

TARTU ÜLIKOOL
SOTSIAALTEADUSTE VALDKOND
NARVA KOLLEDŽ
ÕPPEKAVA „KOOLIEELSE LASTEASUTUSE ÕPETAJA MITMEKEELSE
ÕPPEKESKKONNAS“

Eneli Arge
KOOLIEELIKUTE DIGIVAHENDITE KASUTAMISE HARJUMUSED
LAPSEVANEMATE HINNANGUL JA VANEMATE TEADLIKKUS LASTE
SUUNAMISEL
Bakalaureusetöö
Juhendaja Lehte Tuuling, MA

NARVA 2020

Olen koostanud töö iseseisvalt. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, põhimõttelised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

Eneli Arge

....., 21.05.2020

Töö autori allkiri

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	4
1. DIGIPÄDEVUS JA SELLE KUJUNEMINE.....	6
1.1. Digipädevuse mõiste ja hindamiskriteeriumid.....	6
1.2. Digipädevuse kujundamine koolieelses eas.....	8
1.3. Digivahendite kasutamise võimalikud mõjud.....	10
1.4. Lapsevanemate roll laste digipädevuste kujundamisel.....	13
2. UURIMISTÖÖ METOODIKA JA KORRALDUS.....	17
2.1. Uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused.....	17
2.2. Uurimistöö metoodika kirjeldus.....	17
2.3. Uurimistöö läbiviimine.....	19
2.4. Valim.....	20
3. UURINGU TULEMUSED.....	20
3.1. Lapsevanemate teadlikkus oma lapse digivahendite kasutamise harjumustest.....	20
3.2. Lapsevanemate hinnang enda digipädevustele.....	23
3.3. Lapsevanemate teadlikkus oma lapse digipädevuste kujundamisel.....	28
3.4. Arutelu.....	34
KOKKUVÕTE.....	39
RESUME.....	40
KIRJANDUS.....	42
LISAD.....	47

SISSEJUHATUS

Lastel on palju võimalusi, et sisustada oma vaba aega, üheks võimaluseks on digivahendite kasutamine, mille keskkonnas paljud tänapäeva lapsed ülesse kasvavad. Tänapäeval ei ole digivahendite kasutamise küsimus enam niivõrd selles, kas lasteaialapsed peaksid digivahendeid kasutama, vaid pigem selles, kuidas nad neid kasutavad (Kikas 2008:334). Nutivahendeid tuleks kasutada seal, kus on nendest ka kasu, ja mitte kasutada neid seal, kus tegelikult ei ole vaja. Nutivahendid pole iseenesest targad ja ei tee ka kedagi teist iseenesest targaks (Kõnnussaar 2016), vaid tuleb õpetada lapsi neid teadlikult kasutama. Elyna Nevski ja Kristi Vinteri poolt 2015 aastal läbiviidud uuringutest selgub, et kõige sagedamini kasutavad eelkooliealised lapsed nutivahendeid videote/multifilmide vaatamiseks ja meelelahutuslike mängude mängimiseks ning et vanematel puuduvad kindlad juhendamisstrateegiad (Nevski, Vinter 2015).

Kuigi koolieelse lasteasutuse riiklikus õppekavas pole digivahendite kasutamist määratletud on selle üldeesmärk lapse igakülgne ja järjepidev areng (Kikas 2008:341), mis tähendab ka digivahendite tutvustamist lastele. Tänapäeval on digivahendite kasutamine lasteaias põhitegevust toetav protsess (Kikas 2008:341) ja seetõttu on paljud lasteaiad ka oma õppekavadesse digivahendite kasutamise ja digipädevuse kujundamise põhimõtted juba kirja pannud. Kui lasteaias on õppetegevustes kasutatavate digivahendite sisud kontrollitud ja õpetaja selgitab sisu, siis Eesti lastevanematel on suhtumine laste internetiriskidesse üsna muretu (Agur 2017).

Juba mõnekuused lapsed veedavad päevas tund aega televiisorit vaadates ja juba kahe aastaselt paluvad lapsed nutitelefonidega ja tahvlitega mängida. Tervisliku arengu edendamiseks on vajalik aru saada meedia rollist laste elus (Genc 2014). Uurimisprobleemiks on lastevanemate suhtumine laste digivahendite kasutamisesse ja vanemate teadmatus või oskamatus lapsi suunata digimaailmas.

Uurimistöö eesmärk on välja selgitada lapsevanemate hinnang 6 – 7aastaste laste digivahendite kasutamise harjumustele ja nende digipädevus ning teadlikkus laste digipädevuste kujundamisel.

Uurimisküsimused on järgnevad:

1. Millistena näevad lapsevanemad oma laste digivahendite kasutamise harjumusi?

2. Kuidas hindavad vanemad oma digipädevusi?
3. Millised on vanemate kokkulepped lapsega digivahendite kasutamisel?
4. Mida on vanem teinud selleks, et kujundada lapses digipädevust?

Lõputöö koosneb kahest osast. Esimeses osas antakse ülevaade digivahendite olemusest, nende kasutamise eelistest ja puudustest ning samuti ka täiskasvanute rollist laste juhendamisel digimaailmas. Teine osa koosneb autori poolt läbiviidud uuringu metoodikast, tulemustest, arutelust ning kokkuvõttest.

Uurimuslikus osas on küsitletud 6 – 7aastaste laste vanemaid üle Eesti, kuidas nad hindavad laste digivahendite kasutamise harjumusi ja enda digipädevusi. Andmekogumismeetodiks oli ankeetküsitlus ning andmeid analüüsiti MS Exceli programmiga.

Märksõnad: digivahendid, digipädevus

1. DIGIPÄDEVUS JA SELLE KUJUNEMINE

1.1. Digipädevuse mõiste ja hindamiskriteeriumid

Digivahendite alla kuuluvad digiseadmed, veebikeskkonnad (veebileheküljed), tarkvara ja digitaalne õppevara. Digiseadmed on näiteks arvuti, tahvelarvuti ja robotid. Tarkvara alla kuuluvad erinevad rakendused ja programmid (Leppik, Haaristo, & Mägi, 2017).

Digipädevus on üks kaheksast elukestva õppe võtmepädevusest. Digipädevust võib laialt mõista kui valmisolekut kasutada erinevaid digivahendeid kiiresti muutuvad infoühiskonnas, nii tööl, õppimisel või ühiskonnaelus osalemisega seotud eesmärkide saavutamiseks. (Eesti elukestva õppe strateegia 2020)

Põhikooli riiklikus õppekavas tuuakse välja digipädevuse määratlus: digipädevus on võimekus kasutada aina uuenevat digitehnoloogiat nii õppimistes, kodanikuna tegutsedes kui ka kogukondades suheldes; otsida ja säilitada digiseadmega infot ning kriitiliselt vaadata üle selle otstarbekus ja usaldusväärsus; võtta osa digitaalsest sisuloomest, sh tekstide, fotode, videote, animatsioonide loomises ja kasutamises; kasutada probleemilahenduseks sobivaid digiseadmeid ja võtteid, suhelda ja leida võimalusi, et teha koostööd läbi erinevate digivahendite, keskkondade ja rakenduste; olla teadlik digivahendite kasutamisega seonduvatest ohtudest keskkonnale ning osata kaitsta oma privaatsust, isikuandmeid ja digitaalset identiteeti; käituda digikeskkonnas nagu igapäevaelus, järgides samasuguseid moraali- ja väärtuspõhimõtteid. (Riigiteataja; Leppik, Haaristo & Mägi 2017)

Digipädevus aitab inimestel omandada teisi võtmepädevusi (nt keeleoskus, matemaatika-pädevus, õppimisoskus, kultuuriteadlikkus ja -pädevus). Digipädevus on tihedalt seotud paljude 21. sajandi oskustega, mille omandamine on oluline pea kõigile inimestele, et nad saaksid olla ühiskonnaelus ja majanduses aktiivsed osalejad.

Digipädevuse valdkonnad jagunevad 5 pädevusvaldkonda (Joonis 1):

1. Info: digitaalse info äratundmine, leidmine, infootsing, talletamine, korrastamine ja analüüsimine, hinnates selle asjakohasust ja otstarvet.

2. Kommunikatsioon: suhtlemine digivahendite, keskkondade ja rakenduste kaudu, veebivahendite abil digitaalsete materjalide jagamine, teistega kontaktide loomine ja koostöö tegemine erinevate digivahendite ja keskkondade abil, suhtlemine kogukondade

ja võrgustikega ning nende tegevuses osalemine, suhtlusnormide ja heade tavade järgimine.

3. Sisuloome: uue sisu (tekstitöötlus, pildid, videod, animatsioonide, graafika, muustrite) loomine, toimetamine ja töötlemine; varasemate teadmiste ja sisu lõimimine ja ümbertöötamine; loominguline eneseväljendus ja programmeerimine; intellektuaalse omandi õiguste ja litsentside kehtestamine, st autoriõiguse headest tavadest kinnipidamine ja plagiaadist hoidumine.

4. Ohutus: isikukaitse, andmekaitse, digitaalse identiteedi kaitse, erinevad turvameetmed, seadmete ohutu ja kestlik kasutus.

5. Probleemilahendus: digivajaduste ja -ressursside väljaselgitamine vastavalt vajadusele, informeeritud otsuste tegemine kõige otstarbekamate või kõige enam vajadusele vastavate digivahendite kohta, digiseadmete loov kasutamine, tehniliste probleemide kindlaks tegemine ja lahendamine, enda ja teiste pädevuste ajakohastamine. (Ferrari 2013; Leppik, Haaristo & Mägi 2017)



Joonis 1. Digipädevused (Eesti Noorsootöö Keskus)

1.2. Digipädevuse kujundamine koolieelses eas

Tänapäeva lapsed teevad digivahenditega tutvust juba väga väikestena ja on näha, et koolilapsed võivad tehnoloogiat kasutades olla küll osavamad kui nende vanemad ja õpetajad, kuid tihti piirduvad õpilaste teadmised ja oskused pinnapealse info otsimise ja suhtlemisega (Nevski, Mets 2016, Wineburg, McGrew 2016). Teiste (turvalisus, probleemilahendus, sisuloome) digipädevuse valdkondade teadmised jäävad üsna pinnapealseks (Nevski, Mets 2016). Tehnoloogia ja meedia õppimist eesmärgipäraseks kasutamiseks tuleks laste digipädevuste kujundamisega hakata pihta juba lasteaiaaegalisena (Nevski 2019). Kõige paremini õpib laps läbi mängu ja isetegemise/proovimise.

Põhikooli I astme lõpuks, peaks lastel olema jõutud info pädevuse I astmeni, mis eeldab lastelt märksõnade kasutamist infootsingul, info salvestamist ja taasesitamist ning juhendaja abil leitud info korrastamist ning rühmitamist etteantud tunnuste alusel (HITSA 2016). Internetiavarustest sihipärase info otsimiseks tuleks lapsi õpetada kõigepealt kasutama erinevaid otsingumootoreid (Nevski 2019:6, Heitner 2016:31), seejärel peaks laps koos vanemaga vaatama, milline info on usaldusväärne ja milline mitte. Samal ajal tuleks lapsega arutleda, miks üks või teine allikas ei sobi (Nevski 2019: 6).

Põhikooli I astme lõpuks, peaks lastel olema välja kujunenud kommunikatsiooni pädevuse I aste, mis tähendab, et laps oskab suhelda vanemate ja sõpradega kasutades erinevaid digivahendeid ja rakendusi ning kasutab suheldes üldtuntud viisakus- ja käitumisnorme. Samuti oskab laps teha teistega koostööd, kasutades erineva digivahendeid ja keskkondi. Laps suudab juhendaja abiga jagada teistega digitaalseid materjale (HITSA 2016). Kommunikatsiooni pädevust saab lapses kujundada kui lasta tal näiteks kaugemal elavate sugulastega/vanavanematega suhelda kasutades selleks näiteks Skype'i või Zoom'i keskkonda, kindlasti tuleb eelnevalt lapsele kokkulepitud reegleid meelde tuletada. Koostöö oskuseid digimaailmas saab lapses arendada, kui lasta tal näiteks koos õdede/vendade/vanematega või sõpradega kindlas keskkonnas lahendada mõnda etteantud ülesannet. Netiketi oskus on lastele tulevikus olulise tähtsusega, sest kuigi netikettiga on tegu kirjutamata reeglitega, võib nende eiramist mõista lugupidamatusena (Kozik, Slivová 2014) ja seda saab lapses kujundada näiteks

läbi rollimängu, kus on imiteeritud nutiseadme vahendusel toimuvat videokõne. Lapsega tuleks seejuures kindlasti arutleda, milline peaks olema käitumisviis videokõnet tehes ja ka elektrooniliselt kirjutades (Nevski 2019:7, Saracho 2016:169, Heitner 2016:27). Samuti arutleda lapsega videokõne ja näost-näku suhtlemise erinevuste ja sarnasuste üle. Selleks, et laps mõistaks, et digimaailmas on ka palju võõraid, tuleb lapsega arutleda võõrastega suhtlemise teemal ja mida teha kui keegi võõras proovib lapsega vestlust alustada. (Nevski 2019:7)

Kolmanda klassi lõpuks peaks lapses olema kujunenud sisuloome pädevus, mis eeldab juhendaja abiga mõne digitaalse materjali loomist ja vormistamist. Oskab teha juba olemasolevates materjalides muudatusi (nt tekstidokument). Autoriõigustega peaks laps olema tutvunud hiljemalt 11-ndaks eluaastaks. Sellises vanuses laps peaks olema teadlik, et internetis olev materjal ja info võib olla autoriõigustega kaitstud (HITSA 2016). Koostöös vanemaga saab lapses kujundada digitaalse sisuloome pädevusi. Näiteks lasta lastel ise pildistada, filmida endale meelepäraseid kohti/esemeid. Kuigi võib tunduda, et 6 – 7aastased on veel liiga väikesed, et midagi mõista autoriõigustest, siis on ka seda võimalik neile üpriski lihtsalt seletada läbi rollimängu. Eelnevalt tuleks käia koos lapsega väljas pildistamas, seejärel teistele pereliikmetele pilte näidata ja täiskasvanu ütleb lapse tehtud piltide kohta, et need on tema tehtud. Seejärel saabki lapsega arutleda kuidas ta tundis ennast, kui vanem oli lapse pildi enda omaks tunnistanud. Kas selline teguviis on õige, kuidas oleks pidanud vanem käituma? Programmeerimise oskuste kujunemiseks ei ole vaja tegelikult kohe digivahendit lapsele kätte andagi. Taaskord tuleb appi rollimäng. Anda lapsele programmeerija roll ja vanemale roboti roll ja laps peab programmeerides suutma vanema viia punktist A, punkti B kasutades erinevaid mõisteid (edasi, tagasi, parem, vasak, paus). (Nevski 2019:7-8)

Põhikooli I astme lõpuks on laps kursis ka turvalisuse pädevusega, mis sisaldab endas digivahendite heaperemehelikku kasutamist, digiseadmete kasutamisega tulenevate ohtude teadmist. Samuti on ta kursis sellega, miks ei tohi avaldada isiklikku infot ei enda ega ka teiste kohta. Lapsel on kujunenud välja teadmised oma tervise hoidmise kohta digivahendite kasutamise ajal (HITSA 2016). Turvalisuse pädevust saab kujundada, andes lapsele kätte erinevaid tehnoloogia vahendeid, ning õpetades neid õigesti käes hoidma, millistele nuppudele vajutada ning arutada läbi reeglid, mida tohib ja mida ei tohi digivahendiga teha. Lapsega peaks arutlema ka selle üle, miks ei tohiks

enda ja ka teiste kohta infot jagada. Lapsed kasutavad digivahendeid juba varakult ja seega on oluline, et neid juba varakult õpetada ja arutleda teemadel, mis sisaldaks istumisasendeid digivahendite kasutamisel ja miks on hea vahepeal ennast liigutada ja tegeleda muude asjadega peale digivahendi. Arutleda tuleks ka keskkonna teemadel, mida head/halba teevad digivahendid keskkonnale (loodus, majandus jne). (Nevski 2019:8-9)

Kolmanda klassi lõpuks peaks laps olema suuteline probleemilahenduse pädevuses otsima abi, kui on tekkinud probleem kas digivahendi või rakenduse toimimisega. Juhendaja abiga peaks olema laps võimeline digivahendeid loovalt kasutama, samuti oskab ta hinnata enda digipädevuse taset (HITSA 2016). Probleemilahenduse pädevust saab kujundada, kaasates last seadme kasutamisega tekkinud probleemi parandusse (halvasti ühendatud klaviatuur, mälu-pulk vms). Tehnoloogia loovaks kasutamiseks võib lasta lapsel valmistada ise animatsioon (pildistada nt järjestikuliselt pilte, kus on näha nt liikumist ja seejärel piltide kokkupanek videoks). Lapsega vesteldes on võimalik aimu saada lapse oskustest lapse arvates. Ta saab hinnata oma tugevusi ja nõrkuseid ning mida tuleks veel harjutada. (Nevski 2019:9)

1.3. Digivahendite kasutamise võimalikud mõjud

Kuna lapsed on järjest rohkem seotud tehnoloogiaga, on vanemad hakanud mõtlema, kas selline kokkupuude nii suure hulga tehnoloogiaga on hea asi või mitte.

