

LAPSE EELDATAVAD ÜLDOSKUSED

1. Mänguoskused

1.1 Mängu tähtsus lapse arengus.

Mäng on põhiline õppemeetod koolieelses eas. Mängu ja mängu elemente kasutatakse kõikides tegevustes. Mäng on lapse loomulik viis õppimiseks ja arenemiseks. Laps saab mängu kaudu positiivse õppimise kogemuse. Mäng on tegevus, mis vastab lapse füüsilistele ja psüühilistele vajadustele. Õppe- ja kasvatusprotsessi planeerimisel ja läbiviimisel kasutatakse erinevaid mänguliike: õppemängud, liikumismängud, rolli- ja loovmängud, laulumängud, lauamängud, ehitusmängud, liiva- ja veemängud jne

Mängus väljendab laps oma kogemusi, hangib uusi teadmisi ja oskusi. Mängus paistavad välja lapse huvid, kõik, mis on teda mõjutanud ja mille üle ta aru peab.

Mängides õpitakse mõistma maailma, eri olukordi, kogetakse tõelisi ja sügavaid tundeid, õpitakse oma tunnetega hakkama saama ja suhtlema ümbritseva maailmaga. Mängul on kultuuri kandev jõud.

Mäng arendab lapse mõtlemise mitmekülgust, intellektuaalseid võimeid, reeglitest arusaamist, keskendumisvõimet, kujutlusvõimet, mootorikat; suurus-, tugevus-, ja ruumisuhteid, laiendab teadmisi ümbritsevast, iseseisvust, loovust jm Õpitakse tundma esemete omadusi neid mitmel erineval viisil kasutades jne.

Mängu kestvus sõltub lapse vanusest ja arengutasemest. Püsivust nõudvate mängude jaoks vajab laps piisavalt aega, mis võib ulatuda 15 - 45 minutini.

Täiskasvanu juuresolekul on suur tähtsus. Õpetajast sõltub kas ja kuidas laps mängib, kuidas mängud arenevad. Õpetaja turvaline lähedalolek ja juhendamine julgustavad last maailma vallutama. Vajadusel tuleb mängu sekkuda peenetundeliselt, kuid liigset mängu juhendamist tuleb vältida.

1.2 Mängu juhendamine võib olla otsene või kaudne.

Otsese juhendamise meetoditeks on suuline juhendamine, näidismäng või kaasamängimine. Näidismäng sobib hästi väikelaste juhendamiseks. Kaasamängimine on vajalik kui laste koosmäng ei hakka sujuma või puudub ettekujutus mängu kulust ja vahendite kasutamisest. Kaasamängimisel õpetaja näitab erinevaid rolle ja nende juurde kuuluvaid tegevusi.

Kaudse juhendamise meetoditeks on aja, ruumi ja vahendite piisavuse tagamine, laste tegevuskeskkonna kujundamine ja mängurühmade moodustamine.

1.3 Mängu juhendamise ülesanded:

- 1) laiendada mängu temaatikat,
- 2) rikastada ja süvendada mängu sisu,
- 3) arendada lastevahelisi suhteid, tundma rõõmu võidust ja suuta taluda kaotust võistlusmängus,
- 4) innustada iseseisvalt mängima,
- 5) hoolitseda mänguvõimaluste eest,
- 6) näidata uute mänguvahendite ja materjalide kasutamise võimalusi,
- 7) tagada reeglipäraselt piisavalt mänguaega.

Mängu analüüsimine annab väärtuslikku teavet lapse arengutasemest ja vajadustest. Mäng peegeldab lapse arengut.

