

Selleaastase väärtuskasvatuse konkursi tutvustus. Pääsupesa väärtuste korvi analüüs.

Halliki Harro-Loit
TÜ ajakirjanduse ja
kommunikatsiooni instituut

Konkurss 2011: lood ja tegelased

- Millised lood ja tegelased on teie lasteaia? Mida lapsed ja erinevad tegelased koos teevad? Kas ja kuidas erinevaid lugusid väärtustest rääkimiseks kasutatakse? Kuidas need tegelased ja lood lasteaialaste igapäevaelu jõudnud on?

Miks tegelased?

- Minu lapse aias elab aiatroll Nössu, kes saab uue lapse siis, kui minu laps mingi uue oskuse omandab või selle oskuse omandamisega tegeleb. Nössu võluvõimed ja Nössu lapsed on Kessu kasvamisega seotud
- Nössu lohutab, aitab liigväsimume puhul ning õhtuti magamajäämisel.
- Kui ma laps olin, elas minu juures Võlupõllenõid... Hiljem lõin ise tigude kuningriigi, kuhu mu ema aitas välja mõelda keerdreppidega losse, et teod saaksid kiiremini liikuda...
- Lasteaias elavad...?

Miks lood?

- Narratiivipedagoogika
- Lood, mis sisaldavad dilemmasid, kus saab eristada hea ja halva teo, saab õppida mõistma ja andestama
- Lood, mida saab ise lavastada, astuda n.ö. erinevate tegelaste kingadesse
- Lood, mida saab väljendada läbi kehakeele, sõnade, piltide, muusika....

Konkursist

- Oodatud on konkursitööd, mis:
 1. esitavad lugusid ja tegelasi (nii fantaasiategelased kui ka erinevatest esemetest valminud tegelased), mille abil toimib antud lasteaia teadlik väärtuskasvatus;
 2. kirjeldavad tegelaste ja lugude tekkimise (ja väljavalimise) protsessi;
 3. selgitavad, miks ja kuidas neid lugusid ja tegelasi väärtuskasvatuse läbiviimiseks kasutatakse.
- Konkursitööd peaksid koosnema kahest osast:
 1. Kogumik, mis sisaldab endas tegelaste kirjeldusi (soovitavalt koos piltidega) ning lugusid.
 2. Lugude ja tegelaste tekkelood, kasutamise kirjeldus ning põhjendus lasteaia igapäevatoos.

Pääsupesa väärtuste korvi analüüs

Läbivad:

- Ühisarutelud ("Kuulutus, kuulutus!")
 - "Väärtustame teist inimest ja tema tundeid (eripära, individuaalsus)."
 - Kutsed
 - Sünnipäevad ja ühisüritused vanematega;
- Originaalne: tunnistuste kättesaamise peoks tehtud film, kus lapsed üksteisest räägivad (lisa 13); enne lõpupidu öö lasteaia...

Hea pedagoogiline praktika: laste kaasamine kui läbiv ideoloogia, väärtustame hoolivust, empaatiat aga ka õpioskusi

- **Laste väärtuste kujunemisele aitavad kaasa:**
- **Eeskuju – lapsed õpivad palju jälgides, kuidas täiskasvanud ja teised lapsed üksteisega suhtlevad/käituvad ning kuidas kasutavad probleemide lahendamiseks mõistust.** Eeskuju on mõjuvam siis, kui positiivset käitumist saadavad ka sõnad.
- **Selged reeglid – lapsed võtavad osa rühmareeglite koostamisest/kehtestamisest.** Reegleid kirjutatakse/korraldakse jaatavas sõnastuses.
- **Loogilised ja kohased tagajärjed käitumisele –** positiivsed tagajärjed nagu naeratus või innustavad sõnad soodustavad käitumise kordumist.
- **Keskonna loomine mängimiseks ja valikute tegemiseks –** tegevuskeskused mitmesuguste materjalidega, mille hulgas on nii tuttavaid kui uusi, annavad lastele palju võimalusi uurvaks mänguks. Valikute tegemine soodustab iseseisvat õppimist ja otsuste tegemist.
- **Eakaaslaste kasutamine sotsiaalsete oskuste õpetamiseks –** tavalise arenguga laps võib erivajadustega lapsele ette näidata oskust või tegevust ja innustada seda jäljendama.
- **Kiitmine ja individuaalsete erinevuste mõistmine –** lapse kiitmine positiivse käitumise eest, aitab tal aru saada oma teo õigsusest ja vajalikkusest. Õpetajad, kes mõistavad ja väärtustavad individuaalseid erinevusi on lastele sellise käitumisega eeskujud. /Erivajadusega laste kaasamine* Ellen R. Daniels, Kay Stafford/

Asjad lasteaia ja “tühi” klassiruum koolis

- Kasutus loob asjadele tähenduse, asjadel võib seega olla palju tähendusi (kott-tool võib olla “tujunägudega” emotsioonide väljendamis vahend...)
- Kes annavad asjadelele (Suurele Mängukarule, käbile, õunale - söök, pall, prügi...) tähenduse? Kuidas?
- Kuidas asjade tähendus muutub: Kola muutub prügiks... Lapse joonistus muutub prügiks või mälestuseks..
- Asjad ruumistavad (istuge nii nagu toolid on paigutatud või nihutage ise toole nii nagu teile mugav on)
- Asju kogetakse ja personifitseeritakse (laps lööb mängukaru)
- Asjade abil suheldakse (pall, sünnipäevakaart, kutse, kingitus...)
- Asjade tähendus muutub ajas (rahvariided); unustatud asjad taas-aktualiseeritakse



