

Kuulamist ja tunnetust arendavad mängulised tegevused

11. märts kell 10.00-15.00, Kohtla-Järve Lasteaed Kirju-Mirju

Keele omandamine

Keel on inimese olulisim suhtlemisvahend, mille abil kajastatakse tegelikkust.

Lapse keeleline areng on tihedalt seotud tema üldise arenguga. Mõtlemisprotsesside areng on mõjutatud keelelisest arengust ja saab alguse esimestest suhtlemissituatsioonidest (laps-vanem) ning vastupidi. Keeleline areng on tihedalt seotud mõtlemisega, saades alguse lapse ja täiskasvanu keelelistest suhtluskokkupuudetest ja on oma olemuselt sotsiaalne. Peamine õppimisviis koolieelses eas on matkimine. Lapsed matkivad neid täiskasvanuid, kes neile meeldivad ja kellega on emotsionaalne side.

1.1 Kas kõikide keelete oskus areneb samavõrd ladusaks?

Inimesel on iga keele kasutamise jaoks oma eesmärk ja vajadused.

Inimesed kalduvad kasutama ja eelistama keeli lähtuvalt sellest, kellega suheldakse, kus suheldakse, mis asjaoludel suheldakse.

Kellega? Kus? Mis asjaoludel?

Keele kasutamise osavus ja tugevus ehk ka headus tuleneb sellest, kui tihti ja millise kvaliteediga seda tuleb kasutada.

1. Kui on vajadus kasutada tihti ja hästi mitut keelt pikema aja jooksul, siis edenevad kõik keeled sel ajal.

Kui mõnda keelt pole vaja tükk aega kasutada, siis keelte tugevuse vahekord muutub. Keeled pole püsivad ja vajavad pidevat kasutamist. Keele tugevdamiseks on koolides kasutusel lõimitud aine- ja keeleõpe, mille abil suureneb keeleruumis viibimise aeg ja samaaegselt arenevad kõik keele osaoskused.

Kui õpilased õpivad intensiivselt 60- 100% ajast koolis teises keeles, siis jõuab ta mõtlemiskeeleni 3 aastaga, kuid keele heaks kasutajaks saamine on individuaalne ja oleneb palju sellest:

kui tervena on ta saanud areneda emaülas ja peale seda

kui palju on temaga räägitud sünnihetkest alates

kui palju on talle ette loetud

kui palju teda on hellitatud ja imetletud

kui palju on tema arengule olnud keskkonnas väljakutseid

kas tema eksimusi on aktsepteeritud

kas tal on võimaldatud uskuda alati enda võimekusse.

Keelelised osaoskused

1. Retseptiivsed e vastuvõttu vajavad oskused
1. Produktiivsed e loomust ja väljendamist vajavad oskused
 - kuulamine (võtab kõne vastu kõrvaga)

lugemine (ettelugemine, võtab silmaga vastu)

rääkimine

kirjutamine (joonistamine, lõikamine, rebimine, mustrite tegemine, lõikamine joone järgi).

Kuulamise arendamise jaoks on väga vajalikud tasakaaluharjutused.

Muusika – häälikurütmid, tugevus, pikkus (kehapill, hääldusharjutused)

Lugemisfunktsiooni arendab pallimäng, roomamine, pugemine

Lõimitud tegevused keel +muusika+ liikumine (E. Kulasalu, Koidu Tani-Jürisoo järgi).

Sõnavaratöö

Sõnavara õpetamisel tuleks läbida alljärgnevad etapid:

- sõna tähenduse kujundamine

sõnadevaheliste seoste loomine

sõna aktiivne kasutamine erinevates olukordades mingit kõneülesannet täites.

I Värvid rikastavad keelt

Põhivärvi nimesid on eesti keeles on üksteist –valge, must, punane, kollane, roheline, sinine, pruun, hall, lilla, oranž ja roosa.

Kunstis kasutusel olevates värviteooriates on põhivärvid ehk primaarvärvid tavaliselt kollane, punane ja sinine. Mõnes teoorias on põhivärvadena kasutusel ka kollane, punane, sinine ja roheline. Need on värvid, mille segamisel saadakse kõik ülejäänud värvid.

