

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Haridusteaduste instituut
Koolieelse lasteasutuse õpetaja õppekava

Kadri Vahtramäe

KOOLIEELSE LASTEASUTUSE ÕPETAJATE ARVAMUSED JA KOGEMUSED
ANIMATSIOONI KASUTAMISEL OMA ÕPPETÖÖS

Bakalaureusetöö

Juhendaja: haridustehnoloogia nooremlektor Meeli Rannastu-Avalos

Tartu 2023

Resümee

Koolieelse lasteasutuse õpetajate arvamused ja kogemused animatsiooni kasutamisel oma õppetöös

Digitaal tehnoloogia (sh animatsioon) on kujunenud üheks alushariduse osaks. Seoses sellega on koolieelse lasteasutuse õpetaja kutsestandardit uuendatud. Seega on oluline tähelepanu pöörata, kuidas õpetajad tulevad toime selle muutusega ja kaasavad oma õppetöösse.

Bakalaureusetöö eesmärk oli välja selgitada koolieelse lasteasutuse õpetajate arvamused ja kogemused animatsiooni kasutamisel oma õppetöös. Uurimus viidi läbi kasutades kvalitatiivset uurimisviisi ning andmeid koguti poolstruktureeritud intervjuude abil kuuelt õpetajalt. Andmete analüüsimiseks kasutati kvalitatiivset sisuanalüüsi, milles selgus, et õpetajad näevad lastega animatsiooni loomisel positiivset mõju nende arengule.

Märksõnad: animatsioon, animatsioonivahendid, koolieelse lasteasutuse õpetaja arvamused, koolieelse lasteasutuse õpetaja kogemused

Abstract

Preschool teachers' opinions and experiences of using animation in their teaching

Digital technology (including animation) has become a part of early childhood education. The professional standard of a preschool teacher has been updated. Therefore, it is important to pay attention to how teachers cope with this change to incorporate it into their teaching. The aim of the bachelor's thesis was to find out the opinions and experiences of preschool teachers in using animation in their teaching. The study was conducted using a qualitative research method and the data was collected from six teachers using semi-structured interviews. Qualitative content analysis was used to analyse the data, in which the result revealed teachers find creating animation with children as having positive impact on their development.

Keywords: animation, animation tools, preschool teacher's opinions, preschool teacher's experiences

Sisukord

Resümee	2
Abstract	3
Sisukord.....	4
Sissejuhatus	6
3. Teoreetiline ülevaade	7
3.1 Töös kasutatavad mõisted.....	7
3.2 Animatsioon lasteaias	8
3.2.1 Digitaalne tehnoloogia	8
3.3 Meediakasvatus	8
3.3.1 Animafilmi mõju lapse arengule	9
3.3.2 Animatsiooni protsess	9
3.4 Õpetaja roll animatsiooni tegemisel	11
3.4.1 Pedagoogilised strateegiad	12
4. Metoodika	13
4.1 Valim	13
4.2 Andmekogumine	14
4.3 Andmeanalüüs	15
5. Tulemused.....	16
5.1 Õpetajate kogemused animatsioonist	16
5.1.1 Animatsiooni olemus.....	16
5.1.2 Õpetaja osalus	16
5.1.3 Laste osalus	17
5.1.4 Lapsevanemad.....	18
5.1.5 Vahendid	18
5.2 Õpetajate arvamused animatsioonist	19
5.2.1 Animatsiooni olemus.....	19
5.2.2 Õpetajate osalus.....	20
6. Arutelu	21
6.1 Töö kitsaskohad ja väärtus	23
Tänu sõnad	23
Autorluse kinnitamine	23

Kasutatud kirjandus.....	24
Lisad	27
Lisa 1 Intervjuu küsimused.....	27
Lisa 2. Kategooriate kujunemine uurimusküsimuste kaupa.....	29

Sissejuhatus

Tänapäeva maailmas on digitaalne tehnoloogia meie elu üks lahutamatu osa ning on levinud kõikidesse elu valdkondadesse. Praeguse aja lapsed sünnivad digitaalmaailma, olles ümbritsetud tehnoloogiast (Jitsupa *et al.*, 2022). Seetõttu tunnevad nad varasemast suuremat huvi nii telefonide kui tahvelarvutite vastu (Alherz *et al.*, 2020). Ning tänu digimaailma laialdasele levikule, annab see võimaluse kasutada erinevad tehnoloogilisi vahendeid, sealhulgas animatsiooni, paljudes erinevates kontekstides (Chong, 2008). Animatsioon on päriselu objektidest loodud animeeritud vorm, kus on kasutatud fotograafilisi tehnikaid (Jitsupa *et al.*, 2022).

Digimaailm on ennast sisse seadnud igas valdkonnas, nii ka alushariduses. Tehnoloogia integreerimisel õppekavadesse, on õpetajatel väga suur ja oluline roll, et haridust veelgi tõhusamaks muuta (Yilmaz & Siğirtmaç, 2023). Seoses sellega on uuendatud õpetaja, tase 6, kutsestandardit (2020), kuhu on lisatud valitavate kompetentside hulka ka „Digipedagoogika rakendamine“.

Teadlased ei sea enam kahtluse alla, kas tehnoloogia alushariduses on laste arengule hea, vaid kuidas neid tehnoloogiaid kasutada tõhusalt laste õppimis- ning arenguprotsessides (Yilmaz & Siğirtmaç, 2020). Lastes huvi tekitamine loodus- ja täppisteaduste ning tehnoloogia (LTT) valdkonna vastu on oluline, et mõista paremini ümbritsevat maailma ning elus paremini toime tulla (Kivistik *et al.*, 2019).

Mujal maailmas läbi viidud uuringud näitavad, et animatsiooni loomine tekitab lastes huvi ja uudishimu uute asjade vastu ning suurendab nende koostööoskust. Nad saavad kasutada oma kujutlusvõimet ning edasi anda oma mõtteid, kasutades tehnoloogia abi (Fleer & Hoban, 2012; Jitsupa *et al.*, 2022). Samuti leidsid Preradoviv, Lesin ja Boras (2016, viidatud Jitsupa *et al.* 2020 järgi), et lapsed, kes õppisid digitaalsete vahenditega loodud lugude kaudu, said paremini aru matemaatikast ning arvutiteadusest, kui need lapsed, kes õppisid sama asja läbi traditsiooniliste õppevahendite.

Bakalaureuse töö eesmärgiks on teada saada, millised on lasteaiaõpetajate teadmised ning arvamused seoses animatsiooni kasutamisega õppetöös.

Eelneva väljauurimiseks püstitas autor järgnevad uurimisküsimused:

1. Millised on koolieelse lasteasutuse õpetajate kogemused animatsiooni tegemisel?
2. Millised on koolieelse lasteasutuse õpetajate arvamused animatsiooni tegemisel?

3. Teoreetiline ülevaade

3.1 Töös kasutatavad mõisted

Koolieelne lasteasutus on alusharidust ja lastehoidu võimaldav õppeasutus lastele, kes on koolieast nooremad, mis toetab lapse perekonda, soodustades lapse kasvamist ja arenemist. Põhiülesandeks on laste individuaalseid, ealisi ning soolisi vajadusi arvestades luua neile kõik võimalused ning tingimused tervikliku isiksuse kujunemiseks sealhulgas hoida ja tugevdada lapse tervist, soodustada tema emotsionaalset, kõlblist, vaimset ja kehalist arengut (Koolieelse lasteasutuse seadus, 2018).

Animatsioon/animafilm (tavakasutuses *multifilm*) - Animatsioon tuleb ladinakeelsest sõnast *animare*, mis tähendab „millelegi elu andma“, ning sellest tulenevalt tähendab animatsioon piltidest koostatud liikumisillusiooni (Wells, 1998).

Meediakasvatus koosneb kahest erinevast sõnast, milleks on meedia ja kasvatus. Meedia tähendab erinevaid teabe- ja suhtlusvahendeid ning nende sisu. Kasvatus jällegi tähendab erinevaid meetodeid ja võtteid, mis aitab meediat mõista. Seega võib öelda, et meediakasvatus on meedia kohta õppimine. Lasteaias ja koolis tähendab meediakasvatus, et õppijat suunatakse ümbritsevat meediat märkama ning selle üle arutlema (Meediakasvatus, s.a.).

Pedagoogiline strateegia (õppemeetod) – Õpetaja ja õpilase ühistegevuse viis, mida kasutatakse õppe-eesmärkide saavutamiseks. Õpetaja valib tööviisi, mille abil ta esitab õppematerjali ja juhivad õppija tööviisi (Karm, s.a.).

