (5), lugemisoskust (5), teadmisi aastaegadest (5) ning teadlikkust ebatervislikust ja tervislikust toidust (5). Lisaks toetab mäng ka kirjutamisoskust (4.8), tähtede ja numbrite tundmist (4.8), kujundite tundmist (4.75), arvutamisoskust (4.5) ja keha kontrolli ning

tasakaalu (4.25). Vähem toetab ekspertide arvates mäng jutustamisoskust (3.5), jutukese koostamist (3.25) ning oma mõtete kujutamist paberil (3). Töö autori arvates võib põhjus seisneda selles, et selles peatuses, kus hinnati kõiki kolme kriteeriumit (jutustamisoskus, jutukese koostamine, oma mõtete kujutamine paberil), olid lastel puudulikud kogemused Tallinnaga, mis raskendas neil tegevuse läbimist. Oluline aga on, et tegevused oleksid lastele jõuetekohased, sest ka teooria ütleb, et vastasel juhul võib lastel kaduda motivatsioon ning huvi tegevuse vastu (Talviste, 2015).

Ekspertide hinnangul sobib koolivalmiduse hindamiseks suurepäraselt peatus II, milleks oli Tartu Ülikooli Loodusmuuseumi külastamine, sest see sai igas aspektis maksimaalse hinnangu (lisa 6). Ekspertid andsid kõige madalamad hinnangud peatuses I olevatele kriteeriumitele (jutustamisoskus, jutukese koostamine, oma mõtete kujutamine paberile) (lisa 5), mistõttu on see peatus nende arvates ka koolivalmiduse hindamiseks kõige nõrgem. Töö autor on ekspertide hinnangutega nõus, sest näiteks on teises peatuses lõimituid edukalt erinevaid valdkondi ning aspekte, lisaks on tegevus mänguline ning laste jaoks põnev. Ka Strebeleva (2010) on rõhutanud, et arengumäng peaks olema laste jaoks mänguline. I peatuses jääb aga mänguline aspekt puudlikuks ning tegevus võib laste kogemuse puudumise tõttu seoses Tallinna külastamisega vähendada laste huvi selles osaleda ning sellesse panusatada. Mänguline aspekt on aga väga oluline, sest mitmed uuringud on rõhutanud, et mäng on lapse põhitegevus ning läbi mängu õpib laps kõige paremini (Bento & Dias, 2017; Tuul *et al.*, 2009).

### **Ekspertide soovitused arengumängu täiendamiseks**

Kolmas uurimisküsimus oli, milliseid soovitusi jagavad eksperdid mängu täiendamiseks. Selle jaoks oli ekspertidel võimalus vabavastusena kirja panna mõtted ja tähelepanekud, kuidas tegevusi parendada. Töö autor on ekspertide tähelepanekud ning mõtted üle vaadanud, kuid täiendusi ei ole mängus jõudnud teha. Ekspertid olid mõne tegevusega rahul ega näinud vajadust neid täiendada. Kui neil aga tekkis ideid või soovitusi, kuidas tegevust täiendada, siis panid nad oma ettepanekud kirja.

*Peatus I - Tallinn: jalutuskäik vanalinnas.* Kolm eksperti soovisid tegevust täiendada. Üks eksperti tõi välja, et mõned lapsed soovisid joonistada ja värvida pikalt, mistõttu ta soovitas selle peatuse jätta ka viimaseks, et lastel oleks aega oma mõtted kõik paberile panna. Ka teooria ütleb, et aja andmine lastele on oluline, sest see aitab lastes arendada aja planeerimisoskust ning lisaks annab see lastele rohkem aega osaleda tegevuses (Fenstermacher *et al.*, 2009). Lisaks toodi välja, et raskusi valmistati tegevuse läbimise juures

ka see, et kõigil ei olnud teadmisi/kogemusi seoses Tallinnaga, mistõttu oli lastel keeruline piltide või kogemuse põhjal jutustada. Lisaideena toodi välja, et valikusse lisada peale Tallinna ka teisi olulisi või suuremaid linnu, et lapsed saaksid valida linna, millega neil on rohkem seoseid ning mälestusi. Lisaks toodi veel välja, et lisatud abimaterjalid (pildid linnadest) võiksid olla rohkem lastepärased - täpsemalt tegevusi näitavad ning suuremate detailidega. Praegused pildid olid liiga üldised ning lastel oli keeruline mõista, kes või mis oli pildil.

*Peatus II - Tartu: Tartu Ülikooli loodusmuuseumi külastamine.* Kuigi ükski ekspert ei soovinud tegevust parendada, soovitas üks ekspert lisaülesandeks teha ka kella määramise kella kaheteistkümneks just seierite paigutuse tõttu - see võib keskmise arengutasemega lapsele olla väljakutset pakkuv. Ekspertid leidsid, et peatus oli laste jaoks huvitav, ülesanded olid põnevad ja mitmekesised ning samuti ka lastele jõukohased. Üks ekspert lisas, et kohamõistete õppimine otsimistegevusena oli laste jaoks väga põnev ning kaasahaarav. Ka Talviste (2015) on välja toonud, et kui tegevused on laste jaoks jõukohased, põnevad ning mitmekesised, siis säilib lastel huvi ning motivatsioon tegutseda.

*Peatus III - Võru: Poeskäik.* Ükski ekspert tegevust täiendada ei soovinud. Ekspertid lisasid, et tegevus annab väga hea võimaluse hinnata laste teadlikkust ebatervislikest ja tervislikest toiduainetest - kas laps tunneb ära tervislikud ja ebatervislikud toiduained või mitte. Lapse arengus on aga oluline roll õpetaja juhendamisel (Vygotsky, 1986). Ekspertid tõid välja, et arvutamisülesanne kümne euro eest osutus mõnele lapsele keeruliseks, kuid õpetaja abiga said kõik lapsed hakkama. See toetab Vygotsky (1986) teooriat sellest, kuidas täiskasvanu toetusega ületab laps takistusi ning samal ajal arendab ta ka oma oskusi.

