

Keelelist arengut toetavad FREPY mängud

Reili Argus

Luksemburgi keelepäev 2015

Taustaks

Grammatika omandamisest

- On rikka ja vaese vormimoodustusega keeli.
- Mida rikkam vormimoodustus, seda varem hakkab laps sellele tähelepanu pöörama ja seda omandama:

türgi > soome > leedu > vene > saksa > hollandi > prantsuse

vanuses 1;1, 1;2

2;0

Eesti keeles on vormimoodustus kohe n-ö kohal

Eesti laste varased sõnad on peale nimetava ka sageli osastavas või sisseütlevas käändes:

kommi!, saia!, seda leiba!, õue, vanni jne.

Kõik olulisemad vormid on eesti lapsel tavaliselt kolmeaastaselt omandatud.



Vahel ei lähe aga grammatika omandamine päris ladusalt

Ainsus või mitmus: on leitud, et lastel on raskem valida õiget arvuvormi, kui nimisõna on objekti positsioonis.

Kergem: *Poisid/poiss joodavad/joodab hobust*

Raskem: *Poiss joodab hobuseid/hobust*

Lõpetatud/lõpetamata tegevus: keeltes, kus tegevuse lõpetatus ei ole täielikult grammatiline kategooria, on lastel ka veel koolieas raske vahet teha lõpetatud ja lõpetamata tegevusel.

Poiss ehitas silda või *Poiss ehitas silla*



Kohasuhted: lastel on rohkem raskusi staatiliste ja vähem dünaamiliste kohasuhetega.

Kergem: *Poiss läheb **majja**.*

Raskem: *Poiss on **majas**.*

Eesti keeles kõige raskem miskipärast: *Poiss tuli **majast välja**.*

Nimisõna ja omadussõna ühildumine: eesti keeles ühilduvad nimi- ja omadussõna lõpud käändes ja arvus, kuid mitmuslikud vormid tunduvad lastele keele omandamise juures üksjagu peavalu valmistavat:

*sinise-**d** palli-**d** või sinine pall*



Veel tausta

Normaalne ja mahajäänud keeleomandamine

Kõik eelloetletud grammatikavaldkonnad omandavad normaalse keelelise arenguga lapsed suhteliselt hilja, keelelise mahajäämusega lapsed aga on nende valdkondadega eriti hädas.

Umbkaudu on keeleomandamisprobleemidega lapsi 7%. Kui need lapsed õigel ajal tähelepanu ei saa, on neil hiljem õpiraskusi.



Mängude loomise algatus

Koostöö leedu, sloveenia, itaalia ja saksa keeleteadlaste ja praktikutega

Abiks olid:

algkooli-, eelkooli- ja lasteaiaõpetajad

logopeedid ja eripedagoogid



Frepy mängud

Eesmärk on eelkõige aidata keelt paremini omandada alakõne ja hilise kõnearenguga lastel, kuid mängud sobivad ka normikohase kõnearenguga lastele.

Arendavad hääldusoskust, sõnavara ja grammatika valdkonna oskusi, hiljem lisandusid lugemis- ja jutustamisoskust arendavad mängud.

Mõeldud 4-8-aastastele lastele, mängimiseks nii üksi kui ka koos täiskasvanuga.

Abimaterjal lasteaia-, eelkooli- või algklasside õpetajaile ning logopeedidele



Frepy mängud on
kõigile veebis vabalt
saadaval:

[http://www.frepy.eu/
part_ee.html](http://www.frepy.eu/part_ee.html)

Kokku 24 mängu, mis
on koondatud Frepy
planeedile.



Tagasiside ja hindamine

- Viietähekeseline hindamisskaala, laps saab tagasisidet, kuidas tal läheb.
- Kolm rohelist tähekest – laps on võitnud.
- Kolm eksimist (punast tähekest) – mäng on läbi.
- Mõlemal juhul jääb lapse otsustada, kas ta lõpetab mängu või mängib veel.
- Eri mängudes erinev hulk võimalikke vastuseid.
- Jutustamismängudes vajab laps teistest mängudest enam täiskasvanu abi.



Juhendamisest

Laps võib vajada lisajuhendamist:

- meelde tuletada, et kuulaks juhiseid hoolikalt,
- võib segadusse ajada, et mõnes mängus tuleb vastuse kinnitamiseks millelgi klõpsata, teises aga lohistada.

