

Tartu Ülikool
Sotsiaal- ja haridusteaduskond
Haridusteaduste instituut
Klassiõpetaja õppekava

Birgit Habe
MÄNGUDE KOMPLEKT GRAMMATIKA ÕPETAMISEKS II KOOLIASTME
INGLISE KEELE TUNDIDES
magistritöö

Juhendaja: Tiia Krass
Kaasjuhendaja: Esta Sikkal

Läbiv pealkiri: Mängude komplekt grammatika õpetamiseks

KAITSMISELE LUBATUD

Juhendaja: Tiia Krass

.....

(allkiri ja kuupäev)

Kaasjuhendaja: Esta Sikkal

.....

(allkiri ja kuupäev)

Kaitsemiskomisjoni esimees: Krista Uibu

.....

(allkiri ja kuupäev)

Inglise keele grammatika õpetamiseks mängude komplekt II kooliastmele

Resümee

Magistritöö eesmärgiks oli koostada II kooliastme inglise keele tundideks mängudel põhinev komplekt, mida ekspertide hinnangute alusel pärast katsetamist parandada ja täiendada. Komplekt koosnes 6 mängust. Töö koosnes kahest uurimusest. Esimese uurimuse käigus koostati õppematerjal ja esitati see ekspertidele katsetamiseks nendelt hinnangute saamiseks. Mänge katsetasid 8 eksperti Eesti erinevate koolide II kooliastmes. Ekspertanalüüsist selgus, et mängud on vastavuses Riikliku õppekavaga, üldiselt eakohased, terviklikud ja kaasaegsed. Saadi teada, et mängude juhendid ja struktuur on enamasti arusaadavad ning nende mängudega on võimalik lisamaterjalis püstitatud eesmäärke saavutada ja mängu reaalselt II kooliastmes kasutada. Teise uurimuse käigus katsetati mängu 5. klassi õpilastega, et saada mängudele esmaste kasutajate hinnangud. Ankeetküsitluse analüüsist selgus, et mängud olid õpilastele huvitavad, enamasti sobiva pikkusega, meeldivate abivahenditega. Õpilaste arvamusel aitas õppematerjal neil grammatikat õppida.

Võtmesõnad: keeleõpe, grammatikaõpe, mäng, mängude valik, õppematerjal

Study Material of Games for Teaching Grammar in Schoolstage II.

Abstract

The aim of the master's thesis was to compile a collection of games based on teaching English grammar. The collection included 6 games and was meant for school stage II. The research includes two studies. During the first study the material was compiled and expert analysis was carried out in order to evaluate the material. The games were tested and evaluated by 8 experts from different Estonian schools. The results showed that games were age-appropriate and corresponded to the curriculum, were comprehensive and modern. The instructions and the structure of the games were considered understandable and the aims of the games achievable. The experts' recommendations helped to improve the games. The second analysis consisted of teaching grammar with the collection of games in form 5 as well as getting students' initial rating to the games. The results showed that students considered games interesting, and of suitable length. Students also liked the study aids for the games and learning grammar was easier through these games.

Keywords: teaching grammar, games in language learning, games for teaching grammar, study material

Sisukord

Sissejuhatus	4
<i>Grammatika ja selle tähtsus keeleõppes</i>	5
<i>Grammatika õpetamise lähenemisviisid.....</i>	6
<i>Mäng kui grammatika õpetamise võte.....</i>	8
<i>Grammatika õpetamiseks sobivad mängud II kooliastmes</i>	9
<i>Mängude valimine</i>	10
<i>Õppematerjali koostamise kriteeriumid</i>	12
<i>Uurimuse eesmärgid ja uurimisküsimused.....</i>	14
Metoodika.....	16
<i>Uurimus nr. 1</i>	16
<i>Õppematerjali koostamine</i>	16
<i>Õppematerjali koostamise käik</i>	17
<i>Ekspertanalüüs</i>	18
Tulemused	20
<i>Uurimus nr. 2</i>	24
Tulemused	25
Arutelu.....	29
Tänuõnad	34
Autorsuse kinnitus.....	35
Kasutatud kirjandus.....	36

LISA 1 Mängudel põhinev õppematerjal

LISA 2 Ekspertankeet

LISA 3 Ankeet õpilasele

Sissejuhatus

Inglise keele kui A-võõrkeele õppimise üheks eesmärgiks on äratada õpilastes huvi keelte õppimise vastu ning tekitada motivatsiooni võõrkeeleõppeks (Põhikooli riiklik õppekava „Lisa 2“, 2011). II kooliastmes on väga oluline toetada õpimotivatsiooni osalusõõmu pakkuvate õppeülesannetega, milles on tähtsal kohal ka mänguline element (Põhikooli riiklik õppekava, 2011). Samuti on II kooliastmes õpetaja ülesandeks kasvatada õpilaste teadmisi keelekasutuse kohta ja aidata neil kasutada keelt nii, et nad areneksid enesekindlaks keelekasutajaks (Davison & Dowson, 2003). Seega tuleb kogu põhikooli vältel õpetajal leida viise, kuidas pidevalt motiveerida õpilasi võõrkeelt õppima (Linse, 2005) ning arendada eakohaseid võõrkeelepädevusi, seal hulgas suutlikkust mõista ja tõlgendada võõrkeeles esitatut ning suhelda vastavalt eesmärgile nii kirjas kui kõnes (Põhikooli riiklik õppekava „Lisa 2“, 2011).

Õpitulemused inglise keele õppes II kooliastmes (4.-6. klass) on selgelt määratlenud Põhikooli riiklikus õppekavas „Lisa 2“ (2011). II kooliastme lõpetaja (6. klass) peab õpitud temaatika raames saama aru inglisekeelsetest lausetest ja inglise keelega toime tulema erinevates suhtlusolukordades. Õpilane peab suutma töötada õpitavas keeles nii iseseisvalt kui koos kaaslastega ja oskama seada endale õpieesmärke.

Kõikide eesmärkide saavutamiseks peab õpilane ka hästi oskama õpitava keele grammatikat. Grammatika õpetamine on aga õpetajale raske, kuna õpilased ei pruugi grammatikreeglitest ning nende vajalikkusest aru saada. Seetõttu võivad õpilased kiiresti keelestruktuuride harjutamisest või grammatika õppimisest tüdineda (Gerngross, Puchta & Thornbury, 2006). Õpilaste keelehuvi hoidmiseks ja ka grammatika õppimise huvitavaks tegemiseks on inglise keele tundides tähtsal kohal lõbusad ja huvitavad tegevused, mille alla kuulub ka mängimine, sest see haarab õpilasi aktiivselt töösse ning toob tundidesse vaheldust (Brewster, Ellis & Girard, 2003). Motiveeriva iseloomuga mängud aitavad õpilastel harjutada võõrkeele hääldust, sõnavara, grammatikat ning samuti nelja keelelist osaoskust – kõnelemist, kirjutamist, kuulamist, lugemist (Ersöz, 2000; Pettinger, 2007). Konkreetse sihtgrupi jaoks mängude leidmine on aga ajakulukas ning õpetaja jaoks lisatöö. Seetõttu on oluline, et õpetajal oleks võimalus leida kergesti just tema klassi jaoks sobivat õppematerjali (Brewster et al., 2003).

Viimastel aastatel on Tartu Ülikooli sotsiaal- ja haridusteaduskonnas koostatud mitmeid õppematerjale võõrkeele, eelkõige inglise keele õpetamiseks. Käsitletud on palju erinevaid teemasid, nende hulgas on ka Lenne Tammiste (2013) autentsetel lauludel põhinev töölehtede

komplekt grammatika õpetamiseks. Mängude kasutamist I kooliastmes ja õpetajate hinnangut sellele on uurinud Kadi Viitak (2012). Põldsamm (2000) uuris oma diplomitöös grammatikamängude tähtsust inglise keele õpetamisel ning selgus, et õpetajate arvamusel muudavad grammatikamängud grammatika õppimise huvitavamaks ja lõbusamaks.

Masuhara & Tomlinson'i (2010) uurimusest selgus, et õpetajad ning õpilased sooviksid materjale, milles leiduks huvitavaid ülesandeid grammatika õpetamiseks. Ka Karbalaei, Kheyrkhahnia, Kheyabani & Narmani (2013) töid välja, et õpetajad vajavad komplekteeritud meetodeid, et aidata õpilastel grammatikat õppida. Töö autori teada ei ole Tartu Ülikoolis koostatud ühtegi mängudel põhinevat õppematerjali inglise keele grammatika õpetamiseks. Valminud mängude komplekt ja juhendid õpetajatele on seetõttu katse pakkuda lisamaterjali inglise keele tundideks mängude näol.

See magistritöö koosneb kahest osast. Esimene osa annab ülevaate inglise keele grammatika õpetamise erinevatest käsitlustest ja mängude kasutamisest keeleõppe tundides. Selles osas on toodud välja ka õppematerjali koostamise põhimõtted. Töö teises osas on ülevaade kahest uurimusest: esimeses uuriti ekspertanalüüsi kaudu õppematerjali sobilikkust II kooliastmele ja koguti parandusettepanekuid ning teises uuriti õpilaste kui esmaste kasutajate hinnanguid koostatud mängude kohta.

Grammatika ja selle tähtsus keeleõppes

Mõistet „grammatika“ defineeritakse erinevates allikates erinevat moodi. Michael Swan (s.a.) on öelnud, et küsimus „Mis on grammatika?“ tundub olevat vastamiseks lihtne seni, kuni keegi seda küsib. Oxford Advanced Learner's Dictionary (2015) järgi on grammatika reeglite kogum, mille abil muuta sõnu, et neid liita lauseteks. Hadfield & Hadfield (2008) väidavad, et grammatika on keelesüsteemi kirjeldus, mis näitab meile, kuidas sõnu lausetes paigutada, kuidas neid omavahel kombineerida ning kuidas me saame muuta sõna nii, et tekiksid uue tähendusega sõnad. Ur (2009) on öelnud, et grammatika on viis, kuidas sõnu kokku pannes moodustada korrektseid lauseid, andes edasi konkreetseid tähenduslikke mõtteid, mida ainult sõnavara abil teha ei saa. Olgugi et grammatikat defineeritakse mitut moodi, ühendab kõiki definitsioone arusaam, et grammatika on vahend keele teadlikuks omandamiseks (Hadfield & Hadfield, 2008; Ur, 2009).

Nassaji & Fotos (2011) on öelnud, et grammatika on keele alus. Ilma selleta ei ole olemas ka keelt. Paraku ei ole jõutud ühisele arusaamisele, missugune on kõige õigem lähenemisviis grammatika õpetamisele. Grammatika-tõlke meetodi puhul samastatakse grammatika õpetamine keelereeglite õpetamisega. Selle meetodi puhul eeldatakse, et keel

koosneb peamiselt grammatikareeglitest ning nende reeglite tundmisest piisab, et head keeleoskuse taset omandada (Mart, 2013; Mishan, 2005; Richards & Rodgers, 2001). 19. sajandi lõpus ja 20. sajandi alguses hakati seoses kommunikatiivse grammatika õpetamise käsitluse levikuga grammatika õpetamist alahindama. Arvati, et grammatikat omandatakse vaistlikult, ning sellel on vähene mõju kommunikatiivse pädevuse arengule (Nassaj & Fotos, 2011; Richards & Renandya, 2002). Kommunikatiivsete pädevuste alla kuuluvad keele struktuuri kontekstis õppimine, mille kaudu omandatakse grammatikareeglid järk-järgult, keelekasutuse olukohasuse ning teksti mõistmise ja loomise arendamine (Põhikooli riiklik õppekava „Lisa“, 2011). Praegusel ajal on aga jõutud arusaamisele, et grammatika õpetamist ei tohi eirata, sest see mängib olulist rolli keeleõppes (Brewster et al., 2003; Lewis & Mol, 2013; Nassaj & Fotos, 2011; Richards & Renandya, 2002; Swan, 2006; Ur, 2009). Thornbury (1999) on raamatus toonud välja põhjendused, miks grammatika on keeleõppes oluline.

- Keeleõppes õpitakse üksikuid sõnu ja fraase, et õpilased saaksid hakkama lihtsamates situatsioonides. Paraku uutes olukordades võib õpitud väljenditest puudu jääda. Sel juhul aitabki grammatika tundmine uusi sobivaid lauseid moodustada.
- Grammatika tundmine aitab vältida lausetest valesti arusaamisi. Mingil hetkel ei piisa ainult üksikutest sõnadest, et oma mõtet õigesti edasi anda – vaja on juba rohkem.
- Grammatika muudab keele õppimise organiseerituks. Kui alguses võib keele õppimine tunduda keeruline ja keel ise väga arusaamatu ning segane, siis keele grammatikasüsteemi tundmine muudab keele toimimise mõistmise kergemaks.

Kokkuvõtlikult võib tõdeda, et õpetajad peaksid teadvustama grammatika tähtsust ning õpetama seda läbi teadlikult valitud lähenemisviisi ja osaoskuste (Helbig, Götze, Heinrich & Krumm, 2001).

Grammatika õpetamise lähenemisviisid

Grammatika õpetamisel puutub õpetaja kokku erinevate mõistetega nagu lähenemisviis, meetod, võte, ülesanne. Et paremini nende sisust aru saada, tuleb esmalt lahti seletada tähtsamad põhiterminid. Mitmed autorid (Harmer, 2007; Richards & Rodgers, 2001) on neid mõisteid defineerinud sarnaselt.

Metoodika põhiterminid on hierarhilised ja kõige üldisem mõiste on *lähenemisviis*. Seda mõistet kasutatakse, et väljendada üldisi tõekspidamisi õpetamise, õppimise ja õppe sisu

kohta. *Lähenemisviis* kirjeldab meetodi keelekasutust, kuidas õpilased omandavad keeleteadmisi ja tingimusi, mis soodustavad edukat keeleõpet (Harmer, 2007).

Järgmine mõiste on *meetod*, mis lähtub lähenemisviisist. Meetod näitab, milliseid tegevusi tuleb kasutada, mis on õpetaja ja õpilase roll selles meetodis, ja millised materjalid on kasulikud keeleõppes. Meetodite elluviimiseks kasutatakse erinevaid võtteid ja ülesandeid. *Võtte* on toimimise viis, mis leiab aset klassiruumis või sellest väljaspool ning *ülesanne* on kindel tegevus tunnis Harmer, 2007; Richards & Rodgers, 2001; Ur, 2009).

Keele õpetamiseks pole ühte kindlat viisi (Gordon, 2015). On jõutud arusaamale, et erinevad õpetamisviisid ei pruugi kõigile sobida. Sõltuvalt keeleõppe sisust ja õpetaja- või õpilasekesksusest jagatakse grammatika õpetamise lähenemisviise mitmeti (Brewster et al., 2003). Richards & Rodgers (2001) jagavad lähenemisviisid kolme rühma – traditsiooniline, humanistlik ja kommunikatiivne. Harmer (2007) jagab inglise keele grammatika õpetamise lähenemisviisid kahte suurde rühma – traditsiooniline lähenemisviis ja kommunikatiivne lähenemisviis. Võttes aluseks Harmeri jaotuse toob töö autor järgnevalt välja mõlema lähenemisviisi põhilised jooned, kuid õppematerjali koostamisel on lähtutud kommunikatiivsest lähenemisviisist.

Traditsioonilise keeleõppe puhul on põhiohk grammatika õppimisel – õpitakse reegleid ja struktuure, kasutatakse palju reeglite meeldejätmist drillimise kaudu ning tekstide tõlkimist (Mart, 2013; Nassaji & Fotos, 2011; Richards & Rodgers, 2001). Tundides kasutatav sõnavara valitakse lugemistekstide põhjal. Osaoskustest pööratakse suurt tähelepanu kirjutamise ja lugemise arendamisele, tagaplaanile jäävad kuulamine ja rääkimine (Mart, 2013; Richards & Rodgers, 2001), mistõttu jääb hea suhtlemisoskuse saavutamine teisejärguliseks (Harmer, 2007).

Kommunikatiivse lähenemisviisi puhul on keeleõppe eesmärgiks arendada õpilastes suhtlemisoskust. Mõned autorid eelistavad tugeva ja struktuurse grammatilise aluspõhja kujundamist, mille abil õpilased moodustavad lauseid ja suudavad end erinevates olukordades väljendada. Teised eelistavad harjutusi, mis arendavad keele soravat ja õiges kontekstis praktiseerimist, millele grammatikateadmised lisanduvad otsekui iseenesest, ilma et neid peaks eraldi õppima või õpetama (Harmer, 2007; Mishan, 2005; Richards & Rodgers, 2001; Sheils, 1993). Nende kahe lähenemisviisi ühendamisel saavutatakse tasakaal keele soravuse ja täpsuse õpetamise vahel (Sheils, 1993). Kommunikatiivse lähenemisviisi korral pakub keeleõpe suurel hulgal võimalusi õpitavat keelt reaalses situatsioonides kasutada. Selleks rakendavad õpetajad meetodeid ja võtteid, mille toel saab õpilane kasutada õpitavat keelt

arutlemisel, vabandamisel, oma arvamuse avaldamisel ning muul viisil oma keelelist pädevust näidata (Harmer, 2007; Mishan, 2005; Moon, 2000; Sheils, 1993).

Kommunikatiivse lähenemisviisi põhiline tõhusus seisneb tõdemuses, et õpilased vajavad hea suhtlustaseme saavutamiseks midagi enam kui pidevat grammatikareeglite harjutamist ja kontrollitavate ülesannete täitmist. Kommunikatiivsed võtted on õpilastele nauditavad ja annavad neile võimaluse õpitud keelt erinevates olukordades praktiseerida. Nende võtete alla kuuluvad rollimängud, diskussioonid, probleemide lahendamised, projektid ja mängud (Harmer, 2007; Linse, 2005). Mänge ei kasutata mitte üksnes meelelahutuseks, vaid nendel on tundides oluline roll (Botturi & Loh, 2008).

Mäng kui grammatika õpetamise võte

Mäng on kommunikatiivses keeleõppes kasutatav tähtis võte (Linse, 2005), mis rikastab tundi keeleteema selgitamise ja õpitu kinnistamise teel (Botturi & Loh, 2008). Mäng on lõbus tegevus, millel on kindlad reeglid ja kindel eesmärk. Mänguga kaasneb koostöö, mõtlemine, probleemide lahendamine ning õppimine (Hadfield, 2003; Talak-Kiryk, 2010). Mänge võib liigitada mitmeil viisil. Üheks võimaluseks on jagada mängud kahte rühma - võistlusmängud ja koostöömängud (Hadfield, 2003). Võistlusmängude puhul moodustatakse grupid või paarid, kes hakkavad omavahel võistlema. Nende mängude puhul on alati keegi võitja, kes jõuab esimesena finišisse või saavutab esimesena soovitud eesmärgi. Koostöömängude puhul töötavad mängijad koos ühise eesmärgi nimel (Brewster et al., 2003; Hadfield, 2003). Koostatud õppematerjalis on töö autor võtnud peamiseks aspektiks mängude võistluslikkuse ning koostöövõime arendamise, sest ka Põhikooli riiklik õppekava (2011) on toonud välja, et õppetunnid peavad pakkuma õpilastele võimalust koolitunnis arendada koostöövõimet ja kehalist aktiivsust.

