



TARTU ÜLIKOOL



Projekti LapsEST mängude koolitusel osalenute tagasiside

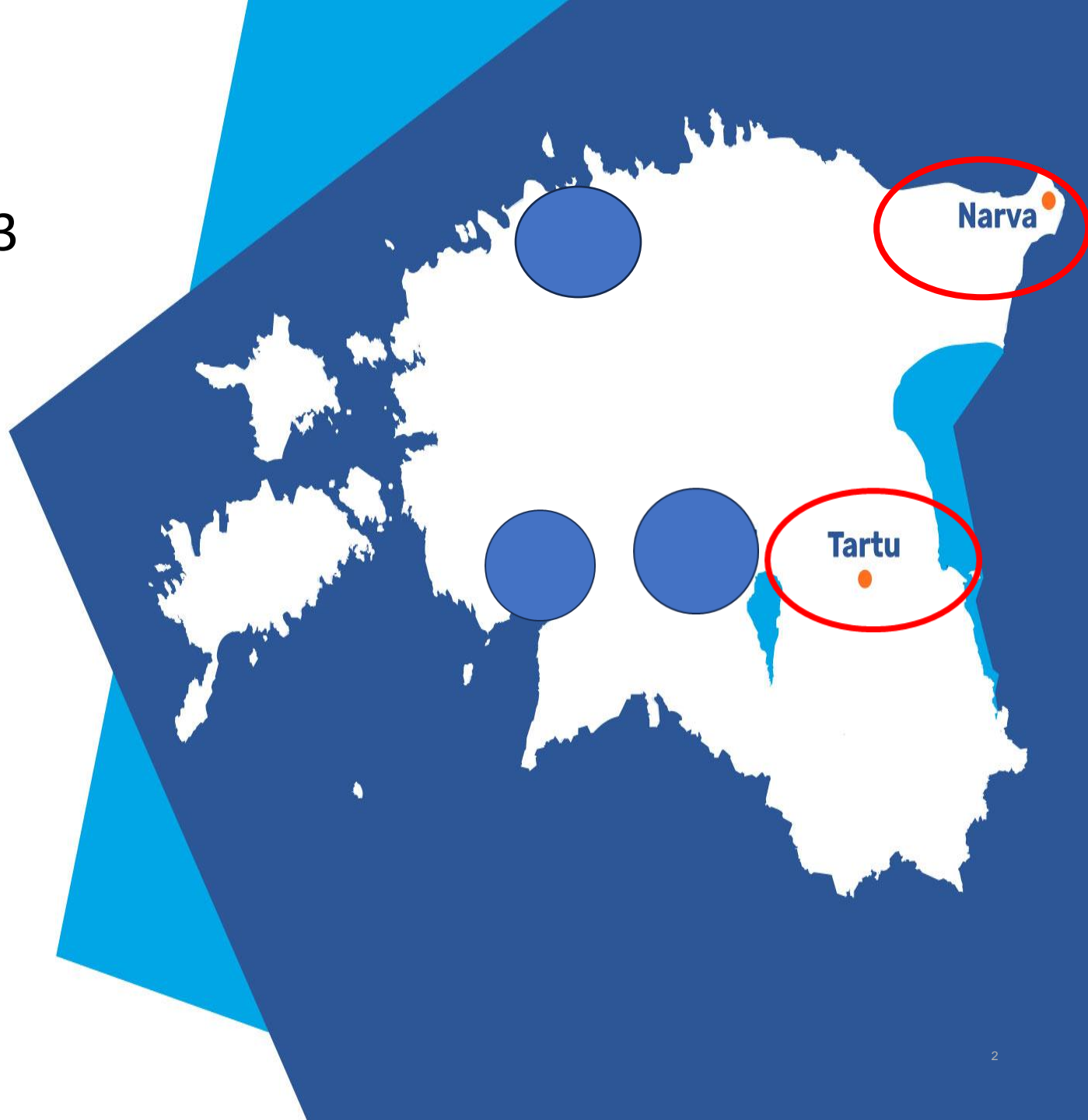


Merle Taimalu

Haridusteaduste instituudi teadusseminar
