

Tallinna Ülikool
Digitehnoloogiaste instituut

Õppeanimafilmid lasteaia õppetöös: õpetajate suhtumine, kogemused ja vastuvõtt

Magistritöö

Autor: Mikk Oad

Juhendajad: Martin Sillaots
Linda Helene Sillat

Autor: ” ” 2018
Juhendaja: ” ” 2018
Juhendaja: ” ” 2018
Instituudi direktor: ” ” 2018

Tallinn 2018

Autorideklaratsioon

Deklareerin, et käesolev magistritöö on minu töö tulemus ja seda ei ole kellegi teise poolt varem kaitsmisele esitatud. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, olulised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

..... (kuupäev) (autor)

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Mikk Oad

1. annan Tallinna Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose, „Õppeanimafilmid lasteaia õppetöös: õpetajate suhtumine, kogemused ja vastuvõtt“, mille juhendajad on Martin Sillaots ja Linda Helene Sillat, säilitamiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tallinna Ülikooli Akadeemilise Raamatukogu repositooriumis.
2. Olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
3. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tallinnas, _____

Sisukord

Sissejuhatus	6
1 Teoreetiline ülevaade.....	8
1.1 Õppeanimafilmi eelised õppemängufilmi ees.....	8
1.2 Õppeanimafilmi kriteeriumid ja eetilised suunised	10
1.3 Õppeanimafilmi mõju lastele	11
1.4 Õppeanimafilmi kasutamine õppetöös.....	13
1.4.1 Õpetajate suhtumine õppeanimafilmi kasutusse.....	14
1.4.2 Lastevanemate suhtumine lasteaedades õppeanimafilmi kasutusse	15
1.4.3 Võimalikud valdkonnad õppeanimafilmi kasutamiseks	16
1.4.4 Õppeanimafilmi loomine koos lastega	17
1.5 Õppeanimafilmi tegelaskujud kui pedagoogilised agendid	17
1.6 Õppeanimafilmi ohtude minimeerimine	19
1.6.1 Kognitiivne ülekoormus	20
1.6.2 Üleliigne meedia tarbimine	21
1.6.3 Stereotüübid.....	22
1.6.4 Sisu valesti mõistmine	23
1.6.5 Paroodiad.....	24
1.6.6 Lastele tuntud tegelaskujude kasutamine turunduses.....	24
1.7 Mõned näited eestikeelsetest õppeanimafilmidest.....	25
2 Metoodika.....	31
2.1 Uurimisprotseduuri kirjeldus	31
2.2 Uurimisobjektid	31
2.3 Valimi moodustamine ja kirjeldus	32
2.4 Andmekogumismeetodid	33
2.5 Usaldusväärsuse tagamine	34
2.6 Andmeanalüüsi tehnikad.....	35
2.7 Tulemuste esitamise tehnikad.....	36

3	Uuringu tulemused	37
3.1	Õppeanimafilmide kasutamine õppetöö osana	37
3.1.1	Õpetajate suhtumine õppeanimafilmide kasutamisse.....	37
3.1.2	Õppeanimafilmide kasutamise sagedus ja takistused.....	38
3.1.3	Kasutust leidvad õppeanimafilmid	42
3.2	Õpetajate tähelepanekud ja kogemused õppeanimafilmide kasutamisel	45
3.2.1	Õppeanimafilmide vead ja probleemid kasutamisel.....	45
3.2.2	Õppeanimafilmide mõju lastele.....	47
3.3	Tähelepanekud uute õppeanimafilmide loomiseks.....	51
3.3.1	Mida vältida ja millele rõhuda.....	51
3.3.2	Millise sisuga õppeanimafilmidest tuntakse puudust	54
3.3.3	Õppeanimafilmi sobilik pikkus	56
	Kokkuvõte	58
	Summary.....	60
	Kasutatud kirjandus	62
	Lisa 1	70

Sissejuhatus

Viimaste aastakümnete kiire info- ja kommunikatsioonitehnoloogia (edaspidi: IKT) areng on muutnud märgatavalt last ümbritsevat maailma nii kodus kui lasteaias. Laste mänguasjad on muutunud tehnoloogiliselt keerulisemaks ja lasteaedades on lisaks traditsioonilistele õppevahenditele kasutusele võetud mitmeid IKT alaseid uuendusi nagu pilvepõhised teenused, programmeeritavad mänguasjad, interaktiivsed tahvlid, video-kaamerad, projektorid jpm. Uue tehnika pealetulekuga on ajakohasemaks ja innovaatilisemaks muutunud ka lasteaedade õppemeetodid.

Digitaalsed õppemängud ja –animafilmid leiavad aina laiemat kasutust muutes õppetööd mitmekesisemaks ja nauditavamaks. Seda trendi toetab ka laste huvi animafilmide vastu, mis pole viimastel aastatel vähenenud (Chaudron, 2015; Ofcom, 2017). Samuti laseb mobiilsete tehnikaseadmete aina suurem kasutuselevõtt laste poolt (Kantar Emor, 2017) tarvitada neil ekraanimeediat hoopis laialdasemalt kui veel mõned aastad tagasi vaid televiisori vahendusel.

IKT kiire arenguga on kaasas käinud ka võime luua kiirelt ja vähese vaevaga digitaalset ekraanimeediat. Tänu uutele programmidele on ka animafilmide tegemine muutunud võrratult lihtsamaks. Võrreldes varasema iga kaadri käsitsi joonistamise aeganõudva protsessiga saab nüüd tänu tehnoloogia abile luua animafilme kiiresti ja väheste ressurssidega. Näitena võib tuua Eestis laste seas ülimalt populaarse Jänku-Juss animafilmsarja, mille iganädalase 5-minutilise episoodi animeerimiseks on läinud vaja ainult ühte animaatorit.

Animeerimise tehniline kergus ning laste suur huvi animafilmide vastu on loonud viljaka pinnase õpetliku ja haridusliku sisuga animafilmide loomiseks. Animafilmide kasutamine õppetöös on näidanud positiivseid tulemusi nii teadmiste omandamisel (Borzekowski, 2017) kui ka käitumisharjumuste muutmisel (Gonçalves et al., 2017), mis lubab oletada, et uusi loodavaid õppeanimafilme kasutatakse nii lasteaedades kui ka koolides.

Käesoleva magistritöö **uurimisprobleemiks** on vähese hulga uudsete ja professionaalselt valmistatud eestikeelsete õppeanimafilmide olemasolu. Veel vähem on õppeanimafilme loodud mõeldes eelkõige eelkooliealistele lastele. Eelkooliealistele lastele suunatud uute õppeanimafilmide sihipäraseks loomiseks soovib käesolev magistritöö koguda tagasisidet

neid siiani kasutanud õpetajatelt ja välja selgitada õpetajate valmisolek uute õppeanimafilmide kasutuselevõtuks.

Probleemist lähtuvalt on uurimistöö peamiseks **eesmärkideks**:

1. Määratleda õppeanimafilmide kasutamise ulatus Eesti lasteaedades.
2. Kirjeldada lasteaiaõpetajate tähelepanekuid õppeanimafilmide kasutamisel.
3. Tuua välja heale õppeanimafilmile omased tunnused.

Eesmärkide saavutamiseks on püstitatud järgmised **uurimusküsimused**:

1. Kuidas lasteaiaõpetajad suhtuvad õppeanimafilmide kasutamisse?
2. Kui tihti ja milliseid õppeanimafilme Eesti lasteaiaõpetajad kasutavad?
3. Millised on lasteaiaõpetajate kogemused õppeanimafilmide kasutamisel?
4. Millele peab tähelepanu pöörama õppeanimafilmide loomisel?

Uurimistöö on jaotatud kolmeks suuremaks peatükiks, milledest esimene keskendub varasema teemakohase kirjanduse analüüsile. Tuuakse välja õppeanimafilmide kasutamise võimalused, ohud, varasemad näited ning tegurid, mida silmas pidada õppeanimafilmide loomisel. Teises peatükis antakse ülevaade uurimuse läbiviimise metoodikast ning kirjeldatakse täpsemalt uurimisprotseduuri läbiviimist, uurimisobjekte, valimit, andmete kogumise meetodeid ning analüüsi tehnikaid. Kolmas peatükk toob esile uuringu tulemused ning nendest tehtud järeldused.

Uuringu tulemusi saab edasipidi võtta aluseks eelkooliealistele lastele suunatud õppeanimafilmide sihipärasel loomisel või täiendavate uuringute tegemisel.

1 Teoreetiline ülevaade

Võib öelda, et kõik animafilmid õpetavad midagi. Selguse mõttes on oluline täpsustada, et käesolevas töös peetakse **õppeanimafilmi** all siiski silmas animafilme, mis on loodud eesmärgiga kasutada neid õppeotstarbel. Meelelahutuslikke animafilme, mis võivad mõningatel juhtudel lastele õpetada moraalitunnetust, sotsiaalseid oskuseid või käitumisnorme ei saa selle töö raames lugeda õppeanimafilmi hulka. Samas lastele suunatud õppeanimafilmid võivad ja võib-olla peavadki sisaldama ka meelelahutuslikke elemente. Õppeanimatsiooni all peetakse silmas animatsioone, mis on loodud õppeotstarbel, aga mis ei moodusta iseseisvalt animafilmi. **Õppeanimatsioone** käsitletakse töö teoreetilises osas erinevate uurimuste tõttu, mille tulemusi saab üle kanda õppeanimafilmele.

Uurimuse teoreetilise ülevaate all on analüüsitud varasemat teemakohast kirjandust ning uurimustöid. Välja on toodud õppeanimafilmi eelised õppemängufilmi ees ning kriteeriumid, mida silmas pidada õppeanimafilmi loomisel. Lähemalt on kirjeldatud õppeanimafilmi kasutamist õppetöö osana ning esile toodud selle potentsiaalsed positiivsed küljed ja võimalikud ohud. Peatüki lõpus on toodud näited mõnedest populaarsematest eestikeelsetest õppeanimafilmidest ja animeeritud pedagoogilistest agentidest.

1.1 Õppeanimafilmi eelised õppemängufilmi ees

Kuigi antud uurimus keskendub õppeanimafilmi kasutamisele lasteaedade õppetöö osana võivad loomulikult lasteaedades kasutust leida ka erinevad õppemängufilmid. Võrreldes õppeanimafilmi õppemängufilmidega, peetakse õppefilmide all silmas näitlejate töö põhinevaid haridusliku sisuga filme ja saateid. Järgnevalt on välja toodud animafilmi loomise ja kasutamise eelised õppefilmide ees, põhjendamaks, miks antud töö teemaks on valitud just õppeanimafilmi.

Animafilmi loomine on traditsiooniliselt olnud keeruline protsess. Animafilmi luues tuli kas joonistada (joonisfilmide puhul) või paika sättida (nukufilmi puhul) iga filmikaader ükshaaval. Arvestades, et standardne animafilmi kaadrisagedus on 24 kaadrit sekundis, tähendab see 24 erineva pildi loomist ühe sekundi filmi jaoks. Animeerimise aeganõudev protsess tekitas olukorra, kus 24 erineva pildi asemel sekundis hakati kasutama 12-st, 8-t või isegi ainult 6-te erinevat pilti sekundis. Selline kokkuhoid

põhjustas animatsiooni kvaliteedi languse ja hüplikute, vähese liikuvusega animafilmide leviku. Uute animeerimist automatiseerivate programmide (nt. Adobe poolt loodud Animate, Character Animator ja After Effects) ja videojagamiskeskondade (nt. YouTube, Vimeo) turule tulek on animafilmide loomise ja levitamise muutunud võrratult kergemaks. Töö, mille jaoks varem kulus tunde, võib nüüd ära teha minutitega. See on muutnud mängufilmide ja animafilmide valmistamise keerukuse suhet paljudel juhtudel animafilmide kasuks.

Alustades uue õppematerjali loomist tuleb tähelepanu pöörata mitmele olulisele aspektile. Mida kasutatav meedium (tekst, audio, film, animatsioon) võimaldab väljendada? Mis on õppematerjali eesmärgiks ning millised on sihtgrupi eelistused õpitava omastamiseks? Autori isiklikele kogemustele tuginedes räägib üksikasjalikumalt animafilmide eelistamise kasuks:

Sihtgrupi eelistused.

Vaadeldes praeguste eelkooliealiste laste tarbitava meedia eelistusi on kinnitust leidnud, et nende eelistatud ekraanimeedia koosneb suurelt jaolt animafilmidest (Chaudron, 2015; Ofcom, 2017). Seda võib põhjendada asjaoluga, et väikestele lastele meeldib värvikirev ja rohke visuaalse stiimuliga multimeedium.

Muudatuste sisseviimise kergus.

Juhul kui animafilm vananeb või avastatakse hilises faasis mõni viga on muudatuste tegemine animafilmide puhul palju kergem kui mängufilmide puhul.

Vähem filmiloomise spetsiifilisi vahendeid.

Tehnika poole pealt läheb kvaliteetse animatsiooni loomiseks vaja ainult arvutit ja mikrofoni. Kvaliteetse õppefilmi loomiseks läheb lisaks eelmainitule vaja veel stuudiot, kaamerat/kaameraid, valgustust, kostüüme jne. Õppefilmi loomisel peab väljas filmides arvestama ka ilma ja aastaajadega.

Pole vaja näitlejaid.

Animafilmide jaoks läheb vaja küll inimesi, kes loeksid sisse tegelaste hääled, aga mängufilmide loomisel läheb vaja oskuslikke näitlejaid, kes võivad näiteks lastele armsaks saanud tegelaskuju näitlemisest loobuda. Animafilmide puhul seda hirmu pole ning tegelaskuju hääle muutumine ei ole nii drastiline muudatus kui tegelaskuju näitleja muutmine. Lisaks saab kergelt muuta vajadusel tegelase välimust, sugu või häält, kui selleks peaks vajadus tekkima. Kui filmi kaasata ka

õppija tegelaskuju, kes võiks olla sihtgrupiga ligikaudu samas eas, teeb see kogu protsessi õppefilmi puhul veelgi keerulisemaks, kuna lapsnäitlejate kaasamine filmidesse on keerukas ettevõtmine ning samuti kasvavad nad kiiresti soovitud east välja.

Kergem seletada keerulisi kontsepte ja abstraktseid ideid.

Animeerides on võimalik näitlikustada ja illustreerida protsesse, mis lastele võiksid reaalselt kuvatuna olla traumeerivad, mille toimumisaeg on väga kiire/aeglane või mille reaalselt nägemine või videolindile saamine oleks komplitseeritud. Näiteks sobivad animafilmid hästi näitlikustamiseks südame tööd, piimahammaste vahetumist jäävhammaste vastu, bakterite ja pisikute levikut või näitamaks lastele taevakehade liikumist, mida õppefilmidega saavutada oleks väga raske või isegi võimatu.

Fantaasiarikkus.

Animafilmidena on võimalik reaalsel elu võimendada ja tähtsaid elemente, mis mängufilmi puhul võivad jääda märkamata, rõhutada, et nad laste tähelepanu köidaksid. Lisaks on lihtne muuta kogu maailma või tegelaskujude värve vastavalt laste eelistustele (Boyatzis, & Varghese, 1994).

Võttes arvesse kõiki eelnimetatud aspekte, on õppeanimafilmidel mitmeid eeliseid õppemängufilmide ees. Silmas tuleb aga pidada, et kui teoreetiliselt piisab lihtsakoelise õppefilmi loomiseks ka ainult mobiiliga filmitud vidoeklopist, siis kvaliteetsete õppeanimafilmitööde loomine nõuab teatavat tehnilist vilumust ja spetsiifilisi teadmisi.

1.2 Õppeanimafilmitööde kriteeriumid ja eetilised suunised

Õppeanimafilmitööd peaksid erinevalt meelelahutuslikest animafilmitöödest oma esimeseks eesmärgiks seadma teadmiste edastamise. Selle poolest erineksid nad populaarsetest laialt levinud animafilmitöödest, mis esitavad tihti füüsikat ja anatoomiat äraspidiselt ning võivad sellega lastele neid ümbritsevast maailmast väärarusaamu tekitada. Lisaks sisaldavad meelelahutuslikud animafilmitööd tihti ka ebaõiglast ja vägivaldset käitumist neis esinevate tegelaste suhtes. Colman et al. (2014) viisid läbi uuringu, kus võrreldi 45-te enim kassatulu teeninud animafilmitööde täiskasvanutele mõeldud draamafilmitöödega. Uuringu tulemusena selgus, et animafilmitööde tegelastel on peaaegu kolm korda suurem võimalus filmi jooksul surma saada kui draamafilmitööde tegelastel ning tihti surevad nad ka väga vägivaldsel ja

kohutaval viisil. Arvestades, et ka populaarsetes animafilmides visualiseeritud tapmis- ja suremissstseenid võivad eriti eelkooliealistes lastes tekitada kahjulikku pikaajalist mõju (Cantor, 2000), tuleks sellist vägivalda õppeanimafilmides kindlasti vältida.

Euroopa Liidu poolt rahastatud üleeuroopaline organisatsioon POSCON (Positive Online Content and Services for Children in Europe) on loonud kontrollnimekirja (POSCON, kuupäev puudub) 4–12 aastastele lastele positiivse sisu ja teenuste loomiseks. Kontrollnimekirja saavad kasutada nii õpetajad kui lapsevanemad otsustamaks, milline meediasisu on lastele sobilik ja milline mitte. Kriteeriumitest, millele peab vastama lastele suunatud meedia, sealhulgas õppeanimafilm, võib välja tuua:

- Sisu/teenus on esitletud sihtrühmale kõitval viisil, kasutades selleks loovaid, uudseid, meelelahutuslikke ja/või hariduslikke aspekte.
- Visuaalsed materjalid on kõrge kvaliteediga.
- Teenuste ja sisu struktuur, seal kasutatud pildid ja värvid, keel/tekst/kõne, audio- ja videosisu on disainitud viisil, mis pakub assisteerivat tuge ja alternatiivseid juhiseid.
- Sisu/teenus ei ole lastele kahjulik: see ei sisalda vägivaldset materjali ega muid kahjulikke elemente (nt pornograafiat, rassismi, vägivalda või solvanguid sisaldavaid pilte või videoid).

POSCON poolt välja pakutud kriteeriumid on heaks orientiiriks uutele sisuloojatele. Sellest hoolimata ei tähenda see, et õppeanimafilmid ei võiks käsitleda keerulisemaid teemasid nagu näiteks rassism ja vägivald, pidades silmas, et õppeanimafilmide ühes eesmärgiks on õpetada last mõistma teda ümbritsevat maailma. Tähtis on, et seda tehtaks häid tavasid silmas pidades ning õppeanimafilmid ei oleks ise seda tehes rassistlikud või vägivaldsed.

1.3 Õppeanimafilmide mõju lastele

Lasteaiaõpetajatega läbi viidud uuringus (Vinter, Siibak, & Kruuse, 2010) märkisid lasteaiaõpetajad üksmeelselt, et lasteaia argitegemistes võib igapäevaselt märgata meediast tingitud mõjutusi. Meedia tarbimine on lasteaiaõpetajate arvates lastele avaldanud nii positiivset kui negatiivset mõju, kuid mõju konkreetsele lapsele sõltub ikkagi sellest, millist tuge saab laps täiskasvanutelt, kui palju ja milliseid saateid ta vaatab, kas ta teeb seda üksi või kellegagi koos jne (Vinter, Siibak, & Kruuse, 2010).

Õigesti valitud õppeanimafilmidega saab võimalikke meedia negatiivseid mõjusid minimeerida ning toetada lapse arengut ja õppimist. Algkooliealiste lastega läbi viidud uuringud näitavad, et positiivne meelestatus õppeanimafilmidesse tõstab laste motivatsiooni õppida ning aitab kaasa õppematerjalidest arusaamisele (Barak, Ashkar, & Dori, 2011; Dalacosta, Kamariotaki-Paparrigopoulou, Palyvos, & Spyrellis, 2009).

Teadaolevalt pole ühtegi põhjalikku uurimistööd õppeanimafilmide mõjust lastele õppematerjalide omandamisel või käitumisharjumuste muutmisel Eesti tehtud. Välisriikides läbi viidutest uurimistöödest võib näiteks tuua Portugalis 4–8 aastaste laste seas läbi viidud uuringu (Gonçalves et al., 2017), kus lastele näidati tervisliku toitumise sisuga animafilme ning uuriti animafilmide võimalikku mõju laste toiduvalikutele. Gonçalves et al. (2017) uuring tõi selgelt esile, et kui peale animafilmide vaatamist lasti lastel teha tervislike ja vähemtervislike toitute seast endale meelepäraseid valikuid, siis võrreldes kontrollgrupiga valisid animafilme vaadanud lapsed märkimisväärselt rohkem tervislikke toite.

