

TALLINNA TEHNIKAÜLIKOOL

Majandusteaduskond

Simone Soomuste

**0-7-AASTASTE LASTE VANEMATE HOIAKUD
ALUSHARIDUSLIKKE DIGIPLATVORMIDESSE**

Bakalaureusetöö

Õppekava TABB, peeriala Turundus

Juhendaja: Kristel Kaljund, PhD

Tallinn 2023

Deklareerin, et olen koostanud lõputöö iseseisvalt ja olen viidanud kõikidele selle koostamisel kasutatud teiste autorite töödele, olulistele seisukohtadele ja andmetele, ning ei ole esitanud sama tööd varasemalt ainepunktide saamiseks.

Töö pikkuseks on 9264 sõna sissejuhatusesest kuni kokkuvõtte lõpuni.

Simone Soomuste

(allkiri, kuupäev)

Üliõpilase kood: 206623TABB

Üliõpilase e-posti aadress: soomustesimone@gmail.com

Juhendaja: Kristel Kaljund, PhD:

Töö vastab kehtivatele nõuetele

.....

(allkiri, kuupäev)

Kaitsmiskomisjoni esimees:

Lubatud kaitsmisele

.....

(nimi, allkiri, kuupäev)

SISUKORD

LÜHIKOKKUVÕTE.....	4
SISSEJUHATUS	5
1. TARBIJATE HOIAKUD	7
1.1. Hoiakute olemus ja nende kujunemine	7
1.2. Hoiakute mõju tarbijakäitumisele	11
2. DIGITAALSED ALUSHARIDUSPLATVORMID	13
2.1. Ülevaate digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamisest	13
2.2. Digitaalsete alusharidusplatvormide eelised ja väljakutsed	16
3. UURIMUS.....	19
3.1. Uuringu metoodika	19
3.2. Uuringu tulemused ja analüüs	22
3.3. Uuringu järeldused ja ettepanekud	33
KOKKUVÕTE	38
SUMMARY.....	42
KASUTATUD ALLIKATE LOETELU	46
LISAD	49
Lisa 1. Ankeet.....	49
Lisa 2. Tulemuste andmeanalüüs.....	60
Lisa 3. Lihtlitsents	62

LÜHIKOKKUVÕTE

Digiplatvormide kasutamine hariduslikel eesmärkidel on muutunud üha populaarsemaks. Lai kasutuselevõtt on osaliselt tingitud COVID-19 pandeemiast ning sellega kaasnevatest piirangutest, mis on sundinud paljusid vanemaid ja õpetajaid kasutama lastele hariduse andmisel veebipõhiseid õppevahendeid. Seetõttu võiks ka juba enne kooli lastele digiplatvorme tutvustada.

Bakalaureusetöö uurimisprobleemiks on vähene informatsioon tarbijate hoiakutest digitaalsetesse alusharidusplatvormidesse. Töö eesmärgiks on välja selgitada hoiakuid digiplatvormide õppeotstarbelise kasutamisel Eesti eelkooliealiste laste vanemate seas.

Töö eesmärgi täitmiseks viiakse läbi teoreetiline analüüs ja kvantitatiivne uuring. Selleks koostati teooriale tuginedes veebiküsitlus Google Forms keskkonnas. Kokku koguti 161 vastust. Valim koosneb täisealistest 0-7-aastaste laste lastevanematest. Tulemuste analüüsimisel kasutatakse nii erinevaid kirjeldava statistika meetodeid kui ka Spearmani korrelatsioonikordajat.

Teoreetilises osas kirjeldab autor hoiakute kujunemist ja olemust ning nende mõju tarbijakäitumisele. Selgub, et hoiakute kujunemine on dünaamiline protsess, mis võib muutuda aja jooksul, sõltuvalt erinevatest teguritest. Uus informatsioon mõne objekti või sündmuse kohta, või inimese uued kogemused tõenäoliselt muudavad tema hoiakuid. Lisaks kirjeldatakse digitaalsete alusharidusplatvormide olemust, kuidas neid kasutatakse ning millised on nende kasutamise eelised ja väljakutsed.

Uuringu tulemustest ilmneb, et lapsevanemad on pigem positiivsete hoiakutega digiplatvormide suhtes. Enamus positiivsete väidetega nõustutakse ning enamus negatiivsete väidetega ei nõustuta. Lapsevanemad on valmis maksuma kvaliteetse digitaalse alusharidusplatvormi eest, vaid 21% vastanutest ei soovi toote kasutamise eest maksta. Sellegipoolest on neid, kes kindlasti ei ole nõus platvorme oma lapse harimisel kasutama. Tulemuste põhjal võib ka järeldada, et vastajate jaoks on digitaalsetel alusharidusplatvormidel rohkem eeliseid kui puudusi.

Võtmesõnad: Hoiakud, digitaalsed alusharidusplatvormid, tarbijakäitumine

SISSEJUHATUS

Viimastel aastatel on digitaaltehnoloogia laialdane kasutuselevõtt avaldanud märkimisväärset mõju inimestele erinevates eluvaldkondades, sealhulgas hariduses. Digiplatvormide kasutamine hariduslikel eesmärkidel on muutunud üha populaarsemaks (Mustapha, *et al.*, 2021), eri vanusegruppides rohkem või vähem. Käesoleva bakalaureusetööga uuritakse väikelapsi vanuses 0-7 aastat. Lisaks kuulub sageli vanemate uskumust, et lapse areng ja õppimine algab siis, kui ta läheb kooli, kuid tegelikul on varajane lapsepõlv kõige olulisem inimese arengus ja hariduses (Clipa, 2017). Üks viis oma last pidevalt arendada on õpetada ise kodus erinevate õppematerjalide või digiplatvormide abil. Ning selleks, et digitaalsed alusharidusplatvormid oleks vanemate jaoks piisavalt atraktiivsed, peab neid arendama võttes arvesse lapsevanemate hoiakuid ja arvamusi.

Probleemiks, mis ajendab antud töö kirjutamist, on vähene teadmine Eesti eelkooliealiste laste vanemate hoiakutest digiplatvormide ja nende hariduslikul eesmärgil kasutamise suhtes. Uurimus aitab hinnata afektiivseid, kognitiivseid ja konatiivseid hoiakuid, mis vanematel on seoses digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamisega. Saavutatud tulemused on kasulikud DigiLa alusharidusplatvormi edendamiseks ja Eesti õppeplatvormide turul atraktiivsemaks tegemiseks. Tulemused annavad teavet tõhusate strateegiatega väljatöötamiseks ja digitaalsete platvormide kasutamiseks alushariduse toetamiseks.

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks on välja selgitada hoiakuid digiplatvormide õppeotstarbelise kasutamisel Eesti eelkooliealiste laste lastevanemate seas. Selle töö eesmärgi saavutamiseks käsitletakse järgmisi uurimisküsimusi:

1. Millised on 0-7-aastaste laste vanemate kasutusharjumused seoses digitaalsete alusharidusplatvormidega?
2. Millised aspektid digitaalsete alusharidusplatvormide juures 0-7-aastaste laste lapsevanematele meeldivad ja millised ei meeldi?
3. Millised on 0-7-aastaste laste vanemate hoiakud digitaalsetesse alusharidus platvormidesse?

Toetudes digiplatvormi kasutamise suundumuste ja mõju uurimisele 0–7-aastaste laste vanemate seas, on käesoleva bakalaureusetöö tulemuste põhjal võimalik anda praktilisi soovitusi väikelastele õppesisu pakkuvatele digiplatvormi ettevõttele DigiLa. Alusharidusplatvorm on välja töötatud Väikese Päikese haridustöötajate poolt ning DigiLa on nende tütarettevõte. Mõistes lapsevanemate vajadusi ja eelistusi digiplatvormide kasutamise osas, saab ettevõtte kujundada platvormi, mis on tõhus alushariduse valdkonnas.

Töö käigus uuritakse 0-7-aastaste laste vanemate hoiakuid digitaalsete õppeplatvormide suhtes, tehes seda 0-7-aastaste laste vanemaid küsitledes. Uuringus kasutatakse kvantitatiivset andmekogumismeetodit. Valimisse kuuluvad 0–7-aastaste laste täisealised vanemad. Nendeni jõutakse erinevate lasteaegade vahenduse abil, küsitlus saadetakse Väike Päike klientidele ja lisatakse erinevatesse Facebooki lapsevanemate gruppidesse. Andmeid kogutakse Google Forms veebiküsitluse kaudu. Küsitlusele vastas 161 inimest ning ankeet oli kättesaadav 20.03-02.04 2023 ajavahemikus. Lõplik valim koosneb 70% naistest ning 30% meestest. Tulemuste analüüsimiseks kasutatakse kirjeldava statistika meetodeid ning lisaks ka Spearmani korrelatsiooni. Andmete töötlemiseks kasutatakse statistikaprogrammi SPSS ja Microsoft Excelit.

Selle uuringu tulemused avaldavad olulist mõju digitaalplatvormi DigiLa ettevõttele, kes kavandab ja turustab väikelastele mõeldud haridustooteid ja -teenuseid. Uuring annab väärtuslikku ülevaadet Eesti lapsevanemate vajadustest ja muredest seoses digiplatvormidega. Lisaks saab uuringutulemustest järeldada, kuidas vanemad ise kasutavad digitaalseid platvorme oma laste õppimise toetamiseks. Uurimistulemused võivad olla kasulikud haridustöötajatele, riigiametnikele, eraettevõtetele ja teistele sidusrühmadele, kes on huvitatud tõhusate strateegiate väljatöötamisest digitaalsete platvormide kasutamiseks alushariduses. Uuring võib kaasa aidata laiematele aruteludele tehnoloogia rolli üle alushariduses ning selle mõju üle laste õppimisele ja arengule.

Töö on jaotatud kolmeks osaks. Esimeses peatükis annab autor ülevaate hoiakutest, mis need on, kuidas nad tekivad ning milline on seos hoiakutel ja tarbijakäitumisel. Teises peatükis seletab autor, mis on digitaalsed alusharidusplatvormid, mis on nende eelised ja probleemid ning kuidas nende kasutamine eelkooliealisi lapsi mõjutab. Teoreetilises osas on kasutatud peamiselt inglise keelseid teadusartikleid ja raamatuid. Kolmas peatükk sisaldab kvantitatiivset uuringut: seletatakse uuringu meetodikat, tehakse andmeanalüüs ning tuuakse välja tulemused, mille põhjal on tehtud ka järeldused ning ettepanekud.

1. TARBIJATE HOIAKUD

Inimese hoiakuteks nimetatakse tema mõtteid, tundeid või uskumusi teatud objektide, teenuste, toodete või olukordade suhtes, mis mõjutavad tema käitumist. Hoiak koosneb kolmest dimensioonist: kognitiivne, afektiivne ja käitumuslik dimensioon. See tähendab, et hoiak sisaldab teadmisi, emotsioone ja kavatsusi seoses objektiga. (Sethna & Blythe, 2016, lk 306-307) Hoiakuid aetakse sageli sassi isikuomadustega, kuid tegelikult ei tohiks neid omavahel otseselt võrduma panna. Neil on kindlasti olemas teatud sarnasused kuid hoiakud on pigem hinnangud eriobjektide suhtes. Isikuomadusteks nimetatakse seda, milline on inimese reaktsioon olukordadele hoiakutest lähtuvalt. Kuid nende mõlema sarnasus seisneb selles, et isikuomadusi ning hoiakuid on raske muuta ning ümber lükata ja need on suhteliselt püsivad näitajad. (Ajzen, 2005)

1.1. Hoiakute olemus ja nende kujunemine

Hoiakud koosnevad kolmest dimensioonist ning kõik kolm dimensiooni on omavahel tihedalt seotud, mis tähendab et ühe osa muutumisel võivad ka teised dimensioonid ümber kujuneda. Mis omakorda tähendab, et kogu hoiak teatud objekti suhtes on mõjutatud (Hawkins et al., 2001). Kognitiivne dimensioon hõlmab inimese teadmisi või uskumusi objekti kohta. Selle alla käib objekti omaduste kirjeldamine, objekti funktsioonid ja kasutusviisid. Kui inimene on teadlik toote aspektidest ja teab, kuidas toodet kasutada, võib see mõjutada tema hoiakuid toote suhtes. (Sethna & Blythe, 2016, lk 306-307)

Afektiivne dimensioon kirjeldab, milline on inimese emotsionaalne vastus objektile. Sinna alla käivad positiivsed või negatiivsed emotsioone, mis inimesel objekti suhtes tekivad. Inimesel võib kujuneda afektiivses dimensioonis emotsioon, kui ta on rahulolematu mõne toote või teenusega. Mille pärast omakorda tekib tal negatiivne emotsioon ja see mõjutab tema hoiakuid. (Sethna & Blythe, 2016, lk 306-307)

Käitumuslik dimensioon suunab inimese kavatsusi objekti suhtes. Käitumuslikus dimensioonis võib tekkida inimesel soov objekti osta, kasutada või sellest loobuda. Kui inimene soovib osta uut

autot, võib tema hoiak autode suhtes olla positiivne ja soodustada teda ostu sooritama. (Sethna & Blythe, 2016, lk 306-307)

Hoiakute kujunemine on pikk ja keeruline protsess, mis algab lapsepõlvest ning kestab terve elu. Hoiakud on inimese psühholoogiliste protsesside tulemus, mille tulemusena inimesed arendavad endale kindlat suhtumist objektide, inimeste või sündmuste suhtes. Nad mõjutavad inimese käitumist, kuna need muudavad teda alimaks teatud käitumisviisidele või valikutele (Ajzen, 2005)

Lisaks võib öelda, et hoiakud on õpitavad ning ei teki instinktides. Nad tekivad õppides/hinnates oma seniseid kogemusi ja varasema käitumise põhjal. Suur roll hoiakute kujunemisel on ka teiste inimeste, lähedaste või ühiskonna arvamusel. (Schiffman & Wisenblit, 2015)

On olemas kaht eri tüüpi hoiakuid otsesed ja kaudsed hoiakud. Hoiakuteks loetakse kas suhteliselt stabiilseid objekt-assotsiatsioone või ajutiselt konstrueeritud hinnanguid, mis kujunevad mälu, kontekstuaalse ja afektipõhise infotöötuse kaudu (Argyriou & Melewar, 2011). Hoiakud võivad olla otsesed või kaudsed, sõltuvalt sellest, kui selgelt ja teadlikult inimene neid tajub ja väljendab. Otsesed hoiakud on inimese teadlikud ja väljendatud hoiakud. Need on hoiakud, mida inimene saab hõlpsasti väljendada, selgitada ja teistele selgeks teha. Otsesed hoiakud on sageli teadlikud tõekspidamised, mida inimene enda kohta omab. Näiteks võib inimene öelda, et ta armastab oma perekonda või et talle ei meeldi teatud poliitilised ideoloogiad. Need on otsesed hoiakud, sest need on teadlikult väljendatud ja hõlpsasti mõistetavad. (Bordens & Horowitz, 2001)

Kaudsed hoiakud on aga sageli alateadlikud ja raskemini väljendatavad. Need on hoiakud, mida inimene ei pruugi enda kohta teadlikult mõista ega teistele selgelt väljendada. Kaudsed hoiakud võivad ilmuda erinevate käitumiste, kehakeele või märkide kaudu, mida inimene teadvustamata teistele väljendab. Näiteks võib inimene, kellel on negatiivne kaudne hoiak teatud sotsiaalse grupi suhtes, automaatselt muuta oma kehakeelt või vältida nendega suhtlemist ilma teadliku põhjuseta. Konfliktse olukorra analüüsimise juures juures võetakse arvesse kolleegide ja üldsuse hoiakuid ning iseenesesse alateadvuslikke uskumusi antud nähtuse suhtes (Tiko, 1997). Kaudsed hoiakud võivad olla väga mõjuvõimsad, kuigi inimene võib neid enda kohta teadlikult mitte mõista. On üsnagi tõenäoline, et mõni kaudselt formuleerunud hoiak mõjutab inimese käitumist ja otsuseid, ilma et ta seda teadvustaks. Inimene, kellel on alateadlik negatiivne hoiak selle grupi suhtes, teha käitumuslike otsuseid, mis diskrimineerib gruppi, ilma et ta mõistaks, miks ta nii käitus. (Bordens & Horowitz, 2001)

Daniel Katz (1960) hoiakute funktsioonide teooria käsitleb inimeste hoiakuid ja nende rolli üksikisiku käitumises. Selle teooria kohaselt on hoiakud inimese sisemise seisundi reageeringud välismaailmale ning need mõjutavad inimese otsustamist ja käitumist. Teooria põhineb neljal erineval hoiakute funktsioonil, milleks on praktiline, ego-kaitse, teadmiste ja väärtust väljendav funktsioon. Praktiline funktsioon põhineb inimese soovil saada hoiaku objektist optimaalset kasu nii, et sellega kaasneks minimaalne kahju. Seda funktsiooni iseloomustab pragmaatilisus, kuna inimene hindab hoiaku objekti selle kasulikkuse järgi. Näiteks, kui inimene suhtub positiivselt tervislikku toitumisse, siis ta teeb teadlikke valikuid, mis aitavad tema toitumisharjumusi tervislikumaks muuta. Praktiline funktsioon annab inimesele vahendid, et muuta oma elu paremaks ning paremini kohanduda ümbritseva keskkonnaga. (Katz, 1960)

Ego-kaitse funktsioon inimese hoiakud on sooviga kaitsta ennast väliste ohtude ja sisemiste ebakõlade eest, ning hoiduda eneseväarikuse kahjustumisest. Seda hoiakufunktsiooni võib näha näiteks siis, kui inimene väljendab negatiivset hoiakut kellegi või millegi suhtes, mis tundub ohustav või ebakindel. Ego-kaitse funktsiooniga hoiakud võivad aidata inimesel tugevdada oma eneseväarikust ja enesekindlust. Näiteks, kui inimene kaitseb oma poliitilisi veendumusi, võib ta kasutada positiivseid hoiakuid, et kaitsta oma seisukohti ja tõrjuda kriitikat. (Katz, 1960)

Teadmiste funktsioon on seotud inimese sooviga hoiaku objektist selgust ja korda saada. See hoiakufunktsioon tekitab soovi aru saada maailmast ning luua endale korrapärane maailmapilt. Näiteks, kui inimene soovib saada aru tehnoloogia uusimatest trendidest, siis ta otsib välja asjakohased teadmised ja kogub informatsiooni, mis võimaldab tal tehnoloogiliste arengutega sammu pidada. Teadmiste funktsioon võimaldab inimesel avastada uusi teadmisi ja aitab indiviidil lihtsustada info töötlemist ning pakub struktureeritud ja tähendusrikast keskkonda. (Katz, 1960)

