

Eesti keele õpetamise kogemuste võistlus

“Sõnad üksi ja kambakesi koos”

Teema " Eesti keele õppega seotud mängude kasutamine vabas tegevuses."

Sillamäe Lasteaed “Helepunased Purjed

Autorid: eesti õppekeele rühma õpetajad

Inna Kalda

Tatjana Lapõnina

Sillamäe 2012

Meie jaoks on olnud alati oluline saavutada väikelastele omases mängukeskkonnas pingevaba eesti kõnekeele kasutus. Tulemusrikkaks eesti keele omandamiseks oleme loonud toetava keelekeskkonna, mis hõlmab nii lasteaia ruumide kujundust ja õppetegevusi kui ka vastavalt teemadele kavandatud tegevusi väljaspool lasteaeda (Eesti Rahvakalendri tähtpäevadega tutvumine ja tähistamine, teatrinädala käivitamine, matkad loodusesse ja Eestimaad tutvustavad ekskursioonid). Kõigi vahenditega püüame äratada huvi uue keele õppimise vastu, oleme loonud õpitegevuses kindla õppesüsteemi, mis annab lastele turvatunde, kujundab valmidust eesti keeles suhtlemiseks ja julgustab last ennast väljendama, esinema ja tajuma eesti keele kõla. Toetame vene keelt emakeelena kõnelevate laste keelelist (eesti keele kui teise keele) arengut, et lastel kujuneksid eeldused igapäevaeluga ja tulevikus koolieluga toimetulekuks. Oleme loonud lastele nii keele kui ka teistes õppekava valdkondades eesti keele arengut soodustava keskkonna, tagades keelekeskkonna, mis toetab laste loomulikku huvi saada teadmisi ja kogemusi ümbritseva elu, looduse ja ühiskonna nähtuste kohta ning võimaldab neil nende rikkalike kogemuste kaudu omandada keelekümbuskoolis toimetulekuks vajalikul määral eesti keel.

Toetame pedagooge teises keeles õppivate laste emakeele arengu ning nii eesti keeles kui ka teistes õppekava valdkondades õppe-ja kasvatusküsimuste lahendamisel, neid nõustades ja koolitades. Meie töö eesmärgiks on laiendada nii laste kui kindlasti ka lasteaia töötajate teadmisi eesti kultuuri alal, eesti keele õppimise, looduse tundmise, eesti rahvaloomingu ja traditsioonide tutvustamise kaudu. Planeeritav õppe-ja kasvatusgevuse sisu vastab alushariduse õppekavale, erinevus on üksnes õppekeel kui teine keel ja rõhuasetus keeleliste tegevuste kasutusele koos teiste tegelustega. Lapsed on sisuliselt juba omandanud oma eakohased oskused ja teadmised oma emakeeles ja ei pea neid enam sisuliselt üle õppima, vaid üksnes omandama eestikeelse sõnavara oma mõtete ja kogemuste väljendamiseks. Samuti on antud eesmärgid tihedalt seotud ka keelekümbuskooli lasteaia õppekavaga, mis näeb ette keele ja kõne arendamist kommunikatiivselt ja sisuliselt lähtuvalt kõikides tegevustes, mitte ainult keeletunnis.

Teatrietendused lasteaias

Jätkame juba mitmeid aastaid väljakujunenud traditsiooni, tutvustada eesti lastekirjandust ja eesti lastekirjanikke regioonis-väärtustada teatrikuu tähistamist lasteaedades ja koolide algastmes. Antud üritus toimub juba kümnendat korda. Sillamäe linn on valdavalt venekeelne ja on siiras heameel

tõdeda lastevanemate ja laste suurt huvi eesti lastekirjanduse vastu. Ühine teatrikuu ühendab kahte erinevat kultuuri ja keelt, annab lisateadmisi eesti lastekirjandusest ja kultuurist. Osavõtt etendustes kasvatab lastes esinemisjulgest, arendab loovust ja kinnistab keelt.