Õppeanimafilmide positiivset mõju laste valmisolekuks kooli minemisele uuris Tansaani lastega Borzekowski (2018). Uuringu tulemustena selgus, et õpetliku sisuga animafilmid arendavad laste kujundite ja numbrite ära tundmise ning joonistamise, loendamise oskust ning keele arengut. Keele õppimisel näitas animafilmide kasutamine häid tulemusi ka Kittidachanupap, Singthongchai, Naenudorn, Khopolklang ja Niwattanakul (2012) läbi viidud uuringus.

Ka mitmete vanemate lastega läbi viidud uuringute tulemuste põhjal saab järeldada, et õppeanimafilmid avaldavad laste õppeedukusele positiivset mõju. Kreekas 10–11 aastaste lastega läbi viidud uuring (Dalacosta, Kamariotaki-Paparrigopoulou, Palyvos, Spyrellis, 2009) näitas, et animafilmide kasutamine aitab õpilasi keeruliste teaduslike kontseptsioonide mõistmisel ning nende kasutamine on värskendav täiendus õppeprotsessis.

Kindlasti ei piisa uue teema õpetamisel lastele ainult õppeanimafilmist, vaid õppeanimafilm peaks toetama ja täiendama õpetaja poolt edasiantud teadmisi. Küprosel 4–9 aastaste lastega läbiviidud uuringus (Islam, Ahmed, Islam, & Shamsuddin, 2014) saavutasid õppeanimafilme koos õpetaja juhendamisega kasutanud õpilased paremaid tulemusi kui ainult õppeanimafilme või ainult õpetaja juhendamisel õppinud lapsed.

Kokkuvõtlikult saab öelda, et ekraanimeedia ja õppeanimafilmid omavad laste teadmiste ja käitumisharjumustele segelt äratuntavat mõju. Seetõttu oleks seda potentsiaalset mõju mõistlik ära kasutada laste õpetamisel ning positiivsete käitumisnormide ja -hoiakute soodustamisel.

1.4 Õppeanimafilmide kasutamine õppetöös

Kiired arengud tehnoloogiavallas on muutnud ka lasteaedade õppekeskkonda, kus leiab kasutust järjest rohkem IKT vahendeid. Kuna lapsed puutuvad tehnoloogia ja digitaalmeediaga kokku juba enne lasteaeda minekut on kõrgendatud tähelepanu teenitult pööratud ka tehnoloogia- ja meediapädevuse õpetamisele nii koolides kui lasteaedades.

Laste tähelepanu- ja keskendumisvõime võib olla lühike ja seega on hea, kui õpetajad saavad lastele õpetatavat materjali esitleda mitmel üksteist toetaval ja täiendaval viisil. Õppeanimafilmide kasutamine õppetöös osana on hea võimalus muuta tunde huvitavamaks ja mitmekesisemaks. Õppeanimafilme saab kasutada kas teema sissejuhtamiseks, näitlikustamiseks või teadmiste kinnistamiseks.

Traditsiooniliselt on nii kooli- kui ka lasteaedade õpetajad õppematerjalide illustreerimiseks kasutanud staatilisi pilte. Veel mõned aastat tagasi oli selle üheks põhjuseks vajaliku tehnika puudumine, kuid viimastel aastatel laistaiaõpetajatega läbi viidud uuringud on näidanud, et enamikes lasteaedades on nüüdseks olemas projektorid ja arvutid (Hermann, 2016) ning õpetajate digitaalsete tehnoloogiate kasutamise kirjaoskus on tasemel, mis lubab neil kasutada moodsat IKT-alast tehnoloogiat (Rood, 2015). Tehnika ja teadmiste probleemi lahendamisel on uueks kitsaskohaks tõusnud sobiliku eestikeelse digitaalse sisu puudumine.

Multimeediumi ja animatsioonide kasutamist lasteaia õppeprotsessis on populariseerinud TLÜ Pedagoogiline Seminar pakkudes samanimelist kursust (TLÜ Pedagoogiline Seminar, kuupäev puudub) ja Hariduse Infotehnoloogia Sihtasutus koolitades lasteaiaõpetajaid looma ja kasutama õppetöös animatsioone ja videosid (HITSA täienduskoolitused, 2015). Nüüdisaegsete IKT-alaste vahendite kasutamine füüsilise keskkonna kujundamisel ning tehnoloogiaõpetus on sisse viidud ka Eesti koolide õppekavadesse (Põhikooli riiklik õppekava, 2011; Gümnaasiumi riiklik õppekava, 2014). koolieelse lasteasutuse riiklikust õppekavast (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2008) tehnoloogiaõpetus veel kahjuks puudub.

IKT-alast teadlikkust ja kasutamise oskust haridusasutustes propageeritakse üle-eestiliselt ning sellele pööratakse seepärast aina suuremat tähelepanu ka lasteaedades. Järgnevalt on kirjeldatud õpetajate ja lastevanemate varasematest uuringutest ilmnenu suhtumist õppeanimafilmi kasutusse õppetöö osana ning võimalikud valdkonnad õppeanimafilmi kasutamiseks lasteaias.

1.4.1 Õpetajate suhtumine õppeanimafilmi kasutusse

Paljud lasteaiad on üheks oma väärtuseks seadnud innovaatsuse ja digiõppe kasutamise. Samas Tartu lasteaedu vaatlevas uuringus (Hermann, 2016) selgus, et IKT vahendeid kasutatakse õppetöös veel võrdlemisi vähe. Õppeanimafilmi kasutuse ulatusest ja valikust Eesti lasteaedades põhjalikud andmed puuduvad. Üksikute näidetena on lasteaiaõpetajad välja toonud, et nad kasutavad oma õppetegevuses Jänku-Jussi multikaid või näiteks õppefilmi Sööbikust ja Pisikust (Vinter, 2011).

Türgi algklasside õpetajate peal läbi viidud Tehnoloogia aktsepteerimise mudeli (TAM) uuringu (İbili & Sahin, 2016) põhjal suhtuvad õpetajad õppeanimafilmi kasutusse õppetöö osana pigem positiivselt ning uuringus osalenutest oli 32% naisõpetajatest ja 28% meesõpetajatest õppeanimafilmi ka ise õppetöös varasemalt kasutanud. Ettevaatlikuks tegi aga esile kerkinud reserveeritud hoiak õppeanimafilmi kasutusmugavuse kohta, mis uuringu läbiviijate arvates võis olla põhjustatud vajaliku tehnika puudumisest ja õppeanimafilmi vähesusest. Samad murekohad saab suure tõenäosusega üle tuua ka Eesti keskkonda, kus õppeanimafilmi kasutamise vähesust õppetöös võib põhjustada mitte õpetajate negatiivne hoiak vaid filmide puudumine. Õppeanimafilmi puuduse probleemi on esile toonud ka Eesti õpetajad, kellest mõni aktiivsem on vajalikud animafilmid ise loonud (Soika, 2014).

Kui võiks arvata, et nooremad õpetajad on uueneva tehnoloogiaga rohkem kursis ja seepärast ka varmamad seda kasutusele võtma, siis Blackwell, Lauricella ja Wartella (2014) poolt läbi viidud uuring eelkooliealiste laste haridusastute õpetajatega USA-s näitas vastupidist. Suurema kogemusega õpetajad kasutasid uusi tehnoloogilisi vahendeid oma vähemkogenenud kolleegidest rohkem. Põhiline mõjutaja õpetajate tehnoloogia kasutusse on aga ikkagi nende enda usk selle positiivsesse mõjusse ja võimaluste nägemine tehnoloogia rakendamiseks õppeprotsessis.

Tehnoloogia kasutamise mahtu lasteaedades mõjutab lisaks lasteaiaõpetajate enda poolsele soovile ja oskusele uuenevat tehnoloogiat kasutusele võtta ka kolleegide ja juhtkonna poolne suhtumine. Õnneks paistab, et kui varasemalt võis näha lasteaedade juhtide vastuseisu uueneva tehnoloogia kasutuselevõtule, siis Sillat (2017) poolt läbi viidud intervjuudes töid lasteaedade juhid välja, et IKT-vahendite ja lahenduste rakendamine rikastab õppetegevust seejuures toetades lapse igakülgset arengut. Küsimus ei ole enam selles, kas tehnoloogiat õppetöös kasutada, vaid kuidas.

1.4.2 Lastevanemate suhtumine lasteaedades õppeanimafilmide kasutusse

Laiaulatuslikud andmed lastevanemate hoikutest õppeanimafilmide kasutamise kohta lasteaedade õppetöös puuduvad. Üksikute näidetena saab välja tuua lapsevanemaid, kes tahavad lasteaedu näha täiesti meediavaba keskkonnana (Vinter, 2011). Selline vaatepunkt aga jätab märkamata asjaolu, et lapsed kasutavad tehnoloogilisi vahendeid ja tarbivad meediat ka väljaspool lasteaeda. Vinter (2011) toob välja mitmed argumendid, mis räägivad lasteaias tehnoloogia täieliku vältimise vastu:

- Vanematel puuduvad oskused ja teadmised lapsi meedias orienteeruma õpetamiseks, seega peaks sellele keskenduma lasteaiaõpetajad.
- Tänapäeva lapsed saavad suurema osa oma teadmistest meedia kaudu.
- Tehnoloogia on laste jaoks väga atraktiivne.
- IKT areng on muutnud oluliselt kirjaoskuse tähendust ja toonud prinditud tekstide kõrvale hulga muid meediaid.
- Eelkooliealiste laste puhul on mõistlik pöörata suuremat tähelepanu eelkõige ekraanimeediale, mis on laste hulgas kõige armastatum ja eakohaselt mõistetav, kuna see ei eelda lugemisoskust.

Mõned tehnoloogia kasutamisele vastuseisu väljendavad lastevanemate seisukohad ei räägi siiski kõigi eest. Palju on ka lapsevanemaid, kelle jaoks ei ole probleemiks, kui lasteaias IKT-alaseid vahendeid kasutatakse, kuna nad usaldavad lasteaiaõpetaja pädevust ning töövõtteid (Nevski, 2011). Kuigi konfliktide ärahoidmiseks peaks kõigi lastevanemate seisukohtadega arvestama, ei saa nende nägemust võtta kui eksperthinnagut. Lasteaiad peavad toetama õpet, mis aitab lastel mõista ja tunnetada ümbritsevat maailma terviklikult ning IKT-alane haridus on kindlasti osa sellest.

1.4.3 Võimalikud valdkonnad õppeanimafilmide kasutamiseks

Õppeanimafilmidega on võimalik toetada kõiki lasteaia õppe- ja kasvatustegevuse valdkondi. Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2008) järgi on need:

- mina ja keskkond;
- keel ja kõne;
- eesti keel kui teine keel;
- matemaatika;
- kunst;
- muusika;
- liikumine.

Õppeanimafilme looma hakates tuleb kõigepealt tähelepanu pöörata õppekavas väljatoodud 6–7 aastaste laste eeldatavatele üldoskustele ning õppetegevuse valdkondade oodatavatele tulemustele, mis annavad hea suunise õppeanimafilmide sisu planeerimisel.

Mõlema keele valdkonna toetamisel õppeanimafilmidega peab panema tähele, et animafilmides kasutusel olev keel oleks võimalikult korrektne ja arusaadav. Siin on negatiivseks näiteks Jänku-Juss seeria animafilmid, kus noorte peategelaste hääled on sisse lugenud lapsed, kelle kõne on tihti kehva diktsiooniga ja/või vigane.

Muusika on suurepärane valdkond, kus saab luua lõbusaid animafilmid eestikeelsete lastelaulude sõnade ja meloodia õppimiseks. Üksikutel selle valdkonna animafilmidel^{1,2} on vaatamata halvast kvaliteedist, poolikust ja eksitavast teostusest ning ebakorrektest eesti keelest, videote jagamise keskkonnas YouTube sadu tuhandeid vaatamisi. See näitab, et nõudlus selliste animafilmide järele on selgelt olemas.

Õppeanimafilmid on ka väga sobivad interdistsiplinaarse õppe soodustamiseks. Hästi teostatud animafilmid võivad korrata enda alla hõlmata kõiki õppetegevuse valdkondi. Siiski ei ole võimalik ainult haridusliku sisuga animatsioone kasutades edasi anda kogu lastaegade jaoks mõeldud riikliku õppekava sisu ja seda ei tulekski eesmärgiks võtta. Praegune tehnoloogia ei suuda asendada päris inimesi ja lapsed vajavad nii päris maailmas kui ka tehnoloogilises maailmas ringi navigeerimiseks täiskasvanute abi ja suunamist.

¹ https://youtu.be/0qsqqkc_WSY

² <https://youtu.be/tFuArERnXc>

1.4.4 Õppeanimafilmi loomine koos lastega

Ühelt poolt eestikeelsete õppeanimafilmi vähesus ja teiselt poolt õppeanimafilmi loomise protsess, mis õpetab lastele loovust, püsivust ja fantaasiat on tinginud selle, et mitmed õpetajad on otsustanud õppeanimafilme luua ise koos lastega. Animafilmi loomise protsessi kasutatakse õppetöö osana nii lasteaedades kui koolides näiteks keele, bioloogia, matemaatika ja kunsti õppes (Pors, 2013).

Animafilmi loomine koos lastega aitab kaasa ka laste meediateadlikkuse meedia-kirjaoskuse kujundamisel. Nevski (2011) magistriöös, kus animatsioone loodi koos lastega, aitas see tegevus lastel aru saada, et joonistatud tegelased ei ole päris, vaid nad mõeldakse välja. Selline areng aitab lastel selgemini vahet teha fantaasial ja reaalsusel, mis muidu võib tekitada lastes valearusaamu või hirmusid (Raielo, kuupäev puudub).

1.5 Õppeanimafilmi tegelaskujud kui pedagoogilised agendid

Õppeanimafilmi tegelaskujude loomisel tuleb tähele panna, et nad oleksid lastele meelepärased ja soodustaksid õppimist. Tihti on õpetliku sisuga meedia tegelased loodud täitma kahte rolli – õpetaja ja õppi. Õppeanimafilmi tegelaskujude puhul saab seose tõmmata pedagoogiliste agentidega. Klassikalises mõistes on pedagoogiline agent arvutiprogramm, mis täidab erinevaid õppimise toetamiseks vajalikke ülesandeid: kogub ja analüüsib infot; „mõtleb“ algoritmiliselt, kuidas seda infot õppi huvides kasutada ning vajadusel suunab või toetab seejärel õppijat (Pedaste, 2013).

Pedagoogiliste agentidele on tihti animatsiooni abil loodud nähtav keha, mida saab lugeda õppeanimatsiooniks ehk animatsiooniks, mis on loodud õppeotstarbel. Üks tuntumaid täiskasvanutele suunatud animeeritud pedagoogilisi agente on ilmselt Office tarkvaraga kaasas olnud kirjaklamber Clippit, kes sai oma lapsiku ja pealetükkiva oleku tõttu kasutajatelt palju negatiivset tagasisidet ning seetõttu teda uuematest Office versioonidest enam ei leia.

Animeeritud pedagoogilistel agentidel ja õppeanimafilmi tegelastel on ühine eesmärk. Õpetaja tegelaskuju puhul anda edasi teadmisi ja juhatada õpilase tegelaskuju läbi õppeprotsessi ning õpilase tegelaskuju puhul õppida koos vaatajaga. Suur osa animeeritud pedagoogiliste agentidega läbi viidud uuringuid keskendub nende välimusele ja karakterile, mitte aga agendi taustal oleva programmi algoritmile. Seetõttu saab neid

uurimistulemusi agentide hääle, välimuse ja omaduste kohta ära kasutada ka õppeanimafilmi tegelaskujude loomisel.

Animeeritud lastele suunatud pedagoogilisi agente võib eelkõige leida õpimängudest, kus nende eesmärgiks on lapsi ülesannete lahendamisel juhendada ja suunata. Pedagoogilise agendi taolisi tegelasi saab aga kavandada ka animafilmidesse, kus need tegelased kas lapsi õpetaksid, pööraksid tähelepanu tähtsamatele detailidele või siis esitaksid küsimusi, millele lapsed saavad üksi, grupis või õpetaja abiga vastuseid leida.

Prantsusmaal 7–11 aastaste lastega läbi viidud uuringus (Girard & Johnson, 2010) paluti lastel joonistada endale meelepärane õpetaja tegelaskuju. Uuringus osalenud 20 last joonistasid kõik õpetajana naissoost täiskasvanu ja põhjendasid seda asjaoluga, et nende endi õpetaja on naissoost. Kui lastel paluti joonistada endale meelepärane õpilase tegelaskuju, joonistati mõlemast soost tegelasi, kes olid välimuselt lastega sarnases eas. Sellest saab järeldada, et õpetaja tegelaskujuna eelistavad lapsed kedagi, kes on neile selles rollis juba varasemalt tuttav ning õpilase tegelaskujuna kedagi, kellega nad saavad ennast samastada.

Tegelaskujude loomisel tuleb kindlasti tähelepanu pöörata ka sugudele. Seda, et lapsed samastavad ennast eelkõige just endaga samast soost ekraanimeediast tuntud tegelaskujudega, kinnitas Hoffner (1996) poolt läbi viidud uuring 7–12 aastaste lastega, milles 91% poistest ning 52% tüdrukutest valis enda lemmiktegelaseks endaga samast soost tegelaskuju. Kuigi antud uuringus valisid tüdrukud pea pooltel kordadel enda lemmiktegelaseks meessoost tegelaskuju, nägid nad neid pigem sõprade kui eeskujudena, samas kui naissoost tegelaskujusid nähti nii sõprade kui eeskujudena. Suurt meessoost lemmiktegelaste valiku protsenti tüdrukute poolt võib põhjendada ka asjaoluga, et meessoost tegelasi on lastele suunatud meedias rohkem (Thompson & Zerbinos, 1995; Ahmed & Wahab, 2014) ning on suur võimalus, et laste lemmikseriaalis või –filmis on peategelaseks just meessoost tegelaskuju. Lisaks on meessoost ja naissoost tegelasi tihti kuvatud stereotüüpselt, millest on täpsemalt juttu peatükis Stereotüübid, ning kui tüdrukud soovivad end samastada tugevate ja vaprate tegelaskujudega, puudub neil valik naissoost tegelaste hulgast.

Tuleb tähele panna, et õppeanimafilme vaatavad suurel hulgal lapsed, kes alles õpivad ennast korrektselt väljendama ja rääkima. Seega on kindlasti vastunäidustatud see, kui tegelaskujud räägivad segaselt, valesti või halva diktsiooniga. Lisaks grammatilisele

korrektsusele on tegelaskujude puhul tähtis ka nende hääled. Kim, Baylor ja Reed (2003) ja Atkinson, Mayer ja Merrill (2005) poolt läbi viidud uuringud näitasid, et õpilasi juhendaval tegelaskujul inimese hääle eelistamine robotlikule häälele tõstab tegelaskuju atraktiivsust ja soodustab õppimist. Täiskasvanute puhul osutus kõige motiveerivamaks kindla ja tugeva hääletooni ning mentori-tüüpi visuaali kasutamine (Kim, Baylor, & Reed, 2003). Pole siiski kindel, kas neid uurimistulemusi saab laiendada ka eelkooliealistele lastele.

Animafilmide tegelaskujusid võib luua erineva detailsusega inimestena, loomadena/lindudena või elustatud objektidena. Girard ja Johnson (2010) uuringus selgus, et lapsed eelistavad õpetaja tegelaskujudena näha pigem inimese sarnaseid ja õppekaaslase tegelaskujuna stiliseeritud vähese detailsusega tegelaskujud. Siiski oli antud uuringus lastel valida väga vähese hulga tegelaskujude vahel ning kui vaadelda läbi aegade laste seas populaarseid animafilmide tegelaskujusid, võib nende seast leida nii vähem kui rohkem stiliseeritud loomi ja inimesi.