Digivahendite kasutamisel on nii eeliseid kui ka puuduseid. Eelistena nähakse põhioskuste rikastumist. Lapsed, kellel on juurdepääs tehnoloogiale, on võimelised teavet kiiremini haarama. Elektrooniline materjal on lastele õppimisel ergutav ja interaktiivne. Samuti on tehnoloogia laste jaoks motiveerivam, kuna see on lihtne. Arvutis trükkida on lihtsam kui ise kirjutada (Hatch 2011), kuid 03.06.2014 ajakirjas Scientific American väljatoodud uuringu tulemused kinnitasid, et need, kes on materjali kirjutanud pliiatsiga paberile, on õpitud materjal paremini meeles, kui nendel kes selle arvutis kirjutasiid (Kõnnussaar 2016). Kuigi arvatakse, et digivahendite kasutamine pärsib laste kehalist aktiivsust, on Hatch (2011) ja Plowman, Stephen, McPake (2010) välja toonud, et tehnoloogia aitab parandada füüsilist vormi siseruumides, läbi füüsiliselt aktiivsete mängude (Wii Sports, Xbox, Kinect, jt) paraneb ka laste füüsis.

Tehnoloogia avab ukse uude maailma ja hõlbustab uute valdkondade avastamist: simulatsioonid ja kolmemõõtmelised mudelid, millele varem ligipääsu

polnud (Hatch 2011). Tehnoloogia valmistab lapsi ette nn „päris“ maailma jaoks ette, millesse nad peavad igal juhul astuma mingil eluetapil. Ameerikas on üle 60% töökohtadest seotud tehnoloogiaga ja on hea kui lapsed on varakult tehnoloogiaga kokku puutunud.

Vanematele on laste turvalisus oluline. Telefonide, nutikellade olemasolu aitab vanematel oma lastel silma peal hoida ja vajadusel kontaktis olla. (Hatch 2011)

Nii nagu mündil on kaks poolt, on ka digivahendite kasutamisel. Digivahendite kõige suuremaks puudusteks peetakse probleeme tervisega: digivahendeid liigselt kasutavaid lapsi ohustab ülekaalulisus (Hatch 2011, Mustafaoğlu, Zirek, jt. 2018) selleks, et tagada lapsele õige kehahoid, peaks laps aktiivselt liikuma igapäevaselt vähemalt tund aega (Talviste 2019:40). Need lapsed, kes saavad veeta liigselt aega nutiseadmes magavad kehvemalt. Piisav uni on lapse arengus olulise tähtsusega, mõjutades nii õpivõimet, mälu arengut kui ka keskendumist. Unevõlg mõjutab tervikuna kogu lapse arengut (Talviste 2019:42, Mustafaoğlu, Zirek, jt. 2018). Kui lapse kiiresti arenevat aju tehnoloogiaga liialt stimuleerida tekitab see silmnähtavaid probleeme, milleks on tähelepanupuudulikkus, kognitiivse, sensoorse arengu pidurdumine, õppimisvõime kahanemine (Kõnnussaar 2016, Hatch 2011). Liigne kokkupuude ekraaniga mitte ainult ei mõjuta noore inimese psüühikat ja vaimset tervist, vaid võib kahjustada ka aju neurobioloogiat. Ekraan mõjub kui uimasti (Kardaras 2016:18).

Samuti mõjutab digivahendite kasutamine laste silmi. Nägemise halvenemine on seotud silmaläätse võimekuse langusega, mis on omakorda tingitud väikeselt ekraanilt detailide vaatamisega, sest see kurnab lapse silmi. Lastel kes veedavad palju aega nutiseadmes tekib miinussilm, mis tähendab, et nad ei näe kaugemale. Seda põhjusel, et silma pööramisega tegelevad lihased muutuvad jäigaks, lääts läheb krampi ja ei suuda enam lõdvestuda. (Talviste 2019:42)

Tehnoloogia liigkasutamisel on leitud seoseid tunnetuse, keele ja sotsiaalsete/emotsionaalsete oskuste pidurdumisega (Hatch 2011, Mustafaoğlu, Zirek, jt.2018). Kuigi inimeste vahelisi suhteid luuakse digitaalses maailmas rohkem kui vahetu suhtlusega, peaks digivahendite kaudu loodud suhted põhinema väärtustele, mida saab lastele õpetada (Heitner 2016:3).

Teadlased on aastakümneid teinud tuhandeid uuringuid seoses videomängude mängimisega ja selle mõjust tervisele. Enamik neist leidis, et videomängude mängimine on lastele halb. Videomänge peetakse epilepsiahoogude, kiirenenud pulsisageduse ja

suurenenud vägivalda põhjustajaks (Zamani, Chashmi, *et.al.* 2009). Mängud on visuaalselt reaalsed, samuti seal aset leidev vägivald. Need lapsed, kes pidevalt mängivad vägivalda soodustavaid mänge, muutuvad ka päris elus agressiivsemaks ja immuunseks teiste suhtes, et märgata inimeste vahelist vägivalda, sest arvavad, et nii võibki probleeme ja erimeelsuseid lahendada (Hatch 2011).

Kiusamine ei ole uus nähtus, kuid see on kolinud nüüd ka digimaailma. Küberkiusamine tähendab tahtlikku ja korduvat kiusamist läbi digivahendite (arvuti, tahvelarvuti, mobiiltelefon) (Hinduja, Patchin 2011). Kiusajajad ei vaja kiusamiseks enam ohvri juures olemist. Tänapäeval on kiusajal palju uusi võimalusi digimaailmas, kuidas ohvrile läheneda (Hatch 2011, Heitner 2016:20). Kuigi seda on äärmiselt raske ära hoida, on vanematel vaja lastega küberkiusamisest rääkida. Lapse ja vanema vahel peaks olema usaldav suhe, et laps julgeks tulla rääkima oma murest (Heitner 2016:21). Kuigi enamus lapsi soovivad läbi digivahendite suhelda endale tuttavate inimestega, võib erinevaid sotsiaalmeedia keskkondi ja internetiga ühendatud mänge kasutades leida lapsele juurdepääsu ka võhivõõras (Heitner 2016:26, Holloway, Green, Livingstone 2013). Kuigi läbi tehnoloogilise vahendi on hea kontakti hoida nendega, kes kaugemal elavad, peaks meeles pidama, et lapsed õpivad kõige rohkem reaalse elu kogemustest ja silmast silma kohtumistest, seega peaks vanem pakkuma lapsele võimalusi, et laps saaks suhelda ka väljaspool ekraani (Nevski 2019).

Digivahendite kasutamisega kaasneb suur infovoog ja pidev vajadus seda kontrollida (Hatch 2011). Iga postitus või asjade jagamine kujundab digivahendi kasutaja identiteeti, kuigi vigade tegemine on inimlik, on digimaailmas tehtud vigu raske parandada (Heitner 2016:3-4). Kõik mis on interneti üles laetud jääb sinna alles ka pärast seda, kui kasutaja on selle enda arust ära kustutanud.

Paljud 5-7 aastased lapsed on aktiivsed digivahendite kasutajad. Lihtne ligipääs internetile võimaldab neil ise valida, milliseid mänge ja videoid vaadatakse (Talviste 2019:35). Digimaailm on lõpmatu ja seetõttu on lapsel raske teha iseseisvalt õigeid otsuseid nii ajaplaneerimise kui ka rakenduste valiku osas. Lapsed muutuvad tehnoloogiast sõltuvaks, antisotsiaalseteks ja suurenevad tervisega seotud probleemid (Hatch 2011). Täiskasvanud kaotavad ajataju ja unustavad ennast nutimaailma, siis lastel on ennast veelgi raskem põnevast arvutimängude maailmast lahti rebida. (Kõnnussaar 2016). Oluline on laste juhendamine digimaailmas (Heitner 2016:4). Suureks ohuks on sobimatu, häiriv ja kahjulik veebisisu, mida laps ei suuda vähesele

elukogemusele toetudes adekvaatselt hinnata. See mõjutab laste käitumist ja põhjustab väärarusaamu elust ja ümbritsevatest asjadest. (Talviste 2019:35).

Selleks, et aidata lastel keskenduda ja meelt rahustada on kasulik teha teadveloleku- ja ärksusharjutusi (ingl *mindfulness*). Nn vaikuseminutid võtavad õppetegevuse algusest kaks-kolm minutit, kuid tagavad laste tähelepanu, kaasamõtlemise ja rahulikuma töökeskkonna (Kõnnussaar 2016).

1.4. Lapsevanemate roll laste digipädevuste kujundamisel

Lapsi nimetatakse digitaalseteks põliselanikeks (*digital natives*), mida tutvustas esmakordselt Marc Prensky 2001 aastal (Heitner 2016:2), sest nad on sündinud juba tehnoloogiat täis maailma. Enne kooli minekut on suurem osa lapsi tutvunud juba igapäevaste digivahenditega ja võivad olla osavamad kui vanemad ise ja mida vanemaks saavad lapsed seda rohkem hakkavad nad ise õpetama vanemaid (Livingstone, Mascheroni, *et.al.* 2015). Laste teadmised digimaailmast võivad olla suuremad kui täiskasvanutel, kuid lastele tuleb siiski õpetada näiteks info leidmist süvitsi ja oskust hinnata allika usaldusväärsust (Wineburg, McGrew 2016). Kuigi lapsed kohanevad kiiresti rakenduste ja erinevate veebiplatvormidega ei vähenda see vanemate olulisust ja rolli laste toetamiseks ja juhendamiseks digimaailmas (Heitner 2016:33).

Nii nagu vanem vastutab lapse käitumise eest avalikus kohas, tuleb tal seda teha ka digimaailmas (Talviste 2019:51). Lapsed vajavad täiskasvanu juhendamist isegi siis kui neile endale tundub, et ei vaja (Heitner 2016:4). Lapsele tuleb kohe alguses selgitada, kuidas tagada tema turvalisus internetis, milliseid rakendusi ja mängu ta tohib alla laadida ja milliseid mitte. Lapsega tuleb arutleda selle üle, mida enda kohta jagada ja mida mitte, samuti kuidas internetis suhelda. Tegelikult on lapse ettevalmistamine digimaailmaks suur töö ja läbi tuleks töötada suur hulk infot, milleks paljud vanemad pole valmis ning puuduvad ka vajalikud teadmised sellest (Talviste 2019:51). Võrreldes televisiooniga on vanematel digivahendeid raskem hallata mitmel põhjusel. Esiteks on digivahendid tehnilisemalt keerulisemad, teiseks digivahendid vajavad pidevat uuendamist, mis eeldab vanematelt oma harjumuste ja oskuste kohandamist vastavalt uuendustele. (Livingstone, Mascheroni, *et.al.* 2015). Tehnilist poolt, näiteks erinevate rakenduste kasutamist, klaviatuuri funktsioonid on õpitavad, kuid sellest palju olulisem

on õpetada lastele suhtlemist läbi digivahendi, mille olulisteks osadeks on viisakus ja austus üksteise vastu (Heitner 2016:4).

Lapsevanemad ja teised pereliikmed on väikesele lapsele nutiseadmete kasutamises eeskujuks, mida rohkem nad seal aega veedavad, seda rohkem veedab aega ekraani ees ka laps (Talviste 2019:43). Paljud vanemad pole kursis sellega, kui kahjulikult võib mõjuda lapsele liigselt ekraani ees olemine, ja need, kes tajuvad probleemide tekkimist jäävad oma mugavustsooni ja eitavad olukorra tõsidust ning lubavad lapsel jätkata ekraaniga digivahendi kasutamist (Kardaras 2016:4).

Vanemate meediakasutuse juhtimine ja juhendamisstrateegiate kasutamine on seotud demograafiliste muutujatega, näiteks vanema vanus, sugu, haridus või sissetuleku tase. Lisaks on olulised ka vanema enda digivahendite kasutamise oskused ning pere suurus, perekonnaseis ja kodus olevate nutivahendite arv (Nikken, Schols 2015). Emad on tavaliselt laste suunamise digivahendite kasutamisel rohkem kaasatud kui isad, madalama haridusega vanemad kipuvad olema piiratumad, kuid kõrgema haridusega vanemad rakendavad enamasti laste suunamisel aktiivset vahendamist ning tüdrukud ja nooremad lapsed on sagedamini vahendatud kui poisid ja vanemad lapsed. Erinevad uuringud on näidanud, et vanemad varieerivad oma vahendamisstrateegiaid vastavalt meedia arvamusele digivahendite positiivse ja negatiivse mõju kohta lastele (Nikken, Haan 2015).

Livingstone, Haddon, Görzig and Ólafsson (2011) eristavad nelja peamist vanemate vahendamis kategooriat : jälgiv, aktiivne, piirav, tehniline (Vinter, Siibak 2012). Elyna Nevski (2019) toob välja kuus vahendamisstrateegiat: aktiivne, keelav, koos vaatamine/kasutamine, juhendav, jälgiv ja tehniline juhendamine. Aktiivne juhendamine (*active mediation*), mis toimub samal ajal kui laps kasutab digivahendit, sellel ajal toimub lapsega ka sisu üle arutlemine. Keelav juhendamine (*restrictive mediation*) tähendab, et vanem on kehtestanud lapsele digivahendite kasutamiseks piirangud või reeglid, näiteks ei luba käia teatud internetilehtedel, mängida teatud sisuga mängu või on lapsel ajaline piirang vahendi kasutamiseks. Koos vaatamine/kasutamine (*co-using*) tähendab, et vanem ja laps jagavad ühist meediakogemust, kuid sisu üle ei arutleta. Juhendava vahendamise (*supervision*) kaudu saab laps vanema juuresolekul kasutada digivahendit iseseisvalt. Jälgiv juhendamine (*monitoring*) vanemad kontrollivad lapse meediakasutust veebilehtede ajaloo kaudu, ehk milliseid lehekülgi on laps külastanud. Jälgiv juhendamine toetab keelavat juhendamist, läbi mille saab jälgida, kas laps peab kokkulepetest kinni. Tehniline juhendamine (*technical restriction*) tähendab, et vanem

kasutab turvafiltreid ja jälgimistarkvara rakendamist, et kontrollida, piirata või jälgida lapse meediatarbimist. (Nevski 2019)

Kuigi erinevate kokkulepete ja piirangute kehtestamine nutiseadmete kasutamisel on väga oluline, on sellest veelgi olulisem see, et vanem ka teadlikult kontrolliks reeglite järgimist lapse poolt, mis omakorda tähendab, et vanemal on üks lisakohustus juures (Talviste 2019:61). Ajaliste piirangute seadmisel nutimaailmas, tuleks vanemal läbi mõelda millisest tegevustest/asjadest peaks lapse päev koosnema ja mis oleks ka eakohane. Kasuks tuleks, kui lapsel oleks mõni huvitegevus või ring/treening (Talviste 2019:57).

Lapsevanem peab meeles pidama ka seda, et kuigi ta on lapsele rakenduse ise alla laadinud, arvates, et see on turvaline ja enam eraldi juhendamist ei vaja, leiab laps enamasti siiski viisi, kasvõi kogemata, kuidas algupärasest rakendusest edasi liikuda. Seetõttu on oluline kontrollida ja juhendada last ka siis, kui vanem on teadlikult ise lapsele rakenduse alla laadinud. (Heitner 2016:33)

Vältida tuleks kindlasti sellist kasvatusviisi, kus vanem on ettearvamatu ja tema reaktsioonides puudub loogika, näiteks on lapsed tihti nutiseadmes ja vanem ei tee sellest väljagi, kuid ühel päeval viskab tal see üle, ta vihastab, võtab lastelt ära nutiseadmed või lülitab välja interneti. Järgmisel korral on vanem jälle ükskõikne laste nutivahendis olemise vastu, kuid ei selgita ka millist käitumist lastelt digivahendeid kasutades ootab. Selline käitumine õhnestab vanema autoriteeti ja loob vastutöötamiseks soodsat keskkonda. (Talviste 2019: 61)

Internet on lõpmatu ja seal leidub infot seinast seina. Selle asemel, et laps kasutaks digivahendeid ainult multifilmide vaatamiseks või meelelahutuslikke mängude mängimiseks, on võimalik ekraani taga olevat aega kasulikumalt ära kasutada. Internetiavarustes on palju erinevaid hariduslikke rakendusi ja mängu, mis arendavad lastes erinevaid oskuseid. Kuigi suurem osa rakendustest on inglise keeles, mis on enamasti lasteaialapsele võõras, on rakendusi, mis on ka eesti keeles ja lastele lihtsasti mõistetavad. Kui vanem kahtleb, kas mäng mida laps mängib, on talle eakohane, võib abi saada pegi.info lehelt, või veelgi parem- mängigu ise läbi (Talviste 2019:37).

Internetikeskkonnas on õpikeskkond „**Kooliks valmis**“, mis sisaldab mängu kolmest valdkonnast: keel ja kõne, matemaatika, mina ja keskkond. Mängu on võimalik mängida

erinevates raskusastmetes. Mäng on loodud silmas pidades Koolieelse lasteasutuse riiklikku õppekava. Õpikeskkond on kasutajale tasuline.