Vastavalt kõnearenduse eesmärkidele võib lapsel paluda veel:

- nimetada pildil olevaid objekte või tegevusi;
- jagada sõnu silpideks;
- korrata kuulnud sõnu või lauseid;
- mõelda ise piltide või animatsioonide põhjal lugusid välja.



Mängude liigid

- Kategoriseerimisoskust ja sõnavara arendavad mängud
- Grammatikat arendavad mängud
- Lugemisoskust arendavad mängud
- Jutustamisoskust arendavad mängud

Arvestatud on koolieelse asutuse riikliku õppekava teemadega ning proovitud on toetada väärtuskasvatust.

Sõnavara ja kategoriseerimis- oskust arendavad mängud

SÖÖDAV JA
MITTESÖÖDAV
KAUPLUS
RONGIMÄNG
KAEVANDUS



KES MIDA TEEB?

Söödav ja mittesöödav



TOIT



MITTESÖÖDAVAD ASJAD



Kauplus



Rongimäng



Kaevandus



MESILANE



LIBLIKAS



USS



KÄRBES



Grammatikat arendavad mängud

VÄRVI!

ÜKS VÕI MITU?

REISIJAD

LÕBUSAD KORVID

PILDID SEINAL

AARDEJAHT

JAH VÕI EI?



Lõbusad korvid



Ühel pildil
kujutatakse
lõpetatud, teisel
kestvat tegevust
ning laps peab
valima,
missugune
tegusõnavorm
mis pildi kohta
käib.

Värvi!



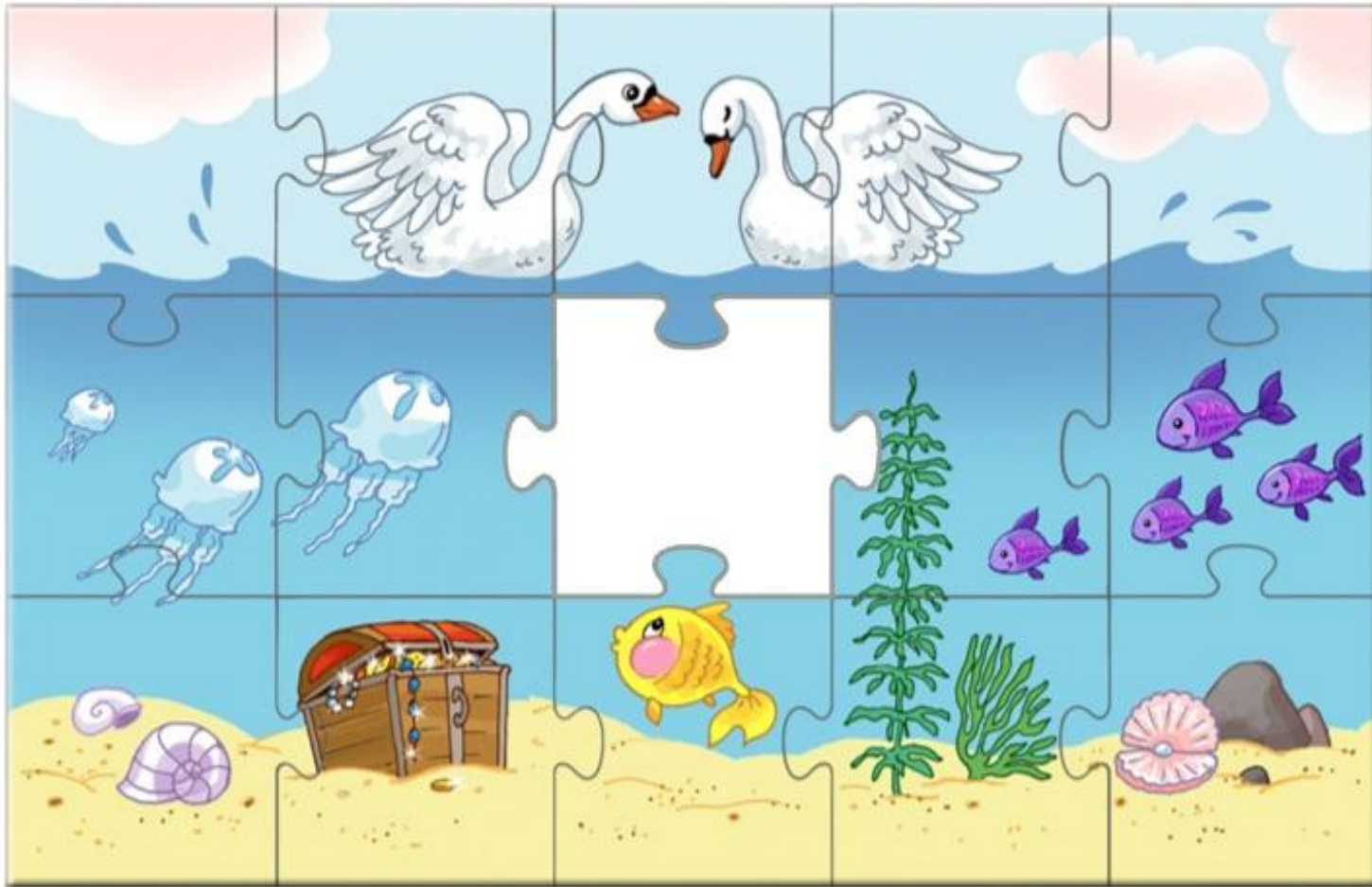
PRUUNID SISALIKUD.