Esitus: Värviline keel

Mängud

- Liikuvad värvid (värve kinnistav liikumismäng)

Mängujuht on näoga puu või seina poole. Lapsed on temast 10-20 meetri kaugusel Mängujuht ütleb: “Kõik, kellel on riietuses rohelist värvi, hüppavad kolm hüpet edasi!” jne. Võidab see, kes jõuab esimesena juhtmängijani.

- **Pane õis õiegele kohale** (lilleõitele leitakse sobiv lillesüdamik)

Vaja läheb: sinised, punased, kollased, oranžid, lillad ja rohelised ringid ja sama värvi õielehed.

Mängujuht paneb värvilised ringid põrandale. Mängijatel on käes värvilised õielehed ja nad liigivad ringide vahel. Mängujuhi mänguande peale (põhivärvi õied, segavärvi õied) otsivad lapsed oma õitele südamiku. Laske lastel oma lille iseloomustada ja rääkida, mis lilled need on, kus need kasvavad ja millal õitsevad.

- **Kollane kuningriik** (maalimisel kasutatakse ainult ühe värvi toone)

Vaja läheb: joonistuspaberid ja kolm tropsi põhivärvidega. Mängujuht annab korralduse maalida kollase kuningriigi pilt. Mängijad kasutavad maalimisel ainult kollase toone ja värve, mis tekivad, kui kollasele lisada sinist või punast.

Maalida võib ka öö ja päeva kuningriiki. Selleks murdke paber pooleks ja ühele poolele võib joonistada päeva ja teisele poole öö kuningriigi.

- **Värviline sulesadu**

Vaja läheb: värviline kartong, ringi šabloon, liim, värvilised suled.

Valmistage värvilised tuatud: joonistage ja lõigake välja šablooni järgi ring, lõigake ringi keskpunktist servani lahti ja keerake torbikuks, servad liimige kokku.

Mängujuht viskab pihutäie sulgi õhku ja mängijatele on antud ülesanne need oma torbikusse püüda. Võib paluda püüda ka kindlat värvi sulgi.

Mängu järel on võimalik rääkida sulgede värvist ja arutleda, mis lindudel seda värvi sulgi võib näha.

Katsed:

- **Õis muudab värvi**

Vaja läheb: valge õiega lill (nartsiss, tuupl jne) kaks tropsi, vesi, toiduvärv, nuga.

Võtke lill ja lõhestage noaga varre alumine osa kaheks. Valage mõlemasse tropsi vett, ühe tropsi vesi värvige toiduvärviga ära, teine jätke tavaliseks. Asetage lill tropsidesse nii, et üks varrepool ulatuks värvilisse, teine tavalisse vette. Jälgige mitme päeva jooksul, kuidas õis muutub. Katse annab võimaluse rääkida sellest, kuidas taimed vett tarbivad.

- **Triibulised vedelikud**

Vaja läheb: anum, toiduõli, nõudepesuvahend (nii värvilised kui läbipaistvad), siirup, puhastusvahend, joogitabletid.

Valage vedelikud kihiti anumasse. Valage ettevaatlikult mööda serva, et kihid ei seguneks. Jälgige ja arutlege, miks mõnda vedelikku saab teise alla valada, õli jääb aga alati pealmiseks kihiks.

Viimasena vsake anuma põhja joogitablett, mis paneb kogu anuma sisu „keema“.

Mullid löövad segi kõik kihid ja tekitavad väga huvitavaid mustreid.

OHUTUS! Segu ei tohi juua ja pärast katset tuleb käed ära pesta.

- **Piima vikerkaar**

Vaja läheb: pool liitrit võimalikult rasvast piima, laia põhjaga kauss, nõudepesuvahend, toiduvärvid

Valage piim anumasse ja oodake, kuni liikumine seiskub. Lisage ettevaatlikult mõned tilgad erinevaid toiduvärve. Värvide ei segune piimaga, vaid ujuvad selle pinnal.