Labl on eestikeelne tasuline rakendus, mida saab näiteks telefoni või tahvlisse alla laadida. Labl on mõeldud õppimaks lausete ja sõnade moodustamist. (Holland s.a)

Tähestaja on rakendus, mis on mõeldud lastele nii trükitähtede, kui ka kirjatähtede ja häälikute õppimiseks piltide, heli ja sõnade abil. Rakendus on vanematele allalaadimiseks tasuta. (Vutt s.a)

Harjutaja on tasuta eestikeelne rakendus, sisaldades mängu ja harjutusi, mis sobivad nii 5 aastasele, kui ka 10 aastasele lapsele. Mängudes on võimalik moodustada piltide järgi sõnu, õppida kella, panna kokku puslesid, sorteerida kujundeid, õppida korrutustabelit ja palju muud. (Vutt s.a)

Alpa on kuni 7 aastastele lastele mõeldud arendav rakendus, mis õpetab lastele tähestikku, kujundeid, värve, loodust ja teisi asju läbi eesti kultuuri ja kohaliku looduse näidete. Mäng on loodud koostöös lasteaednike, õpetajate ja haridustehnoloogidega. Mäng vastab Eesti alushariduse õppekavale. Mängus on erinevad raskusastmed (muna, tibu ja kana; nooremale lapsele – muna, vanemale lapsele- kana). Mäng on tasuta, kuid uuemate asjade kasutamise eest tuleb maksta. (Alpa s.a)

Kui vanem ei soovi alla laadida tasulisi mängu on võimalik mängida lastel internetikeskkondades erinevaid arendavaid mängu, näiteks Lastekas, Veebiklass, Solnet jne, kus on nii meelelahutuslikke, kui ka hariduslikke mängu erinevas vanuses lastele.

2. UURIMISTÖÖ METOODIKA JA KORRALDUS

Antud uurimistööga soovib autor teada saada 6 – 7aastaste laste digivahendite harjumused nende vanemate hinnangul ning samuti kuidas hindavad vanemad oma digipädevusi, et olla lastele teadlikud juhendajad. Lisaks sellele, soovib autor välja selgitada, millised on vanemate enda digipädevused ning kuidas ja mida on nad teinud selleks, et kujundada lastes digipädevusi.

2.1. Uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused

Uurimistöö eesmärk on välja selgitada lapsevanemate hinnang 6 – 7aastaste laste digivahendite kasutamise harjumustele ja nende digipädevus ning teadlikkus laste digipädevuste kujundamisel.

Uurimisküsimused on järgnevad:

1. Millistena näevad lapsevanemad oma laste digivahendite kasutamise harjumusi?
2. Kuidas hindavad vanemad oma digipädevusi?
3. Millised on vanemate kokkulepped lapsega digivahendite kasutamisel?
4. Mida on vanem teinud selleks, et kujundada lapses digipädevust?

2.2. Uurimistöö metoodika kirjeldus

Uurimistöö läbiviimisel on kasutatud kvantitatiivset lähenemisviisi. Kvantitatiivset tööd iseloomustab suur valim (Õunapuu 2014), ning kvantitatiivses uurimistöös kasutatavad andmekogumismeetodid võimaldavad koguda andmeid, mis iseloomustavad uuritava füüsilisi omadusi, koefitsiendid, esinemissagedused, järjestus, jaotumus jne (Tagavälja 2019). Andmekogumismeetodiks oli ankeetküsitlus. Küsitluse eeliseks on see, et nende abil saab koguda suurt kogust andmeid, samuti säästab küsitluse kasutamine uurija aega ja vaeva. Küsitlusel on ka teatavaid puuduseid, näiteks ei ole võimalik kontrollida vastajate ausust vastamisel, samuti on keeruline teada saada, kas vastaja on küsimusest aru saanud. Lisaks sellele võib tekkida olukord, kus küsimusele jäetakse vastamata ja tekib vastuste kadu (Hirsjärvi jt 2007:182). Uurimistöö andmete kogumiseks ongi koostatud küsimustik, et sellele võimalikult palju soovijaid vastata

saaks. Küsimustik on koostatud Google Drive keskkonnas kasutades *Google Forms* küsitlusplatvormi. Küsimustik koosnes 23-st küsimusest, see koosnes nii suletud kui ka avatud küsimustest. Suletud küsimuste puhul olid vastusevariandid vastajale ette antud, mille vahel ta valida sai. Suletud küsimustega saadakse informatsiooni etteantud vastusevariantide piires, kuid puudusena võib välja tuua, et midagi olulist võib jääda märkamata (Õunapuu 2014). Suletud küsimusele vastatud vastused on lihtsamini võrreldavad ja seeläbi on andmed selgemad ning neid on hiljem kergem töödelda ja analüüsida. Valikvastused teevad vastajale vastamise lihtsamaks, sest vastaja ei pea ise mõtlema, mida vastata (Foddy 1995:128). Suletud küsimusi oli 12, millest 3 olid dihhotoomsed e binaarsed, seda tüüpi küsimused pakuvad vastajale vastamiseks ainult kahe vastusevariandi seast nt (jah/ei) (Foddy 1995:143). Poolavatud küsimusi oli 2, mis tähendab, et vastusevariantide hulgas on ka „muu/other“, kus siis vastaja võis välja pakkuda ka oma variandi. See annab uurijale ka võimaluse kontrollida, kuivõrd täpselt on probleemivälja tajutud ning kas osati ette aimata võimalikke vastuseid (Õunapuu 2014). Likert skaala tüüpi küsimusi oli 5. Likerti skaala on sagedasti kasutatav liitskaala, mille peamiseks tunnuseks on keskpunkt „ei oska öelda“. Likert skaalaga mõõdetakse hoiakuid ja nende tugevust (Õunapuu 2014). Likert skaalaga uuriti vanemate hinnangut enda digipädevusele („Ei ole head“; „Pigem ei ole head“, „Ei oska hinnata“, „Pigem on head“, „Head“). Küsimustik sisaldas 9 avatud küsimust. Avatud küsimusel, ei anta vastuseid ette, vaid vastaja vastab ise oma sõnadega, mis annab ka ülevaate sellest, millised on vastaja tegelikud teadmised teema kohta ning selgub, milliseid tundeid antud teema uuritavas tekitab. Samuti aitab see tõlgendada vastuolulisi valikvastuseid (Foddy 1995:128). Avatud küsimuse eeliseks on see, et see annab võimaluse vastajale avaldada oma tegelikku arvamust, kuid avatud küsimuste analüüsimine on keerulisem ja aeganõudvam (Hirsjärvi jt 2007:188). Avatud küsimuste analüüsimiseks kasutati sisuanalüüsi, mida kasutatakse tekstide sisu ja/või kontekstiliste tähenduste uurimiseks. Sisuanalüüs võimaldab analüüsida ka varjatud tähendusi, st lugeda ridade vahelt (Kalmus jt 2015).

Suletud ja poolavatud küsimuste töötlemiseks on kasutatud kontentanalüüsi, kus autor kodeeris vastused sarnaste tunnuste alusel ühise nime alla, mis tähendab, et analüüsitakse ainult selgelt mõistetavat sisu. Kontentanalüüsi puuduseks on see, et see ei võimalda analüüsida varjatud tähendusi ning see ei pruugi olla maksimaalselt objektiivne, sest suure hulga tekstide läbitöötamisel võivad kodeerijad teha kodeerimisotsustusi kiirustades ja esmamuljele toetudes. (Kalmus 2015).

Saadud tulemusi võrreldi küsimuse siseselt kui ka erinevate küsimuste vahel ja võrreldi vastuste esinemissagedust. Esinemissagedused järjestati kahanevas järjekorras.

Küsimustik koosnes kahest blokist. Esimeses blokis (küsimused 1-9) pidid vastama kõik, kuid teine blokk (küsimused 10-23) olid neile, kes olid eelnevalt vastanud 3.ndale küsimusele jaatavalt. Vanematele, kes vastasid 3.ndale küsimusele eitavalt lõppes küsimustikule vastamine peale 9.ndat küsimust. Vanemate digipädevuse enesehindamise küsimustena kasutati DIGCOMP projektis väljatoodud digipädevuse valdkondi ja alapädevusi, mida seoti Poliitikauuringute Keskus Praxise digipädevuse valdkonna ja alapädevuste kirjeldustega, et küsimustik oleks võimalikult lihtsasti ja üheselt arusaadav.

2.3. Uurimistöö läbiviimine

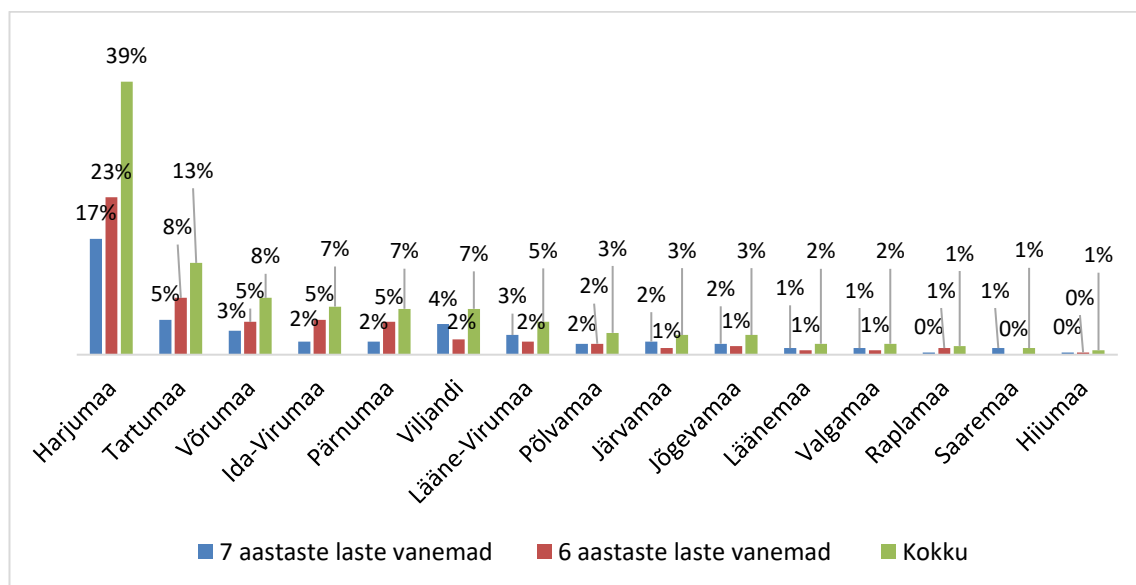
Enne küsitluse edastamist lasteasutustele, viidi läbi prooviküsitlus nelja inimesega. See aitas välja selgitada, kui arusaadavad on küsimused, milliseid muudatusi küsitluse sõnastus ja struktuur vajas ning aitas arvestada ka küsimustikule vastamise aega. Prooviküsitluse tagasisidet analüüsid selgus küsimustiku lihtsamaks ja mugavamaks kasutamiseks kahe bloki koostamine, mis andis digivahendeid mittelubavatele vanematele võimaluse küsitlus varem lõpetada ja edasistele digivahendeid puudutavatele küsimustele mitte vastata. Peale prooviküsitluse muutmist ja täiendamist sai küsitlus välja saadetud e-kirja teel 572 lasteaeda. Lasteaia kontaktid võeti www.eesti.ee lehelt. 2 lasteaeda vastas, et ei saanud küsimustikke edasi, tuues põhjuseks, et õpetajad on eriolukorra tõttu tökohustustest vabastatud ja pole kedagi, kes neid vanematele edasi saadaks ning ühel lasteaial polnud see aasta koolieelikuid. Andmete kogumise periood oli 10.04.2020-22.04.2020. Küsimustik oli avatud 13 päeva. Antud päevade arv sai valituks seetõttu, et küsitlus saadeti laiali reedesel päeval ja oli arvestatud tõenäosusega, et lasteasutuste juhid edastavad kirja rühmadesse/vanematele alates esmaspäevast. Küsimustikule vastas kokku 319 lapsevanemat. Küsimustikule vastamine oli anonüümne ja vabatahtlik. Andmeid töödeldi Microsoft Exceli programmi abil.

Uurimistöö tulemused on jagatud kolme alapeatükki. Kuna esimeses alapeatükis on küsimusi ka küsitluse teisest blokist, siis küsitlusele vastanute arv kõigub 319 ja 282 vastaja vahel. Küsimustikule vastajate koguarv on küsimuste analüüsimise juures välja toodud (n= vastajate koguarv).

2.4. Valim

Autor kasutas töö koostamiseks kõikset valimit. Kõikse valimi puhul räägitakse siis, kui uuritakse ja mõõdetakse populatsiooni kõiki objekte (Õunapuu 2014). Valimi moodustasid era- ja riiklikes lasteaedades käivate laste vanemad üle Eesti. Valimisse said valitud lasteaiad, kus on olemas aiarühmad 6 – 7aastaste lastega. Valimisse ei kaasatud lastehoide/lastesõimesid. Lasteaedade e-mailid koguti www.eesti.ee lehelt. Küsimustikule vastamine oli vabatahtlik ja anonüümne.

Küsitlusest võttis osa 319 vastajat. Esimeses ja teises küsimuses sooviti taustaandmetena teada, millisest maakonnast on vastaja pärit ja kui vana on tema laps (Joonis 1). Kõige rohkem vastajaid oli Harjumaa, kus oli kokku 125 vastajat, moodustades 39% kogu vastajate arvust. Harjumaale järgnes 13% Tartumaa ja seejärel 8% Võru maakond. Laste vanuste jaotus oli üpriski võrdne. 6 aastaste laste vanemaid oli 175 ja 7 aastaste laste vanemaid 144, moodustades vastavalt 55 % ja 45 % vastanutest.



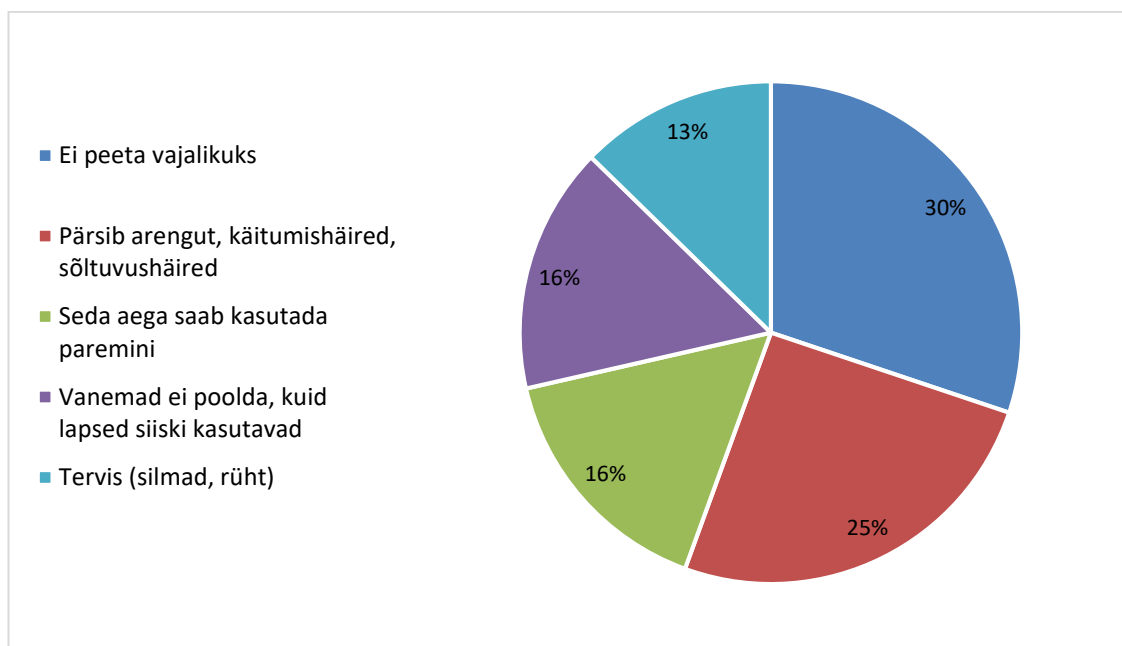
Joonis 2. Uuringus osalejate jaotuvus maakonniti

3. UURINGU TULEMUSED

3.1. Lapsevanemate teadlikkus oma lapse digivahendite kasutamise harjumustest

Kolmandas küsimuses soovis autor teada saada, kas laps kasutab digivahendeid (n=319). Tulemustest selgus, et digivahendeid kasutas ligi 88% vastajate lastest. Mitte kasutajaid oli peaaegu 12%. Need, kes valisid vastusevariandiks „Ei“, pidid vastama veel küsimustele 4 – 9 ja said seejärel küsimustikule vastamise lõpetada.

