

Mängustatud õppetegevuste mõju üheksanda klassi õpilaste suhtumisele eesti keele kui teise keele tundidesse

Pirgita-Maarja Hallas

Juhendaja Mare Kitsnik

Emakeele Seltsi üliõpilaskonverents

Tallinna Ülikool

27.09.2019

Teemavaliku põhjendus

- Töö autori isiklik kogemus vähemotiveeritud õpilaste õpetamisega
- Eesti keele õpimotivatsiooni vähesus ja sisemise motivatsiooni puudumine on laiem probleem. Õpetajate hinnangul on põhjus **kultuurikontekstis** (kodus ja ühiskonnas). (Klaas-Lang jt 2014, Metslang jt 2013)
- Lisaks kultuurikontekstile mõjutab eesti keele õpimotivatsiooni **hariduskontekst** (sh õpituatsioon ehk **keeletunnid**).
- Millised on õpetaja võimalused mõjutada õpilaste suhtumist eesti keele tundidesse ja sealtkaudu õpimotivatsiooni?

Uurimisküsimused ja hüpoteesid

1. Kuidas suhtuvad üheksanda klassi õpilased kaheksa aasta jooksul toimunud eesti keele tavatundidesse?
2. Kas ja kuidas erineb õpilaste suhtumine mängustatud kõnekeeletundidesse suhtumisest varasematesse eesti keele tundidesse?

On püstitatud kaks hüpoteesi:

1. Üheksanda klassi õpilaste suhtumine kaheksa aasta jooksul toimunud eesti keele tavatundidesse ei ole väga positiivne.
2. Õpilaste suhtumine mängustatud kõnekeeletundidesse on positiivsem kui suhtumine tavatundidesse.

Teoreetiline raamistik. Õpituatsiooni suhtumine kui õpimotivatsiooni komponent

- Õpilase valmisolek teist keelt õppida ja selle tulemuslikkus sõltub suuresti motivatsioonist.

(Csizér ja Dörnyei 1998; Ellis 1994; Kitsnik ja Metslang 2015; Ortega 2013)

- Gardner (2007) näitab kultuurikonteksti ja hariduskonteksti rolle õpimotivatsiooni kujundamisel.
- **Hariduskontekst** (õpetaja, **õppetegevused**, õpperühm) **mõjutab** otseselt **suhtumist õpituatsiooni** ja kaudselt ka integratiivsust eesti keele ja kultuuri suhtes (Gardner 2007, Dörnyei 1994). Need omakorda määravad motivatsiooni.

Teoreetiline raamistik. Õppetegevuste roll õpistuatsiooni suhtumises

Õppetegevused peavad olema

- õpilaste jaoks **huvitavad** ning tunduma neile **vajalikud** ja **kasulikud** (Dörnyei 1994),
- **aktiivsed** ja **energilised** (Richards 2006; Kitsnik 2019a)
- **mitmekesised** (Dörnyei 2001),
- **tänapäevased** (Whittingham jt 2013),
- **paraja raskusega** (Dörnyei 1994; Brophy 2004; Tomlinson 2012).

Õppetegevuste tõhusaks toimimiseks on oluline ka **hea õpiõhkkond** ja **positiivsete emotsioonide** domineerimine tunnis (Kitsnik 2019a).

Teoreetiline raamistik. Mängustamine kui innovatiivne õppemeetod

- Mängustamine on **mänguliste elementide kasutamine mittemängulise tegevuste juures** (Deterding 2011).
- Mängustamist kasutatakse palju ärimaailmas, eriti turunduses, kuid viimasel ajal üha enam **täiskasvanute koolitustes ja eri vanuseses õpilaste õpetamises** (Kim 2015).
- Mängustamise plussid on **kaasahaaratuse suurenemine, emotsioonide ja sisemise motivatsiooni tekkimine** (Sheldon 2011, Kapp 2014, Kitsnik 2019a).
- Eesti B1-taseme suhtluskeelee mängustatud kursusel Juhan (autorid Mare Kitsnik ja Aleksei Razin) osalenute tagasiside on olnud väga positiivne, sh motivatsiooni osas (Kitsnik 2019a).