Brewster et al. (2003), Harmer (1993) ja Moon (2000) on välja toonud keeleõppes kasutatavate mängude teistsuguse liigituse. Selle põhjal jaotatakse mängud järgnevalt: liikumismängud, lauamängud, kuhu alla kuuluvad näiteks kaardi-, pildi- ja joonistamismängud ning arvamis- ja sõnamängud. Töö autor on keskendunud just nendele kahele suurele rühmale – liikumismängudele ja lauamängudele .

Liikumismängud. Liikumismängud annavad õpilasele võimaluse olla aktiivne ning liikuv, lahendada probleeme ning arendada eluks vajalikke füüsilisi ning vaimseid oskusi (Chau, s.a.; Tomporowski, McCullick & Pesce, 2015). Õpilaste kaasamine aktiivsesse tegevusse tõstab nende keeleõppe motivatsiooni (Wells & Narkon, 2011). Liikumismängu tegevuste käigus on õpilase tähelepanu koondunud ülesande lahendamisele mitte keeleteema õppimisele –

teadmisi omandavad õpilased ise seda märkamata (Brewster et al., 2003). Liikumismängud tõstavad ka õpilase päevast liikumisaktiivsust, mis tagab pikaajalise positiivse mõju õpilase tervisekäitumisele (Tomporowski et al., 2015). Liikumismänge võib kasutada nii tunni sissejuhatavas osas õpilaste aktiveerimiseks, kui ka tunni lõpus teema kokkuvõtmiseks (Lewis & Mol, 2013).

Lauamängud. Lauamängud on sellised mängud, milles kasutatakse abivahenditena mängulauda, mängunuppe, täringut ning vajadusel küsimustekaarte (Brewster et al., 2003, Buttner, 2007). Keeleõppes võib lauamänge kasutada nii grammatikateema harjutamiseks kui ka kordamiseks või kinnistamiseks enne hindamist. Lauamängud sobivad pärast kontrolltööd klassi tegevuses hoidmiseks (Buttner, 2007), sest lauamängudega saab tagada klassis rahu ja vaikust (Lewis & Bedson, 1999). Nii liikumis- kui ka lauamängude puhul on oluline reeglite ning juhendite korrektne selgitamine, samuti õpilaste mängu eesmärkidest teavitamine (Brewster et al., 2003; Buttner, 2007).

Grammatika õpetamiseks sobivad mängud II kooliastmes

Tomlinson (2013) väidab, et õpilased saavutavad paremaid tulemusi, kui õppimine on positiivne, meelelahutuslik ning nauditav tegevus. Ka II kooliastme puhul peetakse oluliseks tegevuste mängulisust ning lõbusust. Mängu mängides on õpilased sellesse süvenenud ning naudivad mänguprotsessi. Tänu sellele soovivad nad innukamalt harjutada keeleteemat, praktiseerides seda enda jaoks loomulikus keskkonnas – mängus (Botturi & Loh, 2008; Linse, 2005; Lewis & Mol, 2013; Moon, 2000; Wright, Betteridge & Buckby, 2006). Cameron & McKay (2010) väidavad, et II kooliastme õpilased ärrituvad kergemini, kui neilt nõutakse pidevat grammatika õppimist. Samuti tunnevad nad end ebakindlalt klassikaaslaste ees, kui peavad inglise keeles rääkima ja enda arvamust väljendama. Chau (s.a.) uurimusest selgus, et 86 % õpilastest tundsid end võõrkeeletunnis suhtlemisel ja enda väljendamisel mängides julgemana kui tavapäraseid tegevusi tehes. Karbalaie et al. (2013) uurimusest selgus, et grammatika õppimisel tõstis mängude kasutamine keeletunnis õpilaste testide tulemusi võrreldes õpilastega, kes ei õppinud grammatikat mängude kaudu. Brewster et al. (2003) väidab, et mängud innustavad õpilasi meenutama ja võõrkeelseid väljendeid julgelt harjutama. Mängides saavad õpilased korrata varem õpitud väljendeid ja loovamalt praktiseerida lausekonstruktsioone erinevates olukordades. Õpilased üritavad tegevuse käigus rakendada võõrkeelt olukorra lahendamiseks ja oma arvamuse väljendamiseks. See muudab keele õppimise meeldejäävamaks ja huvitavamaks (Brewster et al., 2003; Chau, s.a.; Linse, 2005; Talak-Kiryk, 2010).

Mängu ülesandeks on äratada huvi keele vastu ja seda tähelepanu säilitada. Chau (s.a.) uurimusest selgus, et õpilased olid mängu mängides tunnile ja teemale pühendunud esitades teemakohaseid küsimusi. Mängu käigus töötavad õpilased koos klassikaaslastega, kasutades õpitavat materjali (Ersöz, 2000; Talak-Kirynt, 2010). Uurijate Huyeni & Nga (2003) tööst selgus, et tänu mängudele olid õpilased huvitatud tunni teemast ning võtsid õppetööst aktiivselt osa. Põhikooli ja gümnaasiumi riikliku õppekava (2002) järgi on murdeikka jõudes õpilastel vaja ülesandeid, mis võimaldavad neil erinevaid rollikonflikte läbi mängida ja neile lahendusi otsida, et õppida oma erinevaid rolle tasakaalustama. Olulisel kohal on situatsioonide loomine, kus on võimalik pälvida kaaslaste tunnustust.

Mängude valimine

Keeleõppeks saab kasutada väga paljusid mängu, kuid nende valikul peab õpetaja arvestama ka mitmete aspektidega (Brewster et al., 2003; Cameron & McKay, 2010; Pettinger, 2007; Ur, 2009). Õpetaja peab mängu kohandama ja ka uuendama, et mängude tase sobiks II kooliastmele. II kooliastmes peaks õpilane aru saama iseseisvalt lihtsatest võõrkeelsetest juhenditest, käituma vastavalt kuuldule ning väljendama ennast õpitavas keeles õpetaja abiga (Põhikooli riiklik õppekava „Lisa 2“, 2011).

Mängu ea- ja jõukohasus. Brewster et al. (2003), Ersöz (2000) & Pettinger (2007) on seisukohal, et mängude puhul on oluline eelnevalt kindlaks määrata klassi keeleline tase. Algajate õppijatega peab kasutama mängu, mille keeleline tase ei ole väga raske. Nemad vajavad lihtsaid selgitusi, et mängu käik oleks arusaadav. Ur (2009) on välja toonud, et mängul peab olema ka saavutatav eesmärk. Õpilasel peab olema võimalus ülesandega hakkama saada ning võistlusmängu puhul seda võita. II kooliastmes on oluline pakkuda õpilastele mängu, mis võimaldavad neil hakkama saada väljakutsetega isegi siis, kui keeletase on õpilastele lihtne. Oluline on oodata õpilastelt enam, siis püüavad ka nemad rohkem (Cameron & McKay, 2010). Mängude muutmine vastavalt eale ja jõukohasusele võimaldab ühte mängu kasutada erinevate klassidega (Simpson, 2011). Mängu muutmine vastavalt sihtgrupile võimaldab kõikidel mängus osa võtta ning aktiivne osalemine tõstab õpilaste motiveeritust (Pettinger, 2007).

Mängu motiveeriv iseloom. II kooliastmes peab õpetaja pöörama erilist tähelepanu õpilase motiveerimisele ning olulisel kohal on motivatsiooni tõstmisel mäng (Põhikooli riiklik õppekava, 2011). Mängu valimisel tuleb pöörata tähelepanu mängu iseloomule, vaagima kas see on aktiivne või rahulik (Brewster et al., 2003; Lewis & Bedson, 1999). Aktiivsed mängud äratavad klassi üles ja kaasavad õpilasi töösse nii füüsiliselt kui ka vaimselt. Aktiivsed

mängud on näiteks liikumismängud, võistlusmängud ja samuti arvamismängud, mis erutavad õpilasi (Brewster et al., 2003; Lewis & Bedson, 1999). Aktiivsete mängude puhul tuleb arvesse võtta tõsiasja, et mõne grupi puhul võib aktiivne mäng toimida vastupidiselt – mängu lõppedes õpilased rahulikumaks muuta. Samas võib tekkida ka olukord, kus klass muutub liiga ülemeelikuks ja õpetaja kaotab klassi üle kontrolli (Lewis & Bedson, 1999; Talak-Kiryk, 2010). Rahulikud mängud rahustavad klassi füüsiliselt maha, kuigi võivad olla vaimselt väga kaasahaaravad. Rahulike mängude alla kuuluvad joonistamis-, kirjutamis- aga ka lauamängud (Brewster et al., 2003; Lewis & Bedson, 1999).

Mängu abivahendite kättesaadavus. Mängude valikul mängib suurt rolli ka abivahendite olemasolu. Paljude mängude puhul läheb vaja mitmeid materjale, mis võivad õpetajale muutuda kulukaks: kaartide ja mängualuste printimine, täringute ja nuppude muretsemine. Samuti võtab väga palju õpetaja ajast ära erinevate materjalide kopeerimine, lõikamine ja sorteerimine (Hadfield, 2003). Üheks võimaluseks on paluda õpilastel esemeid tundi kaasa võtta, kuid sel juhul peab ka õpetaja olema varustatud mitmete komplektidega, kuna õpilased pahatihti unustavad asju koju (Lewis & Bedson, 1999). Õpilased saavad aga aidata materjale lõigata ja sorteerida. Kui õpetajal leidub võimalusi ja vahendeid, võiks ta materjalid ka kiletada ja järgnevateks kasutuskordadeks säilitada (Hadfield, 2003).

Mängu selged juhendid. Mängu juhib õpetaja, kelle ülesandeks on õpilasi jälgida ja suunata, aga anda ka nõu ning vajadusel selgitada uuesti mängu reegleid (Brewster et al., 2003; Hadfield, 2003). Mängu reeglite ehk juhendite selgitamiseks on parim aeg enne gruppidesse jagunemist ning abivahendite välja jagamist. Vastasel juhul võib tekkida olukord, kus õpilased on juba õpetaja poole seljaga ega kuula teda tähelepanelikult. Klassis võib tekkida häiriv lärm ning mänguks planeeritud aeg pikeneda (Ur, 2009). Mängu juhendite andmise muudab efektiivsemaks kõlav ja selge hääl ning aeglaselt lausunud laused. Abiks võivad olla õpilaste emakeele kasutamine, žestid, pildid ning võimalusel tahvel või reegleid kokkuvõttev leht (Brewster et al., 2003; Hadfield, 2003; Lewis & Bedson, 1999; Talak-Kiryk, 2010; Ur, 2009). Võimalusel võiksid õpilased mängu juhendeid oma sõnadega ümber jutustada, et olla kindel nende selguses (Talak-Kiryk, 2010). Mängu juhendite hulka kuulub ka eesmärkide tutvustamine õpilastele. Ka õpilased peavad olema teadlikud, millise õpitemuse nimel nad pingutavad. Õpilastele on vajalik selgitada, et mängimine ei ole nende aja raiskamine vaid mingi kindla eesmärgi poole pürgimine (Simpson, 2011; Talak-Kiryk, 2010; Ur, 2009; Wright et al., 2006). Pettinger (2007) ja Brewster et al. (2003) lisavad, et mängu juhendis tuleks määratleda ka mänguks kuluv aeg. Aja piiramine toob klassi elevust ja hoiab õpilased tööhoos. Samas võib olla klassis ka õpilasi, kellele ajakuluvad mängud ei sobi.

Sellisel juhul peab õpetaja määratlema mänguks kuluva aja vastavalt klassi eripärale (Simpson, 2011). II kooliastmes on aga õpilased püsivamad ning võivad üht tegevust kauem teha kui nooremad õpilased. Nad suudavad säilitada pikemalt oma aktiivsust ning töötavad produktiivselt kaasa (Cameron & McKay, 2010).

Õppematerjali koostamise kriteeriumid

Kuigi paljud õpikud pakuvad õpetajatele suurel hulgal materjale, mida tundides kasutada, tuleb grammatika õpetamiseks leida ka muid võimalusi. Tunni elavdamiseks ja võtete varieerimiseks on palju võimalusi: erinevad jutud, laulud, mängud, samuti videod ja kopeeritavad töölehed. Lisaks sellele on võimalus ka ise õppematerjal koostada (Brewster et al., 2003). Õppematerjali koostamine on aeganõudev ja töömahukas, seega enne koostama hakkamist peab õpetaja mõtlema, kas tal on sellega tegelemiseks piisavalt aega ja ressursse. Jolly & Bolitho (2011) töid välja etapid, mida järgida materjali koostamisel.

- Probleemi või vajaduse kindlaksmääramine, miks õppematerjali on vaja.
- Valdkonna uurimine, mille õpetamiseks on õppematerjali vaja.
- Õppematerjali kavandamine ning sobivate ideede otsimine.
- Sobivate tegevuste ja ülesannete leidmine õppematerjali ning asjakohaste juhendite kirjutamine.
- Õppematerjali illustreerimine ja vormistamine.
- Õppematerjali katsetamine.

Õppematerjali koostamisel peab ka järgima konkreetseid põhimõtteid, et see täidaks oma eesmärgi (Brewster et al., 2003; Harwood, 2010; Howar & Major, s.a.; McDonough, Shaw & Masuhara, 2013; Tomlinson, 2011).

Vastavus riikliku õppekava nõuetele ja tõhusus. Õppematerjali puhul on oluline, et see oleks vastavuses riikliku õppekavaga, et saavutataks õppekavas nõutud õpitulemused ning materjal oleks tõhus (Gordon, 2015; Harwood, 2010; Masuhara & Tomlinson, 2010). Õppematerjali koostamisel peab tähelepanu pöörama õpetaja töökavale, ainekavale ja toetuma riikliku õppekava põhimõtetele. Oluline on, et õppematerjal aitaks õpetajal täita eelnevalt püstitatud eesmärgi (Brewster et al., 2003; Harwood, 2010; Howar & Major, s.a.) ja oleks vastavuses õpilaste huvidega (Põhikooli riiklik õppekava „Lisa2“, 2011). Õppematerjal on tõhus, kui materjal on äratanud õpilastes uudishimu, huvi ja tähelepanu. Õppematerjali tõhusust saab tõsta ebaharilike ja kutsuvate temadega, mitmekesiste ülesannetega ja saavutatavate väljakutsetega (Howar & Major, s.a.; Tomlinson, 2011). Ebaharilike ja kutsuvate temade alla sobivad lood erinevatest kultuuridest inimeste, nende vaadete ning

uskumuste kohta, samuti teemad, mis on otseselt seotud õpilaste igapäevaeluga.

Õppematerjali muudab mitmekesisemaks erinevate tegevuste hõlmamine, samuti selle sidumine muusika ja liikumisega (Masuhara & Tomlinson, 2010). Tomlinson (2011) lisas, et mitmekesised tegevused ning võimalus õppematerjali kohandada aitavad vältida suuri erinevusi õppematerjali tõhususes klasside lõikes. Õppematerjal võib olla väga tõhus kasutamiseks ühe klassiga, kuid teisega pole tulemused samaväärsed, kuna tõhusus on mõjutatud ka klassi eripärast.

Eesmärgipärasus. Õppematerjalile peavad olema püstitatud eesmärgid, mida soovitakse materjali kasutamisega saavutada. Need peavad olema püstitatud mõeldes nii õpilasele kui ka õpitulemustele (McDonough et al., 2013). Eesmärgid peavad olema selged ning arusaadavad, aga samas ka saavutatavad. Eesmärgid on vajalik selgitada ka õpilastele, et nad oleksid teadlikud konkreetse ülesande ning õpitulemuse seosest (Brewster et al., 2003; Tomlinson, 2011). Mishan (2005) on öelnud et, selged ja saavutatavad eesmärgid on olulisteks elementideks, et motiveerida õpilasi ning aidata neil edusamme teha võõrkeele õppimisel. Materjali eesmärgipärasuse kontrollimiseks peab õpetaja eelnevalt tutvuma sellega ning veenduma, et eesmärgid on realselt saavutatavad. Kui eesmärgid ei ole saavutatavad, peaks õpetaja materjali veidi muutma, et kindlustada eesmärkide täitmine (Hughes, 2010). Samas ei saa eeldada, et iga kord saavutatakse kõik püstitatud eesmärgid. Õpilased omavad kontrolli selle üle, mida nad on võimelised omandama ning soovivad õppida. Vastavalt sellele saavutatakse ka eesmärgid (Tomlinson, 2011).

Eakohasus. Klassid ja grupid on erinevad, seega on erinevad ka nende õppimise harjumused ning vajadused. Et saavutada parimaid tulemusi, peab õppematerjali koostaja sihtgrupi kohta võimalikult palju teadma (Gordon, 2015; Jolly & Bolitho, 2011; Stranks, 2013; Tomlinson, 2013). Brewster et al. (2003) ja Ur (2009) on toonud välja, et õppematerjal peab olema personaliseeritud. Õppematerjali koostaja peab pakkuma erinevaid valikuid õppematerjali muutmiseks. Mida rohkem on valikuid teemade, tekstide ja tegevuste hulgas, seda suurem on eesmärgi täitmise tõenäosus (Howard & Major, s.a., Masuhara & Tomlinson, 2010; Tomlinson, 2011). Õpilastele on meelepärased tekstid ja illustratsioonid, mis on neile tuttavad nende endi kultuurist, sest siis on neil võimalusi nendega samastumiseks (Tomlinson, 2011). McDonough et al. (2013) on arvamusel, et õpilaste vanus on eriti määrav teemade ning mängude valikul. Õpilaste jaoks on olulised ka saavutatavad väljakutsed ja ülesanded. Need muudavad õpilased enesekindlamaks ja avatumaks erinevatele ülesannetele (Hughes, 2010). Tomlinson (2011) ja Hughes (2010) on arvamusel, et õpilastele peab pakkuma piisavalt raskeid ning põnevaid ülesandeid ja tegevusi, et nad pingutaksid eesmärkide saavutamise

nimel. Samas peaks õppematerjal aitama muuta õppimist õpilastele lihtsamaks. Õpilased peavad tundma, et materjal on koostatud nende aitamiseks, mitte nende kontrollimiseks.

Juhendite arusaadavus. Õppematerjali juhendid peavad olema üheselt mõistetavad ja konkreetsed. Juhised peaksid olema sõnastatud materjali kasutajale sobivas ja arusaadavas keeles, laused peaksid olema lühikesed ja selged. Tihti kasutatakse ka mitteformaalset teksti – see hõlbustab juhenditest arusaamist (Howard & Major, s.a.; Tomlinson, 2013). Juhendid peaksid olema ka meelde jäävad ja lihtsad jälgida. Jälgimise teeb lihtsamaks enimkasutatav kirjastiil, korrektne reavahe, musta värvi tekst ning õppematerjali läbivalt ühtne struktuur (Brewster et al., 2003). Õppematerjali juhendites peab olema välja toodud ka tagasisidestamise võimalus, et välja selgitada selle tõhusus ning eesmärkide saavutamine. Tagasisidestamine loob ka võimaluse õppematerjali selle põhjal täiustada (Tomlinson, 2013).