Väärtust väljendav funktsioon kirjeldab inimese väärtushinnanguid ja uskumusi ning nende väljendamist hoiakute kaudu. Inimene, kellel on tugevad keskkonnateadlikkuse ja säästva arengu väärtused, omada positiivset hoiakut taastuvenergia tehnoloogiate suhtes ja negatiivset hoiakut fossiilkütuste kasutamise suhtes. Selline hoiak väljendab inimese väärtusi ja uskumusi ning tema soovi võidelda kliimamuutuste vastu. (Katz, 1960)

Hoiakute kujunemine saab alguse lapsepõlvest, kus lapsevanemad, eakaaslased ja ühiskond tervikuna mängivad olulist rolli. Perekond on esimene ja kõige olulisem sotsialiseerumise

keskkond, kus laps õpib käitumisnorme, väärtuseid ja hoiakuid. Sel perioodil omandab laps oma esimesed kogemused ja teadmised maailmast, mille põhjal ta kujundab oma maailmapilti ja hoiakuid. Näiteks, kui laps näeb oma vanemat pidevalt suitsetamas ja kuuleb teiste inimeste halvustavaid kommentaare suitsetamise kohta, võib see mõjutada tema hoiakuid selle tegevuse suhtes. Sageli on lapsepõlves kujunenud hoiakud sellised, mida on väga keeruline ümber kujundada ja need muutuvad inimese jaoks justkui põhitõdedeks. (Ajzen, 2005)

Baumeister ja Finkel (2010) raamatus "Advanced Social Psychology: The State of the Science" väidavad, et hoiakute kujunemist mõjutavad mitmed faktorid, sealhulgas perekonna struktuur, vanemate kasvatusstiilid, suhted vanematega ning lapsepõlves kogetud sündmused. Perekonna struktuur võib mõjutada lapse hoiakute kujunemist, sest erinevatel peretüüpidel on erinevad normid ja väärtused. Peredes, kus on üksikvanem võivad lapsed õppida iseseisvust ja vastutustundlikkust, kuna üks vanem peab sageli tervet majapidamist juhtima. Samas võivad traditsioonilistes peredes, kus isa on perepea ja ema tegeleb kodu ja lastega, lapsed õppida traditsioonilisi soorolle ja väärtusi. (Baumeister & Finkel, 2010, lk 217)

Vanemate kasvatusstiilid võivad samuti mõjutada lapse hoiakuid. Autoritaarsed vanemad, kes nõuavad lastelt kuulekust ja allumist, võivad kujundada lastes hoiakuid autoriteedi ja korda hoidva ühiskonna kohta. Demokraatlikud vanemad, kes arvestavad lapse arvamusega ja juhendavad teda kõrvalt otsuste tegemisel, võivad kujundada lastes hoiakuid kaasava ja avatud ühiskonna kohta. Lapse suhted vanematega võivad samuti mõjutada tema hoiakuid. Positiivsed ja toetavad suhted vanematega võivad kujundada lapse hoiakuid usalduse ja läheduse kohta. Armastuse ja toetuse väljendamine suurendab tõenäosust, et lapsel kujunevad positiivsed hoiakud perekonnamudelisse. Halvad suhted võivad aga põhjustada hoiakuid eemalehoidmise ja kahtluse kohta. Lapsepõlves kogetud sündmustel on ka suur mõju hoiakute kujunemisele. Kui laps on kogenud lapsepõlves emotsionaalset hülgamist või füüsilist vägivalda, võib see mõjutada tema hoiakuid usalduse, turvalisuse ja empaatia suhtes. (Baumeister & Finkel, 2010, lk 217)

Hoiakute kujunemist võivad mõjutada ka inimese isikuomadused. Mõned inimesed on avatumad uutele kogemustele ja ideedele, samas kui teised on pigem konservatiivsed ja hoiavad kinni traditsioonidest. Seega iseloom võib mõjutada inimeste hoiakute kujunemist erinevatel elualadel. Lisaks võivad inimese hoiakuid mõjutada ka sotsiaalsed normid, mis on kultuurile omased. Kui näiteks teatud kultuuris on normaalne ja heakskiidetav kanda kindlat tüüpi rõivaid või süüa teatud toitu, siis võib see mõjutada inimeste hoiakuid nende objektide suhtes. (Ajzen, 2005)

Hoiakute kujunemine on dünaamiline protsess, mis võib muutuda aja jooksul, sõltuvalt erinevatest teguritest. Uus informatsioon mõne objekti või sündmuse kohta, või inimese uued kogemused tõenäoliselt muudavad tema hoiakuid. Uue toote proovimine võib muuta inimese hoiakut, kui ta leiab, et see vastab tema ootustele, või ei ole talle meelepärane. (Ajzen, 2005)

1.2. Hoiakute mõju tarbijakäitumisele

Hoiakutel on suur mõju tarbijate käitumisele ja ostuotsustele. Tarbijad teevad sageli ostuotsuseid lähtuvalt oma hoiakutest erinevate toodete, teenuste ja kaubamärkide suhtes. Sellepärast on turundajate ja müügimeeste jaoks väga oluline mõista tarbijate hoiakute kujunemist ja seda, kuidas neid mõjutada. (Sethna & Blythe, 2016, lk 306-307)

„Tarbijakäitumine on teooria sellest, kuidas üksikisikud, rühmad või organisatsioonid valivad, ostavad ja kasutavad kaupu, teenuseid, ideid või kogemusi oma vajaduste ja soovide rahuldamiseks“ (Schiffman & Kanuk, 1978). Tarbijakäitumise olemus seisneb protsesside ja tegurite mõistmises, mis mõjutavad inimese ostuotsuseid. Käitumist uurivad erinevad valdkonnad nagu psühholoogia, sotsioloogia, antropoloogia ja majandusteadus. Alusuuringud pärinevad psühholoogilistest teooriatest, mis selgitavad inimeste käitumist ja motivatsiooni. Käitumise uurimise käigus tulevad välja erinevad aspektid, näiteks tooteomadused, turundusstrateegiad, ostukeskkond, sotsiaalne mõju ja tarbijakogemused. Selles teaduses arvestatakse ka demograafilisi ja psühholoogilisi tegureid, näiteks vanus, sugu, haridustase, sissetulek ja isiksuseomadused. (Schiffman & Kanuk, 1978)

Ajzeni planeeritud käitumise teooria (Theory of Planned Behavior) on psühholoogiline kontseptsioon, mis selgitab, kuidas inimesed kavandavad ja valivad oma käitumist teatud olukordades. Teooria tõesus eeldab, et inimesed käituvad ratsionaalselt ja kaaluvad oma tegevuste tagajärjesid ning samuti on neil võime oma käitumist kontrollida. Teooria on välja töötatud 1980. aastatel psühholoog Icek Ajzeni poolt. Ajzeni töö keskendus sotsiaalsele käitumisele, mida mõjutavad subjektiivsed normid, eelarvamused ja teiste inimeste käitumine. (Ajzen, 1985)

Võrreldes varasemate teooriatega tõi planeeritud käitumise teooria juurde hoiakute aspekti, see tähendab, et inimesed kavandavad oma käitumist, võttes arvesse nii sotsiaalseid norme kui ka oma

võimeid käitumist kontrollida. Teooria on toonud kasu paljudes valdkondades, sealhulgas turunduses, tervishoius, keskkonnapsühholoogias ja paljudes teistes elulistes aspektides. Siiski on teooria kriitikutele heitnud ette seda, et see eeldab, et inimesed käituvad ratsionaalselt ning ei võta arvesse, et käitumist mõjutavad ka emotsioonid, harjumused ja impulsid. Ehk teooria tõhusus on piiratud olukordades, kus inimesed ei pruugi olla teadlikud oma käitumisest või kus nende käitumist mõjutavad tugevad emotsioonid. (Ajzen, 1985)

Hoiakutel on oluline osa ka inimese tarbimises ja tema iseloomu kujunemises ning mõjutavad inimeste käitumist ostmisel, toote kasutamisel ja tarbimisotsuste tegemisel. Uuringute kohaselt kujunevad inimesel normatiivsed hoiakud välja kuueistkümnendaks eluaastaks (Keller & Kalmus, 2007) Tarbijate hoiakute mõistmine on seega tarbijapsühholoogia uurimisel olulise tähtsusega. Tarbija hoiakud on positiivsed või negatiivsed mõtted, tunded või uskumused, mida inimesed omavad toodete, teenuste või brändide kohta. Nende abil otsustatakse see, mida inimene ostab, kuidas ta toodet kasutab ja kuidas ta reklaamidele reageerib. Kui, tarbija usub, et teatud bränd on kvaliteetne, siis ta tõenäoliselt eelistab seda brändi võrreldes teistega. Samuti, kui tarbija usub, et mõni toode on halva kvaliteediga, siis ta ei pruugi seda osta. (Foxall, 2005)

Hoiakud võivad mõjutada ka tarbijate valikut toodete ja teenuste vahel. Näiteks võib inimene valida teatud toote teiste eelistamiseks, kuna see vastab tema hoiakutele. Kui inimesel on positiivne suhtumine keskkonnasõbralikku tootesse, siis ta eelistab seda tõenäolisemalt võrreldes sarnase tootega, mis ei ole keskkonnasõbralik. Lisaks võivad hoiakud mõjutada ka tarbijate ootusi ja rahulolu. Kui inimesel on positiivne suhtumine tootesse, siis ta eeldab sellest kõrgemat kvaliteeti ja rahulolu. Negatiivsete hoiakutega inimesed võivad aga olla vähem rahul, isegi kui toode vastab nende ootustele. (Foxall, 2005)

2. DIGITAALSED ALUSHARIDUSPLATVORMID

Õppimine veebiplatvormi võimaluste kaudu on üks viis õppeprotsessi tehnoloogiaga täiustada (Daniela & Rudolfa, 2018). Digitaaltehnoloogia all mõistetakse erinevaid süsteeme, seadmeid, tööriistu või muid ressursse, mis suudavad vajalikke andmeid mõista ja salvestada. Sageli on nendeks sotsiaalmeedia, interneti mängud ja äpid, pilv ning nutiseadmed. Digitaalse õppe all mõeldakse ükskõik mis tahes tüüpi õppimine, mis kasutab tehnoloogiat või on soodustatud digitaalsete vahendite kasutamiseks. Digitaalne õpe toimub kõigis õppevaldkondades olgu see siis virtuaalõpe või hübriidõpe samuti mängupõhine õpe, digitaalsele sisule juurdepääs, kommunikatsiooni ühendus riigisisest või välismaailmaga, pidev võrgus viibimine. E-õppe platvormid on kõige ulatuslikumad ja integreeritumad vormingud, mis võimaldavad õpetajatel, õpilastel ja lapsevanematel juurdepääsu mitmele ressursile ja võimaldavad ka interaktiivset suhtlust. (Murcia *et al.*, 2018)

2.1. Ülevaate digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamisest

Digitaalsed alusharidusplatvormid võivad olla suunatud erinevatele vanusegruppidele ja arengutasemetele, alates varajasest lapseast kuni algklassideni. Need võivad keskenduda erinevatele õppevaldkondadele, sealhulgas matemaatikale, keeleõppele, kunstile, muusikale, teadusele ja sotsiaalsetele oskustele. Mõned platvormid keskenduvad üldisele õppele, samas kui teised on spetsialiseerunud konkreetsetele teemadele või oskustele. (Murcia *et al.*, 2018)

Mängupõhine õpe on äratanud suurt huvi kui meetod, mis võib pakkuda haridus- ja teadusringkondades motiveerivat ja aktiivset keskkonda õppimiseks. Seda sellepärast, et üha rohkem on tõendeid, et mängud suudavad parandada kognitiivseid ja motoorseid oskuseid, mistõttu on neid hakatud laialdaselt kasutama. Mängupõhise õppe all mõeldakse struktureeritud või organiseeritud mäng, mis on nauditavad ja millel on määratletud eesmärgid. Lisaks soodustav see õpilaste aktiivset osalemist ja kaasalöömist õppetegevusse. Mängud hõlmavad ka tavaliselt elemente nagu fantaasia, reeglid, väljakutsed, suhtlus, võistlusmoment, koostöö, süžee. Kuid need elemendid ei pea olema esindatud igas mängupõhises õppes. Õppekava või ülesannete

integreerimine mängulistesse keskkondadesse võimaldab õppijatel omandada oodatud teadmised protsessi nautides. Pedagoogilistes keskkondades kasutatavad mängud ulatuvad mittedigitaalsetest mängudest (nt lauamängud) kuni digitaalsete mängudeni, mis hõlmavad elektrooniliste seadmete (nt mobiiltelefonid ja arvutid) kasutamist. Kuid üha enam eelistatakse digitaalseid mängu. Tehnoloogia hüppeline areng ja seadmete ning keskkondade madal hind on viinud digitaalsete mängude poole, et pakkuda mängijatele interaktiivseid õpikeskkondi. (Udeozor, 2022)

Digimängud on interaktiivsed mängud, mis kasutavad digitaalset tehnoloogiat ja mida saab mängida arvuti, nutitelefone, tahvelarvuti või mõne muu digivahendi abil. Viimastel aastatel on digimängud muutunud populaarseteks õpetamisvahendiks, eriti alushariduses. Digimängud võivad pakkuda palju erinevaid võimalusi õppimiseks, õppimist mängu kaudu, tiimitööd, probleemide lahendamist ja loomingulist eneseväljendust. Digimängud võivad olla eriti kasulikud ka lastele, kellel on õppimisprobleeme või erivajadusi. Need mängud võivad pakkuda mitmesuguseid õppimisvõimalusi, mis võivad vastata erinevatele õpistiilidele ja võimaldada õpilastel oma oskusi individuaalselt arendada. Digimängude kasutamine õpetamisvahendina – sellel on ka oma piirangud. Näiteks võib liiga suur fookus mängul takistada lastel arendada sotsiaalseid oskusi ja suhelda teiste lastega. Samuti võib digimängude kasutamine liiga suures koguses põhjustada ülemäärast ekraaniaega, mis võib mõjutada laste une ja füüsilist tervist. Digimängud võivad olla tõhusad õpetamisvahendid, eriti alushariduses, kuid nende kasutamist tuleb käsitleda tasakaalustatult, et tagada laste arengu mitmekesisus ja tervislik areng. (Udeozor, 2022)

Digitaalsed vahendid pakuvad alushariduse õpetajatele võimalusi õppeprotsessi individuaalseks kohandamiseks vastavalt iga õpilase vajadustele ja huvidele. Digitaalsed võimalused võivad hõlmata erinevaid programme, rakendusi ja veebipõhiseid ressursse. Individuaalsete digiresursside kasutamine pakuvad õpetajatele võimalusi jälgida iga õpilase edusamme ja kohandada õpetamist vastavalt sellele, sest virtuaalmaailmas on ressursse ja vahendeid rohkem selle tegemiseks. Näiteks õppeprogramm nimega "ScootPad". See platvorm võimaldab õpetajatel kohandada õppeprotsessi vastavalt iga õpilase õppimisstiilile, samuti pakkuda õpilastele tagasisidet nende edusammude kohta. Teine näide on rakendus nimega "Tiggly", mis sisaldab mitmeid õppealaseid mängu, mis arendavad õpilaste matemaatika, keeleoskuse ja loomingulisi oskusi. Rakendus võimaldab õpetajatel jälgida õpilaste edusamme ja kohandada programmi vastavalt sellele. Lisaks on olemas ka mitmeid veebipõhiseid ressursse, mis pakuvad õpetajatele ideid ja vahendeid digitaalsete õppevahendite kasutamiseks alushariduses. Näiteks saavad

õpetajad kasutada YouTube'i videoid õppematerjalide esitamiseks ja õpilastele interaktiivsete tegevuste pakkumiseks. (Jobirovich, 2022)

Pilvekasutus on tehnoloogia, mis võimaldab andmete salvestamist, haldamist ja jagamist Interneti kaudu. See on saanud üha populaarsemaks haridusvaldkonnas, kuna see võimaldab õpetajatel ja õpilastel juurdepääsu andmetele igal ajal ja igal pool ning aitab kaasa ka õppeprotsessi paremale integreerimisele. Alushariduses võib pilvekasutus olla kasulik erinevatel viisidel. Pilv võimaldab õpetajatel salvestada ja jagada õppematerjale, nagu näiteks töölehed, esitlused ja videod. Lapsed saavad neid materjale vaadata ka peale lasteaiapäeva kodus või lasteaias asuvatest seadmetest. Õpetajad saavad luua pilvepõhiseid teste ja küsimustikke, et hinnata laste arusaamist teatud teemadest ning arengut õppeprogrammis ja seejärel anda lapsevanematele tagasisidet nende tugevuste ja nõrkuste kohta, lapse kohta on kõik koondatud ühte pilves olevasse kausta. (Xu, 2015)

Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2008) § 5 lg (1) järgi on õppimine elukestev protsess, mille tulemusel toimuvad muutused käitumise, teadmistes, hoiakutes, oskustes jms ning nendevahelistes seostes. Lisaks traditsioonilistele õpitegevustele on riiklikus õppekavas (2008) § 17 2 lg (3) välja toodud, et valdkond „Mina ja keskkond“ peaks sisaldama endas tehiskeskkonda, mille üheks alaliigiks on ka virtuaalkeskkond. Samuti on alusharidusliku lasteasutuse riiklikus õppekavas mainitud (2008) välja toodud § 17 3 lg (1), et laps peaks õppides kokku puutuma oma igapäevaelu keskkonnaga, millest ei puudu ka digitaalne keskkond.

