

Kätlin Gyarmati

LASTEAIAST KOOLI

Lõbus ja aktiivne arengu jälgimise
mäng koolieelikutele



2021

Teksti autor: Kätlin Gyarmati
Keeletoimetaja: Anu Stolovitš
Toimetaja: Kristi Kingo
Illustratsioonid: Heidi Hmelnitski
Fotod: Kätlin Gyarmati
Kaante taustad: freepik.com
Küljendaja: Alar Kitsik

Autoriõigus: Atlex OÜ ja autor, 2021

Kõik õigused kaitstud. Igasugune autoriõigusega materjali ebaseaduslik paljundamine ja levitamine toob kaasa seaduses ette nähtud vastutuse.

atlex

Atlex OÜ
Kivi 23
51009 Tartu
Tel 734 9099
Faks 734 8915
atlex@atlex.ee
www.atlex.ee

ISBN: 978-9916-620-02-1

EESSÕNA

Lapse arengu analüüsimine ja hindamine on oluline lapse eripära mõistmiseks, erivajaduste väljaselgitamiseks, positiivse enesehinnangu kujundamiseks, lapse arengu toetamiseks ning õppe- ja kasvatustegevuse kavandamiseks koostöös lapsevanematega.

Käsitletava arengumängu abil saab jälgida lapse arengu mitmesuguseid valdkondi mänguliselt ja lapsele huvipakkuval meetodil. Mäng koosneb väga erisugustest mängulistest ülesannetest, mida lapsed individuaalselt erinevates mängukeskustes lahendavad. Mängukeskused võib iga lasteaed luua just oma kodualevi või lasteaia eripära silmas pidades.

Sellel arengumängul on mitu eesmärki: selgitada välja sel õppeaastal esimesse klassi minevate laste tugevad küljed ning võimalikud murekohad, anda koolirühma õpetajatele informatsiooni, millele veel tähelepanu pöörata, ning olla orientiiriks lapsevanematega toimuvatel arenguestlustel.

Ülesannete aluseks on võetud riiklikust õppekavast tulenevalt 6–7-aastaste laste eeldatavad oskused ja pädevused, mille kaudu on võimalik hinnata nii laste kognitiivseid, sotsiaalseid kui ka füüsilisi oskusi.

Arengumäng võiks leida aset iga koolirühmaga eraldi ning seda võivad korraldada lasteaia meeskonnaliikmed. Mängu käigus märgivad mängukeskuste juhendajad lapsega kaasas olevale juhendile üles olulise teabe, millest päeva lõpus tehakse kokkuvõte.

Kõige tähtsam on siiski see, et lastele see mäng rõõmu valmistaks!

SISUKORD

JUHEND ÕPETAJALE	5
1. MÄNGUKESKUS – POSTKONTOR	6
2. MÄNGUKESKUS – TERVISEKESKUS	7
3. MÄNGUKESKUS – POOD	8
4. MÄNGUKESKUS – SPORDIKESKUS	9
5. MÄNGUKESKUS – MUUSIKAKOOL	10
6. MÄNGUKESKUS – KUNSTINÄITUS	11
7. MÄNGUKESKUS – RAAMATUKOGU	12
8. MÄNGUKESKUS – KOOL	13
ARENGUMÄNGU MÄNGIMISEKS VAJALIKUD TÖÖLEHED JA NÄIDISMATERJALID ...	14
TULEMUSTE LEHT	15
POSTKONTOR – ÜMBRIK.....	16
POSTKONTOR – KIRJAPABER.....	17
POSTKONTOR – POSTMARGID	18
POSTKONTOR – MÄNGURAHA	19
TERVISEKESKUS – SILMAKONTROLI LEHT	20
TERVISEKESKUS – PILDIREAD TOIDUAINETEGA	21
POOD – PILDIKAARDID POE SEINALE	22
KUNSTINÄITUS – PILDIKAARDID „Mis on pildil valesti?“	23
KUNSTINÄITUS – TÖÖLEHT „Kujundid“	24
RAAMATUKOGU – TÖÖLEHT „Aastaajad“	25
KOOL – TÄHEKAARDID	26
KOOL – PILDIKAARDID.....	28
KOOL – TÖÖLEHT „Kell“	30
TÄNUKIRI LAPSELE.....	31
LISATÖÖLEHED KOOLIKÜPSUSE TOETAMISEKS	32

JUHEND ÕPETAJALE

Arengumängu korraldamiseks peaks kõigepealt läbi mõtlema sellega seonduvad võimalused – ruumid, personal ja ajakulu. Seejärel tuleks luua mängukeskused vastavalt võimalustele, kas siis erinevatesse ruumidesse või koondada ühte suuremasse ruumi, nt saali. Keskused soovitaks märgistada vastava nimesildiga, näiteks poe mängukeskuse uksele või juurde silt „POOD“ jne.

Tulemuste leht ja lisalehtedel olevad töölehed tuleb välja printida, kuid samas võib kasutada ka muid sarnaseid vahendeid ning mängu vastavalt lasteaiale ja lastele ise kohandada.

Enne mängu algust selgitab rühmaõpetaja lastele nt hommikuringis arengumänguga seonduvat. Seejärel annab õpetaja igale lapsele suure kileümbriku või kilekaaned, mille sees on nummerdatud mängukeskustega tulemuste leht ja mänguraha – 15 eurot. Tulemuste lehele kirjutab laps oma nime ja kuupäeva ning mäng võibki alata.

