ÕPPIMINE MÄNG

INTERAKTIIVSED STRATEEGIAD ÕPPIMISE TOETAMISEKS: MÄNGUDE KASUTAMINE KOOLITUSTEL

Ave Eero

4. aprill 2022

Selgitage koos paarilisega või kolmikus **3 minuti jooksul**:

- Mis keelse tervitusega on tegu?
- Mis on selle tervituse üldistatud tähendus?
- Mis on selle tervituse sõnasõnaline tõlge?

MILLISES VÕÕRKEELES TERVITUSEGA ON TEGU? MILLINE ON TERVITUSE:

- sõnasõnaline tõlge?
- üldistatud tähendus?

Ülesande eest õigete vastuste puhul saadavad punktid:

- Tervituse keele teadmine: **1 punkt**
- Tervituse üldistatud tähenduse teadmine: **2 punkti**
- Tervituse sõnasõnalise tõlke tähenduse teadmine: **5 punkti**

Minu punktid: _____

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

VASTUSTE VÕTI

བཀྲ་ཤིས་བདེ་ལེགས

Tegu on **tiibetikeelse** tervitusega.

བཀྲ་ཤིས - head õnne

བདེ་ལེགས - õnnistus ja õnn

ÜLDISTATUD TÄHENDUS: "Õnnistusi ja head õnne!" või "Ma näen sinus peituvat suurepärasust!"
SÕNASÕNALINE TÕLGE: "Ilmnegu kõik sinu paljutõotavad märgid sind ümbritsevas keskkonnas!"

Allikas: Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Tashi_delek

Lisapunktid:

- Enda juures ühe suurepärasuse märkamine: **7 punkti**
- Oma kaaslas(t)e juures ühe suurepärasuse märkamine: **10 punkti**

KOKKU võimalik saada 25 punkti

Minu punktid kokku: _____

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

Analüüsi - reflekteeri

Kogemus ilma reflektsioonita
on lihtsalt kogemus.

Mis sind motiveeris ülesannet täitma?

Mis sind enda puhul üllatas?

Milliseid oma oskusi ülesande täitmisel kasutasid?

Mida õppisid oma kaaslas(t)elt?

Mis oli sinu jaoks kõige olulisem, mida selle tegevuse käigus õppisid?

Millistes elusituatsioonides võib õpitust kasu olla?

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

KKK

ÕPIEESMÄRGID

K IRJELDADA

Kirjeldada õpimängude kasutamise kasutegureid.

K OOSTADA

Koostada tegevusjärgnevus õppimist toetava interaktiivse meetodi rakendamiseks.

K AVANDADA

Kavandada õpimäng oma koolituse tarbeks.

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

Bingo - loeng

Interaktiivsus	AITT	Interak-tiivsuse tasemed	Mäng	Kogemus ilma reflektsioonita on ...
Mängustamine	Õppijate loodud mängud	Väljakutsed	Tagasiside tsükkel	Mängu loomine aitab õppijail ...
Raammäng	Võistlus *vs* koostöö	བཀྲ་ཤིས་བདེ་ལེགས	Mängujärgne reflektsioon	Mängu 4+1 iseloomulikku joont
Mäng, mida olen oma koolitusel kasutanud ...	Mängu välised motivaatorid	Mängupõhine õpe	Mängu sisemised motivaatorid	Simulatsioon-mäng
Õpimäng	ÕGI	7 õppimise seadust		Tõsimäng

© *Ave Eero*
Eesti NLP Instituut 2022

7 õppimise seadust

Allikas: Sivasailam Thiagarajan,
Design Your Own Games And Activities.
Jon Wiley & Sons, 2003

POSITIIVSE KINNITAMISE SEADUS
Õppijad õppivad kordama käitumisi, mida autasustatakse. Enamik interaktiivseid tehnikaid pakub võimalust teenida sageli autasusid.

EMOTSIONAALSE ÕPPIMISE SEADUS
Sündmused, millega kaasnevad emotsioonid, toetavad pikalt püsima jäävat õppimist. Tüdimus ja igavus ei toeta õppimist. Mängud, simulatsioonid, rollimängud lisavad õppimisele emotsionaalse värvingu. Emotsionaalsete tegevuste järgselt toimuv arutelu aitab õppijatel analüüsida endi tundeid ja õppida oma reageerimisviisidest.

AKTIIVSE ÕPPIMISE SEADUS
Aktiivne reageerimine toob kaasa tõhusama õppimise kui passiivne kuulamine või lugemine. Interaktiivsed strateegiad pakuvad õppijatele arvukalt reageerimisvõimalusi julgustades neid esitama küsimusi ja otsima koos küsimustele vastuseid.

EELNEVA KOGEMUSE SEADUS
Uue õppimine peab seostuma õppija eelneva kogemusega ning tuleb ehitada selle peale. Interaktiivsed strateegiad on kasulikud, et kontrollida õppijate lähtetasandit. Need strateegiad aitavad ka ühendada rikkalikud kogemused, millega õppijad koolitusele tulevad.

HARJUTAMISE JA TAGASISIDE SEADUS
Õppijad ei saavuta mingi oskuse äraõppimisel meisterlikkust ilma korduva harjutamise ja asjakohase tagasisideta. Mingi protseduuri sammudest aru saamine pole sama kui võime neid samme reaalselt väljakutset esitavas eluolukorras rakendada. Interaktiivsed strateegiad annavad õppijatele võimaluse korduvalt harjutada ja saada tagasisidet ning lihvida oskuse rakendamist.

INDIVIDUAALSETE ERINEVUSTE SEADUS
Erinevad inimesed õpivad erineval viisil. Interaktiivsed strateegiad kohandavad erinevaid õpistiile: kirjutamist, rääkimist, kritseldamist-joonistamist, välja mängimist. Samuti saavad õppijad tegutseda individuaalselt, paarides ja väikestes rühmades.

ASJAKOHASUSE SEADUS
Tõhus õppimine haakub õppija töö ja eluga. Simulatsioonid ja rollimängud tugevdavad seost õppesituatsiooni ja tegeliku elu olukordade vahel. Interaktiivsed tehnikad sisaldavad realistlikke probleeme ja väljakutseid. Tegevusejärgne arutelu kutsub õppijaid välja tulema endi tegevusplaanidega, kuidas õpitut elus rakendada.

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

INTERAKTIIVSUS

Allikas: Anne Villems, TÜ Arvutiteaduste Instituudi lektor; Jaanus Kase, Pipedrive tootedisaini juht

INTERAKTIIVSUS - suhtlus; asja, eseme või keskkonna võime lubada suhtlust. *(Jaanus Kase)*

INTERAKTIIVSUS - õppija sisuline sidumine materjaliga ja õpitava sisu reaalselt rakendama ahvatlemine. *(Anne Villems)*

Interaktiivsuse 4 taset:

1

PASSIIVNE ÕPE

Õpikeskkond võimaldab õppijal õppeprotsessi minimaalselt juhtida. Tagasiside puudub või on minimaalne. Õppijal pole võimalik oma oskusi õpikeskkonnas praktiseerida. Õppe sisu on esitatud lineaarselt tekstide, slaidide või audio-video esitlusena (nt õppematerjali lugemine).