Pidevalt kiiresti areneval digiajastul on lapsed seotud erinevate info- ja kommunikatsioonitehnoloogiaga ning vahenditega. Digitehnoloogia aitab toetada laste sotsiaalset, emotsionaalset ja keelelist arengut, samuti motoorset arengut ning füüsilist heaolu. Lisaks sellele võimaldab uute teadmiste omandamist, samuti õpioskuste ja -harjumuste arendamist. Limiteeritud koguses digivahendite kasutamine ei kahjusta laste tervist. On oluline rõhutada, et digivahendite kasutamise vajadus tuleb läbi mõelda ning seada eesmärgid, mida täpselt soovitakse nende abil arendada. (Kink, 2004)

Koolieelse lasteasutuse riikliku õppekava (2008) § 6 lg (1) järgi on mäng eelkoolieas lapse üks põhitegevustest, mille kaudu ta ka õpib kõige rohkem. Laste mängimise harjumused on ajas muutunud ning arvutid ja arvutimängud mõjutavad drastiliselt seda, kuidas lapsed mängivad (Udeozor, 2022)

2.2. Digitaalsete alusharidusplatvormide eelised ja väljakutsed

Digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamine pakub mitmeid eeliseid, mis aitavad parandada laste õpikogemust ja pakuvad õppimiseks rohkem võimalusi. Sellistele platvormidele on suurem ligipääsetavus, digitaalsed alusharidusplatvormid võimaldavad eelkooli ealistel lastel õppida kõikjal ja igal ajal, mis suurendab nende õppimisvõimalusi ja paindlikkust. Võimalus on eriti kasulik lastele, kellel on raskusi tavapärase õppemeetoditega ja soovivad õpet läbi viia kodustes tingimustes. Samuti neile, kes elavad välismaal või koolidest eemal ning tahavad saada osa emakeelsest haridusest. (Ali, 2020)

Osad digitaalsed alusharidusplatvormid pakuvad õppijatele isikupärastatud õppimisvõimalusi, mis vastavad nende individuaalsetele vajadustele ja õppetasele. Platvormid kasutavad selleks algoritme ja adapteeruvad tehnoloogiat, et kohandada õppimisprotsessi vastavalt iga lapse arengutasemele. Materjalid on disainitud iga lapse isiklikule tugevusele ja nõrkusele, mis on palju kaasavam ja arendavam lähenemine tänapäeva haridusele, sest siiani on süsteemis arvamused, et kõik inimesed peaksid käima sama raja järgi ning õppima samu asju samal kiirusel mis kõik teised samas vanusegrupis olevad lapsed. (Grant *et al.*, 2014)

Digitaalsed alusharidusplatvormid pakuvad palju laiemat valikut õppematerjale, mis hõlmavad erinevaid teemasid ja õppevaldkondi. See mitmekesisus võib aidata lastel avastada uusi huvisid ja õppida uusi oskusi, mida nad muidu ei pruugi tavapärase õppekava raames avastada. Samuti annab digitaalsus võimaluse lastel saada juurdepääsu ekspertidele ja õpetajatele, kes on neile füüsilises maailmas kättesaamatud ja aitavad neil õppimisprotsessis paremini edasi liikuda ning uusi oskusi omandada. Uuringud näitavad, et digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamine võib aidata lastel saavutada paremaid õpitulemusi ja edusamme. See võib olla tingitud platvormide interaktiivsest ja isikupärastatud õppesest, mis võib suurendada laste kaasatust ja motivatsiooni. (Grant *et al.*, 2014)

Uuringud on näidanud, et tehnoloogia kasutamine, kas siis mängimise või õppimise eesmärgil varajases lapsepõlves võib piirata laste kujutlusvõimet. Samuti võib olla mõjutatud väikelapse kõne areng ning kõne kvaliteet. Lapsevanemad on mures laste digitaaltehnoloogia kasutamise pärast, sest sageli ei saada aru kas laps ka reaalselt kasu saab nendega õppides või mängides. Õpilased võivad keskenduda pigem tehnoloogiale kui õppetööle. (Murcia *et al.*, 2018)

Õpetajatel puudub piisav digitaalne kirjaoskus, kui tegemist on digiplatvormide ja -vahendite kasutamisega alushariduses. See võib takistada nende võimet kasutada tehnoloogiat oma õppetöö tõhustamiseks. Kuigi aastatega pädevus järjest kasvab ning peale tulevad uute generatsioonide õpetajad, kes on harjunud digitaliseeritud maailmas, siis ikkagi digikeskkonnad pidevalt uuenevad ja õpetajad vajaksid pidevat koolitamist. Sellega võivad ka kaasneda andmekaitse ja privaatsusprobleemid. Digitaalsete vahendite ja platvormide kasutamine võib tekitada privaatsuse ja andmekaitse probleeme, eriti kui nende kasutamist ei reguleeri sobivad õigusaktid. (Kara & Cagiltay, 2017)

Digivahendite ja -platvormide kasutamisel tekib inimesest olenemata tehnilisi probleeme, mis võivad takistada materjalide ligipääsu ning platvormide kasutamist. Näiteks võivad seadmete tarkvara või riistvara probleemid põhjustada platvormide seiskumist või andmete kadumist. Samuti võivad olla mõne lasteasutuse jaoks digivahendite omamine või soetamine liiga kulukas või kui digiplatvormid ja -vahendid pole kättesaadavad või neid pole piisavalt palju. Milletõttu jäävad lapsed ilma vajalikust õppekava osast. (Kara & Cagiltay, 2017)

Murekohaks on ka sisu mitte usaldamine, lapsevanem ei tea täpselt kui usaldusväärne või kvaliteetne antud platvormi materjal on. Lapsevanem võib veel kahelda kas sisu on üldse lapse jaoks kohane ja lapsesõbralik. Veebis võib lastele kätte sattuda mitmesugust sisu, mis ei pruugi olla turvaline. See hõlmab vägivalda, pornograafiat, kiusamist ja muud ebasobivat sisu. Oluline on, et lapsevanem ja õpetaja teaks, millist sisu nende lapsed internetis vaatavad ja luua piirangud, et kaitsta neid ebasobiva sisu eest. Seda ka edaspidi lastele õpetada. (Kara & Cagiltay, 2017)

Raske on piirata lapse ekraaniaega, kui sellega juba kord algust on tehtud. Liiga palju ekraaniaega võib avaldada lastele tugevat negatiivset mõju. On teada, et vanematel on võtmeroll väikelaste digitehnoloogiaga suhtlemise ja kogemuste vahendamisel (Neumann, 2015). Liiga palju ekraaniaega võib avaldada lastele tugevat negatiivset mõju. Näiteks võib elektroonikaseadmete liigne kasutamine enne magamaminekut häirida unemustrit, mis võib mõjutada lapse üldist tervist ja heaolu. Kanada pediatrite ühingu ning Ameerika pediatrite akadeemia väitel ei tohiks uuringute kohaselt 0-2 aastased üldse päeva jooksul ekraani ees aega veeta. 3-5 aastastel lastel võiks see piirduda ühe tunniga päevas ning 6-18 vanuses lapsed võiksid olla ekraanide ees maksimaalselt 4 tundi päevas kuid mitte rohkem (Ajatu..., 2021). Lisaks võib liiga palju ekraanide ees istudes veedetud aeg kaasa aidata kaalutõusule ja sellega seotud terviseprobleemidele, samuti võib see mõjutada negatiivselt lapse füüsilist arengut. Liigse ekraaniajal on potentsiaali ka

sõltuvuse tekkimiseks, kuna ekraanid ja elektroonilised seadmed võivad olla väga stimuleerivad ja rahuldust pakkuvad. See võib viia selleni, et lapsed veedavad veelgi rohkem aega ekraanide ees, jätavad tähelepanuta muud tegevused ja kohustused. (Byrne *et al.*, 2021)

Liiga palju aega ekraanide ees veetmine võib piirata sotsiaalse suhtluse ja emotsionaalse arengu võimalusi ning suurendada üksindus- ja eraldatusetunnet. See võib olla eriti murettekitav väikelastele, kuna sotsiaalne suhtlus ja emotsionaalne areng on nende üldise kasvu ja heaolu kriitilised aspektid. Lapse kognitiivne areng võib olla samuti häiritud, sealhulgas keskendumis- ja keskendumisvõimet ning nende keele- ja suhtlusoskused. See võib olla eriti murettekitav väikelastele, kuna nende aju alles areneb ning neil on keele ja kognitiivse arengu jaoks kriitiline ajaperiood. (Byrne *et al.*, 2021)

3. UURIMUS

Toetades eelpool läbi viidud teooria analüüsile ning samuti autori huvile ning ettevõtte poolt tulnud soovitudele, koostatakse veebiküsitlus, mille tulemusi analüüsides on viidud läbi uuring. Antud peatükis kirjeldatakse lastevanemate hoiakute uuringu meetodikat ning tulemusi, mille põhjal on tehtud järeldused ning ettepanekud, kuidas võiks digitaalseid alusharidusplatvorme edasi arendada. (Oskamp & Schultz, 2014)

3.1. Uuringu meetodika

Uurimuse koostamisel võttis autor aluseks mitmeid fakte, mis teooriast välja tulid ning koostas nendele toetudes küsimusi ja väiteid. Väidetega saavad lapsevanemad küsitluses nõustuda või mitte nõustuda, mille läbi ilmnevad küsitletavate lastevanemate hoiakud. Autor võtab arvesse soovitatavat ekraaniaega, mis on teaduslikult tõestatud ning on optimaalne lapse harimise seisukohalt, digiplatvormidel olevaid probleeme ning nende häid omadusi, mis on teooriast välja tulnud ning leiab, Eesti lapsevanemate arvamus, millised aspektid on kõige olulisemad ja kõige kahjulikumad digiplatvormide seisukohalt. Ning viimaks on küsitluse koostamisel abiks võetud Ajzeni hoiakute teooriat, mis seletab hoiakute kolme hoiakute põhidimensiooni (kognitiivne, afektiivne ning konatiivne) ning kaudsete ja otsete hoiakute mõisteid, seega kuidas lapsevanemad oma otseseid hoiakuid väljendavad.

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks on välja selgitada hoiakuid digiplatvormide õppeotstarbelise kasutamisel Eesti eelkooliealiste laste lastevanemate seas.

Selle töö eesmärgi saavutamiseks käsitletakse järgmisi uurimisküsimusi:

1. Millised on 0-7-aastaste laste vanemate kasutusharjumused seoses digitaalsete alusharidusplatvormidega?
2. Millised aspektid digitaalsete alusharidusplatvormide juures 0-7-aastaste laste lapsevanematele meeldivad ja millised ei meeldi?

3. Millised on 0-7-aastaste laste vanemate hoiakud digitaalsetesse alusharidus platvormidesse?

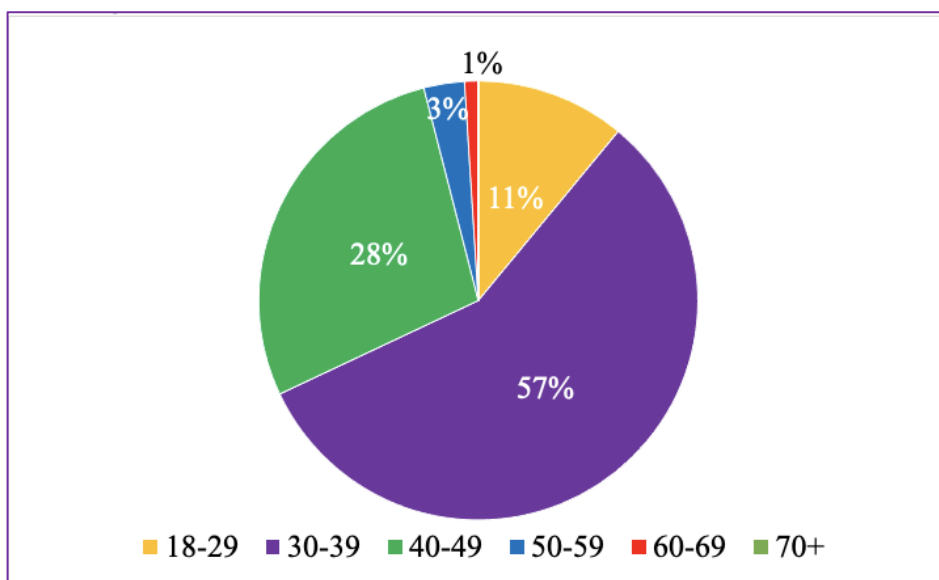
Töös uuritakse funktsioone, mida ja kas vanemad digiplatvormis enim hindavad. Samuti uuritakse kasutajate uskumusi, emotsioone ja käitumist seoses digitaalsete alusharidusplatvormidega. Neid tegureid arvesse võttes saavad digiplatvormi ettevõtted luua tooteid ja teenuseid, mis vastavad nii vanemate kui ka väikelaste vajadustele ning edendavad tervislikke ja tõhusaid õpikogemusi.

Bakalaureusetöö uurimisküsimustele vastamiseks ja eesmärgini jõudmiseks viiakse läbi kvantitatiivne uuring, kus kogutud andmete põhjal võrreldakse erinevaid arvnäitajaid. Uuringu teostamiseks koostati andmekogumiseks internetipõhine küsitlus *Google Forms* keskkonnas. Kasutati kvantitatiivseid meetodeid, sest see võimaldab arvuliste tulemuste abil luua seoseid erinevate hoiakute ja muude küsimuste vahel, saada teavet inimeste käitumise kohta, sest kvantitatiivne meetod võimaldab koguda numbrilisi andmeid, mida saab statistiliselt analüüsida. Kvantiitne uurimistöö annab autorile võimaluse kvantifitseerida käitumist ja hoiakuid, mis võivad olla kasulikud tulevikus mustrite ja trendide tuvastamisel andmetes (Oskamp & Schultz, 2014). Seda teavet saab kasutada ka prognooside ja järelduste tegemiseks. Lisaks võimaldab kvantitatiivne uurimistöö muutujate, näiteks vanuse mõõtmist, mida saab kasutada selleks, et mõista, kuidas need tegurid käitumist mõjutavad. Küsitluse koostamisel kasutati teooria abi ning kooskõlastati küsimused uurimistöö juhendajaga. Enne küsitluse välja saatmist jagati link veel kolmele inimesele, et leida küsitluse probleemid, mis autoril märkamata jäid. Kuna vajalik oli jõuda võimalikult paljude lapsevanemateni, siis internetipõhine küsitlus oli selleks parim variant, tänu sellele sai paluda vastuseid ka Tallinnast väljaspool elavatelt lastevanematelt.

Autor jagas küsitlust erinevate Tallinna, Tallinna ümbruses olevate, ühe Tartu ning ühe Pärnus asuva lasteaedade juhtidega ning palus neil saata küsitlus edasi oma klientidele. Samuti võttis autor ühendust huvikoolidega ning lastehoidudega, kelle asutustes käivad 0-7-aastased lapsed, et jõuda nende vanemateni. Lisaks saatis küsitluse erinevatesse lastevanemate Facebooki gruppidesse ning jagas enda tuttavate seas, kes on 0-7-aastaste laste vanemad. Küsitlus viidi läbi ajavahemikus 20.03-02.04 ning vastanuid oli 161. Arvesse läksid kõikide osalenute vastused. Vastanute jagunemine oli järgmine: 70% vastanutest ehk 113 olid naised ning 48 ehk 30% mehed. Vastajatele tagati anonüümsus ning saadud andmeid kasutati ainult antud bakalaureuse töö uuringuks. Küsimustik on leitav lisast (Lisa 1).

Küsimusik koosnes kokku 15-st küsimusest, millele lisaks olid kaks sotsiaaldemograafilise andme küsimust. 15-st küsimusest oli 11 kõigile vastajatele kohustuslikud. Autor kasutas erinevat tüüpi küsimusi: kinniseid mitme valikuga küsimusi, avatud küsimusi ning defineeritud skaalaküsimusi. Kuna töö keskendub digitaalsete alusharidusplatvormide hoiakutele, siis uuritakse ka vastajate platvormide tarbimisharjumusi ning motiive, et näha, kas hoiakud platvormidesse mõjutavad ka tarbimist. Hoiakute määramiseks otsustati kasutada skaalaküsimuste puhul Likerti skaalat. Täpsemalt tuli hinnata erinevaid väiteid Likerti 5-pallisel skaalal, kus „5“ tähistas täielikku nõusolekut ning „1“ näitas, et vastaja pole väitega üldse nõus.

Andmetöötlus teostati Microsoft Exceli abiga ning korrelatsioonide arvutamiseks kasutati statistikaprogrammi SPSS. Enne analüüsi teostamist kodeeriti andmed. Uuringu tulemuste analüüsimiseks kasutatakse erinevaid statistilisi andmeanalüüsi meetodeid. Eelkõige küsimustikule vastanud inimeste hulka ning protsentuaalset jagunemist, samuti aritmeetilist keskmist ning lisaks on läbi viidud korrelatsioonanalüüs, täpsemalt kasutatakse Spearmani astakorrelatsioonikordajat. 91 (56,5%) vastajat olid vanusegrupis 30-39. Kuna küsitlusega sihiti 0-7-aastaste laste vanemaid, siis on loogiline, et vastajad jäid sellesse vanusevahemikku, olles pigem nooremad, digiplatvormidega tutvust teinud, vanemad väikeste lastega. Järgmisena oli kõige rohkem vastajaid vanuses 40-49, neid oli kokku 46, mis moodustas 29% vastanutest. Noorem vanusegrupp 18-29 moodustas 11% vastanutest (18), ning 50-59 vanuses inimesi oli 5 tükki ja grupis 60-69 oli üks vastanu (Joonis 1).



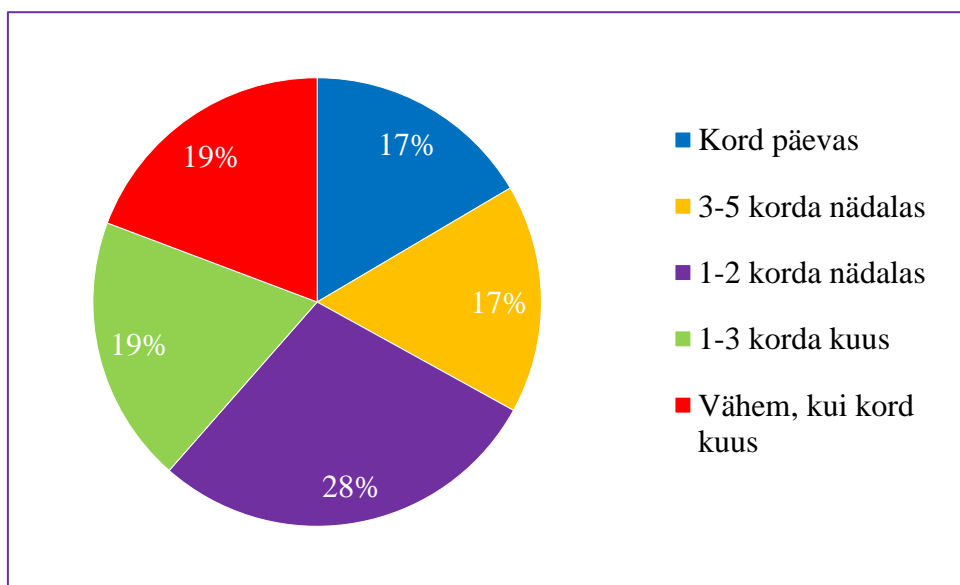
Joonis 1. Vastanute vanused

Allikas: autori koostatud joonis Lisa 1 põhja

3.2. Uuringu tulemused ja analüüs

Järgnevalt on välja toodud käesoleva bakalaureusetöö uuringu tulemused, mis annavad ülevaate veebiküsitlusele vastanute hoiakutele digitaalsete alusharidusplatvormide suhtes.