1.4 Mängude liigid ja laste oskused vanuseti.

Rollimäng

2-3 aastane	3-4 aastane	5-6 aastane
1. Teisel eluaastal paneb lauale nukunõud ja söödab nukku. 2. Kammib nukku ja iseennast. 3. Mängib mitmesuguseid episoodide pereelust (ajalehe lugemine, teleri vaatamine, põranda pühkimine). 4. Laps joob ise tühjast tassist, sööb lusikaga (tegevus on suunatud mängijale endale). 5. Kolmandal eluaastal saab oluliseks mitmesuguste igapäevaolukordade matkimine. 6. Poiss matkib oma isa, tüdruk oma ema,	1. Neljandal eluaastal kujuneb rollimäng (mängib ema, autojuhti, müüjat, arsti). 2. Kui laps võtab endale kindla rolli, siis annab roll mängule ka suuna. 3. Lapsel kujuneb huvi teatud mänguteemade vastu (kool, lasteaed, kauplus jne). 4. Laps hakkab mõistma mängu sümboolset tähendust. 5. Üksi- ja koosmäng on tihedalt seotud (räägib eri rolle mängides erineva hääletooniga). 6. Laps õpib mängima koos kaaslastega	1. 5-6 aastased oskavad ühendada eri allikatest saadud kogemusi, teadmisi ja muljeid. 2. Laps on mängus iseseisev, mängusüžeed muutuvad keerulisemaks ning loovamaks, rollid määravad nii tegevuse kui ka mängumaterjali sisu. 3. Kasvab nõudlikkus rolli täitmise suhtes, enne mängu lapsed lepivad kokku rollides, loovad mängukeskkonna, valivad või meisterdavad vahendid.

õde või vanaema. 7. Laps hakkab igapäevaelus nähtut mängu üle kandma. 8. Hakkab toiminguid mängus võrdlema täiskasvanute omadega tegelikkuses. 9. Mängu ideed tekivad vahetult tajutud ja nähtud mänguasjade kaudu.	kestvamalt ja sõbralikumalt. 7. Rolle jaotatakse enne mängimist omavahel harva, nii õpib laps mängima kõrvuti, segamata teisi.	4. Mängudesse ilmub rollisuhtlus (arst lohutab patsienti, müüja tutvustab ostjale kaupa jne). Areneb nii koosmänguoskus kui ka üksinda mängimise oskus (režissöörimängud). 5. Režissöörimängus täidavad rolle mänguasjad. Laps käitub mängus kui lavastaja ja osatäitja. 6. Üha olulisemaks muutub lapse mängus kõne, mis tähistab mitmeid rollitegevusi ja -suhteid. 7. Kujuneb konfliktide lahendamise oskus, laps hakkab mängima teistega koos, valides mängukaaslasi nii sümpaatia alusel kui ka ühisest huvist mängu teema vastu.
---	--	--

Ehitusmäng

2-4 aastane	3-4 aastane	5-6 aastane
1. Alguses on ehitajaks täiskasvanu ja laps lõbustab end ehitatu ümberlukkamisega. 2. Teise eluaasta II poolel suudab laps rõngaid suuruse järjekorras pulgale lükkida, tegevus muutub sihikindlamaks, kasvavad osavus, tahtejõud ja kujutlusvõime.	1. 3-4 aastaste puhul on oluline juba mõtestatud tegevus, mis eeldab lapse teadmisi, mõttetööd ja fantaasiat. 2. Nad suudavad koos mängida väikeste rühmadena, jagada omavahel ehitusmaterjali, kooskõlastada mängutegevusi ja saavutada ühist tulemust.	1. 5-6aastase rühmas omandab suure tähtsuse sõna 2. Mängu iseloomustab ideede mitmekesisus, lapsed jälgendavad mängus täiskasvanute tegevust komplekselt - ühed veavad materjali, teised püstitavad seinu, kolmandad juhivad kogu tööd jne.

3. Kolmandal eluaastal ehitab laps klotsidest esemeid ja hooneid, õpib ühendama eri suuruse ja kujuga klotse.	3. Uued teadmised avalduvad ehitusmängu kvaliteedis. Neljandal eluaastal ei vaja laps enam töövõtete ettenäitamist, täiskasvanu osaks jääb lapse mõtet ja fantaasiat ergutada. 4. Just rõõm valminud ehitisest on see, mis sunnib last pöörduma täiskasvanu poole. Ta ootab hinnangut ja tunnustust.	Kui mängu jaoks on vaja mõni mänguasi valmistada, siis väljuvad lapsed ajutiselt mängust, aga see ei katke, sest pärast vajaliku asja meisterdamist tulevad nad mängu tagasi.
---	---	---

