

Liikluskasvatus

„Tasa sõuad, kaugele jõuad“

Kunda linna lasteaed Kelluke

Autorid

Heli Lauk ja Eda Kiili, vanemõpetajad; Katri Vahesalu, muusikaõpetaja



Taustinformatsioon

Liikluskasvatuse aluseks on ohutuse väärtustamine ning tähelepanu pööramine ohutule käitumisele igapäevases liikumises, sellest peab kujunema harjumus. Lastele on vajalik anda praktilisi teadmisi ja oskusi oma elu kaitsmiseks neile turvalises keskkonnas – läbi mängu ja praktiliste kogemuste igapäevastes õppetegevustes lasteaia siseruumides, õuealal oleval liiklusväljakul, alles seejärel kogeda õpitut tänaval. Lasteaias toimub ettevalmistus ohutuks liiklemiseks tulevasel kooliteel. Eelpool kirjeldatust lähtudes saigi valitud vastav teema.

Teema üldeesmärgid:

- laste ettevalmistamine käitumiseks tänaval vastavalt liiklusreeglitele;
- laste liiklusalaste teadmiste täiendamine, et nad tänaval end turvaliselt tunneks ja ohutult liigelda oskaks;
- laste liiklusalaste teadmiste kinnistamine läbi mängu ja praktilise tegevuse.

Eeldatavad tulemused lapsest lähtuvalt:

- arvestab teiste mängijatega;
- tunnetab ruumi ja rada;
- omandab mõisted vasak, parem, kitsas, lai;
- tunneb valgusfoorivärve;
- käitub nii, et ei tekitaks liiklusohutlike olukordi;
- tunneb lihtsamaid liiklusmärke;
- teab, kes on jalakäija;
- nimetab sõidukeid ja oskab neid liigitada (nt õhusõiduk, veesõiduk jms)
- teab, mis on kõnnitee ja mis sõidutee;
- areneb tähelepanu ja kuulamisoskus.

Osalejate vanus ja arv

5–6aastased; 24 last

Tegevuste läbiviimise metoodika

Liikluskasvatuse alateema pealkirja all “Tasa sõuad, kaugele jõuad” on läbi viidud komplekstegevusena, milles on seotud kõik õppetegevustes käsitletavat valdkonnad (vaatlemine ja uurimine, kuulamine ja kõnelemine, arutlemine, järelduste tegemine, kunstitegevus, muusikategevus, matemaatika, liikumine). Pärast komplekstegevust on kogu liikluskasvatuse teema ulatuses lastel võimalus Hea Alguse metoodika põhimõtete järgi erinevateks valikulisteks tegevusteks ja mängudeks.

Kasutatud vahendid

Mõistatus autost, lugemispala E. Raud „Jalutuskäik“, sõidukite pildid, CD sõidukite häältega, laul „Valgusfoor“ P. Ohls, H. Kaljuste, roolikettad, liiklusmärk „Ülekäigurada“, kriit, ruudukujuline paber voltimiseks, viltpliiatsid, salm „Enne vaata vasakule...“, mängu valikute tegemiseks erinevad õppe-/lauamängud (vt komplekstegevuse lõpust), tänaval liikumiseks ohutusvestid ja õpetajal „STOP“ märk.

Tegevuste mõju hindamine

Tegevuste järgselt toimub vestlusring, kus lastele esitatakse järgnevad küsimused: Mis meeldis? Mida uut said teada? Mida veel tahad teada? Laste vastuste põhjal sai õpetaja teha järeldused omandatust ja planeerida järgnevaid tegevusi. Pärast teema käsitlemist saab omandatud teadmisi edaspidi kinnistada ja korrata õppekäikudel, tänaval liikudes, korrates salmi ja liiklusreegleid, ületada teed õigesti ja turvaliselt.

Tegevuse kirjeldus

Teema: Tasa sõuad, kaugemale jõuad

*Mõista, mõista, mis see on?
„On üks väike tore maja,
mis viib sinna, kuhu vaja,
neli ratast alusmüüriks,
viies maja sees on tüüriks.“ (auto)*

Täna räägime sõidukitest:

- Milliseid mööda maad liikuvaid sõidukeid sa tead? (auto, buss, veoauto, traktor, ratas jne)
- Nimeta vees liikuvaid sõidukeid (laev, paat, kanuu)
- Millised sõidukid lendavad õhus? (lennuk, helikopter)
- Miks on vaja erinevaid sõidukeid? (inimesed saavad reisida, saab kaupu vedada jm)

Loen teile E. Raua jutu „Jalutuskäik“ (küsimused teksti kohta).

