Euroopa Liit
Euroopa Sotsiaalfond

Eesti tuleviku heaks

Jelena Strebeleva

Mõtlemise kujundamisest arenguliste erivajadustega lastel

Eripedagoogi käsiraamat

Jelena Strebeleva

Mõtlemise kujundamisest arenguliste erivajadustega lastel

Eripedagoogi käsiraamat

atlex
Tartu, 2010

Originaali tiitel:
Формирование мышления у детей с отклонениями в развитии
Книга для педагога-дефектолога
Е. А. Стребелева

Venekeelse väljaande kirjastanud: © ООО «Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС», 2001

Raamatu väljaandmist eesti keeles on toetanud Euroopa Sotsiaalfond ja Eesti riik programmi “Hariduslike erivajadustega õpilaste õppevara arendamine” kaudu

Eesti tuleviku heaks

Euroopa Liit
Euroopa Sotsiaalfond

Tõlkinud Ülle Kuusik
Toimetanud Tiiu Puik
Keeleliselt toimetanud Kairit Henno

Küljendanud Monika Paleviciute
Kaane kujundanud Kairi Kullasepp
Tõlge eesti keelde © AS Atlex, 2010. Kõik õigused kaitstud.

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

ISBN 978-9949-9048-0-8

SISUKORD

Tõlkija saatesõna **6**
Sissejuhatus **8**
1. ptk. KAEMUSLIK-PRAKTILINE MÕTLEMINE **10**
1. osa. Kindla funktsiooniga esemete kasutamine 14
2. osa. Abivahendite kasutamine praktilistes probleemsituatsioonides 17
3. osa. Praktilise proovimismeetodi kujundamine 22
4. osa. Põhjuse-tagajärje seoste kindlaksmääramine 28

2. ptk. KAEMUSLIK-KUJUNDILINE MÕTLEMINE **32**
1. osa. Terviktaju kujundamine piltidel kajastatud situatsioonide põhjal 32
2. osa. Esemete omadustest ja tunnustest üldistatud kujutluste loomine, asendus- ja modelleerimistoimingute kujundamine 86
3. osa. Sõna ja kujutise vahelise seose loomine 100

3. ptk. VERBAALNE MÕTLEMINE **123**
1. osa. Rühmitamisülesanded 123
2. osa. Järjestamisülesanded 128
3. osa. Hulgakujutluste arendamine 136
4. osa. Põhjuse-tagajärje seoste mõistmine 138
5. osa. Pildi varjatud mõttest ning huumorist arusaamine 141

Lisad **145**
Kokkuvõte **156**
Soovitatav kirjandus **157**

Tõlkija saatesõna

J. Strebeleva on Venemaa nüüdisaegse koolieelse eripedagoogika juhtfiguure. Oma tegevust selles vallas alustas ta praktikuna, töötades AEV-laste lasteaia-eripedagoogina, õppealajuhataja ning juhatajana. Hiljem siirdus ta tööle Moskva pedagoogilisse instituuti, kus rajas koolieelse eripedagoogika osakonna ja töötas samas aastaid õppejõuna. Viimased aastakümned on J. Strebeleva töötanud Moskva korrektsioonipedagoogika instituudis. Tema sulest on ilmunud üle poolesaja publikatsiooni, tema juhendamisel on kaitstud arvukalt nii kandidaadi- kui ka doktoritöid. J. Strebeleva on rõhutanud, et uurimisvaldkonnad ja teemad pakub tema jaoks välja igapäevane elu. Nii on ta teatud etapil töötanud vaimupuudega laste heaks, vanemateta jäänud laste ja sügavalt enneaegsete laste hüvanguks. Ta on töötanud välja kuni seitsmeaastaste laste vaimse arengu hindamise metoodika ning AEV-väikelaste varajase sekkumise süsteemi. Viimase töö eest pälvis J. Strebeleva 1999. aastal Venemaa presidendi preemia.

Siinne raamat on J. Strebeleval valminud doktoritöö materjalide põhjal ja oli esialgu mõeldud vaimupuudega laste mõttetegevuse kujundamiseks ja arendamiseks. Autor oli sügavalt veendunud, et ehkki vaimupuudega lastel on ajukoore üldise kahjustuse tõttu vaimsete võimete areng pidurdunud, on nende laste arengupotentsiaal arvatust märksa suurem. Selle tõestuseks töötas ta välja mõtlemise arendamise süsteemi ja varustas selle praktikute tarvis sobivate õppemängudega. J. Strebeleva moto kõlab järgmiselt:

> Vaimupuudega laste mahajäämuse kaotamiseks ei ole olemas ühtegi imevahendit, mis lapse arengu "õigele" teele suunaks. Pole olemas nuppu, millele vajutada, ega rohtu, mida lapsele anda. Samas saab alati lapse arengut toetada, tema heaks midagi teha, ja ühel päeval näed, et väike ime ongi sündinud. Selle tagab võimalikult varajane, igapäevane, visa, sihipärane ja süstemaatiline eripedagoogiline töö lapsega.

Lugeja käes olev raamat on teine ja täiendatud trükk. Selles on J. Strebeleva mõtlemise arendamise põhimõtteid laiendanud kõikidele AEV-lastele, kuid siinsed mängud sobivad suurepäraselt ka tavaarenguga laste mõtlemise sihipäraseks arenduseks.

Enne kui lugeja asub kogumikku lähemalt uurima, oleks otstarbekas põgusalt tutvuda J. Strebeleva materjalide teoreetilise taustaga. Autor on kognitiivse psühholoogia Vene ehk L. Võgotski koolkonna põhimõtete järgija. Selle koolkonna arvates läbib laps oma koolieelses eas kolm arenguetappi, mis eristuvad juhtiva tegevuse poolest. Juhtiv tegevus areneb ise esmalt intensiivselt, seejärel hakkab universaalselt mõjutama teisi arengu aspekte. Eelkõige suunab ta tegevuste, psüühiliste protsesside (mille hulka kuulub ka mõtlemine) ja isiksuse arengut.

Esimene arenguetapp langeb kokku esimese eluaastaga. Selle etapi juhttegevuseks on emotsionaalne suhtlemine lapse ja tema lähedaste täiskasvanute vahel, mis tagab motoorika ja tajude intensiivse arengu. See on vajalik põhi mõtlemisele.

Teisel etapil (1–3 a) on juhtivaks tegevuseks esemeline tegevus, mis areneb lapse ja täiskasvanute tihedas koostegevuses ja suhtlemises. Nii õpivad lapsed täiskasvanuid matkides tundma esemete eri kasutusviise. Esemelise

tegevuse rüpes arenevad tormiliselt tajud ning käivitub mõtlemise areng. Mõtlemine on maailma tundmaõppimise kõrgem aste, mille käigus laps lahendab tema ette kerkinud probleeme. Mõtlemine areneb kahes suunas: kujunevad mõtlemisoperatsioonid (võrdlemine, üldistamine, rühmitamine, järjestamine jne) ning mõtlemise vormid. Praktilises esemelises tegevuses kujuneb ja areneb mõtlemise esimene vorm: kaemuslik-praktiline mõtlemine. Laps mõtleb nii, nagu ta tegutseb. Selle mõtlemisvormi kujundamine seisneb mitmesuguste töö- ja abivahendite kasutama õpetamises. Iseloomulik on katsetamine ja proovimine.

Kolmanda arenguetapi (3–7 a) juhttegevuseks on rollimäng, mis tagab neljandal eluaastal uue mõtlemisvormi, kaemusliku-kujundilise mõtlemise tekke. Eestikeelses kirjanduses on kasutatud ka mõisteid "näitlik-kujundiline mõtlemine" ja "pildiline mõtlemine". Nüüd suudab laps mõelda ka vahetult mittetajutavatest asjadest. Ta toetub kujutlustele ja lahendab ülesande mõttelises plaanis, varem kogetut meenutades. Koolieelse ea lõpus kujunevad verbaalse mõtlemise elemendid. Probleemide lahendamisel toetutakse nüüd sõnatähendusele, s.t meelelisele kogemusele lisandub sõnaline teave.

Üldises plaanis eeldab mõtlemisoskuse kujundamine probleemse olukorra analüüsi ja sellele vastava tegutsemisoskuse kujundamist. On oluline, et omandatud isiklik kogemus saaks ka kõnes väljenduse. Sõna abil kinnistatakse ja üldistatakse kogemusi. Kui lapse enda kõne seda veel ei võimalda, räägib tema eest täiskasvanu. Hiljem verbaliseeritakse tehtu kooskõnes, mille juures täiskasvanu aitab last tugisõnade ja küsimustega. Nii areneb mõtlemise käigus ka lapse kõne.

See raamat on esimene katse J. Strebeleva materjale ka eesti lugejatele kättesaadavaks teha. Raamatu tõlkija tänab oma suurepärast õpetajat koolieelse eripedagoogika vallas.

Ülle Kuusik

Sissejuhatus

Arenguliste erivajadustega (AEV) laste pedagoogiline arendustegevus toetub mõtlemise arengut käsitlevatele Vene psühholoogia seisukohtadele, kus erilise tähelepanu all on mõtlemise vormide vahelised geneetilised seosed. Lastel areneb koolieelses eas mõtlemise kolm üksteisega põimunud vormi: kaemuslik-praktiline, kaemuslik-kujundiline ja verbaalne mõtlemine. Arengu käigus domineerib kord üks, kord teine vorm, moodustades ühtse terviku last ümbritseva reaalse maailma tundmaõppimiseks. Seejuures tuleb rõhutada, et mõtlemine kujuneb ja areneb eelkõige mõtestatud ja sihipärases esemelises tegevuses.

Kui laps sooritab toiminguid reaalsete asjadega, muutes samal ajal nende asukohta ja funktsionaalset sõltuvust, tekib tal võimalus ületada tajuprotsesside staatilisust. Ta mõistab ümbritseva keskkonna dünaamilisust ja, mis eriti oluline, tunnetab, et suudab vastavalt oma soovile või täiskasvanu püstitatud ülesandele mõjutada eseme dünaamikat. Olukord, kus laps ümbritsevaid esemeid vahetult mõjutab, loob suurepärased tingimused kaemuslike mõtlemisvormide ja verbaalse mõtlemise vastastikuste seoste mõistmiseks.

Kõige tähtsam etapp mõtlemise arengus on seotud lapse kõne kujunemisega. Esemelises tegevuses tekib lapsel vajadus midagi öelda: oma sooritatud tegevus kõnes fikseerida, arutleda tehtu üle, teha järeldusi. Isiklike toimingute verbaliseerimine tagab lapsele täisväärtuslikud kujutlused, nende täiustumise ning nendega mõttelises plaanis opereerimise. Just nii tekivadki kujutluspildid, mis järk-järgult muutuvad paindlikumaks ja dünaamilisemaks.

Mõtlemise arenduseks välja töötatud tegevuste süsteemi rakendamine aitab AEV-lastel luua seoseid tunnetustegevuse peamiste komponentide – toimingu, sõna ja kujutluse – vahel.

Aastaid kestnud uurimistöö on näidanud, et AEV-laste vaimsel arendamisel on olulisemaid töölõike mõtlemise sihipärane kujundamine. Süstemaatiline arendustöö õhutab lastes huvi oma lähema ümbruse vastu ning aitab kaasa iseseisva mõtlemise kujunemisele, s.t lapsed ei oota oma probleemidele ega küsimustele lahendusi täiskasvanutelt.

Mõtlemise arendamise eesmärgil korraldatavad tegevused muudavad oluliselt lapse orienteerumist ümbritsevas maailmas, õpetavad teda nägema objektidevahelisi seoseid ja suhteid, mis kokkuvõttes tagabki lapse vaimse arengu. Selle tulemusel hakkavad lapsed paremini orienteeruma nii tegevuse eesmärkides kui ka nende saavutamise viisides. See omakorda muudab lapse suhtumist ülesandesse, õpetab oma toiminguid hindama ning eristama õigeid tegutsemisviise valedest. Lõpptulemusena kujunevad lastel ümbritsevast tegelikkusest üldistatud kujutlused, nende toimingud saavad mõtestatuse, nad hakkavad ette nägema sündmuste käiku ning mõistma lihtsamaid ajalisi ja põhjuslikke seoseid esemete, sündmuste ja nähtuste vahel.

Mõtlemise arendus mõjutab oluliselt lapse kõnet: soodustab sõnade meeldejätmist ning põhiliste kõnefunktsioonide (fikseeriva, tunnetustegevust teenindava, planeeriva funktsiooni) kujunemist ja arengut. Õpetamise käigus rõhutamist leidnud olulised momendid ja tunnetatud seaduspärasused suunavad last aktiivsele verbaalsete vahendite otsingule ning olemasolevate vahendite kasutamisele.

Käsiraamatu esimese osa moodustavad õppemängud ja harjutused, mis on mõeldud arendama kaemuslikku-praktilist mõtlemist. Teine osa sisaldab materjali, mille abil kujundada kaemuslikku-kujundilist mõtlemist. Kolmandas osas on esitatud ülesanded, mis tagavad verbaalse mõtlemise elementide kujunemise. Iga osa juurde kuulub teemakohane näitlik materjal.

See õppe-metoodiline vahend on mõeldud kasutamiseks eripedagoogidele, psühholoogidele, kõrgkoolide õppejõududele, täienduskoolituskursustel õppijatele, pedagoogilistel aladel õppivatele üliõpilastele ja AEV-last kasvatavatele peredele.

I peatükk

KAEMUSLIK-PRAKTILINE MÕTLEMINE

Mõtlemine areneb kahes sihis: 1) tajudelt kaemuslikule-praktilisele, sealt edasi kaemuslikule-kujundilisele ja loogilisele mõtlemisele, 2) tajudelt kaemuslikule-kujundilisele ja loogilisele mõtlemisele. Mõlemad arengusuunad kulgevad rööbiti, kuigi esialgu eraldi, ja neil on arengusuunale omane spetsiifika ning eriline roll inimese tunnetustegevuse arengus. Teatud arenguetapil need kaks suunda ühinevad.

Rõhutamist vajab, et kõikide etappide saavutused on püsivad ja neil on inimese edasises elus täita oluline roll. Seega, hilisemad kõrgemad mõtlemise etapid ei asenda varasemaid.

Väikelapse ja koolieeliku mõtlemise areng. Esmased mõtlemisprotsessid kujunevad lapsel ümbritsevate esemete ja nendevaheliste suhete tundmaõppimise käigus. Selle tagavad esemete igakülgne tajumine, isiklik praktiline esemelise tegevuse kogemus ja tutvumine ümbritseva tegelikkuse eri nähtustega. Järelikult on tajude ja mõtlemise areng esialgu üksteisega väga tihedalt seotud ning lapse mõtlemise esimestel ilmingutel on praktiline (tegevuslik) iseloom, s.t need on praktilisest tegevusest lahutamatud. Eelöeldust tulenevalt nimetatakse kõige esimest mõtlemise vormi kaemuslikuks-praktiliseks.

Kaemuslik-praktiline mõtlemine avaldub siis, kui inimene seisab silmitsi uutes tingimustes avalduva ning uusi lähenemisviise eeldava praktilise probleemsituatsiooni lahendamisega. Seda tüüpi probleeme kerkib lapse ette igapäevaelus ja mängusituatsioonis kogu lapseea kestel.

Kaemusliku-praktilise mõtlemise tähtsaimaks iseärasuseks on see, et probleem lahendatakse katse-eksituse meetodil praktilise tegevuse käigus. Praktilist proovimist kasutavad lapsed objektide varjatud omaduste ja suhete väljaselgitamiseks, mis tagab neile elus hädavajaliku ja ainuvõimaliku toimetuleku. Meetod seisneb tegevuse valede variantide kõrvalejätmises ning õigete, s.o resultatiivsete viiside fikseerimises. Seega on praktiline katsetamine mõtlemise operatsioone.

Praktiliste olukordade lahendamise käigus "avastab" laps esemete või nähtuste omadusi ja suhteid, sealhulgas esemete sisemisi ehk varjatud tunnuseid. Oskus hankida praktiliste ümberkorralduste käigus uusi teadmisi on otseselt seotud kaemusliku-praktilise mõtlemisvormi arenguga.

Kuidas areneb lapse mõtlemine? Esimesi mõtlemise ilminguid võib lapsel täheldada esimese eluaasta lõpus, teise alguses. Kui laps on hakanud kõndima, avarduvad olulisel määral tema võimalused uute esemetega kokku puutuda. Toas ringi liikudes puudutab laps esemeid, paigutab neid ümber, manipuleerib nendega. Seejuures põrkab ta pidevalt kokku mitmesuguste takistuste ja raskustega, millest ta otsib väljapääsu katsetamiste ja proovimise teel. Esemetega tegutsedes eemaldub laps lihtsast asjadega manipuleerimisest ja tegutsemisest saab mänguline esemeline

tegevus, milles laps arvestab kasutusel olevate esemete omadustega. Näiteks vankriga ei koputata, vaid sõidetakse, nukk pannakse voodisse, tass asetatakse lauale, lusikaga segatakse potis toitu jne. Esemetega tegutsedes, neid kompides, silitades, visates, vaadeldes jne ei tunneta laps praktiliselt mitte ainult esemete väliseid, vaid ka varjatud omadusi, avastab mõningaid esemetevahelisi seoseid. Näiteks lüües ühte eset vastu teist, tekib heli, ühte asja saab panna teise sisse, kaks kokku põrganud objekti võivad teineteisest eri suunas eemalduda jne. Nii saab lapse käes olevast esemest juht teise objekti juurde, selle mõjutaja. Seega ei sooritata resultatiivseid toiminguid mitte ainult käe, vaid ka teise eseme abil, s.t vahendatult. Kasutades eset palju kordi, mõistab laps peagi selle vahendi rolli, mida arvestades võib ta saavutada soovitud tulemuse. Kujuneb täiesti uus tegevuse vorm: instrumentaalne tegevus, mille käigus laps kasutab teatud eesmärgi saavutamiseks abivahendeid.

Nende abivahenditega tutvub laps peamiselt igapäevases olmetegevuses. Esialgu lapsi söödetakse, seejärel hakkavad nad ise lusikaga sööma, tassist jooma jne, s.t nad hakkavad kasutama abivahendeid juhtudel, kui on vaja midagi kätte saada, kinnitada, ümber tõsta vm. Kogemus, mille laps praktilist ülesannet lahendades saab, kinnistub toimingu sooritamise viisina. Järk-järgult üldistab laps oma isikliku kogemuse ning hakkab seda erinevates olukordades kasutama. Näiteks, kui ta on õppinud mänguasja kättesaamiseks rakendama keppi, siis juhul, kui kätte on vaja saada kaugele kapi alla veerenud lelu, suudab laps kasutada teistsugust, esialgse kepiga vormi ja pikkuse poolest sarnast vahendit: mängulabidat, kahva, hokikeppi jne. Esemetega sooritatud toimingutest saadud kogemuse üldistamine eelneb üldistamisele sõna abil, s.t on kaemuslikku-kujundilist mõtlemist ettevalmistav etapp.

Lapse esemelise tegevuse ja tegevuse verbaliseerimise areng käib teda ümbritsevate täiskasvanute aktiivsel osavõtul. Täiskasvanud annavad lapsele ülesande, demonstreerivad selle lahendamise viisi ning sõnastavad toimingu. Tänu toimingu kinnistamisele sõnaga tõuseb kõnekeelt mitte valdava lapse mõtlemine kvalitatiivselt uuele tasandile. Kogemuse verbaliseerimine üldistab sarnaste praktiliste ülesannete lahendusviisi, mida lapsel on kerge teistesse analoogilistesse olukordadesse üle kanda. Lülitades laste praktilisse tegevusse kõne, ehkki esialgu laps ainult kuuleb seda, korraldame samal ajal ümber ka mõtlemist. Mõtlemise sisuline muutus eeldab mõtlemisvormide täiustumist. Nii kujunevadki kaemusliku-praktilise mõtlemise rüpes eeldused kaemusliku-kujundilise mõtlemise arenguks.

Nooremas koolieelses eas leiavad aset põhimõttelised muutused nii kaemusliku-praktilise mõtlemise sisus kui ka vormides. Sisulised mõtlemisvormide ümberkorraldused väljenduvad struktuuri muutustes. Nimelt suudab laps, toetudes olemasolevale üldistatud kogemusele, edasisi sündmusi mõttelises plaanis ette kujutada.

Kaemuslik-praktiline mõtlemine sisaldab kõiki olulisi mõttetegevuse komponente: eesmärgi püstitamist, tingimuste analüüsi ja vahendite valikut tulemuse saavutamiseks. Praktiliste probleemülesannete lahendamisel avalduvad veel nn orienteerumistoimingud. Need ei ole suunatud mitte ainult esemete välistele omadustele ega tunnustele, vaid ka konkreetses situatsioonis avalduvatele esemetevahelistele sisemistele seostele. Koolieelik orienteerub juba täiesti vabalt tema ette kerkinud praktiliste ülesannete tingimustes ja suudab iseseisvalt probleemsituatsioonist väljapääsu leida. Probleemsituatsiooni all mõeldakse olukorda, mida ei saa tavalisel viisil lahendada, vaid tuleb oma eelnev kogemus ümber kujundada, leida selle rakendamiseks uusi teid.

Kaemuslikule-praktilisele järgneb kaemuslik-kujundiline mõtlemine, mis domineerib nooremas koolieelses eas. Laps lahendab esialgu "peas" neid ülesandeid, mida ta varem lahendas praktiliselt.

Kaemuslik-kujundiline mõtlemine (sisemine tegutsemisplaan) avaldub esialgu kõige elementaarsemal moel võimes toetuda ülesannete lahendamisel konkreetsetele kujutlustele esemetest. Nii suudab laps endale ette kujutada, mida peaks tegema pildil olev poiss, kelle auto on veerenud kapi alla. Võime "peas" opereerida olemasolevate kujutlustega ei kujune lapsel välja lihtsalt niisama teadmisi ja oskusi hankides. See oskus kujuneb ja areneb psüühika teatud liinide – esemeliste ja asendustoimingute, kõne, jäljendamise, mänguliste tegevuste jne – vastastikuses koosmõjus. Kujutlused omakorda võivad erineda oma üldistusastmelt, selle poolest, kuidas need on vormunud ja kuidas funktsioneerivad. Mõtlemine on opereerimine nende kujutlustega.

Arengu tulemusel hakkavad lapsed "peas" toetuma üha keerukamatele kujutlustele esemetest, nende omadustest, seostest ja vastastikustest suhetest. Nii suudavad nad juba varem ette kujutada tervikut, mille saab olemasolevatest osadest kokku panna (osad ühendatakse tervikuks kujuteldavas plaanis). Ka suudavad nad ette kujutada ehitist, mille konstruktorist võiks teha; kujutist, mille saab kokku panna lahtilõigatud pildi või kuubiku külgedele kleebitud pildi osadest. Samuti suudavad nad ette kujutada esemete või nende osade ruumis ümberasetumist jne. Vanemas koolieelses eas kasvab kaemusliku-kujundilise mõtlemise üldistatuse aste üha. Lapsed mõistavad keerulisi skemaatilisi kujutisi, suudavad neile toetudes kujutada ette vastavat reaalset situatsiooni ja ise taolisi skemaatilisi kujutisi luua.

Kaemusliku-kujundilise mõtlemise areng on väga tihedalt seotud kõnega, mis kujutluspildid fikseerib (kinnistab).

Kaemusliku-kujundilise mõtlemise pinnal hakkab koolieelses eas kujunema verbaalne mõtlemine, mis võimaldab lapsel lahendada üha keerukamaid ülesandeid ning omandada teaduslikke teadmisi.

Verbaalse mõtlemise tase sõltub otseselt varasemate kaemuslike mõtlemisvormide arengu tasemest. Kui see nii ei oleks, kujuneks verbaalne mõtlemine aeglaselt, suurte raskustega ning lõppkokkuvõttes ei oleks tõhus. Seejuures tuleb rõhutada, et koolieelses eas domineerivad siiski kaemuslikud mõtlemise vormid.

Kaemusliku-praktilise, kaemusliku-kujundilise ja verbaalse mõtlemise vahel valitseb tihe vastastikune seos. Ühelt poolt loob praktiliste probleemide lahendamisel saadav kogemus hädavajaliku aluse verbaalse mõtlemise arenguks. Samas mõjutab verbaalse mõtlemise areng esemeliste toimingute iseloomu, võimaldades lapsel lahendada järjest keerukamaid praktilisi ülesandeid.

Üleminek kaemuslikult-praktiliselt mõtlemiselt kaemuslikule-kujundilisele ja sealt edasi verbaalsele mõtlemisele sõltub kõrgemat tüüpi uurimis-orienteerumistoimingu kujunemise küpsusastmest. See üleminek realiseerub orienteerumis-uurimistegevuse iseloomu muutumise tagajärjel ja avaldub kõrgemat tüüpi orienteerumisena ülesande tingimustes. Samal ajal kasvab verbaalses plaanis kõne osatähtsus.

Kokkuvõttes võib öelda, et koolieelses eas on tihedas vastastikuses seoses kolm põhilist mõtlemise vormi: kaemuslik-praktiline, kaemuslik-kujundiline ja verbaalne mõtlemine. Need vormid moodustavad reaalse maailma tunnetamise ühtse protsessi, mille käigus eri tingimustes domineerib kord üks, kord teine mõtlemise vorm, mille tõttu on tunnetusprotsessil tervikuna spetsiifiline iseloom. Seejuures tasub märkida, et tunnetustegevusse lülitub juba varakult kõne, mis kannab edasi tegevuse viisi. Tegevuse viis kinnistatakse ja edastatakse kõne abil. Mõtlemise eri etappidel funktsioneerib kõne põhimõtteliselt erinevalt.

Mõtlemise iseärasustest arenguliste erivajadustega lastel. On teada, et arenguliste erivajadustega laste kaemusliku-praktilise mõtlemise arengu tempo on pidurdunud. Kasutades oma igapäevaelus fikseeritud (kindla) tähendusega vahendeid, ei suuda need lapsed saadud kogemusi iseseisvalt üldistada. Seetõttu puudub neil situatsiooni mõtestamise etapp. Juhul kui need lapsed täiskasvanu toel siiski abivahendit kasutavad, jääb kogemuse üldistamine enamasti pealiskaudseks ning nad ei suuda seda kogemust uutes ülesannetes rakendada. Kujunemata jääb tegutsemisviisi ülekanne.

Erinevalt tavaarenguga eakaaslastest ei suuda AEV-lapsed orienteeruda ka praktilise ülesande tingimustes ega neid analüüsida. Seetõttu ei heida nad katsetades ega proovides kõrvale valesid, tulemusetuid tegutsemise variante, vaid kordavad neid pidevalt. Järelikult puudub neil täisväärtuslik proovimine.

Ka kõne lülitumine mõtlemisülesannete lahendamisse kulgeb neil lastel omapäraselt. Tavaarenguga laps mõtestab oma probleemse olukorra lahti väliskõne abil, s.t verbaliseerib oma toimingud. See võimaldab tal tegevust teadvustada, mille juures kõnel on organiseeriv-reguleeriv funktsioon. Lõpuks võimaldab kõne lapsel oma edasisi toiminguid planeerida.

AEV-lastel ei teki vajadust kõnele toetuda. Nende praktilise tegevuse ja selle verbaliseerimise vaheline seos on nõrk, s.t tegevuse ja sõna vahel on silmatorkav lõhe. Järelikult sooritavad lapsed toiminguid teadvustamata, jättes

need kõnes fikseerimata, mistõttu nad ei üldista ka kogemust. Seetõttu formeeruvad lastel kujutlused aeglaselt ning need on olemuselt fragmentaarsed.

Arenguprobleemidega lastel ei kujune isegi koolieelse ea lõpuks oskust lahendada mõtlemisülesandeid kaemuslikus-kujundilises plaanis. Kui laps seda teha üritabki, ilmneb kohe, et tal puudub pildi ja sõna vahel seos. AEV-lastel on mõttetegevuse põhikomponentide – toimingu, sõna ja kujutluse – vaheline seos nõrk.

Varem öeldu kõrval kannatab AEV-lastel ka verbaalse mõtlemise elementide kujunemine. Nende elementide teke on aeglane, hilinenud ja omapärase arenguga. Kaemusliku ja verbaalse mõtlemise vahelised seosed ei kujune neil nii nagu tavaarenguga eakaaslastel.

Samas tuleb rõhutada, et mõtlemise kaemuslike vormide õigeaegne kujundamine mõjutab kvalitatiivselt AEV-laste tunnetustegevuse arengut, mis omakorda tagab nende kooliküpsuse ja sotsialiseerumise.

Kaemusliku-praktilise mõtlemise kujundamine AEV-lastel. Valides teid ja meetodeid, millega kujundada AEV-laste mõtlemist, lähtusime me põhimõttest, et lapse mõtlemine kujuneb eri (esemelistes, mängulistes) tegevustes, suhtlemises, koos kõne omandamisega.

Koolieeliku kaemusliku-praktilise mõtlemise kujunemine eeldab, et praktiliste probleemsituatsioonide lahendamisel areneksid iseseisvad uurimis-orienteerumistoimingud ning põhilised kõnefunktsioonid. See omakorda tugevdab tunnetustegevuse kõigi komponentide (toimingu, sõna, kujutluspildi) vahelisi seoseid.

Esemetega tegutsemise käigus kujuneb koolieelikul vajadus tehtust rääkida: arutleda, teha järeldusi. Sellel põhinebki vastavate kujutluspiltide teke, mis ajapikku muutuvad üha paindlikumaks ja dünaamilisemaks. Esemetega tegutsemine ja nende abil reaalsete olukordade muutmine tagab ühtlasi kujutluspiltide tekke. Seega on kaemuslik-praktiline situatsioon omapäraseks etapiks, mille jooksul kujunevad tihedad seosed toimingu ja seda tähistava sõna vahel. Tänu nimetatud seosele kujunevadki lapsel täisväärtuslikud kujutluspildid.

Järgnev mängude ja harjutuste süsteem on koostatud AEV-laste uurimis-orienteerumistoimingute arendamiseks.

Mängud ja harjutused on esitatud neljas osas.

Esimene osa sisaldab ettevalmistavaid mänge, mille käigus kujunevad lastel üldistatud kujutlused igapäevaelus kasutatavatest abivahenditest ja kindla tähendusega tööriistadest.

Teise ossa on lülitatud mängud, mille abil lapsed tutvuvad praktiliste probleemsete olukordadega, õpivad neid analüüsima ning kasutama olukorra lahendamisel mitmesuguseid abivahendeid-asendajaid.

Kolmas osa koosneb mängudest ja harjutustest, mille käigus kujunevad praktilistes probleemsituatsioonides orienteerumise võtted ning katsetamise kui peamise meetodi omandamine.

Neljanda osa mängud õpetavad leidma põhjusi, mis takistavad tegevuse või nähtuse tavapärast kulgu.

Esitatud mängude ja harjutuste süsteemi välja töötades on lähtutud järgmistest põhimõtetest: toimingute mänguline motiveerimine; ülesannete jõukohasus; praktiliste ülesannetele raskusastme järkjärguline kasvamine; kordamine; ülesannetele iseseisva lahenduse otsimise võimaldamine igale lapsele; kaaslaste tegevuse jälgimine (soodustab lapse isikliku kogemuse kinnistumist ning üldistamist); kõne lülitamine probleemsete praktiliste ülesannete lahendamisse.

Igal nimetatud etapil on pedagoogi roll erinev. Esialgu, kui lapsel alles kujunevad sihipärased toimingud, kasutab õpetaja laialdaselt lapsega koos tegutsemist ning jäljendamist. Tuleb rõhutada, et kõik sooritatud toimingud peab täiskasvanu oma ütlustega üldistama. Seejärel õpetatakse lapsi praktilistes probleemolukordades iseseisvalt orienteeruma ja lahendusi leidma. Tehtu fikseerib kõnes laps ise. Järgnevalt suunatakse lapsi oma praktilisi toiminguid kõne abil planeerima.

1. osa

Kindla funktsiooniga esemete kasutamine

Esmalt tuleb õpetada lapsi kindla tähendusega esemeid kasutama, luua kujutlusi esemete-töövahendite kasutamisest ning kujundada oskust täiskasvanu toiminguid jäljendada. Lastele tuleb näidata, et enamik igapäevatoimingutest, mis on seotud tööga ja eluliste vajaduste rahuldamisega, nõuab mitmesuguste kindla funktsiooniga abivahendite kasutamist, nagu näiteks tool, lusikas, tass, pliiats, pael, käärid, kastekann jt. Oluline on seejuures pöörata laste tähelepanu esemete lihtsatele detailidele: sang, käepide, vars, nöör jne. Ehkki lapsed kasutavad neid asju ja abivahendeid oma igapäevaelus ning mängudes, ei üldista ega mõtesta nad saadud kogemust iseseisvalt. See ongi pedagoogi ülesanne: üldistada kogemus nii, et iga laps selle teadlikult omandaks.

MÄNG "PÜÜA PALLI" 1

Vahendid: kaks karpi, õhupall, pael.

Tegevuse käik. Pedagoog näitab lastele ilusat karpi, koputab sellele ja küsib: "Mis seal sees on?" Keegi lastest avab karbi ja võtab sellest välja õhupalli. Pedagoog on rõõmus, reageerib emotsionaalselt ning teeb ettepaneku: "Hakkame õhupalliga mängima. See tuleb täis puhuda. Siis saame seda visata ja kinni püüda." Pärast seda kui täiskasvanu on palli täis puhunud, pöörab ta laste tähelepanu sellele, et pall läheb kiiresti tühjaks. Seda korratakse 2–3 korda. Seejärel esitab pedagoog lastele küsimuse: "Mida teha? Kuidas me saaksime selle palliga mängida?" Nüüd näitab ta lastele teist karpi ja palub ühel lapsel sellele koputada ning küsida: "Mis seal sees on?" Seejärel avab ta karbi, võtab sellest välja paela ning hüüatab: "See on pael! Me seome paela palli külge ja hakkame mängima." Pedagoog seob palli paelaga kinni ning juhib laste tähelepanu asjaolule, et nüüd õhk enam pallist välja ei pääse. Seejärel asutakse ringi ja hakatakse palliga mängima. Õpetaja ütleb iga lapse nime ning annab korralduse: "Püüa pall kinni!"

Mängu võib korrata jalutuskäigu ajal.

MÄNG "ANNA KARULE SÜÜA" 2

Vahendid: nukunõude komplekt, nukumööbel, mängukaru.

Tegevuse käik. Pedagoog loob mängulise situatsiooni ja toob laste juurde karu. Keegi koputab uksele ja õpetaja küsib: "Kes meile külla tuleb?" Nüüd avab õpetaja ukse ja hüüatab üllatunult: "See on karu, kes tuli meiega mängima!" Ta paneb karu laua taha istuma ning asetab tema ette lauanõude komplekti, kust puudub lusikas ja tass. Nüüd teeb pedagoog lastele ettepaneku karule süüa anda. Juhul kui lapsed ei taipa, et söömiseks on lusikat vaja, võtab õpetaja selle ise kapist ja annab lastele. Seejärel teatab ta, et karu tahab juua. Selleks pakub ta lastele välja veega täidetud kannu ja esitab neile küsimuse: "Kuhu ma vee kallan?" Kui lapsed ei suuda olukorda lahendada, palub ta neil kapist tassi tuua ning karule juua anda. Pärast mänguliste toimingute sooritamist fikseerib pedagoog tegevuse viisi kõnes: "Süüa anname lusikaga, juua anname tassist."

MÄNG "SÕIDUTAME JÄNESEID" 3

Vahendid: kaks jänest, kaks vankrit, millest ühel on nöör, teisel ei ole.

Tegevuse käik. Pedagoog kutsub lapsed mängunurka. Lastele tuleb külla kaks jänest, kes tahavad vankriga sõita. Õpetaja paneb jänesed vankritesse istuma, kutsub enda juurde kaks last ja palub neil jäneseid sõidutada. Seejuures pöörab ta laste tähelepanu sellele, et ilma nöörita vankrit on ebamugav vedada ja sellepärast tuleb vankri külge nöör siduda. Pedagoog teeb seda ja näitab lastele, kuidas tuleb nöörist õigesti kinni võtta. Lõpuks saavad kõik lapsed kordamööda jäneseid sõidutada.

MÄNG "KÜPSETAME PIRUKAID" 4

Vahendid: liivavormid, kühvlid.

Tegevuse käik. Mängitakse õues. Kui ilm on ilus, kutsub pedagoog lapsed liivakasti juurde ja teeb ettepaneku nukkudele pirukaid küpsetada. Ta jagab lastele vormid. Juhul kui lapsed hakkavad liiva võtma kätega, peatab täiskasvanu nende tegevuse ja selgitab: "Kätega liiva võtta ei tohi. Millega võib liiva võtta?" Ta jagab lastele kühvlid ja näitab, kuidas kühvliga liiva võtta, see vormidesse tõsta ja "pirukaid küpsetada". Pedagoog selgitab, et liiva tuleb võtta kühvliga.

MÄNG "VEAME MÄNGUASJU" 5

Vahendid: auto, nöör, mängutellised, mängu-kassipojad.

Tegevuse käik. Pedagoog kutsub lapsed mängunurka ja teatab, et neile toodi täna uusi mänguasju (tellised ja kassipojad). Mänguasjad on ukse juures lina peal. Need lelud tuleb viia mängunurka, kus lapsed nendega mängida saavad. Õpetaja selgitab lastele, et kõige mugavam on mänguasju vedada autoga. Ta näitab lastele autot, millel puudub nöör. Seejärel teeb ta lastele ettepaneku panna mõned tellised autole ja need ära viia. Kui laps ei märka, et autol puudub nöör, siis pedagoog ei takista last, vaid laseb tal kogeda, et ilma veonöörita on ebamugav tegutseda. Seejärel koondab ta laste tähelepanu nöörile ja seob selle auto külge. Lapsed saavad nüüd kordamööda mänguasju vedada ning ehitavad seejärel kassipoegadele tellistest tee.

MÄNG "PÜÜA KALA" 6

Vahendid: bassein (või plastmassist kauss), plastmassist kalad, kahv.

Tegevuse käik. Pedagoog kutsub lapsed basseini äärde ja räägib, et selles on kalad. Ta näitab neid ja selgitab, et kui kalade peale puhuda, siis ujuvad nad kiiresti. Lapsed proovivad puhuda. Seejärel teeb õpetaja ettepaneku kalu püüda. Ta juhib laste tähelepanu kahvale ja demonstreerib toimingut: "Näe, saingi kala kätte!" Nüüd saab iga laps võimaluse kala püüda. Kui laps ei saa hakkama, siis pedagoog aitab teda. Lõpuks teeb õpetaja kokkuvõtte: "Kalu on hea püüda kahvaga." Mängu lõppedes peidavad lapsed kala pihku ja sooritavad täiskasvanut jäljendades toimingu "kala ujub".

MÄNG "MILLE PEAL ME ISTUME?" 7

Vahendid: kandikud, väikesed mänguasjad, nagu seened, kuused.

Tegevuse käik. Pedagoog kutsub lapsed õppetuppa, kus enne on toolid ära peidetud. Laual on kandikud mänguasjadega. Pedagoog istub oma toolile ja palub lastel samuti istuda. Pööramata tähelepanu asjaolule, et lapsed seisavad, teatab ta: "Teil on kandikute peal ilusad mänguasjad – seened ja kuused. Täna hakkame kuuski istutama. Seened jätke kandikule." Seejärel esitab ta küsimuse: "Aga lapsed, miks te seisate? Istuge!" Kui lapsed ei räägi, et neil pole tooli, teatab pedagoog: "Näete, mina istun – mul on hea olla. Mille peal ma istun? Kus teie toolid on? Hakkame otsima." Kui lapsed on toolid leidnud ja oma kohale asetanud, ütleb pedagoog: "Ah, kui mõnus on lastel tooli peal istuda! Nüüd saame kuuski istutada." Tegevuse lõpus esitab pedagoog lastele küsimuse: "Mille peal on hea istuda?" Ta teeb järelduse, et inimestel on mugav istuda tooli peal.

MÄNG "HANGI ENDALE PALLID" 8

Vahendid: kaldteed, plastpallid, kahv, viieliitrine purk veega.

Tegevuse käik. Tegevus sooritatakse vaiba peal. Pedagoog näitab lastele kaldteed ja räägib, et täna hakkavad nad palle mööda kaldteed veeretama. Aga pallid on purgis ja need tuleb sealt kätte saada. Õpetaja annab lapsele kahva ja palub tal palli välja võtta. Seejärel saavad kõik lapsed kahva abil palle püüda. Õpetaja rõhutab, et purgist on hea palle kahvaga kätte saada. Lõpuks jaotab ta laiali kaldteed, et lapsed saaksid palle veeretada.

MÄNG "NUKUD TULID KÜLLA" 9

Vahendid: mängumööbel, nukunõud, kommid, kaks nukku.

Tegevuse käik. Tegevus korraldatakse mängunurgas. Pedagoog loob mängulise situatsiooni, kus lastele tuleb ootamatult külla kaks nukku. Ta selgitab, et külalistele on vaja midagi pakkuda. Õpetaja paneb nukud toolidele istuma ja küsib lastelt, millised asjad tuleks lauale asetada, et saaks külalistele teed pakkuda. Kui lapsed ei oska vastata, esitab õpetaja uue küsimuse: "Millest teed juuakse?" Seejärel palub ta lastel tuua kapist tassid, alustassid, lusikad ja kannu ning need kõik lauale panna. Üks laps valab kannust teed, teine segab seda tassis, kolmas pakub nukkudele kommi. Mängu lõpus selgitab pedagoog, et inimesed joovad teed tassist ja nukke tuleb samuti tassist joota.

MÄNG "KASTA LILLE" 10

Vahendid: esemete komplekt – kastekann, purk, tass, toalill.

Tegevuse käik. Lapsed istuvad laudade taga, nende ette lauale asetatakse toalill. Kaugemal toa nurgas on ämber veega. Selle kõrval, teisel laual, on tass, kastekann ja purk. Pedagoog palub lastel lille kasta. Kui lapsed ei saa hakkama, palub ta üht või kaht last võtta peoga ämbrist vett. Samas juhib ta laste tähelepanu sellele, et vesi voolab peost ära. Seejärel selgitab ta, et on olemas asjad, millega saab vett võtta. Ta palub lapsi järjekorras tuua vett, kasutades selleks eri asju. Peale seda, kui lapsed on toimingu sooritanud, üldistab täiskasvanu verbaalselt nende praktilise kogemuse: "Vett tuleb võtta tassi, kastekannu või purgiga. Kõige mugavam on lille kasta kastekannuga."

2. osa

Abivahendite kasutamine praktilistes probleemsituatsioonides

Tegevuste eesmärgiks on tutvustada lastele mitmesuguseid abivahendeid ja tööriistu ning nende kasutamise viise, mida saab rakendada olukordades, mille jaoks spetsiaalseid vahendeid ega nende kasutusviise pole olemas. Laps peab konkreetses olukorras nägema sisemisi seoseid eseme-eesmärgi ja eseme-abivahendi vahel ning sellest lähtuvalt tegutsema. Näiteks on pall veerenud kaugele kapi alla ja laps saab selle sealt hokikepi abil kätte.

Oluline on, et me ei piirduks ainult kujutluse loomisega praktilisest probleemsituatsioonist ega abivahendite ja tööriistade kasutusest selle lahendamisel. On äärmiselt oluline, et läbitöötatud olukordadest saadud kujutlused kantaks üle uutesse situatsioonidesse, kus lapsed peavad iseseisvalt asendusesemeid kasutades eesmärgi saavutama. Selliseid olukordi tuleb lastele spetsiaalselt luua või kasutada ära igapäevaelus ning jalutuskäikudel tekkivaid olukordi. Näiteks on vaja kätte saada mänguasjade kott, veranda alla veerenud pall jms.

Samuti on tähtis lastele selgitada ja näidata, et eri tööriistu võib kasutada ühel ja samal eesmärgil ning ka vastupidi – ühte ja sama asja võib kasutada erinevate eesmärkide saavutamiseks. Nii on labidas kindla funktsiooniga ese – sellega kaevatakse maad. Kuid juhul, kui mingi asi jääb puuoksa külge kinni, saab labidat kasutada kui tavalist keppi. Juhul kui mänguasi on veerenud kapi alla, saab labidat ka selle asja kättesaamiseks kasutada.

Kindlasti tuleb lastele õpetada abivahendi kasutusviisi ülekannet ühest olukorrast teise, sarnasesse situatsiooni. Seetõttu tuleb taolisi tegevusi korraldada lasteaia eri ruumides: metoodilises kabinetis, saalis, rühmaruumides, õppetubades, õuealal jne.

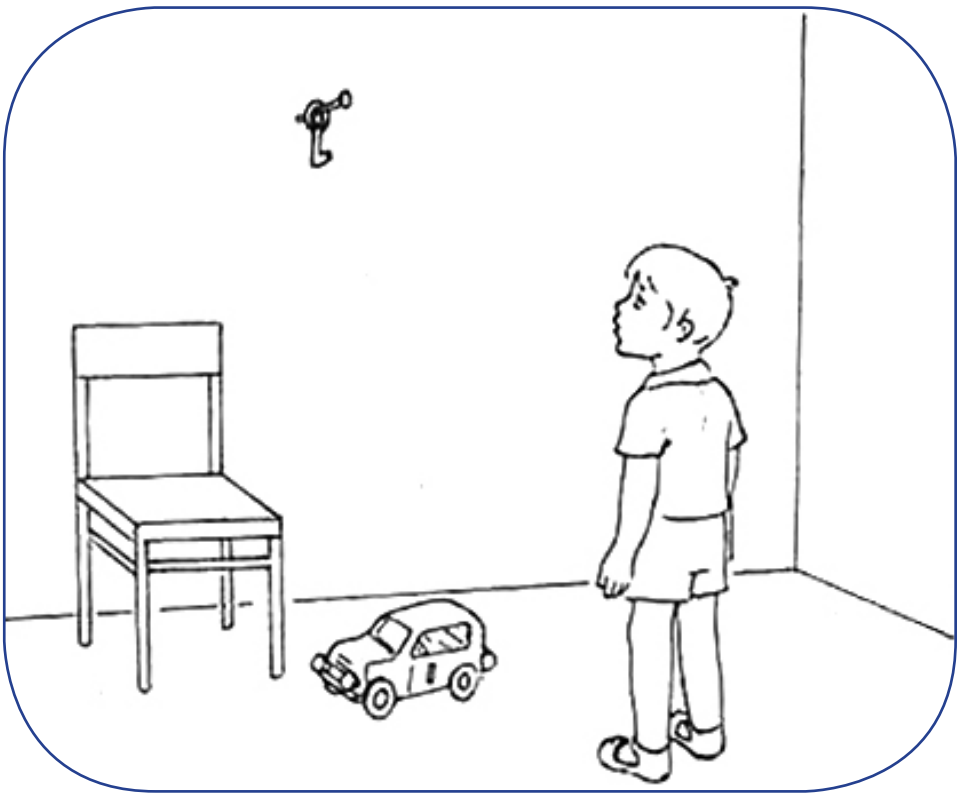
MÄNG "VÕTA VÕTI ÄRA" 1

Vahendid: üleskeeratav mänguasi, võti.

Tegevuse käik. Pedagoog demonstreerib lapsele uut üleskeeratavat lelu. Võti mänguasja üleskeeramiseks ripub aga nii kõrgel, et laps põrandal seistes seda kätte ei saa. Ülesanne seisneb selles, et laps peab eesmärgi saavutamiseks (võtme kättesaamiseks) kasutama abistava vahendina tooli. Tool asub lapse vaateväljas (joonis 1).

Pedagoog palub lapsel võti kätte saada. Ta annab lapsele võimaluse kasutada selleks eri meetodeid: hüpata, tõusta varvastele, sirutada kätt. Seejärel aitab ta lapsel jõuda järeldusele, et nii tegutsedes ta võtit kätte ei saa, sest võti ripub liiga kõrgel. Nüüd palub õpetaja lapsel mõelda ja otsida, mis võiks teda võtme kättesaamisel aidata, s.t ta suunab last abivahendit aktiivselt otsima. Kui laps ise ei taipa tooli kasutada, ütleb õpetaja seda talle. Kui laps on võtme kätte saanud, juhib täiskasvanu lapse tähelepanu kõikidele ülesande lahendamise etappidele. Ta räägib: "Tubli! Sul oli tarvis võti kätte saada. Käega sa seda võtta ei saanud, sest võti rippus liiga kõrgel. Sellepärast leidsid sa tooli, astusid selle peale ja saidki võtme kätte." Pedagoog aitab lapsel mänguasja üles keerata ja lubab tal sellega mängida. Pärast mängu palub õpetaja lapsel rääkida, kuidas ta enne mänguasja kätte sai.

Märkus. Rühma lapsed on koos õpetaja-abiga väljaspool õppetuba. Pedagoog kutsub lapsi ühekaupa enda juurde. Laps, kes on ülesande täitnud, jääb ruumi ja saab võimaluse jälgida järgmise lapse sooritatavaid toiminguid. Pedagoog õpetab lapsi saladust hoidma ja hoiduma teistele lastele lahenduse käiku ette ütlemast. Mängimise järel kaasab õpetaja lapsi saadud kogemust üldistama ja mõtestama.



Joonis 1

MÄNG "ANNA KARULE PALL" 2

Vahendid: mängukaru, pall, kepp.

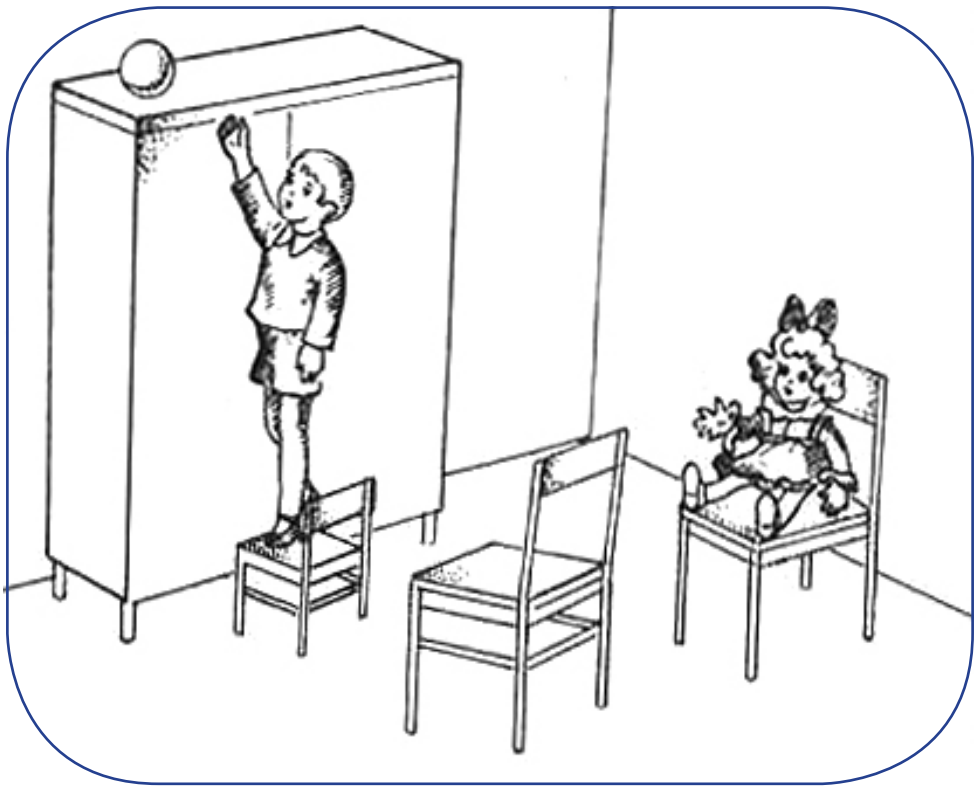
Tegevuse käik. Pedagoog kutsub lapse ja palub tal karuga palli mängida. Samas veeretab ta palli kapi alla, nii et laps käega seda võtma ei ulata. Karu "palub" lapselt palli. Laps peab palli kättesaamiseks taipama kasutada keppi, mis asub tema vaateväljas. Kui laps selle peale ei tule, aitab õpetaja tal ülesande tingimusi analüüsida. Pedagoog osutab käega kepile ja räägib: "Me ei saanud palli käega kätte. Siis me otsisime, mis asi võiks meid aidata, ja leidsime kepi. Kepi abil saimegi palli kätte." Lõpuks mängib pedagoog lapse ja karuga palli. Kui mäng on läbi, teeb õpetaja üldistuse: "Kui käega asja kätte ei saa, tuleb otsida midagi, mis sind aitab."

MÄNG "ANNA NUKULE PALL" 3

Vahendid: nukk, plastpall, kaldtee.

Tegevuse käik. Pedagoog näitab lapsele nukku ja kaldteed ning räägib: "Nukk tahab sinuga mängida. Peame kusagilt palli saama. Leia pall!" (joonis 2).

Pall on kõrgel kapi otsas, nii et põrandal seistes laps selleni ei ulatu. Olukorra lahendamiseks peab ta võtma tooli, mis tema läheduses seisab. Juhul kui laps ei taipa tooli kasutada, aitab pedagoog tal ülesande tingimusi analüüsida: "Kas sa käega saad palli kätte? Mõtle, mis aitaks sul palli kätte saada!" Samal ajal osutab õpetaja käega toolile. Kui laps ka nüüd ülesannet ei lahenda, näitab õpetaja talle ette ja seletab, kuidas palli kätte saada. Seejärel veeretavad lapsed palli mööda kaldteed. Pärast mängimist teeb õpetaja üldistuse: "Mille abil sa palli kätte said? Pall oli kõrgel, aga sina oled veel väike. Sa ronisid tooli peale ja said pikemaks. Sa said palli kätte tooli abil."



Joonis 2

MÄNG "PROOVI MÄNGUASI KÄTTE SAADA" 4

Vahendid: üleskeeratav mänguasi, võti.

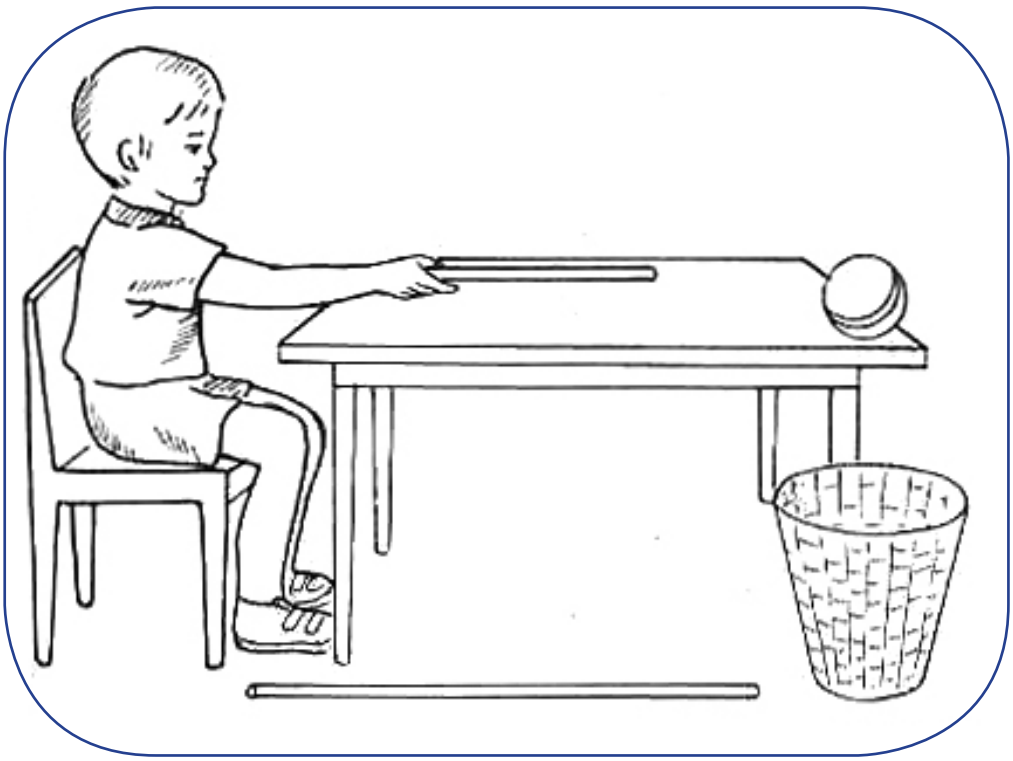
Tegevuse käik. Pedagoog kutsub lapse enda juurde ja annab talle üleskeeratava mänguasja võtme. Mänguasi on läbipaistvas kotis, mis ripub kõrgel. Laps peab mänguasja kättesaamiseks kasutama abivahendina tumbat.

Pedagoog teeb ettepaneku mänguasi kätte saada, et sellega mängida. Kui laps hätta jääb, aitab õpetaja tal olukorda analüüsida: "Kas sa saad mänguasja käega kätte? Miks ei saa? Sa oled veel väike, aga mänguasi on kõrgel. Hakkame otsima asja, mille peale sa ronid ja saad mänguasja kätte. Näe, võtame siit selle tumba. Sa ronid selle peale ja proovid, kas ulatad mänguasja võtma." Kui laps on lelu kätte saanud, aitab pedagoog seda võtmega üles keerata. Laps saab seda teha mitu korda ja rõõmustab koos täiskasvanuga. Lõpuks teeb pedagoog kokkuvõtte: "Kui asi on liiga kõrgel, siis tuleb otsida midagi, mille peale sa saad ronida. Nii saad sa pikemaks ja ulatad asja võtma."

MÄNG "LÜKKA PALL KORVI" 5

Vahendid: korv, kepp, pall (joonis 3).

Tegevuse käik. Pedagoog paneb lapse laua taha istuma. Lapse vastas laua teises servas on pall. Käega laps palli võtma ei ulata. Lapse lähedal laua peal on kepp. Pedagoog palub last, et see lükkaks palli korvi. Korv seisab laua juures põrandal. Püsti tõusta lapsel ei lubata. Kui laps ei taipa palli lükkamiseks keppi appi võtta, selgitab pedagoog: "Mõtle, kuidas sa saaksid palli lükata! Vaata, mis asi aitab sul palli korvi lükata!" Samal ajal osutab õpetaja käega kepile. Vajadusel näitab täiskasvanu ülesande lahendamise käigu lapsele ette. Lõpuks teeb õpetaja kokkuvõtte: "Millega sa lükkasid palli korvi? Kui sa käega ei ulata, siis otsi alati midagi, mis sind aitab."



Joonis 3

MÄNG "PROOVI AUTO KÄTTE SAADA" 6

Vahendid: üleskeeratav auto, pika varrega labidas.

Tegevuse käik. Pedagoog keerab auto võtmega üles ning see sõidab "kogemata" kapi alla, nii et laps seda käega võtma ei ulata. Nüüd palub õpetaja last auto kapi alt kätte saada, et ta sellega mängida saaks. Eesmärgi saavutamiseks peab laps kasutama labidat, mis lebab aknalaual, jäädes tema vaateväljast väljapoole. Juhul kui laps üritab lelu kättesaamiseks ainult oma kätt kasutada, tuleb lasta tal ebaedu kogeda. Seejärel suunab õpetaja last abivahendit otsima: "Otsime koos, mis võiks sind auto kättesaamisel abistada!" Vajadusel osutame labidale: "Vaata, võib-olla on seal midagi, mis aitaks sul auto kätte saada." Kui lapsel on raskusi, siis pedagoog aitab teda: "Võta see labidas ja proovi sellega auto kätte saada!"

Seejärel mängitakse üleskeeratava autoga. Kui mäng on lõppenud, tuletab õpetaja eelnenut lapsele meelde: "Alati pead otsima mingit abivahendit, mis aitab sul asja kätte saada."

MÄNG "VÕTA PALL" 7

Vahendid: pall, pika varrega kahv.