3.2 Animatsioon lasteaias

3.2.1 Digitaalne tehnoloogia

Digitaalne tehnoloogia on enamikes ühiskondades tänapäeva väikelastel igapäevase elu üks osa. OECD kirjeldab digitaalset tehnoloogiat kui õppevahendit õppeprotsesside parandamiseks (OECD, 2016). Digitaalse tehnoloogia abil saavad lapsed luua digitaalseid lugusid, milles saavad väljendada enda mõtteid ja erinevaid ideid (Undheim & Jernes, 2020).

Digitaalne tehnoloogia aitab väikelastel mõne teadusharu õppimise muuta huvitavamaks ning lihtsamini arusaadavamaks (Puerling, 2018). Näiteks päikesesüsteemi, planeetide ja kosmosemasinate õppimine võib väga lihtsasti muutuda keeruliseks, aga näiteks kosmoselaeva 3D kujutise tegemine, annab lastele võimaluse pääseda sellele ligidale ja selle kaudu õppida (Puerling, 2018).

3.3 Meediakasvatus

Laste erinevate oskuste arendamiseks pakub meediakasvatus erinevaid võimalusi. Meediakasvatus on valdkond, kus on võrdselt olulised nii analüütiliste ja tehniliste teadmiste omandamine, kui ka nende teadmiste väljendamine (Tufte, 1999), samuti on meediakasvatuse eesmärgiks mõjutada laste meediakasutust ja oskusi (Vinter, 2010a). Algtõed meediakasvatusest hakkavad lastel moodustuma juba varases eas ning see peab vanuse kasvades muudkui arenema (Anisimova, 2020). Meediakasvatus pakub meedia mõjude toimetulekuks pedagoogilisi lahendusi (Vinter, 2011). Lühidalt öeldes jaguneb meediakasvatus kaheks – teadmuslik meediakasvatus, mille eesmärgiks on kriitilise mõtlemise arendamine ja meedia sisu analüüsimine ning vahendiline meediakasvatus, kus käsitletakse ja rakendatakse tehnilisi vahendeid (Vinter, 2011).

Meedia loomise eesmärgiks on lapse loominguline väljendamine, ning mille käigus arenevad nii kognitiivsed, motoorsed kui ka tehnilised oskused (Vinter, 2010b).

Meediakasvatusega oskuste arendamise üheks võimaluseks on animatsiooni tegemine. Animatsioon tuleb ladinakeelsest sõnast *animare*, mis tähendab „millelegi elu andma“, ning sellest tulenevalt tähendab animatsioon piltidest koostatud liikumisillusiooni (Wells, 1998).

Animatsioon on film, mis on tehtud kaader kaadri haaval, ning millega luuakse illusioon liikumisest ilma otsest liikumist filmimata (Wells, 1998). Legendaarne ütlus „üks pilt on väärt rohkem kui tuhat sõna“ tähendab, et läbi pildi saab sõnumi edastada vähema ajaga ning kasutamata pikka teksti (Kumar, 2008). Animatsioon on väga loominguline filmikategooria (Milic & McConville, 2006). Meediakasvatuses on laps aktiivne tegutseja, õpetaja ülesandeks on talle sobiva keskkonna loomine ning suunamine (Vinter, 2010b).

Alushariduse omandamine on õppimisprotsess, kus lapsed on uudishimulikud kõigest neid ümbritsevast. See on aeg kasvamiseks ja avastamiseks ning lastes huvi tekitamiseks võiks kasutada interaktiivset õppemeetodit (Nainggolan *et al.*, 2018).

3.3.1 Animafilmi mõju lapse arengule

Digimaailma kiires arengus on lapsed üsna varajases eas omandanud digitaalse kirjaoskuse, mis areneb koos nendega (Anisimova, 2020). Praegusel ajal on digitaalsed raamatud, erinevad rakendused ja videomängud muutunud väikelapse õpikeskkonna oluliseks osaks (Bus *et al.*, 2020). Tänapäeva lapsed veedavad üsna arvestatava aja mängides arvutimänge, mis võib mõjutada laste suhtlemisoskust teiste inimestega (Alherz *et al.*, 2020). Suhtlemisoskuse parandamiseks on hea võimalus animatsiooni tegemine, mis on aktiivne õppimisvorm, kus lapsed saavad oma ideede üle arutada ning neid läbi animatsiooni teostada (Jitsupa *et al.*, 2022).

Samuti on Alherz *jt* (2020) järgi paljud varasemad uuringud ja artiklid tõestanud, et kunstiharidus ja visuaalsed mõtlemisstrateegiad aitavad väikelastel õppida ja enda ideid väljendada. Lisaks parandavad mõtlemisprogrammid visuaalsete piltide mõistmist. Tänu nendele tegevustele paraneb lastel märkimisväärselt sotsiaalne õppimine, samuti paraneb lugemise õppimine ning matemaatika (Alherz *et al.*, 2020).

3.3.2 Animatsiooni protsess

Animatsiooni loomine võtab aega, vajab loovust ning vajab kindlasti plaani (Puerling, 2018). Animatsiooni loomise protsess koosneb seitsmest erinevast osast (*tabel 1, Animatsiooni osad*), millede tegemine võib võtta aega vähemalt 6-8 tundi. Animatsiooni edukaks kulgemiseks tuleb protsessi erinevad osad planeerida õppekavas pikema aja vältel erinevatele päevadele (Kolk, s.a.).

Animatsiooni loomisel kehtivad mõned reeglid. Näiteks: 1. Mida nooremad lapsed, seda lihtsam peab animatsioon olema, 2. Mida nooremad lapsed, seda aeglasem peab animatsioon olema (Milic & McConville, 2006). Mida vanemaks ja kogenumaks lapsed saavad, seda keerukamaks saavad ka animatsioonid minna (Kolk, s.a.).

Tabel 1. Animatsiooni osad, koostatud Kolk (s.a.) järgi.

PROJEKTI	Enne projektiga alustamist, tuleb lastele tutvustada, mis on
TUTVUSTAMINE	üldse animatsioon. Mida selle tegemisega saavutada tahetakse? Millised on ootused lõpptulemusele? Et lapsed

	<p>saaksid paremini aimu, mida nendelt oodatakse, võib neile näidata mõnda sarnast juba valinud projekti.</p>
<p>PROJEKTI PLANEERIMINE</p>	<p>Planeerimise osa on animatsiooni loomise juures kõige tähtsam osa. Tavaliselt esmakordsel tegemisel on kõigil väga palju erinevaid ideid, millest animatsiooni teha. Kuid, kui ideid napib, võib ideede leidmiseks kasutada näiteks ajurünnakut. Planeerimine koosneb kahest osast: <i>1. Süžeeskeemi väljatöötamine</i> – see on visuaalne kaart, mis näitab rühma ühist visiooni lõpptulemuseni jõudmiseks. Seda kasutatakse ka filmitööstuses, et aidata visualiseerida erinevate stseenide sisu. Stseen sisaldab lühikest teavet või tegevust, mida tegelased teevad. Animatsioon koosneb mitmest erinevast järjestikusest stseenist.</p> <p><i>2. Ülesannete jaotamine</i></p> <p>Enne kui tegelaste ja piltide valmistamise juurde minna, tuleb selgeks teha, mis on projekti ühine visioon.</p>
<p>TEGELASTE VALMISTAMINE</p>	<p>Kasutades oma fantaasiat saab teha erinevad tegelased vastavalt animatsiooni temale.</p>
<p>VÕTTEPAIGA ÜLESSEADMINE JA DISAINIMINE</p>	<p>Üheskoos tuleb ehitada/meisterdada võttepaik, kus stseenid toimuma hakkavad. Võttepaik võiks olla pigem lihtsam kui keerukam. Tausta värv võiks olla ühevärviline (ei pea olema realistlik, võib kasutada fantaasiat), et see ei hakkaks varjutama tegelasi. Detailide kogus hoida minimaalsel tasemel, esemed teha suuremad, kuid lihtsad. Lihtne taust laseb vaatajatel keskenduda toimuvale tegevusele ja ei võta tähelepanu endale.</p>
<p>PILTIDE TEGEMINE</p>	<p>Animatsioon on tehtud üksikutest piltidest, mitte kasutades video funktsiooni. Stseenide pildistamine laseb muuta tegelaste asukohta, teha nendega erinevaid liigutusi ilma, et enda käed peale jääks. Pilte saab teha iga kaamera/telefoniga. Kaamera tuleb sättida stabiilselt nii, et kogu võttepaik on näha. Tänu sellisele paigutusele ei pea piltide tegemise käigus kaamera asukohta muutma, et</p>

