

Tartu Ülikool

Sotsiaal- ja haridusteaduskond

Ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut

**JOONISFILMI “LOTTE JA KUUKIVI SALADUS”  
KASUTAMISE VÕIMALUSED  
EELKOOLIEALISTE LASTE  
MEEDIAPÄDEVUSE ARENDAMISEKS**

**Bakalaureusetöö**

Koostaja: Siret Varblane

Juhendaja: Kadri Ugur (PhD)

Tartu

2012

# Sisukord

|   |    |
|---|----|
| Sissejuhatus .....  | 4  |
| 1.1 Eelkooliealiste laste arenguspetsiifika .....   | 6  |
| 1.2 Alusharidus Eestis .....  | 9  |
| 1.3 Mängude funktsioon .....  | 11 |
| 1.4 Laste telerivaatamise eripärad .....  | 15 |
| 1.4.1 Televisiooni mõjutused eelkooliealistele lastele .....                                  | 18 |
| 1.5 Televisiooni roll laste eelistuste kujundamisel .....                                     | 21 |
| 1.6 Meediapädevus ja selle arendamine .....   | 23 |
| 1.7 Varasemad uuringud Eestis .....   | 27 |
| 1.8 Uurimisküsimused .....  | 28 |
| 2. Metoodika ja valim .....   | 30 |
| 2.1 Meetodi kirjeldus .....   | 30 |
| 2.1.1 Lasteaia igapäevaelu vaatlus .....  | 30 |
| 2.1.2 Fookusgrupiintervjuu .....  | 32 |
| 2.1.3 Animafilmi “Lotte ja kuukivi saladus” kriitiline vaatamine .....                        | 34 |
| 2.2 Valimi kirjeldus .....  | 35 |
| 3. Uuringu tulemused .....  | 36 |
| 3.1 Eakohase teleprogrammi mõjud loovtegevustele .....  | 36 |
| 3.2 Kokkupuuted eale mittevastava meediasisuga .....  | 40 |
| 3.3 Täiskasvanutele suunatud teleprogrammi impulsside avaldumine .....                        | 41 |
| 3.4 Lotte filmi kriitiline vaatlus .....  | 43 |
| 4. Järeldused ja diskussioon .....  | 46 |
| 4.1 Lastele suunatud teleprogrammi kasutamine loovmängudes .....                              | 46 |
| 4.2 Eale mittevastava meediasisu avaldumine loovtegevustes .....                              | 47 |
| 4.3 Joonisfilmi “Lotte ja kuukivi saladus” kasutamine laste meediapädevuse arendamiseks ..... | 49 |
| 4.5 Järeldused uurimismetoodika kohta .....   | 51 |
| 4.6 Edasised uuringud .....   | 51 |
| Kokkuvõte .....   | 53 |
| Summary .....   | 55 |
| Kasutatud kirjandus .....   | 57 |

|              |    |
|--------------|----|
| Lisa 1 ..... | 60 |
| Lisa 2 ..... | 62 |
| Lisa 3 ..... | 63 |
| Lisa 4 ..... | 78 |
| Lisa 5 ..... | 90 |

## Sissejuhatus

Bakalaureusetöö põhineb seminaritööl “TV mõjud 6aastaste laste loovtegevustele”, mille eesmärk oli välja selgitada kuidas mõjutab TV ja ka muu staatiline ekraanimeedia (nt kino ja video) laste mängu ja muid loovtegevusi ning kuidas lapsed nähtut oma loovtegevustes kasutavad. Bakalaureusetöö peamine eesmärk on leida vastuseid sellele, kuidas arendada eelkoolialiste laste meediapädevust ning milliseid võimalusi selleks pakub animafilm “Lotte ja kuukivi saladus”.

Uuringus osalesid 6aastased lapsed, kes kõik käivad samas lasteaiarühmas. Autor leidis, et eelkoolialiste laste loovtegevuste uurimiseks on kõige otstarbekam kaasata uuringusse just kooliminevate laste rühm, kuna tegemist on kõige vanema lasteaiarühmaga. Sellest lähtuvalt eeldas autor, et kuueaastastel lastel on eelkooliealistest lastest kõige paremini välja kujunenud oma teatud eelistused teleprogrammide osas ning nad on kõige suutlikumad vestluste käigus oma mõtete vastusteks formuleerimisel.

Bakalaureusetöö raames viidi läbi uuring, mis koosnes kolmest etapist. Esimesed kaks etappi viidi läbi seminaritöö raames 2011. a hilissügisel ning need hõlmasid valimisse kuuluvate laste igapäevaste tegevuste vaatlust lasteaias ning fookusgrupi intervjuud lastega, et saadud empiirilisi tulemusi omavahel kõrvutada ja üle kontrollida. Uuringu kolmanda etapina viidi esimese kahe uurimisetapi tulemustest lähtuvalt läbi animafilmi “Lotte ja kuukivi saladus” kriitiline vaatlus, et välja selgitada, milliseid elemente leidub filmis, mida oleks võimalik rakendada eelkoolialiste laste meediapädevuse arendamisel ning kuidas oleks võimalik neid elemente laste õppetöös kasutada.

Bakalaureusetöö jaguneb neljaks osaks. Esimese osa moodustavad teoreetilised ja empiirilised lähtekohad, milles tutvustatakse eelkoolialise lapse arenguspetsiifikat, lastele Eestis pakutavat alusharidust, laste mängude liigitust ja tähtsust, laste telerivaatamise eripärasid, TV rolli laste eelistuste kujundajana ning laste meediapädevuse arendamise võimalusi ja selle olulisust. Töö teise osa moodustavad meetodi ja valimi kirjeldus ning kolmandas osas tuuakse välja uurimisküsimustest lähtuvalt leitud uurimistulemused. Neljandas osas esitatakse uurimisteemat puudutavad järeldused ja diskussioon. Samuti leiab neljandast peatükist meetodi kriitika ja uurimisteema võimalikud edasiarendused. Töö lõpeb kokkuvõttega.

Bakalaureusetöö raames valmis ka animafilmi “Lotte ja kuukivi saladus” ainetel õppematerjal eelkooliealiste laste meediapädevuse arendamiseks. Õppematerjal koosneb kahest osast. Esimeses osas olevad ülesanded arendavad eelkõige laste visuaalset pädevust ja annavad lastele n-ö “tähestiku”, mille abil paremini meediatekste mõista. Teises osas olevad harjutused on aga mõeldud peamiselt laste analüüsi- ja sotsiaalsete oskuste arendamiseks. Õppematerjal on lisatud bakalaureusetööle digitaalsel kandjal (CD plaat).

Väärtuslike nõuannete eest tänab autor enda juhendajat Kadri Ugurit, valimisse kuulunud Terakeste rühma lapsi ning kõiki teisi, kes andsid oma panuse selle töö valmimisse!

# 1. Teoreetilised ja empiirilised lähtekohad

Teoreetiliste ja empiiriliste lähtekohtade peatükis annan ülevaate eelkooliealiste laste arenguspetsiifikast, koolieelikutele antavast haridusest Eestis, mängude rollist ja olulisusest laste arengus, väikelaste telerivaatamise eripäradest, televisiooni disfunktsioonidest ja mõjutustest laste loovmängudele ning laste meediapädevuse arendamise vajalikkusest.

## 1.1 Eelkooliealiste laste arenguspetsiifika

Laste arengupsühholoogia üks alustaladest on Piaget' teooria lapse kognitiivsest arengust. Piaget' jagas inimeste intellektuaalse arengu neljaks staadiumiks, millest esimesed kolm, mis iseloomustavad inimese arengut lapseas, on tema hinnangul universaalsed kõigis ühiskondades ja ilmnevad alati kindlas järjekorras (Butterworth & Harris 2002).

Antud uurimuse valimi moodustavad 6aastased lapsed, kes Piaget' liigituse järgi kuuluvad teise ehk operatsioonide-eelsesesse staadiumisse, mis kestab üldjuhul teisest seitsmenda eluaastani. Selles arengustaadiumis olev eelkooliealine laps oskab juba rääkida ja mõelda, kuid pole veel päris loogilist mõtlemist omandanud ning tema vaimsete operatsioonide süsteemis puuduvad kriitilised seosed, mis aitaksid tal näha asju tervikuna. Selles eas laps suudab korraga keskenduda vaid probleemi ühele silmatorkavale omadusele. Samuti on ta võimetu tegema vahet psühholoogilise ja füüsilise maailma vahel (eristama näivust tegelikkusest). Just seetõttu on antud vanuses laste mõtlemisele omane ka animism ehk elutute asjade hingestamine (Butterworth & Harris 2002).

Piaget' hinnangul iseloomustab operatsioonide-eelset staadiumit ka lapse egotsentriline nägemus maailmast, mistõttu näeb laps ennast kõikide tegevuste ja sündmuste keskpunktina ning ei oska neid sündmusi analüüsida kõrvaltvaataja seisukohalt (Butterworth & Harris 2002).

Teiseks oluliseks autoriks laste arenguspetsiifika valdkonnas võib pidada Lev Vögotskit, kelle arusaamad keele ja mõtlemise vahelistest seostest erinevad Piaget' omast fundamentaalselt. Vögotski nägi tugevat seost keele omandamise ja mõtlemise arengu vahel. Tema teooria kohaselt on eelkooliealise lapse üheks arenguliseks ülesandeks omandada keele struktuur ning internaliseerida see verbaalse mõtlemise alusena. Siinkohal on tema hinnangul oluline tähtsus

ka sotsiaalsel interaktsioonil, kuna see mõjutab keelt ja mõtlemist (Butterworth & Harris 2002).

Rainer Patzlaff (2003) leiab aga, et laste vaimne areng kestab vähehaaval nõrgenedes kuni kümnenda eluaastani ja koosneb nn „akendest“, mis on mõnda aega lahti välismõjudele ning siis valdavalt sulguvad. Esimene arengufaas on neist aju seisukohalt kõige põhjapanevam ja kestab kolm aastat. Teises faasis omandatakse käte koordinatsioon, püstitõusmine ja kõndimine. Laste käte ja kehaliikmete peenmotoorika kujuneb mitmekülgsete impulsside abil välja neljandast kuni kümnenda eluaastani. Kolmandas faasis (kuni neljanda eluaastani) arenevad laste nägemisteravus ja plastilis-ruumiline nägemine. Ning neljas faas on nn pikk küpsemise ja väljakujunemise faas. See kestab ca kümnenda eluaastani ning selle käigus kujuneb lõplikult välja silmalihaste, käte ja kehaliikmete peenmotoorika. Selle faasi õnnestumisest sõltub kas laps saavutab hiljem oma täieliku võimetepotentsiaali.

### **Võime mõista surma**

Lapse arengu juurde kuulub kindlasti ka surma temaatikaga kokkupuutumine ning surma ja selle tähenduse järk-järguline mõistmine. Erinevad uurijad on jõudnud üsnagi sarnastele järeldustele, et lastel kujuneb välja realistlik arusaam surmast ja selle olemusest just kuuenda eluaasta paiku.

Kliinilise psühholoogia spetsialist Atle Dyregrov (1996) leiab, et laste arusaamad surmast arenevad koos mõtlemisega. Laste arengutempo võib olla erinev, kuid selle protsessi kulg on ühesugune kõigil lastel. Nii näiteks võivad erinevas vanuses lapsed küll kasutada oma jutus sõna „surm“, kuigi nad ei mõista veel täielikult selle tähendust.

Olulised tegurid, mis kujundavad lapse suhtumist surelikkusesse ning surma on lapse vanus, psühholoogiline areng, emotsionaalne küpsus, individuaalne jäljendamisoskus, perekond ja keskkond (Arro et al 2001).

Dyregrovi (1996) hinnangul on eelkooliealiste laste ettekujutus ajast tsirkulaarne – paljud asjad elus korduvad ja lapsed usuvad seega, et aeg teeb ringe. Ka surma näevad lapsed samamoodi: me elame, sureme ja siis elame jälle. Surm on nende jaoks nagu edasi-tagasi liikuv pendel ning nad ei mõista veel, et surres elutegevus lõpeb ja et surm puudutab meid kõiki. Herkkilä (2008) hinnangul aitavad sääraseid tõlgendusi, kus surm ei ole lõplik

sündmus, sünnitada ka näiteks muinasjutud ja telesarjad, mille täiskasvanud on lastele loonud. Herkkilä peab siinjuures oluliseks, et lastel lubataks õppida surma mõistet ning mängida surmaga seotud mängu, sest sellel on kasvatav ja osalt mõistmist lisav mõju.

Dyregrovi (1996) hinnangul ei pea alla 5aastased lapsed surma lõplikuks ning nende arvates võib lahkunu pärast surma uuesti tagasi tulla. Kuuenda ja kümnenda eluaasta vahel õpib laps vähehaaval mõistma, et surm on pöördumatu ning kogu elutegevus lakkab ehk „surnu on tõesti surnud“. Sellest hoolimata võivad nad iseenda surma pidada võimatuks.

Kuna laste mõtlemine on konkreetne, siis vajavad nad ka konkreetseid väljendusvahendeid (nt pilte, hauakivisid, rituaale jne) oma leinaprotsessi toetama. Vanusega maagiline mõtlemine väheneb, kuid siiski vajavad ka pisut vanemad lapsed oma leina toetamiseks ja tunnetega toimetulemiseks mitmesuguseid maagilise taustaga väljendusvahendeid (Arro et al 2001). Paljud lapsed suudavad aga toimunut käsitleda kõige paremini, muretsedes selle kohta üksikasjalikku teavet (Dyregrov 1996).

Kui informatsioon toimunu kohta jõuab lapseni ebatäpsel või lausa äraspidisel kujul, siis võib laps hakata asendama puuduvat informatsiooni fantaasiate ja kuulujuttudega ning see võib tekitada lapses valetajusid (Arro et al 2001).

Laste kokkupuude surmaga ei pea olema vahetu (isiklik kaotus), et kogeda surmaga seotud tundeid ja kaotusevalu. Ka teised surmajuhtumid võivad lastele tugevalt mõju avaldada. Näiteks on toonud dramaatilistele sündmustele orienteeritud massiteabevahendid meie käeulatusse loodusõnnetused, tulekahjud ja liiklusõnnetused ning ka neil võib olla mõju paljude laste mõtetele ja tunnetele, kuigi õnnetused neid ennast otseselt ei puuduta (Dyregrov, 1996).

Esimest korda elus surmaga silmitsi seistes on laps segaduses ja vajab täiskasvanu abi, olenemata sellest, kas ta räägib surmast või mitte. Sageli peetakse aga last liiga väikeseks ja arvatakse, et ta ei saa toimunust nagnunii veel aru või puudub vanemal vahetu seos surnuga ning ta ei oska seetõttu lapse leina märgata (Arro et al 2001).

Kuigi väikelaste käsitus surmast ei ole täielikult välja arenenud, võivad nad kahtlemata surmale ägedalt reageerida ning surmaga kokkupuude võib neis põhjustada ängistust ja teisi reageeringuid, olenemata sellest, kas surm oli ette teada või ootamatu (Dyregrov, 1996; Arro et al 2001). Vahetud reageeringud on psüühika esmased kaitsereaktsioonid ning aitavad lapsel



surmaga toime tulla. See periood on aga täiesti loomulik ja möödub iseenesest (Arro et al 2001). Näiteks oskavad juba alla kaheaastased lapsed väljendada, et keegi on surnud ning võivad seda mäletada pikka aega. (Dyregrov, 1996).

Uuringute järgi on eelkooliealised lapsed võimelised osutama sügavat kaastunnet ja empaatiat (Raundalen 1989, Dyregrov 1996:15 kaudu). Võime leinata pärineb arenguetapist, mil laps on saanud võimeliseks looma mõttelise pildi (representatsiooni) talle kõige olulisematest isikutest ning samuti peaks olema lapsel kujunenud ka juba objekti püsivuse mõiste. Enamikul lastest kujunevad need oskused välja juba esimesel eluaastal (Herkkilä 2008).

## **1.2 Alusharidus Eestis**

Vastavalt koolieelse lasteasutuse seaduse kehtivale redaktsioonile omandatakse Eestis alusharidus lasteaias või kodus. Koolikohustuslikuks saavad lapsed Eestis 7aastaseks saades. Enne seda ei lasu lastel kohustust õppetöös osalemiseks.

Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava alusel koostab iga lasteasutus lähtuvalt lasteasutuse eripärast oma õppekava ning loob läbi selle lapse arenguks soodsad tingimused. Sealhulgas toimub õppe- ja kasvatusprotsess: mängu kaudu; vastavuses lapse arengu ja individuaalsusega; integreeritult; tasakaalustatult; paindlikult.

Riiklik õppekava jagab lapsed lasteasutuses vanuserühmadesse:

1. Sõimerühm - kuni kolmeaastased lapsed
2. Lasteaia noorem rühm – kolme- kuni viieaastased lapsed
3. Lasteaia keskmine rühm – viie- kuni kuueaastased lapsed
4. Lasteaia vanem rühm – kuue- kuni seitsmeaastased lapsed

Vanuserühmade järgi püstitatakse riiklikus õppekavas ka vanuserühmale oodatavaid tulemusi ning kirjeldatakse lapse arengut iseloomustavaid tunnuseid.

Koolieelses lasteasutuses käsitletakse järgmistest valdkondadest lähtuvaid teadmisi ja tegevusi: mina ja keskkond, keel ja kõne, matemaatika, kunstid (sh kujutav kunst ja muusika), liikumine. Nendest valdkondadest lähtuvalt on kehtestatud õppekavas kohustuslikud tegevusliigid õppe- ja kasvatusprotsessis: kuulamine ja kõnelemine; võrdlemine ja

arvutamine; lugemine ja kirjutamine; kujutavad tegevused; muusikalised tegevused; liikumistegevused.

Kamulina (2006) selgitab, et eelkoolieelsetes lasteasutustes püstitatakse õppetegevuste eesmärgid tegevusliikide kaupa lähtuvalt laste arengutasemest, vanusest ja individuaalsusest. Kamulina jagab õppetöös kasutatavad tegevusliigid kuueks ning annab neile kõigile oma nägemuse:

1. Vaatlemine ja uurimine – sellesse kategooriasse kuuluvate tegevuste eesmärk on see, et laps jõuab ise järeldusteni;
2. Kuulamine ja kõnelemine – vestlused ja arutelud, kus lapsed on aktiivses rollis, samal ajal kui õpetaja osa on suunav ja toetav;
3. Lugemine ja kirjutamine – selle kategooria tegevused on mängulised ning on kavandatud nii, et laps ei tunnetaks seda kui tähtede õppimist-õpetamist; oluline on lugemise ja kirjutamise tegevuste seostamine teiste tegevusliikidega, et õppeprotsess oleks laste jaoks lihtne ja huvitav;
4. Võrdlemine ja arvutamine – lastele pakutakse käepäraseid esemeid, vahendeid ja olukordi, kus ta saaks ise luua seoseid ja avastada matemaatikat end ümbritsevast maailmast;
5. Kunstilised tegevused – selles kategoorias lähtuvad eesmärgid tegevuse iseloomust (nt maalimine, voolimine) ja sellega seotud oskustest; oluline ei ole mitte lõpptulem, vaid laste meeleolu, positiivsed emotsioonid ja võimalus ennast loovalt väljendada;
6. Muusikaline ja liikumistegevus – seostatud kõigi teiste päeva tegevusliikidega.

Siinkohal on Kamulina seisukohal, et lapse mõtlemine areneb kõige paremini siis, kui ta seisab silmitsi probleemidega ja õpib neid ka ise lahendama. Kõige enam pingutust nõudvaks aga samas ka arendavaks peab ta integreeritud tegevusi (ühe tegevuse käigus rääkida, arvutada, lugeda jne), kus laps ei saa tegevuses osaleda pelgalt kuulajana, vaid talle on loodud võimalused pingutuseks, aktiivseks kaasamõtlemiseks ja tegutsemiseks. Integreeritud tegevused loovad seoseid olemasolevate teadmiste ja uute mõistete vahel. Õppimist lasteaias näebki Kamulina kui pidevat last ümbritsevate asjade ja elu tõlgendamist ning nende vaheliste seoste loomist läbi mänguliste tegevuste.

Õpetajat näeb Kamulina õpikeskkonna „loojana“, kelle keskseks ülesandeks on sellise õpikeskkonna loomine, mis suunaks laste uudishimu ja õpimotivatsiooni. Õpetaja meisterlikkus avaldubki tema hinnangul õppimise ja mängu seostamisel sel moel, et laps ei tajuks nende piire.

Koolieelsete lasteasutuste riiklikust õppekavast puudub aga täielikult laste meediaharidust puudutav osa ning isegi meedia mõiste. Vinter (2011) on seisukohal, et kuna tänapäeva virtuaalne ja reaalne elu mõjutavad lapsi väga vastuoluliselt, siis peaks iga lasteaia programmis ja üldiselt ametlikus koolitussüsteemis olema sees ka meediakasvatus, et need kaks eraldiseisvat maailma saaksid laste jaoks enam üheks ning ka arendavaks.

### **1.3 Mängude funktsioon**

Väikelaste elu lahutamatuks osaks on mäng, läbi mille nad katsetavad, arenevad ja õpivad tundma maailma meie ümber. Mängu eesmärk on valmistada lapsi ette täiskasvanuks saamiseks ning sellega kaasnevate kohustuste ja probleemidega toimetulekuks.

Laste jaoks ei ole mäng üksnes inimõigus, vaid see aitab neil arendada ka tugevat identiteeti, eluterveid suhteid kaaslastega ja adekvaatset enesehinnangut (Siibak & Ugur 2010).

Ühe definitsiooni kohaselt on mäng vaba tegevus, mis seisab üsna iseseisvalt väljaspool „tavalist elu“. See haarab mängija endasse täielikult, kuid ei ole samal ajal „tõsine“ tegevus ning ei too mängijale mitte mingisugust materiaalist kasu. Sellel on omad kindlaksmääratud reeglid, mis hõlmavad tegevuse aega ja ruumi. Kogu tegevust hõlmab ka teatav saladusloor. Tänu sellele edendab mäng selliste sotsiaalsete gruppide moodustamist, kes soovivad rõhutada oma erinevust ülejäänud maailmast ning kasutada maskeeringut või muid vahendeid salapära tekitamiseks (Huyzinga 1938, Callois 1958/2001 kaudu).

Callois (2001:9) pakub mängule välja oma definitsiooni öeldes, et mäng on tegevus, mis on alati vaba, eraldatud, ebakindel, ebaproduktiivne, reeglitest juhitud ja „uskuma panev“.

Mäng on Callois' hinnangul vaba tegevus, kuna see on lõbu ja meelelahutuse allikas, mis põhineb vabatahtlikkusel. Mäng leiab aset siis, kui mängijatel on soov mängida ning nad mängivad mängu, mis on nende jaoks kütkestav ja pakub võimalust põgeneda nt rutiini ja

kohustuste eest. Igal mängijal on õigus lahkuda mängust millal iganes nad seda soovivad. Kui kedagi sunnitakse mängima vastu tema tahtmist, siis pole tegemist enam mänguga.

Eraldatud tegevusena näeb Callois mängu seetõttu, et see on kindlate aja ja ruumi reeglitega hoolikalt eraldatud muust elust – mis toimub mängu ajal väljaspool mängu ala ei ole sel hetkel mängijatele oluline. Mängu valdused on justkui keelatud, suletud ja kaitstud maailm ehk „puhas ruum“.

Mäng on ebakindel tegevus, kuna selle kulgu ei saa üldjuhul kindlaks määrata ega tulemust ette teada. Mängus peab valitsema kahtlus kuni mängu lõpuni. Nii on näiteks võistlusmäng mõttetu juhul, kui tulemus on ette teada, sest see ei ole kooskõlas mängu loomusega. Mängus peab alati jääma ruumi sellele, et mängijad saaksid sellesse teha mõningaid muudatusi (Callois 2001).

Mäng on aja, energia, leidlikkuse, oskuste ja sageli ka raha raiskamine. Mängimise ebaproduktiivsus seisneb selles, et mängu käigus ei sünni ei rikkusi ega saadusi, erinedes seega kunstist või tööst. Varade situatsioon mängu lõpus on sama nagu mängu alguses, kui välja arvata mängijate varade omavaheline ümberjaotumine mängu käigus. Varade vahetuse protsess puudutab üksnes mängijaid ja selle määrani, milleni nad on valmis ise minema (Callois 2001).

Mängudes kehtivad Callois' hinnangul alati tavaelu seadustest ülemad reeglid. Mängu käigus asendatakse tavaelu segadustekitavad ja keerukad reeglid täpsete ja omavoliliste reeglitega (nn uus seadusandlus), millest tuleb kõigil kinni pidada. On ka mängu, milles ei ole kindlaksmääratud reegleid - näiteks vaba improvisatsiooni eeldavad mängud (nt nukkudega mängides).

„Uskuma panev“ tähendab Callois' hinnangul aga seda, et mängimisega kaasneb eriline usk ja teadlikkus teisest (nn vabast) reaalsusest, mis vastandub päriselule.

Callois jagab kõik mängud nelja rubriiki vastavalt sellele, milline roll nendes mängudes domineerib:

1. Agôn (võistlus) – Võistlusmängud, mis põhinevad mingi kindla omaduse mõõtmisel (nt kiirus, vastupidavus, mälu). Eesmärgiks on välja selgitada, kes on antud omaduselt parem. Mängimisel luuakse kunstlikult olukord, kus võidu võimalused on võrdsed

kõigil vastastel (nt spordis klassidesse jagamine). Mängus mitteosalejate jaoks on tegemist vaatamänguga (nt jalgpall, male).

2. Alea (juhus) – Õnnemängud, mis põhinevad mängija iseseisval otsustamisel ning kus mängijal pole tulemi üle kontrolli (nt loterii, täringumängud, rulett). Sageli seotud ebausuga (fortuuna soosing, horoskoobid) ning mängu võitja üle otsustamisel on põhiroll saatusel.
3. Mimicry (matkimine) - Rollimängud, kus jäljendatakse kedagi teist muudetud käitumise ja enese maskeerimisega. Mängu hetkel surutakse alla oma isik, et panna teisi uskuma, et ollakse sel hetkel keegi teine. Siia alla kuulub ka näiteks teater ja kino (näitlemine) ja iidolite kummardamine (nt popikoonid). Laste mängude puhul on peamine eesmärk imiteerida täiskasvanuid (nt tüdrukud: ema triigib ja küpsetab; poisid: politseinikumäng). Nendes mängudes ületavad lapsed mõttelise piiri lapsepõlve ja täiskasvanuea vahel.
4. Ilinx (peapööritus) – Mängu eesmärk on saavutada peadpööritav tunne ning anduda mingile füüsilisele seisundile (šokk, hoog vms), mis hävitaks järsult reaalsusetunde. Siia kuuluvad tegevused nagu hüppamine, järsk kiirendamine, enese keerutamine, kiikumine, järsk laskumine jne. Nende mängude mängimine pole omane vaid lastele (enese keerutamine, kiikumine), vaid ka täiskasvanutele (nt kiire autoga sõitmine, mäest laskumine, valss).