1.6 Õppeanimafilmide ohtude minimeerimine

Tuginedes Buckingham, Whiteman, Willett, & Burn (2007) ja Kalmus, Keller, Pruulmann-Vengerfeldt (2009) uuringutele on Vinter (2011) poolt koostatud brošüüris “Esimesed sammud väikeste laste meediakasvatuses Eestis” välja toonud meedia tarbimisest lastele tulenevaid nii positiivseid kui ka negatiivseid mõjureid. Negatiivsete mõjurite ja ohtudena on esile tõstetud näiteks vägivaldne ja seksuaalne meediasisu, ebatervislikud eluviisid, terviseriskid, isiksusehäired, unehäired jm. Positiivsetest mõjuritest võib välja tuua õppimise haridusliku sisuga filmidest ja saadetest, keele ja eneseväljenduse areng, identiteedi areng, tähelepanu võime areng jm. Tähele tuleks panna, et suurem osa meedia tarbimise negatiivsetest mõjuritest on põhjustatud kas mitesobilikust sisust või meedia ületarbimisest.

Laste meediatarbimise hulga suurenemise ja sellega kaasnevate negatiivsete kõrvalmõjude üle on muret tundnud European Academy of Paediatrics³ ja European Childhood Obesity Group⁴, kes on üheskoos 2017 aastal välja andnud soovitused laste meediatarbimise suunamiseks nii lastevanematele, õpetajatele kui ka tervishoiutöötajatele (Mazur et al., 2017). Antud soovitusi tuleks rakendada igasuguse meedia tarbimisel, sealhulgas

³ <http://eapaediatrics.eu/>

⁴ <http://www.ecog-obesity.eu/>

õpetliku sisuga meedia puhul. Lapsevanemaid soovitatakse muuhulgas piirata 4-aastaste ja vanemate laste meediatarbimist 1,5 tunnini päevas ning mitte lasta alla 4-aastastel kasutada mobiilseadmeid ja arvuteid ilma järelvalveta. Lisaks võiksid lapsevanemad vaadada lapse lemmikprogramme lapsega koos ja arutleda ekraanil asetleidva üle. Haridustöötajatel soovitatakse hinnata laste meediatarbimise kogust ja vajadusel seda piirata eelistades inimkontakti. Samuti peaks lapsi õpetama ära tundma reklaame ja selgitame reklaamitootjate eesmäärke.

Laste poolt tarbitud meediaga, millest ei saa välja jätta õppeanimafilme, on seotud mitmed ohud, millele tuleks lähemalt tähelepanu pöörata. Järgnevalt on võimalike ohtudena rohkem tähelepanu pööratud töömälu ülekoormusele, üleliigsele meediatarbimisele, õppeanimafilmi sisu valesti mõistmisele, lastele eakohatutele paroodiatele ning tegelaskujude ära kasutamisele turunduses.

1.6.1 Kognitiivne ülekoormus

Animafilme on võimalik luua väga kiiretempolisi, fantastilise ehk ennenägematu sisu, eredate värvide ja kaasahaarava muusikaga. Kahtlemata äratavad sel viisil loodud animafilmid laste tähelepanu ja meelitavad end vaatama. Samas võivad sellised fantastilised filmid negatiivselt mõjuda sisu mõistmisele ning sellest õppimisele.

Lillard & Peterson (2011) mõõtsid eelkoolialiste laste tähelepanu- ja keskendumisvõimet erinevate ülesannete täitmisel koheselt peale ekraanimeedia tarbimist. Uuringus osalesid kolm testgruppi, kellest ühed joonistasid, teised vaatasid õppeanimafilmi ja kolmandad meelelahutuslikku animafilmi. Uuringu tulemusena selgus, et kiire tempoga meelelahutusliku animafilmi vaatajad sooritasid neile ette antud täidesaatvaid funktsioone mõõtvaid ülesandeid koheselt peale filmi vaatamist märkimisväärselt kehvemini kui joonistajate või õppeanimafilmi vaadanud grupi liikmed. Edasine uuring Lillard, Drell, Richey, Boguszewski ja Smith (2015) poolt näitas aga, et probleem pole niivõrd animatsiooni kiires tempos kuivõrd animafilmi fantastilises sisus. Võimalik, et animafilmi fantastiline sisu koormab liialt laste töömälu, mis omakorda põhjustab kehvema soorituse ülesannete täitmisel ning mis pikema aja peale võib soodustada lastel hüperaktiivsus- ja tähelepanuhäirete tekkimist (Nikkelsen, Valkenburg, Huizinga, & Bushman, 2014).

Võttes arvesse, et suur osa kognitiivse võimekuse arengust toimub just eelkooliealistes vanuses (Piaget, 1964), kui lapsed tarbivad suurel hulgal animeeritud meediat, tuleb olla

ettevaatlik ja võimalike negatiivsete mõjude minimeerimiseks valida lastele näitamiseks pigem rahuliku tempo ja realistliku sisuga animafilme. Lisaks filmide sisule, tuleks eelkooliealistele lastele suunatud meedia puhul tähelepanu pöörata ka filmi pikkusele. Mahone ja Schneider (2012) poolt läbi viidud metaanalüüs kliinilisest kirjandusest, mis hõlmab eelkooliealiste tähelepanu ja sellega seotud oskuste hindamist, toob laste tähelepanu võime kestvuse ülemise piirina, enne selle langema hakkamist, välja 7-8 minutit.

1.6.2 Üleliigne meedia tarbimine

Mobiilseadmete omamise tõusev trend on mõjutanud ka ekraanimeedia tarbimist. Kui veel mõned aastad tagasi oli peres üks televiisor elutoas või lauaarvuti laual ning vanematel oli selge ülevaade, kui palju ja millist meediat nende laps tarbis, siis nüüdne mobiilseadmete kerge kättesaadavus magamistoas, köögis, autos, koolis, arsti juures on esile tõstnud uued väljakutsed laste meediatarbimise jälgimisel ja piiramisel.

Ofcom (2017) poolt läbi viidud iga-aastases uuringus Ühendkuningriigis elavate laste meedia tarbimisest ja hoiakutest selgus, et juba 21% 3–4 aastastest ning 35% 5–7 aastastest lastest omavad isiklikku tahvelarvutit ning see number tõuseb iga aastaga. Kui Ühendkuningriigis saavad Ofcom (2017) uuringu kohaselt oma isikliku nutitelefoni lapsed alles koolieas (nutitelefoni omab 5% 5–7 aastastest lastest), siis on tähelepanuväärne, et Eestis on iga neljas laps, kes veel koolis ei käi, nutitelefoni omanik ning 6–8 aastaste vanusegrupis omab isiklikku nutitelefoni juba 54% lastest (Kantar Emor, 2017).

Lastele antakse mobiilseade kätte, et vanemad saaksid ilma segamata koristada või laps rahuneks ja avalikus kohas lärmi ei teeks. Lastevanematega läbi viidud uuring (Kabali et al., 2015) on näidanud, et mobiilseadmeid kasutatakse isegi lapse magamapanekuks. Laste harjumus mobiilseadmeid kasutada on niivõrd suur, et neid on hakanud kasutama arstid laste rahustamiseks ja tähelepanu hajutamiseks (McQueen, Cress, & Tothy, 2012), mis on aidanud vältida rahustite või füüsiliste piirangute kasutamist protseduuride ajal.

Laste üleliigset meediatarbimist on seostatud mitme negatiivse ilminguga, mille saab omakorda jagada psühholoogilisteks ja füsioloogilisteks. Psühholoogilise negatiivse ilminguna saab välja tuua sotsiaalse isolatsiooni, emotsionaalse ükskõiksuse (Cordes, & Miller, 2000) või üleliigsest meediatarbimisega esile seostatud tähelepanuhäired vanemas

eas (Christakis, Zimmerman, Gioseppe, & Mccarty, 2004). Füsioloogilise ilminguna on välja toodud vastastikune seos ekraanimeedia tarbimise koguse ja ülekaalulisuse vahel (Dennison, Erb, & Jenkins, 2002). Muidugi ei tähenda korrelatsioon alati kausaalsust, aga seoseid meedia tarbimise ja ülekaalulisuse vahel on täheldatud liiga palju, et sellest mööda vaadata.

Mitmed lastega läbiviidud uuringud (Kabali et al., 2015) on näidanud, et eelkooliealised lapsed kasutavad erinevaid mobiilseid seadmeid iga päev. Kabali et al. (2015) kohaselt teevad enamik lapsi mobiilseadmetega tutvust juba nooremalt kui ühe aastaseks. On selge, et eelkooliealiste laste meedia tarbimise kogus ja sisu sõltuvad suurel määral tema vanemate kasvatusstiilist, pere majanduslikust olukorrast ja mõningal määral lapse enda soovidest. Kui laps käib lasteaias või mõnes muus eelkooliealistele mõeldud kasvatusastuses, mängivad tähtsat rolli ka tema sealsed õpetajad. Last peab meedia tarbimisel suunama ja õpetama, sest lisaks meedia tarbimise ajale on tähtis ka tarbitud meedia ning meedia tarbimise kvaliteet. Heaks võimaluseks last meedia tarbimisel suunata on koostarbimine, mille käigus lapsevanemad või õpetajad saavad meedia poolt edastatavat sisu vajadusel lapsele põhjalikumalt selgitada või vastata lapse poolt tekkivatele võimalikele küsimustele.

1.6.3 Stereotüübid

Ajalooliselt on animafilmid olnud stereotüüpsete tegelastega sisustatud meedia, milles on domineerinud meessoost tegelased (Thompson & Zerbinos, 1995). Olukord ei ole praeguseks palju paranenud (Ahmed & Wahab, 2014), ning see teeb murelikuks, kuna stereotüübid ei jää märkmata ka laste poolt (Thompson & Zerbinos, 1997). Ahmed ja Wahab (2014) poolt läbi viidud uuring 10 kõige populaarsema Cartoon Network⁵ animafilmi peal näitas, et 9 neist olid suunatud meessoost vaatajatele ning naissoost tegelasi oli kõikides vaadeldud animafilmides ainult 33%. Lisaks olid tegelased kujutletud väga stereotüüpselt – meessoost tegelaskujud olid enamasti tugevad ja vaprad ning naissoost tegelaskujud rõhutatult atraktiivsed ja seksualiseeritud.

Klein ja Shiffman (2005) poolt läbi viidud uuring animafilmi tegelaste kujutlemisest vastavalt nende kehakaalule, selgus, et ülekaalulisi tegelasi kujutletakse animafilmides negatiivsemas võtmes, kui normaalkaalus või alakaalulisi tegelasi. Peale selle, et

⁵ <http://www.cartoonnetwork.com/>

meesoost tegelasi kujutati pea-aegu kaks korda tihedamini ülekaalulisena ning naissoost tegelasi neli korda tihedamini alakaalulisena, olid ülekaalulised tegelased sagedamini ebaatraktiivsed, lühikesed, rumalad, füüsilise puudega ja/või õnnetud.

On väga tõenäoline, et see, millisel viisil animafilmi tegelaskujusid kuvatakse, millised on nende soorollid ja käitumine, omab laste minapildi, käitumisnormide ja maailmapildi väljakujunemisele suurt mõju. Kui animafilmites kujutatakse mehi näiteks politseinikena, tuletõrjajate või teadlastena ja naisi õpetajate või medõdedena, võib see mõjutada ka laste tulevase ametialaseid valikuid (Thompson & Zeribinos, 1997). Stereotüüpsete naiste ja meeste kuvandite vältimiseks, tuleb hoolega tähelepanu pöörata, kuidas ja miks animafilmi tegelaskujusid lastele esitleda ning et tegelaskujud oleksid piisavalt mitmekesised ja vaheldusrikkad.

1.6.4 Sisu valesti mõistmine

Kuna animafilmid on enamikel juhtudel reaalsuse lihtsustatud või mudeldatud kuvamine, on võimalik, et animafilmid võivad tekitada lastes, kes ei oska veel vahet teha reaalsusel ja fantaasial, väärarvamusi ja –arusaamasid. Kui näiteks eelkooliealistele lastele suunatud animafilmites on kõik loomad sama suurusega või on neid kuvatud väga äraspidiselt võivad nad lastes valesid ootusi tekitada päris loomadega kohtumisel. Raskused eristada ekraanimeedia väljamõeldud tegelasi ja sündmusi (eelkõige just näitlejate töö põhinevaid, aga ka animafilmites kuvatud) reaalistest on mitmed uuringud täheldanud nii eelkooliealiste (Skeen, Brown, & Keith, 1982; Downs, 1990) kui vanemate laste puhul (Middleton & Vanterpool, 1999).

Bandura, Ross, & Ross (1963) poolt läbi viidud uuringus näidati eelkooliealistele lastele agressiivse sisuga stseene nii päris elus, mängufilmis kui animafilmis. Võrreldes kontrollgrupiga tõusis laste agressiivsus peale meedia tarbimist kõigil kolmel juhul. Uuringus kasutatud mõõdikute (agressiivsust eeldavate mänguasjade eelistamine või agressiivsuse väljendamine mänguasjade peal) põhjal olid vägivaldse sisuga animafilme näinud lapsed peale animafilmi nägemist sama agressiivsed või isegi agressiivsemad kui päriselu stseeni või mängufilmi näinud lapsed. Ettevaatlikuks teeb asjaolu, et ka haridusliku sisuga ja otseselt mittevägivaldse meedia puhul on mitmed uuringud (Ostrov, Gentile, & Crick, 2006; Ostrov, Gentile, & Mullins, 2012) näidanud seost tarbitud meedia hulgal ja laste vägivaldsuse taseme tõusul. Seega võiks nooremate laste puhul eelistada animafilmi süžeesid, mis ei keskendu konfliktile (isegi kui sellele leitakse lahendus). Eelkooli-

ealistele lastel võib olla raskusi keerulise süžee jälgimisega ja nad võivad hakata jäljendama konflikti tekkimise käitumismustreid, mitte õppida selgeks lahendamisstrateegiaid.

Lapsed õpivad palju läbi imiteerimise ja jäljendamise ning animafilmi loomisel tuleb panna tähele, et lisaks planeeritud hariduslikule sisule võivad lapsed animafilmidest välja lugeda ja omaks võtta ka halbu hoiakuid ja käitumismalle. Seetõttu on näiteks vägivalla kuvamine ükskõik mis liiki lastele suunatud meedias vastunäidustatud.

1.6.5 Paroodiad

Lastevanemate kiire elustiil on tekitanud olukorra, kus lastel lastakse neile meeldiv sisu ise välja otsida ja ei pöörata suuremat tähelepanu, millist meediat laps parasjagu tarbib. Selline vanemate poolne hooletus tekitab hiljuti poleemikat, kui tuli välja, et Jänku-Jussi animafilmi mitteakohase sisuga (roppused) paroodiaid on sattunud vaatama väikesed lapsed (Pärli, 2017). Võimalik, et paroodia autoriks on ise samade animafilmidega üles kasvanud teismeline, kes nüüd on otsustanud nende animafilmi üle nalja teha.

Samasuguste lastele ebasobiliku sisuga paroodiate tegelasteks on sattunud ka väikeste laste seas armastatud Lotte, Põrsas Peppa, Muumipere ja Muppetid (Kõrvits, 2017). Nagu toob Pärli (2017) artiklis välja ka Jänku-Jussi multikate looja Janika Leoste, oleks taoliste situatsioonide vältimiseks hea, kui lapsevanemad kas vaadatava sisu esitlusloendi ise kokku paneksid või meedia tarbimise hetkel lapse kõrval viibiksid ja vaadatavat sisu koos lapsega arutaksid.

1.6.6 Lastele tuntud tegelaskujude kasutamine turunduses

Väikesed lapsed on väga mõjutatavad ja seeõttu kasutatakse animatsioonidest tuttavaid tegelaskujusid kurjasti ära erinevate ebatervislike toodete turunduses. Siin saab näiteks välja tuua kommertseesmärgil loodud põrsas Limpa, kes propageerib lapsi rohkem limonaadi jooma ja jäätist sööma. Pole kahtluski, et lõbusad ja värvikirevad animeeritud Limpaga reklaamid on suunatud just nooremale tarbijaskonnale. Tuttavad kangelased erinevate toodete peal haarvad laste tähelepanu ja mõjutavad nende valikuid (Roberto, Baik, Harris, & Brownell, 2010; Kraak & Story, 2015). Seda, et lapsed on oma lemmiktegelaste poolt väga mõjutatavad, näitas ka Danovitch ja Mills (2014) poolt eelkooliealiste lastega tehtud uuring, kus lastele anti valida uute/tervete esemete ning animafilmi tegelaste kleepsuga vanade/katkiste esemete vahel. Katkise animafilmi

tegelasega eseme valisid lausa 74% lastest, samas kui kontrollgrupis oli katkiste esemete valijaid vaid 6%. Seetõttu on kurb näha, et suhkrurikkaid limonaade ja jäätiseid on hakatud olukorras, kus ülekaaluliste laste protsent aina tõuseb (GBD 2015 Obesity Collaborators, 2017), reklaamima ka Eesti populaarsetest täispikkadest animafilmidest tuntud tegelaste Lotte ja tema sõprade abil. Toiduainete pakenditelt võib leida ka internetist ja teleekraanilt tuntud Jänku-Jussi, kes on lisaks sokkidele, helkurile, kleepsudele ka saia ja vahvlibatooni pakenditel.

Teise laste mõjutamise võttena kasutatakse internetis levivate animafilmide puhul reklaame, mis paigutatakse kas animafilmide ette, lõppu või seotakse animafilmi sisuga (sisuturundus). Võib juhtuda, et sisuturundus on õpetliku sisuga väga tihedalt läbi põimitud ning lapsed ei ole võimelised animafilmi õpetlikku sisu reklaamist eristama. Põhjaliku analüüsi Jänku-Juss animafilmiseerias esinevast reklaamist on oma bakalaureusetöös teinud Raevald (2012), kes leidis, et animafilmiseerias oli turundusvõtete esinemine sagedane ja mitmekesine. Turundusvõtete ja nende eesmärkide mõistmiseks soovib Raevald (2012) vaadata reklaame sisaldavaid animafilme koos lastega, suunata laste tähelepanu turundusvõtetele ning rääkida lapsega animafilmi lõppedes nähtust.

On mõistetav, et filmide tegijad peavad enda tööd mingil viisil finantseerima, aga väikestele lastele suunatud õppefilmides ebatervislike toiduvalikute ja muu ebasobiliku reklaami kasutamist ei saa pidada sobilikuks. Animafilmikangelaste suurt mõju laste käitumisele ja maailmapildile võiks ära kasutada hoopis toetamiseks laste kehalist, vaimset, sotsiaalset ja emotsionaalset arengut nagu näeb oma eesmärgidena ette ka koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava (2008). Ebameeldivate üllatuste vältimiseks peaksid õpetajad ja lapsevanemad kontrollima, mida laste poolt vaadatav haridusliku sisuga meedia võib taustal propageerida ning oma valikuid lastele animafilmide väljavalikul vastavalt sellele korrigeerima.

1.7 Mõned näited eestikeelsetest õppeanimafilmidest

Kuigi Eesti on oma väikest rahvaarvu arvestades loonud nii okupatsiooni kui ka iseseisvuse ajal hulganisti animafilme, on need enamasti olnud kunstilise või meelelahutusliku suunitlusega. Õpetliku sisuga meedia loomisel on kasutatud tavaliselt formaati, kus tegelasteks on kas inimesed, kostümeeritud inimesed, nukunäitlejad või

kõik eespoolnimetatud koos (Mõmmi ja aabits, Sööbik ja pisik, Saame kokku Tomi juures, ETV Lastetuba,). Järgnevalt on välja toodud mõned populaarsemad erinevatest ajajärkudest pärit õppeotstarbel kasutust leidvad Eestis loodud eestikeelsed animafilmid ning animatsiooni abil visualiseeritud pedagoogilised agendid.

Operaator Kõps (nukufilmi seeria)

Aastatel 1964-1968 valminud esimeseks Eesti animafilmi seriaaliks peetav nukufilmiserial, kus Operaator Kõps seikleb seene-, marja- ja kiviriigis ning üksikul saarel on head näited õppefilmi ja meelelahutusliku filmi sümbioosist. Filmides seikles Operaator kõps (õpilase tegelaskuju) koos Metsatargaga (õpetaja tegelaskuju) erinevates looduskeskkondades ja õppis selle käigus palju huvitavat ja õpetlikku (vt Joonis 1).