Tegevuse käik. Mängitakse saalis. Mängides koos lastega palli, veeretab pedagoog palli "kogemata" kapi alla. Selleks et palli sealt kätte saada, peab laps kasutama pika varrega kahva, mis tuleb tuua rühmatoast. Kui lapsed ei saa ülesandega hakkama, tuletab õpetaja lastele meelde, et rühmatoas on üks asi, mis aitaks palli kapi alt kätte saada. Kui ülesanne on täidetud, teeb pedagoog üldistava kokkuvõtte: "Kui ainult käega asja kätte ei saa, tuleb alati otsida, mis võiks sind aidata."

MÄNG "ÕHUPALLID" 8

Vahendid: kuus pika paelaga õhupalli.

Tegevuse käik. Pedagoog toob õppetuppa mõned õhupallid, mille külge on juba varem kinnitatud pikad paelad. Lapsed viskavad palle õhku ja proovivad neid kinni püüda. Mõned pallid maanduvad kapi otsa. Pedagoog teeb lastele ettepaneku need pallid kapi otsast alla tuua. Osa palle saadakse kätte paelte abil, mis pallide küljes ripuvad, osa aga jääb kätte saamata. Viimasel juhul peavad lapsed taipama kasutada mingit abivahendit: pinki, tooli, tumbat jne. Kui lapsed abivahendeid ei kasuta, aitab õpetaja neid. Mängu lõpus ütleb õpetaja: "Kui pael ripub, saad sa palli paelast tõmmata. Kui paela pole näha, otsi tool või pink."

MÄNG "TEEME TOA ILUSAKS" 9

Vahendid: plastist lumehelbed või laternad, mille küljes on niit.

Tegevuse käik. Pedagoog teeb lastele teatavaks, et varsti on käes pühad – saabuvad jõulud. Toa kaunistamiseks saab kasutada lumehelbeid. Ta selgitab, et helbeid tuleb riputada toas eri kohtadesse: kõrgele tahvli kõrval olevale lauakesele, pildi juures oleva naela külge, raamaturiiuli kõrval oleva naela külge jne. Nüüd antakse lastele lumehelbed ja palutakse need üles riputada. Ülesande täitmiseks peavad lapsed kasutama mitmesuguseid abivahendeid: toole, pinki, tumbat, mis ei asu lastele nähtavas kohas. Kui ülesande lahendamisel tuleb ette raskusi, aitab täiskasvanu lapsel vajaliku abivahendi leida. Lõpuks rõõmustatakse selle üle, kui kauniks tuba muutus, ning iga laps jutustab, kuidas ta sai lumehelbeid kõrgele üles riputada.

MÄNG "PROOVI KIVID KÄTTE SAADA" 10

Vahendid: akvaarium; veega täidetud purk, mille sees on kivid; pika varrega puust lusikas.

Tegevuse käik. Pedagoog juhib laste tähelepanu akvaariumile ja räägib: "Akvaariumis elavad kalad. Aga purgis on kivid. Kivid tuleb purgist välja võtta ja panna akvaariumisse." Akvaariumi lähedal on lusikas. Kui lapsed üritavad kive purgist käega võtta, räägib õpetaja: "Käega on purgist ebamugav võtta, sest varrukas võib märjaks saada. Mõelge, millega oleks mugav kive tõsta. Proovime neid lusikaga võtta." Pedagoog näitab lastele tegevuse ette. Seejärel tõstavad lapsed järjekorras kive purgist välja ja panevad need akvaariumisse. Pedagoog teatab: "Lusikaga on hea purgist kive võtta."

Märkus. Pärast nende mängude mängimist, mille juures lapsed puutusid kokku praktiliste probleemsete olukordade lahendamisega, tuleb nad juhatada tõdemuseni, et kui ese on liiga kõrgel, siis tuleb ronida tooli, pingi, tumba või muu taolise asja peale. Kui aga ese on sattunud mingi asja alla või prakku, kuhu käega ei ulata, tuleb samuti otsida abivahendit: kahva, labidat, hokikeppi jne.

Seega teeb pedagoog iga ülesandeseeria lõpus üldistava kokkuvõtte, milles ta verbaliseerib ülesande uurimisorienteeruva etapi ja ülesande praktilise lahendamise viisid.

3. osa

Praktilise proovimismeetodi kujundamine

Eespool tutvustati lastele olukordi, kus nad nägid ainult üht abivahendit (keppi, kui laps pidi kätte saama kapi alla veerenud üleskeeratava mänguasja; tooli, kui kätte oli vaja saada kõrgel asuv ese jms). Järgnevalt tuleb luua olukordi, mille lahendamiseks on laste vaateväljas mitu eset, mille seast nad peavad valima suuruse, vormi või otstarbe järgi kõige sobivama. Näiteks palub pedagoog lastel kätte saada kapi alla veerenud mänguasja. Ülesande täitmiseks peavad lapsed sobiva abivahendi valima. Valikuks võivad olla eri pikkusega kepid, hari, kahv, labidas jne. Teisel juhul antakse lapsele ülesanne saada kätte püstise pulgaga varustatud vanker. See on võimalik sel juhul, kui abivahendina kasutatakse rõngakujulise otsaga keppi. Laps peab valima sobiva vahendi teatud esemete hulgast (konksuga kepp, kahvaga kepp, rõngakujulise otsaga kepp, tavaline kepp). Kohe teeb laps õige valiku sel juhul, kui tema nägemistaju arengutase on küllalt kõrge ja võimaldab eseme-eesmärgi ja eseme-abivahendi omadusi teatud kauguselt hinnata. Arenguliste erivajadustega lastel seda oskust enamasti ei ole. Seepärast tulebki neile õpetada *sihipärast proovimist.*

MÄNG "HELISTA KELLUKEST" 1

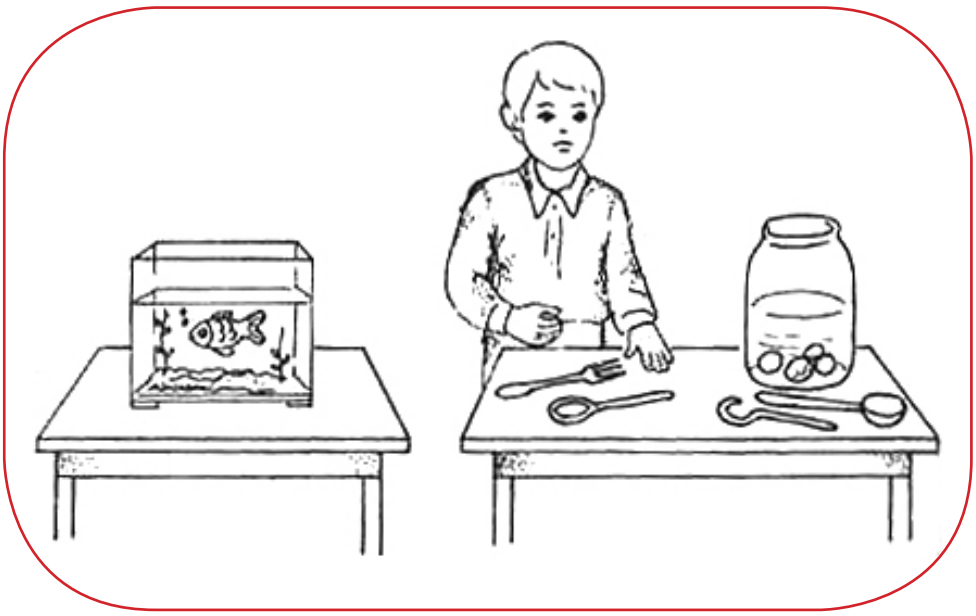
Vahendid: laud, mille külge on kinnitatud kelluke. Kellukese tila külge on seotud pael. Peale selle on laua külge kinnitatud veel kaks nn "valet" paela.

Tegevuse käik. Laud kellukesega paigutatakse lastele nähtavasse ja kergesti kättesaadavasse kohta. Samas on laud sellisel kõrgusel, et laps käega paelani ei ulatu ega saa kellukest helistada. Kaks nn "valet" paela on kella tila küljes olevast paelast pikemad ja need on kinnitatud üks ühele, teine teisele poole kellukest. Selleks et kellukest helistada, peab laps tõmbama kellukese tila külge kinnitatud paelast. Esialgu antakse lapsele üldine korraldus: "Helista kellukest!" Kui laps hakkab hüppama, et käega kellukese tilast haarata, sekkub pedagoog: "Mõtle, mille abil sa saaksid kellukest helistada!" Kõige sagedamini proovib laps tõmmata esialgu pikemast paelast. Kahjuks kelluke siis helisema ei hakka. Pedagoog annab lapsele võimaluse mitu korda vale paelaga katsetada ja sekkub siis: "Kuuled – kelluke ei helise. Proovi tõmmata teisest paelast!" Nii annab ta lapsele võimaluse katsetada kõiki näha olevaid paelu. Lõpuks, kui kelluke on helisenud, esitab õpetaja lapsele küsimuse: "Miks kelluke nüüd heliseb?" Ta aitab lapsel näha, et õige pael on kinnitatud kellukese tila külge, aga ülejäänud kaks mitte. Kui mäng on läbi, palub pedagoog lapsel jutustada, mida ja kuidas ta tegi, ning kinnistada kõnes õiged toimingu sooritamise viisid. "Esialgu sa tõmbasid paelast, mis polnud kellukese tila külge seotud ja kelluke ei helisenud. Siis tõmbasid sa kellukese tila külge kinnitatud paelast ja kelluke hakkas helisema."

MÄNG "KATSU KIVID KÄTTE SAADA" 2

Vahendid: veega täidetud purk, kivid, mitmesuguste otsikutega pulgad: konksuga, kahvaga, rõngaga, kahvel (joonis 4).

Tegevuse käik. Kivid on veega täidetud purgis. Purgi lähedal laual lebavad erinevate otsikutega kepid – konksuga, kahvaga, rõngaga, kahvliga. Lapsel palutakse kivid purgist välja võtta ja akvaariumisse panna nii, et käed märjaks ei saaks. Kui laps üritab käsi purki panna, kuid kivideni ei ulatu, palub pedagoog tal mõelda, mille abil ta kivid purgist kätte saaks. Kuni laps ei mõista, et kivid saab kätte ainult kahva abil, lastakse tal katsetada kõiki laual olevaid tööriistu-abivahendeid.



Joonis 4

Pedagoog fikseerib kindlasti iga esemega sooritatud toimingu resultaadi: "Näed, sellise konksuga kepiga sa kive kätte ei saa. Proovi tõsta kahvaga." Kui laps on kasutanud kahva ja kivid kätte saanud, kinnistab pedagoog tema eduka tulemuse: "Hästi, kahvaga saab kõik kivid kätte." Seejärel kordab laps edukalt sooritatud toimingut ning räägib, mida ta tegi ja kuidas kivid kätte sai.

MÄNG "ARVA ÄRA, MIS ON TORU SEES" 3

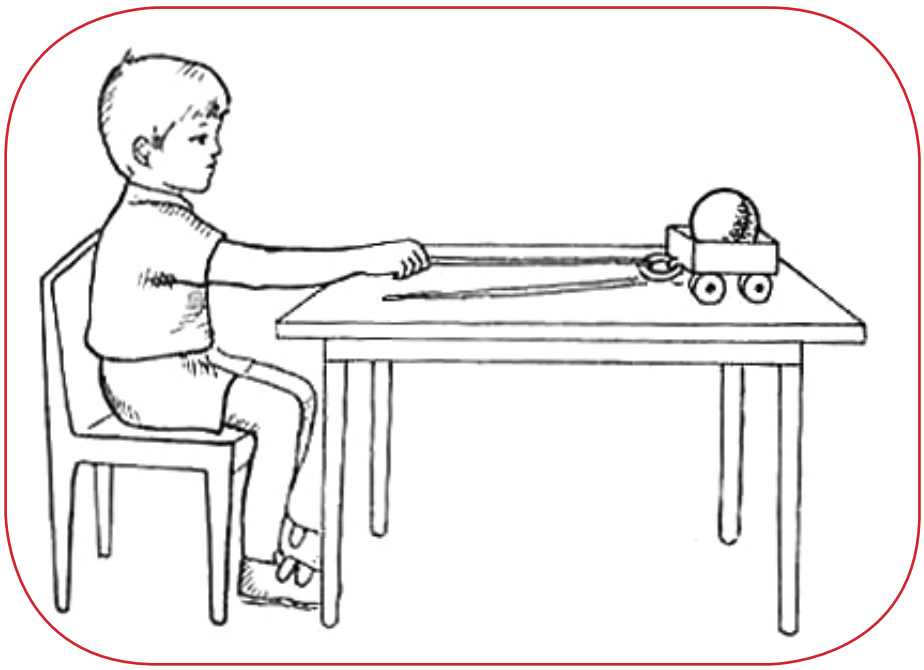
Vahendid: läbipaistev mõlemast otsast avatud toru; pakk, mille sees on auto; pikk ja lühike kepp.

Tegevuse käik. Pedagoog näitab lapsele läbipaistvat toru. Ta juhib lapse tähelepanu toru sees olevale pakile. Kui huvi on tekitatud, palub õpetaja lapsel paki võtta ja vaadata, mis seal sees on. Laps peab leidma sobiva esemevahendi, mille abil pakk torust välja lükata. Kui laps ei saa ülesandega hakkama, näitab pedagoog talle, kuidas katsetades ja proovides saab ülesanne lahendatud. Ta võtab esialgu lühikese kepi ja püüab sellega pakki lükata. Seejuures selgitab ta: "Näed, kepp ei ulatu pakini." Siis võtab ta pika kepi, lükkab selle abil paki torust välja ja hüüatab: "Saimegi kätte!" Seejuures pöörab ta lapse tähelepanu eseme (vahendi) omadusele: "Kui sa ühe kepiga kätte ei saa, siis tuleb otsida teine, proovida teisega." Seejärel annab pedagoog lapsele võimaluse autoga mängida.

MÄNG "PROOVI VANKER KÄTTE SAADA" 4

Vahendid: rõngaga varustatud vanker, nöör (joonis 5).

Tegevuse käik. Lapse ees laual, tema käeulatusest väljaspool, on väikese rõngaga varustatud vanker. Vankris on tähelepanu köitvad väikesed mänguasjad. Läbi rõnga on tõmmatud kergesti libisev nöör, mille kaks vaba otsa on lapse käeulatuses teineteisest umbes 30 cm kaugusel. Selleks et vanker leludega kätte saada, tuleb ühtaegu kasutada nööri mõlemat otsa. Laps peab taipama, et vankri kättesaamiseks tuleb nööri kaks otsa kätte võtta ja neist korraga vankrit tõmmata. Selleks tuleb talle anda võimalus ülesannet mitu korda proovida. Kui laps siiski ei mõista, et tõmmata tuleb kahest nöörist korraga, näitab pedagoog talle toimingu sooritamise viisi aeglaselt ette. Seejärel antakse lapsele võimalus ülesanne iseseisvalt lahendada. Pärast mängimist üldistab õpetaja toimingu õige sooritamise viisi verbaalselt: "Nööri tuleb tõmmata korraga kahest otsast. Kui tõmbad ainult ühest otsast, siis teine ots libiseb läbi augu välja."

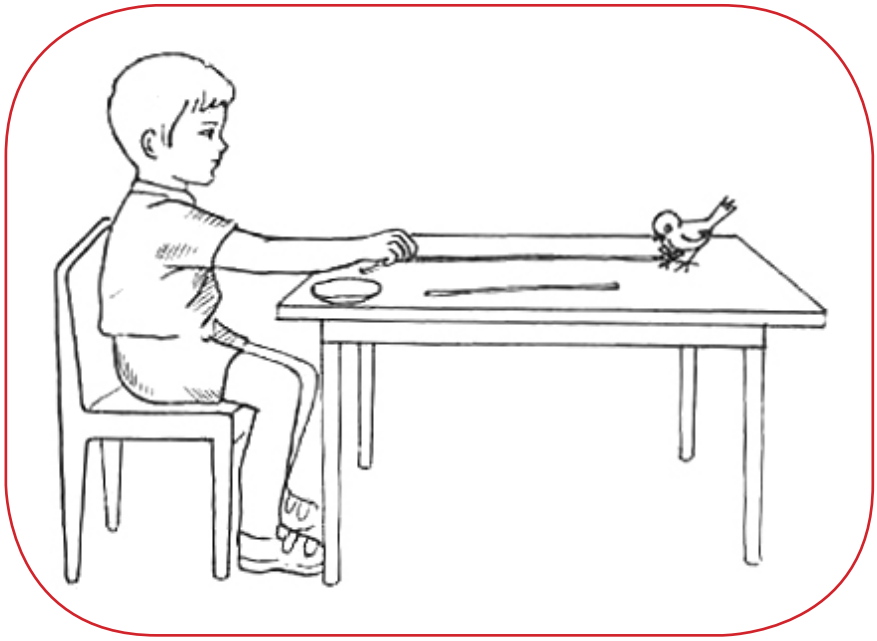


Joonis 5

MÄNG "ANNA LINNULE JUUA" 5

Vahendid: mängulind, taldrik, paelad (joonis 6).

Tegevuse käik. Pedagoog kutsub lapse mängima. Laps istub laua taga. Tema käeulatusest kaugemale pannakse lauale lind, kelle jala külge on seotud pael. Selle läheduses on teine nn "vale" pael. Mõlema paela otsad on lapse käeulatuses, kuid lind mitte. Laps peab taipama eesmärgi (linnu) kättesaamiseks kasutada seotud paela. Pedagoog teeb lapsele ettepaneku lind kätte saada ning talle taldrikult juua anda. Enne selgitab ta lapsele, et toolilt tõusta ei tohi. Kui lapsel tekivad raskused, osutab pedagoog paeltele ja palub üht neist tõmmata. Juhul kui laps tõmbab "valest" paelast, räägib õpetaja: "Proovi tõmmata teisest paelast." Kui laps on tõmmanud linnu jala külge kinnitatud paelast, aitab pedagoog lapse toimingu üldistada: "Nägid, see on jala külge kinnitatud pael, aga see pole jala külge seotud. Millist paela kasutades saab linnukese kätte?" Seejärel korratakse mängu.

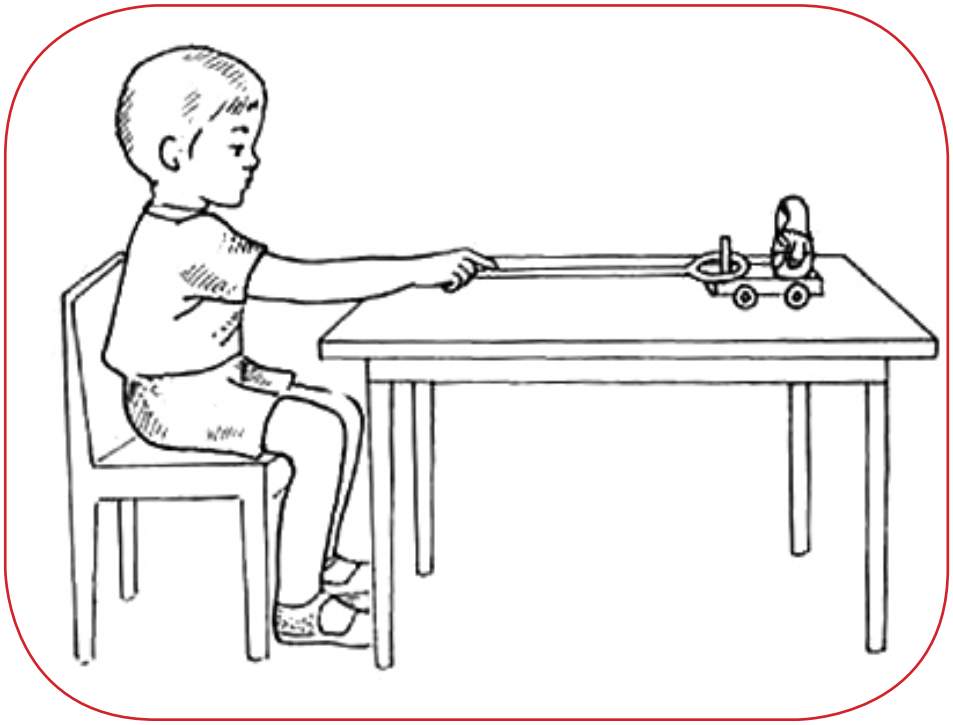


Joonis 6

MÄNG "SÕIDUTA MATRJOŠKASID" 6

Vahendid: vanker, millel on väike püstine varras; kaks kaheosalist matrjoškat; pulk, mille otsas on rõngas; konksuga kepp, labidas (joonis 7).

Tegevuse käik. Lapse väljasirutatud käe haardeulatusest väljaspool on väikese püstise pulgaga vanker. Vankris on matrjoškad. Laua servas, lapse lähedal paremal pool on rõngaga ja konksuga kepp ning labidas. Pedagoog palub lapsel vanker kätte saada ja matrjoškasid sõidutada. Laps peab taipama vankri kättesaamiseks kasutada keppi, mille otsas on rõngas. Talle antakse võimalus kasutada proovimismeetodit. Seejärel palub õpetaja lapsel selgitada, miks ta kasutas just rõngaga keppi. Peale seda võib laps matrjoškadega mängida (neid lahti võtta, kokku panna, sõidutada).

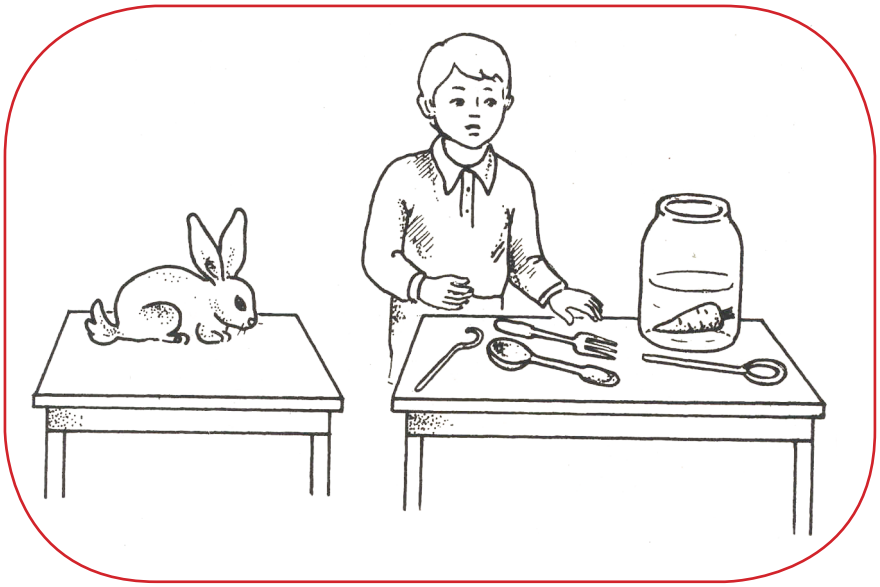


Joonis 7

MÄNG "ANNA KÜÜLIKULE SÜÜA" 7

Vahendid: puur küülikuga (või vastava loommänguasjaga); laual on veepurk, milles on porgand, ja kahvel, lusikas, rõngaga kepp, konksuga kepp (joonis 8).

Tegevuse käik. Pedagoog toob puuri, milles on küülik, ja palub last talle süüa anda. Samas lähedal on purk veega, mille sees on porgand. Kui laps ei saa ülesandega hakkama, palub pedagoog lapsel proovida: "Proovi porgand mõne pulgaga kätte saada!" Seejuures jäetakse lapsele valikuvabadus. Nüüd palub pedagoog lapsel selgitada, miks on just kahvliga mugav porgandit purgist välja võtta. Laps saab vaadata, kuidas küülik porgandit sööb.



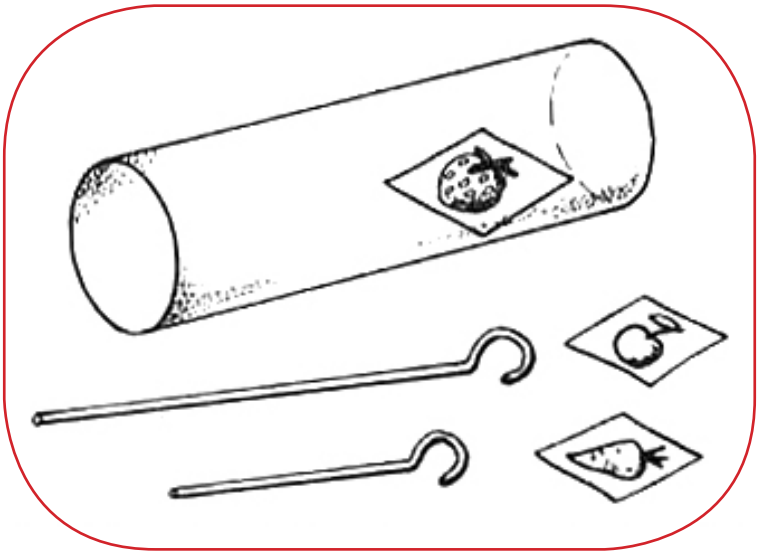
Joonis 8

MÄNG "PROOVI PILT KÄTTE SAADA" 8

Vahendid: läbipaistev purunemiskindel 30 cm pikkune toru, mille läbimõõt on neli sentimeetrit ja avatud on ainult üks ots; toru sees on pilt; kaks laual olevat esemepilti, kaks konksuga keppi, mille otsas oleva rõnga diameeter on 1 cm. Ühe kepi varre pikkus on 10 cm, teisel 18 cm (joonis 9).

Tegevuse käik. Pärast seda kui õpetaja on lapse ette lauale asetanud kolm pilti, "avastab" ta, et torus on üks pilt. Pedagoog palub last, et see pildi torust välja võtaks. Laps peab aru saama, et ta peab selleks kasutama pika varrega konksuga keppi. Vajaduse korral soovitab pedagoog ülesande lahendamiseks kasutada proovimismeetodit. Õpetaja küsib lapselt, millise kepi abil ja kuidas ta pildi torust kätte sai. Seejärel annab ta ülesande: "Arva ära, milline pilt oli torus?"

Märkus. Kaemusliku-praktilise mõtlemise arengus mängivad olulist rolli niisugused õppemängud, mille puhul kasutatakse tööriistu imiteerivaid esemeid: haamrit, mutrivõtit, kruvikeerajat jms. Laste töökasvatuse seisukohalt on äärmiselt oluline, et lapsed tutvuksid nende vahenditega mängude käigus ja õpiksid neid kasutama. See on valmistumine ka kooli tööõpetuse tundideks. Taoliste mängude käigus areneb lastel silma ja käe koostöö, silmamõõt, kahe käe koostöö ning tekivad kujutlused tööriistade kasutamisest.



Joonis 9

MÄNG "EHITA AED" 9

Vahendid: majake, aukudega tellised (või klotsid), plastpulgad; tööriistakomplekt: haamer, mutrivõti, kruvikeeraja.

Tegevuse käik. Laual on plastmaja. Pedagoog palub lapsel ehitada maja ümber aia. Sealsamas kõrval on augulised plastist tellised (klotsid). Neisse aukudesse tuleb panna plastpulgad. Käega on raske pulki auku panna, need tuleb igasse auku mänguhaamriga sisse taguda. Haamer, mutrivõti ja kruvikeeraja on laual. Laps peab vajaliku tööriista nende seast välja valima ja seda pulkade kinnitamisel kasutama. Pedagoog annab lapsele võimaluse katsetada, millise tööriistaga on kõige parem pulki taguda. Seejärel palub ta lapsel selgitada, miks ta valis haamri.

MÄNG "LENNUKID LENDAVAD" 10

Vahendid: plastkonstruktorist valmistatud lennuk, mutrivõti, haamer, kruvikeeraja.

Tegevuse käik. Pedagoog teeb lapsele ettepaneku lennukiga mängida. Lennuki mutrid on aga halvasti kinnitatud. Laps peab taipama, et talle pakutud tööriistade hulgast tuleb valida mutrivõti ning kasutada seda mutrite kinnitamiseks. Kui laps ülesandega hakkama ei saa, antakse talle võimalus proovida mutrite keeramisel ka teisi asju ning valida lõpuks õige – mutrivõti. Seejärel aitab õpetaja lapsel mutreid kinni keerata, s.t sooritada praktilist toimingut. Pärast seda kordab kõiki toiminguid juba uus laps. Lõpuks avaneb järgmine mängusüžee: lennukid saavad korda ning valmistuvad lennuks; lennukid lendavad; lennukid alustavad maandumist; lennukid maanduvad lennuväljal jne.

4. osa

Põhjuse-tagajärje seoste kindlaksmääramine

Kõige lihtsamad juhud, mille puhul laps puutub kokku põhjuse ja tagajärje vaheliste seoste otsimisega, on sellised, kus on rikutud nähtuse tavalist kulgu. See kutsub lapses esile imestuse, millele järgneb olukorras orienteerumine. Viimane on põhjuse otsimise esimene etapp. Esialgu võiksid lapsed puututada kokku selliste põhjustega, mis on välised ja hästi nähtavad.

MÄNG "MIKS PALL ÄRA VEERES?" 1

Vahendid: kaks väikest palli (punane ja sinine), kaldtee, lauatükk.

Tegevuse käik. Pedagoog asetab lapse ette lauale kaldtee ja lauatüki ning räägib: "Nüüd sa hakkad mõistatama, milline pall veereb, kas punane või sinine." Ta asetab punase palli lauatükile – pall seisab, paneb sinise palli rennile – pall hakkab veerema. Pedagoog esitab küsimuse: "Milline pall veeres? Miks?" Seejärel palutakse lapsel ise palle paigutada – punane lauatükile ja sinine rennile. Pedagoog esitab küsimuse: "Milline pall nüüd ära veeres? Miks?" Kui laps hätta jääb, kordab pedagoog pallidega mängu ning selgitab vaadeldava nähtuse põhjust: "Pall veereb mööda kaldpinda, aga mööda tasast pinda (mööda lauda) ei veere."

MÄNG "MIS UJUB, MIS UPUB?" 2

Vahendid: komplekt paarisesemeid: pliiats ja nael, puust ja metallist kuulid, puit- ja metalljoonlaud, metallist ja puust nööbid, puidust ja metallist tehtud laevad, metall- ja puitrõngad, metallist ja puidust rattad, puust ja metallist tehtud kausid, kahv, veega täidetud bassein (või suurem kauss).

Tegevuse käik. Pedagoog vaatab koos lastega mängu tarvis toodud asju. Seejärel teatab ta, et täna hakkavad nad mõistatama, millised asjad ujuvad, millised upuvad. Lastele antakse asjad kätte juhuslikus järjestuses, mitte paaridena, ning nad püüavad juba enne proovimist vastata, kas see või teine ese ujub või upub. Seejärel panevad lapsed asju ühekaupa vette. Kõik koos jälgivad ja räägivad: "Ujub!" Need asjad, mis ujuvad, pannakse ühte karpi, aga need, mis upuvad – teise. Asjade veest välja võtmiseks kasutatakse kahva. Pedagoog küsib lastelt: "Millised asjad me panime sellesse karpi, aga millised siia karpi?" Seejärel täpsustab ta: "Nüüd vaadake ja öelge mulle: millised asjad ujusid, aga millised uppusid!" Lapsed teevad üldistuse: "Puust tehtud asjad ujuvad, aga metallist asjad upuvad."

MÄNG "MIKS PALL EI KUKKUNUD?" 3

Vahendid: kaks palli, kaks kuubikut.

Tegevuse käik. Pedagoog asetab lapse ette lauale kaks komplekti, mõlemas on pall klotsi peal. Üks pall on märkamatult naelaga klotsi külge kinnitatud. Pedagoog räägib: "Hakkame nende asjadega mängima!" Ta lükkab klotsi, mille peal on kinnitamata pall. Seejärel küsib ta lapselt: "Miks pall maha kukkus?" Saades lapselt vastuse, esitab ta uue küsimuse: "Kas teine pall kukub ka maha, kui me samamoodi teeme?" Pedagoog tõukab teist klotsi. Pall, mis on naelaga kinnitatud klotsi külge, ei kuku maha. Pedagoog küsib: "Miks pall nüüd maha ei kukkunud?"

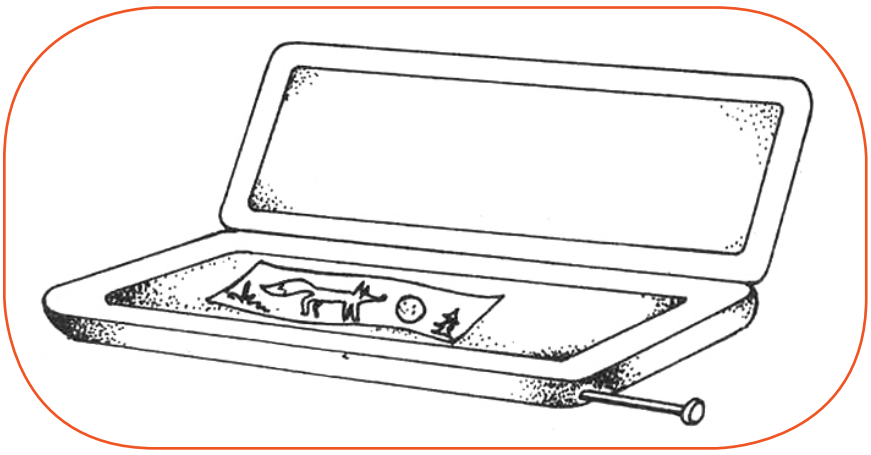
Lapsele antakse võimalus klotsi uurida ning avastada põhjus, mis ei lasknud pallil maha kukkuda. Mängu korratakse mitu korda.

MÄNG "MIS ON KARBI SEES?" 4

Vahendid: karp (sirklikarbi tüüpi), mis suletakse väikese väljatõmmatava tihvti abil, kaks eri objektidega esemepilti (joonis 10).

Tegevuse käik. Pedagoog paneb avatud karpi lapsele võõra pildi ja suleb seejärel karbi, kuid tihvt jääb väljatõmmatud asendisse. Ta palub lapsel karp lahti teha ja pilti vaadata. Seejärel paneb õpetaja karpi teise pildi, lööb karbi kõvasti kinni ning lapse jaoks märkamatult lükkab tihvti kinni. Kui laps jääb karbi avamisel hätta, aitab pedagoog tal leida põhjuse, miks karp lahti ei lähe: "Vaata, mis segab karbi lahti tegemist! Vaatame õige koos. Näe, siin on midagi – see on tihvt. Tõmbame selle välja. Ja nüüd tee karp lahti." Lapsele antakse võimalus mitu korda tihvti kasutades iseseisvalt karpi lahti teha ja kinni panna.

Märkus. Kui tegemist on tavaolukorda rikkuva põhjuse kindlakstegemisega, siis sisaldub selles juba loogilise mõtlemise element, ehkki see lahendatakse kaemuslikult-praktiliselt.



Joonis 10

MÄNG "PAKU NUKULE TEED" 5

Vahendid: nukk, puidust nukulaud, nukunõud.

Tegevuse käik. Pedagoog teeb lapsele ettepaneku nukule teed pakkuda. Nukk istub tooli peal laua taga. Laual on kolm jalga, neljas, laua küljest ära tulnud jalg, on laua lähedal. Nõud on teise laua peal. (Tingimused: kui asetada nõud lauale, mille taga nukk istub, siis kukub laud ümber.) Laps peab avastama põhjuse, miks laud ümber kukub, s.t märkama, et selle üks jalg puudub, selle leidma ja oma kohale panema. Pedagoog palub lapsel nukule teed pakkuda. Ta täpsustab, et selleks tuleb nõud lauale panna. Laps võtab ühekaupa asju ja asetab need lauale. Kui laud ümber kukub, esitab pedagoog küsimuse: "Mis juhtus? Miks laud ümber kukkus?" Kui laps hakkama ei saa, aitab ta lapsel laua ümberkukkumise põhjust leida – üks jalg puudub. Koos otsitakse jalga ja asetatakse see oma kohale. Seejärel saab laps nukule teed pakkuda. Lõpuks küsib pedagoog: "Mis lauaga juhtus? Miks see ümber kukkus? Mida sa tegid, et laud enam ümber ei kukuks?"

ÜLESANNE "KASTA LILLE" 6

Vahendid: toalill, kastekann, lapp.

Tegevuse käik. Pedagoog kutsub lapse tuppa. Laual on toalill. Kaugemal toa nurgas seisab ämber veega. (Tingimus: kõrval, teise laua peal, seisab kastekann, mille põhjas on pragu.) Pedagoog palub lapsel lille kasta. Laps võtab kastekannuga vett, aga vesi hakkab praost välja voolama. Laps peab avastama põhjuse, miks vesi välja voo-

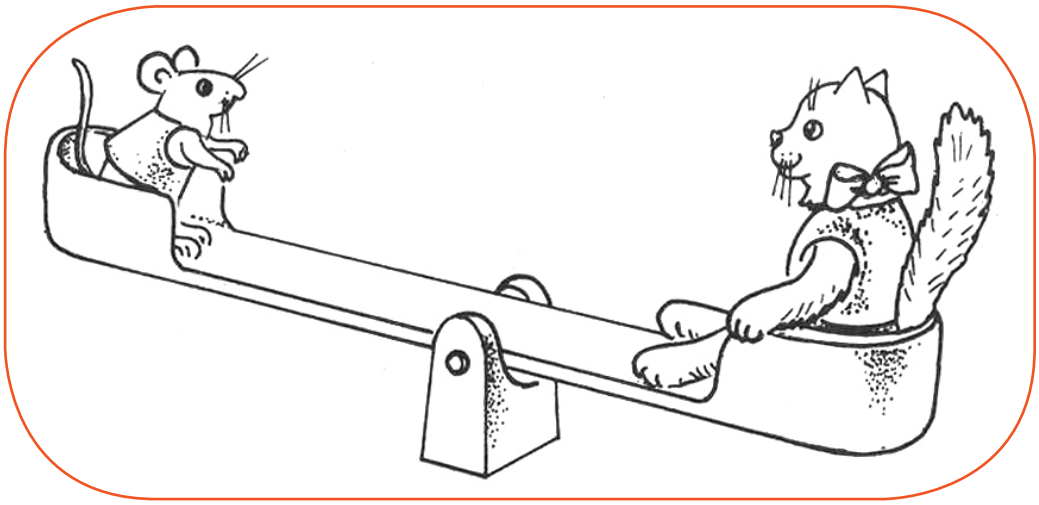
lab – leidma abivahendi, s.o lapi, sellega katkise koha sulgema ning lille kastma. Kui laps hätta jääb, aitab pedagoog tal kastekannu uurida ja avastada põhjuse, mis takistab tavapärast tegutsemist: vesi voolab läbi prao välja. Seejärel aitab pedagoog lapsel prao lapiga sulgeda ning laps kastab lille.

Pärast ülesande täitmist teeb pedagoog üldistuse: "Kui vesi voolab kastekannust välja, tuleb otsida, mis on juhtunud."

MÄNG "KIIK" 7

Vahendid: lastekiik, üks komplekt mänguasju – pardipoeg ja tibu; teine komplekt – kass ja hiir (joonis 11).

Tegevuse käik. Pedagoog palub lapsel vaadata esimest mänguasjade paari – kassi ja hiirt. Seejärel palub ta last, et ta neid mänguasju kiigutaks. Kiige see pool, kus istub kass, on all, see, kus istub hiir, on üleval. Pedagoog selgitab, et mänguasjad ei saa kiikuda: "Kass on raske, aga hiir on kerge." Seejärel palub ta lapsel tõsta kiige peale teise mänguasjade paari – pardipoja ja tibu. Kiige pooled jäävad tasakaalu ning neid mänguasju saab kiigutada. Seejärel aitab pedagoog teha üldistuse: "Pardipoeg ja tibu on kerged, üheraskused, neid saab sellepärast hästi kiigutada."



Joonis 11

MÄNG "EHITA JÄNESELE MAJA" 8

Vahendid: veoauto, jänes, ehitusmaterjalide komplekt, plastist mutrivõti.

Tegevuse käik. Pedagoog näitab lapsele jänest ja teeb ettepaneku talle maja ehitada. Ehitusmaterjalide komplekt asub toa teises otsas ja seetõttu tuleb see veoautoga kohale toimetada. (Tingimus: veoauto üks ratas on lahti.) Kui autoga sõitu alustatakse, kukub ratas alt ära, auto vajub küljele ning edasi sõita ei saa. Laps peab avastama, et ratas tuli alt ära, ning selle mutrivõtme abil kõvasti kinni keerama.

Kui laps hakkama ei saa, aitab pedagoog tal leida põhjuse, miks auto küljele vajus, ja koos parandatakse lelu ära. Ta pöörab lapse tähelepanu asjaolule, et mutter tuleb mutrivõtmega kinni keerata. Siis saab hakata mängima.

Laps toob tellised, et ehitada jänesele maja.

MÄNG "KIIGUTA MÄNGUASJU" 9

Vahendid: üks komplekt mänguasju – hiir ja siil; teine komplekt – jänes ja orav.

Tegevuse käik. Pedagoog ütleb lapsele: "Need mänguasjad tahavad kiikuda. Vaatame neid tähelepanelikult, missugused nad on." Ta annab mänguasjad paarina lapse kätte nii, et ta saaks asju raskuse järgi võrrelda. Seejärel esitab õpetaja küsimuse: "Kes hakkavad kiikuma?" Lapsele antakse võimalus ise mänguasjade paar valida ja lelud kiigele istuma panna. Kui laps teeb vale valiku, antakse talle võimalus teada saada, kes kellega tuleks kiigele istuma panna, s.t valida õige paar. Mängu lõpus küsib pedagoog: "Miks sa valisid kiigutamiseks selle mänguasjade paari?" Õpetaja aitab lapsel mõista, et kiikujateks tuleb valida ühesuguse massiga mänguasjad.

MÄNG "SULE KAST" 10

Vahendid: mängujänes, kast.

Tegevuse käik. Pedagoog annab lapsele väikese mängujänese, palub mõelda jänese kohta mõistatuse ning esitada selle oma kaaslasele, kes tuleb õppimistuppa. Selleks et kaaslane jänest ei näeks, tuleb see kasti peita. Varem on pedagoog lapsele märkamatult pannud kasti kaane vahele pulga, mis takistab kasti sulgemist. Laps püüab kaant kinni panna, kuid põrkab kokku olukorraga, kus kaas ei sulgu. Ta peab mõistma, et miski segab teda, leidma segava teguri ning selle kõrvaldama.

Märkus. Nähtuste tavakäiku rikkuva põhjuse väljaselgitamine sisaldab juba loogilise mõtlemise elementi, ehkki ülesanne lahendatakse praktiliselt. Pedagoogi abiga teadvustavad lapsed teatud situatsioonis sooritatavate toimingute järjekorra.

Oluline on, et probleemsete praktiliste olukordade lahendamise käiku lülitataks järk-järgult ka lapse kõne. Esimesel etapil aitab pedagoogi kõne lapsel ülesandest lähtuvalt sihipäraselt tegutseda, annab talle võimaluse oma toiminguid teadvustada (kommenteerida). Seejärel peab laps ise oma toimingutest kokkuvõtte tegema (tegevuse kõnes fikseerima). Kui laps ei saa hakkama, antakse talle võimalus vaadelda kaaslase toiminguid ja seejärel jutustada, milliseid toiminguid ja millises järjekorras kaaslane sooritas. Hiljem jutustab laps sellest, mida ta järgnevalt kaemusliku-praktilise ülesande lahendamiseks tegema hakkab, s.t tal hakkavad kujunema planeeriva kõne elemendid.

Seega, arendades laste tunnetustegevust, tuleb samal ajal aktiivselt kujundada ka nende kõne peamisi funktsioone. Selline lähenemine aitab kujundada toimingu ja seda tähistava sõna vahelist seost ning loob eeldused kaemusliku-kujundilise mõtlemise arenguks. Sõna aitab lapsel toimingust saadud kogemust kinnistada ning seejärel üldistada ka toimingu sooritamise viisi, mis kokkuvõttes tagab täisväärtuslike kujutluspiltide tekke.

II peatükk

KAEMUSLIK-KUJUNDILINE MÕTLEMINE

1. osa

Terviktaju kujundamine piltidel kajastatud situatsioonide põhjal

Kaemuslikus-kujundilises plaanis ülesannete lahendamise oskus areneb koolieelikul tänu sellele, et tal on välja kujunenud kujutlused tööriistadest-abivahenditest, nende omadustest ja rollist inimtegevuses; oskus probleemset olukorda analüüsida; visuaalne orienteerumine praktiliste probleemülesannete tingimustes; peamised kõnefunktsioonid – fikseeriv, kommenteeriv, planeeriv. Arenguliste erivajadustega lastel kujunevad kõik need oskused tänu varasemale sihipärasele tajude ja kaemusliku-praktilise mõtlemise arendamisele.

Laste kaemusliku-kujundilise mõtlemise arendamise metoodikas on tähtis luua tihe seos laste elulise praktilise kogemuse ja kaemuslike-tunnetuslike kujutluste vahel ning kajastada tekkinud seost kõnes, mis fikseerib lapse kogemuse ning üldistab saadud tulemuse.

Kaemuslikku-kujundilist mõtlemist arendades kasutatakse järgmisi pedagoogilisi võtteid: spetsiaalselt organiseeritud praktiline situatsioon ning lapse praktiliste toimingute fikseerimine kõnes; eakaaslaste toimingute jälgimine ning üksteisele järgnevate toimingute kõnes fikseerimine, tehtu meenutamine; tehtust rääkimine; sihipärane loodusnähtuste vaatlus; vestlus; rolli-, liikumis- ja õppemängud; loetud teksti juurde piltide valik; piltide reastamine kuuldud teksti põhjal; jutu koostamine seeriapiltide järgi; mõistatuste mõistatamine jne.

1. SEERIA

Ülesanded, mis kujundavad eeldusi üleminekuks kaemuslikule-kujundilisele mõtlemisele

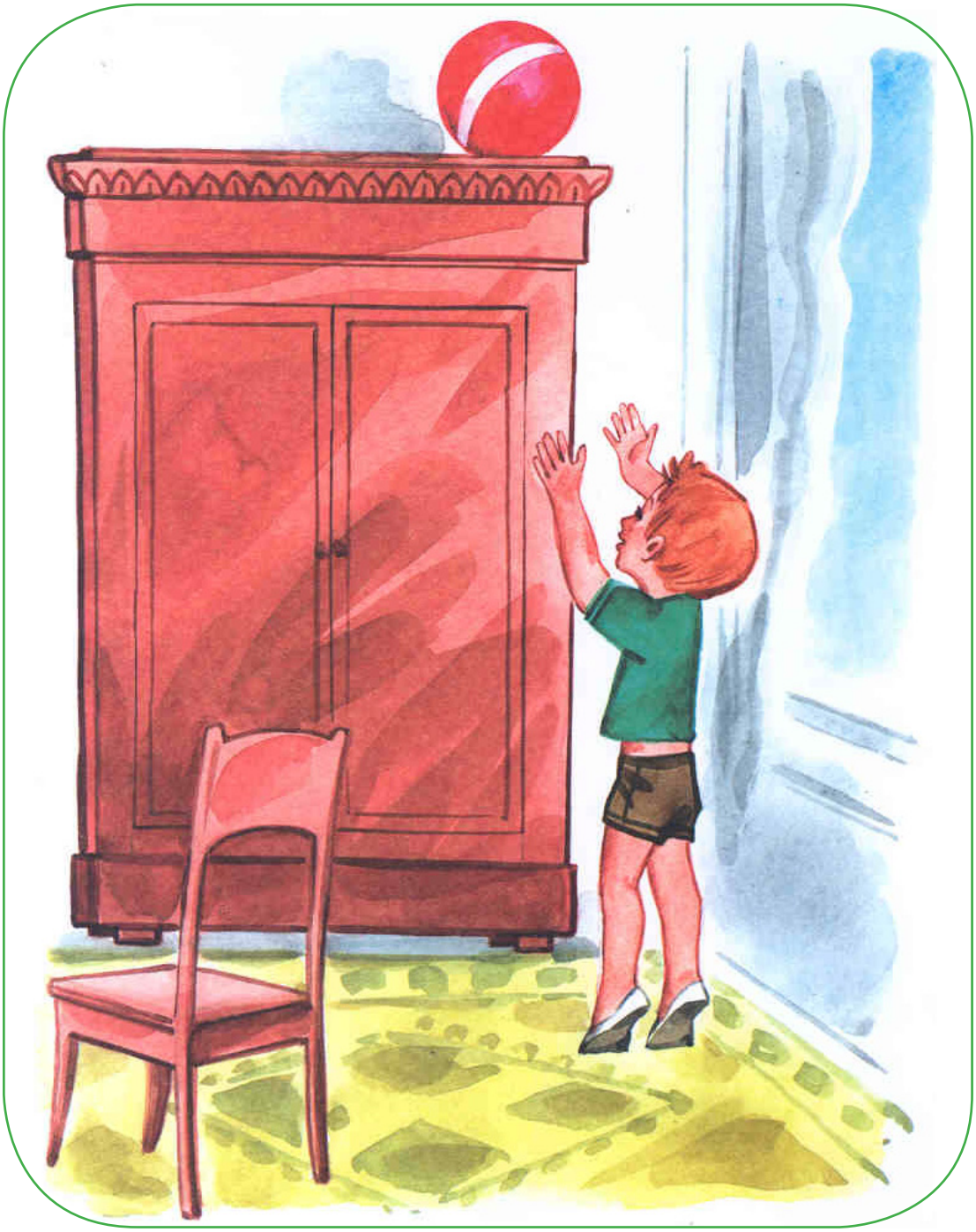
Esiteks tuleb lastel kujundada pildi tajumise oskus, et nad tajuksid kujutatud situatsiooni tervikuna ning oskaksid tuttavas olukorras opereerida mõtteliste kujutluspiltidega, toetudes seejuures oma varasemale reaalsele praktilisele kogemusele.

ÜLESANNE "VÕTA PALL ÄRA" 1

Vahendid: teemapilt – toas on kõrge kapp, vaip ja tool. Kapi otsas on valge triibuga punane pall. Kapi kõrval seisev poiss sirutab oma käsi palli poole (joonis 12).

Tegevuse käik. Lapsele näidatakse pilti ja palutakse jutustada, mida sellel on kujutatud.

Seejärel öeldakse lapsele: "Räägi poisile, kuidas ta palli kätte saab!" Kui lapsel on raske pildil kujutatud situatsiooni mõista, kasutab pedagoog meenutamist: "Tuleta meelde, kuidas sina kõrgel kapi otsas oleva mänguasja kätte said!" Kui ka see võte ei aita ülesande lahendamisele kaasa, luuakse vastav reaalne olukord. Lapsel palutakse pall kapi otsast kätte saada ja seejärel oma tehtud toimingutest jutustada. Pärast situatsiooni praktilist lahendamist palutakse lapsel uuesti pilti vaadata ning öelda poisile, kuidas ta palli kätte saab.



Joonis 12

ÜLESANNE "ANNA KÜÜLIKULE SÜÜA" 2

Vahendid: teemapilt – laual on küülikuga puur. Samas lähedal on laud, mille peal on purk. Purgis on porgand. Purgi kael on kitsas ning purgis on vesi. Laua kõrval seisab mõtliku näoga poiss. Laua peal lebavad asjad: kahvel, lusikas, puust kepp (joonis 13).

Joonis 13

Tegevuse käik. Lapsel palutakse pilti vaadata ja rääkida poisile, kuidas ta porgandi kätte saaks. Kui laps satub raskustesse, luuakse reaalne olukord: lapsel palutakse porgand purgist kätte saada, s.t lahendada ülesanne kaemuslikul-praktilisel tasandil. Pärast seda jutustab laps, kuidas ta ülesande täitis, s.t teda suunatakse täiuslikumale orienteerumis-uurimistegevusele ning põhjuse-tagajärje seoste leidmisele. Seejärel palutakse last veel kord poisile rääkida, kuidas ta porgandi purgist kätte saab, s.t ülesanne lahendatakse kaemuslikus-kujundilises plaanis.

ÜLESANNE "ANNA LINNULE JUUA" 3

Vahendid: teemapilt – laual on lind, kelle jala küljes on pael. Samas kõrval on "vale" (kinnitamata) pael. Lauanurgal on taldrik veega. Samas lähedal seisab poiss ja vaatab lindu (vt joonis 6).

Tegevuse käik. Lapsel palutakse vaadata pilti. Pedagoog selgitab: "Lind tahab juua. Poiss ei tea, kuidas talle juua anda. Räägi poisile, kuidas seda tuleb teha!" Juhul kui laps tahab linnu kätte võtta ja taldriku juurde viia või taldrikut linnu juurde tõsta, tuleb lapse tähelepanu juhtida situatsiooni terviklikkusele: "Vaatame koos, mis siia on joonistatud." Pedagoog osutab käega linnule, seejärel paelale ja taldrikule ning räägib: "Mõtle, kuidas saaks linnu taldrikule lähemale tuua! Ja nüüd räägi poisile, kuidas ta linnu kätte saab!"

ÜLESANNE "KASTA LILLE" 4

Vahendid: teemapilt – aknalaual on kaks toalille, üks õitseb, teine on vajunud longu. Tüdruk vaatab närtsinud lille hämmeldunud pilgul. Akna juures on laud, millel seisab kastekann (joonis 14).

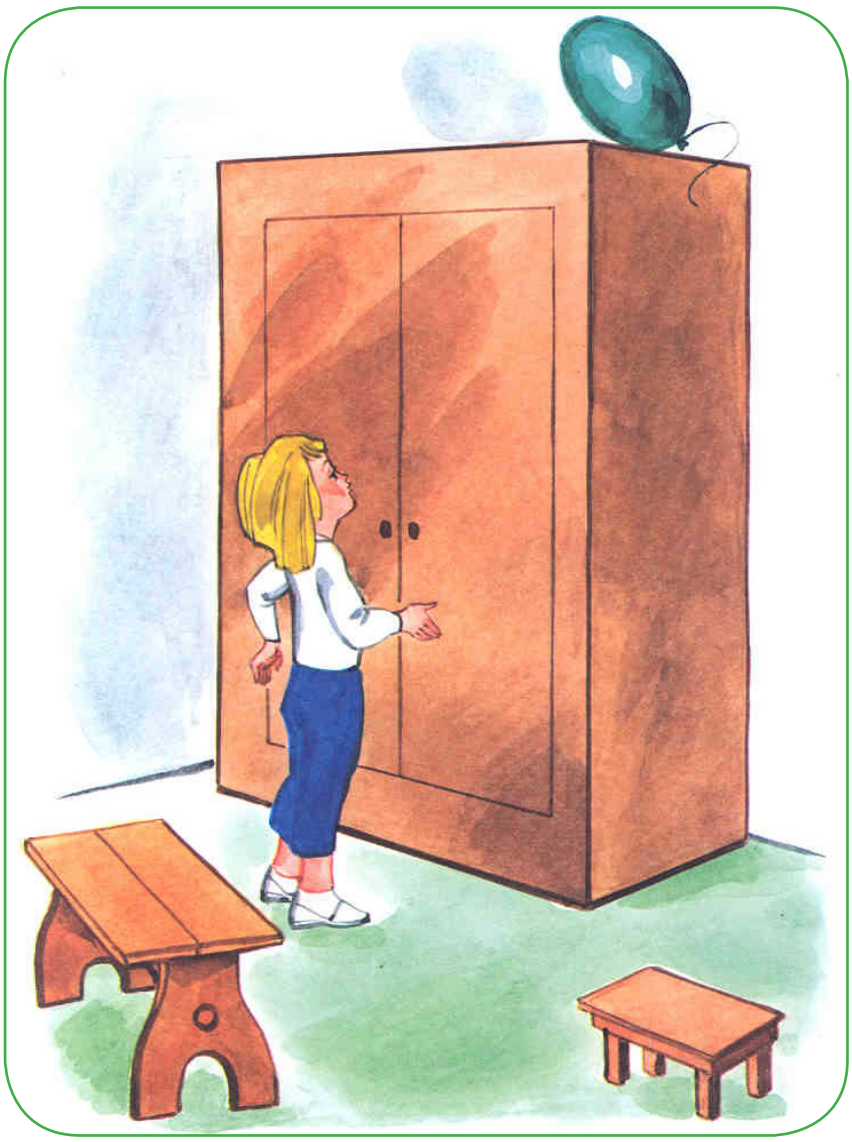
Joonis 14

Tegevuse käik. Lapsele näidatakse pilti ja palutakse jutustada, mida sellel on kujutatud. Seejärel palutakse tal rääkida pildil olevale tüdrukule, kuidas tuleb lille kasta. Kui laps ei saa hakkama, räägib pedagoog: "Tuleta meelde, mille sisse me paneme vee, kui tahame lille kasta." Kui laps ikka veel ei saa ülesandega hakkama, kasutatakse reaalse situatsiooni vaatlust, milles tegutseb keegi kaaslastest, ja laps fikseerib üksteisele järgnenud toimingud kõnes. Lõpuks lahendab ta ülesande uuesti kaemuslikus-kujundilises plaanis.

Märkus. Reaalse olukorra vaatlus, mille korral tegutseb keegi kaaslastest, aitab lapsel kujutatud olukorras ära tunda konkreetset situatsiooni, mida ta just vaatles, s.t esemetega sooritatud toimingud kanduvad üle kujutluspilti.

ÜLESANNE "VÕTA ÕHUPALL OMA KÄTTE" 5

Vahendid: teemapilt – tuba, kus on kõrge kapp, mille otsas on paelaga õhupall. Vaibal seisab tüdruk ja vaatab õhupalli poole. Samas lähedal on kaks pinki, millest üks on madal, teine aga kõrge (joonis 15).



Joonis 15

Tegevuse käik. Lapsel palutakse vaadata pilti ja jutustada, mida sellel on kujutatud. Seejärel palub pedagoog: "Aita tüdrukut! Räägi talle, kuidas ta õhupalli kätte saab!" Kui laps on raskustes, aitab pedagoog lapsel pilti vaadelda ning sellel kujutatud terviksituatsiooni mõista. Sel eesmärgil esitab pedagoog lapsele järgmised küsimused: "Mis sa arvad, mida tüdruk tahab? Kus õhupall on? Missuguse kapi otsas pall on? Kui pikk tüdruk on? Mis aitaks tüdrukul õhupalli kätte saada? Millise pingi ta peaks appi võtma? Mis tüdruk nüüd peaks tegema, et ta palli kätte saaks? Räägi nüüd tüdrukule järjekorras, kuidas ta õhupalli kätte saab!"

ÜLESANNE "VÕTA VÕTI ÄRA" 6

Vahendid: teemapilt – toas seisab poiss, auto käes. Kõrgel seina peal naela otsas ripub võti. Poisi lähedal on kaks pinki – kõrge ja madal (joonis 16).