Uurimismaterjal ja -meetod

- Eksperiment ühes Tallinna vene õppekeelega koolis: kuues 9. klassi õpperühmas **kord nädalas eesti kõnekeele kursus**, kus kasutati **ainult mängustatud õppetegevusi** (kestis kolm kuud).
- Õpetaja: eesti filoloog; töötanud eri ülikoolides lektorina; oli assistendiks eesti keele mängustatud kursusel „Juhan“ Mare Kitsniku juures; ei ole varem töötanud üldhariduskoolis ega eesti keele kui teise keele õpetajana; väga motiveeritud.
- Õpilased täitsid enne ja pärast kursust **ankeetküsitluse** (esimeses ankeedis hindasid õpilases tavatundide õppetegevusi, teises ankeedis kõnetundide õppetegevusi).
- Likerti skaalad (1-7, keskmine 4): **tundide huvitavus, vajalikkus, kasulikkus, aktiivsus, energia, mitmekesisus, tänapäevasus, kergus, hea õhustik, lõbusus**
- Avatud küsimused: mis õppetegevused meeldivad, mis mitte, mida võiks teisiti teha
- Tulemusi analüüsiti kvantitatiivse ja kvalitatiivse suunatud sisuanalüüsi abil ja võrreldi nii tegurite kui rühmade kaupa.

