

KEEL JA KIRJANDUS

Türi Põhikool

Loovtöö liik: omaloominguline töö

Teema: Tasemetöök ettevalmistav lauamäng 6. klassile

Loovtöö eesmärgid

1. Valmistada 6. klassi õpilastele loominguiline lauamäng, mille abil tasemetöök ettevalmistumine oleks mängulisem ja lihtsam.
2. Lõimida töös erinevaid õppeaineid: eesti keel, kirjandus, tööõpetus, tehnoloogia.
3. Korrata 4.–6. klassi õppematerjali 9. klassi eesti keele ja kirjanduse lõpueksamiks.

Töö etapid ja sisu

1. Ettevalmistav töö

4.–6. klasside eesti keele ja kirjanduse õpikute, töövihikute ning erinevate aastate tasemetööde uurimine, keelereeglite kordamine, Ettevalmistavas töös kasutati 4.–6. klasside eesti keele ja kirjanduse õpikuid ja raamatut „Sõnavara loomulik rikkus haritud keeleoskaja tekstides”. (H. Pajupuu, H. Kerge, P. Alp)

2. Analoogilise lauamängu näidise otsimine

Tutvuti raamatuga „Mõtlemismängud”. Fisher, R. Tartu. Atlex, 2006. Eeskujuna otsustati kasutada „Eesti mälumängu”.

3. Mängukaartide küsimuste väljamõtlemine ja valimine

Mängus valiti neli teemat: käänded, kirjandus, -nüümid ja varia. Valiku põhjus: neid teemasid käsitletakse 4.–6. klassis palju ning need on olulisel kohal ka III kooliastme eesti keele õppimises.

Käänetega seotud küsimused ja ülesanded on olnud sageli varasemate aastate 6. klassi tasemetöökdes. Eesti keeles on palju sõnu, mida käänatakse ebareeglipäraselt (veaohtrikud vormid) ja töö autorid soovisid need nii 6. klassi õpilastele kui ka endile selle mänguga selgemaks teha.

Teema „Kirjandus” alla koondati erinevaid raamatuid, autoreid ja raamatutegelasi, mis 4.–6. klassis on käsitletud. Küsimustes pannakse teadmised proovile nii klassikute (E. Raud, O. Luts, A. Lindgren jt) kui ka uuema põlvkonna kirjanike (K. Kass, J. K. Rowling) loomingutundmise vallas.

Teema „-nüümid” kaartidel on erinevad sünonüümid (samatahenduslikud sõnad), antonüümid (vastandtäenduslikud sõnad) ja homonüümid (kirjapildilt sarnased, ent tähenduselt erinevad sõnad). Kaartidel on nii lihtsamate kui ka raskemate sõnade

antonüüme ja sünonüüme, mis panevad õpilaste teadmised proovile ning nõuavad rohkem mõtlemist ja nuputamist.

Teema „Varia“ abil saavad õpilased lahendada erinevaid anagramme (sõnamäng, kus tähed paigutatakse sõnas ümber nii, et saadakse uus sõna), vanasõnu ja mõistatusi. Seda valdkonda on võimalik tulevikus erinevate küsimustega (nt kõnekäänud, kultuur, rahvakalendri kombes jms) täiendada. Igas valdkonnas koostati 60 küsimuste kaarti.

4. Tabelite koostamine mängukaartide tegemiseks, mängukaartide väljalõikamine

Küsimused kopeeriti tabelisse ning prinditi. Hiljem kleebiti küsimused kartongile ja lõigati kaardid välja. Igal teemal on erinevat värvi kaardid (-nüümid – kollane, varia – sinine, käänded – oranž, kirjandus – roheline). Igal kaardil on üks küsimus ja õige vastus on juures paksemas kirjas (vastusevariantidega küsimustes on õige variant paksemas kirjas).

5. Mängujuhendi koostamine

Mängujuhend koosneb viiest punktist:

- 1) mängu eesmärk;
- 2) ettevalmistus mänguks;
- 3) küsimuskaardid;
- 4) mängu käik;
- 5) mängu lõpetamine.

6. Mängulaua ja mängukarbi valmistamine

Malelaua tagumisest poolest tehti uus mängulaud, millele kleebiti värvilistest kartongidest mänguväljaruudud ja valmistati papist karp.

7. Lauamängu katsetamine ja õpilaste tagasiside

Lauamängu mängiti kahe kuuenda klassiga. Mõlema klassi õpilaste tagasiside oli positiivne. Õpilased said korrata varem õpitud teemasid ja reegleid, mis olid juba osaliselt ununenud, kuid saadi ka uusi teadmisi. Lisaks oli võimalus harjutada meeskonnatööd ja õpiti leidma kompromisse ühise vastuse pakkumiseks.

Kõik olid ühel meelel, et lauamängu abil kordamine on huvitavam ja pinget pakkuvam õppimisviis.

8. Loovtöö kirjaliku osa vormistamine

Kirjaliku osa vormistamiseks võeti aluseks kooli kodulehel olev loovtööde vormistamise juhend ning õpetaja juhendamisel koostati kirjaliku osa punktid (sissejuhatus, töö käik, lauamängu kaartide teemad, tulemused, kokkuvõte, kasutatud kirjandus ning lisa, milleks oli mäng koos juhendiga).

9. Loovtöö esitluse koostamine

Programmiga *PowerPoint* tehti loovtöö esitlus, millega anti kuulajatele teada loovtöö eesmärgid, tutvustati tööks valitud kirjandust, kirjeldati töö käiku ja etappe ning anti ülevaade töö tulemustest ning tehti järeldused.

10. Loovtöö esitlus

Tööd esitleti kolmeliikmelisele komisjonile. Töö autorid selgitasid töö protsessi, kitsaskohti ja õnnestumisi. Esitluse lõpus vastati komisjoni poolt esitatud küsimustele. Järgmise

Õppeaasta alguses tutvustati loovtööde konverentsil kaheksandatele klassidele oma tööd ja räägiti oma kogemusi ning jagati nõuandeid, kuidas oma töö õigel ajal valmis saada, mis võttis oodatust kauem aega ja kui palju erinevate etappide peale aega kulus.

11. Esile kerkinud küsimused ja probleemid, kordaminekud

Töö eesmärk – luua õppeaineid lõimiv lauamäng koos juhendiga – täideti ning töö käigus omandati palju teadmisi nii juhendi koostamise kui ka eesti keele ja kirjanduse valdkonnas. Töö tegemine osutus algul arvatust ajamahukamaks: läbi tuli vaadata kõik 4.–6. klasside õpikud, kaardistada sealsed levinumad keeleteemad. Samuti oli ajamahukas kaartide valmistamine. Kordaminekuks saab kindlasti pidada nii endile veaohlike vormide meelde tuletamist kui ka kuuendate klasside õpilaste heakskiitu mängule.