	erinevate nurkade alt pilte teha.
	<i>Piltide arv</i> – professionaalid teevad tavaliselt 30 kaadrit sekundis, kuid lihtsama animatsiooni jaoks on seda liiga palju. Võib teha näiteks 5 pilti sekundis. Piltide koguarv sõltub tegelaste liikumisest, kui keerukas on süžee ning kui palju tegelane peab liikuma, liigutama ennast. Liikumise jäädvustamiseks tuleb teha pilt, liigutada tegelast natukene, teha veel üks pilt, liigutada tegelast uuesti. Seda protsessi tuleks jätkata senikaua, kuni olete jõudnud eesmärgini.
ANIMATSIOONI MONTEERIMINE	Peale piltide pildistamist on vaja need üles laadida arvutisse, kus algab nende videoks monteerimine. Kui kasutada tahvelarvutit/nutitelefone, siis saab pildistamise teha juba valmisolevates programmides, mis teevad suurema osa monteerimisest juba ise ära. Erinevatele kaadritele saab lisada teksti, lisada tegelase hääl, taustamuusika.
ANIMATSIOONI ESITLUS	Kogu animatsiooni loomise protsess on aeganõudev ning tuleb lahendada selle käigus tekkivaid erinevaid probleeme. Et õppimisprotsess oleks täiuslik, võiks lastelt pärast küsida, mida nad õppisid animatsiooni tegemise käigus? Valmis animatsiooni esitamine ja vaatamine on kindlasti üks kõige paremaid momente kogu protsessis. Et sellest veel suuremat võidurõõmu teha, võiks esmaesitluse korraldada kui filmi esilinastuse, koos <i>popcorni</i> , postrite ja kinotuledega.

3.4 Õpetaja roll animatsiooni tegemisel

Kõik õpetajad ei ole valmis kasutama info-ja kommunikatsioonitehnoloogiat (IKT) oma õppetöös (Alherz *et al.*, 2020). Kuna uue tehnoloogia ja uute strateegiate avastamine võtab aega (Puerling, 2018), siis peamisteks põhjusteks on vajalike oskuste ja teadmiste puudumine, sobiva tarkvara ja materjali puudumine ning ebapiisav tugi tehnoloogia kasutamisel (Yilmaz & Baydas, 2017). Lisaks võib uue tehnoloogia kasutusele võtmine tekitada lisakulusid õppimisel ning nõuab õpetajatelt nende seniste õpetamismeetodite muutmist (Alherz *et al.*, 2020). Õpetaja ülesandeks on mitte jätta lapsi üksi digivahenditega, vaid tegevuse käigus

jagada täpsustavaid kommentaare, mida, milleks ja kuidas tehakse ning anda tagasisidet. Tänu täpsustavatele kommentaaridele saab arendada laste digipädevusi (Nevski, 2017). Euroopa Komisjon peab digipädevust üheks kaheksast elukestva õppe võtmepädevusest ning õpetajaid tuleb koolitada, et nad saaksid omakorda ise selle põhimõtte järgi õpetada (Falcinelli & Moscetti, 2021).

Falcinelli ja Moscetti (2021) on välja toonud, et info- ja kommunikatsioonitehnoloogiate rakendamine hariduses ning digioskuste arendamine ja nende rakendamine didaktikas on Euroopas väga kesksel kohal. Seoses sellega tuleb ka tulevaste õpetajate õpetamiseks kasutada erinevaid didaktikaid (Falcinelli & Moscetti, 2021), sealhulgas tehnoloogia kasutamist, mis pakub uusi võimalusi digitaalsete lugude loomiseks (Undheim & Jernes, 2020).

Õpetajatel on animatsiooni loomisel väga suur roll, kus nad peavad nii tegevuse alguses, keskel kui ka lõpus lapsi suunama. Undheim ja Jernes (2020) on oma uuringus välja toonud, et kõige sagedamini kasutasid õpetajad oma tegevustes (animatsiooni loomine) dialoogi, praktilist selgitamist ning tulemuste juhendamist.

3.4.1 Pedagoogilised strateegiad

Õpetajate suhtlemist lastega võib vaadelda kui avarate ja kitsaste suhtlusmustrite kombinatsiooni. Avarat suhtlusmustrit iseloomustavad õpetajad, kes on suhtluses tähelepanelikult kohal, keskenduvad laste tähelepanule ja on avatud metakommunikatiivsetele signaalidele, vastupidiselt kitsale suhtlusmustrile, kus õpetajad kontrollivad olukorda rohkem (Undheim & Jernes, 2020).

Kvaliteetse õppimise ja arengu üheks oluliseks osaks peetakse osalejate omavahelist suhtlust (Undheim & Jernes, 2020) ning uuenduslikke lahendusi laste inspireerimiseks ja juhendamiseks (Magnusson, 2021). Samuti nende ühist panust tegevustesse, kus mõlemad osapooled peavad panustama mõtlemisse ning mõtlemist arendama ja laiendama (Undheim & Jernes, 2020). Laste kuulamine, nende otsuste ja valikute austamine, kehakeele jälgimine, tõelise huvi näitamine, laste kutsumine välja mõtlema ideid ning julgustama esitama avatud küsimusi, saab tõlgendada õpetajate pedagoogiliste strateegiatena (Undheim & Jernes, 2020). Samuti muudab ühiskonna keskendumine digipädevusele nii haridussüsteemi kui ka nõuab õpetajatelt järjest enam uusi haridusstrateegiaid ja oskusi digitehnoloogia vallas (Magnusson, 2021).

Kahes Norra lasteaias läbiviidud uuring näitas, et väikelastega tehnoloogia abil lugude loomisel, kus mõnes osas kasutati digitaalseid vahendeid ja osades tegevustes mitte, on

pedagoogilised strateegiad võrdselt tähtsad nii protsessi loomisel kui valmis toote jaoks (Undheim & Jernes, 2020).

Töö eesmärk

Bakalaureuse töö eesmärgiks on välja selgitada, millised on õpetajate kogemused ja arvamused animatsiooni kasutamisel oma õppetöös lastega.

Uurimusküsimused

Millised on koolieelse lasteasutuse õpetajate kogemused animatsiooni tegemisel?

Millised on koolieelse lasteasutuse õpetajate arvamused animatsiooni tegemisel?

4. Metoodika

Käesolevas bakalaureusetöös kasutati kvalitatiivsed uurimisviisi. Kvalitatiivne uurimisviis on sotsiaalteaduslik uurimisviis, kus kasutatakse verbaalseid tulemuste esitamise vorme (Strömpl, *s.a.*). Oma eesmärgi saavutamiseks valiti kvalitatiivne uurimisviis kuna, kvalitatiivses analüüsis andmed ei ole seotud arvuliste näitajatega ning uuritakse toimuva sisu (Laherand, 2008). Lisaks võimaldab kvalitatiivne uurimisviis teada saada intervjueeritavate isiklike kogemusi (Laherand, 2008).

Animatsiooni loomise õpetamine ja selle kasutamine lasteaia pedagoogilises töös, aitab lastel arendada nende mõtlemisostkust, suhtlemist ning omandada eakohaseid teadmisi. Samuti peaks eelkooliealised lapsed saama infotehnoloogia kasutamise kogemuse läbi tegevuste tegemise (Jitsupa *et al.*, 2022). Seega on oluline uurimisprobleem, millised on lasteaiaõpetajate kogemused ja arvamused just animatsiooni tegemisel ja kasutamisel õppetöös lastega.

4.1 Valim

Bakalaureuse töös kasutati sihipärast valimit, mis moodustati kindlate kriteeriumite järgi. Sihipärase valimi eesmärgiks on valida vastavalt uurimiseesmärgist ideaalsed küsitletavad (Rämmer, 2014). Mugavusvalimi kriteeriumiks olid lasteaegade tegevõpetajad, kes on animatsiooni loonud koos lastega oma õppetöös vähemalt ühel korral. Sobivaid uuritavaid otsiti nii sotsiaalmeedia, helistamise, e-mailide kui ka uurija isiklike tutvuste kaudu. Uuringus osales kuus õpetajat vanuses 35-48 aastat (keskmine vanus 39.8 aastat). Õpetajate tööstaaž oli 3 – 16 aastat (keskmine 10,5 aastat). Transkribeerimisel märgiti

õpetajate andmed tabelis pseudonüümidega, et tagada nende konfidentsiaalsus. Õpetajate märkimisel kasutati tähistusi Õpetaja 1, Õpetaja 2 jne.