Õppemäng

2-3 aastased	3-4 aastased	5-6 aastased
1. Lapse tähelepanu on veel lühiajaline, seetõttu on oluline seostada õppeülesandeid aktiivse liikumise ja tegutsemisega (loomade liikumine, häälte matkimine, esemete äratundmine heli järgi jne). 2. Laps õpib esemeid tundma, tajudes neid mitme meelega, mis on olulised lapse sensoorse arengu seisukohalt (vaatlemine, kuulamine, kompimine jne). 3. Esialgu on vaadeldavad ja võrreldavad esemete erinevused, hiljem seostada asju ühesuguste tunnuste järgi. 4. Esialgu on laste mängudes piltidel	1. Lapsel on kogunenud konkreetseid teadmisi ümbritsevast maailmast, tal on kujunenud oskus teha lihtsamaid üldistusi. 2. Laps kõneleb mängus põhjalikult esemetest ning nende omadustest. Õpib kirjeldama ja rääkima esemetest, mida ta ei taju vahetult, vaid meenutab mälu järgi. 3. Laps jälgib ennast mängus ise ja võrdleb oma käitumist teiste omaga. 4. Mängudes rakendatakse erinevaid meeli: haistmine, kuulmine, nägemine. 5. Sobivad on nukumängud, mille juurde kuuluvad kodutarbed, ning muusikalised mängud, et eristada madalat ja kõrget heli, erinevaid	1. Selles eas huvitab last loodus ja keskkond. Saadud teadmisi on vaja kinnistada praktilises tegevuses – õppemängus. 2. Lapsed õpivad ise mängu organiseerima, ühinema rühmadesse ning kestvalt mängima. Nad seavad ise eesmärgi ja lõpetavad mängu. Esikohal on mängu täpsus ja reeglite kinnipidamine. 3. Laps märkab esemete erinevusi ja hakkab neid mälu järgi võrdlema. Tunnetab ümbritseva maailma esemete mitmekesisust, oskab teha üldistusi. 4. Sõnalistes õppemängudes õpivad

kujutatud 1-2 eset, mille valikute arv järjest suureneb.	häälightsi. 6. Kõne arendamiseks sobivad kauplusemängu erinevad variandid. Sobivad ka sõnalised mängud, kus tuleb ära arvata ning otsida ja peita esemeid ning mänguasju	lapsed koostama lühikesi jutukei mänguasjadest ning välja mõtlema mängu ja mõistatusi.
--	---	--

2. Tunnetus- ja õpioskused

Tunnetusoskus on oskus tahtlikult juhtida oma tunnetusprotsesse, st oskust juhtida oma taju, tähelepanu, mälu, mõtlemist, emotsioone ja motivatsiooni.

Õppimisoskuse all mõistetakse lapse suutlikkust hankida teavet, omandada teadmisi ja oskusi ning uurida ja katsetada. Õpioskused kujunevad tunnetusoskuste arengu alusel.

Õppimine on inimese sünnipärane tung ja tegutsemise põhimotiiv. Laps uurib, vaatleb, katsetab, tahab avastada ja teada saada, hankides infot oma kogemuse ja aktiivse tegutsemise kaudu. Tänapäevaste õpiteooriate järgi õpivad lapsed kõige tõhusamalt just argiolukordades, eriti siis, kui õpitav on neile tähtis.

2.1 Tunnetus- ja õpioskused vanuseti:

3 eluaasta lõpuks	5 eluaasta lõpuks	7 eluaasta lõpuks
1. Leiab tegutsemisajendi, plaanib ja organiseerib tegevusi täiskasvanu abiga, täiskasvanu suunab lapse tegevust kõne kaudu. 2. Plaanib osaliselt oma käitumist ja tegevust iseendale suunatud kõne vahendusel. 3. Keskendub tegevusele lühikeseks ajaks, tema tähelepanu ei ole veel püsiv.	1. Tegutseb lühikest aega iseseisvalt, kuid tegutsemiskindluse saavutamiseks vajab veel täiskasvanu abi. 2. Reguleerib oma käitumist ja emotsioone täiskasvanu abiga, hakkab oma tegevust planeerides ja korraldades kasutama sisekõnet. 3. Tegutseb koos teistega. Teda motiveerivad tegevused eakaaslastega.	1. Organiseerib ja plaanib oma igapäevaseid tegevusi ja tuttavat keskkonda, seab eesmärged, üritab tegutseda sihipäraselt ning lõpetab alustatud tegevuse. 2. Suudab reguleerida oma emotsioone ja käitumist, kasutades selleks kõnet nii aktiveerivas kui ka pidurdavas rollis. 3. Toetub tegutsedes oma tegevusele