*Peatus IV - Viljandi: raamatukogu külastamine.* Kaks eksperti soovisid tegevust täiendada. Üks ekspert rõhutas mängu ja tegevuskoha vahelise sidususe tähtsust - oleks soovinud seda rohkem peatuses näha. Lisaks soovitas ekspert mängu terviklikkuse mõttes lisada juurde lühijutt, mis sisaldaks 2-3 lauset tegevuskoha või antud linna kohta, näiteks üks faktiteadmine linna või tegevuskoha kohta. Teiseks võimaluseks soovitas ekspert lisada peatusesse ka raamatukogu pilt. See aitaks lapsel luua visuaalse pildi raamatukogu külastamisest. Veel toodi välja, et peatuses võiks seoses numbritega olla juurde lisatud ka loendamine. Lisaideena toodi välja ka 3-4 silbiliste sõnade kirjutamise võimaluse, et koolivalmiduskaardile saaks kirjutada ka lapse kirjutamisoskuse ulatuse. Mängu parendamise juures töö autor seda soovitusi kasutusele ei võta, sest koolieelikud ei pea oskama kirjutada 3-4 silbilisi sõnu (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2008). Peatus oli

ekspertide arvates arusaadav, kuid üks ekspert leidis, et see oli liigagi lihtne. See-eest rõhutas ekspert, et numbrite ja tähtede tundmise hindamiseks sobib mäng väga hästi.

*Peatus V - Pärnu: rand.* Kolm eksperti soovisid tegevust täiendada. Üks ekspert tõi välja, et piltide seas võiks Päikese asemel olla selgemini mõistetav kujutis, sest lastel oli keeruline mõista, kas pildil oli mõeldud ringi või kera (mõelnud oli kera, kuid lapsed ütlesid ring). Lisaks märgiti, et lastel ei olnud piisavalt võimalust liikuda. Lisaideena soovitas ekspert tegevusse juurde lisada rohkem füüsilist aktiivsust, nagu lisaliigutused. Näiteks võiks õpetaja näidata pilte ning õige vastuse korral peab laps tegema kolm kükki, kuid vale vastuse korral aga neli hüpet. Töö autori arvates on see hea idee, et suurendada tegevuses laste liikumisvõimalust. Liikumine on lapseas oluline motoorsete oskuste arendamiseks ning lisaks soodustab kehaline aktiivsus lapseas ka kognitiivset arengut (Lupu, 2011; Petrigna *et al.*, 2022; Shoval *et al.*, 2018). Ühe lisasoovituseks toodi veel välja tegevuse raskusastme tõstmine. Selleks võiksid lapsed pildil olevat kujundit proovida järgi teha kätega, samal ajal seistes ühel jalal. Kuna tasakaalu säilitamine paigal olles on üks koolieeliku eeldatavatest tulemustest (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava. 2008), siis nõustub töö autor ka selle soovitusega.

### **Kokkuvõte**

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks oli koostada koolivalmiduse hindamiseks kasutatav arengumäng, mis võimaldab lastel liikuda. Seejärel lasteaiaõpetajatest ekspertide abiga hinnata, kui võrd on koostatud mäng sobilik koolivalmiduse hindamiseks. Selle jaoks koostas töö autor kolm uurimisküsimust. Esiteks, uurida, kuidas hindavad eksperdid loodud mängu sobilikkust koolieelikele (eakohasus, lõimitus, laste aktiivsus, liikumisvõimalus, mängulisus). Teiseks, selgitada välja, kuidas hindavad eksperdid loodud mängu sobivust erinevates valdkondades koolivalmiduse hindamiseks (jutustamisoskuse toetamine, jutukese koostamine, oma mõtete kujutamine paberil, kella tundmine, orienteerumine ruumis, kohamõistete tundmine, lugemisoskus, teadmised aastaegadest, teadlikkus ebatervislikust ja tervislikust toidust, arvutamis- ja kirjutamisoskus, tähtede ja numbrite tundmine, keha kontrollimine ning tasakaal). Kolmandaks soovis töö autor teada saada, milliseid soovitusi jagavad eksperdid loodud mängu täiendamise kohta. Tulemustest selgus, et eksperdid hindasid mängu koolivalmiduse hindamisel sobivaks, üldiselt on tegevused teemakohased ja sobivad erinevates valdkondades ning samuti andsid eksperdid mitmeid soovitusi mängu täiendamiseks. Töö autor oli ekspertide soovitusetega nõus, kuid täiendusi ei ole mängu sisse viinud.

Käesolev töö on oluline samm laste koolivalmiduse hindamise valdkonnas, kuid esines ka mõningaid piiranguid. Peamine piirang seisnes selles, et kõik eksperdid ei mänginud lastega läbi kõiki peatusi, üks ekspert mängis läbi vaid ühe peatuse. See teeb aga üldiste järelduste tegemise mängu kvaliteedi kohta keerulisemaks. Kui kõik eksperdid mängiksid läbi kõik viis peatust, siis oleks ka järelduste tegemine lihtsam. Töö autori ettepanek edasiseks on uurida, kuidas lisada juurde ka muusika valdkond, et mängus oleksid lõimitud kõik valdkonnad.

Lisaks saab tulevikus kaaluda mängu laiendamist ka lisatuge vajavatele või erivajadustega lastele. See võimaldaks lasteaiaõpetajatel tagada kõigile lastele võrdsed võimalused arengu hindamisel ja toetamisel.