2

PIIRATUD SUHTLUS

Õppija juhib keskkonda - tegemist on aktiivõppega. Ent keskkonna juhtimiseks on õppijal piiratud võimalused. Õppijal on võimalus vastselt omandatud teadmiste praktiseerimiseks ja oma edukuse kohta tagasiside saamiseks (nt "õige-vale"-vastustega testid).

3

KOMPLEKSNE SUHTLUS

Aktiivõpe, kus õppijal suuremad õigused õppetegevuse juhtimiseks kui 2. tasandil. Mittelineaarsed stsenaariumid, kus õppija peab vastu võtma kompleksseid otsuseid. tagasiside informatiivne. Palju kasutatakse näiteid, juhtumikirjeldusi (nt simulastioonid, rollimängud).

4

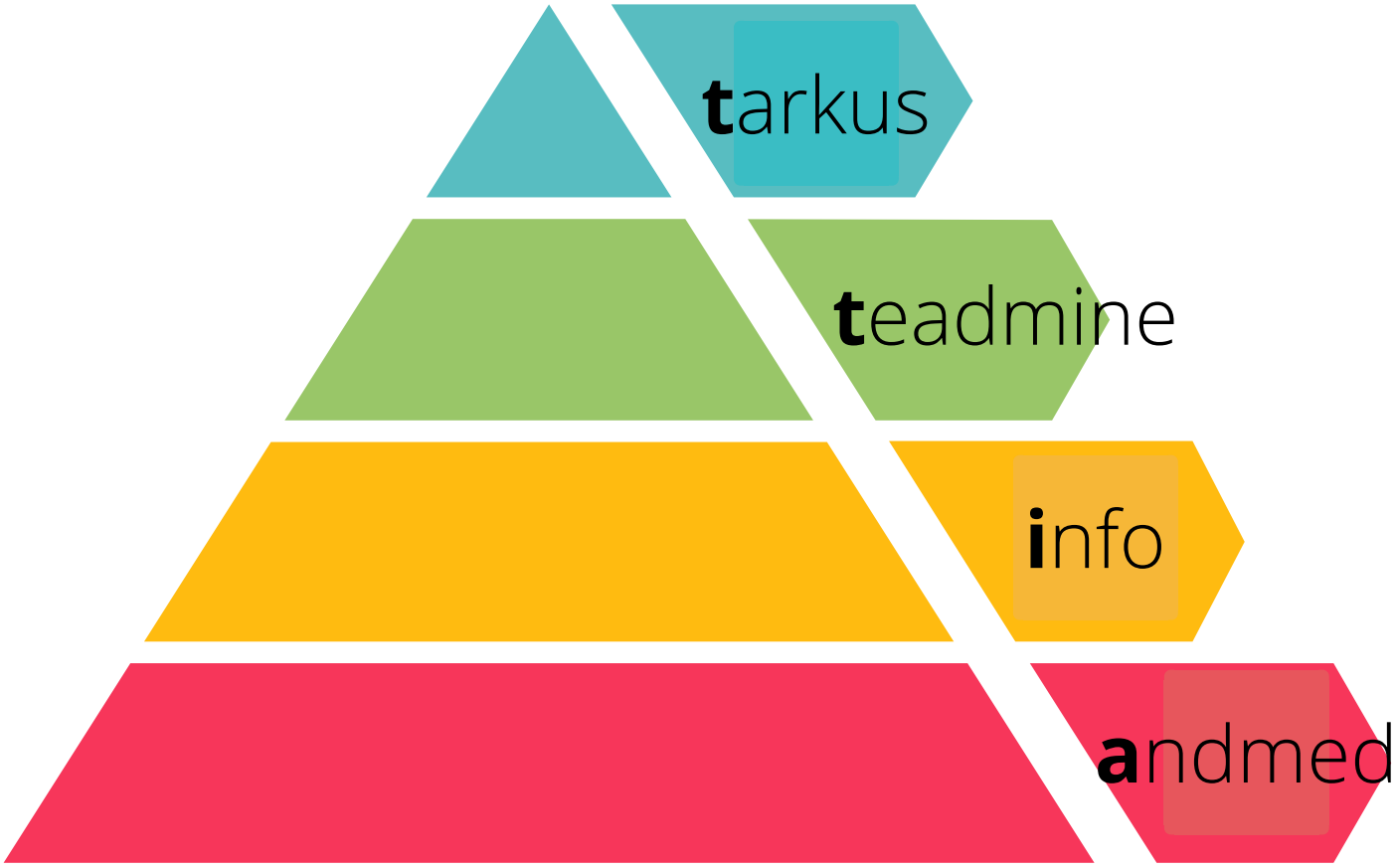
REAALAJAS SUHTLUS

Kõrgtasemeline aktiivõpe, kus on õppija täielik kontroll keskkonna üle. Õppesisu mitte ei esitata, vaid seda kogeb õppija suhtluse kaudu. Õpikeskkonnast on loodud reaalelu peegeldav simulatsioon. Õppijal on võimalik näha oma otsuste tagajärgi, järeldusi teha, korduvalt proovida (nt reaalajas rühmatöö, lennusimulaatorid).

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

AITT

Allikas: Jaanus Kase, Pipedrive tootedisaini juht



Andmed	Info	Teadmised	Tarkus
	Mis?	Miks? Kuidas?	Mis on õige?
		MINEVIK	TULEVIK

Albert Einstein:

"Informatsioon ei tähenda veel teadmisi.
Teadmiste ainsaks allikaks on kogemused."

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

MÕISTED

Allikas: https://kompass.harno.ee/mangustamine-ja-mangupohine-ope

Mille poolest need määratlused erinevad?

