

Mäng keeletunnis

Autor: Aile Vals, 2010

Mäng on üheks oluliseks õpilasi aktiveerivaks meetodiks tunnis. Sageli õpivad õpilased paremini midagi tehes kui vaid lugedes, kuulates või vaadeldes. Mäng on väga oluline just avastusliku õppimise käsitlustes. Mänge võib kasutada mitmetel eesmärkidel nii õpitulemuste kui ka kasvatuslike eesmärkide saavutamiseks. (Salumaa 2003: 103)

Mänguline tegevus eesti keele tunnis võiks olla mäng keelega nn keelmäng. Keelemänguks võib nimetada mängu, milles peamine eesmärk seisneb keelelise konstruktsiooni loomises või analüüsimises. Keeletundi valitud mängud peaksid olema seotud vajalike osaoskuste (kuulamine, kõnelemine, lugemine ja kirjutamine) arendamisega



või täpsemalt ainekavas välja toodud õppesisu silmas pidades. Mäng keeletunnis põhineb keeleühikute süsteemi teadmisel, nende kasutamise normidel ja keeleühikute loovinterpretatsiooni viisidel. (Rodinova 2001: 6)

Kõige üldisemalt tuleb mänguelementide kasutamisel arvestada järgmist:

- Mänguelemente kasutatakse tunnis õpilaste aktiivsuse tõstmiseks tunni alguses tähelepanu köitmiseks või uude teemasse sissejuhatuseks, tunni keskel vahelduse loomiseks või lõpposas koduste ülesannete kontrollimisel.
- Paeluv ja haarav mäng olgu preemiaks hea töö eest.
- Mäng väldaku vaid 5 - 10 minutit, et ei kaoks tõsine töössesuhtumine ega tekiks arvamust, nagu võiks kõike omandada vaid mängides.
- Peale keelealaste teadmiste, vilumuste ja oskuste võib mäng näidata ka õpilaste üldist võimekust, leidlikkust, kiirust, kombineerimisoskust vms.
- Vahel tehakse õpilastele eelnevalt teatavaks, missugune mäng on kavas järgmises õppetunnis, et kodune ettevalmistus suurendaks mängulise harjutustöö efektiivsust.

- Et mängu hoog ja dünaamika ei võimalda õpetajal juhtida koheselt tähelepanu tehtud vigade olemusele, tuleb mängu lõppedes tüüpilisemaid vigu tingimata selgitada.

(Õunapuu 1992: 196)

Samas peab õpetaja arvestama õpilaste taset, mängu kasutamise peaeesmärki (millist osaoskust või keeleaspekti tahetakse treenida, vm), õpilaste huvi, motivatsiooni ja mänguks sobivat tunni osa. (Saks 1997: 4)

Keeltunnis mängimiseks on neli vormi: individuaalne töö, paaristöö, grupitöö ja klassitöö. Nendest on kõige tähtsamateks individuaalne-, paaris- ja grupitöö. Need töövormid võimaldavad kasutada maksimaalset suulist keelt. Koos kogu klassiga töötades pole see alati võimalik. (Wright, Betteridge, Buckby 2006: 5)

Individuaalne töö on kõige lihtsam ja mugavam keelemängu läbiviimise vorm keeletunnis. Mõned lapsed eelistavad mängida omaette, et rahulikult õppimises edasi jõuda. Tihti tekib tunnis situatsioon kus mõned õpilased saavad oma ülesandega kiiremini hakkama. Sel juhul on hea võimalus pakkuda õpilasele individuaalset mängu. (Wright, Betteridge, Buckby 2006: 5)

Paaristöö on lihtne ja kerge organiseerida ja loob võimaluse intensiivseks kuulamiseks ja kõnelemiseks. Organiseerimise, distsipliini ja kontrolli seisukohalt on paaristöö tavaliselt efektiivsem kui grupitöö. (Wright, Betteridge, Buckby 2006: 5)

Grupitööd on hea kasutada mängude juures, mis nõuavad väiksemate gruppide moodustamist. Juhuse tahtel gruppide moodustamiseks on mitmeid võimalusi (vt Lisa 3). Mõne mängu puhul peaksid grupid olema võimekuselt võrdsed, st grupi moodustamist, kus on erinevate võimetega õpilased. Kui mängus ei ole võitjaid ega kaotajaid, siis võiks õpetaja valida grupid vastavalt võimekusele. Grupijuht peaks olema edukamatest õpilastest, tema ülesanne on tagada mängu sujuvus ning olla vahendajaks õpilaste ja õpetaja vahel. Mõnikord võiks anda juhirolli mõnele sõnakehvale ja tagasihoidlikule õpilasele, see julgustaks võtma vastutust ja arendaks otsustamisvõimet, esinemisjulgust, juhtimist jne. (Wright, Betteridge, Buckby 2006: 5)