Töö praktiline väärtus seisneb valminud hindamismaterjalis, mis on väärtuslik nii õpetajatele, lastele ning ka lapsevanematele, sest see annab olulist tagasisidet lapse arengu kohta.

Kokkuvõtteks võib välja tuua, et töö eesmärk, milleks oli luua liikumist soodustav hindamisvahend koolivalmiduse hindamiseks, sai ekspertide abiga täidetud. Lisaks said vastused kõik töös esitatud uurimisküsimused.

### **Tänuõnad**

Soovin tänada oma juhendajat ja lasteaiaõpetajaid, kes aitasid kaasa käesoleva töö valmimisele. Lisaks soovin tänada ka oma perekonda ning lähedasi, kes olid suureks toeks.

### **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.*

Jaanika Roosimägi

/allkirjastatud digitaalselt/

12.05.2024

**Kasutatud allikad**

- Belfield, B., & Garcia, E. (2014). Parental notions of school readiness: How have they changed and has preschool made a difference? *The Journal of Educational Research*, 107(2), 138–151.  
<https://doi.org/10.1080/00220671.2012.753863>
- Bento, G., & Dias, G. (2017). The importance of outdoor play for young children's healthy development. *Porto Biomedical Journal*, 2(5), 157–160.  
<https://doi.org/10.1016/j.pbj.2017.03.003>
- Eesti laste ja noorte liikumisaktiivsuse tunnistus* (2021). Tartu Ülikool, Sporditeaduste ja Füsioteraapia Instituut.  
<https://www.activehealthykids.org/wp-content/uploads/2022/09/Estonia-report-card-long-form-2021.pdf>
- Fenstermacher, G. D., Soltis, J. F., & Sanger, M. N. (2009). Managing your classroom. *Approaches to Teaching, 5th Edition (Thinking About Education Series)*. Teachers College Press.  
[https://books.google.ee/books?hl=en&lr=&id=MVmJL9E547YC&oi=fnd&pg=PT9&dq=pedagogical+approaches+for+children+time+management&ots=WSH6isc5Kl&sig=oN8D\\_brqDdRRJoulEi6gYfig2nQ&redir\\_esc=y#v=onepage&q=time%20management&f=true](https://books.google.ee/books?hl=en&lr=&id=MVmJL9E547YC&oi=fnd&pg=PT9&dq=pedagogical+approaches+for+children+time+management&ots=WSH6isc5Kl&sig=oN8D_brqDdRRJoulEi6gYfig2nQ&redir_esc=y#v=onepage&q=time%20management&f=true)
- Grey, P. (2017). What Exactly Is Play, and Why Is It Such a Powerful Vehicle for Learning? *Topics in Language Disorders*, 37(3), 217–228.
- Haridussõnastik* (s.a.).  
<https://www.eki.ee/dict/haridus/index.cgi?Q=koolivalmidus&F=M&C06=et>
- Heikkinen, H. L. T. (2019). Developing pedagogical practices under umbrellas of different colours. *Eesti Haridusteaduste Ajakiri. Estonian Journal of Education*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.12697/eha.2019.7.2.02a>
- Häidkind, P., Palts, K., Pillmann, J., Ennok, K., Villems, K., & Peterson, T. (2014). *Lapse arengu hindamise ja toetamise juhendmaterjal koolieelsetele lasteasutustele*. Haridus- ja Teadusministeerium.
- High, P. C. (2008). School Readiness. *Pediatrics*, 121(4), e1008–e1015.  
<https://doi.org/10.1542/peds.2008-0079>
- Jürimäe, M. (2003). *6-7aastaste laste koolivalmiduse pilootuuringu 1. osa tulemuste analüüs*. Külastatud aadressil:  
<https://dSPACE.ut.ee/server/api/core/bitstreams/758d78de-4c2e-48aa-8662-dad6e331808b/content>
- Kokkalia, G., Drigas, A. S., Economou, A., & Roussos, P. (2019). School Readiness From Kindergarten to Primary School. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(11), 4-18. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i11.10090>
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2008). *Riigi Teataja I 2008*, 23, 152.  
<https://www.riigiteataja.ee/akt/13351772>
- Koolieelse lasteasutuse seadus (2018). *Riigi teataja I*, 22.01.2018, 6.  
<https://www.riigiteataja.ee/akt/122012018006#para32>
- Koolikohustuse täitmise tagamise kord (2020). *Riigi Teataja IV*, 26.05.2020, 13.