Üks või mitu?



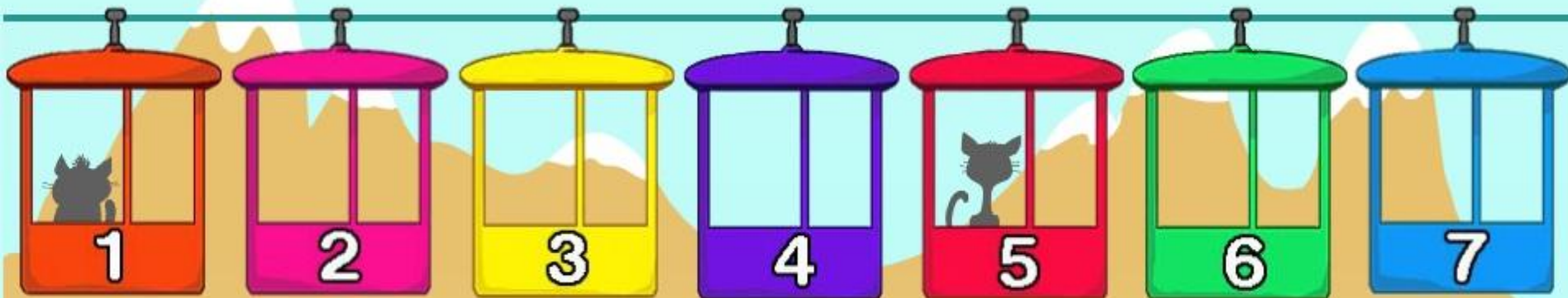
KALA PUHUB MULLE.



Reisijad



Kuuendas vagunis sõidab Sass.



SASS



JULIUS



KURRI



Aardejaht

Vaata linnupessa.