Joonis 1. Operaator Kõps ja Metsatark⁶

Suurepärase visuaali, režissöör töö (Heino Pars) ja muusikaga (Arvo Pärt) silma paistvad nukufilmid leiavad õppeotstarbelist kasutust siiani. Filmide režissöör on ise filme kommenteerinud: „*Idee oli selles, et vaataja peaks midagi õppima ja et kõik on huvitav, kui sa sellest midagi tead. Seepärast kipuvadki need filmid populaarteadusliku suuna poole kalduma.*“ (Robinson, 2010).

Meemeistrite linn (nukufilm)

1983 Heino Pars poolt loodud nukufilm „Meemeistrite linn“ tutvustab mesilaste elu stiliseeritud võttes (vt Joonis 2). Filmis esineb vägivaldseid stseene ja seetõttu on ta praeguseks eelkooliealistele lastele näitamiseks iganenud. Vägivaldsete sisuga animafilmitseaduste võimalikust negatiivsest mõjust laste käitumisele on täpsemalt kirjutatud

⁶ <https://goo.gl/q71NA4>

peatükkides „Õppeanimafilmide kriteeriumid ja eetilised suunised“ ning „Sisu valesti mõistmine“.



Joonis 2. Meemeistrite linn⁷

Jänku-Juss (animafilmi seeria)

Jänku-Jussi animafilmide sari, mis on mõeldud eelkõige eelkooliealistele ja algklassides õppivatele lastele, sai alguse 2004. aastal veebilehel Lastekas⁸. Animafilmide peategelaseks on jännes Jänku-Juss (vt Joonis 3), kes õpib ennast ümbritsevat maailma tundma vanemate või vastava valdkonna professionaalide abiga.



Joonis 3. Jänku-Juss⁹

Jänku-Jussi loojad seadsid endale aastaid eesmärgiks anda iga nädal välja uus 5-minutiline animafilm. Võib-olla endale seatud ajalisest piirangust või teiste valikute tõttu on animafilmid loodud tagasihoidliku kvaliteediga. Vaatamata sellele saatis loodud animafilme suur edu. Vägivallavabad ja õpetliku sisuga animafilmid vastasid turu nõudlusele ja täitsid seal viibinud tühimiku. Internetis levima hakkanud animafilmid on nüüdseks jõudnud televisiooni, ühistranspordi ekraanidele ja haridusasutustesse. Jänku-

⁷ <https://goo.gl/x4mGNn>

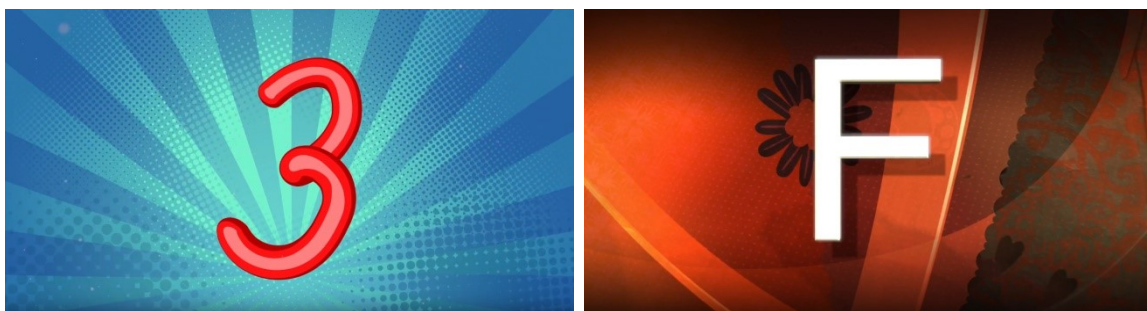
⁸ <http://lastekas.tv3.ee/>

⁹ <https://uudised.tv3.ee/janku-juss-otsib-haalt/>

Jussi võib lisaks animafilmele leida ka raamatutest, töövihikutest, värvimisraamatutest, toiduainete pakkidelt ja mujalt. Uute Jänku-Jussi episoodide ilmumine lõppes 2015. aastal kui tegijate hoog rauges. Õigused Jänku-Jussile omandas 2017. aastal TV3, kes plaanib laste seas populaarse tegelaskuju tuua nüüd ka püsivalt teleekraanile.

Numbrilaul ja tähelaul (animafilmid)

Internetist otsides võib leida ka üksikuid uusi lastele mõeldud kvaliteetseid õppeanimafilme. Näitena sobib tuua musikaalsed animafilmid numbrite ja tähtede õppimiseks (vt Joonis 4). Vaatamata korralikule teostusele on filmidel palju vähem vaatamisi kui sarnase otstarbega vähemkvaliteetsetel animafilmidel. Võib oletada, et selle põhjuseks on õpetajate teadmatus filmide eksisteerimisest. Seni kuni puudub ametlik õppeanimafilme koondav keskkond ongi raskendatud üksikute õppeanimafilme leidmine nende õppetöös kasutamiseks.



Joonis 4. Numbrilaul¹⁰ ja Tähtede õppimise laul¹¹

Kooliks valmis (õppemängu pedagoogiline agent)

Kooliks valmis veebilehelt¹² leiab mitmeid õpetlikke mängu, mida saab kasutada lapse kooliks ette valmistamiseks. Mängudega saab laps õppida tundma keelt, matemaatikat ja ümbritsevat maailma. Kõiki mängu saadab animeeritud pedagoogiline agent (vt Joonis 5), kelle ülesandeks on lapsi juhendada ja hätta jäädes aidata. Seega täidab ta mängus õpetaja rolli. Pedagoogilise agendi animeerituse tase on pinnapealne ning koosneb ainult mõnest erinevast kaadrist. Agendi hääle on sisse lugenud Mart Kampus.

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=FiYqri2ZMjI>

¹¹ <https://www.youtube.com/watch?v=MbXM0hwFDsA>

¹² <https://www.kooliksvalmis.ee/>



Joonis 5. Kooliks valmis pedagoogiline agent¹³

Rahamaa (õppemängu pedagoogiline agent)

Rahamaa¹⁴ mäng on loodud laste finantskirjaoskuse arendamiseks. Mängus saavad lapsed täita erinevaid ülesandeid ning õppida rahaga ringi käimist. Kogu mängu juhib õpetaja rolli täitev vähese animeeritusega pedagoogiline agent (vt Joonis 6), kelle hääle on sisse lugenud Jaan Rekkor.



Joonis 6. Rahamaa pedagoogiline agent¹⁴

Õpimängudele loodud animeeritud pedagoogilised agendid võimaldavad lastele sagedasemat ja interaktiivsemat suhet animatsioonidega, ning sellest tulenevat õpetaja-õppija suhet erinevate animeeritud tegelaskujudega üle kanda ka õppeanimafilmidesse. Vaadeldes eelpoolnimetatud animafilme ja pedagoogilisi agente on näha, et animatsiooni kvaliteet on koos animeerimise kergusega aastatega pigem langenud. Seda võib põhjustada nii kapitalistlikust ärimudelist tingitud soov teha animafilmid valmis võimalikult kiiresti ning väikese vaevaga kui ka arvutiga animeerimiseks vajalik vähene ettevalmistus.

Õppeanimafilmide kasutamine õppetöö osana on hea võimalus teadmiste kinnistamiseks, õppematerjalide näitlikustamiseks ning õppetöö mitmekesistamiseks. Mitmed lastega läbi viidud uuringud on näidanud, et animafilmidel on selge mõju nii laste teadmistele kui

¹³ <https://www.kooliksvalmis.ee/>

¹⁴ <http://www.rahamaa.ee/>

käitumisharjumustele ning õpetajad võtavad hea meelega kasutusele uusi ja huvitavaid õppemeetodeid. Kahjuks on aga valik eelkooliealistele lastele suunatud eestikeelsete õppeanimafilmide vahel väike ja ühekülgne, piirdudes ainult mõne üksiku tootja poolt loodud filmidega. Sellest tuleneb ka käesoleva magistritöö uurimisprobleem, milleks on vähese hulga uudsete ja professionaalselt valmistatud eestikeelsete õppeanimafilmide olemasolu. Probleemi lahendamiseks on uurimistöö püstitanud oma eesmärkideks:

1. Määratleda õppeanimafilmide kasutamise ulatus Eesti lasteaedades.
2. Kirjeldada lasteaiaõpetajate tähelepanekuid õppeanimafilmide kasutamisel.
3. Tuua välja heale õppeanimafilmile omased tunnusjooned.

Eesmärkide saavutamiseks on püstitatud järgmised uurimisküsimused:

1. Kuidas lasteaiaõpetajad suhtuvad õppeanimafilmide kasutamisse?
2. Kui tihti ja milliseid õppeanimafilme Eesti lasteaiaõpetajad kasutavad?
3. Millised on lasteaiaõpetajate kogemused õppeanimafilmide kasutamisel?
4. Millele peab tähelepanu pöörama õppeanimafilmide loomisel?

2 Metoodika

Teadaolevalt pole varasemalt laiahaardeliselt õppeanimafilmide kasutamist Eesti lasteaedades uuritud. Seega seati uurimuse eemärgiks määratleda õppeanimafilmide kasutamise ulatus eesti lasteaedades, kirjeldada lasteaiaõpetajate tähelepanekuid õppeanimafilmide kasutamisel ning välja tuua heale õppeanimafilmile omased tunnused. Uurimuse läbi viimiseks kasutati ülevaateuuringut, mis hõlmas endas nii kvalitatiivset kui ka kvantitatiivset uurimisviisi. Kombineeritud meetodi kasuks otsustati uurimuse eesmärkide täitmiseks vajaliku arvulise ning sõnalise info kogumise tõttu. Andmekogumismeetoditena kasutati varasema teemakohase kirjanduse analüüsi ning ankeetküsitlust.

2.1 Uurimisprotseduuri kirjeldus

Uurimisprotseduuri esimene osa koosnes õppeanimafilmidega seotud kirjanduse analüüsist ning selle põhjal järelduste tegemisest pilootküsimustiku koostamiseks, mille ülesandeks oli lõpliku küsimustiku kontrollimine ning parendamine. Pilootküsimustik koosnes suures osas avatud küsimustest, mille vastuste põhjal kohandati lõpliku küsimustiku (Lisa 1) sõnastust ja lisati lõpliku küsimustiku poolalavatud küsimustele valikuvariandid. Lisaks lisati küsimustikku neli skaala küsimust uurimaks vastanute suhtumist õppeanimafilmide positiivsesse mõjusse õppetegevuse osana.

Lõplikule küsimustikule koguti vastuseid 2. – 12. aprill 2018. Küsimustiku tulemustega viidi lähtudes uurimuse eesmärkidest läbi analüüs, mille tulemuste kohta saab täpsemalt lugeda peatükist „Uuringu tulemused“.

2.2 Uurimisobjektid

Uurimistöö uurimisobjektideks olid Eesti lasteaiaõpetajad, kes on või ei ole oma töös kasutanud õppeanimafilme. Kaasamaks töösse ka õpetajad, kes ei ole õppeanimafilme kasutanud on võimalik esile tõsta põhjuseid, miks nad ei ole seda teinud ning välja tuua probleemi lahendamise võimalused.

Uurimuse fookus langes lasteaiaõpetajatele, sest neil on olemas hariduslik ettevalmistus ning arvatavasti keskmisest suurem ülevaade õppeanimafilmide kasutamisega seotud

võimalustest ja probleemidest. Lisaks saavad lasteaiaõpetajad peegeldada õppeanimafilmide mõju lastele ning välja tuua ka laste kogemusi.

2.3 Valimi moodustamine ja kirjeldus

Uurimistöö eesmärgiks oli koostada võimalikult laiahaardeline lasteaiaõpetajatest koosnev valim ning seega oli uuringu üldkogumiks kõik Eestis asuvate lasteaedade pedagoogilise personali liikmed. Lasteaiaõpetajaid on 2017/2018 õppeaastal Haridus- ja Teadusministeeriumi hallatava veebilehe HaridusSilm¹⁵ andmetel 7909 ning koolieelseid lasteasutusi Eesti Hariduse Infosüsteemi¹⁶ andmetel 504.

Küsitlus saadeti kõigile Eesti riigiportaalis¹⁷ väljatoodud Eesti lasteaedade üldkontakt e-posti aadressile paludes vastata võimalikult paljudel pedagoogilise tööga seotud lasteaedade töötajatel. Kokku oli Eesti riigiportaalis välja toodud 479 Eestis tegutseva lasteaia üldkontakt e-posti aadress. Pilootuuringu jaoks valiti välja tähestikulises järjekorras esimesed 40 e-posti aadressi ning põhiuuring saadeti ülejäänud 438-le e-posti aadressile. Arvesse tuleks võtta, et teatud hulk Eesti riigiportaalis välja toodud kontakt e-posti aadressidest olid iganenud. Seda kinnitasid e-kirjade saatmisel saadud mitmed veateated. Lisaks jagati põhiuuringu küsimustikku rohkemate vastuste kogumiseks lasteaedade töötajatele suunatud suletud Facebook grupis nimega „Lasteaednike ideed“.

Uuringu lõpliku valimi moodustasid 84 lasteaiatöötajat vähemalt 68-st erinevast lasteaiast (mõned vastajad ei soovinud lasteaia nime, kus nad töötavad, avaldada ning mõnest lasteaiast vastas mitu inimest), kes tegid seda vabatahtlikult. Valimi suurus ei ole piisav, et uurimistulemuste järgi teha üldistusi tervele kogumile. Uuringus osalejate keskmine vanus oli 42,4 aastat. Kõige noorem 24 aastane ja kõige vanem 66 aastane. Keskmine tööstaaž oli 16,6 aastat. Kõige väiksem tööstaaž oli 1 aasta ja kõige suurem tööstaaž 45 aastat. Täpsel vastanuid iseloomustav informatsioon ning jaotumine ametikohtade järgi on välja toodud Tabel 1.

¹⁵ <https://www.haridussilm.ee/>

¹⁶ <https://enda.ehis.ee/avalik>

¹⁷ <https://www.eesti.ee/est/kontaktid/lasteaiad>

Tabel 1. Valimi kirjeldus. (N=84)

Muutuja	Keskmine	Min–Max
Vanus	42,4	24–66
Tööstaaž aastates	16,8	1–45
Ametinimetused	Sagedus	Protsent- jaotus
Õpetaja (sh 4 samaaegselt ka muusika- või liikumisõpetaja)	50	61
Vanemõpetaja (sh 1 samaaegselt ka õppealajuhataja)	12	15
Lasteaia direktor	9	11
Õppealajuhataja (sh 1 samaaegselt ka muusika- või liikumisõpetaja)	8	10
Muusika- või liikumisõpetaja	2	2
Õpetaja-metoodik	2	2
Logopeed	1	1

2.4 Andmekogumismeetodid

Andmekogumismeetoditena kasutati varasema teemakohase kirjanduse analüüsi ning küsimustikku. Varasemate teemakohaste artiklite, teadusartiklite, uuringute ning raamatute leidmiseks kasutati Google ja Google Scholar otsimootorit, Tallinna Ülikooli Akadeemilise Raamatukogu andmebaase ning viiteid teistest teemakohastest materjalidest. Teiste hulgas kasutati otsingufraasidena väljendeid (*educational animation(s)*, (*educational*) *cartoon(s)*, *pre-school*, *kindergarten*, *early childhood education*, *multimedia learning*, *animated character(s)*, *pedagogical agent(s)*, *media aggression*, *animated movies*, (*digital*) *media/technology/television + children* ja muud.

Teise andmekogumismeetodina kasutati ankeetküsimustikke (pilootküsimustik ja põhiküsimustik). Võttes arvesse teoreetilisi allikaid, uurija varasemaid empiirilisi kogemusi ja üksikuid dokumenteeritud kirjalikke õpetajate poolseid hoiakuid koostati pilootküsimustik. Pilootuuringu tagasiside põhjal koostati lõplik küsimustik (Lisa 1). Varasemalt õppeanimafilme oma töös kasutanud õpetajatele esitati küsimustikus 26 teemakohast küsimust (10 avatud, 7 poolavatud ja 9 skaala küsimust) ning õppeanimafilme mitte kasutanud õpetajatele 14 küsimusest (4 avatud, 4 poolavatud ja 6 skaala küsimust). Kuna antud teemat pole varasemalt Eestis uuritud sisaldas küsimustik

mitmeid avatud küsimusi, millele puhul oli vastajatel vabalt võimalus oma arvamust väljendada.

Küsimustik oli jaotatud 4 sektsiooni:

1. Õppeanimafilmid

Esimese sektsiooni küsimuste eesmärgiks oli välja selgitada õpetajate üldine suhtumine õppeanimafilmide kasutusse õppetöö osana, õppeanimafilmide kasutamise sagedus ning takistused õppeanimafilmide kasutamisel.

2. Õppeanimafilmide kasutamisest

Teise sektsiooni küsimustele vastasid ainult õpetajad, kes olid oma töös õppeanimafilme kasutanud. Küsimuste eesmärgiks oli välja selgitada, mis valdkondade õpetamiseks ja milliseid õppeanimafilme õpetajad kasutavad. Millised on õpetajate tähelepanekud õppeanimafilmide kasutamisel ning kuidas hindavad õpetajad õppeanimafilmide mõju laste teadmistele ja käitumisharjumustele.

3. Õppeanimafilmide positiivsed omadused

Kolmanda sektsiooni küsimuste eesmärgiks oli uurida õpetajate suhtumist õppeanimafilmi kui õppetööd toetavatesse vahenditesse.

4. Paremad õppeanimafilmid tulevikus

Neljanda sektsiooni küsimuste eesmärgiks oli välja selgitada vead, mida õpetajad on õppeanimafilmide puhul täheldanud ning uurida, milliseid õppeanimafilme sooviksid õpetajad tulevikus rohkem näha.

Küsimustikkude koostamiseks ning küsitluste läbiviimiseks kasutati Google Forms veebikeskkonda, mis võimaldas saadud vastused eksportida Google Sheet veebikeskkonda ning Microsoft Excel andmetöötlusprogrammi.

2.5 Usaldusväarsuse tagamine

Tagamaks, et küsimustik mõõdaks seda, mida ta on mõeldud mõõtma, koostati uurimuse sisu valiidsuse tagamiseks enne põhiküsimustikku avatud küsimustega pilootküsimustik. Pilootküsimustiku vastuste põhjal kohendati lõpliku küsimustiku legendide ja küsimuste sõnastust ning lisati poolavatud küsimustele valikvastused. Uurimistöö lõplik küsimustik

koosnes avatud, poolavatud ja skaala küsimustest, see tähendab, et uurimistöö hõlmas endas nii kvantitatiivset kui ka kvalitatiivset uurimisviisi.

Vältimaks võimalust, et uuringule vastavad ainult mõne üksiku lasteaia töötajad ning uuringutulemustes jääks see märkamata, lisati uuringusse küsimus lasteaia nime kohta, kus vastaja töötab. Seetõttu saab väita, et uuringule laekus vastuseid vähemalt 68-st erinevast lasteaiast.

Uurimistulemuste aususe ja tulemuste loomutruuduse tagamiseks oli uurimisküsimustikule vastamine kõigile osalejate vabatahtlik ning vastanutele sai tagatud konfidentsiaalsus. Seega võib loota, et küsimustikule vastanud vastasid kõigile küsimustele ausalt ja avameelselt. Et mitte sundida küsitluses osalejad andma sunnitud või umbmääraseid vastuseid ei olnud küsimustikus ühtegi kohustuslikku küsimust.

2.6 Andmeanalüüsi tehnikad

Uurimuses kasutatud küsimustik sisaldas endas nii avatud, poolavatud kui skaala küsimusi. Poolavatud küsimusi analüüsitakse kvantitatiivselt sagedusjaotuste tasemel, avatud küsimusi analüüsitakse kvalitatiivselt temaatilise sisuanalüüsi abil ning võimalusel ka kvantitatiivselt sagedusjaotuste tasemel. Skaala küsimuste puhul on arvatud hinnangute aritmeetiline keskmine ja vastuste hajuvuse iseloomustamiseks standardhälve.

Uuringu tulemused on jagatud temaatiliselt alapeatükkidesse, milledest esimene keskendub vastanute hoiakutele ning varasemale õppeanimafilmide kasutamisele, teine kirjeldab õpetajate tähelepanekuid õppeanimafilmide kasutamisel ning kolmas selgitab, millele tähelepanu pöörata õppeanimafilmide loomisel.