- <https://www.riigiteataja.ee/akt/426052020013>
- Kähär, A. (2021). *Koolivalmiduse hindamise meetodid, vahendid ja tõendus põhisisu lasteaiaõpetajate ja õppealajuhatajate hinnangul*. Magistritöö. Tartu Ülikool.
- Lupu, E. (2011). *Study regarding the impact of motion games in the intellectual motoric development of preschool children*.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042811>
- Lõhmus, R. (2018). *Klassiõpetajate hinnangud koolivalmiduskaardile Tallinna ja Tartu näitel*. Magistritöö. Tartu Ülikool.
- Martin, F. & Bolliger, D.U. (2018). Engagement matters: Student perceptions on the importance of engagement strategies in the online learning environment. *Online Learning*, 22(1), 205- 222. <https://doi.org/10.24059/olj.v22i1.1092>
- Mooses, K., Kalma M., Pihu, M., Riso, E. M., Hannus, A., & Kull M. (2016). Eesti õpilaste liikumisaktiivsus koolipäeva jooksul. *Ajakiri Eesti Arst*, 95(11), 716–722. <https://ojs.utlib.ee/index.php/EA/article/view/13251/8297>
- Männamaa, M. (2008). Vaatlus. E. Kikas (Toim), *Õppimine ja õpetamine koolieelses eas* (lk 144-158). Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Neudorf, E., Ugaste, A., Tuul, M., & Mikser, R. (2017). Lasteaiaõpetajate uskumused seoses laste üldoskuste arendamisega riikliku õppekava alusel: lisaseletus lasteaia koolistumise põhjustele. *Eesti Haridusteaduste Ajakiri*, 5(2), 54-79. <https://ojs.utlib.ee/index.php/EHA/article/view/eha.2017.5.2.03/884102060X>
- Palts, K. (2018). *Hindamise ja nõustamise korraldus Eestis*.  
<https://sisu.ut.ee/evidkorraldus/avaleht>
- Palts, K. (2013). *Laste arengutaseme hindamise tüübid ja meetodid ning pedagoogide pädevus laste hindamisel*. <https://sisu.ut.ee/evidmeetod/avaleht>
- Petrigna, L., Thomas, E., Brusa, J., Rizzo, F., Scardina, A., Galassi, C., Verde, D. L., Caramazza G., & Bellafiore, M. (2022). Does Learning Through Movement Improve Academic Performance in Primary Schoolchildren? A Systematic Review. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 11 (1), 146-167. <https://doi.org/10.7821/naer.2022.1.741>
- Petrovska, S., Sivevska, D., & Cackova, O. (2013). Role of the Game in the Development of Preschool Child. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 92, 880 – 884. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.08.770>
- Puccioni, J. (2015). Parents' conceptions of school readiness, transition practices, and children's academic achievement trajectories. *The Journal of Educational Research*, 108(2), 130–142. <https://doi.org/10.1080/00220671.2013.850399>
- Pälli, A. (2022). *Koolivalmiduse hindamisel kasutatavad mängud ja mängulised tegevused koolieelsetes lasteasutustes ning nende valiku põhimõtted, tugevused ja kitsaskohad*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Salumaa, T., & Talvik, M. (2004). *Ajakohastatud õppemeetodid*. Tallinn: Merlecons ja Ko OÜ.
- Shoval, E., Sharir, T., Arnon, M., & Tenenbaum, G. (2018). The Effect of Integrating Movement into the Learning Environment of Kindergarten Children on their Academic Achievements. *Early Childhood Educ J*, 46, 355–364. <https://doi.org/10.1007/s10643-017-0870-x>

- Strebeleva, J. (2010). Didaktilise mängu roll arendus- ja kasvatusprotsessis. M. Pandis (Toim), *Laste arendamine ja õpetamine didaktiliste mängude abil* (lk 7-12). OÜ Atlex. <https://hev.edu.ee/get/591/Strebeleva+Laste+arendamine.pdf>
- Sylva, K., Ereky-Stevens, K., & Aricescu, A.-M. (2015). *Curriculum quality analysis and impact review of European early childhood education and care. D2.1: Over-view of European ECEC curricula and curriculum template*. University of Oxford. [https://ecec-care.org/fileadmin/careproject/Publications/reports/CARE\\_WP2\\_D2\\_1\\_European\\_ECEC\\_Curricula\\_and\\_Curriculum\\_Template.pdf](https://ecec-care.org/fileadmin/careproject/Publications/reports/CARE_WP2_D2_1_European_ECEC_Curricula_and_Curriculum_Template.pdf)
- Taleb, T.F.A. (2013). Necessary school readiness skills for kindergarten success according to Jordanian teachers. *Early Child Development and Care*, 183(12), 1878-1890. <https://doi.org/10.1080/03004430.2012.759950>
- Talviste, K. (2015). *Lähen kooli! Lapse kooliks ettevalmistamise harjutused ja tarkused*. Tallinn: Kirjastus Pegasus.
- Tuul, M., Ugaste, A. & Välk, T. (2009). Mängu tähtsus lapse arengus ning mängu juhendamine. Kulderknup, E. (Toim). *Üldoskuste areng koolieelses eas* (lk 44-62). Kirjastus Studium. [https://oppekava.ee/wp-content/uploads/2015/07/Yldoskused\\_Mang\\_Alusharidus.pdf](https://oppekava.ee/wp-content/uploads/2015/07/Yldoskused_Mang_Alusharidus.pdf)
- Value of play report* (2018). [https://www.ikea.com/ca/en/files/pdf/bb/2f/bb2f0627/the-real-play-coalition\\_value-of-play-report\\_a.pdf](https://www.ikea.com/ca/en/files/pdf/bb/2f/bb2f0627/the-real-play-coalition_value-of-play-report_a.pdf)
- Velbre, R. (2016). *Riima Velbre: mis juhtub, kui laps ei oska mängida?* <https://online.le.ee/2016/05/14/riima-velbre-mis-juhtub-kui-laps-ei-oska-mangida/>
- Vygotsky, L. S. (1934/1986). *Thought and language*. A. Kozulin (toim). Cambridge: The MIT Press.
- Williams, P. G., Lerner, M., Sells, J. M., Alderman, S. L., Hashikawa, A., Mendelsohn, A. L., McFadden, T., Navsaria, D., Peacock, G., Scholer, S. J., Takagishi, J., Vanderbilt, D., De Pinto, C. L., Attisha, E., Beers, N., Gibson, E., Gorski, P. A., Kjolhede, C. L., O’Leary, S., & Weiss-Harrison, A. (2019). School readiness. *Pediatrics*, 144(2). <https://doi.org/10.1542/peds.2019-1766>

### **Hindamismaterjali koostamisel kasutatud kirjandus**

- Gyarmati, K. (2020). *Lasteaiast kooli. Lõbus ja aktiivne arengu jälgimise mäng koolieelikutele*. Kirjastus ATLEX.
- Ernits, U. (2020). *Lõimitud liikumismängud*. Kirjastus AS Atlex.

