

# Keeleomandamist toetavad arvutimängud

Reili Argus

*Tallinna ülikooli professor*

Üsna sageli on kuulda lastevanemate kurtmist, et lapsed veedavad liiga palju aega arvuti taga istudes ja mängides. Et arvuti on laste jaoks väga atraktiivne, ei maksa ilmselt loota, et tulevikus olukord märkimisväärselt muutub. Seetõttu saab järjest olulisemaks see, kas me suudame tekitada olukorra, kus lastel oleks veebikeskkonnas võimalik mängida ka eestikeelseid mänge ning niisuguseid mänge, mis neid arendaksid.

Projekti FREPY (Friendly Resources of Speech Therapy) Eesti, Saksa, Leedu ja Sloveenia keeleteadlastest, lasteaiaõpetajatest ning logopeedidest koosnev töörihm on valmis saanud veebi- ja lauamängud, mis toetavad laste keelelist arengut. Eesmärk on eelkõige aidata keelt paremini omandada alakõne ja hilise kõnearenguga lastel, kuid mängud sobivad samahästi ka normikohase kõnearenguga lastele.

Keelelist arengut toetavaid eestikeelseid veebimänge on kokku 24. Lisaks veebimängudele on loodud ka lauamängukomplekt, kuhu kuuluvad täringumäng, jutustamiskaardid ja magnettahvel koos magnetpiltidega. Veebimängud on koondatud nn FREPY planeedile, mille leiab aadressilt [http://www.frepy.eu/part\\_ee.html](http://www.frepy.eu/part_ee.html).

Kõik mängud on mõeldud kasutamiseks nii lasteaia- kui ka algklasside õpetajatele, need sobivad nii üks- kui ka kakskeelsetele lastele või siis hoopis neile, kes õpivad eesti keelt võõrkeelena. Enamiku mängude mängimisega saab 4–8aastane laps iseseisvalt hakkama, kuid mõne mängu puhul võib ta, eriti alguses, vajada ka lapsevanema, õpetaja või logopeedi abi. Täiskasvanu juhendamisel on paljude mängude arendavat eesmärki võimalik ka muuta ja täpsustada (näiteks lastes lapsel nimetada pildil olevaid objekte või tegevusi; jagada sõnu silpideks, lugeda lauseid, juhul kui ta oskab juba lugeda; mõelda ise piltide või animatsioonide põhjal lugusid jne). Peaaegu kõikide mängude puhul saab valida, kas vajutada kuulamisnupule ning lasta arvutil lapsele lauseid või sõnu ette öelda, või lasta lapsel hoopis endal lugeda. Muidugi sõltub valik sellest, kas laps juba oskab lugeda või mitte.

Mängude koostamisel on ühelt poolt arvestatud seda, millised valdkonnad on keeleomandamises eesti laste jaoks raskemad (nt on

keeleomandamiskatsetest selgunud, et eesti lapsed teevad vigu ainsuse ja mitmuse vormi vahel valimisel, eriti siis, kui ainsus-mitmus varieerub objekti positsioonis oleva nimisõna puhul, ning mineviku ajavormide moodustamisel). Teisalt on arvestatud lasteaiaõpetajate ja logopeedide kogemusi. Nii näiteks on logopeedide soovil koostatud kaks sellist mängu, kus on tähelepanu keskmes kohasuhete (nii kohakäände-vormide kui ka kohamäärsõnade ja kaassõnade) omandamine.

Mängud võib vastavalt sellele, millist valdkonda nad esmajoones arendavad, jagada neljaks: 1) sõnavara ja kategoriseerimisoskuse, 2) grammatika, 3) lugemise ja 4) jutustamise arendamiseks mõeldud mängud.