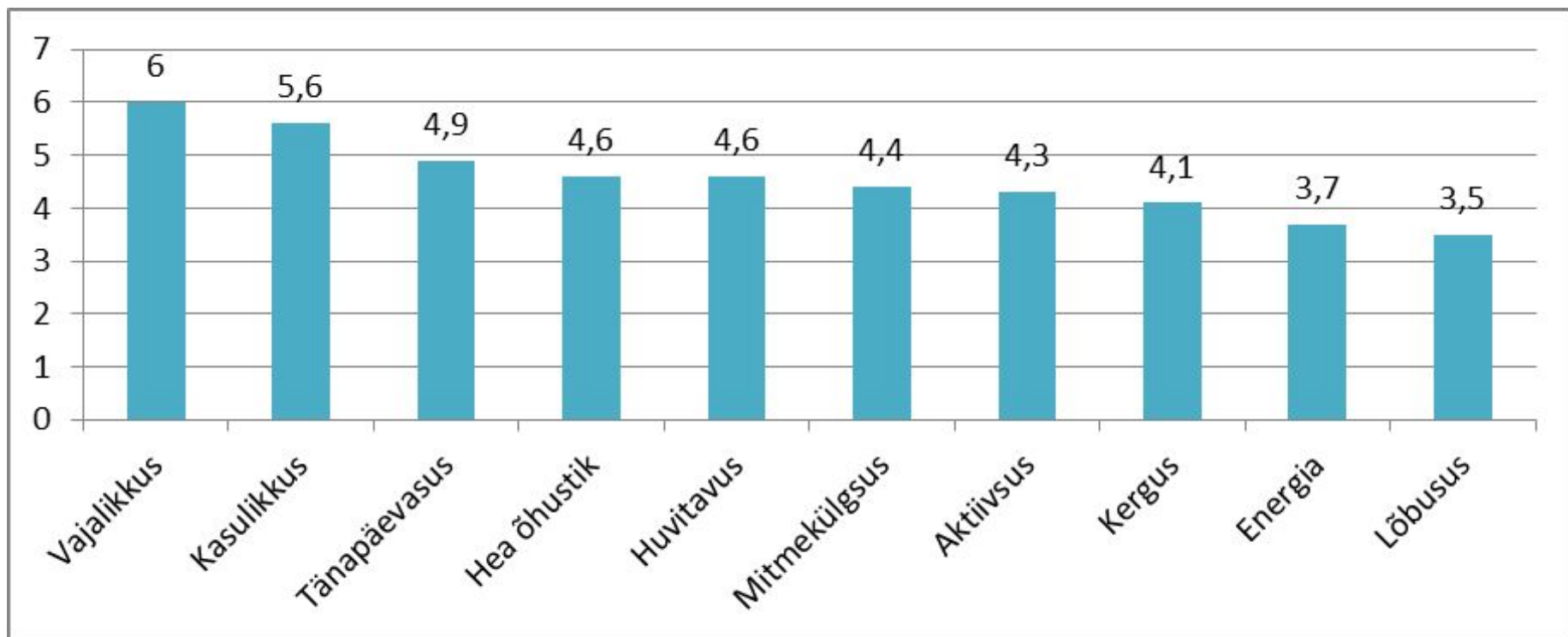
Uurimismaterjal. Mängustatud tunnid

- Kõigis kuues rühmas tehti samu õppetegevusi.
- Ülesanded valis ja koostas õpetaja (ideed koolitustelt, internetist, käsiraamatutest, artiklitest), saades mõningast abi ekspert Mare Kitsnikult. Kursuse „Juhan“ tegevusi tundides ei kasutatud.
- Tunni algul soojendusharjutus, seejärel sõnavara, grammatika või rääkimisoskuse arendamise tegevused mängustatud vormis.
- Peaaegu kõik tegevused toimusid paarides või rühmades.

Uurimismaterjal. Mängustatud õppetegevusi