Grupitöös pole juht alati vajalik, sest olenevalt mängust, saab grupp suurepäraselt hakkama ka ilma juhita. Grupitöö parandamiseks võib ühe liikme välja vahetada. (Wright, Betteridge, Buckby 2006: 5)

Klassitööd saab kasutada mängude juures, kus on võimalus tegevusse haarata kogu klass. Tihti on vaja klassimängudeks suuremat ruumi, kui seda võimaldab tavapärane klassiruumi. Siis on võimalus planeerida atunni läbiviimist suuremas ruumis või õues. Olenevalt klassi suurusest ja distsipliinist on võimalik suurema rühmaga mängida sõnamänge, rollimänge jne. (Wright, Betteridge, Buckby 2006: 5)

Toom Õunapuu toob oma raamatus, “Eesti keele õpetamise metoodika“ (1992: 196), välja nõuded, millele peaks vastama eesti keele tunnis kasutatavad mängud:

- a. mäng keeletunnis olgu eesmärgistatud ja äratagu huvi;
- b. mänguelemendid aktiveerivad lühikese aja jooksul võimalikult rohkem õpilasi ja nõudku neilt pingsalt mõttetööd ka siis, kui parajasti midagi ei räägita ega kirjutata;
- c. mäng ei tohiks olla liiga keeruline, mis sunniks peatähelepanu pöörama mänguvõtetele ja eemaldaks õpilasi põhilisest – keeleülesannete täitmisest;
- d. mängud peaksid tunnis tehtavat tööd mitmekesistama, st eelnevale suulisele tegevusele järgnegu kirjalik mäng ja vastupidi. (Õunapuu 1992: 196)

Õppekava täitmine on kohustuslik, meetodid eesmärkide saavutamiseks valib iga õpetaja ise. Keelemängude kasutamine eesti keele õppes muudab õppimisprotsessi aktiivsemaks, põnevamaks, mitmekülgsemaks tulemuslikumaks.

Kasutatud materjalid:

- Rodinova, Irina 2001. Lingvistilised mängud mõtlemis-ja loomevõime arendamiseks. – Tartu Ülikool.
- Salumaa, Tarmo, Talvik, Mati 2003. Ajakohastatud õppemeetodid. Merlecons ja Ko OÜ.
- Saks, Katrin 1997. Mänge võõrkeeletundideks. Koolibri.
- Wright, Andrew, Betteridge, David, Buckby, Michael 2006. Games for Language Learning. Cambridge University Press.
- Õunapuu, Toom. 1992. Eesti keele õpetamise metoodika. Tallinn: Koolibri.

Mängu juhtimine

Mängu lisamisel õppetöösse peaks õpetaja meeles pidama järgmist:

- Õpetaja ning laste vahel peab valitsema usalduslik õhkkond. Kui ei ole usaldust, siis ei saa ka mängimist alustada. Kui osalejad ei usalda õpetajat, tema eesmärke ja oma kaaslasi, siis kulub mänguaeg suuresti vaidluste ja enesekehtestamise peale.
- Kui ei ole lõbus, siis ei tulla uuesti mängima. Kui õpetaja tegeleb üksnes kasvatamisega ja õpiprotsessi üks oluline osa – meelelahutus – on ära unustatud, siis osalejate huvi kahaneb. Õppimisega peab kaasas käima ka lõbu.
- Kui ei ole väljakutseid, siis ei ole ka põnevust. Kui tegevus on orienteeritud vaid õnnestumisele ja ebaõnnestumisi ei esine, muutub mäng igavaks. (Tuula, Soidra-Zujev 2006: 8)

Õpetamise edukus sõltub suurel määral õpilaste osalemisest protsessis. Mänguprotsessis õpitakse – omandatakse mõisteid, teadmisi ja oskusi. Õpetaja ülesanne on jälgida, et harival mängul oleks kindel eesmärk ja selged osaliste jaoks arusaadavad reeglid, millest kõik kinni peavad. Tunnis ei tohiks mängida lihtsalt



ajatäiteks. Ilma mängukeskkonda kujundava ja tegevust suunava õpetajata võivad laste mängud joosta ummikusse ja kaotada intellektuaalse eesmärgi. (Fisher 2006: 1)