Õpetaja saadab lapsed oma rühmast (**ühekaupa**) teele u 5 minutilise vahega. Vaadates tulemuste lehel olevat, siirdub laps otsima järgmist mängukeskust. Lapsel on kaasas suur kileümbrik või -kaaned, kus sees on raha ja leht mängujuhisega ehk tulemuste leht. Lehte kannab laps endaga kaasas keskusest keskusesse.

Kui laps vajab mängukeskuses ülesannete lahendamisel täiendavat abi, siis teeb selles mängukeskuses viibiv juhendaja tulemuste lehe vastavasse lahtrisse märkmeid. Kommentaarideks võib kasutada ka lehe tagumist poolt. Mängu käigus võib läbiviija esitada ka küsimusi, mis otseselt ei näita ega mõõda midagi, aga võimaldavad mõista, kui hea otsustaja või põhjendaja on laps. Õpetajate loovus on selles mängus ainult plussiks. Kogu mängu jooksul püütakse hinnata lapse kuulamisoskust, sotsiaalsust ja motiveeritust.

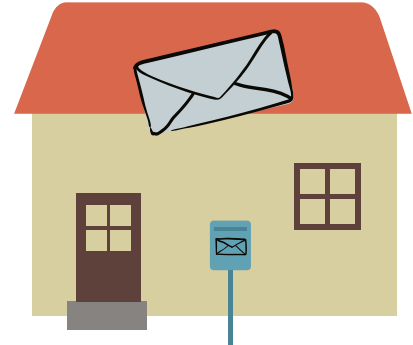
Arengu jälgimise mängu on soovitatav mängida kevadel, enne koolikaartide täitmist ja arenguveestlusi.

Vahvat mängulusti ja toremaid hetki koos lastega!

1. MÄNGUKESKUS – POSTKONTOR

VAJALIKUD VAHENDID:

- ÜMBRIKUD
- KIRJAPABER
- MARK
- POSTKAST
- PEENRAHA (vajaduse korral)

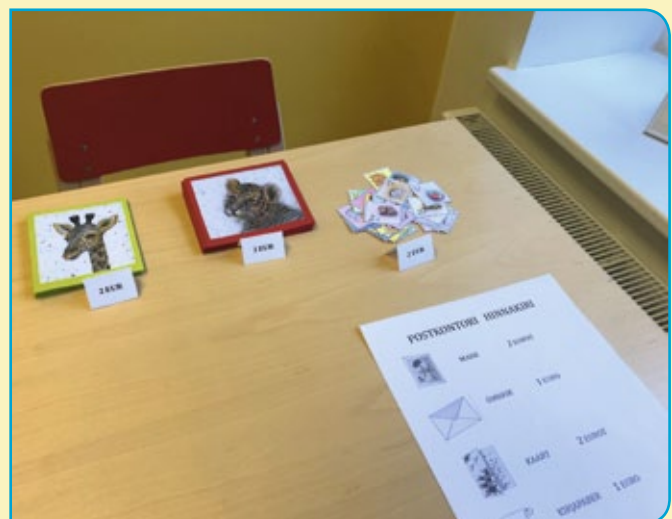


Laps ostab endale ümbriku, margi ja kirjepaberit ning arvutab maksumuse – kõik kokku võiks maksta 5 €. Seejärel kirjutab laps ümbrikule oma nime ja rühma nime (ärakiri). Margi liimib ümbrikule.

Kirjepaberile kirjutab laps foneemitaaju kontrollimiseks mängukeskuse juhendaja poolt ette öeldud lause. Näiteks: „Kass kaalub kalu“. Kirjepaber pannakse ümbrikusse ja ümbrik postkasti (võib ise meisterdada). Laps saab ümbriku hiljem, kui post n-ö kohale jõuab, oma rühmas kätte. Ümbriku lunastamiseks rühmas võib küsida lapselt, kas ta mäletab, millise margi ta ümbrikule ostis.

Lõpetuseks täidab juhendaja tulemuste lehe lapse soorituse kohta selles mängukeskuses ja annab lehe lapsele tagasi.

HINNATAKSE: ARVUTAMISOSKUST, FONEEMITAJU, ÄRAKIRJA OSKUST



2. MÄNGUKESKUS – TERVISEKESKUS

VAJALIKUD VAHENDID:

- SILMAKONTROLI LEHT
- 3 PILDISEERIT VIIE TOIDUAINEGA

Mängukeskuses viib juhendaja läbi „silmakontrolli“, kus kontrollitakse, kas laps tunneb kujundeid, tähti, numbreid ja värve. Seejärel soovitatakse lapsele jätkuva hea tervise tagamiseks osta poest teatud toiduaineid. Lapsele näidatakse ühte pildiseeriat viie erineva toiduainega, mida ta poest ostma peaks, ja palutakse need meelde jätta (laps saab pildiseeriat vaadata u 30 sek).



Lõpetuseks täidab juhendaja tulemuste lehe lapse soorituse kohta selles mängukeskuses ja annab lehe lapsele tagasi.

NB! Iga pildiseeria alla on kirjutatud number (1, 2 või 3). Selle mängukeskuse juhendaja märgib numbri lapse tulemuste lehele, et järgmise mängukeskuse juhendaja saaks lapse mälu kontrollida.

HINNATAKSE: TÄHTEDE, NUMBRITE JA KUJUNDITE TUNDMIST