- **Soojendustegevused** (assotsiatsioonid, pantomiimid, liikumine)
- **Sõnavara arendamine** (tähekolmikutest fraasid, ülespoomine, impro ühendverbidega)
- **Grammatika arendamine** (rühmapildid kohatagasõnadega, mälumängud piltidega, ütle seda kavalamalt, lauamängud, Aliase mängus seletamine eri grammatiliste vormide abil, mõistatamismängud)
- **Rääkimisoskuse arendamine** (improdialogid, lood jutukuubikutega, lood Dixiti kaartidega)

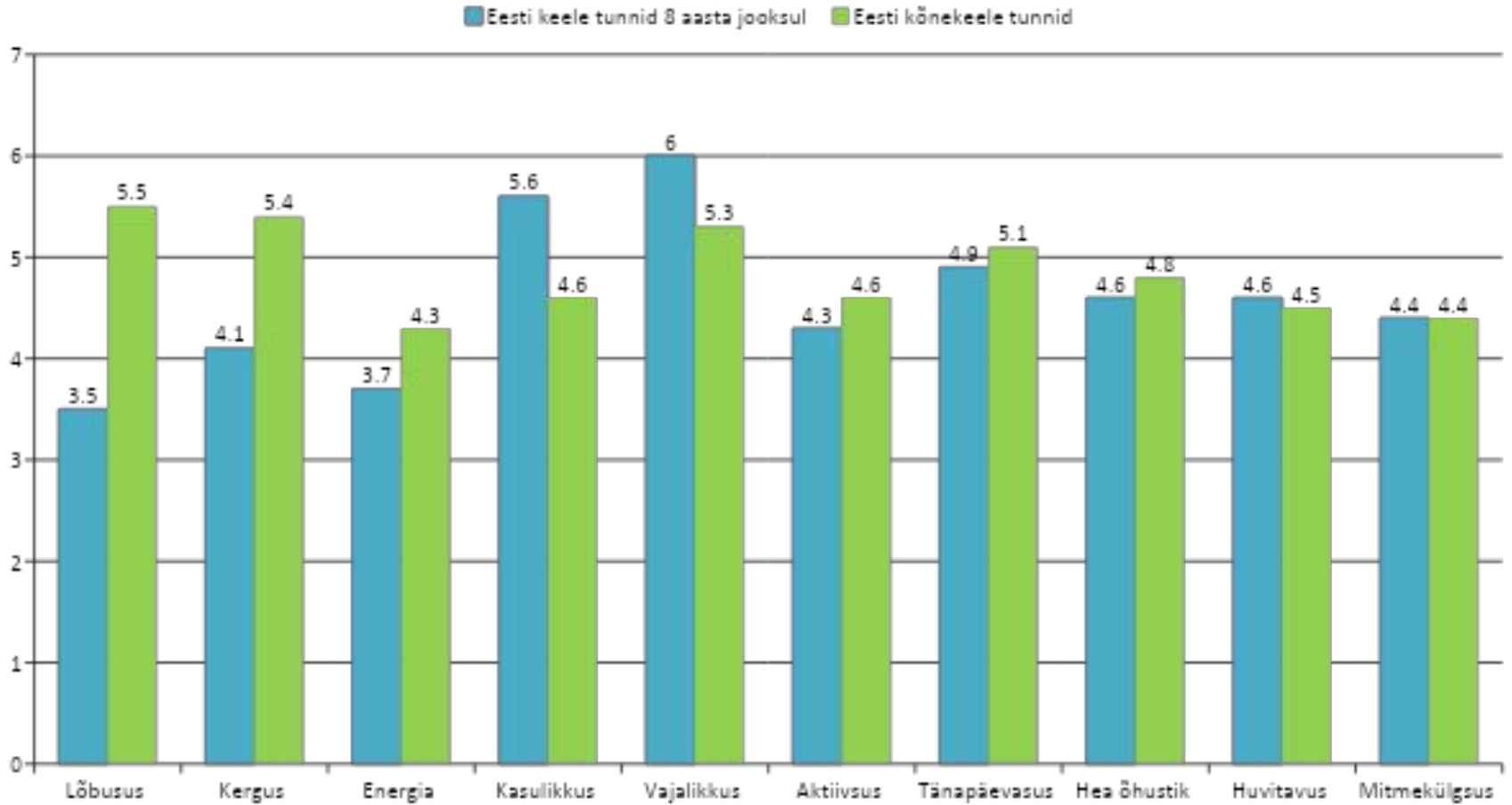
Tulemused 1. Õpilaste suhtumine kaheksa aasta jooksul toimunud eesti keele õppetundidesse