Õpetaja peab mängu ette valmistades leidma vastused ka sellistele küsimustele:

- Kuidas ma toon esile õpitava iva siis, kui mäng läheb untsu?
- Mida ma teen õpilastega, kes ei taha mängus osaleda, kuidas ma neid kohtlen?
- Mida ma vastan õpilastele, kes küsib, milleks seda totakat mängu on vaja? (Salumaa, Talvik 2003: 104)

Mänguprotsessi juures on väga oluline **distipliin**, kuid seda ei ole võimalik saavutada karjumisega. Valju häälega karjumine rikub ära kogu mängu vaimu. Distipliini saavutamiseks ja hoidmiseks peaks õpetajal järgima järgmiseid nõuandeid:

- Õppeaasta alguses arutage klassiga läbi ja leppige kokku üldised klassi reeglid;
- Kirjuta need reeglid suurele paberile ja paiguta need klassi seinale;
- Kui sa pead klassi korrale kutsuma, tõstad oma käe üles;
- Ära kisa mängu ajal üle klassi, sest karjumine tekitab pinget, aga ülestõstetud käsi levitab rahu;
- Tee mängimise protseduur kõigile õpilastele väga selgeks;
- Ole õiglane kõikide õpilaste vastu. (Wright, Betteridge, Buckby 2006: 10)

Mängimise etapid

Olenevalt mängust toimub selle õpetamine etappide kaupa. Järgnevalt on toodud välja üks võimalikest variantidest:

- õpetaja seletab mängu käiku kogu klassile;
- õpetaja ja/või paar õpilast demonstreerivad seda kogu klassile;
- üks rühm proovib mängida klassi ees;
- vajadusel on võtmesõna ja/või juhend kirjutatud tahvlile;
- rühmad proovivad mängida;
- kui mäng kulgeb plaanipäraselt võib võtmesõna või juhendi tahvlilt kustutada;
- mäng jätkub. (Wright, Betteridge, Buckby 2006: 4)

Kui mäng sujub, ei tohi seda keelevigade parandamiseks katkestada (Wright, Betteridge, Buckby 2006: 4). Tuttava, varem mängitud mängu mängimisel on olulised järgmised etapid: mängu sissejuhatus, gruppide moodustamine, gruppide juhendamine, mängu läbiviimine, emotsioonide väljaelamine, arutelu ja analüüs. (Salumaa, Talvik 2003: 103)

- Mängu sissejuhatus

Mängu sissejuhatus peaks toimuma üldiselt. Näiteks: „See mäng on koostöömäng, kestab 15 minutit ja pärast seda toimub diskussioon.“ See on aeg, kus õpilased saavad ennast häälestada mängule. (Salumaa, Talvik 2003: 103)

- Gruppide moodustamine

Paljud mängud nõuavad gruppide või paaride moodustamist. Kõige tavalisem viga on mängujuhendi või ülesande tutvustamine enne õpilaste grupeerimist. (Wright, Betteridge, Buckby 2006: 5). Gruppide moodustamiseks võib kasutada erinevaid võtteid (vt lisa 3).

- Mängu kirjeldus

Mängu kirjalik juhend või suuline seletus peab olema õpilastele lihtne ja arusaadav. Õpetajal tuleb selgitada mängu käiku, reegleid ja anda ajapiirid. Õpilastele tuleb anda võimalus esitada juhendi kohta küsimusi. Õpetaja peab veenduma, et kõik said juhendist aru. Õpilastelt tuleb küsida, kas nad on juhendist aru saanud. (Salumaa, Talvik 2003: 103) Mängu ajal on raske õpilasi aidata.

- Vaatlejad ja abilised

Mängu läbiviimisel peab õpetaja jääma neutraalsesse vaatleja rolli. Vaatlejana võib kasutada ka õpilasi, kes saavad õppida vaatlusoskusi. Kui õpilane ei taha mängust osa võtta, tuleb talle anda mingi muu ülesanne – näiteks vaatleja, punktide lugeja või õpetaja abilise roll. Vaatlejatele tuleb selgitada või juhendisse kirja panna, mida tuleb vaadelda. Abilisi saab kasutada punktide arvestamisel mängureeglite täitmise kontrollimisel ja mänguvahendite paikapanemisel. (Salumaa, Talvik 2003: 103)