Koos mängukaaslastega mängides saavad lapsed teistelt vanusekaaslastelt tagasisidet oma tegevuste kohta ning muudavad vastavalt saadud hinnangutele oma tegutsemisviise ja käitumist. Mäng võimaldab lapsel muuta oma arusaamu ühiskonna toimimise kohta (reeglid, hierarhiad jne) ning neid arusaamu kas rõhutada või nende tähtsust vähendada oma väärtushinnangutes (Siibak & Ugur 2010). Seega aitab mäng kaasa laste sotsialiseerumisele ning laseb neil ohutus keskkonnas katsetada ühiskonnas kehtivaid reegleid ja piiranguid. Lapsed on oma mängudes alati täiskasvanute maailma järele aimanud ja nende mänguideed peegeldavad enam-vähem kõiki lapsevanemate eluaspekte (Lindström & Seybold, 2003:37).

Laste mäng leiab sageli aset erinevatel mänguväljakutel. Mänguväljakuid kasutatakse nii struktureerimata (improvisatsioonil põhinev) kui ka struktureeritud (kindlate reeglitega) mängude jaoks. Neil mõlemal on tähtis roll laste identiteedi kujundamisel (Siibak & Ugur 2010).

Laste mänguväljakud on kui võitlusareenid, kus kõik mängijad soovivad kehtivat „kapitalijaotust“ kas muuta või vastupidi säilitada (Siibak & Ugur 2010).

Selle väitega nõustub ka Kalmus (2009, Siibak & Ugur 2010 kaudu), kelle hinnangul luuakse mänguväljakutel pidevalt uusi ja muudetakse olemasolevaid staatusehierarhiaid. Nende struktuuride moodustamist mõjutavad sageli erinevad elemendid nagu lapse bioloogilised omadused (nt sugu) või saadud kapital (nt firmariided, taskuraha), aga ka lapse enda võimed ja oskused (nt suhtlemisoskus).

### **Leinamängud**

Väike laps suudab oma mõtteid ja tundeid väljendada kõige paremini ja kiiremini just mängu kaudu (Arro et al 2001; Dyregrov 1996). Kui täiskasvanute jaoks võib olla kergendav traumast rääkimine, et näha seda realistlikult ning minna edasi, siis last aitab kõige paremini mäng – selles on see muutuseks vajalik energia, mis laseb lapsel hellalt toibuda. Mänguealisel lapsel on raske mõista kaotuse püsivust, kuid tal on kasvaval määral võimet mõista sõnalisi selgitusi ning käsitleda asju sümbolilise mängu ja pildilise eneseväljenduse abil (Holmberg 2008).

Kui laps kogeb midagi traumaatilist, siis satub ta oludesse, mis nõuavad palju enam mõistmist, kui tema arenguetapile vastav kognitiivne ja emotsionaalne kapatsiteet normaalselt võimaldaks. Samuti tuleb tal läbi teha uus valus ja vaevarikas avastusretk endas, kus ta peab analüüsima end uute ähvardavate piltide valguses. Sellises olukorras aitabki mäng mõista, et vahel juhtub ka halbu asju. Kohe traumaatilise kogemuse järel võib laps üksnes mängus sõandada kokku puutuda olukorraga seonduvate tunnetega nagu viha, süütunne või hirm (Holmberg 2008).

Ühelt poolt võivad lapsed mängude ja muude loovtegevuste kaudu peegeldada oma leina. Teiselt poolt võib nendes mängudes aga näha lapse püüdlust ja soovi valitseda surma kui sündmust (Herkkilä 2008).

Tõsiselt traumeeritud lapse mäng on üldjuhul valuline ja sunnitud. See näib raskena, piiratuna, kistuna ja rõõmutuna ning selles võib tundide viisi korduda sama teema ilma muutusteta sisus või teostuses. Surmaga liituvad õudus, hirm ja ebaturvalisus peegelduvad mängudes väga

erinevates vormides – näiteks võib laps jätkuvalt mängida surnut või näidelda, et sureb hirmsates valudes. Sageli toimub posttraumaatiline mäng salaja (Holmberg 2008).

Mängus võib laps kogeda halbu rolle, elada välja oma agressiivseid fantaasiad või maksta kätte või karistada neid, keda ta süüdistab oma halbades kogemustes (Holmberg 2008; Dyregrov 1996). Veidi suuremad lapsed oskavad oma kujutlustes ja mängudes ka surmajuhtumi uuesti luua ning võidelda niiviisi abitusetunde vastu (Dyregrov 1996). Kui laps mängib surma, matuseid, vägivalda või äsja toimunud õnnetusi, siis otsib ta vastuseid oma küsimustele või ka väljapääsuteed oma tunnetele. Selliste mängudega ehitab laps uuesti üles oma turvalisust maailmas, kuid samal ajal annab täiskasvanutele teada, et need asjad teevad talle muret (Holmberg 2008).

Täiskasvanuid, kes selleks valmis pole, võivad sellised mängud vapustada, kuid neid mängu tuleb alati lubada, sest need aitavad lapsel laiendada oma mõistmisvõimet ja võtta osa täiskasvanute maailmast, millest ta veel kõike ei tea ja kuhu teda võrdväärse osana ei lubata (Dyregrov 1996; Holmberg 2008).

## **1.4 Laste telerivaatamise eripärad**

Laste peamine kokkupuude meediaga leiab aset kodus. Meediatarbimise harjumused hakkavad välja kujunema juba väga varakult ning on ajas üsnagi muutumatud (Bushman et al 2009). Lapsed vaatavad keskmiselt telerit rohkem kui 4 tundi päevas, kuid paljud isegi rohkem (Hearold 1986, Van Evra 1990:xi kaudu).

Teleri vaatamine pakub katkematut stiimulit ning ei nõua lapselt palju: vaataja ei pea materjaliga kontakti astuma, sellele reageerima, seda analüüsima ega kritiseerima, seda meelde jätma ega isegi sellele katkematult tähelepanu pöörama ning seega võimaldab see samaaegselt tegeleda muude asjadega. Sellest lähtuvalt on pea kõik uurijad ühisel arvamusel, et teleri vaatamine ei pälvi pea mitte kunagi lapse täit tähelepanu ning lapsed on telerit vaadates väga selektiivsed. Seega on ka väga raske teada saada, millisele sisule on laps telerit vaadates pööranud osalist või täit tähelepanu, mida on õppinud või meelde jätnud ja milliseid pilte sellest formuleerinud (Van Evra 1990).

Eelkooliealised lapsed on veel väga aktiivsetes arengufaasides ning nende suhtumised, uskumused ja mõtted maailma kohta ning samamoodi füüsilised ja sotsiaalsed oskused on alles välja kujunemas ning seega imavad nad endasse informatsiooni kõikjalt. Kuna aga lapsed veedavad suure osa ajast teleri ees, võib telerist saada disproportsionaalselt suur potentsiaalne informatsiooni ja suhtumiste allikas. Kindel on ka see, et ajal, mil laps vaatab telerit, ei tee ta trenni, mängi sõpradega ega tegele kodutöödega, või kui tegeleb, siis tehakse neid tegevusi perifeerselt ja pealiskaudselt (Van Evra 1990).

Mitmed uurijad (Lindstrom & Seybold 2003:9) on teleri mõjusid kirjeldades kasutusele võtnud uue termini "KGOY-trend" (*kids getting older younger trend*), mis tähendab, et lapsed "kasvavad suureks" liiga varakult. Nende hinnangul puutuvad tänapäeva lapsed kokku palju enamaga kui ükski põlvkond enne neid, ning sellisel barjääride nihkumisel on väga suurt rolli mänginud just televisioon. Eriti mõjusatena näevad Lindstrom ja Seybold just teleseriaale, kus lapsi pillutakse lühikese aja jooksul läbi paljude probleemide. Näiteks lahendatakse mõnes teleseriaalis 30 minuti jooksul mitu kuritegu ning samal ajal tegelevad peategelased ka veel oma pereprobleemide, lahutuste ja muuga.

Rainer Patzlaff (2003) esindab aga laste telerivaatamise uurimises radikaalsemat suunda ning leiab, et väikelapse jaoks on olemas ainult üks maailm - kehalise kogemuse maailm ja see on välja lülitatud niikaua kuni ekraan on sisse lülitatud. Patzlaffi hinnangul iseloomustab väikelapsi aktiivne andumine maailmale, kus meeleärritusel on kehakujundav jõud. Seega ei poolda tema väikelaste telerivaatamist, kuna selles protsessis seatakse lapsed vastamisi näilise reaalsusega, mida nad ei saa kuidagi käega katsuda, kuid mida nad vajaks oma arenguks.

Teleri vaatamine ja nähtust arusaamine on seotud lapse erinevate kognitiivsete protsessidega, kuid uurijad ei ole siiani jõudnud ühesele arusaamisele kas lapsed on pigem aktiivsed või passiivsed telerivaatajad. Varasemad uuringud toetavad laste puhul pigem „aktiivse vaataja“ mudelit, kuid on uurijaid, kes väidavad, et lapsed ei ole ei pelgalt informatsiooni endasse imajad (*absorbers*) ega ka aktiivsed informatsiooni töötledjad, vaid nad jäävad telerivaatamisprotsessis üsnagi osavõtmatuks ja emotsionaalselt kõrvalseisja positsioonile (Cullingsford 1984, Van Evra 1990 kaudu).

Nii näiteks mõjutab televisiooniprogrammi arusaadavus tähelepanu astet, mida lapsed sellele materjalile suunavad (Lorch et al 1979; Pingree 1986; Ward & Wackman 1973, Van Evra 1990:4 kaudu). Kui televisiooniprogramm ei ole lapse jaoks arusaadav, siis on lapsel vähe



põhjust, et jätkata sellele visuaalse tähelepanu pööramist, kuigi algselt võib olla sellesse investeeritud hulgaliselt lapse vaeva ja tähelepanu (Pingree 1986, Van Evra 1990:4 kaudu). Sisu muutudes või enese jaoks informatiivset signaali kuuldes võivad aga lapsed taas hakata telerile ka visuaalset tähelepanu pöörama (Lorch et al 1979, Van Evra 1990:4 kaudu). Sisule pööratakse täit tähelepanu niikaua, kuni see muutub lapse jaoks üleliigseks või arusaamatuks, ning seejärel pöördub laps tagasi oma alternatiivse tegevuse juurde.

Visuaalse tähelepanu pööramine telerile moodustab vaid ca 2/3 sellest ajast, mille lapsed veedavad koos teleriga (Anderson et al 1985; Anderson et al 1989, Van Evra 1990 kaudu). Juba eelkooliealised lapsed oskavad spontaanselt ära kasutada vihjeid auditatiivsest materjalist, et ära tabada, millal on vajalik ka visuaalse tähelepanu rakendamine (Pezdek & Hartman 1983; Pingree 1986, Van Evra 1990 kaudu). Visuaalsetele ja auditatiivsetele impulssidele tähelepanu pööramine on tugevasti sõltuv teleprogrammi sisust, vaataja vanusest ning telerivaatamise kontekstist, kuid juba imikueas laste puhul on tähendatud, et kõige rohkem visuaalset tähelepanu pälvib teler siis, kui heli ja liikuvad pildid on teleris samaaegselt (Hollenbeck & Slaby 1979, Van Evra 1990 kaudu).

Palju on uuritud ka seda, millised konkreetset elemendid teleprogrammis tõmbavad kõige rohkem lapse tähelepanu. Televisiooniprogrammidel on kindlad tunnusjooned, mis funktsioneerivad justkui grammatika ja kirjavahemärgid ning annavad lastele märku, milline sisu on järgnevalt tulemas (Huston & Wright 1983, Van Evra 1990 kaudu). Nii võib näiteks pildi hajus kadumine (*fadeout*) anda lastele märku, et üks osa on lõppemas ja teine algamas, funktsioneerides komana. Kuigi laste visuaalne tähelepanu paistab suurenevat huumori, kiire tempo ja spetsiaalsete efektide esinemisel teleprogrammis, siis on leitud ka seos, kus ohtra katkematu ja veetleva sisu ning kiire taustamuusika kasutamise korral see mõju hoopiski langeb – kiire taustamuusika hakkab segama sõnumit ning lapsed osutavad sisule vähem tähelepanu (Bryant et al 1983, Van Evra 1990 kaudu). Seega leidsid uurijad, et kõige tõhusam on vahelduva stimulatsiooni kasutamine laste tähelepanu hoidmiseks. Nii on muutunud laste huumori allikaks sellised multifilmid nagu “Tom ja Jerry”, kus proovitakse ületada piire, naerdakse täiskasvanute üle ja tehakse hullumeelseid asju, mida keegi varem pole teinud (Lindstrom & Seybold 2003:34).

James McNeal on seisukohal, et lapsed hakkavad tõelisi kujundeid eelistama näilistele alates kümnendast eluaastast (McNeal 1992, Lindstrom & Seybold 2003:92 kaudu). Hilisemad uurimused on aga näidanud, et tasakaal näiliste ja tõeliste kujundite kasutamise vahel ei ole

seotud laste vanusega, vaid olulisem on kontekst: õige sõnum peab olema õiges stiilis. Tänapäeva laste jaoks on oluliseks muutunud hoopis tugev visuaal. Kvaliteetne graafika on muutunud eluliselt tähtsaks kõikidele kanalitele (sh kino, videomängud, filmid, televisioon), et konkurentsias püsida ja ennast laste jaoks atraktiivseks muuta (Lindstrom & Seybold 2003:91).

Väikelaste telerivaatamise juures on oluline moment ka teleprogrammi sisust arusaamine ja ning pakutud info tõlgendamine. Eelkooliealistel lastel on keeruline eristada fantaasiaküllast televisiooni sisu pärismaailma kogemustest ning sellest tulenevalt võivad nad teha samu üldistusi nende mõlema kohta ja näidata üles suutmatust eristada televiisorit kui eraldiseisvat maailma (Van Evra 1990).

Ka Patzlaff (2003:69) nõustub selle seisukohaga öeldes, et lapsed võtavad kõike nii, nagu seda esitatakse ning täiskasvanute jaoks enesestmõistvad abstraktsioonid on neile võõrad. Patzlaffi hinnangul ei oska lapsed kriitiliselt uurida kõige selle tagapõhja, mis neile osaks saab ning nad ei suuda ega tahagi distantseeruda sellest, mida maailm neile kätte toob, vaid vastupidiselt soovivad nad end hoopis sellega elavalt siduda.

Ute Benz nimetab seetõttu lapsi „visuaalseteks kirjaoskamatuteks“ (1998, Patzlaff 2003:69 kaudu). Tema hinnangul iseloomustab lapsi vaatamise naiivsus, nägemismuljete sõnastamise võime puudumine ning võimetus näha pilditasandi „taha“, et ära tunda seost võõra eesmärgi ja avaldatud mõju vahel.

Väikseid lapsi iseloomustab see, et nad arendavad oma telerivaatamise kompetentsi välja järk-järguliselt ilma spetsiaalse treeninguta, proovides järele ning korrates üha uuesti ja uuesti erinevaid hüpoteese, kuni nad hakkavad lõpuks õigesti mõistma televisiooni pakutavat informatsiooni (Gardner et al 1984, Van Evra 1990 kaudu).

#### **1.4.1 Televisiooni mõjutused eelkooliealistele lastele**

Rainer Patzlaffi (2003) väitel jagunevad televisiooni negatiivsed mõjud psühholoogilisteks ja füsioloogilisteks. Oma uurimustes on ta pikalt arutlenud televisiooni negatiivsete mõjutegurite üle laste füsioloogilises arengus ning leiab, et väikesed lapsed on veel oma arengu aktiivsetes staadiumites ning teleri vaatamine ei mõjuta mitte üksnes lapse psüühikat vaid ka kogu keha

arengut. Antud töös keskendutakse aga pigem psühholoogilistele mõjuteguritele nagu nt vägivaldne ja eale mittevastav meediasisu.

Umbes 60% kõigist telesaadetest sisaldab vägivalda (National Television Violence Study 1998, Bushman et al 2009 kaudu) ning keskmiselt puutuvad lapsed aastas meedia vahendusel kokku ca 10 000 vägivaldse kuriteoga (Signorelli et al 1995, Bushman et al 2009 kaudu).

Vägivaldse meediasisuga kaasnevad mõjud võib tinglikult jagada kolme kategooriasse (Bushman et al 2009):

1. Agressori efekt (*aggressor effect*) – kokkupuude vägivaldse meediasisuga suurendab agressiooni.
2. Hirm ohvriks sattumise ees (*fear of victimization effect*) – mida rohkem vägivaldset meediat tarbid, seda rohkem kardad ise sattuda vägivaldse kuriteo ohvriks.
3. Tuimestav efekt (*numbing effect*)- mida rohkem vägivaldset meediat tarbid, seda vähem hoolid sellest, kui teised satuvad ohvri rolli. Inimeste empaatiavõime väheneb – nad muutuvad tolerantsemaks vägivalla suhtes ja vähemkaastundlikeks vägivalla ohvrite suhtes.

Antud uurimuse iseloomust lähtudes vaadeldakse siinkohal põhjalikumalt agressori efekti, mille mõjud saab omakorda jagada pikaajalisteks ja lühiajalisteks. Näiteks on mitmetest eksperimentaalsetest katsetustest selgunud, et kokkupuude mediavägivallaga põhjustab laste agressiivset käitumist koheselt pärast katset (Josephson 1987; Boyatzis et al 1995, Bushman et al 2009 kaudu). Laste mälus on nn stsenaariumid, mille järgi nad defineerivad situatsioone ja valivad sellest lähtuvalt enda rollile vastava käitumise. Neid stsenaariume õpitakse läbi vahetu kogemuse aga ka jälgides teisi, sh meediast nähtud karaktereid (Bushman et al 2009). Seega võib lapse vahetult pärast vägivaldse meediasisu tarbimist avaldunud agressiivset käitumist seletada tavalise agressiivse stsenaariumi matkimisega. Samas ei pea mõned laste kognitiivse arengu uurijad televiisori vaatamist eriti tähelepanuväärseks faktoriks ning ei omista sellele erilist rolli lapse käitumise mõjutajana (Anderson & Collins 1988, Van Evra 1990 kaudu).

Kõige rohkem muret valmistavad uurijatele aga hoopis vägivaldse meedia tarbimisest tingitud pikaajalised efektid. Erinevates uuringutes on leitud seoseid lapsena nähtud vägivaldse meediasisu ning agressiivse käitumise vahel täiskasvanu eas palju aastaid hiljem (Huesmann

et al 2003, Bushman 2009 kaudu). Meediavägivalla lühiajalisi efekte esineb igas vanuses vaatajatel, kuid on kindlaks tehtud, et väikesed lapsed on kõige haavatavamad ja vastuvõtlikumad just meediavägivalla pikaajalistele mõjudele, kuna neil on vähemarenenud isiksused ja vähem hästiarenenud neuroloogilisi ja emotsionaalseid süsteeme. Seega saab neid hõlpsamini muuta läbi korduva kokkupuute vägivallaga (Eron et al 1972; Huesmann et al 2003; Paik & Constock 1994, Bushman et al 2009 kaudu).

Erinevad uuringud on kindlaks teinud ka selle, et samasugused efektid avalduvad lastel ka pärast kokkupuudet vägivaldsete videomängudega (Konijn et al 2003, Bushman et al 2009 kaudu) ning uuemate empiiriliste uurimuste järgi on vägivaldsete videomängude mõju isegi suurem kui teistel passiivsetel visuaalsetel meediumitel nagu näiteks televiisor (Polman et al 2008, Bushman et al 2009 kaudu). Kui suur osa TV programme ja muid videomaterjale lasevad lapsel endal valida, kas vaadata olukorda agressori või ohvri perspektiivist, siis enamiku videomängude puhul on mängija sunnitud võtma agressori rolli. Seega võib vägivaldsete videomängude mängimisel olla tugev mõju sellele, et mäng vähendab lapse empaatiavõimet vägivalla ohvrite suhtes ka üldises plaanis (Bushman & Anderson 2009; Funk et al 2004, Bushman et al 2009 kaudu).

Siinkohal on huvitav ka asjaolu, et teleri poolt on otseselt või kaudselt mõjutatud ka need lapsed, kelle vanemad on teleri nende eludest kõrvaldanud, jäädes välja mitmetest kokkupuudetest vanusekaaslastega, mis on seotud telerivaatamisega (nt vanusekaaslaste hulgas muutuvad kombed ja väärtushinnangud, mida tuuakse esile või võimendatakse läbi teleri) (Van Evra 1990).

Laste teleri või videomängukonsooli ette istuma panemine võib aidata vanematel endale võita hinnalist aega, kuid teler on „vilets lapsehoidja“ kui vanem ei jälgi mida laps sealt tarbib ning ei paku lapsele vajalikke selgitusi sisu kohta (Patzlaff 2003; Bushman et al 2009). Varasemad uurimused on aga tõestanud, et vanemate poolt lastele õpetatud oskus vaadata telerit kriitilise pilguga, muudab nad telerist nähtud vägivallaga kaasnevate mõjude suhtes vähem vastuvõtlikeks (Abelman & Courtright 1983; Eron 1982; Watkins et al 1988, Bushman et al 2009 kaudu).

## 1.5 Televisiooni roll laste eelistuste kujundamisel

Televisioon on tänapäeva laste maailmas üks suurimaid mõjutegureid, mis suunab laste eelistusi ning sellest tulenevalt ka nende ostukäitumist. Televisioonil on laste elus keskne koht ning see on nende jaoks sageli esmane kommunikatsioonivahend, iseäranis brändide teadvustamise ja huvi tekitamise seisukohast (Lindstrom & Seybold 2003:64). Üldnimetuse „televisioon“ alla paigutame siinkohal nii telereklaamid, telesaated, kinofilmid kui ka teleris mängitavad videomängud.

Tänapäeva lapsi peetakse kogenud tarbijateks ja läbi aegade kõige rikkamaks põlvkonnaks ning sellest lähtuvalt luuakse lõputult kaubaartikleid, mis on mõeldud spetsiaalselt neile. Sellest tulenevalt on aastakümnetega kordades kasvanud ka laste mõju vanemate ostuotsustele – seda hinnatakse ülemaailmselt küündivat aastas 1,88 triljoni dollarini. Lapsed puutuvad aastas kokku umbes 40 000 reklaamiga ning nendest sõltub ligi 60% vanemate ostuotsustest. Seega on laste toetus ühele või teisele tootele (sh ka toodetele, mille sihtgrupp nad otseselt pole) väga oluline (Lindström & Seybold 2003:22).

Esimesed mõttepildid seoses logode ja maskottidega tekivad juba pooleaastasel beebil, laste bränditruudust saab hakata mõjutama juba teisest eluaastast ning kolmeselt tunnevad lapsed juba logosid (McNeal 1986, Lindstrom & Seybold 2003:169 kaudu). Hiljutised uuringud on kindlaks teinud, et brände võib näha kui erakordseid ja keerukaid nähtusi, mis loovad tähenduste võrgustikke ning aitavad lapsel ümbritseva maailma suhtes selgusele jõuda (Nairn & Griffin 2007, Kalmus & Keller 2009 kaudu).

Televisioonil on laste maailmavaatele tohutu mõju. Teler on laste ostukäitumise mõjutamisel suurepärane vahend, kuna ühendab visuaalse külje helide ja muusikaga ning pakub lastele ühist stimuleerivat kogemust, mida saab vaadata ja kommenteerida koos sõpradega. Nii näiteks jääb televiisorist nähtud reklaam lastele meelde kolm korda tõenäolisemalt kui täiskasvanule. Üks põhjus peitub selles, et lapsed vaatavad televiisorit tähelepanelikumalt ning süvenevad detailidesse rohkem kui täiskasvanud. Teiseks, erinevalt täiskasvanutest naudivad lapsed reklaame siiralt, sest ostlemine ja brändide valimine pole nende jaoks mitte kohustus, vaid nauditav kogemus (Hollis 2003, Lindstrom & Seybold 2003:61 kaudu). Mõnede teooriate kohaselt võib tänapäeval lastele uute asjade ostmist näha ka kui lapsevanemate kiindumuse ja pühendumuse märki (Miller 1998, Kalmus & Keller 2009 kaudu).

Rainer Patzlaff (2003) leiab aga, et kui lapsed hakkavad oma vanematelt lakkamatult nõudma vaid kindlate tootemarkide ostmist ning alati kõige uuema omamist, siis ongi siinkohal tegemist tugitooli-meelelahutuse-mentaliteedi tegelike tagajärgedega. Teisisõnu lapsevanemad langevad omaenda laste tarbimisterrori ohvriteks. Patzlaff põhjendab seda sellega, et ka oma arengu teises staadiumis peavad lapsed ikka veel kõike nähtut tegelikkuseks ning viie- kuni seitsmeaastaste laste jaoks on reklaam sama reaalne kui ülejäänud saade. Võime reklaami eesmärki läbi näha tekib lastel Patzlaffi hinnangul alles kaheksa kuni kaheteistaastaselt, kuid ka siis ei pruugi nad taibata kõiki seoseid.

On kindlaks tehtud, et lapsed reageerivad kõige paremini kaudsele reklaamile – neile mõjuvad näiteks popikoonid ja olukorrad, mille nad on enda arvates ise loonud (Lindstrom & Seybold 2003). Seega kasutavad turundajad lastele suunatud toodete puhul nende sidumist meelelahutusmaailmaga.

Ühe sellise võimalusena kasutatakse ühendatud kommunikatsioonistrateegiat, kus mänguasja turuletoomine sisaldab ka temaatilise filmi, telesaate või arvutimängu loomist, sest filmidest on saanud lastele suunatud brändide nn „elueliksiir“. Mänguasjade roll on ajas muutunud ning nendest on saanud mutrikesed, mis arenevad käsikäes filmide ja televisiooniga (Lindstrom & Seybold 2003).

Teine võimalus on toodete paigutamine filmidesse, mis aitab laste seas luua bränditeadlikkust. Selline tootepaigutus kuulub efektiivse reklaamimeetmestiku juurde ja aitab omistada toodetele kõrgema staatuse, reklaamides seda tunduvalt delikaatsemal viisil kui otsene telereklaam. Algselt oli tootepaigutuse näol tegemist täiskasvanutele mõeldud müügivõttega, kuid on leitud, et see on sama mõjus ka laste puhul (Antorini 2003, Lindstrom & Seybold 2003:198 kaudu).