Küsimustikule saadud vastuste analüüsiks kasutati Google Sheet keskkonda ja Microsoft Excel 2010 andmetöötlusprogrammi. Tekstilised vastused kodeeriti võimalusel ja vajadusel arvulisteks ning esitati sagedustabelitena. Kõikide arvuliste või arvulisteks kodeeritud vastuste vahel koostati Pearson'i korrelatsioonimaatriks. Märkimisväärse tugevusega korrelatsioonid on välja toodud „Uuringu tulemused“ peatükis teksti siseselt.

2.7 Tulemuste esitamise tehnikad

Andmeanalüüsi tulemused on esitatud teksti, jooniste ja tabelitena. Jooniste valmistamiseks on kasutatud Google Sheets keskkonnas loodud graafikuid, mida on täiendatud protsentjaotuse info lisamiseks Adobe Photoshop graafikatöötlusprogrammiga.

Valikvastustega küsimuste tulemused on esitatud kas joonise või tabelina, avatud küsimuste tulemused on esitatud võimalusel tabelina või laialivalguvamate vastuste korral nimekirjana. Küsimustiku avatud küsimustele antud tähelepanuväärsemad vastused on välja toodu kursiivis koos intervjuueeritavate koodidega antud küsimuse lõikes (nt Õ1, Õ2, Õ3). Tsitaatides on parandatud grammatikat ja eemaldatud mõttelised, mis antud küsimuse juures olulised ei ole. Jooniste ja tabelite pealkirjades on välja toodud küsimused, mille tulemusi antud joonis või tabel visualiseerib.

Kuigi küsimustikule vastanute hulgas oli erinevate ametinimetustega inimesi, oli küsimustikule vastamise eelduseks, et vastaja osaleb lasteaia õppetöös. Seetõttu on andmete analüüsi peatükis lihtsuse ning anonüümsuse huvides kõik vastanud kokku võetud ühise nimetaja alla „õpetajad“ või „vastanud“.

Kuna küsimustiku kõikidele küsimustele vastamine oli vabatahtlik, on uurimistulemuste analüüsis välja toodud ka igale küsimusele vastanute arv tähisega N. Tuues välja vastuste jagunemise küsimuse lõikes protsendiliselt on silmas peetud protsenti küsimusele vastanute hulgast, mitte kõigi küsitlusest osa võtnute hulgast.

3 Uuringu tulemused

Käesolevas peatükis antakse ülevaade uuringu tulemustest. Peatkükk on jagatud uurimusküsimusi arvesse võttes kolmeks suuremaks alapeatükiks.

Esimeses suuremas alapeatükis kirjeldatakse õpetajate üldist suhtumist õppeanimafilmi kasutamisse õppetöö osana ning tuuakse välja kui tihti, mille õpetamiseks ja milliseid õppeanimafilme õpetajad kasutavad. Seda tehes vastatakse uurimusküsimusele „Kuidas suhtuvad õppeanimafilmi kasutamisse õpetajad?“ ja „Kui tihti ja milliseid õppeanimafilme Eesti lasteaiaõpetajad kasutavad?“.

Teises suuremas alapeatükis tuuakse välja õpetajate kogemused õppeanimafilmi kasutamisega ning kirjeldatakse õppeanimafilmi mõju lastele läbi õpetajate kogemuste. Teises alapeatükis vastatakse uurimusküsimusele „Millised on õpetajate kogemused õppeanimafilmi kasutamisel?“.

Kolmandas suuremas alapeatükis tuuakse välja õpetajate ootused heale õppeanimafilmi ning kirjeldatakse eelkooliealistele lastele mõeldud õppeanimafilmi sobilikke tunnuseid. Sealjuures vastatakse uurimusküsimusele „Millele peab tähelepanu pöörama õppeanimafilmi loomisel?“.

3.1 Õppeanimafilmi kasutamine õppetöö osana

Antud alapeatüki küsimuste eesmärgiks oli määratleda õppeanimafilmi kasutamise ulatus Eesti lasteaedades. Seda tehes uuriti õpetajate suhtumist õppeanimafilmi kasutamise kohta õppetöö osana. Peale selle küsiti õpetajatelt õppeanimafilmi kasutamise sageduse ja takistuste kohta ning uuriti, millised õppeanimafilmid ja millistel eesmärkidel leiavad enim kasutust.

3.1.1 Õpetajate suhtumine õppeanimafilmi kasutamisse

Et vältida teiste küsimustega vastanute arvamuse mõjutamist, uuriti esimese teemakohase küsimusega õpetajate üldist suhtumist õppeanimafilmi kasutamisse õppetöö osana. Vastanutel paluti hinnang anda 5-pallisel skaalal, kus 1 tähistas väga negatiivset suhtumist ja 5 väga positiivset. Oma hinnangu andis 82 vastajat ning keskmiseks näitajaks saadi $M=4,32$ ($SD=0,76$) (Tabel 2). Õpetajate suhtumine õppeanimafilmi kasutamisse oli üsmeelselt kõrge ja märkimisväärne on, et mitte keegi vastanutest ei hinnanud oma

suhtumist õppeanimafilmide kasutamisse kolmest pallist madalamaks. Ülekaalukalt positiivne suhtumine õppeanimafilmide kasutamisse kinnitab ka varasemaid väljaspool Eestit õpetajate seas läbi viidud uuringuid animafilmide ja teiste IKT-vahendite kasutamisest õppetöö osana (İbili & Sahin, 2016; Masoumi, 2015).

Tabel 2. Hinnake palun enda üldist suhtumist õppeanimafilmide kasutamisse õppetöö osana 5-pallisel skaalal, kus 1 tähistab väga negatiivset suhtumist ja 5 väga positiivset. (N=82)

	Vastuste aritmeetiline keskmine (M)	Standardhälve (SD)
Üldine suhtumine õppeanimafilmide kasutamisse õppetöö osana.	4,32	0,76

Küsitluses osalenute suhtumist õppeanimafilmide kasulikkusesse ja nende kasutamise potentsiaalsetesse võimalustesse uurimiseks esitati küsitluses osalejatele neli õppeanimafilmide kasulikkust puudutavat väidet. Väidetega paluti 5-pallisel skaalal nõustuda või mitte nõustuda, kus 5 tähistas täielikku nõustumist ja 1 mitte nõustumist. Väidetega nõustumise koondtulemuseks saadi $M=4,41$, ($SD=0,71$) (vt Tabel 3). Vastanute hinnang väidete paikapidavusele oli kõigi nelja väite puhul kõrge ning ei leidunud kedagi, kes oleks mõne väitega mitte nõustunud.

Tabel 3. Kuidas hindate järgmiste väidete kehtivust?

Väide	Vastuste aritmeetiline keskmine (M)	Standardhälve (SD)
Õppeanimafilmid toetavad õppe- ja kasvatus-tegevuse eesmärkide täitmist. (N=84)	4,21	0,78
Õppeanimafilmid aitavad kaasa uute teadmiste ja oskuste omandamisele. (N=83)	4,37	0,68
Õppeanimafilmid muudavad õppetöö huvitavamaks. (N=84)	4,62	0,64
Õppeanimafilmid lihtsustavad teemast Arusaamist. (N=84)	4,45	0,68
Koondtulemus	4,41	0,71

3.1.2 Õppeanimafilmide kasutamise sagedus ja takistused

Välja selgitamaks, kui tihti õppeanimafilme Eesti lasteaiadades kasutatakse, paluti vastanutel välja tuua nende isiklik õppeanimafilmide kasutamise sagedus. Küsimusele

vastanutest oli 89% varasemalt õppeanimafilme oma töös kasutanud (vt Tabel 4) ning 62% vastanutest kasutab õppeanimafilme vähemalt korra kuus. Analüüsi käigus tuli välja positiivne korrelatsioon õpetajate suhtumises õppeanimafilme kasutamisse õppetöö osana ja õppeanimafilme kasutamise sageduse vahel, $r = 0,32$, $p < 0,01$. See näitab, et õpetajad, kes suhtuvad õppeanimafilme kasutamisse positiivsemalt, kasutavad neid ka oma töö käigus sagedamini.

Tabel 4. Kui tihti kasutate oma töös õppeotstarbelistel eesmärkidel õppeanimafilme? (N=82)

Kasutamise sagedus	Sagedus (f)	Protsentjaotus (%)	Kumulatiivne protsentjaotus (%)
Iga päev	1	1	1
Mitu korda nädalas	4	5	6
Kord nädalas	14	17	23
Mitu korda kuus	20	24	48
Kord kuus	12	15	62
Harvem kui kord kuus	19	23	85
Oleneb nädala teemast	3	4	89
Ei kasutagi	9	11	100
Kokku	82	100	

Järgneva küsimusega paluti õpetajatel välja tuua tegurid, mis takistavad neil õppeanimafilme tihedamini kasutamast (vt Tabel 5). Põhilise takistusena, mille märkisid ära 47% vastanutest, toodi välja eestikeelsete õppeanimafilme väike valik, mis kinnitab ka antud uurimuse probleemipüstitust. Välistest takistustest toodi sagedamini välja veel õppeanimafilme kättesaadamatus (25%) ning vajaliku tehnika puudumine õppeanimafilme näitamiseks (27%). Kokku mainisid mõne endast olenematu takistuse, miks nad õppeanimafilme tihedamini ei kasuta, ära 70% vastanutest. Vastanute isiklikest valikutest tulenevate takistusena toodi kõige enam välja vajaduse puudumine, harjumus õppetööd läbi viia ilma õppeanimafilmideta ning soov animafilme tihedamini mitte kasutada.

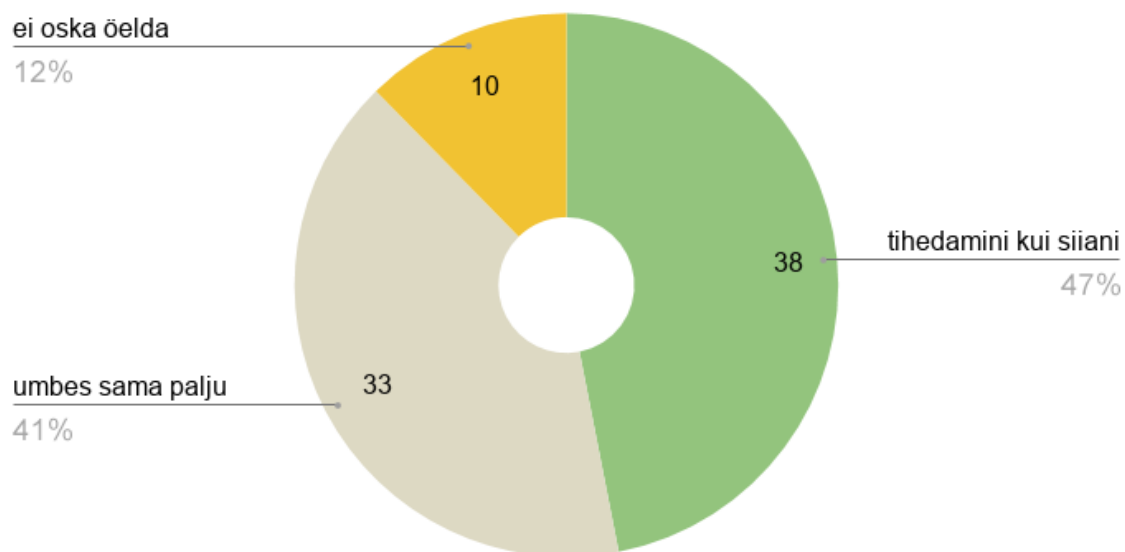
Analüüsi käigus tuli välja silmatorkav korrelatsioon õpetajate vanuse ja valiku „Olen harjunud õppetööd läbi viima ilma õppeanimafilmideta“ vahel. Vastupidiselt ootusele avaldus kahe muutuja vahel negatiivne korrelatsioon tugevusega $r = -0,34$, $p < 0,01$. Seega mida vanem on õpetaja, seda väiksema tõenäosusega näeb ta õppeanimafilme

kasutamise takistusena enda harjumusi. See tulemus kinnitab ka Blackwell, Lauricella ja Wartella (2014) poolt läbi viidud uuringu tulemusi.

Tabel 5. Takistused õppeanimafilmide tihedamaks kasutamiseks (N=81)

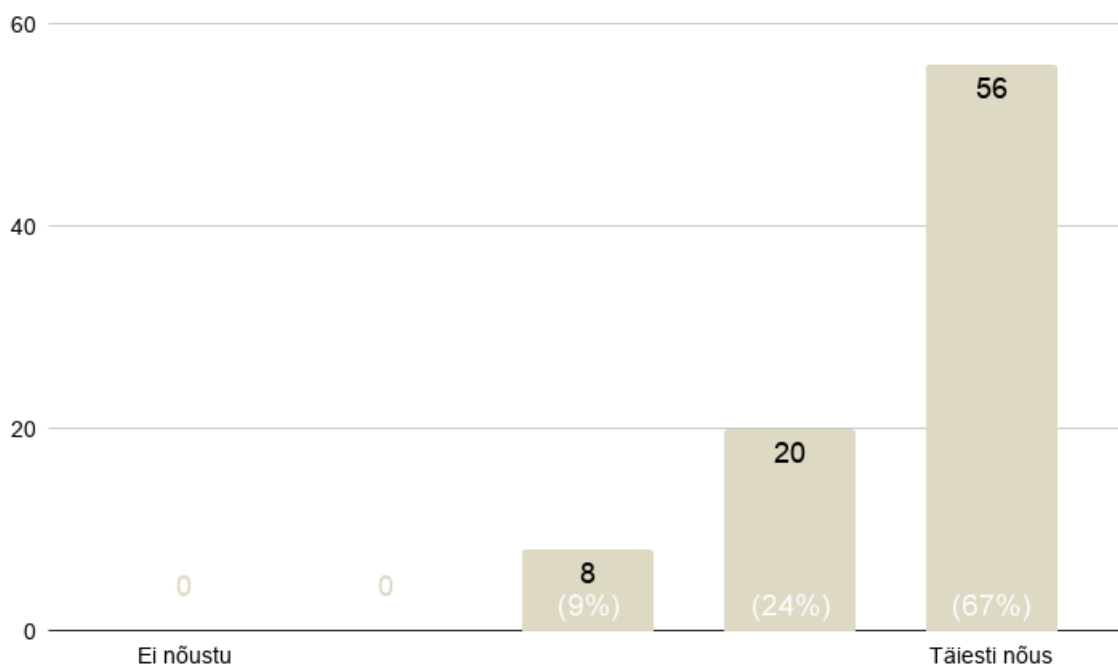
Takistused	Sagedus (f)	Protsent- jaotus (%)
Eestikeelsete õppeanimafilmide väike valik	38	47
Puudub vajadus tihedamini kasutada	28	35
Õppeanimafilmid pole vajadusel kättesaadavad	23	28
Puudub vajalik tehnika õppeanimafilmide näitamiseks	22	27
Olen harjunud õppetööd läbi viima ilma õppeanimafilmideta	18	22
Ei taha tihedamini kasutada	16	20
Puuduvad teadmised ja oskused	10	12
Isiklikud valikud	5	6
Lastevanemate vastuseis	3	4
Lapsed eelistavad teisi õppevahendeid	2	2
Maksavad liiga palju	2	2
Muud põhjused	4	5
Ei ole takistusi	1	1

Õpetajaid segavate takistuste kõrvaldamisel õppeanimafilmide kasutamisel, kasutaks ligikaudu 47% vastanutest õppeanimafilme tihedamini kui siiani (vt Joonis 7) ning ligikaudu 41% vastanutest kasutaks õppeanimafilme umbes sama palju kui siiani. „Tihedamini kui siiani“ vastusevariandi valinutest töid õppeanimafilmide tihedamalt kasutamise takistusena ennekoike välja õppeanimafilmide väikese valiku (55%), vajaliku tehnika puudumise (47%) ning asjaolu, et animafilmid pole vajadusel kättesaadavad (45%). Nii kõikide vastanute, kui ka nende vastanute, kes võimalusel kasutaksid õppeanimafilme tihedamini, puhul on kaks kolmest suuremast takistusest seotud õppeanimafilmide puudumise või kättesaadamatusega.



Joonis 7. Takistuste puudumisel, kui tihti kasutaksite õppeanimafilme tulevikus? (N=81)

Vastuvõtt uute vastajatele meelepäraste õppeanimafilme väljatulekule ning nende õppetöös kasutuselevõtule oli positiivne (vt Joonis 8). 66,7% vastanutest võtaks uued sobilikud animafilmid oma töös kindlasti kasutusele ning vastanute seas ei olnud kedagi, kes ei kaaluks uute õppeanimafilme kasutusele võttu.



Joonis 8. Uute mulle meelepäraste õppeanimafilme väljatulekul võtaksin need õppetöös kasutusse. (N=84)

Valdav positiivne suhtumine õppeanimafilmi kui õppevahendesse, mille kasutamiseks õpetajatel kohustus puudub, ning nõusolek uute õppeanimafilme väljatulekul need ka kasutusele võtta, on väga julgustav loomaks paremaid ja eesmärgipärasemaid õppeanimafilme, mis aitaksid kaasa Eesti eelkooliealiste laste õpetamisel.

3.1.3 Kasutust leidvad õppeanimafilmid

Järgnevad antud alapeatüki küsimused esitati ainult vastanutele, kes varasemalt olid märkinud, et nad õppeanimafilme oma töös on kasutanud või kasutavad. Esimese küsimusega õppeanimafilme varasemalt kasutanud vastanutele paluti loetleda õppetöös kasutatust leidnud animafilme. Oodatavalt on kõige enam kasutust leidnud erinevad Jänku-Juss seeria animafilmid, mille tõid välja 92% vastanutest (vt Tabel 6). Märkimisväärne on, et pea-aegu kolmandik (31%) õppeanimafilme kasutanud vastanutest on õppetöös kasutanud ainult erinevaid Jänku-Juss animafilme. Jänku-Juss kõrval toodi esile veel erinevad üksikud keskkonna ja looduse teemalised animafilmid (29% vastanutest), liikluskasvatuse teemalised animafilmid (13% vastanutest) ning ENSV aegsed eestikeelsed animafilmid (8% vastanutest). Eestikeelsete õppeanimafilme vähesus on sundinud 18% õpetajatest kasutama ka võõrkeelseid kosmose, erinevate ametite ning keskkonna teemalisi animafilme.

Tabel 6. Loetlege palun õppeanimafilmid (õppeotstarbel loodud multifilmid), mida oma töös kasutate / olete kasutanud. (N=74)

Õppeanimafilmi nimi/teema/tunnus	Sagedus (f)	Protsent- jaotus (%)
Erinevad Jänku-Jussi animafilmid	66	92
Keskkonna ja looduse teemalised animafilmid	21	29
Erinevad üksikud internetist või mujalt saadud animafilmid	18	25
Võõrkeelsed animafilmid	13	18
Liikluskasvatuse teemalised animafilmid (Liikluskoer Värdis)	9	13
ENSV aegsed animafilmid (Pingviinipoeg Lolo, Meemeistrite linn, Operaator Kõps)	6	8
Lastega koos loodud animafilmid	4	6
Õpetajate endi loodud animafilmid	2	3

Küsimusele „Kuidas saate infot uute õppeanimafilmi kohta?“ vastanutest otsivad 91% sobilikud õppeanimafilmid ise internetist (vt Tabel 7). Populaarsuselt järgnevad vastusevariandid olid „Töökaaslastest“ (44%) ning „Facebookist“ (23%). Lisaks saadakse infot veel sõpradelt/tuttavatelt, foorumitest, läbi pakkumuste, koolitustelt ning laste endi käest. Küsimuse all toodi taas välja soov näha eestikeelseid õppeanimafilme kokku koguvat veebilehte või linkide kogu ning pakuti välja idee teemakohaste koolituste korraldamiseks.

Õ1: „Oleksin huvitatud, et milliseid õppeanimafilme Eestis lastele on. Palun koguda need lingid kokku ja saata meie lasteaia juhatajale, et me saaksime neid kasutada. Praegu on teadmised täitsa puudulikud, et kust mida otsida.“

Õ2 :“Oleks väga hea, kui jagataks rohkem infot selliste õppefilmide kohta või teha isegi koolitus ja jagada seal ideid, kuidas neid oma töös kasutada.“

Olukorras, kus õpetajad on sunnitud ennast erinevaid kanaleid pidi ise uute õppeanimafilmi kursis hoidma, võivad neil märkamata jääda ka kvaliteetsed uued filmid, mis nende nõudmistele vastata võiksid. Õppeanimafilme koondava keskkonna loomine riigi toel või motiveeritud erasektori esindaja poolt oleks suur panus õppeanimafilmi populariseerimisele ning garanteerib vanade ja uute õppeanimafilmi jõudmise neist huvitatud osapoolteni.