Esimesele uurimisküsimusele vastamiseks analüüsis autor erinevaid kasutamisküsimusi ja nende vastuseid. Analüüs on tehtud, eesmärgiga saada teada lapsevanemate kasutamise eeliste kohta. Esiteks tahtis autor teada, kui palju vanemad oma laste harimiseks digitaalseid alusharidusplatvorme kasutavad. Küsitluse vastustes olid vastavad ajavahemikud (vt Joonis 2) ning lisaks said lapsevanemad vastata „Ei kasuta“, mida valis 51 vastanut. Ajavahemikud jagunesid suhteliselt võrdselt, kuid kõige populaarsemaks vastuseks osutus 1-2 korda nädalas, millele vastas 31 lapsevanemat, ehk 28% vastanutest. Seejärel jagunesid vastanud võrdselt ära valiku „Vähem, kui kord kuus“ ja „1-3 korda kuus“ valikute vahel, millele mõlemale vastas 21 inimest ja 19%. Ning viimaks valisid 18 lapsevanemat, et nad kasutavad oma lapsega alushariduslikku digiplatvormi kord päevas või 3-5 korda nädalas, ehk 17% vastanutest.



Joonis 2. Laste digiplatvormide kasutuse sagedus

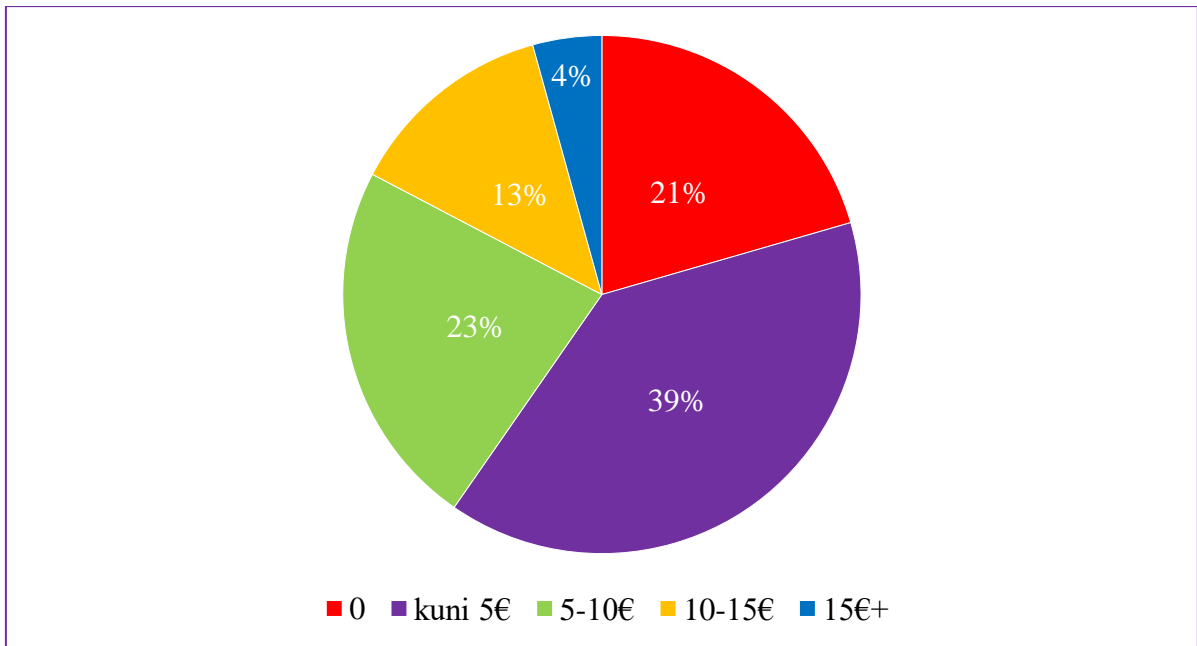
Allikas: autori koostatud joonis Lisa 1 põhjal

Autorit huvitas, kas kasutajad eelistaksid eesti või inglise keelset platvormi ning kas nad sooviksid maksta platvormi eest kuupõhiselt või korrapähiselt. Selleks võttis autor väited vastavate eelistuste kohta ning leidis nende aritmeetilised keskmised. Maksmise väited olid üpris võrdsed, esimene

väide: „Ma eelistan maksta digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamise eest kuupõhiselt“ sai keskmiseks tulemuseks 2,76 ning teise „Ma eelistan maksta digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamise eest ühe korra „ tulemus oli 2,74 . Maksmise koha pealt ei ole lastevanematel erilisi eelistusi, kuid keele osas küll. Väidete „Ma eelistaksin kasutada eesti keelset digitaalset alusharidusplatvormi“ ja „Ma eelistaksin kasutada inglise keelset digitaalset alusharidusplatvormi“ vahe oli märgatav, esimese aritmeetiline keskmine oli 3,85 ning teise 2,40. Seega eelistaksid lapsevanemad kasutada siiski eesti keelseid digitaalseid alusharidusplatvorme.

Samuti uuris autor lastevanematelt, kas nad pigem kasutaksid digitaalseid alusharidusplatvorme ise koos lapsega või eelistavad nad, et laps saaks platvormil ise ilma vanema abita. Väitele „Ma eelistan, kui mu laps saab ise digitaalsel alusharidusplatvormil tegevustega hakkama“ vastati keskmiselt 3,59 ning väitele „Ma eelistan, oma lapsega koos digitaalset alusharidusplatvormi kasutada“ vastati keskmiselt 3,30. Seega ei ole lapsevanematel otsest eelistust, kuid natuke rohkem inimesi sooviks, et nende laps saaks ise platvormi tegevustega hakkama.

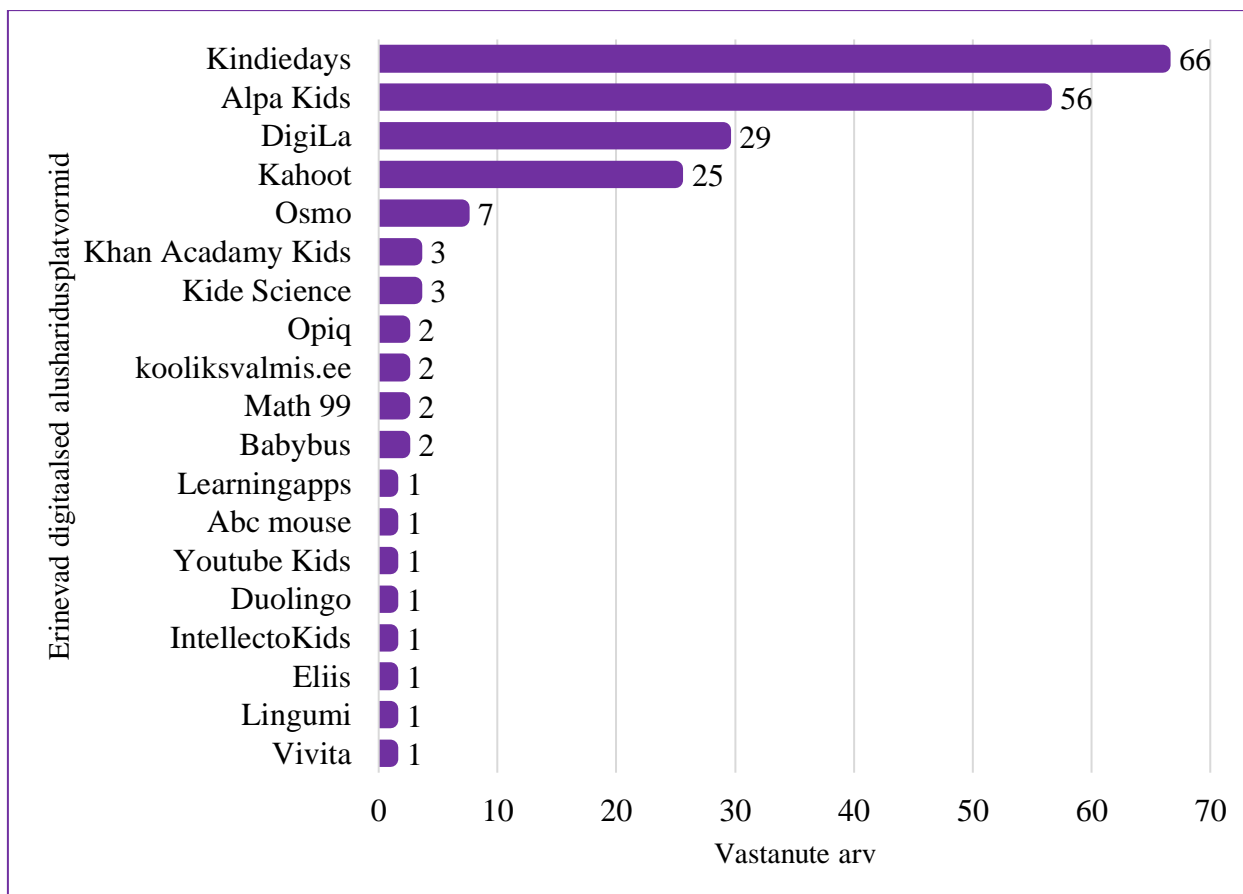
Ning viimaks küsis autor, kui palju oleksid nõus lapsevanemad maksma digitaalse alusharidusplatvormi eest kuupõhiselt ning tulemused olid järgmised (vt Joonis 3). Kõige enam 39,1% vastati, et nad võiks maksta „kuni 5€“, mis on ka kõige madalam rahaline väärtus mida oli võimalik pakkuda. Palju lapsevanemaid vastasid ka, et nad ei oleks nõus midagi maksma ehk „0“, kuid leidis ka väheseid neid, kelle jaoks ei ole probleemi maksta digitaalse alusharidusplatvormi eesti 15€ ja rohkem. Viis kuni kümme eurot on valmis maksma 37 lapsevanemat, ehk 23% vastanutest ning kümme kuni viisteist eurot on valmi smaksma 13% ehk 21 vastanut. Tulemus on küllaltki positiivne, sest lapsevanemad saavad aru, et hea ja kvaliteetse platvormi jaoks on ettevõtte kohustatud panustama ning tasulise tootega on võimalik ehitada parem platvorm kui saaks tasuta toote avalikkusele andmisel.



Joonis 3. Lapsevanemate kuupõhine maksevalmidus platvormi kasutamiseks

Allikas: autori koostatud joonis Lisa 1 põhjal

Lisaks uuris autor lapsevanematelt, milliseid digitaalseid alusharidusplatvorme on nad kasutanud (vt Joonis 4). Valikus olid mitmed erinevad platvormid ning vastajatel oli võimalik ka vastuse „Muu“ all välja tuua neid, mida nimekirjas ei olnud. Lisaks said küsitlavad vastata „Ei ole kasutanud“, sellist vastust valis 51 inimest, mis vastanute kogu hulgast 161 inimestest 32%. Vastustest selgub, et kõige rohkem kasutatakse platvormi Kindiedays 66 vastajat, mis teeb vastanute arvust 41% , see on mõeldud lasteaia õpetajate ja lastevanemate vahelise suhtluse jaoks, kus antakse lapse kohta individuaalset tagasisidet ning jagatakse ka õppematerjale, mille abil kodus õpet jätkata. Lisaks kasutab vastanutest 56 lapsevanemat ehk 35% vastanutest platvormi Alpa Kids, kus on erinevad arendavad mängud, mis on loodud õppekava alusel. 18% (29 inimest) vastas, et kasutavad alusharidusplatvormi DigiLa ning 16% vastanutest (25 lapsevanemat) on kasutanud Kahooti. Lisaks toodi välja mitmeid erinevaid platvorme nagu Khan Academy Kids, Babybus, Math 99, kooliksvalmis.ee ja Opiq, mida autor ei olnud nimekirja lisanud, kuid nende kasutus oli ka kõige madalam. Lapsevanemate teadlikus erinevatest platvormidest on küllaltki hea ning seda näitab mitmete erinevate platvormide esindatavus.



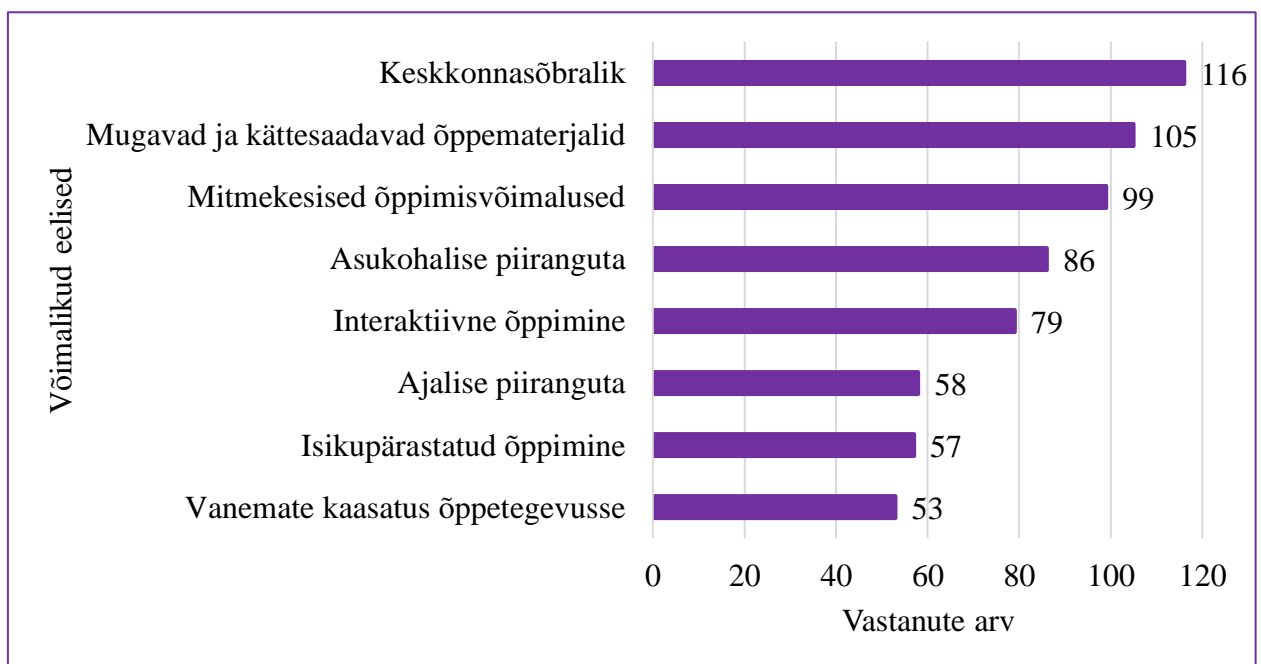
Joonis 4. Kasutuses olevad digitaalsed alusharidusplatvormid 0-7-aastaste laste vanemate seas

Allikas: autori koostatud joonis Lisa 1 põhjal

Autor uuris laste ekraaniaega ning kui palju vanemate arvates nende laps päeva jooksul ekraanis aega veedab. Teooriast tuli välja, et soovitatav ajavahemik 3-5 aastaste seas on üks tund ning alla kaheste ei tohiks üldse ekraani taga aega veeta. Uuringust tuli välja, et küsitlenus osalenud lastevanemate lapsed on enamjaolt teadlikud nendest reeglitest ning 45% vastanutest vastas, et nende laps veedab ekraani taga aega vähem kui üks tund päevas. Täpselt sama palju vastanuid oli valiku „1-2 tundi päevas“ ja „ei veeda üldse“ juures, ehk mõlemas 36 vastajat, mis teeb 22% koguarvust. 10% vastajatest väidavad, et nende laps veedab aega ekraani ees rohkem kui 2 tundi päevas või isegi rohkem kui 3, mis on isegi seitsme aastasele lapse jaoks liiga pikk aeg ning seda tuleks kindlasti rohkem reguleerida.

Järgmine uurimisküsimus: „Millised aspektid digitaalsete alusharidusplatvormide juures 0-7-aastaste laste lapsevanematele meeldivad ja millised ei meeldi?“ puhul tahtis autor teada, mis on lastevanemate jaoks kõige suuremad eelised digitaalsete alusharidusplatvormide puhul (vt Joonis

5). Jooniselt on näha, et kõige rohkem, 72% vastanutest (161), hindab digiplatvormide osas nende keskkonnasõbralikkust, tänu õppematerjalidele, mis on digitaalsed jääb ära suur paberite hulk. Paberihunnikud on haridusasutustes või ka kodudes õppimise juures väga tavalised. Sageli lasteaedades või eelkoolides trükitakse välja palju töölehti, mis alushariduslikke digiplatvorme kasutades ei oleks vajalikud (kui just ei ole tegemist kirjatehnika õppimisega). Samuti ostavad vanemad koju lastele töövihikuid ja tööraamatuid, mis mõjuvad keskkonnale negatiivselt. Teiseks hindavad 65% lapsevanematest õppematerjalide kättesaadavust ja mugavust ning samuti huvitub 61% vastanutest mitmekesisest õppimisvõimalustest, mida digiplatvormid võimaldavad. Digitaalses maailmas on võimalik lahendada igavana tunduvad teemad vägagi loominguiliselt ning palju atraktiivsemalt, kui traditsioonilisel õppimisel. Vastajatel oli ka võimalus lisada ise juurde võimalikke eeliseid, mille tagajärjel 14 inimest vastas, et eelised puuduvad, mis moodustust kõikidest vastanutest 9%. Võiks arvata, et lapsevanemad on selle üle just kõige õnnelikumad, et nad saavad digitaalseid alusharidusplatvorme kasutades olla ise kaasatud lapse õppetegevusse, kuid neid hinnati eeliste seas kõige madalamaks ning kaasamist luges eelisena 33% vastanutest.