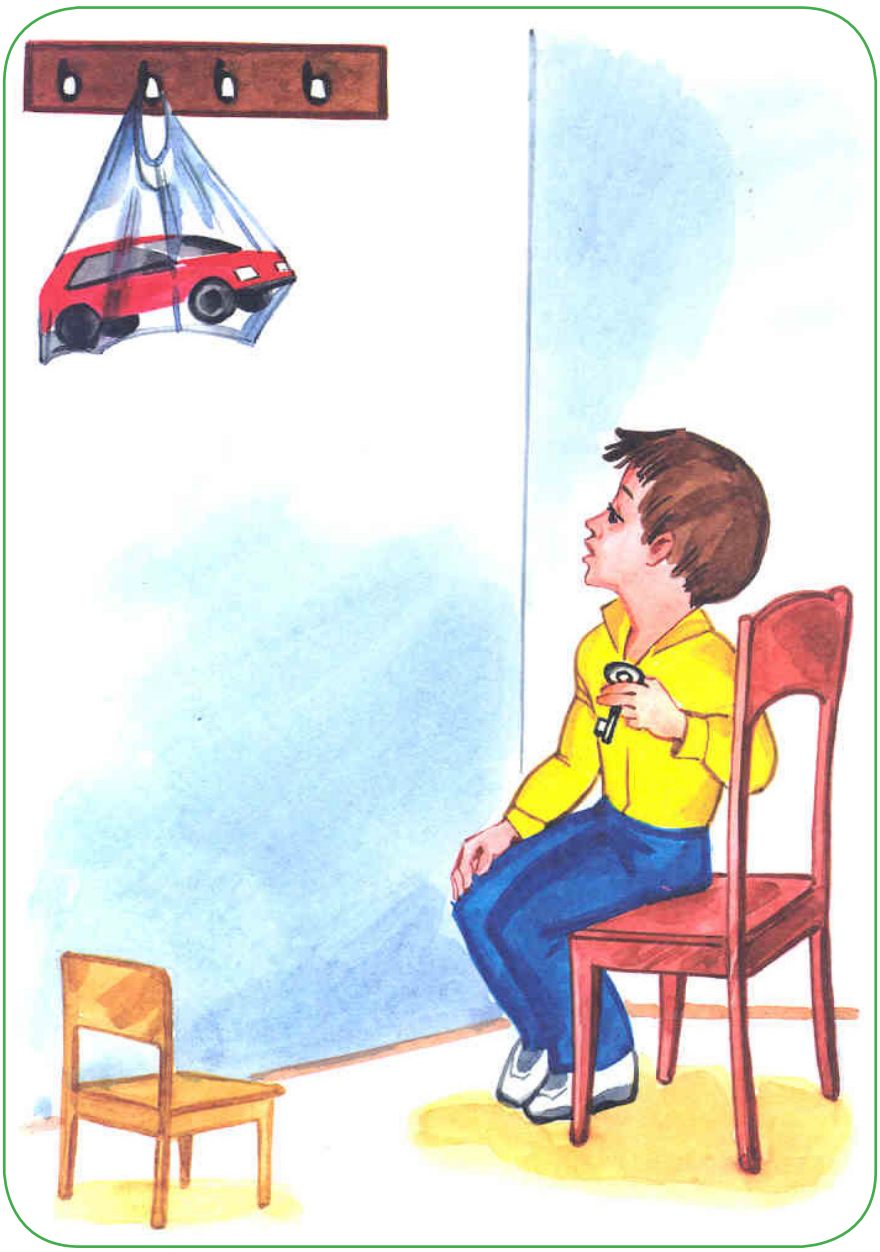
Tegevuse käik. Lapsele näidatakse pilti ja räägitakse: "Poiss tahab mänguasja üles keerata, aga ta ei tea, kuidas võtit kätte saada. Räägi poisile, kuidas ta võtme kätte saab!" Kui laps ülesandega hakkama ei saa, esitatakse talle täpsustavaid küsimusi: "Mida poiss tahab kätte saada? Mis ta peaks tegema, et ta võtme kätte saaks? Miks ta peab kõrge pingi võtma? Kuhu ta peab selle panema? Räägi nüüd kõigest järjekorras, mida poiss peab tegema, et ta võtme kätte saaks!"

Joonis 16

ÜLESANNE "AITA AUTO KÄTTE SAADA" 7

Vahendid: teemapilt – toas toolil istub poiss, võti käes. Kõrgel seina peal nagis ripub läbipaistvas kotis auto. Toas on veel väike tool (joonis 17).

Tegevuse käik. Õpetaja palub lapsel vaadata pilti ja räägib: "Poiss tahab autoga mängida, seda üles keerata, aga ta ei tea, kuidas autot kätte saada. Ütle talle, kuidas ta auto kätte saab!" Kui laps satub raskustesse, abistatakse teda järgmiste küsimustega: "Mida poiss tahab kätte saada? Mida ta peab tegema, et autot kätte saada? Miks ta peab võtma suure tooli? Kuhu ta peab selle panema? Mida ta siis tegema peab?" Kui selline etteütlemine last ei aita, kasutab õpetaja meenutamist: "Tuleta meelde, kuidas sina said asja kätte, kui see oli kusagil kõrgel! Räägi nüüd ilusasti järjekorras, mida poiss peab tegema, et ta auto kätte saaks!"



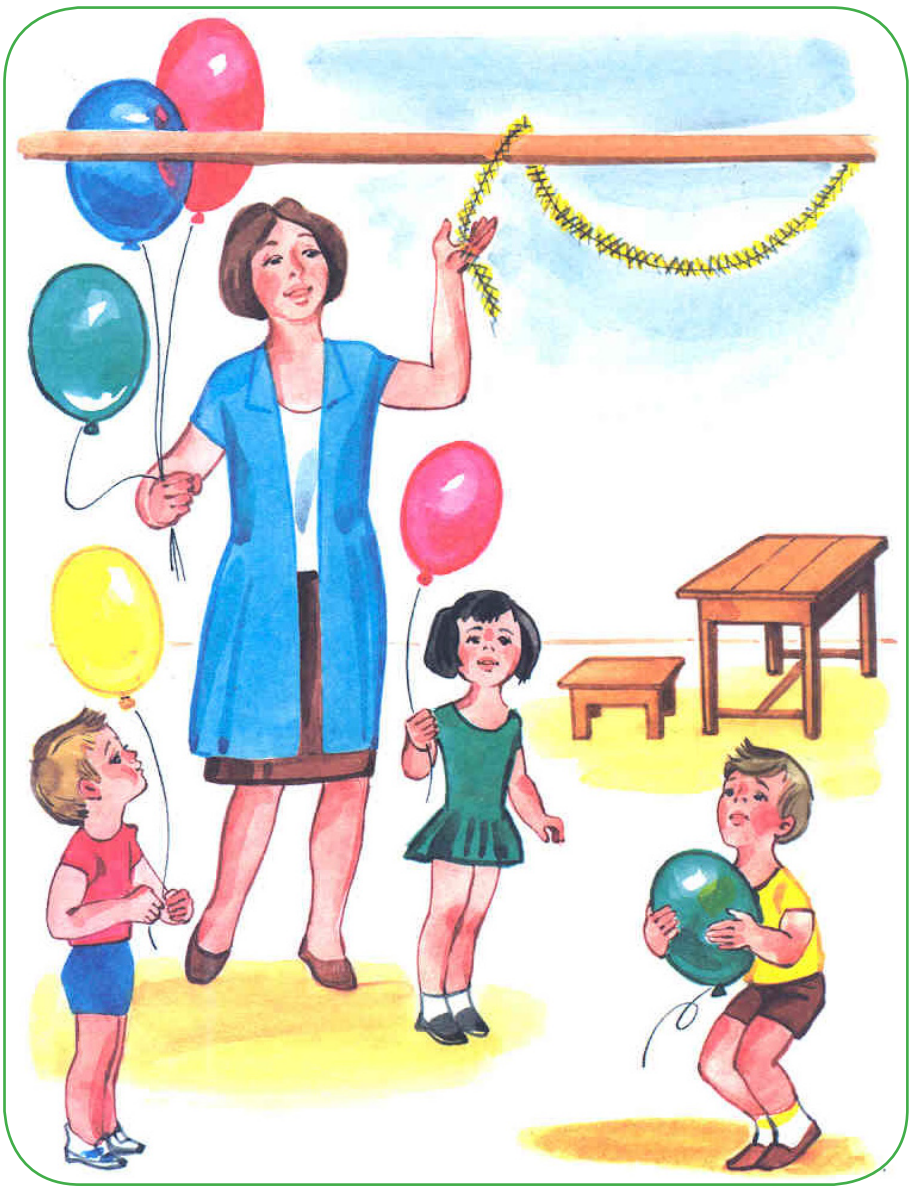
Joonis 17

ÜLESANNE "AITA SAALI KAUNISTADA" 8

Vahendid: teemapilt – lasteaia saalis seisab õpetaja, kellel on käes kolm õhupalli. Õpetaja vaatab kõrgele üles, kus on liist. Õpetaja ümber seisavad lapsed, igaühel käes üks õhupall, ja vaatavad samuti üles liistu poole. Kaugemal on kaks pinki – kõrge ja madal (joonis 18).

Tegevuse käik. Lapsele näidatakse pilti ja öeldakse: "Varsti saabuvad pühad ja õpetaja koos lastega tahab saali kaunistada, õhupallid üles riputada. Need tuleb kinnitada liistu külge. Õpetaja ega lapsed ei tea, kuidas seda teha. Räägi neile, kuidas saab õhupallid liistu külge kinnitada!"

Kui laps ei saa hakkama, esitab pedagoog järgmised küsimused: "Kui pikk õpetaja on? Kus liist asub? Kas õpetaja ulatub põrandal seistes palle liistu külge riputama? Mis võiks teda aidata? Millise pingi ta võtab? Aga kuidas lapsed oma õhupallid üles riputavad? Miks nemad peavad kõrge pingi võtma?" Kui ka see last ei aita, kasutatakse meenutamist: "Tuleta meelde, kuidas sina saalis õhupalle üles riputasid! Räägi nüüd järjekorras, mida õpetaja ja lapsed peavad tegema, et õhupallid üles riputada!"

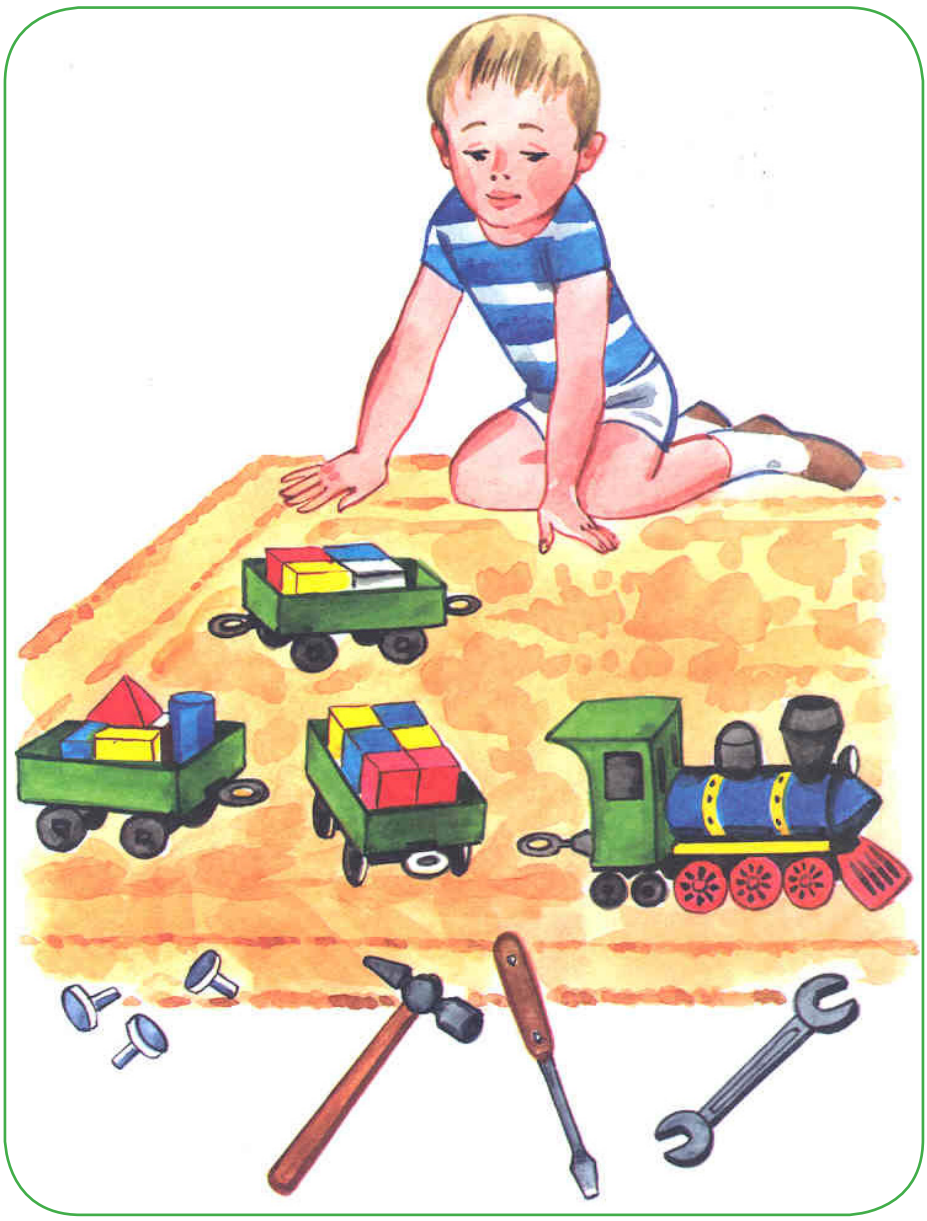


Joonis 18

ÜLESANNE "KUIDAS EHITADA RONGI" 9

Vahendid: teemapilt, millel on kujutatud toas vaibal istuv poiss. Tema ees on vedur ja kolm eraldi asetsevat vagunit. Vagunites on kuubikud. Nii veduril kui ka vagunitel on kinnitused (rõngad), mille abil neid saab ühendada. Samas lähedal on kruvid, millega saab ühenduskohad kinnitada. Nende kõrval on tööriistad-mänguasjad: haamer, mutrivõti ja kruvikeeraja (joonis 19).

Tegevuse käik. Lapsele näidatakse teemapilti ja palutakse poisile rääkida, kuidas ta saaks vaguneid omavahel ja siis veduriga ühendada. Raskuste korral aitab pedagoog küsimuste abil pildi süžeed analüüsida: "Kus on vedur? Aga kus on vagunid? Mida poiss tahab vagunitega vedada? Mida ta peab tegema, et ta saaks endale rongi? Kuidas tuleb vagunid omavahel ühendada? Aga kuidas need nüüd rongiga kokku panna? Mis asjad vagunite kõrval on? Mille jaoks on kruvisid tarvis? Mille abil on neid hea kinnitada, kinni keerata? Räägi poisile, mida ta peab tegema!" Juhul kui need küsimused last ülesande lahendamisel ei aita, organiseeritakse kaaslase abil vastavate reaalsete toimingute vaatlus. Seejärel palutakse lapsel poisile rääkida, kuidas rongi ehitada.



Joonis 19

ÜLESANNE "KUIDAS PÜRAMIIDI OTSA KÄTTE SAADA" 10

Vahendid: teemapilt – kaks tüdrukut, kellest üks paneb rõngaid pulgale (ehitab püramiidi). Teine tüdruk vaatab kapi alla, kuhu on veerenud tema püramiidi ots. Samas lähedal on nukk, võru, poolik püramiid, hokikepp ja kuubik (joonis 20).

Tegevuse käik. Pedagoog näitab lapsele pilti ja palub tal rääkida, kuidas tüdruk oma püramiidi otsa kätte saab. Vajadusel abistab ta last pildil kujutatud situatsiooni mõistmisel: "Kes on siia pildile joonistatud? Mida tüdrukud teevad? Mida see tüdruk kapi alt tahab kätte saada? Mille abil ta seda teeb?" Kui laps ei suuda küsimustele vastata ega mõista seega pildil kujutatud situatsiooni, organiseeritakse talle kaaslase vastavate toimingute vaatlus. Seejärel palutakse täita ülesanne uuesti kaemuslikus-kujundilises plaanis.

Vaatlus ja meenutamine, aga ka pedagoogi küsimused aitavad last nii pildil kujutatud terviksituatsiooni mõista kui ka koostada mõtestatud ja järjestatud jutukest.

Joonis 20

2. SEERIA
Toimingute sisemise loogika mõistmise kujundamine

Järgnevate ülesannete abil õpetatakse last nägema piltidel kujutatud esemete vahelisi seoseid. Peale selle hakkavad lapsed mõistma teemapildil puuduva eseme hädavajalikkust olemasoleva olukorra muutmiseks. Laps peab esmalt märkama esemetevahelisi sisemisi seoseid, mõtestama lahti toimingute sisemise loogika ning leidma puuduva lüli.

ÜLESANNE "LIIVAKASTIS" 11

Vahendid: teemapilt – suvi, liivakasti juures seisab tüdruk, kes sirutab käsi liiva poole. Pildi allosas on liblikavõrk, liivakühvel, õng, ämber (joonis 21).

Tegevuse käik. Lapsele näidatakse pilti ja palutakse vastata küsimustele "Kes sellel pildil on? Mida ta teha tahab? Mida tal selle jaoks vaja on?". Kui laps satub raskustesse, juhib pedagoog tema tähelepanu pildil olevatele esemetele ja palub valida tüdrukule vajalikud asjad. Kui laps ka selle järel ülesannet ei lahenda, võetakse appi meenutamine: "Millega sina liiva tõstad, kui sa liivakooke teed? Millega sa liiva puistad? Vaata pilti ja ütle, mida tüdruk peab võtma, et ta saaks liivakooke teha?"

Joonis 21

ÜLESANNE "KEVAD" 12

Vahendid: teemapilt – kevad, äsja istutatud noorte istikute rida. Pildil seisab poiss, istik käes. Pildi allservas on kirves, kühvel, haamer, käärid, labidas, kepp, saag (joonis 22).

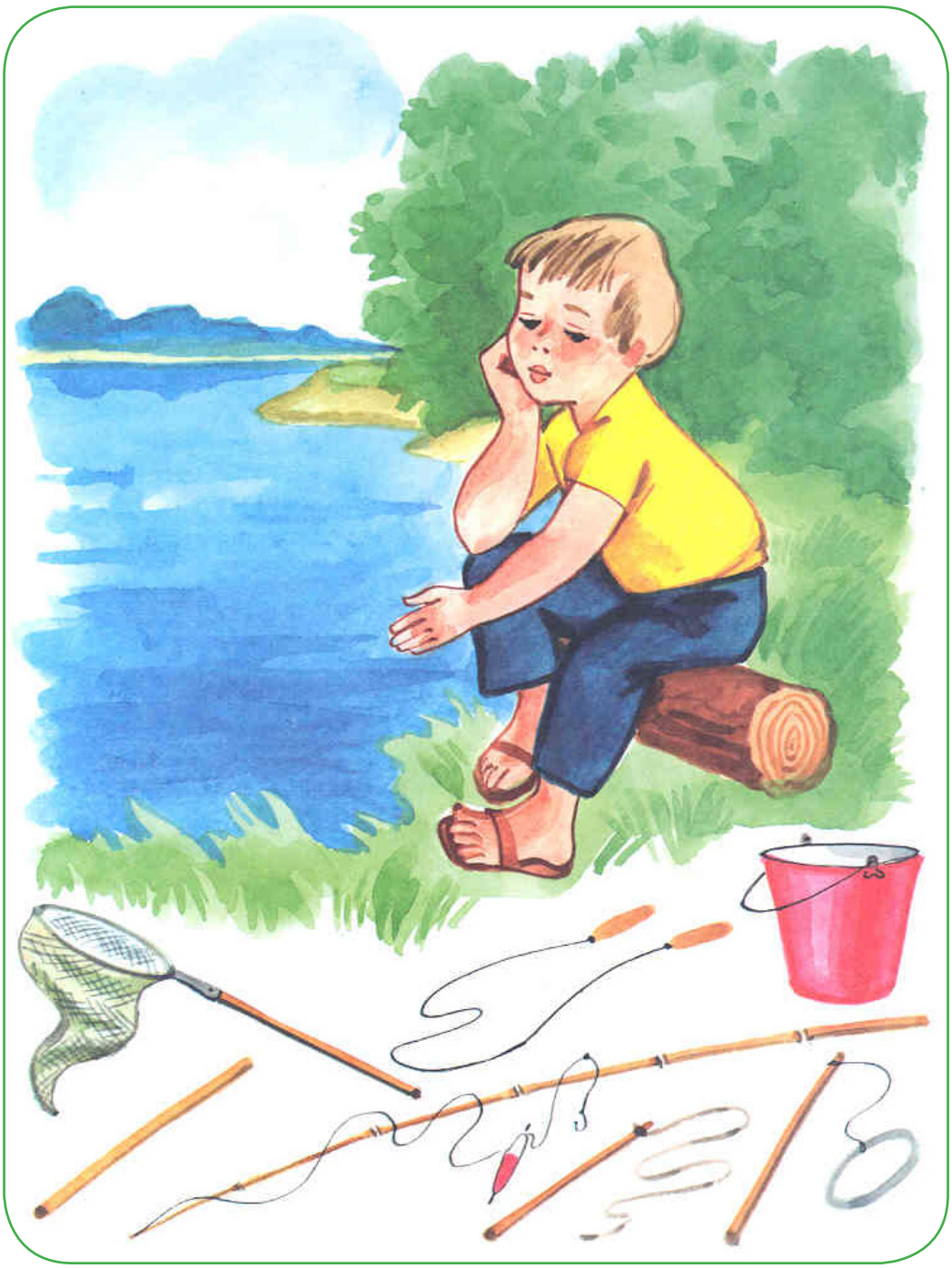
Tegevuse käik. Lapsele näidatakse pilti ja palutakse vastata küsimustele "Millist aastaaega on pildil kujutatud? Mida poiss tahab teha? Mille ta peab võtma, et puud istutada?". Raskuste korral pöörab õpetaja lapse tähelepanu esemetele pildil. Seejärel suunab ta last abistavate küsimustega mõistma pildil kujutatud situatsiooni: "Mida kevadel noorte puudega tehakse? Mida poiss tahab selle puuga teha? Mida ta peab kõigepealt tegema, et saaks puud istutada?"

Joonis 22

ÜLESANNE "KALAPÜÜK" 13

Vahendid: teemapilt – mõtliku näoga poiss istub käsipõsakil veekogu ääres palgijupi peal. Poisi vasak käsi on sirutatud ette. Poisi kõrval on ämber. Pildi alla on joonistatud kepp, teine kepp, mille küljes on nöör, liblikavõrk, õng, rõngaga kepp, hüppenöör (joonis 23).

Tegevuse käik. Lapsele näidatakse pilti ja palutakse vastata küsimustele "Mida poiss teeb? Mida ta tahtis jõe ääres teha? Räägi poisile, mida ta peab võtma, et saaks kala püüda!". Raskuste korral pöörab õpetaja lapse tähelepanu pildil olevaile esemeile ning esitab täpsustavaid ja täiendavaid küsimusi: "Mida poiss tahtis jõe ääres teha? Milleks tal ämbrit vaja on? Mille ta unustas kaasa võtta? Millega inimesed kala püüavad? Räägi poisile, mida tal kala püüdmiseks vaja on!"



Joonis 23

ÜLESANNE "TALVEL" 14

Vahendid: teemapilt – talvemaastik, kus lumel seisab suusakostüümis poiss, käes suusakepid. Alla on joonistatud hüppenöör, kelk, suusad, mänguauto, jalgratas (joonis 24).

Tegevuse käik. Lapsel palutakse pilti vaadata ja poissi aidata: "Räägi poisile, mis asja ta peab võtma, et ta saaks suusatada!" Raskuste korral osutatakse esemeile ja esitatakse lisaküsimusi: "Mis aastaaeg pildil on? Mida poiss käes hoiab? Mida ta teha tahtis? Mille ta unustas võtmata? Räägi poisile, mida ta peab võtma, et ta saaks suusatada!"

Joonis 24

ÜLESANNE "EHITA MAJA ÜMBER AED" 15

Vahendid: teemapilt – laste mängumaja, mille ümber poiss püüab vaiadest aeda ehitada. Alla on joonistatud kivi, haamer, vihmavari, käärid, mutrivõti (joonis 25).

Tegevuse käik. Lapsel palutakse pilti vaadata ning poissi aidata: "Räägi poisile, kuidas tuleb aeda ehitada!" Seejuures pööratakse tähelepanu pildil olevaile esemeile.

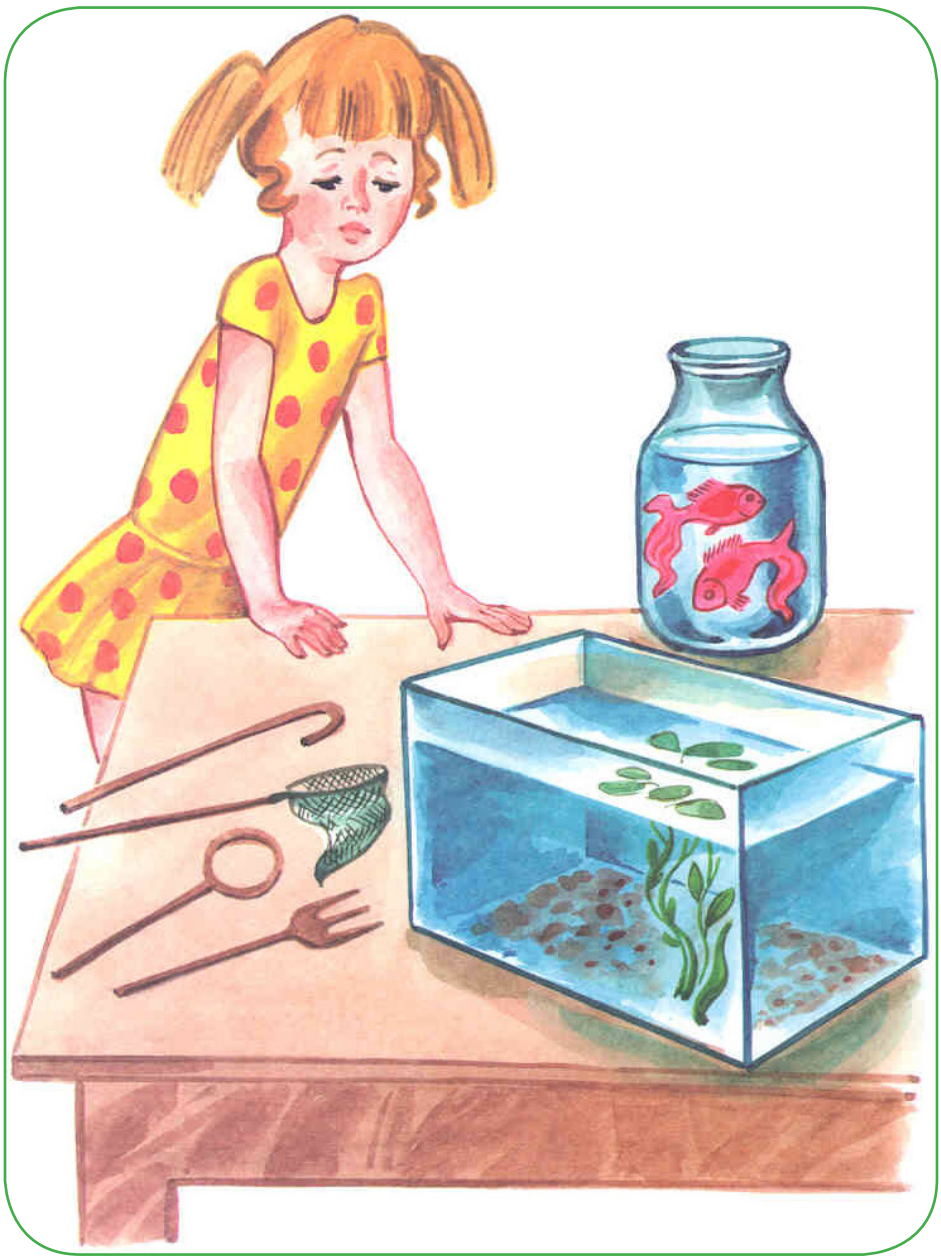
Kui laps hakkama ei saa, kasutatakse meenutamist: "Millega on mugav taguda vaiu, naelu? Millega sina naelu taod? Kas sa oled näinud, millega vaiu taotakse? Räägi poisile, millega ta saaks aeda ehitada!"

Joonis 25

ÜLESANNE "AITA KALU" 16

Vahendid: teemapilt. Tüdruk toetub lauale ja vaatab akvaariumi. Akvaariumis on veetaimed ja kivid. Akvaariumi lähedal seisab veega täidetud purk, milles on kalad. Purgi kõrval laual on kahvel, kahv, rõngaga kepp, konksuga kepp (joonis 26).

Tegevuse käik. Lapsel palutakse pilti vaadata ja kalu aidata. Pedagoog ütleb: "Tüdruk tahab kalu nende majja – akvaariumisse – tõsta, aga ta ei tea, kuidas seda teha. Räägi tüdrukule, kuidas ta kalad purgist kätte saab ja akvaariumisse tõstab!" Kui laps üritab lahendada ülesande praktiliselt, s.t püüab kalu kätte võtta ja akvaariumisse tõsta, antakse talle võimalus jälgida kaaslaste tegevust. Pärast seda räägib laps, kuidas tuleb kalad purgist välja võtta ja akvaariumisse panna.



Joonis 26

ÜLESANNE "KUIDAS PALL KÄTTE SAADA" 17

Vahendid: teemapilt. Toas on kaks last. Väike poiss hoiab kaldteed (renni) laua serva vastas. Laua juures seisab tüdruk ja vaatab purgis vee sees olevat palli. Laual on mitmesugused esemed: konksuga kepp, kahv, rõngaga kepp, kahvel (joonis 27).

Tegevuse käik. Lapsel palutakse vaadata pildil kujutatud situatsiooni ja rääkida, mida lapsed tahavad mängida. Kui lapsel esineb raskusi, aitab pedagoog tal pildil kujutatud terviksituatsiooni tajuda ja mõista.

Ta esitab lapsele küsimusi: "Kes on pildil? Mida poiss tahab? Mida lapsed tahavad mängida? Mida tüdruk tahab kätte saada? Mille abil ta palli kätte saab? Räägi tüdrukule, kuidas ta palli purgist kätte saab!" Juhul kui need küsimused last ei aita, kasutame meenutamist või kaaslaste toimingute vaatlust.

Joonis 27

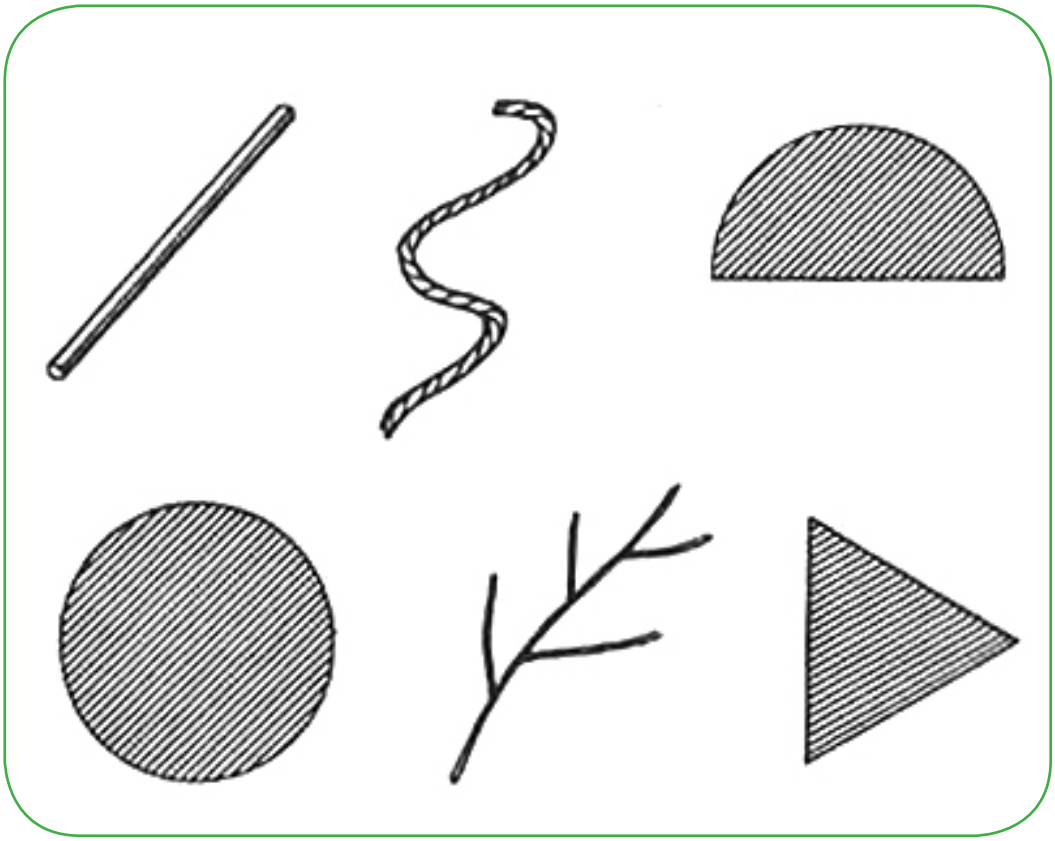
ÜLESANNE "JOONISTA LÕPUNI" 18

Vahendid: pedagoogil on kaks pilti. Neist ühel on kujutatud mitmesuguseid esemeid: kepp, nöör, poolring, ring, oks, kolmnurk. Teisel pildil on poiss või tüdruk, kellel on kepp või nöör käes (joonis 28).

Tegevuse käik. Pedagoog näitab pilti ja selgitab: "Kunstnik joonistas poisi (tüdruku), kes läheb jalutama, aga ta ei jõudnud lõpuni joonistada, mis poisil (tüdrukul) käes on." Õpetaja palub lastel mõelda, mida ta ei jõudnud lõpuni joonistada, mida poiss jalutuskäigule kaasa võttis. Näiteks kui pildil on kujutatud poissi, kellel on kepp käes, siis võib öelda, et ta läheb jalutama, käes labidas, lill või õhupall.

Seejärel palub pedagoog lapsel joonistada asja, mille kunstnik unustas joonistamata. Igale lapsele antakse paberileht, millel on kujutatud mingi eseme osa. Laps joonistab sellele juurde, lisab midagi, nii et valmib objekt, mida õpetaja enne nimetas. Lõpuks paigutab õpetaja laste joonistused pildil kujutatud figuuride juurde.

Märkus. Tegevust võib pilte varieerides kasutada mitu korda. Ühes tegevuses võib esitada lastele 2–3 pilti. Seejuures võib teha lastele ka ettepaneku kõigepealt joonistada ja alles siis vastavat objekti nimetada.



Joonis 28

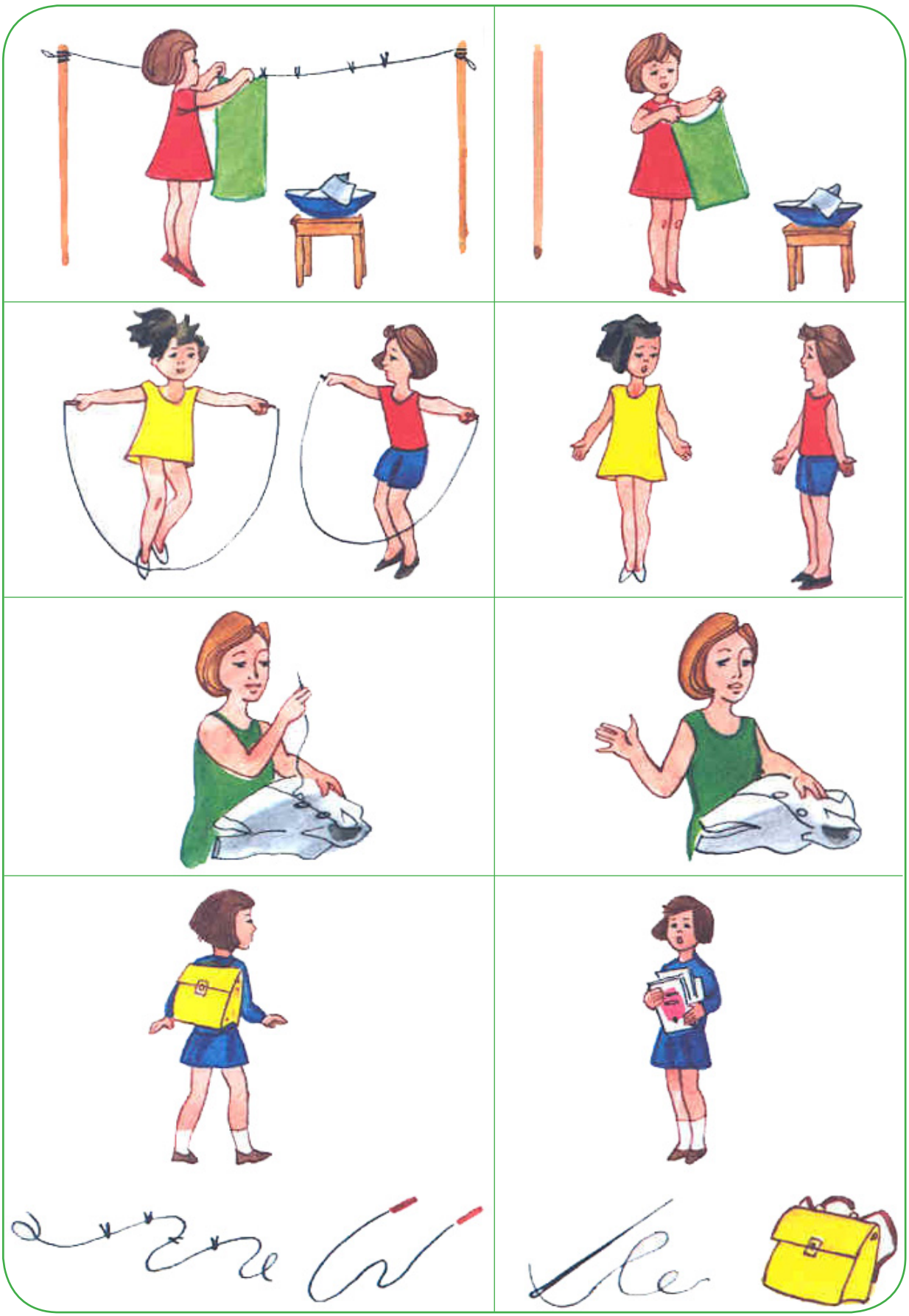
ÜLESANNE "MIS ON PUUDU?" 19

Vahendid: kaheksa paaris teemapilti, millest ühele on joonistatud mingit toimingut sooritav tegelane, teistel piltidel on sama isik, kuid tal puudub töövahend. Teemapildi juurde on joonistatud esemed, mis kujutavad esimeselt pildilt puuduvaid asju. Välja on pakutud järgmised pildipaarid. 1. Poiss veab enda järel nööri otsas autot, mille peal on mänguasjad. Poiss vaatab samasuguse auto poole, kuid autol pole nööri. 2. Tüdruk veab vankris mänguasju: nukku, Buratinot, jonnipunni. Tüdrukul on samad mänguasjad käes. 3. Vanaema koob sokki. Vanaema hoiab käes lõngakera, aga vardaid pole. 4. Poiss sõidutab väikest tüdrukut kelguga. Poiss ja väike tüdruk seisavad. Esemepildid: nöör, nukuvanker, vardad, kelk (joonis 29 a). 5. Tüdruk riputab pesu nöörile. Pesu kinnitamiseks kasutab ta pesupulki. Kõrval taburetil on kauss pesuga. Teisel pildil seisab tüdruk pesukausi kõrval. 6. Kaks tüdrukut hüppavad hüppenööridega. Tüdrukud seisavad, hüppenööre pole. 7. Naine õmbleb nõelaga nööpi särgi ette. Naisel pole niiti ega nõela. 8. Tüdrukul on ranits seljas. Tüdruk hoiab käes raamatuid ja vihikuid. Esemepildid: pesunöör ja -pulgad, hüppenöör, nõel niidiga, ranits (joonis 29 b).

Tegevuse käik. Pedagoog demonstreerib lapsele esimest temaatiliste piltide paari: poiss veab nöörist autot, mille peal on mänguasjad, ja teist, kus poiss vaatab samasugust autot, millel nöör puudub. Pedagoog palub lapsel neid vaadata ja ütleb: "Vaata tähelepanelikult, mille poolest need pildid erinevad! Mis on poisil puudu? Otsi talle vajalik asi!" Kui laps ei oska küsimustele vastata, õpetab pedagoog neid kahte pilti omavahel võrdlema. Ta osutab piltidel kujutatud poisile ja esemetele ning aitab lapsel neid võrrelda: "Vaata, esimesel pildil veab poiss mänguasju. Aga mida poiss teeb teisel pildil? Miks ta autot ei vea? Mis siit puudu on? Mis puudub auto küljest?" Pedagoog võtab esemepildi ja asetab selle sobiva teemapildi juurde. Seejärel esitatakse lapsele järjekorras kõik pildipaarid ning talle antakse võimalus ise puuduv esemepilt leida ja sellest rääkida.

Pärast seda kui lapsed on üksteise järel vaadelnud kõiki pildipaare ning leidnud puuduvad esemed, teatab õpetaja: "Iga kord, kui inimene midagi teeb, on tal vaja kasutada mingit eset. Mida läheb vaja, et õmmelda nööp riide külge? Aga millega kootakse sokke? Mida läheb vaja vee toomisel? Millega on mugav mänguasju sõidutada? Mida on vaja, et saaks lume peal, jääl sõita? Mida läheb vaja koolilapsel, et ta saaks oma õpikuid kaasa võtta?" Jne.

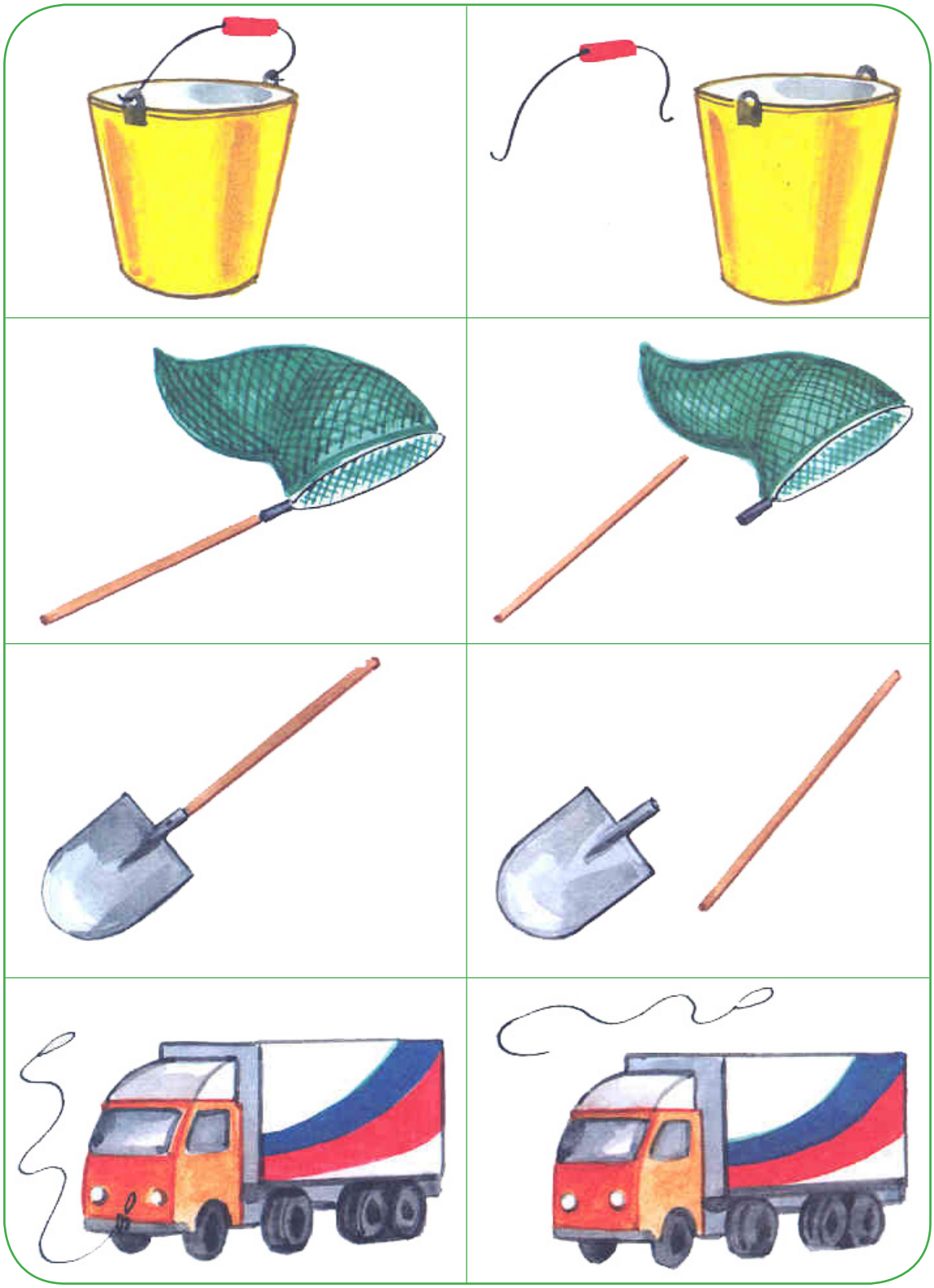
Joonis 29 a



Joonis 29 b

ÜLESANNE "RÜHMITA PILDID" (näidise järgi) 20

Vahendid: kaheksa esemepildi paari (kahel eraldi joonisel). Neil on kujutatud samu objekte, kuid erinevalt: ühte neist saab kasutada, aga teist mitte (sangaga ja sangata ämber; varrega ja varreta liblikavõrk; varrega ja varreta labidas; nööriga ja nöörita auto) (joonis 30 a); paelaga ja paelata õhupall; varrega ja varreta lipp; sangaga ja sangata vihmavari; kõrvaga ja kõrvata kruus (joonis 30 b).



Joonis 30 a

Joonis 30 b

Tegevuse käik. Pedagoog asetab lapse ette kaks pilti, mis on näidiseks: paelaga ja paelata õhupall, ning ütleb: "Pildid tuleb panna kahte ritta. Siia (osutab käega esimesele pildile) tuleb panna kõik selle pildiga sarnanevad pildid. Teise ritta (osutab pildile, kus õhupallil pole paela) tuleb panna kõik sellised pildid!" Seejärel aitab ta lapsel rühmitada järgmist pildipaari – varrega ja varreta lipp. Järgnevalt annab ta lapsele pilte ühekaupa ja suvalises järjestuses. Juhul kui laps rühmitab valesti, lastakse tal ülesanne lõpuni teha ning vigu ei parandata. Kui laps on kõik pildid rühmitanud, esitab pedagoog talle küsimuse: "Millised pildid sa panid siia ritta, aga millised siia?" Kui laps on

eksinud, ütleb õpetaja: "Vaata tähelepanelikult! Sa oled siin eksinud. Paranda viga!" Kui lapsel on raske ülesannet lahendada, aitab pedagoog tal veel kaht kuni kolme pildipaari võrrelda, pöörates lapse tähelepanu seal esinevatele erinevustele. Lõpuks aitab õpetaja teha sõnalise üldistuse: "Selles reas on kõik need asjad, millega saab midagi teha, mängida. Siin on aga asjad, millega ei saa mängida, sest neil ei ole kõiki osi."

Märkus. Eespool kirjeldatud ülesannete kõrval võib lastele esitada veel V. Sutejevi jutukesi "Imekepike", "Siil ja seen". Seejuures on oluline kinnistada laste kujutlusi sellest, et ühte ja sama asja (keppi) võib kasutada erisugustes probleemsetes praktilistes olukordades.

3. SEERIA
Nähtustevaheliste põhjuse-tagajärje seoste mõistmise kujundamine

Sellel etapil õpetatakse lapsi piltidel kujutatud esemete, objektide ja nähtuste vahelisi põhjuse-tagajärje seoseid mõistma.

ÜLESANNE "NÄRTSINUD LILLED" 21

Vahendid: kaks teemapilti. Esimesel pildil on vaasis närtsinud lilled, mille varred ei ulatu vette. (Põhjus – lillevarred ei ulatu vette, tagajärg – lilled närtsisid ära.) Teisel pildil vaatab tüdruk värskete lillede kimpu. Lillede kõrval on kaks purki, ühes on vesi, teine on aga tühi (joonis 31 a, b).

Tegevuse käik. Lapsele näidatakse esimest pilti ja palutakse rääkida, mis lilledega juhtus. Kui laps ei saa hakkama, esitab pedagoog talle abistavaid küsimusi, mis on suunatud süžees kujutatud nähtuste ja objektide vaheliste seoste väljaselgitamisele. Õpetaja räägib: "Mis sa ütled nende lillede kohta? Missugused nad on? Mis on vaasi põhjas? Kui palju seal vett on? Kas lillevarred ulatuvad vette? Mis lilledega juhtus? Miks lilled ära närtsisid?"

Joonis 31 a

Joonis 31 b

Kui laps ka pärast seda ei tule ülesandega toime, näidatakse talle teist pilti (31 b), palutakse seda vaadata ja anda tüdrukule nõu, mida ta peaks lilledega tegema. Valikuvõimalus aitab lapsel kindlaks määrata tegelaste toimingud, aktiviseerib tema mõttetegevust ning peegeldub positiivselt tema ütlustes. Pärast seda ülesannet antakse lapsele uuesti pilt "Närtsinud lilled" ning palutakse tal rääkida, miks lilled närtsisid.

ÜLESANNE "TUULINE ILM" 22

Vahendid: teemapilt – puuoksad, lehed ja rohi on kaldu vasakule poole. Samas suunas lendab kübar. Paremalt poolt jookseb tüdruk kübarale järele, käed välja sirutatud. (Põhjus – tugev tuul; tagajärg – tuul rebis kübara peast) (joonis 32).

Tegevuse käik. Lapsel palutakse pilti vaadata ja rääkida, mis juhtus. Raskuste korral rakendab pedagoog meenutamist ning esitab küsimusi, mis on suunatud lapse varasema kogemuse aktiviseerimisele: "Mis juhtub puude, rohu ja lehtedega, kui puhub tugev tuul?" jne. Organiseeritakse ka sihipäraseid vaatlusi, mille käigus õpetatakse lapsi ilma hindama: päikesepaisteline, vihmane, tuuline ilm. Pärast seda tehakse lapsele ettepanek vaadata pilte, kus on kujutatud erinevat ilma: suvist päikesepaistelist, vihmast sügisilma, tuulist sügisilma. Seejärel palutakse lapsel uuesti vaadata pilti "Tuuline ilm" ja rääkida, mida seal on kujutatud.

Joonis 32

ÜLESANNE "ÜLEANNETU KASS" 23

Vahendid: teemapilt – aknalaua kohal ripub puur, milles on lind. Aknalaual on lillepott. Kass seisab tagumistel käppadel ning küünitab ennast linnupuuri poole. Üks lillepott on põrandal katki. (Põhjus – kass tahab lindu kätte saada; esimene tagajärg – kass tõukas lillepotti, teine tagajärg – pott on katki) (joonis 33).

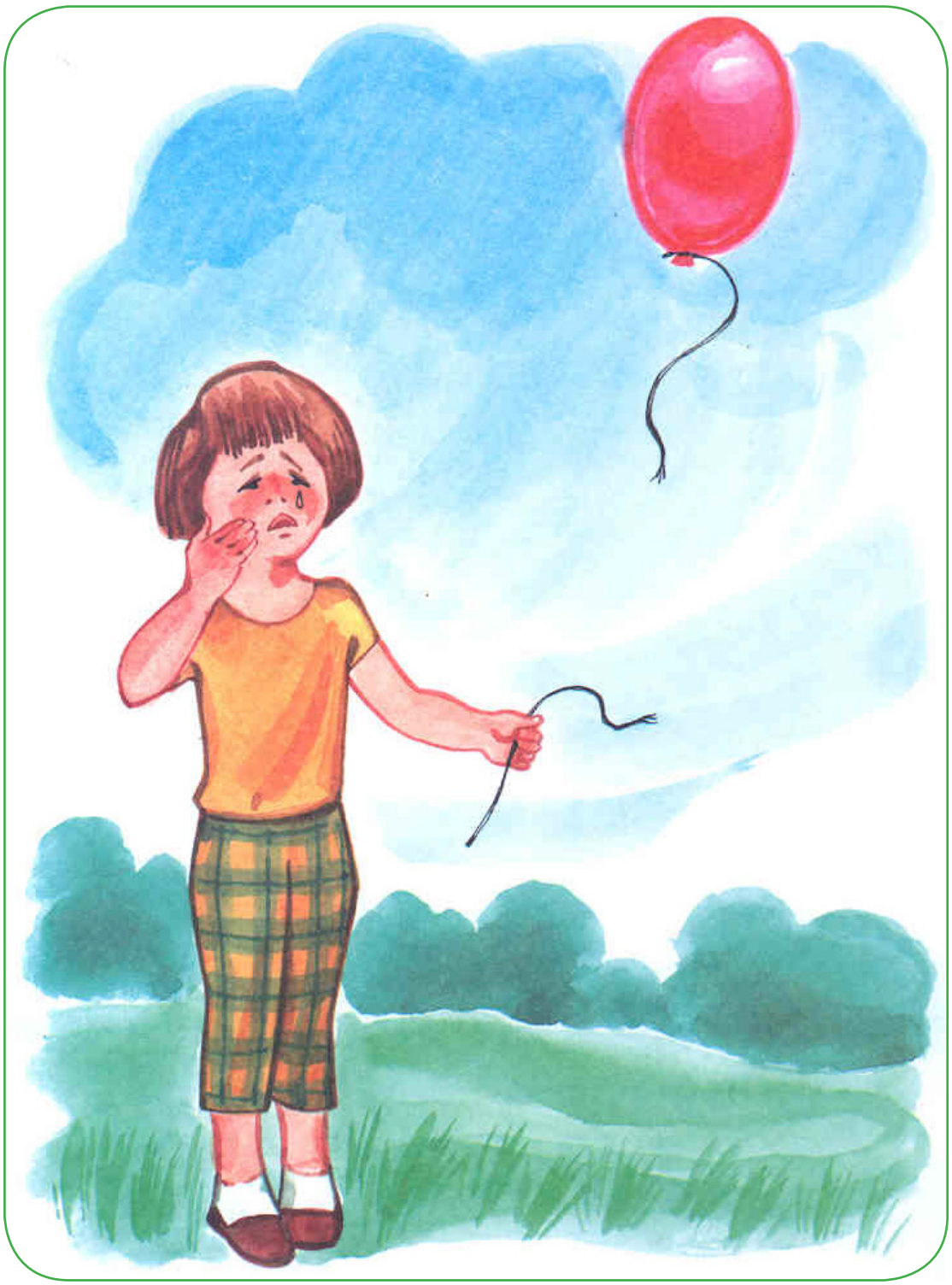
Tegevuse käik. Lapsel palutakse pilti vaadata ja jutustada, mis seal juhtunud on. Kui laps hätta jääb, esitab pedagoog talle küsimusi: "Kus on linnupuur? Kus on kass? Mida kass tahab teha? Mis on aknalaual? Mis juhtus ühe lillepotiga?" Lõpuks palub pedagoog jutustada kõigest, mida laps selle pildi kohta teab.

Joonis 33

ÜLESANNE "ÕHUPALL LENDAS ÄRA" 24

Vahendid: teemapilt – tüdruk nutab ja hoiab käes nöörijuppi. Õhupall, mille taga on nöörijupp, lendab õhus. (Põhjus – peenike nöör läks katki; esimene tagajärg – pall lendas ära, teine tagajärg – tüdruk nutab) (joonis 34).

Tegevuse käik. Lapsel palutakse vaadata pilti ja jutustada, mis seal juhtunud on. Kui vaja, esitab õpetaja küsimusi, aktiviseerides nii lapse taju ja aidates kaasa pildi sündmustiku mõistmisele: "Kes siia on joonistatud? Mida tüdruk teeb? Mis tal käes on? Kuhu õhupall läks? Mis sa arvad, miks tüdruk nutab?" Lõpuks jutustab laps kõigest, mis juhtus.

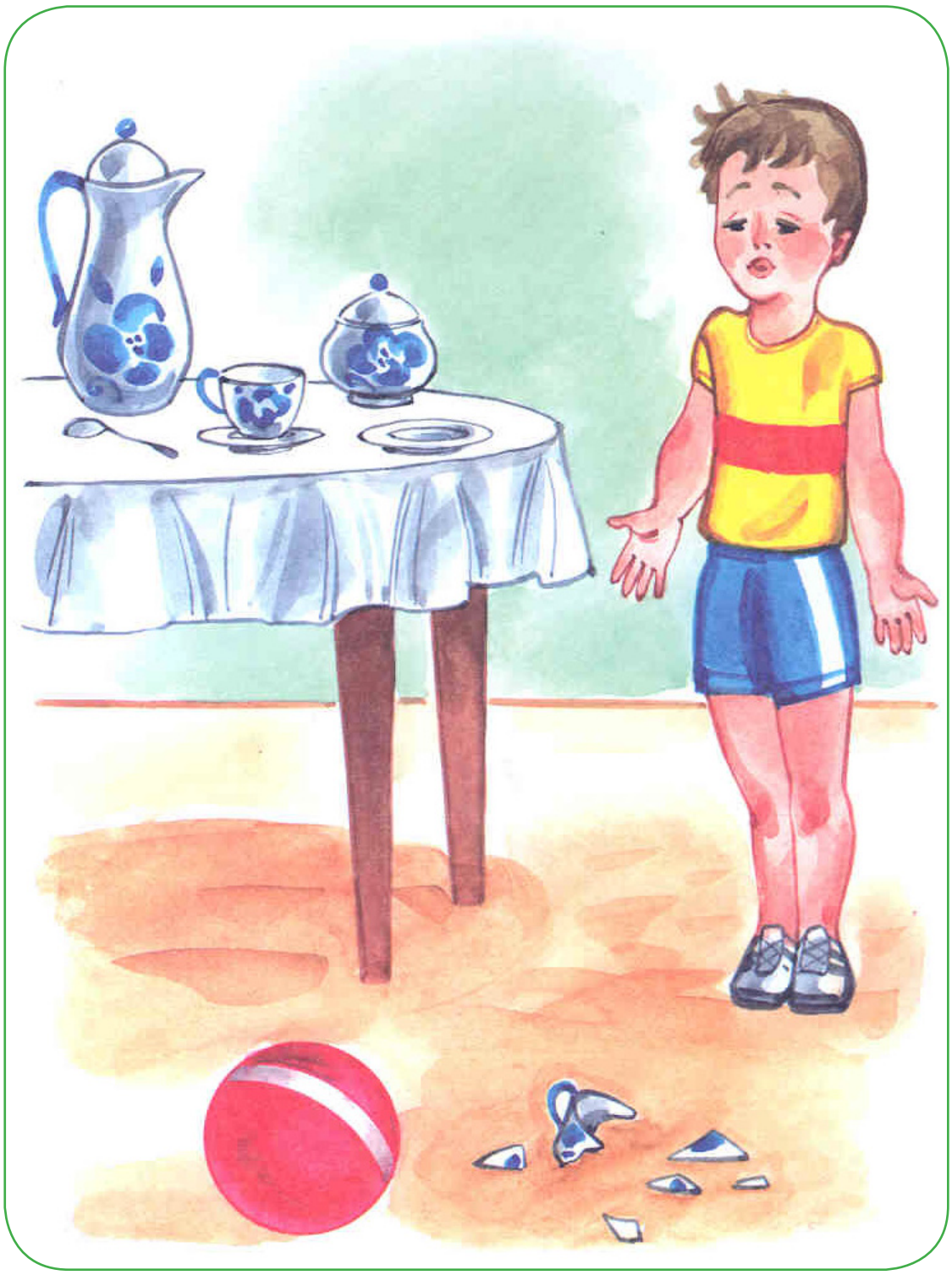


Joonis 34

ÜLESANNE "KATKINE TASS" 25

Vahendid: teemapilt – toas seisab ümmargune laud, mille peal on nõud. Hämmeldunud näoga poiss vaatab põrandal olevat katkist tassi. Pall on põrandal. (Põhjus – poiss mängis toas palli; esimene tagajärg – pall kukkus tassi peale, teisene tagajärg – tass on katki) (joonis 35).

Tegevuse käik. Lapsele näidatakse pilti ja palutakse rääkida, mida sellel on kujutatud. Raskuste korral esitab pedagoog lapse taju ja pildi sisu mõistmist aktiviseerivaid küsimusi: "Mis on laua peal? Mis on põrandal? Mida poiss palliga tegi? Kuhu pall kukkus? Mis tassiga juhtus?" Lõpuks räägib laps kõigest, mis juhtus.



Joonis 35

ÜLESANNE "VARAKEVAD" 26

Vahendid: teemapilt – varakevadine loodus, kaks soojas suusakostüümis last hoiavad suuski käes. (Põhjus – õues on soe; esimene tagajärg – lumi sulas ära; teine tagajärg – lapsed ei saa suusatada) (joonis 36).

