

TALLINNA ÜLIKOOL
Haridusteaduste instituut
Üldhariduse valdkond

Merlin Kizant

ÕPPEMÄNGUD SUHTLUS-, VÄÄRTUS- JA SOTSIAALSE PÄDEVUSE
ARENDAMISEKS KIOUSAMISE ENNETAMISEL I KOOLIASTMES

Magistritöö

Juhendaja: MA Sirje Piht

Tallinn 2018

Instituut Haridusteaduste instituut		Valdkond Üldharidus
Töö pealkiri Õppemängud suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamiseks kiusamise ennetamisel I kooliastmes		
Töö liik Magistritöö kasvatusteadustest	Kuu ja aasta Mai 2018	Lehekülgede arv: 42 Allikad: 51 Lisad: 10
Referaat Suhted eakaaslastega on kooliealise lapse jaoks üks olulisemaid aspekte koolis. Osad lapsed vajavad abi just selliste pädevuste omandamisel, mis toetaks neid heade suhete loomisel ja hoidmisel. Kui laps selliste oskuste omandamisel õigel ajal abi ei saa, võib selle tulemuseks olla koolikiusamine. Käesolevas magistritöös on lähtutud probleemist: Eesti koolides on kiusamine endiselt aktuaalne probleem ning õpetajad tunnevad puudust materjalidest, mida kiusamise ennetustegevuseks kasutada. Probleemile lahenduse pakkumiseks soovis autor luua õppemänge, mida saaks I kooliastmes kiusamise ennetamiseks lisamaterjalina kasutada. Autor taotles mängude loomisel kiusamist ennetava ja vähendava programmi „Kiusamisest vabaks!“ metoodika põhiväärtuste kujundamist ning sotsiaalsete oskuste kujundamise toetamist. Kuna õpetajad tuginevad enda töö ülesehitamisel riiklikule õppekavale, võttis autor mängude väljatöötamise lähtekohaks Põhikooli riikliku õppekava (2011) struktuuri ning valis selle kaheksast üldpädevustest olulisemad kiusamisega seotud pädevused ning sõnastas eesmärgiks luua õppemänge suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamiseks, katsetada neid mängu ja vajadusel teha neisse parandused. Tegemist on arendusuuringuga, kus mängud luuakse ühe kooli kaasabil. Arendusuuringu ülesehitamisel on tuginetud Cresswelli (2014) poolt välja toodud soovituslikule formaadile. Esmalt püstitatakse probleem, kogutakse andmeid probleemi kohta ning antakse ülevaade, kuidas teadlased on probleemi näinud. Seejärel antakse ülevaade teoreetilistest lähtepunktidest. Töös antakse teoreetiline ülevaade kuivõrd on kiusamine seotud suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevusega ning millised õppemängud toetavad kiusamise ennetamist. Tuginedes teooriale loodi probleemile lahenduse pakkumiseks õppemängud. Seejärel kavandati meetodid andmete kogumiseks õppemängude rakendatavuse kohta. Mänge rakendati I kooliastme kolmes erinevas klassis, mille järgselt viidi läbi fookusgrupi intervjuud, et hinnata õppemängude eakohasust, eesmärgi teostatust ning vajadust parandustele. Sama eesmärgiga koguti tagasiside mängude kohta kahelt ekspertõpetajalt. Tulemustest selgus, et kõik loodud õppemängud toetavad suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamist. Loodud seitsmest mängust tehti kuue kohta järeldus, et need on I kooliastmele eakohased ning üks mäng vajas 1. ja 2. klassi õpilaste jaoks lihtsustamist. Loodud õppemängud annavad soovijatele võimaluse kasutada neid lisamaterjalina õpilaste eelnimetatud pädevuste arendamisel, hea klassikeskkonna loomisel ja kiusamise ennetamisel.		
Võtmesõnad: õppemängud, kiusamise ennetamine, väärtuspädevus, suhtluspädevus, sotsiaalne pädevus		
Säilitamise koht: TLÜ Haridusteaduste Instituudi raamatutuba		
Töö autor: Merlin Kizant		allkiri:
Kaitsmisele lubatud: Juhendaja: Sirje Piht		allkiri:

Institute School of Educational Sciences		Field General Education
Title Possibilities for the use of educational games to develop communication-, value-related and social competences to prevent school bullying		
Classification Master's Thesis Educational sciences	Month and year May, 2018	Number of pages: 42 Sources: 51 Appendix: 10
Abstract For school-aged children relations with peers are one of the most important aspects in school. Some children need help in acquiring competences that support them in creating and maintaining good relationships. If a child does not receive assistance at the right time in acquiring such skills, this can result in bullying. This thesis addresses the problem of bullying being a problematic issue in Estonian schools and teachers feeling that there are not enough of materials to use to prevent bullying. To provide a solution to the problem, the author wanted to create educational games that could be used as additional material to prevent bullying in schools. Out of eight general competences in national curriculum, the most important competencies, which are related with bullying were selected. The goal of this thesis was to create educational games for the development of social, communication and value competences, test those games and, if necessary, make improvements in those games. This is a design-based research, where games are created with the help of one school. The research structure is based on the Cresswell (2014) recommended format. First, information is collected about the problem, and also an overview of how the scientists have seen the problem. An overview of the theoretical points are then provided. The work provides a theoretical overview of how bullying is related to social, communication and value-related competences, and which educational games support bullying prevention. To provide a solution to the problem 7 educational games were created based on theoretical views. Subsequently, methods were developed for collecting data on the applicability of those games. The games were then tested in three different classes, after which focus group interviews were conducted to evaluate if games are suitable for 1.-3. grade students, if goals were achieved and if the games needed improvements. The games were also tested by two teachers. Feedback from teachers were combined with student answers. The results showed that all of the educational games created support the development of social, communication and value-related competences. Out of seven games created, six were concluded being age-appropriate for I-level schooling. One game needed simplifications to be suitable for students in grades 1 and 2. Educational games provide the opportunity to use them as additional material for developing pupils' competences, creating a good classroom environment and therefore preventing bullying.		
Keywords: educational games, bullying prevention, communication competences, social competences, value-related competences		
Preservation: TLU School of Educational Sciences book room		
Author: Merlin Kizant	Signature	
Allowed to defend Supervisor: Sirje Piht	Signature:	

SISUKORD

SISSEJUHATUS	5
1 SUHTLUS-, VÄÄRTUS- JA SOTSIAALSE PÄDEVUSE ARENDAMINE KIUSAMISE ENNETAMISEKS	9
1.1 Sotsiaalne pädevus kiusamise ennetamisel	9
1.2 Suhtluspädevus kiusamise ennetamisel	11
1.3 Väärtuspädevus kiusamise ennetamisel	13
2 MÄNG ÕPPEMEETODINA SUHTLUS-, VÄÄRTUS- JA SOTSIAALSE PÄDEVUSE ARENDAMISEL	17
3 ÕPPEMÄNGUDE DISAINIMISE METOODIKA	20
3.1 Disaini protsessi eesmärk ja kirjeldus	20
3.2 Valimi kirjeldus	21
3.3 Mängude loomise protsess ja sisu	22
3.4 Andmekogumismeetodi kirjeldus ja etapid	26
4 TULEMUSED JA NENDE ANALÜÜS	30
4.1 Mäng „Sarnasuste ja erinevuste karussell“	30
4.2 Mäng „Sinu lugu“	32
4.3 Mäng „Toreda kaaslase suu“	33
4.4 Mäng „Ükskord...“	34
4.5 Mäng „Minu hea kaaslane“	36
4.6 Mäng „Head mõtted“	37
4.7 Mäng „Lapitekk“	38
ARUTELU JA KOKKUVÕTE	40
KASUTATUD ALLIKAD	43
Lisa 1. FOKUSGRUPI INTERVJUU PLAAN	
Lisa 2. TAGASISIDEKÜSIMUSTIK ÕPETAJATELE	
Lisa 3. MÄNGU „SARNASUSTE JA ERINEVUSTE KARUSSELL“ JUHEND	
Lisa 4. MÄNGU „SINU LUGU“ JUHEND	
Lisa 5. MÄNGU „TOREDA KAASLASE SUU“ JUHEND	
Lisa 6. MÄNGU „ÜKSKORD...“ JUHEND	
Lisa 7. MÄNGU „MINU HEA KAASLANE“ JUHEND	
Lisa 8. MÄNGU „HEAD MÕTTED“ JUHEND	
Lisa 9. MÄNGU „LAPITEKK“ JUHEND	
Lisa 10. TRANSKRIPTSIOON ÜHEST INTERVJUUST	

SISSEJUHATUS

Kooliealiseks saanud lapse jaoks muutub üsna tähtsaks omataoliste rühma kuulumine. Selles eas kujuneb kogemuste kaudu suhtlemisoskus, suhtumine kaaslastesse ja väärtushinnangud. Nendel kolmel aspektil on suur roll laste omavaheliste heade suhete kujunemisel. Tavaliselt on laps selleks ajaks juba omandanud mõned oskused, et kaaslastega hästi suhelda. Kuna lapsed tulevad kooli erinevatest keskkondadest, on nende oskused ja pädevused mõistagi erinevad, mis omakorda võib kaasa tuua kiusamist ning konflikte. Oluline on kõiki lapsi koolis heade suhete loomisel ja säilitamisel toetada, et vältida kiusamist nii varases eas kui ka tulevikus.

Kuigi koolikiusamisest on viimasel aastakümnel palju räägitud, ei ole probleem Eesti koolidest kuhugi kadunud. Mitmed uuringud on leidnud, et kiusamise vähendamist tuleb endiselt pidada koolis väga oluliseks eesmärgiks. Seda kinnitavad 2016. aasta küsitluse tulemused, tuues välja, et koolivägivalla kogemine on koolis võrdlemisi levinud (SA Innove, 2016, 22). 2014. aastal läbi viidud uuringu „Laste hälbiv käitumine“ kohaselt satub Eestis koolikiusamise ohvriks iga viies laps (Markina & Žarkovski, 2014, 59). 2013./2014. õppeaastal läbi viidud „Eesti kooliõpilaste tervisekäitumise uuringu“ raporti kohaselt on neli õpilast kümnest kogenud viimastel kuudel koolis kiusamist. Õpilastelt küsiti ka, kui sageli nad ise on viimasel paaril kuul teiste kiusamisest osa võtnud. Selgus, et poistest 46% ja tüdrukutest 25% on kaasõpilasi vähemalt korra kiusanud. Poistest 15% ja tüdrukutest 6% tunnistas, et nad on seda teinud vähemalt 2–3 korda kuus. Baltimaad on uuringus osalenud riikide võrdluses koolikiusamise sageduse poolest kõrgemal kohal. Kuigi võrreldes varasemate uuringutega on koolikiusamise näitajad vähenenud, esineb Eestis endiselt koolikiusamist oluliselt enam kui uuringus osalenud riikides keskmiselt. (Liiv, 2016, 23–25.) Ka Eesti õpetajad tunnistavad probleemi. 2009. aasta IEA rahvusvahelise kodanikuhariduse uuringu kohaselt peavad Eesti õpetajad üheks suurimaks sotsiaalseks probleemiks koolis just kiusamist (Toots, 2011, 51).

Kiusamise negatiivset mõju lapse vaimsele ja sotsiaalsele tervisele on korduvalt uuritud. Kiusamine kahjustab nii ohvrit kui ka kiusajat. Lisaks sellele, et kahjustub kiusatava vaimne ja sotsiaalne tervis, võib kannatada saada akadeemiline edukus ning suurenda koolist väljalangemise risk (Arseneault, Bowes, & Shakoor, 2010; Nakamoto & Schwartz, 2010; Olweus, 2013.)

Kõige efektiivsemaks kiusamise vähendamise ja ennetamise meetodiks koolikeskkonnas peetakse süstemaatiliste kiusamist ennetavate ja vähendavate programmide järjepidevat kasutamist (Evans, Fraser, & Cotter, 2014; Farrington & Ttofi, 2009). Eestis on kasutusel Soomest pärit „Kiusamisvaba kool“ (KiVa) programm ning Taani päritolu „Kiusamisest vabaks!“ programm. Lisaks nendele pakub koolidele väärtuskasvatusealast tuge Tartu Ülikooli eetikakeskus. Tugiõpilasliikumine TORE aitab kiusamist vähendada sotsiaalsete oskuste arendamise kaudu. Magistritöö autor on nendest varem olnud seotud „Kiusamisest vabaks!“ programmiga. Isikliku huvi tõttu aitas autor 2015. ja 2016. aastal kaasa selle metoodika tulemusuuringu läbiviimisele. Uuringu kohaselt on metoodika järjepideva rakendamise järel klassis sõbralikum ja ühtehoidvam õhkkond ning kiusamise probleem on kahanenud nii õpetajate, lastevanemate kui ka õpilaste vaatenurgast (Kangro, 2016). Programmiga tegelevate õpetajate uuringust selgus, et liitunud õpetajad peavad keeruliseks väärtuspädevuse teadlikku arendamist (Nigulas, 2015). 2015. aastal kogus Saskia Tärk õpetajatelt ettepanekuid, kuidas muuta „Kiusamisest vaba kooli“ projekt kasutajasõbralikumaks. Üle poole uuringus osalenud õpetajatest tõid välja, et kohvri sisule võiks olla täiendavaid lisamaterjale; mitu korda mainiti, et lisada võiks mängu või raamatuid mängudega (Tärk, 2015). Ka 2016. aasta raportis soovisid õpetajad endiselt lisamaterjali ennetustegevuseks; sealhulgas sooviti, et uute materjalide hulgas oleks mängu (Kangro, 2016).

Tuginedes eelöeldule, on käesolevas magistritöös püstitatud probleem: Eesti koolides on kiusamine endiselt aktuaalne probleem ning õpetajad tunnevad puudust materjalidest, mida kiusamise ennetustegevuseks kasutada.

Probleemile lahenduse pakkumiseks soovis autor luua õppemänge, mida saaks kiusamise ennetamiseks lisamaterjalina kasutada. Mängu peetakse õppimisel tõhusaks meetodiks, kui seda õigesti kasutada. Mitmed autorid on esile tõstnud mängu omadust kiirendada paljusid lapse arengu aspekte, sealhulgas emotsionaalset, sotsiaalset ja keelelist. (Pedastsaar, 2008) Uuringud on tõestanud, et õpilaste väärtushinnangud mõjutavad kiusamisolukordade kujunemist (Markina & Žarkovski, 2014; Kikas, 2014). Ka „Kiusamisest vabaks!“ programm tugineb väärtuskasvatusele ning käsitleb põhiväärtustena sallivust, hoolivust, julgust ja austust. Lisaks on uuritud ning tõestatud, et kiusamist koolikeskkonnas mõjutab oluliselt veel sealsete laste oskus suhelda ja käituda erinevates olukordades (Kikas, 2014; Sarap, 2016; Strömpl, Selg, Soo & Šahverdov-Žarkovski, 2007; Toots, 2011). Seetõttu taotleb autor mängude loomisel „Kiusamisest vabaks!“ metoodika põhiväärtuste

kujundamist ning sotsiaalsete oskuste kujundamise toetamist. Kuna õpetajad – eriti alustavad õpetajad, nagu seda on ka magistritöö autor – tuginevad enda töö ülesehitamisel riiklikule õppekavale, võttis autor mängude väljatöötamise lähtekohaks Põhikooli riikliku õppekava (2011) struktuuri. Autor valis riikliku õppekava kaheksast üldpädevusest kiusamisega seotud olulisemad pädevused, mis on esitatud kultuuri- ja väärtuspädevusena, sotsiaalse ja kodanikupädevusena ning suhtluspädevusena.

Et koolikiusamise probleemiga mitte ainult võidelda, vaid seda probleemi varakult ennetada, tuleb hakata nende üldpädevuste arendamisega tegelema juba esimeses kooliastmes. Inglehart ja Baker (2000) on tõestanud, et väärtuskasvatusega võimalikult varakult alustamine on oluline, et väärtushinnanguid ning nende kujunemist oleks võimalik suunata. Sama mõtet toetas ka Rämmer (2009), uurides Eesti koolinoorte väärtusi.

Eelnev oli ajendiks käesoleva magistritöö raames mängude loomiseks, mis toetavad nimetatud pädevuste ning „Kiusamisest vabaks!“ metoodika põhiväärtuste kujundamist I kooliastmes. Uurimistöö kirjutaja sõnastas eesmärgiks luua õppemänge suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamiseks, katsetada neid mängu ja vajadusel teha neisse parandused.

Eesmärgist lähtuvalt on uurimisküsimused järgnevad:

- Kuivõrd on kiusamine seotud suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevusega?
- Millised õppemängud toetavad kiusamise ennetamist?
- Millised on loodud õppemängude tugevused ja nõrkused?
- Kuivõrd toetavad õppemängud suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamist?
- Missuguseid probleeme näevad õpetajad loodud õppemängude kasutamisel?
- Kas õppemängud on eakohased I kooliastme õpilastele?

Uurimistöö teoreetilises osas tuuakse välja, kuivõrd aitab kiusamise ennetamisele kaasa suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse kujundamine ning milline roll on seejuures õppemängudel. Uurimistöö raames luuakse seitse suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalset pädevust arendavat õppemängu ning uuritakse nende rakendatavust õppetöös.

Tegemist on arendusuuringuga, kus mängud luuakse ühe kooli kaasabil. Arendusuuringu ülesehitamisel on tuginetud Cresswelli (2014) poolt välja toodud soovituslikule formaadile. Esmalt püstitatakse probleem, kogutakse andmeid probleemi kohta ning antakse ülevaade,

kuidas teadlased on probleemi näinud. Seejärel antakse ülevaade teoreetilistest lähtepunktidest ning luuakse probleemile lahenduse pakkumiseks õppemängud. Järgmises etapis kavandatakse meetodid andmete kogumiseks õppemängude rakendatavuse kohta. Mänge katsetatakse ning kogutakse tagasisidet, mida analüüsitakse. Vastavalt järeldustele ja vajadustele tehakse mängudesse parandused.

Loodavad mängud annavad soovijatele võimaluse kasutada neid lisamaterjalina õpilaste eelnimetatud pädevuste arendamisel, hea klassikeskkonna loomisel ja kiusamise ennetamisel.

1 SUHTLUS-, VÄÄRTUS- JA SOTSIAALSE PÄDEVUSE ARENDAMINE KIUSAMISE ENNETAMISEKS

Põhikooli riikliku õppekava (2011) järgi on väärtushoiakute kujunemist toetava õppe eesmärk kasvatada õpilane, kes teadvustab oma väärtushinnanguid ja suhtub sallivalt maailma ning inimeste mitmekesisusse. Selliseid hoiakuid arendab kool pädevuste kaudu. Pädevus on teadmiste, oskuste ja hoiakute kogum ning sellest tulenevalt eristatakse riiklikus õppekavas üldpädevusi, valdkonnapädevusi ja kooliastmetes taotletavaid pädevusi. (Põhikooli riiklik õppekava, 2011) Üldpädevused toetavad lapse kasvamist kodanikuks. Neid pädevusi kujundatakse nii õppeainete kaudu kui ka tunnivälises tegevuses.

Põhikooli riiklikus õppekavas (2011) on välja toodud kaheksa üldpädevust. Käesolevas magistritöös käsitletakse neist kolme, millel on oluline seos kiusamiskäitumisega – nendeks on sotsiaalne pädevus, suhtluspädevus ning väärtuspädevus. Kiusamise seoseid nende pädevuste alla kuuluvate oskustega on välja toonud järgmised teadlased: Kikas (2014); Markina ja Žarkovski (2014); Sarap (2016); Strömpl, Selg, Soo & Šahverdov-Žarkovski, (2007); Sutton, Smith, ja Swettenham (1999) ning Toots (2011). Järgnevas teooriapeatükis näidatakse, milliseid oskusi need pädevused sisult kujutavad ning kuidas nende pädevuste arendamine aitab kaasa kiusamise ennetamisele.

1.1 Sotsiaalne pädevus kiusamise ennetamisel

Kooli esmane funktsioon on peale akadeemiliste teadmiste jagamise ka õpilase kasvatamine selliseks täiskasvanuks, kes oma eluga hästi toime tuleb. Kuivõrd kerge uusi teadmisi ja oskusi omandada on, sõltub paljuski sellest, kui hästi end koolis tuntakse. Koolikeskkonda kujundavad kõik sinna kuuluvad inimesed. Need inimesed on tulnud sinna erinevate kogemuste ja arusaamadega ning nii on ka laste suhtlemisoskusega. Mõnede laste suhtlemisoskuse tase võib olla vähese harjutamise tõttu kesisem. Suhtlusviis, mis on mõnele omane ja enesestmõistetav, võib teisele olla võõras, ning selle tulemusena võivad tekkida konfliktid. (Harro-Loit, 2011, 7.) Et uusi oskuseid ja teadmisi koolis hästi omandada, tuleb õpilasi toetada. Mõni õpilane vajab abi teadmiste omandamisel, aga mõni õpilane kaaslastega heade suhete loomisel.

Laps vajab lähedust ja sõbrunemist, et nii käitumuslikult, psühholoogiliselt kui ka intellektuaalselt areneda (Gurian & Ballew, 2004, 49). Sõbrunemine on hea õppe edukuse tagatis, ent kahjuks on levinud vale arusaam, et mida rohkem aega võetakse aine õpetamise arvelt muule tegevusele (nagu näiteks sõbrunemist soosiva keskkonna loomine), seda viletsamad on tasemetööde tulemused. Tegelikult on vastupidi – hea sotsiaalne keskkond klassis toetab õpilaste akadeemilist õppe edukust. (samas, 55.) Väidet on tõestanud mitmed Eestis läbi viidud uuringud. IEA rahvusvahelises kodanikhariduse uuringust ICCS 2009 selgus, et sõbraliku klassikliimaga koolides on õpilaste teadmiste tase kõrgem (Toots, 2011, 60). Samuti leidis 2011–2014 toimunud uuringuprojekt „Üldpädevused ja nende hindamine“, et arendades igas lapses üldpädevusi, luuakse terves klassis õppimist soodustav keskkond, mis omakorda loob aluse õppeaine paremaks omandamiseks (Kikas, 2014). Seega vastupidiselt levinud arvamusele sõbralik õpikeskkond hoopis toetab õpilasi saama targemaks. Hea sotsiaalne keskkond toetab laste arengut mitmekülgsest. Sõbraliku keskkonna olemasolu on mõjutatud seal viibivatest isikutest ning nende sotsiaalsetest oskustest.

