

# Mängu toel õppimine. Mudeldusmängud

Ivar Männamaa

Tartu Ülikool

Viljandi kultuuriakadeemia

[ivarmann@ut.ee](mailto:ivarmann@ut.ee)

# Millega mängitakse?

**Võistlemine:**

mängin võidu peale

**Riskeerimine:** *mängin õnnega, mängin tulega*

**Teesklemine:**

*mängivad perekonda*

**Katsetamine:**

*ideedega mängima*

**Protsessi käivitamine:**

*lukkan mängu käima*

**Paindlik olema:**

materjal mängib

**Midagi hõlpsalt saama:**

*teeb eksami mängides*

**Manipuleerimine:**

*tunnetega mängimine*

lollid mängimine ja rollid mängimine

värvide mäng ja närvid mäng

pillid mängima ja pallid mängima

täna 'ei mängi välja'

poliitilised mängud

mäkra mängima

armastusega mängima

armumängud

muusika mängib

võrgutusmäng

tuul mängib juustega

suurte inimeste mängud

pilgud mängivad

keelega mängimine 2 X

varjud mängivad

sõrmede mäng 2X

sõnadega mängima



Kui keegi näeb keeristormi lähenemas, siis peaks ta teisi hoiatama. Mina näen. Ei ole võimalik tõmmata miljonid inimesed ühiskonnast välja, ilma et sellega kaasneks üleilmsed muutused.

Mina usun, et 21. sajand näeb suuremaid sotsiaalseid kataklüsme kui need, mille põhjustas autode, raadio ja televisiooni mõju kokku ...

... nende inimeste eemaldumide päris maailmast, meie normaalsest elust, põhjustab sotsiaalses kliimas selliseid muutusi, mille kõrval globaalne soojenemine näib vaid tormina veeklaasis.

—Edward Castronova,



Pessimistlik tunne oma ebaadekvaatsusest ja aktiivsuse puudumine

Optimistlik usk oma võimettesse ning sellega kaasnev tegutsemispalan



# Miks mängitakse?

- Optimaalse stimulatsiooni otsimine (Berlyne)
- '*Päris*' maailma assimileerimine (Piaget)
- Keelatud mõtete ja käitumiste proovimine (Freud)
- Kulgemine, pidevas *elamuste voos* kadumine (Csikszentmihalyi)
- Energia ülejäägi kulutamine (Spencer)
- Lõõgastumine (Lazarus)

# Mängu tunnused, 'maagiline ring'

- Vabatahtlik
- Lõbus või tõsine (ei tohi olla igav)
- Pinge: võimed pannakse proovile
- Väljaastutav
- Reeglid ja rollid
- Teesklen 'nagu oleks'
- Ajas ja ruumis piiratud
- Kostüüm; mask
- Korratavus
- Mäng loob korda
- Püha tõsidus
- Ei tooda materiaalseid väärtusi
- ...