MÄNG	**Mäng** *(game)* on tegevus, mis toimub väljamõeldud keskkonnas, kus tuleb järgida kokkulepitud reegleid, et saavutada eesmärke (Adams, 2009).
MÄNGUSTAMINE	**Mängustamine** *(gamification)* on mängu elementide rakendamine mittemängulises keskkonnas (Deterding, 2011). Need elemendid võivad olla mängu disaini osad, nagu näiteks tegelased, graafika, mängulised väljakutsed jne või siis mängudele omased emotsioonid, nagu kaasahaaravus, uudishimu, võidujanu jne (Marczewski, 2013). Mängustamine on näiteks supermarketist ostude eest kleepsude kogumine ja hiljem nende vahetamine konkreetse toote vastu.
MÄNGUPÕHINE ÕPE	**Mängupõhine õpe** *(GBL e game based learning)* on nii tõsimängude kui ka meelelahutuslike mängude rakendamine õpieesmärgil. Hariva eesmärgiga võib olla nii mängu sisu kui ka tegevus.
TÕSIMÄNGUD	**Tõsimängud** *(serious games)* on mängud, mis on spetsiaalselt kavandatud täitma mõnda tõsist eesmärki. Selleks tõsiseks eesmärgiks on näiteks haridus, riigikaitse, tervishoid, turvalisus, teadus jne.
RAAMMÄNGUD	**Raammmängud** *(framegames)* on koolitusel rakendatavate mängude šabloonideks. Etteantud raamistik võimaldab kerge vaevaga asendada vana sisu uuega ja luua konkreetse hetke ja teema vajadustele vastav õpitegevus (Thiagarajan, 2003)
ÕPIMÄNG	**Õpimängud** *(learning* või *educational games)* on tõsimängude alamliik – mängud, mis on toetavad konkreetsete õpieesmärkide saavutamist.

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

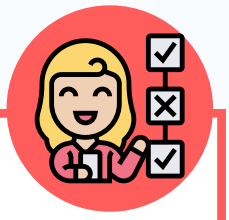
Mängupõhise mõtlemise peamine väärtus seisneb tähendusliku õppimiskogemuse loomises.

MÄNGUDE KASUTAMINE KOOLITUSEL AITAB LUUA PÜHENDUNUD ÕPPIMISKESKKONDA.

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

Mängu 4 + 1 iseloomulikku joont

Allikas: Sivasailam Thiagarajan,
Design Your Own Games And Activities. Jon Wiley & Sons, 2003



KONTROLL

Kontroll viitab mängu reeglitele, mis täpsustavad, kunas saad teha oma käigu ja kuidas koged tagajärgi. Mõned reeglid võivad olla otsesed, mõned kaudsed.

KONFLIKT

Konflikt tähendab, et mängijatel tuleb mingi eesmärk saavutada ja erinevad tõkked takistavad neil seda saavutamast. Sageli on konflikt mängijate või meeskondade vahelise võistluse kujul. Ajapiirang või enda eelmised tulemused võivad olla samuti konfliktiks.

LÕPP

Lõpp viitab faktile, et mäng peab mingil hetkel lõppema. Eriline reegel – lõpetamise reegel – määratleb selle, millal mäng läbi saab. Lõpetamise reegel võib sisaldada ajapiiri, punktide arvu jne. Lõpetamise reegel määratleb ka selle, kes mängu võidab.

VÄLJAMÕELDIS

Väljamõeldis viitab mängus sisalduvale ebaefektiivusele. Ilmselgelt on palju tõhusamaid meetodeid väikese valge palli 18 auku panemiseks, kui golfireeglid meil teha lubavad. Need leiutise tunnused võimaldavad inimestel peale mängu öelda: „Lõppude lõpuks see oli lihtsalt üks mäng.“

PÄDEVUS

Rääkides koolitusmängudest, võime lisada veel ühe kriitilise tähtsusega tunnuse: pädevus.
Koolitusmäng on kavandatud arendama ühte või mitut pädevust.

INTERAKTIIVSED STRATEEGIAD

Interaktiivsed strateegiad sisaldavad mõningaid mängude tunnusjooni ja jätavad mõned jooned välja.

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

VÄLISED MOTIVAATORID
SISEMISED MOTIVAATORID

Allikas: Martin Sillaots, Mängustamine ettevõtluses.
https://www.slideshare.net/martinsillaots/mngustamine-ettevtluses

Koolitusel kasutatavate mängude puhul on kasulik keskenduda sisemistele motivaatoritele.

VÄLISED MOTIVAATORID

- Punktid
- Märgid
- Edetabelid

SISEMISED MOTIVAATORID

- **Väljakutsed**
- Kompetentsus
- Tagasiside
- Meelelahutus
- Emotsioonid
- Uudishimu
- Kontroll
- Enesemääratlus
- Kuuluvus

TÜÜPILISED VÄLJAKUTSED MÄNGUS

- Füüsiline koordinatsioon - kiirus ja täpsus
- Formaalne loogika - mõistatused, kus pole vaja välist infot
- Matemaatika - näiteks finantsarvutused
- Aja surve
- Faktiteadmised
- Mälu
- Mustrite märkamine
- Avastamine - näiteks varjatud objektide leidmine
- Taktika - strateegia kavandamine ja rakendamine
- Majandus - ressursside kogumine, tasakaalu hoidmine
- Kontseptuaalne seostamine - mõistatused, mis vajavad lahendamiseks välist informatsiooni.

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

SISEMISED MOTIVAATORID:

TAGASISIDE
MEELELAHUTUSLIKUD ELEMENDID

Allikas: Martin Sillaots, Mängustamine ettevõtluses.
https://www.slideshare.net/martinsillaots/mngustamine-ettevtluses

TAGASISIDE ELEMENDID MÄNGUS

- Teated
- Progress
- Ressursid
- Punktid
- Märgid
- Tasemed
- Edetabelid
- Aeg
- Staatus
- Asukoht

MEELELAHUTUSLIKUD ELEMENDID MÄNGUS

- Väljakutsed
- Esteetika - näiteks heli
- Harmoonia - mänguelementide omavaheline kooskõla
- Lugu - interaktiivne loojutustus
- Risk ja preemia - ebakindlus, juhus, varjatud info ...
- Uudsus - vaheldusrikkus
- Õppimine - kuidas mängida, mängu sisu
- Emotsionid
- Eneseväljendus
- Loovus - mänguelementide loomine
- Suhtlemine - suhtlus teiste mängijatega
- Sulandumine - tegeliku maailma unustamine

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

SIMULATSIOON-MÄNGUD

Allikas: Sivasailam Thiagarajan

Simulatsioonmängud *(Simulation Games)* aitavad õppijatel kogeda reaalse olukorraga sarnast olukorda nii, et õppijatel puudub reaalse situatsiooniga kaasnev raskus, hind või oht. Algupäraselt kasutati simulatsioonmänge sõjaväes ohvitseride ja sõdurite väljaõppes.
Tänapäeval kasutatakse simulatsioonmänge ettevõtlusmängudena keeruliste kontseptsioonide õpetamisel.
Enamik simulatsioone põhinevad reaalsusmudelitel. Sageli kasutatakse simulatsioonide tegemisel arvutite abi (nt. pilootide treening, graafiline linnaplaneerimine jne.

Simulastioonmängudes kasutatakse tegeliku maailma protsessidele ja objektidele vastavaid protsesse ja objekte selleks, et hõlbustada koolitusel õpitu ülekandmist tegeliku maailma konteksti.