Jutustamismängud

JAH VÕI EI?
LÕBUS SEIKLUS
LÕBUSAD LOOD



Lõbus seiklus



Lõbusad lood



Lugemismängud

PILVEKESED

PUDI-PADI PUDER

PUDI-PADI SUPP

KALASABA

PÕRNIKAMÄNG

LAEVAMÄNG

MIINIMÄNG

HERNEHIRMUTIS

HERNETONT

SOO



Pilvekesed



KALLIS



KALLIS

KALLUR

KALA

KAAR

KAMA

Kalasaba

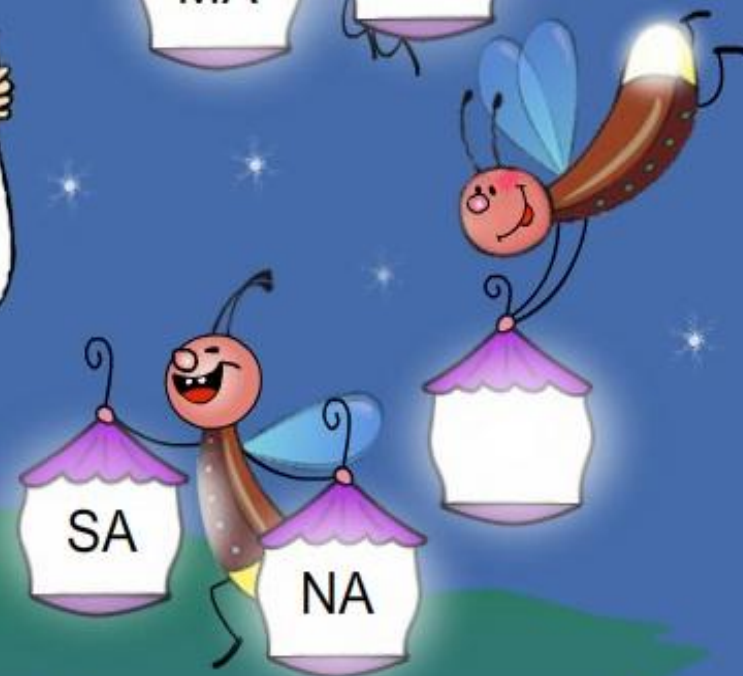
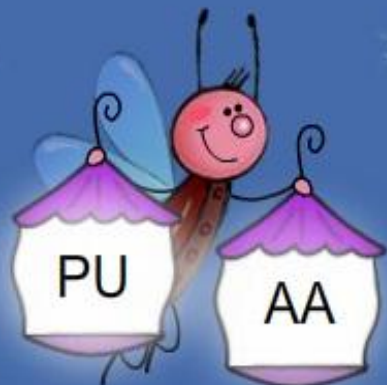