Praktilisus ja esteetilisus. Õppematerjali praktilisus väljendub võimaluses kohandada seda vastavalt õpilaste eripärale. Samuti kuulub siia alla õppematerjali jagamine kolleegidega nii enda kui ka teiste töö lihtsustamiseks. Praktilisust lisab ka õppematerjali korduvkasutamine ning kopeerimisvõimalus (Howard & Major, s.a.). Õppematerjali väärtust tõstab ka selle esteetiline välimus. Õppematerjal peab mõjuma õpilastele atraktiivselt ja kutsuvalt. Pilgupüüdva väljanägemise annavad õppematerjalile värvid, pildid ja fotod, liikumismängude puhul kergesti kasutatavad ja silmapaistvad abivahendid. Samuti on õppematerjal pilgupüüdev siis, kui lehtedel on rohkem vaba ruumi (Brewster et al., 2003; Tomlinson, 2011).

Uurimuse eesmärgid ja uurimisküsimused

Tutvudes Eestis enim kasutatavate inglise keele õpikutega „English step by step“ 3. (Niine, Peets & Dunn, 2006) ja „English step by step“ 4. osaga (Kariis & Peets, 2007) ning „I Love English“ 3. (Jõul & Kurm, 2005) ja „I Love English“ 4. osaga (Jõul & Kurm, 2006) selgus, et ülesannete hulgas ei ole piisavalt mängu, mida inglise keele grammatika õpetamiseks kasutada. Kuna mängude valimine ja otsimine on aeganõudev töö, aitaks erinevaid mängu koondav õppematerjal õpetajatel keeletundides sobivaid mängu käepärasemaks muuta ja lihtsamini kasutada. Sellest lähtuvalt püstitati uurimistöole kolm eesmärki: (1) võttes arvesse teooria põhjal väljatöötatud kriteeriume koostada II kooliastme õpetajatele mängudel põhinev komplekt inglise keele kui võõrkeele õpetamiseks; (2) selgitada eksperthinnangu abil välja komplekti vastavus seatud kriteeriumitele ning parandada komplekti ekspertide arvamuste põhjal; (3) saada uurimuses osalenud õpilastelt esmast tagasisidet grammatikamängude sobilikkuse ja arusaadavuse kohta.

Eesmärkidest tulenevalt sõnastas autor kolm uurimisküsimust, millest esimesed kaks olid seotud ekspertanalüüsiga, mis viidi läbi vahetult pärast õppematerjali koostamist. Viimane uurimisküsimus olid seotud õpilaste tagasisidega grammatikamängudele pärast ekspertide poolt pakutud parandusettepanekute sisseviimist.

Toetudes teooriale ja õppematerjali koostamise kriteeriumitele, püstitati järgmised uurimisküsimused.

1. *Millisel määral vastab õppematerjal seatud kriteeriumitele?* Tomlinson (2011) on öelnud, et klasside suurus, keeletase, õpilaste ootused ja vajadused mõjutavad õppematerjali tõhusust. Õppematerjal võib täita kõik oma eesmärgid ühe klassi puhul, kuid teise õpilasarühmaga võivad soovitud eesmärgid jääda saavutamata (Lewis & Bedson, 1999). Õppematerjali koostamisel on tähtis arvestada vastavust mitmete kriteeriumitele. Peamised kriteeriumid on toodud allpool üksikasjalikult välja.
 - a) *Vastavus riikliku õppekava nõuetele ja tõhusus.* (Vt kriteerium lk 12)
Õppematerjal peab olema vastavuses riikliku õppekavaga, et õpilased saavutaksid oodatavad õpitulemused (Masuhara & Tomlinson, 2010) ja pakkuma õpilastele huvi (Põhikooli riiklik õppekava „Lisa 2“, 2011).
 - b) *Eesmärgipärasus.* (Vt kriteerium lk 13) Õppematerjalile püstitatud eesmärgid peavad olema konkreetsed ja saavutatavad ning kooskõlas II kooliastme õpitulemustega (Brewster et al., 2003; Tomlinson, 2011).
 - c) *Eakohasus.* (Vt kriteerium lk 13) Tomlinson (2011) on arvamusel, et õpilastele peab pakkuma piisavalt raskeid ülesandeid, et nad pingutaksid eesmärkide saavutamise nimel. Väljakutsed muudavad õpilased enesekindlamaks ja motiveeritumaks.
 - d) *Juhendite arusaadavus.* (Vt kriteerium lk 14) Mängude juhendid peavad olema selged ja konkreetsed. Need peavad sisaldama lühikesi ning arusaadavaid fraase, korrektset vormistust ning ühtset struktuuri (Brewster et al., 2003).
 - e) *Praktilisus ja esteetilisus.* (Vt kriteerium lk 14) Mängudes kasutatavad vahendid peavad olema taaskasutatavad, kergesti kättesaadavad ning mitmekesised ja atraktiivsed (Brewster et al., 2003; Hadfield, 2003; Tomlinson, 2011).
2. *Milliseid muudatusi ja täiendusi on ekspertide hinnangut aluseks võttes vaja õppematerjali sisse viia, et seda paremaks muuta?* Õppematerjal peab inspireerima ja huvitama nii õpetajaid kui ka õpilasi (Masuhara & Tomlinson, 2010). Õpetajate hinnangu põhjal on võimalik õppematerjalist läbi viia muudatusi, mis muudavad selle paremaks nii õpetajate kui ka õpilaste jaoks.

3. Milline on õpilaste hinnang grammatikamängudele?

- a) *Õppevahendi tõhusus.* (Vt kriteerium lk 12) Õppematerjal on tõhus, kui on aratatud õpilastes uudishimu ja tähelepanu. Selleks sobivad huvitavad teemad ja mitmekesised ülesanded (Howar & Major, s.a.; Tomlinson, 2011). Õppematerjal peab muutma õpilastel grammatika õppimise lihtsamaks ning soodustama õppimist (Hughes, 2010; Tomlinson, 2011), samuti on õppematerjal tõhus, kui see aitab grammatikareegleid paremini meelde jätta (Linse, 2005).
- b) *Sobiv pikkus.* (Vt kriteerium lk 13) Mängu pikkust määratleb õpetaja vastavalt sihtgrupile – mäng peab olema õpilastele sobiva pikkusega (Simpson, 2011) ja hoidma neid aktiivsena terve mängu vältel (Brewster et al., 2003; Pettinger, 2007).
- c) *Juhendite arusaadavus.* (Vt kriteerium lk 14) Mängu juhendid peavad olema õpilastele arusaadavad ja edastatud selgelt ning vajadusel abivahendeid kasutades (Brewster et al., 2003; Hadfield, 2003; Lewis & Bedson, 1999; Talak-Kiryk, 2010; Ur, 2009).
- d) *Mängu meeldivus.* (Vt kriteerium 14) Õppematerjal peab mõjuma õpilastele pilkupüüdvalt ja kutsuvalt. Seda aitavad saavutada pildid, värvid ja fotod (Brewster et al., 2003; Tomlinson, 2011).

Metoodika

Käesoleva magistritöö raames viidi läbi kaks uurimust. Esimese uurimuse esimeses etapis koostati teooriale ja varasematele uurimustele toetudes õppematerjal. Seejärel toimus õppematerjali katsetamine ja hindamine ekspert-õpetajate poolt. Teise uurimuse raames toimus mängude läbiviimine 5. klassi õpilastega ja mängude hindamine õpilaste poolt. Järgnevalt antakse lühiülevaade kahe uurimuse metoodikast. Töö on koostatud pidades silmas eetikareegleid: koolidelt on küsitud luba uurimuse läbiviimiseks, tagatud on ekspertide ning õpilaste ananüümsus.

Uurimus nr. 1

Uurimus nr. 1 eesmärgiks oli teooria põhjal väljatöötatud kriteeriume arvesse võttes koostada II kooliastme õpetajatele mängudel põhinev komplekt inglise keele kui võõrkeele õpetamiseks ning selgitada eksperthinnangu abil välja komplekti vastavus seatud kriteeriumitele ning parandada komplekti ekspertide arvamuste põhjal.

Õppematerjali koostamine

Õppematerjali eesmärgid. II kooliastmes kasutamiseks mõeldud õppematerjali üldiseks eesmärgiks oli aidata õpilastel õppida inglise keele grammatikat mängude kaudu. Samuti oli õppematerjali eesmärgiks kinnistada ja korrata grammatikareegleid, arendada koostöövõimet ning muuta grammatika õppimine lihtsamaks ja motiveerivamaks.

Õppematerjali ülesehitus. Õppematerjal koosneb 6 mängust, millega II kooliastmes õpetada inglise keele grammatikat. Mängud on koostatud viie grammatikateema õpetamiseks. Õppematerjali koostamisel võeti arvesse mitmeid tegureid. Töö autor uuris esmalt Põhikooli riiklikku õppekava (2011), inglise keele grammatika teemasid, II kooliastme keelelist taset, samuti võeti õppematerjali koostamisel arvesse materjali üldist eesmärki ning iga mängu eesmärki. Õppematerjali koostamisel valiti teemasid tuginedes Põhikooli riiklikule õppekavale (2011) ja raamatule „Cambridge Grammar of English“ (Carter & McCarthy, 2006).

Töö autor valis õppematerjali jaoks viis teemat – ajavormid (*Tenses*), küsimuste moodustamine (*Forming Questions*), omadussõnade võrdlemine (*Comparison of Adjectives*), artiklid (*Articles*) ja kaudne kõne (*Reported Speech*). Pärast õppematerjali esmast valmimist tekkis vajadus lisada teemade hulka eessõnade kasutamine ning välja jätta kaudne kõne, kuna antud teema õppimisega alustavad õpilased alles selles kooliastmes ning teadmised pole veel nii kinnistunud. Lõplikult jäid õppematerjali 5 teemat – ajavormid (*Tenses*), küsimuste moodustamine (*Forming Questions*), omadussõnade võrdlemine (*Comparison of Adjectives*), artiklite kasutamine (*Articles*) ja eessõnade kasutamine (*Prepositions*).

Õppematerjali koostamise käik

Ettevalmistav etapp. Iga mängu koostamine algas esmalt teooria ja õppekava analüüsimisega. Samuti vaadati üle tuntumad inglise keele õpetamise õpikud. Mängude koostamisel toetuti mitmete autoritele nagu Tomlinson (2011) ja Brewster et al. (2003). Iga mängu koostamiseks püstitati esialgne eesmärk, mida vajadusel hiljem muudeti. Seejärel koguti ideid erinevatest allikatest, millele on viidatud ka mängu lõpus. Ideid sai töö autor ka reaalsest elust. Iga mängu koostamine ja tegevuste välja mõtlemine nõudis suurt ajalist ettevalmistust ja mõtete koondamist antud teemale. Pärast seda koondati mõtted paberile ja pandi paika mängu juhendite loogiline struktuur. Mängu koostamisel võeti arvesse ka õpetajate võimalusi erinevaid vahendeid kasutada. Püüti jääda minimaalsete vahendite juurde, mida igal õpetajal oleks võimalus leida või välja printida (mängulaud, kaardid, täringud jne). Mõne mängu efektiivsuse tõstmiseks on vajalik lisavahendite olemasolu, kuid ka antud

komplektis rakendatud on lihtne leida. Kõik vajalikud vahendid on ka mängu juhendis kirjas. Et õpetaja tööd lihtsustada, on mängu juhendis kirjas ka õiged vastused, kui neid peaks vaja minema.

Õppematerjali ühtlustamise ja struktureerimise etapp. Pärast iga mängu esmast kokkupanekut järgnesid mängude struktuuri ühtlustamine ja juhendi viimistlemine. Algselt puudus mängudel sissejuhatav osa ning tagasisidestamise osa. Selles õppematerjali koostamise etapis lisati ka need. Keeletaseme ühtlustamiseks kasutas autor „English step by step“ 3. õpikut (Niine et al., 2006) ja „English step by step“ 4. õpikut (Kariis & Peets, 2007). Lõplik mängude struktuur kujunes järgnevalt:

1. Mängu teema
2. Mängu eesmärk
3. Mängu alustamine ja teemale häälestamine
4. Vahendid
5. Mängu kestvus
6. Mänguks ettevalmistus
7. Mängu käik
8. Mängu lõpetamine
9. Tagasiside andmine ja mängu kokkuvõtte tegemine

Õppematerjali illustreerimise ja vormistamise etapp. Mänge illustreeriv pildivalik tehti nii, et õppematerjal oleks värviline, pilkupüüdev ning õppimist kasutajasõbralik. Piltide valikul kasutas töö autor internetti ning kõikidele piltidele on viidatud õppematerjali lõpus.

Õppematerjali vormistamisel lähtuti analüüsitud teooriast. Töö autor kasutas enimkasutatavat kirjastiili, musta tekstivärvi, korrektset reavahet ning jättis lehekülgedele vaba ruumi, et kasutajal oleks lihtsam juhendeid lugeda.

Ekspertanalüüs

Mängude katsetamine ja hindamine toimus pärast õppematerjali valmimist esimese uurimuse lõpus ekspertanalüüsi kaudu. Ekspertanalüüsi eesmärgiks oli teada saada õpetajate hinnangud kogu õppematerjali kohta kui ka iga mängu kohta eraldi.

Valim ja protseduur. Mängude komplekti hindasid ekspertõpetajad Eesti erinevatest koolidest. Kokku oli 8 ekspertõpetajat, kellest 5 asusid Tartus, ülejäänud 3 olid Viljandist, Põltsamaalt ja Väike – Maarjast. Töö autor nimetab uurimuses osalenud ekspertõpetajaid kui Ekspert 1 – Ekspert 8. Ekspertid peeti inimest, kes omab teoreetilisi teadmisi ja/või praktilist

kogemust inglise keele kui võõrkeele õpetamisel II kooliastmes. Ekspertide valikul lähtuti sellest, et õpetajatel oleks tööstaaži vähemalt 6 aastat ning nad õpetaksid inglise keelt II kooliastmes. Täpsema ülevaate ekspertide tööstaažist annab Tabel 1.

Tabel 1. *Ekspertide andmed*

Eksperti number	Haridus	Tööstaaž
1	Inglise keele õpetaja MA, Inglise filoloogia BA	6-10 aastat
2	Inglise keele õpetaja, MA	11-15 aastat
3	Tartu Pedagoogiline Kool, Tallinna Ülikool, Tartu Ülikool, MA	Üle 25 aasta
4	Tartu Ülikool, MA	16-20 aastat
5	Inglise keele õpetaja, MA	6-10 aastat
6	Tartu Ülikool, Inglise keele õpetaja, BA	Üle 25 aasta
7	Tartu Ülikool (eripedagoogika), ümberõppeprogramm kutseta inglise keele õpetajatele	16-20 aastat
8	Klassiõpetaja inglise keele lisaerialaga,	11-15 aastat

Ekspertid katsetasid õppematerjali 2014. aasta aprillis. Ekspertid leiti nii autori enda poolt kui ka töö juhendaja abil. Enne ekspertide poole pöördumist küsiti luba vastava kooli õppealajuhatajalt. Ekspertidega võttis töö autor isiklikult ühendust, et nende nõusolekut saada. Töö autor jagas õppematerjali ekspertidele nii paber kandjal kui ka elektrooniliselt. Paber kandjal said õppematerjali neli eksperti, elektrooniliselt samuti neli. Õppematerjali sisaldas mängude juhendeid ja paljundatavaid lisamaterjale. Paber kandjal õppematerjalidega andis töö autor kaasa juba eelnevalt välja lõigatud ja komplekteeritud lisamaterjalid. Elektrooniliselt polnud seda aga võimalik teha, seega pidid ekspertid ise materjalid välja lõikama ja komplekteerima. Lisamaterjalide hulka kuulusid mängualused, kaardid ja sõnalipikud. Õppematerjaliga oli kaasas ka ekspertankeet, mida paluti ekspertidel täita ja tagastada 24. aprilliks. Kõik ekspertid pidid katsetama vähemalt kaht kindlaksmääratud mängu, et iga mäng saaks katsetatud vähemalt ühe korra. Nelja eksperti ankeedil käis töö autor isiklikult järel, teised neli eksperti saatsid vastused elektrooniliselt. Pärast mängude katsetamist avaldasid mõned ekspertid soovi õppematerjali endale jätmiseks. See võimalus neile ka anti.

Mõõtevahend. Ekspertanalüüsiks koostas töö autor ekspertankeedi (vt Lisa 2).

Ekspertankeet koosnes kahest osast. Esimene osa puudutas üldiselt õppematerjali ja teine osa käsitles kõiki mängu eraldi. Reliaabluse suurendamiseks võttis töö autor ekspertankeedi

koostamisel eeskujuks Helena Kõivu varem kasutatud ekspertankeedi küsimustiku (Kõiv, 2011). Küsimustiku esimene osa koosnes 20 küsimusest, millest 1-5 olid taustküsimused ja 6-20 temaatilised. Esimese osa küsimustest 7 olid avatud ja 13 kinnised küsimused. Küsimuste 6-15 koostamisel kasutati Likerti 4- pallilise skaala alusel moodustatud küsimusi (milles 1= Jah, 2= Pigem jah, 3= Pigem ei, 4= Ei), kus „1“ on kõrgeim tulemus ning „4“ madalaim. Küsimustiku teine osa käsitles igat mängu eraldi. Selleks pidi ekspert kirjutama mängu osa juurde, mida ta selle juures muuta sooviks. Kui ekspert ei soovinud midagi mängu konkreetse osa juures muuta, jättis ta selle lahtri tühjaks. Ekspertanalüüsi küsimustiku eesmärgiks oli teada saada, mil määral vastab õppematerjal seatud kriteeriumitele. Kriteeriumiteks seati vastavus riikliku õppekava nõuetele, eakohasus, eesmärgipärasus, juhendite arusaadavus ja õppematerjali praktilisus ning esteetilisus.

Andmeanalüüs. Tulemusi analüüsiti nii kvantitatiivselt kui ka kvalitatiivselt.

Kvantitatiivselt analüüsiti õpetajate hinnanguid õppematerjalile. Tulemuste kirjeldamiseks kasutati protsente ja aritmeetilist keskmist. Andmeanalüüsis kasutati sagedustabeleid, mis koostati IMB SPSS Statistics - 20 abil. Kvalitatiivselt analüüsiti õpetajate kommentaare iga mängu kohta. Sisuanalüüsi käigus kodeeriti õpetajate vastused (märksõna või fraasina), märgiti ära esinemissagedused ja toodi välja kõige enam esinenud koodid.

Tulemused

Ekspertanalüüsiga olid seotud kaks uurimisküsimust. Esimese uurimisküsimusega sooviti teada saada, mil määral vastab komplekt seatud kriteeriumitele. Teise uurimisküsimusega uuriti, milliseid muudatusi ja täiendusi on ekspertide hinnangut aluseks võttes vaja õppematerjalis sisse viia, et seda paremaks muuta.