Simulatsioonil põhinev õppimine on empiiriline tegevusõpe (Kommers 2003, Spector 2001). Koolitaja ei pea tingimata kogu aeg kohal olema, õppija õpib suurema osa ajast iseseisvalt. Õppija oskus oma õpitegevust kontrollida ilmneb, kui koolitaja on juhendaja rollis. Õppijate oskus kontrollida oma õpitegevust, nende metakognitiivsete oskuste arendamine, on ka üks simulatsioonmängude kasutamise eesmärke.
Koolitaja ülesandeks on juhtida õpiprotsessi nii, et õppijad mõistaksid, millised strateegiad millalgi võimalikud on, kuidas tuleks neid erinevates olukordades rakendada ning millal ja miks on neist abi.
Mängujärgsel reflektsioonil on kasulik võrrelda simulatsiooni ja reaalset keskkonda.

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

ÕPPIJATE LOODUD MÄNGUD

Allikas: Sharon L. Bowman

Õppijate loodud mängud ehk **õppijakesksed mängud** *(Learner-Created Games)* on omandatud teadmiste ülevaatamise tegevused, mis toimuvad mängulises vormis. Õppijad ise võtavad õppijakesksetes mängudes mänguloojate, mängujuhi, mängukohtuniku, mängijate ja aja eest vastutaja rollid. Õppijad loovad ja juhivad ise omandatud teadmiste ülevaatamise mänge.

Kui õppijad loovad, juhivad, mängivad endaloodud õppijakeskseid mänge, nad:

- **Suurendavad** arusaama õpitud sisust.
- **Rakendavad** praktiliselt seda, mida nad teavad.
- **Loovad ainulaadseid viise** teadmiste või oskuste pikaajalisse mällu talletamiseks.
- **Aitavad teistel** vaadata üle olulist informatsiooni või oskusi väga erinevatel ja mitmekülgsetel viisidel.
- **Saavad ise korrigeerida** ja aidata teistel korrigeerida mistahes vääriti mõistmisi või vigu.
- **Omavad mängu ja sisu**, millel mäng põhineb – neil on suurem tahtmine õppida ja kasutada seda sisu.

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

ÕPPIJATE LOODUD MÄNGUD

Allikas: Sharon L. Bowman

JUHTNÖÖRID ÕPPIJATELE ÕPPIJAKESKSETE MÄNGUDE LOOMISEL

- **Mängu eesmärk.** Veendu, et õppijad teavad mängu eesmärki ja kuidas mängueesmärk seostub koolituse eesmärkidega. See tähendab, et enne mängu kasutuselevõttu tuleb sul mõelda, kui tõhus see mäng õppimisvahendina on kõikide õppijate jaoks.
- **Mängu raam.** Selgita õppijatele mängu üldist ülesehitust (näiteks: mängushow formaat, pliiatsi-paberi mäng, kaardimäng, koostöö versus võistlus, meeskondlik versus individuaalne). Raam sisaldab ka ootusi osavõtjatele ja punktide arvestamise viisi (meeskondlik või individuaalne).
- **Rollide vahetamine.** Juhenda õppijaid mängus rolle vahetama (mängujuht, kohtunik, ajavalvur, mängijad) nii, et igaüks saab mängu mängida ja olla ka mängus mingis rollis.
- **Koostöö versus võistlus.** Kui rõhutatakse koostööd ja jäetakse võistlemine tagaplaanile, siis inimesed õpivad paremini. See ei tähenda, et võistlemise peaks täiesti välistama. Ent, mil iganes võimalik, kasuta võistluslikus osas koostööelemente. Näiteks, kui koolitusel osalejad võistlevad meeskondadena, mitte individuaalselt ja kui meeskonnaliikmetel on mängushow`s lubatud vastuste leidmisel omavahel koostööd teha, siis osalevad ja õpivad kõik.
- **Mängu kestvus.** Enne mängu algust määra kindlaks, kui kaua mäng kestab, milline on osavõtumäär (näiteks: kõik osalevad samal ajal või õppijad vahetavad osaleja rolli) ja mängu „võitmise“ kriteerium. Sageli võib mängudes olla palju võitjaid, mitte ainult üks inimene või meeskond.
- **Mängujärgne arutelu (reflektsioon).** Koosta nimekiri küsimustest, mille üle õppijad arutlevad mängu lõppedes. Mängujärgsel arutelul õppijad reflekteerivad ja räägivad sellest, mida nad mängust õppisid.

ÕPPIJATE LOODUD MÄNGUD

Allikas: Sharon L. Bowman

MÄNGUJÄRGNE ARUTELU - REFLEKTSIOON

Näiteid aruteluküsimustest:

- Mis oli kõige olulisem asi, mida mängust õppisid?
- Mis sind üllatas mängu ajal?
- Milliseid huvitavaid elemente või mustreid sa märkasid?
- Mida sa mängu sisust õppisid sellist, mida sa enne ei teadnud?
- Millist mängust saadud informatsiooni saad peale koolituse lõppu kasutada?
- Milliseid ettepanekuid sul on, kuidas muuta mäng veelgi paremaks õppimiskogemuseks?
- Millised mänguvariatsioonid võiksid olla kasulikud, kui taas mängu kavandaksid?
- Kuidas sa saaksid kasutada sarnast mängu tööl, mis aitaks sul uut infot / oskusi meeles pidada?

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

Mänge

saab kasutada koolituse erinevatel etappidel:

- seoste loomisel
- uute teadmiste omandamisel
- õpitavate teadmiste / oskuste harjutamisel
- järelduste tegemisel, õpitu tähistamisel

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

4 HEAD PÕHJUST MÄNGUDE KASUTAMISEKS KOOLITUSTEL

Mängud loovad interaktiivse õppimise.

Iga õppija on mängus õppimisest haaratud (puuduvad kõrvalseisjad).

Mäng võimaldab sügavat õppimist ja reflektsiooni.

Mäng võimaldab õpitut harjutada ja toetab käitumise tasandil positiivset muutust.

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

Mängude kasuks otsustamise valed eeldused:

Lõbu.

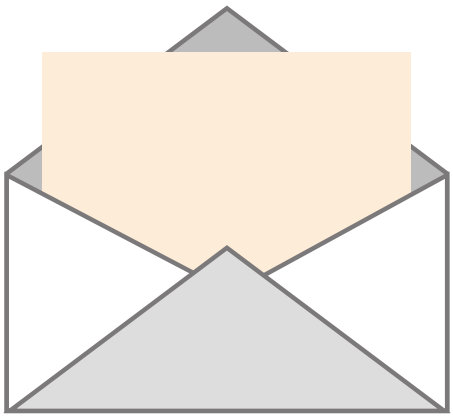
Kõigile meeldib mängida.

Mänge on lihtne luua.