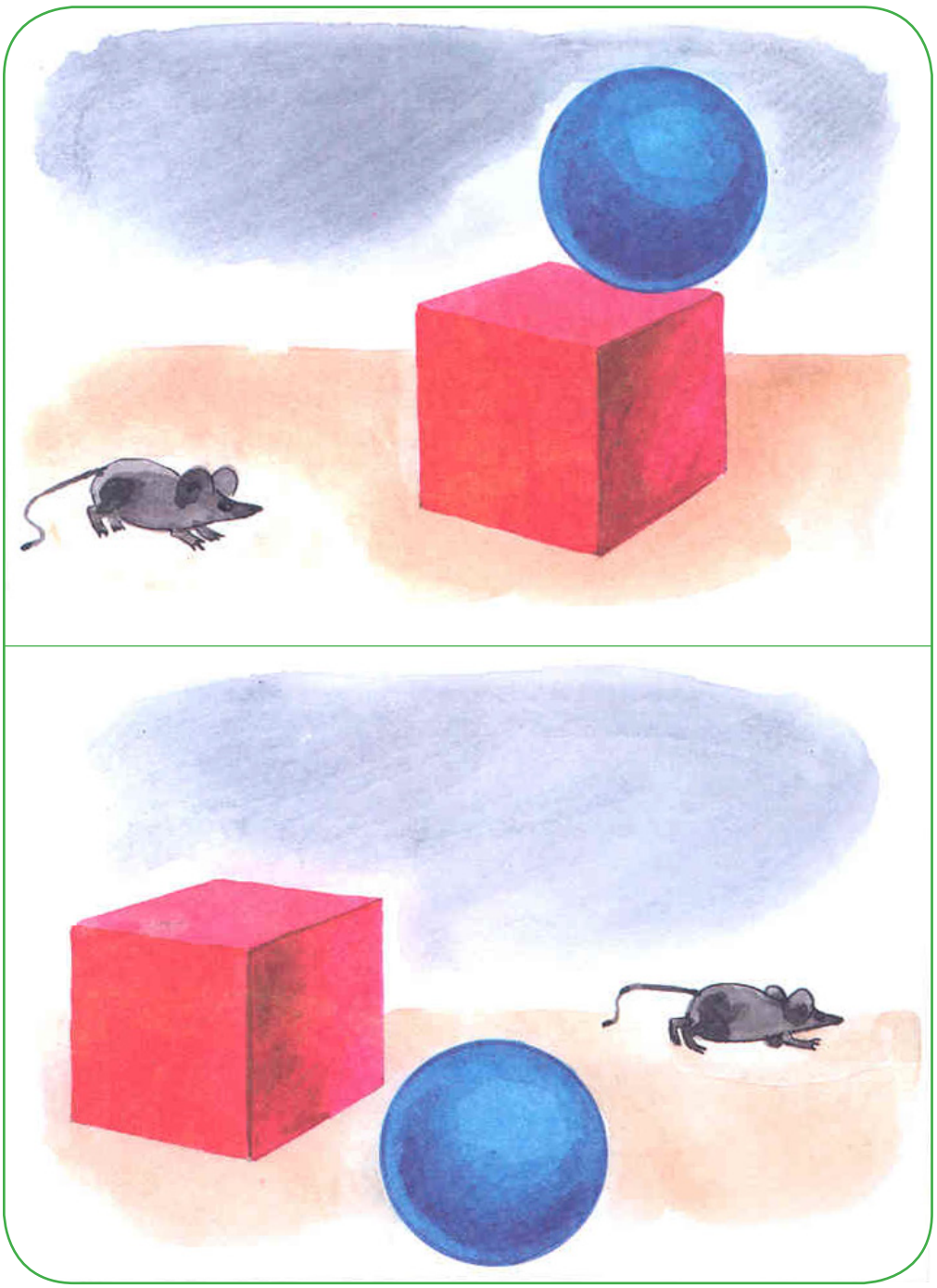
Tegevuse käik. Lapsel palutakse vaadata pilti ja jutustada, mida sellel on kujutatud, mis juhtus. Raskuste korral esitab pedagoog küsimusi, mis on suunatud pildi tajumisele ja sellel kujutatud sündmuste mõistmisele: "Mis aastaaeg on pildil? Mille järgi sa arvad, et kevad on saabunud? Mida lapsed tahtsid teha? Miks nad ei saa suusatada?" Seejärel jutustab laps kõigest, mida ta pildil näeb.

Joonis 36

ÜLESANNE "PALL KUKKUS MAHA" 27

Vahendid: kaks teemapilti. Esimesel pildil on pall kuubiku peal, teisel on pall maha kukkunud, kaugemal jookseb hiir. (Põhjus – hiir tõukas kuubikut, tagajärg – pall kukkus maha) (joonis 37).

Tegevuse käik. Pedagoog annab lapsele võimaluse uurida algul esimest pilti, siis teist. Seejärel räägib ta: "Poiss pani palli kuubiku peale ja läks jalutama. Tuli hiir, tõukas kuubikut ja jooksis ära. Miks pall maha kukkus?" Kui laps ei saa hakkama, tuleb situatsioon reaalsete mänguasjadega läbi mängida. Seejärel palutakse lapsel uuesti piltide järgi otsustada, miks pall maha kukkus.



Joonis 37

ÜLESANNE "VIHM" 28

Vahendid: teemapilt. Sajab vihma, lapsed jooksevad maja poole, lombid on maas. (Põhjus – sajab kõvasti, tagajärg – lapsed jooksevad tuppa) (joonis 38).

Tegevuse käik. Pedagoog näitab lapsele pilti ja palub jutukese koostada: "Vaata tähelepanelikult, mis siin toimub!" Vajadusel esitab pedagoog täpsustavaid küsimusi: "Kes on pildil? Missugune ilm on õues? Kuhu lapsed jooksevad? Miks?" Seejärel lausub ta: "Nüüd koosta jutuke selle kohta, mis siin juhtus!"

Joonis 38

ÜLESANNE "KASS JA PIIM" 29

Vahendid: teemapilt. Ema on laua ääres üllatunud näoga ja vaatab piimapurki, mis on laual ümber kukkunud ja piim voolab põrandale. Laua jala taga istub kass ja vaatab ema poole. (Põhjus – kass ajas purgi ümber, tagajärg – piim voolas maha) (joonis 39).

Tegevuse käik. Lapsele näidatakse pilti ja öeldakse: "Vaata, mis siia on joonistatud! Mis siin juhtus? Jutusta!" Raskuste korral esitab pedagoog lapsele täpsustavaid küsimusi: "Kus purk seisis? Mis purgis oli? Kes tahtis piima? Kuhu kass hüppas? Mis purgiga juhtus? Kes ajas piimapurgi ümber?"

Joonis 39

ÜLESANNE "MURTUD OKS" 30

Vahendid: teemapilt – roheline puu, mille alumine oks on murdunud. Puu kõrval seisab kinni seotud käega poiss. (Põhjus – poiss ronis puu otsa, peamine tagajärg – oks murdus, teisene tagajärg – poiss vigastas oma kätt) (joonis 40).

Tegevuse käik. Lapsel palutakse pilti vaadata ja jutustada, mida seal on kujutatud, mis juhtus. Kui laps ei saa hakkama, küsib pedagoog: "Missugune puu siin on? Kes seisab puu kõrval? Mis oksaga on juhtunud? Miks oks murdus? Mis juhtus poisi käega? Kes murdis oksa? Kas poisil on kahju, et ta oksa katki murdis? Mida ta oksaga tegema peaks?" Pärast küsimustele vastamist jutustab laps, mis juhtus.

Joonis 40

4. SEERIA

Piltidel kujutatud sündmuste järjekorra mõistmine

Sellel korrektsioonitöö etapil pööratakse erilist tähelepanu võrdlemisele, üldistamisele, täpsustamisele, arutelule ja järelduste tegemisele. Lapsed peavad ülesannetes leidma ning mõistma sündmuste ajalist, loogilist järgnevust ning seda järgnevust pilte reastades arvestama. Pärast seda koostavad nad reastatud saripiltide alusel jutukese.

Esialgu esitatakse lapsele sellised saripildid, millel on kujutatud olukordi lapse igapäevaelust või mis kajastavad tema isiklikke kogemusi.

ÜLESANNE "NUKU PESEMINE" 31

Vahendid: teemapildid. Esimesel võtab tüdruk nukul riideid seljast ära, teisel peseb tüdruk nukku, kolmandal kuivatab tüdruk nukku, neljandal paneb tüdruk nukule uue kleidi selga (joonis 41).

Tegevuse käik. Lapsele tehakse ettepanek vaadelda pilte ühekaupa, panna need seejärel õigesse järjekorda ning jutustada, mida tüdruk tegi kõigepealt, mida seejärel ja millega vannitamine lõppes. Kui laps on raskustes, kasutatakse meenutamist. Lapsele öeldakse: "Tuleta meelde, kui meie nukku vannitasime, mida me kõigepealt tegime! Leia see pilt ja pane esimeseks. Õige, kõigepealt me võtsime nukul riided seljast, see on see pilt. Mida me siis tegime? Õige, me pesime teda. Näe, see on siia joonistatud. Aga mis me siis nukuga tegime? Õige, me kuivatasime teda käterätikuga. See on see pilt. Aga mis me siis tegime? Õige, me panime talle uue kleidi selga. Näe, siin tüdruk ka paneb nukule uut kleiti selga. Nüüd jutustame uuesti järjekorras, mida tüdruk kõigepealt tegi ja mida ta pärast tegi."

Joonis 41

ÜLESANNE "POISI HOMMIK" 32

Vahendid: teemapildid. Esimesel on poiss just ärganud ja ringutab nüüd voodi peal, teisel pildil peseb ta ennast, kolmandal paneb poiss end riidesse, neljandal sööb hommikust (joonis 42).

Tegevuse käik. Lapse ette lauale pannakse segamini pildid ja palutakse neid vaadata. Seejärel palutakse pildid reastada nii, et oleks arusaadav, mida poiss kõigepealt tegi, mida seejärel ja millega lugu lõppes. Raskuste korral kasutatakse meenutamist: "Kui sa hommikul ärkad, mida sa siis teed? Leia see pilt! Õige, siin poiss ärkas ja istub nüüd voodi peal. Mida ta siis tegema hakkab? Leia see pilt, näe, siin ta peseb. Kui sina oled pestud, mida sa siis teed? Õige, sa paned ennast riidesse. Kus poiss siin riietub? Õige, sellel pildil. Kui sa oled riides, mida sa siis teed? Õige, sa sööd hommikust. Leia see pilt! Jutusta nüüd sellest poisist kõik järjekorras, mida ta kõigepealt tegi, mida pärast!"

Joonis 42

ÜLESANNE "RIIETUMINE ÕUEMINEKUKS" 33

Vahendid: teemapildid. Esimesel tõmbab poiss saapaid jalga, teisel paneb jopet selga, kolmandal paneb mütsi pähe, neljandal seisab riides poiss ukse juures (joonis 43).

Tegevuse käik. Lapsele näidatakse segamini paigutatud pilte ning palutakse need reastada nii, et poisist saaks jutu koostada: "Mida poiss kõigepealt tegi, mille ta selga pani?" Kui laps ei saa ülesandega hakkama, esitab pedagoog lapsele omapoolse jutukese: "Poiss otsustas jalutama minna. Ta pani kõigepealt saapad jalga – näe, see pilt. Mis ta siis tegi? Leia see pilt! Õige, ta pani jope selga. Aga mis ta siis selga pani? jne. Räägi nüüd ise, mis järjekorras poiss ennast riidesse pani."

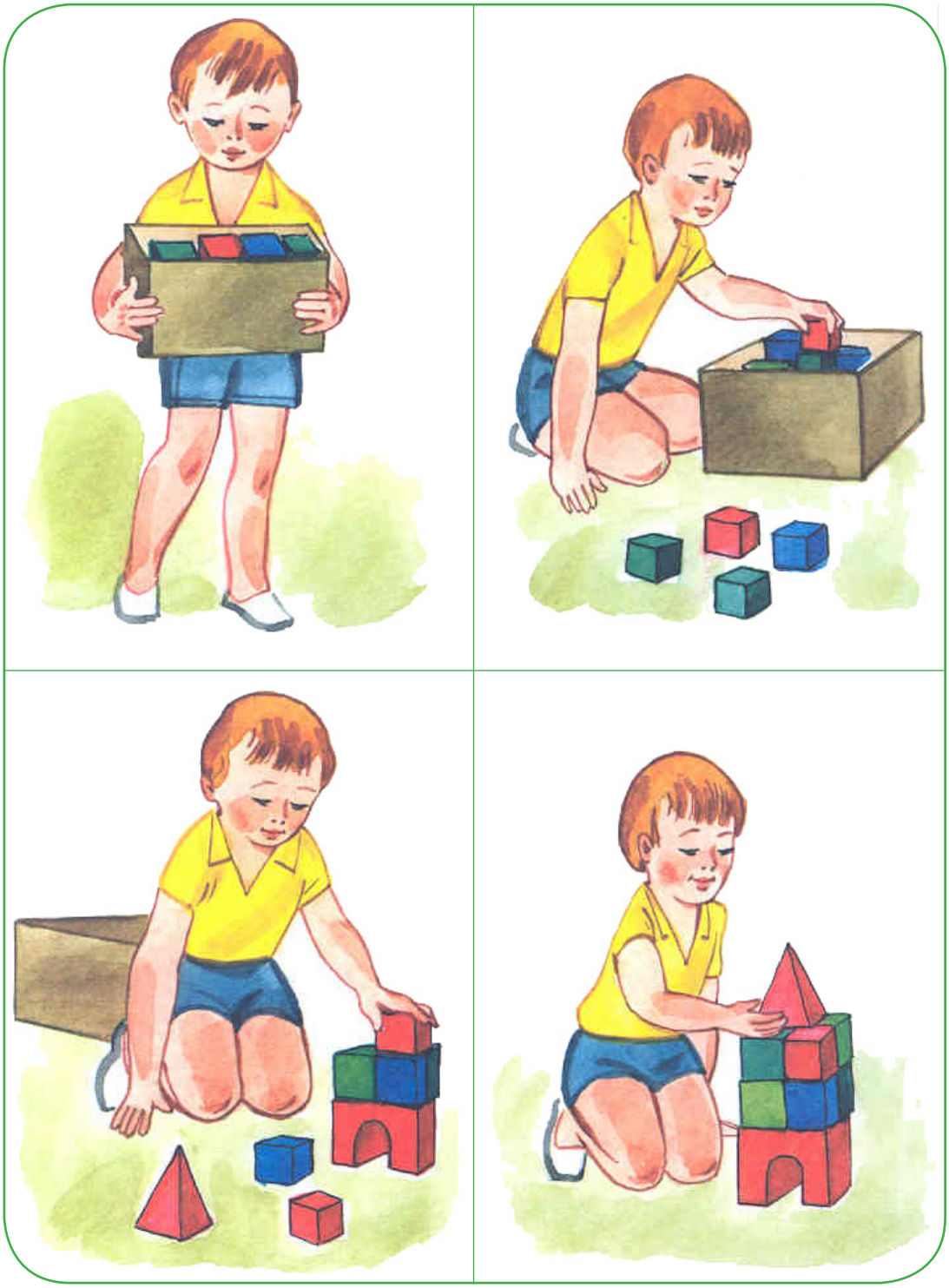
Märkus. Pedagoogi näidisjutuke aitab lastel mõista tegelase toimingute järgnevust ainult siis, kui pildil kujutatu on lapsele isiklikust kogemusest tuttav ning see kogemus on kõnes fikseeritud. Ainult sel juhul suudab laps pildid õigesti järjestada.

Joonis 43

ÜLESANNE "KLOTSIDEGA MÄNGIMINE" 34

Vahendid: teemapildid. Esimesel pildil kannab poiss kasti, milles on klotsid, teisel istub poiss vaibal ja tõstab klotse kastist välja, kolmandal ehitab poiss klotsidest torni, neljandal lõpetab poiss torni ehitamist, lisades sellele viimase detaili (joonis 44).

Tegevuse käik. Lapse ette asetatakse kõik pildid ja palutakse tal neid vaadata. Seejärel palutakse tal pildid nii reastada, et oleks arusaadav, mida poiss kõigepealt tegi, mida seejärel, mida ta ehitas. Järgnevalt palutakse lapsel sellest isikust (poisist) jutustada. Kui lapsel esineb piltide järjestamisel raskusi, siis ei paranda pedagoog lapse vigu, vaid palub tal jutukese koostada. Kui laps nüüd oma viga märkab, lubab pedagoog tal pildid ümber tõsta.



Joonis 44

ÜLESANNE "OKSAD" 35

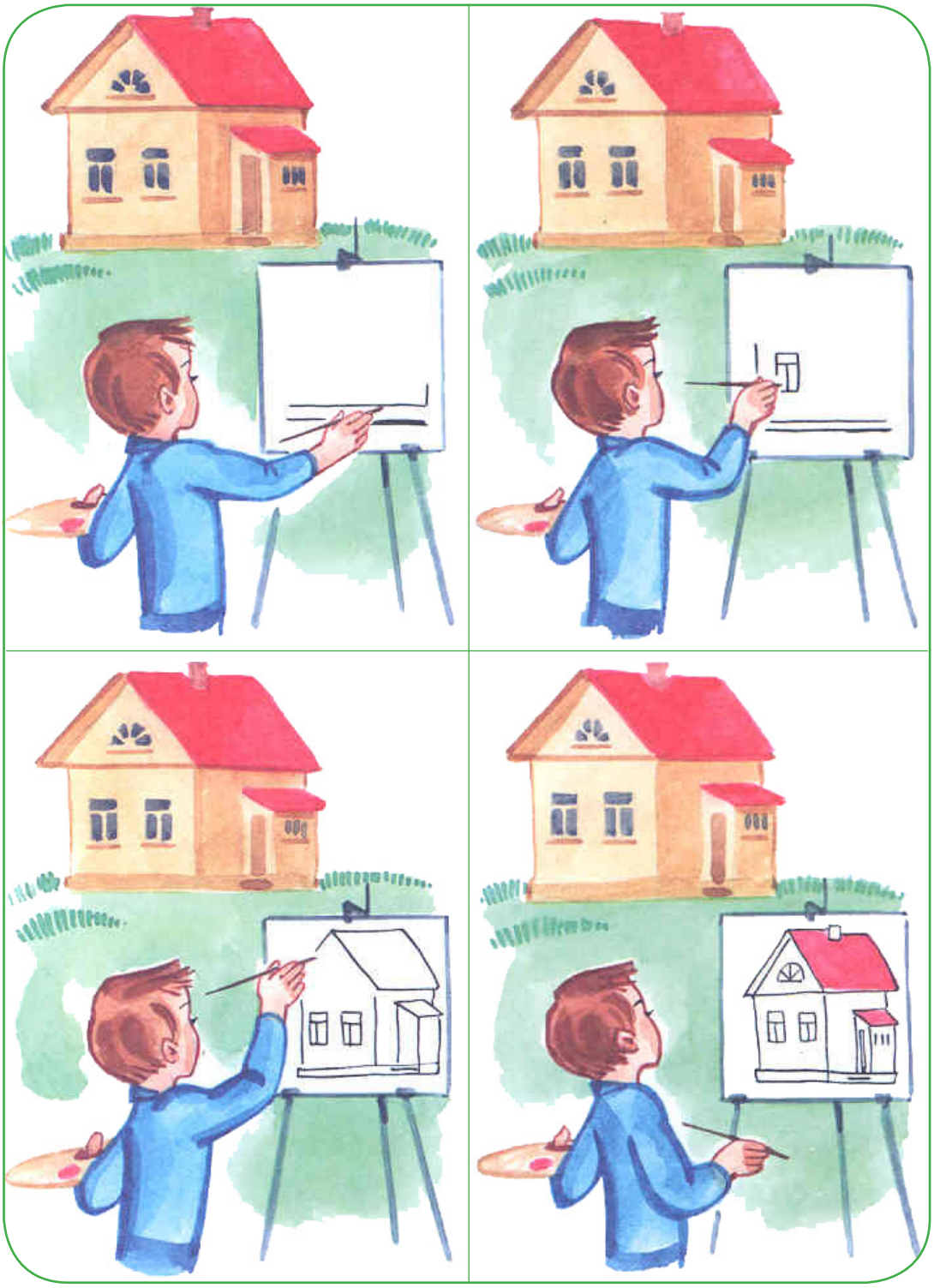
Vahendid: teemapildid. Esimesel pildil leiab poiss tänavalt oksad, teisel pildil paneb ta oksad veega täidetud vaasi, kolmandal on oksale tekkinud pungad, neljandal on okstel väikesed lehed (joonis 45).

Joonis 45

Tegevuse käik. Lapsel palutakse vaadata kõiki pilte ja panna need õigesse järjekorda: "Pane pildid nii, et oleks aru saada, mis okstega kõigepealt juhtus, mis edasi sai. Koosta nende piltide järgi jutuke!" Kui see lapsele raskusi valmistab, siis alustab piltide reastamist ja nende järgi jutustamist pedagoog: "Kõigepealt leidis poiss tänavalt oksad. Näe, see on esimene pilt. Mis siis juhtus? Leia see pilt! Õige, poiss tõi oksad koju ja pani need vaasi. See pilt. Mis okstega juhtus? Õige, okstele ilmusid pungad – see pilt siin. Aga mis edasi sai? Õige, okstele ilmusid rohelised lehed – see pilt. Nüüd jutusta nende okste kohta kõigest järjekorras!"

ÜLESANNE "JOONISTUS" 36

Vahendid: teemapildid. Esimesel pildil hakkab poiss maja joonistama, teisel pildil joonistab poiss akent, kolmandal joonistab ta majale katust, neljandal on maja valmis ja poiss vaatab enda joonistatud pilti (joonis 46).



Joonis 46

Tegevuse käik. Kõik pildid asetatakse lapse ette ja tal palutakse neid vaadelda. Seejärel palutakse tal need pildid reastada: "Pane pildid nii, et oleks selge, mida poiss kõigepealt joonistas, mida seejärel ja mille ta lõpuks valmis joonistas! Koosta nende piltide põhjal jutuke!" Kui laps hätta jääb, siis hakkab pedagoog pilte reastama ja jutustama: "Siin alustas poiss joonistamist, näe, tõmbas joone. Mille ta seejärel joonistas?" jne.

ÜLESANNE "TALVERÕÕMUD" 37

Vahendid: teemapildid. Esimesel pildil sajab lund, lapsed püüavad lumehelbeid, teisel teevad lapsed lumest küngast, kolmandal on lapsed künkal ja kelgutavad, neljandal pildil on lapsed künka jalamil lume peal maas, kelgud on nende kõrval (joonis 47).

Joonis 47

Tegevuse käik. Lapsel palutakse vaadelda kõiki pilte ja panna need järjekorda: "Mida lapsed kõigepealt tegid, mida seejärel ja millega lugu lõppes? Koosta nende piltide järgi jutuke!" Kui laps ei saa hakkama, valib pedagoog ise esimese pildi ja küsib: "Mida lapsed teevad? Leia järgmine pilt! Mida nad seejärel teevad? Aga siis? Aga nüüd jutusta, mis toimus kõigepealt, mis edasi juhtus?"

ÜLESANNE "JÄNES JA LUMEMEMM" 38

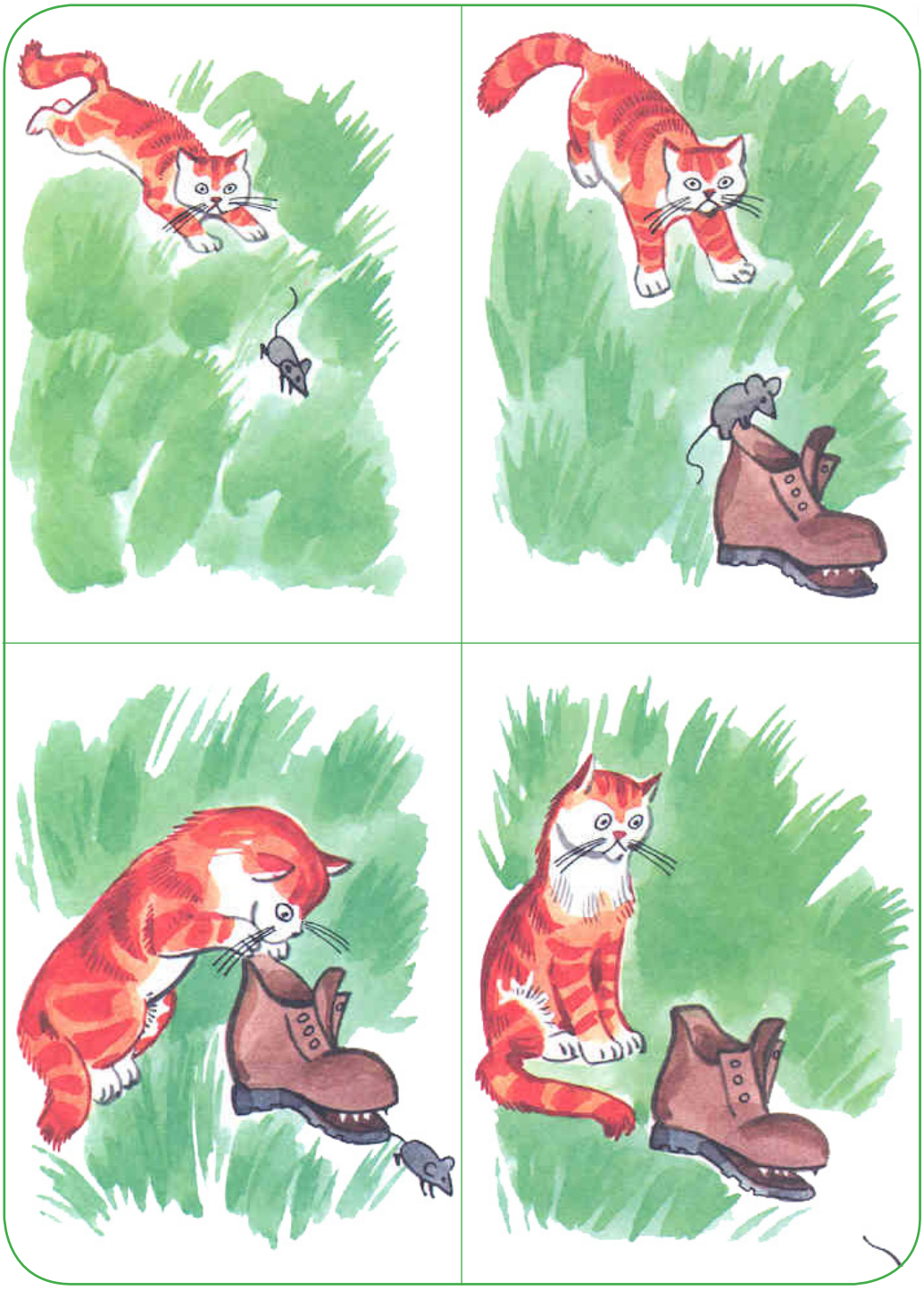
Vahendid: teemapildid. Esimesel pildil seisab jänes lumememme ees ning tahab lumememme ninaks olevat porgandit kätte saada, teisel pildil seisab jänes lumememme vastu pandud redelil, kolmandal pildil istub jänes redelil seljaga lumememme poole, paistab päike, lumememm sulab ja on juba väiksemaks kahanenud, neljandal paistab hele päike, jänes sööb porgandit, tema kõrval maas on lumehunnik ja ämber, mis varem oli lumememme peas (joonis 48).

Joonis 48

Tegevuse käik. Lapsel palutakse kõiki pilte vaadata ja panna need järjekorda: "Vaata iga pilti tähelepanelikult! Mõtle, kuidas tuleks pildid paigutada, et saaksime pika jutu: alguse, selle, kuidas lugu edasi läheb, ja loo lõpu." Kui laps on pildid ritta pannud, palutakse tal nende järgi jutuke koostada, sõltumata sellest, kas ta reastas pildid õigesti või mitte. Jutustamise ajal võib laps piltide järjekorda muuta. Kui lapsel esineb raskusi, koostab pedagoog ise jutukese ja palub lapsel pildid tema jutustuse järgi reastada.

ÜLESANNE "KASS PÜÜAB HIIRT" 39

Vahendid: teemapildid. Esimesel pildil näeb kass hiirt ja hakkab talle järele jooksma, teisel pildil seisab hiir saapa peal ja tahab sinna sisse minna, kolmandal vaatab kass saapa sisse ja hiir jookseb saapast välja, neljandal istub kass ja imestab, hiirest paistab ainult sabaots (joonis 49).



Joonis 49

Tegevuse käik. Lapsele tehakse ettepanek: "Vaata iga pilti tähelepanelikult. Mõtle, kuidas neist piltidest saaks jutu koostada. Reasta pildid nii, et saaksime ühe jutu, millel on algus, sisu ja lõpp!" Kui laps on pildid jaotanud (hoolimata sellest, kas piltide järjekord on õige või vale), palutakse tal selle sarja järgi jutuke koostada. Jutustamise käigus võib laps piltide järjestust muuta. Raskuste korral koostab jutukese pedagoog ning palub last selle jutu järgi pildid reastada.

ÜLESANNE "SIIL JA SEEN" 40

Vahendid: teemapildid. Esimesel kõnnib metsas siil, komps kepiga seljas, eespool kasvab väike seen, teisel pildil paneb siil kompsu seene peale, kolmandal pildil magab siil seene all, selja peal okaste küljes on kollane leht, komps on seene peal, kepp on maas, sajab vihma, neljandal pildil upitab siil ennast, et kõrgelt suure seenekübara pealt kompsu kätte saada, päike paistab (joonis 50).

Joonis 50

Tegevuse käik. Pedagoog ulatab lapsele pildid, palub neid vaadelda ja järjestada. Seejärel, sõltumata sellest, kuidas laps pildid reastas, küsitakse temalt, miks ta pildid just niimoodi järjekorda pani. Kui laps ei saa ülesandega hakkama, palub pedagoog tal vastata järgmistele küsimustele: "Kuhu siil läks? Miks ta seene alla ronis? Kuhu ta pani oma kompsu ja kepi? Mis on siili okaste peal? Mis juhtus, kui siil magas? Mille üle siil imestas, kui ta üles ärkas?

Miks seen nii kiiresti kasvas? Mida siil edasi peab tegema? Kuidas ta oma kompsu kätte saab? Mis sa arvad, millist aastaaega on pildil kujutatud?" Seejärel tehakse lapsele uuesti ettepanek selle pildisarja alusel jutuke koostada.

Märkus. Meenutamine ning abistavate küsimuste esitamine aitab lastel mõista praktilistest või tunnetuslikest kogemustest tuttavate toimingute järgnevust, fikseerida need toimingud kõnes ning edaspidi viia oma varasem kogemus kokku piltidel kujutatud situatsiooniga.

5. SEERIA

Piltidel kujutatud isikute ja objektide vaheliste seoste mõistmine, arutlemine, järelduste tegemine, otsuste põhjendamine, varjatud mõttega süžeede analüüsimine

ÜLESANNE "UNEJUTT" 41

Vahendid: teemapilt – tuba, aknast paistavad tähed ja kuu, laua taga istub naine, laualamp on laual, naine loeb raamatut, voodis lamab poiss ja vaatab naise poole. Veel on kaks pilti: esimesel on aken, tähed ja kuu paistavad; teisel pildil istub laua taga naine, lamp on laual, naine loeb raamatut, poiss lamab voodis ja kuulab juttu (joonis 51).

Joonis 51

Tegevuse käik. Lapsel palutakse vaadata pilti ja jutustada, mida sellel on kujutatud. Kui laps ei tunne spetsiifilist situatsiooni ära või ei mõista süžees esitatud sotsiaalsete nähtuste vahelisi seoseid, kasutatakse olukorda täpsustavaid küsimusi, mis virgutavad lapse isiklikku elulist kogemust: "Kas sulle meeldib muinasjuttu kuulata? Kes sulle õhtul muinasjuttu loeb? Milliseid unejutte sulle õhtul loetakse?" Esialgu jutustab pedagoog kogu loo ise: "Elas kord poiss, kelle nimi oli Madis. Ta käis iga päev lasteaias. Ema käis tal õhtul lasteaias järel. Madisele meeldis õhtul kuulata muinasjutte. Iga kord enne magamajäämist palus Madis emal muinasjuttu lugeda." Seejärel jutustab pedagoog loo üksikute lausete kaupa. Laps näitab lausele vastavat pilti. Siis palutakse lapsel koostada sel teemal iseseisvalt jutuke.

ÜLESANNE "ARSTI JUURES" 42

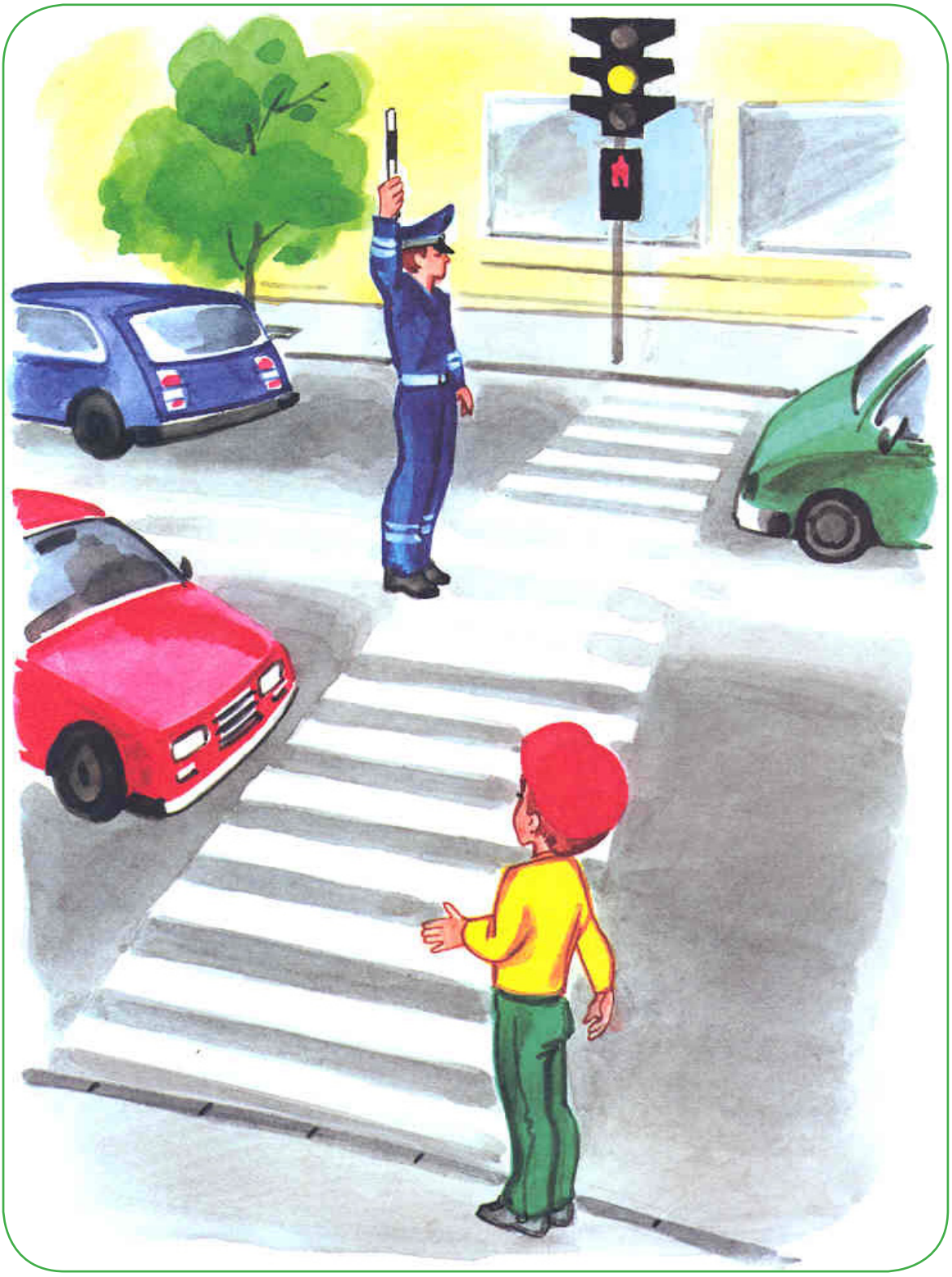
Vahendid: teemapilt – toolil istub arst, tema ees seisab poiss (joonis 52).

Joonis 52

Tegevuse käik. Lapsel palutakse vaadata pilti ja koostada jutuke. Kui laps ei saa hakkama, esitab pedagoog küsimusi, mis aitavad lapsel mõista kujutatud süžeed ning selle mõttelist külge edastada: "Kes istub toolil? Miks tuli poiss arsti juurde? Kas sina oled arsti juures käinud? Millal sa arsti juures käisid? Mida arst sinult küsis?" Pärast vestlust palutakse lapsel uuesti vaadata pilti "Arsti vastuvõtul" ja koostada jutuke.

ÜLESANNE "SUURLINNA TÄNAV" 43

Vahendid: teemapilt. Tänava ääres on valgusfoor ning ülekäigurada, põleb kollane tuli, pildi keskel seisab politseinik, käsi sauaga üles tõstetud. Poiss seisab kõnniteel. Kaks autot on peatunud ülekäiguraja ees. Eraldi on neli üksikpilti: esimesel pildil sõidavad troll, väikebuss ja kolm autot, teisel on valgusfoor, kolmandal – politseinik, neljandal – poiss (joonis 53 a, b).



Joonis 53 a

Joonis 53 b

Tegevuse käik. Lapsel palutakse vaadata pilte ja koostada jutuke. Kui laps sellega hakkama ei saa, tuleb samal teemal korraldada mitu tegevust.

Õppus A. Ekskursioon tänavale, kus peatähelepanu pööratakse ülekäigurajale: sellele, kuidas inimesed tänavat ületavad, kuidas autod sõidavad. Pedagoog räägib, et liiklust reguleerib tänaval valgusfoor. Kui tekivad liiklusummikud, hakkab liiklust juhtima politseinik. Pärast seda korraldatakse lastega vestlus, mille eesmärgiks on täpsustada nende kujutlusi linnatänavast. Pedagoog esitab küsimusi: "Kus me käisime? Mida te tänaval nägite? Miks on ristmikul valgusfoori vaja? Kuidas inimesed ristmikku ületavad? Mida teeb politseinik ülekäiguraja juures?"

Õppus B. Õppemäng "Valgusfoor" (vahendid: patareidega valgusfoor). Osa lapsi on mängus jalakäijad, teised sõidukijuhid. Üks on politseinik.

Õppus C. Vestlus pildi "Linnatänav" järgi. Lapsed vaatlevad pilti ja vastavad küsimustele: "Mis toimub linnas tänaval? Millised liiklusvahendid tänaval sõidavad? Kuidas liiguvad sõidukid ristmikul? Kuidas liiklevad jalakäijad?"

Õppus D. Flanelltahvlil vastavalt pedagoogi jutustusele piltidest sündmustiku koostamine: "Martin elas suures linnas. Ükskord läks ta tänavale ja jõudis ristmikule. Seal oli valgusfoor, milles põles kollane tuli. Politseinik vaatas Martini poole ja ütles: "Ära kiirusta, oota rohelist tuld! Kui kõik autod on seisma jäänud, võid üle tänava minna."" Pärast jutu esitamist teeb pedagoog lastele ettepaneku pildid vastavalt kuuldud jutu sisule flanelltahvlile panna. Pedagoog ütleb järgemööda lauseid, lapsed valivad sobivad pildid ning liidavad need süžeeks. Seejärel koostatakse reastatud piltide alusel jutuke.

ÜLESANNE "LASTEAIAS" 44

Vahendid: teemapilt. Lasteaia rühmatuba – õpetaja loeb raamatut, lapsed kuulavad. Üks tüdruk seisab kapi ees, teine istub väiksel pingil ja hoiab karu süles, kaks poissi istuvad kumbki oma pingil (joonis 54).

Joonis 54

Tegevuse käik. Lapsel palutakse vaadata pilti ning koostada selle järgi jutuke. Kui laps ei saa ülesandega hakkama, esitab pedagoog talle küsimusi, mis aitavad lapsel mõista pildil kujutatud esemete, isikute ja nende toimingute vahelisi vastastikuseid seoseid ning aktiviseerida last kõnet kasutama. Pedagoog küsib: "Mis tuba siin on? Kes on toas? Mida lapsed rühmatoas teevad? Kes neile juttu loeb? Aga kes teile lasteaias raamatuid loeb?" Pärast sellist vestlust palutakse lastel koostada pildi järgi jutuke.

ÜLESANNE "KODUS" 45

Vahendid: teemapilt. Isa istub toas diivanil ja loeb tema kõrval istuvatele lastele raamatut. Lapsed vaatavad isa poole (joonis 55).

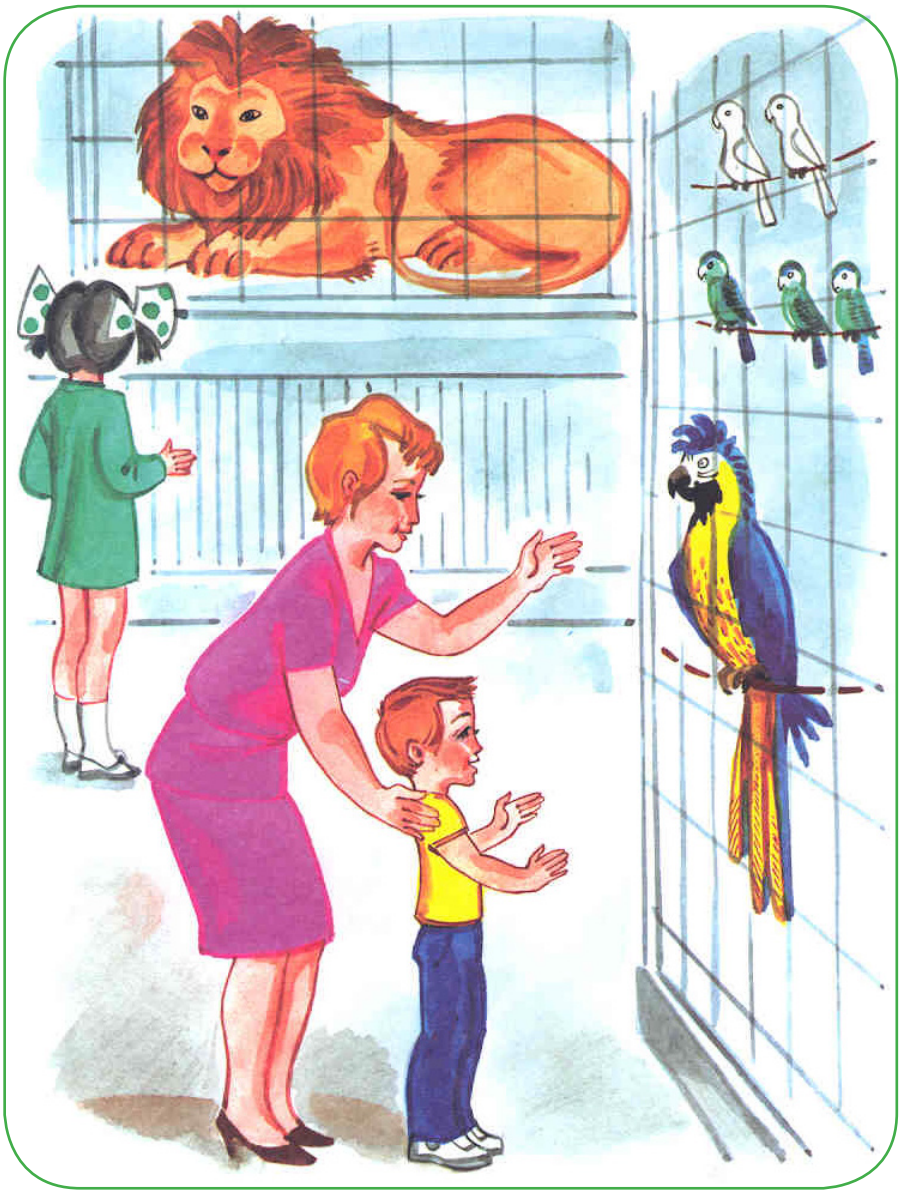
Tegevuse käik. Lapsel palutakse vaadata pilti ja koostada jutuke. Kui lapsel on raskusi pildil kujutatud situatsiooni lahtimõtestamisega ja süžee mõistmisega, esitab pedagoog talle küsimusi, mis aktiviseerivad pildi tajumist ja jutustamist: "Kus lapsed istuvad? Mida isa teeb? Mis juttu ta neile loeb? Kas sulle meeldib jutte kuulata? Kes sulle jutte ette loeb? Milliseid jutte sa tead?" Pärast sellist vestlust palutakse lapsel uuesti sellesama pildi järgi jutuke koostada.

Joonis 55

ÜLESANNE "LOOMAAIAS" 46

Vahendid: teemapilt – inimesed vaatavad puurides olevaid loomi ja linde (joonis 56).

Tegevuse käik. Lapsele näidatakse pilti ja tal palutakse koostada jutuke. Kui situatsiooni analüüs valmistab lapsele raskusi või kui lapse ütlustes puuduvad loogilised seosed, esitab pedagoog talle küsimusi: "Kes on puuris? Keda inimesed vaatavad? Kas sa oled kunagi loomaaias käinud? Kuhu need inimesed tulid? Miks inimesed loomaaeda tulid?" Pärast vestlust palutakse lapsel iseseisvalt pildi järgi jutuke koostada.



Joonis 56

ÜLESANNE "TSIRKUSES" 47

Vahendid: teemapilt – tsirkuseareenil seisab kloun, karud sõidavad jalgrattaga, ümberringi istuvad pealtvaatajad (joonis 57).

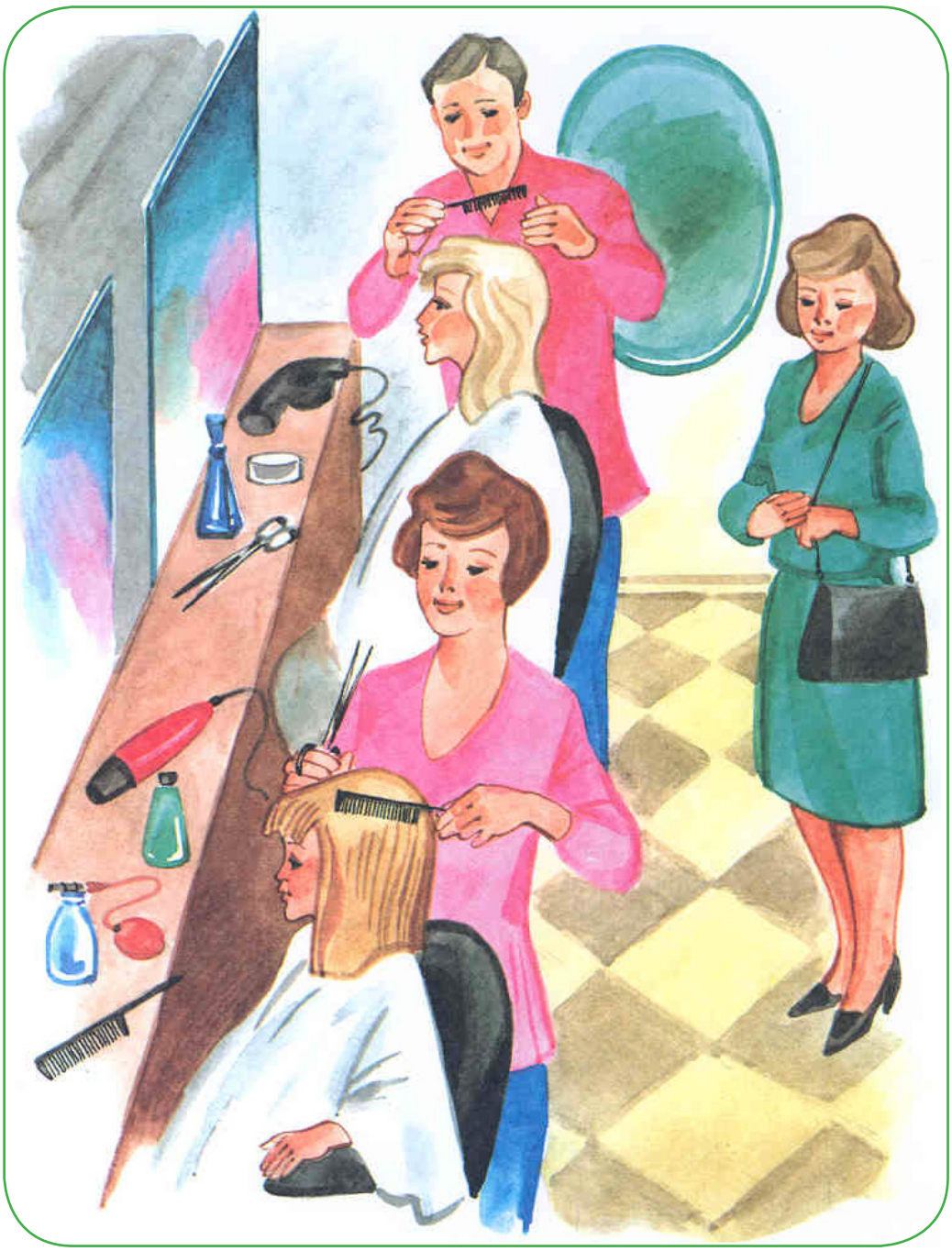
Tegevuse käik. Lapsel palutakse vaadata süžeepilti ning jutustada, mida seal on kujutatud. Raskuste korral esitab pedagoog talle täpsustavaid küsimusi: "Keda on sellel pildil kujutatud? Kuhu inimesed tulid? Kes on tsirkuse areenil? Mida artistid tsirkuses teevad? Mida teevad pealtvaatajad? Kas sa oled kunagi tsirkuses käinud? Milleks inimesed tsirkusesse lähevad?" Seejärel palutakse lapsel iseseisvalt jutuke koostada.

Joonis 57

ÜLESANNE "JUUKSURIS" 48

Vahendid: teemapilt – juuksuritöökojas lõikab üks juuksur väikesel tüdrukul juukseid, samas lähedal seisab tema ema ja vaatab tüdrukut, teisel toolil istuvale naisele teeb juuksur soengut (joonis 58).

Tegevuse käik. Lapsel palutakse pilti vaadata ning jutustada, mis seal toimub. Kui lapsel tekib raskusi, esitab pedagoog talle täpsustavaid küsimusi: "Kes on pildil? Kelle juukseid juuksur lõikab? Kellele teeb juuksur soengut? Millal sina juuksuris käisid? Kes sul juukseid lõikas? Miks inimesed juuksuri juures käivad?" Seejärel palub pedagoog: "Koosta nüüd selle pildi järgi jutuke!"

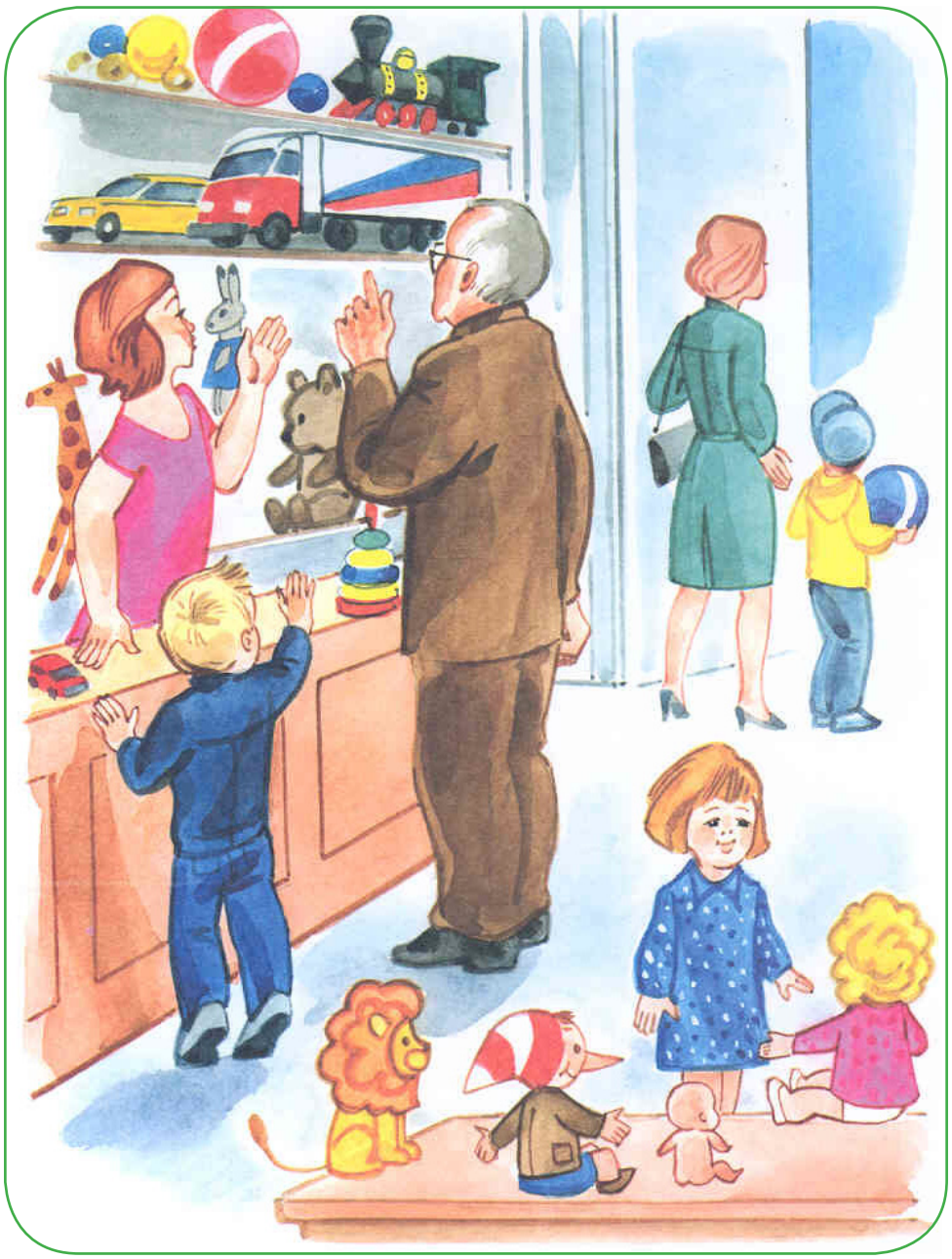


Joonis 58

ÜLESANNE "MÄNGUASJAPOES" 49

Vahendid: teemapilt – riiulil on mänguasjad, poes seisavad täiskasvanud ja lapsed ning vaatavad lelusid, üks laps lahkub poest, pall käes, tema kõrval on ema (joonis 59).

Tegevuse käik. Lapsele näidatakse pilti ja tal palutakse jutustada, mida on pildil kujutatud. Raskuste korral esitab õpetaja lapsele abistavaid küsimusi: "Keda on pildil kujutatud? Kus mänguasjad on? Mida inimesed vaatavad? Kes müüb mänguasju? Kes ostab mänguasju? Millal sina mänguasjapoes käisid? Kellega sa poes käisid? Mida sulle seal osteti? Miks inimesed mänguasjade poes käivad?" Lõpuks koostab laps pildi järgi jutu.



Joonis 59

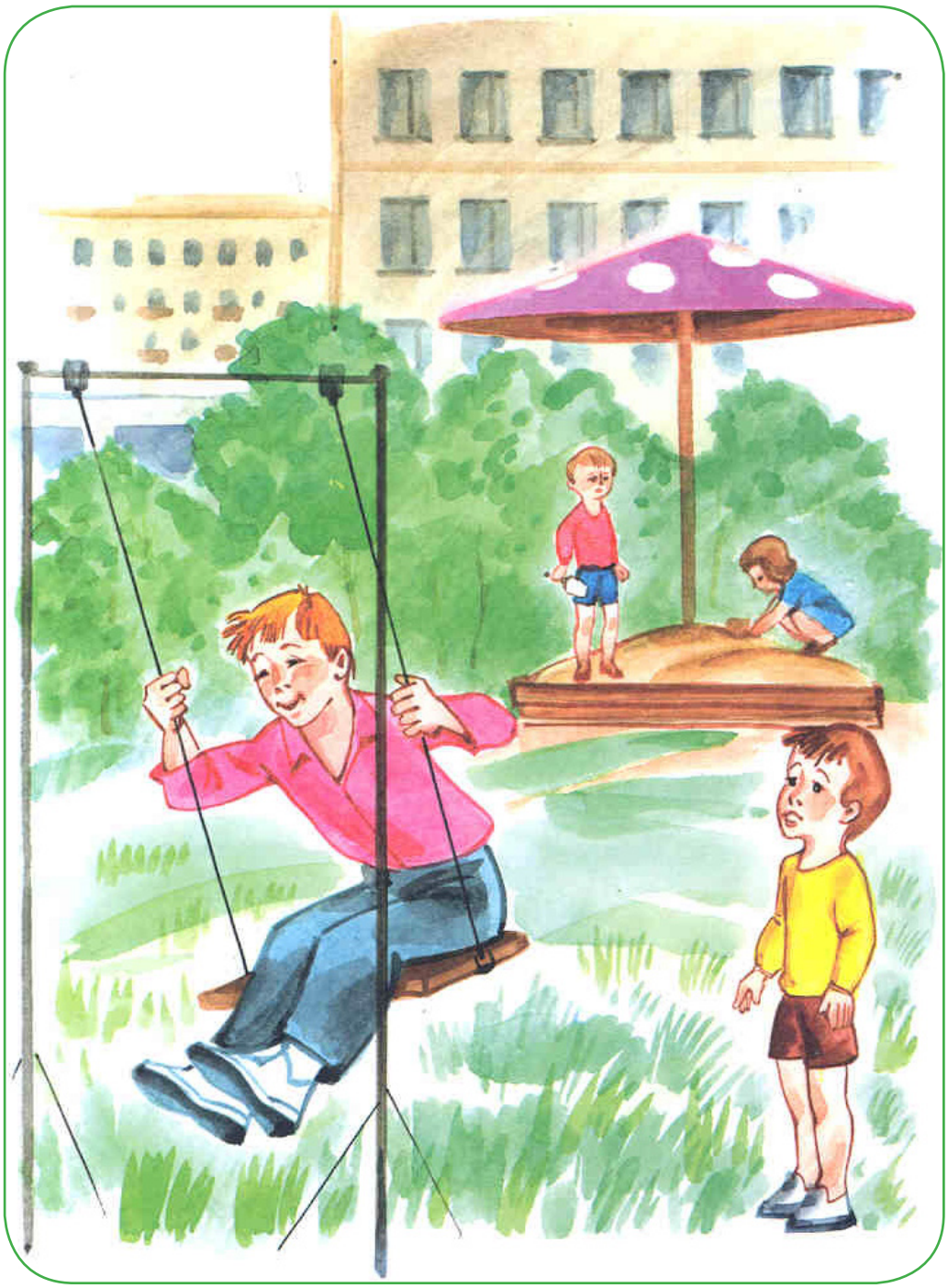
ÜLESANNE "ÕUES" 50

Vahendid: teemapilt. Suur poiss kiigub, tema lähedal seisab väike poiss ja vaatab teda kurva näoga, natuke kaugemal mängivad lapsed liivakastis (joonis 60).

Tegevuse käik. Lapsel palutakse pilti vaadata ning jutustada, mida seal on kujutatud. Raskuste korral esitab õpetaja lapsele järgmised küsimused: "Keda sa pildil näed? Kes kiigub? Miks väike poiss seisab kiige kõrval? Mida ta tahab suurele poisile öelda? Kui sina soovid kiikuda, mida sa teisele lapsele ütled? Mida lapsed liivakastis teevad?" Seejärel ütleb pedagoog lapsele: "Jutusta kõigest järjekorras. Kus lugu juhtus? Mida väike poiss soovis?"