Tänapäeval iseloomustab laste silmis populaarseid ja edukaid brände ning mänguasju kuus põhiomadust – õige kogus hirmu, fantaasiat, võimu, huumorit, armastust ja stabiilsust. Sealhulgas köidab terrori, õuduse, paanika ja sõjaga kaasnev hirm eelkõige poisse. Samal ajal kui poisid võitlevad kujuteldavatel lahinguväljadel, väljendavad tüdrukud oma lojaalsust sõpruse ja armastuse kaudu. Ka võimu omamisega seotud mängud tõmbavad enam poisse kui tüdrukuid (Lindstrom & Seybold 2003:26). Samuti on laste jaoks väga atraktiivsed ja usaldusväärsed kõik sellised tooted ja ideed, millega käib kaasas peegli efekt, kollektioneerimine, hasart või kõik eelmainitud üheskoos (Lindstrom & Seybold 2003:37).

Paraku näitavad aga toodete müüginumbrid, et tänaseid lapsi ei kannusta mänguasjade valikul enam fantaasia, vaid nad ootavad, et n-õ kasutusvalmis fantaasiad neile otse kätte toodaks. Selle heaks näiteks on mänguasjatootja LEGO, kelle müügihitt oli vanasti suur karbitäis tavalisi erivärvilisi klotse, kuid kes nüüd on pidanud klotside arvu kümnekordselt vähendama ning lisama karpidesse suuri detaile ning valmis mänguasju, et müük ei langeks. See aga tähendab seda, et laste endi kujutlusvõime muutub järjest viletsamaks ning fantaasia hääbub. Loominguliste mänguasjade tootjate asemel toodavad laste unistusi nüüd hoopis meedialoojad (Lindstrom & Seybold 2003:30).

## **1.6 Meediapädevus ja selle arendamine**

Viimase paarikümne aastaga on seisukoht, et pildid on mõjusamad kui sõnad, muutunud üldtunnustatud teadmiseks (Griffin 2008). 1980ndate keskpaigaks olid mitmed uurijad veendunud, et näiteks uudistesaadete või valimiskampaaniate juures on sõnadest alati mõjusam just visuaalne pool (Schramm 1987; Moyers 1989; Adatto 1993, Griffin 2008:114 kaudu) ning et televisiooni pakub hea võimaluse inimestega “piltide” abil manipuleerida (Griffin 2008). Ka Felten (2008) toetab seisukohta, et on toimunud teatav pööre ning pildid ei eksisteeri enam puhtalt meelelahutuslikel ja illustreerivatel eesmärkidel, vaid nendest on saanud kommunikatsioonis ja tähenduste loomisel olulised vahendid.

### **Meediapädevus**

Mõistet meediapädevus on kasutatud alates 1980ndate algusest, et viidata mitmetele erinevatele taju ja tõlgendamisega seotud oskustele, mille ühine eesmärk on omandada kriitilisem oskus vaadata ja analüüsida erinevaid meedia vorme – nt uudiseid, reklaami ja meelelahutust, mis pommitavad 21. sajandil inimesi väga paljudest erinevatest kanalitest, näiteks ajalehtedest, ajakirjadest, filmidest, telerist, videomängudest, digitaalsest ja online-meediast (Griffin 2008). 1992. aastal sõnastati USA meediapädevuse alasel riiklikul konverentsil see, kui oskus pääseda ligi, analüüsida, hinnata ja toota kommunikatsiooni selle erinevates vormides (Aufderheide 1993, Griffin 2008 kaudu).

Meediahariduse andmise vajalikkuse kõige levinum põhjendus on see, et tuleb sekkuda ning kaitsta noori inimesi meedia negatiivsete mõjutuste eest, andes neile oskused meedia

kriitiliseks analüüsimiseks ning lootes, et see immuniseerib neid meedia representatsioonide manipuleerivate jõudude eest (Bazalgette 1997, Griffin 2008 kaudu). Pisut erineva seisukoha järgi on meediapädevuse arendamine oluline selleks, et noored inimesed muutuksid aktiivseteks ja kriitilisteks osalejateks neid ümbritsevas meediakultuuris (Verdoot et al 2010). Meediahariduse veelgi laiem eesmärk on noorte meediatarbijate hulgas kasvatada teadlikkust neid ümbritsevast sotsiaalsest ja poliitilisest kontekstist (Griffin 2008).

Üldjuhul õpetatakse meediapädevuse arendamise õppekavades õpilastele kuidas tunda ära “loo” erinevaid elemente; autori kavatsuste ja seisukohtade identifitseerimist; reklaamides kasutatavate emotsionaalsete aspektide äratundmist ning kasvatatakse õpilaste teadlikkust selle osas, kuidas kujutatakse erinevaid rasse, sugusid ja sotsiaalseid klasse. Samuti õpivad õpilased, kuidas tuleks suhtuda meediavägivalla isiklikesse ja sotsiaalsetesse mõjutustesse, ning seda, et erinevad inimesed tõlgendavad meedia poolt edastatavaid sõnumeid erinevalt (Brown 1991; Hobbs & Frost 2003; Hobbs 2004, 2006, Griffin 2008 kaudu).

Mitmed meediapädevust uurivad teoreetikud on väitnud, et parim viis meediahariduse andmiseks, on kasutada selleks praktilisi võtteid.

Nii näiteks on ise meedia tootmine üheks efektiivseks vahendiks, et tõsta õpilaste teadlikkust erinevate meedia vormide ja kasutatavate praktikate kohta. Seeläbi õpivad noored mõistma erinevate valikute tähtsust produktsioonis ning nende seost meediavormi iseloomu ja auditooriumi eripäraga (Griffin & Schwartz 1997, Griffin 2008 kaudu).

Griffin (2008) on seisukohal, et produktsiooni õppimine on väga oluline aspekt meediapädevuse arendamise juures ning selleks, et suuta erinevate meediasõnumite vahel orienteeruda ja käituda kui vastutustundlik kodanik, peaksid kõik vaatajad teadma ja oskama ära tunda filmis, televisioonis, fotograafias, print-meedias ja digitaalses meedias kasutatavaid võtteid ja nende peamisi eripärasid.

Nii toob Griffin (2008) ühe meediapädevuse arendamise vahendina välja filmi, mille puhul on erinevaid võtteid kasutades võimalik ühte ja sama lugu jutustada vägagi erinevalt. Tema hinnangul on film pelgalt päriselu sündmuste peegeldus, ehk lugu, mida on produtsentide poolt ilustatud, kasutades erinevaid produktsiooni võtteid. Nii toob ta hea näitena dokumentaalfilmi, mis justkui peaks olema “tõeline”, kuid tegelikult koosneb ka see kellegi tõlgendustest ja valikutest – mida selles loos rõhutada, mida panna sisse, mida jätta välja, kuidas midagi näidata jne.



Film, kui üks 21. sajandi suurimaid tähenduste loojaid, on kogunud üsna palju tunnustust. 1999. aastal tegi Film Education Working Group Ühendkuningriikides avalduse, et kriitiline filmi, video ja televisiooni vaatamise oskus on üks peamisi kompetentse 21. sajandil, mida peaks noorte hulgas arendama ning digitaalsete tehnoloogiate jätkuv areng üksnes kasvatab vajadust selliste oskuste järgi (Verdoot et al 2010).

Ka teised uurijad nõustuvad filmi tähtsusega meediaõpetuse kontekstis. Nii näiteks on Giroux (2002:6, Verdoot et al 2010:522 kaudu) seisukohal, et film on visuaalne tehnoloogia, mis toimib kui tugev õpetamise masin. Filmid mängivad olulist rolli avaliku kujutlusvõime loomisel, ideoloogiate tootmisel ning kujundavad nii inimeste isiklikke kui ka riiklikke identiteete. Giroux on arvamusel, et noored inimesed õpivad sageli oluliste teemade (nt rass, sotsiaalne klass, seksuaalsus, vägivald) kohta filmidest palju enam, kui nad seda koolis teevad. Seega on Giroux filmide kasutamisel pedagoogikas tugev pooldaja.

Sealjuures on seisukohti, mille kohaselt ei pea meediapädevuse arendamiseks kasutama üksnes spetsiaalselt selleks otstarbeks loodud õppefilme, vaid on võimalik ka täiesti tavaliste filmide abil erinevaid ühiskondlikke probleeme või väärtusi käsitleda. Selleks on vaja lihtsalt iga filmi puhul selgeks teha, mida konkreetne film meile õpetab ja kuidas me saame seda sama filmi kasutada õppematerjalina (Verdoot et al 2010).

### **Visuaalne pädevus ja visuaalne kirjaoskus**

Griffini (2008) hinnangul on meediapädevus nii lai mõiste, et seda aetakse sageli segamini paljude teiste pädevustega. Tema hinnangul on aga oluline meediapädevusest veel eraldi vaadelda ka visuaalset kirjaoskust ja visuaalset pädevust, mis küll kuuluvad laiemalt meediapädevuse alla, kuid oma tähtsuse tõttu väärivad eraldi käsitlemist.

Ka visuaalne pädevus on üsnagi lai mõiste. See pädevus hõlmab endas oskusi tunda ära põhilisi visuaalseid elemente, neid tõlgendada ja luua ise erinevaid kujutisi. Seega võib öelda, et visuaalse kirjaoskuse arendamine on eelduseks laiemalt visuaalsele pädevusele (Griffin 2008).

Esmalt tuleks selgeks teha, mida teoreetikud üldse “kirjaoskuse” all antud kontekstis mõtlevad. Funktsionaalne kirjaoskus tähendab seda, et infot võib omandada meid ümbritsevast keskkonnast mitmeti ning teksti lugemine on vaid pelgalt üks paljudest võimalustest (Alberto et al 2007; Kress 2003, Felten 2008 kaudu). See tähendab, et kirjaoskus

on midagi palju enam kui üksnes oskus lugeda ja kirjutada (Gee 1996, 2005, Verdoot et al 2010:520 kaudu).

Visuaalne kirjaoskus on seega võimekus leida tähendusi piltidest (Considine & Haley 1992; Dondis 1973, Alberto et al 2007 kaudu). Detailsemalt tähendab see võimekust mõista, toota ja kasutada kultuuriliselt tähtsaid kujutisi, objekte ja nähtavaid tegevusi. Visuaalse kirjaoskuse oluline komponent ongi oskus manipuleerida piltide ja nende tähendustega (Felten 2008).

Piltide- ja sümboliterohkes maailmas elamine ei tähenda aga seda, et inimestel areneks visuaalne kirjaoskus välja iseenesest. Visuaalset kirjaoskust saab omandada samamoodi nagu alfabeetilist kirjaoskust – alles läbi treeningu ja harjutamise omandavad inimesed oskused, et ära tunda, tõlgendada ja kasutada erinevaid visuaalseid vorme. Tänapäeva kiiresti arenevas maailmas võib seda pidada lausa elukestvaks protsessiks (Felten 2008).

Ehri (1998, Alberto et al 2007 kaudu) on aga seisukohal, et visuaalne kirjaoskus eelneb tähtede lugemise oskusele. See tähendab seda, et lapsed õpivad lihtsamaid kujundeid ja sümboleid (nt logosid) tundma ning teavad nende tähendusi ammu enne seda, kui nad tähti lugema õpivad (Alberto et al 2007).

Uurijad on kindlaks teinud, et logod, kui toodete ja asutuste sümbolilised representatsioonid, jäävad lastele meelde juba alates teisest eluaastast (Vepncr 1985, 1988, Alberto et al 2007 kaudu), ning et lapsed on teadlikud neid ümbritsevas elukeskkonnas kasutatavatest sümbolitest, oskavad neid lugeda ning teavad ka nende tähendust (Goodall 1984, Alberto et al 2007 kaudu).

Visuaalse kirjaoskuse arendamiseks kasutatakse tavapäraselt fotosid, pilte, lihtsaid graafilisi sümboleid ja märke ning filme (Dondis 1973; Seels 1994; Wileman 1980, Alberto et al 2007 kaudu). Nii on näiteks Alberto ja Fredrick (2000) välja töötanud viiesammulise kava piltide lugema õpetamiseks, mis hõlmab pildilt inimeste, objektide, objekte käes hoidvate inimeste, tegevuste ning nende järjestuse identifitseerimist fotodelt (Alberto et al 2007 kaudu). Palmquist (2008) on aga edukalt katsetanud fotograafia võimalusi keskkooliõpilaste visuaalse kirjaoskuse arendamiseks, ühildades õpilastele teoreetiliste teadmiste jagamise praktiliste tegevustega.

Rogow (2002) on seisukohal, et eelkooliealiste laste meediapädevuse arendamiseks on vaja õpetada neile kindlaid oskusi ekraanimeedia kohta, et luua baas, millele lapse arenedes üles ehitada tema üldist meediapädevust (lapse arenedes liikuda edasi järjest keerulisemate ülesannete juurde). Kõigepealt tuleks tema hinnangul lastele aga õpetada selgeks n-ö “tähestik” ekraanimeedia mõistmiseks.

Nii peaks Rogow (2002) hinnangul eelkooliealine laps oskama telerit vaadates vastata küsimusele “kes on loo jutustaja?”. Näiteks peaks kuueaastane laps juba mõistma sellist situatsiooni, kus loo tegelikku jutustajat pole ekraanil näha (lugu jutustab pildiväline hääl ehk jutustaja). Samuti tuleks lastega harjutada nähtud meediasisu ümberjutustamist ning võimaldada seeläbi lapsel ise korraks astuda meedialooja rolli. See arendab ka laste oskust ja harjumust meediasisu üle mõtiskleda ja sellest rääkida. Väga oluline roll on ka filmikeele õppimisel. Eelkooliealine laps peaks teadma montaaži põhitõdesid: mõistma, et filmis moodustavad kaadrid loo nagu sõnad moodustavad lause; mõistma plaanide tähendust ja tegelaste suuruste vahet (nt kellegi suures plaanis näitamine ei tähenda, et tegelane on suuremaks muutunud vms); saama aru järgnevuse loomise võtetest filmis (nt ajahüpped, osa tegevuse väljajätmine jne); saama aru kaamera liikumise tähendustest ja perspektiivist (nt tegevus kellegi silmade läbi ja vastava nurga alt); mõistma kasutatavate värvide valikut (sh valguse ja varjude kasutamine kaadris); tundma filmiga seotud põhilist sõnavara ning oskama märgata kaadris kasutatud detaile ning analüüsida nende rolli. Läbi selle peaks eelkooliealisel lapsel tekkima arusaam, et film on kellegi poolt konstrueeritud tegelikkus. Samuti peaks laps mõistma muusika ja helide tähtsust filmi juures – kuidas luuakse muusika abil vastav meeleolu, milliseid helisid kasutatakse, kust hääl tuleb jne (Rogow, 2002).

Rogow (2002) arvates peaks eelkooliealine laps suutma lisaks eelmainitule ka põhjendada miks ta tahab poest mõnda mänguasja, mida ta on eelnevalt veenvast telereklaamist näinud; suutma ära arvata, mida üritatakse telereklaamis müüa ning tegema vahet väljamõeldud karakteritel ja tegelastel ning päriselulistel “tõelistel” asjadel.

## **1.7 Varasemad uuringud Eestis**

Eestis on üsna palju uuritud seda, kuidas televisioon mõjutab laste üldist käitumist, kuid televisiooni impulsid laste loovtegevustele on alles noor uurimissuund. Samuti on üsna vähe uuritud, kuidas on võimalik arendada eelkooliealiste laste meediapädevust, et minimeerida TV väidetavaid negatiivseid mõjutusi.

Teleri mõju laste loovtegevustele on uurinud põhjalikumalt näiteks Kristi Vinter, kes on avaldanud mitmeid teaduslikke artikleid seoses laste meediatarbimise mõjudega ning juhendanud mitmeid väitekirju laste meediatarbimisega seotud teemadel. 2011.aastal pälvis Vinteri raamat „Meediamängud lasteaias: Abimaterjal õpetajatele ja õpetajakoolituse üliõpilastele meediakasvatuse läbiviimiseks koolieelses lasteasutuses“ kasvatusteaduslike tööde riiklikul konkursil parima didaktilis-rakendusliku töö preemia. Oma töös toob Vinter välja hulgaliselt erinevaid meediamänge, mis on mõeldud just eelkooliealistele lastele ning mille aluseks on telerist nähtu. Mängude kirjelduse juures toob Vinter ära ka praktilised näpunäited pedagoogidele, kuidas mängu käigus suurendada laste meediapädevust ning õpetada neid telerist nähtut kriitilise pilguga hindama.

Kaudselt on meedia mõjusid laste loovmängudele uurinud ka Liivika Lapp oma 2011.aastal kaitstud bakalaureusetöös „5-7aastaste poiste ja tüdrukute meediaeeskujud“. Lapi töö eesmärgiks oli välja selgitada valimisse kuuluvate 5-7aastaste poiste ja tüdrukute lemmikud meediakangelased ning uurida, kuidas see avaldub nende igapäevaelus, sh loovmängudes.

Ka Kristiina Kruuse bakalaureusetöös „Telesaadete representatsioon lasteaiaste hulgas“ toob uuringu tulemusena muuhulgas välja ka selle kuidas lapsed telerist nähtut mõistavad ja kuidas telesaated avalduvad lasteaias igapäevaelus, kuidas on laste jutud seotud telesaadetega ning kui suur on selliste juttude osakaal võrreldes teiste jututeemadega.

Animafilmi kasutamist laste õppeprotsessis on uurinud näiteks Liis Linn, kes 2009. aastal kaitses oma bakalaureusetöö teemal “Joonisfilmi „Leiutajateküla Lotte“ episoodide kasutamise võimalused I kooliastme inimeseõpetuse tundides”. Töö raames analüüsis autor joonisfilmi ning koostas selles presenteeritud teemade põhjal harjutustiku lastele sotsiaalsete oskuste ja väärtuste õpetamise jaoks.

Samuti on kindla sihtgrupi meediapädevuse arendamist käsitlenud Irina Smuglina oma 2011. aastal kaitstud bakalaureusetöös “Õppekomplekt kriitilise lugemise kui ühe meediapädevuse aspekti arendamiseks vene gümnaasiumite õpilastele”.

## 1.8 Uurimisküsimused

Antud töö eesmärgiks on uurida kuidas mõjutab TV ja ka muu ekraanimeedia (nt kino, video) laste loovmänge ja muid loovtegevusi ning kuidas lapsed nähtut oma loovtegevustes kasutavad. Eraldi on vaadeldud lastele suunatud meediasisu ning täiskasvanutele suunatud meediasisu avaldumist laste loovmängudes ja muudes loovtegevustes. Samuti soovitakse välja selgitada milliseid võimalusi pakub animafilm “Lotte ja kuukivi saladus” laste meediapädevuse arendamiseks. Töö eesmärgist lähtuvalt sõnastasin kolm peamist uurimisküsimust.

1. Kuidas avaldub TV-st nähtud eakohane meediasisu laste loovtegevustes?
2. Kuidas avaldub eale mittevastav meediasisu laste loovtegevustes ja üldises käitumises?
3. Missuguseid võimalusi pakub joonisfilm “Lotte ja kuukivi saladus” laste meediapädevuse arendamiseks?

## **2. Metoodika ja valim**

Metoodika ja valimi peatüki esimene osa kirjeldab ning põhjendab bakalaureusetöös kasutatud uurimismetoodikat ning selle sobivust konkreetse uuringu tarbeks. Peatüki teine osa kirjeldab aga uuringu valimit ning selgitab lähemalt selle moodustamise põhimõtteid.

### **2.1 Meetodi kirjeldus**

Empiirilise algmaterjali kogumiseks korraldati 5 vaatlust ja üks fookusgrupi intervjuu (Lisa 3). Lastelt intervjuu käigus saadud vastuste paikapidavuse kontrollimiseks viidi intervjuu lõpus läbi väikene eksperiment. Vaatlused hõlmasid ka vaba vestlust (nt vestlus uuringusse mittepuutuvatel teemadel, täpsustavad küsimused nähtu kohta) valimisse kuuluvate lastega ning nende õpetajatega. Eraldi uuriti joonisfilmi “Lotte ja kuukivi saladus”, kasutades kriitilise vaatluse meetodit.

Uurimisküsimustele vastuste leidmiseks on kasutatud kvalitatiivse sisuanalüüsi meetodit, millega koondati kokku sarnase tähendusega tekstiosad (Laherand 2008). Uurimise käigus kogutud empiirilise materjali analüüsimiseks on kasutatud eelkõige vertikaalanalüüsi (cross-case analysis), milles on kõrvutatud intervjuu tulemusi (alaprobleem läbi vastajate hinnangute) vaatluste käigus kogutud empiiriliste andmetega ning neid omavahel võrreldud (Kalmus 2010).

#### **2.1.1 Lasteaia igapäevaelu vaatlus**

Vaatlusi (lisa 4) toimus kokku viis tükki ning need viidi läbi vahemikus november kuni detsember 2011 (I vaatlus 14.11.11; II vaatlus 18.11.11; III vaatlus 23.11.11; IV vaatlus 09.12.11; V vaatlus 21.12.11).

Vaatluse eelis intervjuu ees on see, et vaatlus võimaldab koguda esmast informatsiooni uuritavate kohta nende loomulikus keskkonnas. Samuti annab vaatlus uurijale teada, kas uuritavad tõepoolest käituvad nii, nagu ütlevad (nt intervjuu käigus). Vaatlus sobib suurepäraselt olukordades, mis kiiresti muutuvad ja on raskesti ennustatavad (Laherand 2008). Ka laste loovtegevusi lasteaiarühmas võib lugeda sellisteks tegevusteks.

Vaatlused toimusid vastavalt valimisse kuuluvate laste päevakavale vabamängu jaoks ettenähtud aegadel. Toimunud vaatlused võib liigitada osalusvaatluse alamrubriiki „osalus vaatlejana“ (*the observer-as-participant*), kus vaatleja jäi pigem uurija kui osaleja rolli (Laherand 2008). Vaatleja võttis vähesel määral rühma tegevustest osa, kuid esitas uuritavatele ka küsimusi.

Uurija osaluse aste vaatluses oli erinev olles esimestel vaatlustel väiksem ning suurenedes laste usalduse kasvades uurija suhtes (st uurijat lubati mängudele lähemale või kutsuti mängu uuritavate poolt). Ka sellisel juhul, kui uurija laste silmis näiliselt mängus osales, jäi ta tegelikkuses siiski passiivsesse rolli - mängu juhtisid lapsed ning ütlesid uurijale täpselt ette, mida ta peaks mingis situatsioonis tegema või kuidas käituma. Uurijal oli sealhulgas võimalik igal ajahetkel küsida täpsustavaid küsimusi mängu olemuse või selle reeglite kohta ning seeläbi täpsemalt tabada mängu olemust ja selle detaile.

Esimesel külastusel tutvustati uurijat lastele ning selgitati neile, et uurija vajab nende abi ühe teleri vaatamist puudutava uuringu läbiviimisel. Samuti lepiti õpetajatega kokku, et uurija võtab endale lasteaeda külastades passiivse kõrvalseisja rolli ning ei sekku rühma igapäevastesse olmeprobleemidesse.

Vaatluste peamine eesmärk oli uuringu tarvis empiirilise materjali kogumine. Vaatluse käigus tehtud tähelepanekute ja märkuste põhjal on hiljem võimalik põhjalikumalt analüüsida kas ja kuidas on nende laste mängud ja muud loovtegevused mõjutatud telerist nähtu poolt ning kõrvutada andmeid intervjuu käigus lastelt saadud ütlustega. Saadud info oli aluseks ka fookusgrupi intervjuu kavandi koostamisel. Vaatluste teine eesmärk oli lastega tuttavaks saamine ning nende usalduse võitmine, et nad lubaks uurijat oma mängudele ja muudele loovtegevustele lähemale ning annaks omavahelistes vestlustes avatumaid ja tõepärasemaid vastuseid.

Vaatluste käigus tehti peamiselt tähelepanekuid selle kohta milliseid mängu lapsed mängivad; kuidas neid mängu mängitakse (reeglid); kellega koos mängitakse (üks vs mitmekesi); mis teemalisi mängu mängitakse; milliseid mujalt (nt tavaelust, televiisorist vms) „laenatud“ formaate kasutatakse mängudes ning millise sisuga neid formaate täidetakse (sisu oma isiklikust elust, väljamõeldud sisu vms) ja milliseid abivahendeid selleks kasutatakse. Oluline roll oli ka sellel, milliseid mänguasju lapsed oma vabamängus eelistavad kasutada ja nende valikute põhjendused.

## 2.1.2 Fookusgrupiintervjuu

Fookusgrupiintervjuu eeliseks on selle tõhusus kvalitatiivsete andmete kogumisel ning võimalus mingil määral kontrollida ka saadud andmete kvaliteeti, kuna rühma liikmed parandavad ja tasakaalustavad üksteist. Samuti saab hinnata kuivõrd on tegemist ühiste ja jagatud seisukohtadega ning millised vaated on äärmuslikud (Patton 2002, Laherand 2008 kaudu). Laste uurimiseks peavad eksperdid üheks sobivaimaks uurimismeetodiks semi-struktureeritud grupiintervjuusid, kus küsitluskava lähtub kindlast temaatikast ja võtmeküsimustest, kuid on paindlik küsimuse tüüpide ja formuleeringute osas, et laste mõttemaailma paremini avada (Eljand 2011). Antud uuringu kontekstis võimaldas fookusgrupi intervjuu uurijal küsida lastelt ka vaatluste käigus kogutud andmete kohta täpsustusi ja selgitusi.

Fookusgrupi intervjuu (lisa 3) viidi valimisse kuuluvate lastega läbi 21.detsembril 2011.a. Sellel päeval oli valimisse kuuluvatest lastest lasteaias kohal 14 last (6 poissi ja 8 tüdrukut), kes kõik kaasati ka grupiintervjuusse. Nii suure valimi tingis uurija soov saada võimalikult palju ja mitmekesiseid arvamusi. Intervjuu kogupikkuseks kujunes 20 minutit.

Lasteaiaõpetaja paigutas lapsed sobivalt toolidele istuma ning seejärel lahkus ruumist, kuid oli valmis probleemide korral iga hetk sekkuma. See, et õpetaja intervjuu ajal lastega ühes ruumis ei viibinud, oli uurija teadlik valik – õpetaja on valimisse kuuluvate laste jaoks autoriteetne persoon, kelle peamiste tööülesannete hulka kuulub laste õpetamine ning ka nende korralekutsumine ja keelamine. Intervjuu eesmärk oli aga saada lastelt võimalikult ausaid vastuseid. Intervjuu moderaatoriks oli uurija ise.

Küsimusi küsides üritas uurija ennast teadlikult lastega samale tasandile asetada. Üheks selliseks mooduseks oli lastega samal kõrgusel istumine, et mitte olla nende suhtes füüsiliselt autoriteetsemal positsioonil (kõrgemal). Eksperdid soovivad intervjuerijal võimu vähendamiseks istuda lastega võrdsel positsioonil, et lapsed ei tunneks, et nad peavad intervjuerijale andma vaid „õigeid“ vastuseid (Hughes & McCrum 1998, Eljand 2011 kaudu). Teiseks üritas uurija küsimusi sõnastades kasutada lihtsat, mitteformaalset ja lastele harjumuspärast sõnavara, kuna laste vastuseid võivad mõjutada ka küsimuste sõnastus ja stiil (Eljand 2011).