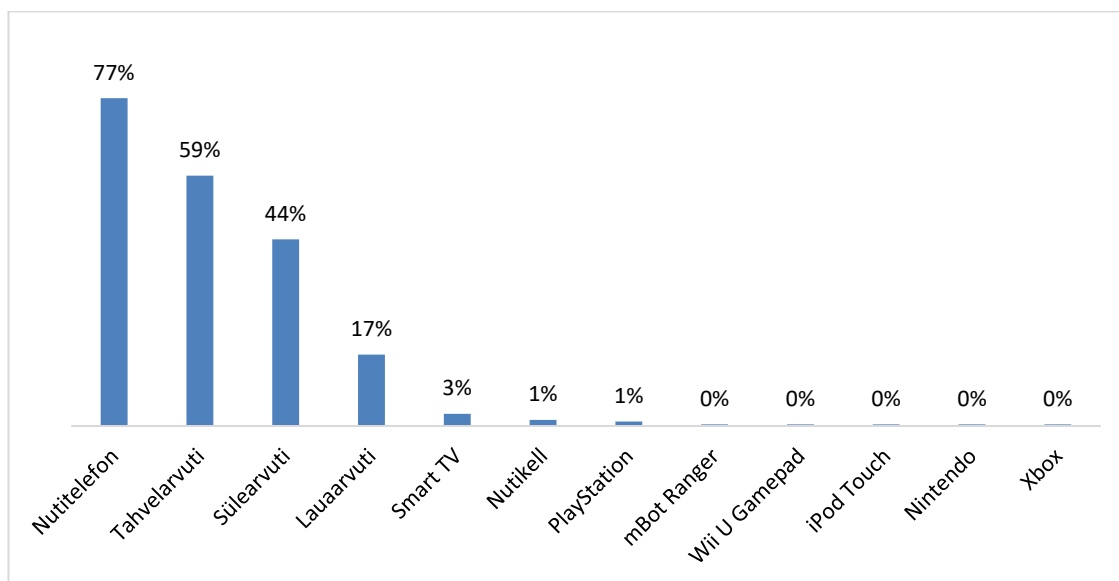
Järgmise küsimusega soovis autor teada, miks ei poolda vanemad digivahendite kasutamist. See küsimus oli mõeldud nendele, kes vastasid eelmisele küsimusele eitavalt, kuid antud küsimusele vastasid ka need vanemad, kes vastasid eelnevale küsimusele jaatavalt, sest sellele küsimusele oli vastajaid kokku 63. See küsimus näitab, et kuigi osad vanemad lubavad oma lastel digivahendeid kasutada, nad siiski ei poolda seda. Vanemate vastused võis kategoriseerida viieks ja sarnased vastused sai omavahel koondatud. Kõige levinumaks põhjuseks oli, et vanemad ei pea digivahendite kasutamist vajalikuks, seda arvas 30% mittepooledajatest. Lisaks 25% vanematest tõid välja, et digivahendite kasutamine pärsib laste arengut ning tekitab erinevaid käitumis- ja sõltuvushäireid. 13% küsitluses osalenud lapsevanematest väljendasid muret laste tervise (eelkõige rühi ja silmade) pärast. (Joonis 3).



Joonis 3. Digivahendite kasutamise mittepooledamise põhjendused

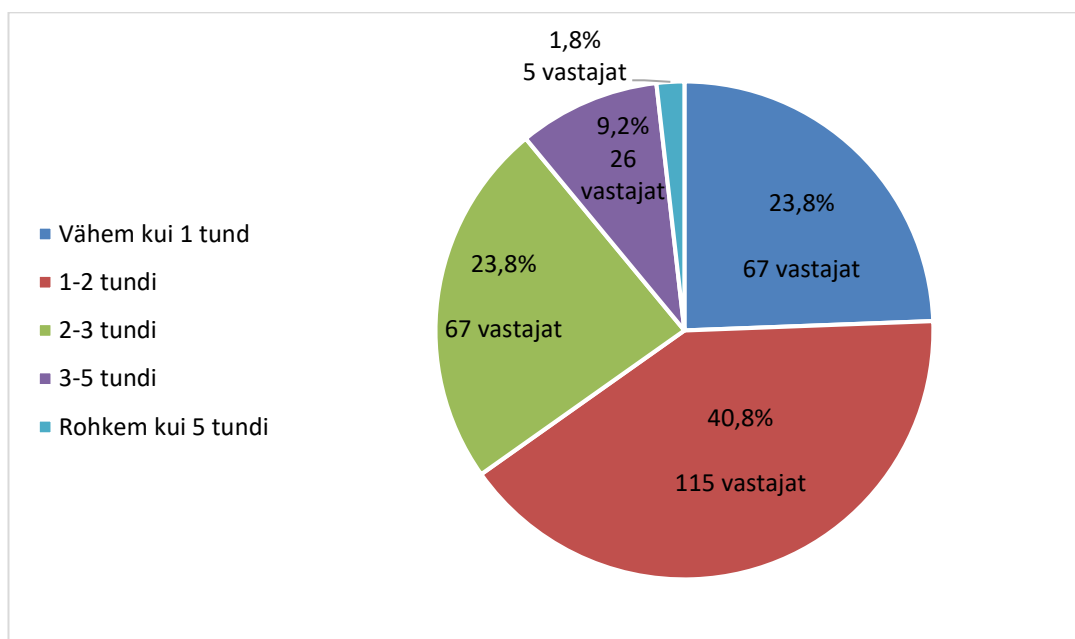
Vanematelt küsiti, milliseid digivahendeid laps kasutab. Küsimus oli poolavatud ning erinevate vastusevariantidega, kus vanemad said valida mitu seadet ning said lisada vastusesse asju, mida vastusevariantides polnud pakutud (n=282). Tulemustest lähtuvalt, on näha, et ligi 77% vastanute lastest kasutavad kõige rohkem nutitelefoni, sellele järgneb tahvelarvuti kasutamine 59% ja seejärel sülearvuti kasutamine peaaegu

44%. Üksikute vanemate poolt oli lisatud veel Smart TV, PlayStation, nutikell, Wii U Gamepad, iPod Touch, Nintendo, Xbox ja mBot Rangeri kasutamine. (Joonis 4)



Joonis 4. Laste poolt kasutatavad digivahendid vanemate hinnangul

Vanematelt uuriti, mitu tundi veedavad nende lapsed digiseadmes päeva jooksul kokku (n=282). Küsimus oli valikvastustega. Jooniselt 5 on näha, et kõige enam kasutavad lapsed digiseadet päeva jooksul kokku 1-2 tundi. Digivahendit kasutasid päeva jooksul kokku rohkem kui 5 tundi viie lapsevanema lapsed. Kolm nendest lastest on 7 aastased ja kaks 6 aastased.



Joonis 5. Laste digiseadmete kasutamise aeg

Autor soovis, et vanemad tooksid välja, millistel eesmärkidel kasutab laps digivahendit/digivahendeid ja seejärel paluti vanematel välja tuua 3 peamist rakendust ja/või mängu, mida lapsed kõige rohkem kasutavad (n=282). Sellele küsimusele vastasid vanemad erinevalt, oli neid kellel oli märgitud kõigest üks mäng/rakendus ja oli neid kellel oli kirjas kolm.

Kõige rohkem (75%) kasutavad lapsed digivahendeid meelelahutuslikke mängude mängimiseks, sellele järgneb multifilmide vaatamine digiseadmetest 69% ja seejärel 65% eakohaste hariduslikke mängude mängimiseks. Kõige külastatavam keskkond on 6 – 7aastastel lastel Youtube. Youtube keskkonda kasutavad regulaarselt umbes 61% vastanute lapsed. Sellele järgnevad mängud Minecraft 13% ja Roblox ligi 12% mängijaskonnaga. Omavaheliseks suhtluseks eelistavad lapsed kõige enam Messengeri keskkonda ligikaudu 7%, sellele järgneb Skype 3,5%, Viber ja FaceTime mõlemad 3% ja WhatsApp peaaegu 3%. Kõige rohkem kasutatakse harivate ülesannete lahendamiseks kooliksvalmis.ee veebikeskkonda, seda eelistasid ligikaudu 8% vastajate lastest. Kooliksvalmis veebikeskkonna suurem kasutatavus oli seotud üle-eestilise eriolukorraga riigis, mis andis võimaluse kasutada sealset veebikeskkonda kuni 20.nda aprillini tasuta.

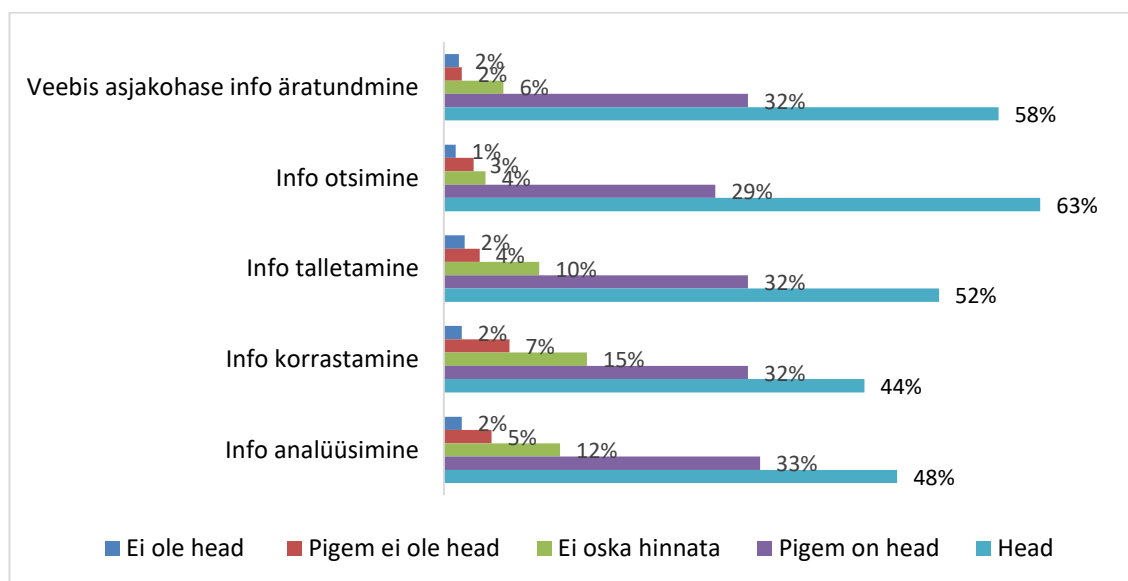
3.2. Lapsevanemate hinnang enda digipädevustele

Küsimused 6 – 10 keskendusid vanemate enda teemakohastele teadmistele (n=319). Vastanutel paluti anda enda poolne hinnang Likerti skaalal digipädevustele info, kommunikatsiooni, sisuloome, ohutuse ja probleemilahenduse valdkonnas.

Info pädevusvaldkonnas (Joonis 6), mille hulka kuuluvad lisaks info korrastamisele ja talletamisele ka info kriitiline hindamine ning infootsingud erinevatest keskkondadest ja allikatest hindavad ligi 85% vastanutest ennast „pigem headeks“ või „headeks“. Vanematest 32% hindasid enda oskuseid ja teadmiseid veebis info äratundmisega „pigem heaks“ ja „heaks“ hindas ennast ligi 60% vastanutest. Info otsimises hindavad vanemad oma oskuseid „headeks“ lausa 62% vastajatest.

Nii info talletamises kui ka korrastamises peavad 32% vanematest oma oskuseid „pigem headeks“. Info talletamise alal usuvad 52% vanematest, et nende oskused on „head“,

kuid info korrastamises on see protsent vastavalt vaid 44%. Info analüüsimises pidasid 33% vanematest oma teadmiseid ja oskuseid „pigem headeks“ ja „headeks“ paeagu 48% vastanutest.



Joonis 6. Vanemate info pädevus

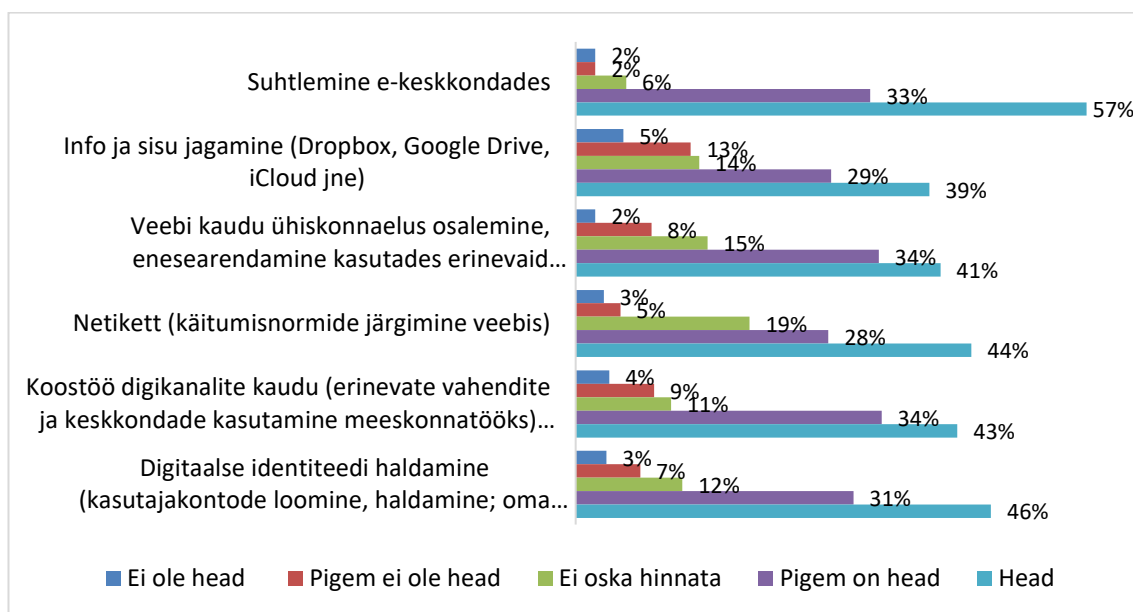
Kommunikatsiooni (joonis 7) valdkonnas tunnevad vanemad ennast üsna enesekindlalt suhtlemises erinevates e-keskkondades, veebi kaudu ühiskonnaelus osalemises, e-teenuste kasutamises ja enesearendamises ning digikeskkonnas koostöö tegemist.

Erinevate digivahendite ja rakenduste kaudu suhtlemise oskust hindasid 57% vanematest „heaks“ ja ligi 33% vastajatest usuvad, et nende oskused on „pigem head“. Digitaalse info ja sisu jagamist pidasid „heaks“ ligi 40% vastanutest. „Pigem heaks“ hindas 28% küsitlusele vastanutest ja vaid 5% vanematest arvasid, et info ja sisu jagamise oskus ei ole neil hea. Ühiskonnaelus osalemist hindasid „ei ole hea“ vastusega kõigest 2% vanematest, ning 40% küsitlusele vastanud vanematest arvasid, et veebi kaudu ühiskonnaelus osalemise, e-teenuste kasutamise ja enesearendus oskus on neil „hea“.

Ühiskonnas tunnustatud suhtlusvormide tava ehk netiketi valdkonnas tunnevad vanemad end samuti üsna enesekindlalt. Üksnes 3% vastajatest hindasid oma oskuseid ja teadmiseid netiketi valdkonnas vastusega „ei ole head“ ja 44% vanematest arvasid, et nende teadmised ja oskused on „head“.

Koostöö oskust erinevate digikanalite kaudu leidis ligi 77% küsitlusele vastanutest, et nende oskused on kas „head“ või „pigem on head“ ja ligi 4% arvasid, et nende oskused

„ei ole head“. Digitaalse identiteedi haldamise oskust hindasid 46% lapsevanematest „heaks“, ja vaid 3% protsenti vanematest hindasid oma oskust vastusevariandiga „ei ole head“.

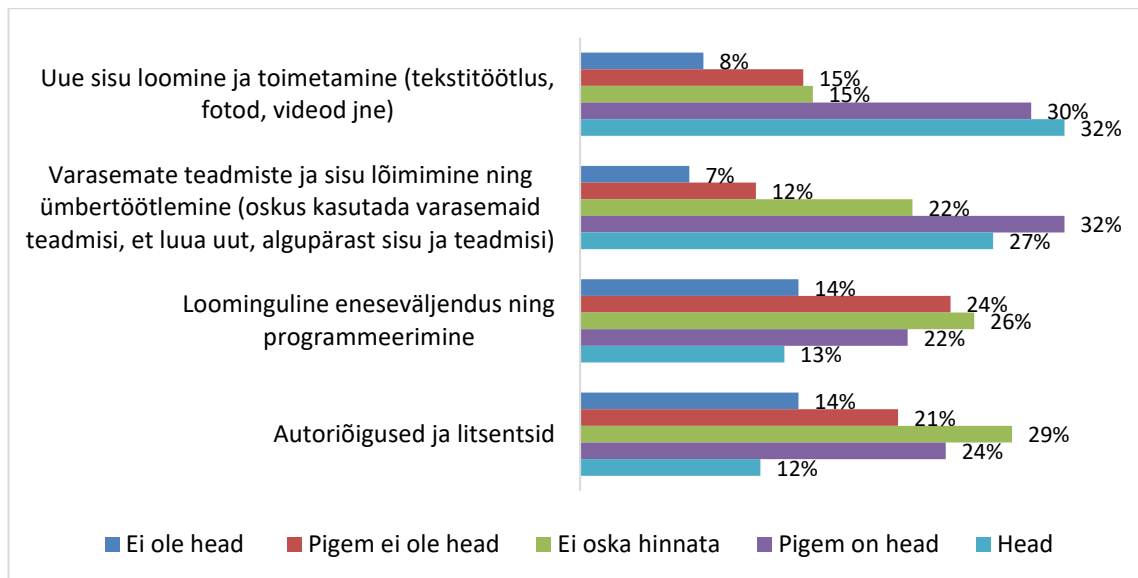


Joonis 7. Vanemate kommunikatsioonipädevus

Sisulooime (joonis 8) valdkonnas jagunesid vastanute arvud tunduvalt erinevalt kui kahes eelmises valdkonnas. See võib näidata seda, et vanemate teadmised ja oskused selles vallas on pigem pinnapealsed. Kasutades oma oskuseid uue sisu loomiseks ja selle toimetamiseks hindasid 8% vanematest ennast vastusevariandiga „ei ole head“ ja 32% vanematest leidsid, et nende oskused on „head“.