Märkus. Vajalikud kujutlused peaks loodama võimalikult erinevates tingimustes: reaalsetes situatsioonides, sihipärastes vaatlustes, vestlustes, rolli- ja õppemängudes, lavastustes ja ka sõnalise kirjelduse ning sellele vastavate illustratsioonide ühendamises ja piltide järgi jutustamises. Mitmekesised pedagoogilised võtted aktiviseerivad laste eluliste kogemuste ning kaemuslike-tunnetuslike kujutluste vahelisi vastastikuseid seoseid. Samuti aitavad need kõnes väljendada teemapildi mõttelist külge.

Tuleb rõhutada, et visuaalsete kujutluste täiuslikkus tagab nendega opereerimise edukuse. Seega, mida rikkalikumad on baaskujutlused, mida täiuslikum on nende sisu, mida sügavama emotsionaalse varjundiga need on, seda suuremad on võimalused, et need kujutlused teisenevad ja muutuvad. Kujutluste rohkus ja täius on kujutlustega opereerimise eeltingimus.



Joonis 60

2. osa

Esemete omadustest ja tunnustest üldistatud kujutluste loomine, asendus- ja modelleerimistoimingute kujundamine

Järgnevate mängude käigus õpetatakse lapsi ruumis orienteeruma, luuakse uusi kujutlusi esemetest ja olukordadest, õpetatakse üksikkujutlusi omavahel kombineerima ning looma terviksüžeesid nii kujundilises plaanis kui ka verbaalsete vahenditega.

1. SEERIA

Esemete omadustest ja tunnustest üldistatud kujutluste loomine

MÄNG "LEIA PAARILINE" 1

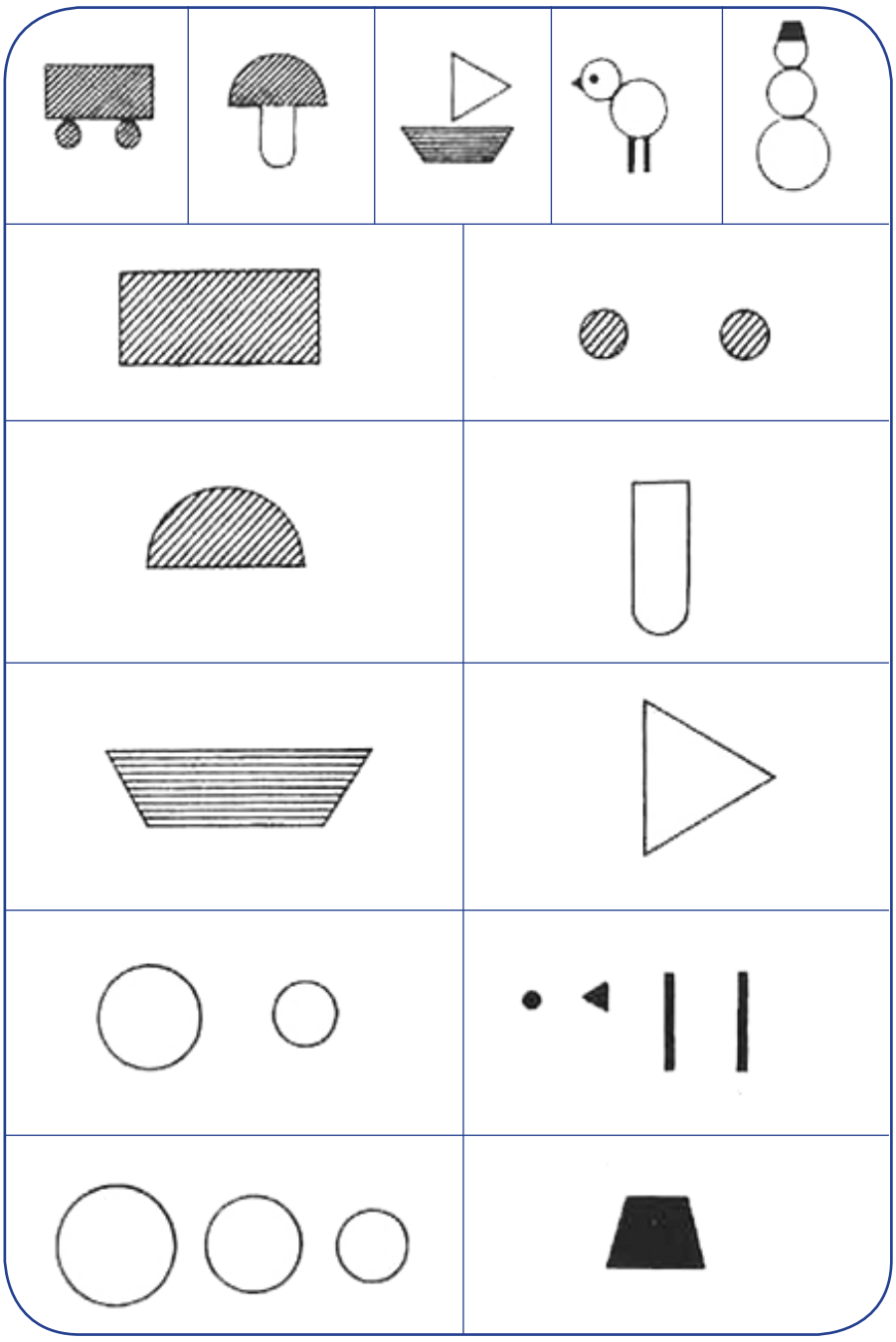
Vahendid: värvilised paelad, õhupallid, punased, sinised, rohelised, kollased, oranžid ja helesinised rõngad, kandik.

Tegevuse käik. Värvilised rõngad paigutatakse toa ühe seina äärde laiali. Pedagoog annab ühele osale lastest värvilised õhupallid, ülejäänutele värvilised paelad. Seejärel selgitab ta lastele: "Teie jooksete mööda tuba, nagu ise soovite. Kui ma ütlen: "Leia endale paariline!", siis hakkad otsima seda last, kellel on sinu õhupalliga sama värvi pael. Siis tuleb õhupall täis puhuda ja paelaga kinni siduda. Seejärel leia oma "kodu" – õhupalliga sama värvi rõngas – ja astu rõnga sisse!" Kui lapsed on oma "kodud" üles leidnud, küsib pedagoog lastelt, mida nad pidid tegema, kas nad said ülesandest õigesti aru. Kõik lapsed kontrollivad oma kodu, õhupalli ja paela värvust ning nimetavad selle. Mängu lõpus kontrollib õpetaja, kas ülesanne täideti õigesti. Kui esineb raskusi, aitab õpetaja esemeid kõrvutades lapsel endale paarilise leida.

MÄNG "PANE PILT KOKKU" 2

Vahendid: esemete skemaatiliste kujutistega kaardid (30 x 40 cm): vagun (ristkülik, kaks ringikujulist ratast), seen (kaks kujundit: poolring – seenekübar, ning ümara otsaga nelinurk – seenejalg), laev (trapets – kolmnurga alus, puri – väike kolmnurk-lipuke), kanapoeg (kolm ringi: suur – keha, veidi väiksem – pea, ja väike ring – silm, kolmnurk – nokk, kaks väikest ovaali – jalad), lumememm (kolm eri suurusega ringi, väike trapets – ämber lumememme pähe), näidiskaardid (10 x 12 cm) samade objektide skemaatiliste kujutistega. Veel on vajalikud iga lapse jaoks ümbrikusse pandud pildikomplektid (joonis 61).

Tegevuse käik. Lapsed istuvad laua taga. Õpetaja räägib, et nad hakkavad pilte kokku panema. Ta näitab lastele esimest pilti (vagun), asetades pildi nii, et kõik lapsed seda näeksid. Seejärel annab ta lastele kujundite komplektid, millest saab sellise pildi kokku panna – nelinurga ja kaks ringi. Lapsed panevad pilti kokku, õpetaja jälgib nende tegevust. Kui laps ei saa ülesandega hakkama, annab pedagoog talle individuaalse näidise (näidiskaardi, mille kujundid on lapse omadega sama suured). See annab lapsele võimaluse kasutada ülesande lahendamisel esialgu detailide paigutamist individuaalsele näidisele. Seejärel täidab laps ülesande veel kord üldise näidise järgi. Kui kõik lapsed on esimese pildi kokku pannud, pakutakse neile veel 2–3 pilti.



Joonis 61

MÄNG "LEIA SARNASED ASJAD" 3

Vahendid: igal mängijal on kott mänguasjadega: siil, nukk, rakett, auto, maja, lepatriinu, hiir, kandik.

Tegevuse käik. Lapsed istuvad laudade taga. Igale lapsele antakse kott, milles on üks mänguasi (kas siil, nukk, rakett, auto, majake, lepatriinu või hiireke). Õpetaja ütleb, et igal lapsel on kotis kindla kujuga asi. Selle juurde tuleb valida esemeid (mänguasju), mis on kujult kotis oleva asjaga sarnased. Lapsed vaatavad ja jätavad meelde, mis neil kotis on. Seejärel jalutavad nad toas ringi, valivad iseseisvalt esemeid või mänguasju ja panevad need oma kotti. Kui lapsed on juba teatud hulga asju (vähemalt viis) leidnud, peavad nad need kandikule kallama ja jutustama, mille poolest need mänguasjad (esemed) kotis oleva esemega sarnanevad. Seega peavad lapsed oma toiminguid ja esemete valikut kõnes väljendama. Kui laps ei saa hakkama, aitab õpetaja tal eseme vormi kindlaks määrata, seda nimetada, ning koos lapsega leitakse 2–3 sobivat asja. Seejärel teeb õpetaja lapsele ettepaneku, et ta iseseisvalt veel kaks vajaliku kujuga asja leiaks.

MÄNG "SUUREM–VÄIKSEM" 4

Vahendid: kandik, karbike loodusliku materjaliga – eri suurusega kivid, teokarbid, käbid, lehed, tammetõrud, puutükid, seemned, lilled, luuviljaliste seemned, pähklid (igaühte 5–6 tükki).

Tegevuse käik. Lapsed pannakse laua taha istuma ning koos õpetajaga vaadatakse kandikul olevaid esemeid. Lapsed nimetavad, mis need on. Pedagoog näitab lastele kaht eri suurusega käbi ning küsib lastelt: "Vaadake, lapsed, neid käbisid! Mis te arvate, kas need on ühesuurused või erineva suurusega? Missugune neist on suurem? Aga missugune on väiksem? Täna mängime käbide, lehtede, seemnete, kivide ja teokarpidega. Me jaotame neid suuruse järgi: kõigepealt asetame kohale kõige suurema asja, aga siis järjest väiksema ja veel väiksema." (Pedagoog demonstreerib laual vastavat tegevust käbidega.) "Reastada tuleb ainult ühesuguseid asju. See, kes võttis käbid, see reastab käbisid. Aga see, kes võtab lehe, see reastab ainult lehti." Pedagoog asetab kõik esemed kandikule nii, et need on lastele hästi nähtavad ja kättesaadavad. Lapsed valivad asjad välja ja seavad need suuruse järgi ritta. Seejärel kontrollib õpetaja, kas ülesanne täideti õigesti.

Hiljem esitab ta teise ülesande: järjestada esemed suuruse järgi kasvavas reas. Mängu korratakse: lapsed vahetavad asju. Kui mäng on läbi, panevad lapsed asjad karpi.

MÄNG "MIS MÄNGUASJAD NEED ON" 5

Vahendid: viiest kaardist koosnev pildikomplekt, kus igal kaardil on üks figuur (ring, kolmnurk, poolring, trapets, ovaal), mille järgi saab ette kujutada mänguasja; kandikud.

Tegevuse käik. Pedagoog vaatab pilti ning teeb lastele ettepaneku leida mänguasi, mis sarnaneks pildil kujutatud figuuriga. Ta näitab pilte lastele ühekaupa. Lapsi küsitletakse järjekorras ja nad peavad vastama, millise mänguasjaga see kujund sarnaneb. Õpetaja jälgib, et lapsed ei kordaks üksteise vastuseid. Seejärel palub ta igal lapsel leida mänguasja, mis näidatud kujundiga sarnaneb. Lapsed toovad mänguasja ja asetavad selle esitatud kujundi juurde. Pedagoog palub neil mänguasi nimetada ning kontrollib, kas ülesanne lahendati õigesti. Näiteks on esimesel kaardil kujutatud ringi. Lapsed toovad palli, taldriku, õhupalli, rõnga, nööbi, rooli ja asetavad need kaardi kõrvale kandikule. Pedagoog võrdleb asju kaardiga ning teatab: "Õige, kõik need asjad on ringikujulised!" Teisel kaardil on kujutatud trapetsit. Lapsed toovad paadi, laevukese, nukuvanni, ämbri, kausi, liivavormi jne. Nii demonstreerib õpetaja lastele järjekorras 5–6 kaarti.

Märkus. Seda mängu korrates tuleks kaartidele joonistada uued kujundid.

MÄNG "VÕLUPILDID" 6

Vahendid: igal lapsel on kolmest pildist koosnev komplekt. Igal kaardil on kujutatud mingit geomeetrilist kujundit (ringi, poolringi, kolmnurka). Kõikidel lastel on kaardid ühesuguste kujunditega. Kujundid on kaardile paigutatud nii, et on jäetud ka vaba ruumi, kuhu saaks midagi juurde joonistada. Igal lapsel on veel karp värvipliiatseid või vildikaid.

Tegevuse käik. Lapsed pannakse laudade taha istuma. Õpetaja annab igale lapsele pliiatsid ning kolmeosalise kaardikomplekti. Ta teatab, et nad hakkavad mängima mängu "Võlupildid". Lapsed saavad võimaluse iga kaardil kujutatud figuuri alusel joonistada pilt. Selleks tuleb iga kujundit täiendada nii, et lõpuks oleks kaardil kujutatud mingi ese. Kui ülesande lahendamine valmistab lastele raskusi, esitab õpetaja omapoolse näidise. Näiteks demonstreerib ta, kuidas nelinurgast saab rongile vaguni, kirjaümbriku, akna, maja, koti, akvaariumi, televiisori jm. Kui vaja, juhib ta laste tähelepanu sellele, et ümberringi on palju asju, mida saab kujundit täiendades lõpuni joonistada. Pärast seda palub õpetaja lastel ülesanne iseseisvalt lahendada. Kui lapsed on lõpetanud, korjab õpetaja kõik laste kaardid kokku, vaatleb neid koos lastega ning täpsustab kujutatud objektide nimetusi ning nende vormi.

Märkus. Ülesannet saab varieeritult korrata. Nii võib lastele kaartidel esitada hoopis teistsuguseid kujundeid või anda igale lapsele 3–5 ühesuguse kujundiga kaarti. Viimasel juhul peab laps joonistama rea objekte, mille aluseks on üks ja seesama vorm.

MÄNG "VÄRVILISED PILDID" 7

Vahendid: 10 kaarti (10 x 4 cm), mis on poolitatud nii, et kumbki pool on eri värvi: punane ja roheline, roheline ja kollane, kollane ja sinine, sinine ja valge, valge ja punane, punane ja sinine, roheline ja oranž, punane ja kollane, sinine ja kollane, valge ja kollane; kümme värvilist pilti (20 x 20 cm), millel on kujutatud järgmisi objekte: punaste õuntega roheline õunapuu, kollased võililled, kollane rukis ja sinised rukkililled, valge purjekas sinisel jõel, valge kiirabiauto punaste numbrite ja punase ristiga, punased kalad sinises vees, roheline puu oranžide apelsinidega, punaste ja kollaste lehtedega sügisene vaher, kollaste liivakallastega sinine jõgi, pooleks lõigatud muna (valge kollasega) (vt lisa 1).

Tegevuse käik. Pedagoog jaotab lastele värvilised kaardid (1–2) ja palub neil tähelepanelikult vaadata, mis värvusi on kaartidel kasutatud. Ta selgitab, et hakatakse lotot mängima. Õpetaja võtab esimese ettejuhtuva värvikaardi ja näitab seda lastele. Laps, kelle pildil kasutatud värvused langevad kokku pedagoogi värvikaardiga, peab tõstma käe ja võtma kaardi enda kätte. Näiteks demonstreerib õpetaja värvikaarti, millest pool on punane ja pool roheline. Kaardi võtab laps, kelle pildil on kujutatud punaste õuntega rohelist õunapuud. Kui keegi lastest ei võta õiget kaarti, palub pedagoog tal nimetada värvusi, mida on tema pildil kasutatud, ning üksiti nimetada värvusi, millega on värvitud pedagoogi käes olev kaart. Kui mängu korratakse, siis antakse igale mängijale uued pildid, suurendades piltide arvu kolme-neljani.

MÄNG "MÕISTATA MAITSE JÄRGI" 8

Vahendid: lastele tuttavad puuviljad ja aedviljad, nagu värske kurk ja hapukurk, porgand, tomat, kaalikas, sibul, õun, viinamari, ploom, sidrun, kolm kandikut.

Tegevuse käik. Ühel kandikul on terved puu- ja aedviljad, teisel on samade puu- ja aedviljade tükid, arvestusega, et neid jätkub igale lapsele. Samas on ka pabersalvrätid. Pedagoog kutsub lapsi ühekaupa enda juurde. Ta palub lapsel tähelepanelikult vaadelda, millised aed- ja puuviljad kahel kandikul on. Seejärel seob ta lapse silmad rätiga kinni. Nüüd tõstab ta salvrätile ühe puuvilja- või aedviljatükikese ning palub lapsel selle suhu panna. Laps peab maitse ja lõhna järgi ära arvama, millega on tegemist. Siis avab ta silmad ning leiab kandikult vastava aed- või puuvilja. Nüüd palutakse tal kirjeldada, kuidas see aed- või puuvili tundus: pehme või kõva, magus või soolane, hapu või kibe. Mäng lõpeb toodud aed- ja puuviljade loendamisega ning kõikide nende maitseomaduste nimetamisega.

Mängu korraldades tuleb kindlasti arvestada hügieenireeglitega: puu- ja aedviljatükikesi ei tohi kõikidele lastele anda ühe ja sama kahvliga. Samuti tuleb kasutatud salvrätid panna eraldi kandikule.

Märkus. Kui mängu korratakse, pakutakse lastele teisi aed- ja puuvilju.

MÄNG "MILLEST ON TEHTUD" 9

Vahendid: kandik, karp mitmesugusest materjalist (puidust, kummist, plastmassist, metallist, klaasist) valmistatud asjadega.

Tegevuse käik. Vestluses täpsustab pedagoog laste teadmisi sellest, et kõik meid ümbritsevad asjad on valmistatud erinevatest materjalidest. Ta palub tuletada meelde, milliseid materjale ja neist valmistatud asju lapsed

teavad. Seejärel pakub ta lastele välja uue mängu, mille käigus peavad lapsed toas ringi käies leidma erinevast materjalist tehtud asju ning need järgmiselt paigutama: metallist asjad metallkandikule, puidust valmistatud esemed puust alusele, plastist asjad plastkandikule jne.

Märkus. Kui mängu korratakse, pakutakse lastele asju nii, et nad mõistataksid vaid kompimisele toetudes, millisest materjalist ese on tehtud. Peale selle palutakse neil eset nii kirjeldada, et ülejäänud lapsed arvavad selle asja kirjelduse järgi ära ja annavad sellele õige nimetuse. Karp asjaga avatakse ainult sel juhul, kui eseme kirjeldaja ega mõistataja ei eksinud.

MÄNG "MIS KUS KASVAB" 10

Vahendid: suured pildid, millel on kujutatud metsa, põldu, köögi- ja puuviljaaeda. Iga pildi servas on kuus tühja ruutu, kuhu saab pilte paigutada; väikesed pildid, millel on kujutatud eri taimi (puid, põõsaid, seeni, käbisid, marju, puuvilju, aedvilju jne) (vt lisa 2 ja 3).

Tegevuse käik. Lastele jagatakse eri maastike kujutistega suured kaardid. Õpetaja näitab ühte väikest pilti ja küsib: "Mis see on? Kus see kasvab?" Laps, kelle suurel pildil kujutatud maastikul selline taim kasvab, ütleb nimetuse ja koha, kus see kasvab. Näiteks demonstreerib õpetaja pilti, millel on käbi, ja küsib: "Mis see on? Kus see kasvab?" Laps vastab: "See on käbi ja see kasvab metsas kuuse otsas" jne. Mängu lõpus palub õpetaja lastel öelda (üldistada), mis kus kasvab: "Nimeta, mis asjad kasvavad metsas! Aga mis kasvab põllul? Mis asjad kasvavad aias? Mis kasvab köögiviljaaias?"

2. SEERIA

Asendustoimingute kujundamine

Märkus. Asendamisest saab rääkida siis, kui vaimseid ülesandeid lahendades kasutatakse reaalsete asjade ja nähtuste asemel märke ning sümboleid.

MÄNG "OJA" 11

Vahendid: kaks pikka paela, kriit, pink.

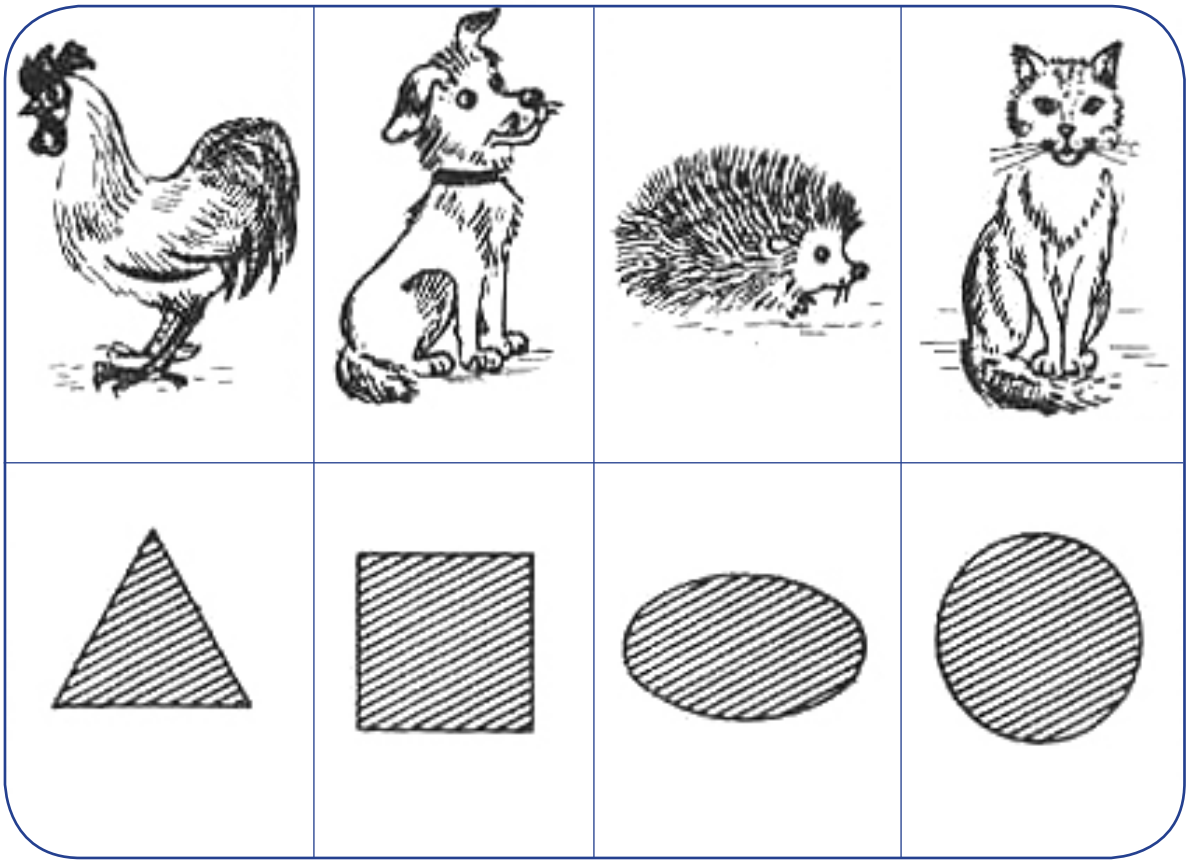
Tegevuse käik. Lapsed istuvad toolidel. Õpetaja räägib neile: "Täna mängime "Oja"." Õpetaja võtab kaks pikka paela ning asetab need rööbiti (teineteisest 40 cm kaugusele) üle rühma toa: "See on meil siin oja. Teie hüpake sellest üle. Vaadake, et te oma jalgu märjaks ei tee! Kes komistab, see kukub vette ja istub rohule (vaibale). Tal tuleb jalgu päikese käes kuivatada." Lapsed tulevad ühekaupa oja äärde ja hüppavad sellest üle. Seejärel räägib õpetaja lastele: "Oja ei ole igalt poolt ühelaiune. Tavaliselt on see ühest kohast laiem (pedagoog venitab paelad teineteisest kaugemale), teisest kohast kitsam (lükkab paelad koomale). Sealt, kust oja on kitsas, saab kergesti üle hüpata, aga sealt, kust oja on laiem, on raske üle hüpata. Näe, siin on oja väga väikeseks muutunud ja tema põhjas paistavad kivid (õpetaja joonistab kriidiga sellesse kohta põrandale ringe ning demonstreerib, kuidas tuleb mööda kive kõndides läbi oja minna)." Lapsed kõnnivad mööda kive. See, kelle jalad said märjaks, istub ja "kuivatab neid päikese käes". Siis jätkab õpetaja: "Nüüd peame minema üle oja sealt, kus oja on laiem. Siin on ta ka sügav ja me peame seetõttu silla ehitama. Millest saab silda teha? Vaadake, võib-olla leiate midagi, millest saame silla ehitada." Kui lapsed ei leia midagi sobivat, juhib õpetaja nende tähelepanu pingile. Pink asetatakse põiki üle oja. Kõik lapsed lähevad mööda pinki üle oja. Mängu lõpus ütleb õpetaja: "Meil oli tore mäng. Mis oli meie mängus oja? Mis asjad olid meil kivideks? Millest tegime silla? Kuidas te kuivatasite oma jalgu päikese käes?"

MÄNG "LOOMAD TEEL" 12

Vahendid: pildikomplekt (4 x 4 cm), millel on kujutatud loomi: kukke, koera, siili, kassi (igat 50 tükki); kümme erineva märgistusega pabeririba, kuus pabeririba, millel on kujutatud eri vorme: kolmnurka, ruutu, ovaali, ringi. Igal ribal on kujutatud kuut kujundit. Märkide paarilised on teineteisest vertikaaljoonega eraldatud. Igal paberiribal on kaks kuni viis eri märki, mis eri kombinatsioonides korduvad; viis pabeririba, mis on näidiseks. Neist igal on kujutatud loomi ja nende all kujundeid (kombinatsioonid on erinevad). Iga paar (kujund ja pilt) on vertikaaljoone abil eraldatud (joonis 62).

Tegevuse käik. Lapsed istuvad ümber laua. Õpetaja paneb pildid laua keskele. Ta asetab näidisriba nii, et see oleks lastele hästi nähtav. Seejärel jaotab ta lastele kujunditega paberiribad. Pedagoog selgitab lastele: "Kõikide paberiribal olevate kujundite peale tuleb panna teatud kindlad kaardid. Selleks, et mitte valesti teha, tuleb hoolega vaadata näidist. Näidiselt on näha, milline pilt millise kujundiga kokku sobib. Näiteks tuleb kolmnurga peale asetada kuke pilt, ruudule koer, ovaalile siil ning ringi peale kass." Seejärel annab õpetaja ülesande: "Paigutage teele õiged loomad!" Kui ülesanne on täidetud, koguvad lapsed pildid loomaliikide kaupa kokku. Kordusmängus tuleb teed vahetada või anda hoopis uued.

Märkus. Mängu võib varieerida nii, et kujundid asendatakse eri värvi ringidega.



Joonis 62

MÄNG "RAJA ENDALE AED" 13

Vahendid: mänguköögiviljade komplekt – igale lapsele kaks porgandit ja kaks kurki; kartongist alused (12 x 12 cm), millest igaüks on jaotatud neljaks osaks (igale lapsele on ette nähtud üks selline alus); viis kaarti (12 x 12 cm), mis on samuti jaotatud neljaks osaks. Igal osal on kujutatud värvilist ovaali. Esimesel kaardil on kahel ülemisel osal kujutatud kummalgi ühte rohelist ovaali, aga kahel alumisel mõlemal ühte oranži ovaali. Teisel kaardil on üleval kaks oranži ovaali, all kaks rohelist ovaali. Kolmandal kaardil on nii üleval kui ka all üks oranž ja

üks roheline ovaal. Neljandal kaardil on üleval roheline ja oranž ovaal, all oranž ja roheline ovaal. Viiendal kaardil on all ja üleval rohelised ja oranžid kujundid (vt lisa 4).

Tegevuse käik. Pedagoog teeb lastele ettepaneku nukuga mängida. Nukk hakkab lastele köögiviljaaia kohta mõistatusi esitama. Õpetaja jagab lastele kaardid ("köögiviljaaia"), mis on neljaks osaks jaotatud ja kuhu tuleb köögivilju "istutada" (kaks porgandit ja kaks kurki). Istutada tuleb nuku esitatud mõistatuse järgi. Õpetaja näitab lastele esimest ülesande kaarti ja räägib, kuidas tuleb aedvilju istutada. Kui lapsed satuvad raskustesse, selgitab õpetaja neile värvuse alusel toimivat asendusprintsiipi: oranž porgand asendab oranži ümarat vormi, roheline kurk rohelist kujundit.

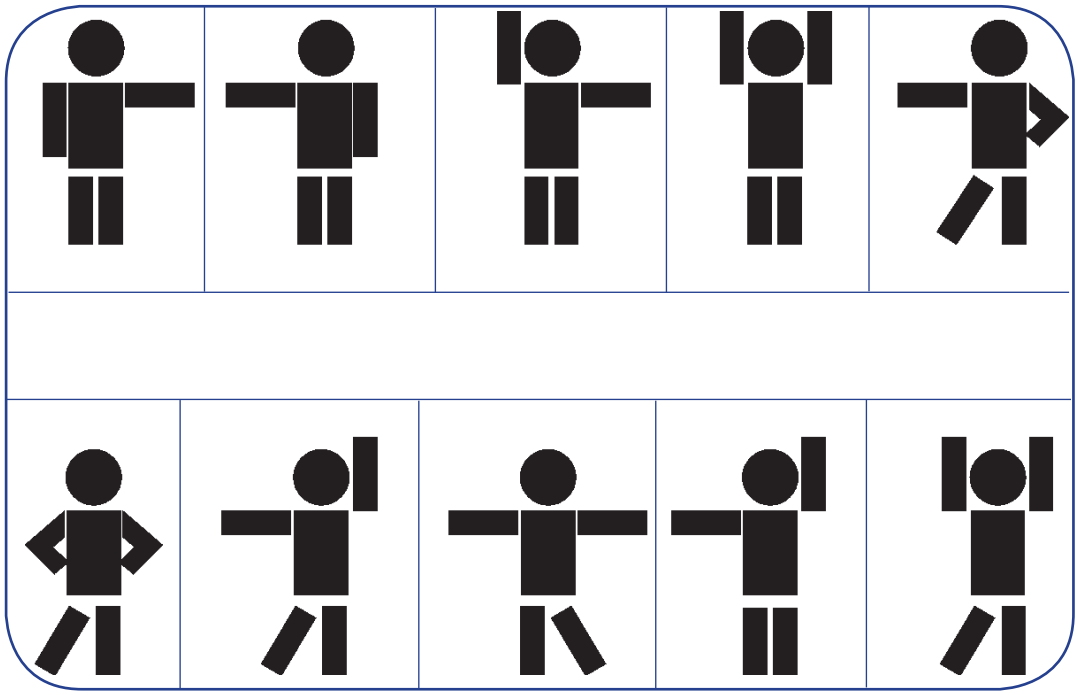
MÄNG "MITMEVÄRVILISED VAGUNID" 14

Vahendid: värvilised lipukesed (neli punast, neli sinist, kaks kollast); viis tabelit, kus on kujutatud eri järjekorras eri värvusega ringe: kaks punast, kaks sinist ja üks kollane (vt lisa 5).

Tegevuse käik. Pedagoog selgitab lastele mängu reegleid: "Esimene laps on vedur, kellel on alati punane lipp. Teised lapsed on vagunid. Te peate võimalikult kiiresti reastuma nii, nagu on joonistatud tabelis. Näiteks on ringid paigutatud järgmiselt: kaks punast, kaks sinist ja üks kollane." Lapsed peavad kokku viima iga ringi värvuse oma lipu värviga, analüüsima iga ringi asetust (järelikult ka iga lipu oma) seoses teistega ning reastuma täpses vastavuses tabelis asetsevate värviliste ringidega. Kui kõik lapsed on reastunud, hindab õpetaja ülesande lahendamise õigsust ja annab korralduse: "Sõidame!" Lapsed rivistuvad üksteise taha kolonni ja asetavad oma käed eesseisja õlgadele. "Rong" sõidab mööda rühmatuba. Kui öeldakse "Stopp!", jääb "rong" seisma ja lapsed lasevad käed alla. Seejärel näitab õpetaja lastele järgmist tabelit. Reastumise õigsust võib hinnata laste hulgast valitud mängujuht, jne.

MÄNG "JÄÄ PAIGALE" 15

Vahendid: kümme kaarti (20 x 30 cm). Igal kaardil on skemaatiliselt kujutatud mingis poosis inimest. Näiteks: jalad koos, parem käsi on all, vasak on suunatud kõrvale; jalad on koos, käed on kõrval jne (joonis 63).



Joonis 63

Tegevuse käik. Pedagoog selgitab lastele mängureegleid: "Teie jooksete toas ringi. Kui kuulete korraldust: "Üks, kaks, kolm – jää paigale!", siis jääte seisma." Neid sõnu lausudes näitab pedagoog üht kaarti, millel on kujutatud mingis poosis skemaatiline inimene. Kõik lapsed peavad võtma sama asendi. Kui lapse võetud poos ei vasta skemaatilisele kujutisele, palub pedagoog lapsel vaadata oma kaaslasi ning võtta õige asend. Kui mängu korratakse, kasutatakse iga kord uut näidiskaarti.

MÄNG "PEEGEL" 16

Tegevuse käik. Pedagoog kutsub lapsed ringi. Liisusalmi abil valitakse välja üks laps, kes läheb ringi keskele. Ülejäänud moodustavad ringi ja ütlevad järgmist teksti: "Ümmarguses ringis oleme, kõrvuti me seisame. Teeme kõike seda, mida Peeter (Tõnis, Anne) ette näitab." Laps, kes seisab ringi keskel, demonstreerib erinevaid liigutusi (marsib nagu sõdur; lehvitab käsi; lehvitab tiibu nagu lind; kõnnib varvastel, käed puusas jne). Ülejäänud lapsed kordavad tema liigutusi. Seejärel valitakse ringi keskele uus laps, kes näitab ette teistsuguseid liigutusi, jne.

MÄNG "KUS ME OLIME, SEDA ME EI ÜTLE" 17

Tegevuse käik. Lapsed jaotatakse kahte rühma. Rühmad lähevad eri suunas ning lepivad omavahel kokku, millist tegevust nad hakkavad näitama. Üks rühm demonstreerib tegevust, teine mõistatab sooritatud liigutuste järgi, mida nad teevad. Lapsed näitavad ette neile hästi tuttavat tegevust, mida nad on sageli näinud või ise teinud: käte pesemist, juuste kammimist, hambapesu, pesu pesemist, saabaste harjamist, raamatu lugemist jne.

Esimene rühm, kes mõistatuse esitab, tuleb teise rühma juurde ja ütleb: "Kus me olime, seda me ei ütle, aga mida tegime, seda näitame!" ning demonstreerib toimingut. Teine rühm mõistatab. Kui mõistatus on lahendatud, siis jooksevad mõistatuse esitanud lapsed eest ära, mõistatuse äraarvajad ajavad neid taga. Mängu korratakse: need, kes varem pidid ära arvama, saavad nüüd võimaluse mõistatust esitada. Mängu on hea mängida jalutuskäikude ajal ja eri vanuses lastega: mida vanemad on lapsed, seda keerukamad on tegevused, mille nad mõistatamiseks välja pakuvad.

MÄNG "ME OLEME AUTOJUHID" 18

Vahendid: liiklusmärkidega kaardid (seeriate kaupa): tee läheb bensiinijaama, autoremonditöökotta, arstipunkti jne – kolm varianti); kohtumised teel (inimesed, loomad, sõidukid jm – kolm varianti), ohud teel (raudteeülesõidukoht, kitsas tee, sild – kolm varianti); keelavad märgid (läbisõit keelatud, möödasõit keelatud, kiiruse piirang – kolm varianti); paberiribad, mis kujutavad teed; mängubuss; 30 rohelist ringi.

Tegevuse käik. Lapsed võtavad istet ruumis ringi paigutatud laudade ääres. Laudadele on asetatud paberist tehtud hargnev tee. Õpetaja asetab tee algusesse bussi ning selgitab: "Bussijuhi töö on väga vajalik, aga raske. Tähtis on, et teel ei juhtuks õnnetusi. Keerulisi olukordi võib ette tulla väga palju: mõnikord tee hargneb ning juht peab otsustama, kuhu ta sõidab; teinekord läheb tee lasteaia või kooli lähedalt mööda ning on oht, et väikesed lapsed võivad ootamatult teele tormata; siis võib bensiin paagist otsa saada; mootor võib rikki minna; juhi kõrval istuv sõitja võib haigeks jääda. Selleks, et juhti nendes keerulistes olukordades aidata, otsustasid inimesed kõikidele teedele märgid – pildid – paigutada. Kui juht märki vaatab, saab ta kohe aru, mida see talle "ütleb". Selleks peab neid märke hästi tundma. Kui te suureks kasvate, saate täiskasvanuks, siis võite samuti autot juhtima õppida. Liiklusmärkidega võime tutvuda aga juba täna." Õpetaja jätkab: "Buss sõidab kiiresti mööda teed. Äkki hakkas auto imelikku häält tegema – midagi läks katki." Jutustamise ajal liigutab õpetaja bussi kord edasi, kord peatab selle. Lapsed peavad

vastavalt kuuldud süžeele ära arvama, millise liiklusmärgi juures juht peatus, ning lühidalt ütlema, mida märgil on kujutatud. Laste välja pakutud märgivariandid analüüsitakse koos läbi.

Õpetaja kommenteerib bussi liikumist, tuginedes seejuures oma liiklusmärkide kaartidele. Mäng lõpeb sõnadega: "Täna tutvusime nende liiklusmärkidega, mis on kasutusel meil ja teistes riikides. Mul on teile soovitus. Kui lähete üle tee, sõidate bussi, trollibussi, trammi või autoga, vaadake kindlasti liiklusmärke."

Iga kord, kui mängitakse, kasutatakse kuni kolme märgiseeriat. Mängu võib korrata ka nii, et lastele pakutakse välja keerukamaid liiklusmärke.

3. SEERIA

Ruumis orienteerumise ja kaemusliku modelleerimisoskuse arendamine

MÄNG "RONG" 19

Vahendid: suur paberileht; pliiats; neli noolt (pikkus 50–60 cm).

Tegevuse käik. Lapsed istuvad ümber suure laua, millel on suur paberileht. Õpetaja joonistab rühmatoa plaani, märkides sellele neli põhilist orientiiri: ukse, kaks akent, nukunurga, ning selgitab, mis need on. Seejärel ütleb pedagoog: "Täna mängime rongi. Teie olete vagunid, mina olen vedur. Rong sõidab sinna, kuhu nool näitab." Pedagoog joonistab plaanile rongi teekonna: ukse juurest diagonaalselt toa nurka; piki seina äärt toa teise nurgani; diagonaalselt üle toa vastasnurka; uuesti piki seina äärt. Nii plaanile kui ka reaalsesse tuppa asetatakse igale pöördele nool, mis osutab liikumise suuna muutusele. See nool peab kõigile lastele hästi nähtav olema.

Lapsed rivistuvad ühekaupa kolonni ja asetavad käed eesseisja õlgadele. Pedagoog osutab noolele ja räägib: "Sõidame!" Kõik hakkavad liikuma ning teevad rongi häält: "Tsuh-tsuh-tsuhh!" Pedagoog veab rongi ühes suunas. Kui jõutakse nooleni, mis näitab pööret, räägib õpetaja: "Nool näitab, et tuleb siia pöörata." Rong liigub järgmise tähiseni: "Aga siin näitab nool, et tuleb sinna pöörata." Rong liigub uues suunas. Kui kõik tähised on läbitud, ütleb õpetaja: "Peatus." Kõik jäävad seisma ja lasevad käed alla. Seejärel ütleb pedagoog: "Nüüd saab veduriks Sander. Ta veab rongi ning vaatab tähelepanelikult, kuhu nool näitab."

Märkus. Iga rong peab kolm korda suunda muutma.

MÄNG "VARBLASED JA SÕIDUAUTO" 20

Vahendid: paberileht, pliiats, pael.

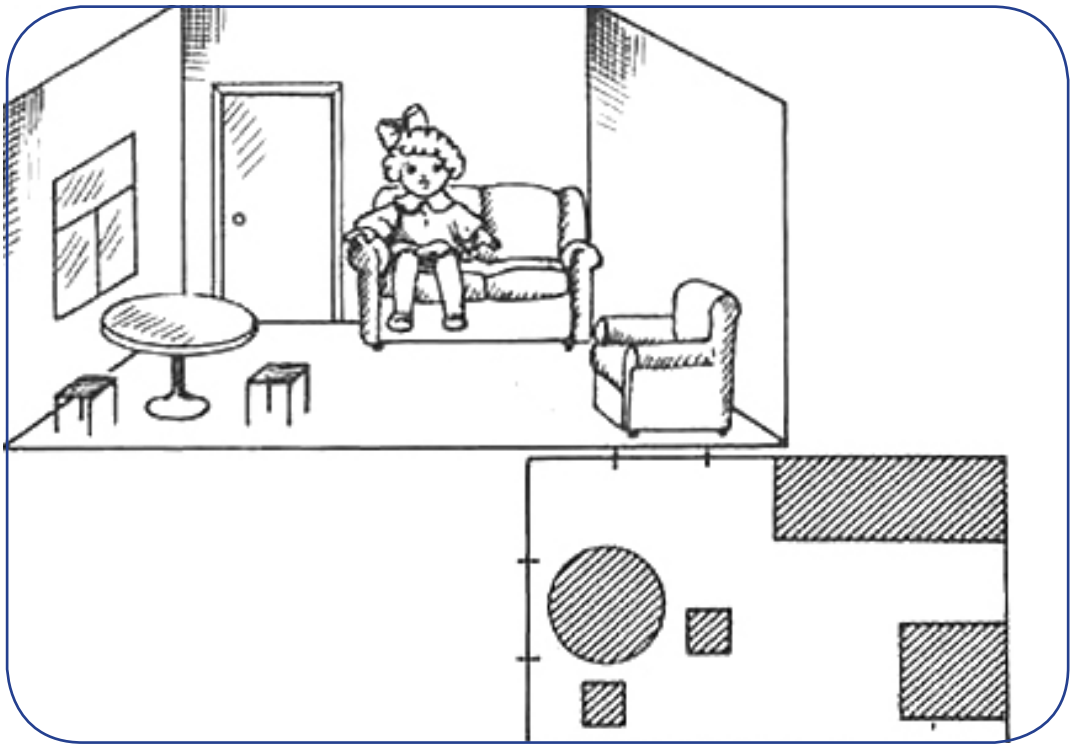
Tegevuse käik. Õpetaja kogub lapsed enda juurde ja räägib neile: "Täna mängime me mängu "Varblased ja sõiduauto". Teie kõik olete varblased, aga üks teist on sõiduauto. Varblased lendavad ringi ning nokivad teri. Kui nad kuulevad autosignaali, peavad nad oma pesadesse laiali lendama." Seejärel joonistab õpetaja rühmatoa plaani, kus ta tähistab varblaste pesad ringikestega (toas on pesadeks seina ääres seisvad toolid). Plaani ühte nurka on paigutatud kolmnurk, mis tähistab autogaraaži (toa nurk eraldatakse paelaga). Lapsed vaatavad plaani ja paigutavad toolid-pesad oma kohtadele ning piiritlevad paelaga garaaži asukoha.

Õpetaja valib välja lapse, kes on "auto", ning ütleb talle: "Sina sõidad siis, kui mina sulle peanoogutusega märku annan." Mäng algab ja varblased lendavad välja. Pedagoog ütleb lastele ette erinevaid tegevusi: lendamine, hüppamine, terade nokkimine, istumine, vee joomine. Seejärel annab ta märku lapsele, kes on selles mängus auto, ning teatab: "Anna tasakesi signaali!" Kõlab signaal. Pedagoog hüüab: "Lennake, varblased, oma pesasse!" Ta püüab auto liikumist oma sõnadega suunata: "Nüüd auto aeglustab sõitu. Nüüd auto sõidab kiiremini. Ole ettevaatlik, ära kedagi alla aja." Kõik varblased lendavad oma pesadesse laiali. Auto sõidab tagasi garaaži. Mängu korratakse kaks-kolm korda. Iga kord valitakse uus "auto".

MÄNG "NUKUL ON SOOLALEIVAPIDU" 21

Vahendid: nukutoa makett – suur kaaneta karp (50 x 50 x 50 cm), mille külgedele on joonistatud aknad ja uksed (joonis 64), nukumööbli komplekti kuuluvad 3–4 eri kujuga (ümmargune, kolmnurkne, nelinurkne) eset: toolid, diivan, taburetid (kui valmismööblit ei ole, võib selle valmistada karpidest); kartongist välja lõigatud kujundid, mis oma vormilt ja suuruselt sobivad nukumöö̇bliga (ring, ruut, ristkülik); nukutuba on joonistatud paberilehele. Sellel on vastavates kohtades väikeste joontega tähistatud aknad ja uksed.

Tegevuse käik. Lapsed istuvad toolidel. Nende ette asetatakse nukutuba. Õpetaja räägib, et nukk Kati sai uue korteri ning sisustas selle mööbliga. Toa keskele pani ta laua, selle kõrvale tooli. Seina ääres akna all on diivan (jutustust saadab esemete kohtadele asetamine). Mängu esimest korda mängides kasutatakse kuni kolme nukumööbli elementi.



Joonis 64

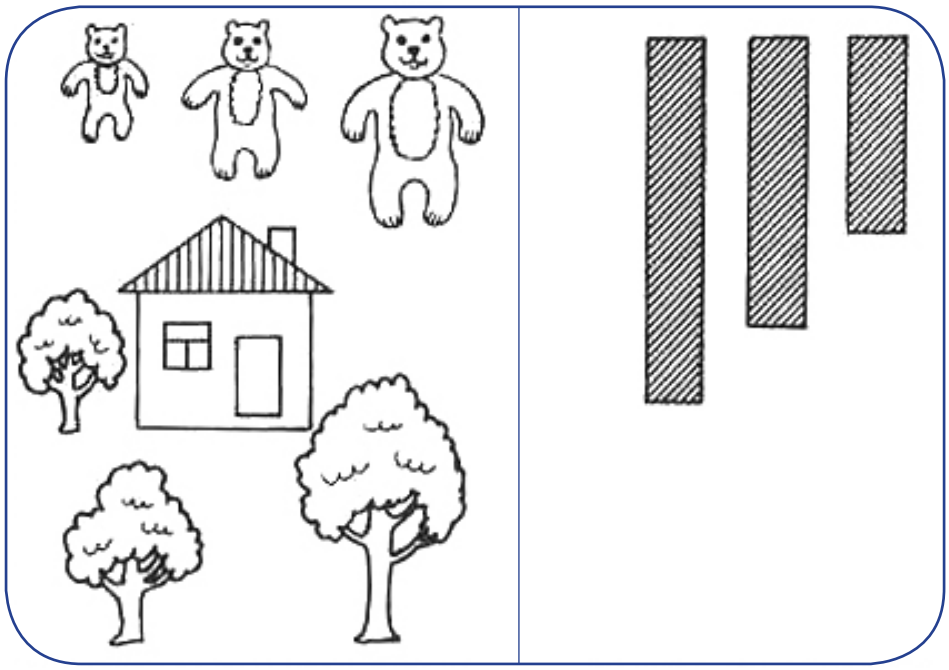
Pedagoog jätkab oma jutustust: "Karupoeg Mihkel tuli Katile külla ja nägi, kui mugavalt Kati on mööbli tuppa paigutanud. Tal tekkis soov oma kodus tool, laud ja diivan samamoodi paigutada, nagu need on Kati juures." Õpetaja selgitab, et Mihkli tuba on paberile joonistatud. Ta näitab, kus seal asuvad uks ja aknad, ning räägib, et Mihklil on asjade asemel nendega sarnased kujundid. Igale mängijale antakse üks kartongist välja lõigatud figuur, mis asendab mööblit: ring, ruut või ristkülik. Õpetaja palub lastel mõistatada, milline neist kujunditest võiks olla laud, milline tool ja diivan. Ta aitab nukumööblit asendavaid kujundeid valida, kusjuures ta ei nimeta nende vormi, vaid näitab ja nimetab ainult mööbliesemeid. "See on laud" – õpetaja näitab ringi. "See on taburet" – demonstreerib ruutu. "Aga see on diivan" – näitab ristkülikut. Seejärel laseb õpetaja lastel järjekorras nende kujundi paberilehel vastavasse kohta asetada, s.t koostada nukutoa plaan. Pärast seda teeb ta kahele lapsele ettepaneku koostada jutuke, kuidas nad karupoeg Mihkli tuppa mööblit paigutasid.

Märkus. Mängu korraldades tuleb arvestada, et uks ja aken peavad nii mängutoas kui ka lehel, kus laps kujundeid paigutab, asetsema samades kohtades. Mängu korrates võib kasutada väga erinevaid mööbli paigutamise võimalusi, samuti kasvab paigutatavate esemete arv. Näiteks võib lisada kapi, televiisori, klaveri jm.

MÄNG "KOLM KARU" 22

Vahendid: kaks flanelltahvlit, kontuurpilt, millel on maja, kolm puud ja kolm karu: suur, keskmine ja väike karu. Kolm eri pikkusega pabeririba (joonis 65).

Tegevuse käik. Lapsed seisavad üksteise kõrval flanelltahvli ees. Ühele tahvlile (keskele) paigutatakse maja ja puud, nurka kolme karu figuurid; teisele tahvlile (nurka) asetatakse eri pikkusega paberiribad. Õpetaja räägib lastele, et neile tulid külla kolm karu. Karud hakkavad esitama mõistatusi selle kohta, kust nad tulevad ja kuhu lähevad. Abiks võtavad nad paberiribad ja flanelltahvli. Lapsed peavad teisel tahvlil paigutama karud laiali nii, nagu on asetatud paberiribad.



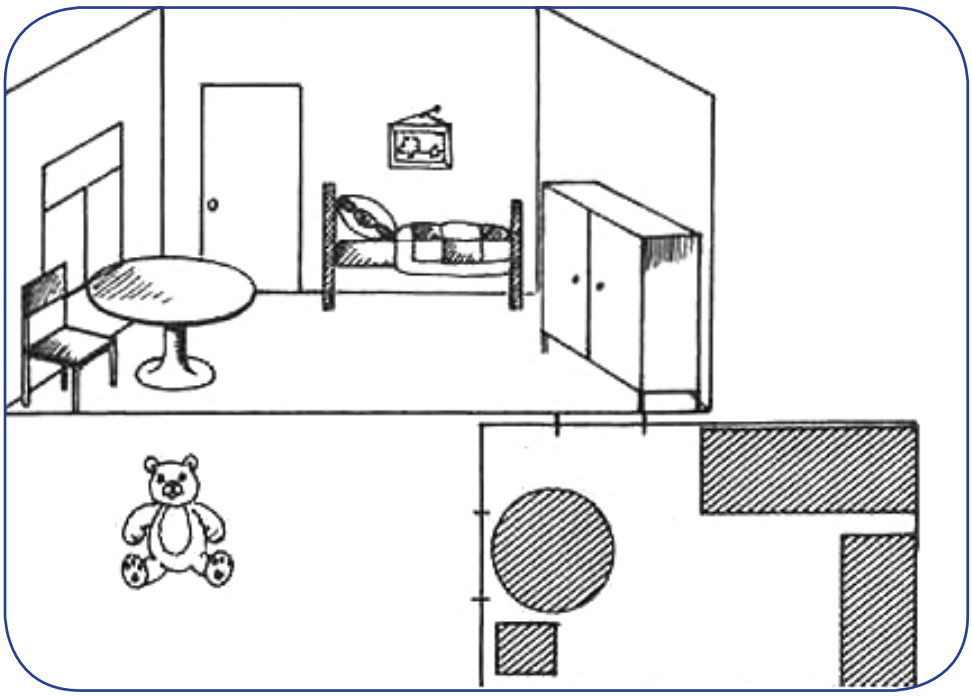
Joonis 65

Pedagoog paigutab paberiribad flanelltahvlile vabalt. Näiteks asetab ta suure pabeririba tahvli vasakule poolele, siis väikese ja keskmise. Ta kutsub ühe lapse ja palub tal teisel flanelltahvlil karude kujutised samas järjestuses paigutada. Antud juhul peab majast vasakul seisma suur karu, siis väike ning lõpuks keskmine. Kui laps eksib, aitavad pedagoog või teised lapsed teda. Kui kujundid on laiali paigutatud, palub pedagoog lapsel jutustada, kust ja kuhu ning millises järjekorras karud läksid. Näiteks läksid nad metsast koju. Kõige ees läks kõige suurem karu (karuisa), tema järel kõige väiksem (karupoeg) ja lõpuks keskmine (karuema) jne. Seejärel paigutab pedagoog paberiribad flanelltahvlil teisiti ning välja kutsutud laps paigutab karufiguurid teisel tahvlil selle asetuse järgi.

MÄNG "KUS KARU ON" 23

Vahendid: 6–7 paberist välja lõigatud nukumööblieseme kujutist (ümmargune laud, ruudukujulised toolid, ristkülikukujuline kapp ja diivan jm); suur paberileht (nukutuba), kuhu on joonistatud aknad ja uksed; paberist välja lõigatud karu, mille saab ükskõik millise mööblieseme alla ära peita; paberile joonistatud nukutoaplaan, kus mööbel on tähistatud eri geomeetriliste kujunditega (ring, ruut, ristkülik); väike punane ring (joonis 66).

Tegevuse käik. Pedagoog selgitab lastele: "Karu tuleb nukutoas ära peita." Esialgu teeb seda õpetaja ning laps otsib karu. Karu leidmist kergendab "kiri" – laiali paigutatud mööbliga toa plaan. Õpetaja peidab karu mingi mööblieseme alla nii, et lapsed seda ei näe. Siis asetab ta punase ringi toa plaanil selle eseme peale, mille alla karu on peidetud. Laps peab plaani järgi karu üles leidma. Seejärel peidavad lapsed ise karu ära ning tähistavad plaanil tema asukoha.



Joonis 66

MÄNG "JÄNESED JA HUNT" 24

Vahendid: paberileht ja pliiats, jänestele jänesekõrvadega peavõrud, hundile müts.

Tegevuse käik. Õpetaja räägib lastele: "Täna mängime mängu "Jänesed ja hunt"." Ta selgitab lastele mängu sisu ja joonistab rühmatoa plaani. Õpetaja peab lastega nõu, kuidas võiks tähistada jänesepoegade majad, kuristiku hundi jaoks ning kuhu need paigutada. Ta tähistab majakesed ringiga, kuristiku – nelinurgaga. Nüüd selgitab ta lastele mängureegleid: "Igal jänesel on oma põõsas, kuhu peitu pugeda. Jänesed hüppavad aasal ringi, istuvad, söövad rohtu, vaatavad hirmunult ümberringi: ega ei paista mingit ohtu. Kui nad hunti näevad, peidavad nad ennast põõsa taha ära. Hunt aga elab kuristikus (vaiba peal). Ta hakkab jäneseid taga ajama siis, kui jänesed mängima hakkavad (jäneseid on lubatud ainult puudutada)." Õpetaja leiab lapse, kes on mängus hunt. Mäng algab. Õpetaja ütleb: "Jänesed, minge aasale mängima! Hunt, peida ennast kuristikku! Ära kiirusta jäneste püüdmisega – lase neil aasal hüpata, rohtu näksida, unustada kõik ohud, alles siis hiili tasahilju lähemale." Seejärel loeb õpetaja luuletuse:

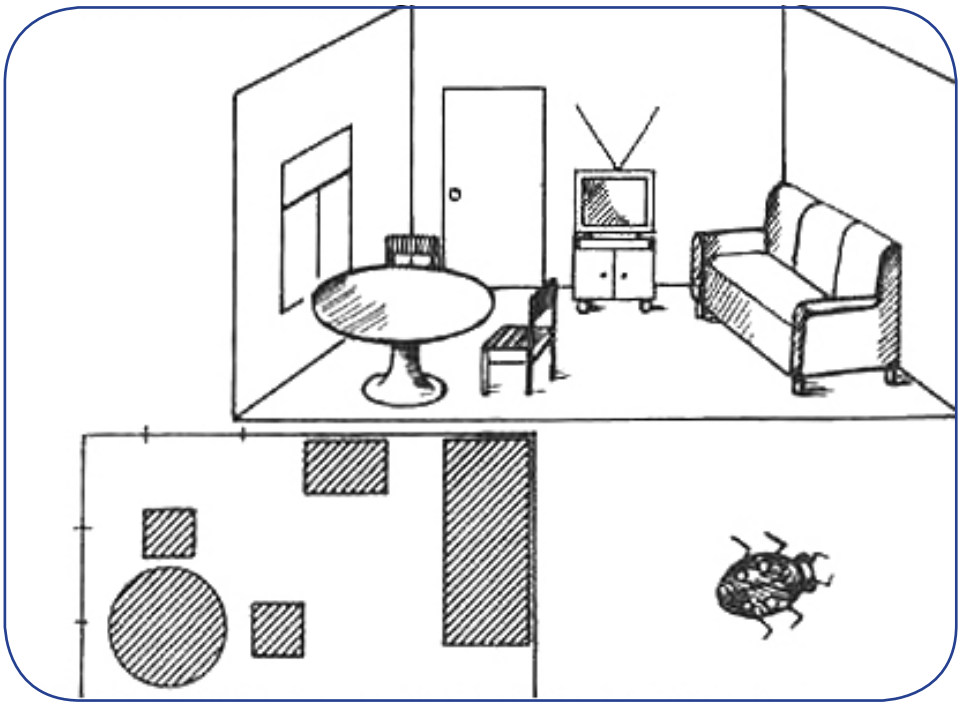
Jänkud hop-hop hüppavad
rohelisel aasal.
Rohtu näksivad ja söövad,
kõrvad kikkis kuulavad:
ega hunt ei tule.

Pedagoogi märguande peale hakkab hunt jäneseid püüdma (puudutama nagu kullimängus). Need, kes on kinni püütud, lähevad kuristikku. Mängu korratakse ja hundiks saab keegi teine laps. Mängu lõpus annab pedagoog hinnangu, kuidas lapsed jänese ja hundi rollis hakkama said.

MÄNG "KUHU PÕRNIKAS ENNAST PEITIS" 25

Vahendid: nukutoa makett (50 x 50 cm karp, mille külgedele on joonistatud aknad ja uks). Tuppa on laiali paigutatud nukumööbel (kuus eset): diivan, televiisor, kapp, ümmargune laud, tugitool, kirjutuslaud; toa plaan – paberileht, millel on vastavates kohtades joonte abil tähistatud aknad ja uks. Ring, ruut ja ristkülik tähistavad nukutoa mööblit; punane ring ja sama suur põrnikas, keda saab vajadusel nukutoas mis tahes eseme alla peita (joonis 67).

Tegevuse käik. Õpetaja laual on nukutuba, kus elab nukk Kati. Tema tuppa lendas põrnikas. Lapsed aitavad Katil põrnikat otsida. Pedagoog näitab lastele nukutoa plaani ning selgitab iga sealse eseme tähistust. Seejärel teeb ta lastele ettepaneku paigutada nukumööbel vastavalt nukutoa plaanile.



