

LAPSE JUHITUD VABAMÄNG

Kristina Mägi
Kohila lasteaed Sipsik
2024

SIPSIKU FOOKUSED

01

Lapse juhitud vaba mäng

- Toetav keskkond
- vahendid
- Paindlik ja sujuv päevakava
- Õpetaja roll

04

Tulevikuoskused

- loovus ja iseseisvus
- probleemilahendus - ja analüüsioskus
- kriitiline mõtlemine
- digipädevus ja kohanemisvõime
- suhtlemis- ja koostööoskus
- tervikpildi nägemise oskus, seoste loomine
- julgus eksida ja katsetada

02

Lapsest lähtuv mõtteviis

- Kohandumine lapse vajadusi, huvisid ja arengutaset arvestades
- Eneseregulatsiooni toetamine

05

Paindlik puhkeaeg

- Iga laps on oluline
- Lapse individuaalse vajadusega arvestamine
- Koostöö lastevanematega

03

Loomulik õppimisviis

- Õppimine toimub kontekstis
- Seosete loomine
- Lapse jaoks tähenduslik

06

Riskimäng/ vabad vahendid

- Loovuse ja alagatusvõime toetamine
- Edualemus
- tulevikuoskused
- õues/toas

PAINDLIK JA SUJUV PÄEVAKAVA

- Rahulik kulgemine ja laste erinevate tempodega arvestamine;
- Ei kiirustamisele!
- Teadlik toidukultuur;
- Kõik ei pea tegema ühesuguseid asju ühel ajal;
- Muusika- ja liikumistegevused 1x nädalas
- Teemanädalatest loobumine;
- Paindlik puhkeaeg;
- Mängu ei pea pooleli jätma ega ära koristama.
- **Töökorraldus selliselt, et aktiivsel ajal on tööl vähemalt 3 täiskasvanut!**



LAPSE JUHITUD VABA MÄNG

Lapse juhitud vaba mäng on mänguvorm, kus laps ise juhib mängu sisu, tegevust ja reegleid **ilma täiskasvanu** otsese suunamiseta.

See tähendab, et laps saab vabalt valida, mida ja kuidas ta mängib, kasutades oma loovust, kujutlusvõimet ja isiklike huvisid.

Täiskasvanu roll on pigem jälgida, pakkuda turvalist keskkonda ja vajadusel toetada, kuid mitte sekkuda mängu loomulikku kulgu.



VABA MÄNGU OMADUSED

- **Autonoomia:** Laps teeb ise otsused, mis ja kuidas toimub.
- **Loovus ja kujutlusvõime:** Laps kasutab oma ideid, et luua mängu olukordi ja stsenaariume.
- **Avastusõpe:** Mängu kaudu õpib laps iseenda ja maailma kohta, arendades probleemilahendusoskusi ja kohanemisvõimet.
- **Paindlikkus:** Mängu struktuur on dünaamiline ja võib muutuda vastavalt lapse soovidele ja mõtetele.



MÄNGU MÕJU

- vaba mäng toetab lapse eneseregulatsiooni ja emotsioonidega toimetulekut;
- suureneb keskendumisvõime ja laps suudab pikemalt süveneda ühele tegevusele;
- toetatud on keeleline areng, täieneb sõnavara;
- laps õpib oma vajadusi tajuma, oma keha tunnetama, teistega arvestama ja kokkuleppeid järgima;
- vaba mäng toetab sisemist motivatsiooni ja tahet uusi asju õppida;
- areneb loovus ja probleemilahendusoskus;
- annab lapsele võimaluse väljendada oma isiklike vajadusi ja huvisid turvalisel ja looval viisil;
- saadud eduelamus toetab enesekindluse kujunemist.

VAREM EI OLE PAREM

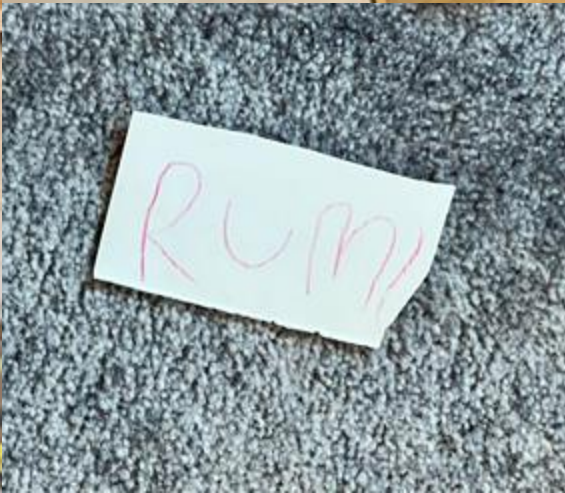
- Uuringud näitavad, mida varem õpetatakse eelkooliealine laps lugema, kirjutama ja treenitakse akadeemilisi oskusi, siis on suurem tõenäosus, et teismeeas võib ta kogeda ärevust ja depressiooni;
- Suruda lapsi tegema asju varem, kui nad valmis on, teevad rohkem kahju kui kasu;
- Uuringud näitavad, et mängul on vastupidine efekt - mida rohkem laps mängida saab, seda parem vaimne tervis neil on ja seda võimekam ta tulevikus on;
- Õppetegevused vs igapäevategevused



LASTE LOODUD MÄNG

- Keel ja kõne
- Matemaatika
- Kunst
- Liikumine
- Mina ja keskkond
- Üldoskused

















RISKIMÄNG

Riskimäng on tegevus, kus lapsed saavad kogeda kontrollitud viisil mõõdukat ohtu, mis aitab neil arendada:

- füüsilisi ja sotsiaalseid oskusi
- enesekindlust
- probleemilahendusoskusi
- koostöö- ja suhtlemisoskust.

Vahendid:

- kolahoovi atraktsioonid (torud, lauajupid, autorehvid jms),
- puu otsa ronimine
- ronimisatraktsioonid lasteaia õuel jne.

Need võimaldavad lastel katsetada oma piire ja õppida riske hindama turvalises keskkonnas, kus täiskasvanute järelvalve aitab vajadusel sekkuda.

Video









LOOMULIK ÕPPIMISVIIS







AITÄH, ET USALDAD JA KUULAD LAST!

#IGALAPSLOEB

kristina.magi@kohila.edu.ee

Kohila lasteaed Sipsik FB