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

RAAMMÄNG

ÜMBRIKUD



Mängu ÜMBRIKUD „raam“:

- Mänguteema on kirjutatud ümbrikule.
- Osalejad jagatakse rühmadesse vastavalt ümbrike arvule.
- Osalejate rühmad panevad oma reageeringud kirja ümbrikus olevatele paberlehtedele.
- Sama protseduuri korratakse mitu ringi.
- Viimases ringis võrdlevad osalejate rühmad ümbrikus olevatele kaartidele kirjapandut.

VÄÄRTUSTE ÜMBRIKUD

Väikestes rühmades

- Iga rühm saab ümbriku, millele on kirjutatakse üks täiskasvanute koolitaja jaoks oluline väärtus. Kõikide rühmade ümbrikel on erinev väärtus. Igas ümbrikus on neli paberilehte. Igal rühmal on aega 3 minutit, et viia läbi ajurünnak teemal: **„Kuidas see väärtus väljendub koolitaja igapäevases tegevuses ja otsustes?“**

Seejärel pannakse kirja ajurünnakus sündinud ideed käsklausetena ümbrikus olevale paberilehele, võib kasutada lehe mõlemat poolt. Kirjapanekuks aega 3 minutit.

Näiteks: „Ära anna lubadusi, mida sa ei suuda täita.“ Või „Ole aus piirangute osas.“

- Seejärel pannakse täidetud leht ümbrikku ja ümbrik antakse edasi järgmisele rühmale.

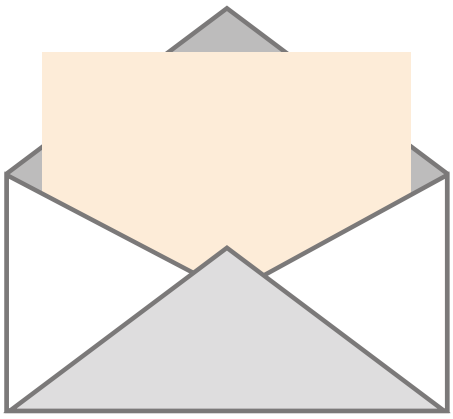
- Järgmises ringis kordub sama (ümbrikus olevat täidetud paberilehte ei vaadata). Ja ringe korratakse kuni jõuab kätte viimane ring.

- Viimase ringi ajal muudetakse mängureegleid: nüüd avab iga rühm saadud ümbriku ja loeb läbi ümbrikus olevatele lehtedele kirjapandu, võrdleb kirjapandut omavahel ja leiab 5 kõige asjakohasemat käsklauset, mille järgi tegutsemine tagab ümbrikul kirjas oleva väärtuse elususe koolitaja igapäevases tegevuses.

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

LOO OMA KOOLITUSEESMÄRGIST LÄHTUV MÄNG

ÜMBRIKUD



Mõtle läbi:

- Millist eesmärki tahad selle mänguga saavutada?
- Millised teemad tuleks ümbrikutele kirjutada?
- Mida õppijad peaksid tegema?

Raammängu „ÜMBRIKUD“ kasutamise näited erinevate teemade puhul:

PÕRGULIKULT KÄITUVAD OSALEJAD
Tegevuse eesmärk: Õppida toime tulema koosolekul osalejate häiriva käitumisega.
Ümbrikutele kirjapandud teemad: Häirivate käitumiste liigid (omavahelised vestlused, isiklikud rünnakud, mobiiltelefonis surfamine jne).
Tegevuse tingimused: Koosta nimekiri ideedest, kuidas vähendada või kõrvaldada häiriva käitumise mõju.

RASKED "TÜÜBID"
Tegevuse eesmärk: Tõhusamalt suhelda erinevate inimestega.
Ümbrikutele kirjapandud teemad: Erinevad käitumisstiilid (ründav, hädaldav, manipuleeriv, lobisev jne).
Tegevuse tingimused: Koosta nimekiri juhtnööridest, kuidas sel viisil käituva inimesega suhelda.

Raammäng ÜMBRIKUD kasud:

- Uue mängu kavandamise kiirus.
- Võimalus õppijal endil luua sedasorti mäng ja seeläbi aidata õppijatel sügavuti teemast aru saada.

Raammäng ÜMBRIKUD piirangud:

- Tänu lihtsusele on oht seda mängu koolituse jooksul liiga palju kasutada ja see tüütab õppijaid.

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

RAAMMMÄNGUDE KATEGOORIAD

Allikas: Sivasailam Thiagarajan, 2003

Raammängude kategooriad (klassifitseeritud vastavalt koolituse sisu allikale):

Raammäng	Sisu allikas	Mängu näide
Struktureeritud jagamine	osalejad	Tippsoovitused
Loovtehnika	osalejad	Seitse lauset
Interaktiivne loeng	loeng	
Üksteise õpetamine	lugemismaterjal	Ajarännak
Teemapunktide töötlemine	organiseerimata info	Tummfilmid
Video vitamiin	videoklipi lindistamine	
Hindamispõhine õppimistegevus		
Veebiotsing	internet	
Küsitlusmäng	eelnev kogemus	Kolmkümmend viis

Raammängude kategooriad
(klassifitseeritud vastavalt formaadile ja materjalidele):

Raammäng	Formaat / materjalid	Mängu näide
Kaardimäng	kaardid	
Lauamäng	mängulaud	
Maatriksi mäng	maatriks	
Paberi ja pliiatsi mäng	paber ja pliiats	
Pusle	pusled	
Audiomäng	audiolindistused	
Telefonimäng	telefonid	
Mängushow	TV mängushow	
Arvutimäng	arvutid	
E-maili mäng	e-mail	
Improvisatsioonimäng	improvisatsiooniteater	

Raammängude kategooriad
(klassifitseeritud vastavalt koolitusel kasutamisele):

Raammäng	Ajastus	Mängu näide
Avaja	koolituse alguses	
Lõpetaja	koolituse lõpus	

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

STRUKTUREERITUD JAGAMINE

Allikas: Sivasailam Thiagarajan, 2003

Struktureeritud jagamine on sedasorti raammäng, mis kutsub õppijaid oma kogemusi, teadmisi ja arvamusi jagama ja analüüsima. Sedasorti tegevuse peamiseks infoallikaks on õppijate rühm. Koolitaja roll seisneb tegevuse protsessi juhtimises ja levinumate müütide ja stereotüüpide korrigeerimises.