Tabel 1. Õpetajate andmed

Pseudonüüm	Vanus	Tööstaaz
Õpetaja 1	37	6
Õpetaja 2	47	15
Õpetaja 3	36	15
Õpetaja 4	48	16
Õpetaja 5	36	5 (lasteaed) + 3 (lastehoid)
Õpetaja 6	35	3

4.2 Andmekogumine

Andmeid koguti poolstruktureeritud intervjuu käigus. Poolstruktureeritud intervjuu läbiviimisel kasutatakse varasemalt koostatud intervjuukava, kuid intervjuu läbiviimisel on võimalik küsida vajadusel veel täpsustavaid küsimusi ning muuta küsimuste järjekorda (Lepik *et al.*, 2014). Poolstruktureeritud intervjuu võimaldas intervjuuga sujuvalt jätkata, näiteks kui intervjuueeritav vastas juba mõnele veel küsimata küsimusele ära.

Andmete kogumiseks koostati intervjuukava lähtudes uurimusküsimustest. Valmis intervjuukava saadeti üle lugemiseks lõputöö juhendajale, kontrollimaks sihtrühmale vastavust ning küsimuste ühtset mõistetavust.

Intervjuukava näide, tervikinstrument on esitatud lisa 1.

1. Millise seosed tekitavad Teil sõnaga "animatsioon"?
- (Peale seda, kui õpetaja on oma seoseid animatsiooniga selgitanud, öelda ise ka animatsiooni definitsioon.)
2. Mida arvate animatsiooni kasutamisest õppetöös? Palun põhjendage oma arvamust.
 3. Tooge palun näiteid, kuidas olete animatsiooni oma töös kasutanud?
 4. Millal Te hakkasite animatsiooni kasutama?
 5. Kui vanade lastega olete animatsiooni kasutanud?
 6. Mis eripärasid seoses animatsiooniga oskate välja tuua seoses laste vanusega?

Peale intervjuukava koostamist lepiti kokku välja valitud õpetajatega intervjuu aeg. Prooviintervjuu viidi läbi aprill 2021, et testida intervjuu küsimusi ja intervjuueerija saaks intervjuu kogemuse. Muutuseid intervjuukavas sisse ei toodud ning prooviintervjuu andmeid kasutati bakalaureusetöös.

Kõik intervjuud viidi läbi interneti *Zoom* keskkonnas. Andmekogumist alustati lühidalt töö eesmärgi tutvustamisega. Töö autor kinnitas veelkord, et uuringus osalemine on vabatahtlik ning täielikult konfidentsiaalne, see tähendab, et intervjuueeritavate nime ega lasteaeda antud töös ei mainita. Seejärel küsiti luba intervjuud salvestada. Intervjuud toimusid 2021 aasta aprilli ja mai kuus. Intervjuude salvestamisel kasutati mobiiltelefoni. Keskmiselt kestsid intervjuud 19 minutit. Kõige lühem intervjuu oli 8 minutit ning kõige pikem 35 minutit. Intervjuu lõpus andis intervjuueerija võimaluse lisada omalt poolt veel mõtteid, mis intervjuu käigus välja ei tulnud. Seejärel soovis intervjuueerija õpetajatele lennukaid ja julgeid ideid animatsiooni loomisel. Lisaks andis intervjuueerija märku, kui intervjuueeritavatel on soovi, siis on neil võimalus hiljem lugeda valmis lõputööd.

Intervjuu oli jagatud teemaplokkideks: taustandmed õpetaja kohta, õpetaja arvamused animatsiooni kohta, animatsiooni loomise võimalused.

4.3 Andmeanalüüs

Peale intervjuusid salvestati intervjuude helifailid parooliga kaitstud arvutisse. Intervjuud transkribeeriti ja analüüsiti kasutades kvalitatiivset sisuanalüüsi, mis on kommunikatiivset konteksti arvestav, intensiivne ja paindlik tekstianalüüs, milles järgitakse süstemaatilisi reegleid tekstide sisu ja tähenduste kodeerimiseks (Kalmus *et al.*, 2015).

Intervjuud transkribeeriti täies mahus kasutades kõnetuvastus programmi Estonian Speech Recognition and Transcription Editing Service (Olev & Alumäe, 2022). Seejärel kuulas autor uuesti üle intervjuude helifailid ning luges samal ajal transkribeeritud intervjuud ning tegi vastavad parandused. Transkriptsioonide kogupikkus oli 3-6 lehekülge. Andmetöötlemiseks kasutas autor andmetöötlusprogrammi QCAmap (a software for Qualitative Content Analysis), veebilehel <https://www.qcamap.org/ui/en/home>.

Autor luges enne andmete analüüsi kõik transkriptsioonid läbi, seejärel kasutades induktiivset kodeerimist ehk avatud kodeerimist – mille käigus toimub käesoleva teksti lahti seletamine ning tähenduste dekodeerimine (Kalmus *et al.*, 2015) – hakkas otsima tähenduslikke üksusi. Tähenduslikest üksustest tekkisid koodid, millest omakorda tekkisid pea- ja alakategooriad. Uurimustöö valiidsuse suurendamiseks kasutati kaaskodeerija abi. Kaaskodeerijaks oli autori kursusekaaslane, kelle abiga sai kodeerimiste tulemusi arutatud

ning tehtud vajalikke parandusi. Näiteks muudeti esialgset kategooria „*Laste roll*“ kategooriaks „*Laste osalus*“, mis sobis paremini ülejäänud töö osaga.

5. Tulemused

Käesoleva uurimuse eesmärgiks oli välja selgitada õpetajate kogemused ning arvamused animatsiooni kasutamisel õppetöös lastega. Vastuseks esimesele uurimusküsimusele „Millised on koolieelse lasteasutuse õpetajate kogemused animatsiooni tegemisel?“ moodustasid andmeanalüüsi käigus viis kategooriat, milleks on „Animatsiooni olemus“, „Õpetajate osalus“, „Laste osalus“, „Lapsevanemad“ ja „Vahendid“.

Tulemused esitatakse kategooriate kaupa, millele on lisatud illustreerivad tsitaadid andmete kinnitamiseks. Illustreerivad tsitaadid on esitatud muutmata kujul.

5.1 Õpetajate kogemused animatsioonist

5.1.1 Animatsiooni olemus

Kõik intervjuueeritavad tõid välja, et sõnaga animatsioon, seostub neil esimesena kohe multifilm või joonisfilm. Ise animatsiooni loomine on pikk protsess ning nõuab aega. Toodi välja, et enne, kui ise animatsiooni looma hakata, tuleks läbi mõelda, mis on üldse selle eesmärk. Kas eesmärgiks on, see, et lapsed saavad aru, mida nad täpselt tegid või on see lihtsalt toredaks tegevuseks planeeritud tegevus.

Uuringus selgus, animatsiooni loomine koolieelses lasteasutuses annab võimaluse lastele õpetada meediakasvatust.

5.1.2 Õpetaja osalus

Intervjuu läbiviimisel enamus osalejaid tõid välja, enne kui animatsiooni õppetegevustesse sisse tuua, peab õpetajal endal olema piisavalt julgust ja tahet sellega alustada ning valmidus ka ise uusi asju juurde õppida. Näiteks tõigi õpetaja nr 1 välja, et selle protsessi juures ongi kõige raskem osa õpetaja ise.

Kõige raskem osa selles on õpetaja ehk siis, kas õpetaja julgeb hakata tegema, et kas temas on nii palju ettevõtlikkust, et endale asjad selgeks teha, või siis koos lastega hakata õppima.

Toodi välja, et väga tihti õpetajad ise ei julgegi katsetama hakata, kuna see on koht, kus tõesti võibki libastuda ja teadmistest jääb puudu. Samuti ei olda valmis mugavustsoonist

välja tulema. Kõik planeeritud õppetegevused ei lähegi alati plaanipäraselt, aga see ei tähenda, et kohe eos tuleb idee pooleli jätta. Siin on õppimiskoht nii õpetajal endal kui ka lastel.

Animatsiooni julgevad oma õppetöö tegevuse ühe osana võtta õpetajad, kes julgevad katsetada, julgevad eksida ning ei karda tehnilisi vahendeid kaasata. Näiteks õpetaja nr 5 on öelnud järgmist

Mulle meeldib robotika, mulle meeldivad igasugused tehnilised vahendid ja ma ei karda neile anda kätte varakult igasuguseid vidinaid ja pudinaid.