26. märts 2024

Kaks koolitust
november 2023

alushariduses
töötavatele
õpetajatele ja
tugi-
spetsialistidele





Eesmärk ja sisu

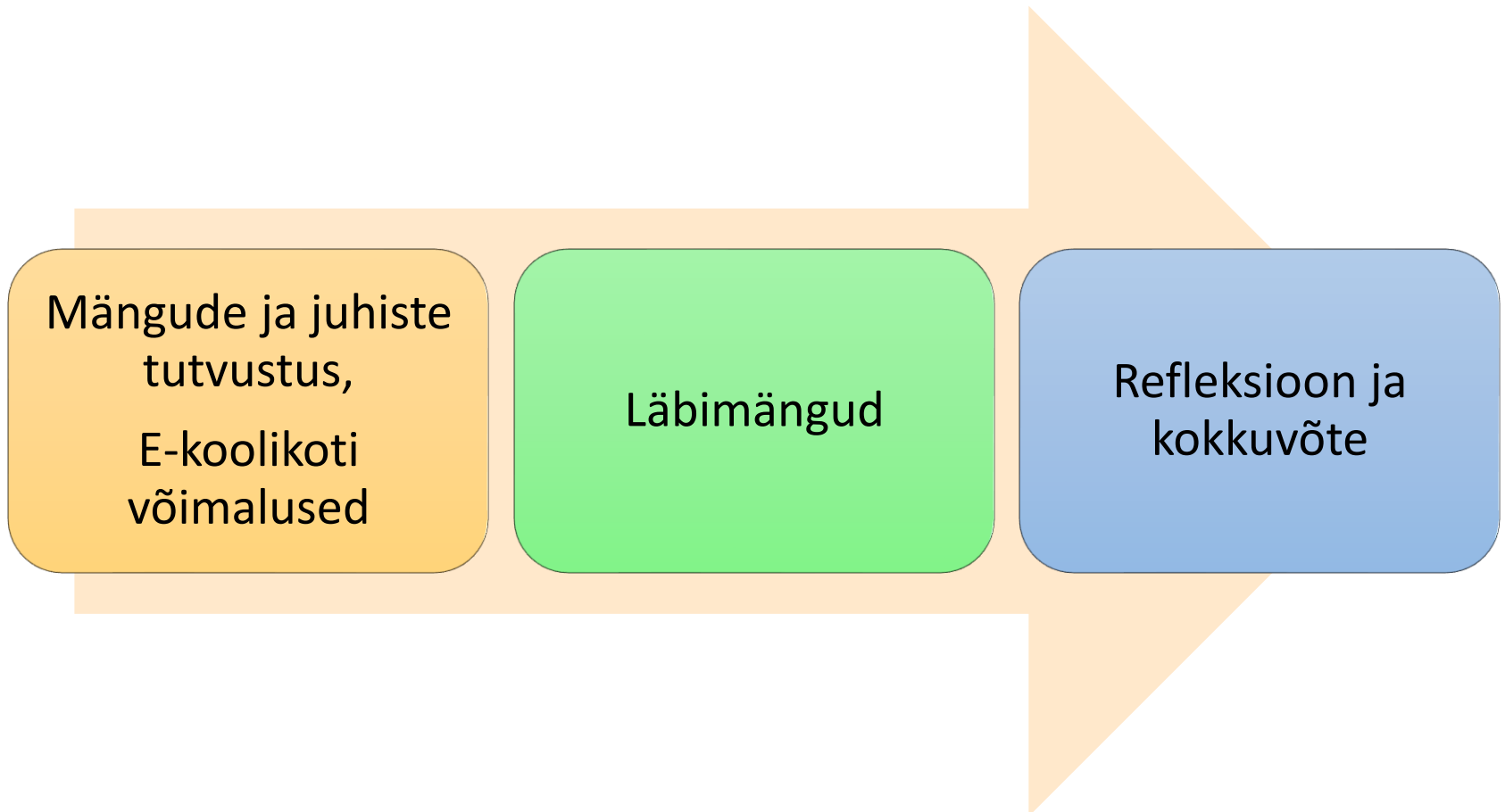
Eesmärgiks:

