

Mängu toel õppimine. Mudeldusmängud

Ivar Männamaa

Tartu Ülikool

Viljandi kultuuriakadeemia

ivarman@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

lollu mängimine ja rolli mängimine

värvide mäng ja närvide mäng

pilli mängima ja palli mängima

täna 'ei mängi välja'

poliitilised mängud

mäkra mängima

muusika mängib

tuul mängib juustega

pilgud mängivad

varjud mängivad

sõnadega mängima

armastusega mängima

armumängud

võrgutusmäng

suurte inimeste mängud

keelega mängimine 2 X

sõrmede mäng 2X

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 taksonoomia

- VÕISTLUS: agon (competition, Wettkampf)
- JUHUS: alea (chance, Zufall)
- JