

# DIGIMÄNG

ELYNA HEINMÄE

[elyna.heinmae@tlu.ee](mailto:elyna.heinmae@tlu.ee)

HARIDUSTEHNoloog (AESPA-SUTLEMA) LASTEAIAS  
TLÜ HARIDUSTEHNoloogIA ÖPPEJÕUD



# MIS ON DIGIMÄNG?

Mänguline ja aktiivne tegevus digivahendiga, mis  
hõlmab ka digitaalset sisu.



# STATISTIKAT JA UURIMISTULEMUSI



- Laste digimäng algab juba enne 2eluaastat (Nevski, 2019).
- 2-4aastased laste ekraaniaeg hõlmab Yotubest ja TikTokist videode vaatamist (Ridout & Robb, 2022).
- 0-8a lapsed tarbivad keskmiselt 2,5h ekraanimeediat päevas.
- Väikelastele võimaldakse nutiseadmeid väga erinevatel põhjustel nt rahustamiseks, lapsehoidjana, õppimiseks ja arendamiseks (Danet jt, 2022).
- Väikelaste (0-3a) võime ekraanilt õppida on vähene ja päriselu olukorrad on need, mis on kõige arendavamad.
- Juhendamata digimäng võib lapse arengut hoopis kahjustada ja viia unehäirete, käitumis- ja distsipliini probleemideni, samuti pärssida lapse akadeemilisi võimeid.
- Selleks, et digimäng toetaks lapse arengut, peab see olema juhendatud ja toetatud (nt täiskasvanu poolt - lapsevanem, õpetaja).

# 5 DIGIMÄNGU KOMPONENTI



## SEADME TEHNILINE KÄSITLEMINE

Puuteliigutused ekraanil, hiire klikkimine, klaviatuuri kasutamine



## FANTAASIA- JA ROLLIMÄNG

Digivahend loob mängu konteksti digitaalsel kujul (tegelased, situatsioonid, kohad) ja annab ette digitaalse rollimängu stsenaariumi



## DIGIKÕNE

Milles kujuteldavad olukorrad annavad tegelastele ja situatsioonidele uusi tähendusi (tegelaste jutt, dialoogid, laste enda välja mõeldud tekst jne)



## DIGISISU

Ikoonid, tekstisümbolid, mille abil luua kujutletavaid olukordi



## PIIRID

Tgelased erkaanil võivad tulla kaasa lapse traditsioonilisse mängu ja lapse traditsiooniline fantaasiamäng võib olla sisendiks digimängule ekraanil.

Fleer (2016)







# DIGIMÄNGU JUHENDAMINE

ÜKSKI RAKENDUS EGA SEADE EI OLE OLEMUSELT HEA  
VÕI HALB, KUID SEADE JA ÄPP ÜKSI LAST EI ÕPETA

**SISU**

OLULISEM AJA PIIRAMISE KÕRVAL  
ON KESKENDUDA SISULE, MIDA  
LAPS ERKAANIGA TEEB

**AKTIIVNE  
JUHENDAMINE**

TÄISKASVANU ON SEE, KES SAAB  
LAPSE ARENGUT TOETADA JA  
AIDATA LAPSEL SAADA  
DIGIMÄNGUST PARIM KOGEMUS

**EESKUJUD**

TÄISKASVANUD, SUUREMAD-ÕED-  
VENNAD, MÄNGUKAASLASED - LAPSED  
JÄLJENDAVID NEID JA NENDE KÄITUMIST  
EKRAANIL



# SOOVITUSED - DIGIMÄNG

**KOKKULEPPED  
ALGAVAD SIIS KUI  
ALGAB SEADME  
KASUTUS**

**EKRAANIVABAD  
PÄEVAD JA  
MEEDIAPAAST**

**AEG ENNE JA  
PEALE EKRAANI**

**LAPSED VÕTAVAD  
DIGIMÄNGUS  
ERINEVAID ROLLE**



# SOOVITUSED - ALPAKIDS

**MÄNGI ISE NEID  
MÄNGE JA MÖTLE,  
MILLISEID  
OSKUSEID NEED  
SAAVAD TOETADA**

**AVASTAGE MÄNGE  
KOOS LAPSE JA  
ÄRA JÄÄ ISE  
PARIMA TULEMUSE  
SAAVUTAMISSE  
KINNI**

**HINDA MÄNGE  
KOOS LASTEGA,  
KOOSTA  
HINDAMISTABEL**

**TEE ÖPIPAUSE JA  
MÖTLE, MILLISTE  
EKRAANIVÄLISTE  
TEGEVUSTEGA  
EDASI LIIKUDA**

**KOOS MÄNGIMINE  
- KUI SEADMEID  
VÄHE  
LASTE HAJUTAMINE  
JA NENDE OMA  
SEADMETE  
KASUTAMINE**

**PLIIATS VS SÕRM  
  
LAPSE JAOKS ON  
VÄGA SUUR VAHE,  
KAS KASUTADA  
SÕRME VÕI  
NUTIPLIIATSIT**

**RAKENDA  
AVASTUSÕPET JA  
ÄRA PÜÜA KÕIKI  
MÄNGE LASTELE  
SELETAMA  
HAKATA**

**KÜSI LASTELT  
SISENDIT, SEE  
VAJAB ENDA  
HARJUTAMIST :)**



**KÜSIMUSI,  
MÕTTEID,  
KOMMENTAARE?**





# LISALUGEMIST



## **DIGIMÄNG, KAS ARENDAB VÕI MITTE?**

<https://novaator.err.ee/1150559/teadlane-selgitab-kui-arendav-on-lapsele-nutimang>

## **LAPSED DIGIMAAILMAS**

<https://podcast.ee/onnelikud-vanemad-onnelikud-lapsed/lugu-11-elyna-nevski-lapsed-digimaailmas-nende-teadlik-jalgimine-ja-juhendamine/>

## **NUTIKALT NUTISEADMES**

<https://digila.eu/courses/podcast-nutikalt-nutiseadmest-teadlikult-digimaailmas/>

# ALLKAD



Nevski, E. (2019). Doktoritöö. 0–3 aastaste laste digimäng ning selle sotsiaalne vahendamine

Danet, Marie et al (2022). Children aged 3–4 years were more likely to be given mobile devices for calming purposes if they had weaker overall executive functioning.

Rideout, V., & Robb, M. B. (2020). The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight, 2020. San Francisco, CA: Common Sense Media.



# TÄNAN