Voldime nüüd kõik endale auto, mida hiljem saame kasutada mängus „Kes on kiirem“ (täringumäng).

Auto voltimine ja vastavalt soovile viltpliiatsitega täiustamine (voltimisõpetuse leiab leheküljelt www.comofazerorigami.com.br/origami-de-carro/)

Peale kunstilist tegevust lähme saali.

Kuula hoolega, millise sõiduki häält sa kuuled! (CD-plaadilt hääled)

Nüüd mängime mängu „Sõidukid ja jalakäijad“.

Iga laps saab värvilise ketta, mille teisel pool on erinev arv ringe. Autojuht peab loendama ringid oma kettalt ja ütleva teistele, mis on tema auto number ning mis värvi sõiduk tal on. „Autod“ liiguvad kriidiga joonistatud sõiduteel.

Liikluses on väga tähtsad inimesed, kes ei sõida. Kuidas neid nimetatakse? (jalakäijad)

- Kus kõnnivad jalakäijad? (kõnniteel)
- Kus sõidavad sõidukid? (sõiduteel, maanteel)
- Kuidas käituda, et liikluses õnnetust ei juhtuks ja et nii jalakäijad kui ka sõidukid jõuaksid õnnelikult sinna, kuhu nad teel on? (tuleb jälgida liiklusmärke, ületada teed selleks ettenähtud kohas)

Näitan märki „ülekäigurada“ (sebra), asetan selle sõidutee äärde.

Nüüd kuulame ühte laulu, arvake, millest see räägib? („Valgusfoor“ P. Ohls, H. Kaljuste)
Mida tähendavad valgusfoori tuled? (roheline – võib minna; kollane – oota; punane – ei tohi minna)

- Kuidas ületada maanteed, kui ei ole valgusfoori ega ülekäigurada?

Siis tuleb olla hästi tähelepanelik, kõndida risti üle tee ning pidada meeles salmi:

*„Enne vaata vasakule (tõsta vasak käsi)
kesktee aga paremale (tõsta parem käsi)
Mine julgelt üle tee,
kui ei tule sõiduk väle.“*

Nüüd jätkame oma mängu „Autod ja jalakäijad“.

Pooltel lastest on värvilised kettad (roolid), nemad on autod, ülejäänud on jalakäijad. Üks laps või õpetaja on valgusfoor. Autod liiguvad õigel teepoolel, jalakäijad ületavad teed selleks ettenähtud kohas ja kõik jälgivad valgusfoori (hiljem lisandus mängu liikluspolitsei, kes reeglite rikkumise korral hoiatas või trahvi tegi).

Õuesoleku ajal käisime lasteasutuse liiklusväljakul ja tänaval.