TE

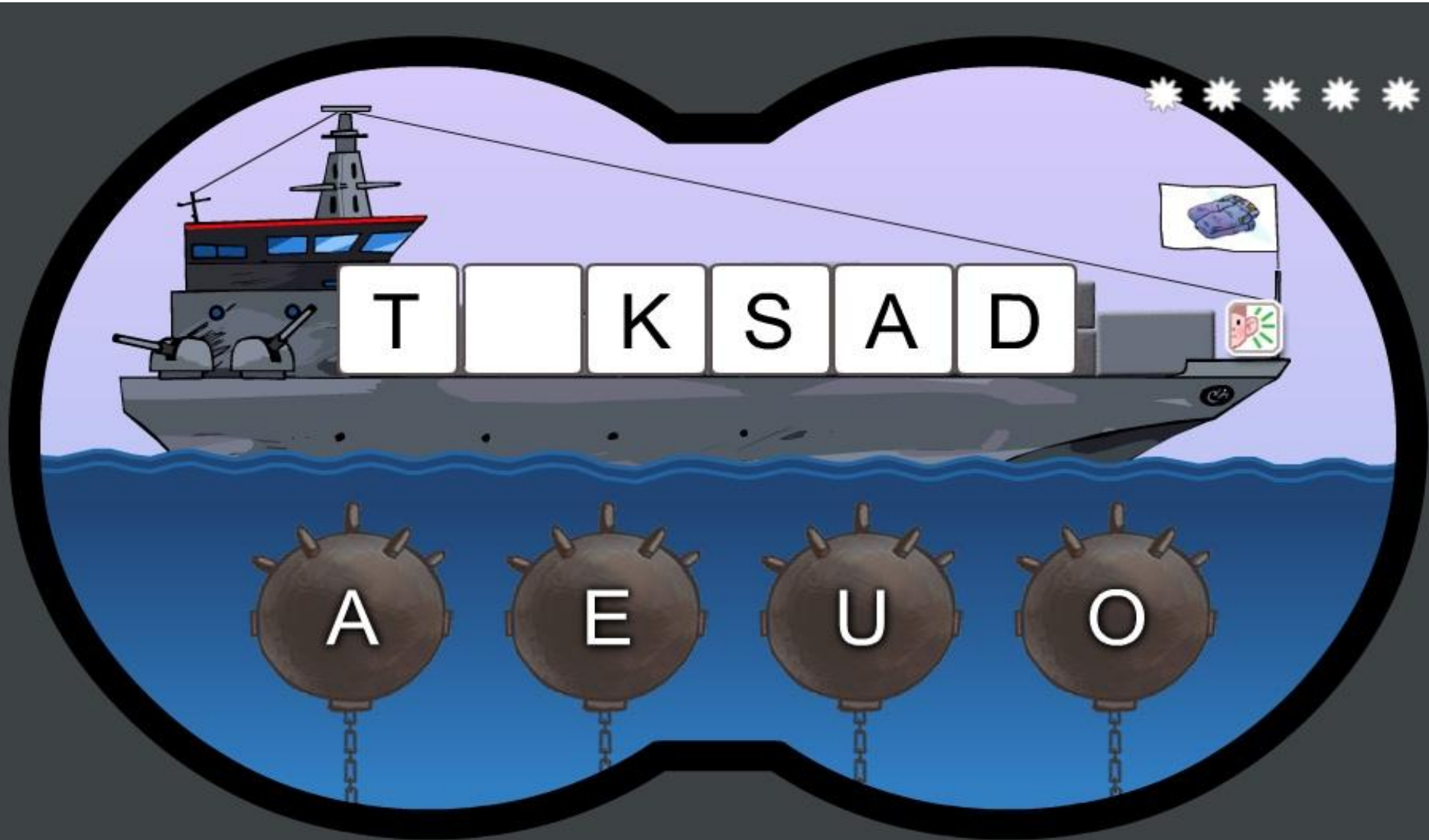


Pörnrikamäng

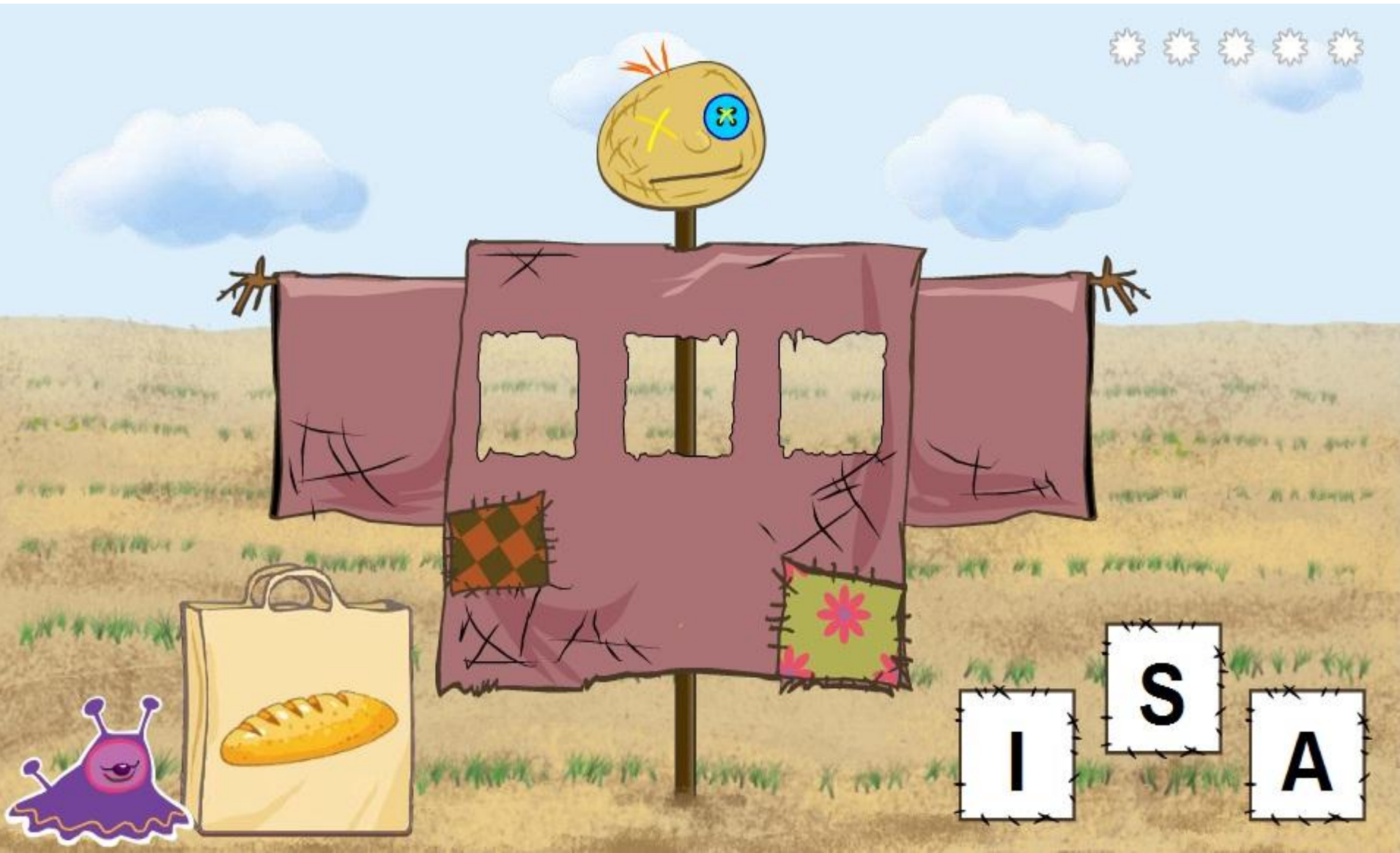
TUBA



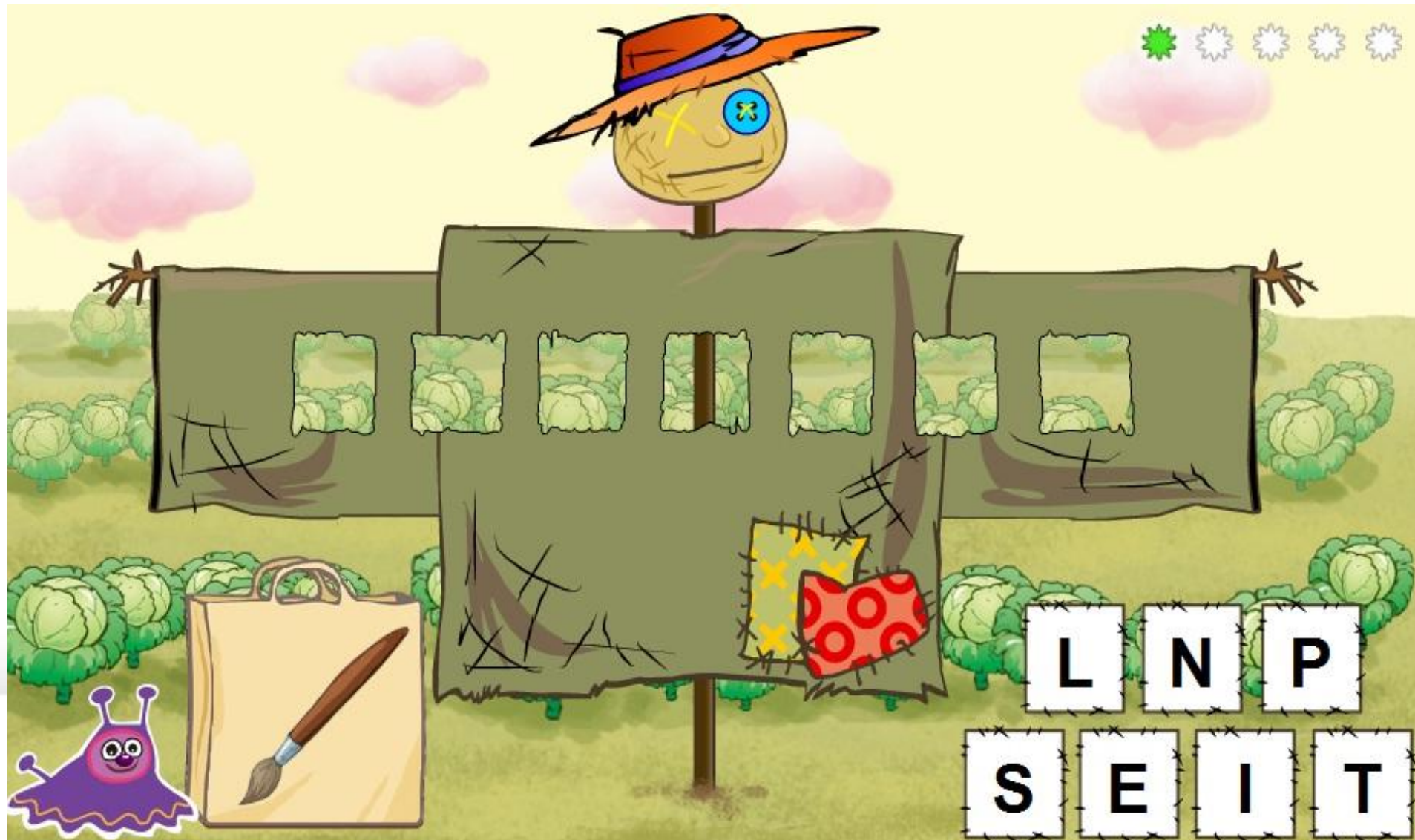