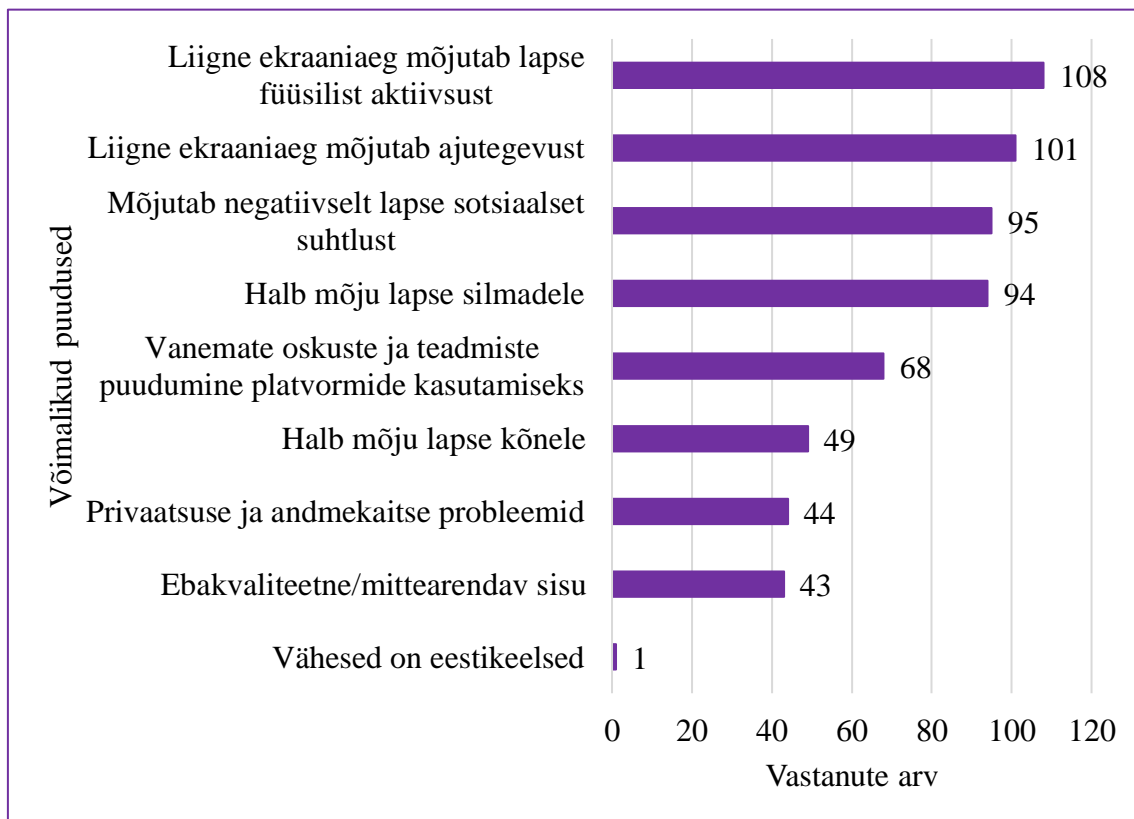


Joonis 5. Digitaalsete alusharidusplatvormide eelised

Allikas: autori koostatud joonis Lisa 1 põhjal

Autor uuris vastanute arvates eeliseid ja puuduseid digitaalsete alusharidusplatvormide suhtes. Seega järgnev joonis kirjeldab võimalikke puudusi, mis platvormidel on lastevanemate arvates.

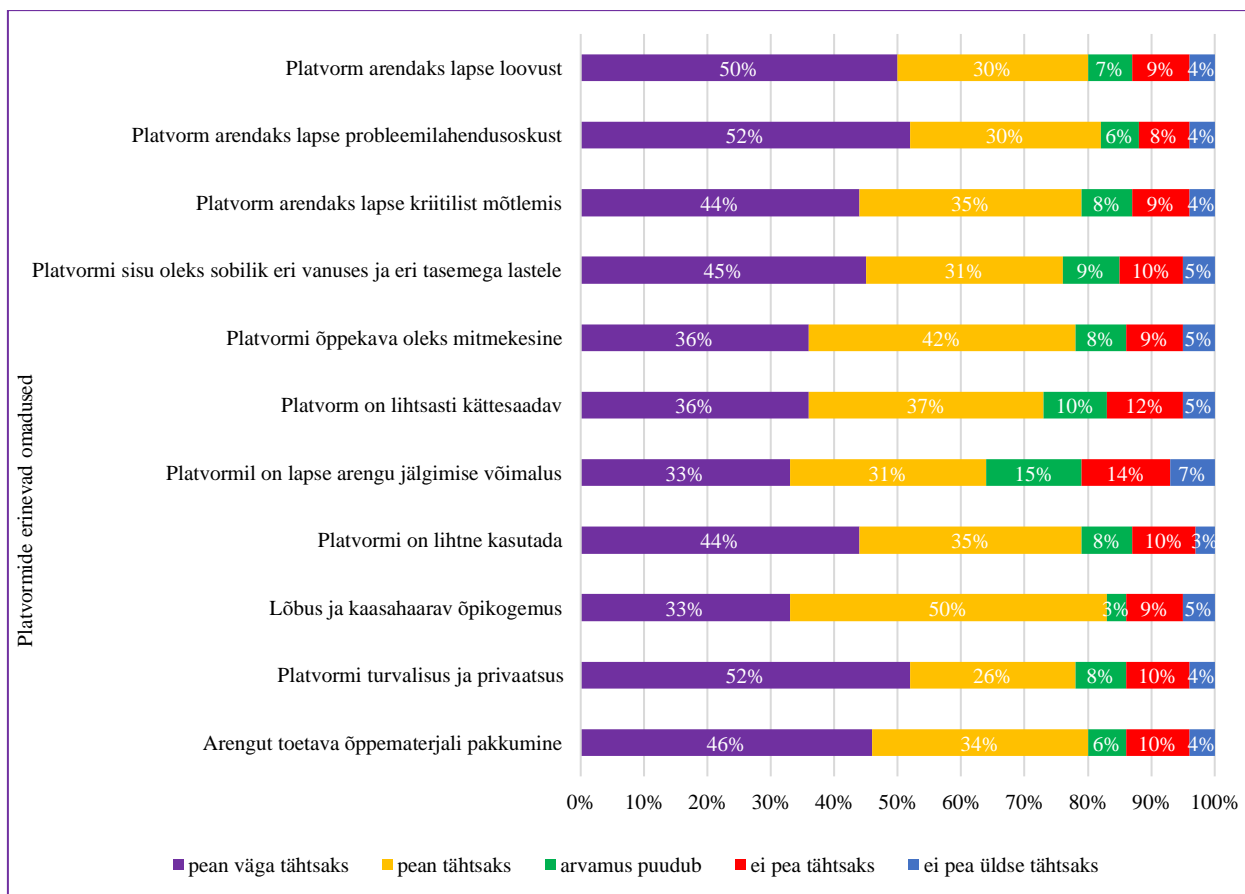
Kõige enam oldi siiski mures ekraaniaja pärast, mis tõuseb just digiplatvorme kasutades. Vastavalt 67% ja 63% inimesi arvab, et puudused digitaalsetel alusharidusplatvormidel on liigse ekraaniaja mõju füüsilisele ja vaimsele tervisele. Ka teooriast tuli välja, et ekraaniaeg ja sellega kaasnevad ohud on uuringute poolest üks suurimaid miinuseid digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamisel. Järgmisena ollakse mures negatiivse mõju pärast lapse sotsiaalsete oskustele ning samuti arvatakse, et digitaalsete platvormide kasutamine mõjutab lapse silmanägemist. 59% vastanutest arvab, et digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamine mõjutab negatiivselt lapse sotsiaalset suhtlust ja 58% arvab, et neil on halb mõju lapse silmadele. Samuti arvab 42% vastanutest, et vanematel puuduvad vastavad teadmised ja oskused, mis oleks vajalikud digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamiseks. Viimaks ollakse nõus ka sellega, et lapse kõne võib olla mõjutatud, digitaalsetel platvormidel on privaatsuse ja andmekaitse probleeme ning lisaks ei ole platvormide sisu kvaliteetne ning ei pruugi olla arendav, nii arvasid vastavalt 30%, 27% ja 26% vastanutest. Lisaks said vastajad ise puuduseid lisada, kus üks inimene arvas, et piisavalt digitaalseid alusharidusplatvormi pole eesti keelses. Ning kaks inimest (1%) arvas, et puuduseid digitaalsetel alusharidusplatvormidel ei ole (Joonis 6).



Joonis 6. Digitaalsete alusharidusplatvormide puudused

Allikas: autori koostatud joonis Lisa 1 põhjal

Järgnevalt uuris autor lapsevanematelt, mis on nende jaoks kõige olulisemad omadused, mis digitaalsel haridusplatvormil kindlasti olema peaks (vt Joonis 7). Küsimustikus paluti vastanutel hinnata 5-palli skaalal erinevaid platvormide omadusi, kus 1 tähistas vastust „ei pea üldse tähtsaks“ ning 5 tähistas vastust „pean väga tähtsaks“. Autor esitas kokku 11 omadust. Esimese omaduse kohaselt võiks eeldada et inimesed hindavad, kui platvorm arendab lapse loovust. Teise väite puhul pakutakse, et platvorm võiks arendada lapse probleemilahendusoskust ning kolmandas kriitilist mõtlemist. Neljandaks omaduseks on see, et platvormi sisu oleks sobilik eri vanuses ja eri tasemega lastele ja viiendas, et sisu oleks mitmekesine. Samuti tõi autor välja, et digiplatvorm võiks olla lihtsasti kättesaadav, sellel oleks lapse jälgimise võimalus, platvormi oleks lihtne kasutada ja et see oleks turvaline ja privaatne. Viimaks võiks õpikogemus, mis laps platvormilt saab, olla lõbus ja kaasahaarav ning õppematerjal võiks toetada lapse arengut. Nagu näha Joonisel 5, siis domineerivad kõikide väidete puhul suhteliselt sarnases suurusjärgus vastusevariandid „pean väga tähtsaks“ ning „pean tähtsaks“. Visuaalselt on üsna raske kindlaks teha, milline väide saavutas kõige positiivsema hinnangu. Vaadates väidete aritmeetilisi keskmisi (Lisa 2) selgub, et lapsevanemad soovivad kõige enam, et platvorm arendaks lapse probleemilahendusoskust, see sai kõige kõrgema keskmise tulemuse ehk 4,19. Vanemad soovivad ka, et platvorm arendaks lapse loovust, mis sai samuti kõrge skoori 4,13. Lisaks peavad vanemad oluliseks digiplatvormi privaatsust ja turvalisust, mille keskmiseks tuli 4,12. Keskmiste analüüsist tuli välja, et kõik ette antud omadused on lapsevanemate jaoks olulised, sest kõikide väidete skoor ületas kolme punkti. Kõige vähem oluliseks peavad nad omadust, et platvormil oleks lapse arengu jälgimise võimalus, see sai keskmise tulemuse 3,68 kuid on siiski positiivse kaaluga. Sellele küsimusele järgnes lisa avatud küsimus, kus autor tahtis teada veel omadusi, mida lapsevanemad peavad tähtsaks digitaalsete alusharidusplatvormide juures. Seal toodi välja, et soovitakse rohkem keeleõppeprogramme ning üleüldiselt digitaalseid mängu, mis oleksid integreeritud päris maailma tegevustega. Samuti peetakse tähtsaks, et digitaalsel platvormil ei oleks võimalik lapsel edasi-tagasi hüpata just nende kõige atraktiivsemate mängude juurde, oluline on et alustatu viidaks lõpule.

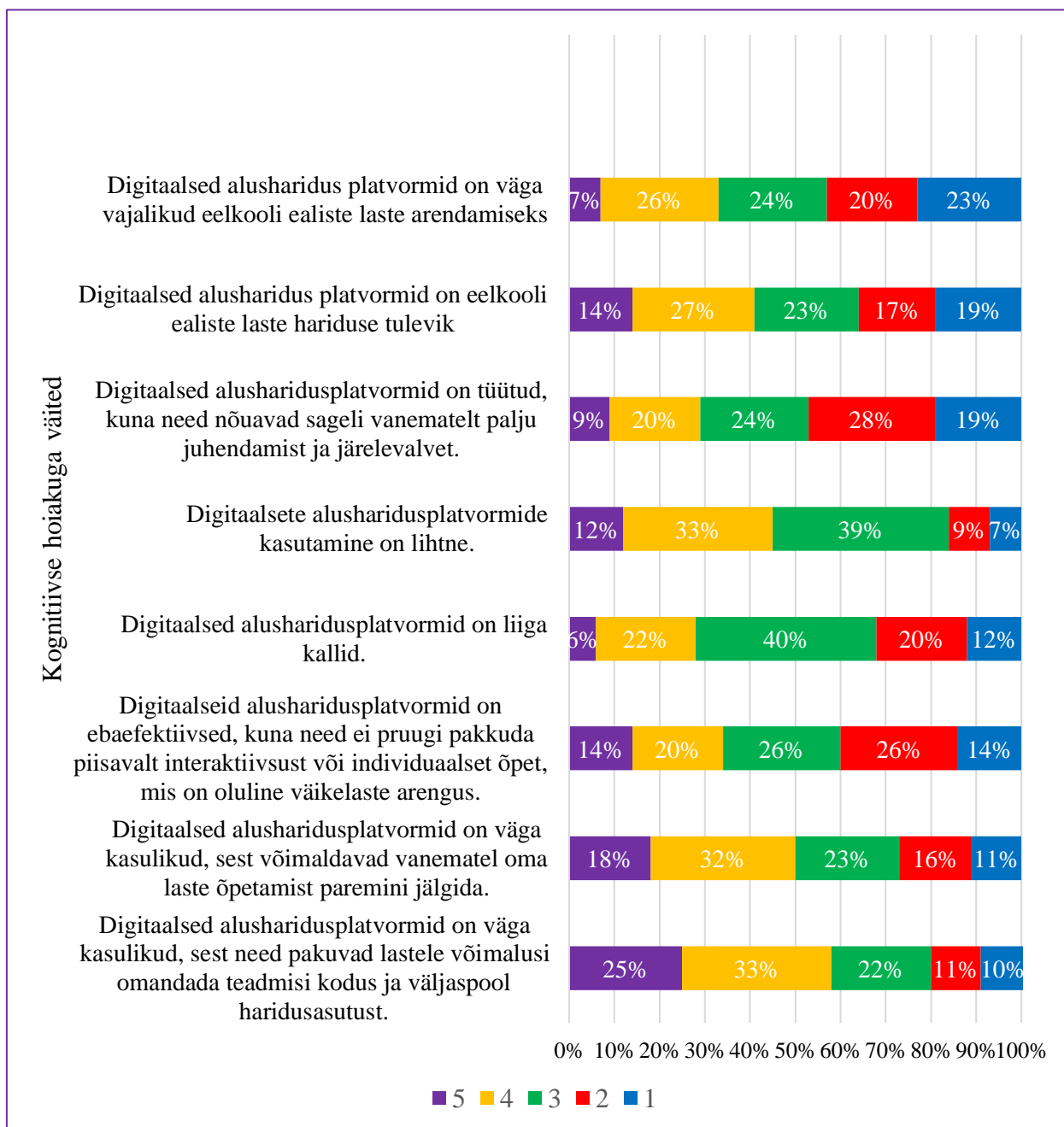


Joonis 7. Digitaalsete alusharidusplatvormide erinevad omadused

Allikas: autori koostatud joonis Lisa 1 põhjal

Viimasele uurimisküsimusele vastamiseks, kus sooviti teada lapsevanemate hoiakute kohta tehti erinevad analüüsid hoiakutega nõustumisest või mitte nõustumisest, nende keskmistest ja korrelatsioonanalüüs erinevate väidete vahel. Iga hoiaku dimensiooni kohta oli üks küsimus ning iga küsimuse all mitu väidet, kus vastaja sai valida 5-palli skaalal, kas ta nõustub selle väitega või ei nõusut. 1 tähistas vastust „ei nõustu üldse“ ning 5 tähistas vastust „nõustun täielikult“. Autor otsustas analüüsida väiteid, mis on tehtud kognitiivsete hoiakute kohta, sest neid oli küsitluses kõige rohkem ning väiteid oli nii positiivsetest kui ka negatiivsetest hoiakutest (vt Joonis 8). Kõige kõrgema aritmeetilise keskmise tulemuse sai antud positiivsetest väidetest viimane väide, kus rõhutakse platvormide aja ja koha paindlikusse, selleks oli 3,52. Kõige rohkem negatiivsete väidete seast nõustuti väitega, et alusharidusplatvormid on ebaefektiivsed, sest ei võimalda piisavalt interaktiivsust ja individuaalset õpet, mis on väikelaste arengus oluline. See väide sai keskmiseks tulemuseks 2,93. Ka kõik teisted negatiivsed väited said aritmeetiliseks keskmiseks tulemuse, mis oli alla kolme. Seega ei nõustuta pigem negatiivsete väidetega. Üldiselt olid lapsevanemad positiivsete hoiakutega väidete suhtes, sest kõik peale kahe positiivsed väite said

madalamas aritmeetilised keskmised kui keskmine väärtus ehk 3. „Digitaalsed alusharidusplatvormid on väga vajalikud eelkooliealiste laste arendamiseks“ ning „Digitaalsed alusharidusplatvormid on eelkooli ealiste laste hariduse tulevik“ olid ainsad positiivsed väited, mille skoor oli alla kolme. Seega lapsevanemad ei näe, et digitaalsed alusharidusplatvormid oleks väga vajalikud eelkooli ealiste laste arendamiseks.