Õppematerjali vastavus kriteeriumitele. Õppematerjali kriteeriumiteks olid õppematerjali vastavus riikliku õppekava nõuetele, eesmärgipärasus, eakohasus, juhendite arusaadavus ja õppevahendi praktilisus ning esteetilisus. Tabelist number 2 on võimalik näha ekspertide hinnangut õppematerjalile. Tulemustest selgus, et eksperdid hindasid õppematerjali kõrgelt, mida on näha ka aritmeetilistest keskmistest. Kõige rohkem nõustusid vastanud õpetajad väitega, et õppematerjali teemad on vastavuses riikliku õppekavaga. Seda näitab ka kõrgeim aritmeetiline keskmine. Aritmeetilise keskmise järgi võib väita, et kõige vähem nõustusid eksperdid väitega, mille kohaselt on õppematerjal eakohane, kuid ka siin vastasid õpetajad „jah“ ning „pigem jah“.

Tabel 2. *Ekspertide hinnangud õppematerjalile*

		jah - 1	pigem jah - 2	pigem ei - 3	ei - 4	Keskmine
Õppematerjal on eakohane.	vastanuid osakaal	3 38%	5 63%	0 0%	0 0%	1,63
Juhendid on arusaadavad.	vastanuid osakaal	4 50%	4 50%	0 0%	0 0%	1,50
Õppematerjali teemad on vastavuses õppekavaga.	vastanuid osakaal	7 88%	1 13%	0 0%	0 0%	1,13
Õppematerjali struktuur on arusaadav.	vastanuid osakaal	6 75%	1 13%	1 13%	0 0%	1,38
Eesmärgid on saavutatavad.	vastanuid osakaal	4 50%	4 50%	0 0%	0 0%	1,50
Õppematerjal aitab arendada grammatikaoskust.	vastanuid osakaal	6 75%	2 25%	0 0%	0 0%	1,25
Õpilased oleksid huvitatud õppimisest mängude kaudu.	vastanuid osakaal	5 63%	3 38%	0 0%	0 0%	1,38
Õppematerjali on võimalik realselt kasutada.	vastanuid osakaal	6 75%	2 25%	0 0%	0 0%	1,25
Õppematerjal on terviklik.	vastanuid osakaal	4 50%	4 50%	0 0%	0 0%	1,50
Õppematerjal on kaasaegne.	vastanuid osakaal	4 50%	4 50%	0 0%	0 0%	1,50
Õpetajad kasutaksid tundides.	vastanuid osakaal	5 63%	3 38%	0 0%	0 0%	1,38

Järgnevalt teeb töö autor ülevaate ekspertide kommentaaridest kogu õppematerjali kohta. Ekspert 4 arvates oli õppematerjal hästi koostatud ja kaasahaarav. Ekspert 3 lisas, et õppematerjal pakub võimalust mängulisemaks õppeks ilma eriliste vahenditeta. Ekspertid 5 ja 8 olid arvamusel, et õppematerjal aitab muuta õppimist mitmekülgsemaks. Ekspertidele 3, 6 ja 8 meeldisid õppematerjali valitud grammatikateemad. Nende arvates olid need valitud hoolikalt ja läbimõeldult. Ekspertidele 6 meeldisid ka ülesannete ja näitelausete valikud. Ekspert 1 tõi välja, et õppematerjali instruksioonid olid selgelt lahtikirjutatud. Lisaks meeldisid talle ettevalmistatud lisamaterjalid. Ekspertidele 2 meeldis võimalus, et mängu saab vastavalt klassi tasemele ja õpilaste arvule muuta. Ekspert 7 arvab, et selline õppematerjal on õpetajale suureks abiks, kuna see pakub õppetöökaks uusi ideid ja meetodeid.

Ekspertide ettepanekud parandusteks. Käesoleva töö üheks eesmärgiks oli vastata uurimisküsimusele, milliseid muudatusi ja täiendusi on ekspertide hinnanguid aluseks võttes

vaja õppematerjalis sisse viia, et seda paremaks muuta. Järgnevalt toob töö autor välja ekspertide arvamused iga mängu kohta. Tabelis 3 on välja toodud iga eksperdi poolt katsetatud mängud. Tabelist on näha, et enamike mängu katsetasid mitu eksperti. Ainult mängu *The Animal World* katsetas üks ekspert.

Tabel 3. *Ekspertide poolt katsetatud mängud*

Mäng	E 1	E 2	E 3	E 4	E 5	E 6	E 7	E 8
<i>Strawrun</i>					x	x		
<i>Changing Sentences</i>		x		x	x			
<i>The Animal World</i>			x					
<i>With or Without</i>	x						x	
<i>Ask a Question</i>		x				x		x
<i>Preposition Game</i>						x	x	x

Märkus: E 1 – E 8 on eksperdid, kes katsetasid mängu.

Kõik 8 eksperti olid arvamusel, et mängude alguses püstitatud eesmärgid on võimalik saavutada. Ekspert 3 tegi ettepaneku teha muudatusi eesmärkide sõnastamisel, et eesmärk ja tegevus oleksid alati vastavuses. Sõnastuse parandamist soovitas Ekspert 3 ka juhendite andmisel, kuna antud eksperdi arvates olid juhendid liiga laialivalguvad ja paljusõnalised.

Strawrun. Mängu *Strawrun* katsetasid Ekspertid 5 ja 6. Ekspert 6 oli arvamusel, et ajavormide kinnistamine nõuab aega ja mitmekordset harjutamist. Selle mängu lihtne ja loogiline ülesehitus aitas kaasa ajamäärsõnade omandamisele. Ekspert 5 tõi aga välja selle puhul ka mõned piirangud. Ekspert 5 tõdes, et mängu vahendite hulgast tuleks välja vahetada plastiktopsid, kuna need kipuvad mängu käigus maha kukkuma.

Ekspert 5 tõi välja piiranguteks ka klassis pinkide paigutuse. Kuna tegemist on liikumismänguga, siis eeldab see rohkem ruumi mängijatele. Paraku aga on õpilasi palju ja klassiruumid on väikesed. Ekspert tõdes, et klassis ei ole võimalik pinkide vahel joosta ning seetõttu on mängu raske läbi viia. Ekspert 5 tegi ettepaneku mängu lõpetamise suhtes. Tema arvates muudaks punktide lugemise lihtsamaks miinuspunktide mitteandmine.

Ekspert 3 tegi mõned üldised ettepanekud, kuidas mängu paremaks muuta. Eksperti arvates võiks mängu alguses läbi viia ajurünnak, kus õpilased saaksid nimetada nii palju ajamäärsõnu, kui suudavad meenutada. Samuti pakkus Ekspert 3, et lipikud võiksid olla laua peal kirjaga allapoole. See tooks mängu sisse üllatusmomendi, vastasel juhul valivad mängijad selle ajamäärsõna, mida nad kindlasti teavad. Samuti leidis Ekspert, et üks tops võiks olla küsimärgiga: sinna saab õpilane panna ajamäärsõna, millele ta ei suuda sobivat

ajavormi valida. Raskusastme muutmiseks tegi Ekspert 3 ettepaneku kontrollimise käigus lasta õpilastel panna ajamäärsõna lausesse. Sellisel viisil on võimalik korrata ka ajavormide muid tunnuseid.

Changing sentences. Mängu *Changing Sentences* katsetasid Ekspertid 2, 4 ja 5. Ekspert 4 arvas, et mäng on väga sobilik ajavormide kordamiseks. Muudatusi ta mängu osades välja ei toonud. Ka Ekspert 2 oli arvamusel, et mäng oli väga hea ja sooviks seda mängu veel kasutada oma töös. Ekspert 5 tõi aga välja mõned muudatused mängu kohta. Eksperti arvates võiksid mängu alguses olla aegade moodustamise reeglid tahvli peal ja mängu keskel tuleks need ära kustutada. Ekspert 5 märkis, et etteantud aeg polnud piisav mängu läbiviimiseks, kuna rühmad ei jõudnud finišisse. Samuti tõi Ekspert välja tõsiasja, et õpetaja ei jõua paraku piisavalt tihti iga rühma juurde.

Kuigi Ekspert 3 ei katsetanud antud mängu, tõi ta välja mõned muudatused, mis muudaksid mängu tema arvates paremaks. Eksperti arvates vajasis ümbersõnastamist mängu teema ja eesmärgid. Ekspert 3 leidis ka, et mänguks kulub rohkem aega kui 15 minutit. Lisaks tegi Ekspert ettepaneku mängu alustaja valimise osas. Kuna selles vanuses laste puhul ei tohi valik olla seotud isikuga (vanus, sugu, pikkus), siis peaks ära muutma selle, kes mängu alustab.

The Animal World. Mängu *The Animal World* katsetas ainult üks ekspert – Ekspert 3. Muudatusi soovitas ekspert teha mängu kestvuses, sest eksperdil endal kulus mängu katsetamiseks rohkem kui 10 minutit. Samuti arvas Ekspert 3, et enne mänguga alustamist tuleks üle vaadata omadussõnad, mis sobivad loomade kirjeldamiseks. Üldiselt aga oli Ekspert 3 mänguga rahul ning sooviks antud mängu ka edaspidi omadussõnade võrdlemisel kasutada.

With or Without. Mängu *With or Without* katsetasid kaks eksperti – Ekspert 1 ja 7. Ekspert 1 oli arvamusel et antud mäng on väga hea määravate artiklite kordamiseks. Muudatusi tema arvates mängu juhendis tegema ei peaks. Ekspert 7 tegi ettepaneku, et geograafiliste nimetuste juures võiksid olla ka nende kohtade pildid. Eksperti arvates võiks õppematerjaliga kaasas olla ka *PowerPoint'i* esitlus mängus kasutatavate geograafiliste paikade kohta. Ekspert 3, kes ise küll mängu ei katsetanud, arvas, et lipikud geograafiliste nimetustega peaksid olema laua peal kirjaga allapoole. Sel juhul on õpilaste valik juhuslik ning mängimine nõuab rohkem pingutamist. Pärast mängu lõpetamist soovitas Ekspert 3 leida need paigad üles ka maakaardilt.

Ask a Question. Mängu *Ask a Question* katsetasid Ekspertid 2, 6 ja 8. Ekspert 6 leidis, et antud mäng on arusaamatu ning klassis see ebaõnnestus, kuna õpilased ei suutnud nii kiiresti

reageerida ja küsimusi välja mõelda. Vastupidiselt Ekspertidele 6 leidis Ekspert 8, et neil antud mäng õnnestus. Negatiivse poole pealt tõi Ekspert 8 välja, et mängu kestvus kujunes pikemaks, kui juhendis on märgitud. Ekspert 2 ei teinud ettepanekuid muudatusteks, vaid pööras tähelepanu erinevatele küsimustele, mida õpilased võivad mängu jooksul küsida. Ekspert leidis, et kuna mäng tekitab õpilastes elevust, siis moodustatakse kohati liiga kahtlaseid küsimusi. Ekspert 3, kes küll mängu ei katsetanud, pööras tähelepanu mängu eesmärkide ja juhendite sõnastusele.

Preposition Game. Viimast mängu *Preposition Game* katsetasid Ekspertid 6, 7 ja 8. Samuti andis kommentaare Ekspert 3. Ekspert 6 arvas, et mäng on väga hea ning neil see õnnestus. Ettepanekuid ta mängu muutmiseks ei teinud. Ekspert 7 ei olnud rahul mängu valitud piltidega, kuna need jäid tema klassile liiga lihtsaks. Ekspert 8 arvas, et pilte võiks rohkem olla, kuna mängu lõpus hakkasid laused korduma. Ekspert 3 tegi ettepaneku kasutada pilte kahes komplektis – asukoha pildid ja esemete/olendite pildid. Sellisel juhul on õpilastel arusaadavam, kuidas nad eessõnu kasutama peavad. Kõiki tehtud muudatusi kajastab Tabel 4.

Tabel 4. *Muudatused õppematerjalis*

Ettepanekud muudatusteks	Mäng	Ekspertid	Sisseviidud muudatused
Mängu käigus	<i>Strawrun</i>	E5 E3	X
	<i>Changing Sentences</i>	E3 E5	X
	<i>With or Without</i>	E3	X
Sõnastuses	<i>Changing Sentences</i>	E3	X
Juhendites	<i>Changing Sentences</i>	E3 E5	X
	<i>The Animal World</i>	E3	X
	<i>With or Without</i>	E7	X
	<i>Preposition Game</i>	E3	X
Abivahendites	<i>Strawrun</i>	E3 E5	X
	<i>Preposition Game</i>	E3 E7 E8	X
Mängu kestvuses	<i>Changing Sentences</i>	E3 E5	X
	<i>The Animal World</i>	E3	X
	<i>Ask a Question</i>	E8	X

Märkus: E 1 – E 8 on eksperdid, kes katsetasid mängu.

Uurimus nr. 2

Uurimuse nr. 2 eesmärgiks oli saada uurimuses osalenud õpilastelt esmast tagasisidet grammatikamängude sobilikkuse ja arusaadavuse kohta.

Valim ja protseduur. Valimisse kuulusid õpilased ühe kooli 5. klassi kahest paralleelist. Tegu oli mugavusvalimiga, sest töö autor tundis klassi ja töötab ise selles koolis. Kokku osales uurimuses 16 õpilast vanuses 11-12. Uuringus kasutatud andmeid koguti 2015. aasta

märtsis. Mänge mängiti kahel erineval päeval. Inglise keele tundides mängiti kokku kuus mängu. Esimesel päeval mängiti kahes järjestikuses inglise keele tunnis 3 lauamängu. Selleks kulus ligikaudu 50 minutit. Pärast mängude katsetamist täitsid õpilased ankeedi 3 lauamängu kohta. Aega kulus selleks 5-10 minutit. Teisel päeval mängiti liikumismänge, milleks kulus ligikaudu 35 minutit. Ankeedi täitmiseks kulus 5-10 minutit, seega teisel päeval mängude katsetamine ja tagasiside ankeedi täitmine mahtusid ühte inglise keele tundi. Kõik mängud viis läbi töö autor. Iga tunni alguses korrati mängudega seotud keeleteemasid, tutvustati mängude käiku ning teatati mänguks kuluv ligikaudne aeg.

Mõõtevahend. Tagasiside ankeediga (Lisa 3) uuriti õpilaste hinnangut mängude tõhususe, pikkuse, juhendite arusaadavuse ja meeldivuse kohta. Mõlema mängude rühma jaoks oli koostatud eraldi ankeet – lauamängude ja liikumismängude jaoks. Ankeedi koostamisel võeti eeskujuna Kirmjõe (2012) koostatud küsimustikust. Tagasiside ankeet koosnes taustaandmetest (õpilase vanus ning klass) ning küsimustest iga mängu kohta eraldi. Küsimused sisaldasid hinnanguid Likert'i 4- ja 5-pallilisel skaalal. Tagasiside ankeedis tuli õpilastel hinnata mängude pikkust (1 – liiga lühike ... 5 – liiga pikk), huvitavust, juhendite arusaadavust, tõhusust ning vahendite pilkupüüdust. Õpilased pidid valima enda jaoks sobiva vastuse (1 – olen täiesti nõus ... 4 – ei ole üldse nõus) ning tõmbama sellele ringi ümber. Cronbach'i alpha järgi on ankeedi reliaablus 0,89.

Andmeanalüüs. Andmete analüüsimiseks kasutati vastuste sagedustabeleid, mis koostati IMB SPSS Statistics - 20 abil. Tabelites toodi välja vastanute arv ja osakaal. Õpilaste ankeedi usaldusväarsuse arvutamiseks kasutati programmi IMB SPSS Statistics - 20 ja toodi välja Cronbach'i alpha.

Tulemused

Teise uurimusega oli seotud kolmas uurimisküsimus, millega sooviti teada saada õpilaste kui esmaste kasutajate hinnanguid grammatikamängudele. Grammatikamängude kriteeriumite hulgas oli tõhusus, pikkus, juhendite arusaadavus ja mängu meeldivus. Tulemusi hinnati kahel skaalal: 4-pallilisel Likert'i skaalal, kus „1“ oli kõrgeim tulemus ja „4“ madalaim ning Likert'i 5-pallilisel skaalal, kus positiivne tulemus oli „3“. Näiteks mängu pikkust hinnati 1-liiga lühike, 2-liiga lühike, 3-sobiva pikkusega, 4-pikk ja 5-liiga pikk. Õppematerjali katsetas kokku 16 ühe keelerühma õpilast. Üks õpilane mängis läbi kõik 6 mängu.

Õppevahendi tõhusus. Uurimuses küsiti õpilaste hinnangut õppevahendi tõhususe kohta. Esmalt sooviti välja selgitada, kas mängu mängides jäi õpilastele keeleteema meelde. Tabelist

5 on näha, et valdav osa õpilasi on arvamisel, et mäng aitas neil õpitavat keeleteemat meelde jätta. Seda kinnitavad tabelis välja toodud aritmeetilised keskmised. Kõige rohkem olid vastanud õpilased nõus, et mängides mängu *Preposition Game* jäi neile hästi meelde eessõnade kasutamine lausetes. Seda väidet kinnitab ka kõrgeim aritmeetiline keskmine. Madalaima aritmeetilise keskmise sai mäng *The Animal World*. Üldiselt olid õpilaste hinnangud keeleteema meeldejäävuse kohta mängude lõikes üsna sarnased.

Tabel 5. Keeleteema meeldejäävus

		olen täiesti nõus - 1	olen üldiselt nõus - 2	pigem ei ole nõus - 3	ei ole üldse nõus - 4	Keskmine
<i>Strawrun</i>	vastanuid	9	7	0	0	
	osakaal	56%	44%	0%	0%	1,44
<i>With or Without</i>	vastanuid	7	7	0	2	
	osakaal	44%	44%	0%	13%	1,81
<i>Preposition Game</i>	vastanuid	11	5	0	0	
	osakaal	69%	31%	0%	0%	1,31
<i>Ask a Question</i>	vastanuid	6	8	1	1	
	osakaal	38%	50%	6%	6%	1,81
<i>Changing Sentences</i>	vastanuid	11	4	1	0	
	osakaal	69%	25%	6%	0%	1,38
<i>The Animal World</i>	vastanuid	7	6	1	2	
	osakaal	44%	38%	6%	13%	1,88

Õppevahendi tõhusust uuris ka küsimus grammatika õppimise lihtsuse kohta. Selgus, et valdav osa õpilastest oli nõus väitega, et mäng muutis grammatika õppimise lihtsamaks, mida kinnitab ka Tabelis 6 välja toodud aritmeetiline keskmine. Kõige kõrgemalt hindasid õpilased mängu *With or Without* ning madalamalt *Changing Sentences*. Üldiselt olid õpilaste hinnangud mängudele sarnased.