Sotsiaalsed oskused on elus vajalikud sõprussuhete loomiseks ja nende püsimiseks, kollektiivis toimetulekuks ning hiljem õnnestunud püsisuhte loomiseks (Juusola, 2011, 29). Kiusamise seose sotsiaalsete oskustega on välja toonud näiteks Eesti tulemused 2009. aasta IEA Rahvusvahelises kodanikuhariduse uuringus ICCS, kus kümnendik osalenud Eesti õpilastest tundis end tõrjutuna ja tunnistas, et kardab kiusamist. Õpetajate hinnang olukorrale oli sarnaste näitajatega. Kiusamist kartvad õpilased on uuringu kohaselt sotsiaalselt väheaktiivsed ja kinnisemad (Toots, 2011). Ka 2011–2014 toimunud uuringuprojektist „Üldpädevused ja nende hindamine“ selgus, et õpetajate hinnangul just need õpilased, kes enda sõnul käitusid sagedamini prosotsiaalselt, ei kiusanud teisi nii tihti ning oskasid erinevates olukordades sobilikult käituda ja suhelda. Sama uuringu tulemusel leiti, et kehvemad sotsiaalsed oskused suurendavad kiusamise tõenäosust. (Kikas, 2014.) Sutton, Smith ja Swettenham (1999) on välja toonud, et oskus teisi mõista ja mõjutada on kiusamisega tihedalt seotud. Kiusajad on erinevalt prosotsiaalsetest vähem empaatiavõimelised ega oska hinnata oma tegude emotsionaalset mõju teistele (Sutton, Smith & Swettenham, 1999). Tuginedes eelnevale, võib kindlalt väita, et sotsiaalsete oskuste kujunemise toetamine aitaks kiusamist vähendada ning ennetada.

Põhikooli riiklikus õppekavas (2011) vaadeldakse sotsiaalset ja kodanikupädevust koos ning see tähendab toimimist abivalmi, aktiivse, teadliku ning vastutustundliku kodanikuna, kes

teab ja järgib ühiskondlikke väärtusi ning norme ja oskab koostööd teha erinevate inimestega erinevates situatsioonides ning austab ja aktsepteerib sealjuures erinevate inimeste omapära, erinevaid väärtushinnanguid ja arvestab neid suhtlemisel. Euroopa elukestva õppe dokumendis „Võtmepädevuste kohta elukestvas õppes“ käsitletakse sotsiaalset pädevust ning kodanikupädevust eraldi ning on välja toodud olulisemad teadmised ning oskused seoses antud pädevusega (Euroopa Liidu Teataja, 2006). Antud magistritöös käsitletakse sotsiaalse pädevuse osa, sest sinna juurde kuuluvad oskused on teemaga rohkem seotud. Eelnevale tuginedes võib väita, et antud pädevuse juurde kuuluvateks oskusteks on konstruktiivne suhtlemine erinevates olukordades, sallivus, eneseväljendus, abivalmidus, empaatia ning koostöö. Õppemängude loomisel peetakse oluliseks, et mängud toetaks nende oskuste kujundamist.

Sotsiaalsete oskuste kujundamisel on väga tähtis luua võimalikult soodsad tingimused arenemiseks. Kuna lapse emotsionaalne areng integreerub tema sotsiaalsete oskuste arenguga, siis tuleks silmas pidada, et last ümbritseks valdavalt positiivne õhkkond (Juusola, 2011, 93). Seepärast on hea neid oskusi arendada mänguliselt ning koolis tavapärasel tunnis.

Kokkuvõtvalt võib öelda, et õpilaste toetamine sotsiaalse pädevuse arendamisel on oluline. Mitte ainult ei hõlbusta hea klassikeskkond õppimist vaid soosib ka tugevate omavaheliste suhete loomist ning aitab ennetada kiusamist. Oskusi nagu koostöö, abistamine, suhtlemine erinevates olukordades ja teistega arvestamine võiks kujundada mänguliselt.

1.2 Suhtluspädevus kiusamise ennetamisel

Õpilaste omavaheline suhtlemine on olulisemaid mõjutajaid klassi sotsiaalse keskkonna kujunemisel. Suhtlemisoskus on riiklikus õppekavas seotud suhtluspädevusega. Järgnevalt annan ülevaate suhtluspädevuse olemusest, seotusest kiusamisega ning arendamise võimalustest.

Põhikooli riiklikus õppekavas (2011) on kirjeldatud suhtluspädevust kui suutlikkust ennast selgelt ning viisakalt väljendada, arvestades seejuures olukorda, samuti suutlikkust ennast ja oma seisukohti esitada ning põhjendada ja väärtustada kokkuleppel põhinevat suhtlemisviisi.

Järgnevalt antakse ülevaade uuringute tulemustest, mis kinnitavad kiusamise seost suhtluspädevusega. Sotsiaalministeeriumi 2007. aasta uuring „Eesti teismeliste

vägivallatõlgendused“ uuris koolikiusamise põhjuseid. Kuna populaarsus kaasõpilaste seas oli otseselt seotud koolivägivallaga, otsiti vastust, millised on populaarsed õpilased. Õpilased tõid välja, et nendeks on lapsed, kes oskavad hästi suhelda. (Strömpl, Selg, Soo & Šahverdov-Žarkovski, 2007.) Ilmekaks näiteks on siinkohal ka üks 2016. aastal läbi viidud uuring. Sarap (2016) uuris kiusamise põhjuseid ning selgus, et kiusamise ohvriks langevad sagedamini need õpilased, kes ei hakka kiusajale vastu ega oska enda eest seista. Eelnimetatud 2007. ja 2016. aasta uuringutest tuli välja kaks seost. Õpilased, kes oskavad hästi suhelda, on populaarsed ega lange koolivägivalla ohvriks nii tihti. Teisalt annab suhtluspädevus lapsele oskuse enda eest seista ja sellega kiusamist ennetada või ära hoida. Seetõttu on oluline kiusamise ennetamiseks tegeleda suhtluspädevuse arendamisega.

Mida suurem on lapse sõnavara, seda paremini ta teiste õpilastega seltsib ja seda kergem on tal häid suhteid luua ning hoida. Koolis arendab suhtluspädevust suhtlemine õpetajaga ja kaasõpilastega. Erinevate meetoditega on võimalik selle arenemist toetada. Leppik (2008) on välja toonud, et õpilase meelte, motoorika ja kõne arendamine viib tema suhtlusoskuse väljaarenemiseni. Suhtluspädevus on jagatud alaoskusteks, mille järgi on õpetajatel mugav juhendada: keelepädevus, pragmaatiline pädevus ja sotsiolingvistiline pädevus (Kikas & Toomela, 2015).

Keelepädevuse all mõistetakse keele tundmist ja selle oskuslikku kasutamist. Seda pädevust arendatakse mitmete ülesannetega: definitsiooniülesannetega (1), kus õpilane peab kirjutama antud sõna definitsiooni; valikvastuste ülesannetega (2), kus sõna kõrvale antakse erinevaid sõnu või väljendeid ning ta peab leidma neist õige vastuse; sobitusülesannetega (3), kus ühes tulbas on sõnad ning teises nende tähendused; produtseerimisülesannetega (4), kus esitatud sõnale tuleb lisada kas samatähenduslik või vastandtäheendusega sõna. (samas, 95–96.)

Pragmaatilise pädevuse alla kuulub sõnade kasutamisoskus nii, et suhtluspartnerini jõudnud sõnum on tõlgendatav sellisena, nagu see oli kavandatud. Arendamiseks on vajalik pidev töötamine tekstidega ning nende üle arutlemine. (samas, 95–96.)

Sotsiolingvistilise pädevuse alla kuuluvad viisakusreeglid, rahvatarkuse väljendid, murre ning sotsiaalsete suhete keelelised tähised. Pädevust arendatakse suhtlemise teel. Kõik need alaoskused on olulised suhtluspädevuse kujundamisel. (samas, 95–101.) Muuhulgas arendavad suhtlemisoskust veel järgmised tegevused: kõnelemine mitmesugustes olukordades;

vestluse alustamine, jätkamine ja lõpetamine; vestluspartnerite ja suhtluskorraga arvestamine; mõtestatud kuulamine; jutustamine sündmustest ja nähtustest; arutlemine; pildi, eseme või sündmuse kirjeldamine; elamuse või kujutluse väljendamine; fakti ja arvamuse avaldamine (Põhikooli riiklik õppekava, 2011). Mängude loomisel on fookus eelmainitud oskuste arendamisel. Mängus „Lapitekk“ peab õpilane kõnelema paarilist arvestades. Õpilasel tuleb kirjeldada pildil olevat sündmust ning pakkuda välja oma arvamus, kuidas oleks õige sellises olukorras käituda. Mängus “Head mõtted” tuleb õpilasel enda mõtteid väljendada kirjalikult ja arvestades kaaslast, kellele kirjutatakse. Mängus “Minu hea kaaslane” tuleb õpilasel enda valikuid põhjendada ning rühmakaaslastega suhtlemisel sellega arvestada. Jutustamist saavad õpilased harjutada mängus “Ükskord...”, kus tuleb lisaks vastata küsimustele ning avaldada oma arvamust. “Toreda kaaslaste suu” mäng annab õpilastele võimaluse arutleda viisaka ning sõbraliku keelekasutuse üle. Ka mängus “Sinu lugu” on õpilastel vaja jutustada, aga seekord iseendast ning paarilisele. Mängus “Sarnasuste ja erinevuste karussell” tuleb õpilasel vestelda taas vestluspartnerit arvestades ning paarid vahetuvad kiiresti. Paarilisega tuleb nii rääkida kui teda mõtestatult kuulata. Mõtestatud kuulamist nõuavad vähemal või rohkemal määral kõik mängud.

Kõnelemisoskuse arendamisel on efektiivseks vormiks paaris- ja rühmatööd (Kärtner, 2000, 7). Seda arvesse võttes on seitsmest loodavast mängust paaris- või rühmatööd eeldavaid mängu viis: mängud “Lapitekk”, “Sinu lugu” ja “Sarnasuste ja erinevuste karussell” toimuvad paarides ning mängud “Ükskord...” ja “Minu hea kaaslane” toimuvad rühmades.

Eelnevat kokku võttes võib öelda, et suhtlemisoskuste seos kiusamisega on uuringutes mitmeti kajastunud ning seetõttu on suhtluspädevus üheks olulisemaks pädevuseks, mida arendada kiusamise ennetamiseks. Sellepärast tuleks anda õpilastele tegevusi, kus nad saavad harjutada eneseväljendust, oma seisukohtade põhjendamist, laiendada sõnavara ning ka mõtestatult kuulata. Selliseid tegevusi pakuvad erinevad töökorraldused, kus tuleb kirjeldada, jutustada või arutleda. Taoliste ülesannete puhul on sobivaks meetodiks paaris- ning rühmatööd.

1.3 Väärtuspädevus kiusamise ennetamisel

Väärtused kujutavad endast positiivseid hoiakuid suhteliselt abstraktsete asjaolude suhtes. Väärtused juhivad isiku valikuid, hinnanguid ja toimimisviise ning neil on isiksuse arengus keskne koht, sest nad annavad tema elule suuna ja sisu ning juhivad teda püüdlustes. (Kraav,

2008, 178.) Väärtuseks ei peeta isiku vahetu emotsionaalse reaktsiooni väljendust, vaid väärtusi peetakse püsivateks. Need reguleerivad inimeste käitumist ja mõjutavad sotsiaalselt suhtlemist. Erinevad uurijad on välja toonud väärtuste liigid: materiaalsed ja füüsilised, teoreetilised, majanduslikud, esteetilised, poliitilised, religioossed, sotsiaalsed ja eetilised. (Hirsjärvi & Huttunen, 2005, 65.) Antud uurimistöös käsitletakse väärtustest eelkõige neid, mis on vahetus seoses uurimistöö teemaga, ning enamasti kuuluvad need sotsiaalsete väärtuste hulka.

Elukogemused mõjutavad väärtushinnangute kujunemist ja on seeläbi seoses inimest ümbritseva keskkonnaga. Kooli minevad lapsed on kooli ja kaaslaste poolt tugevasti mõjutavad. Nad osalevad sotsialiseerumisprotsessides, omandavad valitseva väärtuste hierarhia ja aktsepteeritavad tegevusmallid. Lapse kasvatajad, nii õpetajad kui ka lapsevanemad, püüavad lasteni viia ühiskondlikke ja inimlikke ideaale – seda, mis on väärtuslik ja mille poole peaks püüdlema. (Kraav, 2008, 177.) Väärtused kujunevad pidevalt ning on mõjutatud ümbritsevast. Et kujuneksid just sellised väärtused, mis soosiks sõbraliku klassikeskkonna kujunemist, on vajalik tegeleda väärtuskasvatusega.

Kooli roll lapse väärtuste kujunemisel on eriti suur nooremates klassides, sest väärtused kujunevad lapse varases eas ning hilisemad kogemused muudavad juba omaksvõetut vaid väheste määral (Kraav, 2008, 179). Seepärast on väärtuskasvatus mõjusaim koolieelses eas ning esimeses kooliastmes.

Väärtuspädevuse olulist rolli kiusamise ennetamisel kinnitab 2014. aastal läbi viidud laste hälbiva käitumise uuring, mille kohaselt märkisid Eesti lapsed kõige sagedamini kiusamiskäitumise põhjusena vähest sallivust erinevustesse. Ohvriks langemise põhjustena toodi välja näiteks teistsuguseid isiksuseomadusi ja välimust, sotsiaalset seisundit, teistsugust arvamust ja keelt. (Markina & Žarkovski, 2014, 34.) Need põhjused on kõik seotud sallivusega ehk ühe „Kiusamisest vaba kooli“ meetodika põhiväärtusega. Õpilase väärtushinnangud mõjutavad ka seda, kas ja kuidas sekkutakse kiusamisolukorda. 2011–2014 toimunud uuringu „Üldpädevused ja nende hindamine“ kohaselt väitsid konformsust (enese-distsipliin, viisakus, kuulekus) oluliseks väärtuseks pidanud õpilased sagedamini, et nemad sekkuksid kiusamissituatsiooni. Mittesekkumist pakkusid sagedamini need õpilased, kes hindasid oluliseks võimu (sotsiaalne staatus ja prestiiž). (Kikas, 2014.) Kuna kiusamiskäitumine on tihedas seoses väärtustega, aitaks klassis väärtuskasvatus ning valitud väärtuste kujunemise toetamine kiusamist ennetada.

Põhikooli väärtuskasvatuses peetakse tähtsaks väärtusi, mis tulenevad eetilistest põhimõtetest, mis on kirjas Eesti Vabariigi põhiseaduses, lapse õiguste konventsioonis, ÜRO inimõiguste ülddeklaratsioonis ja Euroopa Liidu alusdokumentides. Üldinimlikke väärtusi nagu ausus, õiglus, hoolivus, inimväärikus, lugupidamine enda ja teiste vastu nimetatakse alusväärtusteks. Samuti on alusväärtusteks ühiskondlikud väärtused: vabadus, demokraatia, austus emakeele ja kultuuri vastu, patriotism, kultuuriline mitmekesisus, sallivus, keskkonna jätkusuutlikkus, õiguspõhisus, solidaarsus, vastutustundlikkus ja sooline võrdõiguslikkus. (Põhikooli- ja gümnaasiumiseadus, 2011.) Väärtuspädevus on Põhikooli riiklikus õppekavas (2011) seotud kultuuripädevusega. Neid kahte pädevust koos käsitletakse kui suutlikkust hinnata inimsuhteid; tajuda ja väärtustada oma seotust teiste inimestega ning loodusega, väärtustada loomingut; hinnata üldinimlikke ja ühiskondlikke väärtusi, väärtustada inimlikku ja kultuurilist mitmekesisust ning teadvustada oma väärtushinnanguid (Põhikooli riiklik õppekava, 2011). Kiusamist ennetav metoodika “Kiusamisest vabaks!” on enda programmi põhiväärtusteks valinud sallivuse, austuse, julguse ja hoolivuse. Need väärtused on ka Schilleri ja Bryanti (2009) välja toodud põhiväärtuste hulgas, mis teevad sotsiaalselt pädevaks ja aitavad toime tulla elu väljakutsetega. Ka antud uurimistöös toetutatakse mängude loomisel eelkõige nendele väärtustele, sest need on lastele selgemini mõistetavad ning väärtused, mis on otseselt seotud kiusamisega.

Järgnevalt on kirjeldatud “Kiusamisest vabaks!” metoodika põhiväärtusi. Sallivus on väärtus, mis suunab märkama ja aktsepteerima kaaslasti ning klassi kui terviku mitmekesisust. Võrdne kohtlemine on siinkohal oluline. Austus on väärtus, mis taotleb hoolivat suhtumist kaaslastesse, erinevuste tunnustamist ning kommete ja traditsioonide austamist. Hoolivus suunab näitama üles huvi, osavõtlikkust, kaastundlikkust ning abivalmidust iga kaaslaste vastu. Julgus on väärtus, millest juhindudes jäädakse endale kindlaks ja seatakse oma piirid ning astutakse välja, nähes kedagi teist piire rikkumas. Julgus annab valmiduse tegutseda ebaõigluse vastu. (Lastekaitse Liit, s.a.)

Kool on kohustatud andma õpilastele oskuse märgata ja mõtestada moraalseid valikuid ning looma keskkonna, mis toetab väärtuste reflekteerimist ja nende üle arutamist ning ühiskonnas hästi hakkama saamiseks vajalike käitumisharjumuste kujundamist (Harro-Loit, 2011, 8). Ebaefektiivseks kujundamisviisiks on tavaliselt loengu vormis heast ja halvast rääkimine. Samas üheks efektiivsemaks meetodiks on väärtuste üle arutlemine, milles on oluline roll õpilase arvamuse kuulamisel. Sealjuures tuleb teada, et üldiselt ei ole olemas õigeid ega valesid väärtuseelistusi. Väärtuseelistus võib ebaõige olla siis, kui seda ülemäära

rõhutatakse. Samas moraalireeglid ehk üldinimlikud väärtused on need, mille järgimine on igas olukorras oluline. Siia alla kuulub sallimatu suhtumine tegevusse, mis kahjustab teiste või iseenda heaolu (näiteks valetamine, varastamine, vaenulikkus ja vägivald, sh kiusamine). Sellisele tegevusele peab õpetaja reageerima ning ootama ka õpilaste halvakspanu moraalitule käitumisele. Selle asemel et rääkida valedest tõekspidamistest ja rõhutada, mis on sobimatu käitumine, on tulemuslikum rääkida prosotsiaalsest käitumisest, inimeste pingutustest, sallivusest ja saavutustest. (Kikas & Toomela, 2015, 84–87.) Ka ühes 2003. aastal läbi viidud uurimusest selgus, et kiusamisega kõige edukamalt toime tulevad koolid pühendasid õpiaega tihti suhete ja kiusamise üle arutamisele (Thompson, Tippet & Smith, 2008, 10). Seetõttu on õpetajal oluline väärtuskasvatusega seotud tegevustesse planeerida ka väärtuste üle arutlemine. Ka loodavatesse mängudesse planeeritakse reflekteerimine ning väärtuste üle mõtete vahetamine.

Väärtuskasvatus algab enda väärtuste teadvustamisest ja ümbritseva keskkonna väärtuste märkamisest. Väärtuskasvatuse kaudu antakse lapsele teadmised ja kujundatakse käitumiskalduvusi nii, et tulemuseks on väärtustest teadlikud kodanikud, kes elavad oma väärtushinnangute järgi, sest kasvatus eesmärgiks on selliste isikute kujunemine, kes pole mitte ainult väärtustest teadlikud, vaid kes ka elavad nendest lähtuvalt. (Harro-Loit, 2011, 34; Sutrop, Harro-Loit & Jung, s.a.) Väärtuspädevuse juures on oluline, et lapse väärtused oleksid tema väärtussüsteemis omavahel kooskõlas ning vastaksid ka teda ümbritseva keskkonna (klass, ühiskond jne) tähtsatele väärtushinnangutele. Väärtussüsteemi väljakujunemine on pikk protsess ja saab alguse kodust. Selle kujunemine jätkub koolis, kus õpetajal on oluline roll nende suunamisel ja kujundamisel. (Kikas & Toomela, 2015, 77.) Uurimistöö käigus loodavad mängud on õpetajale abiks klassis väärtuskasvatusega tegelemisel.

Kokkuvõtvalt, võib nentida, et väärtuskasvatus on oluline sõbraliku klassikeskkonna seisukohalt. Siinkohal on suur roll just algklassiõpetajatel, sest väärtuskasvatus on efektiivseim nooremate õpilaste puhul, kelle väärtused ei ole veel niivõrd välja kujunenud. Heaks meetodiks väärtuskasvatases peetakse väärtuste üle arutlemist. Kiusamist aitab ennetada õpilastes kindlate väärtuste kujundamine. Kui õpilane väärtustab oma seotust teiste inimestega, hindab üldinimlikke ja ühiskondlikke väärtusi samuti nagu tema kaaslased ning oskab ka sellest lähtuvalt käituda, siis peaks olema tagatud hooliv ja üksteist austav keskkond.

2 MÄNG ÕPPEMEETODINA SUHTLUS-, VÄÄRTUS- JA SOTSIAALSE PÄDEVUSE ARENDAMISEL

Sõnaga „mäng“ seostub inimestel tavaliselt millegi lõbusa ja meeldivaga ning õppimine ei tundu sinna esialgu kuuluvat. Tegelikkuses võib ka õppimine olla lõbus ja meeldiv ning mäng ja õppimine omavahel seotud. Mäng on lapsele üks olulisemaid tegevusi. Lisaks meelelahutusele mõjutab see ka tema edasist käekäiku, sest mängus ühendatakse varasemad kogemused, teadmised, õppimisoskused ning mõistmine ja nõnda saab mängust arendav tegevus (Ugaste, 2005, 155–157). Kui mängu kasutatakse õppimise eesmärgil, võib seda kutsuda õppemänguks. Järgnevas peatükis antakse ülevaade, mis on õppemängu tunnused, miks on kasulik õppemänge õppemeetodina rakendada, milline on otstarbekas õppemäng ja milline on selle roll suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamisel.

Sobivate mängude puhul areneb õpilaste enesetunnetus, mõtlemisvõime loomingulisus ning tõuseb motivatsioon. Mäng kujundab lapsel terviklikuma maailmapildi. (Kõve, 1994, 76–77; Brown & Patte, 2013, 9–15.) Õppemängu kaudu saab laps kinnistada oma teadmisi ning harjutada teatud oskusi endale meelepärase tegevuse kaudu. Mängu võib kasutada väga mitmel eesmärgil. Mäng aktiveerib õpilasi ning paneb neid avastama ja kogema. Mängu kaudu omandab laps uusi oskusi ja teadmisi palju kiiremini, ühtlasi areneb mängides lapse isiksus. (Salumaa & Talvik, 2004, 102.) Õppimine toimub ladusamalt, kui see on mänguline ning õpilasekeskne. Mängides õppimine on lastele motiveerivam ning oskused ja teadmised kinnistuvad selle tõttu hõlpsamini.