Joonis 67

Mängu alguses peidab õpetaja põrnika nukutoas teatud eseme alla. Siis võtab ta põrnikat tähistava punase ringi ja asetab vastavale kujutisele plaanil. Laps üritab plaani järgi põrnikat üles leida. Kui ta eksib ja osutab valele esemele, kutsub õpetaja järgmise lapse. Mängu korratakse 3–4 korda, kusjuures iga kord on põrnikas nukutoas eri kohas peidus. Samuti võib muuta mööbli paigutust toas ja sellele vastavalt ka plaanil.

MÄNG "KUS ON LIISA" 26

Vahendid: kindlas mõõdus (näiteks 1:10) selle toa plaan, kus hakatakse mängima; plaanile on visandatud toa seinad, aknad ja uks. Toas on selle mõõtudest lähtuvalt tähistatud mööbliesemed; väike nukk Liisa, keda saab peita mis tahes mööblieseme alla; väike punane ring, millega saab plaanil Liisa peidukohta tähistada.

Tegevuse käik. Pedagoog räägib lastele: "Nukk Liisa otsustas mängida ja peitis enda toas kusagile ära. (Õpetaja peidab enne mängu algust nuku mingi mööblieseme alla.) Liisa jättis meile selle toa joonise (näitab lastele plaani) ja märkis sellele oma peidukoha: plaanil on see koht tähistatud punase ringiga." Laps lahendab talle antud ülesande plaani abil. Esimese sammuna tuleb plaani uurides aru saada, kus asuvad aknad ja uks reaalses toas. Seejärel peab laps toas oma asukoha kindlaks määrama. ("Ma istun siin sellel toolil.") Pärast seda peab ta leidma plaanil tähistatud objekti.

Järk-järgult väheneb vajadus taoliste lisatoimingute järele ja lapsele piisab ainult plaani vaatamisest, et vajalik koht toas üles leida. Üks laps otsib plaani järgi nukk Liisat, ülejäänud jälgivad tema tegevust. Kui laps eksib, siis otsib nukku järgmine laps. Mäng tuleks korraldada nii, et iga laps "leiaks" nuku üles. Kui mängu korratakse, peidab nukk Liisa end eri esemete alla. Samuti võib toas muuta mööbli asetust ning teha vastavad muudatused plaanil. Toas ei tohiks olla rohkem kui kuus eset.

MÄNG "ÄRA EKSI" 27

Vahendid: pall.

Tegevuse käik. Pedagoog palub lastel meelde tuletada, kumb on parem käsi, ja see üles tõsta. Siis ütleb ta: "Kõik asjad, mida te näete siinpool, kus on parem käsi, asuvad paremal. Kes teab, kus asuvad asjad, mis on sealpool, kus on teie vasak käsi? Kas te teate, mida tähendavad sõnad "minu ees" ja "minu taga"?" (Õpetaja selgitab nende väljendite tähendust.) "Aga nüüd hakkame mängima. (Lapsed istuvad laua taha.) Ma hakkan teile ühte lugu rääkima. Ma nimetan meie toas asuvaid asju, teie aga lisate sinna juurde sõna "paremal", "vasakul", "taga", "ees", s.t ütlete, kus see asi asub." Õpetaja jätkab: "Laud seisab (viskab ühele mängijale palli)…" – "Taga." – "Lilleriiul on (viskab palli teisele lapsele)..." – "Paremal." – "Uks on meist..." – "Vasakul." Kui laps eksib, palub õpetaja tal püsti tõusta, tõsta käsi ja selle käega esemele osutada. Õpetaja küsib: "Kumb käsi on sul aknale lähemal?" – "Parem." – "Seega, kummal pool sinust asub aken?" – "Paremal."

Märkus. Kui mängu korratakse, võiks seda teha järgmiselt: õpetaja ütleb sõnu ("vasakul", "paremal", "ees", "taga"), lapsed aga ütlevad, mis esemed nimetatud pool asuvad. Mängimise ajaks ei tohi lapsi ringi ümber laua istuma panna, vaid laua ühele küljele, et toas olevad esemed oleksid kõigi laste suhtes samal pool. Ringis võiksid istuda vanemate rühmade lapsed.

MÄNG "PÜÜA JA VISKA" 28

Vahendid: pall.

Tegevuse käik. Õpetaja räägib lastele, et nad hakkavad täna mängima niisugust mängu, kus tuleb palli kiiresti püüda ja visata. Ta jagab lapsed kahte rühma ja rivistab nad üksteisest 1,5–2 m kaugusele vastakuti. Ta palub lastel nende asukoht meelde jätta. Seejärel selgitab ta: "Vaata, kes seisab sinu ees, kes vasakul, kes paremal. Vastavalt minu signaalile (korraldusele) – "edasi", "üles", "alla", "vasakule", "paremale" peab laps, kelle käes on pall, selle viskama lapsele, kes asub nimetatud suunas. Kui ma ütlen "üles" (või "alla"), siis tuleb pall visata üles (või alla) ja see ise kinni püüda. Kui ma ütlen "paremale" (või "vasakule" või "ette"), siis tuleb pall visata sellele mängijale, kes seisab sinust paremal (või vasakul või ees)." Esimesena viskab palli õpetaja, demonstreerides sellega lastele oma toiminguid, mis sooritati vastavalt korraldustele "üles", "ette". Seejärel jätkavad lapsed pedagoogi korralduste järgi mängimist. Õpetaja annab neile kiiresti eri korraldusi. Juhul kui laps mitu korda eksib, läheb õpetaja tema selja taha ning aitab last tema enda kehast lähtuvalt ruumis orienteeruda. Samal ajal edastab vastavaid signaale (korraldusi) õpetaja määratud laps.

Märkus. Mängu võib korrata lasteaia õuealal.

3. osa

Sõna ja kujutise vahelise seose loomine

Oskus, mis aitab lapsel situatsiooni ette kujutada ainult olukorra sõnalise kirjelduse järgi, on lapse kaemusliku mõtlemise vormide ning kõne arengu oluliseks eelduseks. See tähendab kujutlustega opereerimist mõttelises plaanis. Edaspidi kindlustab see lapse adekvaatse tegutsemise korralduste järgi, võimaldab tal lahendada intellektuaalseid ülesandeid ning planeerida enda ja teiste tegevusi. Nõnda on see oskus täisväärtuslike, sihipäraste ning tahteliste tegevuste alus.

Just sõna ja kujutluse vaheline vastastikune seos paneb aluse verbaalse mõtlemise elementide kujunemisele.

1. SEERIA

Esemete leidmine sõnalise korralduse järgi. Ümbritsevast saadud kujutluste kinnistamine

ÜLESANNE "ARVA ÄRA" 1

Vahendid: mänguasjad – pall, matrjoška, kuusk, siil, jänes, hiir.

Tegevuse käik. Pedagoog näitab lastele ilusat karpi ja räägib: "Uurime järele, mis selle sees on." Õpetaja vaatab koos lastega kõiki lelusid ja palub need meelde jätta. Seejärel katab ta mänguasjad rätikuga kinni ja ütleb: "Nüüd ma räägin teile jutu ühest mänguasjast, aga teie mõistatate, mis asi see on." Õpetaja esitab loo: "Ümmargune, kummist, veereb, teda lüüakse, kuid ta ei nuta, hoopis kõrgemale ruttab." Kui lapsed satuvad raskustesse, kordab õpetaja kirjeldust ning eemaldab asjadelt rätiku (lapsed saavad objekte vahetult tajuda). Kui laps on kirjelduse alusel mänguasja välja valinud, palutakse tal seda asja kirjeldada: "Räägi sellest asjast! Missugune see on?"

Tegevus jätkub ning pedagoog kirjeldab teisi mänguasju: "Puidust tehtud, peas on tal rätik ja kleit on seljas. Tal on sõbrannad, kes on üksteisega sarnased, aga kokku on ainult üks mänguasi. Kasvab metsas, on roheline, pühade ajal tuleb meie tuppa. Okkaline, tema seljas on palju nõelu, elab metsas, sööb seeni ja õunu. Suvel on hall, talvel valge, mitte kellelegi kurja ei tee, aga ise kardab kõiki, elab metsas, armastab porgandit. Ta on hall, väike, tal on kõrvad ja pikk saba, elab urus, kardab kassi."

Laps mõistatab, millise mänguasjaga on tegemist, ja põhjendab oma valikut. Kui ta hätta jääb, kordab õpetaja mänguasja kirjeldust ning esitab abistavaid küsimusi: "Milliseid sõnu sa kuulsid ja arvasid, et see on jänes? Missugune jänes on?" jne.

ÜLESANNE "LEIA PALL ÜLES" 2

Vahendid: viis palli – väike punane, suur punane valge triibuga, suur sinine, väike roheline valge triibuga ning suur roheline valge triibuga pall.

Tegevuse käik. Lastele demonstreeritakse kõiki palle ühekaupa ning palutakse need meelde jätta. Seejärel katab pedagoog pallid rätikuga kinni. Nüüd kirjeldab ta ühte palli. Ta räägib: "Kaspar tõi lasteaeda palli. Pall oli suur, punane ja valge triibuga. Leidke pall, mille Kaspar lasteaeda tõi. Me hakkame sellega mängima." Õpetaja

eemaldab rätiku pallidelt ning palub lapsel valida välja selle palli, millest õpetaja äsja jutustas. Kui laps jääb hätta või kui ta teeb vale valiku, kordab õpetaja palli kirjeldust, kusjuures pallid on sel ajal lapsele nähtavad. Kui see võte last ei aita, tuleb kasutada täpsustavaid küsimusi: "Missuguse palli Kaspar lasteaeda tõi? Mis värvi pall oli? Mis oli palli peale joonistatud? Mis värvi oli triip?"

Kui laps on palli välja valinud, palutakse tal jutustada, millise palli ta võttis, s.t laps peab oma valiku verbaliseerima. Seejärel moodustavad lapsed ringi ja mängivad selle palliga. Mängu võib jätkata, esitades lapsele teise palli kirjelduse. Selliste võtetega suunab õpetaja laste tähelepanu mänguasjade väliste tunnuste vaatlemisele ja analüüsimisele. Viimane omakorda soodustab seoste tekkimist nende tunnuste ja lapse kõne vahel.

ÜLESANNE "LOOMAAIAS" 3

Vahendid: loomakujutised, nt jänes, krokodill, kaelkirjak; ristkülikud, mis tähistavad loomade puure; mänguasjad, nt jänes, krokodill, kaelkirjak; ehitusmaterjalide komplekt – ehituskivid.

Tegevuse käik. Pedagoog palub lapsi endale appi, et loomi puuridesse paigutada. Õpetaja räägib: "Loomaaias on kolm vaba puuri, mis on eri suurusega. Üks neist on väike ja madal, teine on hästi suur ja kõrge ning kolmas suur ja väga pikk. Loomaaeda toodi jänes, krokodill ja kaelkirjak. Aidake need loomad neile sobivatesse puuridesse paigutada. Jutustage, mis loom millisesse puuri tuleks panna!" Kui laps hätta jääb, palub õpetaja tal puurid ehituskonstruktori materjalist ehitada ning loomad neisse paigutada. Pärast seda, kui laps on ülesande praktiliselt täitnud, palutakse tal jutustada, millised loomad ja miks ta ühte või teise puuri pani.

ÜLESANNE "KES KUS ELAB" 4

Vahendid: kaks suurt pilti. Ühel neist on kujutatud koduõu, kuhu on joonistatud koduloomade elukohad. Teisel pildil on mets, koduloomade šabloonid; ümbrikud (vt lisa 6).

Tegevuse käik. Igale lapsele antakse ümbrik. Õpetaja teeb lastele ettepaneku mängida mängu, kus tuleb ära arvata, milline kujund igas ümbrikus on. Iga mängus osaleja vaatab oma ümbrikus olevat figuuri, kuid ei nimeta, mis loom tal seal on. Sellest loomast peab ta kaaslastele jutustama: kui suur see loom on, milline on ta karv, mida sööb, kus elab. Ülejäänud mängijad peavad mõistatama, mis loom see on, ning asetama nimetatud figuuri vastavale pildile. Kõigepealt jutustab oma loomast õpetaja: "Mul on siin vöödiline loom, kellel on väikesed kõrvad, vurrud, neli käppa, saba, ta joob piima, püüab hiiri ja elab inimese juures kodus. Kes see on?" Kui lapsed on mõistatuse lahendanud, paigutab õpetaja oma looma figuuri koduõue kujutavale suurele pildile. Nüüd jutustavad kõik lapsed järjekorras oma loomadest. "Ta on suur, tal on sarved, ta sööb rohtu, annab piima. Teeb niisugust häält: "Muu-muu-muu, piima ootab kelle suu?" Kes see on?"; "Punakaspruun, kaval, tal on pikk kohev saba, elab metsas, varastab kanu. Kes see on?"; "Suur loom, karvane, pruun, talvel elab koopas ja imeb käppa, suvel sööb marju ja mett. Kes see on?"; "Suvel on hall, talvel valge, tal on pikad kõrvad, saba on lühike, armastab porgandit süüa, elab metsas. Kes see on?"; "Mändide ja kuuskede all on okastega kera, sööb seeni ja õunu. Kes see on?"; "Oma peremehe sõber, valvab maja, elab kuudis, saba on rõngas"; "Elab metsas puuõõnes, suvel on punakaspruun, aga talvel hall, sööb pähkleid ja seeni. Kes see on?"

Kui laps ei saa ülesandega hakkama, abistab õpetaja teda täpsustavate küsimustega: "Kas ta on suur või väike loom? Mis värvi ta on? Kus ta elab? Mida ta sööb? Missugune kodu tal on?"

ÜLESANNE "ARVA ÄRA JA JOONISTA" 5

Vahendid: igal mängijal on kott mänguasjade või muude esemetega: õun, pall, kurk, kuusk, porgand, jonnipunn, siil; paber ja viltpliiatsid.

Tegevuse käik. Lapsed istuvad üksteisest teatud kaugusel poolringis laua taga. Õpetaja demonstreerib neile kotte esemetega ja räägib: "Neis kottides on palju asju, mida me peame joonistama. Selleks et õigesti joonistada, tuleb mõistatust tähelepanelikult kuulata ja seejärel see asi – mõistatuse lahendus – joonistada." Pedagoog läheb iga lapse juurde, annab talle koti asjadega ning ütleb vaikselt mõistatuse: "Ümmargune, küps, kollane, mahlane, magus, võib süüa"; "Ümmargune, veereb, hüppab, saab visata ja püüda"; "Roheline, pikk, kasvab peenral, saab süüa"; "Roheline, okkaline, kasvab metsas, meie juurde tuuakse jõulude ajal"; "Pikk, punane, magus, kasvab peenras"; "Mänguasi, millel on ümmargune pea, ümmargune keha, külgedel on kaks ümmargust käekest, veel on tal silmad, nina ja suu"; "Jookseb mööda maad, okkaline, elab metsas".

Kui lapsel tekib ülesande lahendamisel raskusi, annab õpetaja talle võimaluse kotis olevat eset kompida ning samal ajal kordab talle vaikselt mõistatust. Kui lapsed on joonistuse valmis saanud, võtab igaüks oma koti ja esitab oma mõistatuse teistele lastele. Kaaslased mõistatavad ning seejärel näitab laps neile oma mõistatuse lahendust pildil.

ÜLESANNE "POOLIKUD MÄNGUASJAD" 6

Vahendid: igal mängijal on kokkupandav mänguasi (või ese): seen, auto, haamer, lennuk, vihmavari, õng, labidas; igal mängus osalejal on kott.

Tegevuse käik. Kõik lapsed saavad koti, mille sees on pool mänguasja. Lapsel palutakse mänguasi kompimise teel ära arvata, kuid mitte kõva häälega öelda. Seejärel peab laps talle antud asjast nii rääkima, et teine laps, kelle käes on mänguasja teine pool, selle ära mõistatab ja oma mänguasjapoolt näitab. Seejärel ühendavad lapsed mõlemad mänguasja pooled ja teevad lelu terveks.

Mõistatused

Kübar ja jalg – ja ongi kogu lugu? (seen)

Kabiin ja kast, neli ratast, kaks heledat tuld, ei surise, aga annab signaali, sõidab tänaval? (auto)

Puust kael, rauast pea, lööb toks-toks-toks? (haamer)

Mis lind see on: ei laula, ei punu pesa, veab inimesi ja kaupa? (lennuk)

Kui ilm on ilus, siis olen peidus. Kui vihma kallab, jooksen välja. Te poete minu alla peitu, kas sul on minu nimi leitud? (vihmavari)

Nöör kepi küljes, kepp käes, nöör vees? (õng)

Astun mehe kõrval, kühveldan lund, lastel aitan ehitada mäge ja maja? (labidas)

Kui mängu korratakse, siis tuleb kotti panna teistsugused asjad.

ÜLESANNE "POOLIKUD PILDID" 7

Vahendid: esemete kaheosalised lahtilõigatud pildid: käärid, kastekann, lehed, kaalikas, õng, prillid, kurk, porgand, lumehelves; ümbrikud.

Tegevuse käik. Iga laps saab ümbriku, milles on lahtilõigatud pildi osa. Lapsel palutakse seda nii vaadata, et teised ei näe. Kui laps on pooliku pildi järgi kujutise ära arvanud, peab ta selle asja joonistama. Seejärel esitab ta mõistatuse teistele lastele või kirjeldab seda: mis kuju sellel on, mis värvi see on, kus kasvab, milleks seda kasutatakse, jne. Kui mõistatus on lahendatud, demonstreerib laps oma mõistatuse lahendust – pilti. Kui laps ei saa hakkama, siis teeb õpetaja talle ettepaneku esitada mõistatus kahekesi koos.

Mõistatused

Kaks otsa, kaks rõngast, keskel nael? (käärid)

Plastmassist pilv, pilve küljes sang. Pilv käis peenral külas, kallas kõigile vett? (kastekann)

Kasvavad puu otsas, kevadel ja suvel rohelised, aga sügisel kollased ja kukuvad maha? (lehed)

Ümmargune, aga pole sibul, kollane, aga pole või, magus, aga pole suhkur, sabaga, aga pole hiir? (kaalikas)

Mis see seisab meie ees: kaks sanga kõrva taga, kaks ratast silma ees ja iste nina peal? (prillid)

Mul on võlukepike. Sellega saan ehitada torni, maja ja lennuki ning väga suure laeva. Kuidas seda võlukepikest kutsutakse? (pliiats)

Libiseb käes, nagu oleks elus, aga ma ei lase teda lahti. Ajab välja valget vahtu, aitab käsi pesta? (seep)

Punane nina on maa sisse pugenud, roheline saba on välja jäänud. Meile pole saba vaja, punast nina mina vajan? (porgand)

Mõista, mõista, mis see on: suvel aias värsked ja rohelised, talvel purgis aga rohelised ja soolased? (kurgid)

Valge täheke alla sadas, varsti minu peopesal sulas? (lumehelves)

Kui mängu korratakse, antakse lastele teised pildid.

ÜLESANNE "KAUPLUS" 8

Vahendid: mitmesuguste kaupadega vitriin, milles on järgmised mänguasjad (või esemed): latern, ekskavaator, pall, rebane, käärid, ämber.

Tegevuse käik. Pedagoog selgitab lastele mängu reegleid: "Täna avati siin kauplus. See, kes poodi tuleb ja mänguasja ostab, ei näita seda meile. Meie hakkame paluma: "Näita meile, mis sa ostsid!" Meile aga vastatakse: "Näitan ainult siis, kui mõistatuse ära arvate."" Õpetaja määrab ühe lapse müüjaks, valib ise ühe mänguasja ning räägib: "Pole elus, olen masin, aitan kaevata ma maad. Mõtle ise, ära küsi, kuidas 1000 labidat minust vähem tõstavad" (ekskavaator). Esimese ostja määrab kindlaks õpetaja. Lapsed istuvad seljaga kaupluse poole. Ostja tervitab müüjat viisakalt ning palub endale müüa ese (mänguasi), mida ta näitab. Müüja paneb ostu paberist kotti ning ütleb viisakalt: "Palun!" Ostja tänab teda ning ütleb: "Head aega!"

Lapsed pöörduvad ostja poole, paluvad tal oma ostu näidata, aga laps hoopis kirjeldab seda: "Ma ostsin asja, mida on vaja pimeda ruumi valgustamiseks. See on metallist, näitab punast valgust" (latern). Kui laps ei saa hakkama, aitab õpetaja tal ostu kirjeldada: "Ostsin mänguasja, mis keerleb, ehkki tal on üks jalg. Sellega armastavad mängida väikesed lapsed" (vurr); "Ostsin mänguasja, mis on ümmargune, kummist, oskab hüpata, temaga mängivad kõik lapsed" (pall); "Ostsin mänguasja, see on karvane, punakaspruun, sel on ilus pikk saba, väike koon ning kavalad silmad" (rebane); "Ostsin ühe asja, mida läheb vaja paberi lõikamiseks. Sel on kaks haru ja kaks rõngast, keskel on nael" (käärid); "Ostsin asja, millega kantakse vett, liiva või kive; see on tehtud plastmassist, see on helesinine ja sel on sang" (ämber). Kui kõik lapsed on endale mänguasja või mõne muu eseme ostnud, teeb õpetaja ettepaneku sellega mängida. Lapsed tegutsevad väikestes rühmades.

ÜLESANNE "MIDA ASJAD ENDA KOHTA RÄÄGIVAD" 9

Vahendid: kaks komplekti mänguasju (iga lelu on kaks tükki: õhupall, mängukaru, auto, hüppenöör, lennuk).

Tegevuse käik. Pedagoog paneb ühe komplekti lelusid karpi. Teise komplekti kuuluvad mänguasjad jaotab ta toas selliselt laiali, et neid peab otsima. (Asjad peidetakse enne, kui lapsed istuvad mängima.) Mängu alguses paneb õpetaja karbi lauale. Lapsed ei tea, mis asjad karbis on, kuid karbi väljailmumine ning õpetaja salapärane hääletoon tekitavad neis huvi. Huvi kasvab, kui õpetaja palub neil ära arvata, mis karbis on. Ta palub 2–3 lapsel asjad karbist välja võtta. Lapsed vaatavad lauale asetatud mänguasju ja soovi korral võtavad ka kätte. Kui esmane huvi mänguasjade vastu on rahuldatud, selgitab õpetaja neile mängu reegleid: "Me oleme mänginud juba mitut

mängu: poodi, poolikuid mänguasju jne. Nüüd aga mängime sellist mängu, mille nimi on "Mida asjad enda kohta räägivad?". Vaadake, mis see on?" – ta näitab lastele tuttavat sinist õhupalli, tõukab seda ning pall veereb mööda lauda. Lapsed vastavad talle: "Õhupall, sinine õhupall. See veereb." – "Aga mille järgi te selle ära tundsite?" küsib õpetaja. "See on ju kohe näha!" vastavad lapsed rõõmsalt. "Õige, õhupall räägib ise enda eest, et ta on ümmargune, sinine, veereb," kinnitab õpetaja laste juttu. Õpetaja jätkab: "Me vaatame nüüd mänguasju, nende vastu võib isegi koputada, võrrelda neid omavahel, kaaluda käes ning öelda, et mänguasi räägib enda kohta ise midagi. Üks laps hakkab jutustama, ülejäänud kuulavad ning jälgivad, kas ta jutustab ikka kõigest. Seejärel vaatame me toas ringi ning otsime teist täpselt samasugust mänguasja. Kes selle esimesena leiab ning laua peale paneb, see jutustab ka sellest mänguasjast." Pedagoog rõhutab veel kord, et tuua tuleb täpselt samasugune asi ning otsida tuleb toas igalt poolt. Kes esimesena lelu näeb, jookseb sellega laua juurde ja asetab mänguasja lauale. Ülejäänud mängijad tulevad oma kohtadele tagasi.

Mängu alguses esitab õpetaja lastele kirjelduse näidise, mille käigus ta ettekavatsetult jätab ühe tunnuse esitamata, andes lastele võimaluse kirjeldust täiendada. (Näiteks: "Siin on kuusk. Tal on rohelised okkad, ta kasvab metsas. Mida veel võiks kuuse kohta öelda? Õige, tema küljes kasvavad käbid..." Kui lastel tekib mänguasju kirjeldades raskusi, aitab pedagoog lapsi: "Mida võiks karu kohta veel öelda? Millest ta tehtud on? Mis värvi ta on? Missugused käpad tal on? Kellele meeldib temaga mängida?" Mäng kestab seni, kuni kõik mänguasjad on enda kohta saanud rääkida ning igale lelule on leitud paariline.

ÜLESANNE "JOONISTA LEMMIKSÖÖK" 10

Vahendid: komplekt tahvlile paigutatavaid esemepilte, millel on kujutatud metsloomi koos oma poegadega (karu ja karupojad, jänes ja jänesepojad, siil ja siilipojad, rebane ja rebasekutsikad, hunt ja hundikutsikad, orav ja oravapojad); paberilehed, millel on kujutatud üks nimetatud loomadest; igal lapsel viltpliiatsite (või värvipliiatsite) komplekt.

Tegevuse käik. Õpetaja räägib lastele: "Metsavahil on täna sünnipäev. Ta kutsus metsloomad koos poegadega endale külla." Pedagoog asetab loomade pildid ühekaupa flanelltahvlile. Lapsed ütlevad, kes see loom on ja kes on tema lapsed: karu ja karupojad, jänes ja jänesepojad, siil ja siilipojad, orav ja oravapojad, rebane ja rebasekutsikad, hunt ja hundikutsikad. Õpetaja jätkab: "Metsavaht valmistas oma külalistele süüa. Teie peate ära arvama, kellele ta mis söögi valmistas. Ma jagan teile paberilehed, kus on kujutatud ainult üht looma ja kuhu teie peate joonistama talle maitsva söögi." Kui lapsed on söögid joonistanud, asetab iga laps oma pildi alusele ning jutustab, millega metsavaht seda looma ja tema lapsi kostitas. Kui laps ei saa hakkama, aitab õpetaja tal meenutada, et karule maitsevad metsamarjad – vaarikad, metsmaasikad; jänes armastab kapsast ja porgandit; rebane sööb kala; oravale meeldivad pähklid ja seened; siil armastab õunu ja seeni; hunt – liha. Tegevuse lõpus jutustab üks lastest kokkuvõtlikult, kellele metsavaht millised toidud valmistas.

2. SEERIA

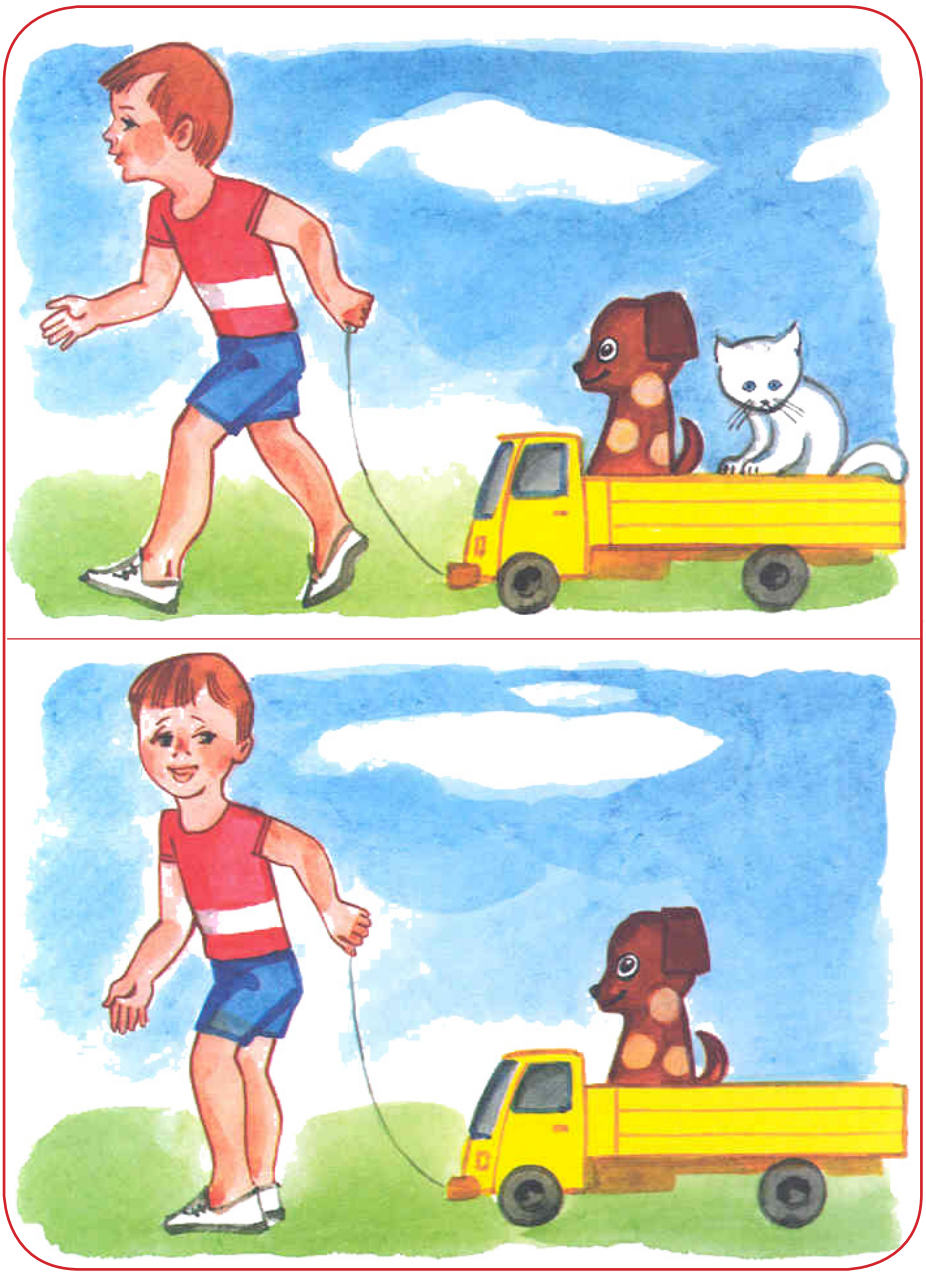
Tegevuspildi leidmine sõnalise kirjelduse järgi

ÜLESANNE "KASSIPOEG" 11

Vahendid: kaks teemapilti. Ühel sõidutab poiss autokastis kutsikat ja kassipoega; teisel pildil veab poiss autoga ainult koera (joonis 68).

Tegevuse käik. Õpetaja palub lastel kuulata järgmist jutukest: "Poiss, kelle nimi on Markus, pani autokasti mängukoera ja kassipoja ning hakkas neid autoga vedama. Kui ta natukese aja pärast vaatas, nägi ta, et auto peal on

ainult mänguasi. Kes hüppas autost välja?" Seejärel näitab õpetaja lastele teist pilti "Auto peal on ainult mänguasi" ja küsib: "Kes siis ikkagi hüppas autost välja?" Kui lapsed ei oska vastata, palub õpetaja neil mõlemat pilti hoolega vaadata, neid omavahel võrrelda ning vastata küsimusele: "Miks jäi ainult mängukoer auto peale? Mis juhtus? Kes hüppas autost välja?" Lõpuks teeb õpetaja lastele ettepaneku kogu lugu tervikuna jutustada.



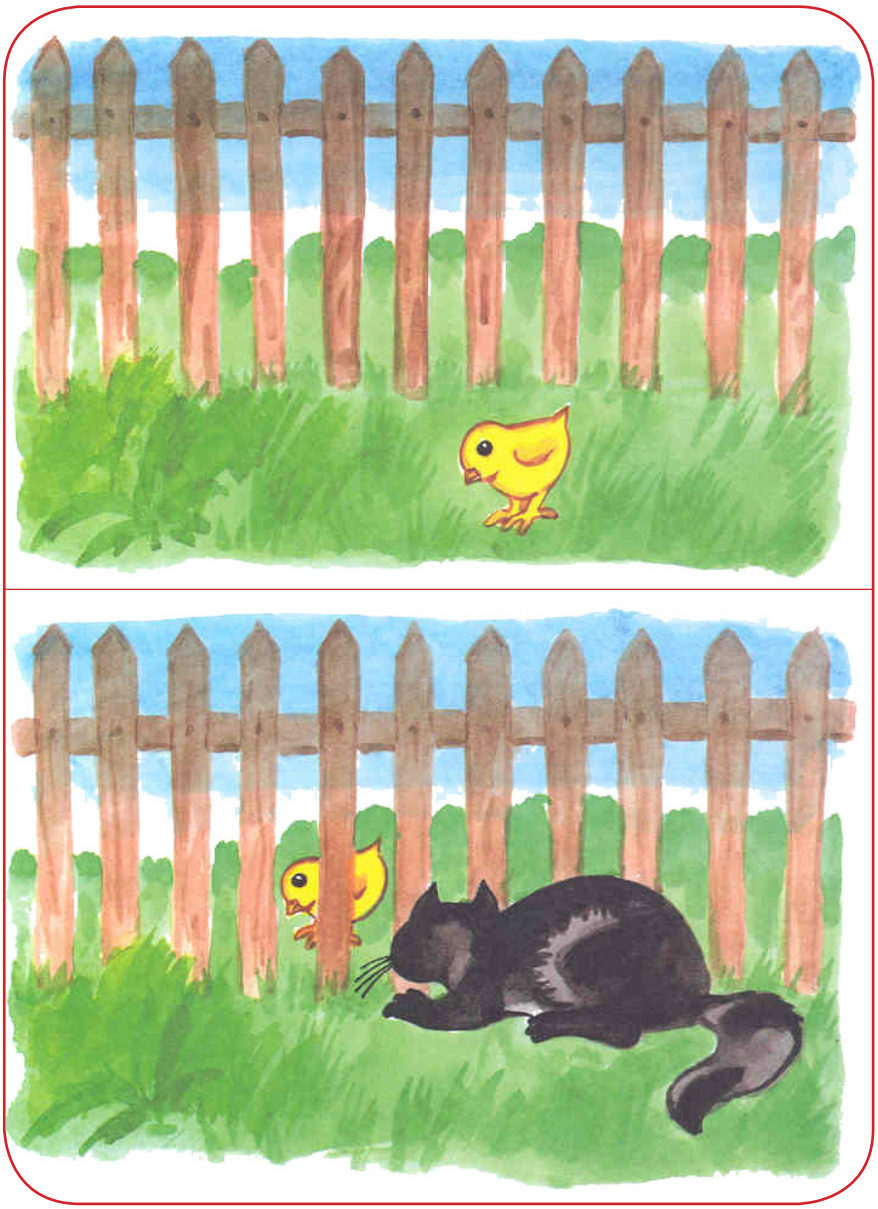
Joonis 68

ÜLESANNE "TARK TIBU" 12

Vahendid: kaks teemapilti. Esimesel pildil on kanapoeg õues aia ääres; teisel pildil vaatab kass tibu, kes on aia taga (joonis 69).

Tegevuse käik. Õpetaja jutustab lastele loo: "Elas kord väike tibupoeg. Kord läks ta üksinda õue jalutama. Äkki nägi ta, et tuleb suur kass. Kass tahtis tibu kinni püüda. Aga tibu jooksis plangu juurde ja nägi, et aia sees on tilluke auk. Tibu ronis läbi augu. Kas kass sai tibupoja kätte? Miks ta ei saanud teda kätte?" Seejärel näitab õpetaja lastele esimest pilti ning kordab oma küsimusi. Kui lapsed ei saa ülesandega hakkama, esitab õpetaja neile vaatamiseks, võrdlemiseks ning jutu koostamiseks mõlemad pildid. Kui jutustamine on lastele raske, esitab õpetaja neile

abistavaid küsimusi: "Kes läks õue jalutama? Kes tahtis tibupoja kinni püüda? Kuhu tibu põgenes? Kas kass sai tibu kätte? Miks kass ei saanud tibu kätte?" Pärast sellist üksikasjalikku analüüsi palutakse lapsel kogu lugu jutustada.

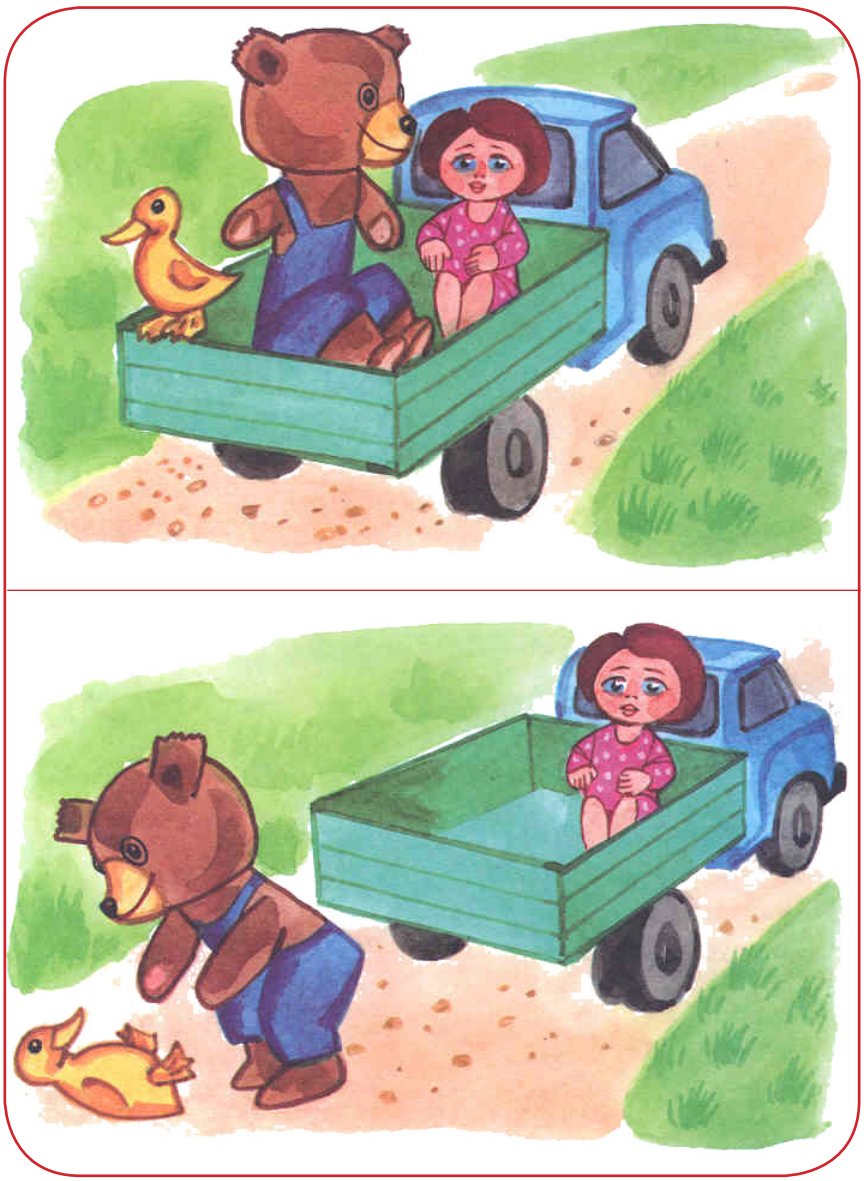


Joonis 69

ÜLESANNE "AUTOSÕIT" 13

Vahendid: kaks teemapilti. Esimesel pildil istuvad auto peal mängukaru, nukk ja pardipoeg; teisel – nukk istub autos, karu hakkab auto taga lamavat pardipoega üles tõstma (joonis 70).

Tegevuse käik. Pedagoog palub lastel kuulata järgmist teksti: "Karu, nukk ja pardipoeg sõitsid autoga. Äkki kukkus pardipoeg auto pealt maha. Karu ronis autost välja ja läks parti üles aitama. Kes jäi autosse?" Seejärel näitab õpetaja lastele esimest pilti "Kõik mänguasjad on autos" ning kordab oma küsimust: "Mis juhtus? Miks jäi nukk üksinda autosse?" Kui lapsed ei oska vastata, näitab õpetaja neile teist pilti "Nukk on autos" ja palub mõlemat pilti vaadata, neid võrrelda ning küsimusele vastata. Pärast seda palutakse lastel kogu jutt uuesti jutustada. Kui lapsed ei suuda küsimustele vastata ega tervikjuttu koostada, aitab õpetaja neil teksti analüüsida, selleks lisaküsimusi esitades: "Kuidas lugu algas? Kes sõitsid autoga? Mis hiljem juhtus? Kes kukkus autost välja? Kes ronis auto pealt maha? Kes jäi auto peale? Aga nüüd jutusta, mis oli alguses ja mis toimus pärast!"



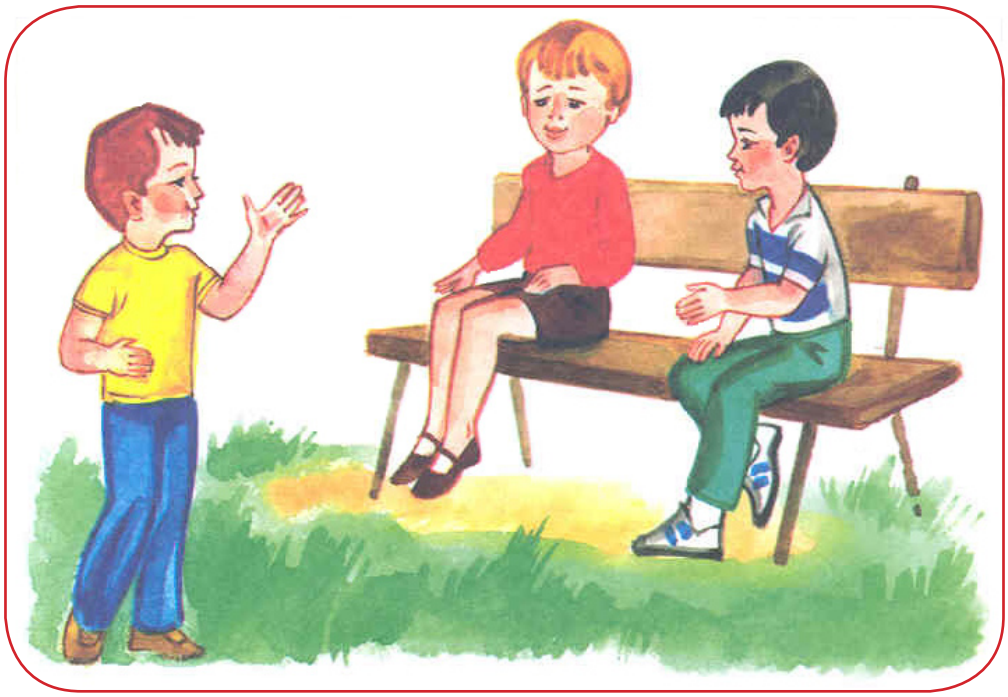
Joonis 70

ÜLESANNE "LEIA POISS ÜLES" 14

Vahendid: kaks teemapilti. Esimene pilt "Lapsed mängivad õues": üks poiss mängib autoga, teine kiigub, kolmandal on käes pall. Seejuures erineb iga tegelane teistest nii väljanägemiselt, riietuselt, kasvult, juuste värvuselt kui ka oma tegevuse poolest. Teisel pildil "Lapsed ajavad juttu" istuvad samad lapsed pingil. Nende väljanägemine on sama mis esimesel pildil. Mänguasju lastel pole (joonis 71 a, b).

Tegevuse käik. Õpetaja palub lastel vaadata esimest pilti "Lapsed mängivad õues" ja kõik selle tegelased meelde jätta. Seejärel katab ta pildi kinni. Siis palub ta lastel juttu kuulata: "Lapsed mängisid õues. Kristjan mängis autoga. Madis kiikus. Markus mängis palli." Pärast teksti kuulamist palub õpetaja lastel vaadata teist pilti "Lapsed ajavad juttu" ning leida üles poiss, kes kiikus. Niipea kui laps on selle kindlaks määranud, tuleb temalt küsida: "Räägi, mille järgi sa otsustasid, et see on Madis!" Lapsel palutakse meenutada neid väliseid tunnuseid, mille poolest üks laps teistest erines, ja neist rääkida, s.t oma valikut põhjendada. Raskuste korral analüüsib õpetaja kuuldud juttu põhjalikult. Ta annab igale lapsele võimaluse esimest pilti vaadelda ja esitab järgmised küsimused: "Kes mängivad õues? Mida teeb Kristjan? Mis riided tal seljas on? Mida teeb Madis? Mis temal seljas on? Mida teeb Markus? Aga mis temal seljas on?" Seejärel näitab ta lapsele teist pilti ning palub näidata, kus seal Madis on. Hiljem ütleb ta: "Räägi, mille järgi sa otsustasid, et see on Madis!" (Ülesanne lahendatakse pildi ja sõna vahetu kokkuviimise teel.)

Joonis 71 a



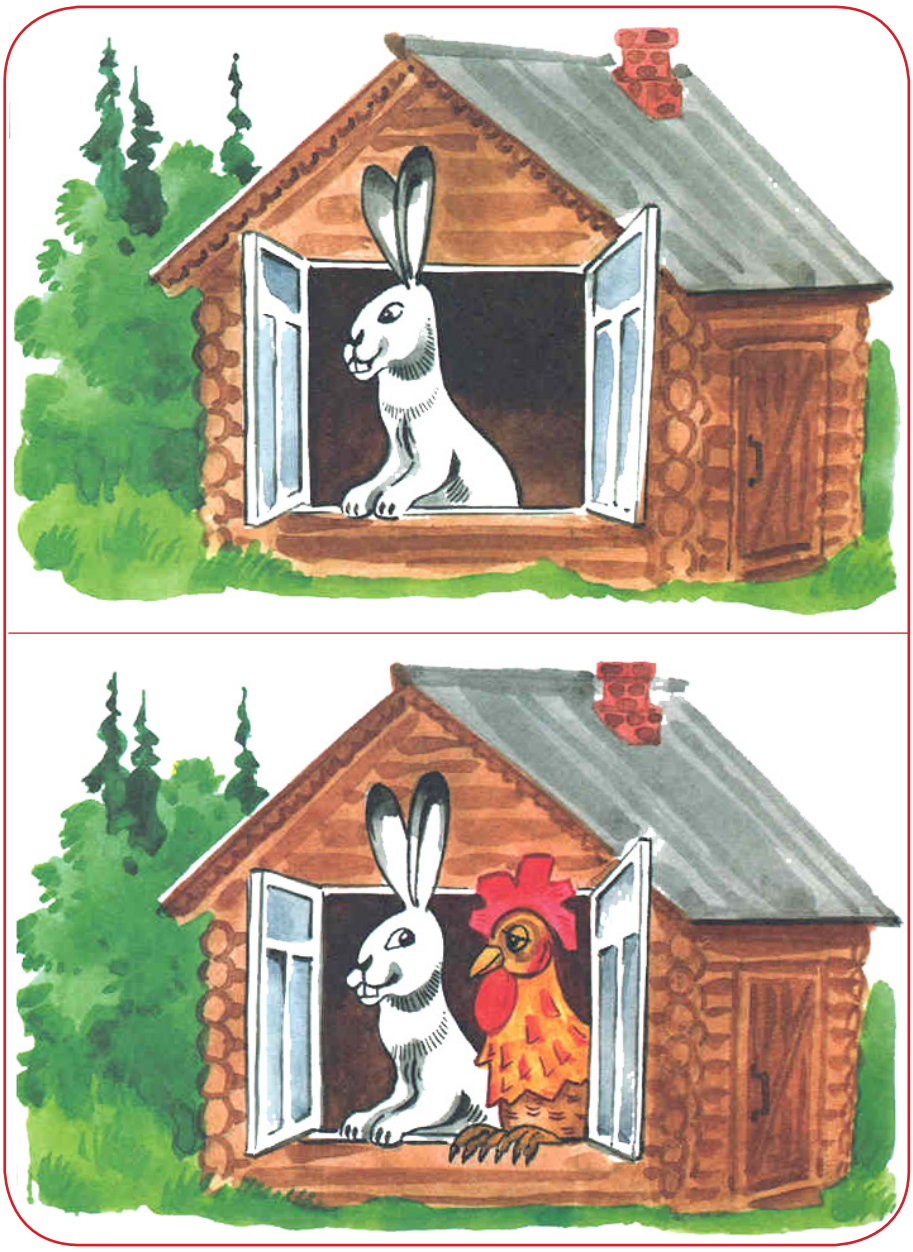
Joonis 71 b

ÜLESANNE "JULGE KUKK" 15

Vahendid: kaks teemapilti. Esimesel pildil vaatab jänes aknast välja, teisel on majas jänes ja kukk (joonis 72).

Tegevuse käik. Õpetaja palub lastel kuulata järgmist juttu: "Elas kord jänes. Ta ehitas endale maja ja asus sinna elama. Äkki jooksis tema juurde rebane ja ajas jänese majast välja. Jänes pidi nüüd põõsa all elama. Aga rebane hakkas nüüd ise selles majas elama. Jänes nuttis esialgu, aga siis palus kukke, et see rebase majast välja ajaks. Kukk tuli kohale, ajas rebase majast välja ning rebane jooksis ära. Kes hakkas nüüd majas elama? Kuhu rebane jäi?"

Seejärel näitab õpetaja lastele esimest pilti "Majas elab jänes" ja palub vastata küsimustele: "Kes elas majas? Kes ajas jänese tema majast välja? Kelle kutsus jänes endale appi?" Kui lapsed satuvad raskustesse, laseb õpetaja neil mõlemat pilti vaadata ja võrrelda ning seejärel küsimustele vastata ning kogu lugu veel kord jutustada.

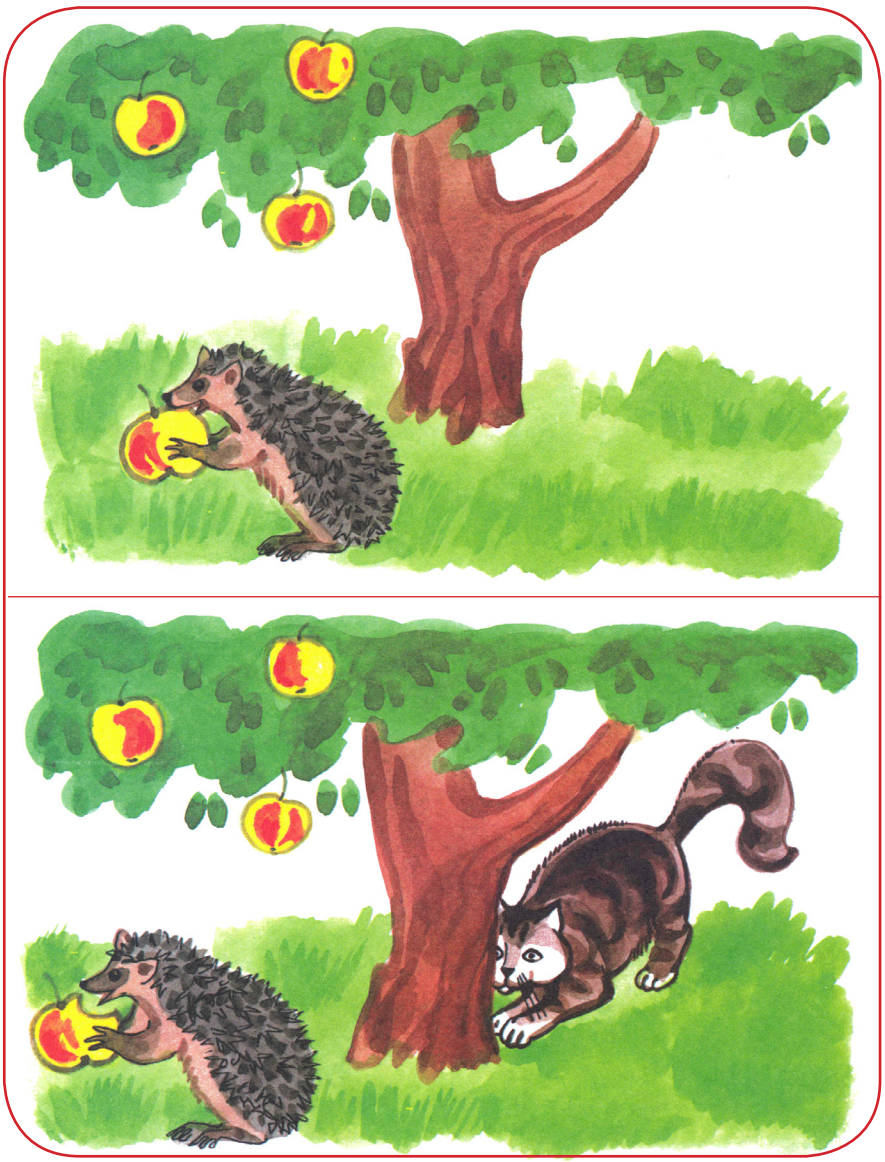


Joonis 72

ÜLESANNE "SIIL JA KASS" 16

Vahendid: kaks teemapilti. Esimesel pildil on õues siil, kes näsib õuna; teisel sööb siil õues õuna, aga puu taga hiilib kass (joonis 73).

Tegevuse käik. Õpetaja teeb lastele ettepaneku kuulata juttu ning loeb neile aeglaselt ette järgmise teksti: "Ükskord tuli õue siil. Ta leidis sealt õuna. Kuni siil õuna sõi, hiilis tasahilju puu tagant kass. Kass hüppas siilile kallale ja torkas oma käpa okastesse. Kass kiunatas ja põgenes longates koju. Siil aga torkas õuna okaste külge ning läks metsa." Seejärel palub õpetaja lastel küsimustele vastata: "Miks kass kiunatas ja lonkama hakkas? Kes leidis õuna? Kelle käpp sai haiget?" Kui lapsed ei oska küsimustele vastata, näitab pedagoog neile kahte pilti ning kordab oma jutukest. Pärast seda esitab ta küsimused uuesti ja palub lastel piltidele toetudes kogu lugu jutustada.



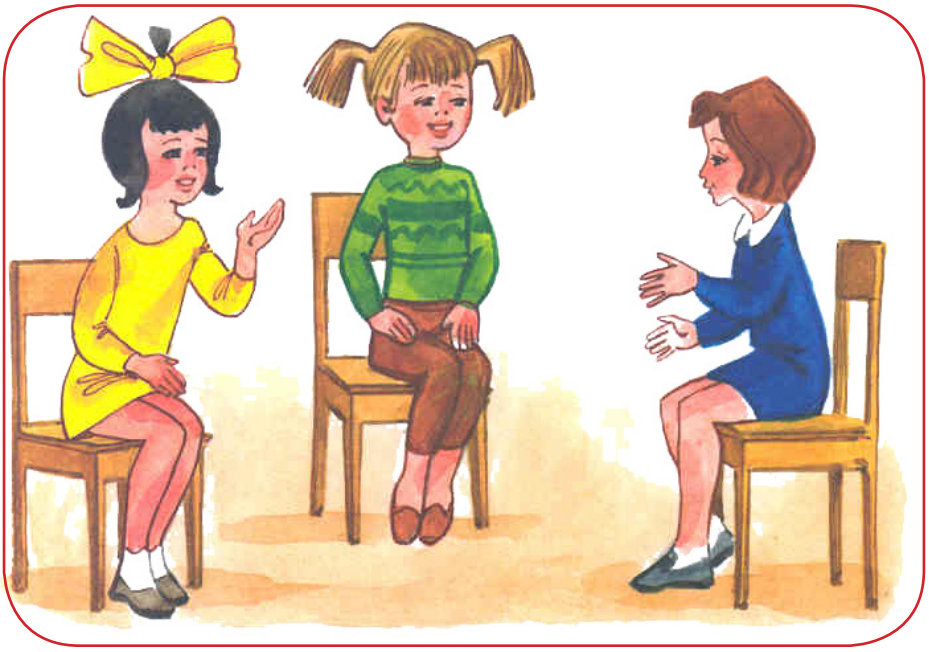
Joonis 73

ÜLESANNE "JÕULUPIDU" 17

Vahendid: kaks teemapilti. Esimesel pildil on saalis ehitud kuusk. Kuuse kõrval on klaver. Õpetaja mängib klaverit. Teisel pool kuuske seisab jõuluvana. Kuuse ees on kolm tüdrukut – üks laulab, teine tantsib, kolmas vaatab ja plaksutab käsi. Tegelaste riietus ja välimus on erinev. Teisel pildil istuvad samad lapsed rühmatoas toolidel ja ajavad juttu (joonis 74 a ja 74 b).

Tegevuse käik. Pedagoog näitab lastele esimest pilti "Lapsed peol" ja palub selle tegelased meelde jätta. Seejärel kaetakse pilt kinni. Nüüd palutakse lastel juttu kuulata: "Lasteaias oli jõulupidu. Lapsed ehtisid kuuske. Peo ajal oli lastel väga lõbus. Tuuli laulis. Krista tantsis. Sandra aga plaksutas suurest rõõmust käsi. Neil oli jõulupuu juures väga tore olla. Siis tõi jõuluvana neile kingitusi. Pärast seda läksid lapsed rühma ning jutustasid üksteisele, mis neile peol meeldis." Nüüd näidatakse lastele teist pilti "Lapsed ajavad juttu" ning palutakse sellelt leida tüdruk, kes laulis. Kui laps on otsustanud, esitab õpetaja talle küsimuse: "Ütle, mille järgi sa otsustasid, et see on Tuuli!" Laps peab meenutama ühe pildil kujutatud tegelase väliseid tunnuseid ja sellest tüdrukust rääkima, s.t oma valikut põhjendama. Kui laps ei suuda ülesannet täita, aitab õpetaja teksti analüüsida. Ta annab lapsele võimaluse veel kord esimest pilti vaadelda ning esitab järgmised küsimused: "Kes sellel peol on? Mida teeb Sandra? Mis tal seljas on? Mida teeb Tuuli? Mis temal seljas on? Mida teeb Krista? Millised riided temal on?" Seejärel näitab õpetaja lapsele teist pilti ning palub sellel Tuulit näidata. Lõpuks ütleb õpetaja: "Räägi, mille järgi sa Tuuli ära tundsid!"

Joonis 74 a



Joonis 74 b

ÜLESANNE "JÕE ÄÄRES" 18

Vahendid: kaks teemapilti. Esimesel pildil on kull pardipojast kinni haaranud, kaks tüdrukut vaatavad kulli ja karjuvad; teisel pildil ajab poiss kulli oksaga ära, kull on pardipoja lahti lasknud (joonis 75).

Tegevuse käik. Pedagoog kutsub lapsed juttu kuulama: "Kaks tüdrukut – Mari ja Helen – hoidsid jõe ääres pardipoega. Parditibu oli väike. Äkki lendas jõe äärde kull. Ta haaras pardipoja oma küüniste vahele. Tüdrukud hakkasid karjuma. Nende kisa peale jooksis sinna Sander. Ta võttis maast oksa ja hakkas kulli ära ajama. Kull laskis pardipoja lahti ning lendas minema." Pärast seda kui õpetaja on lastele esimest pilti näidanud, esitab ta neile järgmise küsimuse: "Kes päästis pardipoja?" ning palub seejärel kogu loo jutustada. Kui ülesanne osutub lastele liiga raskeks, näitab õpetaja lastele mõlemat pilti ning esitab järgmised küsimused: "Kes hoidis pardipoegi? Kes tahtis pardipoja ära viia? Kes päästis pardi? Kuidas poiss parditibu päästis?" Lõpuks palub õpetaja loo veel kord piltide järgi jutustada.

Joonis 75

ÜLESANNE "TRUU SÕBER" 19

Vahendid: kaks teemapilti. Esimesel on tüdruk jões uppumas; teisel pildil tirib koer tüdrukut veest välja (joonis 76).