Tabel 7. Kust saavad õpetajad infot uute õppeanimafilmi kohta (N=75)

Allikad	Sagedus (f)	Protsent- jaotus (%)
Ise internetist otsimine	68	91
Töökaaslastelt	33	44
Facebookist	17	23
Sõpradelt/tuttavatelt	13	17
Foorumitest	9	12
Tehakse pakkumus	5	7
Koolitustelt	4	5
Lapsed ise räägivad	1	1

Teadsaamiseks, milliste õppetegevusvaldkondade jaoks õppeanimafilme rohkem ja milliste jaoks vähem kasutatakse, paluti vastanutel välja tuua õppetegevusvaldkonnad,

mille jaoks nemad õppeanimafilme kasutavad. Kõige populaarsemaks valdkonnaks oli tulemuste põhjal „Mina ja keskkond“ (vt Tabel 8), mille õpetamiseks on õppeanimafilme kasutanud kõik vastanud (100%). Teiste populaarsete valdkondadena toodi välja „Keel ja kõne“ (73%) ning „Matemaatika“ (53%).

Tabel 8. Milliste õppetegevuse valdkondade õpetamiseks Te õppeanimafilme kasutate? (N=74)

Õppetegevusvaldkond	Sagedus (f)	Protsent- jaotus (%)
Mina ja keskkond	74	100
Keel ja kõne	54	73
Matemaatika	39	53
Muusika	24	32
Kunst	23	31
Eesti keel kui teine keel	17	23
Liikumine	13	18

Järgmise poolavatud küsimusega paluti vastanutel välja tuua, mis eesmärkide täitmiseks nad õppeanimafilme kasutavad. Kõige sagedamini märgiti eesmärkidest ära „Õppetöö mitmekesistamine“ (95% vastanutest) ja „Näitlikustamine“ (91% vastanutest) (vt Tabel 9). Kuigi tegu oli poolavatud küsimusega, ühtki vastust peale väljatoodud vastusevariantide ei lisatud. Küsimuse tulemustest selgus, et kuigi kinnitust on leidnud õppeanimafilme suur mõju laste teadmistele, leiavad nad hetkel siiski rohkem kasutust õppetöö mitmekesistamise eesmärkidel.

Tabel 9. Millistel eesmärkidel kasutate õppeanimafilme oma töös? (N=74)

Eesmärk	Sagedus (f)	Protsent- jaotus (%)
Õppetöö mitmekesistamine	70	95
Näitlikustamine	67	91
Erinevate teemade arusaadavaks tegemine	52	70
Teadmiste kinnistamine	52	70
Uute teadmiste andmine	51	69
Laste keskendumisvõime arendamine	21	28

3.2 Õpetajate tähelepanekud ja kogemused õppeanimafilmide kasutamisel

Antud alapeatüki küsimuste eesmärgiks oli välja tuua küsitlusele vastanute tähelepanekud õppeanimafilmide mõjust lastele ning koguda informatsiooni olemasolevates õppeanimafilmides esinevatest kitsaskohtadest ning vigadest. Järgnevatele küsimustele said vastata ainult küsitluses osalejad, kes õppeanimafilme kasutavad või on varasemalt kasutanud.

3.2.1 Õppeanimafilmide vead ja probleemid kasutamisel

Hetkel kasutusel olevate õppeanimafilmide vigade kaardistamiseks paluti vastanutel välja tuua vead, mida nad on kasutatud õppeanimafilmides täheldanud (vt Tabel 10). Tegu oli avatud küsimusega ning ühe või mitu viga tõi välja 47% küsimusele vastanutest (28 vastanut 59-st). Ülejäänud vastanud kas ei osanud vigu välja tuua või kirjutasid, et ei ole vigasid täheldanud. Enim toodi välja vigasid, mis on seotud animafilmide heli, dialoogi ja keelekasutusega. Asjaolu, et kõik heliga seotud vead väljatoonud õpetajad märkisid enda poolt kasutatud õppeanimafilmideks Jänku-Juss seeria animafilmid ning ükski 8-st Jänku-Juss animafilmiseeriat mitte kasutavast õpetajast heli või dialoogi ei maininud lubab oletada, et heliga seotud vigade väljatoomine on tingitud Jänku-Jussi animafilmide halvast helitööst. Seda kinnitavad ka mõned õpetajate poolsed pikemad kommentaarid, kus pöörati tähelepanu just Jänku-Juss animafilmides esinevatele vigadele.

Õ1: „Halb peale lugemine Jussi multikate puhul.“

Õ2: „Jänku-Juss meeldib lastele ja teemad on õiged, ea- ja teemakohased, kuid pealelugejal on ebakorrektned diktsioon.“

Teise suurema probleemina toodi välja, et mõned animafilmid ei ole lastele eakohased. Selle all peeti silmas animafilmide liigset keerukust või ka vastupidi liigset „titalikust“. Sisulistest vigadest on õpetajatele silma jäänud veel üleüldine ebaprofessionaalne teostus, sidususe puudumine reaalse eluga ning ühel juhul ka animafilmi vägivaldne sisu.

Õ3: „Jänku-Jussi jänesed on ebareaalsed ja koledad, sooviks paremat/realistlikumat kunstnikutööd ja tegelasi“

Tabel 10. Kasutatud õppeanimafilmides täheldatud vead (N=59)

Viga	Sagedus (f)
Arusaamatu/ebakvaliteetne heli, ebakorrekne diktsioon	15
Liiga keeruline või liiga kerge sisu	8
Ebaprofessionaalne teostus	4
Puudub seos reaalse eluga	3
Vägivaldne sisu	1

Avatud küsimusele „Milliseid probleeme on ette tulnud õppeanimafilmide kasutamisega?“ vastas 62 õpetajat, kellest 40 (66% vastanutest) tõid välja ühe või mitu ette tulnud probleemi (vt Tabel 11). Kõige rohkem toodi välja tehnikaga või internetiühendusega seotud probleeme. Õppeanimafilmide näitamiseks vajalikud tehnikaseadmed (projektor, monitor, kõlarid) on kas puudulikud või vananenud ning internetiühendus veab veebipõhiste animafilmide näitamisel tihti alt. Lisaks valmistab õpetajatele raskuseid sobiva filmi üles leidmine ning keeleprobleemid võõrkeelsete õppeanimafilmide näitamisel. Soovitud lahendusena pakuti välja veebilehe loomist, kuhu oleks koondatud kõik eestikeelsed õppeanimafilmid nende lihtsamaks leidmiseks ja kasutamiseks.

Õ1: „Internetikiirus on suurim probleemiallikas. Samuti pole tihtipeale sobivat videot võimalik leida.“

Õ2: „Õppeanimafilmidena jõudmine - väga hea oleks, kui oleks olemas neid koondav lehekülg.“

Muude probleemidena toodi välja veel puudulikku tehnilist pädevust, segavaid reklaame, laste vähest keskendumisvõimet, animafilmide liigset närvisüsteemi stimuleerimist ning vajadust õppeanimafilmides esinevat teksti üle korrata.

Tabel 11. Milliseid probleeme on ette tulnud õppeanimafilmide kasutamisega? (N=61)

Probleem	Sagedus (f)
Tehnika või internetiühenduse puudulikkus	23
Sobiva filmi leidmine võtab kaua aega	11
Keele probleemid (võõrkeelsed animafilmid)	4
Puudulik tehniline pädevus	2
Segavad reklaamid	1
Lapsed ei suuda keskenduda	1
Närvisüsteemi üle stimuleerivad	1
Peab teksti üle kordama, kuna see on halvasti sisse loetud	1

3.2.2 Õppeanimafilmide mõju lastele

Õppeanimafilme oma töös kasutanud õpetajad kirjeldasid laste suhtumist õppeanimafilmidesse ülekaalukalt väga positiivselt. Küsimusele vastanud 69-st õpetajast 68 (97%) tõid välja, et õppeanimafilmide kas lastele meeldivad, väga meeldivad või pakub see neile huvi. Üks vastanutest kirjeldas laste suhtumist passiivselt ja üks õpetaja tõi välja, et inglise keelsete animafilmide vaatamisel ei ole lapsed keskendunud. Olulise tegurina toodi küsimuse all mitmel korral välja filmi pikkus. Tähele on pandud, et kui filmi alguses on lapsed keskendunud ja süvenenud, siis laste keskendumisvõime kaob pikemate filmide puhul.

Õ1: „*Lastele väga meeldivad. Pikemate filmide puhul võib tähelepanu hajuda.*“

On täheldatud ka, et lapsed soovivad animafilmidega aktiivselt suhestuda ning animafilmidel ning nende tegelastel on võime mõjutada laste käitumist.

Õ2: „*Enamus lastele väga meeldib ning tahetakse kommenteerida.*“

Õ3: „*Töötan sõimerühma lastega (lapsed poolteist kuni kolm) ning nendele pakuvad õppeanimafilmid väga põnevust. Istutakse ja kuulatakse väga huviga. Proovivad tihtipeale järele teha asju, mis parasjagu õppefilmis tehakse.*“

Üks õpetaja tõi ka välja, et lastele pakuvad huvi asjad, mis on neile uued ning animafilmid on hea võimalus vähemalt illustreeritult presenteerida lastele keskkondi, millega nad muidu kokku ei puutu.

Õ6: „*Lastel on suur huvi kõikide neid ümbritsevate teemade vastu, kus laps saab tegevustes suhestuda peategelasega. Lapsed ei koge oma elus erinevaid elukeskkondi nii nagu seda filmides pakutakse (nt veekogu, loomariik, metsad, kosmos jne.)*“

Õppeanimafilme oma töös kasutanud õpetajatele esitati kolm väidet, millega neil paluti 5-pallisel skaalal nõustuda või mitte nõustuda, kus 1 tähistas mitte nõustumist ja 5 täielikku nõustumist (vt Tabel 12). Väidetega „Õppeanimafilme jälgimine on lastele jõukohane“ (M=4,43) ja „Näen selgelt õppeanimafilme mõju lastele“ (M=4,19) nõustumine oli kõrge. Mõne võrra vähem on täheldatud õppeanimafilme mõju laste käitumisharjumustele (M=3,65).

Tabel 12. Kuidas hindate järgmiste väidete kehtivust?

Väide	Vastuste aritmeetiline keskmine (M)	Standardhälve (SD)
Õppeanimafilme jälgimine on lastele jõukohane. (N=75)	4,43	0,68
Näen selgelt õppeanimafilme mõju laste teadmistele. (N=73)	4,19	0,79
Näen selgelt õppeanimafilme mõju laste käitumisharjumustele. (N=72)	3,65	0,98

Avatud küsimusele õpetajate täheldatud õppeanimafilme mõjudest lastele vastas 48 õpetajat ning kõige enam toodi välja laste silmaringi laienemine ning teemade parem mõistmine. Õpetajad on märganud, et õppeanimafilmid parandavad ka laste keskendumisvõimet, koostööoskust, suhtlust ja suhtluskeelt. Lapsed on peale õppeanimafilme vaatamist tähelepanelikumad, sõbralikumad ja hoolivamad. Kuigi õpetajad on selgelt täheldanud õppeanimafilme positiivset mõju laste teadmistele, toodi välja, et lapsed ei pane ise tihti peale tähelegi, et nad õppeanimafilme vaadates õpivad.

Õ1: „*Nad ise ei saa aru, et "õppisid" midagi, seega motivatsioon multika vaatamisest säilib.*“

Lisaks on märgatud, et õppeanimafilmidel on võime lapsi rahustada ning kui nad muidu tegevust ei leia ning aina ringi jooksevad, siis animafilme vaadates on nad keskendunud ja arvuti külge justkui liimitud. On täheldatud, et lapsed peavad õppeanimafilme

tegelaste käitumist oluliseks ning küsimuse vastustes kirjeldati juhtumeid, kus lapsed matkivad filmides nähtut.

Õ2: „Lapsed peavad näiteks Jänku-Jussi öeldut väga oluliseks ja käituvad selle järgi.“

Õ3: „Üldjuhul kõik, mida näevad, teevad järele, nt kui tantsitakse, siis lapsed tantsivad järgi, kui vaatame kuidas koristatakse, siis lapsed proovivad hiljem seda järgi matkida.“

Õ4: „Kui peale mõne aja möödumist esitada lastele küsimus, mis puudutas õppefilmis nähtut, siis lapsed oskavad kohe öelda, et näiteks Jänku Juss õpetas nii...“

Täheldatud animafilmide tegelaskujude suur mõju lastele sunnib veelkord ettevaatusele ning enne animafilmide loomist läbi mõtlema võimalikud ohud ja animafilmides kujutatud situatsioonid või käitumismustrid, mida lapsed võivad valesti mõista. Samas tegelaste sobilikul viisil kuvamine lubab neid kasutada kui positiivseid eeskujusid, kellega lapsed ennast samastada saavad.

Lisaks on mitmed õpetajad näinud õppeanimafilmides head vahendit suunata lapsi arutelule filmis nähtu üle nii lasteaias kui ka kodus koos vanematega. Sellega seoses paraneb laste jutustamise ning eneseväljendamisoskus.

Õ5: „Pärast filmi tekib arutelu ja soov filmi teemal vestelda - jutustamisoskuse arendamine.“

Õ6: „On kinnistunud või saadud uusi teadmisi, mida jagatakse lapsevanematele või märgitakse ära mõnes järgnevas tegevuses (mäletad, me nägime filmis et..)“

Õ7: „Koos muu tegevusega üks hea õppeanimafilm - suurepärane kogemus, mida õhtul vanematega arutatakse koridoris. Ja edaspidi tuleb veel tihti ühes või teises situatsioonis jutuks.“

Üks Jänku-Juss animafilme õppetöös kasutatav õpetaja tõi ka täpsustamata välja tähelepaneku, et õppeanimafilmidel on olnud suurem mõju poistele. Võimalik, et seda tähelepanekut on põhjistanud asjaolu, et Jänku-Juss animafilmide peategelane, kellega lapsed ennast samastavad, on meesoost. See kinnitaks Hoffner (1996) uurimistulemusi,

kus lapsed nägid ekraanilt tuntud tegelastest eeskujudena pigem endaga samast soost tegelasi.

Kirjeldati ka olukorda, kus õppeanimafilmist oli rohkem kasu kui varasemast laste õpetamisest või keelamisest. Seda just seetõttu, et joonistatud animafilmidega on võimalik näidata lastele asju, mida reaalselt teha on raske või võimatu.

Õ8: „Näiteks, kui 4- 5 aastased lapsed söövad talvel lund. Siis oli kasu, kui ma näitasin neile lumes sisalduvaid kahjulikke baktereid ja järgnevatel päevadel lapsed enam ei soovinud lund süüa. Me küll tõime eelnevalt lund tuppä sulama, kus oli näha, et lumi on must (kuna peale lume sulamist oli vesi must) aga paraku see ei aidanud. Aitas, kui näitasime kahjulikke baktereid läbi televisiooni. Need väikesed tegelased, olid laste arvates koledad.“

Õ9: „Meil oli kosmose projekt ja leidsime kosmose teemalisi inglise keelseid animatsioone. Neile jäi meelde planeetide järjekord ja muusika ja laul meeldisid selles väga.“

Kuigi üldiselt nägid õpetajad õppeanimafilmide kasutamisel lastele positiivseid mõjusid, toodi välja ka animafilmides nähtu matkimise ja jäljendamise juures ohtusid, kus lapsed matkivad ka animafilmides esinevat mittesoovitut käitumist.

Õ10: „Mõnikord on näha, kui õppefilmis on näha kõvema häälega rääkimist, siis teevad lapsed seda kohe järgi.“

Kokkuvõtvalt saab siiski öelda, et sobilike õppeanimafilmide kasutamine õppetöös täidab oma eesmärgi ning neil on lastele mitmeid positiivseid mõjusid. Õppeanimafilmidega on võimalik palju saavutada, aga samas ei muutu nende vaatamine lastele kohustuseks.

3.3 Tähelepanekud uute õppeanimafilmide loomiseks

Antud alapeatüki küsimuste eesmärgiks oli luua alus paremate õppeanimafilmide loomiseks tulevikus. Eesmärgi täitmiseks paluti küsitluses osalejatel välja tuua vead, mida õppeanimafilme luues vältida ning hea õppeanimafilmi tunnused ja pikkus. Lisaks uuriti, milline oleks hea õppeanimafilmi sobilik pikkus.

3.3.1 Mida vältida ja millele rõhuda

Esimese antud alapeatüki alla käiva avatud küsimusega paluti õpetajatel välja tuua vigasid, mida peaks eelkooliealistele lastele mõeldud õppeanimafilmis vältima. Küsimusele vastas 72 õpetajat, kellest 60 tõi välja ühe või enama vea.

Kõige sagedamini välja toodud vead (sulgudes sagedus) (N=72):

- Kehv keelekasutus / halb diktsioon / halb heli (32)
- Liigne pikkus (14)
- Kurjus/vägivald (5)
- Liigne tõsidus (5)
- Factivead (4)
- Umbmäärasus (4)
- Üleüldine kehv teostus (3)
- Ebaeetilisus (2)
- Liigne värvikirevus (2)
- Muud (4)

Muude vigadena toodi veel välja väärtuspõhise alatoonide puudumine, stereotüübid, laialivalgus ja vale tempo. Kõige sagedamini toodi esile õppeanimafilmi heli ja dialoogiga seotud vigasid. Võimalik, et sisu või visuaali asemel helidisaini väljatoomine on tingitud kõige rohkem kasutust leidvast Jänku-Juss animafilmisarjast, milles esinev dialoog on tihti kehva heli ja/või diktsiooniga. Korduvalt märgiti, et filmi keelekasutus peab olema korrektne, selge ning kasutada ei tohiks slängi, liiga keerulisi sõnu ja väljendeid ning igavat monotoonset pealelugemist. Kuna õppeanimafilmide põhiline eesmärk on lapsi õpetada ning teadmisi edastada, toodi sisu poole pealt esile, et vältida peaks umbkaudseid fakte ja ebamäärasusi.

Õ1: „Tuleks vältida vale arusaama tekkimist - tegelased on kujutatud neile mittedobivas keskkonnas (nt. kass uurib veealust maailma, kui samas teame, et kass ei saa vee all olla).“

Õ2: „Peaks olema erinevate tegelaskujude jaoks vastavad värvid (nt jätku jussi multikas on jännes sinine - mis ajab lapsi segadusse). Keele väljendamisoskus peaks olema samuti korrektne, kuna lapsed jälgendavad seda koheselt.“

Teise suure veana, mida vältida, toodi esile filmide liigne pikkus. Õpetajate nägemus ideaalsest pikkusest õppeanimafilmile on välja toodud selle alampeatüki lõpus. Sisu poole pealt toodi esile, et vältida tuleks vägivalda, sildistamist, liigset tõsidust või „titalikust“ ning õppeanimafilmid ei tohiks sisaldada liiga palju infot korraga.

Avatud küsimusele „Mis tingimustele peaks vastama / milline võiks välja näha üks tõeliselt hea eelkooliealistele lastele mõeldud õppeanimafilm“ vastas 72 õpetajat, kelledest 67 andis teemakohase vastuse.

Kõige sagedamini välja toodud omadused (sulgudes sagedus) (N=72):

- Selge ja korrektne heli ja dialoog (20)
- Paras pikkus (12)
- Lihtne ja arusaadav õpetus (9)
- Esteetiline teostus (9)
- Selged teemaeristused (7)
- Õpetlikkus (7)
- Sisaldab (liikumisele suunavaid) ülesandeid, kontrollküsimusi (6)
- Heatahtlikkus ja positiivsus (5)
- Vähe tegelasi (5)
- Sisaldab nalju (4)
- Konkreetsus (4)
- Lastepäraselt armas (3)
- Muud (15)

Muude omaduste all toodi välja veel korduseid teadmiste kinnistamiseks, eetilisust, väärtuskasvatust, reaalselt sisu, eakohasust, aktuaalseid probleeme, interaktiivset sisu ja tegelasi, kellega oleks lihtne samastuda.

Tõeliselt hea õppefilmi põhilise tunnuseks toodi jällegi välja selge ja aeglane kõne ning kvaliteetne heli.