Kõik osalejad tõid välja, et animatsioon on vahend, mille sisse saab lõimida riikliku õppekava erinevaid oskusi. Näiteks tõi õpetaja nr 5 välja

Tegelikult eesmärkide seadmine on ainult võtta õppekava lahti, vaadata kõike, mida saaks.

Lihtne on kasutada juba valmis vahendeid, aga et lapsed tegevuste käigus omandaksid rohkem teadmisi, on õpetaja ülesanne see talle võimaldada. Seda saabki ta teha lõimides erinevad õppe- ja kasvatustegevuse eesmäärke. Õpetaja nr 5 tõi välja, kuidas animatsiooni jaoks tausta luua laste ühistööna ning kuidas on see lõimitud erinevate valdkondadega.

Lina kasutamine hea lihtne. Selles mõttes taustade puhul ongi jälle see ühistöö nii-öelda, et me kujundame selle taust siis maalides või ehitades /.../mingil määral oleks muidugi lihtne, et sa saad kuvada sellise tausta, mis sa tahad, aga ütleme, kui mõelda selle kasuteguri peale, mis saab, kui laps neid asju kõike teeb, siis selle ütleme kuidas öelda, võtteplatsi üles, ehk siis tegelikult ma arvan, noh, endal on lihtsam mõtlengi, et võtta üks asi jälle panna nagu mitu eesmärki sellele ja tegelikult on ju endal lihtsam. Seal saab lõimida sisse kõik need erinevad, need tegevused.

5.1.3 Laste osalus

Intervjuu käigus tõid kõik õpetajad välja, et animatsiooni saab luua igas vanuses lastega. Kuid tuleb arvestada sellega, et arusaamine protsessist on erinevas vanuses erinev. Laste vanusega arvestades, tuleb valida animatsiooni raskus ja süžee. Õpetaja nr 5 on välja toonud järgmist

Väiksemad nii väga suuri ja pikki ja sisukaid asju ei tee.

Mida vanemad on lapsed, seda paremini saavad nad kogu protsessist aru. Toodi välja, et nende kogemuse põhjal hakkab viie-kuue aastane laps juba kogu protsessist aru saama. Aga see ei tähenda, et nooremad lapsed seda kogu protsessi ei naudiks. Nooremate puhul, nad teevad animatsiooni etapid kõik läbi, aga lõpptulemust vaadates tekivad neil ikka küsimused, aga kuidas see tehtud on. Õpetaja 1 tõi välja järgmist

Ükskord tegime nii, et panime lapsed kaminast välja tulema, et noh nad ise tegid selle protsessi, pildistasid üles ja kui nad lõpuks vaatasid, kuidas järjest kaheksateist tükki kaminast välja tulid, siis küsisid, aga kuidas me sinna kaminasse saime?

Liitühmas on erinevas vanuses lapsi ning animatsiooni tegemine võib olla veidikene keerukam. Üks õpetaja tõi välja, et tema on kasutanud liitühmas nii-öelda lapselt lapsele õppimist. Suuremad lapsed saavad õpetada väiksematele lastele ja saavad teha koostööd.

Kõik intervjuul osalejad tõid välja, et animatsiooni ei saa luua terve suure rühmaga korraga. Tuleb lapsed jagada nii-öelda väikesteks gruppideks, kellel igal on oma ülesanne. Lastele on oluline, et tegevus oleks lõbus ning mänguline. Animatsiooni tegevuse käigus saavadki lapsed erinevaid rolle proovida. Õpetaja nr 5

Rollide andmine, et kes näiteks mingit asja teeb, et kes on filmimees, kes on kunstnik, kes on monteerija.

Küsimusele, mida animatsioon lastele annab, tõid kõik intervjuus osalejad välja, et animatsiooni tegemine annab lastele väga head emotsiooni ning lisaks tõi Õpetaja nr 5 välja ka, et annab lastele tööõõmu.

Animatsioon annab nii palju. Lapsele annab tegelikult endale sellist tööõõmu.

5.1.4 Lapsevanemad

Kõik osalejad tõid välja, et lapsevanemate tagasiside on olnud väga positiivne. Mõned vanemad on väga üllatunud, vaadates valmis saanud animatsiooni, kas tõesti on nende väiksed lapsed selle kõigega hakkama saanud. Nad ei tea isegi, kuidas sellist asja tehakse ja kas ise saaks sellega hakkama. Lapsevanemad näevad, et tehnika kasutamine on olnud eesmärgipärane ja see ei ole niisama arvutis arvutimängude mängimine, mida üldiselt ei pooldata kodudes, veelvähem lasteaias. Õpetaja nr 1 on öelnud järgmist

Vanematele väga meeldib. Lastevanemate tagasiside pigem on see, et nad ise ka ei tea, kuidas selliseid asju teha. Ja siis vau ehk kuidas te nagu teete, ei saa sellest üldse aru, nende jaoks tundus nagu nii kooli teema ja pigem nagu vanemate laste ja võib-olla kohati kõrgkooli teema. Nagu ei adu seda, et täna on programmid nii lihtsaks tehtud, et lasteaialaps saab sellega hakkama.

5.1.5 Vahendid

Kõik õpetajad tõid välja, et animatsiooni loomiseks ei pea olema palju tehnilisi vahendeid, piisab ka ainult telefonist. Kuid praegusel ajal on siiski lasteaedades juba olemas ka lisavahendeid. Toodi välja, et lisaks telefonidele on õpetajad kasutanud ka iPad'e,

tahvelarvuteid, lauaarvutit, *iPhone*, fotoaparaate, statiivi, rohelist taustalina ning roboteid. Igas lasteaias on erinevad tehnilised võimalused, Õpetajal nr 1 tõi välja, et tema lasteaias on vahendeid isegi nii palju, et ei jõua kõiki ära kasutada.

Mul on vedanud, et ma töötan lasteaias, kus on tehnilist parki rohkem, kui ma suudaks ära kasutada. Ja meil on tõesti igas rühmas olemas iPadid, meil on olemas statiivid, meil on olemas erinevaid rakendusi nii tasulisi kui tasuta rakendusi, millega luua animatsiooni.

Toodi välja, et lastele on kõige käepäraseks vahendiks tahvelarvuti või siis *iPad*, kuna sellel on piisavalt suur ekraan.

Praegusel ajal on olemas väga mitmeid erinevaid programme, mis muudavad animatsiooni loomise veelgi lihtsamaks. Õpetaja nr 5 on kasutanud oma lastega programmi nimega *Scratch* ning tõi välja, et lastele selle programmi juures meeldib enim just see, et asju saab panna lendama.

Scratch 'is ongi, et näiteks kõige rohkem, mida neile meeldib, tohutuid panna asju lendama.

5.2 Õpetajate arvamused animatsioonist

Vastuseks teisele uurimusküsimusele „Millised on õpetajate arvamused animatsiooni kasutamisel õppetöös?“, moodustusid andmeanalüüsi käigus kaks peakategooriat „Animatsiooni olemus“ ja „Õpetaja osalus“.

5.2.1 Animatsiooni olemus

Õpetajate arvamus animatsioonist on see, et animatsioon on hea võimalus lastele õpetada meediakasvatust juba varakult. Praegusel ajal on kättesaadaval väga palju erinevaid interaktiivseid vahendeid, mida lasteaias kasutada ning mis muudavad õpetaja töö lihtsamaks. Õpetaja nr 5 on öelnud järgmist interaktiivsete vahendite kohta.

Minu meelest ma ütleni üldse kõik interaktiivsed vahendid on õpetaja töö lihtsamaks tegemine, kui õpetaja seda info tahab. Et ma ei pea mõtlema iga eesmärgi jaoks tegevust, vaid ma võtan ühe tegevuse ja mõtlen sinna eesmärgid juurde, mida ta täita, sest see vahend lihtsalt.

Kõigi intervjuueeritavate arvates on animatsiooni loomine hea võimalus koostöö oskuse õpetamiseks ning harjutamiseks. Animatsiooni loomine on suur ja aeganõudev protsess, mida ei saa teha üksi. Õpetajate arvates animatsiooni loomist saab teha igas vanuses lastega, kuid siiski toodi välja, et umbes viiendast eluaastast hakkavad nad ma mõistma ka kogu protsessi käiku.

5.2.2 Õpetajate osalus

Intervjueerimise käigus tõid õpetajad välja, et nende arvates annab animatsiooni loomine lastele väga palju. Kõigi õpetajate arvates annab animatsioon lastele loovust ning lisaks ka julguse katsetada ning probleeme lahendada. Õpetaja nr5 arvates on kõik võimalik.