Varasemate teadmiste ja sisu omavahelist lõimimise ja ümbertöötlemise oskust pidasid 319-st vanemast 23 „ei ole head“, veidi paremaks hindas end ligi 12% vastanutest. Küsitlusele vastanud vanematest peaaegu 60% hindasid oma oskuseid ja teadmiseid „pigem on head“ ja „head“. Loomingulist eneseväljendusoskust, mis sisaldab endas nii programmeerimist, joonestamist, erinevate muustrite, graafika, kui ka fotode, videote, helisalvestiste ja animatsioonide loomist pidasid heaks kõigest 13% vanematest, mis on 1% võrra vähem kui need, kes vastasid, et nende teadmised ja oskused loomingulises eneseväljenduses ei ole head.

Autoriõiguste ja litsentside valdkonnas on vanemate teadmised puudulikud, sest vaid ligi 36% vastajatest hindasid oma teadmisi ja/või oskuseid vastustega „pigem on head“ ja „head“, vastavalt siis 77 ja 38 vastajat.

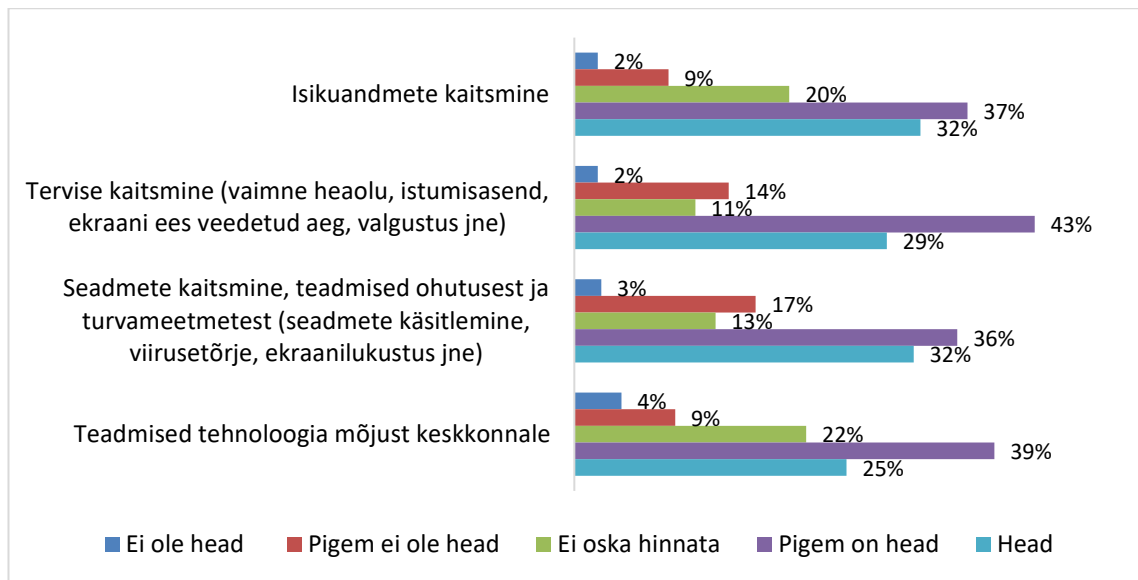


Joonis 8. Vanemate sisuloomepädevus

Ohutuse (joonis 9) valdkonnas ehk turvalisus digikeskkonnas olid ülekaalus „pigem on head“ vastused. Isikuandmete kaitsmises hindasid kõigest 2% vastanutest oma turvalisuse pädevusvaldkonna tundmist „ei ole head“ vastusega. Ligi 37% vanematest usuvad, et nende teadmised on „pigem head“, mis on 5% võrra rohkem nendest, kes hindasid oma teadmiseid „heaks“. Peaaegu 9% vanematest arvasid, et oskused ja teadmised „ei ole pigem head“. Tervise kaitsmisega seotud teadmiseid (nt sõltuvus, liigese ja rühi probleemid, nägemise halvenemine) hindasid „ei ole heaks“ üksnes 2% vanematest.

Ligi 32% vanematest leidsid, et nende teadmised ja oskused digiseadmete kaitsmisel on „head“, mis on 3% võrra rohkem nendest vahematest, kes pidasid oma tervisega seotud teadmiseid „heaks“

Tehnoloogia mõjudest keskkonnale (loodus-, majandus-, kultuurikeskkond jne) on vanemad pigem teadlikud, sest peaaegu 65% kõigist vastanutest hindasid oma teadmiseid ja oskuseid „heaks“. Vaid 4% vastanutest leidsid, et nende teadmised tehnoloogia mõjudest keskkonnale on puudulikud.



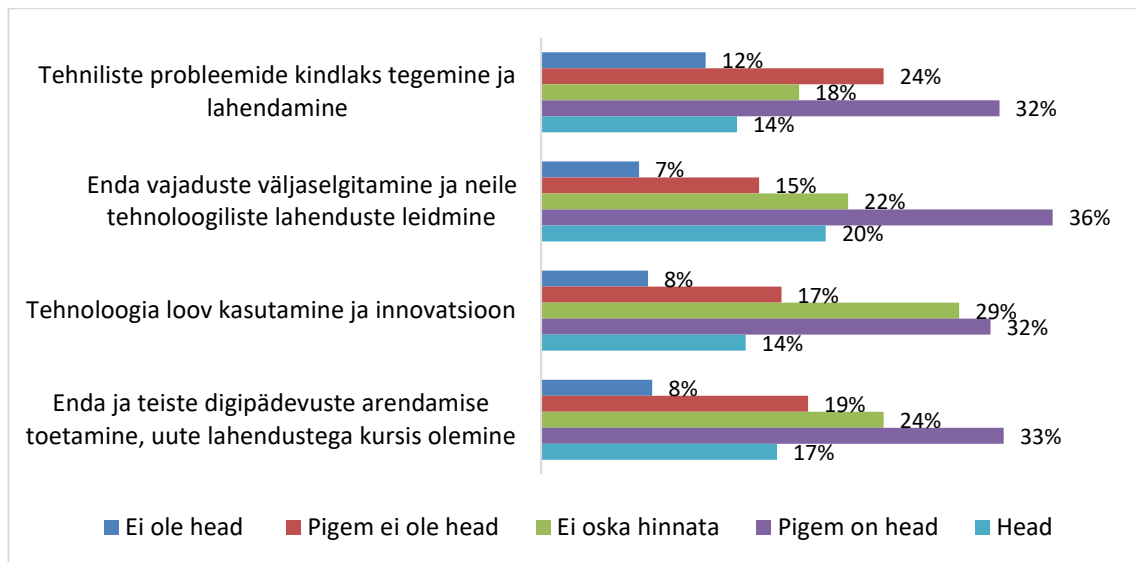
Joonis 9. Vanemate turvalisusepädevus

Loova IKT (info- ja kommunikatsioonitehnoloogia) kasutamine tehniliste probleemide lahendamiseks ehk probleemilahenduse pädevusvaldkonna (joonis 10) oskused ja teadmised on vanematel puudulikumat kui eelnevatel valdkondadel. Tehniliste probleemide kindlaks tegemist ja nende lahendamist veaotsingu abil hindasid „heaks“ või „pigem on head“ kõigist vastanutest kokku 46%. Ligi 36% vanematest hindas oma oskuseid ja teadmiseid tehniliste probleemide lahendamisel kas „ei ole head“ või „pigem ei ole head“, vastavalt siis 37 ja 77 vastajat

Enda vajaduste väljaselgitamine ja neile tehnoloogiliste lahenduste leidmine on 20% vanematest „heaks“ oskuseks. Lisaks hindasid 36% vastajatest oma oskused ja teadmised selles valdkonnas „pigem heaks“. Vastajatest 22% tõdesid, et nende oskused selles valdkonnas on puudulikud, väljendades seda vastusevariantidega „ei ole head“ ja „pigem ei ole head“.

Ligikaudu 32% vanematest hindasid oma oskuseid tehnoloogia loovaks kasutamiseks „pigem on head“ vastusega. Seevastu „heaks“ hindasid ennast 14% vastanutest ja „ei ole head“ vastusevarianti kasutas peaaegu 8% vanematest.

Enda ja teiste digipädevuste arendamise toetamine näiteks erinevate koolitustega ja uuemate lahendustega kursis olemine on ligi 17% lapsevanemale vägagi jõukohane. Peaaegu 33% vanematest arvasid, et nad on selles „pigem head“ ja umbes 8% vastanutest uskus, et tema oskused „ei ole head“.



Joonis 10. Vanemate probleemilahenduse pädevus

Need, vanemad kes vastasid 3.ndale küsimusele eitavalt järgnevale küsimustele enam vastama ei pidanud, seega järgmiste küsimuste koguvastajate arvuks jääb 282 vanemat.

3.3. Lapsevanemate teadlikkus oma lapse digipädevuste kujundamisel

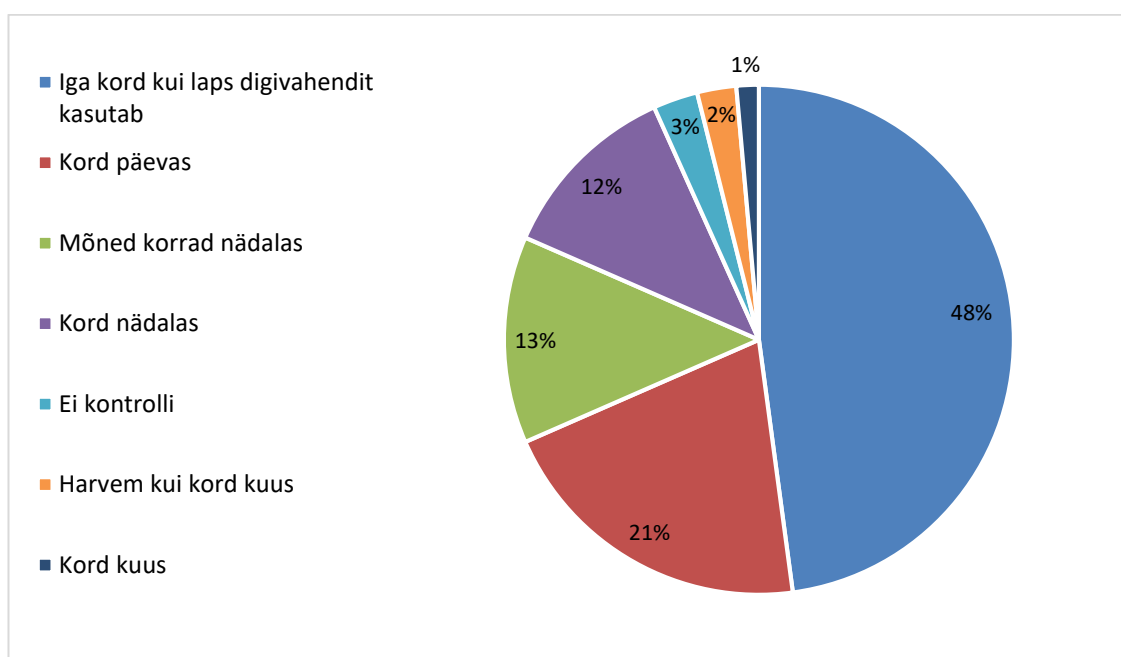
Vanematelt sooviti teada, kas neil on lapsega tehtud omavahelised kokkulepped digivahendi kasutamise kohta ja paluti nimetada 3 peamist kokkulepet/piirangut (n=282). Vanemate vastused olid taaskord erinevad, oli neid kellel oli toodud välja üks piirang või kokkulepe ja oli rohkemate variantidega.

Kokkulepped/piirangud seoses digivahendite kasutamisega on tehtud ligikaudu 80% vanematest. 5 kõige enamlevinumat reeglit on:

1. Ajaline piirang (51%);
2. 21% lapsevanematest tõid välja, et enne digivahendi kasutamist peavad lapsel olema kokkulepitud kohustused/ülesanded täidetud olema, sh tuba koristatud, eelnevalt õues käidud/aktiivselt liigutud, söödud, oma mänguasjadega mängitud;
3. Lasteaia ülesanded/õppimised peavad tehtud olema. Selle tõid välja 11% lapsevanemat, kes kirjutasid juurde, et see kokkulepe lisandus neil seoses eriolukorraga lasteaegade sulgemise tõttu;
4. 5% lapsevanematest pidasid oluliseks piirangut, et enne magamaminekut ei tohi vähemalt tund aega kasutada digivahendit;

5. 5% lapsevanemat olid ühel nõul, et kui vanem ütleb lapsele, et aeg on digivahend käest ära panna, siis laps peab selle ilma vastu vaidlemata ära panema.

Autor soovis teada saada, kui tihti kontrollib lapsevanem oma last digivahendite kasutamisel (n=282). Ligi 48% vanematest vastas, et kontrollivad last iga kord kui laps digivahendit kasutab, kuid peaaegu 3% lapsevanematest tunnistas, et nad ei kontrolli lapse tegevusi digiseadmes üldse. Lisaks sellele, soovis autor teada saada, kas vanemad arutavad lapsega digimaailmas nähtut (n=282) Uuringus osalenud vanematest 90%, vastasid, et nad arutavad lapsega digimaailmast nähtut, kuid 10% nendest ei pea vajalikuks lapsega digimaailmas nähtu arutamist. (Joonis 11).

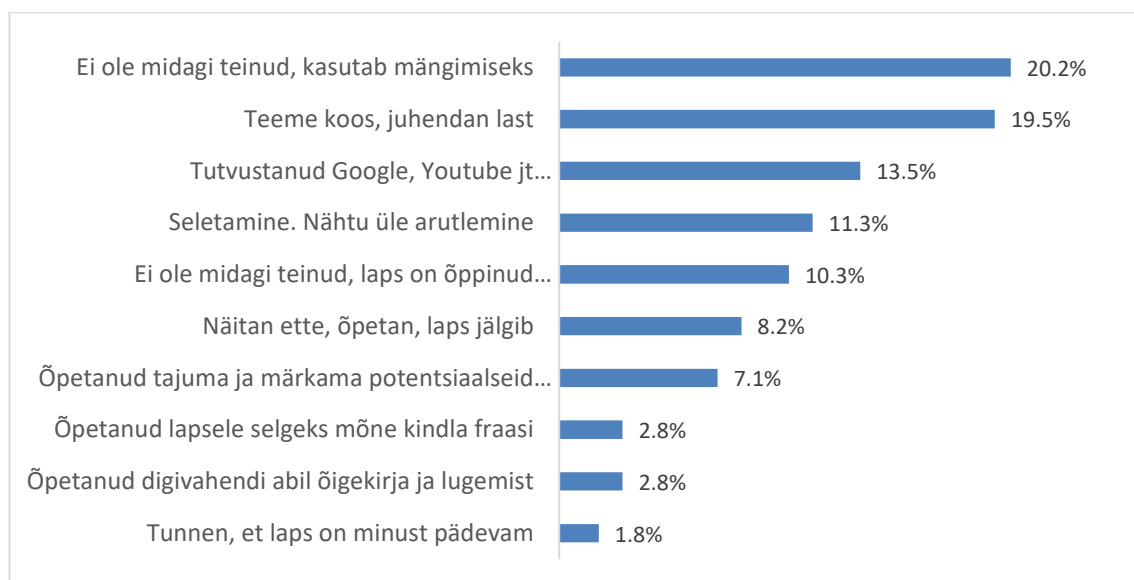


Joonis 11. Vanemate kontroll lapse digivahendite kasutamise harjumuse üle

Järgnevad viis küsimust keskendusid sellele, kuidas vanemad arendavad või aitavad kujundada laste digipädevusi eri valdkondades (n=282). Küsimused olid avatud ning vanem sai sinna kirjutada oma vastuse ning soovi korral tuua välja rohkem kui ühe põhjenduse/meetodi, seetõttu ei ole protsentide summa 100. Joonistes 12 – 16 on välja toodud 10 kõige rohkem vastuseid saanud põhjendused. Vastuste analüüsimiseks kodeeris autor vanemate vastused ühiste nimetajate alla ja vanemate digipädevustega seoste leidmiseks, kõrvutati neid vanemate digipädevuste keskmiste tulemustega. Seejärel otsis autor vastuste esinemissagedusi.