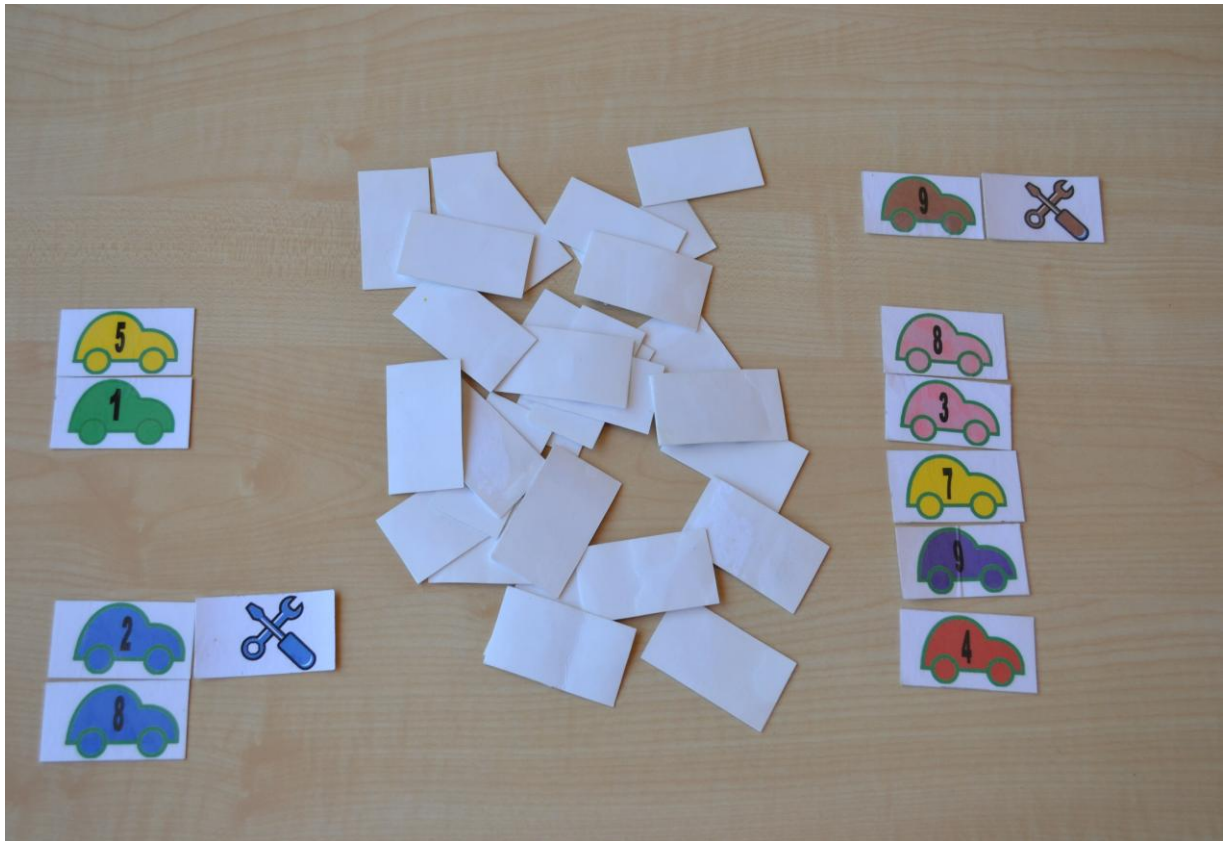
- Milline on sõidutee võrreldes kõnniteega? (lai- laiem) Milline kõnnitee? (kitsas- kitsam)
Ületasime ohutult maanteed, korrates salmi „Enne vaata vasakule...“ ning ka ülekäigurada.

Pärast lõimitud tegevusi teemakäsitluse ulatuses on lastel iga päeva jooksul võimalus veel järgmisteks mänguvalikuteks:

Isevalmistatud lauamängud matemaatiliste oskuste omandamiseks

SÕIDUKID

Laual on poolitatud pildid sõidukitest. Nooremad lapsed püüavad mängu käigus sõidukite