Intervjuu läbiviimise tarbeks koostati eelnevalt vaatluste käigus kogutud empiirilise materjali põhjal ja laste intervjuueerimise eripärasid arvestades üldine intervjuu kava (lisa 1). See aga oli rohkem abivahend vestluse modereerimiseks kui range ettekirjutus. Laste intervjuueerimise puhul raske ette ennustada, millised võivad tulla vastused ning kas lapsed mõistavad korrektselt, mida neilt küsiti, kuna lapsed ei mõista veel intervjuu olemust (Eljand 2011). Seega on oluline, et intervjuu oleks sujuv ja loomulik ning meenutaks rohkem vaba vestlust.

Intervjuu on mõtteliselt jagatud blokkidesse, kus igasse blokki kuuluvad küsimused üritavad saada vastuseid või selgitusi kindlale probleemile või teemaderingile. Nii on intervjuu esimese ehk sissejuhatava osa eesmärk teada saada kas ja kui palju üldse uuringu valimisse kuuluvad lapsed telerit vaatavad; teises blokis selgitatakse välja laste lemmikfilmid ning lemmiktegelased ja kas ning kuidas kaasatakse lemmikuid oma loovtegevustesse (nt lemmikkangelase või saateformaadi imiteerimine mängudes; temaatiliste mänguasjadega mängimine); ning kolmanda bloki küsimuste eesmärk on välja selgitada, millise täiskasvanutele mõeldud meediasisuga (sh meediavägivald) lapsed teleri vahendusel kokku puutuvad. Ka intervjuu kõige viimane küsimus, kus päriti laste jõulusoovide kohta, kuulus teise blokki ning oli mõeldud kinnistava küsimusena, et välja selgitada milliseid mänguasju lapsed ikkagi tegelikkuses endale ihaldavad ning analüüsida, kui palju nendest mänguasjadest on mõne lastefilmi või joonisfilmi kõrvalprodukt (temaatilised mänguasjad) ning kui palju teler laste mänguasjade valikut mõjutab.

Eksperdid soovivad lastega vestlevatel isikutel verbaalseid meetodeid kasutada koos piltide ja teiste mänguliste materjalidega (Owen et al 2007, Eljand 2011 kaudu). Seega korraldati intervjuu lõpus lastega ka väikene eksperiment, mille käigus näidati neile 11 A4 suuruses fotot erinevate peamiselt meelelahutuslike telesaadetega, mis jooksid intervjuu läbiviimise ajal erinevatel Eesti telekanalitel õhtusel (*prime time*) ajal. Kõik fotod olid nummerdatud (1-11) ning lastel paluti nimetada mis telesaadet on kujutatud antud numbriga fotol. Eksperimendi eesmärk oli kontrollida laste eelnevate vastuste õigsust ning teha kindlaks kui hästi on lapsed kursis täiskasvanutele mõeldud teleprogrammiga.

Fookusgrupi intervjuu ja eksperiment salvestati digitaalselt.

### **2.1.3 Animafilmi “Lotte ja kuukivi saladus” kriitiline vaatamine**

Uuringu kolmandas etapis võeti vaatluse alla laste hulgas populaarne animafilm “Lotte ja kuukivi saladus” ning otsiti võimalusi, kuidas oleks võimalik konkreetset filmi kasutada laste üldise meediapädevuse arendamiseks. Selle uurimisetapi peamine eesmärk oli välja selgitada, milliseid elemente on filmis esitletud ning kuidas oleks neid võimalik kasutada eelkooliealiste laste meediapädevuse arendamise eesmärgil lasteaia õppetöös.

Animafilmi uurimiseks kasutati audiovisuaalse teksti kriitilise analüüsi meetodit. Selle käigus üritati filmist leida erinevaid elemente, mida kasutada laste õpetamisel. Esmalt üritati filmist leida mitmesuguseid tehnilisi elemente, mida saaks kasutada laste visuaalse pädevuse arendamiseks. Tehniliste elementide sõnavara puhul on töös lähtutud Kinobussi “Animapuu” metoodikas kasutatud filmialastest terminitest (Kinobussi... 2012). Kinobuss on organisatsioon, kelle missiooniks on filmi- ja meediahariduse andmine igas vanuses inimestele nii Eestis kui mujal. Kuna Kinobuss on Eestis filmialase hariduse andmise alal juhtiv organisatsioon, siis on Kinobussiga sama sõnavara kasutamisega soovitud bakalaureusetöös saavutada ühtsust ja järjepidavust.

Seejärel analüüsiti, milliseid väärtusi on filmis esitletud ning kuidas on nende abil võimalik lastele õpetada erinevaid sotsiaalseid oskusi ning paremini mõistma neid ümbritsevat sotsiaalsest konteksti (nt erinevate situatsioonide analüüs, põhjus-tagajärg seoste leidmine, arutlusoskus, ühiskonnas aktsepteeritud käitumisharjumuste teadmine, üldine silmaring jne).

Animafilmi “Lotte ja kuukivi saladus” valikul lähtuti seisukohast, mille kohaselt ei pea meediapädevuse arendamiseks kasutama üksnes spetsiaalselt selleks otstarbeks loodud õppefilme, vaid on võimalik ka täiesti tavaliste filmide abil erinevaid ühiskondlikke probleeme või väärtusi käsitleda. Eelnevalt on vajalik üksnes selgeks teha, mida on konkreetse filmi abil võimalik õpetada ja kuidas on võimalik seda filmi kasutada õppematerjalina (Verdoot et al 2010). Üks valikukriteerium oli kindlasti ka Lotte tegelaskuju ning Lotte filmide populaarsus laste hulgas. Konkreetne film esilinastus 2011. aasta suvel ning osutus nii populaarseks, et samadel ainetel otsustati 2012. aasta kevadel välja tulla lastemuusikaliga “Kosmonaut Lotte”, mis on justkui järg filmile “Lotte ja kuukivi saladus”. Samuti olid filmi valiku puhul olulised ka selle uudsus - ehk siis selle kohta pole veel õppematerjale tehtud - ning eestimaine päritolu.

## 2.2 Valimi kirjeldus

Uuringu valimi moodustavad Lasteaed Piilupesa Terakeste rühma ehk 8. rühma lapsed. Piilupesa Lasteaed on eesti õppekeelega tavalasteaed Tartu linnas. Konkreetse lasteaia näol on uurija jaoks tegemist mugavusvalimiga – uurija omas eelnevat kontakti ning kahepoolset usalduslikku suhet lasteaia personaliga.

Terakeste rühm on aiarühm, kus käivad 6aastased lapsed, kes kõik käivad lasteaias viimast aastat ning alustavad oma kooliteed septembris 2012. Rühmas on 24 last (13 poissi ja 11 tüdrukut), kes kõik kuuluvad uuringu valimisse. Uuringu alustamise hetkel (sügis 2011) olid kõik valimisse kuuluvad lapsed 6aastased.

Uuringu läbiviimiseks Piilupesa Lasteaias andis esmase loa lasteaia direktor Kaja Lauk, kellele samuti tutvustati uuringu üldist kava, eesmärgi ning metoodikat.

Enne uuringu algust anti lapsevanematele koju kaasa uuringut tutvustav leht, milles sisaldus uurija soov nende lapsi intervjueerida (Lisa 2). Vanematel paluti konkreetne paber koos oma kirjaliku nõusolekuga tagasi lasteaeda tuua ca nädala aja jooksul. Täpsustavate küsimuste korral oli lastevanematel võimalus pöörduda õpetajate poole, kes toimisid vahendajatena lapsevanemate ja uurija vahel. Kõik lapsevanemad andsid informeeritud nõusoleku oma lapse osalemiseks uuringus.

Kõik valimisse kuuluvad lapsed jäävad uuringus anonüümseks. Uuringu tulemuste esitamisel on iga laps tähistatud numbriga (1-24), mille järel on sulgudes esitatud lapse sugu (T või P).

### 3. Uuringu tulemused

Uuringu tulemused on esitatud nelja analüüsikategooriana, mis tulenevad eelkõige uurimisküsimustest ning intervjuu ülesehitusest.

#### 3.1 Eakohase teleprogrammi mõjud loovtegevustele

Selleks, et teha kindlaks kui põhjalikult laps televisiooniprogrammi süvenes ja kuidas see teda mõjutab, tuleks otsida märke lapse käitumisest. Sellele viitavad näiteks televisiooniprogrammi sisust rääkimine, televisioonist nähtud karakterite väljendite imiteerimine ning programmiga seotud füüsilise käitumise kasutamine (Henderson & Rankin 1986, Van Evra 1990 kaudu).

Intervjuu tulemusena selgus, et suur hulk lapsi on kodus vanematega n-ö „telekat mänginud“. Mängu aluseks võetakse mingi joonisfilm või muu tuntud film ning täidetakse see loovalt oma fantaasiaga. Sisuliselt on tegemist *mimicry*-tüüpi mänguga, kus lapsed suruvad alla oma mina ja üritavad sel hetkel etendada mingit kindlat karakterit (Callois 2001). Vanemad filmivad neid ning vaatavad hiljem tehtud filmiklippi koos lastega.

Intervjueerija: **Aga kui te neid multikaid vaatate.. Kas te mõnikord mängite ise kah pärast, et te olete need multika tegelased?**

Vastaja 2 (T): *Jaaa... minu emme tegi ükskord..*

Vastaja 3 (T): *Mina olen kaa telekat mänginud...*

Vastaja 6 (P): *Mina tegin.. mina tegin oma LEGOdega Transformeri kolmandat osa filmi.*

Vastaja 3 (T): *Mina olen mänginud Nelega Punamütsikest.*

Vastaja 2 (T): *Meie tegime koos emmega ja issiga ja õega filmisime seda.. ää... nohh...*

Vastaja 11 (T): *Rapunslit!*

Vastaja 2 (T): *Jaaaaahh!!!*

Vastaja 8 (T): *Mina tegin kaa Punamütsikest oma õega.*

Vastaja 7 (P): *Mina tegin Star Warsi LEGO kahes osas. Mind filmiti hästi kaua!*

Laste vastustest ilmnas, et „Tom & Jerry“ joonisfilm on populaarne formaat ka laste omavahelistes mängudes. „Tom & Jerry“ joonisfilmide temaatikat puudutati intervjuu käigus kaks korda ning mõlemal korral hakkasid osad lapsed joonisfilmist rääkides samal ajal ka imiteerima liigutusi nagu kukuks kellelegi midagi suurt peale või jääks keegi millegi vahele kinni. Liigutuste juurde kuulusid ka tegevust illustreerivad helid.

Intervjueerija: **Aga kas keegi on mänginud veel mingeid multikategelasi või filmitegelasi?**

Vastaja 11 (T): *Mina olen mänginud Tommy ja Jerryt.*

Vastaja 3 (T): *Mina kaa..*

Vastaja 8 (T): *Mina kaa olen!*

Poisid kasutavad oma loovmängudes meelsasti LEGO temaatikat. Ühtedes mängudes kasutatakse tegevuspaigana LEGO klotsidest meisterdatud ehitisi ning tegelastena LEGO mehikesi või autosid. Teistes mängudes imiteeritakse aga ise LEGO videomängudest (nt LEGO Ninjago, LEGO Star Wars) tuttavaid mehikesi, jäljendades nende liikumisstiili ja käitumist (nn *mimicry*-tüüpi mängud). Tüdrukutele meeldivad aga pigem head ja ilusad printsessid, keda neile meeldib oma mängudes matkida (ning ka mängudes temaatilisi mänguasju kasutada). Joonisfilmide formaati kasutatakse mitmeti - nii ise „peaosa“ mängides kui ka nukkuudega mängides.

Vastaja 3 (T): *Ma olen tuhkatriinut kaa mänginud!*

Vastaja 2 (T): *Me tegime Okasroosikest kaaa..*

Intervjueerija: **Kuulge kas te neid Printsessi multikaid kah vaadanud olete?**

Vastaja 3 (T): *Jaaa ma olen neid näinud hästi palju!*

Vastaja 5 (T): *Jaaaaaaa...*

Vastaja 2 (T): *Jaaa.. Mina..*

Vastaja 12 (T): *Maaa olen printsessi kah mänginud..*

Nagu arvata võis, kuulusid pea kõik laste lemmikfilmid lastele suunatud meediasisu alla ning ka nende lemmiktegelased olid üldjuhul kangelased või peategelased lastefilmidest.

Kõige populaarsemaks osutus nii vaatluste kui intervjuu tulemusena „Tom & Jerry“ animafilm, kuigi leidis ka lapsi, keda jättis see külmaks. Lapsed ise seletasid joonisfilmi menukust sellega, et see on väga lõbus ja seal saab palju nalja. Uurijad on kindlaks teinud, et teleprogrammi meelelahutuslikud funktsioonid aitavad kaasa sellele, et laps valib just selle spetsiaalse teleprogrammi või valib televiisori vaatamise teiste tegevuste asemel (Bryant et al 1983, Van Evra 1990:6 kaudu).

Intervjueerija: **Aga miks see Tommy ja Jerry nii äge on?**

Vastaja 7 (P): *Sest see on nii naljakas!*

Vastaja 14 (P): *Minu arust ei ole üldse...*

Vastaja 3 (T): *Seal juhtub igasugused asju...*

Vastaja 2 (T): *Sellepärast et naljakas on.*

„Tom & Jerry“ animafilmi süžee ja üldine tegevuskäik põhineb suuresti sellel, et üks tegelane üritab teist üle kavaldada, et teda ära süüa, kuid saab lõpuks ikkagi ise haiget. Ka Lindstrom

(2003) seletab “Tommy & Jerry” animafilmi menukust sellega, et seal tehakse hullumeelseid asju, mis lastele lõbu pakub. Laste vastustest ilmnes ka see, et nende suhtumine animafilmis ohtralt esinevasse vägivalda on tolerantne ning nad võtavad seda loomuliku osana sellest joonisfilmist. Ükski laps ei näidanud intervjuus üles muret selle üle, et tegelased üksteisele haiget teevad.

Intervjueerija: **Aga kas hiir haiget ei saa seal?**

Vastaja 12 (T): *Saaaab!*

Vastaja 1 (P): *Eiii...*

Vastaja 7 (P): *Natuke saab, aga kass saab ise kaa!*

Vastaja 11 (T): *Kass saab rohkem haiget!*

Vastaja 3 (T): *Kass saab rohkem kui hiir!*

Ka ülejäänud laste endi lemmikud kuulusid joonisfilmide kategooriasse.

Intervjueerija: **Aga peale Tommy ja Jerry mis multikaid te veel vaatate?**

Vastaja 2 (T): *[hästi vaikselt] Mina vaatan Rapuntsli multikat.*

Vastaja 6 (P): *Mina vaatan Inkspektor Kruvi!*

Vastaja 12 (T): *Muumisid..*

Vastaja 6 (P): *Smurfid!*

Vastaja 4 (T): *Muumisid!*

Vastaja 8 (T): *Mina vaatan smurfe.*

Uuringu tulemusena selgus samuti see, et eakohase teleprogrammi mõjutused avalduvad ka läbi selle, milliseid mänguasju eelistavad lapsed oma loovmängudes kasutada. Laste vastustest tuli välja, et lapsed eelistavad suuresti mänguasju, mis on populaarsete filmide või arvutimängude kõrvalproduktid (nt tegelaskujude põhjal valmistatud mänguasjad) ning samuti mänguasju, millel on olnud väga tugev turunduskampaania (eelkõige reklaamid TV-s).

Lastega nende lemmikfilmide teemal vesteldes küsiti neilt kas neil on kodus nendest filmidest või joonisfilmidest pärit mänguasju. Lapsed tõid välja erinevaid lastefilmide peategelasi (nt Karupoeg Puhhi mänguasi), kuid kõige rohkem käisid jutust läbi LEGO mänguasjad.

Vastaja 5 (T): *[väga vaikselt] Mul on Smurfi LEGO maja.*

Vastaja 9 (P): *Minul on... Minul on 3 LEGO kodus.*

Kui muidu on tüdrukute ja poiste eelistused mänguasjade osas üsnagi erinevad, siis LEGO klotside ja mänguasjadega mängivad meelsasti mõlemad nii kodus kui ka lasteaias. Siiski on poiste ja tüdrukute eelistused ka LEGOde osas pisut erinevad.

Intervjueerija: **Aga miks LEGOd nii ägedad on?**

Vastaja 6 (P): *Sest et neid on.. sest et need on.. vaata.. neid saab kokku panna.. ja igasuguseid lähedaid asju ehitada.*

Vastaja 4 (T): *Ja mulle meeldivad kah LEGOd.*

Vastaja 5 (T): *Mulle kah.*

Vastaja 2 (T): *[näitab näpuga Vastaja 5 poole] Poiss oled!*

Vastaja 5 (T): *Ei oleee. Mina mängin LEGO tüdrukute asju! Smurfide omaaa..*

Poiste jutust selgus, et lisaks LEGO mänguasjadele, mängivad nad ka LEGO teemalisi videomänge.

Vastaja 7 (P): *Mina mängin sellist mängu..... LEGO Star Wars!*

Laste eelistused mänguasjade (eelkõige ostukäitumise) osas tulid kõige paremini välja siis, kui neil oli mänguasjade päeval lubatud kaasa võtta kodust omi mänguasju (vt lisa 4: III külastus ja V külastus). Tüdrukute hulgas olid väga populaarsed MyLittlePetshop sarja mänguasjad (mänguloomad, majad, magnettahtel) ning laste teadlikkus nende kohta oli muljetavaldav. Selle sarja mänguasjade lasteaeda kaasatoomine tõstis lapse sel päeval automaatselt teiste silmis kõrgemale positsioonile. Samasugune mõju oli ka Zoobles mänguasjadel (magnetiga munast kooruv loomabeebi). Nimetatud mänguasju kasutati nagu nukke erinevate loovmängude juures, nagu nt kodumäng või lihtsalt erinevate olmeolukordade läbimängimisel (*mimicry*-tüüpi mängud). Poiste hulgas olid samaväärsel positsioonil Beyblade'i ja Bakugan'i mänguasjad. Kõigile nendele mänguasjadele tehakse ülemaailmselt väga tugevat turundust telereklaamide kaudu.

Väga palju võeti kaasa ka animafilmi kaasprodukte (nt temaatiline mänguasi, raamat vms). Nii oli lastel kaasa võetud MyLittlePony mänguhobune; Printsesside sarja värviraamat ja suur karp mänguasjade hoidmiseks; Lõvikuninga värviraamat ning saabastega kassi mänguasi (peategelane endale omases erilises poosis). Kõiki neid esemeid pidasid mängukaaslased väga väärtuslikeks, teadsid täpselt mis filmist on mänguasi pärit ning soovisid, et omanik lubaks ka neil sellega mängida.

Kui lastelt küsiti intervjuu käigus (vt lisa 3) otse nende eelistuste kohta mänguasjade osas, ehk mida nad endale näiteks jõuludeks sooviksid saada, siis ilmnes laste vastustest, et suurem osa nende poolt nimetatud mänguasjadest on otseselt TV poolt "mõjutatud". Laste poolt ihatud mänguasjade hulka kuulusid näiteks: erinevad LEGO mänguasjad, Beyblade'id, Zoobles'id, PetShopi mänguasjad, Bakuganid, „Viirastuslaev“ joonisfilmi DVD.

### 3.2 Kokkupuuted eale mittevastava meediasisuga

Intervjuu käigus selgus, et valimisse kuuluvad lapsed vaatavad meelsasti telerit ka õhtusel ajal, siis kui eetris on peamiselt täiskasvanutele mõeldud telesaated. Enamasti vaatavad lapsed telerit õhtul koos perega ning on sunnitud vaatama seda, mille on saatekavast välja valinud nende vanemad, mitte ei saa ise langetada vaatamisotsuseid. Vaid üks laps teatas kurvalt, et ei vaata õhtuti telerit.

Vastaja 12 (T): *Mina ei saa... Mina lähen õhtul kell üheksa magama.*

Samas selgus tema ülejäänud vastustest, et laps tunneb *prime-time* teleprogrammi üpris hästi ning võib eeldada, et kuni magamamineku ajani viibib ka tema õhtul siiski teleri mõjusfääris.

Vestlusest ilmnes, et üldiselt on lapsed Eesti telemaastikuga väga hästi kursis. Seda kinnitas ka intervjuu käigus läbiviidud eksperiment, milles näidati lastele fotosid, millel oli kujutatud hetkel Eesti kanalitel jooksvaid tuntud (eestikeelseid) telesaateid. Lapsed tundsid eksimatult ära kõik telesaated ning oskasid nimetada ka nende korrektse pealkirja. Piltide hulka oli meelega lisatud ka foto, millel oli kujutatud ühte ingliskeelset sarja („CSI Miami“). Selle eesmärk oli teada saada kuivõrd süvenevad lapsed teleprogrammi, millest nad keeleliselt aru ei saa, kuna nad ei valda veel võõrkeeli nii heal tasemel, ega suuda ka nii kiiresti subtiitreid lugeda. Selle näite puhul ei osanud lapsed küll sarja pealkirja nimetada, kuid suutsid väga selgelt ja detailselt kirjeldada sarja sisu, mis annab tunnistust, et lapsed vaatavad telerist ka võõrkeelset sisu.

Samuti kinnitasid lapsed, et vaatavad mõnikord õhtuti koos vanematega täispikki mängufilme ning ka hiline eetrisolekuaeg neid ei sega.

Intervjueerija: **Aga kas te vaatate siis emme ja issiga õhtuti pikki filme kah?**

Lapsed läbisegi: *Jaaaa..*

Vastaja 11 (T): *Ma ükskord vaatasin issiga mingit hästi pikka filmi..*

Vastaja 12 (T): *Jaaa mina vaatasin kaa..*

Intervjueerija: **Aga siis on kell juba nii palju ju... Kas te magama ei taha siis minna juba?**

*[Lapsed räägivad omavahel läbisegi mis kell nad peavad magama minema]*

Vastaja 14 (P): *Maa.. Mul käis ükskord sõber külas ja siis me vaatasime midagi hästi pikka ja siis mina olin kolmeni üleval ja tema neljani.*

Vastaja 9 (T): *[pool sosinal] Aga me vaatasime ükskord ühte... pikkka filmi... issi pani mängima... ma ei tea mis see oli...*



Täiskasvanutele mõeldud teleprogrammist rääkides ilmnes, et osad lapsed vaatavad telekast ka õudusfilme ning et need meeldivad neile. Paraku ei osanud lapsed aga ise põhjendada, mis neile õudusfilmide juures meeldib.

Vastaja 8 (T): *Mina vaatan õudusfilme..*

Intervjueerija: **Mis sulle õudusfilmides meeldib?**

Vastaja 8 (T): *Hästi meeldib!*

Intervjueerija: **Kas nad jubedad ei ole?**

Vastaja 1 (T): *Ei ole.. Issi vaatas mul ja siis ma vaatan koos temaga...*

Vastaja 3 (T): *Issi vaatas mereröövlike filmi ja siis mina vaatasin kaa koos temaga..*

Lapsed läbisegi: *Mina kaaa... mina kaa...*

Enamik lapsi vaatab koos vanematega vahetevahel telerist ka erinevaid spordiülekandeid. Küsimuse peale, et mida lapsed veel koos vanematega vaatavad, vastas üks tüdruk:

Vastaja 8 (T): *Meie issiga vaatasime jalgpalli..*

Üle poole lastest kinnitas seepeale, et vaatasid sügise alguses koos vanematega vahepeal jalgpalliülekandeid (Eesti koondise mängud). Lisaks jalgpallile tõid lapsed välja veel mitmeid väga erinevaid spordialasid, mida nad on teleri vahendusel vaadanud. Enamasti nimetasid lapsed spordialasid, mida nad on näinud telekast üsna hiljuti (hooajaline sport). Kui aga uurija küsis lastelt ka muude Eestis populaarsete spordialade kohta (suusatamine, korvpall), siis selgus, et tegelikult on lapsed ka neid spordialasid vaadanud.

### **3.3 Täiskasvanutele suunatud teleprogrammi impulsside avaldumine**

Kõige rohkem avalduvad laste loovtegevustes mõjutused nähtud meediavägivallast. Lapsed ei suhtu nähtud vägivalda kuigi tõsiselt ega taunivalt ning imiteerivad seda ka niisama vägivaldsest käitumisest rääkides.

Intervjueerija: **Aga nad ju vahepeal löövad kah üksteist seal filmides. Kas see jube ei ole?**

Lapsed läbisegi: *Eiii... mkmmmm... eiii... eii oleee...*

*[poisid teevad samal ajal omavahel järgi filmidest nähtud löömisliigutusi ja hääli]*

Vägivalla kasutamist ja vägivaldseid stseene imiteerisid lapsed oma mängudes ka vaatluste ajal. Ühes mängus mängisid kaks poissi sõbralikult nukumängu kuni ühel hetkel sirutasid üheaegselt käe sama mänguasja järele ning hakkasid seejärel imiteerima üksteise

löömist, ehk nn pidama võitlust mänguasja üle (vt lisa 4: III külastus). Ühes teises mängus mängisid poisid palgi peal reas istudes, et sõidavad rongiga. Ühel hetkel hakkasid aga kaks poissi niisama vägivaldseid stseene läbi mängima – imiteerisid üksteise löömist ja pihtasaamist, rongist mahakukkumist ning lõpuks selle tulemusena liikumatult keel suust väljas maha lebama jäämist (vt lisa 4: II külastus). Ka neid mängu võib Callois' (2001) järgi pidada *mimicry*-tüüpi mängudeks, sest sellises mängus astuvad lapsed enese rollist hetkeks välja ning jäljendavad sel momendil “kedagi teist”. Nii näiteks võib see olla lapse mällu jäädvustunud pilt mõnest võitlevast tegelaskujust. Mõlema mängu juurde kuulusid suuga tehtavad heliefektid. Mängud aga olid konsensuslikud ja sõbralikud ning tegelikkuses üksteisele mängu käigus haiget ei tehtud.

Samuti imiteerisid lapsed jalgpalli mängides kollase kaardi saamist ja teisele mängijale vea teenimist – laps, kelle käest on pall ära mängitud viskab seepeale pikali maha, hoiab jalast või mõnest muust kehaosast kinni ja oigab, nagu tunneks tugevat valu, kuni talle pall tagasi antakse (vt lisa 4: II külastus). Ka siin on tegemist *mimicry*-tüüpi mänguga, kus jäljendati professionaalseid jalgpallureid.