## LISAD

### LISA 1. Mängu tegevused koolivalmiduse hindamiseks koolieelikutega

#### PEATUS I: TALLINN

##### Jalutuskäik vanalinnas

###### Vajalikud vahendid:

- Erinevad pildid Tallinna vanalinnast (kuni 3 pilti) (*lisa 1*)
- Valge paber
- Värvipliiatsid

###### Hinnatakse:

1. lapse oskust jutustada piltide ja enda kogemuse järgi;
2. lapse oskust koostada jutukest;
3. lapse oskust kujutada enda mõtted paberile.

Kõigepealt küsib peatuse juhendaja lapse käest varasema külastuse kohta Tallinna vanalinnas. Seejärel palub juhendaja lapsel vaadelda peatuses olevaid pilte ja kirjeldada, mida ta näeb piltidel. Edasi annab peatuse juhendaja lapsele valge paberi ning palub lapsel koostada nende piltide põhjal ja/või enda kogemuste põhjal üks jutukene ning see kujutada seejärel joonistusena.

Lõpetuseks täidab peatuse juhendaja lapse hinnangu lehe ja annab lapsele lehe tagasi.

#### PEATUS 2: TARTU

##### Tartu Ülikooli loodusmuuseumi külastamine

###### Vajalikud vahendid:

- Tööleht "Märgi kellaeg" (*lisa 2*)
- Aastaaegade nimetused joonistähedega (*lisa 3*)
- Aastaaegade pildid (*lisa 4*)

###### Hinnatakse:

1. kella tundmise oskust;
2. orienteerumist ruumis;
3. kohamõiste tundmine;

4. lugemisoskust;
5. aastaegade tundmist.

Peatuse juhendaja on ruumi ära peitnud aastaegade nimetused ning lauale asetanud aastaegade pildid: talv, kevad, suvi, sügis. Kõigepealt annab juhendaja lapsele töölehe kelladega, millel on numbrid puudu. Lapse esimene tööjuhised on: “Märgi mõlemale kellale numbrid. Nüüd tee nii, et esimesel kellal on kell 10.00 - sinu saabumise kellaeg muuseumi. Teisele kellale ära märgi hetkel midagi”. Järgmisena palub juhendaja lapsel nimetada iga aastaeg ning seda mõne lausega ka iseloomustada. Seejärel peab laps ruumist üles otsima aastaegade nimetused ning ühendama need õige aastaaja pildiga. Juhendaja juhendab aastaegade nimetuste leidmist, näiteks:

1. esimene silt on laua all tooli peal;
2. teine silt asub voodi kõrval laua peal;
3. kolmas silt asub kasti sees;
4. viimane silt asub riuli kõrval korvi sees.

Viimase ülesandena palub juhendaja lapsel märkida teisele kellale muuseumist lahkumise kellaeg: “Tee nii, et kell on 12.00”.

Lõpetuseks täidab peatuse juhendaja lapse hinnangu lehe ja annab lapsele lehe tagasi.

### **PEATUS 3: VÕRU**

#### **Poeskäik**

##### Vajalikud vahendid:

- Ebatervislikud ning tervislikud toiduained
- Hinnasildid (*lisa 5*)
- Poekorv

Hinnatakse:

1. lapse teadlikkust ebatervislike ja tervislike toiduainete kohta;
2. arvutamisoskust.

Tervislikud ja ebatervislikud toiduained on põrandale asetatud segamini, iga toiduaine peale on pandud ka selle hind. Juhendaja seisab ühel pool ruumi ostukorviga ning laps peab märguande peale võimalikult kiiresti korvi hakkama tooma erinevaid toiduaineid. Laps peab aga meeles pidama seda, et toiduaineid tuleb korvi tuua täpselt 10 euro eest. Enne, kui laps asetab toiduaine korvi, võib ta toiduainelt ära võtta hinnasildi ning panna see kõrvale - see

annab lapsele võimaluse meeles pidada, mitu eurot on ta juba ära kulutanud ning mitu eurot on tal alles vaba raha. Kui söögikorv on koos (toiduaineid on korvis 10 euro eest), siis palub juhendaja lapsel rühmitada söögikorvis olevad esemed tervislikkuse järgi (tervislikud ning ebatervislikud toiduained ning laps peab põhjendama, miks ta esemed nii rühmitab.

Lõpetuseks täidab peatuse juhendaja lapse hinnangu lehe ja annab lapsele lehe tagasi.

## **PEATUS 4: VILJANDI**

### **Raamatukogu külastamine**

#### Vajalikud vahendid:

- Suured trükitähed ja numbrid (*lisa 6*)
- Sildid erinevate sõnadega (*lisa 7*)
- Muusika
- Valge paber
- Pliiats

Hinnatakse:

1. lapse kirjutamisoskust;
2. tähtede ja numbrite tundmist.

Peatuse juhendaja asetab ruumi põrandale segamini tähed ja numbrid ning lauale asetab valge paberi ning pliiatsi. Seejärel paneb juhendaja mängima muusika ning laps hakkab tähtede vahel ringi keskima - liikumisviisid võivad olla erinevad (nt kõndimine, tagurpidi liikumine jm). Kui muusika vaikib, peab laps kuulama juhendaja poolt antud juhust ning seejärel tegutsema. Võimalikud juhised:

1. Seisa oma eesnime esimese/viimase tähe juurde.
2. Moodusta maas olevatest tähtedest üks sõna ning kirjuta see valgele paberile.
3. Korja maast 2 tähte (nt E ja R) ning nimeta need tähed.
4. Juhendaja näitab paberil pilti aknast ning laps peab maast leidama sobilikud tähed ning moodustama selle sõna.
5. Leia 6st "suurem" number.
6. Leia 8st "väiksem" number.
7. Seisa number 8 kõrvale.

