

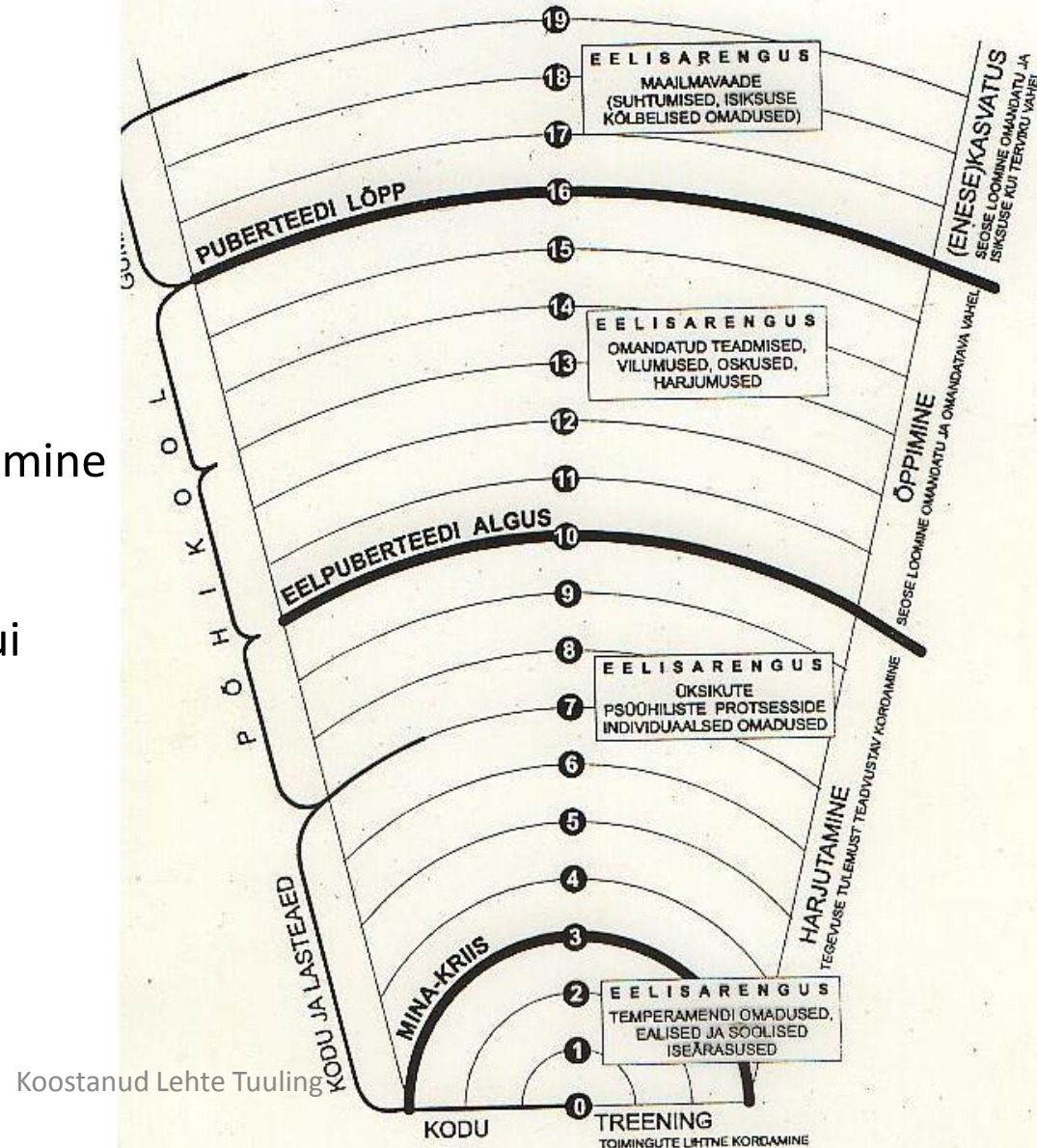
Mängides targemaks ja rõõmsamaks

Lehte Tuuling
TLÜ Rakvere Kolledž

Mängu roll kooleelses eas lapse arengus

LAPSE ARENG

- 0 - 3 a. (**uurimine** - treening, toimingute lihtne kordamine)
- 3 - 10 a. (**mäng** - harjutamine, tegevuse tulemust teadvustav kordamine)
- 10 - 16 a. (**õppimine** - seose loomine omandatu ja omandatava vahel)
- 16 -(**enesekasvatus** - seose loomine omandatu ja isiksuse kui terviku vahel)



Mängu roll lapse elus

Mäng on koolieelses eas lapse põhitegevus ja seega ka loomulik viis õppimiseks ning arenemiseks.