Läbiv teema valimisse kuuluvate laste mängus on rongiõnnetused. Ühelt poolt võib rongi temaatika mängudes olla tingitud sellest, et lasteaed asub kohe raudtee kõrval, kuid suur osa elementidest laste mängudes on sellised, mida lapsed suure tõenäosusega ise vahetult pealt näinud ei ole. Seega jäljendavad nad nendes mängudes pigem telekast nähtut (*mimicry* mängud).

Vaatluste ajal mängisid lapsed mitut erinevat rongiõnnetuse teemalist mängu. Juba eelmainitud rongimängule, milles olid ka kakluse elemendid, mängiti ka sellist mängu, kus lapsed pugesis mitmekesi võimlemisrõngaste sisse ning neist moodustusid vagunid. Mängu eesmärk oli joosta erinevatel kiirustel mööda lasteaia õue ringi ning vahepeal kõik koos pikali kukkuda (vt lisa 4: I ja II külastus). Teises mängus istusid lapsed õues palgi peal reas ja mängisid, et sõidavad rongiga, kuni ühel hetkel otsustati, et nüüd tuleb rongiõnnetus, kõik kukuvad maha, veerevad rongist eemale ja jäävad surnut imiteerides maha lebama. Sama stseeni mängiti läbi korduvalt (vt lisa 4: II külastus). Kolmandas mängus kasutati elektrilisi mudelronge, mis asetati rööbastele nii, et nad üksteisega kokku põrkaks ning rööbastelt maha sõidaks (vt lisa 4: III külastus). Neljanda mängu eesmärk oli luua tavalise mudelrongi ja muude liiklusvahendite (nt rekka ja auto) ahelkokkupõrke situatsioon nii, et kogu „laastamistö“ võimalikult suur oleks. Kui pärast kokkupõrget jääb veel liiga palju vaguneid

püsti, siis kihutatakse „õnnetuspaika“ veel mõni liiklusvahend sisse (vt lisa 4: IV külastus). Kõiki neid mängu iseloomustab nende korduv läbimängimine. Samuti ohtrate heliefektide tegemine suuga – kokkupõrke hääled, ohvrite karjumine jne.

Mitmetes mängudes kordus ka surma teema. Näiteks mängisid kaks last nukumajas kodu ning ühel hetkel otsustati, et kass hüppab katuselt alla ja saab surma. Seda võeti väga loomulikult, naerdi selle üle ja mängiti edasi (vt lisa 4: IV külastus). Samuti oli üks laps, kes ühel vaatluspäeval imiteeris suremist, liikudes ühest mängust teise (vt lisa 4: II külastus), ning ei suutnud justkui oma mängust “välja tulla” ega ka selgitada, miks ta seda mängu mängib. Kõige enam kordas ta rippuma jäämist ja seejärel suremist kiigel. Siinkohal võib olla oluline märkida, et sündmus leidis aset vahetult pärast seda, kui meediasse jõudis uudis 3aastase lapse traagilisest hukkumisest Tallinna ühe lasteaia mänguväljakul.

### **3.4 Lotte filmi kriitiline vaatlus**

Kriitilise vaatluse abil leiti, et joonisfilmis “Lotte ja kuukivi saladus” on rohkelt elemente, mida saab kasutada integreeritud ülesannetes lastele erinevate oskuste õpetamisel, mille üldisem eesmärk on laste meediapädevuse arendamine.

Kuna animafilm on alati täielikult konstrueeritud audiovisuaalne teos, siis saab seda ka alati kasutada õpetamiseks ja meediatekstide uurimiseks. Seega ei ole konkreetsel animafilmil “Lotte ja kuukivi saladus” erilisi formaalseid tunnuseid, mille poolest just see animafilm valituks osutus. Valiku tegemisel olid autori jaoks tähtsad hoopis Lotte tegelaskuju populaarsus laste seas, filmi uudsus (esilinastus 2011.a augustis) ning sellest lähtuvalt samadel ainetel koostatud õppematerjali puudumine ja samuti filmi eestimaine päritolu.

Joonisfilm “Lotte ja kuukivi saladus” filmikeel on üsnagi rikkalik ning pakub laialdaselt võimalusi, et seda laste visuaalse kirjaoskuse ja üldise meediapädevuse arendamiseks kasutada. Näiteks on selle abil võimalik õpetada lapsi jälgima kaamera liikumisi ning harjutada ennustavat vaatamist. Kuna filmi pildikeel on väga kirev, siis on selle abil hea õpetada värvide kasutamise põhimõtteid ning arendada oskust märgata filmis kasutatavaid kõnekaid, aga samas vähemärgatavaid detaile. Samuti pakub film võimalusi õpetada lapsi erinevaid joonisfilmide komponente tundma ning mõistma nende rolli ja tähtsust.

Eraldi vaadeldi võimalusi, kuidas õpetada konkreetse filmi abil lastele pildi ja heli rolli ning nende koosluse tähtsust ühtse terviku loomisel. “Lotte ja kuukivi saladus” filmi aluseks võttes on lastele võimalik näiteks õpetada kui tähtis on heli filmi juures ja milline tunduks film ilma helita (nt liidab filmi tervikuks, loob stseenis meeleolu), kuidas tunda ära ja omavahel eristada erinevaid helisid (nt kõne, muusika, heliefektid) ja kuidas üldse filmis heli kasutatakse (nt sünkroonheli, pildiväline heli, tämber jne). Samuti saab õpetada lastele filmi aluseks võttes pildi tähtsust ja animafilmi toimimise põhimõtteid – kuidas tekib tegevuste ajaline järjestus filmis, kuidas tegelased omavahel suhestuvad suuruse ja paiknemise kaudu, kuidas antakse edasi tegelaste emotsioone jne. Sellest lähtuvalt saab lastega harjutada ka produktsiooni - näiteks filmikatkendi helindamist vastavalt stseeni meeleolule, stoppkaadrite reastamist ajalise järjestuse loomiseks jne.

Filmis “Lotte ja kuukivi saladus” on läbi tegelaste käitumise erinevates situatsioonides esitatud suurel hulgal erinevaid väärtusi, mida saab kasutada laste sotsiaalsete oskuste arendamiseks ja silmaringi laiendamiseks.

Nii on näiteks filmis esitatud tegevusi aluseks võttes võimalik lastega koos arutleda käsitletud teemade üle, analüüsida ja hinnata tegelaste käitumist ning pakkuda ise välja erinevaid alternatiive võimalikuks käitumiseks samas olukorras, ning sellest lähtuvalt analüüsida erinevate tegevuste ja käitumismustrite põhjus-tagajärg seoseid. Selliste ülesannete puhul peavad lapsed mõtisklema filmis käsitletud teemade üle, analüüsima neid ning looma oma peas seoseid nende olukordade ja oma enda elus kogetu ja õpitu vahel.

Filmis “Lotte ja kuukivi saladus” on kõik tegelased loomad, kuid neile on antud inimlikud omadused. Läbi tegelaste on filmis peamiselt käsitletud inimeste omavaheliste suhetega seonduvaid teemasid – ühiskonnas aktsepteeritud tavad ja eetilised tõekspidamised, inimlikud väärtused ja üldtunnustatud käitumisreeglid. Samas on filmis üsna palju kaudselt rõhku pööratud meid ümbritseva elukeskkonna temaatikale – looduse tundmine, muutused looduses, loodushoid ja puutumatu looduse väärtustamine, inimese mõju loodusele ja vastutustundlik käitumine looduse ja keskkonna suhtes.

Läbi integreeritud tegevuste saab filmis esitletud teemasid kasutada lisaks arutlemisele ka mängulistest tegevustest, et laste loovust ja eneseväljendusoskust arendada – muusikalised tegevused, käelised tegevused ja meisterdamine ning liikumistegevused. Filmis käsitletud

teemasid saab kasutada ka raamistikuna lastele uute teadmiste jagamisel ning nende silmaringi laiendamisel (nt katsed, et filmis nähtut ise järele proovida).

## 4. Järeldused ja diskussioon

### 4.1 Lastele suunatud teleprogrammi kasutamine loovmängudes

Uuringu tulemuste põhjal võib üldistades öelda, et lapsed kasutavad oma loovmängudes üsna palju telerist „laenatud“ formaate ning matkivad järele oma lemmiktegelasi (*mimicry* mängud). Kõige rohkem kasutatakse nähtut oma rollimängude raamistikuna ehk siis tegelaskujud ja n-ö üldine stsenaarium võetakse joonisfilmidest, kuid raamistik täidetakse sageli enda väljamõeldud ning selletarbeks kohandatud sisuga. Selliseid rollimänge kasutatakse enim laste omavahelistes loovmängudes. Kuid selgus, et lapsed tunnevad selliste mängude vastu huvi ka üksi mängides, näiteks vanematele „kino“ etendades (st vanemad filmivad lapse mängu). Sealjuures ei paku neile huvi üksnes mänguprotsess, vaid nad tahavad koos vanematega vaadata ka tulemust (st valminud videolõiku).

Uuringu käigus leidis kinnitust ka teooria, mille järgi lapsed eelistavad tempokat ja valju ning lõbusa muusikaga rikastatud meediasisu. Siinkohal võib näitena tuua „Tom & Jerry“ joonisfilmid, mis olid populaarsed nii vaadatavuselt kui ka omavaheliste mängude alusformaadina.

Võib ka väita, et populaarsete tegelaste ja formaatide mõjutused on üsna lühiajalised. Oma mängudes kasutavad lapsed peamiselt vaid hetkel populaarseid ja päevakajalisi formaate. Kuna uusi lastele suunatud filme jms jõuab kinodesse ja telekraanile väga palju, siis vahetuvad ka laste lemmikud üsna kiiresti. Nii tõid lasteaiaõpetajad näite, kuidas ca pool aastat enne uuringu algust tahtsid kõik tüdrukud omavahelistes mängudes olla Rapuntslid, sest kinodes jooksis Printsess Rapuntsli joonisfilm. Samuti pidid kõikidel nukkudel olema ülipikad juuksed nagu Rapuntsli tegelaskujul. Uuringu läbiviimise hetkel oli aga Rapuntsel juba oma suure populaarsuse kaotanud laste silmis ning unustusse vajunud. Siinkohal võib jällegi väita, et suurte trendide looja laste hulgas on kino – uue ja menuka filmi kinno jõudes vanad lemmikud unustatakse ning sellest sõltuvalt muutuvad ka laste mängud - ehk siis võetakse kasutusele uus formaat ja uued rollid.

Vaatluste käigus kogutud empiirilist materjali ning intervjuu tulemusi kõrvutades ilmnes ka see, et televisioonil on tähelepanuväärne roll laste eelistuste kujundamisel loovmängudes kasutatavate mänguasjade osas. Laste lemmikute seas troonisid need mänguasjad, millel on

tugev seos TV-ga. Siin võib eristada kahte peamist liini – mänguasjad, millel on väga tugev turundustegevus TV-s ning mänguasjad ja muud esemed, mis on mõne tuntud animafilmi või videomängu kaasproduktid.

Esimesse kategooriasse võib näiteks paigutada MyLittlePetshop sarja tooted, Zoobles'i mänguasjad, Bakugan'id ja Beyblade'id. Neid kõiki mänguasju iseloomustab see, et nad kõik on väga selgelt äratuntavad ning populaarsed üle kogu maailma. Lindstromi (2003) järgi liigituks nende toodete turundusstrateegia kalaparveefekti turunduse alla.

Teise kategooriasse paigutuvad mänguasjad, mis on otseselt seotud temaatilise filmiga. Valimisse kuuluvatel lastel oli selle kategooria mänguasjadest kaasas näiteks MyLittlePony joonisfilmist pärit mänguhobune, Printsesside animafilmi teemaline värviraamat ja mänguasjadekarp, Lõvikuninga animafilmi värviraamat ja Saabastega kassi animafilmi peategelast kujutav mänguasi.

Nende kahe kategooria vahepeale paigutuvad LEGO mänguasjad. LEGOsid iseloomustab samuti see, et nende turunduses pööratakse suurt rõhku telereklaamide tootmisele, aga lisaks on LEGO välja tulnud ka temaatiliste videomängudega, kus tegelasteks on LEGO mänguasjad.

## **4.2 Eale mittevastava meediasisu avaldumine loovtegevustes**

Kõige enam avaldus laste mängudes täiskasvanutele suunatud meediasisust just pigem selle negatiivne pool - vägivalda ja suurte õnnetuste imiteerimine erineval kujul. Poiste mängudes esines väga sageli vägivaldsete kaklustseenide läbimängimist. Kindlasti puutuvad tavalasteaias käivad lapsed füüsilise vägivaldaga suuremal või vähemal määral ka teisiti kokku kui ainult teleri vahendusel, kuid eelmainitud mängudes imiteeriti siiski väga spetsiifilisi liigutusi ning hääli, mis on omased just filmikaklustele ning millel ei ole reaalse eluga suurt pistmist (nt ülevõimendatud helid ja liigutused). Äramärkimist väärib ka fakt, et intervjuu käigus jäi mitmel korral uurijale mulje, et lapsed liigitavad sageli õudusfilmide alla ka tegelikkuses põnevus- või mängufilmide žanrisse kuuluvaid filme, mida nad näinud on, sest ka need tunduvad sisu poolest nende jaoks piisavalt õudsad olevat. Jällegi andis ka see

kinnitust tõsiasi jaoks, et lapsed ei lahku telerite eest, kui lõpeb neile suunatud meediasisu ning algab täiskasvanutele mõeldud programm, ning et nähtu jääb neile sageli arusaamatuks.

Samuti mängisid poisid väga palju suurõnnetuste teemalisi mängu nööpe rollimängudena kui ka mänguasjadega mängides. Mängude eesmärgiks oli ahelkokkupõrgete või muude õnnetuste kaudu saavutada maksimaalne purustus. Rongitemaatika sagedane kordumine mängudes võib olla seletatav lasteaia paiknemisega vahetult raudtee kõrval. Ehk siis asukoht muudab rongid laste jaoks päevakajaliseks. Kuid on vähetõenäoline, et lapsed on ise vahetult näinud pealt nii suuri liiklus- ja rongiõnnetusi. Antud mängude süžee oli pigem tuttav põnevusfilmidest, kus kasutatakse õnnetuste kujutamisel ohtralt eriefekte, aga kindlasti võib siin oma roll olla ka traagilisi liiklusõnnetusi kajastavatel teleuudistel. Dyregrov (1996) on seisukohal, et ka massiteabevahendite kaudu nähtud dramaatilistel sündmustel, mis küll last ennast otseselt ei puuduta, võib olla mõju paljude laste mõtetele ja tunnete.

Teleuudiste otsest mõju laste loovtegevustele võib näha ka selles situatsioonis, kui üks poiss hakkas lasteaia imiteerima erinevates asendites rippuma jäämist ja mänguattraktsioonidel suremist vahetult pärast seda, kui meediasse jõudis uudis 3aastase lapse hukkamisest Tallinna ühe lasteaia mänguväljakul. Sellised mängud liigitatakse leinamängude alla ning neis võib näha lapse püüdlust ja soovi valitseda surma kui sündmust (Herkkilä 2008). Teisalt võib laps läbi leinamängude otsida vastuseid oma küsimustele ja väljapääsuteed oma tunnete, üritades uuesti üles ehitada oma turvalisust maailmas ja anda samal ajal täiskasvanutele teada, et need asjad teevad talle muret (Holmberg 2008). Surma läbimängimine ei ole laste mängudes võõras, kuid antud sündmuste ajaline kokkusattumus ei ole tõenäoliselt siiski juhus. Ka mitmed uurijad (Bushman et al 2009) on jõudnud järeldusele, et lapsed peavad teleuudiseid meediasisuks, mille puhul nad arvavad, et sellel on informatiivne roll selle maailma kohta, ning see võib tekitada neis hirmu ka ise sarnaste olukordade ohvriks sattuda.

Lapsed puutuvad kokku väga suure hulga meediavägivallaga ning kõik see võib tingida laste reaalsustaju ähmastumise, sest päriselus ja TV-s toimuvad asjad erinevalt ning ka tagajärjed on erinevad. Eelkooliealistel lastel on aga nende arengust tingituna sageli keeruline eristada televisiooni sisu pärismaailma kogemustest ning nad võivad teha samu üldistusi mõlema kohta (Van Evra 1990).

Siinkohal ei saa aga süüdistada üksnes täiskasvanutele suunatud meediasisu, kuna ka lastefilme on sageli üsna ohtralt vägivallaga rikastatud. Eriti hästi oskavad uuringu tulemuste



põhjal vägivaldsest teleprogrammist rõõmu tunda poisid. Ka mitmed uurijad on leidnud, et terrori, õuduse, paanika ja sõjaga kaasnev hirm köidab eelkõige poisse (Lindstrom & Seybold 2003:26). Kuid kui võtta eraldi ette „Tom & Jerry“ joonisfilmi näide, siis selgus, et ka tüdrukud ei tauni sealset ohtrat vägivalla kasutamist.

Teisalt võib negatiivsete sündmuste kogemises teleri vahendusel leida ka positiivseid külgi. Nii näiteks on lastel võimalik TV vahendusel kokku puutuda keeruliste sündmuste ja olukordadega ning neist õppida ilma isiklikult sündmuse tagajärgi kogemata.

### **4.3 Joonisfilmi “Lotte ja kuukivi saladus” kasutamine laste meediapädevuse arendamiseks**

Bakalaureusetöö raames läbiviidud uuringu esimeses (vaatlus) ja teises etapis (grupiintervjuu) kogutud andmete põhjal võib väita, et lapsed ei lahku telerite eest, kui lõppeb lastele suunatud teleprogramm ning algab täiskasvanutele suunatud programm. Samuti ei viibi alati läheduses ka täiskasvanut, kes pakuks lapsele nähtu kohta piisavaid selgitusi. Samuti selgus, et kõige enam avalduvadki laste loovtegevustes ja omavahelistes mängudes just eelkõige eale mittevastava teleprogrammi negatiivsed impulsid (surma ja vägivallaga seonduv temaatika).

Mitmed uurijad on aga seisukohal, et vanemate poolt lastele õpetatud oskus vaadata telerit kriitilise pilguga, muudab nad telerist nähtud vägivallaga kaasnevate mõjude suhtes vähem vastuvõtlikeks (Abelman & Courtright 1983; Eron 1982; Watkins et al 1988, Bushman et al 2009 kaudu). Seetõttu ongi laste üldise meediapädevuse arendamine vajalik, et televisiooni võimalikke negatiivseid mõjutusi minimeerida ning last nende eest kaitsta.

Uuringu kolmandas etapis uuriti animafilmi “Lotte ja kuukivi saladus” ning üritati välja selgitada milliseid võimalusi pakub film laste meediapädevuse arendamiseks. Täpsemalt uuriti seda, milliseid elemente film sisaldab ning kuidas oleks neid filmis esitletud elemente võimalik kasutada laste õpetamisel. Uuringu tulemusena selgus, et konkreetsetes animafilmis on läbi tegelaste käitumise esitatud väga palju erinevaid väärtusi, mida saab kasutada raamistikuna laste erinevate sotsiaalsete oskuste arendamisel. Samuti selgus, et filmi pildikeel on piisavalt rikkalik, et kasutada seda vahendina laste visuaalse pädevuse arendamisel. Intervjuu käigus aga ilmnis, et valimisse kuuluvad lapsed naudivad väga ka ise filmide

tegemist (vanemad filmivad laste *mimicry* mängu ning seejärel vaadatakse valminud filmiklippi üheskoos). Seega pakub lastele tõenäoliselt huvi filmi, selle elementide ja produktsiooni põhimõtete tundmaõppimine ning sellega seonduvad praktilised tegevused.

Seega võiks animafilm "Lotte ja kuukivi saladus" olla kindlasti üks vahend, mille abil laste üldist meediapädevust arendada, õpetades neile erinevaid oskusi (alates sotsiaalsetest oskustest kuni produktsioonitunnetuse arendamiseni) läbi integreeritud tegevuste, mis nõuavad lapselt üksnes tähelepanu, juba olemasolevate teadmiste ja loogika kasutamist. Õppematerjal on mõeldud kasutamiseks laste alushariduses (st nii lasteaias kui ka kodus).

Bakalaureusetöö käigus valminud õppematerjali (lisa 5) olulisus peitub kindlasti ka selles, et eestikeelseid meediaõpetuse materjale, mis oleks suunatud eelkooliealistele lastele, on hetkel väga vähe. Ka mujal maailmas valitseb sarnane tendents – meediaõppematerjale koostatakse pigem pisut vanemale vanusegrupile (kooliealised lapsed), sest nende arusaamine erinevatest protsessidest ning analüüsivõime on tunduvalt arenenumad kui eelkooliealistel lastel. See võimaldab ka keerukamate ülesannete lahendamist. Kuna aga ka eelkooliealised lapsed veedavad arvestatava osa oma ajast TV mõjusfääris, siis oleks sellegipoolest tarvis alustada lastele meediahariduse andmisega juba varakult ning arendada nende kriitilist vaatamis- ja analüüsioskust, kasutades selleks lihtsamaid ülesandeid, mis on vastavuses nende vaimse võimekusega.

Õppematerjalis (lisa 5) kasutatud filmialane sõnavara on teadlikult viidud vastavusse Kinobussi õppematerjalides kasutatava sõnavaraga. Kinobuss on filmihariduse andmisel hetkel Eestis juhtivaks organisatsiooniks ning nende kodulehel on üleval hulgaliselt meediaõppematerjale, mille jaoks nad on välja töötanud ühtse sõnavara. Ka selle töö raames valminud õppematerjali koostades pidas autor oluliseks järjepidavust kasutatavas terminoloogias. Ühtse terminoloogia kasutamine meediaõppematerjalides muudab laste jaoks õppeprotsessi sujuvamaks ja lihtsamaks. Samas ei välista autor võimalust, et kuna ühtne filmiterminoloogia Eestis on alles välja kujunemas (käimas on filmisõnaus ehk mõttetalgud ja konkurss omakeelsete filmisõnade väljamõtlemiseks), siis tuleks tulevikus asendada ka selles töös kasutatud terminid uutega.

## 4.5 Järeldused uurimismetoodika kohta

Valitud metoodikat hindab autor antud teema uurimisel õigeks. Fookusgrupi intervjuu ja vaatlused kindlasti täiendasid üksteist ning võimaldasid uurijal üksteise abil saadud tulemusi kontrollida ning täpsustada. Samuti oli kriitiline vaatlus parim moodus leidmaks joonisfilmist “Lotte ja kuukivi saladus” laste õpetamiseks sobilikke elemente.

Kindlasti tuleb aga silmas pidada seda, et kuna valim on võrdlemisi väike, siis ei võimalda see teha laiemaid üldistusi teiste eelkooliealiste laste telerivaatamise mõjutuste kohta, ning et uuringu tulemused kehtivad üksnes selle konkreetse valimi puhul.

Meetodi kriitika osas tooks autor välja selle, et fookusgrupi intervjuu valim ei olnud moodustatud parimal viisil. Kõige õigem oleks korraga intervjuuerida ca 4-6 last. Grupiintervjuusse kaasati aga kõik sel päeval lasteaias kohal olnud 14 last, et saada võimalikult laia arvamuste spektrit. Reaalsuses on aga nii suure grupi laste korraga intervjuerimine raskesti teostatav, kuna vestlust on väga raske modereerida. Laste tähelepanuvõime on kiire kaduma ning kõik soovivad rääkida samal ajal. Need lapsed, kes aga parasjagu sõna ei saa, hakkavad rääkima omavahel. Grupiintervjuude juures püsib ka alati oht, et tekivad grupiliidrid, kes hakkavad vastuseid ette hõikama ning kelle seisukohtadega hakkavad nõustuma ka teised vaiksemad lapsed, kes ise rääkida ei soovi. Laste vastused intervjuu ajal võisid kohati olla mõjutatud ka seinale paigutatud fotodest, millel oli kujutatud tuntud Eesti telesarju.

Osalusvaatluse juures jääb ka alati võimalus, et uuritavad muudavad vaatluse ajaks oma käitumist, et uurijale meeldida või mingisugust soovitud muljet avaldada.

## 4.6 Edasised uuringud

Teema on huvitav ja väärib kindlasti edasist uurimist. Usaldusväärsemate tulemuste saamiseks võiks uuritavate laste valimit suurendada ning korraldada mitu erinevat fookusgrupiintervjuud. Fookusgrupiintervjuude vastuseid võiks veel omakorda kõrvutada ekspertide hinnangutega. Selleks tuleks läbi viia mõningad süvaintervjuud lastega tegelevate ekspertidega. Siinkohal sobiksid ekspertideks nii lastega igapäevaselt tegelevad pedagoogid

lasteaiast kui ka lapsevanemad ise. Sellisel juhul oleks võimalik uurida laste loovtegevusi nii kodus kui ka lasteaias.

Töö raames koostatud õppematerjali sobilikkust eelkooliealiste laste meediapädevuse arendamiseks võiks aga testida sihtgrupi peal. Sealhulgas sobiksid testijateks nii eelkooliealiste lastega igapäevaselt töötavad pedagoogid (nt lasteaiaõpetajad) kui ka lapsevanemad. Eraldi võiks vaadelda veel testijate tagasisidet õppematerjali kasutusmugavuse ja juhendite arusaadavuse osas.

## Kokkuvõte

Bakalaureusetöö eesmärgiks oli esimeses kahes uurimisetapis välja selgitada kuidas avalduvad TV mõjutused laste loovtegevustes ja -mängudes. Sellest lähtuvalt uuriti laste teletarbimise harjumusi ja eelistusi ning otsiti seoseid tarbitud meediasisu ning laste käitumismudelite vahel vabamängudes.

Uuringu raames viidi läbi üks fookusgrupi intervjuu ning viis lasteaia igapäevaelu vaatlust, milles jälgiti laste vabamängu.

Uurimise tulemusena selgus, et TV mõjutab laste loovtegevusi, ning eriti just loovmänge, küllaltki suurel määral. Lastele meeldib matkida oma lemmiktegelasi joonisfilmidest ning nad kasutavad lastefilmide stsenaariumi oma loovmängude raamistikuna. Selgus ka see, et on olemas tugev seos TV impulsside ja laste eelistuste vahel mänguasjade osas, mida nad kasutavad loovmängudes – suur osa laste lemmikmänguasjadest oli kas mõne temaatilise joonisfilmi või videomängu kaasprodukt või oli tegemist mänguasjadega, mille turunduses pööratakse tugevasti rõhku TV reklaamide kasutamisele.

Laste vastustest ilmnis vestluse käigus, et nad kogevad teleri vahendusel väga palju sellist, millest nad täielikult aru ei saa ning mida nad ei oska veel seletada. Sageli üritavad nad enda peas selgust luua katsetades samu telerist nähtud mudeleid oma loovmängudes.