4. Tegutseb vahetult nii konkreetsete asjadega kui ka neid kujutavate sümbolitega. 5. Kordab ja jäljendab varasemaid kogemusi ning mäluilte nii konstruktiivses mängus kui ka lihtsas rollimängus. 6. Mängib mõnda aega koos teistega ja järgib lihtsamaid reegleid. 7. On omandanud sõnavara, mis võimaldab tal ennast väljendada. 8. Osaleb dialoogis. 9. Jälgib lihtsaid lookesi ja eristab kogemusele tuginedes realistlikke sündmusi väljamõeldud lugudest. 10. Mõistab osaliselt lihtsamat kõnet ka ilma toetava vihjeta ning saab aru lihtsamatest ülekantud tähendustest. 11. Rühmitab asju ja esemeid ühe või mitme tajutava omaduse või nimetuse järgi. 12. Tal on ettekujutus arvamõistest ja värvuste nimetustest. 13. Leiab võrdluse alusel asjades ühiseid ja erinevaid jooni ning nendevahelisi seoseid, kasutab info saamiseks keelt. 14. Tema ettekujutus oma teadmistest ja oskustest on ebarealistlik. 15. Omandab uusi seoseid, mõisteid ja teadmisi korduva kogemuse,	4. Tema keeleline areng võimaldab lahendada ülesandeid ja probleeme ning saavutada kokkuleppeid. 5. Konstrueerib, katsetab ja uurib erinevaid võimalusi, kasutades nii sümboleid, kujutlusi kui ka reaalseid esemeid ja objekte. 6. Osaleb erinevates mänguliikides ja loovtegevustes. 7. Räägib esemetest, mis pole kohal ja olukordadest, mis toimusid minevikus või leiavad aset tulevikus, ning fantaseerib. 8. Keskendub huvipakkuvale tegevusele mõnikümmend minutit. 9. Oskab vaadelda ja märgata detaile, olulisi tunnuseid ja seoseid. 10. Eristab rühmi ja oskab neid võrrelda ning saab aru lihtsamate mõistete kuuluvusest, alluvusest ja üldistusastmest. 11. Tal on ettekujutus numbritest, tähtedest ja sümbolitest; 12. Omandab teadmisi kogemuste ja kõne kaudu, tegutseb aktiivselt ning lahendab probleeme. 13. Kasutab teadmiste omandamisel ja kogetu meenutamisel intuiitselt lihtsamaid meeldejätmise viise (mälustrateegiad).	antavale tagasisidele, eakaaslaste hinnangule ja võrdlusele teistega. 4. Keskendub korraga mitmele tegevusele või stiimulile ning on suuteline kehtvaks tahtepingutuseks. 5. Seab uudsetes olukordades täiskasvanu sõnalise juhendamise järgi eesmärke ning valib tegutsemisstrateegiad. 6. Katsetab, konstrueerib ja uurib, kasutades oma teadmisi ja varasemaid kogemusi uues vormis ja kombinatsioonis. 7. Osaleb erinevates mänguliikides, järgib reegleid. 8. Liigitab ning tajub esemeid ja sündmusi tervikuna, saab aru nendevahelistest seostest ning suudab olulist teadvustada täiskasvanu abiga. 9. Loob uusi seoseid eeskujude, seletuste, kuulamise ja nägemise kaudu. 10. Kasutab nii kaemuslik-kujundlikku kui ka verbaalset mõtlemist. 11. Kasutab eakaaslastega suheldes arutlevat dialoogi. 12. Huvitub sotsiaalsetest suhetest, räägib enam iseendast ning tunneb huvi teiste vastu.
---	--	--

aktiivse tegutsemise ning mudelite järgi õppimise kaudu; vajab oma tegevusele tagasisidet.		13. Teab ja kasutab tähti, numbreid, sümboleid, kirjutab etteütlemise järgi lihtsamaid 1-2 silbilisi sõnu ning teeb lihtsamaid matemaatilisi tehteid. 14. Orienteerub oma teadmistes, märkab detaile ja seoseid, kasutab teadmisi uusi ülesandeid lahendades nii uudses kui ka sarnases olukorras, kuid vajab juhendamist ja abi seoste loomisel eelnevaga. 15. Oskab suunamise ja õpetamise korral kasutada lühikest aega õppimisstrateegiaid, tajub oma mälu mahtu ning kordab teadlikult üle meeldejäetavat materjali.
---	--	--

3. Sotsiaalsed ja enesekohased oskused

Inimese vaimsed võimed ja sotsiaalsed oskused on tihedalt seotud.

