



Erasmus+

ERASMUS+ projekti "Õpilase individuaalne märkamine ja arendamine õppe- ja kasvatustöös" koolituse tagasiside

Game based learning - Piraeus, Kreeka, 2016

14.-18. novembril toimus Ateena lähisel Piraeuses viiepäevane kursus "Game based learning". Kursus korraldati esimest korda ning osavõtjaid oli kokku neli. Mulle tundus, et rühm oli just paraja suurusega, et kõikide harjutuste juures saada piisavalt abi ja tagasisidet. Kursus oli hästi praktiline ning igal päeval võtsime läbi erineva õpimängude teema: lauamängud, rollimängud, interaktiivsed applikatsioonid jne. Mulle meeldis väga ka õppekäik lauamängutehasesse, kus saime tehase juhatajale küsimusi esitada selle kohta, kuidas mängud valmivad. Enne koolituse algust mu ootused polnud eriti kõrgel, sest tundsin, et tean juba piisavalt mängulisi meetodeid, millega tunde huvitavamaks muuta. Koolituse käigus tutvusin siiski paljude uute lähenemisviisidega ja programmidega, mida polnud proovinud.

Vastuvõtva organisatsiooni (IDEC) valisin Vääna Mõisakooli projektitaotlusesse valitud variantidest. Algselt oleksin pidanud minema sama organisatsiooni innovatiivse õppimise kursusele, aga see oli juba täis. Korraldajad pakkusid mulle siiski kahte samasse temaatikasse sobivat kursust, mille vahel oma lõpliku valiku tegin.

Enne Kreekasse sõitmist suhtlesin vastuvõtva organisatsiooniga meilitsi. Nad soovisid iga osaleja kohta tutvustavat infot ning suunasid osalejaid ka üksteisega suhtlema enne kursuse algust. IDECi töötajad olid väga sõbralikud ning püüdsid lahendada kõik mured, mis osalejatel olla võisid. Kuna Harku vallast oli samale kursusele tulemas ka teine õpetaja, ei pidanud ma ise lennupileteid ega hotelli broneerima, sest lepiti kokku, et tema kool teeb seda. Kreeka transpordiküsimuste eest hoolitses IDEC, kelle töötajad saatsid meile väga põhjalikud juhised selle kohta, kuidas ringi liikuda. Hotelli jõudes ootas meid suur ümbrik koos vajaliku infoga koolituse ja vaba aja veetmise kohta. Ümbrikusse oli lisatud ka väike kreekapärase maiustuse.



Kursuse infolehel olid õpitulemusteks järgmised oskused: erinevate mängude kasutamine õppetöös; mängulisi elemente sisaldavate tundide planeerimine; mängulise õppimise



fasilitatsioon ja hindamine. Need õpitulemused ka saavutati, kuigi võib öelda, et kõikidel osalejatel oli juba tugev põhi all enne Kreekasse sõitmist. Rollimängude metoodika õppimine ületas mu ootused. Esiteks oli õppejõud oma ala spetsialist ja väga hea inglise keele oskaja, ja teiseks saime me kogemuse rollimängude väljamõtlemisest selliste õppeainete puhul, kus me ise poleks kunagi rollimänge kasutanud. Üks mäng oli näiteks seotud matemaatika harilike murdude õppimisega.

Oma õpilastega proovisin mõningaid kursusel tutvustatud õpimängudest pärast koolitust. Katsetasin kuu aega näiteks Classcrafti, mis on mõeldud klassi paremaks haldamiseks ja õpilaste motiveerimiseks. Iga õpilane lõi endale avatari, millele mina sain tundide jooksul punkte anda või neid maha võtta, olenevalt siis õpilase käitumisest. Programm töötas hästi ja õpilased olid alguses väga motiveeritud, aga kuna nad ei saanud seal päriselt midagi mängida, lõppes nende huvi kiirelt. Classcraft võttis ka väga palju õpetaja aega igas tunnis ning muutus kiiresti tüütuks kohustuseks. Pärast kuuajalist kasutust otsustasime ühiselt programmi kasutamise ära lõpetada. Selliseid mängu, mis sobisid paremini keeletundidesse, jagasin kohe ka meie inglise keele õpetajaga. Näiteks Mystery Skype tundus minu jaoks selline mäng, mida keeletundides oleks huvitav proovida. Kõikidel kooli õpetajatel oli võimalus tutvuda koolituse materjalidega ning võtta kasutusele need mängulised elemendid, mis neile sobisid.

Koolitusel osalemine on minu hinnangul aidanud kaasa tunnitöö mängulisemaks muutmisele. Ma kasutasin mängu oma töös juba varem, aga sain ka palju uusi ideid. Lisaks minu motiveeritus mängulisteks tegevusteks suurenes koolituse ajal, sest need praktilised tegevused, mida teha saime, olid väga inspireerivad. Üldkokkuvõttes jäin oma nädalaga väga rahule.

Liina Ergma