Tabel 6. Grammatika õppimise lihtsus

		olen täiesti nõus - 1	olen üldiselt nõus - 2	pigem ei ole nõus - 3	ei ole üldse nõus - 4	Keskmine
<i>Strawrun</i>	vastanuid	10	5	1	0	
	osakaal	63%	31%	6%	0%	1,44
<i>With or Without</i>	vastanuid	11	4	1	0	
	osakaal	69%	25%	6%	0%	1,38
<i>Preposition Game</i>	vastanuid	10	5	1	0	
	osakaal	63%	31%	6%	0%	1,44

<i>Ask a Question</i>	vastanuid osakaal	8 50%	5 31%	1 6%	2 13%	1,81
<i>Changing Sentences</i>	vastanuid osakaal	7 44%	6 38%	1 6%	2 13%	1,88
<i>The Animal World</i>	vastanuid osakaal	8 50%	6 38%	0 0%	2 13%	1,75

Sobiv pikkus. Õpilased hindasid mängude pikkuseid valdavalt sobivaks. Tabelist 7 on näha, et kõikide mängude puhul oli suurem protsent vastanutest nõus väitega, et mäng on sobiva pikkusega. Seda näitab iga mängu puhul välja toodud vastanute osakaal. Kolme mängu puhul tõi 6 % õpilastest välja, et mängud olid „pikad“ või „liiga pikad“. Sama protsent õpilasi vastas 4 mängu puhul, et mäng on „liiga lühike“. Kõrgema hinnangu mängu pikkusele sai *Strawrun*, mida kinnitab ka suurim vastanute protsent (94%).

Tabel 7. Mängude pikkus

		Liiga lühike	Lühike	Sobiva pikkusega	Pikk	Liiga pikk
<i>Strawrun</i>	vastanuid osakaal	1 6%	0 0%	15 94%	0 0%	0 0%
<i>With or Without</i>	vastanuid osakaal	1 6%	4 25%	11 69%	0 0%	0 0%
<i>Preposition Game</i>	vastanuid osakaal	1 6%	0 0%	13 81%	1 6%	1 6%
<i>Ask a Question</i>	vastanuid osakaal	2 13%	0 0%	12 75%	1 6%	1 6%
<i>Changing Sentences</i>	vastanuid osakaal	0 0%	2 13%	13 81%	0 0%	1 6%
<i>The Animal World</i>	vastanuid osakaal	1 6%	3 19%	10 63%	1 6%	1 6%

Juhendite arusaadavus. Õpilaste hinnangut küsiti ka mängu juhendite arusaadavuse kohta. Tabelist 8 on näha, et valdav osa õpilastest leidis, et mängude juhendid on arusaadavad. Seda kinnitab ka iga mängu puhul välja toodud aritmeetiline keskmine. Kõrgeima aritmeetilise keskmise sai mäng *With or Without*, mis on näha ka tabelist. Madalaimalt hindasid õpilased mängu *Changing Sentences*, mida näitab vastanute osakaal väite puhul „pigem ei ole nõus“. Üldiselt olid õpilaste hinnangud mängudele sarnased, mida kinnitab vastuste aritmeetiline keskmine.

Tabel 8. Juhendite arusaadavus

		olen täiesti nõus - 1	olen üldiselt nõus - 2	pigem ei ole nõus - 3	ei ole üldse nõus - 4	Keskmine
<i>Strawrun</i>	vastanuid osakaal	14 88%	2 13%	0 0%	0 0%	1,13
<i>With or Without</i>	vastanuid osakaal	15 94%	1 6%	0 0%	0 0%	1,06
<i>Preposition Game</i>	vastanuid osakaal	14 88%	1 6%	1 6%	0 0%	1,19
<i>Ask a Question</i>	vastanuid osakaal	8 50%	6 38%	2 13%	0 0%	1,63
<i>Changing Sentences</i>	vastanuid osakaal	8 50%	5 31%	3 19%	0 0%	1,69
<i>The Animal World</i>	vastanuid osakaal	9 56%	5 31%	2 13%	0 0%	1,56

Mängu meeldivus. Mängu meeldivust uuriti kahe küsimusega. Esimesega sooviti teada saada õpilaste hinnangut mängu huvitavuse ja põnevuse kohta. Tabelist 9 on näha, et õpilased hindasid üsna sarnaselt kõiki mängu. Madalaima hinnangu andsid õpilased mängule *Changing Sentences*, mida näitab ka aritmeetiline keskmine 2,13. Kõrgeimalt hindasid õpilased mängu *Strawrun*, mille puhul 81% vastanutest oli täiesti nõus väitega, et mäng on huvitav ning põnev.

Tabel 9. Mängude huvitavus ja põnevus

		olen täiesti nõus - 1	olen üldiselt nõus - 2	pigem ei ole nõus - 3	ei ole üldse nõus - 4	Keskmine
<i>Strawrun</i>	vastanuid osakaal	13 81%	3 19%	0 0%	0 0%	1,19
<i>With or Without</i>	vastanuid osakaal	12 75%	4 25%	0 0%	0 0%	1,25
<i>Preposition Game</i>	vastanuid osakaal	9 56%	6 38%	0 0%	1 6%	1,56
<i>Ask a Question</i>	vastanuid osakaal	10 63%	3 19%	2 13%	1 6%	1,63
<i>Changing Sentences</i>	vastanuid osakaal	4 25%	8 50%	2 13%	2 13%	2,13
<i>The Animal World</i>	vastanuid osakaal	8 50%	4 25%	3 19%	1 6%	1,81

Mängu meeldivust hindasid õpilased ka vahendite pilkupüüdvuse kaudu. Tabelist 10 on näha, et õpilased hindasid sarnaselt kõiki mänge. Aritmeetiliste keskmiste põhjal võib väita, et kõige pilkupüüdvamad olid vahendid mängus *Strawrun*, mida kinnitab tulemus 1,31. Kõige vähem pilkupüüdvad vahendid olid õpilaste arvamusel mängus *Ask a Question*, mida kinnitab aritmeetiline keskmine 2,13. Kolme mängu puhul vastasid õpilased kahel korral väitele, et vahendid on pilkupüüdvad vastusega „ei ole üldse nõus“.

Tabel 10. Vahendite pilkupüüdvus

		olen täiesti nõus - 1	olen üldiselt nõus - 2	pigem ei ole nõus - 3	ei ole üldse nõus - 4	Keskmine
<i>Strawrun</i>	vastanuid osakaal	11 69%	5 31%	0 0%	0 0%	1,31
<i>With or Without</i>	vastanuid osakaal	10 63%	6 38%	0 0%	0 0%	1,38
<i>Preposition Game</i>	vastanuid osakaal	10 63%	5 31%	0 0%	1 6%	1,50
<i>Ask a Question</i>	vastanuid osakaal	4 25%	8 50%	2 13%	2 13%	2,13
<i>Changing Sentences</i>	vastanuid osakaal	4 25%	9 56%	1 6%	2 13%	2,06
<i>The Animal World</i>	vastanuid osakaal	7 44%	5 31%	2 13%	2 13%	1,94

Arutelu

Grammatika õpetamisel on keeleõppes oluline roll (Brewster et al., 2003; Lewis & Mol, 2013; Nassaj & Fotos, 2011; Richards & Renandya, 2002; Swan, 2006; Ur, 2009). Tomlinson (2013) on öelnud, et õpilased saavutavad õppetöös paremaid tulemusi, kui keeleõpe on nauditav ning nende jaoks huvitav tegevus. Üks võimalus grammatika õppimist õpilastele nauditavamaks muuta on õppetöös mängude kasutamine (Linse, 2005; Lewis & Mol, 2013; Moon, 2000; Wright et al., 2006). Käesolevale uurimistööle püstitati kolm eesmärki: (1) võttes arvesse teooria põhjal väljatöötatud kriteeriume koostada II kooliastme õpetajatele mängudel põhinev komplekt inglise keele kui võõrkeele õpetamiseks; (2) selgitada eksperthinnangu abil välja komplekti vastavus seatud kriteeriumitele ning parandada komplekti ekspertide arvamuste põhjal; (3) saada uurimuses osalenud õpilastelt esmast tagasisidet grammatikamängude sobilikkuse ja arusaadavuse kohta. Eesmärkidest lähtuvalt püstitati kolm uurimisküsimust.

Esimese uurimisküsimusega sooviti teada saada, millisel määral vastab õppematerjal seatud kriteeriumitele. Esmalt sooviti välja selgitada ekspertanalüüsi käigus, kas õppematerjal vastab teooria põhjal väljatöötatud kriteeriumitele. Kõik eksperdid esmalt katsetasid neile määratud mängu (vt Tabel 3) ning seejärel hindasid mängude vastavust seatud kriteeriumitele. Eksperdid, kellel oli rohkem aega, andsid hinnangu ka mängudele, mida nad ei katsetanud. Kriteeriumiteks olid vastavus riikliku õppekava nõuetele ja tõhusus, eesmärgipärasus, eakohasus, juhendite arusaadavus ja õppevahendi praktilisus ning esteetilisus. Õpilastelt kui esmastelt kasutajatelt küsiti lisaks tõhususele arvamust ka mängude pikkuse ning meeldivuse kohta. Mitmed autorid on arvamusel, kui õppematerjal vastab nõuetele, on see sobilik kasutamiseks keeleõppe tundides (Brewster et al., 2003; Harwood, 2010; Howar & Major, s.a.; Tomlinson, 2011). 7 eksperti olid arvamusel, et õppematerjal vastas kõigile kriteeriumitele. Üks ekspert (E1) arvas, et õppematerjali struktuur pigem ei olnud arusaadav. Kuid ka kõnealune ekspert väitis, et õppematerjal vastab ülejäänud kriteeriumitele. Masuhara & Tomlinson (2010) on öelnud, et kõik õppematerjalid ei sobigi igapähele. Õpilaste rühmad erinevad mitmete omaduste poolest ning kõigile samamoodi sobivat õppematerjali on peaaegu võimatu koostada. Töö autor leidis, et kuigi eksperdid hindasid õppematerjali vastavust kriteeriumitele kõrgelt (vt Tabel 2), ei pruugi koostatud õppematerjal sobida kõikidele inglise keele õpetajatele ja õppijatele. Õpetaja ise teeb vastavalt oma klassi eripärale ning enda eelistustele valiku. Õpetajad võivad tähtsustada erinevaid kriteeriume erinevalt, mis omakorda võib sõltuda nende tööstiilist või nende klassi eripärast.

Esimeseks kriteeriumiks oli õppematerjali vastavus Riiklikule õppekavale ning selle tõhusus. Masuhara & Tomlinson (2010) tõid välja, et õppematerjali tõhusust tõstab selle vastavus õppekavaga. Kõik eksperdid leidsid, et õppematerjal vastab Riiklikule õppekavale ning on seetõttu ka tõhus. Ka selle kriteeriumi täitmise puhul on töö autor arvamusel, et õpetajate arvamus võib olla klassiti varieeruv. Tomlinson (2011) väidab, et õppematerjali tõhusus võib erineda klasside lõikes ning õpitulemused ei pruugi olla samaväärsed klasside võrdlemisel.

Teiseks õppematerjalile seatud kriteeriumiks olid eesmärgipärasus. Brewster et al. (2003) on öelnud, et püstitatud eesmärgid peavad olema arusaadavad ning saavutatavad. Kõik eksperdid tõid välja, et õppematerjalis püstitatud eesmärgid olid enamasti saavutatavad. Töö autor arvab, et lahknevus ekspertide arvamuses (vt Tabel 2) võib tulla eesmärkide sõnastuses, mis vajab ekspertide arvamusel parandamist. Seda töö autor enne õppematerjali lõplikku valmimist ka tegi, et õppematerjali oleks võimalik kasutada inglise keele tundides grammatikaoskuse arendamisel. Seda saab tõlgendada ka ekspertide vastustest väitele, et

õppematerjal aitab arendada grammatikaoskust. Karbalaei et al. (2013) uurimusest selgus samuti, et mängud aitasid grammatikat õppides parandada õpilastel oma õpitulemusi.

Eksperdid hindasid õppematerjali eakohaseks, mis oli kolmas seatud kriteerium. Ka õpilaste hinnangud mängudele olid valdavalt positiivsed, seega võib väita, et mängud sobisid valitud sihtrühmale ning olid eakohased. Seega sai täidetud Tomlinsoni (2011) soovitus, et õppematerjali ülesanded peavad olema eakohased, kuid pakkuma õpilastele piisavalt väljakutseid. Jolly & Bolitho (2011) on öelnud, et klassid ja grupid on erinevad, kuid erinevad on ka keelerühmas õppivad õpilased. Seetõttu leidis ka õpilaste hinnangutes äärmusi. Leidis õpilasi, kellele mängud ei olnud üldse huvitavad ega põnevad (vt Tabel 9) ning ka nende hinnang mängudele oli valdavalt negatiivne. Töö autori arvamusel peab õpetaja mängu valides lähtuma klassi kõigi õpilaste tasemest ning vastavalt sellele moodustama mängus sobivad rühmad või muutma juhendeid ja mängus kasutatavaid abivahendeid.

Kriteeriumite hulgas oli neljandana juhendite arusaadavus. Kõik eksperdid olid arvamusel, et õppematerjali mängude juhendid olid neile üldiselt mõistetavad, kuid töid välja ettepanekuid, kuidas neid paremaks muuta. Õpilaste kui esmaste kasutajate hinnangul olid mängude juhendid neile arusaadavad (vt Tabel 8). Vastanute seas oli ka väike protsent õpilasi, kes väitis, et mängude juhendid ei olnud arusaadavad. Ekspertide ja õpilaste vastuste kokkulangevus tõstab ka uurimuse valiidsust. Mängude läbiviimisel tekkis aga klassis hetkeline elevus, seega õpilased, kes ei keskendunud juhendite kuulamisele, võisid olulist infot mitte kuulda. Klassis õppivad õpilased on aga erinevad (Jolly & Bolitho, 2011), seega on ka erinev nende võime keskenduda ning juhendeid tähelepanelikult kuulata. (Brewster et al., 2003; Hadfield, 2003; Lewis & Bedson, 1999; Talak-Kiryk, 2010; Ur, 2009) soovitavad, et mängude juhendid peaksid olema selged ning õpilastele arusaadavalt edastatud. Samuti on oluline, et juhendid oleksid üheselt mõistetavad ja konkreetset (Howard & Major, s.a.; Tomlinson, 2013). Töö autori arvamusel mõjutab juhendite edastamist aga oluliselt asjaolu, kes neid õpilastele selgitab. Uurimuses osalenud eksperdid lugesid õppematerjali juhendeid ning hindasid neid selle põhjal, kuidas õpilased neist aru said. Õpilaste kui esmaste kasutajate hinnangu väljaselgitamisel edastas uurimuses osalenud õpilastele juhendeid õppematerjali koostaja. Seetõttu võis töö autor pöörata tähelepanu olulistele aspektidele ning õpilastele juhendeid arusaadavamalt selgitada.

Viiendaks kriteeriumiks, mida õppematerjali koostamisel silmas peeti, oli õppematerjali praktilisus ning esteetilisus. Howard & Major (s.a.) on öelnud, et õppematerjali muudab praktiliseks selle kasutamine erinevates klassides, kuid samuti ka materjalide kopeerimisvõimalus ning korduv kasutamine. Sellest uurimusest selgus samuti, et kõikide

ekspertide arvamusel on õppematerjali võimalik reaalselt õppetöös kasutada. Ekspertid tõid välja, et neile meeldisid ka kasutatavad lisamaterjalid. Brewster et al. (2003) väite kohaselt on raske leida enda klassi jaoks sobivat õppematerjali, seega võib järeldada, et õpetaja töö lihtsustamiseks koostatud materjalid on neile meelepärased. Lisaks ekspertidele sooviti ka õpilaste hinnangut väitele, et mängus kasutatavad abivahendid on pilkupüüdvad. Õpilased olid üldiselt selle väitega nõus, kuid leidis ka õpilasi, kes väitsid vastupidist (vt Tabel 10). Nende jaoks võisid abivahendid mitte olla jõu- ja eakohased, mistõttu ei meeldinud õpilastele neid kasutada. Ka selle küsimuse puhul oli kokkulangevus ekspertide ja õpilaste hinnangutes.

Kuigi üks ekspert oli arvamusel, et õppematerjal kõikidele kriteeriumitele ei vasta, leidis see ekspert siiski, et ta kasutaks seda õppematerjali ka edasipidi. Ka õpilaste hinnangud mängudele olid valdavalt positiivsed. Töö autori jaoks oli üllatav, et lauamängud said valdavalt madalamaid keskmiseid tulemusi. Kuigi Wells & Narkon (2011) tõid välja, et õpilaste kaasamine aktiivsesse tegevusse tõstab nende õpimotivatsiooni, eeldas töö autor, et ka lauamängud saavad kõrgemaid keskmisi tulemusi. Cameron & McKay (2010) väidavad, et õpilased tunnevad end ebakindlalt klassikaaslaste ees inglise keeles rääkides ning oma arvamust avaldades. Lauamängudes pidid õpilased rohkem inglise keeles rääkima, seega on mõisteta, miks olid liikumismängudele kõrgemad hinnangud. Kokkuvõtvalt olid aga nii ekspertide kui ka õpilaste hinnangud õppematerjalile positiivsed, seega võib väita, et õppematerjal vastab seatud kriteeriumitele ja on reaalselt kasutatav II kooliastmes.

Teise uurimisküsimusega sooviti teada saada, milliseid muudatusi ja täiendusi on ekspertide hinnangut aluseks võttes vaja õppematerjali sisse viia, et seda paremaks muuta. Ekspertanalüüsist selgus, et kõige rohkem vajasisid muutmist mängude eesmärgid ja juhendid (vt Tabel 4). Ka Brewster et al. (2003) tõid välja, et juhendid ja eesmärgid peavad olema selgelt ja konkreetselt sõnastatud. Mängu juhendites jäi ekspertidele silma paljusõnalisus. Töö autor kasutas liiga palju ebavajalikku infot ja püüdis oma mõtteid rohkete lausetega kajastada. Õppematerjali parandamise käigus pani töö autor eesmärgid vastavusse tegevustega ning muutis mängude juhendid täpsemaks ja konkreetsemaks.

Ekspertid soovitasid teha muudatusi ka mängudes kasutatavate vahendite suhtes. Mõned vahendid olid kasutamiseks ebamugavad ning vajasisid väljavahetamist või paranduste tegemist. Näiteks mõned mängus *Preposition Game* kasutatavad pildid olid II kooliastmele liiga lihtsad, seega lisas töö autor ka keerulisemaid sõnu. Hadfield (2003) on öelnud, et õppematerjalis kasutatavad vahendid peavad olema praktilised ning taaskasutatavad, samuti võimalikult kergesti kasutatavad. Töö autor oli ekspertide ettepanekutega nõus ning tõi juhendites välja alternatiive, millega vahendite praktilisust tõsta. Kuna mängus *Strawrun*

kasutatavad plastikust joogitopsid kippusid tegevuse käigus lendlema, tõi töö autor juhendis välja võimaluse panna topsi põhja raskuseks eseme (teritaja, kustutuskumm).