Ma usun, et annabki selle loovuse, et kõik on võimalik, et noh, piire ei ole ei ole, vahendites ei ole piire. Et noh, ongi, et kui ma tahan, et see pannkook siin praegu lendama hakkab, siis me panemegi ta lendama ja kui ma tahan, et ta naeratab, ütleb midagi, siin teemegi, et ta ütleb ja naeratab, et seesugune fantaasia ja loovus, et mida tegelikult on ju praegu ühiskonnas nii vähe.

Õpetajate arvates on õpetaja see, kes peab muutma kogu animatsiooni tegemise lastele meelepäraseks. Kui õpetajal endal on soov alustada animatsiooni proovimisega, siis see olenebki kõik temast, lapsed tulevad enamasti kõigega kaasa. Õpetaja 6

See on täitsa, ma arvan, et see on täitsa õpetaja enda teha, kuidas tema enda lapsi tunneb ja kuidas tema siis noh neid kaasab. Et see oleneb täitsa õpetajast ja kui ta ise tahab ja soovib, siis lapsed tulevad sellega ilusti kaasa.

6. Arutelu

Bakalaureuse töö eesmärk oli välja uurida, millised on lasteaiaõpetajate arvamused ning kogemused animatsiooni läbiviimisel oma õppetöös. Uurimustulemustes selgub, et õpetajad olid väga positiivselt meelestatud animatsiooni loomisest ning olid kaasanud selle õppetöösse juba mitmel korral. Eesmärgi saavutamiseks püstitati kaks uurimusküsimust.

Esimene uurimusküsimus oli „Millised on koolieelse lasteasutuse õpetajate kogemused animatsiooni tegemisel?“. Selgus, et animatsiooni loomine annab lastele suure võimaluse oma loovuse väljendamiseks. Mis tähendab, et lapsed saavad kasutada oma kujutlusvõimet ning selle kaudu luua lugusid. Ka Cheng ja Chuang (2019) (viidatud Jitsupa *et al*, järgi, 2022) on välja toonud, et digitaliseeritud jutud (sh animatsioon) on laste kujutlusvõime arendamiseks hea vahend, ning see annab võimaluse luua juurde uusi teadmisi ning parandada õppeprotsessi.

Samuti selgus, et riikliku õppekava täitmiseks ning valdkondade erinevate teemade lõimimiseks on animatsioon õpetajatele suureks abivahendiks. See tähendab, et animatsioon on kui vahend, mille kaasabil saavad õpetajad õpetada lastele erinevaid valdkondi. Õpetajal on oluline roll tehnoloogia integreerimisel õppekavadesse, et haridust veelgi tõhusamaks muuta (Yilmaz & Siğirtmaç, 2023). Õpetajal tuleb selgeks teha, mis on animatsiooni loomise eesmärk ning vastavalt sellele valida teema. Jaafar *jt* (2013) leidsid oma uuringus, et erinevate meediumide – animatsioon, heli, pildid – kasutamine meelitab lapsi rohkem õppima ning oma teadmisi täiendama.

Uuringus toodi välja, et peamine põhjus, miks ei julgeta oma õppetöö siduda animatsiooni loomisega, on õpetajate enda hirm, kas nad saavad tehniliste vahenditega hakkama. Ka Palaiologou (viidatud Marklund, 2018, järgi) on leidnud, et isegi kui lasteaiaõpetajad on oma isiklikus elus digitaalselt pädevad, siis ei tähenda see automaatselt, et nad on valmis kaasama digiseadmeid oma pedagoogikas. Nagu lapsed õpivad lasteaias, peavad ka õpetajad ise õppima ning järjepidevalt enda teadmisi ja oskusi täiendama. Selleks, et õpetajad oma oskusi digimaailmas täiendada saaks, on Falcinelli ja Moscetti (2021) teinud õpetajatele *online* töötoa, kus õpetasid tulevastele ja hetkel töötavatele õpetajatele digitaalseid oskuseid. Töötoa eesmärgiks oli võimaldada õpetajatele omandada arusaam kodeerimisest ning animatsiooni programmi (*Scratch*) kasutamisest. Ka üks uuringus osalenud õpetaja oli oma töös kasutanud programmi *Scratch*, ning tõi välja, et lastele üheks meelistegevuseks selle programmi juures oli asjade lendama panemine.

Uuringus selgus, et nooremad lapsed ei saa töö protsessist veel nii hästi aru kui juba vanemad lapsed. See tähendab, et nad naudivad kogu tegevust, aga siiski ei saa veel hästi aru, miks nad erinevates animatsiooni osades tegid nii nagu nad tegid. Aga see ongi aktsepteeritav, kuna meediakasvatuses hakkavadki lastel juba varases eas moodustuma algtõed erinevatest protsessidest ning vanuse kasvades peavad need teadmised ja oskused arenema (Anisimova, 2020).

Vahendite osas selgus, et animatsiooni loomiseks ei pea olema palju erinevaid tehnilisi vahendeid, piisab vaid ka nutitelefoni. Siiski tõid uuringus osalenud välja, et nende lasteaedades on olemas väga mitmeid tehnilisi vahendeid, mida kasutada. Lisaks toodi välja, et kõige käepärasemaks animatsiooni tegemise vahendiks on tahvelarvuti või *iPad*, sest nendel on piisavalt suur ekraan ning lastel on neid lihtsam kasutada.

Uuringus selgus, et lapsevanemate tagasiside animatsiooni loomisele kui õppetegevuse ühele osale, oli väga positiivne ning isegi üllatav. Praeguse aja lapsed tunnevad varasemast suuremat huvi telefonide kui ka tahvelarvutite vastu (Alherz *et al*, 2020), kuid siiski on lapsevanematele üllatus, kui lapsed teevad midagi sellist, mida nad arvavad, et ise ei suudaks.

Teine uurimusküsimus oli „Millised on kooleelse lasteasutuse õpetajate arvamused animatsiooni kasutamisel õppetöös?“. Selgus, et õpetajad, kes on animatsiooni õppetöös kasutanud, suutsid selle üsna lihtsasti seostada riikliku õppekavaga. Magnussoni (2021) läbiviidud uuringu tulemused näitasid, et digirakenduste kasutamine õppetegevustes, aitavad kaasa matemaatika ja kirjaoskuse arendamisele ning samuti selgus, et mängulised tegevused digitehnoloogiaga võimaldavad arendada laste õppimis- ja teadmismõimet.

Uuringus toodi välja, et animatsiooni loomise juures pole oluline igale kavandatud eesmärgile tegevuse loomine, vaid valida tegevus, millele teha eesmärgid vastavalt vajadusele. Samuti selgus õpetajate arvates, et praegusel ajal on lasteaedadel väga head tehnilised võimalused ning need tehnilised vahendid lihtsustavad õpetajate tööd.

Uuringus osalejad tõid välja, et nende arvates animatsiooni kasutamine õppetöös on hea võimalus lastele õpetada koostöö tegemist. Animatsioon koosneb nii paljudest erinevatest aspektidest ja etappidest, mis on omavahel seotud ning lastel tuleb koos tegutseda ühtse eesmärgi nimel. Jitsupa *jt* (2022) leidsid samuti, et animatsiooni loomisel saavad lapsed õppida töötama gruppides ning läbi selle suhelda teistega ja jagada oma kogemusi üksteisega.

Selgus, et animatsiooni loomise protsessi lastele meelepäraseks muutmisel on õpetajal väga suur roll. See tähendab, et kui õpetajal endal on soovi ja tahtmist animatsiooni teha, siis lapsed tulevad enamasti kaasa. Ka Yilmaz & Siğirtmaç (2023) uuringus selgus, et just

õpetajatel on oluline roll hariduse tõhusamaks muutmisel, integreerides tehnoloogiat õppekavadesse.

6.1 Töö kitsaskohad ja väärtus

Bakalaureusetöös esines mitmeid kitsaskohti. Üheks kitsaskohaks võib välja tuua väikese valimi, mis ei võimalda teha suuremaid üldistusi. Teiseks kitsaskohaks peab autor andmekogumise intervjuude lühikest kestvust, mis varieerusid 8 minutist 35minutini. Autori arvates võis intervjuude pikkus olla mõjutatud sellest, et küsimused olid õpetajatele eelnevalt tutvumiseks saadetud.