Vanematelt uuriti kuidas ja mida on nad teinud, et kujundada lapses info digipädevust. Enamus vanemaid on lastele digipädevuse arendamiseks kasutanud rohkem kui ühte meetet. Joonisel 10 on välja toodud 10 kõige rohkem vastuseid saanud põhjendused.

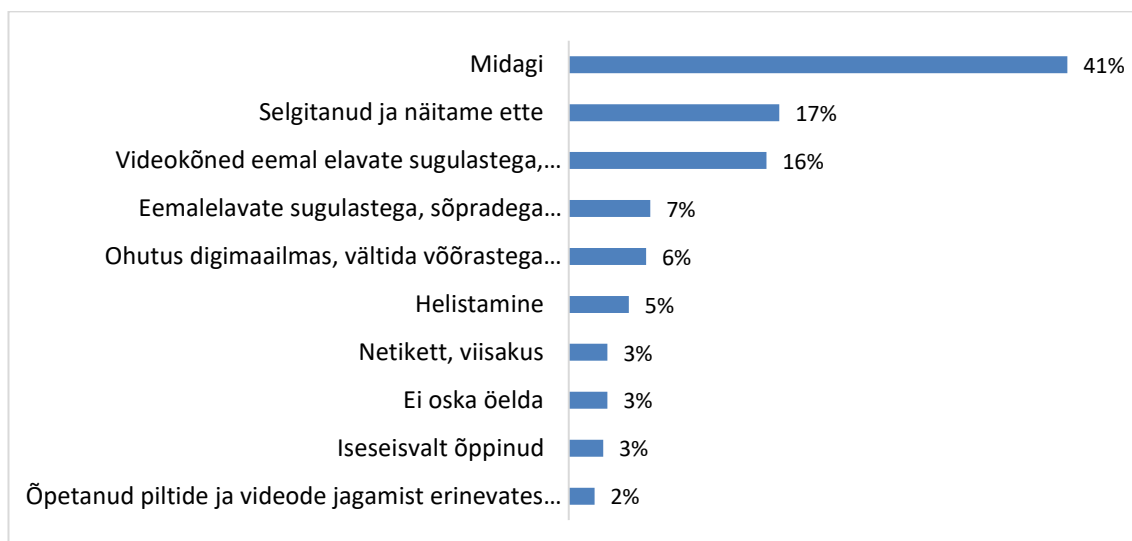
Neid vanemaid, kes ei ole midagi teinud info pädevuse kujundamiseks lapsel oli 20%. Mitte midagi tegemise põhjuseks on vanemad välja toonud, et laps ei kasuta veel nii palju interneti, et talle tuleks midagi õpetada ja on vanemaid, kes arvavad, et selle teema jaoks on lapsed veel liiga noored. Järgmisena on vanemad pidanud oluliseks lapsega koostegutsemist 19,5% ja erinevate otsingumootorite tutvustamist 13,5%. Üksikud vanemad tunnistasid, et laps oskab vanematest paremini digivahendeid kasutada, kuid konkreetsete tegevustena on välja toodud: Google, Youtube ja teiste keskkondade otsinumootorite tutvustamiselastele 13,5%; õpetanud lapsele selgeks mõne kindla fraasi/sõna 2,8%.



Joonis 12. Laste infopädevuse kujundamine

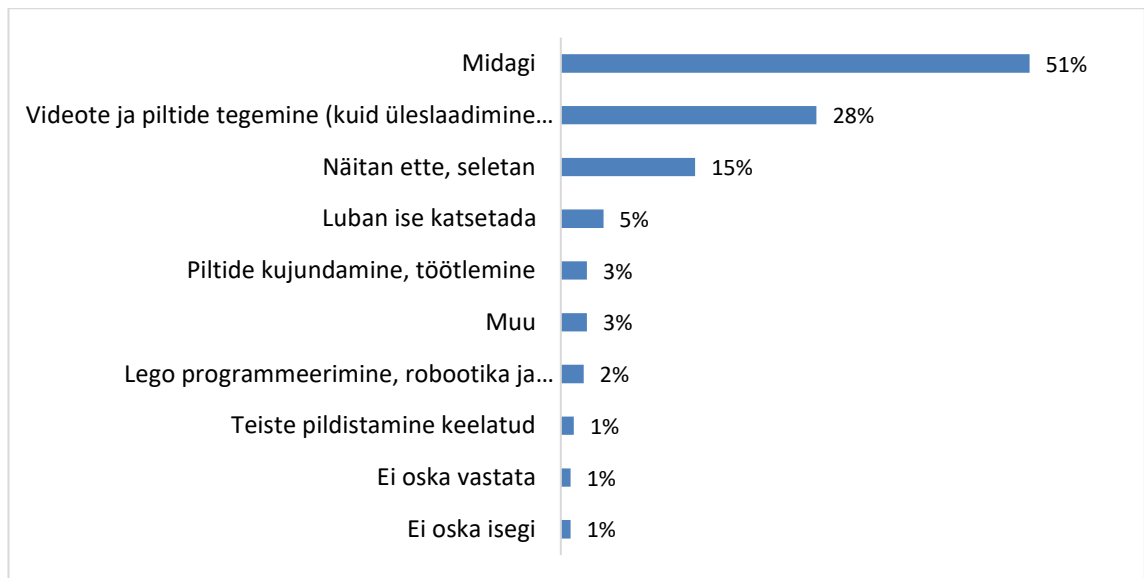
Vanematel paluti selgitada, kuidas ja mida on nad teinud selleks, et kujundada lastes kommunikatsiooni pädevust. Tulemustest selgub, et 41% vanematest on tunnistanud, et nad pole lastele kommunikatsiooni pädevuse arendamiseks midagi teinud. Taaskord tuuakse põhjenduseks, et laps on liiga noor ja ei pea selliseid asju veel teadma. Konkreetsete tegevustena on vanemad välja toonud: kaugemal elavate sugulaste ja sõpradega videokõnede tegemine 17% ja nendega sõnumite saatmine 16%, lootuses, et see arendab ka kirja- ja lugemisostkust, samuti on vanemad toonud välja laste iseseisva helistamise oskuse harjutamst 5% ning vanemad on välja toonud ka selle, et nad

selgitavad lapsele ohutut käitumist digimaailmas 6% ning viisakuse olulisust teistega suhtlemisel 3%.



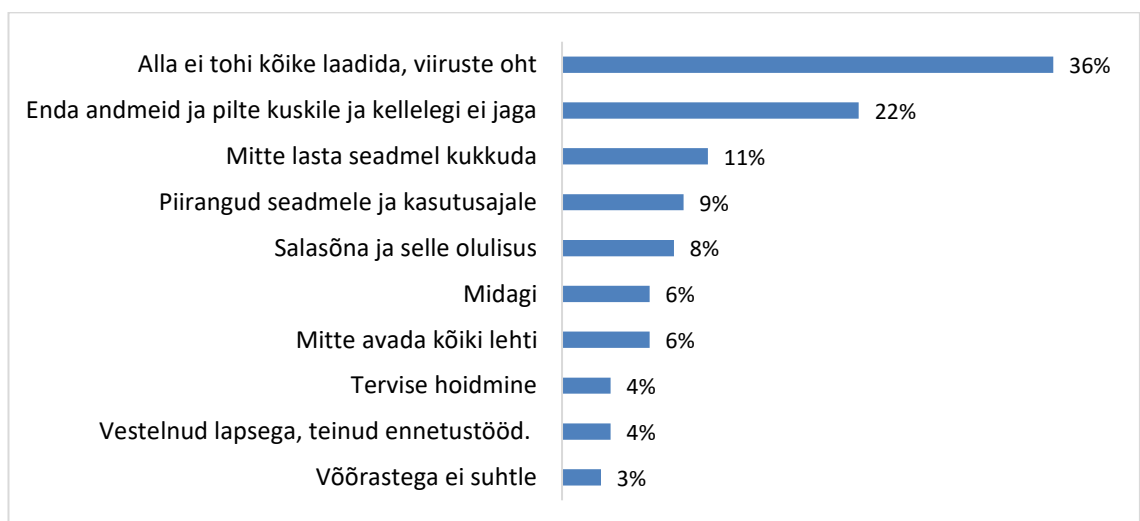
Joonis 13. Laste kommunikatsioonipädevuse kujundamine

Järgmisena keskenduti sellele, kuidas ja mida on vanemad teinud, et kujundada lapses sisuloome pädevust. Taaskord on joonisest näha, et suur hulk, 51% vanematest ei ole teinud midagi, et lastes kujundada sisuloome oskuseid. Põhjus võib peituda selles, et ka vanemad ise ei hinda enda oskuseid sisuloome pädevuses kõrgeks. Täpsete tegevustena on vanemad välja toonud: videote ja piltide tegemist lubasid 28% vanemat, kuid lastel oli piltide üleslaadimine ja teistele iseseisvalt edastamine keelatud, samuti on 3% vanematest õpetanud lastele piltide kujundamise ja töötlemise. 2% vanematest aitavad kujundada programmeerimisoskust, kasutades pragrammeerimiseks mõeldud Lego komplekti ning lubades lapsel osa võtta erinevatest robotika ringidest. 1% vanemaid on pidanud oluliseks lastele selgitada, miks ei tohiks teistest pilte teha. Ainult 1% vastanutest tunnistas, et nad ei pea ennast piisavalt pädevaks, et last õpetada.



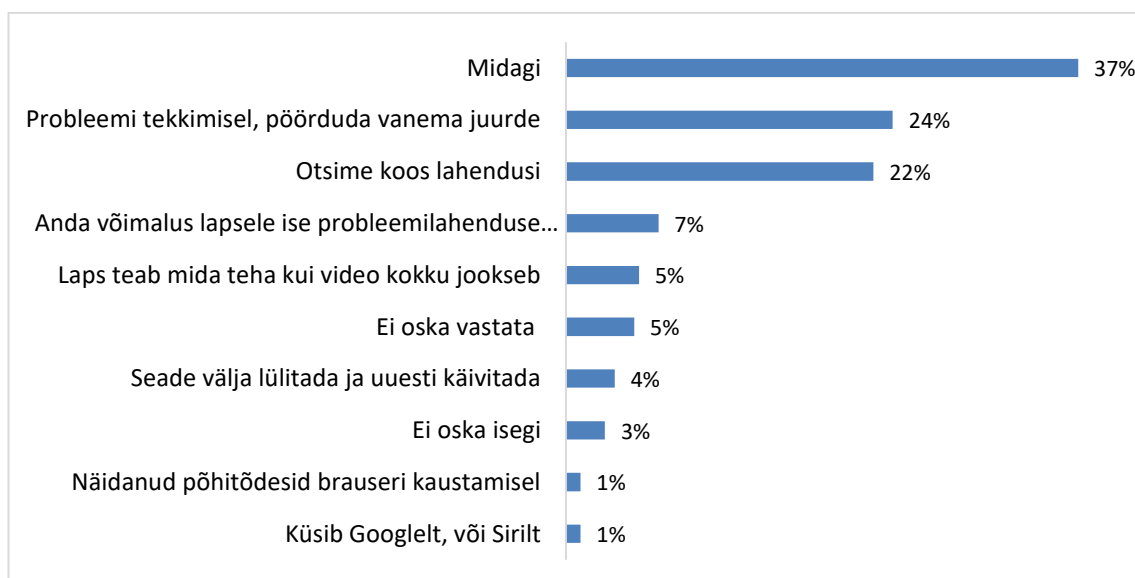
Joonis 14. Laste sisuloomepädevuse kujundamine

Järgmisena soovis autor teada, kuidas ja mida on vanemad teinud selleks, et arendada lastes ohutuse pädevust. Jooniselt 15 selgub, et kõige enam vanematest, 36%, teevad laste ohutuse ja turvalisuse nimel ennetustöid, rääkides ja vesteldes lapsega. Konkreetsete tegevustena töid lapsevanemad välja järgmist: soovitus mitte avada kõiki lehti 9%; piiranguid seadmele ja kasutusajale 8%; mitte jagada enda piltide ja andmeid 6%; tutvustanud salasõna eesmärki ja selle olulisust 6%; vältida võõrastega suhtlemist 4%; mitte alla laadida kõiki huvipakkuvaid asju 4%. Samuti on 11% vanematest välja toonud, et lastega on vesteldud tervise hoidmisest ja selle tähtsusest. 22% vanematest märkis aga seda, et nad ei tee selleks midagi.



Joonis 15. Laste turvalisuse pädevuse kujundamine

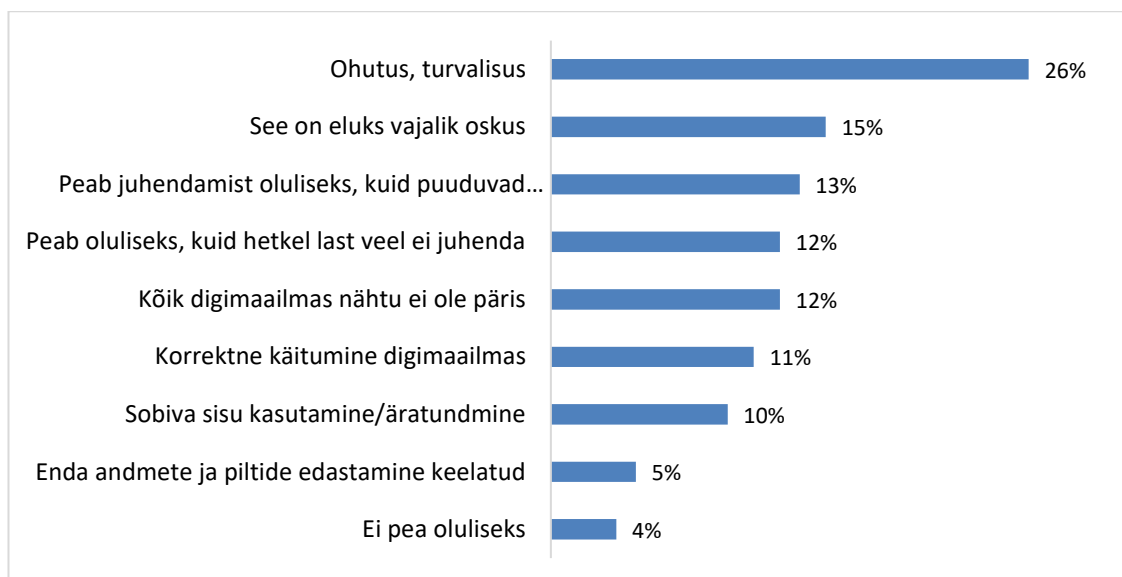
Autor palus vanematel selgitada, kuidas ja mida on nad teinud selleks, et arendada lapses probleemilahenduse pädevusi. Vanematest 37% tunnevad taaskord, et laps on liiga noor, et selliseid asju teada, kuid 24%-le vanematest on oluline, et laps pöörduks probleemide tekkimisel kohe vanema poole, et vältida edasiste probleemide süvenemist, kuid 7% vanematest leiab, et lapsele tuleks anda võimalus ise katsetada ja proovida, sest peavad praktikat parimaks õppimisvõimaluseks. Vastanutest 22% leiavad, et probleemide lahendamisesse tuleks kaasata ka laps ja koos leida probleemidele lahendused. 5% vanematest on märkinud, et on lapsele selgeks õpetanud, mida teha kui video kokku jookseb ja 1% vanematest on tutvustanud brauseri kasutamise põhitõdesid. Tehniliste probleemide lahendamisel tunnistavad 3% vastanutest, et nende oskused ja teadmised on puudulikud. Konkreetsete tegevustena on vanemad välja toonud ka seadme taaskäivitamise, mida on oma lapsele õpetanud 4% vastanutest.



Joonis 16. Laste probleemilahenduse pädevuse kujundamine

Viimaseks soovis autor vanematelt teada saada, miks peavad vanemad oluliseks lapse juhendamist digimaailmas (n=282). Vanemad said tuua põhjenduseks rohkem kui ühe asja ja need sai omakorda kategoriseeritud 9 alagruppi. Jooniselt 17 selgub, et 26% vastanutele valmistab kõige rohkem muret laste ohutus ja turvaline käitumine nii digiseadmes kui ka digiseadmega, 15% vanematest arvab, et digivahendite kasutamine on eluks vajalik oskus ning 12% vanematest arvavad, et laste juhendamine digimaailmas on oluline, mõistmaks, et kõik digimaailmas nähtu ei ole päris. Laste juhendamine sobiva sisu äratundmisel ja kasutamisel on tähtis 10%-le vanematest ja 11% vanematest peab oluliseks lastele tutvustada korrektset ja viisakat käitumist digivahendite kasutamisel ning 5% vanematest on kindlad, et laste juhendamine on oluline selleks, et nad teaksid, et enda andmete ja piltide edastamine teistele on

keelatud. 12% vanematest kinnitavad, et laste juhendamine digimaailmas on tähtis ja vajalik, kuid ei tee seda, sest arvavad, et lapsed on selleks veel liiga noored, kuid 13% vastanutest tunnistasid, et peavad laste juhendamist digimaailmas oluliseks, kuid neil puuduvad piisavad teadmised ja oskused seda teha, sest nad ei tunne ennastki digimaailmas piisavalt oskuslikult, et teisi juhendada ning 4% vastanutest ei pidanud laste juhendamist oluliseks.