Õ1: „Teksti sisu peab olema lihtne ja arusaadav, kes räägivad/dubleerivad, nende diktsioon peab olema korralik.“

Lisaks selgele kõnele ja korralikule diktsioonile toodi soovitud tehniliste tunnusjoontena korduvalt välja ka esteetilisus ja hea graafiline teostus ning sobilik pikkus. Pole kahtlustki, et professionaalselt valmistatud õppeanimafilmi eluiga on pikem kui kiirelt valmistatud madalakvaliteetsel filmil ning see võib kasutust leida ka aastakümneid hiljem.

Sisu poole pealt peeti põhilisteks hea õppeanimafilmid tunnusteks lihtsat ja arusaadavat seletust, selgeid teemaeristusi, õpetlikkust, heatahtlikkust ja positiivsust, konkreetsust ning armsust. Mainiti, et animafilmides võiks olla pigem vähe tegelasi, kellega on lihtne samastuda ning filmid võiksid sisaldada ka meelelahutuslikke elemente.

Huvitava ideedena pakuti ka mitmel korral välja, et õppeanimafilmid võiksid sisaldada ülesandeid, kontrollküsimusi või suunavaid juhiseid lastele millegi kaasa tegemiseks. See tõstaks animafilmide interaktiivsust ning laseks lastel aktiivsemalt õppeanimafilmi suhestuda. Interaktiivsuse saavutamiseks võib filmides julgelt kasutada momente, kus õpetaja saaks panna filmi pausile, et lastega filmis toimu üle arutada või tekkinud küsimustele koos lastega vastuseid leida.

Õ2: „Lisaks kontrollküsimused ja liikuma panevad ülesanded, mis on lastele lõbusad.“

Toodi välja ka idee, kus animafilm oleks hargnevate lõppudega ning lapsed saaksid ise valida, kuidas animafilm edasi läheb. Kuigi on selge sellisel viisil valmistatud animafilmide atraktiivsus ja efektsus, nõuaks see animafilmide valmistajatel vahel kordades rohkem tööd olenevalt sellest, millisel määral filmi lõpu üksteisest erinevad. Siiski on selline hargneva lõpuga õppeanimafilmi kasutamine suurepärane võimalus näitlikustamiseks, mis võib erinevates igapäevastest eettulevates situatsioonides valedel valikutel tegemise tagajärjed.

3.3.2 Millise sisuga õppeanimafilmidest tuntakse puudust

Järgmise küsimusega paluti õpetajatel välja tuua, milliste õppetegevuse valdkondadega seotud õppeanimafilmidest tunnevad õpetajad puudust. Võrreldes küsimuse vastustes välja toodud valdkondi (vt Tabel 13) valdkondadega, mille õpetamiseks õpetajad on varasemalt õppeanimafilme kasutanud (vt Tabel 8) tuleb välja, et kui õpetajad on „Mina ja keskkond“ valdkonna õpetamiseks animafilme kasutanud ligikaudu kaks korda ning „Keel ja kõne“ valdkonna õpetamiseks ligikaudu poolteist korda rohkem kui „Matemaatika“ valdkonna õpetamiseks, siis puudust tuntakse nende kõigi valdkondade õppeanimafilmidest pea-aegu võrdselt.

Vastustes toodi ka välja tähtis idee, et õppeanimafilm ei peaks keskenduma ainult ühele õppetegevuse valdkonnale, vaid võiks korraga enda alla haarata mitut valdkonda ning olla valmistatud lõimitud valdkondade põhimõttel. See põhimõte on ka koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas (Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava, 2008) üks välja toodud eesmärkidest.

Õ1: „Eraldi ühe valdkonna kohta animafilmide tegemine on suhteliselt mõttetu - filmi tegemisele kulub palju aega, aga õppimisvõimalus on väike. Filmid võiksid olla tehtud lõimitud valdkondade põhimõttel.“

Tabel 13. Milliste õppetegevuse valdkondadega seotud õppeanimafilmidest tuntakse puudust. (N=82)

Õppetegevuse valdkond	Sagedus (f)	Protsent- jaotus (%)
Mina ja keskkond	47	57
Matemaatika	46	56
Keel ja kõne	45	55
Kunst	34	41
Eesti keel kui teine keel	22	27
Muusika	16	20
Liikumine	15	18
Ei tunne puudust	10	12
Ei oska öelda	5	6

Konkreetsmate teemade välja selgitamiseks esitati õpetajatele avatud küsimus „Millise sisuga või mis teemast rääkivatest õppeanimafilmidest tunnete puudust?“. Küsimusele vastas kokku 67 õpetajat, kellest 53 (79%) mõne teema või teemad välja tõid. 10 vastanut ei osanud küsimusele vastata ning 4 vastanut ei tunne puudust ühelgi teemal rääkivast õppeanimafilmist. Lisaks mitmele vastanule, kes tõid välja, et nad tunnevad puudust kõikidel teemadel õppeanimafilmidest, toodi kõige sagedamini esile siiski sotsiaalseid norme, suhteid ja käitumist puudutavad animafilmid.

Õ1: „Erinevad peremudelid, erinevad kultuurid, kombeõpetus, sotsiaalsed oskused.“

Kõige sagedamini välja toodud teemad (sulgudes sagedus) (N=67):

- Sotsiaalsed normid, suhted ja käitumine (11)
- Loodus ja keskkond (11)
- Loomad ja linnud (10)
- Matemaatika (6)
- Aastaajad ja ilm (5)
- Emotsioonid ja tunded (5)
- Kodu, pere ja peremudelid (5)
- Kunst (5)
- Liiklus (4)
- Tervislikud eluviisid (4)
- Kosmos (4)
- Eesti keel (4)

Sagedasti välja toodud sotsiaalsed normid, suhted, peremudelid on kõik rasked ja tihti vastuolulised teemad, milledest rääkides tuleb teha põhjalk eeltöö ja konsulteerida oma ala asjatundjatega. Lisaks eelpool mainitutele toodi mitmel korral välja veel teemasid, mis on seotud tehnikaga, interneti- ja muu ohutusega, ajaloo, tähtpäevadega, pesemisega, muusikaga, ametitega, veekogudega ja seksuaalkasvatusega. Nagu üks hea õppeanimafilm võib korraga enda alla haarata mitu õppetegevusvaldkonda võib ta ka põimida endas mitut erinevat teemat.

3.3.3 Õppeanimafilmi sobilik pikkus

Varasemate küsimuste vastustes mainiti juba korduvalt õppeanimafilmi ühe veana liigset pikkust kui ka hea õppeanimafilmi tunnuseks sobilikku pikkust. Viimase uutele õppeanimafilmi loomisele suunatud küsimusega paluti vastanutel välja tuua nende arvates ideaalne eelkooliealistele lastele mõeldud õppeanimafilmi pikkus minutites. Sobiliku pikkusena toodi enamasti välja kas ideaalset filmi kestvust või siis filmi maksimumpikkust.

Õppeanimafilmi soovitud pikkusi välja toov Ideaalse õppeanimafilmi pikkuse määramisel läksid vastanute arvamused suurel määral lahku ning seda näitab ka aritmeetilise keskmise standardhälbe suurus. Minimaalne ja maksimaalne pikkus, mis ideaalse õppeanimafilmi kestvuseks pakuti olid 2 minutit ja 45 minutit. Küsimuse tulemuste põhjal oleks ideaalse õppeanimafilmi kestvuseks ligikaudu 10 minutit, mis on mõned minutid pikem Mahone ja Schneider (2012) poolt välja pakutud 7-st minutist.

Tabel 14 on kokku pandud järgneval põhimõttel. Minimaalsete pikkuste alla on loetud pikkused, millele vastanud töid välja alumise piirina, kui esile toodi ideaalse filmi pikkus vahemikuna. Maksimaalsete pikkuste alla on loetud pikkused, millele vastanud töid välja vahemiku ülemise piirina. Seega kui vastaja arvates on ideaalse õppeanimafilmi pikkus 5-15 minutit, on filmi minimaalsete pikkuste hulka arvestatud pikkus 5 minutit, filmi maksimaalsete pikkuste hulka pikkus 15 minutit ning ideaalsete/keskmise pikkuste hulka pikkus 10 minutit.

Maksimaalsete pikkuste hulka on veel arvestatud pikkused, mis toodi välja viisil „kuni x minutit“. Ideaalsete/keskmiste pikkuste hulka on arvestatud veel ära märgitud ideaalse filmi pikkused.

Tabel 14 on esile toodud vastajate poolt välja pakutud pikkused, nende aritmeetiline keskmine ja standardhälve ning mediaanpikkused. Ideaalse õppeanimafilmi pikkuse määramisel läksid vastanute arvamused suurel määral lahku ning seda näitab ka aritmeetilise keskmise standardhälbe suurus. Minimaalne ja maksimaalne pikkus, mis ideaalse õppeanimafilmi kestvuseks pakuti olid 2 minutit ja 45 minutit. Küsimuse tulemuste põhjal oleks ideaalse õppeanimafilmi kestvuseks ligikaudu 10 minutit, mis on mõned minutid pikem Mahone ja Schneider (2012) poolt välja pakutud 7-st minutist.

Tabel 14. Kui pikk võiks olla ideaalse pikkusega eelkooliealistele lastele mõeldud õppeanimafilm minutites? (N=80)

Pikkuse mõõde	Min-Max (min)	Aritmeetiline keskmine / standardhälve (min)	Mediaan (min)
Minimaalne pikkus (N=41)	2–30	8,0 / 5,6	5
Ideaalne/keskmine pikkus (N=58)	2,5–37,5	10,7 / 6,2	10
Maksimaalne pikkus (N=59)	3–45	13,4 / 8,0	10

Neli küsimusele vastanud õpetajaid tõid ideaalse filmi pikkuse asemel välja asjaolu, et ideaalse õppeanimafilmi pikkus oleneb filmi sisust ja laste vanusest. Laste vanust tõid esile ka mitmed teised vastanud, märkides, et noorematele lastele mõeldud animafilmid peaksid olema kindlasti kestvuselt lühemad kui vanemate rühmade lastele loodud filmid. Küsimuses välja toodud väga erinevad pikkused on arvatavasti mõjutatud ka sellest, mil viisil õpetajad õppeanimafilme õppetunni osana kasutavad või kui vanu lapsi nad parasjagu õpetavad. Kui õpetajate soov on kasutada animafilmi kui abistavat ja illustreerivat vahendit ning ekraanil nähtut ka lastega läbi arutada, siis 30 või 45 minutit on ühele õppeanimafilmile kindlasti liiga pikk kestus.

Õ1: „Kuni 5 minutit (muidu nagu kino vaatamine). Kasutan võimalust õpefilmi peatada, et tekkinud küsimuste üle arutleda.“

Sobiliku pikkusega õppeanimafilmi valmistamiseks peab sihtgruppi hästi tundma ning arvestama asjaoluga, et väiksemad lapsed suudavad korraga omandada vähem infot kui suuremad lapsed.

Läbiviidud uuringu tulemusena on selgelt näha, et eestikeelsete õppeanimafilmi järgi on väga suur nõudlus ja positiivse küljena paistab, et õpetajate ootused ja soovid on mõistlikud ja elluviidavad, mis omakorda annab julgustust, et sobilike õppeanimafilmi valmistamiseks ei pea olema suur animafilmi tootmisega tegelev stuudio.

Kokkuvõte

Magistritöö „Õppeanimafilmid lasteaia õppetöös: õpetajate suhtumine, kogemused ja vastuvõtt“ eesmärkideks oli määratleda õppeanimafilmide kasutamise ulatus Eesti lasteaedades, kirjeldada lasteaiaõpetajate tähelepanekuid õppeanimafilmide kasutamisel ning tuua välja heale õppeanimafilmile omased tunnused. Eesmärkide täitmiseks analüüsiti varasemat teemakohast kirjandust ning viidi läbi küsitlus Eesti lasteaedade õpetajatega.

Lasteaedade õpetajatele esitatud küsimuste alusel jagunesid uurimistöö tulemused kolme teemagruppi: õppeanimafilmide kasutamine õppetöö osana, õpetajate tähelepanekud ja kogemused õppeanimafilmide kasutamisel ning tähelepanekud uute õppeanimafilmide loomiseks. Uurimuse käigus läbi viidud küsitluse vastustest selgus, et lasteaiaõpetajad suhtuvad õppeanimafilmide kasutamisse ülekaalukalt positiivselt ning suurem osa neist on õppeanimafilme õppetöö osana ka varasemalt kasutanud. Õppeanimafilmide veel laiemat kasutuselevõttu takistab eelkõige eestikeelsete õppeanimafilmide väike valik ning kehv või puudulik tehnika lasteaedades. Eestikeelsete õppeanimafilmide väikese valiku tõttu on õpetajad siiani olnud sunnitud kasutama vaid üksikuid olemasolevaid õppeanimafilme.

Õpetajate tähelepanekul on õppeanimafilmid heaks mooduseks lapsi õpetada neile meeldival ning märkamatul viisil. Laste suhtumine õppeanimafilmidesse on läbivalt positiivne ning innustab soovitud teadmiste ja oskuste kinnistamist. Mittesoovitud kõrvalmõjuna tuli esile, et filmile kehvalt teostatud pealelugemine võib soovitud eesmärgini jõudmist segada ning anda halba eeskujuga keelelise eneseväljenduse osas.

Uute õppeanimafilmide loomiseks kogutud suunised annavad hea raamistiku, millele tulevikus toetuda. Arvestades laste vanust ning õppeanimafilmi sisu peab kindlasti silmas pidama, et õppetöö abivahendina oleks õppeanimafilm sobiva pikkusega ning valmistatud korrektse heliga, esteetiliselt kaunilt ja lastele eakohaselt. Sidudes õppeanimafilme teiste õppekavas ettenähtud eesmärkidega tunnevad õpetajad kõige suuremat vajadus just sotsiaalseid teemasid puudutavate õppeanimafilmide järgi, mis seletaksid kultuurilisi nähtusi ja norme ning aitaksid kaasa väärtuskasvatusele.

Uurimistöö probleemipüstitus oli päevakajaline ning sellest tulenevad eesmärgid said käesoleva magistritöö raames täidetud. Uurimistöö teostamiseks valitud kombineeritud

meetodil läbi viidud küsitlus õigustas ennast ning selle tulemusena koguti hinnalist infot uute eelkooliealistele lastele suunatud õppeanimafilmide loomiseks.

Uurimuse nõrkuseks võib pidada suhteliselt väikest valmit, mille tõttu ei saa uurimistulemuste põhjal teha üldistusi kõikide Eesti lasteaiaõpetajate kohta. Uurimuse ohuks on võimalus, et küsimustikule vastasid ainult õpetajad, kellele antud teema huvi pakub, mistõttu võib õppeanimafilme õppetöös kasutada väiksem protsent õpetajaid, kui näitab antud uurimuse tulemus. Teiseks ohuks on võimalus, et õpetajad vastasid paljudele küsimustele mõjutatuna kõige rohkem kasutust leidvast animafilmiserialist.

Uurimust on võimalik edasi arendada uurides ka lastevanemate ja laste õppeanimafilmidesse suhtumist. Samuti võiks uurida õppeanimafilmide mõju laste teadmistele võrreldes tavalise lasteaia tunniga ning vaadelda lapsi õppeanimafilme vaatamas. Huvitavaks küsimuseks on veel animafilmide tegelaste soost tulenev mõju lastele. Lõplikuks uurimuse edasiarenduseks võiks olla uus eelkooliealistele mõeldud õppeanimafilmide sari, mis on loodud antud uurimuse tulemusi silmas pidades.

Summary

Title: Educational Animations in Kindergarten Study Process: Teachers Attitude, Experiences and Acceptance.

The subject of the present Master's thesis was educational animations and their use by the Estonian kindergarten teachers. The thesis focused on three research objectives:

1. Define the extent of use of educational animations in Estonian kindergartens.
2. Describe the kindergarten teachers' observations of using educational animations.
3. Highlight the characteristics of a good educational animation.

According to the objectives of the thesis the following research questions were posed:

1. What are teachers' attitudes towards using educational animations?
2. How often and which educational animations do Estonian kindergarten teachers use?
3. What are the kindergarten teachers' experiences of using educational animations?
4. What must be considered when creating an educational animation?

To fulfill the objectives and answer the research questions the previous literature on the subject was analyzed and a survey was conducted with Estonian kindergarten teachers. 84 teachers from at least 68 different kindergarten took part in the survey. Based on the questions posed to teachers, the results of the study were divided into three thematic groups: the use of educational animations as a part of the teaching process, teachers' observations of using educational animations and what does a good educational animation look like according to teachers.

The answers to the survey revealed that kindergarten teachers are very interested in using educational animations and most of the teachers have already used them as a part of their teaching process. The widespread use of educational animations is hampered by the small selection of Estonian-language animations and lack of necessary technical equipment.

According to teachers' observations the educational animations are a good way to teach children in a pleasant and unobtrusive way. Children's attitude towards educational animations is positive and educational animations encourage their learning. The most commonly reported negative factors of the used educational animations by teachers were poor sound quality and bad articulation of the characters.

Given the age of the children and the content of the animation it is important to keep in mind that the animations cannot be made to last too long. Another important factor is the good and proper aesthetics of the animation. By linking the goals of educational animations with the curriculum, teachers are most in need for educational animations that focus on social issues and explain cultural phenomena and norms.

The results of this Master's thesis provide a good framework for a future reference to produce new educational animations and conduct further research in the same field.

Kasutatud kirjandus

- Ahmed, S., & Wahab, J. A. (2014). Animation and socialization process: Gender role portrayal on cartoon network. *Asian Social Science*, 10(3), 44–53. <https://doi.org/10.5539/ass.v10n3p44>
- Atkinson, R. K., Mayer, R. E., & Merrill, M. M. (2005). Fostering social agency in multimedia learning: Examining the impact of an animated agent's voice. *Contemporary Educational Psychology*, 30(1), 117–139. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2004.07.001>
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(1), 3–11. <https://doi.org/10.1037/h0048687>
- Barak, M., Ashkar, T., & Dori, Y. J. (2011). Learning science via animated movies: Its effect on students' thinking and motivation. *Computers and Education*, 56(3), 839–846. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.10.025>
- Blackwell, C. K., Lauricella, A. R., & Wartella, E. (2014). Factors influencing digital technology use in early childhood education. *Computers & Education*, 77, 82–90. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.04.013>
- Borzekowski, D. L.G. (2017). A quasi-experiment examining the impact of educational cartoons on Tanzanian children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 54, 53-59. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2017.11.007>
- Boyatzis, C. J., & Varghese, R. (1994). Children's Emotional Associations with Colors. *Journal of Genetic Psychology*, 155(1), 77–85. <https://doi.org/10.1080/00221325.1994.9914760>
- Buckingham, D., Whiteman, N., Willett, R., Burn, A. (2007). The Impact of the Media on Children and Young People with a Particular Focus on Computer Games and the Internet. Loetud aadressil <http://dera.ioe.ac.uk/id/eprint/7363>
- Cantor, J. (2000). Media violence. In *Journal of Adolescent Health*, 27, 30–34. [https://doi.org/10.1016/S1054-139X\(00\)00129-4](https://doi.org/10.1016/S1054-139X(00)00129-4)

- Chaudron, S. (2015). Young Children (0-8) and Digital Technology: A qualitative exploratory study across seven countries. Technical report by the Joint Research Centre of the European Commission. <https://doi.org/10.2788/00749>
- Christakis, D. A., Zimmerman, F. J., DiGiuseppe, D. L., & McCarty, C. A. (2004). Early Television Exposure and Subsequent Attentional Problems in Children. *PEDIATRICS*, 113(4), 708–713. <https://doi.org/10.1542/peds.113.4.708>
- Colman, I., Kingsbury, M., Weeks, M., Ataullahjan, A., Bélair, M.-A., Dykxhoorn, J., ... Kirkbride, J. B. (2014). CARTOONS KILL: casualties in animated recreational theater in an objective observational new study of kids' introduction to loss of life. *The BMJ*, 349, g7184. <http://doi.org/10.1136/bmj.g7184>
- Cordes, C., & Miller, E. (2000). Fool's Gold: A Critical Look at Computers in Childhood. *Alliance for Childhood*, 1–105. <https://doi.org/ED419696>
- Dalacosta, K., Kamariotaki-Paparrigopoulou, M., Palyvos, J. A., & Spyrellis, N. (2009). Multimedia application with animated cartoons for teaching science in elementary education. *Computers and Education*, 52(4), 741–748. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.11.018>
- Danovitch, J. H., & Mills, C. M. (2014). How familiar characters influence children's judgments about information and products. *Journal of Experimental Child Psychology*, 128, 1–20. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2014.06.001>
- Dennison, B. A., Erb, T. A., & Jenkins, P. L. (2002). Television Viewing and Television in Bedroom Associated With Overweight Risk Among Low-Income Preschool Children. *PEDIATRICS*, 109(6), 1028–1035. <https://doi.org/10.1542/peds.109.6.1028>
- Downs, A. C. (1990). Children's judgments of televised events: the real versus pretend distinction. *Percept Mot Skills*, 3(1) 779–782. <https://doi.org/10.2466/pms.1990.70.3.779>
- GBD 2015 Obesity Collaborators, G. 2015 O., Afshin, A., Forouzanfar, M. H., Reitsma, M. B., Sur, P., Estep, K., ... Murray, C. J. L. (2017). Health Effects of Overweight and Obesity in 195 Countries over 25 Years. *The New England Journal of Medicine*, 377(1), 13–27. <https://doi.org/10.1056/NEJMoa1614362>