Antud töö on abiks õpetajatele, kes soovivad animatsiooni oma õppetöös kasutada, kuid pole seda veel julgenud teha. Autori arvates võib antud töö anda lisa kindlust õpetajatele, kes lugedes teiste kogemusi, julgeb katsetada ka ise ja võtab animatsiooni kui ühe õppevahendi oma eesmärkide täitmiseks õppetegevustes.

Tänu sõnad

Bakalaureusetöö autor tänab uurimuses osalenud õpetajaid ning juhendajat abi eest. Samuti tänab autor oma pere, kes olid suureks toeks töö kirjutamisel.

Autorluse kinnitamine

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.

Kadri Vahtramäe

/allkirjastatud digitaalselt/

Kuupäev 22.05.2023

Kasutatud kirjandus

- Alherz, A., Tsuruta, N., Kondo, K. (2020). Multiple-character Animation Systems for Children at Different Educational Stages. *International Journal of Asia Digital Art and Design Association*, 24(1):1.
- Anisimova, E. S. (2020). Digital Literacy of Future Preschool Teachers. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(1), 230–253.
- Bus, A. G., Neuman, S. B., Roskos, K. (2020). Screens, Apps, and Digital Books for Young Children: The Promise of Multimedia. *AERA Open*, 6(1).
<https://doi.org/10.1177/2332858420901494>
- Chong, A. (2008). *Digital Animation*. AVA Publishing SA.
- Falcinelli, F. & Moschetti, C. (2021). Teaching digital skills to future teachers: a distance workshop experience. *Research on Education and Media*, 13(2) 11-17.
<https://doi.org/10.2478/rem-2021-0007>
- Fleer, M., & Hoban, G. (2012). Using “Slowmation” for Intentional Teaching in Early Childhood Centres: Possibilities and Imaginings. *Australasian Journal of Early Childhood*, 37(3), 61–70.
- Jaafar, F., Ramli, W.N.R.W., Fauzi, F.H.A. (2013). Integration of Claymation Technology as a Learning Media for Preschool Studies. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 105 (2013) 352-359.
- Jitsupa, J., Nilsook, P., Songsom, N., Siriprichayakorn, R., Yakeaw, C. (2022). Early Childhood Imagineering: A Model for Developing Digital Storytelling. *International Education Studies*, Vol.15, No. 2. <https://doi.org/10.5539/ies.v15n2p89>
- Jitsupa, J., Siriprichayakorn, R., Yakaew, C., Songsom, N., Nilsook, P. (2022). Stop Motion Animation for Preschoolers by Master Teachers. *Journal of Education and Learning*; Vol. 11, No. 3. <https://doi.org/10.5539/jel.v11n3p27>
- Kalmus, V., Masso, A., Linno, M. (2015). Kodeerimine. Kvalitatiivne sisuanalüüs.
<https://samm.ut.ee/kvalitatiivne-sisuanalyys>
- Kalmus, V., Masso, A., Linno, M. (2015). Kvalitatiivne sisuanalüüs.
<https://samm.ut.ee/kvalitatiivne-sisuanalyys>
- Karm, M. (s.a). Õppemeetodid. <https://sisu.ut.ee/aktiivope/%C3%B5ppemeetodid>
- Kivistik, K., Veliste, M., Käger, M., Tatar, M., Pertsjonok, N., Väljaots, K., & Viliberg, T. (2019). Uuring: Teadust ja tehnoloogiat populariseerivate tegevuste kaardistamine ja analüüs. Eesti Teadusagentuur

Kolk, M. (s.a). Making claymation in the classroom.

https://tech4learning.com/files/Making_Claymation_in_the_Classroom.pdf

Koolieelse lasteasutuse seadus (2018). <https://www.riigiteataja.ee/akt/122012018006>

Kumar, R. (2008). Animational and Animation Software Tools. *Poster paper in the 22nd Annual NACCQ*, July 10-13.

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

Lepik, K., Harro-Loit, H., Kello, K., Linno, M., Selg, M., Ströpm, J. (2014). Intervjuu.

<http://samm.ut.ee/intervjuu>

Magnusson, L.O. (2021). Digital technology and the subjects of literacy and mathematics in the preschool atelier. *Contemporary Issues in Early*

Childhood, 0(0). <https://doi.org/10.1177/1463949120983485>

Meediaharidus (s.a). Meediakasvatus. <http://meediaharidus.ee/meediakasvatus/>

Milic, L., McConville, Y. (2006). Animation. *The Animation Producer's Handbook*. (pp. 1-5). Allen & Unwin

Milic, L., McConville, Y. (2006). The concept and the pitch bible. *The Animation Producer's Handbook*. (pp. 14-20). Allen & Unwin

Nainggolan, E. R., Asymar, H. H., Nalendra, A. R. A., Sulaeman, F., & Radiyah, U. (2018).

The Implementation of Augmented Reality as Learning Media in Introducing Animals for Early Childhood Education. In *2018 6th International Conference on Cyber and IT Service Management (CITSM)* (pp. 1-6). doi: 10.1109/CITSM.2018.8674350

Nevski, E. (2017). Digivahendid lasteaias õppeprotsessis. Nugin, K.& Õun, T. (Koost) *Õppeja kasvatustegevus lasteaias* (lk 169–190). AS Atlex.

OECD (2016), *Innovating Education and Educating for Innovation: The Power of Digital Technologies and Skills*, OECD Publishing, Paris.

<http://dx.doi.org/10.1787/9789264265097-en>

Olev, A., Alumäe, T. (2022). Estonian Speech Recognition and Transcription Editing Service.

Baltic J. Modern Computing. Vol. 10, No. 3, pp. 409–421.

<https://doi.org/10.22364/bjmc.2022.10.3.14>

Õpetaja kutsestandard tase 6 (2020).

<https://www.kutseregister.ee/ctrl/et/Standardid/vaata/10824210>

Puerling, B. (2018). Science. *Teaching in the digital age for preschool and kindergarten enhancing curriculum with technology*. (pp. 43- 70). Readleaf Press

Rämmer, A. (2014). Valimi moodustamine. <http://samm.ut.ee/valimid>

- Strömpl, J. (s.a.). Kvalitatiivsed uurimismeetodid sotsiaalteadustes. Üldmetodoloogilised küsimused. <https://sisu.ut.ee/kvalitatiivne/%C3%BCldmetodoloogilisi-k%C3%BCsimusi>
- Tufte, B. (1999). Media Education in Europe Special Focus on the Scandinavian Countries. *Educating for the Media and the Digital Age*. International Conference
- Undheim, M., Jernes, M. (2020) Teachers' pedagogical strategies when creating digital stories with young children. *European Early Childhood Education Research Journal*, 28:2, 256-271, DOI: 10.1080/1350293X.2020.1735743
- Vinter, K. (2010a). Meediakasvatuse põhimõisted. *Meediamängud lasteaias*. (lk 9). Kirjastus ILO
- Vinter, K. (2010b). Meediakasvatuse eesmärgid, sisu, ja seosed koolieelse lasteasutuse riikliku õppekavaga. *Meediamängud lasteaias*. (lk 10–16). Kirjastus ILO
- Vinter, K. (2011). Esimesed sammud väikeste laste meediakasvatuses Eestis: uurimustulemusi ja soovitusi õpetajakoolituse arendamiseks. Tallinna Pedagoogiline Seminar
- Wells, P. (1998). Thinking about animated film. *Understanding animation*. (pp.10-34). Routledge
- Yilmaz, M., Baydas, O. (2016). Pre-service teachers' behavioral intention to make educational animated movies and their experiences. *Computers in Human Behaviour*. Pages 41-49. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.015>.
- Yilmaz, M.M., Siğirtmaç, A. (2023) A material for education process and the Teacher: the use of digital storytelling in preschool science education. *Research in Science & Technological Education*, 41:1, 61-88, DOI: 10.1080/02635143.2020.1841

Lisad

Lisa 1 Intervjuu küsimused

Intervjuu küsimused

Bakalaureusetöö uurimisküsimused

Millised on koolieelse lasteasutuse õpetajate kogemused animatsiooni tegemisel?

Millised on koolieelse lasteasutuse õpetajate arvamused animatsiooni tegemisel?

Soojendusküsimused

1. Kuidas Teil tänane päev läinud on?
2. Mis on Teie vanus?
3. Kui pikk on Teie tööstaaž lasteaiasõpetajana?
4. Kui palju lapsi Teil rühmas on?

Nüüd jätkaksin oma intervjuuga, kus küsin küsimusi animatsiooni kohta.

