

TOP 10



1
Ulf Stark, Anna Höglund
Vilista mulle, Johanna



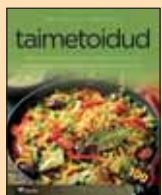
2
Hannah Miles
Toorjuustukoogid



3
Sarah Khan
Väike linnuraamat



4
Sohvi Viik
Teeme koos.
Mõnusad meisterdused



5
Carla Bardi
Maitsev ja tervislik.
Taimetoidud



6
Fiona Watt
Laste väike
muusikaraamat



7
F. Javier Lorente Puchades
Põnevat avastamist.
Inimese keha



8
Angry Birds.
Nägude raamat



9
Moemaja.
Tippmodellid



10
Alli Lunter
Heraklesest „Nullpunktini“
Põhikooli kirjanduskonseptid

LIISUSALMIDEST LAUAMÄNGUDENI

„Liisusalmidest lauamängudeni“ on minu teine raamat. Raamatus on luuletused, liisusalmid, ja mõistatused. Siit leiab ka kümne lauamängu valmistamisõpetuse ning juhendi; samuti kirjutatan lühidalt, kuidas iga mäng last arendab.

Minu looming on sündinud vajadusest leida teemadele vastavaid luuletusi ja mänge. Esialgu lugesin õige luuletuse leidmiseks läbi rohkesti luuleraamatuid. Siis sain aru, et lihtsam on ise luuletus kirjutada, sest nii räägib luuletus just sellest, mida ma õppetegevuses vajan.

Oma loomingus kasutan sageli laste abi: arutleme, millest võiks luuletus rääkida, otsime riime, kuulame rütmi, valime erinevate variantide vahel. Kui luuletus lastele meeldib, õpivad ja esitavad nad seda mõnuga. Eriti vahva on teha liisusalme ja



mõistatusi, millel väike viigur sees, sest lastele pakuvad sõnamängud lõbu ja lusti. Lisandub keelearenduslik aspekt: laps avastab, et ka sõnadega saab mängida. Selles raamatus on iga mängu alustamiseks oma liisusalm.

Uus lauamäng koos liisusalme ja valmib enamjaolt koos lastega. Lapsed lõikavad või joonistavad sobivaid pilte, kleebivad, kirjutavad numbreid ja sõnu, mõtlevad välja mängureegleid. Nii on võimalik, et iga käsitletava teema puhul valmib uus mäng. Mängu meisterdamine on lastele jõukohane tegevus ja põnev eneseteostus. Mäng on siis ea- ja teemakohane ning selle valmistamisel saab arvestada laste arengutaset ja huvisid.

Mängu mängimisel ei piirdata vaid täringuveeretamise või kaardiladumiseiga.

Lapsed arutlevad, loevad ja riimivad sõnu, moodustavad või laiendavad lauseid, õpivad uusi mõisteid, loendavad ja arvutavad. Mängu valmistamise variante on sageli mitu ning mängu saab mitmeti kasutada, reegleid võib vajadusel muuta. Mängu valmistamisel suhtlevad õpetaja ja lapsed omavahel pidevalt: räägivad, kuidas midagi teha; jagavad ülesandeid; otsivad lahendusi. Mängu valmistamine arendab laste loovust ja tekitab rahulolu iseendaga – tulemus on nähtav ja kasutatav. Kui laps on töös osalenud, hoiab ta mängu ja mängib rõõmuga. Omavalmistatud mäng on unikaalne, teist täpselt samasugust pole. Mängude meisterdamine ja nendega mängimine on üks koostöö võimalusi pere ja lasteaia vahel.

Mängud inspireerivad mõtlemist ja arendavad sotsiaalseid oskusi. Mäng on lapsele kõige loomulikum tegevus ja õppimine mängude abil on põnev, loov ning mõtestatud. Maailm astub mängu kaudu laste ellu.

MERIKE LILLO,

Tartu Lasteaia Helika pedagoog-metoodik

REIS MÖÖDA PÕNEVAID TEID

Ilma sotsiaalsete suheteta ja teiste inimeste ei kujuta ühiskonda keegi ette. Suhtlemine ja sotsiaalsed oskused ning vajadus olla sotsiaalselt aktiivne ümbritseb inimesi kõikjal juba väga noorest east peale. Selleks, et tänapäeva kiire elutempo ja paljude suhetega toime tulla, on järjest enam hakatud rääkima ka sotsiaalsetest oskustest. Sotsiaalseid oskusi saab laps kõige enam arendada eakaaslastega suheldes ja koos tegutsedes. Koolieelses eas on põhiliseks tegevuseks laste jaoks mäng. Laps õpib kõige paremini mängides ning ka tagasisidet lapse poolt omandatu kohta saab täiskasvanu kas lapsega mängides või laste mängu vaadeldes. Lähtudes enda kogemustest ning erinevate autorite arvamusest, pean oluliseks õppeaasta alguses hinnata 6-7-aastaste laste sotsiaalseid oskusi just mänguliselt ning mängu tulemustest lähtuvalt planeerida tegevusi viimaseks lasteaia-aastaks. Töötades lasteaiaõpetajana juba 20 aastat ja olles üks „Arenge jälgimise mängu“ autoreid, siis tundsin, et