Järgmises etapis lisage piimale tilk nõudepesuvahendit ning jälgige, mis juhtub: värvid segunevad.

OHUTUS! Segu ei tohi juua ja pärast katset tuleb käed ära pesta.

(antud mängud ja katsed - Õpituba "Avasta värvimaailm". Autorid K. Ivanova, M. Kask, K. Truus)

Rühmatöö - Luuletuse loomine

II Rutiintegevused

Rutiintegevused on korduvad tegevused, mis toetavad ja motiveerivad last rakendama (kordama) omandatud sõnavara, teadmisi, oskusi; õppima ja katsetama uut turvalises keskkonnas.

Tervitusring. Tervituslaul, luuletus, ringmäng.

Nt Võlumütsi kanname, sõbrale ta anname, mütsikene ütle sa, kes peaks endast rääkima.

- Laste loendamine: mitu poissi, mitu tüdrukut, palju kokku.
- Missugune tuju lastel on?

Nt Tere, kuidas läheb?

Hästi.

Aga kuidas Tiiul läheb?

Ma ei tea, lähen küsin.

Nädalapäevad: mis päev on täna, eile, homme (üleeile ja ülehomm)

Kalender: mis kuupäev on? (järgarvud)

Kuud ja aastaajad

Tänase päeva ilm – **Ilmateataja**. Laps, kes hommikul räägib kõigile tänasest päevast *nt Minu nimi on Lea, mina olen täna ilmatetaja. Täna on kolmapäev, 11. märts. Tänane päev on päikesepaisteline, puhub nõrk tuul, taevast on pilved. Vihma ei saja ja külma ei ole. Sooja on +4 kraadi.*

Keeletugi/õpitugi

Keeleõpperühmale on oluline nähtav **keeletugi/õpitugi**

1. Seinad on jagatud **valdkondade- või teemadepõhiselt** osadeks

Materjalid pannakse seinale õppimise käigus koos lastega. Tavatoimingute puhul loome koos õpilastega „toetavaid seinu”, et materjal oleks nähtav ja kontekstiga seotud. Seintel võivad olla sünnipäevad, laste nimekiri, kuupäev jne.

Sildid- näitvahendid, tabelid on korrektselt kujundatud. Veaohtlikud sõnad on oluline märkida teise värviga

Kuulamine

I Mis mõjutab teksti mõistmist?

- Teksti tüüp.

Lihtne on jutustav ja kirjeldav tekst, palju raskem arutlev ja analüüsiv tekst.

Ülesehitus.

Lihtsam on loogiliselt hästi liigendatud ja selgete üleminekutega tekst. Raskem kõrvalepõigetega, selge struktuurita ja ebaloogiliselt ülesehitatud tekst

Keel.

Kergem on igapäevase, üldkeele sõnavaraga tekst, mis on selge lauseehitusega. Raskem on aga tekst, milles on kõnekeelsed ja idiomaatilised väljendid ning keeruline lausekonstruktsioon.

Teema.

Lihtne tekst on konkreetne, tuttav ja igapäevasel teemal, raske tekst on abstraktne, vähetuttav, spetsiifiline.

II Mis mõjutab kuulamisülesannete raskust?

Kuulamise eesmärk.

Lihtsam ülesanne on tekstist valikulise info leidmine, raskem on teksti detailne mõistmine.

Vastus.

Kergem on leida vastust, mis on kuuldavas või loetavas tekstis otseselt antud, tunduvalt raskem on teksti põhjal järeldada, võrrelda, tuletada.

Vastamise viis.

Lihtsam on vastata, kui on antud mitmekeelised valikud (pildid, sümbolid vm), raskem on ise vastust sõnastada.

Autentse kuulamisteksti tunnused

argikeelne sõnavara, mis võib sisaldada slängi, murdekeelt, parafraseeringuid jne kordused

kõnelemise kiirus

pausid

teiste kõnelejate vahelesegamised

tausthääled

Nõudmised kuulamisteksti valikule

- kuulamiseks tuleb valida erinevat tüüpi tekste

kuulata tuleks erinevate inimeste (laste, noorte, eakate, naiste, meeste) kõnet, et harjuda erinevate inimeste intonatsiooniga, kõnetempo ja tämbriga.