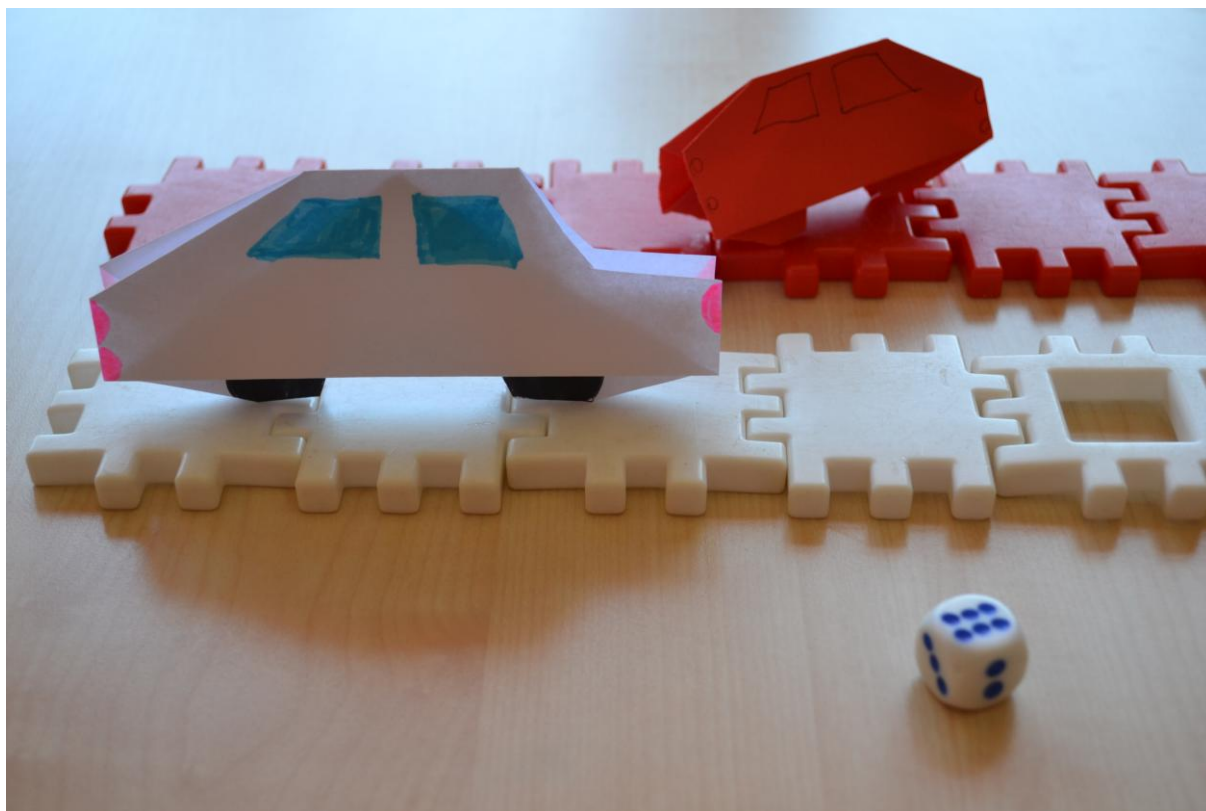


KES ON KIIREM? (täringumäng)

Mängus seotud lõimitud tegevuses valmistatud volditud auto, ehitusmäng ja täringumäng. Lastele antakse eelnevalt mõistatada mõistatus: neli kraabivad mulda, kaks näitavad tuld, üks sõidab minema (auto). Nii saavad lapsed teada, millega mängima hakatakse. Edasi toimub arutelu autodega sõiduõppest ja liiklusreeglitest – jõutakse järelduseni, et autod liiguvad ainult sõiduteel. Järgneb ehitustegevus, mille käigus valmib täringumänguks vajaminev „sõidutee“. Ruudukujulistest ehitusklotsidest valmistatakse teerajad vastavalt volditud auto värvusele. Valminud rajad peavad olema ühepikkused. Seejärel algab täringumäng „Kes on kiirem?“, milles kasutatakse nupu asemel volditud autosid ja edasi liikumiseks ehitatud sõiduradasid. Autod liiguvad autoga sama värvi teerajal. Mängul on kaks varianti:

1. Vastavalt täringu skoorile liigutakse autoga raja algusest lõpu poole. Võidab, kes jõuab esimesena lõppu.
2. Mängus kasutatakse valgusfoori värvidega täringut, mille järgi toimub rajal liikumine. Veeretades punase, liigub auto ühe ruudu võrra tagasi. Kollase värvi veeretanud, jääb samale kohale, ei liigu edasi. Rohelise värviga võib liikuda edasi kolm ruutu. Võidab

see, kes jõuab esimesena raja lõppu.



LIIKLUSMÄRKIDE MEMORIIN

LIIKLUSDOOMINO

LIIKLUSPUSLED

Isevalmistatud lauamängud kirjutama ja lugema õppimise omandamiseks

MIS PAISTAB AUTO/BUSSI AKNAST

Vahendid: Isevalmistatud auto- või bussikujuline nelja või viie täheliste sõnade moodustamiseks tehtud tähelift – ribadel tähed, ribasid saab üles alla liigutades auto/bussi akendesse moodustada teemakohaseid pispiltidel olevaid sõnu.

SÕIT TÄHEPOODI

Lastele jagatakse autoroolid ja riputatakse kaela taskud. Vastavalt võimalusele võib aga igale lapsele anda mänguveoauto. Tuletatakse meelde liiklusreegleid. Eelnevalt on selgeks õpitud Ave Kumpase laul „Automäng“ (Väikese lapse laulud 1). Lastele teatatakse, et täna peavad nad sõitma tähepoodi. Lauldakse koos laulu sõnu varieerides:

*Täheauto sõidab tähepoodi,
mina ise olen auto roolis.
Kas on veel mõnd soovi?
Jah, on veel üks soov.*

Lauldes sõidetakse tähepoodi.

Vastavalt laste tasemele on mängul erinevaid võimalusi. Mängu ajal tuleb järgida kokkulepitud liiklusreegleid (nt liikuma parempoolsel rajal).

Variant 1. Lapsel palutakse sõita tähepoodi ning politsei jagatud pildi põhjal seal tuua sõna ladumiseks tähti. Laps veab ükshaaval poest tähti (täheklotsid või magnetähed või tähekaardid) ettenähtud kohale, moodustades seal palutud sõna. Politseiks kehastunud õpetaja või mõni andekam laps kontrollib laotud sõnade õigsust.