Mängude kavandamisel tuleb arvestada mitme asjaoluga. Et õpilane saaks endalegi märkamatuult arendada uusi oskusi, on oluline, et mäng oleks talle eakohane (Tuuling, 2009). Traditsiooniliselt jaotatakse mängud loovmängudeks ja reeglitega mängudeks. Viimastes valitseb kindel kord ja sisu ning selles mängus tuleb jõuda teatud saavutuseni – eesmärgini. Olulisemad reeglismängud on alushariduse seisukohalt õppemängud. Õppemäng peab täitma kindlaid kriteeriume. Lisaks kindlale õpetuslikule eesmärgile peab õppemängul olema kindel struktuur. Õpetaja peab teadma mängu tegevusi ja lõpptulemust, milleni neid tegevusi tehes jõutakse. Õppemängus osalevate õpilaste omavahelise suhtlemise tase on intensiivne. Lisaks peab õppemängul olema selgelt defineeritud mõte, mille üle saab õpilastega arutleda. Kui need kriteeriumid on täidetud, on tegemist õppemänguga, mille kaudu saadakse teadmisi kogemise ja avastamise teel. (Salumaa & Talvik, 2004, 102; Ugaste, 2005, 163.)

Salumaa ja Talvik (2004) on kirjeldanud mängude läbiviimise etappe. Igal mängul on sissejuhatus. Sissejuhatus on vajalik, et õpilastel oleks aeg mängule häälestuda. Tavaliselt juhatab mängu sisse õpetaja. Järgmiseks etapiks on gruppide või paaride moodustamine, kui mäng seda nõuab. Nende moodustamine peaks toimuma enne mängujuhendi andmist. Gruppide või paaride moodustamiseks on väga erinevaid võtteid ja see sõltub mängu eesmärgist. Alles siis, kui kõikide tähelepanu on koondunud, võib anda mängujuhendi. Juhend peab olema selge ja arusaadav. Koos mängujuhendiga pannakse paika reeglid ja ajapiirid. Mänguaja sisse tuleb kavandada ka lõpparutelu. Lõpparutelu on vajalik nii õpilastel tekkinud emotsioonide väljaelamiseks kui ka õpitu mõtestamiseks. (Salumaa & Talvik, 2004.) Mängude koostamisel on juhitud eelolevast. Kõik etapid on võrdselt olulised, et mäng õnnestuks ning täidaks oma eesmärgi.

Mäng on efektiivne meetod kasvatuslike eesmärkide saavutamisel (Salumaa & Talvik, 2004, 102). Pädevuse omandamisel on esmatähtis roll motiveeritusel (Euroopa Liidu Teataja, 2006). Kuna mäng on heaks vahendiks õpilase motivatsiooni tõstmisel, on see sobilik vahend oskuste ja pädevuste arendamisel.

Mängides ning sotsiaalses suhtlemises kujuneb lapse iseloom ja käitumisoskus erinevates rollides (Kera, 2004). Mängides on lapsed omavahel mitmesugustes suhetes ja suhtlemis-olukordades ning seeläbi saavutavad nad mängides teatud sotsiaalse kompetentsuse (Ugaste, 2005, 155–157). Lõimides mängu selliseid tegevusi nagu jutustamine, kuulamine, kirjeldamine, arutlemine ning põhjendamine, toetab mäng suhtluspädevuse kujundamist. Eneseväljendus on ka üks sotsiaalse pädevuse oskustest ning seega toetavad need tegevused mõlema pädevuse kujundamist. Mängud, kus tuleb teha koostööd paarilisega või rühmas ning mängukaaslastega arvestada, arendavad sotsiaalse pädevuse oskusi.

Et õppetegevusega väärtusi arendada, tuleb väärtused muuta õpilasele võimalikult kogetavaks nii, et ta saaks ise nende headuses veenduda (Veisson & Kuurme, 2010, 22).

Eelnevat kokku võttes võib öelda, et selleks, et mängu võiks kutsuda õppemänguks, peab see täitma mõningaid kriteeriume. Õppemängu puhul on tähtis struktuur, eakohasus, kindel tegevus, kord ja eesmärk. Kui mäng neid kriteeriume täidab, on see efektiivne meetod õppimiseks, sest võimaldab ladusamat ja motiveeritumat teadmiste ja oskuste omandamist. Mängus ei tohiks kujundatavad väärtused jääda üksnes mõttelisele tasandile, vaid peaksid muutuma õpilase jaoks elamuseks. On oluline, et õpetaja oleks teadlik, mis on mängu eesmärk ning milliseid väärtusi see endas kannab, sest õpetajal mängu juhina on kanda suur

roll. Vajadusel tuleb õpetajal mängu suunata ning samuti on tema see, kes juhib arutelu mängu lõpuosas, kus mõtestatakse ja kinnistatakse õpitu. Nagu ka eelnevas peatükis kirjutatud, on arutelud üheks tõhusamaks vahendiks väärtuskasvatuses. Õppemängud on sobivaks vahendiks suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamisel, sest need võimaldavad väärtuste üle arutlemist ning tavaliselt eeldavad ka rühmas või paarilisega suhtlemist ja koostööd.

3 ÕPPEMÄNGUDE DISAINIMISE METOODIKA

Järgnevas peatükis antakse ülevaade eesmärgist, uuringu läbiviimise protseduuridest, valimi moodustamisest ning andmekogumise meetoditest.

3.1 Disaini protsessi eesmärk ja kirjeldus

Käesoleva magistritöö kirjutamise ajendiks oli asjaolu, Eesti koolides on kiusamine endiselt aktuaalne probleem (Kikas, 2014; Liiv, 2016; Markina & Žarkovski, 2014; Sarap, 2016; SA Innove, 2016). Kõige efektiivsemaks kiusamise vähendamise meetodiks koolikeskkonnas peetakse kiusamist ennetavate süstemaatiliste programmide järjepidevat kasutamist (Evans jt., 2014; Farrington & Ttofi, 2009). Üks Eesti koolides rakendatavatest programmidest, mille efektiivsus on tõestatud, on „Kiusamisest vabaks!“ (Kangro, 2016). Programmiga tegelevate õpetajate uuringust selgus, et liitunud õpetajad peavad keeruliseks väärtuspädevuse teadlikku arendamist (Nigulas, 2015). Enamik õpetajaid sooviks ja vajaks lisamaterjale, millest enim soovitakse mängu või mängulisi tegevusi (Kangro, 2016; Tärk, 2015). Lähtuvalt kirjeldatud probleemist ja vajadusest on autori eesmärgiks luua mängu kiusamise ennetamiseks läbi suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamise, mängu katsetada ning teha neis vajalikud parandused. Käesoleva magistritöö raames koostatud mängud pakuvad soovijatele abimaterjali väärtus-, suhtlus- ja sotsiaalse pädevuse arendamiseks ning seeläbi kiusamise ennetamiseks. Olenemata sellest, kas on liitunud mõne kiusamist ennetava programmiga või mitte, on vaja igas koolis tegeleda eelmainitud pädevuse arendamisega ja seega sobib loodud mängu kasutada ükskõik millises Eesti koolis.

Käesoleva uurimuse puhul on tegemist arendusuuringuga. Arendusuuring on rakendust loov uurimus, mille käigus tegeletakse praktiliste probleemide lahendamisega ning tulemuseks on uurimistöö põhinev praktiline lahendus (Krabi & Laherand, 2010, 15). Antud arendusuuringus lähtutakse probleemist, et kiusamine on Eesti koolides endiselt päevakorral ning õpetajad on avaldanud arvamust, et probleemiga tegelemiseks jääb materjalidest puudu. Lahenduseks on seitse suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalset pädevust arendavat õppemängu, mis sobivad ennetustöö lisamaterjaliks. Arendusuuringu praktilise lahenduse väljatöötamisel on silmas peetud konkreetseid kasutajaid (Krabi & Laherand, 2010, 15). Antud õppemängude

kasutajatena nähakse nii õpetajaid kui õpilasi, mistõttu on oluline arvestada nii õpetajate kui ka õpilaste tagasisidega.

Arendusuuringu ülesehitamisel on tuginetud Cresswelli (2014) soovitulikule formaadile. Algselt püstitas autor probleemi, kogus andmeid probleemi kohta ning andis ülevaate, kuidas teadlased on probleemi näinud. Seejärel anti ülevaade teoreetilistest lähtepunktidest ning loodi probleemile lahenduse pakkumiseks õppemängud. Järgmise etapina kavandati meetodid andmete kogumiseks õppemängude rakendatavuse kohta. Mänge katsetati ning koguti tagasisidet, mida analüüsiti. Vastavalt järeldustele ja vajadustele tehti mängudes parendusi.

Kokku loodi seitse mängu, mida saaks läbi suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamise kasutada kiusamise ennetamisel lisamaterjalina. Et korrastada kooliaastat, on Eesti hariduses üle mindud viie perioodi süsteemile. Tüüpiliselt kestab üks õppeperiood seitse nädalat. Kuna kiusamise ennetamisega on vaja tegeleda järjepidevalt, et tulemus oleks efektiivne, loodi käesoleva magistr töö raames seitse mängu, et perioodi igal nädalal oleks kasutada vähemalt üks erinev mäng. Mängude loomise protsessi ja kontseptsiooni on täpsemini kirjeldatud antud magistr töö peatükis 3.3 „Mängude loomise protsess ja sisu“.

Mänge testiti 2017. aasta II õppeperioodil (november – detsember). Ühel nädalal testiti ühte mängu, millele järgnes autori poolt fookusgrupi intervjuu uuritavatega ning ekspertõpetajate poolt küsimustiku täitmine. Andmete kogumist ning uurimisinstrumentide koostamist on põhjalikumalt kirjeldatud antud magistr töö peatükis 3.4 „Andmekogumismeetodi kirjeldus ja etapid“.

Protsessi viimase osana analüüsiti testimise, intervjuerimise ja ekspertanalüüside tulemusi. Mängudes tehti vastavalt analüüsi tulemustele korrektureid.

3.2 Valimi kirjeldus

Valimi moodustasid ühe Tallinna kooli 1. klassi 22 õpilast ning sama kooli kaks õpetajat.

Kooli puhul on tegemist täiemahulise eraüldhariduskooliga, kus õpib 2017/2018 õppeaasta seisuga 927 õpilast. Õpe toimub antud kooli õppekava põhjal, mille koostamise aluseks on olnud põhikooli ja gümnaasiumiseadus, kooli arengukava ja pedagoogiline kontseptsioon ning kokkulepped kogukonnaliikmete vahel. Õppesüsteemi järgi jaotub kool nelja astmesse,

mille I kooliastmesse kuuluvad 1.–3. klassid ning neis klassides rakendatakse üldõppe-suunaga aineõpetust. Ühes klassis õpib 22–24 õpilast ning klasside komplekteerimisel peetakse silmas, et klassis oleks paarisarv õpilasi ning poisse ja tüdrukuid oleks võrdselt. Kooli läbivaks põhimõtteks on väärtuste rõhutamine. Alates 2016. aastast on kool liitunud kiusamist ennetava KiVa programmiga ning kõik õpetajad on saanud antud programmi poolse koolituse.

Valimisse kuulunud 1. klassi õpilasi on klassis kokku 24, neist 12 poissi ning 12 tüdrukut, kellest kaks tüdrukut viibisid sellel perioodil teises õppekeskuses. Antud klassis ei ole hariduslike erivajadustega õpilasi.

Õpetajate puhul on tegemist antud koolis väga hinnatud ja tunnustatud õpetajatega. Üks õpetaja on hetkel 2. klassi õpetaja ning ühtlasi kooli klassiõpetajate sektsiooni juhataja, ning teine 3. klassi õpetaja. Mõlema õpetaja tööstaž on 15 aastat. Õpetajad on läbinud mitmeid koolikiusamisteemalisi koolitusi ning on antud koolis teatud kui mänguliste tundide rakendajad. Mõlemad õpetajad on ka varasemalt õppematerjale ning õppemänge ise loonud ning olid huvitatud antud magistritöö raames mängude katsetamisest ja hindamisest.

Valim moodustati mugavusprintsipi alusel. Mugavusvalim tähendab, et valimisse valitakse sellised uuritavad, keda on lihtne uuringusse saada ning kes on nõus uuringus osalema (Cohen, Manion & Morrison, 2007). Cohen, Manion ja Morrison (2007) on välja toonud, et rangeid üldistusi sellisel juhul teha ei saa. Antud uurimistöös rangete üldistuste tegemiseks vajadust pole, sest eesmärgiks on kiusamist ennetavate mängude väljatöötamine, kus valimisse kuulunud õpilased aitavad mängude kvaliteeti parandada. Käesoleva magistritöö autor töötab selles Tallinna koolis õpetajana ning puutub iga päev kokku sealsete I kooliastme õpilastega ja õpetajatega, mis teeb uuritavatega kontakteerumise ja loodud mängude praktiseerimise lihtsamaks. Isikliku kontakti olemasolu uuritavatega loob paremad võimalused põhjaliku tagasiside saamiseks.

3.3 Mängude loomise protsess ja sisu

Kuna õpetajad tuginevad enda töö ülesehitamisel riiklikule õppekavale, võttis autor mängude väljatöötamisel lähtekohaks Põhikooli riikliku õppekava (2011) struktuuri. Autor valis riikliku õppekava kaheksast üldpädevusest kiusamisega seotud olulisemad pädevused. Mängude loomisel toetuti teoreetilistele lähtekohtadele, mis on kirjas antud magistritöö 1.

ja 2. peatükis. Kuna õppemängu oluliseks tunnuseks on õpetusliku eesmärgi olemasolu (Salumaa & Talvik, 2004, 102), siis sõnastas autor enda jaoks kõigi seitsme mängu ühise eesmärgi, milleks on suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamine kiusamise ennetamiseks. Lisaks on igal mängul konkreetsed eesmärgid, mida kirjeldatakse mängujuhendis. Mängujuhendid on kirja pandud selliselt, et õpetajal oleks teada mängu tegevus ja lõpptulemus. Juhendisse on lisatud ka soovitusel arutelu läbiviimiseks, kuid tegeliku arutelu suuna peab õpetaja valima ise lähtuvalt mängu käigust ja tulemusest.

Mängude koostamisel pöörati tähelepanu mängu sisu vastavusele soovitud eesmärgiga, sobivusele kooliastmega ning põhikooli riikliku õppekavaga. Mängude koostamisel tugineti „Kiusamisest vaba kooli“ metoodika põhiväärtustele: austus, sallivus, hoolivus ja julgus. Koostatud mängud süstematiseeriti ning kujundati nii, et need moodustaksid ühtse terviku. Mängujuhendid (lisad 3–9) on esitatud tabelina, et anda kogu info kompaktselt ja terviklikult. Mängujuhendites on välja toodud mängimiseks vajalikud vahendid, orienteeruv ajakulu, mängijate kirjeldus gruppides, mängu juhis ning täpsustatud eesmärk ja arendatavad pädevused. Et iga mäng täidaks eesmärgi ja toetaks soovitud pädevuste arengut, toetuti mängu loomisel Kikase ja Toomela (2015) välja toodud üldpädevuste arengu toetamise põhimõtetele, mida on kirjeldatud käesoleva töö 1. peatükis.

Järgnevalt on kirjeldatud loodud õppemänge ning nende täpsustatud eesmärgi.

Mängus „Sarnasuste ja erinevuste karussell“ (lisa 3) seisavad õpilased kahes ringis vastamisi nii, et igaühel on paariline. Kaaslasega vesteldes tuleb leida omavahel sarnasusi ja erinevusi. Paariliste vahetudes tuleb sama teha uue kaaslasega. Pärast mängu toimub arutlus, mis on suunatud sallivuse ja hoolivuse väärtustele. Antud õppemäng toetab väärtuspädevuse arengut, sest kujundatakse sallivat suhtumist erinevustesse, teistesse inimestesse ning nende seisukohtadesse. Lisaks tuleb õpilastel mõtiskleda enda väärtushinnangute üle. Taotletakse sallivat suhtumist, sest õpilane võib juhtuda kokku ükskõik millise klassikaaslasega. Harjutatakse julgelt väljendama enda mõtteid ja tundeid ning jäämist iseendaks. Mäng toetab sotsiaalse ja suhtluspädevuse arendamist, sest arendab arutlusoskust, eneseväljendamist, kuulamisoskust ning konsensussele jõudmist, tehes kõike viisakalt ja teisi austavalt. Koostöö paarilisega toetab sotsiaalse pädevuse arengut. Lisaks saab õpilane rohkem teada oma klassikaaslastest ning iseendast ja seeläbi paranevad klassisisesed suhted.

Mäng „Sinu lugu“ (lisa 4) toimub paarides. Õpilane saab võimaluse endast oma kaaslasel rääkida ning olla ka kuulaja rollis ja kaaslasest rohkem teada saada. Pärast üksteisega

vestlemist on õpilaste ülesanne joonistada oma kaaslasest pilt, toetudes sellele, mida kaaslane enda kohta rääkis. Valminud pildid pannakse üles kõigile nähtavale kohale ning õpilane peab leidma pildi, mis on joonistatud temast. Mäng toetab suhtluspädevuse kujundamist, sest endast kõnelemine arendab oskust ennast selgelt ja asjakohaselt väljendada (eneseväljendusoskus). Õpilane harjutab kõnelemist, arvestades suhtluseesmärki, milleks on antud mängus endast võimalikult palju infot anda. Kuulamisoskus on üks suhtluspädevuse alaoskustest, mida mängus arendab kaaslase tähelepanelik kuulamine. Kuuldu meeldejätmise treenib mälu, sotsiaalset pädevust arendab suhtlemine eakaaslastega. Väärtuspädevuse kujunemist toetab sallivuse, julguse, austuse ja hoolivuse arendamine. Õpilane ei saa mängus ise paarilist valida ja seepärast tuleb tal olla salliv ja koostöövalmis juhusliku kaaslasega. Oma mõtete avaldamine ning endast rääkimine arendab õpilases julgust, viisakas kuulamine aga austust kaasõpilase vastu. Huvi ülesnäitamine kaaslase jutu vastu peegeldab hoolivust. Üksteise parem tundmaõppimine tugevdab klassisiseseid suhteid.

Mängu „Toreda kaaslase suu“ (lisa 5) mängitakse klassiga suures ringis seistes. Mäng algab aruteluga, milline on tore kaaslane ning kuidas selline kaaslane end väljendab. Pärast arutelu hakkab mängujuht ütlema lauseid ning õpilastel tuleb näidata erinevate liigutustega, kas tore kaaslane ütleks nende arvates nii või mitte. Õpilane peab olema valmis enda arvamust ka põhjendada. Mäng võetakse kokku arutlusega, kus õpilased saavad tekkinud mõtteid ja emotsioone jagada. Antud õppemängu eesmärk on panna lapsed mõtlema selle üle, kuidas teistega suhelda. Eesmärk on teha vahet viisakal ja ebaviisakal, sõbralikul ja ebasõbralikul, sallival ja sallimatul ning austaval ja põlgaval keelekasutusel. Sobiva keelekasutuse üle arutlemine toetab nii sotsiaalse kui ka suhtluspädevuse arengut. Viimase pädevuse arengut toetab ka tähelepanu juhtimine hääletooni ja kehakeele mõjuvusele ja olulisusele. Õpilased mõistavad, et hea kaaslane kasutab lauseid, mis väljendavad väärtusi nagu austus, julgus, sallivus ja hoolivus, ning seeläbi toetab antud mäng väärtuspädevuse arengut.

Mäng „Ükskord...“ (lisa 6) toimub 2–3 liikmelistes gruppides. Mängijatel on grupi peale teemakaardid ja liivakell. Igal teemakaardil on üks teema, millest kaardi võtnud õpilane saab määratud aja jooksul rääkida. Kaasõpilastel tuleb kuulata ning seejärel kaardi pöördel olevatele küsimustele vastata. Kaartidel olevad teemad ja küsimused on valitud nii, et need oleksid seotud „Kiusamisest vabaks!“ metoodika põhiväärtustega (austus, julgus, sallivus ja hoolivus). Mäng pakub mitmeid võimalusi väärtuste üle arutleda ja toetab seeläbi väärtuspädevuste kujundamist. Läbi oma kogemuse jutustamise ja küsimustele vastamisega areneb suhtluspädevus. Kuna õppemäng toimub rühmatööna ning arutletakse erinevate sotsiaalsete

olukordade üle, toetab mäng ka sotsiaalse pädevuse kujundamist. Suhtluspädevuse arengut toetab vajadus end selgelt ja asjakohaselt väljendada ning küsimustele vastata. Küsimused stiilis „millist tunnet tekitab...“ suunavad õpilast tundeid analüüsima ning nendest rääkima.

Mängus „Minu hea kaaslane“ (lisa 7) moodustatakse 4–6 liikmelised grupid. Mängijad saavad kaardipaki, mille kaartidel on kirjas tunnustavad laused, mis rõhutavad sallivust, hoolivust, austust ja julgust, aga on ka kiitusi muude omaduste eest. Õpilased võtavad kaardipakist kordamööda kaarte, loevad seal oleva tunnustuse ning valivad, kellele grupi liikmetest selline tunnustus sobiks. Mängu lõpetuseks vaatavad õpilased endale saadud kaarte ning igaüks saab klassile öelda, millise kaardi üle ta kõige uhkem on. Mäng võetakse kokku arutlusega, kus õpilased saavad tekkinud mõtteid ja emotsioone jagada. Õppemäng toetab suhtluspädevuse kujundamist, arendades õpilaste eneseväljendusoskust. Õpilane põhjendab enda valikuid ja otsuseid ning harjutab end selgelt väljendama. Väärtuspädevuse kujundamine toimub väärtuste üle arutledes, mängus tõstetakse esile ja kiidetakse just selliseid omadusi, mis toetavad sallivat suhtumist, julgust, austust ja hoolivust. Mängu tulemusel harjuvad õpilased üksteises head märkama ning see annab julgust ja turvalisust üksteist kiita ning tunnustada. Üksteisele heade omaduste määramine tugevdab klassisiseseid suhteid. Grupitöö toetab sotsiaalse pädevuse arengut.