Joonis 8. Kognitiivse hoiakuga väited

Allikas: autori koostatud joonis Lisa 1 põhjal

Selleks, et paremini iseloomustada lapsevanemate hoiakuid võttis autor appi korrelatsioonanalüüsi ning kasutas selleks Spearmani astakorrelatsioonikordajat (vt Tabel 1). Esimene korrelatsioonanalüüs on läbi viidud käitumuslikku hoiakut iseloomustava väitega „Digitaalsed alusharidus platvormid on integreeritud minu lapse igapäevasesse õppimisse“ ning see on pandud korrelatsiooni uskumuslike ehk kognitiivsete hoiakutega, et näha kas vastajate teguviis sõltub sellest, millised uskumuslikud hoiakud on neil digiplatvormide suhtes. Autor valis välja kõige tugevama korrelatsiooniga uskumuste väited, milleks olid: „Digitaalsed alusharidusplatvormid on väga kasulikud, sest need pakuvad lastele võimalusi omandada teadmisi kodus ja väljaspool haridusasutust.“; „Digitaalset alusharidusplatvormid on ebaefektiivsed, kuna need ei pruugi pakkuda piisavalt interaktiivsust või individuaalset õpet, mis on oluline väikelaste arengus.“ ning „Digitaalsed alusharidus platvormid on väga vajalikud eelkooli ealiste laste arendamiseks“. Väite, et digitaalsed platvormid on integreeritud lapse igapäeva ja väite, et platvormid on kasulikud oma asukoha paindlikkuse poolest vahel on korrelatsioonikoefitsient 0,465, mis näitab, et nende kahe väite vahel on mõõdukas positiivne seos. See tähendab, et inimesed kelle käitumuslik hoiak on, et digitaalsed alusharidusplatvormid on integreeritud nende lapse igapäevasesse õppimisse, on tõenäoliselt ka arvamusel, et need platvormid on kasulikud, kuna nad pakuvad lastele võimalusi omandada teadmisi kodus ja väljaspool haridusasutust. See seos võib tuleneda asjaolust, et digitaalsed alusharidusplatvormid aitavad vanematel olla kaasatud igapäevaelu õppimisse ning võimaldab laste õpetamist paremini jälgida ja suunata. Siiski tuleb mees pidada, et korrelatsioon ei tähenda põhjuslikku seost - st see ei tähenda, et üks väide oleks teise põhjus või vastupidi. Korrelatsioonikordaja on väga väike ning negatiivne (-0,072) põhi väite ja negatiivse hoiakuga väite vahel (Digitaalsed alusharidusplatvormid on ebaefektiivsed...). See tähendab, et nende kahe väite tõesus ei ole omavahel seotud - ühe väite tõesus ei mõjuta teise väite tõesust. Inimesed võivad erinevalt kogeda digitaalsete alusharidusplatvormide kasulikkust ja tõhusust ning nende kogemused võivad varieeruda. Viimase kahe väite vaheline seos on kõige suurem, kuid siiski mitte tugev. Need kes arvavad, et eelkooliealiste laste arendamiseks on platvormid vajalikud, nende eludes on ka digiplatvormid integreeritud igapäevasesse õppimisse. Korrelatsioonikordaja oli tugevusega 0,544, mis tähendab, et seos on olemas.

Tabel 1. Spearmani korrelatsioonikordajate tabel konatiivsete ja kognitiivsete väidete vahel

I väide	II väide	Korrelatsioonikordaja
Digitaalsed alusharidusplatvormid on integreeritud minu lapse igapäevasesse õppimisse	Digitaalsed alusharidusplatvormid on väga kasulikud, sest need pakuvad lastele võimalusi omandada teadmisi kodus ja väljaspool haridusasutust	0,465
Digitaalsed alusharidusplatvormid on integreeritud minu lapse igapäevasesse õppimisse	Digitaalseid alusharidusplatvormid on ebaefektiivsed, kuna need ei pruugi pakkuda piisavalt interaktiivsust või individuaalset õpet, mis on oluline väikelaste arengus	-0,072
Digitaalsed alusharidusplatvormid on integreeritud minu lapse igapäevasesse õppimisse	Digitaalsed alusharidusplatvormid on väga vajalikud eelkooliealiste laste arendamiseks	0,544

Allikas: autori koostatud tabel Lisa 1 põhjal

Järgmisena võttis autor küsimuse „Kuidas hindaksite oma kogemust digitaalsete alusharidus platvormide kasutamisel?“, millele sai vastata 5-palli süsteemis, kus vastuseid sai anda skaalal „väga halb“ kuni „väga hea“ ning pani selle korrelatsiooni erinevate afektiivsete, konatiivsete ja kognitiivsete hoiakutega (vt Tabel 2). Kõige tugevam seos tekkis väitega „Digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamine on lihtne.“ Nende vaheline Spearmani korrelatsioonikordaja tuli 0,499, mis on siiski vaid mõõdukas seos ning näitab, et osaliselt need inimesed, kelle kogemus platvormil oli hea või väga hea, arvavad ka et alusharidusplatvormide kasutamine on lihtne. Tugevat või väga tugevat seost ei tulnud selle küsimuse puhul ühegi väitega. Kõige tugevam negatiivne seos ilmus välja väitega „Digitaalsed alusharidusplatvormid on tüütud, kuna need nõuavad sageli vanematelt palju juhendamist ja järelevalvet.“ Tulemuseks oli -0,237, mis on siiski küllaltki nõrk seos ja tähendab, et isegi kui inimestel oli hea kogemus platvormi kasutades, siis nad võivad ikkagi nõustuda väitega, et digitaalsed alusharidusplatvormid on järelevalve seisukohalt tüütud.

Tabel 2. Spearmani korrelatsioonikordajate tabel 8. küsimuse ja väidete vahel

Küsimus	Väide	Korrelatsioonikordaja
Kuidas hindaksite oma kogemust digitaalsete alusharidus platvormide kasutamisel?	Digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamine on lihtne.	0,499
Kuidas hindaksite oma kogemust digitaalsete alusharidus platvormide kasutamisel?	Digitaalsed alusharidusplatvormid on tüütud, kuna need nõuavad sageli vanematelt palju juhendamist ja järelevalvet.	-0,237

Allikas: autori koostatud tabel Lisa 1 põhjal

3.3. Uuringu järeldused ja ettepanekud

Probleemiks, mis ajendab antud töö kirjutamist, on vähene teadmine Eesti eelkooliealiste laste vanemate hoiakutest digiplatvormide ja nende hariduslikul eesmärgil kasutamise suhtes. Urimus aitas tuvastada erineva dimensiooniga hoiakuid, mis vanematel on seoses digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamisega. Eesmärk uurida 0-7-aastaste laste vanemate hoiakuid sai täidetud.

Vanemate digitaalsete alusharidusplatvormide kasutusharjumuste kohta küsides sai autor teada, milliseid platvorme kõige enam kasutatakse ning kui tihti nende laps digitaalseid alusharidusplatvorme kasutab. Sealt tuli välja, et lapsevanemad on kokku puutunud paljude erinevate platvormidega ning nende kasutamise sagedus varieerub vastanute seas päris palju. On väga tihedaid kasutajaid, kuid leiab ka neid, kes üldse ei ole platvorme kasutanud. Samuti eelistavad lapsevanemad kasutada pigem eestikeelseid platvorme ning otsest eelistust, kas lapsevanem tahab koos lapsega platvormi kasutada või tahab, et laps teeks seda iseseisvalt, esile ei kerkinud. Lapse liigse ekraaniaja vältimiseks saaksid lapsevanemad rohkem kasutada digitaalseid alusharidusplatvorme lapsega koos ning näiteks integreerida ekraanil olevad mängud füüsilisse maailma, kasutades paberit. Üldiselt hindavad 0-7-aastaste laste vanemad oma kogemust digitaalsete alusharidusplatvormidega viie palli süsteemis neljaga, ning seda tegid 36% vastanutest.

Autor uuris neilt, kes vastasid, et ei ole digitaalsete alusharidusplatvormidega kokku puutunud, põhjuseid, miks lapsevanem ei ole platvorme kasutanud. Üle 60% vastanutest toob põhjuseks, et ei taheta ekraaniaega nii varases eas oma lapsele. Töö varasemas osas on välja toodud optimaalsed ajavahemikud, kui palju tohiks kindlas vanuses laps ekraaniaega saada. Meie maailm liigub digitehnoloogia suunas edasi ka siis, kui ükski laps ekraaniaega ei saaks, seega tuleks neid õpetada ja ette valmistada tulevaseks eluks, tehes seda kvaliteetsete digiplatvormide ja korrektse ekraaniaja abil.

Uurimisküsimusele, millised on 0-7-aastaste laste vanemate hoiakud digitaalsetesse alusharidusplatvormidesse võib üldistavaks vastuseks öelda, et peamiselt olid lapsevanemate hoiakud digitaalsetesse alusharidusplatvormidesse positiivsed. Vastajad leidsid, et platvormidel on eelseid rohkem kui puuduseid. Eeliste ja puuduste nimekirjast sai valida vastuseid nii palju kui soovid ning eeliste seas oli tehtud 51 valikut rohkem. Kui autor küsis lapsevanematelt erinevate omaduste kohta, mis platvormidel kindlasti olema peaks, siis peeti kõiki aspekte ikkagi tähtsateks või väga tähtsateks, mis näitab, et lapsevanemad on huvitatud platvormide kvaliteedist ja peavad erinevaid omadusi enda jaoks olulisteks. Vanemate jaoks olid kõige tähtsamad omadused, et laps areneks, st et platvorm arendaks tema probleemilahendusoskust või loovust. Kõige vähem oluliseks peeti antud valikutest lapse arengu jälgimise võimalust platvormil. Selles vanuses on oluline, et laps saaks õppimisel ka individuaalset tähelepanu, seega on pigem oluline, et lapsevanem oleks teadlik oma lapse arengust ja probleemidest. Selleks, et leida üles lapse arengul tekkinud murekohad, võiks olla ka digitaalsel õppeplatvormil arengu jälgimise võimalus, kuid võrreldes teiste omadustega on see vähem oluline. Platvormide puuduste osas arvati, et kõige suurem probleem platvorme kasutades on liigse ekraaniaja tulemusel tekkivad füüsilised ja vaimsed probleemid. On hea, et lapsevanemad on teadlikud erinevatest probleemidest, mis tänu liigsele ekraaniajale võivad tekkida ning hoiavad seda probleemi meeles. Nagu ka teooria analüüsist välja tuli, siis liigse ekraaniaja tagajärjel tekkinud tüsistused võivad olla sellised, mis mõjutavad last terve ülejäänud elu. Positiivseid hoiakuid näitab ka analüüs, kus leiti väidete aritmeetilisi keskmiseid ning üldine pilt näitab, et positiivsete hoiakute keskmised on enamasti üle kolme, kuid negatiivsete väidete tulemused jäävad sageli alla selle. Samas ei olnud ühegi väite vahel tugevat korrelatsiooni, mis näitab, et kui lapsevanemal on ühest aspektist vaadatuna platvormidesse positiivne hoiak, siis teisalt võib ta suhtuda neisse negatiivselt.

Uurimistulemused võiksid leida kasutust haridustöötajate seas, õppekavade koostamisega tegelevate riigiametnike seas, eraettevõtetes ja teistes sidusrühmades, kes on huvitatud tõhusate

strateegiate väljatöötamisest digitaalsete platvormide kasutamiseks alushariduse toetamiseks. Uuring võib kaasa aidata laiematele aruteludele tehnoloogia rolli üle alushariduses ning selle mõjust laste õppimisele ja arengule.

Probleemide ületamiseks võiks välja mõelda uusi ideid lapse digitaalse õppimise arendamiseks, näiteks kasutades selleks mängulisi lahendusi. Uuringud näitavad, et arvutiteadus on sobilik eelkooliealiste laste harimiseks, sest see on keskkond, kus lapsed saavad õppida samal ajal mängides. Mängulisuse lisamisel õpivad eelkooliealised lapsed kõige paremini, nad on rohkem huvitunud ning loovad õppimiseks vajalikke seoseid. Tutvustades koodimist ja algeelist programmeerimist, võiks lastes areneda probleemilahendusoskus, analüütiline ja matemaatiline mõtlemine, geomeetrist visualiseerimist, kuid seda kõike vaid siis, kui seda toetavad hästi disainitud ja läbimõeldud digitaalsed tehnoloogiad. Mõned tehnoloogiad on paremini läbimõeldud kui teised, näiteks tavaline ekraani taga istumine on näidanud, et lapsed muutuvad isoleeritumateks, kuid mõne interaktiivse robotiga mängides on nad rohkem avatud suhtlema eakaaslastega ja jagama oma avastusi. Digitaalsed alusharidusplatvormid pakuvad lastele interaktiivset õppimisviisi, mis võib olla neile lõbusam ja kaasahaaravam, kui traditsioonilised õppimisviisid. Platvormid võivad kasutada mängu, videoid, helisid ja muud meediumit, et muuta õppimine põnevaks ja köitvaks. (Murcia, et al., 2018)

Järgnevalt annab autor konkreetseid ettepanekuid, uuringu tulemuste alusel, mis aitaksid digitaalseid alusharidusplatvorme edasistel tegemistel ning lisaks kuidas saaks uuringut edasi arendada:

- Platvormide loomisel tuleks keskenduda nende omaduste täiustamisele, mis aitavad lastel arendada probleemilahendusoskusi ja loovust, kuna need on lapsevanemate jaoks kõige olulisemad omadused. Seda saab teha erinevate mängudega, mis suunavad last mõtlema lahendustele.
- Tuleks vältida liigset ekraaniaega platvormide kasutamisel, kuna see oli peamine põhjus, miks mõned lapsevanemad ei soovi oma lastele platvorme tutvustada. Seetõttu võiks platvormide loojad pakkuda võimalusi mänguliseks õppeks väljaspool ekraani ning luua hariduslikke tegevusi, mis ei nõua pidevat ekraaniaega. Õpe võiks olla integreeritud välismaailmaga, sisend tuleb digitaalselt platvormilt kuid tegevus toimub väljaspool ekraani.

- Liigse ekraaniaja vältimiseks võiks ka seada digitaalsele alusharidusplatvormile võimaluse, kus lapsevanem saab vajadusel panna kasutusaja piirangud. Või et platvorm olekski üles ehitatud loogilisele tegevuskavale, kus laps kasutab platvormi vastavalt soovitatud ekraaniajale.
- Platvormid peaksid olema kvaliteetsed ja vastama lapsevanemate ootustele, et tagada nende laialdane kasutamine. Seetõttu võiks platvormide arendajad teha rohkem uuringuid, et mõista vanemate vajadusi ning vastavalt neile platvorme täiustada.
- Lapsevanem võiks olla teadlikum erinevate puuduste ja eeliste koha pealt, et ei tekiks äärmuslikke hoiakuid. Laps ei tohiks kindlasti ületada oma päevast ekraaniaega, kuid samas ei ole digiharidusest ilmajäämine parim valik.
- Eesti keelse platvormi arendamine võiks olla prioriteetne, sest enamik vastanutest eelistasid, et oleks rohkem just emakeelseid platvorme.
- Samuti võiks olla platvormid lihtsasti kasutatavad, et laps saaks neid iseseisvalt kasutada ning kogu platvorm võiks olla üles ehitatud lapse digiarengu toetamiseks, mitte et laps ainult vajutab atraktiivsetele nuppudele, vaid saab teada ka ohtudest, mis netiavarustes võivad olla.
- Platvormide turundamisel tuleks rõhutada nende hariduslikku väärtust ja seda, kuidas need võivad aidata lapse arengule kaasa. Samuti võiks pakkuda võimalusi proovida platvorme tasuta, et vanemad saaksid neid enne ostu sooritamist katsetada.
- Uuringu edasiarendamiseks võiks võtta lõikesse veel kitsamad vanuserühmad. Näiteks 0-2, 3-5, 5-7 aastased lapsed ja nende vanemad, sest nendes platvormides peavad olema erineva sisuga ning erineva käsitlusega tegevused ning ekraanireeglid on samuti erinevad.
- Samuti võiks uurida, millised on lapsevanemate hoiakud erineva taustsüsteemist tulnud lapsevanematel. Kas hoiakuid mõjutab näiteks see, milliste vahenditega lapsevanem ise väiksenäpp õppida sai või kui palju aega veetis ta ekraani taga?

- Uuringusse võiks kaasata ka lasteaiad ning teha selgeks, milliseid platvorme ja kui palju praegu lasteaedades kasutatakse. Millised oleks vajadused lasteaia õpetajatel seoses platvormidega ning kuidas saaks digitaalseid alusharidusplatvorme muuta teaduspärasemaks ja oma eesmärgipärasemaks.

Ka konkreetset tööd on võimalik edasi arendada, tehes uuring näiteks vanuste lõikes. Millised oleks sel juhul lapsevanemate hoiakud, kas 20-aastaste vanemate hoiak erineb suuresti 50-aastaste lastevanemate omast. Lisaks võiks laiendada valimit üle Eesti.

KOKKUVÕTE

Digitaalsed õppeplatvormid ning ekraanid väikelaste maailmas on kindlasti ühiskonnas aktuaalne teema ning lapsevanemad ning haridusasutused kasutavad neid üha rohkem, kuid sageli ei teata nende kasudest ja puudustest, millised võiksid olla optimaalsed kasutamisaegad ja millised platvormid üldse Eesti turul eesti keeles kättesaadavad on. Erineva info puudumisel ja oma arvamuse järgi intrepeteerides kujunevad tarbijatel teatud hoiakud antud toote suhtes. Käesolev bakalaureusetöö just seda välja selgitada tahtiski, et millised on 0-7-aastaste laste lastevanemate hoiakud alushariduslike platvormide suhtes.

Probleemiks, mis ajendab antud töö kirjutamist, on vähene teadmine Eesti eelkooliealiste laste vanemate hoiakutest digiplatvormide ja nende hariduslikul eesmärgil kasutamise suhtes. Uurimus aitab hinnata afektiivseid, kognitiivseid ja konatiivseid hoiakuid, mis vanematel on seoses digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamisega.

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks on välja selgitada hoiakuid digiplatvormide õppeotstarbelise kasutamisel Eesti eelkooliealiste laste lastevanemate seas. Töö eesmärgi saavutamiseks käsitleti järgmisi uurimisküsimusi:

1. Millised on 0-7-aastaste laste vanemate kasutusharjumused seoses digitaalsete alusharidusplatvormidega?
2. Millised aspektid digitaalsete alusharidusplatvormide juures 0-7-aastaste laste lapsevanematele meeldivad ja millised ei meeldi?
3. Millised on 0-7-aastaste laste vanemate hoiakud digitaalsetesse alusharidus platvormidesse?