Joonis 17. Vanemate põhjendused laste juhendamiseks digimaailmas

3.4. Arutelu

Küsitluse käigus selgus, et suurem osa 6 – 7aastastest lastest kasutavad vanemate hinnangul digivahendeid, ainult kümnendik vanematest märkis, et nende lapsed ei kasuta digivahendeid. Vanematel, kes märkisid, et nende lapsed ei kasuta digivahendeid, oli palutud selgitada, miks nad ei poolda 6 – 7-aastaste laste poolt digivahendite kasutamist. Sellele küsimusele vastasid aga ka paljud nendest vanematest, kes olid märkinud, et nende lapsed kasutavad digivahendeid. See näitab, et kuigi osad vanemad lubavad oma lastel digivahendeid kasutada, nad siiski ei poolda seda. Üle poolte uuringus osalenute lastest kasutavad rohkem kui ühte digiseadet ja ligi veerand vastanute lastest kasutavad rohkem kui kahte digivahendit. Kõige rohkem kasutavad lapsed digivahendeid meelelahutuslikke mängude mängimiseks. Populaarseimaks internetikeskkonnaks mõlemas vanusegrupis on Youtube. Lapsed kasutavad Youtube keskkonda nii multifilmide vaatamiseks, laulude kuulamiseks, tantsuvideote ja meisterdamisvideote vaatamiseks ning erinevate hobidega seotud videote vaatamiseks.

Vanemad peavad oluliseks hariva ja turvalise sisuga Lasteekraani ja eriolukorra ajal populaarsust kogunud kooliksvalmis.ee internetikeskkonda. Enamasti vanavanemate ja sõpradega suhtlemiseks lubavad lapsevanemad lastel kasutada Messengeri või Skype rakendust.

Kokkuvõtvalt võib öelda, et lapsevanemad suhtuvad laste digivahendite kasutamisse positiivselt. Vanemate soosiv hoiak laste digivahendite kasutamisse selgus ka Elyna Nevski poolt 2014. aastal läbi viidud uuringu tulemustest. Nevski uuris 0 – 3aastaste laste vanemaid ja pooled uuringus osalenud lapsevanemad leidsid, et nutiseadmed on hea võimalus nende lastele uusi oskusi ja teadmisi, väga olulisena nimetati ka nutiseadmeid kui lapsele meelelahutuse pakkujat. (viidatud Siibak 2017)

Teise uurimisküsimusega otsis autor vastust küsimusele, kuidas hindavad vanemad enda digipädevusi igapäevaselt. Vanemate harjumused digiseadmete kasutamises on lastele suureks eeskujuks, seega tasub vaadata vanemate hinnanguid enda digipädevustele.

Uurimistulemustest on näha, et info pädevuses hindavad enamus vanemaid enda oskuseid ja teadmiseid heaks. Mis näitab, et vanemad tunnevad ennast üsna enesekindlalt nii asjakohase info äratundmises, otsingumootorite kasutamisest, samuti leitud info talletamises, salvestamises ja analüüsimises. Seda toetab võrgustiku Eu Kids Online raames läbiviidud uuring, kus uuriti lisaks laste internatikasutamise harjumustele ka vanemate internetiharjumusi selgub, et suurem osa uuringus osalenutest kasutavad interneti iga päev ja vanemad hindavad oma oskuseid internetitarbimisel heaks (Sukk, Soo 2018).

Kommunikatsiooni pädevuse valdkonnas on vanemate hinnang enda oskustele hea. Nad tunnevad ennast mugavalt erinevate interneti keskkondade ja rakenduste kasutamiseks suhtlemisel. Vanemad oskavad kasutada erinevaid veebikeskkondi, et jagada digitaalset materjali. Rine Pent'i uurimistöös läbi viidud uuring tõestab, et vanemad kasutavad digivahendeid, eelkõige nutitelefoni teistega suhtlemiseks. (Pent 2016)

Sisuloome pädevuses ei tunne vanemad ennast nii oskuslikult kui kahe eelneva pädevusvaldkonna puhul. Uue sisu loomises ja olemasoleva sisu muutmises hindavad vanemad oma oskuseid heaks kolmandik vastanutest. Eu Kids Online uuringutulemusest selgub, et kõigist olemasolevatest vastusevariantidest peavad vanemad oma teadmisi ja oskuseid kõige halvemaks just olemasoleva sisu muutmisel ja toimetamisel (Sukk, Soo 2018). Tulemustest on näha, et vanemad, kes oma oskuseid sisuloome valdkonnas puudulikuks hindavad, lubavad oma lastel ise katsetada. See

tähendab, et kui vanemad ise ei ole piisavalt pädevad, et lapsi juhendada, lubavad nad lastel digiseadmeid iseseisvalt katsetada.

Läbiviidud küsitluse tulemustest selgub, et ohutuse valdkonnas hindavad üle poolte vastanutest oma oskuseid ja teadmisi kõrgelt. Vanemad teavad kuidas kaitsta oma seadmeid viiruste ja pahavara eest, samuti on nad teadlikud tugevate salasõnade olulisusest. Vanemad usuvad, et nad on teadlikud ka keskkonnoahtudest näiteks ostavad uue digiseadme siis, kui eelmine on kasutuskõlbmatu. Eu Kids Online poolt läbiviidud uuringus on selgelt välja toodud, et suurem osa uuringus osalenutest teavad, kuidas hoolitseda enda veebiturvalisuse eest (Sukk, Soo 2018).

Uuringu tulemustest selgub, et probleemilahenduse valdkond on vanematele kõige nõrgem, kõigest neljandik vastanutest hindas ennast tehniliste probleemide kindlakstegemisel ja tehnoloogia looval kasutamisel heaks. Haridus ja Teadusministeeriumi poolt läbiviidud PIAAC uuringus selgub, et Eesti täiskasvanud on arvuti kasutamises ebakindlad ja lahenduste leidmine tehnoloogiarikas keskkonnas on problemaatiline ning võrreldes teiste riikidega, on Eesti tulemused ühed kehvemad (Haridus- ja Teadusministeerium 2015).

Kokkuvõtlikult võib öelda, et vanemad hindavad oma oskuseid ja teadmisi heaks neljas pädevusvaldkonnas, kõige kehvemad on vanemate oskused sisuloome valdkonnas ning seda toetab ka Eu Kids Online poolt läbiviidud uuring, mis uuris Eesti laste internetikasutust.

Kolmandas uurimisküsimuses on autor soovinud teada saada, millised on vanemate kokkulepped lapsega digivahendite kasutamisel.

Kõige rohkem kasutavad uuringutulemuste põhjal vanemad lapse digiseadmes olemise piiranguks/kokkuleppeks aega. Üksikud vanemad tunnistasid, et neil ei ole digiseadme kasutamiseks piiranguid ega ka kokkuleppeid ning nad ei tunne ka vajadust kontrollida oma lapse tegemisi digiseadmes. Nii 6 kui ka 7 aastased lapsed veedavad keskmiselt 1 – 2 tundi päevas digiseadmes. Uuringu tulemustest selgub, et mida tihedamini kontrollivad vanemad laste tegemisi digiseadmes, seda rohkem on neil omavahelisi piiranguid ja kokkuleppeid. Piiranguid peavad vanemad oluliseks, et takistada lastel liiga kaua digiseadmes istumist, mis võib kujuneda sõltuvuseks. Vanemad on välja toonud ka selle, et lisaks ajalisele piirangule on neile oluline ka see, et laps ajalisest piirangust kinni peaks ning kui vanemad annavad lapsele märku, et digivahendi kasutamise aeg hakkab läbi saama, siis laps paneb seadme käest. Nii Eu Kids Online

uurimistulemustes kui ka Kertu-Kätlin Käis oma bakalaureusetöö ja Rine Pent on oma uurimistöö tulemustes leidnud, et piirangute all peavad vanemad silmas eelkõige ajalist piirangut ja et teised kokkulepitud kohustused (toa koristamine) oleksid täidetud (Käis 2011; Sukk, Soo 2018; Pent 2016).

Talviste (2019:40) on välja toonud, et laps peaks vähemalt tund aega päevas aktiivselt liikuma, on samal arvamusel ka vanemad, kes peavad oluliseks lastega tehtud kokkuleppeid, et lapsed peaksid digivahendite kasutamisel regulaarseid pause ja liiguksid aktiivselt, eelistatult õues ning ka trennis käimine on vägagi tervitatav. Lisaks aktiivsele liikumisele vajab laps arenguks ka piisavalt und, sest liigne ekraani ees olemine mõjutab nii õpivõimet, mälu arengut kui ka keskendumist (Talviste 2019:42, Mustafaoğlu, Zirek, *et.al.* 2018). Ka uuringust selgus, et lastega digivahendite kasutamise osas tehtud kokkulepped hõlmavad nende mittekasutamist vähemalt tund aega enne magama minekut. Mõned vanemad peavad oluliseks digiseadmetest loobumise juba kella 18.00-st, et laps saaks rahulikult oma mänguasjadega mängida. Tulemustest selgub, et lapsevanemad eelistavad, kui lapsed kasutavad digiseadmeid tuttavates rakendustes, mängudes ja keskkondades ning probleemide tekkimisel pöörduksid abi saamiseks vanemate poole.

Viimases uurimisküsimuses soovis autor teada saada, mida on vanemad teinud selleks, et kujundada lapses digipädevusi. Ennast kõrgemalt hinnanud vanemad pakuvad lastele rohkem võimalusi pädevuste kujundamiseks, näiteks sisuloome pädevuse kujundamiseks pakuvad vanemad lastele robotikavahenditega tutvumist, nii robotite kui ka kursuste näol. Vanemad suunavad lapsi lisaks pildistamisele ja filmimisele ka neid töötlema ja kaunistama. Vanemad räägivad lastega ohtudest ning reeglitest, tuues välja, et pilte ja videosid kuhugi ülesse laadida ei tohi, samuti ei tohi teha teistest küsimata pilte. Vanemad, kes on sisuloome valdkonnas pädevamad peavad oluliseks koos lapsega digiseadmetes olemist ning nendes pakutava katsetamist.

Vanemad, kes hindavad oma digipädevusi kõrgemalt rakendavad aktiivset juhendamist, mis tähendab, et nad on lapsega digiseadmes koos ja arutlevad nähtu üle (Nevski 2019). Uurimistulemustest väljendub tõsiasi, et teadlikumad vanemad oskavad lapsi edukamalt juhendada digivahendite kasutamisel kui need, kes oma pädevusi nii kõrgelt ei hinnanud, näiteks õpetavad lapsele selgeks mõned kindlad märksõnad, pealkirjad, mida laps saab otsingusse trükkida. Vanemad kasutavad digiseadmeid ka laste kirjutamise ja lugemisoskuse arendamiseks, kirjutades lapsele sõna paberile ette ja laps peab selle ümber trükkima. Lisaks sellele peavad vanemad oluliseks lastega rääkida ohtudest, mis

digimaailmas varitseda võivad, kuid eelistavad lastele pakkuda juba varasemast tuttavaid keskkondi ja rakendusi.

Kommunikatsiooni valdkonnas pakuvad vanemad lastele rohkelt võimalusi kommunikatsiooni pädevuse kujundamiseks, näiteks helistamine, videokõnede kasutamine, kirjutamine, kontode loomine, et pääseda ligi erinevatele keskkondadele, piltide ja videote jagamist erinevates suhtluskeskkondades. Vanemad peavad oluliseks ka rääkida lapsega ohtudest, võõrastega suhtlemisest, enda piltide ja info avaldamisest, lisaks sellele peavad vanemad oluliseks ka netiketti ehk viisakust nii kirjutades kui ka helistades/videokõnet tehes.

Uurimistöö tulemused näitavad, et kuna vanemate enda oskused on probleemilahenduse valdkonnas puudulikud, on neil keeruline ka last õpetada ja seetõttu piirduakse väga üldiste asjade õpetamisega või proovitakse lahendada probleem iseseisvalt, kartuses, et laps võib digiseadet kahjustada kui ise proovima hakkab. Probleemilahenduse valdkonnas on vanemad lastele õpetanud, et digiseadme kokkujooksmissel tuleb seade taaskäivitada. Osad vanemad on siiski arvamusel, et lastel tuleks lasta ise katsetada ja proovida, sest praktika on parim õpetaja.

Selleks, et laste pädevusi edukalt kujundada on vanematel oluline roll täita ka laste juhendajatena digiseadmete kasutamisel. Vanemad peavad laste juhendamist digiseadmetes oluliseks eelkõige turvalisuse pärast, et lapsed ei võtaks vastu mängu- ja sõbrakutseid võõrastelt ning õpiksid aru saama, milline osa digiseadmes nähtust on päris ja mis mitte. Ligi viiendik vanematest usub, et erinevate digivahendite kasutamine on lapsele eluks vajalik oskus. Need vanemad, kes tunnistasid, et ei aruta lastega digimaailmas nähtut peavad siiski laste juhendamist oluliseks, sest muretsevad laste turvalisuse pärast digiseadmes.

KOKKUVÕTE

Lapsed puutuvad erinevate digivahenditega kokku juba üsna varakult ja selleks, et neist saaksid teadlikud digiseadmete kasutajad, tuleks hakata lastes erinevaid digipädevusi kujundama juba eelkoolieas ning selleks, et saada aimu laste digivahendite kasutamise harjumustest ning vanemate teadlikkust laste suunamisel on läbi viidud üle-eestiline uuring. Antud bakalaureusetöös uuriti laste digivahendite kasutamise harjumusi vanemate hinnangul ja kuidas on nad kujundanud lastes erinevaid digipädevusi. Samuti on palutud vanematel hinnata enda digipädevusi.

Käesoleva uurimistöö eesmärk on välja selgitada lapsevanemate hinnang 6 – 7aastaste laste digivahendite kasutamise harjumustele ja nende digipädevus ning teadlikkus laste digipädevuste kujundamisel. Eesmärgi saavutamiseks püstitati järgmised uurimisküsimused: Millistena näevad lapsevanemad oma laste digivahendite kasutamise harjumusi, kuidas hindavad vanemad oma digipädevusi, millised on vanemate kokkulepped lapsega digivahendite kasutamisel, mida on vanem teinud selleks, et kujundada lapses digipädevust? Andmekogumismeetodina kasutati ankeetküsitlust ja uurimistöö läbiviimiseks kasutati autori enda loodud küsimustikku.

Uurimistulemuste põhjal võib välja tuua tõsiasi, et väga suur hulk 6 ja 7 aastaseid lapsi kasutavad erinevaid digiseadmeid, eelistatuim on nutitelefon ja vähemalt pooled kasutavad neid igapäevaselt. Vanematel oli võimalus hinnata enda digipädevusi kasutades Likert skaalat ja nende tulemused näitavad selgelt, et vanemad hindavad enda oskuseid info, kommunikatsiooni ja ohutuse valdkonnas kõrgelt, kuid sisuloome ja probleemilahenduse valdkonnas tunnistavad, et nende oskused on puudulikud. Tulemustest selgub, et vanemad peavad oluliseks kokkulepete ja piirangute kehtestamist, et tagada lapsele ka võimalus tegeleda muuda asjadega ning vältida sõltuvuskäitumist, kuid on üksikuid vanemaid, kes ei kontrolli lapse tegevust digiseadmes ja pole seadnud ka mingeid piiranguid. Mida kõrgemalt on hinnanud vanemad oma digipädevusi, seda suurem on nende poolt pakutavate tegevuste võimalus digipädevuste kujundamiseks ning neil vanematel, kes peavad enda teadmiseid ja oskuseid puudlikuks, on omakorda raskem aidata lapses kujundada digipädevusi.

Bakalaureusetöö tulemustest võib järeldada, et laste digivahendite kasutamine on lastes seas populaarne ja vanemad on teadlikud laste suunamise olulisusest, kuid laste digipädevuste kujundamises on oskused puudulikud.

Järeldustest tulenevalt teeb autor järgmised ettepanekud:

1. Pöörata lasteaedades rohkem tähelepanu lapsevanemate nõustamisele digipädevuste kujundamise teemadel.
2. Korraldada lastevanematele teemakohaseid koolitusi ja ühisüritusi lastega, mis toetaks digipädevuste arengut.

Uurimistöö edasiarendamiseks võib uurida digivahendite kasutamise erisusi poiste ja tüdrukute vahel ning uurida ka vanemate digipädevusi vastavalt soole ja/või vanusele.

RESUME

Habits of preschoolers digital tool use in parental assessment and parent awareness in guiding children

The world around us is constantly changing and evolving, and already for years children are being born into an environment filled with countless digital devices and tools.