Mäng „Head mõtted“ (lisa 8) on mõeldud igapäevaseks traditsiooniks, kus õpilased saavad kirjutada ja panna selleks mõeldud purki enda häid mõtteid. Sedelitele kirjutatakse head soovid, mõtted, tunnustused, kiitused, komplimendid, mälestused ja nii edasi. Sedelid võivad olla isikulised või umbisikulised, olenevalt õpetaja töökorraldustest. Õpetaja ülesandeks on mõelda igaks päevaks teemad/olukorrad, mille kohta sedel kirjutada, abiks on tööjuhendi näited. Sedelid kogutakse purki ning jagatakse laiali või loetakse hiljem ette. Mängu eesmärk on panna õpilasi üksteist märkama ja üksteisest hoolima, arendades neis hoolivust, sallivust, austust, julgust ning samal ajal luues klassis ühtsustunnet. Julgust arendab õpilaste suunamine ausalt väljendama oma mõtteid ja tundeid ning vajadusel ka vabandama. Samuti näitab julgust vähempopulaarsete õpilaste heade külgede märkamine ning nende väljatoomine. Kaasõpilase austamist näitab viisaka soovi kirjutamine. Õpilaste suunamine kirjutama heatahtlikke soovide arendab õpilastes hoolivust. Õpilane peab olema valmis kirjutama sedeli igale klassikaaslasele, olenemata sellest, kas ta on tema sõber või mitte, ja see arendab sallivust. Enda mõtete kirjalik väljendamine arendab suhtluspädevust. Kirjutamine kaasõpilasele, arvestades tema tundeid, arendab sotsiaalset pädevust. Samuti aitab „Heade mõtete“ meetod kaasa konfliktide lahendamisele. Näiteks olukorras, kus kaks

õpilast on riidu läinud, valib õpetaja sihilikult paarilisteks nemad, kes peavad lepituseks üksteisele midagi head ütlema. Lisaks harjutab taoline tegevus õpilasi järk-järgult ennast analüüsima ja reflekteerima.

Mängus „Lapitekk“ (lisa 9) tuleb paarilistel omavahel võistelda. Mängu vahenditeks on täringud, nõöbid ja mängualus ehk lapitekk, mis koosneb geomeetrilistest kujunditest. Iga kujundi peal on arv, mille taustal on pildina kujutatud situatsiooni. Situatsioonid on seotud „Kiusamisest vabaks!“ metoodika põhiväärtustega. Mängijad veeretavad kordamööda täringuid ning teevad saadud silmade arvuga tehteid. Tehte vastuseks oleva numbriga kujundile võib mängija panna oma nupu siis, kui ta on kirjeldanud pildil olevat situatsiooni. Jutustamisel tuleb kirjeldada nii seda, mida on pildil kujutatud, kui ka seda, kuidas oleks õige käituda sellises olukorras. Mängu lõppedes arutletakse klassiga, milliseid olukordi oli mängualuse piltidel kujutatud ning kas igale olukorrale leiti sobilik lahendus. Mäng toetab väärtuspädevuse arendamist väärtuste üle arutledes. Õpilane arutleb „Kiusamisest vabaks!“ metoodika põhiväärtuste üle, milleks on hoolivus, austus, julgus ning sallivus. Lisaks arutletakse hea ja halva käitumise üle ning õpilane leiab erinevates situatsioonides õiglase käitumisviisi. Õppemäng suunab hindama üldinimlikke väärtusi. Kinnistatakse teadmisi ühiskondlikest väärtustest ja normidest. Õpilane kinnistab endas abivalmi ja vastutustundliku kodaniku mõtteviisi. Õppemäng toetab sotsiaalse pädevuse arendamist, sest töötatakse koos paarilisega. Õpilane peab enda mõtteid ja arvamusi viisakalt ja selgelt väljendama ja sel teel areneb eneseväljendusoskus. Õpilastel tuleb viisakalt ära kuulata kaasõpilase arvamused ja mõtted. Nii kuulamisoskuse kui ka eneseväljendusoskuse arendamine toetab suhtluspädevuse arengut.

3.4 Andmekogumismeetodi kirjeldus ja etapid

Andmete kogumiseks kasutakse mitme meetodi kombineerimist. Metodoloogiline triangulatsiooni ehk mitmekordset andmekogumist võib defineerida kui kahe või enama meetodi kasutamist sama uurimisobjekti jaoks. Mitme meetodi kombineerimine lisab uuringule usaldusväärsust. (Cohen jt, 2007, 142.) Uurimisobjektideks on siinkohal loodud õppemängud ning uurimiseks kasutatakse nii fookusgrupi intervjuud kui ka küsimustikku. Pärast iga õppemängu testimist viib autor loosi teel valitud mängijatega läbi fookusgrupi intervjuu. Kaks ekspertõpetajat täidavad pärast iga mängu katsetamist küsimustiku, mis koosneb nii avatud kui ka valikvastustega küsimustest. Mõlema meetodiga soovitakse

hinnata loodud õppemängude eesmärgi saavutatust, vajadust täiustuste järele ja sobivust I kooliastmele.

Antud töö autor viib mängude katsetamise ja fookusgrupi intervjuud läbi ühe Tallinna kooli 1. klassi õpilaste seas. Lastevanematelt küsitakse luba intervjuu tegemiseks lastevanemate koosolekul. Fookusgrupi intervjuudesse loositakse osalised nende klassis olevate õpilaste hulgast, kelle vanemad on andnud uuringus osalemiseks nõusoleku. Kuus õpilast loositakse nii, et kõigil on võrdne võimalus intervjuusse sattuda. Sobivaimaks grupi suuruseks peetakse antud intervjuudes 5–8 osalejat, sest väike grupp õpilasi loob toetava õhkkonna, kus õpilased saavad üksteist täiendada (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara, 2004, 197; Krueger & Casey, 2009).

Fookusgrupi intervjuu on rühmaintervjuu, mis viiakse läbi struktureeritud või poolstruktureeritud küsitluskava järgi. Fookusgruppi juhivad moderaator (siinkohal käesoleva töö autor), kelle ülesandeks on hoida vestlus kindlas ajaraamis ning kitsas teemafookuses, saavutada ja säilitada intervjuus osalejate omavaheline stimulatsioon. (Krueger & Casey, 2009.) Poolstruktureeritud intervjuud kasutades võivad olla küsimused eelnevalt formuleeritud, aga uurija otsustab, mida on otstarbekas küsida ja millal (Robson, 2002, 270). Tuginedes eelnevale, koostas autor enda jaoks intervjuu plaani (lisa 1), mida koostades toetuti Casey ja Krugeri (2009) välja toodud fookusgrupi intervjuu protsessi ja tüüp küsimuste kirjeldusele. Intervjuu algab avaküsimusega, mis on mõeldud vestluse alustamiseks, mitte diskussiooniks. Sellele järgnevad sissejuhatavad küsimused, mille eesmärk on suunata vestlus teemasse. Sissejuhatavatest küsimustest võtmeküsimusteni jõudmiseks kasutatakse siirdküsimusi, mis võimaldavad teada saada, millised mõtted on uuritavatel seoses teemaga tekkinud. Võtmeküsimused taotleavad andmeid uurimisküsimustele vastamiseks. Diskussiooni lõpetavad lõpüküsimused, mis aitavad avaldatud arvamusi reflekteerida. (Krueger & Casey, 2009.)

Poolstruktureeritus annab intervjuule paindlikkuse ning võimaluse täiendavaid küsimusi esitada, mistõttu on uuring põhjalikum ja täpsem (Cohen jt, 2007; Hirsjärvi jt, 2004; Lahe-
rand, 2008). Fookusgrupi intervjuud sobivad hästi kasutada, et koguda rühma arvamusi, seisukohti ja hoiakuid mingi probleemi kohta. Lisaväärtust annab võimalus vaadelda ja registreerida rühmaliikmete vastastikust mõju ehk interaktsiooni ja kommunikatsiooni-
muutrite iseärasusi. (Krueger & Casey, 2009.) Intervjuu sobib andmekogumismeetodiks, kui intervjuueeritav võib rääkida teemast rohkem, kui uurija on suutnud ette näha, ning kui

küsimused on avatud ja vastused nõuavad põhjendusi (Denscombe, 2003, lk 165). Kuna kogutakse väga noorte intervjueritavate arvamusi ning tagasisidet, siis on valitud meetod sobilik.

Fookusgrupi intervjuu läbiviimisel arvestati Fontana ja Frei (1994) poolstruktureeritud intervjuude nõudmisi. Nõudmised näevad ette, et intervjuu teemast ei tohiks kõrvale kalduda, seetõttu tuleb esimese klassi õpilasi intervjuerides olla äärmiselt tähelepanelik ning vajadusel suunata teema fookusesse tagasi. Lisaks ei ole lubatud kõrvalistel isikutel intervjuusse sekkuda ega vastata intervjueritavate eest ega esitada oma arvamust. Et välistada kõrvaliste isikute sekkumine, viidi intervjuud läbi eraldi ruumis, kus viibisid vaid intervjueritavad ja intervjueri. Samuti ei tohi teema kohta esitada isiklikke vaateid ega vastust ise välja pakkuda ning saadud vastustega ei tohi väljendada nõustumist või mittenõustumist. (Fontana & Frei, 1994.) Selle vältimiseks oli autor võtmeküsimused eelnevalt sellele tuginedes ette valmistanud.

Fookusgrupi intervjuusid viidi läbi seitse – iga mängu kohta eraldi. Intervjuu toimus koolipäeva jooksul ning kestis kokku 45 minutit. Intervjuud salvestati diktofoniga ning hiljem transkribeeriti paber kandjale. Intervjuude transkribeerimisel on anonüümsuse tagamiseks muudetud laste nimed. Transkriptsioonid on esitatud sõnasõnalt ning ümarsulgudes on välja toodud uurijapoolsed märkused. Transkribeerimisel on intervjuus osalejate eristamiseks kasutaud koodi. Intervjueri ehk antud töö autor tähistatakse tähelga I ning õpilased on märgitud koodiga Õ1–Õ6. Iga õpilane sai numbri vastavalt selle, mitmendana ta intervjueritavate gruppi loositi. Transkribeerimise näide on välja toodud lisa (lisa 10).

Lisaks katsetavad mängu kaks ekspertõpetajat. Üks õpetaja (koodiga E1) testib ja analüüsib mängu sama kooli 2. klassi õpilaste peal ning teine õpetaja (koodiga E2) sama kooli 3. klassi õpilaste peal. Pärast iga mängu katsetamist täidab õpetaja tagasisideküsimustiku (lisa 2). Õpetajatele selgitati magistr töö eesmärki, protseduuri ning konfidentsiaalsust.

Õpetajatele mõeldud küsimustikku koostades peeti silmas, et saadavad vastused peavad autoril võimaldama analüüsida, kas loodud mäng täidab oma eesmärki, on sobiv I kooliastmele ning annab vastused võimalike paranduste vajadusele. Küsimustik koosneb kümnest küsimusest. Esmalt vastavad õpetajad küsimustele, mis annavad tagasisidet mängu üldmuljest ning võimaldavad hinnata mängude kvaliteeti ning juhendit. Järgnevad küsimused, mis annavad tagasisidet mängu vastavusest soovitud eesmärgile, pädevustele ja

kooliastmele. Eesmärgi täitmist hindavad õpetajad valikvastustega küsimuse juures kolme valikuga: täitis täielikult, täitis osaliselt või ei täitnud. Pädevustele vastavuse kohta küsitakse nii seda, kui arusaadavalt on lahti seletatud õppemängu seos antud pädevustega, kui ka seda, kuivõrd toetab mäng iga pädevuse arendamist. Seose lahtikirjutamist hindavad õpetajad kolme valikvastusega: tugevalt seotud; osaliselt seotud; ei ole üldse seotud. Samuti hinnatakse iga pädevuste arendamist kolme valikvastusega: jah, toetab; mõningal määral toetab; ei toeta. Mängu sobivust I kooliastmele hindavad õpetajad valikvastustega: sobiv; osaliselt sobiv; ei ole sobiv. Selle küsimuse juurde on võimalik soovi korral kirjutada kommentaar. Seejärel antakse tagasisidet mängu läbiviimise kohta – milline oli õpilaste suhtumine ning kas ja milliseid probleeme esines mängu läbiviimisel. Viimase küsimuse juures antakse õpetajatele vabadus kirjutada muid tähelepanekuid või ideid mängude täiustamiseks.

Uuringu reliaablus (*reliability*) ehk usaldusväärsus on uuringu tulemuste jätkuvus ja sõltuvus. See hindab võimet mõõta samal viisil iga kord, kui seda kasutatakse samadel tingimustel ning sama valimi puhul. (Neuman, 2006; Cohen jt, 2007.) Käesolevas töös annab reliaabluse iga mängu testimine kolme klassi õpilaste seas. Reliaabluse määr on kõrge, kui see annab erinevates gruppides rakendades sama tulemuse (Neuman, 2006). Autor ja ekspertõpetajad kasutavad analüüsimiseks ja hinnangu andmiseks erinevaid instrumente (fookusgrupi intervjuu ning vaatluse põhjal täidetud küsimustik). Samade tulemuste saamisel on tagatud uuringu reliaablus (Cohen jt, 2007).

Valiidsus (*validity*) ehk tõepärasus näitab, kas valitud mõõtmisvahend sobib teatud eesmärgi saavutamiseks (Neuman, 2006). Creswell (2014) toob välja, et valiidsust lisab tööle tulemuste põhjalik kirjeldamine. Fookusgrupi intervjuu salvestatakse diktofoniga ja tänu sellele on võimalik kirja panna täpsed vastused ning autoril on võimalus vastuseid uuesti uurida. Samuti on võimalik uuesti uurida ekspertõpetajate tagasisideküsimustikke. Fookusgrupi intervjuu on koostatud ja läbi viidud, pidades silmas Casey ja Krugeri (2009) välja toodud fookusgrupi intervjuu protsessi ja tüüp küsimuste kirjeldust ning Fontana ja Frei (1994) poolstruktureeritud intervjuude nõudmisi – see tõstab antud uurimistöö instrumendi valiidsust. McKenney ja Reeves (2013) on välja toonud, et parima tulemuse saavutamiseks tuleks loodavaid õppematerjale katsetada igapäevases õppetöös. Uurimuse valiidsuse tõstmiseks katsetatakse loodavaid mängu uuritavate tavapärasel keskkonnas ehk koolipäeva sees lõimituna ainetundi.

4 TULEMUSED JA NENDE ANALÜÜS

Selles peatükis avatakse fookusgrupi intervjuude ja ekspertõpetajate tagasiside tulemused ning nende tulemuste analüüs. Kvalitatiivse uuringu tavapärane tehnika on sisuanalüüs (Creswell, 2014, 212). Iga mängu kohta tehtud intervjuud ja õpetajatelt saadud tagasisidet analüüsitakse eraldi, et oleks võimalik teha järeldusi konkreetse mängu kohta. Õpilaste ning ekspertõpetajate vastuste järgi on märgitud lühikoodid, mille abil autor vastajaid eristas. 2. klassi õpetaja koodiks on E1 ja 3. klassi õpetaja kood on E2. Õpilased on märgitud koodidega Õ1–Õ6, kus Õ tähendab õpilast ning number on määratud vastavalt sellele, mitmendana õpilane intervjuueeritavate gruppi loositi. Tulemuste ilmetamiseks kasutatakse tsitaate fookusgrupi intervjuudest või õpetajate tagasisideküsimustikelt. Tsitaadid esitatakse kaldkirjas ning nende esitamisel on sisse jäetud kõnekeele omased tunnused ning keelereeglite vead.

4.1 Mäng „Sarnasuste ja erinevuste karussell“

Mäng „Sarnasuste ja erinevuste karussell“ sai ekspertõpetajatelt valdavalt positiivset tagasisidet. Õppemängu üldmulje oli õpetajate meelest hoogne ja kaasahaarav. Mängu tugevusena toodi välja, et see aitab kindlasti kaasa tugeva klassikollektiivi kujunemisele. Nõrkuseks märgiti, et mängu on kitsamates oludes raske organiseerida ning see vajab tunnist rohkem aega, kui juhendis kirjas. Õppemängu juhendi kohta kirjutasid õpetajad, et see on lihtsasti sõnastatud, selge ja arusaadav. Mõlemad õpetajad hindasid, et õppemäng täitis juhendis toodud soovitud eesmärgi täielikult ning toetab soovitud pädevuste arendamist. Õpetajad kinnitasid, et õppemäng on tugevalt seotud sotsiaalse ja suhtluspädevusega. Väärtuspädevusega seostamist hindas üks õpetaja (E1) samuti tugevaks, kuid teine õpetaja (E2) osaliseks. Mõlemad õpetajad hindasid, et õppemäng toetab nii suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamist kiusamise ennetamisel I kooliastmes. Õpetajate arvates toetab antud mäng õpilastes kõigi nelja põhiväärtuse – sallivuse, julguse, austuse ja hoolivuse – kujunemist. Õpetajad leidsid, et õppemäng on I kooliastmele sobiv. Mängu kasutamisel tõi üks õpetaja (E1) välja probleemi, et kaks minutit on sarnasuste ja erinevuste leidmiseks teise klassi lastele liialt pikk aeg, ning tegi ettepaneku, et õpetaja või mängujuht võiks ise valida mängijate jaoks sobiva aja. Teine õpetaja (E2) tõi samuti välja, et mäng

võtab tunduvalt rohkem aega, kui juhendis planeeritud, sest paljud õpilased tahavad mängu lõpus oma arvamust avaldada. „*Mäng kestis tegelikkuses 25 minutit*,“ märkis õpetaja. Õpetaja E2 lisas veel ettepaneku, et lisakaartidel olevad juhised võiks ka enne mängu ette lugeda.

Fookusgrupi intervjuu käigus andsid õpilased tagasisidet, et mäng oli tore ja põnev. Laste sõnul tegi mängu toredaks eelkõige see, et oli võimalus kaaslasi tundma õppida. Õpilastele meeldis klassist välja minemine – mitu õpilast märkis, et tore oli mängu koridoris mängida. Ühe õpilase arvates tegi mängu keeruliseks see, et kõik lapsed rääkisid samaaegselt, mis segas rahulikult mõtlemist. Õpilased märkisid, et mängu käigus õppisid nad kaaslasi rohkem tundma ning said teada, et neil on oma kaaslastega mitmeid erinevusi ja sarnasusi. Kolm õpilast mainisid, et õppisid seda, et erinevused on head: „*Õppisin, et see on hea, kui oled teisega erinev, aga see on ka hea, kui oled sarnane*.“ – Õ2 ; „*Erinevus rikastab!*“ – Õ4 ; „*Õppisin, et ei pea kartma erinev olla, sest see on tore*.“ – Õ5. Autor uuris, millised on laste hinnangud, kuidas mäng õpetas neile suhtlemist ning nelja põhiväärtust. Suhtlemist seostati julgusega rääkida paarilisega, kellega tavapäraselt väga palju ei suhelda. Õpilased tõid välja, et mängus kaaslase ärakuulamine ning mitte vahele segamine on austus. Sallivuse puhul pidi õpilastele meelde tuletama, mida see sõna tähendab. Sellest saab järeldada, et kuigi tunnis on varem sellele sõnale kui väärtusele tähelepanu pööratud, ei ole see mõistena piisavalt kinnistunud. Pärast selgitusi oskasid õpilased seostada, et mäng õpetas neid olema sallivad erinevuste suhtes. Üks õpilane ei soovinud mängu korrata, sest see oli tema arvates igav. Ülejäänud õpilased soovisid mängu veel mängida ning mõned ütlesid, et sooviksid mängida seda nii kaua, kuni on saanud paaris olla kõikide klassikaaslastega.

Tulemuste põhjal võib järeldada, et mäng „Sarnasuste ja erinevuste karussell“ sobib kasutamiseks I kooliastmes ning täidab soovitud eesmärgi, st toetab suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse kujundamist.

Mängu paremaks muutmiseks tegi autor uurimistulemuste põhjal järgmised korrektuurid:

- eeldatav mänguaeg muudeti 15 minutilt 25 minutile;
- juhendist eemaldati ajalimiit kaks minutit, mis oli määratud sarnasuste ja erinevuste leidmiseks. See asendati juhiseiga, et õpetaja reguleerib aega ise;
- lisati soovitus mängu alguses lisakaartide juhiseid tutvustada;
- lisati soovitus, et ringid teha (vastavalt võimalustele) võimalikult suured. See on vajalik, et kõrval seisva kaaslase jutt ei segaks mõtlemist ega rääkimist.

4.2 Mäng „Sinu lugu“

Õppemängu „Sinu lugu“ üldmulje oli õpetajate sõnul huvitav, sisukas ning toetas positiivse suhtluskeskkonna kujundamist klassis. Õppemängu tugevusena tõi õpetaja E1 välja, et mäng tekitas lastes väga positiivse emotsiooni, mis oli hea algus päevale. Õpetaja E2 kirjutas, et mäng annab võimaluse üksteist paremini tundma õppida ka neile lastele, kes iga päev võib-olla omavahel aktiivselt ei suhtle. Mõlemad õpetajad töid mängu nõrkusena välja ajalise arvestuse, mis oli tervet mängu arvestades liiga vähene, kuid lapsele jutustamiseks antud aja poolest liiga pikk: *„Juhendis antud aja jooksul ei ole võimalik mängu lõpuni mängida. Enesest jutustamiseks mõeldud aeg on liiga pikk.“* – E1. Aega kulus mängu peale rohkem, kui juhendis näidatud. Samas oli väiksematel lastel keeruline neli minutit endast rääkida. Õppemängu juhend oli õpetajate hinnangul lihtsalt ja arusaadavalt sõnastatud. Õppemäng täidab mõlema õpetaja hinnangul täielikult juhendis välja toodud eesmärgid ning toetab soovitud pädevuste arendamist. Õpetajad hindasid, et õppemäng on tugevalt seotud nii suhtlus-, väärtus- kui ka sotsiaalse pädevusega. Samuti hindasid mõlemad õpetajad, et õppemäng toetab nii suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamist kiusamise ennetamisel I kooliastmes. Õpetaja E1 hindas, et mäng toetab õpilastes kõigi nelja põhiväärtuse – sallivuse, julguse, austuse ja hoolivuse – kujundamist. Õpetaja E2 hindas, et mäng toetab põhiväärtustest julguse ja austuse kujunemist, aga sallivuse ja hoolivuse kujunemist toetab mõningal määral. Õpetajate hinnangul on õppemängu I kooliastmele sobiv. Lõpetuseks kirjutasid mõlemad õpetajad, et mängu paremaks muutmiseks võiks üle vaadata mängu ajakasutuse, sest õpilased vajavad rääkimiseks vähem aega.