Tomlinson (2011) on öelnud, et õppematerjal peab äratama õpilastes huvi, uudishimu ja tähelepanu. See on aga saavutatav materjali atraktiivsusega. Atraktiivseks muudavad õppematerjali pildid, värvid ja korrektne vormistus (Brewster et al., 2003; Tomlinson, 2011). Ka eksperdid tegid ettepaneku lisada õppematerjali rohkem pilte ja värve. Lisaks sellele arvati, et õppematerjali muudaks arusaadavamaks sisukord. Töö autor lisas õppematerjali rohkem pilte ja muutis seda atraktiivsemaks. Samuti lisas autor õppematerjalile sisukorra, et mängud oleksid paremini leitavad.

Kolmanda uurimisküsimusega sooviti teada saada, milline on õpilaste kui esmaste kasutajate hinnang mängudele. Selleks uuriti õpilaste hinnanguid mängude tõhususe, juhendite arusaadavuse, pikkuse ning meeldivuse kohta. Õpilaste kui esmaste kasutajate hinnangu kohaselt jäid neile mängude mängides seal kasutatavad grammatikateemad hästi meelde (vt Tabel 5). Mitmed autorid (Botturi & Loh, 2008; Linse, 2005; Lewis & Mol, 2013; Moon, 2000; Wright, Betteridge & Buckby, 2006) väidavad, et mängu mängides on õpilased süvenenud tegevusse ning grammatika õppimine lisandub sellele iseenesest. Seetõttu on selgitatav, miks uurimuses osalenud õpilased hindasid keeleteema meeldejäämist kõrgelt. Vaid üksikud vastanutest ei olnud selle väitega üldse nõus. Cameron & McKay (2010) väitsid, et II kooliastmes on õpilased püsivamad ning suudavad üht tegevust pikemalt tunnis teha. Uurimust läbi viies märkas töö autor, et kohati tekkis klassis aga rahutus ning mängu mängimine jäi tagaplaanile. See aga mõjutab mängu eesmärkide saavutamist ning õpitava grammatikateema meelde jätmist (Ur, 2009).

Uurimusest selgus ka, et õpilaste jaoks oli lihtsam nende mängude kaudu grammatikat õppida (vt Tabel 6). Brewster et al. (2003) toob välja, et õpilaste jaoks on oluline tundide vaheldusrikkus ja lõbusad ning huvitavad tegevused. Et huvitavate tegevuste kaudu on ka lihtsam grammatikat õppida (Põldsamm, 2000), selgus ka selle magistritöö uurimuse käigus. Seda väidet kinnitas ka varasem Karbalaei et al. (2013) uurimus, kus mängude mängimine grammatikat õppides parandas õpitulemusi. Tomlinson (2011) on toonud välja, et õpilastele peab pakkuma piisavalt raskeid ja põnevaid ülesandeid, et nad pingutaksid eesmärkide saavutamise nimel. Õpilaste vastustest selgus, et valdav osa neist hindas mängu põnevateks ja huvitavateks, mida peab oluliseks ka Tomlinson (2011) oma soovitusel õppematerjali meeldivuse kohta.

Õpilastelt kui esmastelt kasutajatelt küsiti hinnangut ka mängude pikkuse kohta. Pettinger (2007) ning Brewster et al. (2003) väidavad, et aja õige määratlemine ning piiramine hoiab

klassi aktiivsena ning toob mängus elevust. Õpilaste hinnangud mängude pikkuse suhtes olid valdavalt sarnased (vt Tabel 7). Suur osakaal vastanutest leidis, et mängud olid nende jaoks sobiva pikkusega. Vastanute seas oli ka väike osakaal õpilasi, kes tõid välja, et hinnatavad mängud olid kas liiga lühikesed või liiga pikad. Simpson (2011) väidab, et mänguks kuluva sobiliku aja määratlemine sõltub klassi eripärast, seega on mõistetav, miks õpilaste arvamused mängu sobiva pikkuse kohta erinesid. Ka eksperdid tõid oma hinnagutes välja, et mängud olid kohati liiga pikad ning vajasisid vastavalt klassi eripärale muutmist. Sellest tulenevalt võib järeldada, et mida paremini õpetaja oma õpirühma tunneb, seda kergem on mängu pikkust kohandada.

Uuringu piiranguks või pidada mängude katsetamise ebavõrdsust. Et õpetajatel oli lisaks uurimuses osalemisele vaja täita ka ainekava ülesandeid ja järgida oma tööplaane, siis jäid neil ajapuuduse tõttu mõned mängud katsetamata. Seetõttu katsetati näiteks mängu *The Animal World* ainult ühel korral. Uurimuse tugevuseks võib lugeda kõikide mängude katsetamist ekspertide poolt ning iga mängu kohta saadud hinnangut õpilaste kui esmaste kasutajate käest. Mängude mitmekordse katsetamisega nii ekspertide kui ka õpilaste poolt püüti tagada õppematerjali reliaablust. Samuti muutus valminud õppematerjal sobivamaks ekspertidelt saadud hinnangute ja ettepanekute tõttu, mille tulemusel viis töö autor õppematerjali sisse asjakohased muudatused ja täiendused (vt Tabel 4).

Kokkuvõtteks saab väita, et grammatikamänge sisaldav õppematerjal on katsetuste järgi 5. klassis sobilik kasutamiseks inglise keele tundides II kooliastmes ja aitab arendada grammatikaoskust. Uurimuses osalenud eksperdid ja õpilased olid arvamusel, et õppematerjal on terviklik ja kaasaegne ning õppematerjalis olevad mängud on grammatika õppimiseks tõhusad. Edasipidi on vajalik täiendavalt uurida õpilaste hinnangut õppematerjali mängudele, et mängu omavahel nende hinnangute põhjal võrrelda. Samuti on autoril tulevikus võimalus hinnata õpilaste teadmisi enne ja pärast grammatikamängude kasutamist testide teel.

Tänuõnad

Täna kõiki õpetajaid ning õpilasi, kes olid nõus katsetama ning hindama valminud õppematerjali. Suur tänu isikutele, kes olid oma nõuannete ning näpunäidetega suureks abiks töö valmimisel. Eriline tänu kuulub minu lähedastele, kes toetasid mind selle pika protsessi vältel.

Autorsuse kinnitus

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

Allikiri

kuupäev

Kasutatud kirjandus

- Belousova, V. (2012). *Traditional and Non-Traditional English Grammar Teaching Methods and Approaches in the Second School Stage of the Estonian and Russian Language Schools*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool
- Botturi, J., & Loh, C. S. (2008). *Rediscovering the Roots of Games in Education*. C. T. Miller (Ed), *Games: Purpose and Potential in Education*. New York: Springer Science+Business Media.
- Brewster, J., Ellis, G., & Girard, D. (2003). *The Primary English Teacher's Guide. New Edition*. Harlow: Pearson Education Limited.
- Buttner, A. (2007). *Activities, Games, and Assessment Strategies for Foreign Language Classroom*. New York: Routledge.
- Cameron, L., & McKay, P. (2010). *Bringing creative teaching into the young learner classroom*. Oxford: Oxford University Press.
- Carter, R., & McCarthy, M. (2006). *Cambridge Grammar of English*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Chau, D. N. (s.a.). *Do games help students learn vocabulary effectively?* Külastatud aadressil <http://www.lhu.edu.vn/139/664/Do-games-help-students-learn-vocabulary-effectively-DUONG-NGOC-CHAU-03AV3.html>
- Davison, J., & Dowson, J. (2003). *Learning to Teach English in the Secondary School: A Companion to School Experience*. (2nd ed.). London: RoutledgeFalmer.
- Ersöz, A. (2000). *Six Games for the EFL/ESL Classroom*. The Internet TESL Journal. Vol VI, No 6. Külastatud aadressil <http://iteslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html>.
- Gerngross, G., Puchta, H., & Thornbury, S. (2006). *Teaching Grammar Creatively*. Helbling Languages.
- Gordon, J. (2015). *Teaching English in Secondary Schools*. London: SAGE Publications Ltd.
- Hadfield, J. (2003). *Intermediate Grammar Games. A collection of grammar games and activities for intermediate students of English*. Harlow: Pearson Education Limited.
- Hadfield, J., & Hadfield, C. (2008). *Introduction to teaching English*. Oxford: Oxford Press.
- Harmer, J. (1993). *Teaching and Learning Grammar* (9th ed.). Harlow: Longman Group UK Limited.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching*. Harlow: Pearson Education Limited.

- Harwood, N. (2010). *Issues in materials development and design*. N. Harwood (Ed), *English Language Teaching Materials: Theory and Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Helbig, G., Götze, L., Henrici, G., & Krumm, H. (2001). *Deutsch als Fremdsprache: ein internationales Handbuch*. Berlin: New York: de Gruyter.
- Howar, J., & Major, J. (s.a.). *Guidelines for Designing Effective English Language Teaching Materials*. Kõlastatud aadressil <http://www.paaljapan.org/resources/proceedings/PAAL9/pdf/Howard.pdf>.
- Hughes, A. (2010). *Why should we make activities for young language learners meaningful and purposeful*. F. Mishan & A. Chambers (Ed), *Perspectives on Language Learning Materials Development*. Vol. 1. (lk 175-200). Bern: Peter Lang AG.
- Huyen, N. T. T., & Nga, K. T. T. (2003). *LEARNING VOCABULARY THROUGH GAMES: The Effectiveness of Learning Vocabulary Through Games*. The Asian ELF Journal 2003. Vol 5, Issue 4. Kõlastatud aadressil <http://asian-efl-journal.com/1493/quarterly-journal/2003/12/learning-vocabulary-through-games-the-effectiveness-of-learning-vocabulary-through-games/>.
- Jolly, D., & Bolitho, R. (2011). *A framework for materials writing*. B. Tomlinson (Ed), *Material Development in Language Teaching*. Second Edition. (lk 107-134). Cambridge: Cambridge University Press.
- Jõul, M., & Kurm, Ü. (2005). *I Love English. Student's Book 3*. Tartu: Studium.
- Jõul, M., & Kurm, Ü. (2006). *I Love English. Student's Book 4*. Tartu: Studium.
- Karbalaie, A., Kheirkhahnia, Y., Kheyabani, H., & Narmani, H. (2013). *The Role of Sculptures of Activities on Deductive Grammar Learning and Retention among Iranian Adult EFL Learners*. Journal of Advances in English Language Teaching 2013. Vol 1, No 2, pp. 39-46. Kõlastatud aadressil <http://european-science.com/jaelt/article/view/103/pdf>.
- Kariis, M., & Peets, M. (2007). *English step by step. Student's Book 4*. Tallinn: Koolibri.
- Kirmjõe, K. (2012). *Rahvajuttudel põhinev õppematerjal inglise keelt kõnelevate riikide kultuurielementide õpetamiseks II kooliastme inglise keele tunnis*. Publitseerimata magistritöö. Tartu Ülikool.
- Kõiv, H. (2011). *Vanasõnade kasutamine inglise keele kui võõrkeele osaoskuste õpetamisel ja väärtustest kõnelemisel II kooliastmes*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Lewis, G., & Bedson, G. (1999). *Games for Children*. Oxford: Oxford University Press.
- Lewis, G., & Mol, H. (2013). *Grammar for young learners*. Oxford: Oxford University Press.

- Linse, C. T. (2005). *Practical English Language Teaching: Young Learners*. New-York: McGraw-Hill.
- Mart, C. T. (2013). *The Grammar-Translation Method and the Use of Translation to Facilitate Learning in ESL Classes*. Journal of Advances in English Language Teaching 2013, Vol 1, No 4, 103-105. Külastatud aadressil <http://europeanscience.com/jaelt/article/view/281>.
- Masuhara, H., & Tomlinson, B. (2010). *Materials for General English*. B. Tomlinson (Ed), *English Language Learning Materials* (lk 17-37). London: Continuum International Publishing Group.
- McDonough, J., Shaw, C., & Masuhara, H. (2013). *Materials and Methods in ELT: a teacher's guide* (3rd ed.). West Sussex: John Wiley & Sons.
- Mishan, F. (2005). *Designing Authenticity Into Language Learning Materials*. Bristol: Intellect Books.
- Moon, J. (2000). *Children Learning English: The Teacher Development Series*. Oxford: Macmillan Heinemann English Language Teaching.
- Nassaji, H., & Fotos, S. (2011). *Teaching Grammar in Second Language Classroom: Intecrating Form-Focused Instruction in Communicative Context*. UK: Taylor & Francis.
- Niine, M., Peets, M., & Dunn, G. (2006). *English step by step. Pupil's Book 3*. Tallinn: Koolibri.
- Oxford Advanced Learner's Dictionary. (s.a.) Külastatud 10.05.2015, aadressil <http://www.oxforddictionaries.com/definition/learner/grammar>.
- Pettinger, E. (2007). *TEFL Games in the ESL and EFL classroom*. International TEFL & TESOL Training. Külastatud aadressil <https://www.teflcorp.com/articles/84-tefl-games-in-the-classroom/262-games-in-the-esl-and-efl-classroom.htm>.
- Põhikooli riiklik õppekava, 2011. Külastatud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/114012011001>.
- Põhikooli ja gümnaasiumi riiklik õppekava, 2002. Külastatud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/12888846>.
- Põldsamm, T. (2000). *The Importance of Grammar Games in Teaching English*. Publitseerimata diplomitöö. Tartu Ülikool.
- Richards, J. C., & Renandya, W. A. (Eds.). (2002). *Methodology in Language Teaching: an anthology of current practice*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Richards, J.C., & Rodgers, T.S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

- Sheils, J. (1993). *Communication in the modern languages classroom: Project No. 12* „*Learning and teaching modern languages for communication*“. Strasbourg: Council of Europe Press.
- Simpson, A. J. (2011). *Why Use Games in the Language Classroom?* Humanising Language Teaching. Year 13, Issue 2. Külastatud aadressil <http://www.hltmag.co.uk/apr11/mart02.htm>.
- Stranks, J. (2013). *Materials for the Teaching of Grammar*. B. Tomlinson (Ed), *Development Materials for Language Teaching* (2nd ed.). (lk 338-350). London: Bloomsbury.
- Swan, M. (2006). *Teaching Grammar – does grammar teaching work?* Külastatud aadressil <http://www.mikeswan.co.uk/elt-applied-linguistics/teaching-grammar.htm>
- Swan, M. (s.a.). *What is Grammar?* Summary of conferece talk. Külastatud aadressil <http://www.mikeswan.co.uk/elt-applied-linguistics/what-is-grammar.htm>.
- Talak-Kiryk, A. (2010). *Using Games In A Foreign Language Classroom*. Publitseerimata magistritöö. SIT Graduate Institute.
- Tammiste, L. (2013). *Autentsetel lauludel põhinev töölehtede komplekt grammatika õpetamiseks õpikule „I Love English 4“*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Thornbury, S. (1999). *How to Teach Grammar*. UK: Pearson Education Limited.
- Tomlinson, B. (Ed). (2011). *Materials Development in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tomlinson, B. (2013). *Materials Evaluation*. B. Tomlinson (Ed), *Developing Materials for Language Teaching* (2nd ed.). (lk 21-48). London: Bloomsbury.
- Tomporowski, P. D., McCullick, B. A., & Pesce, C. (2015). *Enhancing Children's Cognition With Physical Activity Games*. United States of America: Human Kinetics.
- Ur, P. (2009). *Grammar Practice Activities* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Viitak, K. (2012). *I kooliastme õpetajate hinnangud mängude kasutamise kohta inglise keele tunnis*. Publitseerimata bakalaureusetöö. Tartu Ülikool.
- Wells, J. C., & Narkon, D. E. (2011). Motivate Students to Engage in Word Study Using Vocabulary Games. *Intervention in School and Clinic*, volume 47 (I), lk 45-49. Külastatud aadressil <http://isc.sagepub.com.ezproxy.utlib.ee/content/47/1/45>.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for Language Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

LISA 1

Birgit Habe

**INGLISE KEELE GRAMMATIKA
ÕPETAMISEKS MÄNGUDE KOMPLEKT II
KOOLIASTMELE**

Tartu 2015

Sisukord

<u>STRAWRUN</u>	3
<u>CHANGING SENTENCES</u>	6
<u>THE ANIMAL WORLD</u>	11
<u>WITH OR WITHOUT</u>	15
<u>ASK A QUESTION</u>	17
<u>PREPOSITION GAME</u>	22
<u>KASUTATUD ALLIKAD:</u>	25

STRAWRUN

Mängu teema: ajamäärsõnad

Mängu eesmärk: Korrata ajamäärsõnu ja nende sobitumist erinevate ajavormidega.

Mängu alustamine ja teemale häälestamine: Ajurünnak – õpilased nimetavad nii palju ajamäärsõnu, kui suudavad meenutada. Õpetaja kirjutab need tahvlile. Ajavormid, mida mängus kasutatakse võib õpetaja valida vastavalt õpilaste tasemele. Õpetaja võib valida need ajavormid, mis on läbitud. Mõnd ajavormi võib ka selle mängu abil tutvustada. Enne mänguga alustamist kustutab õpetaja tahvlilt ajamäärsõnad.

Vahendid: 14 plastikust joogitopsi (0,5 l), kōrred, paberilipikud ajamäärsõnadega (Lisa 1)

Mängu kestvus: kuni 15 minutit

Mänguks ettevalmistus: Õpetaja paneb klassi tagumisse otsa kahele eraldi lauale kuus 0,5 liitrist plastikust joogitopsi. Et topsid paremini laual püsiksid, paneb õpetaja iga topsi sisse raskema eseme (teritaja, kustutuskuum jne.). Igale topsile kirjutab ta peale erineva ajavormi nimetuse: *Present Simple, Present Continuous, Past Simple, Past Continuous, Future Simple, Present Perfect*. Soovi korral võib kasutada ka topsi, mille peal on „?“. Sinna paigutab õpilane ajamäärsõna, millele ta ei suuda ajavormi valida. Õpetaja prindib välja kõik ajamäärsõnad (Lisa 1), lõikab need ükshaaval lahti ja paigutab kahte komplekti. Komplektid asetab ta klassi ette kahele erinevale lauale, kirjaga allapoole. Õpetaja jagab klassi kahte võistkonda ja annab igale võistlejale ühe kōrre.

Mängu käik: Õpetaja moodustab vabalt valitud meetodil kaks meeskonda – meeskond A ja meeskond B, kes seisavad kolonni. Üksteise järel lähevad nad lipikute juurde (ettevaatlikult, et kõiki maha ei ajaks), tõmbavad kōrrega ühe lipiku kōrre otsa ja viivad selle õige ajavormi topsi. Kaaslastelt abi küsida ei tohi - ise peab otsustama, millise ajavormi juurde ajamäärsõna kuulub. Õpetaja jälgib, abistab ja kontrollib mängu käiku. Mäng peatatakse, kui ühel meeskonnal on kõik lipikud topsidesse viidud.

Mängu lõpetamine: Meeskonnad vahetavad topsid ära. Üks õpilane meeskonnast A loeb ette ühe ajavormi ajamäärsõnad meeskonna B topsist. Meeskond B kontrollib meeskonna A ajamäärsõnu. Ülejäänud õpilased mõlemast meeskonnast kontrollivad, kas öeldud ajamäärsõnad sobivad antud ajavormi juurde. Lisaks sellele kontrollib ajamäärsõnu ka

õpetaja. Iga õige võtmesõna annab 1 punkti. Võistluse võidab see võistkond, kellel on kõige rohkem punkte.