Tulemused 2. Kaheksa aasta jooksul toimunud õppetegevused õpilaste hinnangul

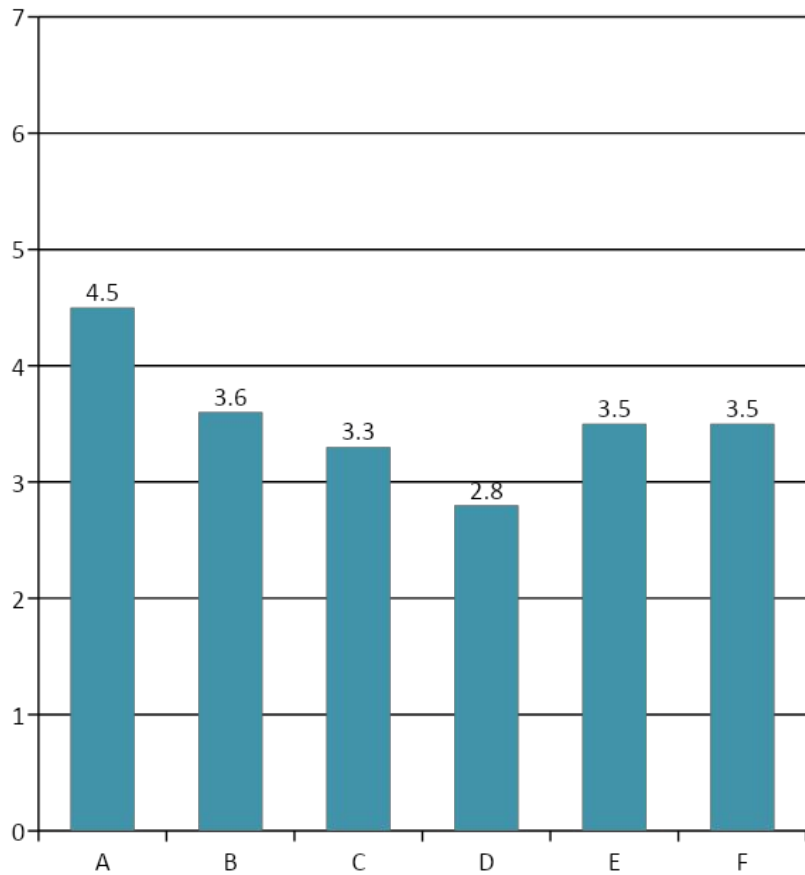
- Kõige sagedasemad on olnud **kirjutamisega seotud** õppetegevused.
- Õpilastele meeldivad need kõige vähem.
- Õpilaste **lemmiktegevusteks on rääkimisega seotud** õppetegevused.
- Õpilaste hinnangul on neid tundides kirjutamisest poole vähem.