õppida kasutama tehnoloogiaga rikastatud mängu, mis toetavad 3–7-aastaste eesti keelest erineva emakeelega laste eesti keele õpet

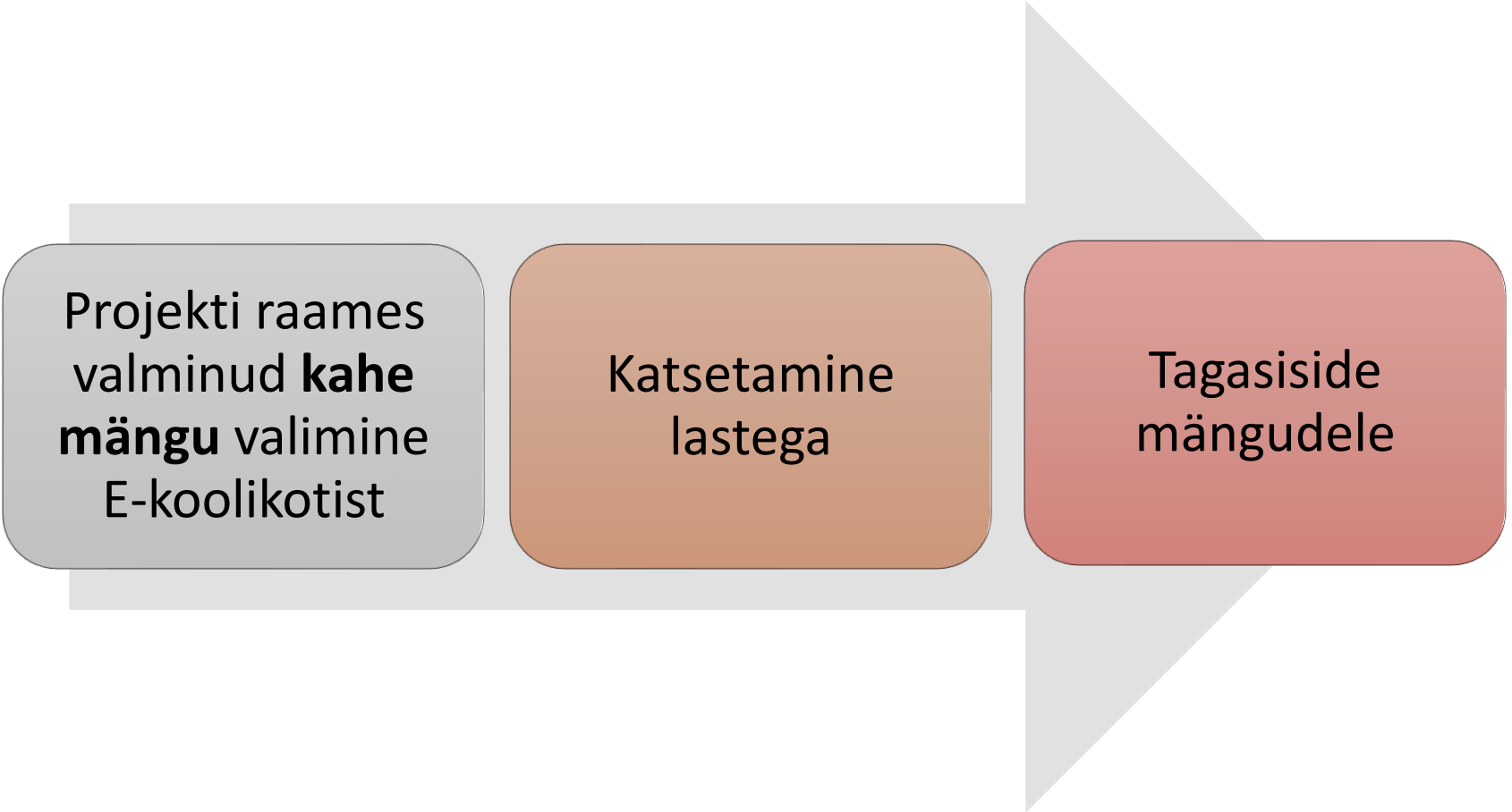
- Eksperdid (*Krista Uibu, Heily Leola, Vieno Rjabova*)
- Mängude autorid