### Sõnavara ja kategoriseerimisoskust arendavad mängud

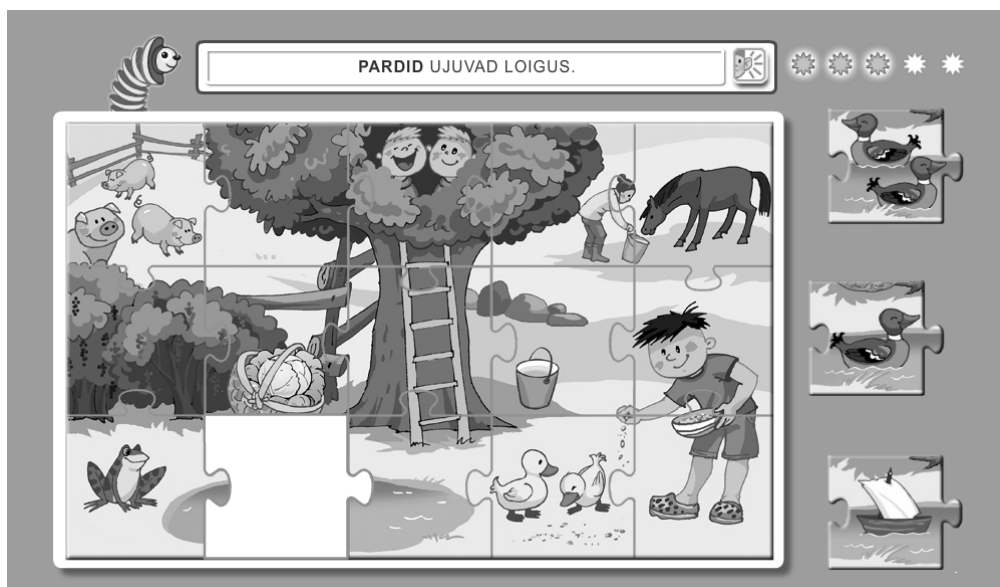
Sõnavara ja kategoriseerimisoskust arendavad mängud on mõeldud kõige noorematele lastele. Selle teema jaoks on loodud viis mängu: „Söödav ja mittedöödav”, „Kauplus”, „Rongimäng”, „Kaevandus” ja „Kes mida teeb?”. Need mängud on mõeldud selleks, et arendada lapses oskust eri objekte rühmitada ning eristada eri tähendusgruppe. Mängud rõhutavad objektide kõige prototüüpsemaid omadusi. Kategoriseerimismänge saab lisaks kasutada ka üksikute häälikute või häälikuühendite hääldamise harjutamiseks, sest sõnad, mis mängudes esinevad, on valitud mitte ainult semantilisi, vaid ka fonoloogilisi tunnuseid arvestades (osa sõnu sisaldab häälikuid või häälikuühendeid, mida lastel on tavaliselt raske hääldada).



„Kaevanduse” mängus peavad lapsed valima vaguni, mis teistega ei sobi, ainult nii saavad kõik vagunid korruga minema sõita.

## Grammatikat arendavad mängud

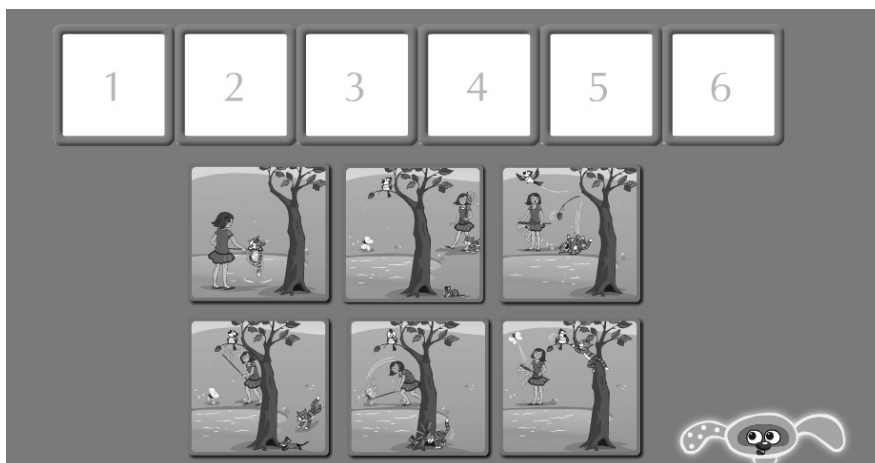
Grammatika arendamiseks on mõeldud mängud „Värvi!”, „Üks või mitu?”, „Reisijad”, „Lõbusad korvid”, „Pildid seinal”, „Aardejaht” ning „Jah või ei”. Mängudes on kesksel kohal need kategooriad, mis võivad lastele enam raskusi valmistada. Mängude „Värvi!” ja „Üks või mitu” puhul on oluline ainsuse ja mitmuse eristamine, esimeses neist pööratakse tähelepanu nimisõna ja omadussõna ühildumisele ja ainsuse või mitmuse vormi valikule, viimases on tähelepanu keskpunktis aluse ja sihitise positsioonis oleva nimisõna ainsus või mitmus. „Reisijate” mäng arendab järgarvude ning võrdlusastmete tundmise oskust. Mängud „Pildid seinal” ja „Aardejaht” keskenduvad kohasuhete (nii kohakäänded kui ka kohasõnad) õpetamisele. Mäng „Jah või ei” sunnab last keskenduma ainsuse ja mitmuse või tegija ja objekti eristamisele.