Tulemused 3. Õpilaste suhtumine kaheksa aasta jooksul toimunud eesti keele õppetundidesse ja eksperimendi käigus toimunud mängustatud tundidesse

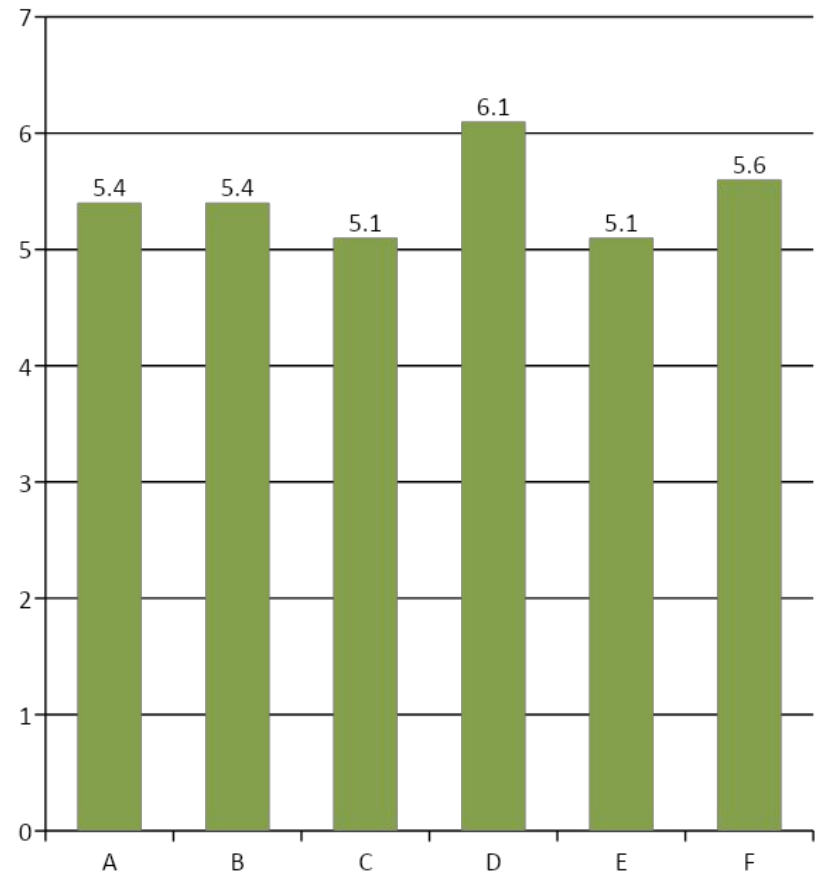


Tulemused 4. Tundide lõbusus

Eesti keele tunnid 8 aasta jooksul

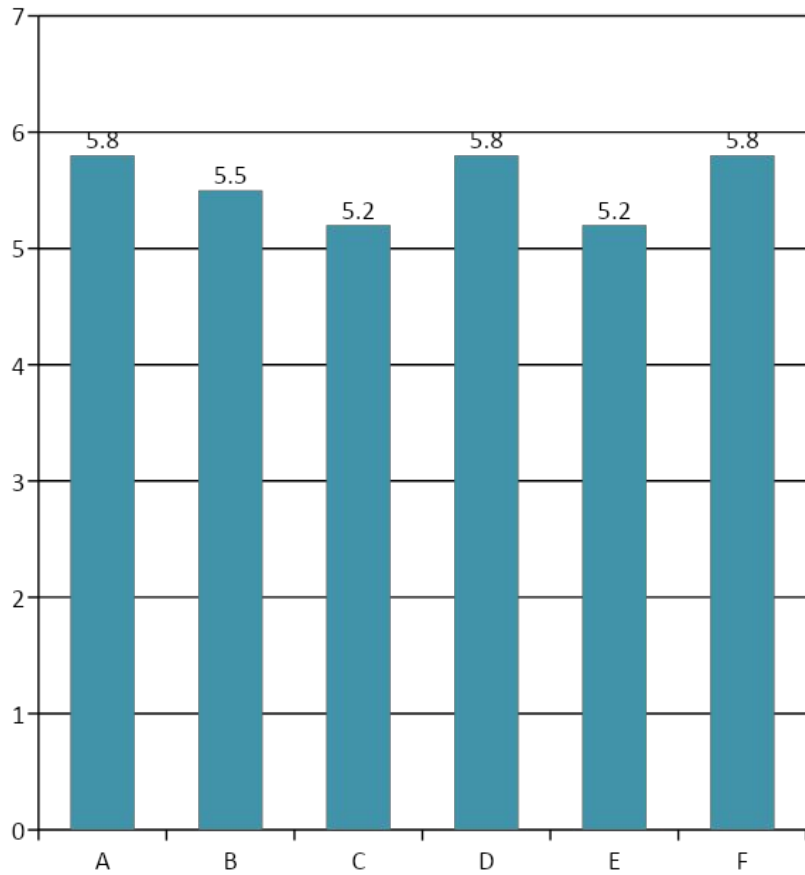


Mängustatud tunnid

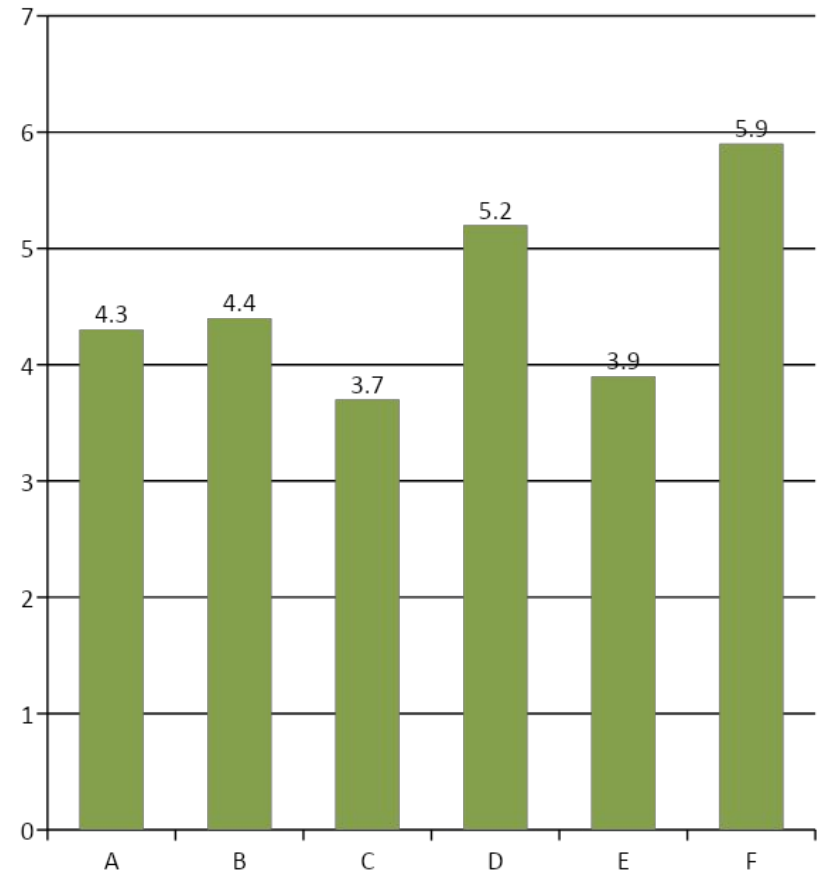


Tulemused 5. Tundide kasulikkus

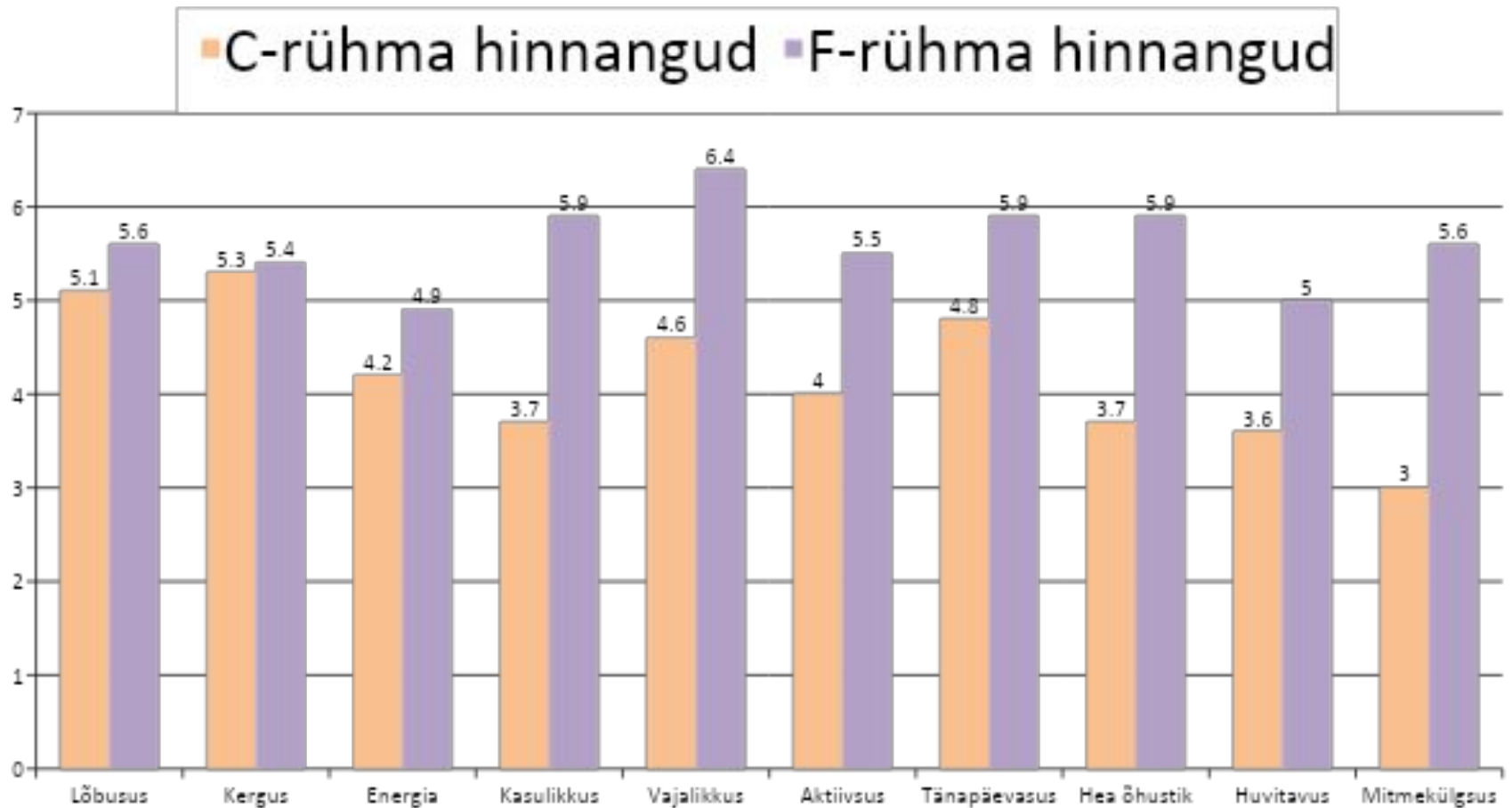
Eesti keele tunnid 8 aasta jooksul



Mängustatud tunnid



Tulemused. C-rühm ja F-rühm



Järeldused ja arutelu

- Eesti keele tundide õppetegevuste mängustamisel koolis on **potentsiaali**.
- Mängustatud õppetegevuste eesmärk ja kasutus peab olema hästi **läbi mõeldud** ja **ette valmistatud**. Oluline on ka tegevuste vaheldusrikkus.
- Õppetegevused peavad olema **tasemepõhised**, õppijaile paraja raskusega ning **arendavad**.
- Õpilasi tuleks arendada **teadvustama** keeleoskuse tegelikku arengut ja eri õppetegevuste rolli selles.
- Väga oluline on tegelemine **rühmatunde loomise** ja õpiõhkkonna kujundamisega.
- Mängustamist on hea kombineerida teiste meetoditega.
- Mängustamine vajab õpetajate koolitamist, materjalide arendamist ja teaduslikku uurimist.