Variant 2. Laps veab tähepoest ükshaaval üllatusmuna topsikutesse peidetud sõnad. Avab selle politseiks kehastunud õpetaja juures, kellele tuleb sõna ette lugeda või leida sõnale vastav pilt. Sõnadest moodustatakse lauseid.

AUTORALLI (magnetmäng)

Silma ja käe koostööd arendav võistlusmäng. Olenevalt mängijate arvust (kuni kolm) igal mängijal laua peal pilt teerajaga. Teeraja alguspunktis magnetpilt sõidukiga. Laua all suurem magnet. Laua peal olevat magnetpilti tuleb kiiruse peale mööda rada liigutada laua all oleva suure magnetiga. Üksi mängides pöörata tähelepanu täpsele raja läbimisele. Mitmekesi mängides selgitatakse võitja, kes kiiremini raja läbis.

Kirjajarjutused

Töölehed kiletaskutes, millele tehakse valge tahvli markeriga kopeerimisharjutusi. Pärast harjutuse sooritamist puhastatakse kile pehme lapiga.

KUIDAS KEEGI LIIGUB? (P. Kula, Kirja eelharjutusi vasakukäelisele lapsele, lk 5)

HELKURID – OLE PIMEDAS NÄHTAV! Joonista kujundile teine pool! (mõisted pool ja terve)



Käeline tegevus

VOOLIMINE: Sõidukid, liiklusmärgid

JOONISTAMINE: Juhiluba

KLEEPETÖÖ: Autoraamat (kataloogidest väljalõiked)

ASFALDIJONISTUSED: Liiklusmärgid. Sõidukid. Tänav

Pildi värvimine

ERIRATTALISED SÕIDUKID – üherattalised värvida punaseks, kahe rattalised roheliseks, kolmerattalised siniseks (Mesimumm november 2010).

Lisaks võib erinevat pildivalikut, nuputamisülesandeid, harjutusi leida käesoleva töö lõpus soovitatavas kirjanduses nimetatud töövihikutest.

Ehitusmäng

SÕIDUKID (Lisaks on mängu arendamise eesmärgiks võimalus kasutada erinevaid sõidukijuhtide peakatteid, roole, lippe jm)

TUNNELID JA SILLAD (Lisaks on lastel mängus võimalik kasutada väikeseid puitalusel olevaid liiklusmärke, erinevaid sõidukeid)

Õuemängud

VALGUSFOOR

Piiritletud alal täidavad lapsed joostes käsklusi. „Leia foori keelavat värvi ja puuduta seda!“ „Leia foori lubavat värvi ja astu selle!“ „Leia foori tähelepanu/ootavat värvi ja hüppa selle!“

PUNANE, KOLLANE, ROHELINE

Mängu „Heeringas-heeringas-1-2-3“ põhjal

RATTASÕIT

Jälgib liiklusraja värve toimides vastavalt värvi reeglile (punane-stopp, roheline-sõida, kollane-oota). Ohutuse seisukohalt liigub raja paremal pool, kohustuslik on kanda peas kiivrit.

Soovitav kirjandus

1. L. Erik, E. Kohari. Liiklusemängud ja -tegevused. Ilo 2008
2. Lasterühmaga liiklemine tänaval. Abimaterjal lasteaia ja põhikooli I astme õpetajale. Tallinn 2006
3. U. Sellenberg, R. Rom. Liiklusaabits 1. klassile. Tallinn 2000
4. E. Valter, L. Tungal, U. Sellenberg. Liiklusaabits. Waldung 1998
5. K. Smitt. Jete ja Jasperi käigud. Liiklusest kõige noorematele. Tiritamm 2004
6. Lõvi Leo värvimisraamat
7. Onu Frederik ja sebra. Värvimisraamat. Maanteeamet liiklusohutus
8. Liiklusõpetus enne kooli. Töövihik. Eesti Tervisekasvatuse Keskus
9. Minu tänav. Värv ja nuputa. Maanteeamet liiklusohutus
10. Liiklusemängud, töölehed, näidendid jms, mille õpetajad koostasid 2010. aasta projektikonkursi jaoks. www.mnt.ee/index.php?id=12875
11. Liikluskasvatuse enne kooli. Abimaterjal lapsevanemale ja lasteaia õpetajale. Tallinn 2001