Miinimäng



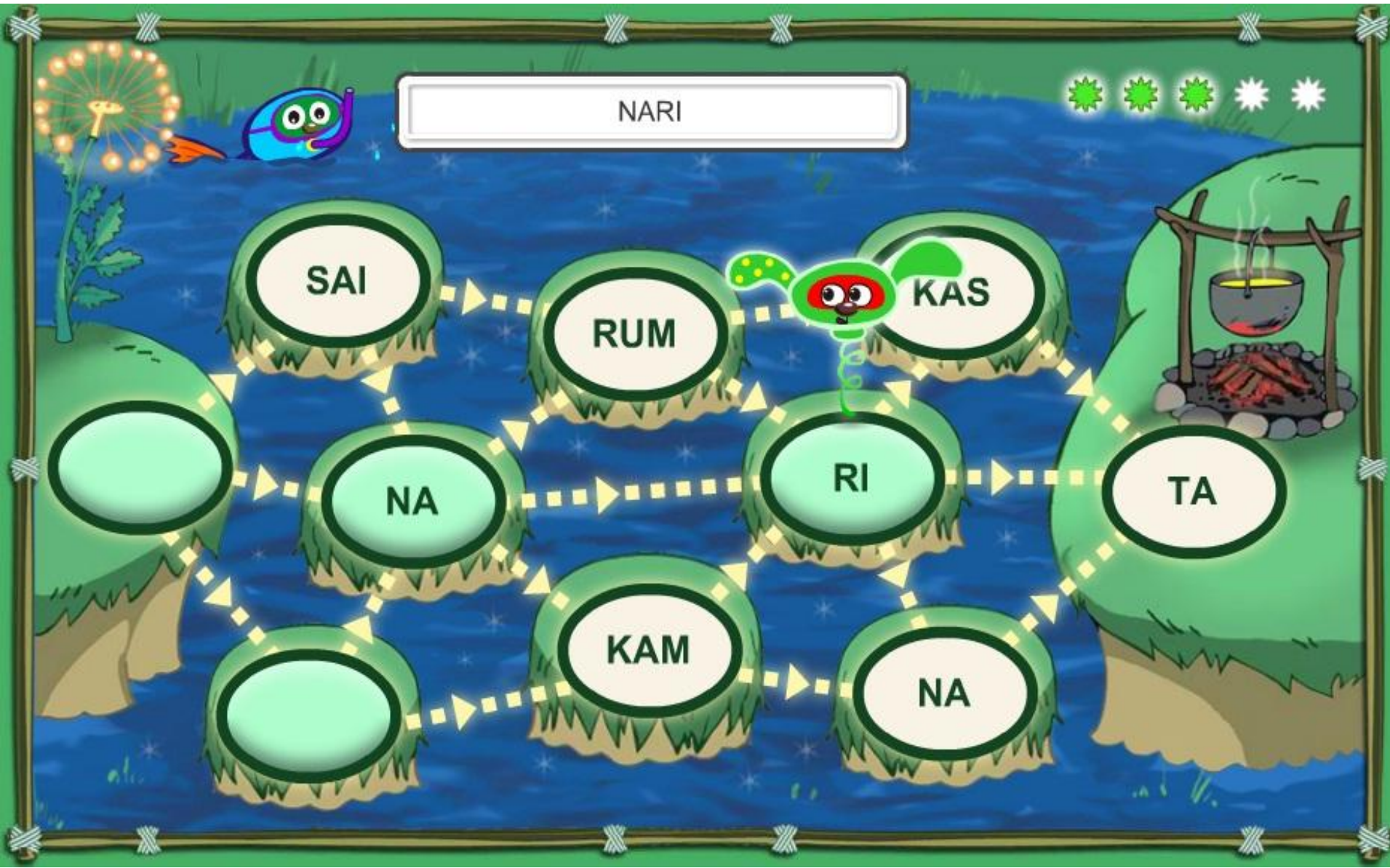
Hernehirmutis



Hernetont



Soo



Mängukarp

1. Lauamäng (küsimustele vastamine)
2. Magnettahvel (kohasuhete harjutamiseks, aga ka muuks)
3. Jutustamiskaardid (võimalus jutustada kas lühemat või pikemat varianti)



Head mängimist!