*Mängus „Üks või mitu” tuleb lapsel otsustada, kas puuduv pusletükk on see, millel on üks part või mitu, ning seejärel õige tüki tema kohale lohistama.*

## Jutustamismängud

Jutustamisoskuse arendamiseks on mõeldud mängud „Jah või ei”, „Lõbus seiklus” ning „Lõbusad lood”. Viimast eelnimetatud mängudest ilmestavad animatsioonid, kus on omavahel seotud mitu tegevust ja ka tegelaste emotsioonid, mida juhendaja võib lasta lastel kirjeldada.



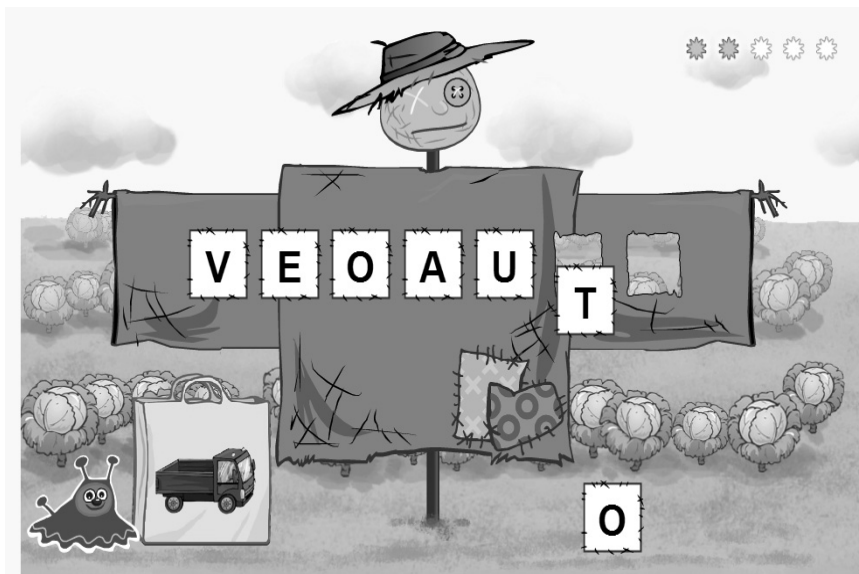
*Mängus „Lõbusad lood” peab laps pärast loo äravaatamist panema pildid õigesti, sündmuste toimumise järjekorda.*

Jutustamismängude keskmes ei ole mitte sõna-, vaid juba lausepikkused või veelgi pikemad üksused. Näiteks mäng „Jah või ei” arendab lapsel lause mõistmise oskust ning loogilist mõtlemist ja tähelepanu. Pilt ja selle kohta esitatud laused toetavad oskust märgata põhjuse-tagajärje suhet ja õpetavad keerukamaid, nt põim- ja rindlauseid tõlgendama. Eelkõige aga arendavad jutustamismängud oskust sidusaid lugusid jutustada, pilte ja objekte kirjeldada, tuua esile kõige olulisem.

## Lugemismängud

Lugemisoskuse arendamiseks on mõeldud mängud „Pilvekesed”, „Pudi-padi puder” ja „Pudi-padi supp”, „Kalasaba”, „Põrnikamäng”, „Laevamäng”, „Miinimäng”, „Hernehirmutis”, „Hernetont” ja „Soo”. Need mängud arendavad häälikute ja silpide tajumise oskust: mängud toetavad oskust leida mingi kindel häälik nii sõna seest kui ka algusest, viia kokku häälik ja täht ning ühendada silbid sõnadeks.

Mõned neist mängudest on neile lastele, kelle lugemisoskus ei ole veel kuigi hea („Pilvekesed”), mõned jälle neile, kes juba ka pikemaid sõnu kokku lugeda suudavad (nt „Hernehirmutis” ja „Hernetont”).



*„Hernehirmutise” mängus tuleb lapsel hernehirmutise rõivastes olevatele aukudele nihutada lappideks õiged tähed. Kokku peab tulema sõna, mis käib ekraani allservas pildil kujutatud eseme kohta.*

Üks keerukamaid lugemismänge on „Soo”, kus laps peab hüppama soos mättalt mättale nii, et mättale märgitud silpidest saaks kokku tähendusega sõna.

Kokkuvõtteks võib öelda – senine kogemus on näidanud, et mängud sobivad nii ükskeelsetele kui ka kakskeelsetele lastele, nii normikohase kõnearenguga kui ka alakõnega lastele, nii lasteaia- kui ka algklasside lastele ning samuti täiskasvanud eesti keele kui võõrkeele õppijaile nii kodus kui ka klassiruumis kasutamiseks. Head mängulusti!