Uuringu kolmandas etapis viidi läbi animafilmi “Lotte ja kuukivi saladus” kriitiline vaatlus ning üritati välja selgitada, milliseid võimalusi pakub film eelkooliealiste laste meediapädevuse arendamiseks. Uuringu tulemusena selgus, et filmis on esitatud väga palju erinevaid väärtusi, mida saab kasutada raamistikuna laste sotsiaalsete oskuste arendamisel ning samuti on filmi pildikeel küllalt rikkalik, et kasutada seda laste visuaalse pädevuse arendamiseks. Sellest lähtuvalt valmis töö raames animafilmi “Lotte ja kuukivi saladus” ainetel õppematerjal, mis on mõeldud kasutamiseks laste alushariduses. Autor loodab, et selle abil on võimalik arendada laste meediapädevust ja seeläbi minimeerida TV väidetavaid negatiivseid mõjutusi eelkooliealistele lastele. Seega võiks animafilm “Lotte ja kuukivi saladus” olla kindlasti üks vahend, mille abil laste üldist meediapädevust arendada, õpetades neile erinevaid oskusi läbi integreeritud tegevuste.

Autor on seisukohal, et lapsevanemate suurem huvi selle vastu, millise meediasisuga nende lapsed kokku puutuvad, oleks vägagi tervitatav. Samuti tuleks pakkuda oma lastele ammendavaid selgitusi TV-st nähtu kohta, kui meediasisu on lapse eale mittevastav või muul põhjusel lapse jaoks arusaamatu või segadusttekitav. Kuna aga laste kokkupuutumine eale mittevastava meediasisuga ei ole alati lapsevanema poolt kontrollitav, siis oleks kõige targem pöörata hoopis suuremat rõhku laste meediapädevuse arendamisele, et minimeerida TV väidetavaid negatiivseid mõjutusi eelkooliealistele aga ka vanematele lastele.

## Summary

**Keywords: children, media literacy, screen media impulses, study material.**

The aim of this bachelor's thesis "Possibilities of using animated movie "Lotte and the Moonstone Secret" in media literacy education in preschool age" is to analyse how the impulses of screen media reveal in preschoolers' creative games and in other activities and also, how the Estonian animated movie "Lotte and the Moonstone Secret" (2011) can be used for developing the media literacy skills of preschool age children.

Researcher conducted five participant observation sessions in kindergarten and one focus-group interview with 6-year-old children. The animated movie "Lotte and the Moonstone Secret" was studied using the critical viewing method to find the elements in movie, that can be used in children's learning process.

There were three main questions for what the research tried to answer:

How does the children's media content reveal in preschoolers' play and creative actions?

How does the inappropriate media content reveal in preschoolers' creative actions and in their overall behaviour?

How the animated movie "Lotte and the Moonstone Secret" can be used to develop the media literacy skills of preschool age children?

The research revealed that TV has a strong impact on preschoolers' play and creative actions. Children like to imitate their favourite characters from TV in their play and they often use the scenarios from TV as "frames" in their creative games. Research also showed that children quite often imitate the negative scenarios they have seen in TV – dying in pain, violent action scenes and fighting, big motor vehicle or train accidents etc. This means that children experience a lot via TV they cannot fully understand yet. So they try to create better understanding through testing out different scenarios and action models in their play, hoping to get some feedback and validation to their actions from their playmates and adults. Preschoolers also tend to prefer the toys which have immediate connection with TV or other screen media (e.g. toys seen in commercials or thematic cartoon toys) and use them in their play.

Research also showed that there are plenty of elements in the animated movie "Lotte and the Moonstone Secret" that can be used to develop the media literacy skills of preschool age

children. On this basis, a media literacy study material for preschoolers was also made. Researcher is convinced that exercises and integrated actions in this study material could help parents and kindergarten teachers in developing children's media literacy skills.



## Kasutatud kirjandus

- Alberto, P. A. & L. Fredrick & M. Hughes et al (2007). Components of Visual Literacy: Teaching Logos. *Focus on Autism & Other Developmental Disabilities*, 22(4): 234-243.
- Arro, S. & E. Jakobson & P. Paju. (2001). *Laps surmaga silmitsi*. Tallinn: Tänapäev.
- Butterworth, G & M. Harris. (2002). *Arengupsühholoogia alused*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Bushman, B. J. & L. Rowell Huesmann & J. L. Whitaker. (2009). Violent Media Effects. R. L. Nabi & M. B. Oliver (toim.). *The SAGE Handbook of Media Processes and Effects*. California: SAGE Publications Inc, 361-376.
- Callois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
- Dyregrov, A. (1996). *Lapse lein*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.
- Eljand, V. (2011). *Eelkooliealiste laste intervjuerimistehnikate ohud ja võimalused*. Magistritöö. Tartu Ülikool, Ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut.
- Felten, P (2008). Visual Literacy. *Change*, 11/12: 60-64.
- Griffin, A (2008). Visual competence and media literacy: can one exist without the other?. *Visual Studies*, 23(2): 113-129.
- Herkkilä, J. (2008). Muusikateraapia võimalused lapse leinas. *Koos leinava lapsega*. Tallinn: Lastekaitse Liit, 17-49.
- Holmberg, T. (2008). Mängus on kirjas lapse leina sõnad. *Koos leinava lapsega*. Tallinn: Lastekaitse Liit, 51-85.
- Kalmus, V. (2010). *Kvalitatiivne sisuanalüüs*. Käsikirjaline loengukonspekt. Tartu Ülikool, ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut.
- Kamulina, E. (2006). Tegevuste integratsioon kui lapsest lähtuva õpikäsituse praktiline rakendamisevõimalus koolieelses lasteasutuses. *Arenev õppekava - õpikeskkond ja ainevaldkonnad*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, 216-232.

- Keller, M. & V. Kalmus. (2009). Between consumerism and protectionism: Attitudes towards children, consumption and the media in Estonia. *Childhood-A Global Journal of Child Research*, 16(3): 355-375.
- *Kinobussi meetodika „Õpetamine läbi animatsiooni“*, URL (kasutatud mai 2012) <http://akamai.kolhoos.ee/kinobuss/animapuu/guide.htm>
- Kruuse, K. (2008). *Telesaadete representatsioon lasteaialaste hulgas*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool, Ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut.
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (29.05.2008), RT I 2008, 23, 152; viimati muudetud 23.08.2010. URL (kasutatud jaanuar 2012) <https://www.riigiteataja.ee/akt/12970917?leiaKehtiv>.
- Koolieelse lasteasutuse seadus (18.02.1999), RT I 1999, 27, 387; viimati muudetud 16.02.2011. URL (kasutatud jaanuar 2012) <https://www.riigiteataja.ee/akt/114032011006>.
- Laherand, M.-L. (2008). *Kvalitatiivne uurimisviis*. Tallinn: OÜ Infotrükk.
- Lapp, L. (2011). *5-7 aastaste poiste ja tüdrukute meediaeeskujud*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool, ajakirjanduse ja kommunikatsiooni osakond.
- Lindstrom, M. & P. Seybold. (2004). *Bränd ja lapsed. Särav pilguheit tänaste laste mõttemaailma ja nende suhetesse brändidega*. Tallinn: Tallinna Raamatutrükikoda.
- Linn, L. (2009). *Joonisfilmi „Leiutajateküla Lotte“ episoodide kasutamise võimalused I kooliastme inimeseõpetuse tundides*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool, Ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut.
- Palmquist, N. N. (2008). Creating Images to Understand Visual literacy. *Knowledge Quest*, 36(3): 20-23.
- Patzlaff, R. (2003). *Tardunud pilk. Televisiooni füsioloogilised mõjud ja lapse areng*. Tallinn: PreMark.
- Rogow, F. [2002] *ABC's of Media Literacy: What Can Pre-Schoolers Learn?*, URL (kasutatud mai 2012) <http://www.medialit.org/reading-room/abcs-media-literacy-what-can-pre-schoolers-learn>

- Siibak, A. & K. Ugur (2010). Is social networking the new "online playground" for young children? A study of Rate profile in Estonia. Berson, I. & Berson, M. (toim.). *High-Tech Tots: Childhood in a Digital World*. USA: Kirjastus, 125-152.
- Smuglina, I. (2011). *Õppekomplekt kriitilise lugemise kui ühe meediapädevuse aspekti arendamiseks vene gümnaasiumite õpilastele*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool, Ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut.
- Teder, M. (2011). Kasvatusteadlane: lasteaia õppekavas peaks olema meediakasvatus. *Postimees*, 13. november, URL (kasutatud november 2011) <http://www.postimees.ee/631156/kasvatusteadlane-lasteaia-oppekavas-peak-olema-meediakasvatus/>.
- Van Evra, J. (1990). *Television and Child Development*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Verdoodt, I. & R. Rutten & R. Soetaert et al (2010). Film choices for screening literacy: the 'Pygmalion template' in the curriculum as contact zone. *Journal of Curriculum Studies*, 42(4): 519-538.
- Vinter, K. (2010). *Meediamängud lasteaia: Abimaterjal õpetajatele ja õpetajakoolituse üliõpilastele meediakasvatuse läbiviimiseks koolieelses lasteasutuses*. Tallinn: Ilo.

# Lisa 1

## Intervjuu üldine kavand

### Sissejuhatav osa

Küsin lastelt, et kas nad mäletavad, et nad paar nädalat tagasi rääkisid õpetajaga hommikuringis teleka vaatamisest ja ütlen neile, et täna räägime sel teemal natuke pikemalt. Tuletan neile meelde, et ma käin ülikoolis ja teen ühte kodutööd praegu ja et mul oleks selles natukene nende abi vaja.

### I Üldine telekavaatamine

1. Alustame siis sellest, et kas te vaatate kodus telekat?
2. Kas on kedagi kah kes üldse telekat ei vaata?
3. Aga kas te vaatate iga päev telekat või vahepeal üldse ei vaata?

### II Laste lemmikud teleris

4. Mis teile sealt muidu vaadata meeldib?
5. Mis teie lemmikud on?
6. Millised on teie lemmikud lastefilmid ja multikad?
7. Aga miks teile nad meeldivad? Mis seal laheda on?

### Ostukäitumine ja nende mänguasjade mõju laste loovmängule – populaarsed mänguasjad

8. Olenevalt sellest mis meeldib... Kas teil endal on kah nende multikate mänguasju või dvd-sid kodus? (nt LEGO, Printsesside, Barbi vms asju)
9. Aga kas te tahaksite neid endale?
10. Aga kas te ise kah vahepeal mängite et te olete nendest multikatest mingid tegelased?
11. Kui ma teil üle-eelmise kord külas käisin, siis mängisite te PetShopi mänguasjadega. Mäletate?

12. Kui paljudel teist kodus PetShopi mänguasju on?

13. Aga LEGOsid?

### III Õhtune telerivaatamine koos vanematega

14. Aga kas te vaatate õhtul kah telekat koos emme ja issiga kui lastefilme enam pole ja on suurte inimeste saated?

15. Mis te sealt vaatate koos emme-issiga? (konkreetsete seriaalide nimed või žanrid)

16. Kas emme-issi lubavad koos endaga mingeid pikki mängufilme kah vaadata? Aga mingeid telesarju?

17. Sügisel näidati palju jalgpalli mängude ülekanded telekas. Kas te neid vaatasite?

18. Aga kas te mingeid muid spordiülekandeid kah vaadanud olete telekast?

### Eksperiment

Intervjuerija: Teeme nüüd ühe väikse katse. Mul on siin seinapeale pandud pildid. Ja iga pildi peal on mingi telesarja tegelased. Kas te teate mis sarjadest need tegelased nendel piltidel on?

**Fotod: Rajalt maha, Uudised, Pilvede all, Kelgukoerad, Kodu keset linna, Päikese poole, Tantsusaade, Kodutunne, CSI, Kättemaksukontor, Rahaauk**

### Intervjuud lõpetav ja kokku võttev küsimus

Üks küsimus veel. Mis te jõuludeks tahaksite saada?

## Lisa 2

### Kiri lapsevanematele

#### Lugupeetud lapsevanemad

Olen Siret Varblane, Tartu Ülikooli ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituudi III kursuse üliõpilane ning kirjutan parasjagu oma bakalaureusetööd eelkoolialiste laste meediahariduse teemal (juhendaja Kadri Ugur). Minu bakalaureusetöö teema on „TV mõjud 6aastaste laste loovtegevustele“. Oma töös keskendun ma sellele, kuidas lapsed kasutavad televiisorist nähtut oma mängudes ja muudes loovtegevustes (nt joonistades).

Selle uuringu teostamiseks palun Teie nõusolekut vestelda Teie lapsega ja vajaduse korral ka vestlust salvestada. Vestlus lastega toimuks grupis ning lasteaiaõpetaja juuresolekul.

Kõik lapsed jäävad uuringus **anonüümseks** (laste nimesid ei kasutata). Grupiintervjuu salvestist kasutatakse üksnes abimaterjalina analüüsi kirjutamisel. Salvestist ei näidata kolmandatele isikutele ning see kustutatakse hiljem (uuringu lõppedes).

Teie lapse uuringus osalemisest on väga suur abi!

Ette tänades

Siret Varblane

LAPSE NIMI

.....

NÕUSTUN OMA LAPSE INTERVJUEERIMISEGA LASTEAIAÕPETAJA  
JUURESOLEKUL TINGIMUSEL, ET LAPS JÄÄB ANONÜÜMSEKS

.....

(LAPSEVANEMA ALLKIRI)

## Lisa 3

### Intervjuu transkriptsioon

Intervjuu viidi läbi: 21.12.2011

Intervjueerija: **Kas te üldse kodus vaatate telekat?**

Lapsed läbisegi: *Jaaa, jaaa...*

Vastaja 11 (T): *Mina vaatan igat filmi..*

Intervjueerija: **Kõik vaatate?**

Vastaja 11 (T): *Mina vaatan...*

Vastaja 7 (P): *Mina vaatan „Kodutunnet“.*

Vastaja 11 (T): *Mina vaatan „Kalevipojad“, „Kättemaksukontor“..*

Vastaja 12 (T): *Mina vaatan kättemaksu filmi..*

Vastaja 4 (T): *Mina vaatan kahh, mina vaatan neid kõiki...*

Intervjueerija: **Aga kas teil on kedagi, kes üldse telekat ei vaata?**

Lapsed läbisegi: *Eiiiii...*

Vastaja 12 (T): *[kohkunult] Eihh...*

Vastaja 4 (T): *Ei ole, minu tutvusringkonnas pole!*

Intervjueerija: **Aga kas te iga päev telekat või mõni päev üldse ei vaata?**

Lapsed läbisegi: *Iga päev.. iga päev.. mina kaa..*

Vastaja 6 (P): *Mina vaatan iga päev seda.. seda filmi mis päkapikk täna tõi.*

Intervjueerija: **Okei, aga mis teile sealt muidu vaadata meeldib?**

Lapsed läbisegi: *Mulle meeldib... ee... Mulle meeldib „Kättemaksukontor“... jaaa „Kättemaksukontor“...*

Intervjueerija: **Aga mis sina vaatad?** (ühele lapsele osutades)

Vastaja 3 (T): *Kättemaksusskontor..*

Intervjueerija: **Aga sina?** (ühele lapsele osutades)

Vastaja 8 (T): *Mina vaatan kaa „Kättemaksukontorit“.*

*[Intervjueerija osutab käega ükshaaval lastele ja annab kordamööda sõna nendele lastele, kes kätt tõstavad]*

Vastaja 7 (P): „*Kelkukoerad*“.

Intervjueerija: **Ja sina?**

Vastaja 4 (T): *Getter Jaanit [kihistades]!*

Intervjueerija: **Okei, aga sina?**

Vastaja 5 (T): „*Päikese poole*“.

Intervjueerija: **Mhmmh. Sina?**

Vastaja 12 (T): „*Kättemaksukontor*“

Intervjueerija: **Sina?**

Vastaja 11 (T): „*Kättemaksukontorit*“ ja „*Rajalt maha*“.

Intervjueerija: **Sina?**

Vastaja 6 (P): *Eee.. mina vaatan.. minu emme vaatab „Kelgukoeri“..*

Intervjueerija: **Ja mis sulle meeldib vaadata?**

Vastaja 9 (P): *Puhhi..*

Intervjueerija: **Puhhi? Okei. Aga lastefilme kah vaatate?**

Lapsed läbisegi: *Ja...aa...*

Intervjueerija: **Aga mis teie lemmikud seal on?**

*[Lapsed tõstavad käed ning intervjueerija annab neile kordamööda sõna]*

Vastaja 4 (T): *Kass saabastega..*

Vastaja 3 (T): *Tommy Jerry..*

Vastaja 5 (T): *Tommy ja Jerry!*

Vastaja 6 (P): *Minule meeldib see film mis päkapikk täna tõi! Aga ma vaatan kui lõbus see on...*

Intervjueerija: **Aga mis seal filmis muidu on? Kes seal on?**

Vastaja 6 (P): *Ma vaatasin sealt tagant, aga ma ei tundnud ära!*

Intervjueerija: **Okei, aga mis sina vaatad?** (ühele lapsele osutades)

Vastaja 7 (P): „*Tantsud tähtedega*“.

Intervjueerija: **Ja sina?**

Vastaja 8 (T): „*Saabastega kassi*“!

Intervjueerija: **Ja sina?**

Vastaja 9 (P): *Tommy ja Jerry't.*



Intervjueerija: **Ja sina?**

Vastaja 11 (T): „*Kättemaksukontorit*“!

Vastaja 14 (P): [*vaatab vastaja nr 11 poole etteheitvalt*] *Multikaid!!!*

Intervjueerija: **Aga mis multikaid te veel vaatate?**

Vastaja 11 (T): *Mina vaatan Tommy ja Jerryt.*

Intervjueerija: **Aga miks see Tommy ja Jerry nii äge on?**

Vastaja 7 (P): *Sest see on nii naljakas!*

Vastaja 14 (P): *Minu arust ei ole üldse..*

Vastaja 3 (T): *Seal juhtub igasugused asju..*

Vastaja 2 (T): *Sellepärast et naljakas on.*

Intervjueerija: **Aga kas hiir haiget ei saa seal?**

[*Lapsed hüüavad läbisegi*]

Vastaja 12 (T): *Saaaab!*

Vastaja 1 (P): *Eiii...*

Vastaja 7 (P): *Natuke saab, aga kass saab ise kaa!*

Vastaja 11 (T): *Kass saab rohkem haiget!*

Vastaja 3 (T): *Kass saab rohkem kui hiir!*

Vastaja 4 (T): *Jahh..*

[*Lapsed teevad Tommy ja Jerry multikast rääkides samal ajal järele neid helisid, mida nad on sellest multikast kuulnud ning imiteerivad liigutusi nagu kellegile kukus midagi suurt peale või ta jääks millegi vahele kinni.*]

Intervjueerija: **Aga peale Tommy ja Jerry mis multikaid te veel vaatate?**

[*Intervjueerija annab kordamööda sõna kätt tõstnud lastele*]

Intervjueerija: **Noo sina?**

Vastaja 2 (T): [*hästi vaikselt*] *Mina vaatan Rapuntsli multikat.*

Intervjueerija: **Rapuntslit jah? Nii.. Sina?**

Vastaja 6 (P): *Mina vaatan Inkspektor Kruvi!*

Intervjueerija: **Ahah, ja sina?**

Vastaja 12 (T): *Muumisid..*

Intervjueerija? **Muumisid? Mhmh, sina?**

Vastaja 4 (P): *Smurfid!*

Intervjueerija: **Smurfe? Mhmh, ja sina?**

Vastaja 4 (T): *Muumisid!*

Intervjueerija: **Sina vaatad kah muumisid. Mis sina vaatad?**

Vastaja 8 (T): *Mina vaatan smurfe.*

Intervjueerija: **Smurfe.. okei.. Sina?**

Vastaja 7 (P): *Mina.. mina vaataaan.. Rahaauku.*

Intervjueerija: **Rahaauku? Okei. Aga vaadake need asjad mis teile meeldivad eksju.. näiteks need lasteasjad nagu Smurfid ja nii. Kas teil on kodus neid mänguasju kah? Nende multikate omi?**

Lapsed läbisegi: *Ja... Ja... mul on Tommy ja Jerry.. Smurfid.. ma vaatan Riot.. Igasuguseid...*

Intervjueerija: **Aga mis mänguasju teil veel on? Noo, ütle!**(ühele lapsele osutades)

Vastaja 4 (T): *[vaikselt] Mul on Karupoeg Puhh.*

Intervjueerija: **Karupoeg Puhh? Okei ja sul?**

Vastaja 5 (T): *[väga vaikselt] Mul on Smurfi LEGO maja.*

Intervjueerija: **Smurfi LEGO maja? Aga kellel veel LEGOsid kodus on?**

*[Tõuseb veel 9 kätt. Vastaja nr 5 uuesti kätt ei tõsta.]*

Vastaja 9 (P): *Minul on. Minul on 3 LEGO kodus.*

Vastaja 2 (T): *Mul ei ole..*

Vastaja 3 (T): *Eiii ole...*

Vastaja 11 (T): *Lasteaias on..*

Intervjueerija: **Aga miks LEGOd nii ägedad on?**

Vastaja 6 (P): *Sest et neid on.. sest et need on.. vaata.. neid saab kokku panna.. ja igasuguseid lahedaid asju ehitada.*

Vastaja 4 (T): *Ja mulle meeldivad kah LEGOd.*

Vastaja 5 (T): *Mulle kah.*

Vastaja 2 (T): *[näitab näpuga Vastaja 5 poole] Poiss oled!*

Vastaja 5 (T): *Ei oleee. Mina mängin LEGO tüdrukute asju! Smurfide omaaa..*

Intervjueerija: **Aga kas keegi teist seal LEGO koduleheküljel kah neid mängu mängib?**

[3 poissi tõstavad käe]

Vastaja 7 (P): *Mina mängin sellist mängu..... LEGO Star Wars!*

Intervjueerija: **LEGO Star Wars? Okei.**

Vastaja 9 (P): *Mina kaa seda!*

Intervjueerija: **Kas tüdrukud mängivad kaa neid LEGO mängu?**

Lapsed läbisegi: *Jaaaaa..*

Vastaja 3 (T): *Mul ei ole LEGO aga ma tahaksin seda..*

Vastaja 14 (P): *Siin on ju mänguasju ja siis tüdrukud kah mängivad... [laps mõtleb lasteaeda]*

Intervjueerija: **Aga kas te arvutis kah mängite neid?**

Vastaja 11 (T): *Jaaaaaa*

Intervjueerija: **Aga mis sa mängid arvutis?**

Vastaja 11 (T): *[kehitas õlgu]*

Intervjueerija: **Ei mängi midagi jah? Okei! Aga mäletate kui ma teil ükskord külas käisin, siis te mängisite siin PetShoppidega!?**

Tüdrukud läbisegi: *Jaaaaa*

Vastaja 3 (T): *Mul ei ole neid eriti palju...*

Intervjueerija: **Aga kellel on PetShoppe kodus?**

[kõik 8 tüdrukut tõstavad käe üles]

Vastaja 14 (P): *Tüdrukutel on..*

Vastaja 13 (T): *Mul on!*

Vastaja 11 (T): *Mul on!*

Vastaja 12 (T): *Mul on neid kõige rohkem. Mul on palju.*

Vastaja 2 (T): *Mul kaa on kodus mitu.*

Vastaja 4 (T): *Mul on viis.*

Vastaja 5 (T): *Mul on kolm või viis ma ei tea..*

Vastaja 4 (T): *Mul on viis!*

Vastaja 3 (T): *Mul on kaks..*

Intervjueerija: **Aga miks on PetShopid nii lahedad?**

Vastaja 2 (T): *Selle pärast, et kui sa ostad siis mingi väike asi või... nagu süüa või..*

Vastaja 11 (T): *Ämber või kühvel on kaasas!*

Vastaja 2 (T): *Jah..*

Intervjueerija: **Aga miks nad veel nii ägedad on?**

Vastaja 2 (T): *No sest kui sa... kui sa nagu selle suure võtad... siis seal on kaasas nagu selline ümmargune kleeps..*

Intervjueerija: **Ahah. Okei. Aga kui te neid multikaid vaatate.. Kas te mõnikord mängite ise kah pärast, et te olete need multika tegelased?**

Vastaja 2 (T): *Jaaa... minu emme tegi ükskord..*

Vastaja 3 (T): *Mina olen kaa telekat mänginud...*

Vastaja 4 (T): *Pilvede alll....*

Vastaja 6 (P): *Mina tegin.. mina tegin oma LEGOdega Transformeri kolmandat osa filmi.*

Vastaja 3 (T): *Mina olen mänginud Nelega Punamütsikest.*

Vastaja 2 (T): *Meie tegime koos emmega ja issiga ja õedega filmisime seda.. ää... nohh...*

Vastaja 11 (T): *Rapuntslit!*

Vastaja 2 (T): *Jaaaaahh!!!*

Vastaja 8 (T): *Mina tegin kaa Punamütsikest oma õega.*

Vastaja 7 (P): *Mina tegin Star Warsi LEGO kahes osas. Mind filmiti hästi kaua!*

Intervjueerija: **Ahah. Okei.**

Vastaja 7 (P): *Mhmm. Emme filmis!*

Intervjueerija: **Emme filmis? Ja pärast vaatasite koos üle?**

Vastaja 7 (7): *Mhmm.*

Intervjueerija: **Okei. Aga kas keegi on mänginud veel mingeid multikategelasi või filmitegelasi? Mis sina näiteks mänginud oled?** [osutab käe tõstnud lapsele]

Vastaja 11 (T): *Mina olen mänginud Tommy ja Jerryt.*

Vastaja 3 (T): *Mina kaa..*

Vastaja 8 (T): *Mina kaa olen!*

Intervjueerija: **Ja mis sina oled mänginud?**

Vastaja 3 (T): *Ma olen tuhkatriinut kaa mänginud!*

Intervjueerija: **Ja sina olid siis tuhkatriinu?**

Vastaja 3 (T): *[noogutab]*

Intervjueerija: **Okeii..**

Vastaja 2 (T): *Me tegime Okasroosikest kaaa..*

Intervjueerija: **Okasroosikest oled kah mänginud? Okei. Kuulge kas te neid Printsessi multikaid kah vaadanud olete?**

Vastaja 3 (T): *Jaaa ma olen neid näinud hästi palju!*

Vastaja 5 (T): *Jaaaaaaa...*

Vastaja 2 (T): *Jaaa.. Mina..*

Vastaja 12 (T): *Maaa olen printsessi kah mänginud..*

Intervjueerija: **Ja printsessi olete siis kah mänginud?**

Vastaja 12 (T): *Jaaaaaaa...*

Vastaja 5 (T): *Jaa..*

Vastaja 4 (T): *Jah!*

Vastaja 2 (T): *Jaaa...*

Intervjueerija: **Aga kas te õhtuti emme-issiga kah koos telekat vaatate?**

Lapsed läbisegi: *Jaaaa...*

Vastaja 12 (T): *Mina ei saa... Mina lähen õhtul kell üheksa magama.*

Intervjueerija: **Aga mis te vaatate seal? Mis sina näiteks vaatad seal?**

Vastaja 8 (T): *Mina vaatan õudusfilme..*

Vastaja 4 (T): *Getter Jaani... Getter Jaani.. Getter Jaani..*

Intervjueerija: **Mis sulle õudusfilmides meeldib?**

Vastaja 8 (T): *Hästi meeldib!*

*[samal ajal 3 poissi räägivad omavahel ja ja teevad hääli ja liigutusi nagu kedagi tulistataks näkku]*