Kuulama peaks loomulikke kõnesituatsioone (vestlus, intervjuu, uudis)

Õpetaja ülesanne kuulamisülesannete planeerimisel

- tähelepanu tuleb pöörata kuulamiselsetele ülesannetele, tutvustada sõnavara, grammatikat, teksti vormi

Iga kuulamisetaapi jaoks peab olema ülesanne. Nt mitu tuttavat sõna oli tekstis, kes rääkis-meis, naine, laps

Kuulamisteksti tuleks kuulata vähemalt kaks korda. Esimesel korral keskendumine üldmõtte tabamisele, teine kord ülesandele

Õppijaid tuleb julgustada, et tähtis ei ole 100% arusaamine, vaid ülesandele keskendumine. Nt muinasjutus olevast sõnavarast ei saa lapsed kunagi igast sõnast aru, sest ei tunne vanaaegseid tööriistu (E. Kulasalu, **Koidu Tani-Jürisoo** järgi).

(CD – Kuula ja tee, I. Kingisepp ja K. Sark)

Hääle-, hääldamis- ja kõneharjutused

Dirigent – valitakse üks heliline häälik, „dirigent“ näitab käega või taktikepiga, millist häält tuleb teha. Käed ülal – kõrge, all – madal, laiali – tugev, koos – vaikne, alt üles – madalalt kõrgele, ülalt alla – kõrgelt madalale.

Autosõit - üle mäe, läbi oru“ või „**Lind lendab**“, „**Lepatriinu põrin**“, „**Mesilase sumin**“ – mängujuhil käes kepp, mille otsas aplikatsioon. Hääli liigub vastavalt aplikatsiooni liikumisele.

Erinevad rääkimisviisid

Läbi nina või suletud ninaga, torus huultega, suletud suuga, hääletult, sosinal, hүүdes, valjult, aeglaselt, venitades, kiiresti, laulvalt, alustades madalalt häälekõrguselt ja lõpetades kõrgel või vastupidi.

Palun rääkige aeglasemalt, kiiremini, kõvemini, vaiksemalt.

Rääkimine

I Rääkimisülesannete tüüpe

- Vestlus, mis võib olla vabal või etteantud teemal ja mille eesmärgiks on suhtlus
- Arutus, mille eesmärgiks on oma seisukohtade tutvustamine
- Väitlus, mille eesmärgiks on oma seisukohtade kaitsmine ja põhjendamine
- Piltide ja skeemide kirjeldamine või võrdlemine
- Küsimus ja vastus
- Rollimängud
- Lünkülesanded
- Probleemülesanded

Keeleliselt olulisemad ülesannet tüübid on rollimängud, erinevad lünkülesanded ja probleemülesanded.(E. Kulasalu, Koidu Tani-Jürisoo järgi)

Sõnavara õpetamiseks või kordamiseks

- Inimese kujutis – kehaosad, riided, mida teen?, milleks vaja?
- Pildid ujumise, sukeldumise, lendamise, ronimise, roomamise ja käimisega. Iga looma või linnu kohta sama küsimus Mida oskab PART teha? ja lapsed valivad sobivad pildid ning nimetavad tegevused. Nt part ujub, sukeldub, lendab ja käib
- Aastaaegade sõnakaardid või pildid
- Eeltöö: Suvi. Mida ma teen talvel, milliseid riideid kannan? Mida süön ja joon?

Imekotike, kus on sees erinevad pildid (riided, toiduained, tegevuspildid). Laps võtab pildi ja räägib, millal ta seda teeb või kannab.

Nt kampsun: kampsunit ma kannan talvel ja sügisel. Kui suvel on külm, panen ka kampsuni

selga.

Veere pallike!

Veere, veere pallike, laste seas, veere, veere pallike, stop, ta kinni pea. (Laps võtab kotist küsimuse ja vastab sellele)

Kas ma olen?