Lapse sotsiaalne areng peab tagama ühiskonnas elamiseks vajalike sotsiaalsete oskuste ja pädevuste omandamise. Seepärast on sotsiaalsete teadmiste ja oskuste ning väärtushinnanguliste hoiakute kujundamine üks tähtsamaid kasvatusülesandeid.

Lapse esmane ja kõige mõjuvõimsam arengukeskkond on perekond. Eakaaslaste ja muu keskkonna mõju lisandub hiljem. Suhtlemises kaaslastega algab lapse tegelik lõimumine ühiskonda.

3.1 Sotsiaalsed ja enesekohased oskused vanuseti

3 eluaasta lõpuks	4 eluaasta lõpuks	5 eluaasta lõpuks
1. Saab aru, et inimestel võivad olla tema omadest erinevad tunded ja emotsioonid. 2. Tal on osaliselt kujunenud enesetunnetus ja eneseteadvus. 3. Väljendab tugevaid emotsioone, oma mina. 4. Võib karta tundmatuid ja uusi asju. 5. Tahab igapäevastes olukordades valikute üle ise otsustada ning üritab neid ka täide viia. 6. Tema enesekindlus on kõikuv. Enesekindluse saavutamiseks vajab ta turvalisust, tunnustust, rutiini ja reegleid. 7. Osaleb täiskasvanuga ühistegevustes, teisi lapsi pigem jälgib, tegutseb nendega kõrvuti. 8. Jagab mõnikord oma asju ka teistega, valdavalt on ta siiski omandihoidja. 9. Loob sõprussuhteid nendega, kellega on tihti koos, tegutseb kontakti luues ja säilitades sihipäraselt. 10. Algatab vestlust eri partneritega erinevatel teemadel. Tajub, mida teised teavad ja mis on neile uus.	1. Hakkab mõistma teise inimese tundeid ja mõtteid. 2. Väljendab oma emotsioone ja räägib nendest. 3. Suhtleb ja tegutseb enamasti iseseisvalt ning orienteerub oma suutlikkuses. 4. Suudab kuigivõrd vastutada oma tegevuse eest. 5. On tundlik teiste hinnangute suhtes, need mõjutavad tema enesehinnangut. 6. Imiteerib täiskasvanu tegevusi ja rolle, kasutades tema sõnavara ja maneere. 7. Eelistab sootüübilisi mängu. 8. Naudib rühma kuulumist ja eakaaslaste seltsi ning ühistegevust, teeb eesmärgi saavutamiseks koostööd, jagab ja vahetab. 9. Aktsepteerib reegleid, kogemusi ja muutusi, jälgib reeglite täitmist teiste poolt. Kõne areng võimaldab arusaamatusi lahendada verbaalselt. 10. Oskab avalikus kohas sobivalt käituda ning teab, mida tohib, mida mitte.	1. Mõistab teiste inimeste tundeid ja nende mitteverbaalseid väljendusi. 2. Vastutab rohkem oma tegevuse eest ning räägib oma kavatsustest. 3. Suudab oma emotsioone ja käitumist kontrollida, oskab ka teisi arvestada ning suhtub teiste laste tegevusse sallivamalt. 4. Suudab tegutseda iseseisvalt ning sõltub vähem oma vanematest. 5. Algatab mängu ja tegevusi. 6. Püüab kõigega hakkama saada, on tundlik oma ebaõnnestumiste ja teiste hinnangute suhtes, otsib vastastikust mõistmist ja kaasaelamist oma tunnete. 7. Hoolib väiksematest, osutab abi ja küsib seda vajaduse korral ka ise. 8. Loob sõprussuhteid. 9. Järgib rühmas reegleid ning arvestab rühma vajadusi. 10. Talub muutusi ja vanematest eemalolekut, siiski on uues situatsioonis ebakindel ja võib tõmbuda endasse. 11. arutleb lihtsamate eetiliste probleemide üle ning teeb vahet hea ja halva vahel nii enda kui teiste suhtes.

11. Täidab igapäevaelu rutiini. 12. Järgib lihtsamaid sotsiaalseid reegleid ning eeskujudele toetudes jäljendab igapäevaelu rolle ja tegevusi.		
---	--	--