

## HÄÄLIKUST JUTUNI

Tähtede ja lugemise vastu hakka-  
vad lapsed huvi tundma enamasti  
5–7-aastaselt. Siis on oluline leida  
lapsel eakohane ja huvitav materjal  
lugemise alusoskuste arendamiseks.  
„Häälikust jutuni“ kogumik ongi ter-  
viklik materjal lugema õppimiseks ja  
õpetamiseks.

Kogumiku alajaotused:

- häälik ja täht, häälimine, hääliku-  
rühmad;
- sõna, foneemikuulmine ja -taju;
- sõnaruudud;
- lause;
- jutt, mälujutud.

Materjal on jaotatud erinevateks  
etappideks, liikudes kergemalt raske-  
male. Enne lugema hakkamist peab

laps omandama häälimisoskuse, s.t  
et ta oskab häälikuid kuulata, suudab  
sõna häälikuid järjekorras nimetada,  
leiab häälikute arvu sõnas ja oskab  
määrata hääliku asukoha ning lõpuks  
viib hääliku vastavusse tähega.

Kui häälikute ja tähtede osa on lä-  
bitud, jõutakse sõna juurde. Olulisel  
kohal on nii sõnavara suurendamine  
kui ka sõna tähenduse täpsustamine.  
Töölehtedel on palju rühmitusüles-  
andeid, mis aitavad kinnistada üld-  
nimetuste tundmist.

Lausete ja jutukesteni jõudes on  
tähtis loetud teksti sisu mõistmine.  
Lausest aru saades areneb lapsel ka  
väljendusoskus, rikastub sõna-  
vara ja fantaasia. Kogumiku jutud on  
lihtsad, haaravad ja lapsel kergesti  
mõistetavad.



Mälujuttude osas on lapsel või-  
malus valida erineva raskusastmega

tekstide vahel. Jutte saab kasutada ka  
kuulamisülesannetena, kus rõhuase-  
tus on tähelepanul ja mälu.

Lisaülesannetena on lapsel võima-  
lus joonistada, värvida, mõistatada,  
võrrelda ja jutustada.

Lapsevanemale ja õpetajale paku-  
me abistavaid töövõtteid lapse lugema  
õpetamiseks. Iga suurema alajaotuse  
ees on selgitusi ja võtteid, mis aitavad  
mitmekesistada antud teema läbimist.

Materjal on mõeldud kasutami-  
seks kodus, lasteaias, eelkoolis ja  
koolis õpiabi rühmades.

Usume, et tööraamat rõõmustab  
lapsi, toetab lapsevanemat ja mitme-  
kesistab pedagoogi töölauda.

KAI MÄSES, MERIKE VARANDI,  
autorid

## UUS!



LUGEMISMÄNGUD 1  
(kordustrükk)  
6 lauamängu karbis +  
täring ja mängunupud

## LÄHME ARVUMAALE

Väidetavalt on iga laps kaasasündi-  
nud matemaatilise mõistmisega ja  
matemaatikast huvitatud. „Lähme  
Arvumaale“ kontseptsioon aitab lastel  
rajada kindla emotsionaalse silla  
koolis kasutatava formaalse mate-  
maatilise keele ja igapäevaelu vahele.  
Tähelepanu on matemaatilistel  
põhioskustel nagu loendamine ja ar-  
vutamine, struktureeritud arusaam  
kõikidest arvude aspektidest 0 kuni  
10 (hulgad, järjestus, geomeetrised  
kujudid jne) ja numbrilise sümboli  
tundmisel.

Kontseptsioon on Saksamaal aastatel  
2003–2005 läbi viidud uurimis-  
projekti tulemus. Eesmärk oli välja  
selgitada, kas aju-uuringute, aren-  
gupsühholoogia, koolieelse peda-  
googika ja matemaatika didaktika  
ühendamine emotsionaalseks ja loo-  
vaks kontseptsiooniks omab märki-  
misväärtust mõju õppimisele. Ja see  
omab!

**Lähme Arvumaale** on loov ja  
mänguline, sealjuures väga efektiiv-  
ne ning motiveeriv, kuid siiski väga  
elulähedane matemaatika õpetamise  
kontseptsioon. See on loodud lapse  
vaatenurgast nähtuna: kuidas lapsed  
maailma näevad? Mis teadmiste-  
le nad saavad oma maailma rajada?  
Kuidas nad mõtlevad? Mida nad va-  
javad ja mis neile meeldib?