26 t, sh 14 t iseseisvat

Koolitusel kohapeal



Pärast koolituspäeva



Projekti raames
valminud **kahe**
mängu valimine
E-koolikotist

Katsetamine
lastega

Tagasiside
mängudele



Valim

Kutsuti projektis osalenud lasteaedadest ja reklaamiti laiemalt.

80 – osalejaid kahel koolitusel kokku

68 - kaht mängu katsetas ja tagasisidestas

Valiti 60 mängu (100-st)



Andmete kogumine

Veebiküsimustik (mängude piloteerimisel kasutatu alusel, TÜ ja TLÜ eksperdid)

Küsimusi 9:

- laste vanus
- rühma suurus
- muukeelsete laste eesti keele tase (4)
- eesmärkide täitmine ja tekkinud raskused (avatud küs)
- hinnangud kolmele küsimusele seoses mängu sobivusega lastele (*nõustumise skaala 5p*):
 - laste eesti keele tasemega sobivus
 - sisuline arusaadavus
 - meeldivus
- ettepanekud mängu diferentseerimiseks või parendamiseks



Tulemused

18 mängu valiti ja katsetati vähemalt kolmel korral, teised mängud said tagasiside ühelt-kahelt vastajalt.

Tabel 1. Mängud, mida koolitusel osalenud osalenud valisid katsetamiseks vähemalt viiel korral.

Mängu pealkiri	Kordade arv
Paneme end riidesse	10
Leia täht	7
K-tähega algavad sõnad	7
Sära-sära lauake	5
Minu hambad on terved	5
Kus on kass?	5
Bee-Bot mesilane õpib ameteid	5



Tabel 2. Mängudes osalenud laste vanus (märgitud kordade arv)

Vanuserühm	Kordade arv
2a	14
3a	21
4a	52
5a	48
6a	65
7a	11



Tabel 3. Laste arv mängudes

Lastearv	Mängude arv, mille puhul märgitud
1	10
2	9
3	30
4	22
5	13
6	16
7	7
8	8
9	6
10	6
11	6
12	4
13	1
14	1
20	2