„Halvim ja parim“

Individuaalselt:
Mõelge kolm kanditaati parima liidri kohale. Need isikud võivad olla kaasajast või minevikust, reaalselt elanud inimesed või kirjanduslikud kangelased, aga vähemalt üks neist peab olema keegi, kes on otseselt sinu elu mõjutanud. Näiteks sa valid Stewen Hawkinsi, Ema Teresa ja enda vanaema.
Seejärel vali 3 halvimat liidrikandidaati – inimesed, kes on olnud liidri rollis ja selle täitmisel täielikult läbikukkunud.
Paarides:
Seejärel moodustatakse paarid. Esitlege paarides oma valikuid ja selgitage, miks te pidasite neid parimateks või halvimateks liidriteks.
Suures grupis:
Seejärel suures grupis: nimetage erinevaid liidriomadusi. Need omadused kirjutatakse pabertahvlile. Seejärel jagatakse need omadused üheksasse sobivasse kategooriasse ja koolitaja lisab omalt poolt omadused, mis nimetatute hulgas puudu on.

„Halvim ja parim“ on näide struktureeritud jagamise tegevusest. See on teemasse sissejuhatav mäng, mis võimaldab vana sisu juurest liikuda uue sisu juurde.

„Hüüdmismatš“

Määrake kindlaks vaidlust tekitavad teemad, kus erinevate arvamuste jagamine võiks kasuks tulla. Osalejad jagatakse kolme gruppi: üks grupp saab äärmiselt positiivse rolli, teine äärmiselt negatiivse rolli ja kolmas neutraalse rolli. Positiivse ja negatiivse rolli saanud rühm koostab nimekirja oma argumentidest (vastavalt siis väite poolt või väite vastu). Neutraalne rühm valmistab ette kahetulbalise argumentide nimekirja: ühes tulbas on poolt ja teises vastuargumendid. Viiakse läbi debatt vastandrühmade vahel ja palutakse neutraalsel rühmal otsustada, kumb on rühm on võitja. Koolitaja korrigeerib valearusaamad ja lisab vajadusel olulist infot.

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

STRUKTUREERITUD JAGAMINE

Allikas: Sivasailam Thiagarajan, 2003

„Võrdluslaud“

Määra kindlaks 2-4 vastandlikku strateegiat või protsessi (näiteks: virtuaalkoolitus versus silmast silma koolitus). Koosta komplekt küsimusi, mis nõuavad nende strateegiate või protsesside võrdlemist lähtudes erinevatest mõõtmetest. Näiteks: Mis on üks virtuaalkoolituse tugevus? Millist koolitajapoolset lähenemist nõuab näost-näkku koolitus? Iga osaleja saab 2-3 küsimust. Osalejad arutavad omavahel saadud küsimuste üle ja koostavad vastustest kokkuvõtte. Seejärel võrreldakse kokkuvõtteid võrdluslaua veergudes (pealkiri ja mõõde, mille alusel neid võrreldi). Iga mõõde töötatakse eraldi läbi, küsides osalejatelt infot.

„Tippsoovitused“

Osalejaid: parim 12-20
Aeg: ca 30-45 minutit
Tarvikud: igale osalejale jaotusmaterjal, mis sisaldab „Tippsoovituste“ protseduuri ülevaadet.
Ettevalmistus: vali üks tavapärane ülesanne, mida õppijad sooritavad. Leia 4-6 selle ülesandega seotud teemat. Valmista ülesandest ja teemadest lähtuvalt jaotusmaterjal.

Näiteks: toimetulek häirivalt käituva õppijaga. Teemade nimekiri: domineerimine, agressiivsus, surmtõsidus, kõrvaliste asjadega tegelemine, emotsionaalsed pursked.

Tegevuse kirjeldus:
Etteantud aja raames töötavad õppijad individuaalselt esimese teemaga. Iga osaleja meenutab edukaid strateegiaid, mida ta on ise kasutanud antud teema puhul või mida näinud kasutatavat või mille kohta kuulnud / lugenud. Õppijad teevad märkmeid.
Töö paarilisega: jagatakse omavahel kirjapandud strateegiaid.
Töö nelikutes: Iga paar leiab teise paari ja üksteisele tutvustatakse strateegiaid nii, et paariline räägib paarilise strateegiast. Ühiselt valitakse parimad soovitused. Iga nelik valib 2-3 praktilist soovitust, mida tutvustatakse suures grupis.
Soovituste tutvustamine suures grupis.
Koolitaja kommenteerib soovitusi, lisades vajadusel omalt poolt olulist infot.
Protseduuri kordamine järgmise teemaga.

„Ajurünnak“

„Kontseptsioonianalüüsid“

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

INTERAKTIIVNE LOENG

Allikas: Sivasailam Thiagarajan, 2003

Interaktiivsed loenguformaadid (loengus kasutatavad mängud) hõlbustavad kahesuunalist suhtlemist. Need on väga motiveerivad mängud, aga nad annavad täieliku kontrolli mängu läbiviijale.

INTERAKTIIVSED LOENGUTÜÜBID

Loengutüüp	Näide	Näide	Näide	Näide	Näide	Näide
Integreeritud viktoriin	Bingoloeng	Ristsõna-loeng	Paarid ja kolmikud	Küsimuste kaardid		
Vahelelükitud ülesanded	Intelligentsed vahele-segamised	Interaktiiv-he lugu				
Aktiivne kokkuvõte	Parimad kokkuvõtted	Peamine iva	Väljamõeldu djuhtumi uuring	Ideekaart	Intelli-gentne vahemäng	
Diagnoosid ja retseptid	Analüüsi-küsimustik	Sõna-seletuste loend	Slaidi-komplektid	Tõene või väär		
Meeskonnatöö	Ideekaart	Meeskondlik õpetamine	Mitme-tasandiline coaching			
Osalejate kontroll	Teema-punktide kontroll	Ampsud	Akvaarium	Pressi-konverents	Jutushow	Kaks pead
Küsitlus	Ülivõrded	Kiir-reflektsioon				

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

ÕPPIJATE LOODUD MÄNGUD

Allikas: Sharon L. Bowman

ÕPPIJAD SAAVAD LUUA JÄRGMISI KAARDIMÄNGE:

20 küsimust: Valmista ligikaudu 12 kaardiga kaardikomplekt. Igale kaardile kirjuta koolitusteemaga seotud küsimus ja vastus ning mitu punkti kaart on väärt. ***Mängujuhendikaardil on kirjas:*** *„Valige mängujuht. Mängujuht loeb ette küsimuse ja nimetab mängija, kes esimesena tõstis käe ning saab küsimusele vastata. Kui vastus on õige saab mängija punktid endale. Mängu võidab see mängija, kes kogub kõige rohkem punkte. Te saate mängujuhi rolli vahetada nii, et igaühel oleks võimalus mängida.“*