Fookusgrupi intervjuus avaldasid õpilased kohe soovi mängu teinekordki veel mängida. Mängu tegi laste sõnul toredaks kõige enam see, et saadi oma kaaslase kohta rohkem teada: *„Saad teada, mis on sõbra lemmikhobi ja trenn ja kõike tema kohta teada.“* – Õ5. Õpilased hindasid mängu juures veel seda, et pildi pidi ise teiste seast ära arvama, ning seda, et pildi sai endale jätta: *„Kõige toredam oli see, kui oma pilti pidi arvama, ja see oli väga hea, et selle endale sai jätta.“* – Õ5 *„Jaa. Mulle väga meeldis Jaani tehtud pilt. Ma viin selle koju.“* – Õ1. Keeruliseks tegi mängu õpilaste sõnul endast sellises mahus rääkimine: *„See, et pidid hästi palju mõtlema enda kohta.“* – Õ3; *„Nii palju rääkida oli raske.“* – Õ5. Küsimusele, et mida mäng sulle õpetas, vastas enamik õpilasi, et mängu käigus said nad joonistamist harjutada. Vaid üks õpilane tõi välja, et mäng õpetas kaaslast kuulama. See näitab, et kuigi oli tore mängida, jäi mängu tegelik eesmärk õpilastele arusaamatuks. Sellele vaatamata

suutsid õpilased mängu põhiväärtustega ja suhtlemisoskuse arendamisega seostada: „Õpetas mulle sõbraliku olemist, et räägid kaaslasega ilusti.“ – Õ4; „Julgesin küsida teise käest ka küsimusi juurde, näiteks et mis ta lemmikloom on.“ – Õ2; „Et kuulan teise juttu ja ei sega vahele talle ja ei ütle talle, et see on igav näiteks.“ – Õ6. Kõik õpilased soovisid mängu uuesti mängida nii, et paarilised vahetuksid.

Tulemuste põhjal võib järeldada, et mäng „Sinu lugu“ sobib kasutamiseks I kooliastmes ning toetab nii suhtlus-, väärtus- kui ka sotsiaalse pädevuse kujundamist.

Mängu paremaks muutmiseks tegi autor uurimistulemuste põhjal järgmised korrektuurid:

- õpilane saab endast rääkimiseks kaks minutit endise nelja minuti asemel, sest tulemustest lähtuvalt vajavad õpilased endast rääkimiseks vähem aega;
- mängu lõpetuseks lisati arutelu osa, mis seisneb õpilastele mängu eesmärgi selgitamises ja refleksioonis.

4.3 Mäng „Toreda kaaslane suu“

Õppemängu üldmulje kohta kirjutasid õpetajad, et mäng on hea kiire vahepala tundi ükskõik mis ajal lõimimiseks. Mängu tugevusena toodi välja, et see on lõbus ja meeldib lastele. Ühe tugevusena tõi õpetaja E1 välja ka selle, et lapsed saavad liikuda: „Mängu on võimalik teha liikuvamaks – valides liigutusi, saavad lapsed rohkem liikuda.“ – E1. Õpetajate sõnul ei esinenud mängul ühtegi kitsaskohta. Mängu juhend on tagasiside kohaselt hästi koostatud ja arusaadav. Õppemäng täidab õpetajate hinnangul täielikult juhendis toodud eesmärgi ning toetab soovitud pädevuste arendamist. Õpetajad hindasid, et õppemäng on tugevalt seotud nii suhtlus-, väärtus- kui ka sotsiaalse pädevusega ning toetab suhtlus- ja väärtuspädevuse arendamist kiusamise ennetamisel I kooliastmes. Sotsiaalset pädevust toetab õppemäng õpetajate hinnangul mõningal määral. Õpetajad hindasid üheselt, et põhiväärtustest toetab mäng julguse kujunemist; sallivuse, hoolivuse ja austuse kujunemist toetab mäng mõningal määral. Õpetajad hindasid mängu I kooliastmele sobivaks. 3. klassi õpetaja (E2) tõi välja, et tunnis esines probleem, kus terve klassiga mängides jäi ära mängu lõpuosa. „Lapsed tahavad väga rääkida. Peale sissejuhatust ja lausete ütlemist lõpus aruteluks aega ei jäänud.“ – E2. Siinkohal seisneb probleem jällegi ajalises arvestuses, mida tuli mängu juhendis muuta, et õpetaja oskaks aega planeerida.

Fookusgrupi intervjuust selgus, et ka õpilastele meeldis mängu mängida. Mängu juures meeldis lastele kiirus ning see, et sai hiljem ka ise lauseid välja mõelda. Tänu mängujärgsele arutelule oskasid õpilased oma sõnadega selgitada, mida nad mängu kaudu õppisid: „*Et ei tohiks inimestele halbu sõnu öelda.*“ – Õ2; „*Õppisin tegema vahet heal ja halval lausel.*“ – Õ1; „*Õppisin, milline jutt võib teist kurvastada.*“ – Õ5; „*Et kui tahad head öelda, siis pead ka ilusa hääletooniga ütlema, muidu võib teine valesti aru saada.*“ – Õ3. Õpilased seostasid põhiväärtustest mängu enim austuse ja hoolivusega: „*Et sa ei tohi teisele halvasti midagi öelda ja kui kellelgi midagi juhtub, siis peaks hoopis aitama ja hästi ütlema.*“ – Õ3; „*Tuleb kiiresti kas plaksutada või kükitada ja ei ole vaja karta, kui mõnikord ka sassi läheb. Pole hullu, kui kellelgi teisel ka vahel sassi läheb.*“ – Õ4; „*Et tuleb teistest hoolida ja öelda hoolivaid lauseid.*“ – Õ1; „*Et halvasti ütlemine ei ole austus.*“ – Õ6. Õpilased arvasid, et sooviksid mängu veel mängida.

Tulemuste põhjal võib järeldada, et mäng „Toreda kaaslaste suu“ sobib kasutamiseks I kooliastmes ning toetab suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse kujundamist.

Mängu paremaks muutmiseks tegi autor uurimistulemuste põhjal järgmise korrektuuri:

- mängu ajaliseks kestvuseks märgiti juhendis 15 minutit, et õpetaja teaks aega arvestada ka mängule järgnevas aruteluks, mis on mängu oluline osa.

4.4 Mäng „Ükskord...“

Õppemängu „Ükskord...“ üldmulje kohta kirjutasid õpetajad, et mäng oli huvitav ning sisukas. Õppemängu juhend oli mõlemale õpetajale arusaadav. Mängu tugevusena toodi välja, et see paneb õpilasi oma tegevust analüüsima ning et mängu saab ajaliselt muuta vastavalt olukorrale. Teise klassi õpetaja (E1) tõi aga välja, et tema õpilastele oli mäng mõneti raske, sest kaartidel olevad küsimused on keerulised ja liialt üldsõnalised. Seetõttu täitis mäng juhendis toodud soovitud eesmärgi vaid osaliselt, sest mäng oli õpilastele raskesti mõistetavate küsimuste pärast liialt keeruline. Vastupidiselt eelnevale kirjutas kolmanda klassi õpetaja (E2), et küsimused kaartidel olid selged, sisukad ning mängu tugevaks omaduseks. Õpetaja E2 hinnangul täitis mäng soovitud eesmärgi täielikult. Õpetajad lähtusid tagasisidet andes enda kogemusest, viies mängu läbi enda õpilastega. Sellest tegi autor järelduse, et küsimuste sõnastus võiks erineda vastavat sellele, mis klassis neid kasutatakse. Mõlemad õpetajad hindasid, et õppemäng on tugevalt seotud nii suhtlus-,

väärtus- kui ka sotsiaalse pädevusega ning toetab õpilastes kõigi nelja põhiväärtuse – sallivuse, julguse, austuse ja hoolivuse – kujunemist. Õpetaja E1 hindas, et õppemäng toetab nii sotsiaalse kui väärtuspädevuse arendamist kiusamise ennetamisel I kooliastmes, aga suhtluspädevust toetab mäng mõningal määral. Õpetaja E2 hinnangul toetab mäng kõigi kolme pädevuse arendamist täielikult. Õpetajad hindasid, et õppemäng on tugevalt seotud nii suhtlus-, väärtus- kui ka sotsiaalse pädevusega. Õpetaja E2 hindas mängu I kooliastmele sobivaks, aga õpetaja E1 osaliselt sobivaks, lisades, et mäng oleks sobiv, kui küsimusi nooremate õpilaste jaoks lihtsustada. Õpetaja E1 pakkus välja, et kui lastega mõisted eelnevalt läbi arutleda, siis oleks mäng neile mõistetavam.

Ka fookusgrupi intervjuust ilmnnes, et mäng võiks noorematele õpilastele olla lihtsam. Esimese klassi õpilased tõid välja, et mängu tegi raskemaks see, et pikad küsimused olid kirjutatud kirjatähtedes. Selle mängu katsetamine toimus novembris ning osadele õpilastele valmistas kirjatähtede lugemine siis veel raskusi. Mõnda küsimust oli ka sõnastuselt raske mõista. „*Mõndasid sõnu oli raske lugeda, sest b ja d lähevad mul kogu aeg sassi.*“ – Õ3; „*Ma ei saanud mõnest küsimusest aru.*“ – Õ4. Õpilased ütlesid, et mäng jättis neile siiski positiivse emotsiooni: „*Mäng tegi mu rõõmsaks.*“ – Õ2; „*Oli lahe mõelda, mis sa väiksena tegid.*“ – Õ4. Mängu õpetlikkust oskasid õpilased seostada nii suhtlemisoskuse arenemise kui ka kõikide põhiväärtustega: „*Kui keegi teeb teisele paha, siis ei lähe mööda, vaid aitad teda.*“ – Õ5; „*Õppisin sõpruse kohta. Õppisin headust ja et ei tohi teistele haiget teha.*“ – Õ1; „*Peab teistega hea olema ja mitte kuri.*“ – Õ4; „*Mõnikord ma ei saa aru, kui keegi on kurb, aga nüüd ma oskan paremini aru saada, kui keegi on kurb.*“ – Õ6; „*Kui mängid kellegi teisega, aga keegi tahab ka mängida nendega, siis nemad peaksid temast hoolima ja tema mängu kutsuma.*“ – Õ2. Kõik õpilased soovisid mängu uuesti mängida.

Mängu läbi viies nägi autor, et liivakella kasutamine tekitas õpilastes liialt ärevust ning pigem segas kui toetas mängu. Probleem seisnes selles, et õpilastele oli arusaamatu, millal peab liivakella pöörama, kes peab pöörama ning kas antud aega tuleb täies mahus kasutada. Samuti võttis lisaaega see, et kui õpilase antud vastus oli lühike, siis pidi ootama, kuni liivakell tagasi tühjaks jookseb.

Tulemustest võib järeldada, et mäng „Ükskord...“ sobib kasutamiseks 3. klassis. Et mäng sobiks kasutamiseks 1. ja 2. klassis, oleks vaja mängukaarte lihtsustada.

Mängu paremaks muutmiseks tegi autor uurimistulemuste põhjal järgnevad korrektuurid:

- vaadati üle mängukaardid ning lihtsustati osade kaartide küsimuste sõnastust 1. ja 2. klasside õpilaste jaoks;
- kaotati mängust liivakella kasutamine.

4.5 Mäng “Minu hea kaaslane”

Õppemängu „Minu hea kaaslane“ üldmulje oli õpetajate sõnul köitev, sisukas ning eakohane. Õppemängu tugevusena tõi õpetaja E1 välja, et mäng lisab ühtsustunnet, paneb kaaslaste häid omadusi märkama ning tunnustama. Õpetaja E2 kirjutas, et mäng paneb lapsi mõtlema oma kaaslaste peale ja pakub palju positiivseid emotsioone tänu tunnustamisele, ning lisas, et lapsed võtsid mängu tõsiselt ja mõtlesid hoolikalt, enne kui kaardi ära andsid. Kumbki õpetaja ei näinud mängul puudusi. Õppemängu juhend oli õpetajatele arusaadav, sõnastatud selgelt ja konkreetset. Õppemäng täidab mõlema õpetaja hinnangul täielikult juhendis toodud eesmärgi ning toetab soovitud pädevuste arendamist. Õpetajad hindasid, et õppemäng on tugevalt seotud nii suhtlus-, väärtus- kui ka sotsiaalse pädevusega. Õpetajad hindasid, et õppemäng toetab väärtus- ja suhtluspädevuse arendamist. Sotsiaalset pädevust arendab mäng õpetaja E1 hinnangul täielikult ning õpetaja E2 hinnangul mõningal määral. Mõlemad õpetajad leidsid, et mäng on I kooliastmele sobiv. Õpetaja E2 kirjutas, et mängu kasutamisel esines probleem, kus ühe kaardi võtnud õpilane leidis, et tema grupist ei vääri keegi seda, ning õpetaja oli nõutu, mida sellises olukorras teha.

Fookusgrupi intervjuus andsid õpilased tagasisidet, et mäng tegi neid rõõmsaks. Laste sõnul tegi mängu toredaks see, et kõik kaardid olid positiivsed ja head. Keeruline oli vaid valida, kellele oma kaaslastest kaart anda, sest tihtipeale vääris seda rohkem kui üks õpilane. Mõnele õpilasele tekitas raskusi kaartidel olevate lausete lugemine, sest need olid kirjatähtedes. Järgmise küsimuse juures tõidki mõned õpilased välja, et mängu kaudu harjutati lugemist. Lisaks märkisid õpilased, et õpiti ennast paremini tundma ning saadi teada oma kaaslaste arvamus endast. Autor uuris, millised on laste hinnangud sellele, kuidas mäng õpetab neile suhtlemist ning nelja põhiväärtust. Suhtlemise juures tõid õpilased välja nii selle, et suhtlemise teel saadi omavahel suuremateks sõpradeks, kui ka selle, et õpiti olema suhtlemisel sõbralikumad: „*Näiteks õppisin, et kui keegi on pahandust teinud, siis ei pea kohe kuri olema.*“ – Õ5. Hoolivust seostati sellega, et mäng õpetas teistele hästi ütlema ning abivajajatele appi minema. Õpilased tõid välja, et viisakas olemine ning teistele hästi

ütlemine näitab austust. Hästi ütlemine aga nõuab õpilaste sõnul julgust, mida nad said mängus harjutada. Neli õpilast avaldasid soovi mängu veel mängida ja kaks õpilast ei osanud selle küsimusele sellel hetkel vastust anda.

Tulemuste põhjal võib järeldada, et mäng „Minu hea kaaslane“ sobib kasutamiseks I kooliastmes ning toetab suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse kujundamist.

Mängu paremaks muutmiseks tegi autor uurimistulemuste põhjal järgmised korrektuurid:

- mängujuhisesse lisati, et õpilane võib kaardi panna ka kaardipaki alla tagasi, kui ta ei tunne, et see kaart kellelegi sobiks. See hoiab ära võimaliku segaduse.

4.6 Mäng “Head mõtted”

Õppemängu „Head mõtted“ üldmulje oli õpetajate sõnul väga positiivne. Mängu tugevus-tena tõid õpetajad välja järgmist: „*Mäng andis tihti päevale hea alguse. See mäng õpetab märkama, tunnustama ning ka tunnustust vastu võtma. Hea võimalus kujundada klassis häid suhteid*“ – E1; „*Mängu tugevuseks on kindlasti see, et seda saab õppeaasta jooksul pidevalt ning erinevat moodi kasutada.*“ – E2. Nõrkusi õpetajad välja tuua ei osanud. Õppemängu juhend oli õpetajate arvates selgelt ja arusaadavalt sõnastatud. Mõlema õpetaja hinnangul täidab õppemäng täielikult juhendis toodud eesmärgi ning toetab soovitud pädevuste arendamist. Õpetajad hindasid, et õppemäng on tugevalt seotud nii suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevusega. Samuti hindasid mõlemad õpetajad, et õppemäng toetab nii suhtlus-, väärtus- kui ka sotsiaalse pädevuse arendamist kiusamise ennetamisel I kooliastmes. Mõlema õpetaja tagasisideküsimustikud kinnitasid, et õppemäng toetab õpilastes kõigi nelja põhiväärtuse kujunemist. Õpetajad ei täheldanud mängu kasutamisel tunnis ühtegi probleemi ning hindasid mängu I kooliastmele sobivaks.

Ka fookusgrupi intervjuust ilmnas, et õpilastele mäng meeldis. Kõige toredam asi mängu juures oli laste sõnul enda kohta kirjutatud sedelite lugemine. Keeruline oli aga see, kui pidi iseendale kirjutama – see nõudis rohkem pingutust ning aega. Autor uuris, millised on laste hinnangud selle kohta, kuidas mäng õpetab neile suhtlemist ning nelja põhiväärtust. Õpilased vastasid, et alati tuleb mängus kirjutada viisakalt ehk olla austav õpilase suhtes, kellele kirjutatakse. Julgust seostati aga sellega, kui kirjutad sedeli õpilasele, kellega muidu väga ei suhte, näiteks poisid tüdrukutele ja vastupidi. Sallivuse, hoolimise ning suhtlemise

õppimist seostati üheselt heade mõtete ja soovide kirjutamisega kaaslasele. Õpilased avaldasid soovi, et jätkaksime klassis selle mängu kasutamist.

Tulemuste põhjal võib järeldada, et mäng „Head mõtted“ sobib kasutamiseks I kooliastmes ning toetab suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse kujundamist. Mängus muudatuste või paranduste tegemist vajalikuks ei peetud.

4.7 Mäng „Lapitekk“

Õppemängu „Lapitekk“ üldmulje oli õpetajate sõnul köitev, huvitav ning eakohane. Mängu tugevusena tõi õpetaja E1 välja, et mäng on seotud erinevate õppeainetega ning annab hea võimaluse koostööks paarilisega. Õpetaja E2 kirjutas, et mäng arendab erinevaid oskusi. Samuti märkis õpetaja, et piltidel olevad olukorrad on lastele tuttavad ning esinevad igapäevases elus. Nõrkuseks peab õpetaja E2 seda, et nii tema kui laste meelest on pildid kohati naljakad, aga nii tõsiste olukordade puhul segab see mängimist. Õppemängu juhend oli õpetajatele arusaadav ja selge. Õppemäng täidab mõlema õpetaja hinnangul täielikult juhendis toodud eesmärgi ning toetab soovitud pädevuste arendamist. Õpetajad hindasid, et õppemäng on tugevalt seotud nii suhtlus-, väärtus- kui ka sotsiaalse pädevusega. Õpetajad hindasid, et õppemäng toetab nii suhtlus-, väärtus- kui ka sotsiaalse pädevuse arendamist kiusamise ennetamisel I kooliastmes ning toetab ka kõigi nelja põhiväärtuse kujunemist. Õpetaja E2 tõi probleemide tekkimise küsimuse juures veel kord välja, et mängu kasutamisel esines probleem, kus humoorikate piltide tõttu hakkasid õpilased välja mõtlema uusi, mängu mitte sobivaid olukordi. Õpetajate hinnangul on õppemäng I kooliastmele sobiv.

Fookusgrupi intervjuu käigus andsid õpilased tagasisidet, et mäng meeldis neile väga. Laste sõnul tegid mängu toredaks mängulaual olevad pildid ning omavahel võistlemine. Keerulisuse kohta ütles kaks õpilast, et mängu lõpp on keerulisem, sest igal veeretamiskorral ei saagi nuppu panna. Teiste õpilaste sõnul ei olnud mängus midagi keerulist. Õpilased märkisid, et mängu käigus õppisid nad, millised tegevused võivad teisi kurvastada ning millised tegevused on heatahtlikud. Üks õpilane märkis, et mängu käigus harjutati arvutamist. Küsides, kas ja kuidas mäng õpetas neile suhtlemist, austust, sallivust, julgust ja hoolivust, kirjeldati pilte, millega nad antud väärtusi või oskusi seostasid. Järgnevalt mõned näited, kuidas õpilased hindasid mängu seotust väärtustega: „*Pinginaaber* (siinkohal oli poisinimi) rääkis sellest pildist (osutab pildile 11) hästi pikalt ja ma arvan, et see õpetas hoolimist*“ – Õ2; „*Julgusega on seotud see pilt (näitab pildile 11), sest ta läks appi*“ – Õ1;

„Et vanadele tädidele tuleb bussis istet pakkuda, õpetab austust.“ – Õ5; „Et kui keegi vajab abi, siis tuleks appi minna. Kui ei julge, siis saab kellegi vanema kutsuda veel appi. See on ju julgus?“ – Õ2; „Kõik pildid näitasid, et tuleb sõbralik olla.“ – Õ6; „Kui siin (osutab pildile 5) keegi kutsuks selle tüdruku ka mängu, siis see oleks hoolimine.“ – Õ3. Õpilaste hinnangul oli iga väärtuse kohta mõni pilt olemas. Õpilased jäid kimpu vastamisega, kas ja kuidas õpetas mäng neile suhtlemist. Pakuti, et pildid õpetasidki. Paaristööd ning jutustamist ei osatud välja tuua. Kõik intervjuus osalenud mängiksid mängu veel kord.

Tulemuste põhjal võib järeldada, et mäng „Lapitekk“ sobib kasutamiseks I kooliastmes ning toetab suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse kujundamist.

Mängu paremaks muutmiseks tegi autor uurimistulemuste põhjal järgmise korrektuuri:

- loodi uus konkreetsemate piltidega mängualus. Pildid aitas joonistada lasteraamatute illustreerimise kogemusega kujundaja. Mängualuse kõikide piltide mõte ning sündmused jäid samaks.

ARUTELU JA KOKKUVÕTE

Käesoleva magistritöö autori eesmärgiks oli luua suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamiseks õppemängud, mis annaksid soovijatele võimaluse kasutada neid lisamaterjalina õpilaste eelnimetatud pädevuste arendamisel ja kiusamise ennetamisel. Töö esimeses, teoreetilises peatükis andis autor ülevaate, kuidas aitab kiusamise ennetamisele kaasa suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamine, tuginedes mitmete teadlaste, sh Kikase ja Toomela (2015), Kärtneri (2000), Markina ja Žarkovski (2014) Sarapi (2016), Strömpli, Selg, Soo ja Šahverdov-Žarkovski (2007), Suttoni, Smithi ja Swettenham (1999), Thompsoni, Tippet ja Smithi (2008), Tootsi (2011) seisukohtadele ning Põhikooli riiklikule õppekavale (2011). Töö teises peatükis anti ülevaade, milline roll on seejuures õppemängudel ning milline peab olema otstarbekas õppemäng, toetudes erinevate teadlaste, sh Browne ja Patte (2013), Kõve (1994), Salumaa ja Talviku (2004), Tuulingu (2009), Ugaste (2005), Veissoni ja Kuurme (2010) seisukohtadele. Tuginedes teooriale, loodi seitse õppemängu ning uuriti nende eesmärgi saavutatust, vajadust täiustuste järele ja sobivust I kooliastmele.