Bakalaureusetöö uurimisküsimustele vastamiseks ja eesmärgini jõudmiseks viidi läbi teoreetiline analüüs ja kvantitatiivne uuring, kus võrreldi erinevaid arvnäitajaid. Uuringu teostamiseks koostati internetipõhine kvantitatiivne küsitlus *Google Forms* keskkonnas. Vastanuid oli 161. Arvesse läksid kõikide osalenute vastused. Vastanute jagunemine oli järgmine: 70% vastanutest ehk 113 olid naised ning 48 ehk 30% mehed. Andmetöötlus teostati Microsoft Exceli abiga ning korrelatsioonide arvutamiseks kasutati statistikaprogrammi SPSS.

Esimeses teoreetilises osas kirjeldas autor hoiakute kujunemist ja olemust ning nende mõju tarbijakäitumisele. Selgus, et hoiakute kujunemine on dünaamiline protsess, mis võib muutuda aja jooksul, sõltuvalt erinevatest teguritest. Uus informatsioon mõne objekti või sündmuse kohta, või inimese uued kogemused tõenäoliselt muudavad tema hoiakuid. Uue toote proovimine võib muuta inimese hoiakut, kui ta leiab, et see vastab tema ootustele või ei ole talle meelepärane. Hoiakud koosnevad kolmest dimensioonist ning kõik kolm dimensiooni on omavahel tihedalt seotud, mis tähendab et ühe osa muutumisel võivad ka teised dimensioonid ümber kujuneda. Nendeks on afektiivne, kognitiivne ja konatiivne dimensioon. Samuti saab hoiakuid jaotada otsesteks ja kaudseteks. Otsesed hoiakud on inimese teadlikud ja väljendatud hoiakud. Need on hoiakud, mida inimene saab hõlpsasti väljendada, selgitada ja teistele selgeks teha. Kaudsed hoiakud on aga sageli alateadlikud ja raskemini väljendatavad. Need on hoiakud, mida inimene ei pruugi enda kohta teadlikult mõista ega teistele selgelt väljendada. Küsitluse kokku panekul jagas autor väited kolme eri kategooriasse dimensioonide järgi ning küsitlus oli koostatud inimeste otseste hoiakute leidmiseks.

Teises teooria osas seletab autor digitaalsete alusharidusplatvormide olemust, kuidas neid kasutatakse ning millised on nende kasutamise eelised ja väljakutsed. Digitaalsed alusharidusplatvormid on spetsiaalselt loodud eelkooliealiste laste hariduse ja arengu toetamiseks, kasutades digitaalseid vahendeid, mängu ja harivaid rakendusi. Mõned platvormid keskenduvad üldisele õppele, samas kui teised on spetsialiseerunud konkreetsetele teemadele või oskustele. Platvormide suurimaks puuduseks on liigne ekraaniaeg seoses platvormide kasutamisega, teooriast selgub, et uuringute kohaselt ei tohiks 0-2 aastased üldse päeva jooksul ekraani ees aega veeta. 3-5 aastastel lastel peaks see piirduma ühe tunniga päevas ning 6-18 vanuses lapsed võiksid olla ekraanide ees maksimaalselt 4 tundi päevas. Eeliste osas selgub teooriast, et digitaalsed alusharidusplatvormid on keskkonnasõbralikumad kui tavalised õppematerjalid ning erinevad materjalid on kättesaadavamad ja mitmekesisemad.

Lapsevanemate kasutusharjumuste kohta võib öelda järgnevalt: vastanud lapsevanemad peamiselt kasutavad alushariduslikke digiplatvorme: 68% vastanutest vastas, et nad on kasutanud. Kõige populaarsemad platvormid, mida kasutatakse, on Kindiedays, Alpa Kids ja DigiLa. 67 vastanut ütles, et kasutab oma lapsega digitaalset alusharidusplatvormi vähemalt korra nädalas, kui mitte rohkem. 45% vastanutest ehk 73. vastanut väitis, et nende laps veedab ekraani taga aega vähem kui üks tund päevas. Lapsevanemad sooviksid kasutada alushariduslikke digiplatvorme, mis on

eesti keeles. Ning nende maksevalmidus oleks kuni 5€ kuus sellise platvormi eest, mis täidab nende jaoks kõige olulisemad kriteeriumid.

Suurimaks eeliseks pidasid vastanud lapsevanemad, et platvormid on keskkonnasõbralikumad kui tavalised õppematerjalid. Lisaks hindavad nad platvormidelt materjalide kättesaadavuse mugavust ja kergust, samuti erinevate õppimisvõimaluste mitmekesisust. Kõige suuremaks probleemiks peetakse ekraaniaega, mis mõjutab lapse füüsilist ja vaimset tervist. Kõige olulisem omadus, mis kindlasti peaks lapsevanemate arvates digitaalsete alusharidusplatvormidel olema, on see, et need arendaksid last, kas siis tema loovust või probleemilahendusoskust. Kõige vähem olulisemaks peavad vanemad lapse arengu jälgimise võimalust.

Ankeetküsitluse tulemustest võib järeldada, et tarbijatel on pigem positiivne hoiak alushariduslike digiplatvormide osas. Hetkel enimkasutuses olevatel digiplatvormidel on kasutajate meelest ka palju puuduseid, kuid arvati, et eeliseid on neil siiski rohkem. Positiivseid hoiakuid iseloomustavate näidete keskmised olid enamasti üle kolme, mis näitab, et nad on skaala positiivsel poolel. Samuti suurel määral ei nõustunud negatiivsete väidetega. Kõige suurem korrelatsioon esines väidete vahel, mis laususid, et kui tarbija arvab, et alushariduslikud digiplatvormid on eelkooli ealise lapse arendamiseks väga vajalikud, siis suurema tõenäosusega on need ka integreeritud lapse igapäevasesse õppimisse.

Tuginedes koostatud uuringu tulemustele, toob autor välja olulisemad ettepanekud, mis seoses uurimistööga esile kerkisid:

- Tuleks vältida liigset ekraaniaega platvormide kasutamisel, kuna see oli peamine põhjus, miks mõned lapsevanemad ei soovi oma lastele platvorme tutvustada. Seetõttu võiks platvormide loojad pakkuda võimalusi mänguliseks õppeks väljaspool ekraani ning luua hariduslikke tegevusi, mis ei nõua pidevat ekraaniaega. Õpe võiks olla integreeritud välismaailmaga, sisend tuleb digitaalselt platvormilt kuid tegevus toimub väljaspool ekraani. Oluline on suurendada ka lapsevanemate teadlikkust ekraaniaja osas ning võib olla mõelda platvormi disainides, et kasutusel oleks võimalik ajaline piirang.
- Platvormide turundamisel tuleks rõhutada nende hariduslikku väärtust ja seda, kuidas need võivad aidata lapse arengule kaasa. Samuti võiks pakkuda võimalusi proovida platvorme

tasuta, et vanemad saaksid neid enne ostu sooritamist katsetada ja, et platvormide suhtes ei tekiks ennatlikke negatiivseid hoiakuid.

- Tulevastesse uuringutesse võiks kaasata ka lasteaiad ning teha selgeks, milliseid platvorme ja kui palju praegu lasteaedades kasutatakse. Millised oleks vajadused lasteaia õpetajatel seoses platvormidega ning kuidas saaks digitaalseid alusharidusplatvorme muuta teaduspärasemaks ja oma eesmärgipärasemaks.

Bakalaureusetöö autori arvates sai algselt püstitatud eesmärk täidetud ning püstitatud uurimisküsimused said vastuse. Antud teemat on kindlasti võimalik laiemalt ja põhjalikumalt edasi uurida. Samuti on võimalik keskenduda väiksemale osale, näiteks ainult ühele vanusegrupile, ning uurida tarbijate hoiakuid ja tarbijakäitumist nende lõikes põhjalikumalt.

SUMMARY

PARENTS OF 0-7-YEAR-OLD CHILDREN ATTITUDES TOWARDS PRIMARY EDUCATION DIGITAL PLATFORMS

Simone Soomuste

Digital learning platforms and screens in the lives of young children are certainly a issue in society, and parents and educational institutions use them more and more. But usually parents are unaware of their benefits and drawbacks, what the optimal usage time should be and which platforms are generally available in Estonian on the Estonian market. Because of this, consumers develop certain attitudes towards a given product. This bachelor's thesis wanted to find out, what are the attitudes of parents of 0-7-year-old children towards primary education digital platforms?

The problem that motivates the writing of this paper is the lack of knowledge about the attitudes of 0-7-year-old children parents regarding digital platforms and their use for educational purposes. The study helped to assess the affective, cognitive and conative attitudes that parents have regarding the use of digital early childhood education platforms.

The aim of this bachelor's thesis was to find out the attitudes towards educational use of digital platforms among the parents of Estonian 0-7-year-old children. To achieve the goal of the work, the following research questions were addressed:

1. What are the usage habits of primary education digital platforms amongst parents of children aged 0-7?
2. Which aspects of digital early childhood education platforms do parents of 0-7-year-olds like and dislike?
3. What are the attitudes of 0-7-year-old children parents towards primary education digital platforms?

In order to answer the research questions of the bachelor's thesis and to reach the goal, a theoretical analysis and a quantitative study was carried out, where different figures were compared. To carry out the research, an internet-based quantitative survey was prepared in the Google Forms environment. There were 161 respondents. The answers of all participants were taken into account. The distribution of the respondents was as follows: 70% of the respondents or 113 were women

and 48 or 30% were men. Data processing was performed with the help of Microsoft Excel, and statistical program SPSS was used to calculate correlations.

In the first theoretical part, the author described the formation and nature of attitudes and their influence on consumer behavior. It turned out that the formation of attitudes is a dynamic process that can change over time, depending on various factors. New information about an object or event, or a person's new experiences, is likely to change his attitudes. Trying a new product can change a person's attitude if they find it meets their expectations or if they don't like it. Attitudes consist of three dimensions, and all three dimensions are closely related, which means that when one part changes, the other dimensions can also change. These are the affective, cognitive and conative dimensions. Attitudes can also be divided into direct and indirect. Direct attitudes are conscious and expressed attitudes of a person. These are attitudes that a person can easily express, explain and make clear to others. However, implicit attitudes are often unconscious and more difficult to express. These are attitudes that a person may not consciously understand about themselves or clearly express to others. When putting together the survey, the author divided the statements into three different categories according to dimensions, and the survey was designed to find people's direct attitudes.

In the second part of the theory, the author explained the nature of digital early childhood education platforms, how they are used, and what are the advantages and challenges of using them. Digital early childhood education platforms are specially designed to support the education and development of preschool children using digital tools, games and educational applications. Some platforms focus on general learning, while others specialize in specific topics or skills. The biggest disadvantage of the platforms was the excessive screen time in connection with the use of the platforms, the theory came out that according to research, 0-2 year olds should not spend time in front of the screen at all during the day. For children aged 3-5, it should be limited to one hour a day, and children aged 6-18 could be in front of screens for a maximum of 4 hours a day. In terms of advantages, it turned out that digital early childhood education platforms are more environmentally friendly than conventional educational materials, and different materials are more accessible and diverse.

The following can be said about the parents' usage habits: 68% of the respondents answered that they have used primary education digital platforms with their kids. Most popular platforms that are used are Kindiedays, Alpa Kids and DigiLa. 67 respondents said they use a digital early

childhood education platform with their child at least once a week, if not more. 45% of the respondents, or 73 respondents, stated that their child spends less than one hour a day in front of the screen. Mostly parents would like to use preschool digital platforms that are in Estonian. And their willingness to pay would be up to €5 per month for a platform that fulfills the most important criterias for them.

Next, the author wanted to know which aspects parents like and dislike about the platforms. The biggest advantage turned out to be that the platforms are more environmentally friendly than ordinary educational materials. In addition, they appreciate the convenience and ease of access to materials from the platforms, as well as the variety of different learning opportunities. The biggest problem turned out to be screen time, which affects the child's physical and mental health. The most important feature that parents should definitely have in digital early education platforms is that they develop the child's creativity or problem-solving skills. They consider the possibility of monitoring the child's development to be the least important.

From the results of the questionnaire survey, it can be concluded that consumers have a rather positive attitude towards preschool digital platforms. The currently most used digital platforms also have many disadvantages in the opinion of users, but they were thought to have more advantages. The averages of examples characterizing positive attitudes were mostly above three, which indicates that they are on the positive side of the scale. Negative statements were also largely disagreed with. The highest correlation emerged between the statements that said that if the consumer thinks that early educational digital platforms are necessary for the development of a preschool-aged child, then they are more likely to be integrated into the child's daily learning.

Based on the results of the prepared study, the author points out the most important proposals that emerged in connection with the research:

- Excessive screen time using platforms should be avoided as this was the main reason why some parents did not want to introduce platforms to their children. Therefore, platform creators could offer opportunities for playful learning outside the screen and create educational activities that do not require constant screen time. Learning could be integrated with the outside world, the input comes from a digital platform but the action takes place outside the screen. It is also important to increase parents' awareness of screen time, and

maybe it is possible to think about the design of the platform to have some kind of time limit.

- Marketing of the platforms should emphasize their educational value and how they can contribute to a child's development. You could also offer opportunities to try platforms for free so that parents can get them before or to test the performance and to prevent premature negative attitudes towards the platforms.
- Kindergartens could also be included in future studies and it should be made clear which platforms and how many are currently used in kindergartens. What are the needs of kindergarten teachers in relation to platforms and how can digital early childhood education platforms be made more scientific and purposeful.

In the opinion of the author of the bachelor's thesis, the originally stated goal was fulfilled and the research questions raised received their answers. It would certainly be possible to study this topic more widely and in depth. It would also be possible to focus on a smaller part, for example, only one age group, and to study consumer attitudes and consumer behavior in terms of one group more thoroughly.

KASUTATUD ALLIKATE LOETELU

Ajatu. Miks laste ekraaniaega peaks hoolikalt piirama. (2021). Kasutatud 2. aprill 2023
<https://www.telegram.ee/toit-ja-tervis/miks-laste-ekraaniaega-peak-hoolikalt-piirama>

Ajzen, I. (1985). From Intentions to Actions: A Theory of Planned Behavior. *Action Control* 11–39. https://doi.org/10.1007/978-3-642-69746-3_2

Ajzen, I. (2005). Attitudes, Personality and Behavior. (2nd ed). *Berkshire, England: Open University Press*.

Ali, W. (2020). Online and Remote Learning in Higher Education Institutes: A Necessity in light of COVID-19 Pandemic. *Higher Education Studies* (Kd 10, Issue 3, 16).
<https://doi.org/10.5539/hes.v10n3p16>

Argyriou, E., & Melewar, T. C. (2011). Consumer Attitudes Revisited: A Review of Attitude Theory in Marketing Research. *International Journal of Management Reviews* (Vol. 13, Issue 4) 431–451. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2370.2011.00299.x>

Baumeister, R. F., Finkel, E. J. (2010). *Advanced Social Psychology: The State of the Science*. Oxford, United Kingdom: Oxford University Press.

Byrne, R., Terranova, C. O., & Trost, S. G. (2021). Measurement of screen time among young children aged 0–6 years: A systematic review. *Obesity Reviews* (Kd 22, Issue 8).
<https://doi.org/10.1111/obr.13260>

Clipa, O. (2017). Early Childhood Education – Parents’ Perceptions. The European Proceedings of Social and Behavioural Sciences. Edu World 7th International Conference. Cognitive-crcs. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2017.05.02.210>

Daniela, L., Rüdolf, A. (2019). Learning Platforms: How to Make the Right Choice. Daniela, L. (eds) *Didactics of Smart Pedagogy*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-01551-0_10

Dunkel, J. *Lasteaiaõpetajate Hinnangud Oma Digipädevustele* Kasutatud 2. märts 2023
<https://core.ac.uk/download/pdf/224836554.pdf>

Foxall, Gordon R. (2005) *Understanding consumer choice*. Basingstoke, New York: Palgrave Macmillan.

Grant, P., & Basye, D. (2014). In *Personalized learning: A guide for engaging students with technology*. Hawker Brownlow Education.

Hawkins, I. D., Best, R. J., Coney, K. A. (2001). *Consumer Behavior: Building Marketing Strategy* (8th ed). New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.

- Jobirovich, Y. M. . (2022). EFFECTIVENESS OF USING DIGITAL TECHNOLOGIES IN EDUCATIONAL SYSTEM. *EUROPEAN JOURNAL OF MODERN MEDICINE AND PRACTICE*, 2(4), 124–128.
- K. S. Bordens & I. A. Horowitz. (2001) *Social Psychology*. *Social Psychology*, –New York & London: *Social Psychology*.
- Kara, N. & Cagiltay, K. (2017). In-service Preschool Teachers' Thoughts about Technology and Technology Use in Early Educational Settings . *Contemporary Educational Technology*, 8 (2), 119-141.
- Keller, M., & Kalmus, V. (2007). Lapsed, turg ja meedia: hoiakud protektsionismist optimismini. *Ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut, TÜ*.
- Kerssens, N., & Dijck, J. van. (2021). The platformization of primary education in The Netherlands. *Learning, Media and Technology* (Kd 46, Issue 3, 250–263).
<https://doi.org/10.1080/17439884.2021.1876725>
- Kink, T. (2004) Infotehnoloogia. Õppimine ja õpetamine koolieelses eas. *Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus*.
- Koolieelse lasteasutuse riiklik õppekava RT 2008, 23, 152
- Murcia, K., Campbell, C., & Aranda, G. (2018). Trends in Early Childhood Education Practice and Professional Learning with Digital Technologies. *Pedagogika* (Kd 68, Issue 3).
<https://doi.org/10.14712/23362189.2018.858>
- Mustapha, I., Thuy Van, N., Shahverdi, M., Qureshi, M. I., & Khan, N. (2021). Effectiveness of Digital Technology in Education During COVID-19 Pandemic. A Bibliometric Analysis. *International Journal of Interactive Mobile Technologies* 15(08), 136–154.
<https://doi.org/10.3991/ijim.v15i08.20415>
- Neumann, M. M. (2015). Young children and screen time: Creating a mindful approach to digital technology. Kasutatud: 5. mai 2023
<http://journal.acce.edu.au/index.php/AEC/article/view/67/pdf>
- Oskamp, S., & Schultz, P. W. (2014). Attitudes and opinions. *Psychology Press*.
- Schiffman, L. G., Wisenblit, J. L. (2015). Consumer Behaviour. (8th ed). *Harlow, England: Pearson Education Limited*.
- Schiffman, L.G., Kanuk, L.L. (1978). Consumer Behaviour. *Prentice-Hall, Inc.*
- Sethna, Z., Blythe, J. (2016). Consumer Behaviour. (3rd ed). *Los Angeles: SAGE*.
- Tiko, A. (1997). Väärtused ja eetika sotsiaaltöös Kasutatud 3. mai 2023
http://raulpage.org/koolitus/eetika_tiko.html

Udeozor, C., Toyoda, R., Russo Abegão, F., & Glassey, J. (2022). Digital games in engineering education: systematic review and future trends. *European Journal of Engineering Education*, 1–19. <https://doi.org/10.1080/03043797.2022.2093168>

Z. Xu, L. Yang and J. Lei. (2015) Conception and Design of Desktop Virtualization Cloud Platform for Primary Education: Based on the Citrix Technology. *International Conference of Educational Innovation through Technology (EITT), Wuhan, China, 2015*, 226-230.