Oma lõbusal teekonnal Arvumaale  
kohtavad lapsed numbreid ühest  
kümneni kui toredaid tegelasi, kes  
motiveerivad neid tegelema mate-  
maatiliste aspektide ja seoste leidmi-  
suga. Lapsed kujundavad aiad, majad  
ja tornid vastavalt arvule, rajades sel  
moel Arvulinna. Palju on aktiivseid  
mänge, muusikat ja jutte, tegutseb  
Paharet ja abivalmis haldjas Meeles-  
pea ning esineb palju muudki põne-  
vat, mida lapsed armastavad.

Avatud kontseptsioonina ei ole Ar-  
vumaa normatiivne programm, vaid  
pakub motiveerivat ja struktureeri-  
tud raamistikku. Nii lapsi kui õpetajaid  
julgestatakse välja pakkuma oma  
ideid ja sobivaid tegevusi. Õpetajad  
saavad kontseptsiooni kergelt kohanda-  
da vastavalt õpilaste vanusele ja in-  
dividuaalsetele vajadustele.

**Lähme Arvumaale** kontsept-  
sioon on leidnud Saksamaal laial-  
dast kasutamist alates selle loomisest

2003. a. Igakülgne arusaam põhiar-  
vudest annab sügavama ja kestva-  
ma aluse koolis toime tulekuks. Li-  
saks arenevad keeleoskus ja mitmed  
„pehmed oskused“ nagu keskendu-  
misvõime, taju, sotsiaalsed ja mo-  
toorsed oskused, loovus ja musikaal-  
sus. Hästi on näha, kuidas Arvumaa  
kontseptsioon toetab õpetajaid nende  
töös. Et matemaatika on universaalne  
„keel“ ning kontseptsioon tõhus ja  
paindlik, soovivadki autorid seda  
kontseptsiooni Eestis jagada.

Käsiraamat „Lähme Arvumaale“  
sisaldab juhendeid vahendite valmis-  
tamiseks ja kontseptsiooni rakenda-  
mise kavandamiseks ning näidisjutte  
ja mängu tegevuste läbiviimiseks.  
Antud käsiraamat on suureks toeks  
õpetajale, kes on läbinud praktilise  
koolituse.

Gerhard Friedrich – kontsept-  
siooni looja

Barbara Shindelbauer – kontsept-  
siooni levitaja, Koolieelse õpetamise  
instituudi direktor

Viola de Galgóczy – muusikapeda-  
goog, kontseptsiooni kaasautor

REELI TÄNAVSVUU,  
Lähme Arvumaale  
Eesti kontaktisik  
reeli.tanavsuu@kadri.parnu.ee

## TÄHELEPANELIK LAPS

Kogumiku „Tähelepanelik laps“ töö-  
lehtede valik on lai erineva raskus-  
astme poolest. Sestap sobivad need  
lahendamiseks I ja II kooliastmele,  
osaliselt aga ka eelkooliealistele las-  
tele. Soovisime, et töölehed ärataksid  
lapse huvi. Seepärast on need värvilised  
ning sisaldavad palju põnevaid  
tegelasi.

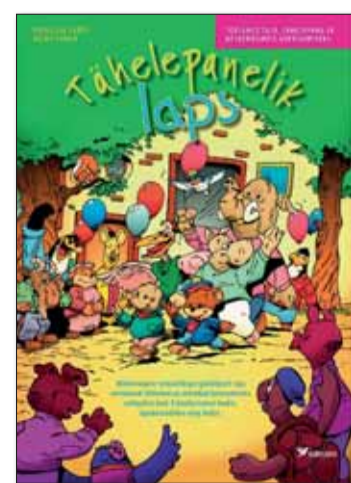
Eeskätt on kogumik mõeldud ka-  
sutamiseks aga õpiabitundides. Meie  
nägemuse kohaselt võiks igal õpiabi-  
lapsel olla oma isiklik mapp, mis sei-  
sab õpetaja käes ja millest õpetaja  
läbi aastate lapsele töölehti täita an-  
nab. Nii saab õpetaja ise vastavalt  
lapse arengutasemele pakkuda lapsele  
lahendamiseks üha keerukamaid  
ülesandeid.

Mõned näited: tööleht, milles  
laps peab loikama välja potikillid  
ja nendest terve poti kokku sobi-  
tama. Õpetajal on võimalus valida  
selle ülesande raskusastet. Potikilde

võib kokku panna nii kontuurjoone-  
te kohal (nii on lapsel lihtsam) kui  
ka puhtal laual, näidispilti ainult  
vaadates.