Intervjueerija: **Kas nad jubedad ei ole?**

Vastaja 1 (T): *Ei ole.. Issi vaatas mul ja siis ma vaatan koos temaga...*

Vastaja 3 (T): *Issi vaatas mereröövlike filmi ja siis mina vaatasin kaa koos temaga..*

Lapsed läbisegi: *Mina kaaa... mina kaa...*

Vastaja 8 (T): *Meie issiga vaatasime jalgpalli..*

Intervjueerija: **Aga nad ju vahepeal löövad kah üksteist seal filmides. Kas see jube ei ole vä?**

Lapsed läbisegi: *Eiii... mkmmmm... eiii... eii oleee...*

*[poisid teevad samal ajal omavahel järgi filmidest nähtud löömisliigutusi ja hääli]*

Intervjueerija: **Okei. Aga kas te vaatate siis emme ja issiga õhtuti pikki filme kah?**

Lapsed läbisegi: *Jaaaa..*

Vastaja 11 (T): *Ma ükskord vaatasin issiga mingit hästi pikka filmi..*

Vastaja 12 (T): *Jaaa mina vaatasin kaa..*

Intervjueerija: **Aga siis on kell juba nii palju ju... Kas te magama ei taha siis minna juba?**

*[Lapsed räägivad omavahel läbisegi mis kell nad peavad magama minema]*

Vastaja 3 (T): *Mina issiga vaatasin kinos Rapuntslit... ja Karu Puhhi!*

Vastaja 14 (P): *Maa.. Mul käis ükskord sõber külas ja siis me vaatasime midagi hästi pikka ja siis mina olin kolmeni üleval ja tema neljani.*

Intervjueerija: **Oii nii kaua.. ahah.. Aga sina?** [osutab teisele lapsele]

Vastaja 9 (T): *[pool sosinal] Aga me vaatasime ükskord ühte... pikkka filmi...*

Intervjueerija: **Pikka filmi jah?**

Vastaja 9 (T): *[pool sosinal] issi pani mängima... ma ei tea mis see oli...*

Intervjueerija: **Okei... ei mäleta jah... mhmh... Aga mäletate sügisel näitas telekast hästi palju jalgpalli. Siis kui Eesti koondis mängis. Kas te seda jalgpalli kah vaatasite?**

Lapsed läbisegi: *Eii... Jaaaa... Ja ja jaaaa... Mina vaatasin...*

Intervjueerija: **Aga tõstke käsi kes vaatas.**

*[6 poissi ja 2 tüdrukut tõstavad käe]*

Intervjueerija: **Oii nii paljud vaatasid?**

Vastaja 4 (T): *Ja nii vähed ei vaatanud!*

Vastaja 11 (T): *Trevor sa ei vaatanudki? Aaa.. vaatasid..*

Intervjueerija: **Aga kas te vaatasite koos emme-issiga?**

Lapsed läbisegi: *Mina vaatasin... mina vaatasin.. mina kaaa...*

Vastaja 14 (P): *Mina vaatasin üksi!*

Vastaja 3 (T): *Mina ei vaatand...*

Vastaja 5 (T): *Ma vaatasin koos issiga...*

Vastaja 7 (P): *Ma vaatasin issiga..*

Intervjueerija: **Aga kas keegi teist mängib jalgpalli muidu ise kah tennis?**

Lapsed läbisegi: *Jaaaaaa...*

Vastaja 3 (T): *Poisid mängivad..*

*[5 poissi tõstavad käe, andes märku, et käivad jalgpallitrennis]*

Vastaja 1 (P): *Sina ei mängi Mark!*

Intervjueerija: **Aga kas te mingeid muid spordiülekandeid kah vaadanud olete peale jalgpalli?**

Vastaja 12 (T): *Eiiiii!*

Vastaja 2 (T): *Minu issi vaatab!*

Vastaja 12 (T): *Reketeid!*

Intervjueerija: **Aga kas sa vaatad kah mõnikord koos temaga?**

Vastaja 2 (T): *Mina vaatan trenni kus peab...[vaikselt] palliga peab!*

Intervjueerija: [osutab ühele lapsele] **Mis sina vaatand oled?**

Vastaja 14 (P): *Võrkpalli!*

Intervjueerija: **Aga kes veel mingit sporti vaadanud on?**

Vastaja 3 (T): *Mina olen vaadanud sellist spordifilmi, kus ühed suured emad teevad trenni..*

Intervjueerija: [osutab ühele lapsele] **Okei.. Aga mis sina vaadanud oled?**

Vastaja 8 (T): *Poisid seal... ee... tõstsid selliseid.. asju nagu..*

Intervjueerija: **Ahah, nagu jõutõstmine jah?**

Vastaja 8 (T): *Mhmm..*

Intervjueerija: **Okei. Aga kas te suusatamist kah vaatanud olete?**

Lapsed läbisegi: *Jaaaaaaa!*

Vastaja 2 (T): *Mina kogu aeg olen vaatanud.*

Vastaja 11 (T): *Trevor sa ei vaatagi?*

Vastaja 14 (P): *Ma ju ütlesin, et ma vaatan!*

Intervjueerija: **Aga korvpalli?**

Lapsed läbisegi: *Jaaaaaa... eiii.... jaaaa...*

Vastaja 14 (T): *Mina olen mänginud kaa korvpalli!*

Intervjueerija: **Olete korvpalli kaa vaadanud?**

Vastaja 14 (T): *Mina olen mänginud kaa!!!*

Lapsed läbisegi: *Jaaa...*

## EKSPERIMENT

Intervjueerija: **Tssss... Olge nüüd korra veel hästi tasa! Vaatame need pildid kah üle eksju. Vaatame see pilt...** [osutab käega pildile] **...kus on 11 all. Mis film see on? No ütle sina!** [osutab ühele lapsele]

*[mitu last tõstavad kiiruga käe]*

Vastaja 11 (T): *Pilvede all! [ütleb õige vastaja eest kiiresti vastuse ära]*

Vastaja 7 (P): *Pilvede all!*

Intervjueerija: **Tubli! Aga see mis seal üleval on. See kus number kaks on** [osutab pildile]. **Mis seal on?**

Vastaja 11 (T): *Uudised!*

Teised lapsed läbisegi: *Uudised... uudised...*

Vastaja 3 (T): *Number kaks on uudised...*

Vastaja 14 (P): *Uudised!*

Intervjueerija: **Uudised. Okei. Aga siin?** [osutab pildile]

*[mitu last tõstab käe]*

Vastaja 14 (P): *Mmmmmk.. [käega hoogsalt lehvitades]*

Intervjueerija: **No ütle sina!**

Vastaja 14 (P): *Päikese poole!*

Intervjueerija: **Tubli! Nii, aga mis siin on?** [osutab pildile]

*[mitu last tõstab käe]*

Vastaja 5 (T): *Ra.. rajalt maha..*

Intervjueerija: **Jaaa, on küll. Nii, aga siin?** [osutab pildile] **No ütle sina!**

*[mitu last tõstab käe]*

Vastaja 7 (P): *Rahaauk!*

Intervjueerija: **Tubli! Ja siin?** [osutab pildile]

*[mitu last tõstab käe]*

Intervjueerija: [osutab lapsele] **Ja, sina!**

Vastaja 4 (T): *Tantsud tähtedega!*

Intervjueerija: **Õige! Aga mis see on?** [osutab pildile]

*[mitu last tõstab käe]*

Intervjueerija: **No ütle sina!** [osutab ühele lapsele, kes tõstis käe]

Vastaja 5 (T): *Ääää...*

Intervjueerija: **Ei tule... Aga kas keegi tahab aidata? No ütle sina!** [osutab teisele lapsele, kes hoiab kätt üleval]

*[vaikus]*

Intervjueerija: **Aga mis need onud siin teevad huvitav?**

Vastaja 12 (T): *Uurivad..*

Vastaja 14 (P): *Seal mingi... uurivad sealt midagi... keegi tappis seal...*

Vastaja 3 (T): *Ma olen küll seda vaadanud, aga ma ei tea mis see on...*

Intervjueerija: **Aga mingi politseifilm siis?**

Vastaja 4 (T): *Aa mis asi see on? Mina ei näe nii kaugele..*



Intervjueerija: **Aga tahate näitan teile lähemalt?** [intervjueerija võtab pildi seinalt ja näitab seda enda käest lastele lähemalt] **Mis need onud siin huvitav teevad siis?**

Vastaja 12 (T): *Maaa tean seda küll, aga ma ei mäleta..*

Vastaja 3 (T): *Keegi on pikali..*

Vastaja 14 (P): *Uurivad seal ja pildistavad seal!*

Intervjueerija: **Ei mäleta nime siis?**

Vastaja 4 (T): *Ma kaa ei mäleta nime, aga ma olen vaatand küll!*

Intervjueerija: **Aga kes need onud muidu on?**

Vastaja 14 (P): *Nad on uurijad!*

Vastaja 11 (T): *Politsei!*

Intervjueerija: **Ahah. Okei.**

Vastaja 4 (T): *Ja naine on.. tema..*

Intervjueerija: **Mhmm. Tubli. Nad on jah uurijad. See on üks politseifilm. Aga kas te teate mis see on?** [osutab pildile]

Lapsed läbisegi: *Jaa... ei tea... mina mina mina.. [mitu last tõstab käe]*

Vastaja 12 (T): *Ei tea!*

Intervjueerija: **No sina!** [osutab ühele käe tõstnud lapsele]

Vastaja 13 (T): *[ette sosistades] Kodutunne juu..*

Vastaja 11 (T): *Mina tean!!!*

Vastaja 5 (T): *Kodutunne!*

Vastaja 7 (P): *Nähhhh...*

Vastaja 13 (T): *Sa ei tea vä? [küsib kõrvalistuva lapse käest]*

Intervjueerija: **Tubli! Aga see? No ütle sina!** [osutab ühele muidu vaiksele ja tagasihoidlikule lapsele]

Vastaja 12 (T): *[teisele lapsele vaikselt ette öeldes] Kelgukoerad...*

Vastaja 8 (T): *Kelgu.. Kelgukoerad!*

Intervjueerija: **On küll jah. Nii. Ja mis see on? No ütle sina!** [kätt tõstnud lapsele osutades]

Vastaja 12 (T): *Kodu keset linna!*

Intervjueerija: **Mhmm. Ja mis see on?**

*[enamik lapsi tõstab käe]*

Lapsed läbisegi: *Mina... mina... minaaaa... mina...*

Vastaja 3 (T): *Kättemaksuuuukontorr...*

Vastaja 11 (T): *Mhh.. mina pole üldse saanud öelda..*

Intervjueerija: **No ütle sina!**

Vastaja 11 (T): *Kättemaksukontor!*

Vastaja 12 (T): *Kättemaksu.. kontor..*

Intervjueerija: **Tubli. Aga.. Ühesõnaga te teate kõiki asju, mis siin seina peal on. Kas te isekah vaatate neid?**

Lapsed läbisegi: *Jaaaaa...*

Vastaja 4 (T): *Mina vaatan neid kõiki..*

Vastaja 11 (T): *Mina ei vaata päris kõiki...*

Intervjueerija: *Aga mida sina näiteks ei vaata?*

Vastaja 4 (T): *Mina ei vaata tantsud tähedega...*

Vastaja 12 (T): *Mina vaatan!*

Vastaja 4 (T): *Mina ei vaata. Mulle ei meeldi.*

Intervjueerija: **Aga miks teile see „Tantsud tähedega“ meeldis?**

*[tüdrukud on elevil, poisid vaatavad ringi ja hakkavad omavahel juttu ajama]*

Vastaja 12 (T): *[plakсутades] Selle pärast et seal onnnn... mmm..*

Vastaja 14 (P): *Minu arust on nii igav..*

Vastaja 3 (T): *Selle pärast, et seal näeb, kes võidaab...*

Vastaja 4 (T): *Aga mina ei vaata tantsud tähedega!*

Vastaja 3 (T): *Mina vaatan neid kõikkiii!*

Vastaja 4 (T): *Mina ei taha vaadata...*

Intervjueerija: **Aga kas te teate, kes selle tantsud tähedega sel aastal võitis?**

Vastaja 12 (T): *Ei mina ei tea...*

Vastaja 4 (T): *Mina ei vaatanud...*

Intervjueerija: **Ei vaatanud jah.. mhmh..** [väike paus kuni lärm vaibub] **Me nüüd vaata rääkisime teiega multikatest ja nii... aga mida te muidu jõuludeks tahaksite saada?**

*[enamik lapsi tõstab käe]*

Vastaja 3 (T): *Ma ei mäletagi mis ma tahtsin saada...*

Intervjueerija: **No ütle sina.**

Vastaja 7 (P): *Eee... kosmose inimesed ja laeva!*

Intervjueerija: **Kas need on kuskilt multikast või see on niisama mänguasi või?**

Vastaja 7 (P): *Mänguasi..*

Intervjueerija: **Ahah. Okei. Mis sina tahaks saada?**

Vastaja 6 (P): *Eee... mina tahan saada ka LEGO politsei rekka..*

Vastaja 9 (P): *Mina kaa tahan!*

Vastaja 7 (P): *Veeel? Aaa sul on ju juba üks!*

Vastaja 6 (P): *Ei ole! Ei ole!*

Vastaja 7 (P): *[vaikselt] On!*

Intervjueerija: **Aga kust te teate neid? Kas te olete telekast reklaami näinud?**

Vastaja 14 (P): *Mhmm. Ja minul on politseirekka!*

Poisid läbisegi: *Mmmhmmh...*

Intervjueerija: **Mis sina tahad saada?**

Vastaja 11 (T): *Mina tahan ühte multikat, mille nimi on „Viirastuslaev“.*

Intervjueerija: **Viirastuslaev?**

Vastaja 11 (T): *Mhmm, see on jummal hirmus! [teeb teiste laste poole ähvardavaid liigutusi käed ülesse tõstetult]*

Intervjueerija: **Mis sina tahad saada?**

Vastaja 6 (T): *Kiisu kaisulooma...*

Intervjueerija: **Kaisulooma? Okei. Mis sina tahaks saada?**

Vastaja 4 (T): *Eee... kooliasju!*

Intervjueerija: **Nii, mis sina tahaks saada?**

Vastaja 12 (T): *Pleipleid...*

Intervjueerija: **Mis asju?**

Vastaja 12 (T): *[veel vaiksemalt] Pleipleid...*

Vastaja 1 (P): *Beyblade!*

Vastaja 14 (P): *Need on need keerlevad asjad. Nagu vurrid.*

Intervjueerija: **Aaa.. jaa jaa.**

Vastaja 1 (P): *Lased nii.. [teeb liigutusi nagu mängiks Beyblade mänguasjaga] See on multikas!*

Intervjueerija: **Mis sa tahaks saada?**

Vastaja 3 (T): *Mina tahan... mängukoera saada.*

Intervjueerija: **Kas mingit tavalist? Või mingit iseliikuvat?**

Vastaja 3 (T): *Sellist mis on kaisukas!*

Intervjueerija: **Mis sina tahaks saada?**

Vastaja 2 (T): *Mina tahaks endale... valget... karu väikest saada... Ja nagu ümmargusi Zoobalsid (õige: Zoobles).*

Intervjueerija: **Ahah. Ja mis sina tahaksid saada?**

Vastaja 1 (P): *Mina tahaks Beyblades'id saada.*

Intervjueerija: **Beyblades? Aga mis asjad need on?**

Vastaja 14 (P): *Need on mingid vurri moodi asjad!*

Vastaja 1 (P): *Nagu lased nii... [teeb selle mänguasjaga mängimise liigutust]*

Vastaja 14 (P): *Mingeid võitlusi saab teha ja..*

Intervjueerija: **Aga kust te teate neid?**

Vastaja 14 (P): *Meil üks poiss on toonud...*

Intervjueerija: **Üks poiss on toonud jah... Aga reklaami ei ole näinud?**

Vastaja 14 (P): *Oleme!*

Intervjueerija: **Aga mis sina tahaks saada jõuludeks?**

Vastaja 10 (P): *Politsei LEGO maja..*

Vastaja 9 (P): *Mina tahan kaa politsei LEGO maja!*

Intervjueerija: **Sina tahad kaa? Okei. Aga mis sina tahaks saada?**

Vastaja 8 (T): *Mina tahaks suurt PetShopi maja.*

Intervjueerija: **Petshopi maja.. Aga kas keegi tahab veel PetShopi asju saada?**

Vastaja 10 (P): *[raputab pead eitavalt]*

Vastaja 14 (P): *Mmm mina ei taha!*

Vastaja 1 (P): *Sest nad on tüdrukute asjad!*

Vastaja 3 (T): *Poisid mängivad kaa!*

Vastaja 9 (P): *[vaikselt] Mina tahan Bakugaane kaa.*

Tüdrukud läbiseigi: *[räägivad omavahel PetShopi mänguasjadest]*

Intervjueerija: **Mida sa tahad?** [eelmise lapse käest üle küsides]

Vastaja 9 (P): *Bakugane!*

Intervjueerija: **Bakugane? Aga kas keegi tahaks veel siit Bakugane saada?**

Vastaja 14 (P): *Minul on!*

Vastaja 3 (T): *Mina tahan Zubleksi (õige: Zoobles)!*

Intervjueerija: **Mis asja? Mina ei tea mis nad on...**

Vastaja 2 (T): *See on sellised ümmargused asjad.. paned majakese sisse ja siis nad lähevad.. [teeb kätega laiali minemise liigutust]*

Vastaja 14 (P): *Need on kaa nagu Bakuganid!*

Vastaja 2 (T): *Jahhh.. Ja lähevad lahti!*

Intervjueerija: **Need on siis nagu tüdrukute Bakuganid?**

Vastaja 3 (T): *Jah. Ja nad lähevad kinni ja siis näiteks mõndadel on nihukesed linnud tulevad uuesti välja... kui sa paned magneti peale.. [näitab kätega liigutusi, kuidas mänguasi toimib]*

Vastaja 2 (T): *Jah ja mul on selline väike ja suur suuuur...*

Vastaja 3 (T): *Mul ei ole..*

Vastaja 4 (T): *Mina tahaks kah väikest ja suurt sellist.*

Vastaja 9 (P): *Mina tahaks LEGO politseid...*

## Lisa 4

### Lasteaia külastuspäevik

#### Esimene külastus

E 14.november 2011

Saabusin lasteaeda hommikuringi ajaks (09:00). Lapsed istusid juba vaibal ringis ja rääkisid kordamööda kasvatajale mida nad nädalavahetusel tegid ja kuidas isadepäeva tähistasid. Kasvataja tutvustas mind lastele ja selgitas neile, et ma käin ülikoolis ning mul on ühe koolitöö jaoks natuke nende abi vaja. Ja et seetõttu hakkab ma neil aegajalt külas käima, nendega vestlema ja muid toredaid asju tegema. Selle päeva hommikuringis tehti loendamist, õpiti kalendrikuid ja numbrit „1“. Mina istusin hommikuringi ajal lastest paar meetrit eemal ning ei osalenud vestlustes kordagi. Tunni lõpus seletas kasvataja lastele kuidas teha selle päeva töövihiku harjutusi ning andis neile nimeliselt töövihikud kätte. Töövihiku kättesaanud laps võis minna laua äärde töövihikut täitma.

Kasvataja arvas, et töövihiku täitmise ajal võiksin ma samuti laste seas ringi käia, küsida neilt nende joonistuste kohta (üks töövihikuharjutus) ja aeglasemaid lapsi pisut aidata, et lapsed minuga kiiremini harjuks ja tuttavaks saaks.

Kelle töövihikuharjutused tehtud said, võisid minna mängima. Poisid ja tüdrukud läksid erinevatesse rühma otstesse mängima. Poisid läksid ühte nurka legodega mängima – tund aega seisid nad truult selle laua ümber, kus legod olid ja ehitasid. Vahepeal kaklesid omavahel klotside pärast, vahepeal tulid näitama mis nad ehitanud olid. Üldiselt olid nad üsna kinnised ja hoidsid omaette.

Tüdrukutega oli lihtsam jutule saada. Nemad oli nukunurgas ja mängisid tüdrukute mängu. Poiste-tüdrukute segamänge sel hommikul mina ei täheldanud. Üks osa tüdrukutest mängisid nukumajas nukkudega kodu. Osa tüdrukutest mängisid juuksurinurgas ilusalongi. Neil on rühma ühes nurgas eraldi peegliga lauakene, mille kohale on kirjutatud juuksur. Laual on erinevad kammid, harjad ja tühjad purgid. Mäng nägi välja selline, et tüdrukud tegid üksteisele patse ja soenguid, kreemitasid mängult käsi ja nägu. Kolmas osa tüdrukutest

mängisid kodu – üks laps on ema ning kõik ülejäänud mängus osalejad on lapsed, kellel on veel omakorda nukkudest lapsed (väiksed beebid). Mäng seisnes selles, et tüdrukud tegid tegid kööginurgas süüa, vahetasid nukkul mähkmeid ja söötsid neid, klõpsisid vana mittetöötavat telekapulti ja vaatasid seinal olevat tervisliku toitumise plakati nagu telerit.

Sellest telerivaatamise mängust lähtuvalt üritasin tüdrukutelt ka mõningaid telerivaatamisega seonduvaid küsimusi küsida enda jaoks taustainfoks. Esmalt küsisin neilt, et mida nad praegu telekast mängult vaatavad. Sain vastuseks, et vaadatakse multikaid. Minu täpsustava küsimuse peale, et mis multikaid, vastati et lihtsalt multikaid. Uurisid neilt edasi, et mis nad telerist muidu vaatavad kui nad kodus on. Lapsed nimetasid mulle läbisegi erinevaid multikaid, aga kõige rohkem jäi kõlama Tommy ja Jerri multikas ning Muumid. Kuna mind huvitas ka see, milliseid täiskasvanutele suunatud saateid nad vaatavad, siis küsisin järgmiseks, et mida nad koos emme ja issiga õhtupoole telekast vaatavad. Selle peale kehtasid lapsed vaid õlgu ja ei osanud midagi öelda. Üritasin siis minna teist teed ja küsida konkreetset eelmisel õhtul *prime-time* ajal eetris olnud saadete kohta. Niisiis küsisin osadelt lastelt, et kas nad eelmisel õhtul tantsusaadet vaatasid. Selle küsimuse peale tulid esimesed jaatavad vastused. Kokkuvõtteks võib öelda, et konkreetne päev oli halb telerivaatamise uurimiseks, sest nädalavahetusel olid enamik lapsi olnud hõivatud muude tegevustega (pühapäeval oli suur osa lapsi külastanud vanaisasid isadepäeva puhul või võtnud midagi muud toredat ette koos oma isaga) ning neil ei tulnud saadete nimesid eriti meeldegi. Ilmselt oli oma osa ka veel võõrastamisel, sest ma olin nende jaoks tundmatu isik ja nad ei avanud end mulle kohe. Ühtegi mängu, mille põhielemendid (nt tegelased) või formaat oleks laenatud TV-st ma sel päeval tubastes mängudes ei täheldanud.

Laste muusikatunnis ma ei osalenud. Sel ajal õnnestus mul vestelda hoopis lasteaiadirektoriga, kellele ma tutvustasin põhjalikumalt oma uuringu ideed ning sain temalt kindla nõusoleku laste uurimiseks eelnevalt kokkulepitud tingimustel. Temagi arvates väärib teema igati uurimist. Uuringu teemast lähtuvalt rääkis ta mulle loo tema enda lähikonda kuuluvast 8aastasest tüdrukust, kes ei lase kodus oma vanematel üldse „Tantsud tähtedega“ saadet vaadata, vaid keerutab saate ajal teleri ees ja nõuab, et kõik hindaksid teda. Ning tüdrukust paar aastat nooremast poisist, kes nõuab, et tema vanaisa ehitaks talle erinevatest materjalidest selliseid laevu, nagu on ühes tema lemmikmultikas ja millel on sellest multikast tuttavad iseloomulikud detailid küljes. Oma uuringus ma neid andmeid kasutada ei saa, kuid

taustainfona on see väärt materjal ning aitab ehk küsida enda valimisse kuuluvatelt lastelt õigeid küsimusi.

Seejärel suundusid lapsed õue mängima. Poisid mängisid jalgpalli, maadlesid omavahel ja viskasid üksteisele liiva silma kui kasvatajad ei näinud ja üritasid nädalavahetusega kogunenud üleliigset energiat välja joosta. Tüdrukud kasutasid oma peamises mängus kolme võimlemisrõngast – pugesis rõnga sisse, nii et vähemalt 3 last oli ühe rõnga sees ja mängisid kolme vaguniga rongi. Rõngast hoiti vöökõrgusel ja joosti ringi. Vahepeal kukkusid kõik meelega ümber ja toimus „rongiõnnetus“. Seejärel tõusid kõik püsti, moodustati taas rong ja joosti edasi. Vahepeal lasti signaali (tehes suuga „tuut-tuuut“ häälightsusi) ning tehti peatusi öeldes kõva häälega välja ka peatuse nime (nt „Vaste-Kuuste“, „Lasteaia“, „Kasvataja“). Peatuses läksid mõned lapsed rongilt maha (pugesis rõngast välja) ja kuni järgmise peatuseni jooksid niisama rongi kõrval kaasa.

Vestlesin õues ka teiste rühmade kasvatajatega, et neilt taustainfot koguda. Ühe minu valimisse kuuluva kuueaastase poisi ema on samas lasteaias kasvataja. Tema rääkis, et poiss olevat vahepeal kodus kogu aeg oma sõpradega „Rajalt maha“ saate tegevustest inspireeritud mängu mänginud. Saates on mängijate ülesandeks läbida mingi keeruline rada – turnida mingite täispuhutavate patjade peal, ületada takistusi ilma vette või mudasse kukkumata jne. Poisid aga tõid selle saateformaadi mänguväljakule ja turnisid niisama võidu mööda ronimispuid ja muid mänguväljaku atraktsioone. Lapsevanem/kasvataja polnud aga kindel kas poiss selle mänguideo ka lasteaeda kaasa tõi. Samuti rääkis see kasvataja mulle, et vahepeal olevat poisid mänginud kogu aeg, et nad on ise LEGO tegelased. Ta lisas, et kõik tema lapse sõpradest poisid teavad kodulehte [www.lego.com](http://www.lego.com), kust nad mängivad LEGO arvutimänge (nt LEGO Ninjago). Tema hinnangul saavadki poisid selleks mänguks inspiratsiooni LEGO kodulehekülje arvutimängudest ja lühikestest multikatest ning LEGO toodete telereklaamidest. Multikate ja arvutimängude tegelaskujud pidid olema täpselt need samad, keda koos LEGO mänguasjade ja klotsidega osta saab. Sellised telerist inspiratsiooni saanud mängud pidid aga olema üsnagi lühikese elueaga ning kaduma kui midagi laste meelest põnevamat asemele tuleb.