Õppemängude loomisel toetuti teoreetilistele lähtekohtadele. Nii Ugaste (2005) kui ka Salumaa ja Talvik (2004) on märkinud, et õppemängul peab olema kindel eesmärk, struktuur, teatav tegevus ja lõpptulemus. Ekspertõpetajate hinnangul olid mängude juhendid selged ja arusaadavad. Õpetajad oskasid hinnata mängude eesmärgi täitmist ning lõpptulemuse saavutamist. Õpetajad hindasid veel ka mängude sobivust I kooliastmele. Mängu „Ükskord“ puhul selgus ekspertõpetaja (E1) tagasisidest ja õpilastega tehtud fookusgrupi intervjuust, et mäng oli 1. ja 2. klassi õpilastele mõneti keeruline. Mängus tehti sisulised parandused, mis peaksid olema selle probleemi lahendanud: kaotati liivakella kasutamine ning lihtsustati küsimuste sõnastusi. Ülejäänud kuue mängu uurimistulemustest järeldati, et mängud olid I kooliastmele eakohased.

Õppemängude nõrgaks küljeks osutus mängude ajaline planeering. Ajakasutus on aga õppemängude puhul oluline, sest mänguaja sisse tuleb kavandada ka lõpparutelu, mis on vajalik nii õpilastel tekkinud emotsioonide väljaelamiseks kui ka õpitu mõtestamiseks (Salumaa & Talvik, 2004). Ajaga seotud muudatusi vajasisid neli õppemängu. Kahe mängu puhul pikendati eeldatavat mänguaega, et aega oleks piisavalt ka lõpparutelu jaoks. Ühe mängu puhul kaotati mängust liivakella kasutamine, mis tekitas õpilastes segadust. Ning ühe mängu puhul lühendati õpilasel endast rääkimiseks antud aega.

Õppemängude tugevusteks võib uurimistulemuste põhjal lugeda seda, et loodud mängud meeldisid lastele, olid põnevad ning kaasahaaravad. Mitme mängu puhul toodi välja, et mängud loovad klassis ühtlustunnet ning positiivset suhtluskeskkonda. Mängud andsid erinevaid võimalusi üksteisega suhtlemiseks, koos arutlemiseks ning koostööks. Positiivseks peeti, et mängude hulgas oli ka liikumist võimaldavaid mänge.

Tuginedes Juusola (2011), Suttoni, Smithi ja Swettenhami (1999) mõtetele ning Tootsi (2011) uurimistulemustele, toodi uurimistöö teoreetilises osas välja, et sotsiaalsete oskuste kujunemise toetamine aitaks kiusamist vähendada ning ennetada. Sotsiaalsed oskused on riiklikus õppekavas seotud sotsiaalse pädevusega, mille alla kuuluvad konstruktiivne suhtlemine erinevates olukordades, sallivus, eneseväljendus, abivalmidus, empaatia ning koostööoskus (Euroopa Liidu Teataja, 2006; Põhikooli riiklik õppekava, 2011). Ekspertõpetajate tagasisidest selgus, et kõik seitse õppemängu toetavad täielikult või osaliselt sotsiaalse pädevuse juurde kuuluvate oskuste arengut ning seega võib väita, et loodud õppemängud toetavad kiusamise ennetamist.

Töö teoreetilises osas tugineti Sarapi (2016) ja Strömpli, Selgi, Soo ja Šahverdov-Žarkovski (2007) uurimistulemustele, kust selgus, et suhtluspädevusel on oluline roll kiusamise ennetamisel. Suhtlusepädevuse arendamine aitab lapsel suhteid luua ja hoida ning enda eest seista. Kikas ja Toomela (2015) ning Põhikooli riiklik õppekava (2011) peavad seejuures oluliseks järgmisi oskusi: kõnelemine mitmesugustes olukordades; vestluspartnerite ja suhtluskorra arvestamine; mõtestatud kuulamine; jutustamine sündmustest ja nähtustest; arutlemine; kirjeldamine; arvamuse avaldamine. Fookusgrupi intervjuudes tõid õpilased välja, et õppisid mängudes neid oskusi. Samuti oskasid õpilased seostada, et läbi nende oskuste on nad paremad suhtlejad.

Paaris- ja rühmatöö on üks efektiivsemaid kõnelemisoskuse arendajaid (Kärtner, 2000) ning selliseid õppemänge loodi magistrیتöö raames viis: „Sarnasuste ja erinevuste karussell“, „Sinu lugu“, „Lapitekk“, „Ükskord..“ ja „Minu hea kaaslane“. Uurimistulemustest selgus, et ekspertõpetajate hinnangul toetasid need mängud täielikult suhtluspädevuse arendamist. Mängud, kus ei olnud paaris- ega rühmatööd, olid „Head mõtted“ ja „Toreda kaaslane suu“. Esimeses arendatakse suhtluspädevust seeläbi, et õpilasel tuleb enda mõtteid väljendada kirjalikult ning arvestades kaaslast, kellele kirjutatakse. Mängus „Toreda kaaslane suu“ saab õpilane mõelda ning arutleda viisaka ning sõbraliku keelekasutuse üle. Ekspertõpetajate hinnangul toetasid ka need mängud täielikult või osaliselt suhtluspädevuse arendamist.

Tuginedes Markina ja Žarkovski (2014) ning Kikase (2014) uuringutele, on teada, et väärtuskasvatus aitab kiusamist ennetada, kui tegeletakse selleks sobivate väärtuste kujundamisega. Õppemängud loodi pidades silmas metoodika „Kiusamisest vabaks!“ põhiväärtusi – sallivus, austus, julgus, hoolivus. Efektiivsemaiks väärtuste kujundamise meetodiks on väärtuste üle arutlemine (Kikas & Toomela, 2015; Thompson, Tippet & Smith, 2008). Iga loodud mäng sisaldas väärtuste üle arutlemist. Küll aga oli mängujuhendites ekspertõpetajate hinnangul selleks tegevuseks mõnedes mängudes liiga vähe aega antud. Autor arvestas neid arvamusi ning mängujuhendites said tehtud muudatused nii, et aega oleks võimalik paremini planeerida. Kuna väärtuskasvatus algab väärtuste teadvustamisest (Harro-Loit, 2011), uuriti, kuidas õpilased enda hinnangul õppisid õppemängude kaudu nelja põhiväärtust. Kõige paremini osati seostada mängu sallivuse ja hoolivusega, veidi raskemini aga julguse ning austusega. Siinkohal on magistritöö kitsaskohaks asjaolu, et õpilastelt ei küsitud enne intervjuud, kas ja kuidas nad antud väärtusi mõistavad, mis venitas intervjuud vahel ajaliselt planeeritust pikemaks. Sellest hoolimata said neli põhiväärtust fookusgrupi intervjuude põhjal mängudes esindatud. Ka ekspertõpetajate tagasisidest ilmnas, et õpetajate hinnangul kujundati õppemängudes kõiki nimetatud põhiväärtusi.

Magistritöö teoreetilise kontseptsiooni ja tulemuste analüüsist lähtuvalt saadi püstitatud uurimisküsimustele vastused ja tehti järeldused. Loodud õppemängud on kooskõlas Põhikooli riikliku õppekavaga (2011) ning vastavad õppemängude kriteeriumidele. Õppemängud tekitasid õpilastes positiivseid emotsioone ning sobivad kasutamiseks I kooliastmes lisamaterjalina kiusamise ennetamiseks suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamise kaudu. Magistritöö tugevuseks peab autor valminud õppemänge, mida saab rakendada õppetöös kiusamise ennetamiseks. Õppemängud on tasuta kättesaadavad Tebo õpiveebis (www.opiveeb.ee) kõikidele õpetajatele või teistele huvilistele, kes soovivad läbi mängu arendada suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalset pädevust. Edasiseks suuniseks oleks õppemängude pikaajsem ning ulatuslikum kasutamine, et oleks võimalik teha järeldusi põhjalikuma kasuteguri kohta. Lisaks oleks tarvilik juurde luua suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalset pädevust arendavaid õppemänge II ja III kooliastme jaoks.

- Arseneault, L., Bowes, L., & Shakoor, S. (2010). Bullying victimization in youths and mental health problems: 'Much ado about nothing'? *Psychological Medicine*, 40, 717–729.
- Brown, F. & Patte, M. (2013). *Rethinking children's play*. London: Bloomsbury.
- Cohen, L., Mansion, L., & Morrison, K. (2007). *Research Methods in Education*. London: Routledge Falmer. [2017, september 10].
<https://islmblogblog.files.wordpress.com/2016/05/rme-edu-helpline-blogspot-com.pdf>
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. 4th ed. London: Sage Publications.
- Denscombe, M. (2003). *The Good Research Guide for Small-scale Research Projects*. 2nd ed. Maidenhead: Open University Press.
- Euroopa Liidu Teataja. (2006). *Euroopa parlamendi ja nõukogu soovitus võtmepädevuste kohta elukestvas õppes*. [2017, mai 14].
<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ET/TXT/?uri=celex%3A32006H0962>
- Evans, C. B. R., Fraser, M. W., & Cotter, K. L. (2014). *The effectiveness of schoolbased bullying prevention programs: A systematic review*. *Aggression and Violent Behavior*. [2017, märts 21].
<https://lilypeopleknowhow.files.wordpress.com/2014/10/the-effectiveness-of-school-based-bullying-prevention-programs.pdf>
- Farrington, D. P. & Ttofi, M. M. (2009). *Schoolbased programs to reduce bullying and victimization*. *Campbell Systematic Reviews*. [2017, märts 21].
<https://www.ncjrs.gov/pdffiles1/nij/grants/229377.pdf>
- Fontana, A. & Frey, J. H. (1994). *Interviewing: The art of science*. *Handbook of Qualitative Research*. Oaks, CA: Sage.
- Gurian, M. & Ballew, C. A. (2004). *Poisid ja tüdrukud õpivad erinevalt*. El Paradiso.

- Harro-Loit, H. (2011). *Väärtusarenduse analüüs - miks ja kuidas?* Tartu: Tartu Ülikooli eetikakeskus.
- Hirsijärvi, S., Remes, P., & Sajavaara, P. (2004). *Uuri ja kirjuta*. Tallinn: Medicina.
- Hirsijärvi, S. & Huttunen, J. (2005). *Sissejuhatus kasvatusteadusse*. Tallinn: Medicina.
- Inglehart, R., & Baker, W. E. (2000). Modernization, cultural change, and the persistence of traditional values. *American sociological review*, 65, 19-51.
- Juusola, M. (2011). *Tugevaks armastatud lapsed*. Tallinn: Ajakirjade kirjastus.
- Kangro, E. (2016). „*Kiusamisest vabaks!*“ *metoodika tulemusuuring lasteaedades ja koolides*“ *uuringu lõppraport*. [2017, aprill 2].
<http://kiusamisestvabaks.ee/content/editor/files/raport.pdf>
- Kera, S. (2004). *Üheskoos teel*. Tallinn: Kirjastus Ilo.
- Kikas, E. & Toomela, A. (2015). *Õppimine ja õpetamine kolmandas kooliastmes. Üldpädevused ja nende arendamine*. Tallinn: Keeletoimetus OÜ
- Kikas, E. (2014). *Projekt „Üldpädevused ja nende hindamine.“ Ülevaade projektist ja mõningaid 7.-9.klasside uurimuse tulemusi*. [2017, mai 19].
<https://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/49704/YPKoondAruanne.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Kraav, I. (2008). Uue põlvkonna väärtushinnangud Eestis, Soomes ja Venemaal. Rmt. L. Ots (Toim.). *Uued ajad – uued lapsed* (lk 177–199). Tallinn: Tallinna Ülikooli kirjastus.
- Krabi, K. & Laherand, M - L. (2010) *Üliõpilastööde juhend*. Tallinn: Tallinna Ülikool. [2018, veebruar 20].
<https://www.tlu.ee/UserFiles/Uliop446f569327be4538cc73b431e2ee05b3.pdf>
- Krueger, R.A. & Casey, M. A. (2009). *Focus Groups. A Practical Guide for Applied Research*. Newbury Park: Sage.
- Kõve, I - M. (1994). *Tarkus tunneb rõõmu inimestest*. Tallinn: Haridustöötajate Koolituskeskus.

- Kärtner, P. (2000). *Kõnelemisoscuse arendamine*. Tallinn: TEA.
- Laherand, M.-L. (2008). *Kvalitatiivne uurimisviis*. Tallinn: OÜ Infotrükk.
- Lastekaitse Liit (s.a.). *Metoodika põhiväärtused*. [2017, august 14].
<http://kiusamisestvabaks.ee/meist/pohivaartused>
- Leppik, P. (2008). *Õpetajatöö psühholoogilisi probleeme. (Õpetamine kui looming)*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Liiv, K. (2016). *Eesti kooliõpilaste tervisekäitumine 2013/2014. õppeaasta uuringu raport*. rmt: K. Aasvee (Toim.). Tallinn: Atlex AS.
- Markina, A. & Žarkovski, B. (2014). *Laste hälbiva käitumise uuring*. Justiitsministeerium. [2017, mai 10].
www.digar.ee/arhiiv/en/download/205983
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2013). *Conducting educational design research*. Routledge.
- Nakamoto, J., & Schwartz, D. (2010). Is peer victimization associated with academic achievement? A meta-analytic review. *Social development*, 19(2), 221-242.
- Neuman, W. L. (2006). *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Boston: Posts & Telecom Press, Pearson Education.
- Nigulas, S. (2015). *Õpilaste väärtushinnangute kujundamine projekti "Kiusamisest vaba kool" metoodika näitel*. [Magistritöö]. Tallinn: Tallinna Ülikooli Kasvatusteaduste Instituut.
- Olweus, D. (2013). School bullying: Development and some important challenges. *Annual review of clinical psychology*, 9, 751-780.
- Pedastsaar, T. (2008). *Õpi- ja õpetamistegevused*. Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia kultuurihariduse osakonna toimetised nr.3. Viljandi: Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia.
- Põhikooli riiklik õppekava. (2011). Riigi Teataja. [2017, veebruar 12].
<https://www.riigiteataja.ee/akt/129082014020?leiaKehtiv>

- Robson, C. (2002). *Real World Research: A Resource for Social Scientists and Practitioner-Researchers*. 2nd ed. Oxford: Blackwell.
- Rämmer, A. (2009). *Eesti koolinoorte väärtused*. Rmt. Sutrop, M; Valk, P; Velbaum, K. (Koost.). Väärtused ja väärtuskasvatus. Valikud ja valikuvõimalused 21. sajandi Eesti ja Soome koolis. Tartu: Tartu Ülikooli eetikakeskus, 83–117.
- SA Innove. (2016). *Õpilaste rahulolu, puudumised ja koolivägivalla kogemine põhikoolides ja gümnaasiumites 2016. aasta küsitlustulemused*. [2017, aprill 4].
<http://www.innove.ee/UserFiles/%C3%9Cldharidus/Uuringud/%C3%95pilaste%20rahulolu,%20puudumised%20ja%20kooliv%C3%A4givalla%20kogemine%20p%C3%B5hikoolides%20ja%20g%C3%BCmnaasiumites%202016.pdf>
- Salumaa, T. & Talvik, M. (2004). *Ajakohastatud õppemeetodid*. Teine trükk. Tallinn: Merlecons ja Ko OÜ.
- Sarap, G. (2016). *Koolinoorte arusaamad koolikiusamisest ja reageeringud sellele ühe kooli II- IV kooliastme õpilaste näitel*. [Lõputöö]. Viljandi: Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia Kultuurihariduse osakond.
- Schiller, P. & Bryant, T. (2009). *Väärtuste raamat. Kuidas õpetada 16 põhiväärtust väikestele lastele?* L. Loigu (tõlk.). Tartu: Studium.
- Strömpl, J., Selg, M., Soo, K., & Šahverdov-Žarkovski, B. (2007). *Eesti teismeliste vägivalla tõlgendused*. Sotsiaalministeeriumi toimetised nr 3/2007. [2017, märts 22].
<http://www.digar.ee/arhiiv/en/download/238693>
- Sutrop, M., Harro-Loit, H. & Jung, N. (s.a.). *Väärtused ja väärtuskasvatus*. [2017, veebruar 9].
<http://www.eetika.ee/et/haridus/moraalikasvatus/juhtum/687735>
- Sutton, J., Smith, P. K., & Swettenham, J. (1999). Bullying and 'theory of mind': A critique of the 'social skills deficit' view of anti-social behaviour. *Social development*, 8(1), 117-127.
- Thompson, F., Tippet, N., & Smith, P. K. (2008). Kiusamise ennetamine ja kiusamisele reageerimine. Rmt. L. Ots (Toim.). *Uued ajad – uued lapsed* (lk 7–22). Tallinn: Tallinna Ülikooli kirjastus.

Toots, A. (2011). *Noorte kodanikukultuur kümme aastat hiljem. Eesti tulemused IEA Rahvusvahelises kodanikuhariduse uuringus ICCS 2009*. [2017, veebruar 22].

www.digar.ee/arhiiv/nlib-digar:121482

Tuuling, L. (2009). *Mäng ja õppimine*. Loengumaterjal. [2017, aprill 18].

<https://www.tlu.ee/opmat/rk/2009/Lehte%20Tuuling%20-%20RKA6022%20M%E4ng%20ja%20lapse%20areng/6.%20teema/MANG%20JA%20OPPIMINE.pdf>

Tärk, S. (2015). *Kiusamise ennetamine ja sotsiaalse pädevuse arendamine I kooliastmes õpetajate hinnangul pilootprojekti „Kiusamisest Vabaks!“ näitel*. [Magistritöö]. Tallinn: Tallinna Ülikooli Kasvatusteaduste Instituut Üldhariduse valdkond.

Ugaste, A. (2005). Laps ja mäng. Rmt. K. Henno (Toim.). *Laps ja lasteaed. Lasteaiaõpetaja käsiraamat*. (lk 154–171). Tartu: Atlex.

Veisson, M. & Kuurme, T. (2010). Ülevaade väärtustest, väärtuskasvatusest ja moraalist. M. Veisson (Koost), *Väärtused koolieelses eas. Väärtuskasvatus lasteaias*. Tartu: Eesti Keele Sihtasutus, Tartu Ülikooli eetikakeskus, 9-25.

Lisa 1. FOOKUSGRUPI INTERVJU PLAAN

Avaküsimus:

Täna õpilasi, et nad on intervjuule tulnud ning juhatan sisse, et kõigepealt sooviksin teada, kuidas intervjuueeritavad end hetkel tunnevad. Panen lauale tabeli, erinevate emotsioonide piltidega:



Pilt: <https://sunflowerstorytime.com/2015/04/2/1>

- Pane näpp pildile, mis sinu tunnet hetkel kõige paremini näitlikustab. Mõtle ka sellele, mis tunne see on.

Sissejuhatav küsimus:

- Täna me mängisime ühte õppemängu, kuidas sinu tunne on sellega seotud?

Siirdeküsimus:

- Millised on sinu tunded või mõtted seoses mängitud mänguga?

Võtmeküsimused:

- Mis tegi mängu toredaks?
- Mis tegi mängu keeruliseks?
- Mida sa läbi antud mängu õppisid?
- Kuidas mäng õpetas sulle suhtlemist / austust / sallivust / julgust / hoolivust ?

Lõppküsimused:

- Kui sul oleks võimalus mängu veelkord mängida, kas sa teeksid seda? Miks?
- Mida teeksid järgmine kord teisiti? Miks?

Lisa 2. TAGASISIDEKÜSIMUSTIK ÕPETAJATELE

Mängu „_____“ tagasisideküsimustik õpetajale

Palun Teie tagasisidet, et välja selgitada, kuivõrd mäng „_____“ toetab suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamist ning mängu sobivust I kooliastmele.

1. Missugune oli õppemängu üldmulje?

.....
.....

2. Palun nimetage õppemängu tugevused ja nõrkused.

Tugevused:

.....
.....

Nõrkused:

.....
.....

3. Kuivõrd arusaadav on õppemängu juhend?

.....
.....
.....

4. Kuivõrd täitis õppemäng teie hinnangul juhendis välja toodud soovitud eesmärgi ning toetab soovitud pädevuste arendamist? Tõmmake joon ümber sobivale vastusevariandile ning lisage soovi korral kommentaar.

a) täitis täielikult b) täitis osaliselt c) ei täitnud

.....
.....

5. Kuivõrd arusaadavalt on lahti seletatud õppemängu seos suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevusega? Tee rist (X) sobivasse lahtrisse.

Üldpädevused	Tugevalt seostatud	Osaliselt seostatud	Ei ole üldse seostatud
Sotsiaalne pädevus – tuleb toime erinevates sotsiaalsetes olukordades; toimib abivalmi ja vastutustundliku kodanikuna; teab ja järgib ühiskondlikke väärtusi ja norme; austab erinevate keskkondade reegleid ja ühiskondlikku mitmekesisust; teeb koostööd teiste inimestega erinevates situatsioonides; aktsepteerib inimeste ja nende väärtushinnangute erinevusi ning arvestab neid suhtlemisel.			
Suhtluspädevus – suutlikkus ennast selgelt, asjakohaselt ja viisakalt väljendada, arvestades olukordi ja mõistes suhtluspartnereid; suutlikus ennast esitleda, oma seisukohti esitada ja põhjendada; väärtustada väljendusrikast keelt ning kokkuleppel põhinevat suhtlemisviisi.			
Väärtuspädevus – suudab hinnata inimsuhteid ja tegevusi üldkehtivate moraalinormide seisukohast; tajub ja väärtustab oma seotust teiste inimestega; hindab üldinimlikke ja ühiskondlikke väärtusi; väärtustab inimlikku mitmekesisust; teadvustab oma väärtushinnanguid.			

6. Kuivõrd õppemäng toetab suhtlus-, väärtus- ja sotsiaalse pädevuse arendamist kiusamise ennetamisel I kooliastmes? Tee rist (X) sobivasse lahtrisse.