lisaks muudele oskustele ja teadmistele on järjest enam vaja jälgida ja hinnata ka laste sotsiaalseid oskusi. Oma magistritöö raames tutvusin mitmete erinevate sotsiaalsete oskuste hindamise materjalidega, kuid ei leidnud sellist, mis oleks nii õpetaja- kui ka lapse- sõbralik ning annaks lapsele võimaluse olla aktiivne osaline ning samas annaks õpetajale võimalikult palju informatsiooni. Õpetajate jaoks on oluline, et oleks konkreetne alus, mille järgi hinnata lapse arengut ning anda ka tagasisidet lapsevanematele. Nii saigi välja töötatud ja loodud mäng, mis annab õpetajale võimaluse lastega läbi teha üks vahva reis, mille jooksul täidetakse kümnes erinevas peatuses erinevaid ülesandeid. Lapsed saavad võrrelda inimeste



erinevusi, võtta erinevaid rolle, otsustada hea ja halva vahel, suhelda aktiivselt sõpradega, olla abiks sorteerimisel, leida abivajajaid, mõista põhjustagajärg seoseid, nimetada tundeid ja jagada ning seda kõike koostöös teiste lastega. Mänguga on kaasas kogu vajalik pildimaterjal, juhend ja soovitud mängu edukaks läbiviimiseks. Õpetajal jääb üle vaid vahendid valmis panna ning mängima hakata. Seda mängu on katsetanud juba

vähemalt 152 last ning nende õpetajad ning tagasiside mängu kohta on olnud väga positiivne.

Mängulusti!

KRISTI KIRBITS,
autor

VÄRVILINE ON PÕNEV

Sari „Õpituba“ on täienenud raamatuga „Avasta värvimaailm“, mille on koostanud Ksenia Ivanova, Margarita Kask ja Kaidi Truus Pärnu lasteaiaast MAI.

Toetudes Tartu ülikooli materjalidele ja lähtudes koolieelse lasteasutuse riiklikust õppekavast, on nad kokku pannud praktilise materjali värvide tutvustamiseks. „Avasta värvimaailm“ on kompleksne kogumik, kus on lõimitud mitmed ainevaldkonnad, nagu keskond, keel ja kõne, matemaatika, liikumine, muusika ja soovi korral isegi toitumine.

Tööraamat hõlmab neli õppetegevust: „Põhivärvide olemus“, „Segavärvide olemus“, „Vikerkaar avastamine“ ja „Värvide pidu“. Need on üles ehitatud järjepidevusele ja uurimisele, lisaks on välja pakutud arvukalt teemaarendusi. Teemat toetavaid ning mitmekesistavaid mänge ja katseid leiab kasutaja raamatu lõpus olevatest li-



sadest, mõningad soovitud on toodud ka teemade juures. Värvide peo aitavad meeleeolukaks kujundada Riina Turi kirjutatud algupäraseid lood „Kuidas maailm värviliseks muutus“ ja „Kuidas vikerkaar endale värvid sai“.

Iga teema lõpus on neli töölehte. Neist esimene on mõeldud täitmiseks tegevuse käigus ja ülejäänud iseseisvalt – kas kodus või asjapasas lapsele sobival ajal. Lapsel avaneb neid täites võimalus kirjutada, lahendada ristsõna, joonistada, värvida, kleepida. Nagu „Õpituba“ sarjas tavaks saanud, sisaldab raamat ka kleepsulehte, mis teeb töölehtede täitmise lapse jaoks vaheldusrikkamaks. Kleepsud ja muud tööraamatu illustatsioonid on joonistanud Svetlana Bezdomnikova, raamatu üldkujunduse on teinud Mare Kõrtsini.

Õppematerjali sihtgrupiks on 5–7-aastased lapsed, kes juba oskavad teha tead-

likult koostööd, läbi viia katseid, põhjendada saadud tulemusi, mõista hüpoteesi olemust. Paljud ülesanded baseeruvad lapse käelisel tegevusel. Olenevalt teema keerukusest ja ajalisest pikkusest võib õpetaja jaotada tegevuse ka kahele päevale. Katsete osas rõhutavad autorid, et õpetaja peaks need alati eelnevalt läbi proovima just nende värvide ja vahenditega, millega lapsed tööle hakkavad. Nimelt on müügil olevate värvide koostis tänapäeval väga kõrkuv, mistõttu värvide kokkusegamine ei pruugi alati anda soovitud tulemust.

Olgu veel lisatud, et kuna üldkeelse mõistete värv ja värvus kasutust ei eristata, on raamatus juttu värvist (kui silmaga tajutavast keha omadusest), süvenemata erialateadlaste oskuskeelde, mis värvi ja värvust eristab. Nutikamatele lastele võib õpetaja vastavaid erinevusi kahtlemata ka selgitada.

Sarjas „Õpituba“ on varem ilmunud „Avasta muutused“, „Avasta vedelikud“, „Lähme arvumaale“ ja „Häälikust jutuni“.

KÄRT JÄNES-KAPP,
toimetaja