Lõpetuseks täidab peatuse juhendaja lapse hinnangu lehe ja annab lapsele lehe tagasi.

## PEATUS 5: PÄRNU

### Rand

#### Vajalikud vahendid:

- Pildid (päike, rannapall, rätik, jääkuubik, purjekas, aken) (*lisa 8*)
- Kujundite pildid (ring, kera, ristkülik, kuup, kolmnurk, ruut) (*lisa 9*)

#### Hinnatakse:

1. kujundite tundmist;
2. keha kontrollimist ja tasakaalu

Peatuse juhendaja asetab põrandale maha kujundite pildid (mitte liiga suurte vahedega). Kõigepealt palub juhendaja lapsel nimetada maas olevad kujundid. Seejärel hakkab juhendaja ükshaaval näitama lapsele pilte erinevatest esemetest/objektidest ning lapse ülesanne on maas olevatest kujunditest leida pildil olevale esemele vastav kujund (nt päike-ring; pall-kera). Kui laps soovib ühelt kujundilt liikuda teisele, siis tuleb tal seda teha hüpates - hüppab ühelt kujundilt teisele. Kui ta on soovitud kujundi valinud, tõstab laps üles ühe jala (seisab ühe jala peal) - see annab märku, et ta on valimise lõpetanud ning juhendaja võib näidata järgmist pilti. Mängu alustab laps põrandal seistes.

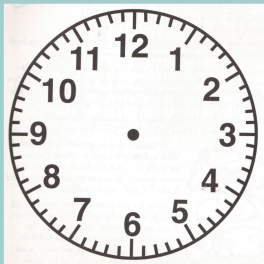
Lõpetuseks täidab peatuse juhendaja lapse hinnangu lehe ja annab lapsele lehe tagasi.

**Mängu lõppedes võib lapsele anda tänukirja koos reisimise eest või mingil muul viisil teda tunnustada!**

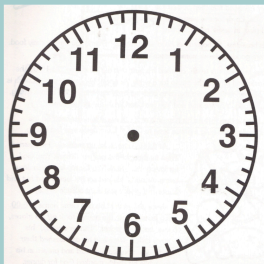
Lisa 1: võimalikud pildid Tallinna vanalinnast



Lisa 2: "Märgi kellaaeg" tööleht



**KELL ON 10.00**



**KELL ON 12.00**

Lisa 3: aastaegade nimetused

TALV

KEVAD

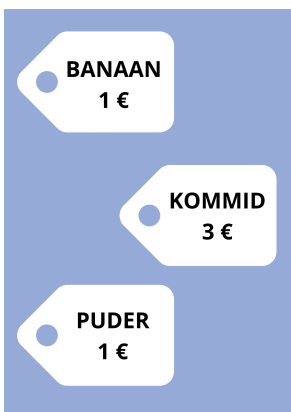
SUVI

SÜGIS

Lisa 4: aastaegade pildid (kevad, talv, suvi, sügis)



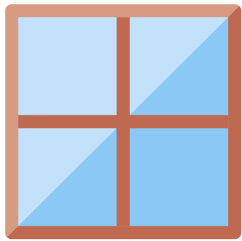
Lisa 5: hinnasiltide näited



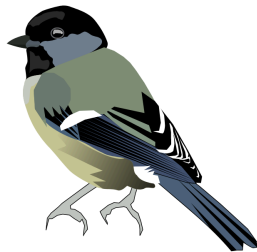
*Lisa 6: tähtede ja numbrite näited*



*Lisa 7: näited siltidest erinevate sõnadega*



**AKEN**

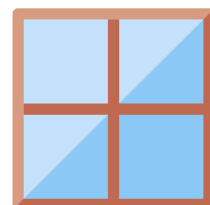
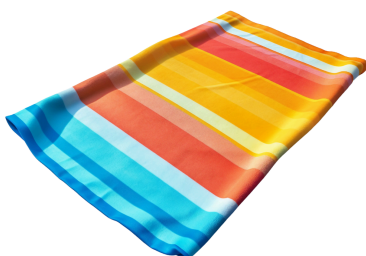


**LIND**

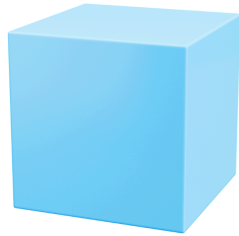
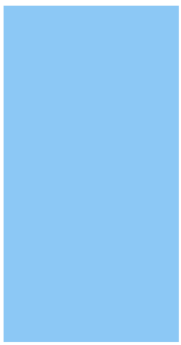
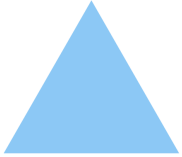
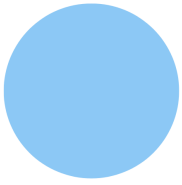


**PÄIKE**

*Lisa 8: piltide näited*



*Lisa 9: kujundite näited*



## **LISA 2. Ankeet**

Lugupeetud õpetaja!

Mina olen Tartu Ülikooli 3. kursuse üliõpilane Jaanika Roosimägi ning kirjutan bakalaureusetööd teemal "Laste koolivalmiduse hindamiseks kasutatava liikumist soodustava arengumängu loomine". Olen välja töötanud liikumist soodustava mängu, mis aitab hinnata laste koolivalmidust erinevates valdkondades.