Üldpädevused	Jah, toetab	Mõningal määral toetab	Ei toeta
Sotsiaalne pädevus – tuleb toime erinevates sotsiaalsetes olukordades; toimib abivalmi ja vastutustundliku kodanikuna; teab ja järgib ühiskondlikke väärtusi ja norme; austab erinevate keskkondade reegleid ja ühiskondlikku mitmekesisust; teeb koostööd teiste inimestega erinevates situatsioonides; aktsepteerib inimeste ja nende väärtushinnangute erinevusi ning arvestab neid suhtlemisel.			
Suhtluspädevus – suutlikkus ennast selgelt, asjakohaselt ja viisakalt väljendada, arvestades olukordi ja mõistes suhtluspartnereid; suutlikus ennast esitleda, oma seisukohti esitada ja põhjendada; väärtustada väljendusrikast keelt ning kokkuleppel põhinevat suhtlemisviisi.			
Väärtuspädevus – suudab hinnata inimsuhteid ja tegevusi üldkehtivate moraalinormide seisukohast; tajub ja väärtustab oma seotust teiste inimestega; hindab üldinimlikke ja ühiskondlikke väärtusi; väärtustab inimlikku mitmekesisust; teadvustab oma väärtushinnanguid.			

7. Kuivõrd õppemäng toetab õpilastes nelja põhiväärtuse kujunemist? Tee rist (X) sobivasse lahtrisse.

Põhiväärtused	Jah, toetab	Mõningal määral toetab	Ei toeta
Sallivus – oskab märgata igas kaaslastes midagi head; kohtleb kaaslasti võrdsetena; on salliv erinevuste, teiste inimeste ning nende seisukohtade suhtes; on sõbralik ja koostöövalmis kõigi kaaslastega.			
Julgus – julgeb väljendada oma mõtteid, tundeid; julgeb vajadusel vabandada; julgeb olla toeks vähem populaarsele õpilasele; julgeb tegutseda ebaõigluse vastu; julgeb jääda iseendaks, näidata enda sõbralikust ja abivalmidust.			
Austus – õpilane austab kaasõpilasi; näitab austavat suhtumist läbi viisakuse ja lugupidamise; käitub ja räägib nii, et sellest peegeldub austus.			
Hoolivus – õpilane on heasoovlik kõikide kaasõpilaste vastu; hoolib kaasõpilaste käekäigu pärast; näitab üles huvi, muret ja abivalmidust.			

8. Kuidas hindate mängu sobivust I kooliastmele? Tõmmake joon ümber sobivale variandile ning lisage soovi korral kommentaar.

a) sobiv b) osaliselt sobiv c) ei ole sobiv

.....

.....

9. Milliseid probleeme esines mängu kasutamisel tunnis?

.....

.....

.....

.....

10. Palun jagage muid tähelepanekuid, ettepanekuid või soovitusi mängu paremaks muutmisel.

.....

.....

.....

Ette tänades,

Merlin Kizant

Lisa 3. MÄNGU “SARNASUSTE JA ERINEVUSTE KARUSSELL” JUHEND

Mäng „SARNASUSTE JA ERINEVUSTE KARUSSELL“	Vaja läheb: suur vaba ruum, vajadusel lisakaardid
Mängijad: kogu klass koos	Aeg: 25 min
Kirjeldus Mängu idee põhineb SA Archimedese õpimeetodite andmebaasist tegevusel „Karusell“*. Osalejaid peab olema paarisarv – kui õpilasi on paaritu arv, tuleb ka õpetajal mängus osaleda. Mängijad seisavad kahes võrdses ringis (sisemine ja välimine ring) vastakuti nii, et igaühel on paariline. Kuna paarilistel tuleb omavahel suhelda on soovitatav teha võimalikult suur ring, et kaaslaste jutt ei segaks kõrvalseisjaid. Mängukäik Paarilistel tuleb leida üks omavaheline sarnasus ja erinevus. Õpetaja annab märku kui aeg on täis ning laseb õpetaja mõnel paaril jagada, millise sarnasuse ja erinevuse nad omavahel leidsid. Seejärel tuleb sisemiselt ringil liikuda kolm kohta edasi – nii tekivad uued paarid. Ülesannet võib korrata niikaua, kuni kõik on üksteisega saanud arutada või kuni õpetaja tunneb, et piisab. Kui õpilaste vastused hakkavad muutuma sarnaseks või hakkavad korduma (näiteks orienteeritud ainult välistele sarnasustele ja erinevustele), võib õpetaja reegleid muuta ja anda täpsema juhise. Täpsema juhise andmiseks on mõeldud lisakaardid. Mäng võetakse kokku arutlusega, kus õpilased saavad tekkinud mõtteid ja emotsioone jagada. Õpetaja juhhib arutelu lähtuvalt järgmistest küsimustest: „Kas oled kuulnud ütlust „erinevus rikastab“? Kuidas sa seda lauset mõistad?“; „Mõtleme veel asju, mille poolest inimesed üksteisest erinevad (vanus, sugu, hobi, amet, eelistused, harjumused, käitumine, huvid, hoiakud, mõtlemine, andekus, tugevused, nõrkused jne)“; „Milleks on hea kui inimestel on sarnasusi? Milleks on hea kui inimestel on erinevusi?“ Eesmärk ja arendatavad pädevused: õppemäng toetab väärtuspädevuse arengut, sest kujundatakse sallivat suhtumist erinevustesse, teistesse inimestesse ning nende seisukohtadesse. Lisaks tuleb õpilasel mõtiskleda enda väärtushinnangute üle. Taotletakse sallivat suhtumist, sest õpilane võib paari juhtuda ükskõik millise klassikaaslasega. Harjutatakse julgelt väljendama enda mõtteid, tundeid ning iseendaks jäämist. Mäng toetab sotsiaalse ja suhtluspädevuse arendamist, sest arendab arutlusoskust, eneseväljendamist, kuulamisoskust ning konsensusele jõudmist, tehes kõike viisakalt ja teisi austavalt. Koostöö paarilisega toetab sotsiaalse pädevuse arengut. Lisaks saab õpilane rohkem teada oma klassikaaslastest ning iseendast ja seeläbi paranevad klassisisesed suhted.	

* Meetod „Karusell“, allikas SA Archimedese õpimeetodite andmebaas <http://mitteformaalne.archimedes.ee/?p=4130>

Lisakaardid mängu “Sarnasuste ja erinevuste karussell” juhisteks:

Leidke sarnane ja erinev huvi
Leidke sarnane ja erinev toidueelistus
Leidke sarnasus ja erinevus perekonnas
Leidke sarnane ja erinev harjumus
Leidke sarnasusi ja erinevusi välimuses
Leidke sarnasusi ja erinevusi iseloomus
Leidke sarnane ja erinev hirm
Leidke sarnane ja erinev hobi
Leidke sarnane ja erinev asi, mis teeb rõõmsaks
Leidke sarnane ja erinev asi, mis teeb kurvaks
Leidke sarnane ja erinev unistus
Leidke sarnane ja erinev asi, mis teile meeldib
Leidke sarnane ja erinev mure
Leidke sarnane ja erinev soov
Leidke sarnane ja erinev asi, mis on teie jaoks keeruline
Leidke sarnane ja erinev asi, mida pead oluliseks (st väärtustad)

Lisa 4. MÄNGU “SINU LUGU” JUHEND

Mäng „SINU LUGU“	Vaja läheb: A5 joonistuspaber, värvilised pliiatsid, kleepmass
Mängijad: paarismäng	Aeg: 20 min
Kirjeldus: õpilastest moodustuvad paarid. Üheks võimaluseks on paarid moodustada loosimise teel. Mäng on kõige toredam siis, kui kokku juhtuvad just sellised õpilased, kes tavaliselt üksteisega palju ei suhtle ja sellepärast võib õpetaja loosimise asemel hoopiski ise eelnevalt paarid moodustada. Kolmandaks võimaluseks on „Leia käsi“ meetod*, kus osalejad moodustavad ringi, panevad silmad kinni, sirutavad käed ette ning liiguvad nii ringi keskosa suunas. Kätega kobades tuleb leida kellegi käed ning nendest kinni haarata. Haarata tohib vaid veel vabu käsi. Silmad tohib avada, kui kõik on paarilise leidnud. Mängu käik: kui paarid on moodustunud, räägib õpetaja õpilastele mängujuhise esimese poole. Õpilane peab oma paarilisele kahe minuti jooksul endast võimalikult palju rääkima; enne aja täitumist lõpetada ei tohi. Seejuures ei tohi paariline selle aja jooksul küsida mitte ühtegi küsimust ega öelda ühtegi sõna. Kuulata tuleb väga tähelepanelikult ning kaaslane jutt tuleb meelde jätta, sest mängu teises pooles on saadud infot vaja kasutada. Kõik paarid alustavad õpetaja märguande peale ühel ajal. Õpetaja jälgib aja täitumist ning kahe minuti möödudes annab lastele teada, et nüüd on aeg rollid vahetada. Endised jutustajad on nüüd kuulajate rollis ning vastupidi. Taaskord on aega kaks minutit. Kui ka see aeg saab täis, tuleb paarilistel lahku minna ning istuda üksteisest kaugele. Õpetaja jagab igale õpilasele nüüd joonistuspaberi ja palub välja võtta värvilised pliiatsid või vildikad ning räägib mängu teise poole juhise. Saadud paberi tagumisele poolele tuleb kirjutada enda nimi. Eesmisele poolele tuleb joonistada pilt enda paarilise kohta, kasutades just saadud teadmisi, mida kaasõpilane enda kohta jagas. Seega võiks pildil olla näiteks paariline ise, tema lemmiktegevused, hovid, lemmikloomad ja nii edasi – kõik, mis räägitust meelde jäi. Pilt tuleb joonistada nii, et kaaslane end ise hiljem pildilt ära tunneks. Valminud pildid paneb õpetaja kleepmassi abil seinale. Igal õpilasel tuleb siis tuvastada nende piltide hulgast, milline pilt on just temast joonistatud. Kontrollimiseks tuleb vaadata pildi taha, kas selle autor on tema paariline või mitte. Kui kõik õpilased on enda pildi leidnud, võetakse mäng kokku arutlusega, kus õpilased saavad tekkinud mõtteid ja emotsioone jagada. Õpetaja võib suunata arutelu küsimustega: „Mis sa arvad, miks me sellist mängu mängisime?“; „Mida võisid mängu käigus õppida?“ Eesmärk ja arendatavad pädevused: mäng „Sinu lugu“ toetab suhtluspädevuse kujundamist, sest endast kõnelemine arendab oskust ennast selgelt ja asjakohaselt väljendada (eneseväljendusoskus). Õpilane harjutab kõnelemist, arvestades suhtluseesmärki, milleks antud mängus on endast võimalikult palju infot anda. Kuulamisoskus on üks suhtluspädevuse alaoskustest, mida antud mängus arendab kaaslane tähelepanelik kuulamine. Sotsiaalset pädevust arendab suhtlemine eakaaslastega. Väärtuspädevuse arengut toetab sallivuse, julguse, austuse ja hoolivuse arendamine. Õpilane ei saa mängus ise paarilist valida ja seepärast tuleb tal olla salliv ja koostöövalmis juhusliku kaaslasega. Oma mõtete avaldamine ning endast rääkimine arendab õpilases julgust. Viisakas kuulamine arendab austuse näitamist. Huvi ülesnäitamine kaaslane jutu vastu peegeldab hoolivust. Üksteise parem tundmaõppimine tugevdab klassisiseseid suhteid. Läbi kuuldu meeldejätmise treenitakse mälu.	

* Meetod „Leia käsi“, autor Kairi Birk, allikas SA Archimedese õpimeetodite andmebaas <http://mitteformaalne.ee/2014/08/06/leia-kasi/>

Lisa 5. MÄNGU „TOREDA KAASLASE SUU” JUHEND

Mäng „TOREDA KAASLASE SUU“	Vaja läheb: ettevalmistatud laused
Mängijad: kogu klass koos	Aeg: 15 min
Kirjeldus Lapsed seisavad ühes suures ringis (ruumipuudusel võib mängida ka pinkide kõrval seistes). Õpetaja hakkab ütlema lauseid ning õpilased peavad kiiresti otsustama, millist tegevust teha. Mängu käik Mängu sissejuhatuseks on arutelu lastega, milline on tore kaaslane (sõbralik, hooliv, viisakas, abivalmis, aus jne) ning kuidas selline kaaslane end väljendab. Seejärel palub õpetaja õpilastel seista ringi ning kuulata tähelepanelikult, sest mäng on nii kiiruse kui ka tähelepanu peale. Õpetaja hakkab ütlema lauseid (vt näitelauseid), nagu need tuleksid mõne lapse suust. Iga õpilane peab lauset kuuldes kiirelt määrama, kas tegu on lausega, mida tore kaaslane võiks öelda, või hoopiski lausega, mida tore kaaslane kindlasti ei ütleks. Mängu alguses on kokku lepitud tegevused või liigutused, mida erinevate lausete puhul teha. Näiteks nõ hea lause puhul plaksutada ning nõ inetu lause puhul kükitada. Kükitamist ning plaksutamist saab vahetada ka näiteks hüppamise, kummardamise, trampimise, nipsutamise, nina puudutamise jm erinevate tegevustega. Oluline on, et liigutused üksteisest märgatavalt erineksid ning et seda oleks võimalik teha kiiresti. Kui juhtub, et keegi ajab liigutused sassi, tuleb sellele tähelepanu pöörata ning küsida, kas liigutus läks sassi või saab tema lausest teistmoodi aru. Tuleb silmas pidada, et mõnel lausel ei ole õiget ja valet vastust. Näiteks „ma ei taha sinuga paaris olla“ võib olla põhjusega öeldud ja siis ei saa väita, et tore kaaslane nii kunagi ei ütleks. Õpetaja peab valmis olema mängu katkestama, kui on vajadus arutelu järele. Mängu kestust ehk öeldavate lausete arvu reguleerib õpetaja vastavalt sellele, kuidas näeb klassis vajadust. Mäng võetakse kokku arutlusega, kus õpilased saavad tekkinud mõtteid ja emotsioone jagada. Õpetaja suunab arutelu ka teemale, et hääletoon ning kehakeel mõjutavad paljuski seda, kuidas meie laused mõjuvad. Lisasoovitused: kui õpetaja on mõningad laused ette öelnud, võib lasta ka õpilastel endal lauseid välja mõelda.	
Eesmärk ja arendatavad pädevused: mängu „Toreda kaaslase suu“ eesmärk on panna lapsi mõtlema selle üle, kuidas teistega suhelda. Tehakse vahet viisakal ja ebaviisakal, sõbralikul ja easõbralikul, sallival ja sallimatul ning austaval ja põlgaval keelekasutusel. Sobiva keelekasutuse üle arutlemine toetab nii sotsiaalse kui ka suhtluspädevuse arengut. Viimase pädevuse arengut toetab ka tähelepanu juhtimine hääletooni ja kehakeele mõjuvusele ja olulisusele. Õpilased mõistavad, et hea kaaslane kasutab lauseid, mis väljendavad väärtusi nagu austus, julgus, sallivus ja hoolivus ning seeläbi toetab antud mäng väärtuspädevuse arengut.	

Mängu “Toreda kaaslaste suu” näite laused

Tule, mängime koos!	Mind ei huvita sinu jutt.
Las ma lohutan sind!	Sul on nõmedad jalanõud.
Kas soovid minu juurde istuda?	Sa ei meeldi mulle.
Pole hullu, ikka juhtub!	Sa oled piripill.
Sinuga on alati tore.	Ma ei taha sinuga paaris olla.
Sa oled hea sõber.	Ma ei taha sinuga rääkida.
Kas sa vajad abi?	Sa haised!
Kas soovid minuga paaris olla?	Sa oled inetu.
Ma hoolin sinust.	Sina meiega mängima ei tule!
Ma tahan sinu sõber olla.	Sa käid mulle närvidele.
Ma kaitsen sind.	Mine ära!
Head päeva!	Sa oled rumal.

Lisa 6. MÄNGU „ÜKSKORD...” JUHEND

Mäng „ÜKSKORD...”	Vaja läheb: igale rühmale mängu „Ükskord..“ teemakaardid
Mängijad: 2–3 liikmelised grupid	Aeg: 10–30 minutit (oleneb õpetaja soovist)
Kirjeldus Mäng on inspireeritud õpilaste soovist jagada enda kogemusi, mille puhul õpilane alustab oma juttu tavaliselt fraasiga „ükskord mul oli nii..“. Mängu mängimiseks tuleb õpilastest moodustada 2–3 liikmelised grupid. Iga grupp saab endale ühe paki "Ükskord.." teemakaarte, mille ühel pool on kirjas lause, mis peaks õpilasele meenutama mõnda tema enda kogemust, ja teisel pool antud temaga haakuvad küsimused. Mängu käik Õpilane võtab kaardi ja loeb lause ette. Õpilane räägib seejärel oma loo või kogemuse, mis tal antud lausega meenus. Seejärel annab ta kaardi oma kaaslasele, kes vastab teisel pool olevatele küsimustele. Küsimusi on 2–3, need sõltuvad kaardi temast. Kui küsimustele on vastatud, saabub kaaslane kord võtta uus kaart ja rääkida oma lugu vastavalt uuele teemale. Mängu mängitakse kuni kaartide otsasaamiseni või õpetaja poolt seatud ajapiiranguni. Mäng võetakse kokku arutlusega, kus õpilased saavad tekkinud mõtteid ja emotsioone jagada. Kui õpilased on alguses kinnised, võib õpetaja arutelu alustada järgnevate küsimustega: „Mida said mängu käigus teada oma kaaslane kohta?“ „Mida õpetas mäng sulle hoolivuse kohta?“ „Mis on austus? Kas mõni teie rühma lugudest oli seotud austusega?“ jne.	
Eesmärk ja arendatavad pädevused: mäng „Ükskord ...“ pakub mitmeid võimalusi väärtuste üle arutleda ja toetab seeläbi väärtuspädevuste kujundamist. Kaartidel olevad teemad on valitud nii, et need oleksid seotud „Kiusamisest vabaks!“ metoodika põhiväärtustega (austus, julgus, sallivus ja hoolivus). Läbi oma kogemuse jutustamise ja küsimustele vastamisega areneb suhtluspädevus. Kuna õppemäng toimub rühmatööna ning arutletakse erinevate sotsiaalsete olukordade üle, toetab mäng ka sotsiaalse pädevuse kujundamist. Suhtluspädevuse arengut toetab vajadus end selgelt ja asjakohaselt väljendada ning küsimustele vastata. Küsimus stiilis „millist tunnet tekitab...“ arendab õpilast tundeid analüüsima ning nendest rääkima.	

Mängu "Ükskord" teemakaardid

Ükskord aitasin endast nooremat last	• Kuidas võis tunda end laps, keda aidati? • Kuidas võis tunda end sinu kaaslane, kes aitas? • Miks on üksteise aitamine oluline?
Ükskord, kui nägin ebaõiglust	• Mida tähendab ebaõiglus? • Millist tunnet ebaõiglus tekitab? • Mida teha, kui näed kuskil ebaõiglust?
Ükskord, kui tundsin, et pean vabandama	• Miks on oluline vabandada? • Milline on siiras vabandus? • Kas vabandamiseks võib olla mõnikord liiga hilja?
Ükskord ma kaitsesin kedagi	• Kuidas võis tunda end inimene, keda sinu kaaslane kaitses? • Kas sina oleksid selles olukorras sama teinud?
Ükskord nägin, et kedagi narriti, sest ta oli erinev	• Kuidas on looga seotud sõnad „sallivus“ ja „austus“? • Miks on erinevused toredad? • Mida oleksid saanud sina teha tema heaks, keda narriti?
Ükskord ma lohutasin kedagi	• Kuidas võis end tunda see inimene, keda lohutati? • Miks on teise lohutamine oluline? • Kuidas on lohutamine seotud hoolivusega?

Ükskord oldi minu vastu ebaviisakas	• Mida tähendab viisakus? • Too näiteid heades kommetest! • Öeldakse, et „viisakus on tarkus“ – mida see tähendada võiks?
Ükskord, kui vajasin sõpra	• Milline peaks üks hea sõber olema? • Mida toredat saavad sõbrad koos teha? • Kuidas saad ise olla hea sõber?
Ükskord mind kiusati	• Kui sina oleksid seal olnud, kas sa oleksid sekkunud sellesse olukorda? • Miks tuleb kiusamisest rääkida?
Ükskord tegin kellegi väga rõõmsaks	• Kuidas mõjub kellegi teise rõõmsaks tegemine sulle endale? • Aga kuidas tunned end, kui teed kellegi kurvaks?
Ükskord, kui kaitsesin sõpra	• Mida tähendab julgus? • Mida võis tunda sõber? • Mida teha juhul, kui sa ei julge kaitsta, aga tahaksid ikkagi sekkuda?
Ükskord, kui ma olin iseenda üle väga uhke	• Miks on oluline endas häid asju näha? • Kuidas sa end tunned, kui võid olla enda üle uhke?

Lisa 7. MÄNGU „MINU HEA KAASLANE” JUHEND

Mäng „MINU HEA KAASLANE“	Vaja läheb: mängu „Minu hea kaaslane“ kaardipakk igale grupile
Mängijad: 4–6 liikmelised grupid	Aeg: 15 minutit
Kirjeldus Õpilased on jaotunud 4–6-liikmelisteks gruppideks. Lapsed istuvad laua ümber ja keskel on kaardipakk, millest lapsed hakkavad kordamööda kaarte võtma. Kaartidel on kirjas tunnustavad laused, mis rõhutavad sallivust, hoolivust, austust ja julgust, aga on ka kiitusi muude omaduste eest. Mängu käik Kaardi võtnud õpilane loeb ette, mis on kaardil kirjas, ja peab andma selle kaaslasele, kelle kohta antud lause tema arvates kõige enam käib. Õpilane, kes kaardi võttis, selgitab ühe kuni kahe lausega, miks ta just valitud õpilasele selle kaardi annab. Kui õpilane tunneb, et ta ei soovi võetud kaarti kellelegi anda, võib ta panna kaardi tagasi kaardipaki keskele. Kui kõik kaardid on laua keskelt jõudnud laste kätte, vaatavad õpilased oma kaarte ja valivad kõikidest kaartidest välja ühe, mille üle nad kõige uhkemad on. Mängu lõpetuseks saab igaüks tervele klassile öelda, millise kaardi üle ta kõige uhkem on. Mäng võetakse kokku arutlusega, kus õpilased saavad tekkinud mõtteid ja emotsioone jagada. Kui õpilased on alguses kinnised, võib õpetaja arutelu suunata järgmiste küsimustega: „Kuidas teile tundub, millised on meie klassi õpilased?“, „Kas meie klassis on abivalmidust või võiks seda rohkem olla?“, „Mis tunne oli oma kaaslast hea asja eest tunnustada ja mis tunne oli ise tunnustatud saada?“ „Kas me võiks üksteist rohkem märgata ja tunnustada?“	
Eesmärk ja arendatavad pädevused: õppemäng „Minu hea kaaslane“ toetab suhtluspädevuse kujundamist, arendades õpilaste eneseväljendusoskust. Õpilane põhjendab enda valikuid ja otsuseid ning harjub end selgelt väljendama. Väärtuspädevuse kujundamine toimub väärtuste üle arutledes, mängus tõstetakse esile ja kiidetakse just selliseid omadusi, mis toetavad sallivat suhtumist, julgust, austust ja hoolivust. Mängu tulemusel harjuvad õpilased üksteises head märkama ning see annab julgust ja mugavust üksteist kiita ning tunnustada. Üksteisele heade omaduste määramine tugevdab klassisiseseid suhteid. Grupid töö toetab sotsiaalse pädevuse arengut.	