Keelekümblusrühm valib välja neile sobiva teose, instseneerivad selle ja kannavad selle ette linna lasteaedadele ja koolidele. Oma tore traditsiooni laiendamiseks ja tutvustamiseks kaasame ka teisi Ida-Virumaa linnade ja valdade lapsi (Jõhvi vald, Vaivara vald, Kohtla-Järve linn). Teatrikuu lõppedes tehakse lastelavastustest kokkuvõtted, parimaid ootavad autasud mitmes erinevas kategoorias: parimad dekoratsioonid ja kostüümid, parimad ja julgemad näitlejad, hea saatemuusika, veel mõned eriauhinnad. Ära märgitakse kõikide laste aktiivne osavõtt. Need lavastused on reeglina olnud õppekavavälised ja andnud lastele ja pedagoogidele uut energiat ja tahet olla loominguline. Lastele on see kindlasti andnud juurde esinemisjulgest ja arendanud neis huvi raamatute vastu ja eesti keele vastu. Kõige olulisem nimetatud teatritegevuse juures on see, et kõik lapsed õpivad ja esitavad oma näidendid eesti keeles. Eriti oluline on saavutada väikelastele omases mängukeskkonnas pingevaba eesti kõnekeele kasutus.

Kuna eesti keele kui teise keele õpetamine lasteaias seab õppeprotsessile erilised nõuded, siis ei saa lahendada neid nõudeid keeletunni ülesehituse järgi, vaid peab rakendama erinevaid vahendeid, et eesti keele õpetamine oleks lastele meelepärane ja tulemusrikas. Lavastuste esitamisel omandavad lapsed mitmesuguseid teadmisi ja oskusi, esmajoones rikastub nende sõnavara, areneb eesti keelse kõne mõistmine. Etenduste sünnist juba esinemisest on alati koostatud ka videomaterjal (vt lisa 1).

Koostöös lastega valminud mängud

Kõnearendus ei piirdu ainult kõne ja keele valdkonna tegevustega. Lapse kõnet arendame kõikides igapäevategevustes – mängudes, käelises tegevuses, liikumis- ja muusikategevuses, tavatoimingutes -, mis pakuvad elulisi suhtlusolukordi.

Antud materjali kasutatakse keelekümblusrühmas 4-6.a. lastega. Kõik esitatud didktilised mängud olid valmistatud koos rühmalastega. Lapsed kasutavad antud mängu vabas tegevuses, kasutades juba õpitud väljendeid eesti keeles. Õpetaja omakorda jälgib laste mängu ja parandab laste eesti keeles kasutatavate sõnade kasutamist ja hääldamist.

Vabal ajal koos lastega korraldatakse palju erinevaid mängu, nt: lauamängud, teatrimängud, liikumismängud, süžee mängud:

1. Vaibakuduja

Sobiv vanuserühm: alates 5. eluaastast

Vahendid: alus kujunditega, geomeetrised kujundid.

Mängu eesmärk:

lapsel areneb tähelepanu;

laps tunneb ja kirjeldab geomeetrisi kujundeid ja oskab neid eristada;

laps rühmitab kujundeid vormi, suuruse, värvuse järgi.

Mängu käik: laps võtab kaardi alustatud mustritega ja hakkab tegema vaipa. Seejärel vaadeldakse, mis kujundid mustris on. Lapsed oskavad küsida: „Mis see on? (punane ring) Mis on punase ringi järel? (kollane ruut) jne. Lapsi suunatakse oma tegevust kommenteerima.

Arendatav sõnavara: kolmnurk, ruut, ring, ovaal, ristkülik, värvid (punane, kollane, sinine, roheline, lilla, orandz, must), sõnaühendid: pane kõrvale, peale, üles, alla, paremale, vasakule; leia õige värv.

Tulemus: kõiki ladumistegevusi saadab kõne – laps räägib, mida ta teeb.



2. Mäng “Imeline rong”

Sobiv vanuserühm: alates 5. Eluaastast

Vahendid: rong vagunitega (paberist), pildikaardid - lõunamaa ja Eestimaa loomad.

Mängu eesmärk:

- lapsel areneb tähelepanu;
- laps oskab koostada hulki ja neid võrrelda.
- laps oskab rühmitada,
- laps tunneb lõunamaa ja Eestimaa loomi;
- laps oskab kasutada ka vabas tegevuses keele ja kõne tegevustes õpitud sõnavara;
- nimetab tuntumaid erineva elupaiga ja –viisiga loomi.

Arendatav sõnavara: loomade nimetused (kaamel, jõehobu; madu, tiiger, kaelkirjak, ahv; krokodill, hunt, ilves, jänes, karu, rebane, mäger); matemaatilised mõisted (vähem, rohkem, võrdselt) sõnaühendid: pane kõrvale, peale, üles, alla, paremale, vasakule.