Mängu analüüsimine

Mängu lõppedes tuleb lubada õpilastel mänguga tekkinud emotsioonid välja elada. Seda tuleb teha kindlasti enne, kui hakatakse mängu tulemusi analüüsivalt käsitlema. Mängule peab järgnema arutelu, kus õpetaja teadlikul suunamisel jõutakse järeldusele, milleks mäng korraldati ja mida õpiti. (Salumaa, Talvik 2003: 103)

Pärast mängu peaks analüüsima nii mängust saadud emotsioone kui ka saadud teadmisi ja oskusi. Tähtis on süüvida mängus kasutatud keelenähtustesse, pöörata tähelepanu selles esinenud grammatilistele konstruktsioonidele ja nende kasutamisele igapäeva keeles, esinenud vigade analüüsimisele jne. (Saks 1997: 5)

Mängu kokkuvõtte olgu võimalikult operatiivne, sest pikk ajaline distants võistluse ja selle tulemuste teatamise vahel hajutab tekkinud pinget. (Õunapuu 1992: 196)

Gruppide moodustamise viise

1. Loendamine

- a. õpilased loevad järjest numbreid. Näiteks: 1, 2, 3, 4, 5, 1,2,3,4,5 jne. Seejärel moodustavad esimese grupi nr. 1, teise grupi nr 2, kolmanda grupi nr 3 jne. Esimese grupi moodustavad esimesed viis õpilast, teise grupi järgmised viis jne.
- b. samamoodi võib lugeda tähestikku (näiteks A-st E-ni. Kõik A-d on esimene grupp, B-d teine grupp jne).

2. Juhuslik valik

- a. Tükeldatud on 5 erinevat postkaarti. Kaarditükid on segatud. Õpilased võtavad ühe kaarditüki ja panevad kaarditükkidest kokku postkaardi. Ühe postkaardi tükikeste omanikud moodustavad grupi.
- b. Kaarditükikeste asemel võib olla paberitükid, millele on joonistatud erinevad kujundid, numbrid vms. Sarnased moodustavad grupi.
- c. Kotikesse või karpi on pandud erinevat sorti komme, makarone, nõõpe jne. Iga õpilane saab ühe kommi (vm. eseme). Sama sorti kommi (eseme) saanud õpilased moodustavad grupi.
- d. Vastavalt soovitud gruppide arvule lõigatakse erivärvilisi paberiribasid (või lõngajuppe). Mängijad peavad moodustama gruppi pabeririba või lõngajupi pikkuse järgi

3. Juhuslik valik nimekirja alusel

Klassi õpilaste arv jagatakse vastavalt mänguks vajalike gruppide arvuga. Õpetaja loetleb klassi nimekirjast näiteks esimesed 5-6 nime, kes moodustavad ühe grupi. Järgmised 5–6 nime nimekirjast moodustavad teise grupi jne.

4. Juhuslik valik õpilaste istumise järgi

Klass jagatakse vajalikeks gruppideks klassis istumise järgi. Näiteks:

- a. 2 esimest uksepoolset pinki moodustab ühe grupi, 2 tagumist uksepoolset pinki teise grupi jne.
- b. Grupi moodustavad 3 esimest pingirida, kolm teist pingirida jne.
- c. Grupi moodustavad uksepoolne pingirida, keskmine pingirida ja aknapoolne pingirida.
- d. Grupi moodustavad üksteise seljataga istuvad õpilased jne.

5. Valik kindla tunnuse järgi

- a. soo järgi (tüdrukud ja poisid);
- b. riietuse järgi;
- c. juuste pikkuse järgi;
- d. jalanõude järgi;
- e. koolikottide värvuse järgi vms

6. Teadlik valik

- a. võimete järgi.;
- b. eelnenud ülesande tulemuste järgi;
- c. kaasaotamise järgi;
- d. klassi jõudmise järgi;

7. Vaba valik

Õpilased moodustavad grupid ise: valitakse välja 5–6 grupiliidrit, kes valivad endale meeskonna.

Kasutatud materjalid

- Fisher, Robert 2006. Mõtlemismängud. Tartu: AS Atlex.
- Saks, Katrin 1997. Mänge võõrkeeletundideks. Koolibri.
- Salumaa, Tarmo, Talvik, Mati 2003. Ajakohastatud õppemeetodid. Merlec ons ja Ko OÜ
- Tuula, Reeda, Soidra-Zujev, Katrin. Valik elamusmänge. Lastekaitse Liit.
- Wright, Andrew, Betteridge, David, Buckby, Michael 2006. Games for Language Learning. Cambridge University Press.
- Õunapuu, Toom. 1992. Eesti keele õpetamise metoodika. Tallinn: Koolibri.