Tagasiside andmine ja mängu kokkuvõtte tegemine: Pärast mängu küsib õpetaja õpilaste käest tagasisidet mängu ja teema kohta.

Abistavad küsimused tagasiside jaoks: Mis teile selle mängu juures kõige rohkem meeldis? Mis valmistab raskusi? Millise ajavormi ajamäärsõnad olid kõige paremini selged? Milline ajavorm vajab veel harjutamist? Mida te selle mänguga kõige rohkem õppisite?

Õiged vastused ajamäärsõnade kohta:

Present Simple: every day, every week/month/morning, always, usually, sometimes, often

Present Continuous: now, at the moment, Look! Listen!

Past Simple: yesterday, the day before yesterday, last week/month/year...

Past Continuous: yesterday at 4 o'clock, when, then

Future Simple: tomorrow, next week/month/year

Present Perfect: already, yet, today

Lisa 1

EVERY DAY EVERY WEEK EVERY MONTH

ALWAYS EVERY MORNING USUALLY

SOMETIMES OFTEN NOW AT THE MOMENT

LOOK! LISTEN! YESTERDAY LAST WEEK

THE DAY BEFORE YESTERDAY LAST MONTH

LAST YEAR YESTERDAY AT 4 O'CLOCK WHEN

THEN TOMORROW NEXT WEEK

NEXT MONTH SOON NEXT YEAR

ALREADY YET TODAY

CHANGING SENTENCES

Mängu teema: Tegusõna ajavormi muutmine

Mängu eesmärk: Harjutada lausete muutmist vastavalt etteantud ajavormile.

Mängu alustamine ja teemale häälestamine: Enne mängu tuletatakse koos meelde õpitud ajavormid. Ühiselt vaadatakse üle, kuidas lause muutub, kui muudetakse tegevusaega – millised sõnad muutuvad, millised jäävad samaks. Üle vaadatakse ka kuidas tegusõna muutub, kui lause tegevus muutub olevikust minevikku. Samuti tehakse koos mõned näidislaused.

Vahendid: mängualus (lisa 1), kaardid lausetega (lisa 2), täringud, mängunupud

Mängu kestvus: kuni 30 minutit

Mänguks ettevalmistus: Õpilased moodustavad rühmad või teeb seda õpetaja. Moodustatakse kuni 4- liikmelised rühmad. Õpetaja paneb laudadele mängualused, kaardid, täringu ja igale mängijale mängunupu. Enne mänguga alustamist selgitab õpetaja reegleid ning üheskoos oleks soovitatav teha ka näidislause mängukaartide hulgast. Õpetaja kirjutab aegade moodustamise reeglid tahvlile ning mängu keskel kustutab need.

Mängu käik: Kõige suurema silmade arvu veeretanud mängija alustab mängu. Ta veeretab täringut ja liigub vastava arvu kohti mängualual edasi. Seejärel võtab ühe kaardi ja loeb ette lause ning ajavormi, millesse tal tuleb lause panna. Näiteks: *Kristi loves her cat.* to Past Simple. Õige vastus on *Kristi loved her cat.* Teised mängijad kontrollivad tema vastust. Õpetaja käib klassis ringi ning kuulab õpilaste lauseid. Vajadusel parandab ning aitab muuta tegusõna ajavormi. Kui õpilastel tekib kahtlus mõne lause puhul, kutsuvad nad õpetaja, kes kinnitab lause õigsust või parandab seda. Kui ajavorm on õigesti muudetud, võib mängija jääda sellele mänguruudule. Kui vastus on vale, peab mängija minema tagasi ruudule, kus ta viimati oli.

Mängu lõpetamine: Mäng lõppeb siis, kui esimene võistleja jõuab finišisse.

Tagasiside andmine ja mängu kokkuvõtte tegemine: Pärast mängu annab õpetaja õpilastele tagasisidet ja vastupidi.

Õpetaja räägib õpilastele, mida ta mängu jooksul märkas, kas klass peaks veel harjutama tegusõna ajavormi muutmist. Samuti võib õpetaja tagasisidet anda koostöövõime ja klassis korra hoidmise kohta.

Abistavad küsimused õpilastelt tagasiside saamiseks: Milliste ajavormide puhul oli kõige raskem lauseid muuta? Milliste ajavormide puhul oli see kerge? Mida te õppisid seda mängu mängides? Mis teile selle mängu juures kõige rohkem meeldis? Mis teile ei meeldinud?



Lisa 1

7			21			35		
6		8	20		22	34		36
5		9	19		23	33		37
4		10	18		24	32		38
3		11	17		25	31		39
2		12	16		26	30		40
1		13	15		27	29		41
START		14			28			FINISH

Lisa 2

It was very dark. to PRESENT SIMPLE	Almost all people have pets. to PRESENT CONTIN.	They are very good climbers. to PAST SIMPLE	Wilbur was a pet piglet. to PRESENT SIMPLE	She heard that sound. to PRESENT PERFECT
She is in the middle of the room. to PAST SIMPLE	Toto is sitting down. to PAST SIMPLE	Aunt Em will open the little door. to PAST CONTIN.	They were very good climbers. to PRESENT SIMPLE	It is going to be very dark soon. to PRESENT SIMPLE
You are going to play tennis after school. to PRESENT CONTIN.	They like decorating their house. to PAST CONTIN.	Sandra plays rugby twice a week. to GOING TO FUTURE	Tim runs home. to PRESENT CONTIN.	Mary is helping her sister get ready for bed. to PRESENT SIMPLE
Becky played the flute. to GOING TO FUTURE	The girls took their instruments. to PRESENT FUTURE	Sander was having a PE lesson at 1 o'clock. to PRESENT CONTIN.	Snowboarding is a winter sport. to PAST SIMPLE	I heard a bird sing. to PRESENT PERFECT

The books in libraries are in different sections. to PAST SIMPLE	John was a very kind man. to PRESENT SIMPLE	You play tennis after school. to GOING TO FUTURE	They are decorating their house. to PAST CONTIN.	Tim is running home. to PRESENT SIMPLE
Sandra is playing rugby. to PAST SIMPLE	Becky is playing the flute. to GOING TO FUTURE	The girls will take their instruments. to PAST SIMPLE	Sandra is having a PE lesson at 1 o'clock. to PAST CONTIN.	I have heard a bird sing. to PAST SIMPLE
The books in libraries were in different sections. to PRESENT SIMPLE	John is a very kind man. to PAST SIMPLE	A little girl was sitting on a chair. to PRESENT CONTIN.	Mother answered the door. to PAST CONTIN.	Peole looked at the sign. to PRESENT FUTURE
Winter was coming. to PRESENT CONTIN.	She went home to read a book. to PRESENT CONTIN.	Most people like travelling. to PAST SIMPLE	You have watched TV. to PAST CONTIN.	Sander has visited Helsinki. to GOING TO FUTURE

THE ANIMAL WORLD

Mängu teema: Omadussõnade võrdlemine

Mängu eesmärk: Harjutada omadussõnade võrdlemist.

Mängu alustamine ja teemale häälestamine: Enne mänguga alustamist vaadatakse üheskoos üle erinevate loomade nimetused ja nende kirjeldamiseks sobivad omadussõnad. Samuti korratakse üle, kas õpilased mäletavad, kuidas moodustati lühikeste ja pikkade omadussõnade kesk- ja ülivõrdeid. Näited: *big, bigger, the biggest; beautiful, more beautiful, the most beautiful;*

Vahendid: mängulaud (labürint) (Lisa 1), ruudukesed omadussõnadega (Lisa 2), mängunupud

Mängu kestvus: Mängimine 15 minutit, ettevalmistused ja tagasiside 5 minutit.

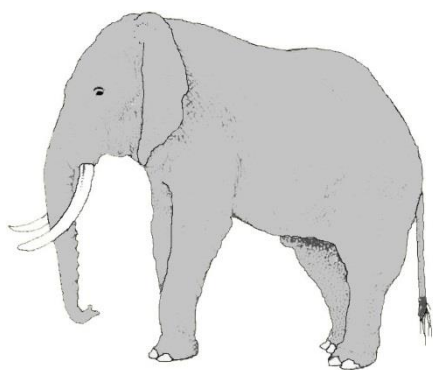
Mänguks ettevalmistus: Õpetaja prindib ja lõikab välja omadussõnadega ruudukesed ja paneb need kotti sisse või ümbrikusse. Igale rühmale on vaja ühte mängu alust ja ühte ümbriku omadussõnadega. Õpetaja jagab õpilased vabalt valitud meetodil rühmadesse. Ühes rühmas võiks olla kuni 4 õpilast. Enne alustamist selgitab õpetaja reegleid. Ta võtab kotist ühe ruudukese ja proovib seda asetada mängulaua ülemise rea ruutudesse - selleks peab ruudukese peal olev omadussõna sobima ühe lause lünka. Näide: Õpetaja võttis kotist sõna *BIG*. Ta näeb, et see sobib ühte lausesse labürindi esimeses reas. Ta moodustab korrektse lause: *Dog is bigger than a cat*. Kui kõik on mängu reeglitest aru saanud, otsivad nad oma asjade seast või annab õpetaja neile ühe mängunupu.

Mängu käik: Üks õpilane alustab. Ta võtab kotist ühe ruudukese ja proovib seda sobitada ühte ülemise rea ruutu. Kui sõna sobib, loeb ta lause ette ja jätab oma mängunupu sellele ruudule. Kui sõna ei sobi ja mängija saab sellest aru enne, kui ta lauset lugema hakkab, paneb ta ruudukese kotti tagasi ja saab uue võimaluse. Kui aga mängija loeb lause ette ja teised rühmast saavad aru, et see omadussõna ei sobi või lause on valesti koostatud, paneb mängija ruudu kotti tagasi ja mängukord läheb edasi. Liikuda võib ainult nendel ruutudel, mille küljed on ühenduses eelneva ruuduga. Mängu käiku kontrollib õpetaja, kes liigub klassis ringi ja vajadusel aitab lauseid moodustada ja kontrollida.

Mängu lõpetamine: Mängu on võitnud mängija, kes saab esimesena väljuda labürindist. Kui õpetajale sobib, võivad teised mängijad edasi mängida, et leida ka oma tee labürindist välja.

Tagasiside andmine ja mängu kokkuvõtte tegemine: Õpetaja küsib õpilastel tagasisidet mängu kohta ning kommenteerib lausete moodustamist ja omadussõnade võrdlemist.

Abistavad küsimused tagasiside saamiseks: Mis teile mängu juures meeldis? Mis valmistas raskusi? Milliste omadussõnadega jäite hätta? Milliseid lauseid oli lihtne koostada?



Idee: Maria Lucia Zaorob & Elizabeth Chin *Games for Grammar Practice* – Family album

Lausete idee: Maris Niine, Mari Peets & Greg Dunn *English step by step 3- Lesson 14*, exercise 4.4

Lisa 1

START			
Dog is _____ (suurem kui) a cat.	Elefant is _____ (suurim) animal in here.	Russia is _____ (suurem kui) Estonia.	Swallows are _____ (kõige ilusamad) birds.
Rabbits are _____ (kiiremad kui) pigs.	Lions are _____ (ilusamad kui) tigers.	Turkey is _____ (raskem kui) a swallow.	Goldfish is _____ (väiksem) fish in my aquarium.
Tortoise is _____ (aeglaseim) animal of them all.	My cat is _____ (paksem kui) your cat.	My aquarium is _____ (väiksem kui) your aquarium.	Dog is _____ (sõbralikum kui) a wolf.
Lion is _____ (kõige ohtlikum) animal.	Frog is _____ (väiksem kui) a crocodile.	Hamster is _____ (ilusam kui) a mouse.	My dog eats _____ (parimat) food there is.
Dolphin is _____ (huvitavaim) animal in the zoo.	Lizards are _____ (kiiremad kui) crocodiles.	Sheep is _____ (halvim) swimmer.	Peacock is _____ (värvilisem kui) a swan.
Peacock is _____ (ilusam kui) a woodpecker.	Fox is _____ (väiksem kui) a tiger.	Rats are _____ (suuremad kui) mice.	Mice are _____ (sõbralikumad kui) rats.
FINISH			

Lisa 2

BIG	BIG	BIG	BEAUTIFUL
FAST	BEAUTIFUL	HEAVY	SMALL
SLOW	FAT	SMALL	FRIENDLY
DANGEROUS	GOOD	SMALL	BEAUTIFUL
INTERESTING	FAST	BAD	COLOURFUL
BEAUTIFUL	SMALL	BIG	FRIENDLY

WITH OR WITHOUT

Mängu teema: Määravate artiklite kasutamine

Mängu eesmärk: Kinnistada määravate artiklite kasutamist geograafiliste nimetuste ees.

Mängu alustamine ja teemale häälestamine: Enne mänguga alustamist näitab õpetaja erinevaid geograafilisi kohti. Hea oleks, kui võimalusel saaks näidata arvutist suurelt seinapeale, kuid pilte saab vaadata ka raamatutest ning otse õpetaja arvutist. Koos räägitakse põnevatest faktidest ning õpilased saavad võimaluse rääkida kohtadest, kus nad ise on käinud.

Üheskoos tuletatakse ka meelde, milliste geograafiliste nimetuste ees kasutatakse artiklit.

Vahendid: Tahvel või sein, paberilipikud geograafiliste kohtade nimetustega, magnetid või muu vahend kinnitamiseks.

Mängu kestvus: Piltide vaatamine 5 minutit, mäng ja kokkuvõtte 10 minutit.

Mänguks ettevalmistus: Õpetaja prindib välja või kirjutab suurelt paberile kaks/kolm komplekti geograafilisi nimetusi. Sõnad paneb ta klassi ette lauale kirjaga allapoole. Tahvlile või seinale paigutab igale võistkonnale kaks tulpa – *with* ja *without* (artikliga ja artiklita). Õpetaja või õpilased moodustavad vastavalt õpilaste arvule võistkonnad. Ühes võistkonnas on kuni 6 õpilast.

Mängu käik: Võistkonnad seisavad kolonnis ja lähevad ükshaaval lipikute juurde ning otsustavad, millisesse tulpa see sõna kuulub – kas artikliga sõna või artiklita. Teistelt abi küsida ei tohi – ise peab otsustama, millisesse tulpa sõna kuulub. Õpetaja võib vajadusel suunata ja võistlejale öelda, missuguse geograafilise kohaga on tegemist, kui võistleja ise jääb hätta.

Mängu lõpetamine: Mäng lõppeb, kui esimene võistkond on kõik sõnad paigutanud tulpadesse. Seejärel kontrollitakse koos üle võistkondade sõnad ja iga valesti paigutatud sõna eemaldatakse. Sõnu kontrollivad nii õpilased kui ka õpetaja. Võidab see võistkond, kellel jääb lõpuks kõige rohkem sõnu tulpadesse. Kui klassis on maakaart, leitakse üheskoos paigad üles ka kaardilt.

Tagasiside andmine ja mängu kokkuvõtte tegemine: Õpetaja annab õpilastele tagasisidet nende teadmiste kohta ning koos otsustatakse, kas õpilased peavad veel artiklite kasutamist

õppima või on nad valmis järgmise teema juurde minema. Lisaks küsib õpetaja õpilastelt tagasisidet mängu kohta.

Abistavad küsimused tagasiside saamiseks: Mis teile mängu juures kõige rohkem meeldis? Mis valmistas raskusi? Mida te õppisite seda mängu mängides? Millised geograafilised nimetused tekitasid kõige rohkem segadust?

Õpetajale:

Artikliga sõnad – The Republic of Estonia, The United Kingdom, The United States of America, The Atlantic Ocean, The Pacific Ocean, The Baltic Sea, The Thames, The Irish Sea, The English Channel, The British Isles, The Canary Islands, The Pennines, The Alps, The Urals;

Artiklita sõnad – Europe, Asia, England, Estonia, France, Spain, German, Great Britain, Sicily, Saaremaa, Muhu, London, Paris, Borley, Paide, Tartu, Ben Nevis, Everest, Etna, Munamägi;



ASK A QUESTION

Mängu teema: Küsimuste moodustamine

Mängu eesmärk: Harjutada küsimuste moodustamist

Mängu alustamine ja teemale häälestamine: Ühes koos vaadatakse üle erinevat liiki küsimused – *Yes/No questions* ja *WH- questions*. Õpetaja küsib näidisküsimused ja õpilased peavad nendele vastama. Näidisküsimused: *Do you live in Tartu? Where do you live?* Koos vaadatakse üle ka, kuidas korrektselt neile küsimustele vastata. Näidisvastused: *Yes, I do. I live in Tallinn.*

Vahendid: mängulaud (Lisa 1), küsimuste kaardid (Lisa 2), mängunupud, täring

Mängu kestvus: 20 minutit

Mänguks ettevalmistus: Õpetaja moodustab vabalt valitud meetodil rühmad. Igale lauale annab mängulaua, küsimuste kaardid, täringu ja nupud (mängunupud võivad õpilased ka oma asjade seast valida). Õpetaja selgitab õpilastele ka reegleid.

Mängu käik: Õpilased veeretavad täringut ja liiguvad vastava arvu võrra edasi. Seejärel on võistlejal kolm võimalust – kui ta satub ruudule, kus on kirjas *Question (Q)*, peab ta võtma kaardi vastavast ümbrikust. Kaardil on kirjas, missuguse küsimuse ta peab moodustama. Kui ta satub ruudule *Word (W)*, peab ta võtma kaardi vastavast ümbrikust. *Word* kaartidel on kirjas sõna, mida ta oma küsimuses kasutama peab. Küsimuse liigi võib sel korral valida võistleja ise. Kolmas võimalus on sattuda *Q&W* ruudule. Selle ruudu korral peab võistleja võtma kaardi mõlemast ümbrikust. Kaartidelt saab ta teada, missuguse küsimuse ta peab koostama, ning mis sõna ta peab kindlasti oma küsimuses kasutama. Mängija ise otsustab, kelle käest ta küsimuse küsib. Kui õpilane moodustab korrektse küsimuse, võib ta antud ruudule jääda. Kui küsimus on valesti moodustatud, läheb võistleja tagasi oma viimasele ruudule. Küsimuse korrektsust kontrollivad teised mängijad ning õpetaja, kes mängu ajal klassis ringi liigub ja vajadusel aitab õpilasi.

Mängu lõpetamine: Mängu võidab see, kes jõuab esimesena finišisse. Teised võivad jätkata mängu, kui õpetaja sellega nõustub. Lõpetanud mängija kontrollib teiste küsimusi.

Tagasiside andmine ja mängu kokkuvõtte tegemine: Õpetaja kommenteerib õpilaste küsimuste moodustamise oskust ja annab tagasisidet, mida nad peaksid veel harjutama.

Samuti palub õpetaja õpilastel tuua välja kõige põnevamad küsimused, mida mängu jooksul küsiti. Lisaks sellele küsib õpetaja ka tagasisidet mängu kohta.