Lapse seljale kinnitatakse sedel mingi looma või asja nimetusega. Ta esitab teistele lastele küsimusi, et teada saada, kes ta on.

Nt Kas ma olen loom? Kas ma elan metsas? Jne

Teised lapsed tohivad vastata vaid **jah** või **ei**

Lauamängude kasutamine matemaatikas. Igal mängihal on eest leht

$$1 + \dots = \dots$$

$$2 + \dots = \dots \text{ jne}$$

Laps veeretab täringut, käib ära ja seejärel kirjutab oma silmad paberile ja arvutab.

Kus me oleme?

Kõnnime ringis päripäeva. Juhtmängija ütleb ette ja kõik kordavad kooris järele.

Kõnnin mööda pikka teed,

laia ilma viib mind see.

Mõni tee viib ei tea kuhu,

mõni metsa, mõni sohu.

Ringi keskel on pildid, juhtmängija pöörab ühe pildi ümber ja küsib: Kus me oleme? Nt metsas.

Mida me näeme?

Mida me kuuleme?

Mida me tunneme?

Viimasel korral salmi lõppu read:

Ja kui jõuan lõpuks koju,

tuleb südamesse rahu!

Kirjalikud tekstid lastele: nt bussi pilet, kaupluse reklaam jne

1. Pildi järgi jutustamine:

- Kui on tuttav pildiseeria, siis avame esimese pildi ja lapsed arvavad, mis on järgmisel
- Nimetamine, võrdlemine, järjestamine, jutustamine
- Osapildi järgi jutustamine
- Küsimuste järgi joonistamine
- Laulusalmide järgi otsimine
- Välkpilt
- Maalime pilti (must-valge foto alusel maalida või jutustada, missugune see oleks värvilisena)
- Jutustamise tugi

Sümbolid asukoha, aja, isendi ja tegevuse kohta.

Nt kell - millal?, märk liikumise kohta- kiiresti, aeglaselt, hüppab jne, korrutusmärk-mitu korda tegi jne

- **Jutustamine** piltide asetamise ja ära võtmisega, nt Peetrikese sünnipäev

Uus ja vana

Mis on uus ja mis vana; mis tähega algab, lõpeb, kirjuta sõna; missuguses toas see mööbliese on? Kas sul on kodus nt kummu? Missugune sinu kummut on?

Buss

Toolid asetatakse paaridena ritta nagu bussis. Igal toolil on geomeetriline kujund (erinevad kujundid, värvid, suurused). Mängujuht seisab „bussi uksele” ja tal on käes samasugused kaardid ehk piletid. Laps siseneb bussi ja küsib: ”Palun üks pilet”, saab kaardi ja läheb otsima oma kohta. Istub toolile, kus on samasugune kaart nagu ta sai bussijuhilt. Kui kõik lapsed on istunud, tuleb bussi kontrolör, kes hakkab kontrollima pileteid. Kui lapsel on kaks ühesugust kaarti (kujund, suurus, värv), siis istub ta õigel kohal. Kontrolli käigus ütleb laps kontrolörile oma kujundi, selle värvuse ja suuruse. N See on suur sinine ruut.

Loomaaed

Toolid on ringis ja toolide peal on ümberpööratult loomade pildid. Mängujuht ütleb: ”Loomaaed on kinni” ja lapsed kõnnivad ringis ümber toolide. Kui mängujuht ütleb „Loomaaed on lahti”, lähevad lapsed ruttu kõige lähema tooli juurde ja võtavad sellelt pildi. Mängujuht küsib: ”Kes see on?” ja laps vastab eesti keeles. Kes ei oska vastata, seda aitavad naabrid. Mängu mängitakse mitu korda ja iga kord satub laps erineva tooli juurde.

Rollimängud

Ettevalmistus: sõnavara, grammatilised konstruktsioonid, sõnavara nt Mu sõber on kadunud (telefonikõne politseisse)

Peab tutvustama situatsiooni, et kõik lapsed sellest aru saaksid.

Õppijad peavad teadma, mis on rollimängu tulemus.