The usage of digital devices and pertinent tools is increasing year by year. Moreover, the age of the children being introduced to said devices is decreasing. As the number of available tools increases and they become more accessible, it is important to assure that together with their increased usage, the children also learn to realise the potential risks that can occur within the digital world or due to excessive usage of such devices. As that duty often lies with the parents, it is important that parent have sufficient knowledge to help guide their children in the digital world.

The aim of this paper is therefore to assess the parents' own competencies in the digital world as well as their abilities and approaches while guiding their children's knowledge about, and the usage of different digital devices.

The paper is limited to parents whose children are 6 or 7 years old and is based on a quantitative method using a questionnaire prepared by the autor, sent out to 572 kindergartens within Estonia.

The research questions are:

1. How do the parents assess their children's habits in the usage of digital devices?
2. How do parents rate their own digital competencies in everyday life?

3. What are their agreements with the children regarding the usage of digital devices and tools?
4. How have the parents contributed to improve their children's competencies within the digital world?

The author found that a very large number of children aged 6 and 7 use different digital devices, smartphone being the most preferred and at least half of them is using it on a daily basis. Parents had the opportunity to assess their digital competences and the results show that parents value their skills in the field of information, communication and safety highly, but in the field of content creation and problem solving they acknowledge that their skills are deficient. Parents consider it important to establish agreements and restrictions in order to ensure that the child has the opportunity to do other things and avoid addictive behavior. The higher the parents' assessment of their digital competences, the greater the opportunity for the activities they offer to develop digital competences, and it is more difficult for those parents who consider their skills to be deficient to help their child develop digital competences.

KIRJANDUS

Talviste, K. (2019) *Digilõks*. Tallinn: Pegasus.

Hatch, K.E. (2011) Determining the effects of technology on children.

https://www.researchgate.net/publication/41530139_Growing_Up_with_Technology_Young_children_learning_in_a_digital_world (viimati vaadatud 13.11.19)

Plowman.L.; Stephen.S.; McPake.J. (2010) Growing up with technology. Young children learning in a digital world.

https://www.researchgate.net/publication/41530139_Growing_Up_with_Technology_Young_children_learning_in_a_digital_world (viimati vaadatud 11.11.2019)

Nikken.P.; Haan.J. (2015) Guiding young children's internet use at home. Problems that parents experience in their parental mediation and the need for parenting support. *Cyberpsychology* [.https://cyberpsychology.eu/article/view/4327/3384](https://cyberpsychology.eu/article/view/4327/3384) (viimati vaadatud 04.01.2020)

Nevski. E. (2019) *Lapsed ja Tehnoloogia: digipädevusest digimänguni*. Tea ja toimetaja. Tartu: Atlex OÜ.

Nevski.E; Mets.U. (2016) Õpilaste digipädevuste kujundamine digiajastul. *Koolielu*. <https://koolielu.ee/uudiskiri/readnews/505740/opilaste-digipadevuste-kujundamine-digiajastul> (viimati vaadatud 18.10.2019)

Genc.Z. (2014) Parent's perceptions about the mobile technology use of preschool aged children. *ScienceDirect*. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042814047405> (viimati vaadatud 20.10.2019)

Holloway,D.; Green.L.; Livingstone.S. (2013) Zero to eight. Young children and their internet use. <http://ro.ecu.edu.au/cgi/viewcontent.cgi?article=1930&context=ecuworks2013> (viimati vaadatud 03.01.2020)

Nikken,P.; Schols,M. (2015) How and why parents guide the media use of young children. *Journal of children and media*.

<https://link.springer.com/article/10.1007%2Fs10826-015-0144-4> (viimati vaadatud 10.02.2020)

Kõnnussaar, T. (2016) Kui aju huugab täistuuridel. *Postimees* 2016. <https://arvamus.postimees.ee/3880057/tiia-konnussaar-kui-aju-huugab-taistuuridel>, (viimati vaadatud 20.02.2020)

Ferrari, A. (2013) DigComp: Kuidas arendada ja mõista digipädevust Euroopas. Euroopa Liidu Väljaannete Talitus. https://www.hm.ee/sites/default/files/digipadevuse_enehindamise_raamistik_0.pdf (Viimati vaadatud 16.03.2020)

Eesti elukestva õppe strateegia 2020. Haridus ja teadusministeerium.

<https://www.hm.ee/sites/default/files/strateegia2020.pdf> (Viimati vaadatud 16.03.2020)

Põhikooli riiklik õppekava seadus (2011) RT I, 14.01.2011,1. Riigi teataja.

<https://www.riigiteataja.ee/akt/114022018008> (viimati vaadatud 16.03.2020)

Eesti Noorsootöö Keskus (2019) Mis on digipädevus ja miks seda vaja on? https://entk.ee/special_posts/mis-on-digipadevus-ja-miks-on-seda-vaja/ (viimati vaadatud 16.03.2020)

Vutt, R. (s.a) Harjutaja mängu tutvustus. <https://play.google.com/store/apps/details?id=ee.kaader.harjutaja&hl=en> (Viimati vaadatud 16.03.2020)

Vutt, R. (s.a) Tähestaja mängu tutvustus. <https://play.google.com/store/apps/details?id=ee.kaader.tahestaja> (viimati vaadatud 16.03.2020)

Holland, M. (s.a) Labl mängu tutvustus. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.margusholland.labl> (viimati vaadatud 16.03.2020)

Alpa Kids. (s.a) <https://alpa.ee/> (viimati vaadatud 16.03.2020)

Heitner, D. (2016) Screenwise: Helping kids thrive(and survive) in their digital world.

https://books.google.ee/books/about/Screenwise.html?id=wEuiDQAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

(viimati vaadatud 13.04.2020)

Livingstine,S.; Mascheroni,G.; Dreier,M. *et.al.* (2015) How parents of young children manage digital devices at home: The role of income, education and parental style. http://eprints.lse.ac.uk/63378/1/_lse.ac.uk_storage_LIBRARY_Secondary_libfile_shared_repository_Content_EU%20Kids%20Online_EU_Kids_Online_How%20parents%20manage%20digital%20devices_2016.pdf (viimati vaadatud 14.04.2020)

Õunapuu,L. (2014) Kvalitatiivne ja kvantitatiivne uurimisviis sotsiaalteadustes. Tartu Ülikool. http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/36419/ounapuu_kvalitatiivne.pdf (viimati vaadatud 14.04.2020)

Leppik, C.; Haaristo, H-S.; Mägi, E. (2017) IKT haridus: digioskuste õpetamine, hoiakud ja võimalused üldhariduskoolis ja lasteaias. Tallinn: Poliitikauuringute Keskus Praxis. http://www.praxis.ee/wp-content/uploads/2016/08/IKT-hariduse-uuring_aruanne_mai2017.pdf (Viimati vaadatud 16.04.2020)

Mustafaoğlu. R.; Zirek,E. *et.al.* (2018) The Negative Effects of Digital Technology Usage on Children's Development and Health <https://www.addicta.com.tr/Content/files/sayilar/17/5.pdf> (Viimati vaadatud 16.04.2020)

Zamani, E.; Chashmi,M. *et.al.* (2009) Effect of addiction to computer games on physical and mental health of guidance school in City of Isfahan. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3905489/> (viimati vaadatud 17.04.2020)

Saracho, O. (2016) Contemporary perspectives on research on bullying and victimization in early childhood education. https://books.google.ee/books/about/Contemporary_Perspectives_on_Research_on.html?id=dalCDQAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (viimati vaadatud 17.04.2020)

Wineburg, S.; McGrew, S. (2016) Why students can't Google their way to the truth. <http://stearnscenter.gmu.edu/wp-content/uploads/Why-Students-Cant-Google-Their-Way-to-the-Truth-Education-Week.pdf> (Viimati vaadatud 18.04.2020)

Kozik, T.; Slivová, J. (2014) Netiquette in electronic communication.

<https://onlinejour.journals.publicknowledgeproject.org/index.php/ijep/article/view/3570/3197> (Viimati vaadatud 19.04.2020)

Kardaras, N. (2016) Glow kids: How screen addiction is hijacking our kids – and how to break the trance.
https://books.google.ee/books/about/Glow_Kids.html?id=Ka5nCwAAQBAJ&redir_esc=y (viimati vaadatud 19.04.2020)

Vinter, K.; Siibak, A. (2012) The role on parents in guidinf pre-school children's use of Computers and the internet: analyzing perceptions on estonian children and parents.

https://sisu.ut.ee/sites/default/files/genire/files/vinter_siibak.pdf
(Viimati vaadatud 19.04.2020)

Hinduja, S.; Patchin, J. (2011) High-Tech cruelty.
https://www.researchgate.net/profile/Sameer_Hinduja/publication/286965892_High-Tech_Cruelty/links/56e40e4e08ae98445c1eed7/High-Tech-Cruelty.pdf
(viimati vaadatud 19.04.2020)

Õppijate digipädevuste mudel (2016) Hariduse Infotehnoloogia Sihtasutus (HITSA).
https://www.hm.ee/sites/default/files/digipadevuse_mudel_2016veebiuus.pdf
(viimati vaadatud 19.04.2020)

Agur, I. (2017) Nutiseadmete kasutamise võimalused ja riskid väikelaste arengus: Tartu linna sõimerühmade õpetajate hinnangud. Tartu Ülikool. Bakalaureusetöö.
https://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/56695/agur_inger_ba_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y (viimati vaadatud 19.06.2020)

Haridus- ja Teadusministeerium (2015) Täiskasvanute oskused, nende kasutamine ja kasulikkus Eestis. PIAAC uuringu temaatiliste aruannete kokkuvõtted. Tartu: Haridus- ja Teadusministeerium.
https://www.hm.ee/sites/default/files/eesti_sisu_veebi_14okt_0.pdf
(viimati vaadatud 14.05.2020)

Siibak, A. (2017) Väikelaste nutilumus. *Märka Last 2020*.
<https://ajakiri.lastekaitseliit.ee/2017/02/07/vaikelaste-nutilumus/>
(viimati vaadatud 14.05.2020).

Sukk, M.; Soo, K. (2018) EU Kids Online'i Eesti 2018. aasta uuringu esialgsed tulemused. Kalmus, V., Kurvits, R., Siibak, A. (toim). Tartu: Tartu Ülikool, ühiskonnateaduste instituut.

<http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/assets/documents/research/eu-kids-online/participant-countries/estonia/EU-Kids-Online-Eesti-2018-esialgsed-tulemused.pdf> (viimati vaadatud 14.05.2020)

Pent, R. (2016) Algkooliealiste laste ja nende vanemate nutitelefonide kasutamine ja nende suhtumine sellesse. Tartu Ülikool. Uurimistöö.

https://web-proxy.io/proxy/dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/52306/Pent_Rine_uurimistoo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Käis, K-K. (2011) Lapsevanemate roll 5-7aastaste laste meediatarbimise suunamisel. Tartu Ülikool. Bakalaureusetöö.

<https://pdfs.semanticscholar.org/2c98/dedb50a2487bba1c0cb157a7c4a606464b6c.pdf>

Foddy, W. (1995). Constructing questions for interviews and questionnaires.

Tagavälja, T. (2019) Andmete kogumine ja analüüs.

<https://lyitmagister.files.wordpress.com/2019/06/5-kontaktpacc88ev-andmete-kogumine-ja-analucc88ucc88s.pdf> (Viimati vaadatud 18.05.2020)

Hirsjärvi, S.; Remes, P.; Sajavaara, P. (2007) *Uuri ja kirjuta*. Tallinn: Kirjastus Medicina.

Kalmus, V. (2015) Standardiseeritud kontentanalüüs. K. Rootalu, V. Kalmus, A. Masso, ja T. Vihalemm (toim), Sotsiaalse analüüsi meetodite ja metodoloogia õpibaas. <http://samm.ut.ee/kontentanalyyis> (viimati vaadatud 18.05.2020)

Kalmus, V.; Masso, A.; Linno, M. (2015) Kvalitatiivne sisuanalüüs. <http://samm.ut.ee/kvalitatiivne-sisuanalyyis> (Viimati vaadatud 18.05.2020)

LISAD

Küsimustik

I küsimusteblokk

1. Millises maakonnas elate?

- Harjumaa
- Tartumaa
- Pärnumaa
- Ida-Virumaa
- Lääne-Virumaa
- Valgamaa
- Läänemaa
- Saaremaa
- Hiiumaa
- Viljandimaa
- Jõgevamaa
- Põlvamaa
- Raplamaa
- Võrumaa
- Järvamaa

2. Kui vana on Teie laps?

- 6
- 7

3. Kas Teie laps kasutab digivahendeid?

- Jah
- Ei

4. Miks Te ei poolda digivahendite kasutamist? * vastake juhul kui vastasite eelmisele küsimusele eitavalt.

.....

Kuidas hindate enda digipädevusi? – Küsimustele vastatakse Likert skaalal „Ei ole head“, „Pigem ei ole head“, „Ei oska hinnata“, „Pigem on head“, „Head“.

5. Info valdkonnas

- veebis asjakohase info äratundmine
- Info otsimine
- Info talletamine
- Info korrastamine
- Info analüüsimine

6. Kommunikatsioon

- Suhtlemine e-keskkondades
- Info ja sisu jagamine (Dropbox, Google Drive, iCloud jne)
- Veebi kaudu ühiskonnaelus osalemine, enesearendamine kasutades erinevaid digivahendeid ja e-keskkondi
- Netikett (käitumisnormide järgimine veebis)
- Koostöö digikanalite kaudu (erinevate vahendite ja keskkondade kasutamine meeskonnatöök) (Skype, Zoom, Google Drive jne)
- Digitaalse identiteedi haldamine (kasutajakontode loomine, haldamine; oma andmete käitlemine erinevatel kontodel)

7. Sisuloome

- Uue sisu loomine ja toimetamine (tekstitöötlus, fotod, videod jne)
- Varasemate teadmiste ja sisu lõimimine ning ümbertöötlemine (oskus kasutada varasemaid teadmisi, et luua uut, algupärast sisu ja teadmisi)
- Loominguline eneseväljendus ning programmeerimine
- Autoriõigused ja litsentsid

8. Ohutus

- Isikuandmete kaitsmine
- Tervise kaitsmine (vaimne heaolu, istumisasend, ekraani ees veedetud aeg, valgustus jne)
- Seadmete kaitsmine, teadmised ohutusest ja turvameetmetest (seadmete käsitlemine, viirusetõrje, ekraanilukustus jne)
- Teadmised tehnoloogia mõjust keskkonnale

9. Probleemilahendus

- Tehniliste probleemide kindlaks tegemine ja lahendamine
- Enda vajaduste väljaselgitamine ja neile tehnoloogiliste lahenduste leidmine
- Tehnoloogia loov kasutamine ja innovatsioon
- Enda ja teiste digipädevuste arendamise toetamine, uute lahendustega kursis olemine

.....

II küsimusteblokk

10. Milliseid digivahendeid Teie laps kasutab? (võimalik valida mitu vastust)

- Nutitelefon
- Tahvelarvuti
- Sülearvuti
- Lauaarvuti
- Other

11. Mitu tundi päevas kasutab Teie laps digivahendit/digivahendeid kokku?

- Vähem kui 1 tund
- 1-2 tundi
- 2-3 tundi
- 3-5 tundi
- Rohkem kui 5 tundi

12. Millisel eesmärgil kasutab Teie laps digivahendit/digivahendeid? (võimalik valida mitu vastust)

- Sotsiaalmeedia kasutamiseks
- Meelelahutuslike mängude mängimiseks
- Multifilmide vaatamiseks
- Suhtlemiseks
- Eakohaste arendavate mängude mängimiseks
- Other

13. Nimetage 3 peamist rakendust ja/või mängu, mida laps kõige rohkem kasutab.

...

14.Kas Teil on tehtud kokkulepped lapsega digivahendite kasutamise kohta?

- Jah
- Ei

15.Nimetage tähtsamad kokkulepped/piirangud.

...

16.Kui tihti kontrollite/juhendate lapse tegevusi digivahendite kasutamisel?

- Iga kord kui laps digivahendit kasutab
- Kord päevas
- Kord nädalas
- Mõned korrad nädalas
- Kord kuus
- Harvem kui kord kuus
- Ei kontrolli

17.Kas arutate lapsega digimaailmas nähtut?

- Jah
- Ei

18.Kuidas ja mida olete teinud/teete selleks, et arendada lapses info haldamise pädevust?

...

19.Kuidas ja mida olete teinud/teete selleks, et arendada lapses kommunikatsiooni pädevust?

...

20.Kuidas ja mida olete teinud/teete selleks, et arendada lapses digitaalse sisuloome pädevust?

...

21.Kuidas ja mida olete teinud/teete selleks, et arendada lapses turvalisuse pädevust?

...

22.Kuidas ja mida olete teinud/teete selleks, et arendada lapses probleemilahenduse pädevust?

...

23.Kas ja miks peate oluliseks lapse juhendamist digimaailmas?

...

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina Eneli Arge

(sünnikuupäev: 13.11.1991)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose
Koolieelikute digivahendite kasutamise harjumused lapsevanemate hinnangul ja vanemate teadlikkus laste suunamisel, mille juhendaja on Lehte Tuuling.
 - 1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
 - 1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
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.

Narvas, 21.05.2020