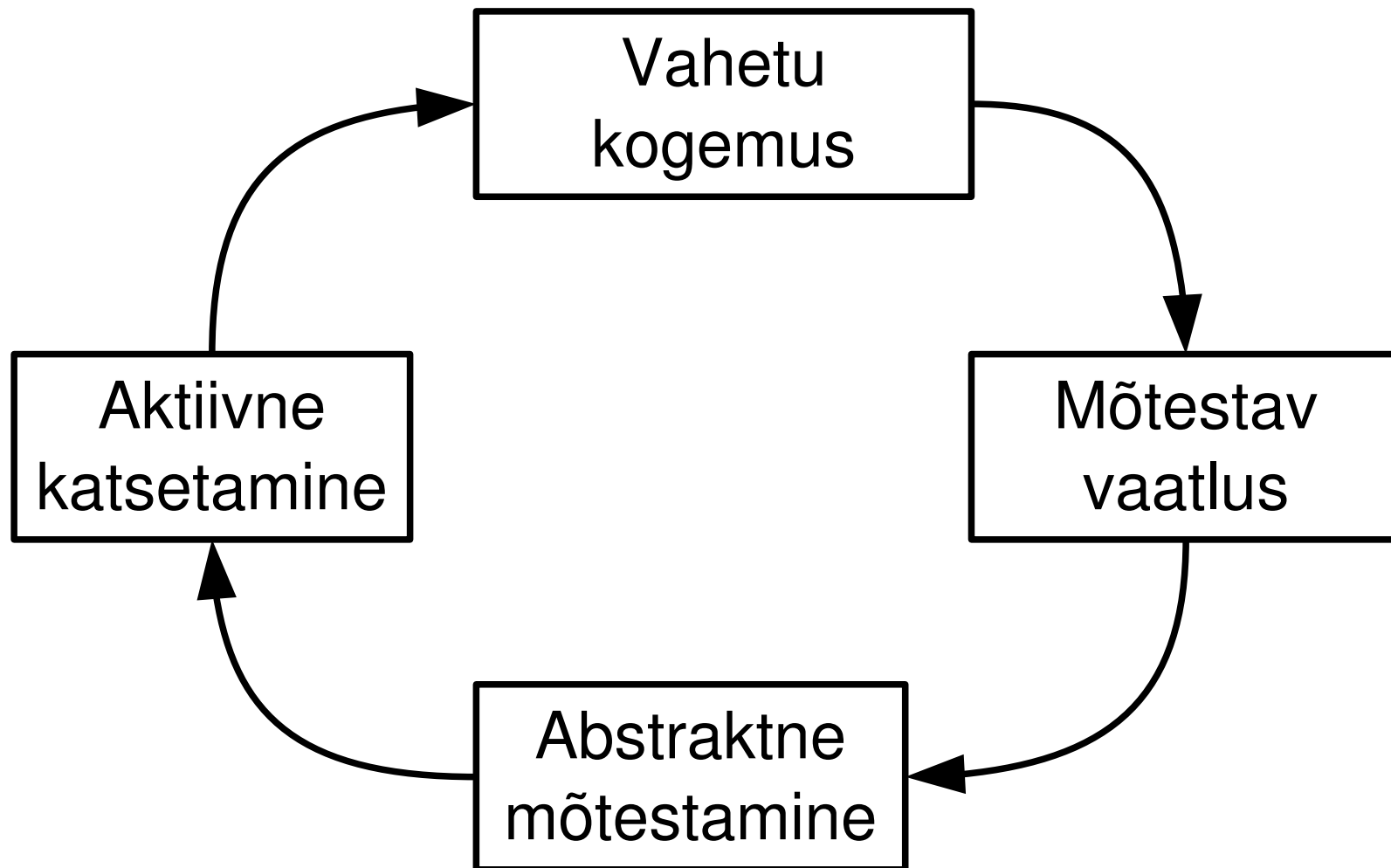
(Johan Huizinga, „Mängiv inimene”)

# Õpimängud

- HARJUTUS (*exercise*)
- MÄNG (*game*)
- ROLLIMÄNG (*role-play*)
- SIMULATSIOON (*simulation*)
- SEGATÜÜP (*ambivalent*)

(Ken Jones, 1984)

# Kolbi ring





# Sisukas õpe eeldab:

- Vahetu kogemus
- Kogemuse mõtestamine (refleksioon)
- Mõistete loomine (abstraheerimine)
- Hüpoteesi kontrollimine
- **Üldistamine ja ülekanne**

# Mudeldusmäng

- selge hariduslik otstarve
- aluseks on mudel
- määnguline ja/või avastuslik õhkkond

# Tugevused

- Parandab hilisemat ülesleidmist mälust, sest kaasab mõtted, teod ja tunded
- Suurendab indu ja haaratust
- Juhtum seaduspära asemel
- Hiilgav võimalus aruteluks
- Paindlikkus ja turvalisus
  
- Mõisted sõnastatakse ise
- Vallaülene nihe

# Puudused õppes

- vabatahtlikkuse nõue
- nurjumise kiire avaldumine
- nõrk ülesehitus
- kehv juhtimine
- sisutu arutelu
- kultuurilised erisused
- 'mängiva inimese lõks'
- alusreeglite vähene tundmine

# Rusikareegleid

- Õppimine algab kui mäng lõppeb!
- Debriifinguks varu sama palju aega, kui kulub mängu läbiviimiseks
- Kui sul pole piisavalt aega mängujärgse arutelu läbiviimiseks, siis ära üldse mängu kasuta!
- KISS – keep it simple, stupid! Eemalda mängust kõik liigne!
- Et oskaksid mängu tõhusalt juhtida, peaksid olema seda vähemalt viiel korral läbi viinud.

# Võimalik, et mängud ... (Garry Shirts)

- 1) on motiveerivad,
- 2) aitavad osalejail jõuda oluliste avastusteni,
- 3) annavad osalejaile inimestest terviklikuma pildi
- 4) õpetavad otsustelangetamist, vahendite kasutamist, suhtlemist ja teisigi oskusi,
- 5) mõjutavad hoiakuid
- 6) toimivad teavet esiletoovate vahendeina, sest inimesed teavad rohkem, kui nad arvata oskavad.
- 7) avaldavad olulist mõju sotsiaalsele keskkonnale, kus õppimine toimub, ja
- 8) aitavad kaasa isiksuslikule arengule.