Abistavad küsimused tagasiside saamiseks: Mis teile mängu juures kõige rohkem meeldis? Milliseid küsimusi oli raske moodustada? Millised küsimused olid lihtsamad? Mis teile mängu juures ei meeldinud? Mida te õppisite mängu mängides?



Lisa 1

7			21			35		
6		8	20		22	34		36
5		9	19		23	33		37
4		10	18		24	32		38
3		11	17		25	31		39
2		12	16		26	30		40
1		13	15		27	29		41
START		14			28			FINISH

Lisa 2

YES/NO QUESTION	WH-QUESTION	WH-QUESTION	YES/NO QUESTION
WH-QUESTION	WH-QUESTION	YES/NO QUESTION	WH-QUESTION
YES/NO QUESTION	WH-QUESTION	WH-QUESTION	YES/NO QUESTION
WH-QUESTION	WH-QUESTION	YES/NO QUESTION	WH-QUESTION
YES/NO QUESTION	WH-QUESTION	YES/NO QUESTION	YES/NO QUESTION
WH-QUESTION	WH-QUESTION	YES/NO QUESTION	WH-QUESTION
YES/NO QUESTION	WH-QUESTION	WH-QUESTION	YES/NO QUESTION
WH-QUESTION	YES/NO QUESTION	YES/NO QUESTION	WH-QUESTION
YES/NO QUESTION	WH-QUESTION	YES/NO QUESTION	YES/NO QUESTION
WH-QUESTION	YES/NO QUESTION	YES/NO QUESTION	WH-QUESTION
YES/NO QUESTION	WH-QUESTION	WH-QUESTION	YES/NO QUESTION

RIDE	MOTHER	DOG	WEATHER
FUN	SISTER	WATER	SUN
WALL	PARTY	GAME	BASKETBALL
BALL	NOISY	TRUST	SCREAM
SWEDEN	LOOK	BRAIN	ROBE
FIGURE	STRANGE	DANGEROUS	PEN
SEA	SKI	STADIUM	SKATEBOARD
THIN	KITTEN	WRAP	BLOOD
PERFECT	RETURN	COW	LIZARD
FUR	GOAT	HAT	ELK
GRAB	SWIM	PIGLET	MANY
BUY	PAY	WATCH	VIRUS
DIG	DRIVE	READ	GOLD
TIN	NEWS	TOMATO	DIARY
PEA	HEART	GOLF	FOOD
SMART	EAR	HEAD	BOTTLE

PREPOSITION GAME

Mängu teema: Asukohaga seotud eessõnad

Mängu eesmärk: Harjutada asukohaga seotud eessõnade kasutamist lausetes etteantud sõnavara piires.

Mängu alustamine ja teemale häälestamine: Enne mänguga alustamist korratakse üheskoos üle eessõnad: *IN, ON, UNDER, BEHIND, IN FRONT OF, BELOW*. Õpilased teevad õpetaja abiga mõned näidislaused: *A Chair is under the table. A dog is in front of the door.*

Vahendid: kaardid piltidega – asukoha pildid ja esemete/olendite pildid (Lisa 1)

Mänguks ettevalmistus: Õpetaja prindib välja kaardid, kus peal on erinevad pildid. Ta jagab igale rühmale ühe komplekti pilte. Rühmad moodustab õpetaja vabalt valitud meetodil.

Mängu kestvus: 15 minutit

Mängu käik: Õpilased otsustavad, kes saab alustada. Mängija võtab mõlemast komplektist ühe pildi. Nendest piltidest proovib mängija moodustada vähemalt 2 lauset. Näiteks: Õpilane sai kaardid, kus on peal kass ja kast. Õpilane moodustab kaks lauset: *The cat is in the box. The box is under the cat.* Lisaks koostatud lausele, peab õpilane näitama ka piltide peal, mida ta ütles (pane kassi pildi kasti pildi peale, paneb kasti kassi pildi alla). Teised mängijad ja õpetaja kontrollivad, et lause oleks õige.

Mängu lõpetamine: Selles mängus võitjat ei ole. Mäng lõpetatakse, kui õpetaja annab selleks käskluse.

Tagasiside andmine ja mängu kokkuvõtte tegemine: Õpetaja küsib õpilastelt tagasiside saamiseks küsimusi. Arutletakse koos, milliste eessõnade kasutamine valmistab veel raskusi ja millised on kõige paremini meeles.

Abistavad küsimused tagasiside saamiseks: Mis teile mängu juures meeldis? Mis valmistas raskusi? Milliseid eessõnu teie rühm kõige enam kasutas? Mida te õppisite seda mängu mängides?

Lisa 1





KASUTATUD ALLIKAD:

Kariis, M & Peets, M. 2007. *English step by step. Student's Book 4*. Kirjastus Koolibri: Tallinn

Niine, M & Peets, M & Dunn, G. 2006. *English step by step. Pupil's Book 3*. Kirjastus Koolibri: Tallinn

Zaorob, M. L & Chin, E. 2001. *Games for Grammar Practice*. Cambridge University Press: Cambridge

Pildid:

http://www.rosiepiter.com/clipart_illustrations/a_pair_of_dice_0071-0908-2221-2944_SMU.jpg

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f6/Epping_Forest_Centenary_Walk_2_-_Sept_2008.jpg

<http://uudiskiri.e-ope.ee/wp-content/uploads/2012/12/simulatsioon2.jpg>

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pocket.agr.jpg>

<http://www.hallmarkvanandtruckhire.co.uk/truck-hire.php>

<http://melissaeastondesign.com/blog/?p=496>

<http://et.wikipedia.org/wiki/Leib#mediaviewer/Pilt:Mischbrot-1.jpg>

<http://thumbs.dreamstime.com/z/blank-paper-pen-7361967.jpg>

<http://www.vagavahva.ee/pood/laimiroheline-voodipesukomplekt-2/>

<http://najaintellect.files.wordpress.com/2012/07/ballpoint-pen-parts-2.jpg>

<http://www.solarnavigator.net/rubber.htm>

<http://www.dinarwatchdog.com/wp-content/uploads/2013/07/rumors.jpg>

<http://godhungry.org/wp-content/uploads/2013/06/question-mark.jpg>

<http://www.kinder-hd-uni.de/fossilien/elephant0.html>

<http://poetlizbrownlee.files.wordpress.com/2012/08/crack-tiger-best.png>

<http://en.wikipedia.org/wiki/File:BenNevis2005.jpg>

http://mnseiklevad.blogspot.com/2009_08_01_archive.html

<http://lovelylanguage.com/grammar/grammar-rules/table-of-english-irregular-verbs/>

http://et.wikipedia.org/wiki/Pilt:Russian_Blue_001.gif

<http://karankawas.files.wordpress.com/2011/07/koer.jpg>

http://www.mulgimeistrid.eu/index.php?route=product/product&product_id=94

<http://www.funrent.ee/id/moobli-muuk/>

<http://www.beebipood.ee/kapid-riiulid/madalad-kapid/madal-kapp-nele.html>

<http://koduilu.ee/et/lillevaas-w49/543-lillevaas>

<http://designworks.ee/index.php?q=tooted-liblikas-kolleksioon>

<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/et/3/33/Raamat.JPG>

<http://www.kodutuli.ee/viirukjamurr.html>

<http://loan-and-credit.com/wp-content/uploads/2013/12/8466121-model-of-three-dimensions-family-house.jpg>

<http://graafix.blogspot.com/2013/01/great-britain-nation-flags.html>

<http://www.packetworks.net/blog/telephone-vs-voip-phone-technology-comparison>

<http://www.aiamaailm.ee/30-luhiviljaline>

LISA 2

Lugupeetud õpetaja!

Olen Tartu Ülikooli sotsiaal- ja haridusteaduskonna 5. kursuse üliõpilane Birgit Habe. Kirjutan magistritööd, mille eesmärgiks on koostada mängude komplekt teemal „Mängude kasutamine inglise keele grammatika õpetamisel II kooliastmes“, katsetada seda inglise keele tundides ja saada selle kohta ekspertidelt tagasiside, et komplekti tõhusamaks muuta.

Pöördun teie poole palvega tutvuda õppematerjaliga, seda oma tundides katsetada ja vastata allolevale ankeedile. Sellega annate minu õppematerjalile eksperthinnangu. Tulemusi kasutan oma magistritöös ainult üldistatud kujul ning need on anonüümsed.

Küsimuste korral kontakteeruda:

Telefon: 5038125

e-mail: birgithabe@gmail.com

Ette tänades

Birgit Habe

1. Mis on teie amet?

.....

2. Kui pikk on teie tööstaaž?

- 1-5 aastat
- 6-10 aastat
- 11-15 aastat
- 16-20 aastat
- 21-25 aastat
- Üle 25 aasta

3. Milline on teie haridus? (haridustase; hariduskäik)

.....

4. Kas olete varem kasutanud mängu inglise keele tunnis grammatika õpetamisel?

- Jah
- Ei

5. Milliste grammatikateemade õpetamisel olete mängu kasutanud?

.....

.....

.....

.....

Järgmised küsimused puudutavad õppematerjali üldiselt. Palun iga väite puhul joonida alla sobivaim vastusevariant.

6. Õppematerjal on eakohane (II kooliaste).

Jah Pigem jah Pigem ei Ei

7. Õppematerjalis olevate mängude juhendid on arusaadavad.

Jah Pigem jah Pigem ei Ei

8. Õppematerjalis esinevad teemad on vastavuses Riikliku õppekavaga.

Jah Pigem jah Pigem ei Ei

9. Õppematerjali struktuur on arusaadav.

Jah Pigem jah Pigem ei Ei

10. Mängude alguses püstitatud eesmärgid on võimalik saavutada.

Jah Pigem jah Pigem ei Ei

11. Õppematerjal aitab arendada grammatikaoskust.

Jah Pigem jah Pigem ei Ei

12. Õpilased oleksid huvitatud inglise keele õppimisest mängude kaudu.

Jah Pigem jah Pigem ei Ei

13. Õppematerjali on võimalik realselt kasutada inglise keele õpetamisel II kooliastmes.

Jah Pigem jah Pigem ei Ei

14. Õppematerjal on terviklik.

Jah Pigem jah Pigem ei Ei

15. Õppematerjal on kaasaegne.

Jah Pigem jah Pigem ei Ei

16. Mis teile õppematerjali puhul meeldis?

.....

.....

.....

.....

17. Mis teile õppematerjali puhul ei meeldinud?

.....

.....

.....

.....

18. Kas kasutaksite antud õppematerjali oma inglise keele tundides?

Jah Pigem jah Pigem ei Ei

19. Mida ja kuidas antud õppematerjali juures muudaksite?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

20. Kui teil on veel kommentaare antud õppematerjali kohta, palun lisage need siia:

.....

.....

.....

.....

.....

Järgmised küsimused puudutavad otseselt mängu.

Mida ja kuidas muudaksite antud mängu juures? Kui te ei soovi mängu osa juures midagi muuta, jätke vastav lahter tühjaks.

NIMI	MÄNGU OSA	MIDA JA KUIDAS MUUDAKSITE?
STRAWRUN	Teema	
	Eesmärgid	
	Mängu alustamine	
	Vahendid	
	Mängu kestvus	
	Ettevalmistus	
	Mängu käik	
	Mängu lõpetamine	
	Tagasiside	

CHANGING SENTENCES	Teema	
	Eesmärgid	
	Mängu alustamine	
	Vahendid	
	Mängu kestvus	
	Ettevalmistus	
	Mängu käik	
	Mängu lõpetamine	
	Tagasiside	
FIND THE PARTNERS	Teema	
	Eesmärgid	

FIND THE PARTNERS	Mängu alustamine	
	Vahendid	
	Mängu kestvus	
	Ettevalmistus	
	Mängu käik	
	Mängu lõpetamine	
	Tagasiside	
LITTLE COMPARISON	Teema	
	Eesmärgid	
	Mängu alustamine	
	Vahendid	

LITTLE COMPARISON	Mängu kestvus	
	Ettevalmistus	
	Mängu käik	
	Mängu lõpetamine	
	Tagasiside	
WHAT IS IN THE BAG?	Teema	
	Eesmärgid	
	Mängu alustamine	
	Vahendid	
	Mängu kestvus	
	Ettevalmistus	

WHAT IS IN THE BAG?	Mängu käik	
	Mängu lõpetamine	
	Tagasiside	
THE ANIMAL WORLD	Teema	
	Eesmärgid	
	Mängu alustamine	
	Vahendid	
	Mängu kestvus	
	Ettevalmistus	
	Mängu käik	
	Mängu lõpetamine	

	Tagasiside	
RUMOR	Teema	
	Eesmärgid	
	Mängu alustamine	
	Vahendid	
	Mängu kestvus	
	Ettevalmistus	
	Mängu käik	
	Mängu lõpetamine	
	Tagasiside	
	WITH OR WITHOUT	Teema

WITH OR WITHOUT	Eesmärgid	
	Mängu alustamine	
	Vahendid	
	Mängu kestvus	
	Ettevalmistus	
	Mängu käik	
	Mängu lõpetamine	
	Tagasiside	
ASK A QUESTION	Teema	
	Eesmärgid	

ASK A QUESTION	Mängu alustamine	
	Vahendid	
	Mängu kestvus	
	Ettevalmistus	
	Mängu käik	
	Mängu lõpetamine	
	Tagasiside	
PREPOSITION GAME	Teema	
	Eesmärgid	
	Mängu alustamine	
	Vahendid	

PREPOSITION GAME	Mängu kestvus	
	Ettevalmistus	
	Mängu käik	
	Mängu lõpetamine	
	Tagasiside	

Täna teid vastamast!

Birgit Habe

LISA 3

Hea vastaja!

Sa mängisid inglise keele grammatikat harjutavaid lauamänge. Nüüd soovin Sinult teada, mida uut Sa õppisid ja milline on Sinu arvamus mängude kohta. Selleks palun vasta järgmistele küsimustele.

Klass: Vanus:

Loe väited hoolikalt läbi ja tõmba enda jaoks sobiva vastuse numbrile ring ümber. Kui väites on midagi arusaamatut, palu abi õpetajalt.

1. Mäng oli minu jaoks sobiva pikkusega.

Mäng nr. 1 „Ask a Question“ – küsimuste moodustamine.

1 – liiga lühike 2 – lühike 3 – sobiva pikkusega 4 – pikk 5 – liiga pikk

Mäng nr. 2 „Changing Sentences“ – lausete muutmine küsitud ajavormi.

1 – liiga lühike 2 – lühike 3 – sobiva pikkusega 4 – pikk 5 – liiga pikk

Mäng nr. 3 „The Animal World“ – omadussõnade võrdlemine.

1 – liiga lühike 2 – lühike 3 – sobiva pikkusega 4 – pikk 5 – liiga pikk

2. Mäng oli minu jaoks huvitav ja põnev.

Mäng nr. 1 „Ask a Question“ – küsimuste moodustamine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 2 „Changing Sentences“ – lausete muutmine küsitud ajavormi.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 3 „The Animal World“ – omadussõnade võrdlemine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

3. Mängu juhendid olid arusaadavad.

Mäng nr. 1 „Ask a Question“ – küsimuste moodustamine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 2 „Changing Sentences“ – lausete muutmine küsitud ajavormi.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 3 „The Animal World“ – omadussõnade võrdlemine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

4. Mulle jäi mängust „Ask a Question“ hästi meelde küsimuste moodustamine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

5. Mulle jäi mängust „Changing Sentences“ hästi meelde ajavormide kasutamine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

6. Mulle jäi mängust „The Animal World“ hästi meelde omadussõnade võrdlemine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

7. Seda mängu mängides on lihtsam grammatikat õppida.

Mäng nr. 1 „Ask a Question“ – küsimuste moodustamine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 2 „Changing Sentences“ – lausete muutmine küsitud ajavormi.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 3 „The Animal World“ – omadussõnade võrdlemine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

8. Mängus kasutatavad vahendid olid pilkupüüdvad.

Mäng nr. 1 „Ask a Question“ – küsimuste moodustamine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 2 „Changing Sentences“ – lausete muutmine küsitud ajavormi.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 3 „The Animal World“ – omadussõnade võrdlemine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Suur tänu vastamast!

Hea vastaja!

Sa mängisid inglise keele grammatikat harjutavaid liikumismänge. Nüüd soovin Sinult teada, mida uut Sa õppisid ja milline on Sinu arvamus mängude kohta. Selleks palun vasta järgmistele küsimustele.

Klass: Vanus:

Loe väited hoolikalt läbi ja tõmba enda jaoks sobiva vastuse numbrile ring ümber. Kui väites on midagi arusaamatut, palu abi õpetajalt.

1. Mäng oli minu jaoks sobiva pikkusega.

Mäng nr. 1 „Stawrun“ – ajamäärsõnad.

1 – liiga lühike 2 – lühike 3 – sobiva pikkusega 4 – pikk 5 – liiga pikk

Mäng nr. 2 „With or Without“ – artiklite kasutamine.

1 – liiga lühike 2 – lühike 3 – sobiva pikkusega 4 – pikk 5 – liiga pikk

Mäng nr. 3 „Preposition Game“ – eessõnade kasutamine.

1 – liiga lühike 2 – lühike 3 – sobiva pikkusega 4 – pikk 5 – liiga pikk

2. Mäng oli minu jaoks huvitav ja põnev.

Mäng nr. 1 „Stawrun“ – ajamäärsõnad.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 2 „With or Without“ – artiklite kasutamine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 3 „Preposition Game“ – eessõnade kasutamine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

3. Mängu juhendid olid arusaadavad.

Mäng nr. 1 „Strawrun“ – ajamäärsõnad.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 2 „With or Without“ – artiklite kasutamine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 3 „Preposition Game“ – eessõnade kasutamine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

4. Mulle jäid mängust „Strawrun“ hästi meelde ajamäärsõnad.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

5. Mulle jäid mängust „With or Without“ hästi meelde artikliga ja artiklita geograafilised nimetused.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

6. Mulle jäi mängust „Preposition Game“ hästi meelde eessõnade kasutamine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

7. Seda mängu mängides on lihtsam grammatikat õppida.

Mäng nr. 1 „Stawrun“ – ajamäärsõnad.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 2 „With or Without“ – artiklite kasutamine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 3 „Preposition Game“ – eessõnade kasutamine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

8. Mängus kasutatavad vahendid olid pilkupüüdvad.

Mäng nr. 1 „Strawrun“ – ajamäärsõnad.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 2 „With or Without“ – artiklite kasutamine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Mäng nr. 3 „Preposition Game“ – eessõnade kasutamine.

1 – olen täiesti nõus 2 – olen üldiselt nõus 3 – pigem ei ole nõus 4 – ei ole üldse nõus

Suur tänu vastamast!

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Birgit Habe,

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

„INGLISE KEELE GRAMMATIKA ÕPETAMISEKS MÄNGUDE KOMPLEKTI II KOOLIASTMELE“,

mille juhendajad on Tiia Krass ja Esta Sikkal,

1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tartus, 25.05.2015