## Teine külastus

R 18.november 2011

Lapsed hakkavad minuga juba ära harjuma. Kohati tundub, et neil on raskusi sellega, et kuidas minusse suhtuma peaks – kas nagu täiskasvanusse või nagu mängukaaslasesse. Vestlesin sellest ka kasvatajatega ning üritame mind teadlikult jätta erinevates tegevustes veelgi enam kõrvalseisja positsiooni ning pigem taodelda laste silmis „mängukaaslase“ ja „semu“ positsiooni.

Täna sel päeval kasutasid lapsed oma mängudes peamiselt päriselust võetud ainet. Täna neil vaieldamatu lemmik oli (eelkõige tüdrukute hulgas) „kassiga jalutamine“. Selles mängus on üks laps neljakäpukil ja mängib kassi ning teine mängib kassiomanikku ning hoiab käes riidejuppi, mis on mängult jalutusrihm. Omaette suhtumine on neil pissimisse-kakamisse (kindel komponent nii kodu- kui ka kassimängus). Ka kassimängu juurde kuulus alati see, et kassi rollis laps tegi igal võimalikul juhul peatusi jala tõstmiseks ja „pissimiseks“ ning kõik lähedalasuvad lapsed itsitasid. Mängu üritati mängida pigem poolsalaja ja kasvataja pilgu alt eemal.

Jätkuvalt populaarne oli kodu mäng. Lisaks tüdrukutele huvituvad sellest mängust väga ka poisid. Tüdrukud mängisid juba tuttava skeemi järgi kodu omaette nukunurgas (üks on ema ja ülejäänud kaks või rohkem olid tütred, kellel omakorda kõigil olid nukkudest tütred või õed, olenevalt sellest, kuidas mäng ette nägi). Poisid aga mängisid kahe-kolmekesi kodu suures nukumajas (3-korruselise möbleeritud nukumaja). Seal mängisid nad nii nukkude kui ka loomakujukestega. Mind selle mängu ligi eriti ei lastud. Poisid on tunduvalt kinnisemad ja palju privaatsemad oma mängu suhtes. Nii kui ma lähemale liikusin, siis mäng seiskus. Siiski õnnestus mul neid paar meetrit kaugemalt jälgida ja kuulata. Ka seal oli mängu keskseks teemaks olmeolukorrad, kuid pisut „mehelikumad“ kui tüdrukute mängus – kui isa tuleb koju, siis mida ta teeb jne. Tüdrukute mängudes korduvad pigem laste eest hoolitsemise ja söögi tegemise mudelid.

Ühel tüdrukul oli kaasas „Printsesside“<sup>1</sup> värviraamat, mida ta väga kiivalt hoidis ning teistel ei lasnud seda värvida. Värviraamat oli „Printsesside“ animafilmi kaasprodukt ning kõik tüdrukud teadsid, mis multikaga see komplektis käib.

Õues olles mängisid täna jälle lapsed võimlemisrõngastega rongi – paar last olid ühe rõnga sees ja niimoodi 2-3 rõngast järjest, vahepeal lasti „vilet“. Rongimäng on ilmselt ka seetõttu populaarne minu valimisse kuuluvate laste seas, et kohe lasteaiast taga on raudtee ning päevas paaril korral möödub lasteaiast rong, mis vahepeal ka laste rõõmuks signaali laseb.

Täna aga oli poistel pisut teised mängud. Nimelt algselt mängisid nad jalgpalli ning selle käigus viskasid ennast pikali ja teesklesid viga ja vastasele kollase kaardi väljateenimist. Kasvatajad selgitasid mulle, et see olevat seotud sellega, et praegu on telekast näidatud neid Eesti koondise mängu ja et kui jalgpalli mängimine hoovis on üldjuhul tavaline (paljud poisid käivad jalgpallitrennis), siis see „vigade teesklemine“ ja taoline komejant on praeguste EM valikmängudega seotud. Sageli jäid poisid päris pikaks ajaks maha lamama, ei reageerinud kui teised neid liigutasid või sakutasid jne.

Hiljem liikusid samad poisid teise mängu käigus muruplatsilt mänguväljakule ja istusid pikale palgile üksteise taha ritta. Palgil reas istumine imiteeris rongis istumist. Vahepeal „kukkusid“ mõned neist rongipealt maha murule pikali. Kusjuures kukkuja ise andis kõigile kõva häälega märku, et ma nüüd kukun maha ja vahel teadvustas ka, et „vaadake, ma kukkusin surnuks“. Jällegi jäi see sama kukkuja tükiks ajaks liikumatult maha lamama ja teeskles surnut (jäsemed hooletult laiali asetatud ja keel suust väljas). Üldiselt mängisid lapsed surnut nii kaua, kuni sellele tegevusele jätkus publikut. Kui teisi lapsi ümberringi jagus, siis vahepeal tegi laps silmad lahti, itsitas ning siis mängis jälle liikumatult surnut edasi. Selle sama „rongi“ peal mängiti läbi ka (tõenäoliselt) telekast nähtud vägivaldseid stseene – üks laps pani oma käe rusikasse ning aeg luubis tegi löömisliigutuse teise lapse põseni. Kui käpikus käsi puudutas teise lapse põske, siis hakkas teine laps sama kiirusega aegluubis kukkumislüügitust tegema. Kogu mäng oli omavahel konsensuslik, oli näha, et nad nautisid üksteisega selliste sündmuste läbimängimist ning üksteisele kordagi päriselt haiget ei teinud. Mängu juurde kuulusid ka ohtrad heliefektid (löögi häääl, pihtasaamise valuoie, kukkumishäääl jne). See oli pigem selline

---

<sup>1</sup> „Printsessid“ on Disney uus üldnimetus kõigi nende toodetud multifilmide naiskangelaste kohta. Ehk siis Printsessid on näiteks Lumivalgeke, Tuhkatriinu, Rapunzel, Pocahontas, Belle (Kaunitar ja Koletis), Aurora (Uinuv kaunitar), Ariel (Väike merineitsi).

poolavalik mäng ning kasvataja lähenedes mäng igaks juhuks seisati ning jäädi kasvataja reaktsiooni ootama.

Rühmas oli üks poiss, kes mängis samuti alguses koos teistega palli ja siis seda eespool kirjeldatud rongimängu ja kes oli selles surma teemas nii sees, et ta ei suutnudki seda järele jätta. Ta liikus ühest mängust teise (nii ükski mängides kui ka teiste laste grupiviisilistesse mängudesse juurde tulles) ja igale poole tõi kaasa suremise stseeni. Tema vaieldamatu lemmik oli kiik, kus ta teeskles suremist igas võimalikus asendis – kiigul istudes lössi vajudes ja kätega rippuma jäädes, kõhuli kiigul rippuma jäädes, kiigult aegluubis maha kukkudes suremine jne. Kasvatajad üritasid talle selgitada, et see on rumal mäng ja et mängi nüüd midagi muud kah, aga poiss oli selles teemas nii kinni, et ta ei suutnud edasi liikuda. Tal oli kuidagi nagu vaja see tunne või emotsioon enda seest välja elada ning ta kordas samu liigutusi ja käitumismustreid korduvalt ja korduvalt. Tegemist oli individuaalse mänguga, ta ei püüdnud teisi lapsi kah enda moodi käituma panna. Samas tundus, et ta siiski nautis ta seda, kui teised teda jälgisid. Üritasime uurida lapselt, et miks ta nii teeb ja kus ta seda varem ehk näinud on? Et kas see on kuskilt mingist filmist, või et kas sa nägid seda kuskil uudistes vms, aga poiss ei osanud meile vastata. Kasvatajad ise oletasid, et ehk on see segu üheltpoolt nendest vägivaldsetest filmidest ja multikatest, mida poisid kogu aeg vaatavad (sealt ka need vägivaldsete stseenide läbimängimised, mis leidsid aset rongimängus) ning et ehk on poiss kursis ka teleuudistega (pere vaatab õhtusi uudiseid) ning elab niimoodi nähtut läbi (3aastase poisi traagiline surm lasteaias paar päeva varem). Viimast lubasid oletada just need erinevatesse asenditesse tükiks ajaks rippuma jäämised täpselt sellisel viisil, nagu uudistes 3aastase lasteaialapse hukkumist pidevalt kirjeldatud oli. Muidugi on see üksnes oletus, kuid varasemalt polnud poiss kasvatajate sõnul selliseid surma mängu mänginud. Samuti ei olnud kasvatajate teada ka poisi lähiringkonnas hiljuti ühtegi traagilist sündmust aset leidnud (üldjuhul vanemad annavad kasvatajatele teada, kui lapse elus on juhtunud midagi olulist, mis võib lapse käitumist lasteaias muuta).

Vestlesin taaskord õuealal ka teiste rühmade kasvatajatega ning selgitasin ka neile, miks ma laste mängu jälgin ning mida ma uurin. Grupivestlusest tuli välja see, et nemad on täheldanud, et TV mõjud laste mängudele on üsna lühiajalised. Esimese näitena toodi Rapuntsel. Kui printsess Rapuntsli animafilm tuli kinodesse, siis hakkasid kõik tüdrukud endale nõudma vanematelt pikkade juustega Rapuntsli nukku, et sellega mängida. Samuti võisteldi ka lasteaias omavahel, et kes on mõnes mängus printsess Rapuntsel. Aga et konkreetse

animafilmi mõju kestab üsna lühidalt ja ainult nii kaua, kui miski on laste seas parasjagu ülipopulaarne (nt samaaegselt film kinos, poodi ilmuvad temaatilised mänguasjad ja McDonaldsi lasteeines sama multika mänguasjad). Ning et vahepeal pole ühtegi sellist kindlat TV mõjutustega mängu, sest midagi „lahedat“ lihtsalt ei jookse kinodes ega telekas. Siis mängitaksegi neid tavapäraseid tavaelust laenatud ainesega mängu – juuksurit, kodu, kassi-koera, teleka/teatrietenduse vaatamist jne või siis mängitakse valmismängudega (legod, klotsid, pusled jne).

### **Kolmas külastus**

K 23.november 2011

Kolmanda vaatluse viisin lähtuvalt laste tunniplaanist läbi õhtupoolisel ajal (pärast nende magamisaega). ). Esiolgu vaatlesin nende muusikatundi, seejärel rühmas nende vabamängu. Tundub, et lapsed hakkavad mind rohkem omaks võtma. Kui ma kohale jõudsin, siis jooksid koheselt tüdrukud mind kallistama. Sel korral tuli isegi üks poiss, kes võttis ümbert ringi ja tegi kalli kalli. Seni on poisid olnud väga tagasihoidlikud ja vähem avatud kui tüdrukud. Kallistamine lasteaias sõpruse märk – kui lapsed näiteks omavahel kaklema lähevad, siis laseb kasvataja neil lepituseks vabandada ja seejärel peavad lapsed kallistama ja „ära leppima“. Seega võis sellest žestist välja lugeda, et ma olen omaks võetud.

Vaatluspäeva alustasin kindla eesmärgiga – lähendada ennast teadlikult lastele ja olla nende silmis rohkem nagu semu ja mitte nagu täiskasvanu. Rääkisime ka kasvatajatega uuesti selle teema üle, et reeglid kõigil teada oleks, sest eelnevatel vaatlustel on juba ette tulnud olukordi, kus ma tavamõistuse järgi oleksin pidanud võtma vastutuse ja käituma nagu täiskasvanu (nt laste omavahelised löömisel, kokkulepitud reeglite rikkumised jne), kuid laste korralekutsumiste ja keelamistega ei võida ma nende usaldust nii lihtsalt.

Täna sel päeval oli rühmas mänguasjade päev, mis tähendas, et lapsed võisid sel päeval kodust omi mänguasju lasteaeda kaasa võtta. Minu jaoks oli see väga hea võimalus saada väike ülevaade selle kohta, mis mänguasju lapsed ise eelistavad (lapsed võtavad enamasti lasteaeda kaasa enda hetkelemmiku, et seda sõpradele näidata) ja näha, kas laste isiklike mänguasjade valik võib olla mõjutatud TV poolt.

Poisid läksid teise rühmaruumi ja mängisid omaette ühe poisi kaasavõetud rongimänguga. Sellesse kuulusid plastmassist rööpad, erinevad tunnelid, raudtee ülesõidukohad ja kaks elektrirongi. Eranditult kõik poisid osalesid mängus ja olid sellest absoluutselt vaimustuses. Korduvalt pandi 2 rongi korraga rööbastele (1 rong liikus kiiremini) ning oodati kuni teine rong jõudis esimesele järgi ja sellega kokku põrkas. Seejärel kukkusid kas rongid ümber, sõitsid rööbastelt maha või jäid mingi takistuse taha seisma. See pakkus poistele väga palju nalja.

Kui lapsi oli vähemaks jäänud (ja rongiomanik koos rongiga koju läinud), siis jäi käputäis poisse teise rühmaruumi bowlingut mängima (plastikust kurikad ja tavaline kummipall).

Tüdrukute vaieldamatu hitt oli aga PetShop mänguasjadesari. Kõik lapsed teavad, mis need on ja kõik tüdrukud tahaks neid. Tegemist on üldjuhul väikeste ca 5 cm pikkuste suure peaga plastikust loomakestega (aga on ka suuremaid). Välimuselt mitte midagi erilist, aga laste jaoks hindamatu kraam. Neid oli kaasas mitmel tüdrukul. Ühel oli neid loomakesi terve kotitäis kaasas ja kõik tahtsid tema sõbrad olla. Teisel oli neid vähem, aga see-eest oli temal originaal LittlestPetShop'i plastmassist maja, mis muutis ka tema automaatselt populaarseks. Mulle seletati ka täpselt ära, et mis loomaga käib kokku mis muu väiksem vidin (nt plastiksut kamm, tort vms). Ühesõnaga nende mänguasjadega mängiti terve õhtu. Oli kaks tüdrukute gruppi – majaga tüdruku juurde oli koondunud 3-4 last, kes mängisid kodu; hunniku PetShopidega tüdruk mängis teise tüdrukuga kahekesi niisama (suvalised mängumudelid nt ma tulen sulle külla, sa tuled mulle külla jne). Viimasel oli lisaks kaasas ka paar Zoobles'i mänguasja, mille üle ta eriti uhke oli. Lapsed seletasid mulle, et Zoobles'id on üsna uued mänguasjad ja nad töötavad magnetiga – kui paned väikse mänguasja vastavasse pessa, siis ta läheb munasse.

Veel mängisid tüdrukud

- Poodi – üks oli müüja, teised ostjad. Mänguraha eest osteti riulil seisvaid asju (nt tühje topsikuid)
- Kassi – üks on kiisuema, teised kõik kassipojad. Lapsed roomavad neljakäpukil maas ringi, nühivevad ennast üksteise vastu ja teevad kassi häält.
- Lühikest aega endise rühmakaaslase (läks kooli sel sügisel, aga tuli külla teistele) mobiiltelefoniga (kuni kasvataja palus telefoni ära panna ja teisi mängida).
- Telefonimängu reas istudes (traditsioonilist „ütle edasi“ telefonimängu).

Jällegi kordus laste mängus ka vägivaldsete stseenide läbimängimine. Ühe suure kodumängu käigus (mitu tüdrukut ja poissi samas mängus) hakkasid äkitselt kaks last ühe mänguasja pärast (mida nad kumbki tegelikult isegi väga ei tahtnud) mängult kaklema. Teised lapsed mängisid segamatult edasi ja ei pööranud neile mitte mingit tähelepanu. Üks poiss tegi teise poisi suunas löömisliigutusi – rusikaga ülespoole, põlvega allapoole. Juurde kuulusid ka suuga tehtud löögihelid. Mäng oli täiesti konsensuslik ja tegelikkuses sõbralik – mõlemad naersid terve aja. Ja kui see „hetk“ läbi sai, siis läks poolelijäänud mäng täiesti loomulikult edasi.

## Neljas külastus

R 9.detsember 2011

Ka sel korral viisi vaatluse läbi õhtupoole. Lapsi oli lasteaias suhteliselt vähe (väidetavalt on mingi viirus paar päeva laste ridu hõrendanud).

Osad tüdrukud istusid laua taga ja värvisid Lõvikuninga<sup>2</sup> värviraamatut. Küsisin lastelt, et kes see Lõvikuningas on ja kust te teate teda. Kõik teadsid, et Lõvikuningas on tegelikult multikast pärit tegelane ja et raamat on selle järgi tehtud. Osad polnud seda näinudki, aga olid veendunud, et see on hästi lahe. Kõik kes mängus olid, olid selgelt motiveeritud seda paksu värviraamatut koos lappama. Toimus ka äge vaidlus selle üle, et mis on mingil leheküljel oleva tegelase nimi ja kuidas tegelased üksteisega suhestuvad (kes on kelle onu jne). Kes lugeda oskas, see luges piltide all olevaid trükitähtedes kirjutatud tekste teistele ette. Ühte pilti värviti koos mitmekesi. Aga kuna see oli kõigi arvates äärmiselt „hinnaline“ asi ja kõik pidi õigesti minema, siis värvide valiku üle arutleti demokraatlikult, et kindlasti ikka õige värv satuks õige koha peale. Üks tüdruk, kes jälgis mängu pisut kõrvalt tuli minu juurde ja ütles pisut nõrdinult, et temal ei ole kodus seda multikat. Mitte midagi muud ta ei lisanud.

Tüdrukud mängivad üha enam kooli teemalisi mängu (sügisel kooliminevate laste rühm ikkagi). Oma mängudes imiteerivad nad erinevaid koolitunde. Mängivad läbi situatsioonid nii,

---

<sup>2</sup> Lõvikuninga animafilmi originaal tuli välja juba 1994. aastal ning on siiani maailma ajaloos kõige rohkem raha sisse toonud joonisfilm. 2011. a septembris tuli välja sama joonisfilm 3D versioon täiesti muutmata kujul ning taaskord toodi turule ka kogu animafilmi temaatikaga seonduv fännikraam - DVD-d, raamatud, mänguasjad, joonistusvahendid, klepsud, Lõvikuninga mänguasjad McDonaldsi lasteinetes jne.

kuidas nad arvavad, et asjad koolis umbes käia võivad. Üks on tahvli ees õpetaja (rühmas on päris tahvel, mida õpetamisel kasutatakse aeg-ajalt) ja kamandab teisi, ülejäänud istuvad pinkidel tahvli vastas ja käituvad meelega sõnakuulmatult. Mäng seisneb selles, et igaüks saab valida riulist 3 raamatut, siis hakkab tund ja kõik teevad näo, et loevad hoolega. See kestab niikaua kuni esimene ära tüdineb ja üritab mängu mingit muutust tuua ja pakub välja mingi uue idee (nt ütleb „vahetund hakkab“ või et „nüüd hakkab uus tund“ ja pakub välja mingi õppeaine nime). Kuna ükski nendest lastest pole mitte kunagi ise kogunud, kuidas üks õige klassitund täpselt välja näeb, siis võib ainult oletada, kust nad selle „halva õpilase“ mängimiseks ainek võtavad. Mõnel üksikul lapsel on kodus vanemad vennad-õed, kes käivad koolis, kuid ehk võib ka väga tagasihoidlikult oletada, et mingi mõju on siin teleril. Sealt on ehk nähtud kuidas peaks käituma üks tüüpiline halb ja sõnakuulmatu õpilane (nt „Simpsonid“). Nende enda käitumises õppetundides selliseid käitumismustreid mina veel näinud ei ole (keegi ei ürita meelega rumalam välja paista või tundi kiusu pärast segada).

Poisid oli sel päeval vähe. Nemad võtsid oma mänguasjad ja läksid rahulikult kõigi silme alt ära rühma kõige tagumisse nurka mängima. Vahepeal käisid ükshaaval mängukaaslaste peale kaebamas, aga üldiselt üritasid mitte kasvataja tähelepanu tõmmata endale. Poiste tänane põhimäng oli rongiõnnetuste läbimängimine. Poisid ehtasid mänguringi vagunitest pika rongi ning puuklotsidest tunnelid, mille alt rong läbi saab sõita. Rongi nimi oli „politseirong“. Mängu idee seisnes selles, et rong sõidab niisama ning siis sõidab sellesse küljepealt sisse kas rekka või mõni muu sõiduk. Tavaliselt sattus kokkupõrkesse ikka mitu erinevat sõidukit. Kui nn „laastamistö“ liiga väikseks jäi ja veel liiga palju vaguneid püsti seisis, siis tuli sinna otsa kihutada veel mõni sõiduk. Juurde käisid suuga tehtud pidurdamise, plahvatuse, kokkupõrke ja inimeste karjumise hääled. Sellist ahelkokkupõrke toimumist mängiti korduvalt läbi. Võimatu, et nad on sellist õnnetust päriselus isiklikult kogunud või näinud seda vahetult juhtumas. Siin on pigem siiski suur roll saksa kiirtepatrulli sarjadel ja action-filmidel. Kohati on äkki tegemist ka uudistest nähtud tõsielulise materjaliga. Ilmselt on laste mängudes segu nendest kõigest.

Kaks last, kes viimaseks jäid sel päeval, hakkasid koos nukumajas mänguasjadega kodu mängima (tüdruk ja poiss). Muidu koosnes mäng tavalistest olmesituatsioonidest. Ühel hetkel aga otsustati, et nüüd hüppab kass katusele alla ja saab surma. Tundus, et selles mängus jäi kass lõplikult surnuks ja ei ärkanud tagasi ellu. Rohkem kassi tegelaskuju igatahes mängus edasi ei kasutatud. Kahjuks lõppes mäng üsna varsti ära, sest ühele lapsele tuldi järgi ning

puudus võimalus teada saada, mis kassid nt paar minutit hiljem edasi oleks saanud. Sellegipoolest oli surmamoment mängus olemas ning see ei tekitanud kummaski lapses erilisi emotsioone – lapsed naersid koos kui kass alla kukkus ja surma sai ning mängiti rahumeeli edasi.

Veel mängisid lapsed näiteks hobust (lapsed jooksevad gallopisammul ringi), telefoniga rääkimist (lapsed räägivad mängutelefoni sisse) ja nukuteatrit (2 last teevad riidega kaetud toolide kohal nukkudega teatrit, teised istuvad reas ja vaatavad).

## **Viies külastus**

K 21. detsember 2011

Ka sel korral sattusin lasteaeda külastama just mänguasjapäeval. Ühel tüdrukul oli kaasas näiteks My Little Pony sarja värvilise lakaga kummist hobune. Lisaks „My Little Pony“ nimelistele mänguasjade (hobuste) kollektsioonidele on tehtud veel ka samade tegelaskujudega joonissarju, täispikki joonisfilme ning ka videomäng. Kõikidele tüdrukutele meeldis poni ning ka multikatega oldi kursis.

Ühel teisel tüdrukul oli kaasas ca 30x30 cm tugevast kartongist roosa ja läikiv „Printsesside“ karp, kus ta hoidis oma mänguasju. Karp oli üldjoontes roosa koos erinevate joonistustega (lossid, metsad) ning kaane peal oli akna sees papist printsessi figuur. (Ühel eelneval korral oli ühel tüdrukul printsesside sarja värviraamat.) Kõik tüdrukud teadsid, mis karp see on (Printsesside karp) ja kust seda saab (Juku mänguasjapoes müügil).

Ühel tüdrukul oli aga kaasas saabastega kassi mänguasi. Saabastega kassi antud versioon (täpne väljanägemine) on algselt pärit Shreki multikatest. Samad tootjad otsustasid aga sel aastal, et saabastega kass on nii atraktiivne tegelane ka iseseisvalt, et otsustasid täpselt sama tegelase panna uue multika peakangelaseks Shrekist iseseisvalt. Uus 3D saabastega kassi multikas tuleb kinodesse alles 2011/2012 talvel ning praegusel hetkel lapsed seda veel näinud ei saa olla. Antud mänguasi oli ilmselt veel siiski Shreki multika kaasprodukt, kuigi kõik lapsed teadsid juba, et Saabastega Kassi multikas tuleb kohe (treilerid jooksevad kinodes juba pool aastat). Mänguasja seljapeal oli nupp, mida tõstes läksid kassi silmaiirised suureks



(„Shreki“ joonisfilmis oli see „suurte silmade“ tegemine Saabastega Kassi leivanumber) ning kass ise oli talle iseloomulikus alandlikus asendis (esikäpad rinnal sitsivas asendis).

Jälle oli mitmel tüdrukul kaasas PetShopi mänguasjad. Kui eelmisel korral oli ühel tüdrukul kaasas suur PetShopi maja, siis sel korral oli ühel teisel tüdrukul kaasas PetShopi magnetahvel, kus oli küljes ka tugevast kartongist lehtedega PetShopi raamat. Raamat sisaldas sisuliselt juhendit kuidas järgi joonistada PetShoppidega kaasas olevaid väiksemaid ja lihtsamaid lisamänguasju (PetShopi mänguasju ostes on iga loomakesega kaasas mingi hästi pisike vidin nagu nt ämber, kamm, muffin vms). Tüdrukud võrdlesid omavahel kellel on mis PetShopid ja teadsid täpselt peast, et millise loomakesega tuli milline pisike lisalelu või kleeps kaasa. Sel korral mängiti nendega samuti nukumajas kodu või siis võrreldi niisama, et kellel on rohkem PetShoppe või kellel on ilusam PetShop.

Ka Zoobles mänguasju oli ühel tüdrukul kaasas, aga sel korral nendega eriti ei mängitud. Poiste sõnul on Zoobles'id põhimõtteliselt tüdrukute Bakuganid. Bakuganid pidid aga olema juba eilne päev ja nüüd on poiste seas hitt Beyblade mänguasjad. Tegemist on mingite keerlevate mänguasjadega, millega saab omavahel võistelda. Olemas on suisa vastavad plastikust areenid ning väljaspool areeni mängimine kulutab Beyblade'i ja rikub selle ära. Eesmärk on vastase Beyblade pikali lüüa. Poistel neid kaasas polnud, aga need pidid olema maru vahvad ja kõik tahaks neid endale. Mitte ükski poiss ei öelnud nende kohta midagi negatiivset.

## **Lisa 5**

### **Õppematerjal**

Õppematerjal eelkooliealiste meediapädevuse arendamiseks on lisatud tööle digitaalsel kandjal (CD plaat).