Palun Teil lastega koos see mäng läbi mängida ning seejärel täita allpool olev tagasiside küsimustik. Enne mängimist soovitan kõigepealt tutvuda ka tagasiside küsimustikuga. Mäng koosneb viiest erinevast peatusest, kus igas peatuses on erinev ülesanne. Kui kõiki peatusi ei jõua läbi mängida, siis on võimalik valida ka ainult Teile sobivad peatused.

Küsimustiku täitmine võtab aega umbes 15 minutit ning see on anonüümne.

**Vastuseid ootan kuni 15. aprillini.**

Suur tänu abi eest!

Parimate soovidega,  
Jaanika Roosimägi

### **I OSA: TAUSTANDMED**

1. Milline on Teie haridus?.....
2. Mitu aastat olete töötanud lasteaias?.....
3. Mitu aastat olete töötanud koolieelikute rühmas?.....

### **II OSA: HINNANG MÄNGULE**

*Palun hinnake järgmisi küsimusi viiepallisüsteemis: 1 – ei ole nõus, 2 – vähesel määral nõus, 3 – nii ja naa, 4 – peaaegu nõus, 5 – täiesti nõus.*

1. Millised peatused mängisite lastega läbi?.....

**Peatus I - Tallinn: jalutuskäik vanalinnas**

**1. Kuidas hindate loodud tegevuse sobivust koolieelikutele (eakohasus, lõimitus, laste aktiivsus, liikumisvõimalus, mängulisus)?**

	1	2	3	4	5
Eakohasus					
Lõimitus					
Laste aktiivsus					
Liikumisvõimalus					
Mängulisus					

**2. Kuidas hindate loodud tegevuse temaatilisust (lapse jutustamisoskuse toetamine, lapse oskus koostada jutukest, lapse oskus oma mõtteid paberile kujutada)?**

	1	2	3	4	5
Lapse jutustamisoskuse toetamine					
Lapse oskus koostada jutukest					
Lapse oskus oma mõtteid paberil kujutada					

**Teiepoolsed mõtted ja kommentaarid, kuidas tegevust täiendada, parendada.**

.....

.....

.....

**Peatus II - Tartu: Tartu Ülikooli loodusmuuseumi külastamine**

**1. Kuidas hindate loodud tegevuse sobivust koolieelikutele (eakohasus, lõimitus, laste aktiivsus, liikumisvõimalus, mängulisus)?**

	1	2	3	4	5
Eakohasus					
Lõimitus					
Laste aktiivsus					

Liikumisvõimalus					
Mängulisus					

**2. Kuidas hindate loodud tegevuse temaatilisust (lapse kella tundmise oskus, lapse oskus orienteeruda ruumis, lapse teadlikkus kohamõistetest, lapse lugemisoskus, lapse teadmised aastaegadest)?**

	1	2	3	4	5
Lapse kella tundmise oskus					
Lapse oskus orienteeruda ruumis					
Lapse teadlikkus kohamõistetest					
Lapse lugemisoskus					
Lapse teadmises aastaegadest					

**Teie poolsed mõtted ja kommentaarid, kuidas tegevust täiendada, parendada.**

.....

.....

.....

### **Peatus III - Võru: Poeskäik**

**1. Kuidas hindate loodud tegevuse sobivust koolieelikutele (eakohasus, lõimitus, laste aktiivsus, liikumisvõimalus, mängulisus)?**

	1	2	3	4	5
Eakohasus					
Lõimitus					
Laste aktiivsus					
Liikumisvõimalus					
Mängulisus					

**2. Kuidas hindate loodud tegevuse temaatilisust (lapse teadlikkus ebatervislikust ja tervislikust toidust, lapse arvutamisoskust)?**

	1	2	3	4	5
Lapse teadlikkus ebatervislikust ja tervislikust toidust					
Lapse arvutamisoskus					

**Teiepoolsed mõtted ja kommentaarid, kuidas tegevust täiendada, parendada.**

.....

.....

.....

#### **Peatus IV - Viljandi: raamatukogu külastamine**

**1. Kuidas hindate loodud tegevuse sobivust koolieelikutele (eakohasus, lõimitus, laste aktiivsus, liikumisvõimalus, mängulisus)?**

	1	2	3	4	5
Eakohasus					
Lõimitus					
Laste aktiivsus					
Liikumisvõimalus					
Mängulisus					

**2. Kuidas hindate loodud tegevuse temaatilisust (lapse kirjutamisoskus, tähtede ja numbrite tundmine)?**

	1	2	3	4	5
Lapse kirjutamisoskus					
Tähtede tundmine					
Numbrite tundmine					

**Teiepoolsed mõtted ja kommentaarid, kuidas tegevust täiendada, parendada.**

.....

.....

.....

## Peatus V - Pärnu: rand

**1. Kuidas hindate loodud tegevuse sobivust koolieelikutele (eakohasus, lõimitus, laste aktiivsus, liikumisvõimalus, mängulisus)?**

	1	2	3	4	5
Eakohasus					
Lõimitus					
Laste aktiivsus					
Liikumisvõimalus					
Mängulisus					

**2. Kuidas hindate loodud tegevuse temaatilisust (kujundite tundmine, lapse oskus kontrollida keha ja tasakaalu)?**

	1	2	3	4	5
Kujundite tundmine					
Lapse oskus kontrollida keha ja tasakaalu					

**Teiepoolsed mõtted ja kommentaarid, kuidas tegevust täiendada, parendada.**

.....

.....

.....