LISAD

Lisa 1. Ankeet

Tere!

Mina olen Simone Soomuste ning kirjutan TalTechis bakalaureusetööd teemal tarbijate hoiakud digitaalsetesse alusharidusplatvormidesse. Tööd teen eesmärgiga arendada DigiLa alusharidusplatvormi ning leida, mis on meie kasutajale kõige olulisem. Palun leia oma päevast 5 minutit, et küsitlusele vastata! Iga vastaja on abiks!

Küsitlus on anonüümne, kuid on oluline, et Teil oleks laps vanuses 0-7 aastat. Mõtle digiplatvormide kasutamisele oma lapse vaatest!

Mõiste "Digitaalne alusharidusplatvorm" seletus: Digitaalne platvorm on tarkvararakendus, mis võimaldab kasutajatel omavahel suhelda, jagada teavet ja andmeid ning kasutada erinevaid teenuseid või rakendusi, mis on selle platvormi raames saadaval. Digitaalsed alusharidusplatvormid on spetsiaalselt loodud eelkooliealiste laste hariduse ja arengu toetamiseks, kasutades digitaalseid vahendeid, mängu ja harivaid rakendusi. Platvormid võivad keskenduda erinevatele õppevaldkondadele, sealhulgas matemaatikale, keeleõppele, kunstile, muusikale, teadusele ja sotsiaalsetele oskustele. Mõned platvormid keskenduvad üldisele õppele, samas kui teised on spetsialiseerunud konkreetsetele teemadele või oskustele. Mõned näited: DigiLa, Alpa Kids, Bizplay.

1. Milliseid digitaalseid alusharidus platvorme oled lapse harimisel kasutanud? (n=161)

	Vastanute arv	Protsent
DigiLa	29	18%
Alpa Kids	56	35%

BizPlay	0	0%
Vivita	1	1%
Kahoot	25	15%
Kindiedays	66	41%
Kide Science	3	2%
Osmo	7	4%
Ei ole kasutanud	51	31%
Muu	17	10%

4. Kui tihti kasutab teie laps digitaalseid alusharidusplatvorme?

	Vastanute arv	Protsent
Kord päevas	18	11%
3-5 kord nädalas	18	11%
1-2 korda nädalas	29	18%
1-3 korda kuus	21	13%
Vähem kui kord kuus	21	13%
Ei kasuta	54	34%

5. Kui palju aega veedab Teie laps päevas üksi või koos vanemaga digitaalses seadmes (nt. nutitelefonid, tahvelarvutid, arvutid jne) või kasutate seadet õppematerjalide lahendamiseks/kasutamiseks?

	Vastanute arv	Protsent
Vähem kui 1 tund päevas	73	45%

1-2 tundi päevas	36	22%
2-3 tundi päevas	12	8%
Rohkem kui 3 tundi päevas	4	3%
Ei veeda üldse	36	22%

6. Mis on Teie arvates digitaalsete alusharidus platvormide eelised elukooliealiste laste arendamisel?

	Vastanute arv	Protsent
Interaktiivne õppimine	79	19%
Mitmekesised õppimisvõimalused	93	58%
Isikupärastatud õppimine (tagasiside lapse arengu kohta)	57	35%
Ajalise piiranguta (lapsel on võimalus õppida omas tempos)	58	36%
Asukohalise piiranguta (koduõpe)	83	52%
Vanemate kaasatus õppetegevusse	53	33%
Mugavad ja kättesaadavad materjalid	94	58%
Keskkonnasõbralik (pabermaterjali puudumisel)	58	36%
Muu	15	9%

7. Mis on Teie arvates digitaalsete alusharidus platvormide puudused elukooliealiste laste arendamisel?

	Vastanute arv	Protsent
Privaatsuse ja andmekaitse probleemid	44	27%
Mõjutab negatiivselt lapse sotsiaalset suhtlust	95	59%
Halb mõju lapse silmadele	94	58%
Ebakvaliteetne/mittearendav sisu	43	27%
Vanemate oskuste ja teadmiste puudumine platvormide kasutamiseks	68	42%
Halb mõju lapse kõnele	49	30%
Liigne ekraaniaeg mõjutab lapse füüsilist aktiivsust	108	67%
Liigne ekraaniaeg mõjutab ajutegevust	98	61%
Muu	11	7%

8. Kui tähtsaks peate digitaalsetele alusharidus platvormide erinevaid omadusi?:

	ei pea üldse tähtsaks		ei pea tähtsaks		arvamus puudub		pean tähtsaks		pean väga tähtsaks	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Arengut toetava õppematerjali pakkumine	6	4%	17	11%	9	6%	55	33%	74	46%
Lõbus ja kaasahaarav õpikogemus	7	5%	15	9%	5	3%	81	50%	53	33%

Platvormi turvalisus ja privaatsus	6	4%	17	11%	12	7%	42	26%	84	52%
Platvormi on lihtne kasutada	5	3%	15	9%	13	9%	57	35%	71	44%
Platvorm on lihtsasti kättesaadav	8	5%	19	12%	16	10%	60	37%	58	36%
Platvormil on lapse arengu jälgimise võimalus	12	7%	22	14%	24	15%	50	31%	53	33%
Platvormi õppekava oleks mitmekesine	8	5%	15	9%	11	7%	68	42%	59	37%
Platvormi sisu oleks sobilik erivanuses ja eritasemega lastele	8	5%	16	10%	15	9%	50	31%	72	45%
Platvorm arendaks lapse kriitilist mõtlemist	6	4%	15	9%	13	8%	56	35%	71	44%
Platvorm arendaks lapse probleemilahendusoskust	7	5%	12	7%	9	6%	49	30%	84	52%
Platvorm arendaks lapse loovust	7	5%	15	9%	9	6%	49	30%	81	50%

9. Kui on veel mingeid omadusi, mida platvormidelt ootaksite, siis millised need on?

Avatud

10. Kuidas hindaksite oma kogemust digitaalsete alusharidus platvormide kasutamisel?

Väga halb	1		2		3		4		5		Väga hea
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%	

	12	8%	12	8%	44	31%	53	37%	23	16%	
--	----	----	----	----	----	-----	----	-----	----	-----	--

11. Kui tugevalt nõustud järgnevate digitaalsete alusharidus platvormide kohta käivate väidetega? (1-ei nõustu üldse, 5-nõustun täielikult) (afektiivne):

	1		2		3		4		5	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Ma eelistan digitaalseid alusharidus platvorme, mis on rohkemate privaatsussätetega ning küsib vähem isikuandmeid	13	8%	11	7%	37	23%	47	29%	53	33%
Mind häirib, kui digitaalsel alusharidus platvormil on palju reklaami	3	2%	6	4%	16	10%	24	15%	112	69%
Mind rõõmustab, kui lapsel tekib alushariduslikke platvorme kasutades positiivne emotsioon ja saavutuse tunne	9	5%	6	4%	25	15%	45	28%	76	47%
Mind häirib, kui digitaalsed alusharidus platvormid on lapse jaoks liiga keerulised	9	5%	14	9%	41	25%	60	37%	37	23%
Ma olen põnevil, kui saan lapsega kasutada uut alushariduslikku digiplatvormi	19	12%	19	12%	38	23%	54	33%	31	19%

12. Kui tugevalt nõustud järgnevate digitaalsete alusharidus platvormide kohta käivate väidetega? (1-ei nõustu üldse, 5-nõustun täielikult) (käitumuslik):

	1		2		3		4		5	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%

Digitaalsed alusharidus platvormid on integreeritud minu lapse igapäevasesse õppimisse	46	29%	30	19%	32	20%	38	24%	15	8%
Ma eelistan maksta digitaalsete alusharidus platvormide kasutamise eest kuupõhiselt	44	27%	26	16%	39	25%	28	17%	24	15%
Ma eelistan maksta digitaalsete alusharidus platvormide kasutamise eest ühe korra	47	29%	26	16%	33	20%	32	20%	23	15%
Ma soovitan meie pere lemmikuid digitaalseid alusharidus platvorme ka teistele vanematele	32	20%	20	12%	44	28%	42	26%	23	14%
Ma jälgin oma lapse arengut, kui ta kasutab mõnda digitaalset alusharidu platvormi	16	10%	21	13%	31	19%	51	32%	42	26%
Ma eelistaksin kasutada eesti keelset digitaalset alusharidusplatvormi	11	7%	15	9%	25	16%	46	28%	64	40%
Ma eelistaksin kasutada inglise keelset digitaalset alusharidusplatvormi	50	31%	37	23%	38	24%	31	19%	5	3%
Ma eelistan, kui mu laps saab ise digitaalsel alusharidusplatvormil tegevustega hakkama	16	10%	9	6%	44	27%	48	30%	44	27%
Ma eelistan, oma lapsega koos digitaalset alusharidusplatvormi kasutada	19	12%	22	14%	39	25%	54	34%	27	15%

13. **Kui tugevalt nõustud järgnevate digitaalsete alusharidus platvormide kohta käivate väidete? (1-ei nõustu üldse, 5-nõustun täielikult) (Kognitiivne):**

	1		2		3		4		5	
	n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Digitaalsed alusharidusplatvormid on väga kasulikud, sest need pakuvad lastele võimalusi omandada teadmisi kodus ja väljaspool haridusasutust.	16	10%	17	11%	35	22%	53	32%	40	25%
Digitaalsed alusharidusplatvormid on väga kasulikud, sest võimaldavad vanematel oma laste arengut paremini jälgida.	18	11%	25	16%	37	23%	52	32%	29	18%
Digitaalseid alusharidusplatvormid on ebaefektiivsed, kuna need ei pruugi pakkuda piisavalt interaktiivsust või individuaalset õpet, mis on oluline väikelaste arengus.	23	15%	42	26%	42	26%	32	20%	22	13%
Digitaalsed alusharidusplatvormid on liiga kallid.	20	12%	33	20%	64	40%	34	22%	10	6%
Digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamine on lihtne.	12	7%	15	9%	61	39%	53	33%	20	12%
Digitaalsed alusharidusplatvormid on tüütud, kuna need nõuavad sageli vanematelt palju juhendamist ja järelevalvet.	30	19%	45	28%	39	25%	32	20%	15	8%
Digitaalsed alusharidus platvormid on eelkooli ealiste laste hariduse tulevik	31	19%	27	16%	38	23%	44	29%	21	13%
Digitaalsed alusharidus platvormid on väga vajalikud eelkooli ealiste laste arendamiseks	37	23%	32	20%	38	23%	42	27%	12	7%

12. Mille järgi valisid, millist digitaalset alusharidus platvormi lapsega kasutama hakkasid?

	Vastanute arv	Protsent
Sõprade/tuttavate soovitusel	28	17%
Õpetajate/asjatundjate soovitusel	70	44%
Visuaalselt professionaalse välimusega platvorm	28	17%
Pakkus konkreetselt seda sisu, mida minul vaja oli (nt keel ja kõne)	43	26%
Jälgisin, et vanem oleks kaasatud tegevusse (laps ei kasutaks lihtsalt suvaliselt ekraani)	35	22%
Jälgisin, et laps saaks ise platvormi kasutamise hakkama	52	32%
Platvormi kasutamine oli hinnasõbralik	43	27%
Ei ole kasutanud	46	28%
Muu	7	4%

13. Kui te ei ole kunagi oma lapsega kasutanud alushariduslikke digiplatvorme, miks?

(n=81)

	Vastanute arv	Protsent
Ei ole kuulnud ühestki sellisest platvormist	24	29%
Ei tea, mis kasu ma nende kasutamisest saaksin	16	19%
Ei taha oma lapsele tehnoloogiat tutvustada	12	15%
Ma ei ole kindel digiplatvormide sisus	24	29%
Ma ei ole teadlik digiplatvormide mõjust arengule	22	27%

Ma ei taha lapsele ekraaniaega varases eas	52	64%
Muu	15	18%

14. Kui te ei ole kasutanud digitaalset alusharidus platvormi, siis kas näeksite end oma lapsega kunagi mõnda kasutamas? (n=81)

	Vaastanute arv	Protsent
Ei	10	14%
Jah	37	45%
Võib-olla	34	41%

15. Kui palju oleksite nõus kuupõhiselt maksma, et kasutada digitaalset alusharidus platvormi?

	Vastanute arv	Protsent
0€	33	21%
kuni 5€	63	39%
5-10€	37	23%
10-15€	21	13%
15€+	7	4%

16. Teie sugu?

	Vastanute arv	Protsent
Naine	113	70%
Mees	48	30%

Muu	0	0
-----	---	---

17. Teie vanus?

	Vastanute arv	Protsent
18-29	18	11%
30-39	91	57%
40-49	46	28%
50-59	5	3%
60-69	1	1%
70+	0	0%

Lisa 2. Tulemuste andmeanalüüs

Väited	Aritmeetiline keskmine
Mind häirib, kui digitaalsel alusharidus platvormil on palju reklaami.	4,47
Mind rõõmustab, kui lapsel tekib alushariduslikke platvorme kasutades positiivne emotsioon ja saavutuse tunne.	4,07
Ma eelistaksin kasutada eesti keelset digitaalset alusharidusplatvormi.	3,85
Ma eelistan digitaalseid alusharidus platvorme, mis on rohkemate privaatsussätetega ning küsib vähem isikuandmeid.	3,72
Ma eelistan, kui mu laps saab ise digitaalsel alusharidusplatvormil tegevustega hakkama	3,59
Digitaalsed alusharidusplatvormid on väga kasulikud, sest need pakuvad lastele võimalusi omandada teadmisi kodus ja väljaspool haridusasutust.	3,52
Ma jälgin oma lapse arengut, kui ta kasutab mõnda digitaalset alusharidu platvormi.	3,51
Ma olen põnevil, kui saan lapsega kasutada uut alushariduslikku digiplatvormi.	3,37
Mind häirib, kui digitaalsed alusharidus platvormid on lapse jaoks liiga keerulised.	3,36
Digitaalsete alusharidusplatvormide kasutamine on lihtne.	3,34
Ma eelistan, oma lapsega koos digitaalset alusharidusplatvormi kasutada.	3,30
Digitaalsed alusharidusplatvormid on väga kasulikud, sest võimaldavad vanematel oma laste arengut paremini jälgida.	3,30
Ma soovitan meie pere lemmikuid digitaalseid alusharidus platvorme ka teistele vanematele.	3,02
Digitaalsed alusharidus platvormid on eelkooli ealiste laste hariduse tulevik.	2,98
Digitaalseid alusharidusplatvormid on ebaefektiivsed, kuna need ei pruugi pakkuda piisavalt interaktiivsust või individuaalset õpet, mis on oluline väikelaste arengus.	2,93
Digitaalsed alusharidusplatvormid on liiga kallid.	2,88
Ma eelistan maksta digitaalsete alusharidus platvormide kasutamise eest kuupõhiselt.	2,76

Digitaalsed alusharidus platvormid on väga vajalikud eelkooli ealiste laste arendamiseks.	2,75
Ma eelistan maksta digitaalsete alusharidus platvormide kasutamise eest ühe korra.	2,74
Digitaalsed alusharidusplatvormid on tüütud, kuna need nõuavad sageli vanematelt palju juhendamist ja järelevalvet.	2,73
Digitaalsed alusharidus platvormid on integreeritud minu lapse igapäevasesse õppimisse.	2,66
Ma eelistaksin kasutada inglise keelset digitaalset alusharidusplatvormi.	2,40

Allikas: Autori arvutused, Lisa 1 põhjal

Omadused	Aritmeetiline keskmine
Platvorm arendaks lapse probleemilahendusoskust	4.19
Platvorm arendaks lapse loovust	4.13
Platvormi turvalisus ja privaatsus	4.12
Arengut toetava õppematerjali pakkumine	4.08
Platvormi on lihtne kasutada	4.08
Platvorm arendaks lapse kriitilist mõtlemist	4.06
Platvormi sisu oleks sobilik erivanuses ja eritasemega lastele	4.01
Lõbus ja kaasahaarav õpikogemus	3.98
Platvormi õppekava oleks mitmekesine	3.96
Platvorm on lihtsasti kättesaadav	3.88
Platvormil on lapse arengu jälgimise võimalus	3.68

Allikas: Autori arvutused, Lisa 1 põhjal

Lisa 3. Lihtlitsents

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks¹

Mina Simone Soomuste

1. Annan Tallinna Tehnikaülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose 0-7-AASTASTE LASTE VANEMATE HOIAKUD ALUSHARIDUSLIKKE DIGIPLATVORMIDESSE,

mille juhendaja on Kristel Kaljund,

1.1 reprodutseerimiseks lõputöö säilitamise ja elektroonse avaldamise eesmärgil, sh Tallinna Tehnikaülikooli raamatukogu digikogusse lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2 üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tallinna Tehnikaülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas Tallinna Tehnikaülikooli raamatukogu digikogu kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. Olen teadlik, et käesoleva lihtlitsentsi punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest ning muudest õigusaktidest tulenevaid õigusi.

5.05.2023

¹ Lihtlitsents ei kehti juurdepääsupiirangu kehtivuse ajal vastavalt üliõpilase taotlusele lõputööle juurdepääsupiirangu kehtestamiseks, mis on allkirjastatud teaduskonna dekaani poolt, välja arvatud ülikooli õigus lõputööd reprodutseerida üksnes säilitamise eesmärgil. Kui lõputöö on loonud kaks või enam isikut oma ühise loomingulise tegevusega ning lõputöö kaas- või ühisautor(id) ei ole andnud lõputööd kaitsvale üliõpilasele kindlaksmääratud tähtajaks nõusolekut lõputöö reprodutseerimiseks ja avalikustamiseks vastavalt lihtlitsentsi punktidele 1.1. jq 1.2, siis lihtlitsents nimetatud tähtaja jooksul ei kehti.