Müüt või fakt: Valmista ligikaudu 24 kaardiga kaardikomplekt. Igale kaardile kirjuta koolitusteemaga seotud väide. Mõned väited on teema kohta käivad müüdid, teised on faktid. Ühele mängukaardile kirjuta suurte tähtedega „MÜÜT“ ja teisele „FAKT“. Valmista vastuste võtme kaart või kirjuta iga mängukaardi tagaküljele „MÜÜT“ või „FAKT“. ***Mängujuhendikaardil on kirjas:*** *„Sorteerige grupus üheskoos kaardid kahte kuhja: MÜÜDID ja FAKTID. Kui kaardid on sorteeritud kasutage vastuste võtit (või keerake kaardid ümber), et kontrollida, kas sorteerisite kaardid õigesti. Iga õige kaardi eest saab teie grupp punkti. Mängu lõpus öelge suures grupis oma punktiseis.“*

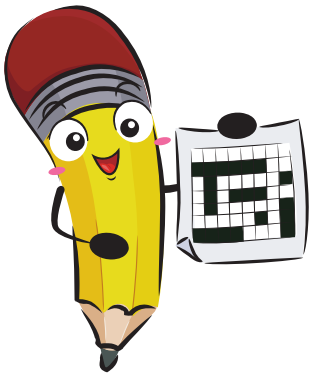
Pane õigesse järjekorda: Kirjuta igale kaardile üks väide, mis kirjeldab ühte koolitusteemaga seotud protseduurisammu. Valmista ka vastuste kaart. ***Mängujuhendikaardil on kirjas:*** *„Arutlege grupis omavahel väidete üle ja ostustage üheskoos kaartidel kirjas olevate sammude õige järjekord. Asetage kaardid õigesse järjekorda. Seejärel kontrollige oma grupi valikuid vastuste kaardilt. Kui teil õnnestus seada kaardid õigesse järjekorda, lööge grupis üksteisega „plaksu“.*

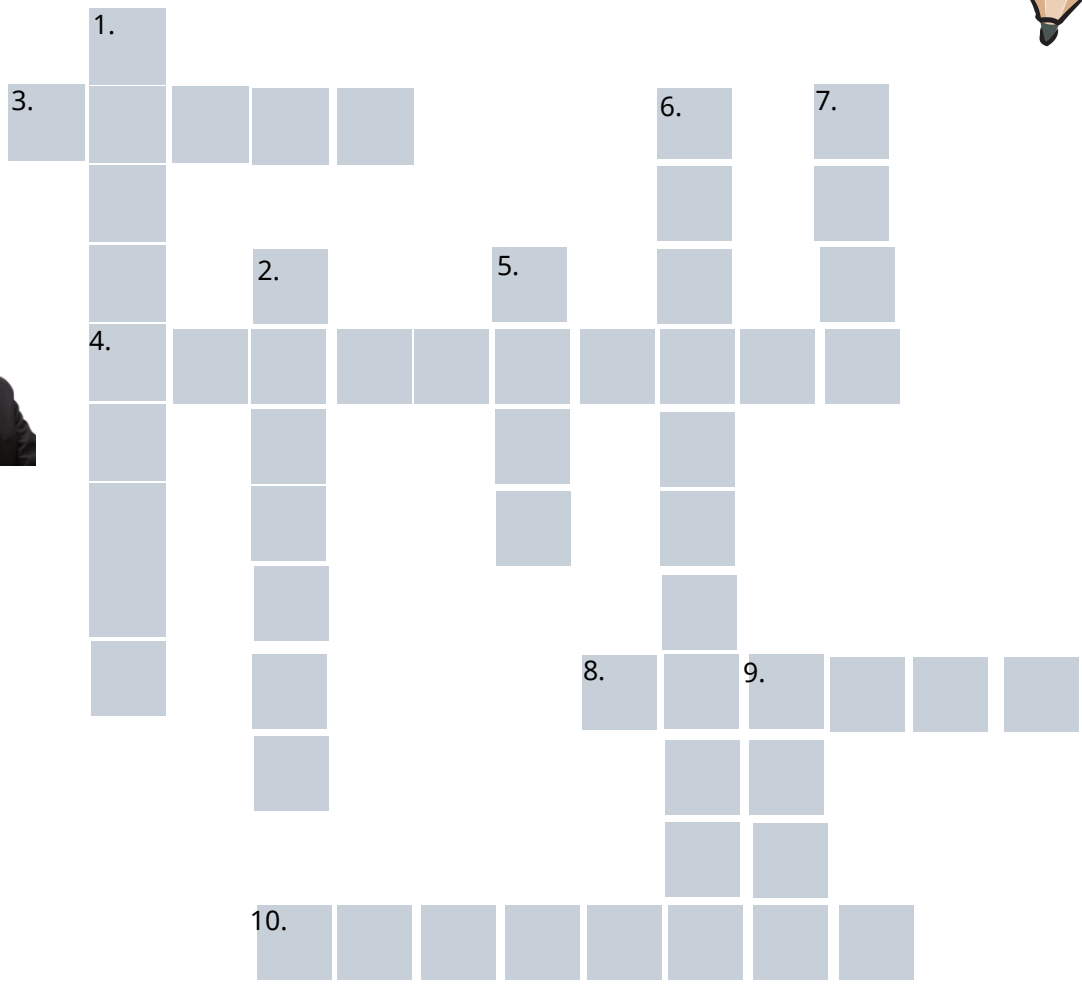
Täida tühimikud: Kirjuta igale kaardile koolitusteema kohta üks faktiline väide, ent jäta 1-2 olulist sõna kirjutamata (puuduvad sõnad tähista punktiirjoonega). Anna igale kaardile punktiväärtus. Kaardi tagaküljele kirjuta lauses puuduv(ad) sõna või sõnad. ***Mängujuhendikaardil on kirjas:*** *„Laotage kaardid lauale nii, et lausetega külg jääb ülespoole. Kordamööda saab iga inimene grupist valida ühe kaardi, lugeda see ette ja öelda, mis sõna või sõnad lauses puuduvad. Seejärel saab ta kaardi ümber pöörata ja oma vastust kontrollida. Kui vastus oli õige, saab ta punktid endale. Kõige rohkem punkte kogunud mängija võidab.“*

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

LAHENDA RISTSÕNA

TESTI OMA TEADMISI!