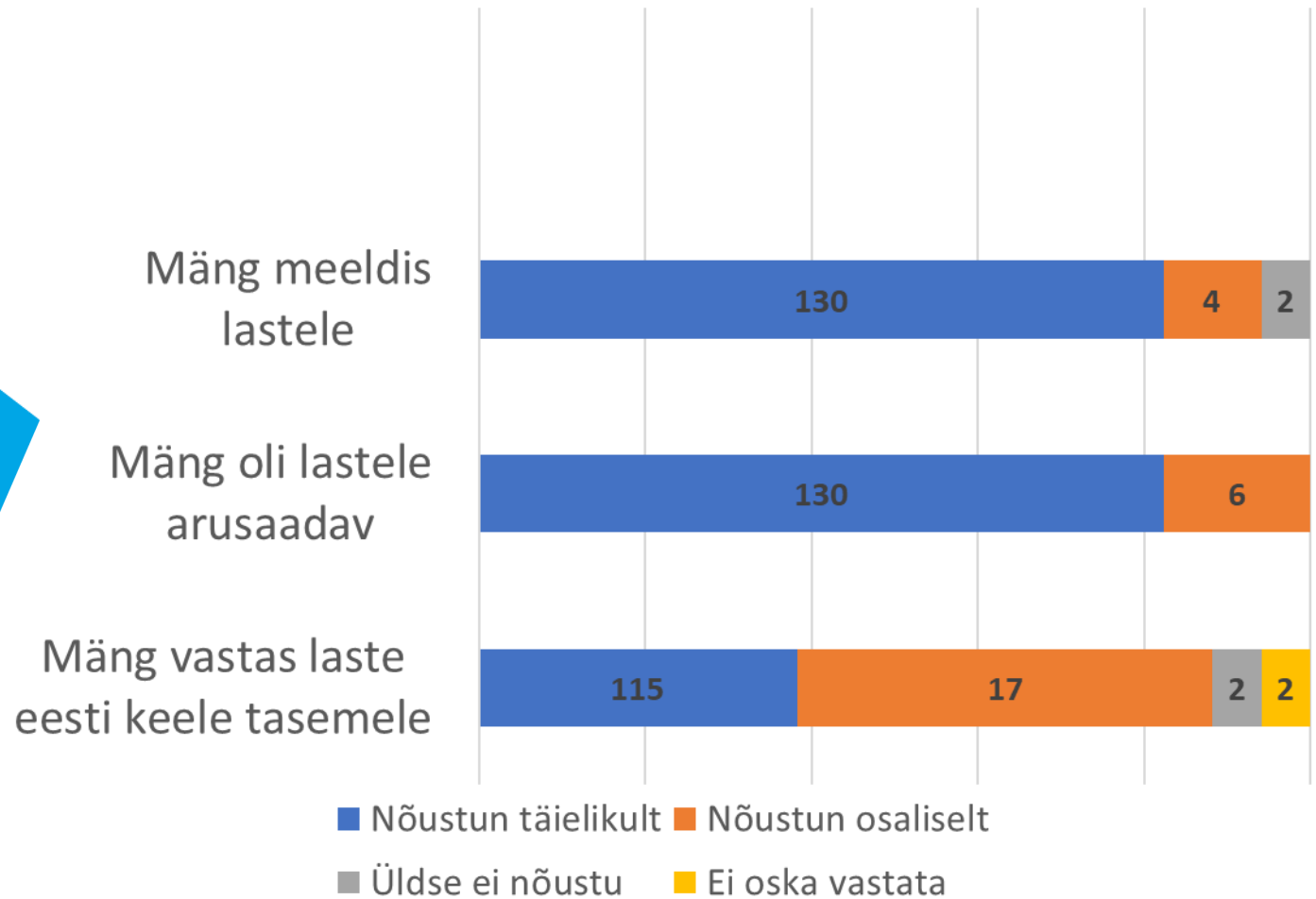
Tabel 4. Märgitud kordade arv, palju osales mängudes vastava eesti keele oskusega muukeelseid lapsi

Vanuserühm	Kordade arv
Mõistab ja kasutab üksikuid sõnu.	78
Sõnavara vähene, kasutab mõningaid muutevorme, suhtleb fraasidega.	58
Sõnavara piisav situatiivse lause mõistmiseks ja kasutamiseks, esineb grammatilisi eksimusi.	44
Sõnavara igapäevaseks suhtlemiseks piisav, raskused pikemate lausete ja keerukamate grammatiliste konstruktsioonide mõistmisel ja kasutamisel.	25

said valida kas ühe või mitu varianti



Joonis 1. Vastajate hinnangud katsetatud määngudele (sagedused)





Milliseid küsimusi või raskusi esines mängu ettevalmistamisel?

Enamikul ei esinenud

13 korral miski valmistas probleeme =>

neist 11 korral mängus soovitatud

tehnoloogilise vahendi puudumine või selle

käsitsemise keerukus



Katsetati suuremat osa LapsEST projektis loodud mängudest

Katsetati erivanuseliste lastega ja erineva suurusega rühmadega

Katsetati nelja eesti keele oskuse tasemega lastega

Mängud said positiivse tagasiside

Mängude sobivus lastele (*mõistetavus, meeldivus ja sobivus eesti keele tasemega*) said valdavalt väga kõrge hinnangu

=> loodud mängud on lastele arusaadavad ja meeldivad ning võiksid sobida laiale sihtrühmale nii laste vanuse, rühma suuruse kui ka eesti keele oskuse taseme poolest.



TARTU ÜLIKOOL

Tänan!



unitartu



tartuylikool