Mäng jääb lapse juhttegevuseks kuni 10. eluaastani. Seega on kolm esimest kooliklassi õppima õppimise aeg. Õppetegevus peab ka selles vanuses olema veel suurel osal mänguline.

Mille poolest erinevad mäng, õppimine ja töö?

- **Mäng** on tegevus, millele on omane eesmärgi puudumine, improviseeritus, reeglite kokku leppimine mängu käigus, vabatahtlikkus ning lapsiku rõõmu tundmine; **oluline on protsess**, toimingute lihtne harjutamine, tulemus on lapse jaoks vähetähtis.
- **Mäng** on teatud reegleid järgiv tegevus, mille käigus taotletakse naudingut, kuid mitte tulu. Mäng võib matkida tegelikkust, panna proovile mängijate kehalisi ja vaimseid võimeid. Mäng piirneb rituaali, kaunite kunstide ja spordiga. Mängud sisaldavad sageli ka arendavaid, kasvatuslikke, sotsiaalseid, harivaid või muid aspekte, tihti ka võistluslikku momenti. Mängu reeglid ja/või piirid eristavad mängu tegelikkusest.

Mille poolest erinevad mäng, õppimine ja töö?

- **Õppimine** – on suunatud tegevus, mille tulemusel leiavad õppija käitumises või käitumisvõimelisuses aset suhteliselt püsivad muutused, teadlik tegevus olemasolevate teadmiste sidumiseks uute teadmistega.
- **Õppimine** haarab lisaks teadmiste ja vilumuste omandamisele ka suhtumise ja inimsuhete sfääri, tundeelu, eelarvamuste ja uskumuste kujunemise. Õppijale on omane teadlik püüd saada juurde uusi teadmisi ning suurendada oma vilumust mingil alal.

Millepoolest erinevad mäng, õppimine ja töö?

- **Töö** on füüsiline või vaimne pingutus või tegevus mis on suunatud millegi valmistamisele või saavutamisele.
- **Olulised on nii protsess kui tulemus.**

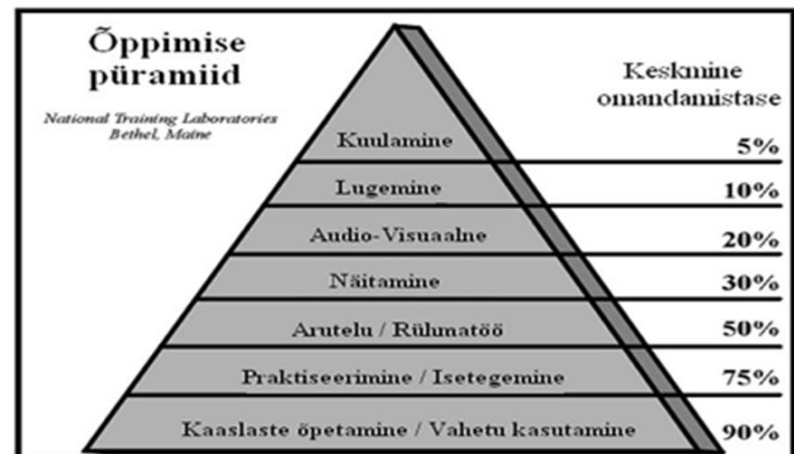
Mängu roll lapse elus

Mängimisvajadus on üks väikelapse põhivajadusi. Mäng on tegevus, mis vastab kõige paremini lapse füüsilistele ja psüühilistele vajadustele ning eriomadustele.