Rollimängus ei tohi õpetaja sekkuda, peale mängu on vaja teha kokkuvõtte.

Legend

Kuidas rajati Tallinn?

Elas kord Taanis kuningas, kellel oli poeg ja tütar. Ükskord vihastas kuningas tütre peale ja käskis ta laevaga merele saata. Laeval oli palju kulda ja hõbedat, kuid ei olnud rooli. Tõusis tugev torm ja see kandis laeva Eesti randa. Printsess kutsus rahva kokku ja palus ehitada uhke lossi ja selle ümber ilusa linna. Palgaks said ehitajad endale ilusad majad selles linnas. Taani kuninga kõrvu jõudsid kuuldused ilusast ja rikkast linnast ning ta tahtis selle endale vallutada. Kui linnaelanikud sellest teada said, ajasid nad kõik koos ahne kuninga minema. Sellest ajast alates hakkasid inimesed oma linna kutsuma Taani linnaks, praeguseks on sõna muutunud Tallinnaks. Tallinn on Eesti pealinn.

Tegevused:

Sissejuhatav tegevus

1. CD-kuulamine:

tormine meri, vaikne meri, laeva mürin.

Sinise kangaga merelainete matkimine.

Töö tekstiga

1. Pildiseeria kasutamine legendi jutustamisel

Õpetaja jutustab legendi sisu pildiseeriat kasutades ja osutab jutustamise käigus

vastavale pildile.

Palub lastel osutada erinevatele tegelastele ja esemetele. Palub pildil olevaid tegevusi ja esemeid võrrelda ning iseloomustada.

Ühisjutustamine piltide järgi.

Alguses ütleb iga laps pildi kohta ühe lause ja tekib ühine väike jutuke. Hiljem proovib laps juba üksinda pildi järgi jutustada. Kaaslased ja õpetaja toetavad vajadusel.

Tegelaste iseloomustamine

Legendis olevaid tegelasi palub õpetaja lastel iseloomustada, matkida ja nende tegevust hinnata.

Teksti dramatiseering

Lapsed valivad endale rolli ja moodustavad dialooge. Hiljem mängivad lapsed läbi kogu legendi, vahetavad rolle ja mõtlevad legendile juurde erinevaid lõppe. Õpetaja ülesanne on jälgida, et kõik lapsed oleksid hõivatud ja julgustab ning suunab neid sihtkeelt kasutama.

Hilisemad tegevused

1. Ehitaja elukutse tutvustamine.

- Lapsed joonistavad/ehitavad maja.

Lapsed leiavad piltidel/fotodel majade juures erinevusi

Lapsed võrdlevad tänapäeva ja vana aja maju.

Laulumäng

Ringmäng, kus iga tüdruk saab olla printsess ja valida endale linna ehitajad. Mängu aluseks on võetud lastele tuttav ringmäng „Kes aias?“ ja koos lastega muudetud sõnu nii, et see sobiks meie legendi juurde.

Kes linnas, kes linnas, meil on printsess linnas
mis nimi, mis nimi,tema nimi.

Käi läbi, käi läbi, käi läbi Viru värava,
otsi, kes on ehitaja,
ja võta tema tööle.

Printsessi küsimused:

1. Kas sina oled ehitaja? (jah, mina olen ehitaja)

Kas sa oskad maja ehitada? (oskan)

Mida sa tahad ehitada? (mina ehitan sulle kooli, lasteaia, teatri, panga jne)

Palun ehita mulle ilus suur teater. (ehitan küll)

Mäng „Pime ehitaja“

Kui printsessid on valinud kolm-neli ehitajat, siis algab mäng „Pime ehitaja“
Ehitajatel seotakse silmad kinni ja nende ette pannakse hunnik klotse. Ehitaja peab kinniste silmadega klotssidest maja ehitama. Kui see on tal õnnestunud, võetakse rätik silmade eest ära ja ehitaja ütleb, missuguse maja ta ehitas nt palun printsess, see on teater.

Rühmatöö – legendi kasutamine koostöös rühma-,muusika-, liikumis ja eesti keele õpetajaga