VASAKULT PAREMALE

3. Mängu väline motivaator
4. _____ Thiagarajan, mängude ja simulatsioonide guru
8. "Mälu" inglise keeles
10. Üks mängu iseloomulikest joontest

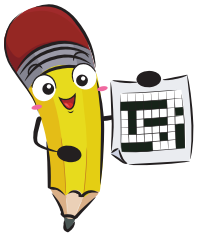
ALLA

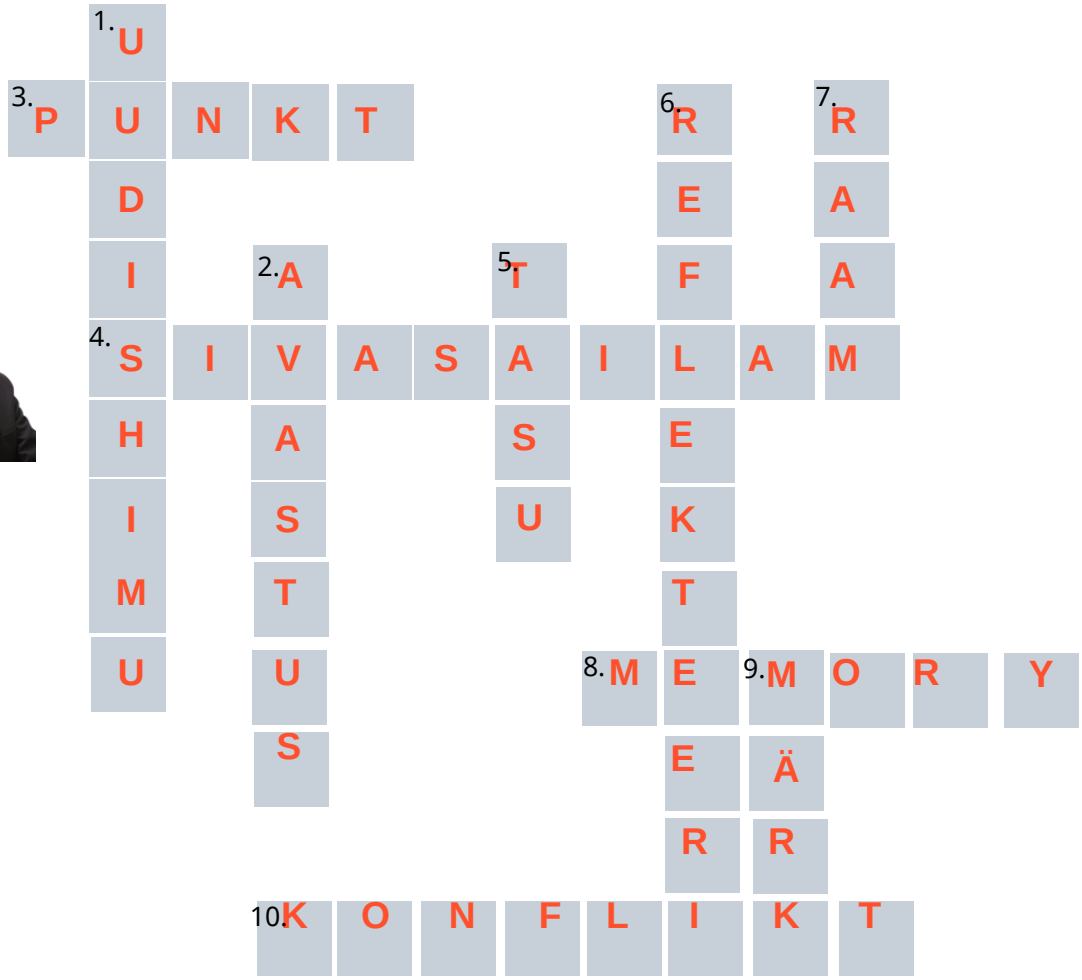
1.Mängimise sisemine motivaator
2. Üks tüüpiline väljakutse
5. tagasiside tsükli etapp
6. _____ peale igat mängu tee seda (käskivas kõneviisis)
7. _____ mäng - šabloonmäng koolitusel kasutamiseks
9. Mängimise väline motivaator

© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

VASTUSTE VÕTI

INTERAKTIIVSED MEETODID - MÄNGUDE KASUTAMINE ÕPPIMISE TÕHUSTAMISEKS





VASAKULT PAREMALE

3. Mängu väline motivaator
4. _____ Thiagarajan, mängude ja simulatsioonide guru
8. "Mälu" inglise keeles
10. Üks mängu iseloomulikest joontest

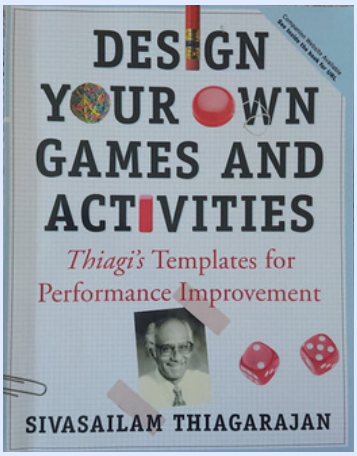
ALLA

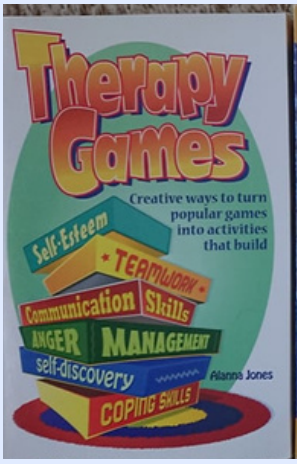
1.Mängimise sisemine motivaator
2. Üks tüüpiline väljakutse
5. tagasiside tsükli etapp
6. _____ peale igat mängu tee seda (käskivas kõneviisis)
7. _____ mäng - šabloonmäng koolitusel kasutamiseks
9. Mängimise väline motivaator

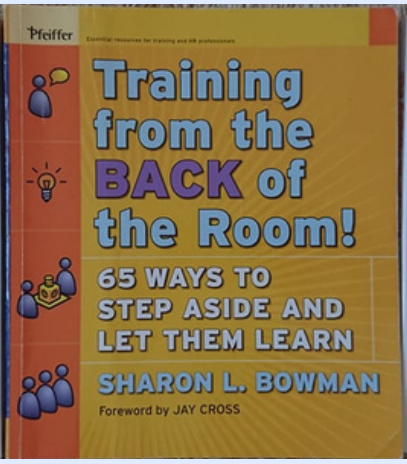
© Ave Eero
Eesti NLP Instituut 2022

Edasiseks uurimiseks

- Sharon L. Bowman, Training from the BACK of the Room. San Francisco, CA: Pfeiffer, 2009
- Karl M. Kapp, The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas Into Practice. Wiley, 2013
- Karl M. Kapp, The Gamification of Learning and Instruction. Wiley, 2012
- Sivasailam Thiagarajan, Design Your Own Games And Activities. Jon Wiley & Sons, 2003
- Martin Sillaots, Doktoritöö: Kulgemise kogemuse tekitamine mängustades kõrgkooli kursusi. 2016 https://www.etera.ee/zoom/30378/view?page=3&p=separate&tool=info&view=0,0,2067,2835
- Dotsent Martin Sillaotsa ülevaade mängustamisest. webinar, 2020 https://kompass.harno.ee/tosimangude-dotsent-martin-sillaots-annab-ulevaate-mangustamisest/
- Mängustamine ja mängupõhine õpe https://kompass.harno.ee/mangustamine-ja-mangupohine-ope







PÕNEVAT AVASTAMIST!

© Ave Eero