### **III OSA: HINNANG KOOLIVALMIDUSE ASPKETILE**

*Järgnevates küsimustes palun hinnata mängu sobivust koolivalmiduse hindamiseks.*

1. Kuidas hindate antud materjali sobivust koolivalmiduse hindamiseks?.....
2. Kuidas on Teie hinnangul kaetud erinevad valdkonnad?.....
3. Kas Teie arvetes on mängus midagi ülearu või on midagi puudu? Palun põhjendage.....

### **IV OSA: LASTE TAGASISIDE MÄNGULE**

**Kuidas hindavad lapsed mängu?**

*Alljärgnevates küsimustes on küsitud laste tagasisidet igas peatuses oleva tegevuse kohta.*

*Palun vastake ainult nendele küsimustele, kus viisite tegevust läbi ise.*

*Palun küsige läbiviidud tegevuse järel lastelt tagasisidet.*

PEATUS I - Tallinn: jalutuskäik vanalinnas

1. Kuidas meeldis lastele tegevus?

.....  
.....  
.....

2. Mis lastele tegevuse juures kõige rohkem meeldis?

.....  
.....  
.....

3. Mis lastele tegevuse juures ei meeldinud?

.....  
.....  
.....

PEATUS II: Tartu: Tartu Ülikooli loodusmuuseumi külastamine

1. Kuidas meeldis lastele tegevus?

.....  
.....  
.....

2. Mis lastele tegevuse juures kõige rohkem meeldis?

.....  
.....  
.....

3. Mis lastele tegevuse juures ei meeldinud?

.....  
.....  
.....

PEATUS III - Võru: poeskäik

1. Kuidas meeldis lastele tegevus?

.....  
.....  
.....  
2. Mis lastele tegevuse juures kõige rohkem meeldis?

.....  
.....  
.....  
3. Mis lastele tegevuse juures ei meeldinud?

PEATUS IV: Viljandi raamatukogu külastamine

1. Kuidas meeldis lastele tegevus?

.....  
.....  
.....  
2. Mis lastele tegevuse juures kõige rohkem meeldis?

.....  
.....  
.....  
3. Mis lastele tegevuse juures ei meeldinud?

PEATUS V: Pärnu rand

1. Kuidas meeldis lastele tegevus?

.....  
.....  
.....  
2. Mis lastele tegevuse juures kõige rohkem meeldis?

.....  
.....  
.....

3. Mis lastele tegevuse juures ei meeldinud?

.....  
.....  
.....

**LISA 3. Tulemuste tabel ekspertide hinnangutega (1 – ei ole nõus, 2 – vähesel määral nõus, 3 – nii ja naa, 4 – peaaegu nõus, 5 – täiesti nõus)**

	Eakohasus	Lõimitus	Laste aktiivsus	Liikumisvõimalus	Mängulisus
Peatus I	4	3.75	3.75	2.25	3
Peatus II	4.75	5	5	4.75	4.75
Peatus III	4.25	5	5	4.25	5
Peatus IV	4.4	4	4.6	4.4	4.4
Peatus V	4,5	3.75	3,5	3.75	3.75

**LISA 4. Ekspertide maksimaalsed ja minimaalsed hinnangud peatuste sobivusele (min 1, max 5)**

	Eakohasus		Lõimitus		Laste aktiivsus		Liikumisvõimalus		Mängulisus	
	<i>Max</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Min</i>
Peatus I	5	3	5	3	5	3	3	2	4	2
Peatus II	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4
Peatus III	5	2	5	5	5	5	5	4	5	5
Peatus IV	5	4	5	2	5	3	5	3	5	3
Peatus V	5	4	5	4	5	3	5	2	5	2

*Märkused.* Min – miinimum; Max – maksimum

**LISA 5. Ekspertide maksimaalsed ja minimaalsed hinnangud I peatuse teemaalilisele  
(min 1, max 5)**

	Jutustamisoskuse toetamine		Jutukese koostamine		Oma mõtete kujutamine paberil	
	<i>Max</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Min</i>
Peatus I	4	3	4	2	4	2

*Märkused.* Min – miinimum; Max – maksimum

**LISA 6. Ekspertide maksimaalsed ja minimaalsed hinnangud II peatuse temaatilisusele  
(min 1, max 5)**

	Kella tundmine		Orienteerumine ruumis		Kohamõistete tundmine		Lugemisoskus		Teadmised aastaaegadest	
	<i>Max</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Min</i>
Peatus II	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

*Märkused.* Min – miinimum; Max – maksimum

**LISA 7. Ekspertide maksimaalsed ja minimaalsed hinnangud III peatuse teematisusele  
(min 1, max 5)**

	Teadlikkus ebatervislikust ja tervislikust toidust		Arvutamisoskus	
	<i>Max</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Min</i>
Peatus III	5	5	5	2

*Märkused.* Min – miinimum; Max – maksimum

**LISA 8. Ekspertide maksimaalsed ja minimaalsed hinnangud IV peatuse temaatilisusele  
(min 1, max 5)**

	Kirjutamisoskus		Tähtede tundmine		Numbrite tundmine	
	<i>Max</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Min</i>
Peatus IV	5	4	5	4	5	4

*Märkused.* Min – miinimum; Max – maksimum

**LISA 9. Ekspertide maksimaalsed ja minimaalsed hinnangud V peatuse temaatilisusele  
(min 1, max 5)**

	Kujundite tundmine		Keha kontrollimine ning tasakaal	
	<i>Max</i>	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Min</i>
Peatus V	5	4	5	4

*Märkused.* Min – miinimum; Max – maksimum

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

Mina, Jaanika Roosimägi,

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

“Laste koolivalmiduse hindamiseks kasutatava liikumist soodustava arengumängu loomine”, mille juhendaja on alushariduse nooremlektor Heily Leola,

reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 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.

*Jaanika Roosimägi*

**12.05.2024**