Lapse päeva lasteaias ei tohi mingil juhul üle planeerida. Mida loomulikule elukorraldusele hoolivas peres lähedasem on tegutsemine lasteaias seda soodsamad tingimused me lapse arenguks loome.

Mängu roll lapse elus

Tegevuste ja mängude teemad valime lasteaia lähiümbrusest. Tegevus on lapse jaoks hariv siis kui laps saab aru sellest, mida talle vahendame ja leiab võimalusi õpitu taaskasutamiseks oma igapäeva tegevustes.



Lapse areng

Etapid, mil laps areneb kõige aktiivsemalt:

- sensomotoorne areng: 0–11 aastat;
- keeleline areng: 1(2)–3 aastat;
- vaatlus- ja tähelepanuvõime areng: 3–7 aastat;
- mõtlemisprotsesside areng: 7–.... aastat.

Lapse mängulise arengu seaduspärasused

1. **Sensomotoorse mängu etapp** algab enne lapse sünni ja kestab seitsmenda eluaastani. Laps õpib sel perioodil aistingute kaudu, tähtis on temasse suhtumine ja talle tagasiside andmine. Sensomotoorne areng jätkub kogu elu, alus sellele pannakse juba varases lapseeas.

Lapse mängulise arengu seaduspärasused

2. **Ehitus- ja konstruktiivse mängu etapp** algab esimese eluaasta lõpus ning kestab kuuenda eluaastani. Sel etapil on tähtis käte motoorne areng: just siis kujunevad välja osavate käsitöötegijate oskused. Lapsele tuleb pakkuda võimalusi ja mänguvahendeid, mis arendavad koordineerimist, silmade ja käte koostööd ning püsivust. Laps õpib mõistma pildikeelt, tervikut, samuti areneb tema kujutlusvõime. Sobivad konstruktormängud, lego, pusle jne.

Lapse mängulise arengu seaduspärasused

3. **Sotsiaalse mängu etapp** algab kolmandal eluaastal ning jätkub kogu elu. Laps hakkab uurima ja kogema rollide sobivust ning teadvustab erinevaid rolle. Areneb suhtlemisoskus, kuid edenevad kõik kolm mänguetappi korraga.

Kolmas eluaasta:

- paariti või rühmadena mängimine,
- viisakusreeglid ja heatahtlik suhtumine,
- huvi erinevate mänguliikide vastu,
- ei jaga oma mänguasju teiste lastega,
- rollimängu tekkimine,
- omistab elututele objektidele inimlikke omadusi.

Neljas eluaasta:

- iseseisev mänguteema valik,
- mängib keerukamaid ja fantaasierikkamaid mänge,
- erinevad rollid mängudes,
- matkib teisi lapsi,
- kogemuste ja teadmiste kasutamine mängus,
- jälgib mängus eelnevalt kokkulepitud stsenaariumit.

Viies kuni kuues eluaasta:

- omaalgatuslikud mängud,
- fantaasiamängud,
- täidab mängudes erinevaid rolle,
- oskab ennast lühikeseks ajaks kellegi teisena ette kujutada,
- kasutab mängudes ladusalt kõnet,
- mäng kui kollektiivne tegevus,
- hinnang mängule,
- jagab teistega mänguasju,
- oskab oodata mängus oma järjekorda.

Mängud võib tinglikult jaotada kahte suurde alaliiki:

Loovmängud

- rollimäng
- lavastusmäng
- ehitusmäng

Reeglitega ehk valmismängud

- liikumismängud
- õppemängud.

Laste jaotamine rühmadesse



- Laste gruppidesse ja paaridesse jagamine. Kasutada saab pesupulki. Lastega on neid hea kasutada. Pesupulgad saab kinnitada nähtavale kohale ja seega on lapsel kergem meeles pidada, kellega ta täna koos tegutseb.
- Milliseid viise te veel kasutate laste rühmadesse jaotamiseks? Mängukaardid, väikesed mänguloomad jne)



Materjali jaotamine

- Mina kasutan selle jaoks täna loosiõnne. Materjal on kotikeses ja keegi ei tea esialgu millega on tegu. Tagab põnevuse ja üllatusmomendi.
- Milliseid viise võiks veel kasutada????