Kokkuvõte

- Õpilastel oli eelnevalt eesti keele õppetundidesse üsna positiivne või keskmine suhtumine.
- Mängustatud tegevusi hinnati traditsioonilistest tegevustest märgatavalt lõbusamaks ja kergemaks ning mõnevõrra energilisemaks, kuid vähem vajalikuks ja kasulikuks.
- Kõnekeele tundidesse suhtumine oli rühmiti väga erinev.
- Kohati erinesid õpilaste arvamused ka rühmade sees.

Kasutatud kirjandus

Brophy, Jere 2016. Kuidas õpilasi motiveerida. Käsiraamat õpetajatele. Archimedes.

Csizér, Kata, Zoltán Dörnyei 1998. Ten commandments for motivating language learners: results of an empirical study. – Language Teaching Research. 2 (3), 203–229

Deterting jt 2011 = Deterding, Sebastian, Dan Dixon, Rilla Khaled, Lennart Nacke 2011. From game design elements to gamefulness: Defining “Gamification.” – In Proceedings of the 15th International AcademicMindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments. MindTrek’ 11. 28–30. sept, Tampere, Finland

Dörnyei, Zoltán 1994. Motivation and Motivating in the Foreign Language Classroom.–The Modern Language Journal, Vol 78, No 3, 273–284.

Dörnyei, Zoltán 2001. The Motivational Strategies in the Language Classroom. Cambridge University Press

Ellis, Rod 1994. The Study of second Language Acquisition. Oxford University Press.

Gardner, Robert C. 2007. Motivation and second language acquisition. – Porta Linguarum, 8, lk 9–20

Kapp, Karl M. 2012. The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer.

Kim, Bohyun 2015. Understanding gamification. Library Technology Reports.

Kitsnik, Mare 2019a. Eesti keele kui teise keele õppimine – kas raske töö või kerge lõbu? – Keel ja Kirjandus. 1–2, 39–57

Kasutatud kirjandus

Kitsnik, Mare, Helena Metslang 2015. Eestikeelset aineõpet mõjutavad tegurid: vene koolijuhtide seisukohti ja strateegiaid. Eesti Haridusteaduste Ajakiri, 3 (1), 202–225

Klaas-Lang jt 2014 = Klaas-Lang, Birute, Kristiina Praakli, Anni Peedisson, Alla Lašmanova 2014. Arvamusi ja hinnanguid riigikeele õppe korraldamise kohta vene õppekeele koolides. Uuringu lõpparuanne. Tartu ülikool 2014;

Metslang jt 2013 = Metslang, Helena, Triin Kibar, Mare Kitsnik, Jevgenia Koržel, Ingrid Krall, Anastassia Zabrodstaja 2013. Kakskeelne õpe vene õppekeele koolis. Uuringu lõpparuanne. Tallinn: Tallinna Ülikooli eesti keele ja kultuuri instituut

Ortega, Lourdes 2013. Second language acquisition. Routledge. London and New York

Richards, Jack C. 2006. Communicative Language Teaching Today. Cambridge: University Press

Tomlinson, Brian, Dat Bao 2004. The contribution of Vietnamese learners of English to ELT methodology. Language Teaching Research, 8 (2), 199–222

Whittingham jt 2013 = Whittingham, Jeff, [Stephanie Huffman](#), Wendy Rickman, Cheryl Wiedmaier 2013. Technological Tools for the Literacy Classroom. IGI Global.

Sheldon, Lee, 2011. The Multiplayer Classroom: Designing Coursework as a Game. Cengage Learning PTR.

Aitäh!