Mängu käik: üks laps otsib ühe kaardi, teine otsib teise kaardi. Hiljem panevad lapsed kaardid kokku ja räägivad koos, mis on pildil. Laps võib mängida üksi, kuid parem mängida mängu sõbraga koos, mille tagajärjel tekib dialoog. Mängija ülesandeks on nimetada pildil olev loom, üldistada looma kuuluvus ning asetada enda ette erinevatesse hulkadesse. Raskusastme muutmiseks võib mängija nimetada pildil oleva loomale leida iseloomustav omadussõna. Mängu lõpus iga mängijad loendavad loomi, milliseid hulki on kõige rohkem, milliseid kõige vähem.

Tulemus: lapsed omandasid uusi keeleteadmisi. Lapsed oskavad nimetada eesti keeles lõunamaa ja Eestimaa loomi.





3. Mäng: „Metsa, niidu ja veekogu asukad”.

Sobiv vanuserühm: alates 5. eluaastast

Vahendid: pildid (veekogu, mets, niit), pildikaardid (loomad, taimed).

Mängu eesmärk:

- laps oskab eesti keeles nimetada loomade ja taimede nimetusi koos nende elukeskkonna nimetusega.
- laps oskab rühmitada;
- laps oskab kasutada ka vabas tegevuses keele ja kõne tegevustes õpitud sõnavara;

Mängu käik: laps võtab ühe kaardi loomaga või taimega ning asetab õige pildi peale (metsaga, niiduga või veekoguga piltide peale).

Arendatav sõnavara: mets, niit, aas, veekogu, rukkilill, kummel, karikakar, kellukas, metsmaasikas, part, tigu, kiil, vaarikas, järvekarp, luik, vähk, kuusk, põrnikas, rohutirts, pohl, konn, kullas, hundinui, kala, vesiroos, kärbes, siil, orav, jänes, seen, võilill, ristik, liblikas, moon, mustikas, rebane, öökull, mesilane, herilane.



Tulemus: laps oskab eesti keeles nimetada loomade ja taimede nimetusi koos nende elukeskkonna nimetusega.

4. Mäng: „Koosta jutuke. Talv ja talvelõbud.”

Eesmärgid:

- laps kasutab õpitud sõnavara ning keelevorme;
- lapsel areneb eneseväljendus;



5. Kes mida sööb?

Sobiv vanuserühm: alates 4. eluaastast

Vahendid: alus, loomade ja taimede pildid.



6. Lauamäng „Kiired kuked”

Allikas: ajakiri „Basteln mit Kindern” (Heft 17)

Eesmärgid:

- lapsel areneb tähelepanu, mõtlemine, sõnavara;
- laps oskab vestelda eesti keeles õpitud sõnavara piires, oskab loendada 6-ni; saab hakkama sammude loendamisega, rühmitab erinevate tunnuste järgi; eristab erinevaid suurusi;
- laps kasutab meisterdamiseks erinevaid materjale;
- laps oskab kontrollida oma käitumist ja reeglitest kinni pidada.

Mängijaid: 2 – 4 lasteaialast

Vanus: 4 – 7 a.

Vahendid: täring, isetehtud mängualus ja värviliste tukkadega kuked.

Tegevus: Enne mängu algust tehakse papist alus ja kuked. Mängust võtab osa 2 - 4 last. Iga laps võtab meeldivama tuka värvusega kolm kukke (suur, keskmine ja väike). Mängijad asetavad kuked vastava värvi ruudu peale ja veeretavad kordamööda täringut. Mängu alustab see, kes esimesena viskab täringuga 6. Liikumine väljakul toimub samme loendades. Kõik kuked kordamööda teevad

ühe ringi ümber muruplatsi, jõuavad vastava värvi ringile ning seejärel satuvad muruplatsile. Mängu võidab see laps, kelle kuked jõuavad esimesena muru peale.

Märkused: pedagoogi suunav roll mängus sõltub laste eest. Väiksemate lastega mängides on õpetaja mängu juht, kes alustab ja lõpetab mängu, aga vanemates rühmades jääb õpetaja mängus nõuandjaks.

7. Lauamäng „Jänkude võidujooks”

Mängu käik: võidab see, kes jõuab esimesena lõpuväljale.



8. Õppemäng: „Panen nuku riidesse”.

Eesmärk: lapsel kinnistuvad teadmised riietusesemetest ja riietumisest, areneb sõnavara, õpib lauseehitust

Vahendid: Paberist nukk ja paberriiDED.

Lapsed istuvad laua taga. Õpetaja jagab lastele pabernukke ja paberist riietusesemed (sall, kindad, müts, seelik, mantel, kampsun, pluus, püksid, jope, kleit, sokid, saapad, dressid, tossud jne).