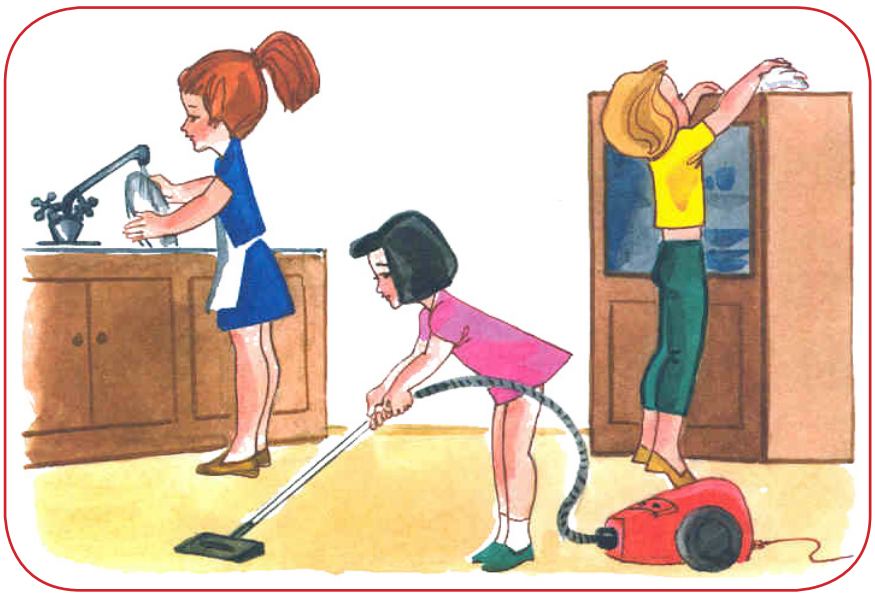
Tegevuse käik. Õpetaja teeb lastele ettepaneku juttu kuulata: "Piretil oli koer, kelle nimi oli Lontu. Nad käisid alati koos. Ükskord läks Piret jõe äärde. Lontu kõndis tema järel. Piret läks vee äärde. Ta tahtis veest lille kätte saada. Lontu istus jõe kaldal. Äkki kukkus Piret vette ja hakkas uppuma. Lontu hüppas vette. Ta haaras Pireti kleidist kinni ja tiris tüdruku kaldale. Lontu päästis Pireti uppumast." Nüüd esitab õpetaja lastele järgmised küsimused: "Kellega Piret alati koos jalutas? Kuhu tüdruk ükskord läks? Mida Piret vees nägi? Mis Piretiga juhtus? Mida Lontu tegi? Kes päästis Pireti?" Seejärel näitab pedagoog lastele mõlemaid pilte ja palub neil rääkida kogu loo. Kui lapsed sellega hakkama ei saa, vaatavad nad mõlemat pilti ning õpetaja kordab oma juttu. Lõpuks peavad lapsed veel kord küsimustele vastama ning piltide abil jutustama.

Joonis 76

ÜLESANNE "KORISTAMINE" 20

Vahendid: kaks teemapilti. Esimesel pildil puhastab tüdruk tolmuimejaga vaipa, teine tüdruk pühib kapilt tolmu, aga kolmas peseb nõusid. Tegelased erinevad üksteisest riietuse ja juuste värvuse poolest. Teisel pildil istuvad samad tüdrukud vaibal, nende välimus pole muutunud. Tüdrukud mängivad nukkudega (joonis 77 a ja 77 b).

Tegevuse käik. Pedagoog näitab lastele esimest pilti "Lapsed koristavad tuba" ja palub sellel olevad tegelased meelde jätta. Seejärel kaetakse pilt kinni. Lastel palutakse kuulata juttu: "Ema läks tööle. Aga lapsed – Kerli, Eeva ja Marilin – jäid koju. Nad otsustasid tuba koristada. Kerli võttis tolmuimeja. Ta puhastas vaipa. Eeva pühkis kapi pealt tolmu, aga Marilin pesi nõusid. Kui ema koju tuli, oli kõik juba koristatud. Lapsed istusid vaibal ning mängisid nukkudega." Nüüd näidatakse lastele teist pilti "Lapsed mängivad" ning palutakse otsida tüdrukut, kes pesi nõusid. Kui laps on selle tüdruku leidnud, küsib õpetaja: "Räägi, mille järgi sa otsustasid, et see on Marilin!" Laps peab meenutama ühe tegelase iseloomulikke tunnuseid ning temast jutustama, s.t oma valikut põhjendama. Kui laps satub raskustesse, analüüsitakse põhjalikult teksti. Õpetaja näitab lapsele uuesti esimest pilti ning küsib: "Kes koristab tuba? Mida teeb Kerli? Mis tal seljas on? Mida teeb Eeva? Milliseid riideid ta kannab? Mida teeb Marilin? Mis tal seljas on?" Nüüd näitab õpetaja lastele teist pilti ning palub sellelt Marilini üles otsida. Lõpuks ütleb õpetaja: "Räägi, mille järgi sa Marilini ära tundsid!"



Joonis 77 **a**

Joonis 77 **b**

3. SEERIA

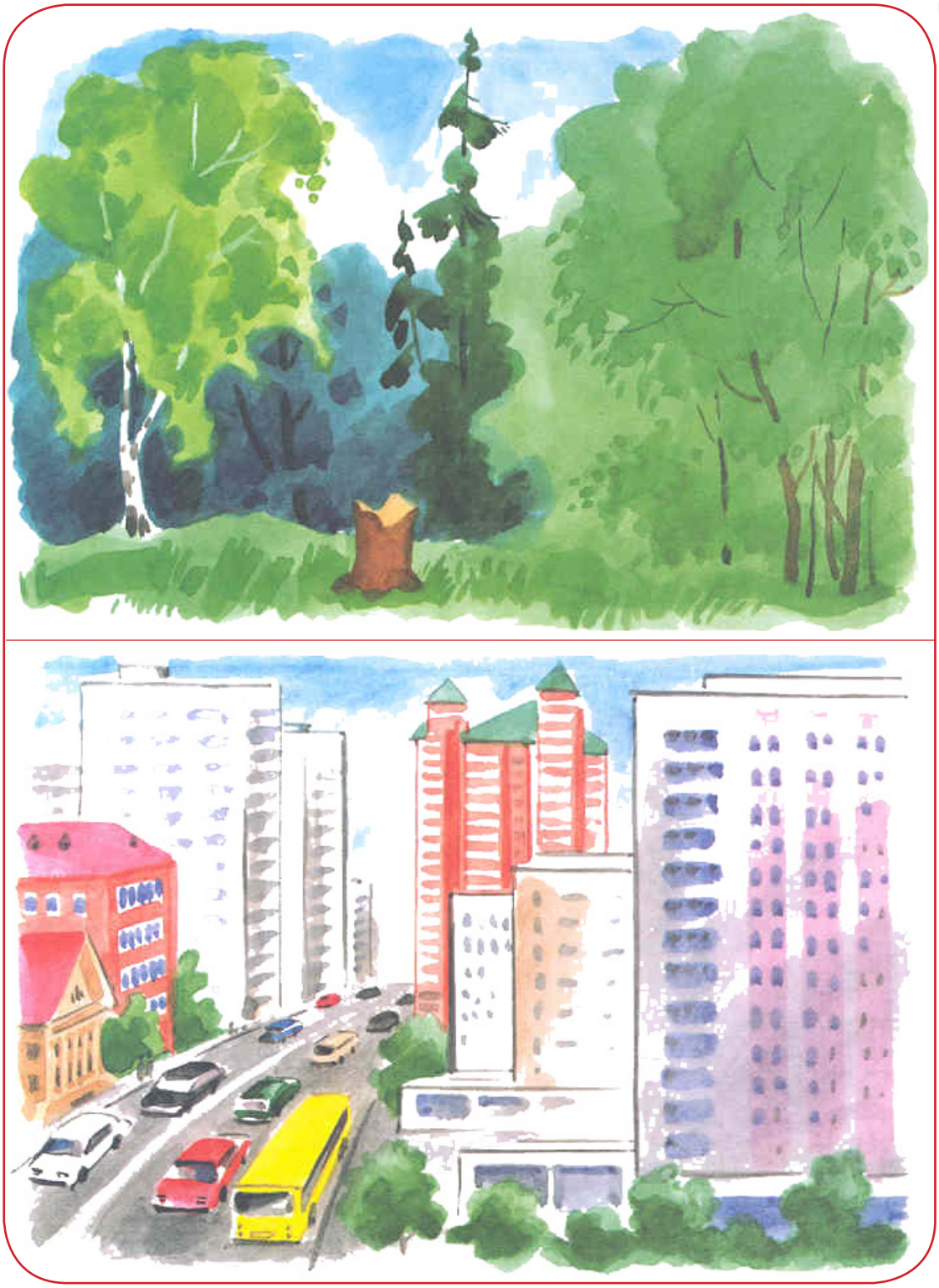
Teksti sobitamine pildiga

ÜLESANNE "SÜNNIPÄEV" 21

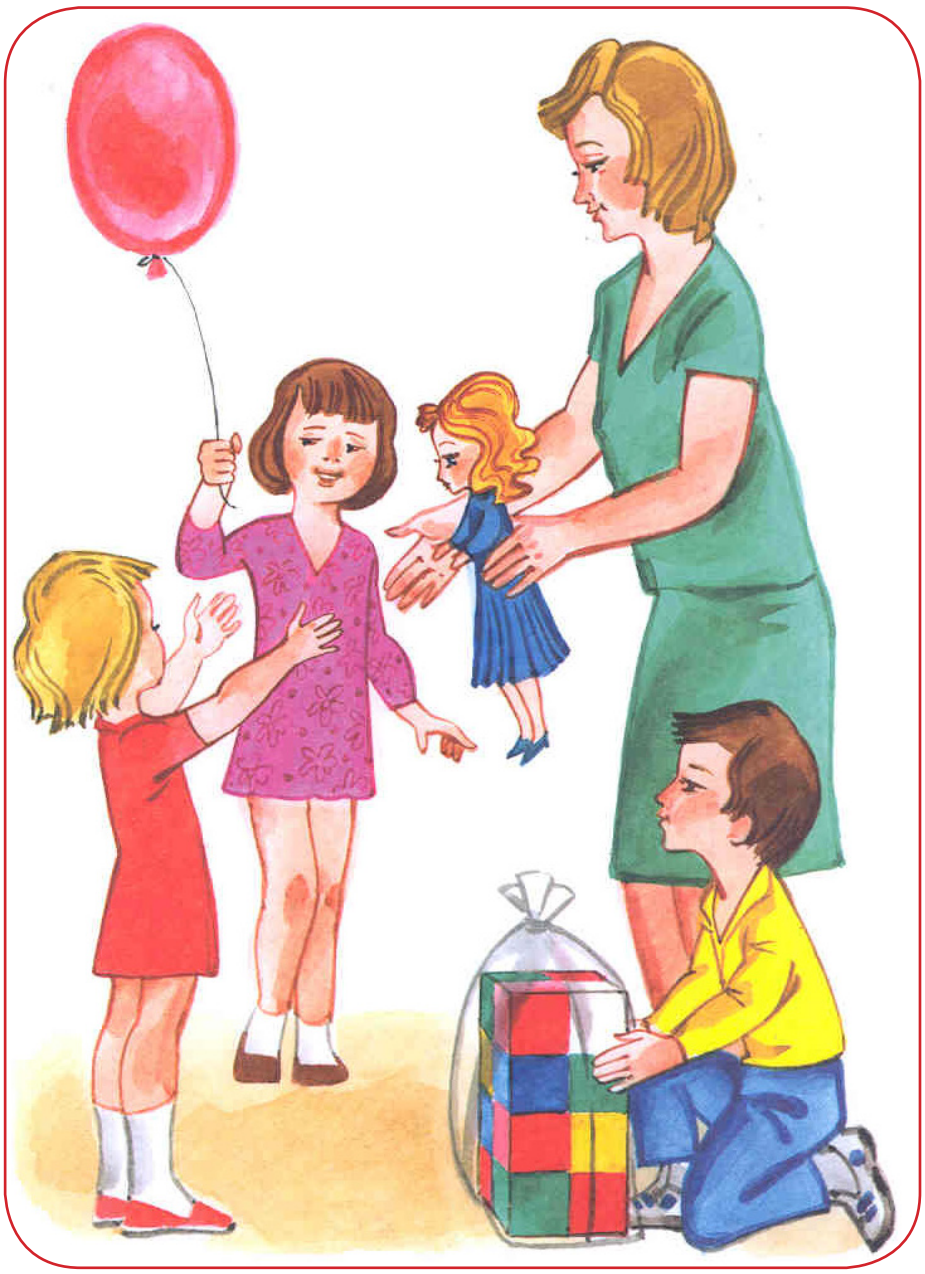
Vahendid: kolm teemapilti. Neist kahe esimese pildi süžeed ei vasta loetud teksti sisule. Esimesel pildil on kujutatud metsalagendikku. Teisel pildil on linnatänav. Kolmanda pildi süžee vastab esitatava jutu sisule: väike tüdruk sirutab oma käsi mänguasja poole, tema ema ulatab talle nukku. Poisil on käes kuubikud, tüdrukul õhupall (joonis 78 a ja 78 b).

Tegevuse käik. Õpetaja loeb lastele jutu: "Maril oli sünnipäev. Talle tulid sõbrad külla. Nad tõid Marile kingitusi. Emili kinkis õhupalli. Henri tõi talle klotsid. Aga ema kinkis Marile nuku." Seejärel näitab õpetaja lastele kolme illustratsiooni ja palub valida välja pildi, mis vastab kuuldud tekstile. Ta annab lastele järgmise korralduse:

"Leia pilt, millest ma rääkisin!" Sõltumata laste valikust esitab õpetaja neile järgmise küsimuse: "Miks sa otsustasid, et just see pilt sobib kuuldud jutuga?" Kui lastele on ülesanne liiga raske, kordab õpetaja teksti ning samal ajal vaadeldakse ka valikuks antud pilte. Lõpuks esitab õpetaja järgmised küsimused: "Näita pilti, millel on kujutatud Mari sünnipäeva! Kes tulid talle külla? Mida Marile sünnipäevaks kingiti?" Siis kaetakse pilt kinni ning laps peab loo iseseisvalt jutustama. Kui see osutub talle raskeks, jutustab ta pildi järgi.



Joonis 78 a



Joonis 78 b

ÜLESANNE "HOOLITSEV KUKK" 22

Vahendid: neli teemapilti. Kolme pildi sisu ei vasta esitatavale jutule. Neist esimesel on kujutatud metsalagendikku. Teisel pildil on õues loomad: koer, kassiema pojaga ning part poegadega. Kolmandal pildil mängivad lapsed liivakastis. Neljandal pildil kujutatu vastab tekstile, mida lastele loetakse: õues on kukk, kana ning kanapojad, kes nokivad teri (joonis 79).

Tegevuse käik. Õpetaja kutsub lapsed juttu kuulama: "Kukk tuli õuele jalutama. Ta laulis "Ki-ke-ri-kii!" Nii kutsus ta kana koos tibudega. Kukk leidis teri. Ta ei hakanud neid ise sööma, vaid andis kanapoegadele. Tibud nokkisid terad ära ja läksid kanaemaga koju." Pärast jutu kuulamist näidatakse lastele kõiki pilte ja nad peavad valima kuuldud loole vastava pildi. Seejärel palub õpetaja lapsel valikut põhjendada ning selle loo pilti nägemata jutustada. Kui laps hätta jääb, toetab õpetaja teda küsimustega: "Kes tuli õuele? Kes laulis? Keda kukk kutsus? Mida kukk leidis? Kes jäi õuele? Kes leidis teri?" Pärast küsimustele vastamist jutustavad lapsed pildi abil loo uuesti.

Joonis 79

ÜLESANNE "KEVAD" 23

Vahendid: neli teemapilti, millest kolme sisu pole jutukesega vastavuses. Esimesel pildil on kujutatud suve. Lapsed mängivad õues palli. Teisel pildil mängib naine aasal lapsega. Kolmandal pildil lennutab poiss lennukit. Neljandal pildil kujutatud sündmustik vastab loetud tekstile. Pildil on kujutatud varakevadet, päike paistab, ojad vulisevad, lapsed ujutavad laevu (joonis 80).

Tegevuse käik. Õpetaja loeb lastele ette järgmise jutu: "Saabus kevad, ojad vulisesid. Lapsed võtsid lauajuppe, tegid endale väikesed laevad ja lasksid need vette. Laevad ujusid vees." Seejärel näitab õpetaja lastele kõiki pilte ning palub nende seast jutukese juurde illustratsiooni valida. Vajadusel kordab pedagoog oma juttu. Seejärel keeratakse pildid ümber ja õpetaja esitab lastele küsimusi: "Mis aastaaeg saabus? Kust tuli nii palju vett? Mida lapsed kevadel selga panevad? Mida lapsed kaasa võtsid? Mida nad lauajuppidest valmistasid? Mille lapsed vette lasksid?" Lastel palutakse nüüd uuesti tekstile vastav illustratsioon valida. Lapsed põhjendavad oma valikut ja jutustavad pildi järgi.

Joonis 80

ÜLESANNE "LEEVIKE" 24

Vahendid: neli teemapilti, millest kolm ei vasta esitatava jutu sisule. Esimesel pildil on kujutatud varakevadet. Linnud istuvad puude otsas. Sealsamas on ka lindude söögimaja. Teine pilt kujutab koduõue, kus jalutavad kodulinnud. Kolmas pilt on aasast, kus kännu juures on siil. Neljas pilt vastab kuuldud tekstile: toas linnupuuri juures seisab tüdruk. Puuri uks on lahti ja uksel istub leevike (joonis 81).

Tegevuse käik. Õpetaja jutustab lastele järgmise loo: "Katil oli leevike. Leevike elas puuris. Ta ei laulnud mitte kunagi. Kati läks oma leevikese juurde ja ütles: "Sa, leevike, peaksid laulma." – "Sa lase mind vabadusse, küll ma siis laulan," ütles leevike."

Pärast jutu kuulamist palub õpetaja leida pildi, mis vastab kuuldud tekstile. Kui lapsed jäävad hätta, kordab õpetaja lugu, kusjuures pildid keerab ta enne tagurpidi. Seejärel aitab ta lastel kuuldud teksti analüüsida: "Kes elas Kati juures? Kus leevike elas? Miks ta ei laulnud? Mida ütles Kati leevikesele? Mida leevike talle vastas?" Pärast pildi valimist peab laps oma valikut põhjendama. Lõpuks jutustab ta pildi abil kogu loo uuesti.

Joonis 81

ÜLESANNE "SEENELKÄIK" 25

Vahendid: neli teemapilti. Kolmel pildil kujutatud süžeed ei vasta jutu sisule, kuid kajastavad mõningaid tekstile viitavaid episoode. Esimesel pildil on kujutatud sügisest metsa: küpsete marjadega pihlakas, mees korjab seeni. Teisel pildil on suvi: lapsed mängivad metsalagendikul palli. Kolmas pilt kujutab kevadist metsalagendikku, kus kännu juures on jänes ja siil. Neljandal pildil korjavad lapsed metsas seeni. Üks tüdruk vaatab siili (joonis 82).

Tegevuse käik. Õpetaja palub lastel kuulata järgmist juttu: "Saabus suvi. Lapsed läksid metsa seeni korjama. Nad korjasid palju seeni: kukeseeni, männiriisikaid, kännuseeni. Äkki nägid nad kuuse all siili. Lapsed tõid siili koju. Nad andsid talle piima. Kui isa õhtul koju tuli, tegi ta lastele selgeks, et siil tuleb metsa tagasi viia." Nüüd palub õpetaja lastel pilte vaadata ja valida kuuldud jutu juurde sobiv pilt. Lapsed peavad oma valikut põhjendama. Raskuste ületamiseks esitab õpetaja lastele abistavaid küsimusi: "Mis aastaajal see lugu juhtus? Kuhu lapsed läksid? Miks lapsed metsa läksid? Mis seeni nad seal korjasid? Keda nad metsas nägid? Kuhu nad siili tõid? Mida nad talle pakkusid? Kes käskis siili metsa tagasi viia?" Pärast sellist analüüsi palutakse lastel leida tekstile vastav pilt ning selle järgi lugu jutustada.

Joonis 82

ÜLESANNE "SUVEL" 26

Vahendid: neli teemapilti. Esimesel pildil on kujutatud sügisest metsa: punaste marjadega pihlakas, puud on kollased, siin-seal paistab seeni, mees korjab seeni. Teisel pildil on suvi. Lapsed mängivad metsalagendikul palli. Mees loeb palgil istudes lehte. Kolmas pilt on kevadest. Lapsed mängivad jõe ääres palli, täiskasvanud istuvad pingil ja loevad. Puudel on väiksed lehed. Neljandal pildil istub mees jõe ääres ja püüab kala. Üks poiss supleb, teine lesib liival (joonis 83).

Tegevuse käik. Õpetaja teeb lastele ettepaneku juttu kuulata: "Isale meeldis suvel jõe ääres olla ning õngega kala püüda. Mõnikord võttis ta oma lapse Tomi ja selle sõbra Andrese ka kaasa. Isa püüab kala, lapsed suplevad jões, ujuvad, sukelduvad ning võtavad päikest." Seejärel näitab õpetaja lastele pilte ja palub leida pildi, mis vastab tekstile. Vajadusel kordab õpetaja juttu ja keerab pildid samal ajal teistpidi. Siis esitab ta lastele küsimusi: "Kuhu isale meeldis suvel minna? Mis aastaajal isa kala püüdis? Kelle ta kalale kaasa võttis? Mis oli tema lapse nimi? Kuidas kutsuti lapse sõpra? Millega lapsed jõe ääres tegelesid?" Lapsed vaatavad pilte uuesti ning valivad nende seast tekstiga kokku sobiva pildi. Seejärel põhjendavad nad oma valikut ning jutustavad iseseisvalt, s.t pildi abita.

Joonis 83

ÜLESANNE "VIHM" 27

Vahendid: neli teemapilti. Kolme pildi süžeed ei vasta esitatava jutu sisule, kuid sisaldavad mõningaid sarnaseid episoodilisi elemente. Esimene pilt on kevadest. Lapsed ujutavad vees laevukesi. Teisel pildil on suvi. Lapsed mängivad metsalagendikul palli. Ka kolmandal pildil on suvi. Lapsed lähevad metsa, korvid käes. Neljandal pildil mängivad lapsed liivakastis (joonis 84).

Tegevuse käik. Pedagoog palub lastel juttu kuulata: "Lapsed mängisid suvel liivakastis. Ootamatult kerkis taevasse tume pilv. Lapsed hakkasid mänguasju kokku korjama. Äkki hakkas kõvasti sadama. Lapsed said märjaks. Nad jooksid koju. Seal panid nad endale teised riided selga. Kui päike välja tuli, hakkasid nad jälle liivakastis mängima." Pärast jutu kuulamist palub õpetaja valida jutu juurde sobiva pildi. Kui lapsed ei saa ülesandega hakkama, keerab õpetaja pildid tagurpidi ja palub veel kord juttu kuulata. Lapsed vaatavad uuesti pilte, leiavad sobiva ning põhjendavad oma valikut. Siis palutakse neil pilti kasutades veel kord jutt koostada.

Joonis 84

III peatükk

VERBAALNE MÕTLEMINE

Sihipärase ja süstemaatilise korrektsioonitöö tulemusena hakkab laps mõistma ajalisi ning põhjuse-tagajärje seoseid. Ta õpib arutlema, olulist teisejärgulisest eristama, esemeid eri põhimõtete järgi ühendama ning esemete eri tunnuseid üksteisest eristama, nägema ja mõistma eri nähtuste ning esemerühmade vaheliste piiride suhtelisust.

Verbaalse mõtlemise arengut toetavad järgmised tegevuste ajal rakendatavad metoodilised võtted: võrdlemine, üldistamine, vastandamine, analoogia leidmine, loodusnähtuste ning objektide vaheliste seoste kindlakstegemine, olemasolevate faktide rühmitamine ja süstematiseerimine ning arutelule toetuvate järelduste tegemine.

1. osa

Rühmitamisülesanded

Seda tüüpi ülesanded suunavad lapsi eristama olulist ebaolulisest ning ühendama esemeid ühte rühma teatud üldiste tunnuste järgi, eri põhimõtetest lähtuvalt.

Esemete ja esemepiltide rühmitamisel põhinevate mängude ja ülesannete eesmärgiks on kujundada laste oskust kasutada lihtsamate rühmitamisülesannete lahendamisel kaemuslikke mudeleid. (Näidist ja üldistavat sõna ei kasutata.)

MÄNG "JAOTA MÄNGUASJAD" 1

Vahendid: eri suurusega mänguasjad (igat kolm): nukud, kellukesed, vaasid, majad, kuused, jänesed, siilid, autod; kolm ühesugust karpi.

Tegevuse käik. Pedagoog näitab lastele mänguasju ning räägib: "Need asjad tuleb jaotada kolme karpi. Igasse karpi tuleb panna asjad, mis millegi poolest on sarnased. Mõelge, millised asjad te panete ühte karpi, millised teise ning millised kolmandasse karpi." Kui laps jaotab asju juhuslikult, püüab õpetaja teda aidata: "Missugused asjad on omavahel sarnased? Vali need välja (näiteks nukud)! Mille poolest need nukud erinevad? Jaota nad karpidesse!" Seejärel pakub õpetaja lapsele kellukesi ning palub jaotada need nii, nagu jaotati nukud: "Mõtle, millise kellukese sa kõige suuremale nukule annad!" Järgmised esemed rühmitab laps iseseisvalt ning üldistab rühmitamise põhimõtte. Õpetaja ütleb lapsele: "Räägi, missugused asjad sa panid esimesse karpi, millised teise ning millised kolmandasse karpi!" Kui vaja, siis teeb õpetaja üldistuse ise: "Ühes karbis on kõige väiksemad asjad, teises suuremad ning kolmandas kõige suuremad mänguasjad."

MÄNG "JAOTA PILDID" 2

Vahendid: esemepildid – liiklusvahendid, nõud, mööbel (igas rühmas on kaheksa pilti).

Tegevuse käik. Õpetaja näitab lastele pildikomplekti ning palub pildid nii jaotada, et iga rühma pildid üksteisega millegi poolest sarnaneksid. Kui ülesanne on lapsele raske, aitab õpetaja lapsel rühmitamisalust leida: "Otsi üles kõik pildid, millel on kujutatud toidunõusid. Aga nüüd vaatame, kus on mööbel," jne. Kui laps on kõik pildid rühmitanud, tuleb tal kindlasti aidata ka rühmitamisalus sõnastada: "Esimesse rühma panid sa kõik nõud, teises on mööbel ja kolmandas sõidukid."

MÄNG "RÜHMITA ASJAD" 3

Vahendid: kaheksa eri mänguasja ja eset, millest osa on valmistatud puidust, teine osa plastist: autod, püramiidid, seened, taldrikud, pärlid, kuubikud, majad ja kuused (iga eset on kaks); kaks ühesugust karpi.

Tegevuse käik. Õpetaja vaatab kõik mänguasjad ühekaupa lastega üle (mitte paaridena) ja räägib: "Need asjad tuleb jaotada kahte karpi. Jaotada tuleb nii, et karbis olevad mänguasjad oleksid millegi poolest ühtemoodi." Kui lapsed ei saa ülesandega hakkama, võtab õpetaja ühe paari esemeid – kuused –, seab need kõrvuti ja palub lastel neid võrrelda: "Mille poolest need kuused teineteisest erinevad?" Kui lapsed põhierinevust nimetada ei suuda, pöörab õpetaja laste tähelepanu materjalile, millest asjad on tehtud. Seejärel lahendavad lapsed ülesannet iseseisvalt edasi. Mängu lõpus tuleb rühmitamisalus verbaliseerida: "Ühes karbis on kõik puust tehtud mänguasjad, teises plastist valmistatud."

ÜLESANNE "JOONISTA PILT" 4

Vahendid: 24 pilti, millel on kujutatud kalu, linde ja loomi (igas rühmas on kaheksa pilti); kolm ümbrikku.

Tegevuse käik. Õpetaja pöördub laste poole: "Mul on keegi pildid segamini ajanud. Pildid tuleb panna kolme ümbrikku nii, et ühes ümbrikus oleksid millegi poolest sarnased pildid. Iga ümbriku peale tuleb joonistada pilt, et oleks selge, mis pildid selles ümbrikus on." Ülesande lahendamise käiku õpetaja ei sekku, isegi mitte sel juhul, kui laps täidab ülesande valesti. Kui laps on pildid jaotanud, pöördub õpetaja tema poole: "Räägi, millised pildid sa sellesse ümbrikusse panid! Miks just need pildid? Mille poolest need üksteisega sarnanevad?" jne. Kui laps ei oska ülesannet lahendada, esitab õpetaja talle näidise. Seejärel palub ta öelda sõna, mis käib kõikide selles ümbrikus olevate piltide kohta, ning joonistada ümbrikule sobiva pildi.

ÜLESANNE "PAARISPILDID" 5

Vahendid: kaheksa pildipaari, millel on kujutatud samu esemeid. Ühel paarilisel on pildil üks objekt, teisel aga mitu sarnast asja: üks kuubik – kolm kuubikut; üks kanapoeg – viis kanapoega; üks pliiats – kaks pliiatsit; üks õun – neli õuna; üks nukk – kolm nukku; üks lill – kaheksa lille; üks kirss – seitse kirssi; üks auto – kuus autot.

Tegevuse käik. Õpetaja näitab lastele kõiki neid pilte. Seejärel teeb ta ettepaneku jaotada pildid kahte rühma: "Jaota pildid nii, et mõlemas rühmas olevad pildid üksteisega millegi poolest sarnaneksid." Lapse tegevuse käiku õpetaja ei sekku. Kui laps on pildid jaotanud, esitab õpetaja talle järgmise küsimuse: "Millised pildid sa siia rühma paigutasid, aga millised teise?" Seejärel laseb ta lapsel tema rühmitamispõhimõtet selgitada. Kui ülesanne on lapsele liiga raske, palub õpetaja lapsel leida ühe pildipaari. Ta laseb pilte omavahel võrrelda ning leida, mille poolest need erinevad. Seejärel jaotab laps pildid uuesti, kuid nüüd teeb ta seda etteantud näidise järgi. Lõpuks räägib laps, miks ta just nii rühmitas.

Lauamängud

"VALI PUUDUV KAART" 6

1. Vahendid: ruudukujuline (15 x 15 cm) kartongist alus, mis on jaotatud neljaks võrdseks osaks (7,5 x 7,5 cm). Igale osale on joonistatud kujund. Ülemises reas on punane ja roheline kolmnurk. Alumises on punane ring, parempoolne ruut on tühi. Selle täitmiseks pakutakse lapsele valikuks järgmisi kujundikaarte: roheline kolmnurk, punane kolmnurk, roheline ring ja sinine ring (vt lisa 7).

2. Vahendid: kaartide komplekt (15 x 15 cm). Igale kaardile on joonistatud või kleebitud kolm pilti (7,5 x 7,5 cm). Neljanda pildi jaoks on jäetud tühi koht. Iga kaardi juurde kuulub veel neli pilti (igal mängijal ühesugused), mille seast laps peab tühja koha täitmiseks valima sobiva pildi. Kasutada võib ka mitmesuguste lotode pilte.

3. Vahendid: kaardi ülemises osas on kujutatud punase ja musta niidiga niidirullid. Alumises reas on punase kiviga sõrmus ja tühi koht. Valikuks on antud järgmised pildid: punase kiviga sõrmus, musta kiviga sõrmus, musta niidiga niidirull ning haamer.

4. Vahendid: kaardi ülemises osas on sinine ja kollane mantel. Alumises reas on sinine vihmavari ja tühi koht. Valikupildid: kollane mantel, sinine vihmavari, kollane vihmavari, liblikas.

5. Vahendid: kaardi ülemises osas on kujutatud roheline ja pruun kott. Alumises osas on roheline sisalik ja tühi ruut. Valikupildid: pruun kott, roheline sisalik, pruun sisalik, marjad.

6. Vahendid: kaardi ülemises osas on kollane kastekann ja kraan. Alumises osas on kraan ja tühi ruut. Valikupildid: valge kastekann, kollane kastekann, kollane kraan, kuusk (vt lisa 8).

7. Vahendid: kaardi ülemises osas on punane vaas ja punane ämber. Alumises osas on sinine ämber ja tühi koht. Valikupildid: punane ämber, punane vaas, sinine ämber, elevant.

Tegevuse käik. Pedagoog teeb lastele ettepaneku mängida piltide valimist. Kõigepealt näitab ta lastele, kuidas seda tehakse. Õpetaja võtab kaardi, millel on üks ruut täitmata, ning pildid, mille hulgast tuleb leida sobiv. Õpetaja abiga leitakse vajalik pilt (antud juhul rohelise ringi kujutisega) ning põhjendatakse valiku printsiipi: "Ülemises reas on kaks ühesugust kujundit: kaks kolmnurka. Need on aga eri värvi. Alumises reas on samuti sarnased kujundid: eri värvi ringid." Täidetud kaart jäetakse lastele näidiseks.

Nüüd jaotab õpetaja lastele uued kaardid, palub valida sinna juurde sobivad väikesed pildid ning paigutada need nii nagu näidiskaardil: ülemises reas on ühesugused, kuid eri värvi asjad ning alumises samuti ühesugused, kuid eri värvi objektid. Siis antakse igale lapsele esimese ülesande juurde kuuluv neljast pildist koosnev komplekt. Laps peab nende hulgast valima ühe pildi. Valikut tehes saab ta toetuda näidisele. Kui õige valiku tegemine on lapsele raske, juhib õpetaja tema tähelepanu veel kord näidisele ning sõnastab valiku põhimõtte.

Sõnamängud

"MIS ON ÜMMARGUNE, MIS ON OVAALNE?" 7

Tegevuse käik. Õpetaja palub lapsel nimetada võimalikult palju ümmargusi ja ovaalseid asju. Kui laps seda teha ei suuda, alustab õpetaja: "Mulle tuli meelde, et õun on ümmargune, aga muna on ovaalne. Sina jätka! Tuleta meelde, missuguse kujuga on ploom, missugune on karusmari! Õige, ploom on ovaalne, aga karusmari ümmargune." (Õpetaja aitab lapsel asju nimetada ning neid kuju järgi võrrelda: rõngas – kala; siil – pall; kirss – kirsileht; arbuus – melon; tammetõru – vaarikas; tomat – baklažaan; päevalill – seeme; suvikõrvits – õun). Kui laps satub raskustesse, võtab õpetaja kasutusele vastavad pildid ning rühmitab need koos lapsega kahte allrühma.

"LENDAB – EI LENDA" 8

Tegevuse käik. Õpetaja palub lastel kiiresti asju nimetada. Nimetada tuleb vastavalt õpetaja öeldud sõnadele "lendab" ja "ei lenda". Õpetaja ütleb: "Lendab!" Lapsed nimetavad: "Vares… lennuk… liblikas… sääsk… kärbes… rakett… tuvi" jne. Seejärel ütleb õpetaja: "Ei lenda." Lapsed nimetavad jällegi asju: "Jalgratas… karikakar… tass… koer… pliiats… kassipoeg" jne. Mäng jätkub, kuid sõnu "lendab" ja "ei lenda" ütleb keegi lastest, pedagoog nimetab koos lastega nõutud objekte. Mängu on sobiv mängida jalutuskäigu ajal.

"SÖÖDAV – MITTESÖÖDAV" 9

Mängitakse nagu eelmist mängu.

"ELUS – ELUTA" 10

Mängitakse samuti nagu mängu "Lendab – ei lenda".

"MIS ON ÜLEVAL, MIS ON ALL?" 11

Tegevuse käik. Õpetaja palub lastel mõelda ja nimetada asju, mis on ainult üleval. Kui vaja, ütleb ta esialgu lastele ette: "Vaatame kõik üles. Mis on meie kohal? Taevas. Kas see on all? Ei, taevas on alati üleval. Aga mis asjad on veel alati üleval? Kus asuvad pilved (tähed, päike, kuu)? Aga nüüd mõelge, mis asjad asuvad alati all! Vaadake maha! Kus rohi kasvab? Kus on rohi (taimed, veekogud, maa, liiv, kivid jne)?" Pärast sellist abi suudavad lapsed juba iseseisvalt neid looduslikke objekte nimetada, mis asuvad alati üleval, ja neid, mis on alati all.

"MIS ON MAGUS?" 12

Tegevuse käik. Õpetaja teeb lastele järgmise ettepaneku: "Kuulake tähelepanelikult! Ma nimetan teile asju, mis on magusad. Kui ma eksin, öelge "Stopp!"." Õpetaja nimetab: "Suhkur, sefiir, vaarikas, maasikas, sidrun." Lapsed kuulavad tähelepanelikult ja peatavad õpetaja siis, kui ta eksib. Seejärel nimetavad lapsed ise magusaid asju.

"VASTA KIIRESTI!" 13

Vahendid: pall.

Tegevuse käik. Õpetaja seisab koos lastega ringis ja hoiab palli käes. Ta selgitab lastele mängu reegleid: "Ma ütlen ühe värvuse ja viskan kellelegi palli. See, kes palli endale saab, peab ütlema asja, mis võib seda värvi olla. Pärast seda nimetab ta ise mingi värvuse ja viskab palli järgmisele mängijale. See laps püüab omakorda palli kinni, nimetab sobiva asja ja nimetab oma värvuse, jne." Näiteks ütleb õpetaja: "Roheline!", ootab veidi, andes lastele aega rohelist värvi asjade meeldetuletamiseks, ja viskab palli Henrile. "Rohi," vastab Henri ning jätkab: "Kollane!" Seejärel viskab ta palli järgmisele lapsele. Sama värvuse nimetust võib kasutada mitu korda, sest ühte värvi asju on palju.

Sarnast rühmitamise põhimõtet võib peale värvuste kasutada ka teiste tunnuste puhul. Näiteks ütleb õpetaja: "Puust!" ja viskab palli. "Laud," vastab laps ja püüab palli kinni. Seejärel ütleb ta: "Kivist." – "Maja," vastab järgmine laps ja ütleb omakorda: "Rauast!" jne. Järgmine kord võetakse tunnuseks esemete vorm. Õpetaja ütleb sõna "ümmargune" ja viskab palli kellelegi lastest. "Päike," vastab see ja nimetab uue vormi, näiteks "ruudukujuline", ning viskab palli edasi. Uus laps nimetab ruudukujulise eseme (aken, rätik, raamat) ning nimetab uue vormi. Ühte ja sama vormi võib kasutada mitu korda, sest sarnase kujuga objekte on palju. Kui mängu korratakse, võib raskusastet tõsta. Näiteks ei pea laps nimetama üht, vaid mitut objekti.

"MILLE POOLEST NAD SARNANEVAD?" 14

Tegevuse käik. Õpetaja palub lastel toas ringi vaadata ja leida kaks millegi poolest teineteisega sarnanevat asja. Õpetaja räägib: "Mina ütlen näiteks: päike – tibu. Mis te arvate, mille poolest need kaks asja on ühesugused? Õige! Nad on sama värvi. Aga nüüd veel kaks asja: veeklaas ja aken. Mille poolest need kaks asja ühtemoodi on? Aga nüüd ütleb igaüks teist oma kaks teineteisega sarnanevat asja."

Sõnamängud "Neljas liigne"

"OLE TÄHELEPANELIK!" 15

Tegevuse käik. Pedagoog pöördub laste poole: "Ma ütlen teile neli sõna. Üks neist ei sobi teistega kokku. Teie peate tähelepanelikult kuulama, selle "liigse" sõna leidma ja nimetama." Näiteks: matrjoška, kallur, tass, nukk; laud, diivan, lill, tool; karikakar, jänes, võilill, rukkilill; hobune, autobuss, tramm, troll; hunt, vares, koer, rebane; varblane, vares, tuvi, tibu; õun, kuusk, porgand, kurk. Iga kord, kui "liigne" sõna on leitud, palub õpetaja selgitada, miks see sõna teistega kokku ei sobi, s.t laps peab rühmitamisaluse nimetama.

"ARVA ÄRA, MISSUGUNE SÕNA EI SOBI!" 16

Tegevuse käik. Õpetaja selgitab, et see mäng sarnaneb eelmise mänguga. Erinevus seisneb selles, et nüüd tuleb sõnad natuke teistmoodi omavahel sobitada. Ta jätkab oma selgitust: "Mina ütlen teile sõnu. Teie mõtlete, millised kolm sõna on millegi poolest sarnased, aga üks ei ole. Sina nimetad selle "vale" sõna. Õpetaja nimetab sõnu: "Pall, sall, lill, muna. Mis sõna ei sobi teistega kokku?" Kui lapsed ei oska õiget sõna nimetada, aitab õpetaja sõnu häälikulise koostise järgi võrrelda. Seejärel esitab ta lastele järgmised sõnad: rebane, rong, kukk, raamat; maja, auto, meri, mesi jne.

"MÕTLE SÕNA!" 17

Tegevuse käik. Õpetaja teeb ettepaneku, et iga laps ütleks sõna, mis algab kindla häälikuga. "Praegu me uurime, millest sõnad koosnevad. Mina ütlen teile: sa-sa-sa – õues kõva sadu. Re-re-re – hiilib rebane. Esimene kord ma kordasin s-häälikut. Millist häälikut te teisel korral kõige rohkem kuulsite? Õige – te kuulsite r-häälikut. Nüüd mõelge teie sõna, milles on s-häälik. Esimese sõna ütlen mina: suhkur. Nüüd öelge teie sõnu, milles on s." Mängu korrates otsitakse sõnu, milles on r jt häälikud.

"KUULA TÄHELEPANELIKULT!" 18

Tegevuse käik. Õpetaja pöördub lapse poole: "Mina ütlen sõnu. Sina ütled, missugune sõna ei sobi ritta: reha, lill, ratas, rong; lumi, käsi, laps, leib." Kui ülesanne on lastele raske, kordab õpetaja sõnarida aeglaselt ja aitab lapsel leida sõnades oleva ühise hääliku. Kui mängu korratakse, kasutatakse neljanda liigse elemendina eri võimalusi.

2. osa

Järjestamisülesanded

Järgnevate ülesannete kaudu õpetatakse lapsi esemeid võrdlema, nende eri tunnuseid märkama ning esemeid teatud tunnuse alusel järjestama.

Ülesanded-jutukesed

"AITA PIKKUSE JÄRGI RITTA PANNA!" 1

Tegevuse käik. Õpetaja jutustab: "Annil oli sünnipäev. Talle kingiti matrjoška. Anni võttis nuku lahti ja leidis, et seal oli kokku viis nukku. Ta tahtis nad pikkuse järgi ritta panna, aga ei osanud. Räägi Annile, kuidas ta saab nukud pikkuse järgi õigesti ritta panna!" Kui ülesanne on lapsele raske, alustab õpetaja: "Kõigepealt tuleb võtta kõige suurem nukk ja panna see esimesele kohale. Milline nukk nüüd tuleks võtta?" Laps jätkab: "Teisele kohale paneme natuke väiksema nuku. Kolmandaks – keskele – paneme keskmise nuku. Neljandaks paneme veel väiksema ning viimaseks jääb kõige väiksem nukk." Kui laps on rääkinud, mille järgi ta asjad ritta pani, palutakse tal Annile rääkida, kuidas saab nukke veel teisiti reastada – alates kõige väiksemast ja lõpetades kõige suuremaga ("Millise nuku nüüd esimeseks paneme? Milline nukk tuleb teiseks panna?" jne). Kui laps ei saa jutustamisega hakkama, antakse talle viieosaline matrjoška ning lastakse nukud suuruse järgi reastada. Edasine tugi seisneb abistavate küsimuste esitamises – missugune nukk millisele kohale tuleks panna.

"MATRJOŠKAL ON SOOLALEIVAPIDU" 2

Tegevuse käik. Õpetaja jutustab lastele loo: "Matrjoškad kolisid uude majja elama. Iga nukk sai endale korteri. Kõige väiksema nuku korter on esimesel korrusel; teisel korrusel elab natukene suurem nukk; kolmandal korrusel veel suurem nukk (keskmine); neljandal elab veel suurem, ja viiendal, kõige viimasel korrusel, elab kõige suurem nukk. Neil oli kõigil oma korteri üle väga hea meel. Siis läksid nad parki jalutama. Kui nad õhtul koju jõudsid, olid nad unustanud, kes kus elas. Aita nukkudel oma korter üles leida! Räägi neile, kus nende korter asub!" Kui lapsed ei suuda ülesannet lahendada, abistab õpetaja neid küsimustega: "Kes elab esimesel korrusel? Kes elab teisel korrusel?" Vajadusel võib luua mängulise situatsiooni ning anda lastele isikliku praktilise kogemuse. Seejärel palutakse neil reaalse olukorra järgi jutustada, kus iga nukk elab. Lõpuks võib lasta kõige põhjal pildi joonistada ning siis juba selle järgi jutustada.

"LOOMADE KODUD" 3

Tegevuse käik. Õpetaja jutustab: "Loomaaias elas palju loomi: karu, hunt, rebane, jänes ja siil. Talveks ehitati neile igaühele suuruse järgi majakesed. Kõigepealt paigutati oma kohale esimene – kõige väiksem maja. Seejärel toodi kohale natuke suurem. Siis kolmas – veel suurem, ja neljas – veel natuke suurem. Viies maja ehitati kõige suurem. Jutusta, kes millises majakeses elama hakkab! Miks sa nii arvad?" Kui lapsed on raskustes, võib olukorra nendega läbi mängida, s.t need majad ehitada ja loomad neisse elama panna. Lõpuks lastakse lastel jutustada, kelle nad millisesse majja elama panid ja miks nad nii otsustasid.

Lauamängud

Nende mängudega õpetatakse lapsi esemepilte teatud tunnuse alusel reastama.

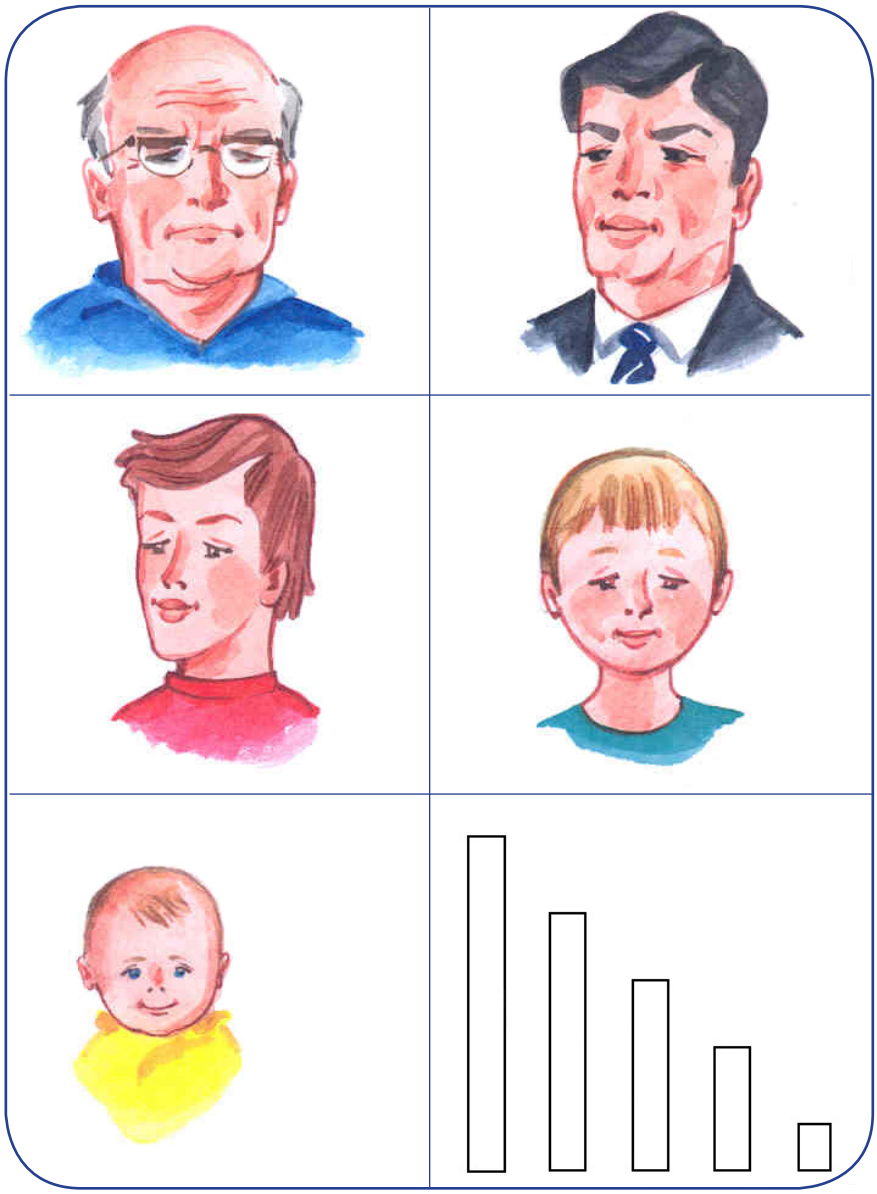
"KES ON VANEM?" 4

Vahendid: pildikomplekt, mille piltidel on kujutatud vanem mees, noorem mees, õpilane, koolieelik, imik. Pildi all on eri pikkusega ribad: kõige pikem kujutab vanemat meest, natuke lühem tähistab nooremat meest, veel lühem õpilast jne (joonis 85).

"MIS ON SOOJEM?" 5

Vahendid: pildikomplekt, kus on kujutatud riietusesemeid: talvemantel, jope, pikkade varrukatega paksem kleit, suvekleit, trikoo. Pildi all on vastava pikkusega ribad (joonis 86).

Riietusesemed tuleb sobitada vastava pikkusega ribaga.

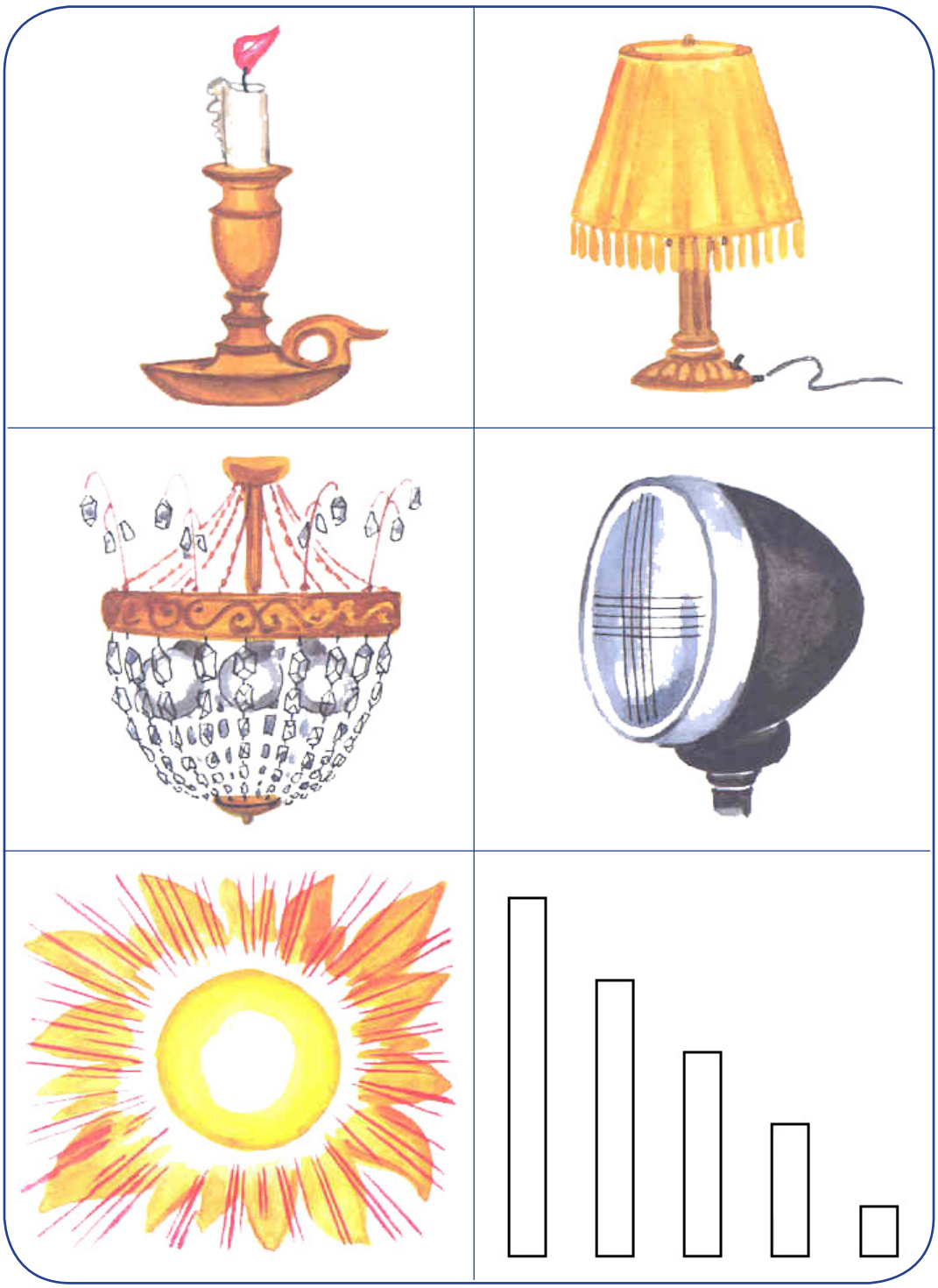


Joonis 85

Joonis 86

"MILLEL ON KÕIGE HELEDAM TULI?" 6

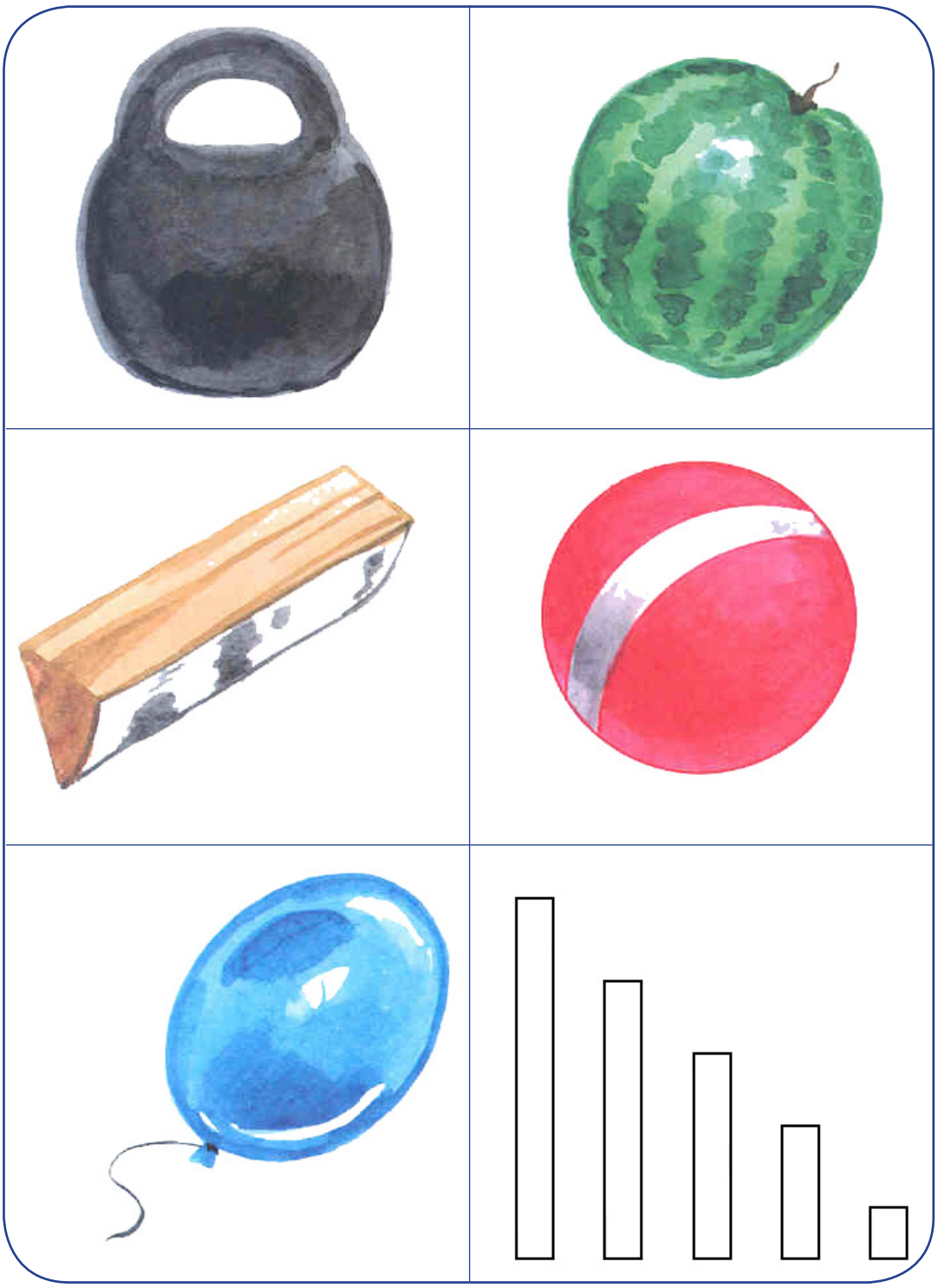
Vahendid: piltidel on järgmised valgusallikad: küünal, laualamp, laelamp, prožektor, päike. Pildi all on vastava pikkusega ribad (joonis 87), mis tuleb sobitada valgusallikaga.



Joonis 87

"MIS ON RASKEM?" 7

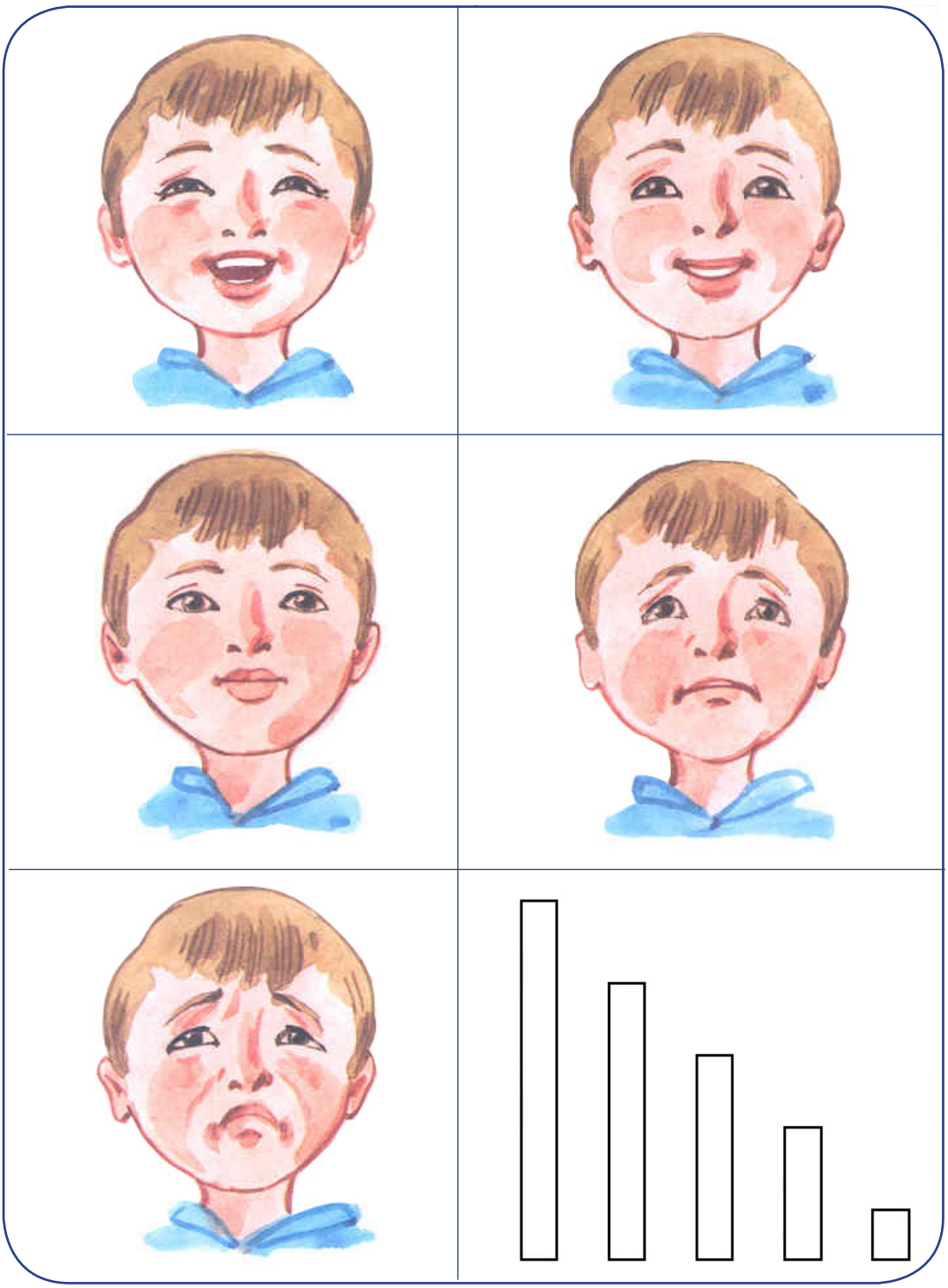
Vahendid: pildid, millel on kujutatud järgmisi asju: sangpomm, arbuus, puuhalg, pall, õhupall. Pildi all on ribad, mis tuleb sobitada esemetega raskuse järgi (joonis 88).