Mängu “Minu hea kaaslane” kaadipaki kaardid

Kui ma kukun, siis TEMA tuleb mulle kindlasti appi	TEMA on kõigiga sõbralik	TEMA on alati viisakas
TEMA kohtleb kõiki võrdsena	TEMA aitab mind kodutööga	TEMA on väga hooliv
TEMA julgeb sekkuda, nähes kiusamist	TEMA on kaasav. Ta ei jäta kedagi mängust kõrvale	TEMA on hea lohutaja
TEMAGA on hea koostööd teha	TEMA räägib kõige naljakamaid jutte	TEMA on aus
TEMA on tore mängukaaslane	TEMA pole kunagi kedagi kiusanud	TEMA on väga töökas
TEMA on mind aidanud	TEMA on truu oma sõpradele	TEMA on hea klassikaaslane
TEMA on kohusetundlik	Ma usaldan TEMA	TEMA on õiglane
TEMA oskab hästi suhelda	TEMA on helde oma asju jagama	TEMA on väga abivalmis

Lisa 8. MÄNGU “HEAD MÕTTED” JUHEND

Mäng „HEAD MÕTTED“	Vaja läheb: paberist sedelid, kirjutusvahend, purk või muu anum, sedelid õpilaste nimedega
Mängijad: individuaalselt kogu klass	Aeg: 5–10 minutit
Kirjeldus „Head mõtted“ on igapäevatraditsioon, mida õpetaja saab kasutada erinevatel aegadel: päeva alustuseks, mõne tunni raames konkreetsemalt või päeva lõpetuseks. Klassil on oma purk, kuhu sisse saab koguda sedeleid. Purk ja sedelid on kogu aeg õpilastele kättesaadavas kohas, et õpilastel oleks võimalik lisada päeva jooksul tekkinud häid mõtteid. Sedelitele kirjutatakse head soovid, mõtted, tunnustused, kiitused, komplimendid, mälestused ja nii edasi. Õpetaja ülesandeks on mõelda iga päev teemad/olukorrad, mille kohta sedel kirjutada, abiks on tööjuhendi näited. Tööjuhendid võivad olla isikulised (mingile õpilasele isiklikult), umbisikulised (kogu klassile) või õpilasele endale. Isikuliste sedelite puhul peab õpetaja suunama või loosima, kes kellele kirjutab, vältimaks olukorda, et keegi jääb sedelita. Isikulised sedelid antakse neile, kellele need kirjutatud on. Soovi korral võivad õpilased terve klassiga jagada, mida talle täna kirjutati. Lisasoovitused: kõik sedelid võiksid olla õpetajal süstematiseeritud eri värvi paberitega. Kooliaasta alguses kirjutatakse kollasele paberile hea mõte terveks suveks ning hoitakse seda kuni kooliaasta lõpuni purgis, et seda enne suve lugeda. Head mõtted, mida kirjutatakse iga päev õpetaja töökorralduse järgi, kirjutatakse lillat värvi paberitele ja jagatakse kohe kätte. Oranžile paberile kirjutatakse päeva jooksul tekkinud soovid, mis antakse kätte päeva lõpus. Sinised paberid on eneseanalüüsi ja refleksiooni jaoks. Sinna kirjutatakse soove kuu alguses ja lõpus. Kirjeldatud võtet on hea kasutada erinevates tundide tagasiside puhul ning samuti ka päeva või tunni häälestamiseks.	
Eesmärk ja arendatavad pädevused: mängu „Head mõtted“ kasutamise eesmärk on panna õpilasi üksteist märkama ja üksteisest hoolima, arendades neis hoolivust, sallivust, austust, julgust ning samal ajal luues klassis ühtsustunnet. Julgust arendab õpilaste suunamine väljendada oma mõtteid ja tundeid ausalt ning vajadusel ka vabandada; vähempopulaarsete õpilaste heade külgede märkamine ning nende väljatoomine näitab julgust. Kaasõpilase austamist näitab viisaka soovi kirjutamine. Õpilaste suunamine kirjutama heasoovlikke soove arendab õpilastes hoolivust. Õpilane peab olema valmis kirjutama sedelit igale klassikaaslasele olenemata sellest, kas ta on tema sõber või mitte, ja see arendab sallivust. Enda mõtete kirjalik väljendamine arendab suhtluspädevust. Kirjutamine kaasõpilasele, arvestades tema tundeid, arendab sotsiaalset pädevust. Samuti aitab „Heade mõtete“ meetod kaasa konfliktide lahendamisel. Näiteks olukorras, kus kaks õpilast on riidu läinud, valib õpetaja sihilikult paarilisteks nemad, nii et nad peavad lepituseks teineteisele midagi head ütleva. Lisaks harjutab taoline tegevus õpilasi järkjärgult ennast analüüsima ja reflekteerima.	

Mängu “Head mõtted” tööjuhendi näited

Isikulised – suunatud igale õpilasele isiklikult. Õpetaja suunab, kes kellele kirjutab, või see loositakse	Umbisikulised – kirjutatakse kogu klassile
1. Kirjuta saadud õpilasele kiitus, milles ta on väga hea.	13. Kirjuta hea mälestus kogu klassiga kogetust.
2. Kirjuta saadud õpilasele kompliment.	14. Kirjuta hea soov kogu klassile.
3. Kirjuta saadud õpilasele hea soov.	15. Tunnusta tervet klassi.
4. Meenuta saadud õpilasele head mälestust, kui teil oli koos tore olla.	16. Kirjuta, mida tahaksid teha kogu klassiga.
5. Kirjuta saadud õpilasele tema kohta hea omadussõna.	17. Kirjuta hea omadussõna, millised on sinu klassikaaslased.
6. Kirjuta saadud õpilasele, mida sulle meeldib temaga koos teha.	18. Kirjuta hea omadussõna, mis käib terve klassi kohta.
7. Kirjuta saadud õpilasele midagi julgustavat.	19. Kirjuta, milles on sinu klass eriti hea.
8. Kirjuta saadud õpilasele midagi innustavat.	20. Kirjuta, mis sulle sinu klassi juures kõige rohkem meeldib.
9. Kirjuta saadud õpilasele, mis sulle tema juures meeldib.	21. Kirjuta, mida soovid kõikidele klassikaaslastele tänaseks päevaks.
10. Kirjuta saadud õpilasele, mis ta täna hästi tegi.	22. Kirjuta, mida soovid kõikidele klassikaaslastele homseks.
11. Kirjuta saadud õpilasele, mida head märkasid täna tema juures.	23. Kirjuta, mida soovid kõikidele klassikaaslastele selleks nädalaks.
12. Kirjuta saadud õpilasele midagi, mis teeb ta rõõmsaks.	24. Kirjuta, mida soovid kõikidele klassikaaslastele vaheajaks.
Tööjuhend, mida õpilane kirjutab iseendale	
25. Iseloomusta ennast klassi liikmena.	28. Kirjuta, mida sa tegid sel kuul, et olla hea õpilane.
26. Nimeta kolm omadust, miks sa oled hea sõber/kaaslane.	29. Kirjuta, mis sulle enda juures meeldib.
27. Kirjuta endale midagi julgustavat.	30. Kirjuta endale hea soov.

Lisa 9. MÄNGU „LAPITEKK” JUHEND

Mäng „LAPITEKK“	Vaja läheb: I ja II klassis igale paarile 2 täringut, 12 kahte värvi nööpi, mängualus. III klassis igale paarile 3 täringut, 16 kahte värvi nööpi, mängualus
Mängijad: paarismäng	Aeg: 20–25 minutit
Kirjeldus Õpilased moodustavad paarid. Paaride moodustamise meetod on õpetaja vaba valik. Selles õppemängus sobib ka hästi võtta paari oma pinginaabriga või kõige ligemal asuva õpilasega. Igal õpilaspaaril on mängualus, 2(3) täringut ja 12(16) nööpi, mis on kahte värvi (üks paariline saab ühte ning teine teist värvi nööbid.) Mängualust nimetame lapitekkiks. Lapitekk koosneb 18 ristkülikust. Iga ristküliku sees on arv, mille taustal on pildina kujutatud situatsiooni. Piltidel on situatsioonid, mis sisaldavad nelja „Kiusamisest vabaks!” metoodika põhiväärtust (hoolivus, sallivus, austus, julgus). Mängu käik Mängija veeretab korraga 2 või 3 täringut ning koostab saadud arvudega tehte. Tehte koostamisel võib õpilane kasutada liitmist ja lahutamist. Kui saadud arv esineb lapitekkil, paneb mängija ühe oma nööbi sellele arvule. Seejärel vaatab mängija, milline situatsioon asetseb kujundil, millele ta nööbi pani. Nüüd tuleb mängijal jutustada oma kaaslasele sellest pildist. Jutustamisel tuleb kirjeldada, mida on pildil kujutatud ja kuidas on õige käituda näidatud olukorras (õpetaja võiks kirjutada need kaks küsimust tahvlile). Kui enamik numbreid on juba mängualusel kinni kaetud, tuleb õpilasel tehete koostamisele rohkem tähelepanu pöörata, et vastuseks tuleks veel vabad arvud. Mängu võidab see, kes oma 6 või 8 nööbist kiiremini lahti saab. Kiiremad paarid võivad enda mängualust värvida. Mängu lõppedes toimub arutlus: milliseid olukordi oli mängualuse piltidel kujutatud ning kas leidsid igale olukorrale sobiliku lahenduse?	
Lapiteki piltide situatsiooni kirjeldused: 1. Patsist sikutamine 2. Tunni segamine 3. Kodutööga abistamine 4. Lumepalliga loopimine 5. Ühte last ei võeta mängu 6. Tooli alt tõmbamine 7. Mänguasja äravõtmine 8. Linnu kiviga loopimine 9. Jala taha panemine 10. Üksi nuttev laps 11. Kukkuja püsti aitamine 12. Kiskumine mänguasja pärast 13. Punase tulega tee ületamine 14. Kaklemine 15. Varastamine 16. Ühistranspordis istet pakkumine 17. Halvustavalt teise üle naermine 18. Erinevuste aktsepteerimine.	
Eesmärk ja arendatavad pädevused: õppemäng „Lapitekk” toetab väärtuspädevuse arendamist väärtuste üle arutledes. Õpilane arutleb „Kiusamisest vabaks!” metoodika põhiväärtuste üle, milleks on hoolivus, austus, julgus ning sallivus. Lisaks arutletakse hea ja halva käitumise üle ning õpilane leiab erinevates situatsioonides õiglase käitumisviisi. Õppemäng suunab hindama üldinimlikke väärtusi. Kinnistatakse teadmisi ühiskondlikest väärtustest ja normidest. Õpilane kinnistab endas abivalmi ja vastutustundliku kodaniku mõtteviisi. Õppemäng toetab sotsiaalse pädevuse arendamist, sest töötatakse koos paarilisega. Õpilane peab enda mõtteid ja arvamusi viisakalt ja selgelt väljendama ja seeläbi areneb eneseväljendusoskus. Õpilasel tuleb viisakalt ära kuulata kaasõpilase arvamused ja mõtted. Nii kuulamisoskuse kui ka eneseväljendusoskuse arendamine toetab suhtluspädevuse arengut.	

Mängu "Lapitekk" mängualus



Lisa 10. TRANSKRIPTSIOON ÜHEST INTERVJUUST

Fookusgrupi intervjuu viidi läbi 8. novembril 2017 järgneval tunnil pärast mängu mängimist. Intervjuu kestis 45 minutit. Selles osalesid 6 õpilast (koodidega Õ1-Õ6) ning intervjuuerija (koodiga I). Transkriptsioon algab hetkest kui intervjuuerija on selgitanud, mida hakatakse tegema ning miks kasutatakse diktofoni.

Intervjuuerija: Kõigepealt ma sooviksin teada, kuidas te ennast tunnete. Selle jaoks on mul selline nägudega paber. Mõttele ning pane näpp selle näo peale, mis näitab, kuidas sa end hetkel tunnend.

Õ6: Rõõmus, see on mul rõõmus. (osutab naeratavale näole) **I:** Mhm. **Õ2:** Ma tahan seda. (osutab naeratavale näole) **Õ1:** Minul on see. (osutab üllatunud näole) **Õ2:** Mul on sama, mis Marial*. **Õ1:** Ma tahan seda. Minul on see tunne. (osutab üllatunud näole) **I:** Nii-nii, ükshaaval. Rauno*, sina oled juba ära valinud. Mis see nägu sinu jaoks tähendab? **Õ1:** Üllatunud. **I:** Üllatunud. Nii, Sander*, mis sinu jaoks see tähendab? **Õ3:** Ee, uhke **I:** Nii, Maria*, mis sinu jaoks tähendab? **Õ5:** See tunne või? (osutab teisele näole) **I:** Ei, see, mille sina ise valisid. **Õ5:** Aa, rõõmus. **I:** Mhm, Elis*? **Õ2:** Laulmine. **I:** Mhm, Nele*? **Õ4:** Nagu see, et ohh mida me teeme **I:** Kas nagu üllatunud tunne? **Õ4:** Ja. **I:** Aga me mängisime ka täna ühte mängu. Mõttele sellele, kas see tunne, mida sa just mulle ütlesid, on ka selle mänguga seotud. **Õ1:** Jah. **Õ6:** Jaa. **Õ4:** Eraldi tunne. **Õ3:** Jah, eraldi. **Õ5:** Minul on seotud. **I:** Nii, Elis*? **Õ2:** Ee, mida me teeme? **I:** Ma küsisin, et kas see tunne millest sa rääkisid oli selle mänguga seotud või eraldiseisev tunne? **Õ2:** Millise mänguga? **I:** Selle mänguga, mida me just tunnis mängisime. **Õ2:** Ei olnud seotud.

Intervjuuerija: Aga millised tunded või mõtted tekkisid sul seoses mänguga?

Õ1: Mm, head. **Õ6:** Ei tea. **Õ5:** Siukesed mõtted nagu, et ma olin elevil, et ma ei teadnud mitu kaarti ma lõpuks saan. **Õ2:** Seda et, mida pidi tegema? **I:** Rääkima, millised tunded või mõtted sul tekkisid seoses mänguga. **Õ2:** Mulle tekkisid sellised tundes, et ma mõtlesin, et ma saan palju toredaid kaarte ja saan rõõmsalt kaarte ära anda ka. **Õ6:** Väga-väga rõõmsad, sest ma sain nii palju kaarte. **Õ1:** Mina sain seitse! **Õ6:** Ma sain kaheksa. **I:** Kas see rõõmustas, kui said endale kaardi? **Õ1-Õ6:** Jaa.

Intervjuuerija: Aga mis tegi selle mängu toredaks?

Õ2: See, et me saime rõõmsaid kaarte anda ja et me ei pidanud näiteks üldse halbe kaarte andma. Näiteks kui oleks pidanud andma kaarte, et mina ei armasta sind, siis selliseid kaarte

ei olnud. Seal olid rõõmsad sõnad. **Õ5:** Mulle meeldis, et seal olid siukesed sõnad, mis olid nagu hoolivad. Ja siis sai neid teistele anda. Ja seal ei olnud mingit siukest halba sõna, nagu näiteks, et ma vihkan sind. **I:** Mhm. **Õ4:** No, meil oli lauas üks selline kaart, mis mulle poleks meeldinud. Jaan* andis selle Katile*, aga mulle poleks see meeldinud. **I:** Milline kaart see oli? **Õ4:** See oli selline, et sa oskad hästi nalja teha. **I:** Ahah, sina ei oleks seda kaarti endale tahtnud? **Õ4:** Ja. **Õ2:** Mina andsin selle kaardi Sandrale*. **I:** Kas Sandrale* meeldis see kaart? **Õ2:** Meeldis küll, minu arust. **I:** Nele, kas sa tahad öelda, miks sulle ei meeldi see kaart? **Õ4:** Lihtsalt **I:** Lihtsalt ei meeldi. **Õ2:** Kas me läheme õue ka? **I:** Mitte veel.

Intervjueerija: Aga mis tegi mängu keeruliseks?

Õ1: Mitte midagi. **Õ3:** Valimine. **I:** Valimine? **Õ6:** Ja, valimine jah. **Õ3:** Ja, et oli raske valida, kellele anda. **Õ2:** Ja, minul oli selline, et kes tuleb mulle appi ja ma ei teadnud kas Tiina*, Andra* või Sandra*. Ma ei teadnud ja ma mõtlesin, mõtlesin, mõtlesin. Siis andsin Andrale*. Teistele oleks tahtnud ka anda selle. **Õ5:** Minul...et, mida me pidime tegema? **I:** Mõtlemas, mis tegi keeruliseks. **Õ4:** Lugemine. **Õ5:** Et hästi raske oli valida kas annan poistele või Annale*. Et raske oli vahepeal valida. **I:** Mhm. Nele*, sina ütlesid, et lugemine. Mis sa selle all mõtled? **Õ4:** Et seal olid mõned päris rasked sõnad ja see ka, et ma kirjatähtedest osadest ei saa veel aru. **I:** Jah, mõned olid pikemad sõnad. **Õ6:** Mind ei olnud peaaegu üldse. **I:** Mida? **Õ6:** Et raske ei olnud eriti midagi. **I:** sinule ei valmistanud midagi raskust.

Intervjueerija: Aga mida sa õppisid läbi selle mängu? Kas sa midagi õppisid? Mõtles sellele korra.

Õ2: Lugemist kiiremini. **Õ1:** Ma oskan nagunii nii kiiresti. **Õ4:** Ka lugemist. **Õ5:** Oota, mida? **I:** Kas sa õppisid läbi mängu midagi? **Õ5:** Ma õppisin ennast paremini tundma. **I:** Ennast paremini tundma. Kas läbi nende kaartide, mis sulle anti? **Õ5:** Jah. **I:** Kas sa kaaslaste kohta ka midagi õppisid? **Õ1:** Ee, ei tea, ei? **Õ6:** Sain teada, mis Georg*, Maia* ja teised, kes olid, nagu arvavad minust. **I:** Kas sa veel midagi läbi mängu õppisid? **Õ6:** Ei tea. **I:** Olgu, aga kui ma küsin nii, et kas mäng õpetas sulle kuidagi suhtlemist? **Õ1:** Jaa. **Õ2:** Jaa. **Õ3:** Jaa. **Õ6:** Jaa **I:** Kuidas? Nii, Maria*? **Õ5:** Näiteks õppisin, et kui keegi on pahandust teinud, siis ei pea kohe kuri olema. **I:** Mhm, mis sina õppisid? **Õ4:** Nagu teisi tundma. **I:** Ahha, jaa. Aga kas kuidagi õpetas mäng sulle hoolivust? **Õ1:** Ei. **Õ2:** Ja. **Õ5:** Ja. **Õ4:** Jah. **I:** Kuidas? **Õ5:** Niimoodi, et kui sa tahad kellestki hoolida siis sa võiksid häid sõnu öelda

või kutsuda kuskile näiteks kinno. **I:** Mhm. Kas keegi oskab veel öelda, kas mäng õpetas talle kuidagi hoolivust? **Õ2:** Õpetas nii, et kui keegi kukub siis saab kohe appi minna. **I:** Jaa, aga kas kuidagi õpetas ka sallivust, austust, julgust või suhtlemist? **Õ2:** Kui ütled ilusti ja viisakalt siis oled austav. **Õ3:** Austust kui andsin hea kaardi. Aga julgust ka sellega, et julged öelda hästi. **Õ2:** Seda tegime palju. **Õ4:** Kõige rohkem suhtlemist. **Õ3:** Ja suhtlemist. **Õ2:** Hoolivust ka. **Õ5:** Minul seda kaarti ei olnud, aga see kaart, et keegi tuleb sulle appi. Siis see inimene võib hakata sellist asja tundma, et ma saan seda inimest usaldada. **I:** Väga hea. Rauno*, kas sa tahad ka midagi öelda? **Õ1:** Ma sain sõbraks. **Õ3:** Ma ka. **I:** Said rohkem sõbraks teistega? **Õ1:** Mhm. **I:** Kas nendega, kes su grupis olid? **Õ1:** Mhm. **Õ3:** Mhm. **I:** Tore.

Intervjueerija: Kui sul oleks võimalus mängu veelkord mängida, kas sa siis teeksid seda? Ning mõtle ka miks.

Õ6: Ma ei tea. **Õ4:** Ma teeks seda ja sellepärast, et tahan teistele veel häid asju öelda. **Õ2:** mina mängiksin igakord seda. **I:** Mängiksid jah, miks? **Õ2:** Sest mulle väga meeldib uusi sõpru saada. **Õ3:** Mulle meeldib alati väga mängida, sest mängud on lõbusad. **Õ5:** Ja kui minul oleks seda veel võimalus teha, siis ma tahaksin seda veel teha. Kuna siis saad õppida teisi tundma. **I:** Mhm, mis teised arvavad, Rauno*? **Õ1:** Ei tea. **Õ6:** Ei tea.

Intervjueerija: Aga kas sa tahaksid, et midagi oleks teistmoodi või mis sa järgmine kord teeksid ise teist moodi?

Õ3: Kindlasti. Ma annaks teistele teistsuguseid kaarte. **I:** Ja, nii? **Õ1:** Teeks kiiremini, et kaarte pakki alles ei jääks. **I:** Ahah, nii? **Õ2:** mina mängiksin vennaga ja annaks talle kõige ilusamaid sõnu. **I:** Mhm **Õ3:** ma annaks ühele kõige rohkem kaarte, sest siis ta annab mulle ka. **I:** Arvad, et selline vahetus oleks hea? **Õ3:** Tegelikult ei. **Õ5:** Aga et kui keegi on teisele kaarte andnud siis võiks lugeda mis teiste kaartide peal on kirjas siis õpidki niimoodi teisi tundma. **I:** Väga hea, kas keegi soovib veel midagi lisada? (vaikus) Paneme siis purki. Olite väga tublid, aitäh.

* Kõik nimed on anonüümsuse tagamiseks muudetud.