- Girard S., & Johnson H. (2010). What Do Children Favor as Embodied Pedagogical Agents. *Lecture Notes in Computer Science*, 6094. https://doi.org/10.1007/978-3-642-13388-6_35
- Gonçalves, S., Ferreira, R., Conceição, Eva M., Silva, C., Machado, Paulo P.P., Boyland, E., Vaz, A. (2017) The Impact of Exposure to Cartoons Promoting Healthy Eating on Children's Food Preferences and Choices. *Journal of Nutrition Education and Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.jneb.2017.12.015>
- Gümnaasiumi riiklik õppekava. (2014). RT I, 14.01.2011, 2. Loetud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/114022018009>
- Hermann, T. (2016). *Info- ja kommunikatsioonitehnoloogia vahendid ja nende kasutamine õppeprotsessis Tartu linna lasteaegade näitel* (bakalaureusetöö). Loetud aadressil <http://www.etera.ee/s/IRRP5AIKPI>
- HITSA täienduskoolitused. (2015). *IKT ja loovus lasteaias*. Loetud aadressil <https://koolitus.hitsa.ee/training/117>
- Hoffner, C. (1996). Children's wishful identification and parasocial interaction with favorite television characters. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 40(3), 389–402. <https://doi.org/10.1080/08838159609364360>
- İbili, E., & Sahin, S. (2016). The use of cartoons in elementary classrooms: An analysis of teachers behavioral intention in terms of gender. *Educational Research and Reviews*. Loetud aadressil <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1098248.pdf>
- Islam, B., Ahmed, A., Islam, K., & Shamsuddin, A. K. (2014). Child Education Through Animation: An Experimental Study. *International Journal of Computer Graphics and Animation*, 4(4), 43-52. Loetud aadressil <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1411/1411.1897.pdf>
- Kabali, H. K., Irigoyen, M. M., Nunez-Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner, R. L. (2015). Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children. *Pediatrics*, 136(6), 1044 LP-1050. Loetud aadressil <http://pediatrics.aappublications.org/content/136/6/1044.abstract>

- Kalmus, V., Keller, M., Pruulmann-Vengerfeldt, P. (2009). Lapsed ja noored tarbimis- ja infoühiskonnas. *Eesti inimarengu aruanne 2008*, (lk 115–123). Loetud aadressil https://kogu.ee/public/EIA08_est.pdf
- Kantar Emor. (2017). Nutiseadmete kasutajate turvateadlikkuse ja turvalise käitumise uuring. Uuringuaruanne 2017. Loetud aadressil https://www.ria.ee/public/toetusskeem/nuti-uuring2017_aruanne.pdf
- Kim, Y., Baylor, A. L., & Reed, G. (2003). The Impact of Image and Voice of Pedagogical Agents. *Proceedings of World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education*, 2237–2240. Loetud aadressil <https://www.learntechlib.org/primary/p/11866/>
- Kittidachanupap, N., Singthongchai, J., Naenudorn, E., Khopolklang, N., & Niwattanakul, S. (2012). Development of animation media for learning English vocabulary for children. In *CSAE 2012 - Proceedings, 2012 IEEE International Conference on Computer Science and Automation Engineering*, 2, 341–345. <https://doi.org/10.1109/CSAE.2012.6272788>
- Klein, H., & Shiffman, K. S. (2005). Thin is “in” and stout is “out”: What animated cartoons tell viewers about body weight. *Eating and Weight Disorders*, 10(2), 107–116. <https://doi.org/10.1007/BF03327532>
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava. (2008). RT I 2008, 23, 152. Loetud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/12970917>
- Kraak, V. I., & Story, M. (2015). Influence of food companies’ brand mascots and entertainment companies’ cartoon media characters on children’s diet and health: A systematic review and research needs. *Obesity Reviews*, 16(2), 107–126. <https://doi.org/10.1111/obr.12237>
- Kõrvits, K. (2017). Mitte ainult Jänku-Juss: välismaa multikategelased on samuti ropud paroodiastarid. *Õhtuleht*. Loetud aadressil <https://www.oh tuleht.ee/822366/mitte-ainult-janku-juss-valismaa-multikategelased-on-samuti-ropud-paroodiastarid>

- Lillard, A. S., Drell, M. B., Richey, E. M., Boguszewski, K., & Smith, E. D. (2015). Further examination of the immediate impact of television on children's executive function. *Developmental Psychology*, 51(6), 792–805. <https://doi.org/10.1037/a0039097>
- Lillard, A. S., & Peterson, J. (2011). The Immediate Impact of Different Types of Television on Young Children's Executive Function. *PEDIATRICS*, 128(4), 644–649. <https://doi.org/10.1542/peds.2010-1919>
- Mahone, E. M., & Schneider, H. E. (2012). Assessment of attention in preschoolers. *Neuropsychology Review*. <https://doi.org/10.1007/s11065-012-9217-y>
- Masoumi, D. (2015). Preschool teachers' use of ICTs: Towards a typology of practice. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 16(1), 5–17. <https://doi.org/10.1177/1463949114566753>
- Mazur, A., Caroli, M., Radziewicz-Winnicki, I., Nowicka, P., Weghuber, D., Neubauer, D., ... Hadjipanayis, A. (2017). Reviewing and addressing the link between mass media and the increase in obesity among European children: The European Academy of Paediatrics (EAP) and The European Childhood Obesity Group (ECOG) consensus statement. *Acta Paediatrica, International Journal of Paediatrics*. <https://doi.org/10.1111/apa.14136>
- McQueen, A., Cress, C., & Tolthly, A. (2012). Using a tablet computer during pediatric procedures: a case series and review of the "apps". *Pediatr Emerg Care*. 28(7), 712–714. <https://doi.org/10.1097/PEC.0b013e31825d24eb>.
- Middleton, Y., & Vanterpool, S. M., (1999). TV Cartoons: Do Children Think They Are Real? Loetud aadressil https://archive.org/stream/ERIC_ED437207
- Nevski, E. (2011). *Eelkooliealiste laste meediakirjaoskuse kujundamine animatsiooni abil Laagri lasteaia näitel* (magistritöö). Loetud aadressil http://www.cs.tlu.ee/teemad/get_file.php?id=115
- Nikkelen, S. W. C., Valkenburg, P. M., Huizinga, M., & Bushman, B. J. (2014). Media use and ADHD-related behaviors in children and adolescents: A meta-analysis. *Developmental Psychology*, 50(9), 2228–2241. <https://doi.org/10.1037/a0037318>

- Ofcom. (2017). *Children and Parents: Media Use and Attitudes Report*. Loetud aadressil https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0020/108182/children-parents-media-use-attitudes-2017.pdf
- Ostrov, J. M., Gentile, D. A., & Crick, N. R. (2006). Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood: A longitudinal study. *Social Development*, 15(4), 612–627. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9507.2006.00360.x>
- Ostrov, J. M., Gentile, D. a., & Mullins, A. D. (2012). Evaluating the effect of educational media exposure on aggression in early childhood. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 34(1), 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2012.09.005>
- Pedaste, M. (2013, 4. November). *Milline võiks olla tuleviku kool?* E-Õppe Uudiskiri. Loetud aadressil <http://uudiskiri.e-o.ee/?p=12590>
- Piaget, J. (1964). Part I: Cognitive development in children: Piaget development and learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2(3), 176–186. <https://doi.org/10.1002/tea.3660020306>
- Pors, M. (2013). *Kui valgest paberilehest sünnib elav maailm*. Koolielu | Haridusportaal. Loetud aadressil <https://koolielu.ee/info/readnews/223434/kui-valgest-paberilehest-sunnib-elav-maailm>
- POSCON. (kuupäev puudub). *Kontrollnimekiri: kriteeriumid positiivse sisu ja teenuste loomiseks (4–12-aastastele lastele)*. Loetud aadressil <http://www.positivecontent.eu/checklist-ee/>
- Põhikooli riiklik õppekava. (2011). RT I, 14.01.2011, 1. Loetud aadressil <https://www.riigiteataja.ee/akt/114012011001>
- Pärli, M. (2017). *Jänku-Jussi looja võitlus räigete paroodiatega on olnud viljatu*. Loetud aadressil <https://www.err.ee/613043/janku-jussi-looja-voitlus-raigete-paroodiatega-on-olnud-viljatu>
- Raevald, M. (2012). *Turunduskommunikatsioon animafilmis Jänku-Juss aastatel 2007 ja 2011* (bakalaureusetöö). Loetud aadressil http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/25857/raevald_maarja.pdf

- Raielo, R. (kuupäev puudub). *Laste hirmud*. Loetud aadressil <http://tnk.tartu.ee/0laste.html>
- Roberto, C. A., Baik, J., Harris, J. L., & Brownell, K. D. (2010). Influence of Licensed Characters on Children's Taste and Snack Preferences. *PEDIATRICS*, 126(1), 88–93. <https://doi.org/10.1542/peds.2009-3433>
- Robinson, C. J. (2010). *Geniaalsuse ja täieliku kirjaoskamatus vahel: Eesti animatsiooni lugu, Diktaator ja demokraat* (lk 50). Tallinn: Kirjastus Varrak.
- Rood, K. (2015). *Lasteaiaõpetajate hinnangud oma tehnoloogilistele-, pedagoogilistele- ja ainevaldkondlikele teadmistele Tartu linna näitel* (magistritöö). Loetud aadressil http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/48243/kylli_rood.pdf
- Sillat, L. H. (2017). *Valikmooduli haridustehnoloog lasteasutuses läbinud õpetajate pädevuste rakendamise võimalused lasteaia õppeprotsessis* (magistritöö). Loetud aadressil http://www.cs.tlu.ee/teemaderegister/get_file.php?id=595
- Skeen, P., Brown, M. H., & Osborn, K. (1982). Young Children's Perception of “Real” and “Pretend” on Television. *Perceptual and Motor Skills*, 54 (3). 883–887. <https://doi-org.ezproxy.tlu.ee/10.2466/pms.1982.54.3.883>
- Soika, K. (2014). *Animatsioonide kasutamine näitlikustamisel - kas imevahend?* Loetud aadressil <https://koolielu.ee/info/readnews/356426/animatsioonide-kasutamine-naitlikustamisel-kas-imevahend>
- Thompson, T. L., & Zerbinos, E. (1995). Gender roles in animated cartoons: Has the picture changed in 20 years? *Sex Roles*, 32(9–10), 651–673. <https://doi.org/10.1007/BF01544217>
- Thompson, T. L., & Zerbinos, E. (1997). Television cartoons: Do children notice it's a boy's world? *Sex Roles*, 37(5–6), 415–432. <http://doi.org/10.1023/A:1025657508010>
- TLÜ Pedagoogiline Seminar. (kuupäev puudub). *TPL5250 Multimeediumi ja animatsioonide loomine ning kasutamine lasteaia õppeprotsessis*. Loetud aadressil https://edidaktikum.ee/et/system/files/ed_file_uploads/Kursuseprogramm.pdf
- Vinter, K., Siibak, A. & Kruuse, K. (2010). Meedia mõjud ja meediakasvatus eelkoolieas. *Haridus*, 4. Loetud aadressil http://haridus.opleht.ee/Arhiiv/4_2010/lugu2.pdf

Vinter, K. (2011). *Esimesed sammud väikeste laste meediakaasvatuses Eestis*. Loetud aadressil <http://www.digar.ee/arhiiv/et/download/119552>

Lisa 1

Ankeet lasteaiaõpetajatele

Õppeanimafilmide kasutamine Eesti lasteaedades

Küsimustiku eesmärk on välja selgitada õppeanimafilmide kasutamise ulatus Eesti lasteaedades, määratleda valmisolek nende kasutamiseks tulevikus ning koguda ettepanekuid uute ja paremate õppeanimafilmide loomiseks.

Õppeanimafilmide all peetakse silmas animafilme (multifilme), mis on loodud õppeotstarbel. Õppeanimafilmide hariduslik aspekt ei välista, et neis on ka meelelahutuslikke elemente.

Küsimustiku täitmine võtab aega ligikaudu 15-30 minutit. Kõik küsimustikule vastanute andmed on konfidentsiaalsed ning saadud infot kasutatakse vaid teaduslikel eesmärkidel üldistatud kujul.

Teie arvamus on väga tähtis.

Täiendavat teavet uurimuse kohta saab: Mikk Oad, e-post: mikkoad@gmail.com

Lasteaia nimi (lasteaedade nimed), kus Te töötate:

Teie vastus

Teie vanus:

Teie vastus

Teie tööstaaž lasteaedades (aastates):

Teie vastus

Teie töökoht/ametnimetus lasteaias:

- ☐ õpetaja
- ☐ vanemõpetaja
- ☐ muusika- või liikumisõpetaja
- ☐ õpetaja abi
- ☐ õppealajuhataja
- ☐ lasteaia direktor
- ☐ direktori asetäitja
- ☐ Muu: _____

Õppeanimafilmid

Õppeanimafilmide all peetakse silmas animafilme (multifilme), mis on loodud õppeotstarbel.

Hinnake palun enda üldist suhtumist õppeanimafilmide kasutamisse õppetöö osana 5-pallisel skaalal, kus 1 tähistab väga negatiivset suhtumist ja 5 väga positiivset.

	1	2	3	4	5	
väga negatiivne	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	väga positiivne

Kui tihti kasutate oma töös õppeotstarbelistel eesmärkidel õppeanimafilme?

- ☐ iga päev
- ☐ mitu korda nädalas
- ☐ kord nädalas
- ☐ mitu korda kuus
- ☐ kord kuus
- ☐ harvem kui kord kuus
- ☐ ei kasutagi
- ☐ Muu: _____

Mis takistab Teid õppeanimafilme tihedamini kasutamast (märkige kõik sobivad variandid)?

- ☐ puuduvad teadmised ja oskused
- ☐ puudub vajadus tihedamini kasutada
- ☐ lapsed eelistavad teisi õppevahendeid
- ☐ olen harjunud õppetööd läbi viima ilma õppeanimafilmideta
- ☐ puudub vajalik tehnika õppeanimafilmide näitamiseks
- ☐ eesti keelsete õppeanimafilmide väike valik
- ☐ õppeanimafilmid pole vajadusel kättesaadavad
- ☐ lastevanemate vastuseis animafilmide kasutamisele
- ☐ ei taha tihedamini kasutada
- ☐ maksavad liiga palju
- ☐ Muu: _____

Takistuste puudumisel, kui tihti kasutaksite õppeanimafilme tulevikus?

- ☐ tihedamini kui siiani
- ☐ umbes sama palju
- ☐ harvemini kui siiani
- ☐ ei ole plaanis kasutada
- ☐ ei oska öelda
- ☐ Muu: _____

Õppeanimafilmide kasutamisest

Õppeanimafilmide all peetakse silmas animafilme (multifilme), mis on loodud õppeotstarbel.

Loetlege palun õppeanimafilmid (õppeotstarbel loodud multifilmid), mida oma töös kasutate / olete kasutanud.

Teie vastus _____

Millised eelmises küsimuses välja toodud õppeanimafilmidest on sellised, mille taolisi sooviksite näha rohkem loodavat?

Teie vastus

Milliseid vigu olete täheldanud kasutatud õppeanimafilmides?

Teie vastus

Milliseid probleeme on ette tulnud õppeanimafilmide kasutamisega?

Teie vastus

Kuidas saate infot uute õppeanimafilmide kohta (märkige kõik sobivad variandid)?

☐ otsin ise internetist

☐ foorumitest

☐ Facebookist

☐ tehakse pakkumus

☐ töökaaslastelt

☐ sõpradelt/tuttavatelt

☐ Muu: _____

Milliste õppetegevuse valdkondade õpetamiseks Te õppeanimafilme kasutate (märkige kõik sobivad variandid)?

☐ Mina ja keskkond

☐ Keel ja kõne

☐ Eesti keel kui teine keel

☐ Matemaatika

☐ Kunst

☐ Muusika

☐ Liikumine

☐ Muu: _____

Millistel eesmärkidel kasutate õppeanimafilme oma töös (märkige kõik sobivad variandid)?

- ☐ õppetöö mitmekesistamiseks
- ☐ uute teadmiste andmiseks
- ☐ teadmiste kinnistamiseks
- ☐ näitlikustamiseks
- ☐ erinevate teemade arusaadavaks tegemiseks
- ☐ laste keskendumisvõime arendamiseks
- ☐ Muu: _____

Kirjeldage palun laste suhtumist õppeanimafilme vaatamisse.

Teie vastus

Õppeanimafilme jälgimine on lastele jõukohale.

	1	2	3	4	5	
ei nõustu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	täiesti nõus

Näen selgelt õppeanimafilme mõju laste teadmiste.

	1	2	3	4	5	
ei nõustu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	täiesti nõus

Näen selgelt õppeanimafilme mõju laste käitumisharjumustele.

	1	2	3	4	5	
ei nõustu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	täiesti nõus

Milliseid mõjusid lastele olete õppeanimafilmidel täheldanud?

Teie vastus

Kuidas hindate järgmiste väidete kehtivust?

Õppeanimafilmide all peetakse silmas animafilme (multifilme), mis on loodud õppeotstarbel.

Õppeanimafilmid toetavad õppe- ja kasvatustegevuse eesmärkide täitmist.

	1	2	3	4	5	
ei nõustu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	täiesti nõus

Õppeanimafilmid aitavad kaasa uute teadmiste ja oskuste omandamisele.

	1	2	3	4	5	
ei nõustu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	täiesti nõus

Õppeanimafilmid muudavad õppetöö huvitavamaks.

	1	2	3	4	5	
ei nõustu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	täiesti nõus

Õppeanimafilmid lihtsustavad teemast arusaamist.

	1	2	3	4	5	
ei nõustu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	täiesti nõus

Paremad õppeanimafilmid tulevikus

Õppeanimafilmide all peetakse silmas animafilme (multifilme), mis on loodud õppeotstarbel.

Milliseid vigu peaks eelkooliealistele lastele mõeldud õppeanimafilmis vältima?

Teie vastus

Mis tingimustele peaks vastama / milline võiks välja näha üks tõeliselt hea eelkooliealistele lastele mõeldud õppeanimafilm?

Teie vastus

Milliste õppetegevuse valdkondadega seotud õppeanimafilmidest tunnete puudust (märkige kõik sobivad variandid)?

- ☐ Mina ja keskkond
- ☐ Keel ja kõne
- ☐ Eesti keel kui teine keel
- ☐ Matemaatika
- ☐ Kunst
- ☐ Muusika
- ☐ Liikumine
- ☐ ei tunne puudust
- ☐ Muu: _____

Millise sisuga või mis teemast rääkivatest õppeanimafilmidest tunnete puudust?

Teie vastus

Kui pikk võiks olla ideaalse pikkusega eelkooliealistele lastele mõeldud õppeanimafilm minutites?

Teie vastus

Uute mulle meelepäraste eesti keelsete eelkooliealistele lastele mõeldud õppeanimafilmide väljatulekul võtaksin need õppetöös kasutusse.

	1	2	3	4	5	
ei nõustu	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	täiesti nõus

Lõpetuseks

Soovi korral lisage lõpetuseks oma poolsed mõtted uuringu või käsitletud teema osas:

Teie vastus

- ☐ Olen vajadusel nõus osa võtma jätku-uuringust.
- ☐ Soovin saada küsitluse kokkuvõtet oma e-mailile.

Kui olete nõus osa võtma jätku-uuringust või soovite küsitluse kokkuvõtet, kirjutage siia oma e-maili aadress:

Teie vastus