Õpetaja alustab jutustamist: “Nukk tahab minna õue jalutama ja panna selga...” (osutab mõnele lapsele). Õpetaja palub panna nukke riidesse, vastavalt olukorrale ja ilmale (näiteks nukk läheb lasteaeda vihmade ilmaga, poodi, randa, magama).

Iga laps nimetab riideesemeid, mida kannab tema nukk. (Näiteks: *tal on pluus seljas ja püksid jalas* või *panen nukule mütsi pähe, panen nukule salli kaela, panen nukule saapad jalga* jne).

9. Laulumäng „Kingsepp”

(Idee: poola rahvamäng, rühmaõpetaja on tõlkinud vene keelest, muusikaõpetaja on leidnud sobiva viisi.)

Antud tekst võib olla eeskujuks grammatiliste vormide kasutamisel ja ühtlasi arendada häälikupikkuse tunnetust. On palju laulu- ja ringmänge, mis sobivad erinevate teemade õppimiseks.

Vanus: 4-7 a.

Mängu eesmärk: toetab õppimist ning loob lastes soovi, motiivi laulda eesti keeles, korrata õpitud sõnu.

Mängu käik: lapsed seisavad ringis. Liisusalmiga valitakse kingsepp, kes seisab ringi sees.

Kingsepp küsib lauldes:

„Lapsed, lapsed! Kuhu lapsed lähevad?”

G E G E A G F A G G G

Lapsed vastavad:

Kallis kingsepp, meie lähme platsile!

C E G G G F E D C C C (viis kordub)

Kingsepp: Lapsed, lapsed! Saapad lähevad katki!

Lapsed: Kallis kingsepp, sina teed need korda!

Kingsepp: Lapsed, lapsed! Aga kes nüüd maksab?

Lapsed: Kallis, kingsepp, kelle püüad kunni!

Kingsepp asub lapsi püüdma. Lapsed loevad ise kokku püütud lapsi. Mäng kordub teise kingsepaga.

Tulemus: lastel on tekkinud seosed sõnade ja nende tähenduse vahel.

Märkus: lapsed iseseisvalt mängivad mängu peale muusikatundi.



10. "Tähestik liival".

Eesmärgid:

- laps tunneb ja nimetab tähti
- laps määrab hääliku asukoha (alguses, keskel) sõnas.
- lapsel laieneb sõnavara.

Mängu käik: laps kirjutab oma nime, või soovitud sõna liivale, teised lapsed vaatavad, kas on õigesti kirjutatud. Lapsed kirjutavad kordamööda. Kasutame õuesõppe meetodit.



11. Rollimängud

Võõrkeele õppimise algetapil püüab koolieelik dialoogis oma emakeeles rääkida. Ta ei oska veel jutustada võõrkeeles lugusid, küll aga saab teda jutustamisse kaasa haarata ning lasta tal öelda üksikuid sõnu, väljendeid, lauseid või lühikesi salmikesi, suunata küsimustele vastama ning ise samalaadseid küsimusi esitama jms. Erinevas vanuses laste puhul kasutame järgmiseid võtteid. Vead: kordamine, üks laps parandab teist, õpetaja ütleb õigesti vajaduse korral Õpilase poolt tehtud vigu ei parandata, vaid korratakse õigesti ja lastakse lapsel omakorda õigesti korrata.

Rollimängud tõstavad laste motivatsiooni rääkima eesti keeles. Füüsilise tegevuse ja visualiseerimise kaudu saab suurendada arusaamisvõime ning paremini omandada keelt.

Õpetaja võib jagada rollid, näiteks: ole müüja, ostja, jne. Rollimäng on tavaliselt improvisatsioon. Kui lapsed on mingil teemal piisava sõnavara omandanud (nt poes tegetsemine), tuleb see sõnavara tööle panna. Enne rollimängu valmistatakse koos lastega vajalikud vahendid (*mütsud, loomade kujud paberist jne.), antakse lähtesituatsioon: tutvustatakse olukorda, selles osalejaid, antakse üldised juhised, millest rääkida. Õpetaja võib anda ka väljendeid, mida lapsed saaksid antud situatsioonis kasutada. Hiljem lapsed saavad alustada oma mängu iseseisvalt.

Eesmärk: korrata sõnu ja õppida juurde uusi sõnu. Õpetada koostama raskemaid lauseid ja rikastada lapse sõnavara