Või tööleht, kus on vaja ruudus-  
tikku joonestada ruumiline K-täht.  
Lihtsam variandis on ruudustiku  
ette märgitud punktid, mis tuleks  
ühendada. Lehe teisel poolel  
aga ruudustik ilma punktideta. Jäl-  
legi on õpetajal võimalus otsustada,  
kas ta palub lapsel teha mõle-  
mad pooled, alustades lihtsamast,  
või valib lastest lähtuvalt, kes peaks  
tegelema lihtsama, kes raskema  
ülesande.

Mõned ülesanded sisaldavad en-  
das lisaks põnevale tegelasele ka  
mingit lugu, millega on lapsel liht-  
sam suhestuda ning mis hoiab tema  
huvi tööülesande täitmise juures.  
Töölehti saab kasutada kahel erine-  
val viisil. Kui on soov arendada au-  
ditiivset tähelepanu, siis loeb õpetaja



teksti ise ette. Kui aga peaks eesmär-  
giks olema visuaalne tähelepanu  
tegelemine, saab laps ise töölehtede  
teksti läbi töötada.

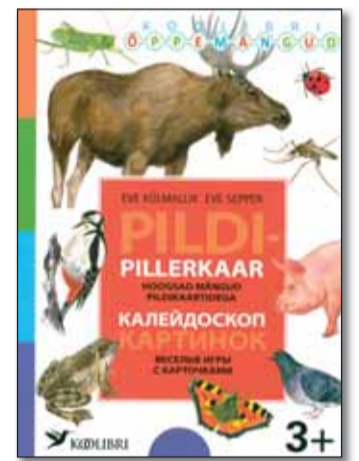
Enamiku töölehtede korraldused  
on võimalikult lühikesed, sest pikad

tööjuhised võivad last ehmata, mis-  
tõttu võib ta ennatlikult arvata,  
et ei saa selle lahendamisele hakka-  
ma. Pealegi, mida üldisem on tööju-  
his, seda enam võimalusi on õpetajal  
seda vastavalt vajadusele muuta.  
Näiteks võib mõnda töölehte lahenda-  
da nii kirjalikult kui suuliselt, ole-  
valt, kuidas õpetaja seda vajaliku-  
maks peab.

Et õpetajal oleks tundi lihtsam  
ette valmistada on mapi sisekaanel  
ära toodud ka ülesannete õiged  
vastused.

Lisaks taju ja tähelepanu arenda-  
misele on mõeldud ka mälu trenni-  
misele ning käelisele tegevusele (näi-  
teks kääridega välja löikumine ning  
klepppiltide kleepimine).

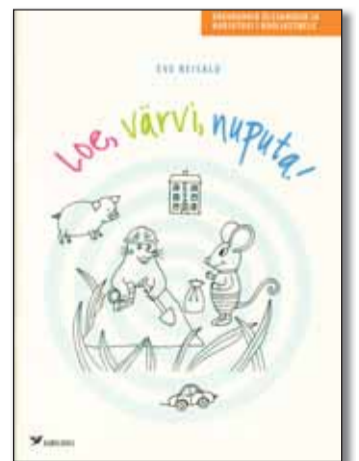
KAI ALIISA LÄÄTS,  
HEIDY SIIRAK,  
koostajad



Eve Külmaliik, Eve Sepper  
KOOLIBRI ÕPPEMÄNGUD. PILDIPILLERKAAR

128 värvilist kaarti + juhend  
Formaat: 10,5 x 14,5

Pildipillerkaar on mängukomplekt, kuhu kuulub 64  
kaardipaari: 16 kodulooma, 16 metslooma, 16 lindu  
ja 16 selgrootut. Juhend annab näpunäiteid 16 mängu  
läbiviimiseks. Mängudes on ühendatud liikumine,  
mäng ja õppimine. Mängud on mõeldud 6–16 mängi-  
gijale, neid saab rakendada lasteaias, koolis ja kodus-  
telgi pidudel. Ka sobivad kaardid ilmestama üldise-  
mat õppegevust ja on abiks eesti keele õpetamisel.  
Nendega saab mängida ka memorii.



Eve Reisalo  
LOE, VÄRVI, NUPUTA!  
Arendavaid ülesandeid ja harjutusi I kooliastmele

Materjal sisaldab ülesandeid, mille abil arenda-  
takse tähelepanu- ja keskendumisvõimet, mälu,  
taju, mõtlemist, funktsionaalset lugemisoskust  
ning loovust. Vihik sobib hästi ka I kooliastme  
ainetundides õpetuse diferentseerimiseks. Samuti  
saab materjali kasutada tundides lisaülesannete-  
na ja õppimise mitmekesistamiseks.