7. Millise seosed tekitavad Teil sõnaga "animatsioon"?(Peale seda, kui õpetaja on oma seoseid animatsiooniga selgitanud, öelda ise ka animatsiooni definitsioon.)
8. Mida arvate animatsiooni kasutamisest õppetöös? Palun põhjendage oma arvamust.
9. Tooge palun näiteid, kuidas olete animatsiooni oma töös kasutanud?
10. Millal Te hakkasite animatsiooni kasutama?
11. Kui vanade lastega olete animatsiooni kasutanud?
12. Mis eripärasid seoses animatsiooniga oskate välja tuua seoses laste vanusega?
13. Mis vanuses lastega on animatsiooni tegemine kõige efektiivsem?
14. Mis on animatsiooni loomise juures takistuseks seoses laste vanusega?
15. Milliseid muutuseid olete lastes märganud animatsiooni läbi viies?
16. Mida animatsioon annab lastele? Teie arvamus.
17. Milliseid on Teie võimalused animatsiooni luua?
18. Kust olete saanud vajalikud tehnilised vahendid animatsiooni loomiseks?
19. Milliseid vahendeid olete kasutanud animatsiooni loomiseks?
20. Millistel teemadel olete animatsiooni teinud?
21. Millised animatsiooni etapid on valmistanud enim raskusi?

Õpetajate animatsiooni kogemused ja hinnangud

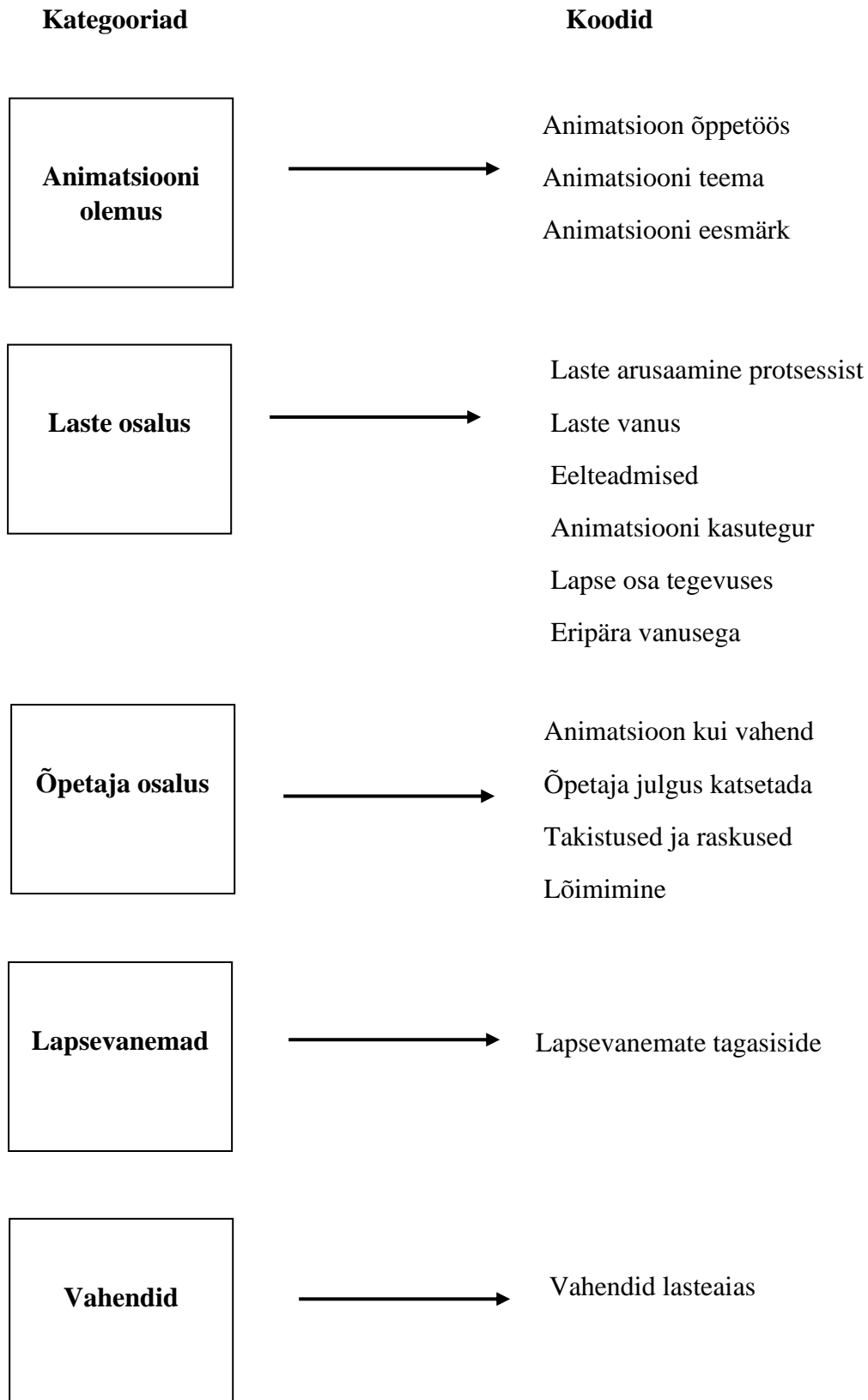
22. Kuidas on lapsevanemate tagasiside olnud animatsiooni kasutamisele õppetöös?

23. Kas kasutate ka edaspidi animatsiooni loomist õppetöös?

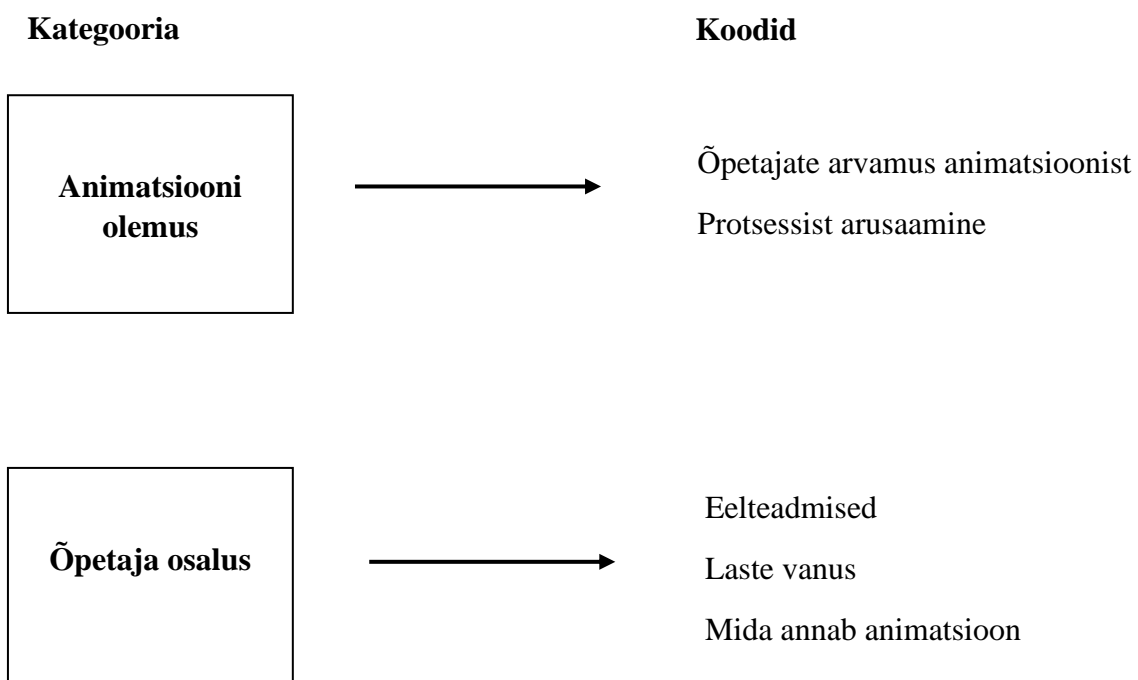
Aitäh Teile intervjuu eest. Lõpetuseks soovin Teile lennukaid ideid animatsiooni loomiseks!

Lisa 2. Kategooriate kujunemine uurimusküsimuste kaupa

1. Uurimusküsimus “Millised on koolieelse lasteasutuse õpetajate kogemused animatsiooni tegemisel?”



2. Uurimusküsimus „Millised on koolieelse lasteasutuse õpetajate arvamused animatsiooni tegemisel?”



Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Kadri Vahtramäe,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose "Koolieelse lasteasutuse õpetajate arvamused ja kogemused animatsiooni kasutamisel oma õppetöös, mille juhendaja on Meeli Rannastu-Avalos, 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.

Kadri Vahtramäe

22.05.2023