

Mängu loomine

Õpilased õpivad disainima mängu

Etapid:

- **Valmista ette**

Õpilased panevad kirja oma esialgse mänguidee.

- **Uri ja otsi**

Rühm uurib erinevaid analoogseid mängu. Otsitakse näiteid.

- **Kaardista ja analüüsi**

Leitud näited kogutakse kokku ning analüüsitakse neid. Miks üks või teine mäng on hea?

- **Loo**

Rühmad loovad mängu proovieksemplari.

- **Küsi**

Proovieksemplari tutvustatakse teistele rühmadele või huvigruppidele, kes teevad parandusettepanekuid.

- **Täiusta**

Mängu täiustatakse lähtudes saadud tagasisidest.

- **Esitle**

Mängitakse üksteise loodud mängu.

- **Reflekteeri**

Õppijad võivad reflekteerida oma tegevust iga etapi lõpus või õpiloo lõpus. Kasutada võib erinevaid refleksioonimudeleid

<http://tiigrihypeharidustehnoloog.blogspot.com/2013/08/refleksioonist-ehk-kuidas-laks.html>

Tehnoloogia

Tegevus	Brauser	Android	iOS	Windows
Rühmade loomine	TeamUp Classcharts	Auto Team Maker	Make My Groups	
Mängu loomine	Kahoot Socrative Zondle LearningApps	Kahoot Socrative Zondle	Socrative Zondle	Socrative

Näide (4. klass, loodusõpetus)

Õpetan 4. klassile loodusõpetust ning lõpetasime just taevakehade teema.

Kordamiseks tahan, et õpilased teeksid ise küsimused ning looksid Kahoot mängu.

Enne tundi olen loonud TeamUp'is klassi ning otsustanud mitu rühma tuleb ning millised on rühmade teemad. Koostan ülesandelehe ja saadan õpilastele postkasti.

Samuti olen välja selgitanud, kui paljudel õpilastel on internetivõimalusega nutiseade (rühma peale peaks olema üks) ning palunud neil luua Kahoot õpetaja konto (õpilasekontoga ei saa mängu jagada).

Selgitan õpilastele, et hakkame looma mängu taevakehade kohta, et korrata üle ja kinnistada kõige olulisemat. TeamUp'i abil moodustan 3-4-liikmelised rühmad. Iga rühm saab ülesandelehe ja asub tööle. Vajadusel liigun klassis ringi ning abistan õpilasi. Iga rühm näitab mulle enda loodud küsimusi. Annan nõu, kuidas neid paremaks muuta. Jälgin seda, et ei oleks jah/ei küsimusi ning et ei keskendutaks liigselt detailidele. Rühm peab tõesti välja selgitama kõige olulisema teema kohta.

Kodus lõpetavad rühmad mängu.

Ülesandelehe näidis:

1. Mõelge rühmale nimi.
2. Vaadake üle taevakehade teema (igal rühmal õpikust eraldi peatükk) ja otsustage, mis on kõige olulisem.
3. Moodustage 3 küsimust koos vastustega.
4. Üks rühma liikmetest näitab küsimusi õpetajale ja küsib tagasisidet. Vajadusel parandatakse küsimusi ja vastuseid.
5. Tutvuge Kahoot mängu loomise vahendiga.
6. Looge mäng ja saatke mängu link õpetajale. Pange kirja ka rühma nimi.

Järgmiseks tunniks olen klassi toonud mõned kooli nutiseadmed, mida saavad kasutada õpilased, kellel oma seadet pole. Samuti palusin kooli infojuhil tuua klassi wifiseade, et kõik saaksid minna internetti. Võimalusel on õpilased alla laadinud Kahoot rakenduse, millega on mugav mängu mängida, kuid mille abil mängu luua ei saa. Iga rühm tuleb kordamööda klassi ette ning viib läbi mängu. Mängu läbiviimiseks on vaja arvutit ja projektorit. Kahooti mängu lõpus saab hinnata keskkonnas mängu.