Joonis 88

"KES ON LÕBUSAM?" 8

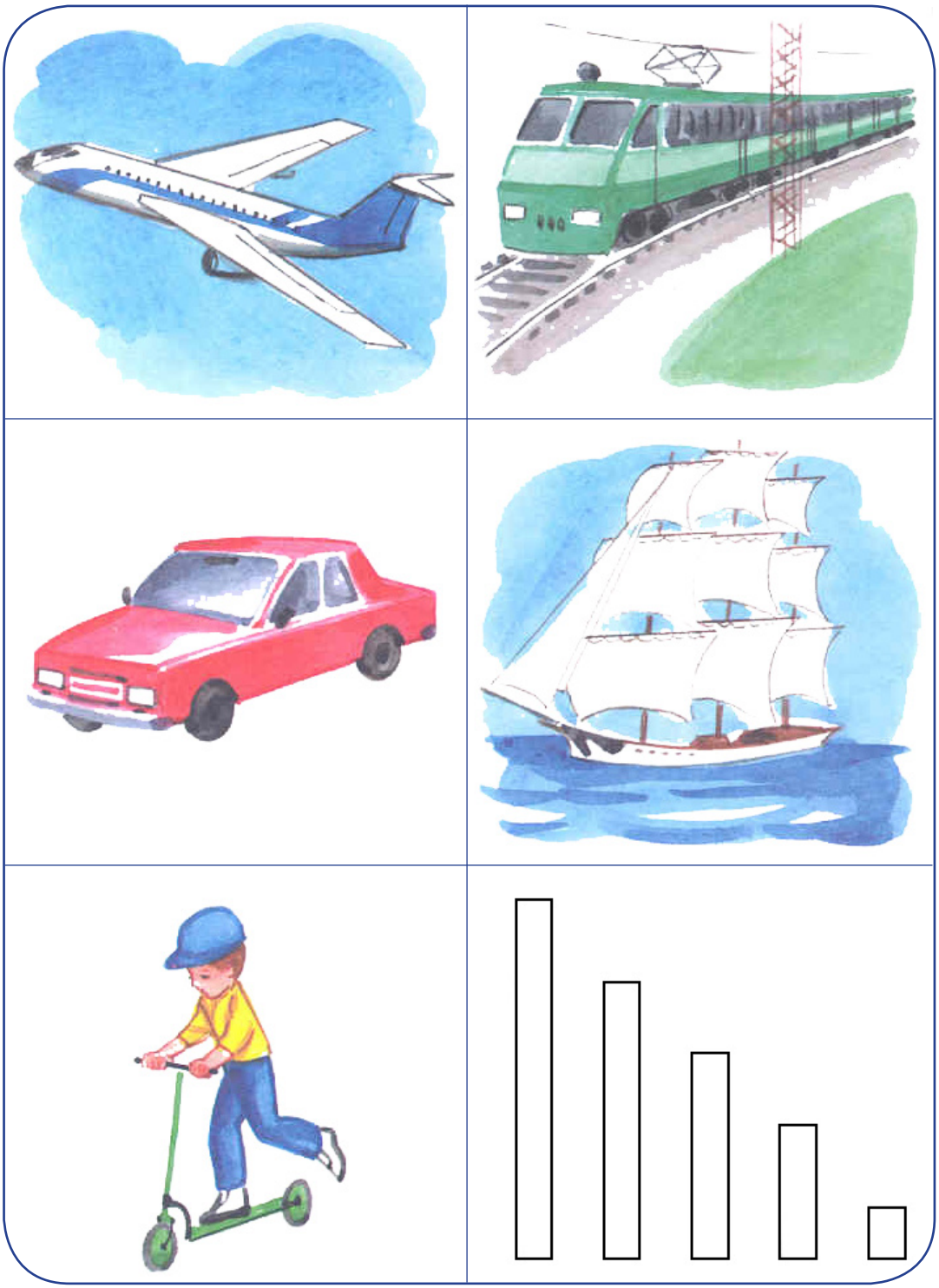
Vahendid: pildikomplekt, millest igaühel on kujutatud ühte ja sama inimest, kuid erineva näoilmega – lõbusast kurvani. Pildi all on ribad, mis tuleb järjestada näoilme muutumise järjekorras (joonis 89).



Joonis 89

"MIS ON KIIREM?" 9

Vahendid: sõidukite pildid – lennuk, rong, sõiduauto, laev, poiss tõukerattaga. Pildi all on kahaneva pikkusega ribad, mis tuleb sobitada sõidukite kiiruse järgi (joonis 90).

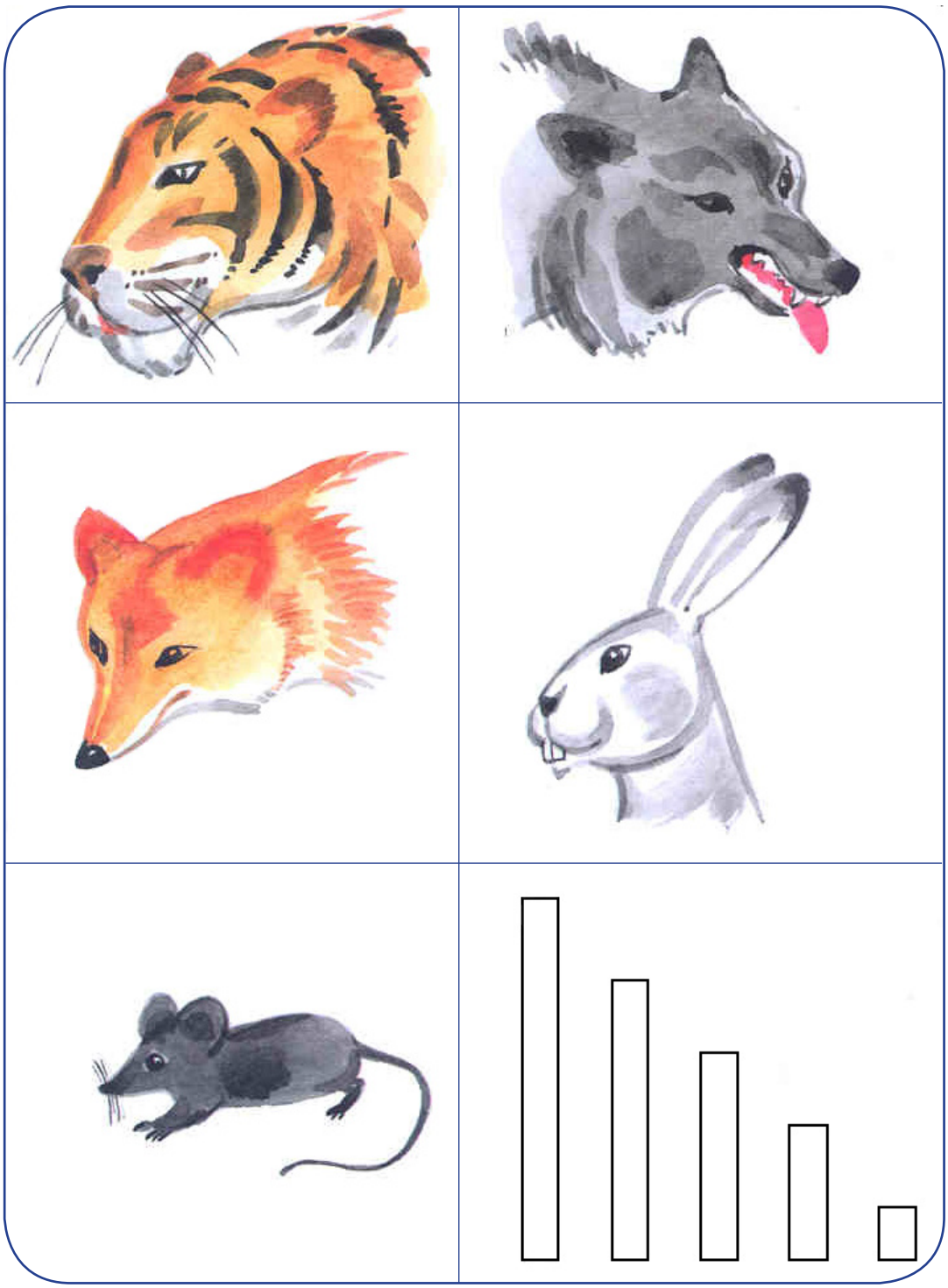


Joonis 90

"KES ON TUGEVAM?" 10

Vahendid: loomapildid – tiiger, hunt, rebane, jänes, hiir. Pildi all on järjest lühenevad ribad (joonis 91).

Tegevuse käik. Õpetaja jagab laste vahel pildid nii, et iga mängija saab ühe pildi. Seejärel palub ta need pildid reastada – esimeseks tuleb panna kujutatutest kõige tugevam, siis veidi nõrgem jne. Igaüks valib oma pildi kõrvale sobiva pikkusega riba. Kõige lõpuks peavad lapsed ütlema, mille järgi nad pildid reastasid, s.t esitama reastamise põhimõtte.



Joonis 91

3. osa

Hulgakujutluste arendamine

ÜLESANDED

1. Õues jalutas neli last. Pooled olid poisid, teine pool tüdrukud. Mitu poissi jalutas õues?

Kui ülesanne on lastele liiga raske, antakse neile võimalus kasutada arvutamispulki: "Võta neli pulka! Nüüd eralda neist pooled pulgad! Mitu pulka eraldasid? Mitu poissi õues oli?"

2. Laual taldriku peal oli viis õuna. Tuppa tuli viis tüdrukut ja igaüks võttis ühe õuna. Mitu õuna jäi taldrikule?

Raskuste korral võib appi võtta kas sõrmed või arvutuspulgad.

3. Karbis oli viis pliiatsit. Kaks olid sinised, ülejäänud punased. Mitu punast pliiatsit oli karbis?

4. Aasal oli viis jänest. Siis hakkas tuul puhuma ja jänesed jooksid laiali. Aasale jäi ainult üks jänes. Mitu jänest jooksis ära?

5. Tüdrukul oli kuus õhupalli. Tüdruk mängis pallidega ja lõpuks jäi tal ainult üks pall terveks. Mitu palli läks katki?

6. Tiigil ujus kuus parti. Pooled neist läksid veest välja kaldale. Mitu parti jäi tiigile ujuma?

7. Mari sünnipäevale tuli viis sõpra. Mari jõi koos sõpradega teed. Mitu tassi oli laual?

8. Kuuse all kasvasid seened. Pärast vihma oli neid poole rohkem kui enne. Nüüd kasvas kuuse all neli seent. Mitu seent oli kuuse all enne vihma?

9. Kaks tüdrukut läksid metsa seenele. Kumbki võttis kaasa kaks korvi. Lapsed korjasid korvid seeni täis. Mitu korvitäit seeni tüdrukud koju tõid?

10. Aia taga olid linnud. Paistis ainult neli jalga. Mitu lindu oli aia taga?

MÕISTATUSED

1. Trepil kutsikas lesib,
karv päikesest soe.
Veel üks kutsikas
tema juurde poeb.
(Mitu kutsikat on trepil?)

2. Kõnnib mööda metsa siil,
lõunasöögiks koju viib
kaks kaseseent, ühe haavariisika
korvi sisse veeretab.
(Mitu seent on siili korvis?)

3. Pliiats on Matsil
ja pliiats on Atsil.
Mitu pliiatsit on kokku,
kahel poisil ühtekokku?

4. Üksik vana elevant,
kurvalt ripub tema lont.
Külla ruttab tema poeg,
sina londid kokku loe!
(Mitu elevanti on nüüd koos?)

5. Jõe ääres põõsa all
oli kodu põrnikal:
ema, isa, tütar, poeg –
sina pere kokku loe!

6. Kaks vallatut koerapoega
õues kargavad meeletu moega.
Kolm karvast kutsikat veel
on hüpates õue poole teel.
Mitu võrukaela hoos
õuel ringi tormab koos?

7. Joonistasin kassi maja:
kolm akent ja trepiga uks.
Kõrgele üles veel akent on vaja,
et päikest täis oleks kogu maja.
Sina, sõber, arva ära,
mitu akent kassi majal!

8. Mutt metsas ringi jalutas,
kaht seent ta nägi tamme all
ning ühte veidi kaugemal –
just vana männi juure all.
Kes vastama nüüd valmis on –
mitu seent mutil korvis on?

9. Tuppa tuli Piret,
tema järel Siret.
Lõpuks tuli Ingi –
mitu last on ringis?

10. Kaks jänest maja juures kükitas
ning rõõmsalt laulu lõõritas.
Üks jänes hüppas minema
ja teine vaatas järele.
Sina mõtle ja siis ütle:
mitu jänest maja kõrval
praegu kikitab veel kõrva?

4. osa

Põhjuse-tagajärje seoste mõistmine

MÄNG "ARVA ÄRA, KAS UJUB VÕI UPUB!" 1

Tegevuse käik. Lapsel palutakse mõistatada, millised asjad ujuvad, millised aga upuvad. Õpetaja nimetab asju paarilistena: puupulk – nael; puidust joonlaud – metallist joonlaud; puidust kuul – metallist kuul; puunööp – metallnööp; puulaev – metallist laev; puust rõngas – metallrõngas jne. Kui ülesanne on raske, korraldab õpetaja samade asjadega praktilise katse. Laps leiab mänguks vajalikud esemed ning vanni veega. Õpetaja selgitab lapsele: "Need asjad, mis ujuvad, pane ühte karpi. Asjad, mis upuvad, pane teise karpi." Esemed antakse lapsele juhuslikus järjekorras, s.t mitte paaridena. Mängu lõpus palutakse lapsel teha kokkuvõte, millised asjad ujuvad, millised upuvad. Samuti peab laps põhjendama, miks see nii on.

Jutukesed-mõistatused

"PALL KUKKUS MAHA" 2

"Teele pani palli kuubiku peale ja läks jalutama. Kass tõukas kuubikut ja pall kukkus maha. Teele tuli tagasi ja nägi, et pall on põrandal. Miks kukkus pall maha?"

Kui ülesanne valmistab lastele raskusi, tuleb olukord läbi mängida. Nii saab laps palli kukkumise põhjuse ise kindlaks määrata. Seejärel antakse talle võimalus veel kord jutukest kuulata ning esitatakse peamine küsimus: "Miks pall maha kukkus?"

"MIKS PALL ÄRA VEERES?" 3

"Kasparil oli kaks palli: üks punane, teine sinine. Kaspar asetas punase palli lauakesele, aga sinise palli mängumäekese peale. Ta nägi, et üks pall veeres ära. Arva sina, kumb pall ära veeres! Miks?"

"MIS ÖÖSEL JUHTUS?" 4

"Õpetaja astus hommikul akna juurde ja ütles: "Vaadake, lapsed, aknast välja! Ümberringi on kõik valge: maa, majade katused, puud. Mis te arvate, mis öösel juhtus?" Mida lapsed õpetajale vastasid?"

"JUTT VÄIKESEST OLIVERIST" 5

"Väike Oliver vaatas aknast välja ja ütles: "Ema, õues enam ei saja. Kas ma võin õue minna?" Ema vaatas ka aknast välja ja ütles: "Jah, Oliver, sa võid jalutama minna. Aga õues on väga tugev tuul. Arvatavasti hakkab varsti sadama. Pane, pojake, jope selga ja saapad jalga." Kuidas ema teadis, et õues on tugev tuul?"

"ÕPPEKÄIK" 6

"Lapsed tulid õppekäigult. Neil olid kaasas suured kollaste ja erepunaste lehtede kimbud ning korvid seeni täis. Külm vihm oli nad peaaegu läbi leotanud. "Ongi sügis käes," ütles Kadri. Mille järgi Kadri otsustas, et kätte on jõudnud sügis?"

"SAABUS TALV" 7

"Pühapäeval enne õue minekut vaatas Katrin aknast välja ning ütles: "Ema, kus mu kelk on? Õues on juba päris talv." Mille järgi Katrin otsustas, et talv on saabunud?"

"EI SAANUD ENAM SUUSATADA" 8

"Kaks sõpra – Kaido ja Martin – võtsid suusad ja läksid metsa. Päike säras. Ojad vulisesid. Siin-seal võis juba esimesi rohuliblesid märgata. Kui poisid metsa jõudsid, selgus, et suusatada enam ei saa. Miks poisid ei saanud enam suusatada?"

"LUMEPALL" 9

"Oli talv. Sadas pehmet lund. Lapsed läksid õue ja hakkasid seal lumepalle tegema. Ingmar tegi lumepalli ja peitis selle jope taskusse. Pärast jalutuskäiku ja lõunasööki läks Ingmar riideruumi ning hakkas taskust palli otsima, aga seda polnud kusagil. Taskust nirises vaid vett. Kuhu lumepall kadus?"

"VIHMANE ILM" 10

"Merle jalutas õues. Seejärel jooksis ta koju. Ema avas ukse ja hüüatas oma last nähes: "Oi, kui kõvasti on sadama hakanud!" Ema polnud aknast õue vaadanud. Kuidas ta aru sai, et õues kõvasti sadas?"

"MIKS?" 11

"Eile õhtul sadas lund. See sulas aga kohe ära. Me jalutasime õues ning lumi oli meie jalgade all nagu puder. Aga täna, kui ma lasteaeda läksin, olid tänavad väga libedad. Kõik inimesed kõndisid ülimalt ettevaatlikult. Miks tänavad libedaks läksid? Miks muutus märg lumi jääks? Mida tuleks teha, et jää libe ei oleks?"

Mõistatused

1. Ilus valge tekike
   langes alla maale.
   Ei ole kootud, ei ole õmmeldud,
   on taevast alla kukkunud. (lumi)
2. Pole lind,
   aga tal on tiivad.
   Pole mesilane,
   aga lendab lillede kohal. (liblikas)

3. Akna kohal ripub
jäine pulgake.
Tilkuma kui hakkab,
käes on kevade. (jääpurikas)
4. Roheline mehike
hüppab oksalt rohule.
Rohult kõrrele siis kargab.
Kes see on? Mis sina arvad? (rohutirts)
5. Valge kivi,
aga vees sulab. (suhkur)
6. Oleks nagu lind,
aga pesa ei punu.
Oskab lennata,
aga laulda ei oska.
Kui läheb lendama,
kaasa reisijad võtab ta. (lennuk)
7. Aknal tiigike,
klaasist kaldad.
Tiigis kalake
püüdjat ei karda. (akvaarium)
8. Plastmassist pilveke,
pilvekesel sangake.
Pilvekesest vihma sajab
peenrale, kus vett on vaja. (kastekann)
9. Otsisin neid igalt poolt.
Metsast nüüd nad koju toon.
Praen neid suure mõnuga
kartuli ja sibulaga. (seened)
10. Voolab, aga pole vesi.
Valge, aga pole lumi. (piim)

5. osa

Pildi varjatud mõttest ning huumorist arusaamine

Piltide võrdlemine ning nähtu üle arutlemine

MÄNG "MIDA KUNSTNIK SEGI AJAS" 1

Vahendid: kaks teemapilti, millel on kujutatud järgmisi situatsioone: esimesel pildil paistab ere päike, ümberringi on kõik roheline, lilled õitsevad, tüdruk hüppab hüppenööriga; teisel pildil on looduslikud objektid samad, kuid tüdruku asemel on poiss, kellel on kasukas seljas ja kes veeretab lumepalli (joonis 92 a ja 92 b).

Tegevuse käik. Õpetaja näitab lapsele esialgu esimest pilti, seejärel asetab selle kõrvale teise pildi ning palub neid võrrelda. Seejärel esitab ta küsimuse: "Mida on kunstnik siin segi ajanud? Ta on joonistanud midagi nii, nagu tegelikult kunagi olla ei saa. Miks ei saa?" Kui lapsele on ülesanne raske, aitab õpetaja teda järgmiste küsimustega: "Millist aastaaega on kunstnik esimesel pildil kujutanud? Aga mis aastaaeg on teisel pildil? Kas nii saab olla? Miks ei saa?"

Joonis 92 a

Joonis 92 b

MÄNG "AITA POISSI" 2

Vahendid: kaks teemapilti. Esimesel pildil juhib tuuker lennukit. Teisel pildil istub tankis meremees. Piltide all seisab lõbusa näoga poiss, kellel on käes värvid ja pintsel (vt lisa 9).

Tegevuse käik. Laps vaatab pilte ühekaupa. Talle esitatakse järgmised küsimused: "Mis sa arvad, mida poiss valesti joonistas?" Kui laps ei oska vastata, esitatakse talle täpsustavaid küsimusi: "Kes istub lennukis? Kes tuleb lennukisse joonistada? Kes juhib tanki? Aga kus tuuker oma tööd teeb? Kus töötab meremees? Aga nüüd räägi sellele poisile, mida ta peaks teisiti joonistama."

Sõnamängud

MÄNG "KAS NII VÕIB OLLA?" 3

Tegevuse käik. Laps peab suutma kuuldud situatsiooni ette kujutada ning seejärel otsustada, kas sellist olukorda võib elus ette tulla või pole see võimalik. Olukorrad on järgmised: "Koer jalutab katusel. Kas nii saab olla?" ("Koer istub kuudi ees", "Kass on ketis", "Kanapojad ujuvad akvaariumis", "Kass püüab hiiri", "Hiired püüavad kassi", "Traktor künnab põldu", "Traktor lendab taevas", "Poiss ujub mööda lund", "Koer näub puu all" jne.)

MÄNG "VASTUPIDI" 4

Vahendid: pall.

Tegevuse käik. Õpetaja kutsub lapsed ringi ja selgitab neile mängu reegleid: "Mina ütlen sõna, aga teie ütlete vastupidise tähendusega sõna. Kes sõna ära arvab, sirutab käed välja ja ma viskan talle palli. Kui ta on palli kinni püüdnud, ütleb ta oma sõna ja viskab palli mulle tagasi." Õpetaja alustab: "Üles." Laps vastab: "Alla." (Edasi – tagasi, kaugel – lähedal, kuum – külm, kiiresti – aeglaselt, kinni siduma – lahti harutama, saabuma – lahkuma, kinni pakkima – lahti harutama, märjaks tegema – kuivatama, kuduma – harutama, kinni keerama – lahti keerama, avama – sulgema, üles tõusma – langema.) Kui tekib raskusi, võivad lapsed sõnu koos öelda.

MÄNG "LÕPETA LAUSE" 5

Tegevuse käik. Õpetaja ütleb lastele lause alguse, lapsed täiendavad seda nii, et lause saab loogilise lõpu. Näiteks: "Ma panin selga sooja kasuka, selleks et..." Lapsed jätkavad: "... mitte külmetuda ...minna jalutama ... soe oleks." Õpetajal on veel lause algusi ette valmistatud. Näiteks: "Me süütasime tule, sellepärast et..."; "Lapsed panid kübarad pähe, sest..."; "Me kastsime lilli, sellepärast et..."; "Marile toodi täna kingitus, sest..." jne.

MÄNG "KES TEAB ROHKEM?" 6

Vahendid: veeklaas, pulk, pink, nöör, ehitusmängu komplekt.

Tegevuse käik. Õpetaja istub koos lastega ringis toolidel ja räägib: "Mul on klaas. Kes ütleb, kuidas ja milleks seda saab kasutada?" Lapsed vastavad: "Sellest saab teed juua, sellega saab lilli kasta, väikseid taimi kinni katta, selle sisse saab pliiatseid panna." Seejärel näitab õpetaja veel mitmesuguseid asju ja lapsed meenutavad, milleks neid vaja on ja kuidas neid kasutatakse.

MÄNG "MÕTLE LAUSE!" 7

Vahendid: kivi.

Tegevuse käik. Õpetaja istub koos lastega ringis. Ta selgitab neile mängu reegleid: "Täna hakkame lauseid välja mõtlema. Mina ütlen sõna, teie mõtlete selle sõnaga lause. Näiteks ütlen ma sõna "lähedal" ja annan Sandrile kivi. Sander võtab kivi oma kätte ja vastab: "Ma elan lasteaia lähedal." Seejärel ütleb ta oma sõna ja ulatab kivi naabrile. Niimoodi liigub kivi mööda ringi ühe mängija käest teise mängija kätte." Kui laps satub raskustesse, aitab õpetaja teda.

MÄNG "VALI SÕNA!" 8

Tegevuse käik. Pedagoog teeb ettepaneku sõnu tähenduse järgi valida. Ta pakub välja järgmised küsimused: "Mida saab õmmelda?" (kleiti, seelikut, kostüümi, kasukat, särki, rahvariideid jne). "Mida saab nõeluda?" (sokke, kindaid, kampsunit, salli). "Mida saab kinni siduda?" (nööri, paela, salli, linti). "Mida saab ehitada?" (maja, silda, teed, treppi, garaaži, torni) jne.

"ÄRA EKSI!" 9

Vahendid: kivi.

Tegevuse käik. Pedagoog vestleb lastega ja kinnistab samal ajal ööpäeva osade nimetusi. Lapsed meenutavad, mida nad teevad hommikul, päeval, õhtul ja öösel. Seejärel teeb õpetaja ettepaneku mängida: "Mina ütlen sõna, mis tähistab ööpäeva osa, aga teie tuletate meelde, mida te sel ajal teete. Näiteks ütlen ma sõna "hommik". Mida teie mulle vastate?" Lapsed vastavad: "Ärkame, teretame, sööme, peseme hambaid, kammime, läheme lasteaeda." Õpetaja jätkab: "Vastab see laps, kelle kätte ma annan kivi. Kui ta on vastanud, peab ta kivi edasi andma. Kui ta ei tea vastust, peab ta kiviga vastu lauda koputama ja seejärel edasi andma." Õpetaja nimetab ööpäeva eri osi, lapsed vastavad. Sama mängu võib mängida ka teisiti. Õpetaja nimetab laste tegevusi, lapsed vastavad ühe sõnaga: päeval, hommikul, öösel, õhtul. Näiteks ütleb õpetaja: "Söön hommikust…" ja annab kivi mängijale. See vastab kiiresti: "Hommikul."

MÄNG "OLE TÄHELEPANELIK" 10

Tegevuse käik. Õpetaja räägib: "Ma jutustan teile ühe loo. Kui ma jutustamise ajal vait jään, võite teie minu lausele lisada kaks sõna: "mina ka". Need sõnad ütlete ainult siis, kui need lausesse sobivad. Kui need lausesse ei sobi, ei ole vaja midagi öelda. Kes eksib, peab panti andma. Õpetaja alustab: "Lähen mina ükskord jõe äärde." Lapsed jätkavad: "Mina ka." Edasi: "Korjan lilli ja marju." – "Mina ka." "Mööda teed tuleb mulle vastu kanaema poegadega. Nad nokivad teri." Lapsed vaikivad. "Nad jalutavad rohelisel aasal." – "Mina ka." "Äkki lendab sinna kull." Lapsed on vait. "Kanapojad ja nende ema ehmuvad." Lapsed vaikivad. "Nad põgenevad ära." – "Mina ka." Kui keegi ei oska õigel ajal öelda "mina ka", ajab see lapsed naerma, aga eksinud laps peab panti andma. Kui lapsed mõistavad mängu reegleid hästi, siis võivad nad ise hakata lühikesi jutukesi välja mõtlema ning mängujuhi rolli täitma.

ÜLESANNE "KES MÄRKAB ROHKEM VÄLJAMÕELDIST?" 11

Vahendid: igal lapsel on üks komplekt mängunuppe.

Tegevuse käik. Õpetaja teatab lastele, et ta räägib neile ühe ulmejutu – loo, milles on palju sellist, mida tegelikult olla ei saa. Lapsed peavad selle asja, mida tegelikult olemas ei ole, meelde jätma ja selle mängunupuga tähistama.

Õpetaja esitab lastele K. Tšukovski luuletuse "Segadus". Selles leidub palju väljamõeldud kohti. Õpetaja palub neid märgata, meelde jätta ning iga kuuldud väljamõeldise kohta lauale nupu panna. Alguses loeb õpetaja luuletusest ühe osa. Ta teeb seda aeglaselt, emotsionaalselt ning väljamõeldud kohti rõhutades.

Kõnelesid väikesed kassid:
"Meil küll näuguda ei passi!
Põrsa moodi tuiates,
parem käime ruiates!"

Samas tuli pardikari
jooksuga:
"Me ei taha prääksuda,
vaid konna moodi krooksuda!"[1]

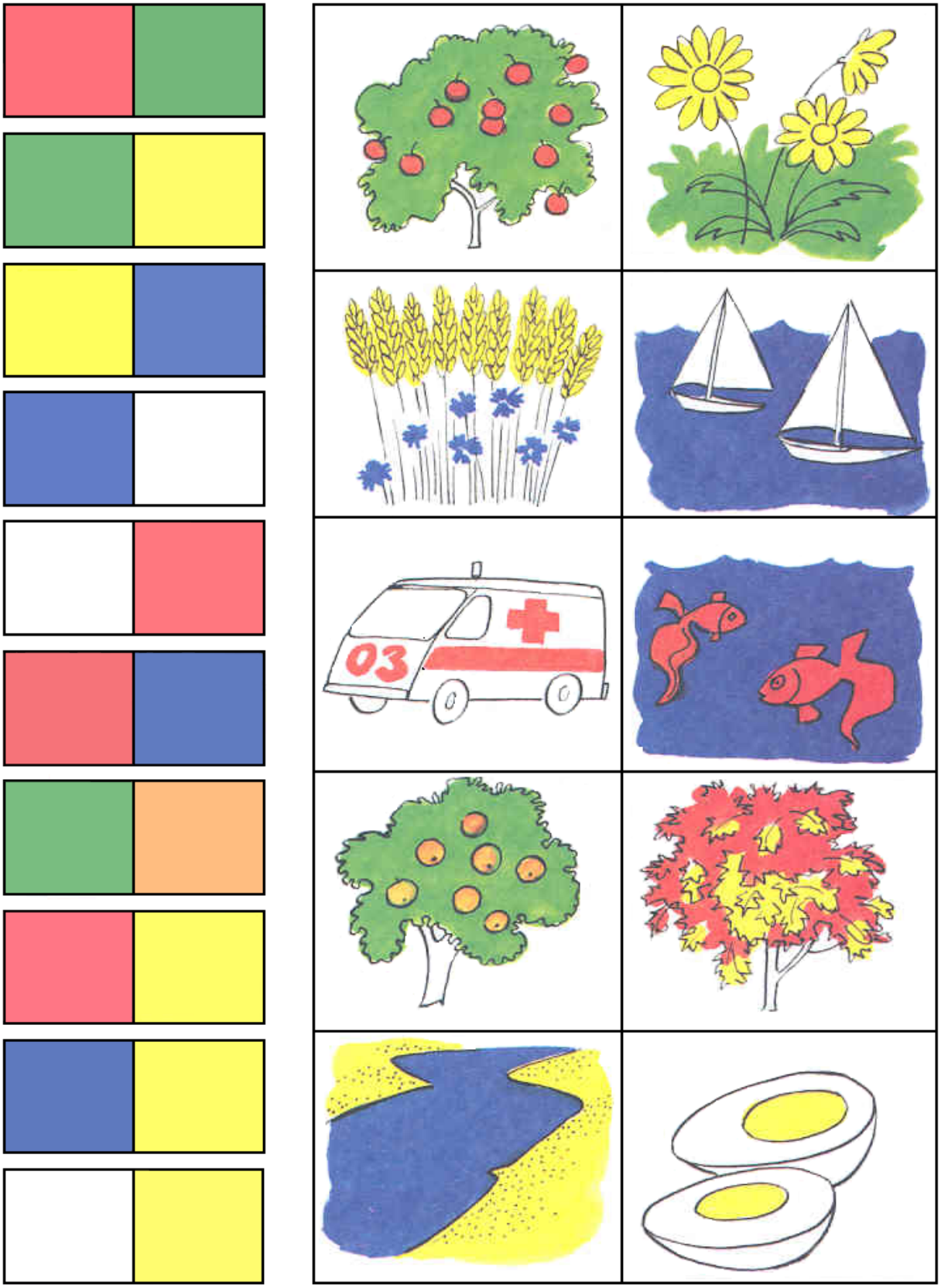
Pärast luuletuse esitamist uurib õpetaja lastelt, miks on selle luuletuse pealkiri "Segadus". Seejärel palub ta lapsi, kes on enda ette nuppe asetanud, väljamõeldud kohti nimetada. Edasi loeb õpetaja luuletusest järgmise osa. Kuna taoline mäng nõuab lastelt suurt vaimset pingutust, jälgib õpetaja hoolega, et lapsed ära ei väsiks. Mängu lõpus tuleks kindlasti kiita neid lapsi, kes kõige enam suutsid märgata väljamõeldud kohti ning neid ka lahti mõtestada.

Edaspidi võiks kasutada teistsuguseid väljamõeldisi. Hästi sobib selleks K. Tšukovski luuletus "Rõõm".

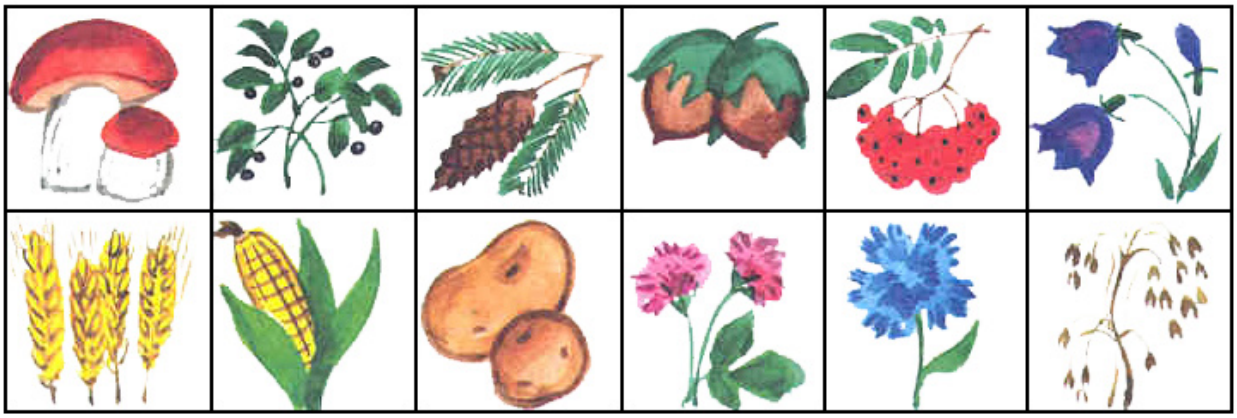
[1] Tšukovski, K. Segadus // Imepuu. Tallinn, Eesti Raamat, 1979. Lk 13–18.

LISAD

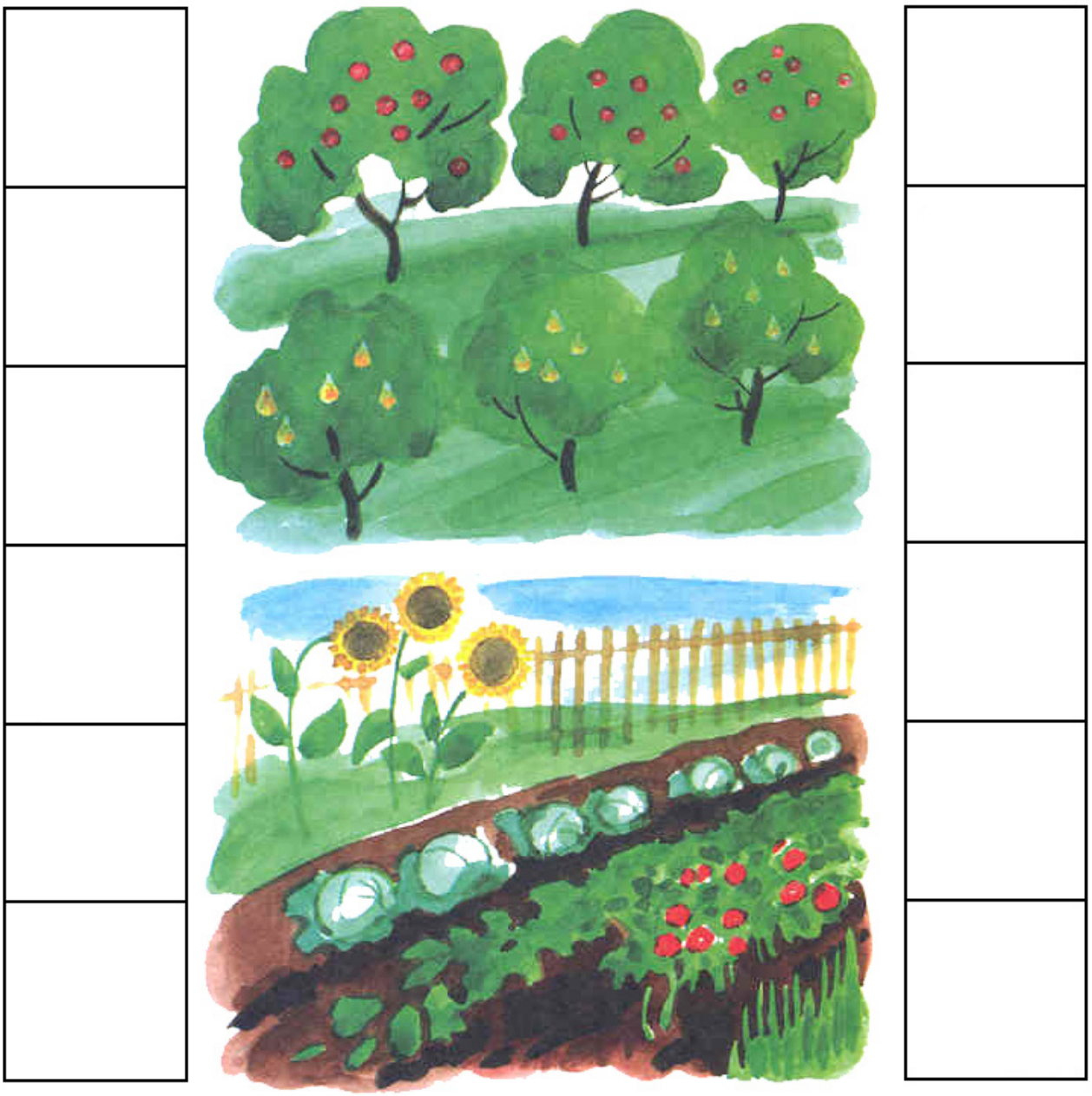
LISA 1

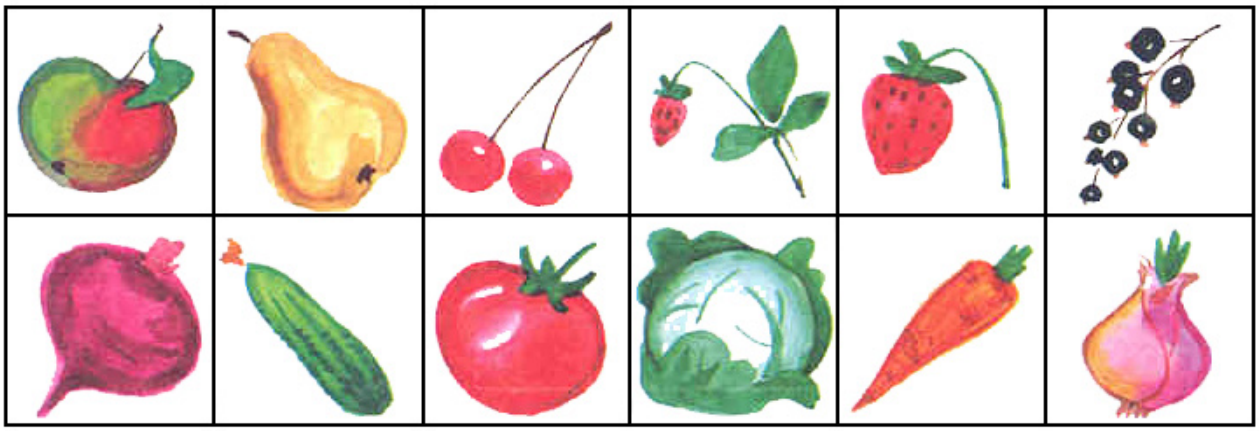


LISA 2

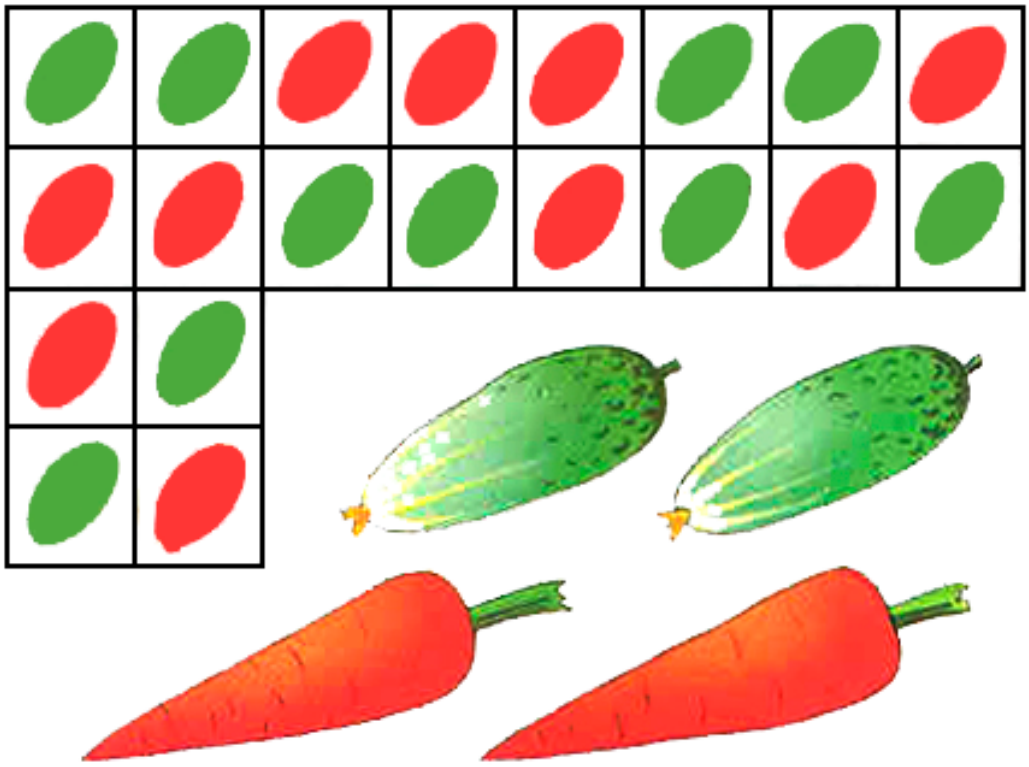


LISA 3

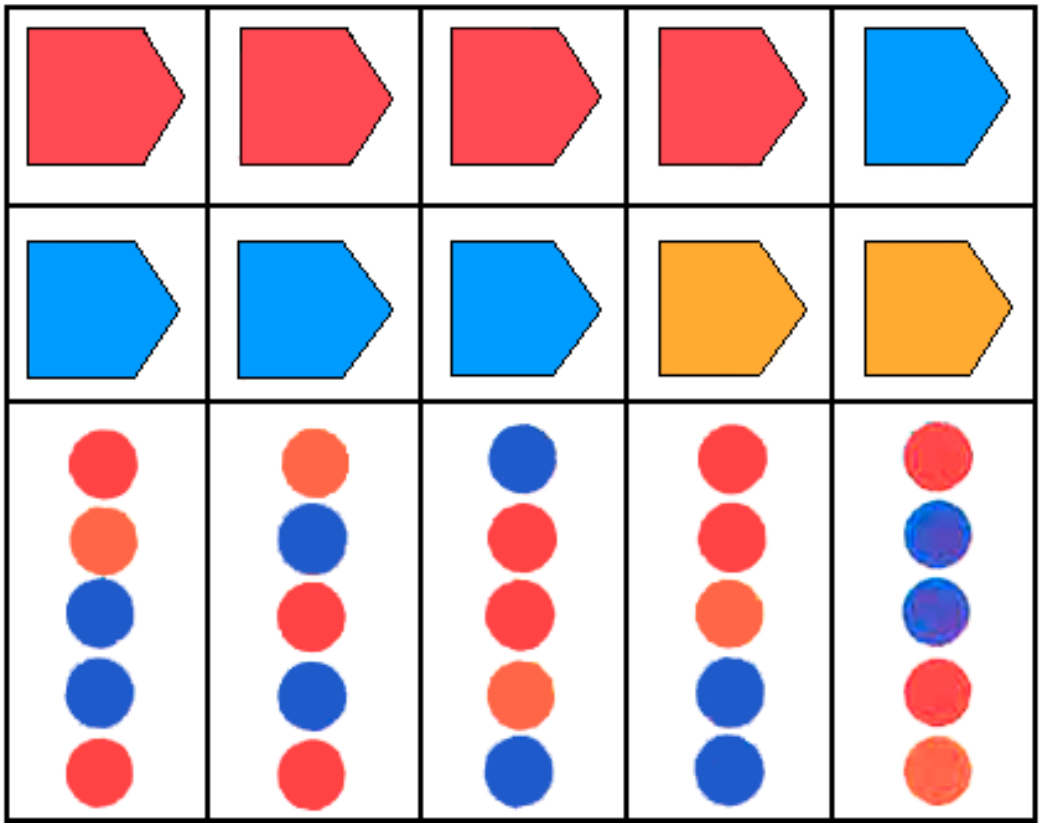




LISA 4



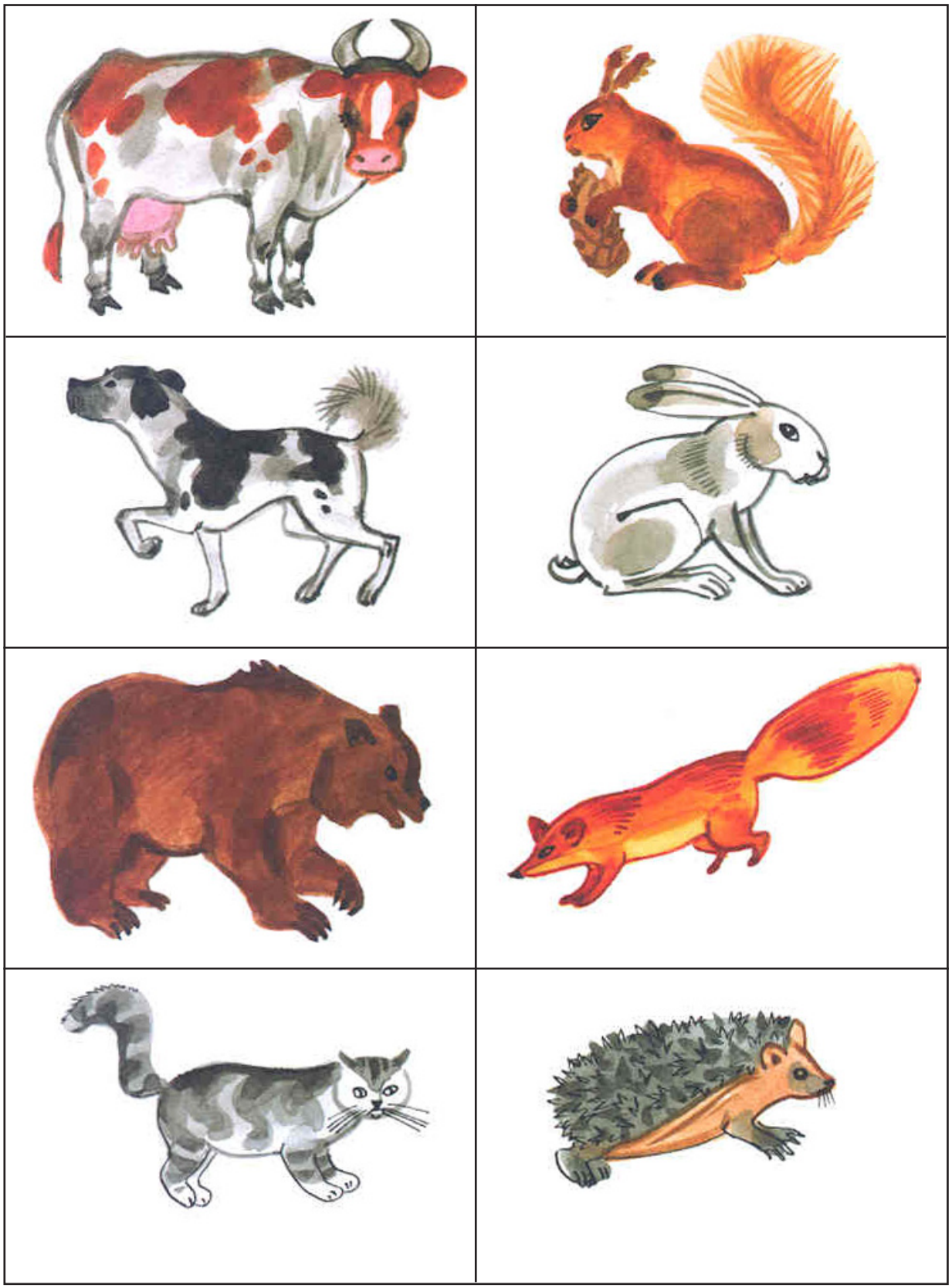
LISA 5



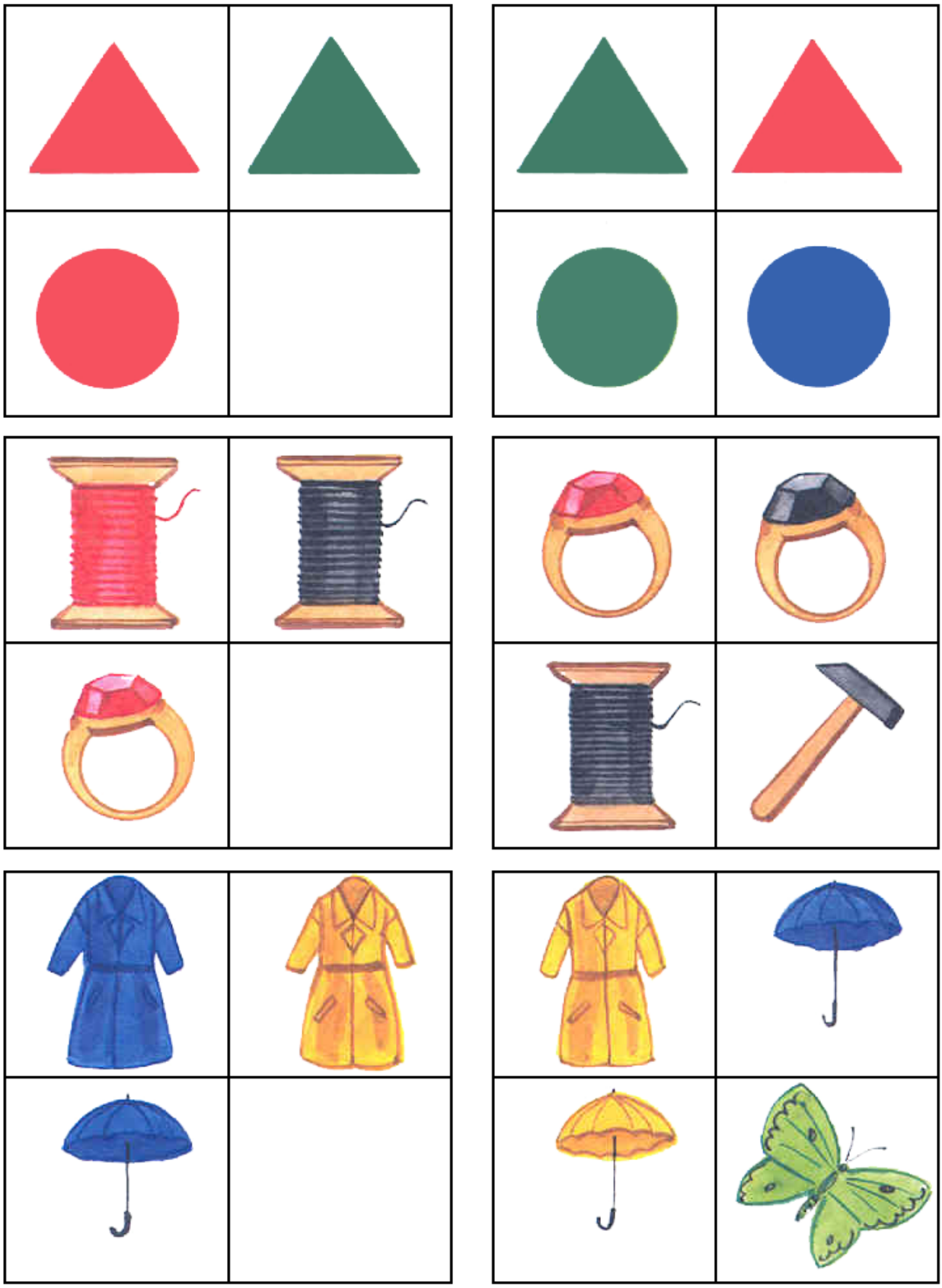
LISA 6 A

LISA 6 B

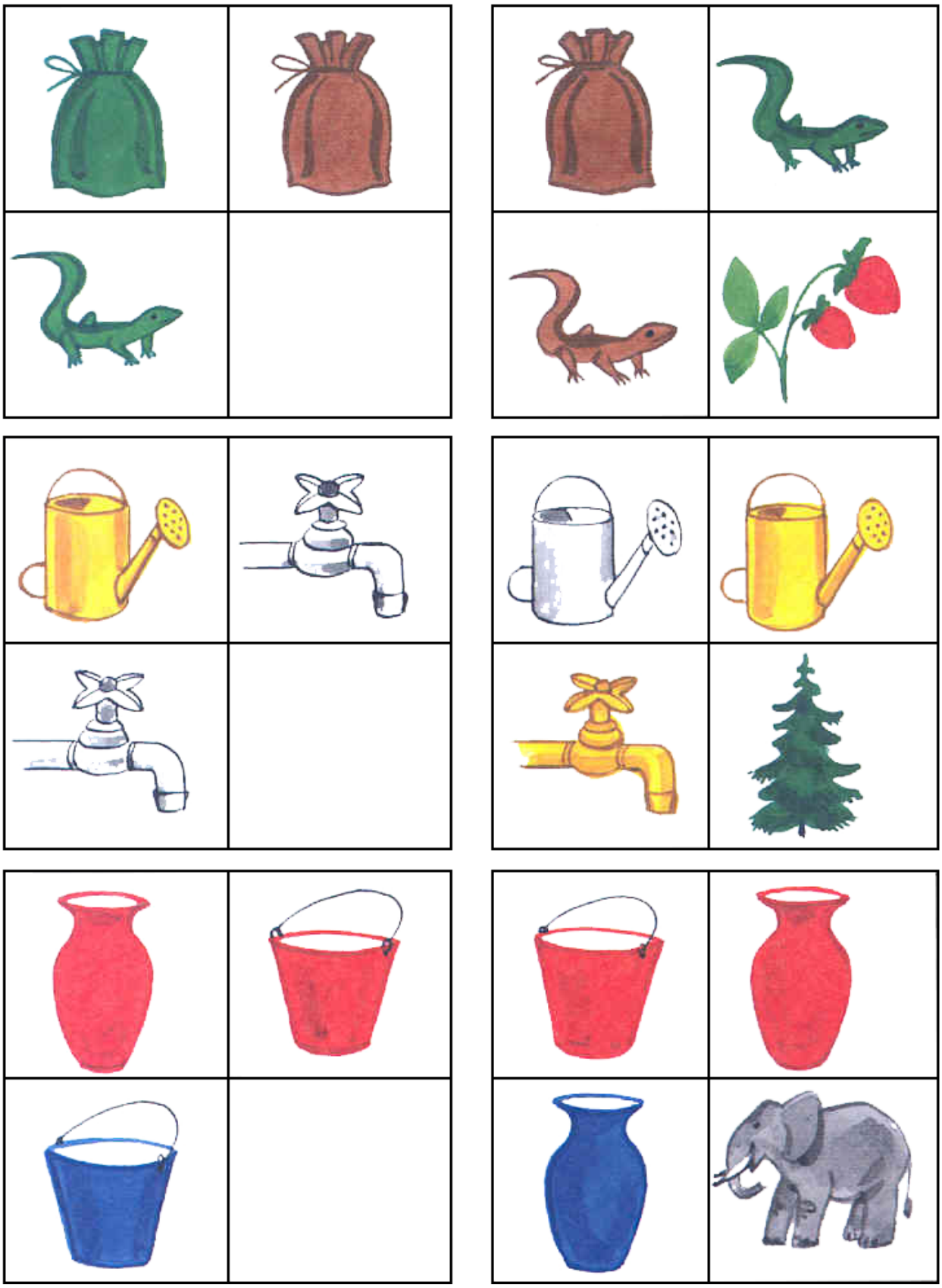
LISA 6 C



LISA 7



LISA 8



LISA 9

KOKKUVÕTE

Arenguliste erivajadustega laste mõttetegevuse arendamiseks koostatud kogumik sisaldab ülesandeid, mis tagavad kaemusliku ja verbaalse mõtlemise vormide vaheliste seoste kujunemise.

Selleks et laps saaks edaspidi koolis edukalt hakkama, peab tal olema kujunenud arvestatav kaemusliku-praktilise ja kaemusliku-kujundilise mõtlemise tase. Kujutluste tekkeks luuakse eeldused esialgu kaemusliku-praktilise, seejärel kaemusliku-kujundilise mõtlemise kaudu. Tänu nendele kujutlustele suudab laps sõnale toetudes ainult mõtteliselt teatud olukorda ette kujutada. Tuleb rõhutada, et paljude õppeainete omandamine koolis eeldabki lapselt õpetaja sõnade järgi olukorra ettekujutamist.

Probleemsete laste õpetamise käigus saadud kogemused annavad tunnistust, et valitud tee toob kaasa olulised positiivsed nihked nende laste mõttetegevuse, isiksuse ja sotsialiseerumise arengus.

SOOVITATAV KIRJANDUS

1. Бондаренко А. К. Дидактические игры в детском саду. – М., 1985.
2. Будницкая И. И., Катаева А. А. Ребенок идет в школу. – М., 1985.
3. Зак А. З. Развитие интеллектуальных способностей у детей 6–7 лет. – М., 1996.
4. Катаева А. А., Стребелева Е. А. Дошкольная олигофренопедагогика – М., 1998.
5. Колесникова Е. В. Развитие математического мышления у детей 5–7 лет. – М., 1998.
6. Слово и образ в решении познавательных задач дошкольниками / Под ред. Л. А. Венгера. – М., 1996.
7. Цикото Г. В. Понимание устного рассказа умственно отсталыми детьми дошкольного возраста и коррекционная работа над ним / В сб. Психологические вопросы коррекционной работы во вспомогательной школе / Под ред. Т. Н. Головиной, Ж. И. Шиф. – АПН СССР НИИ дефектологии, 1978.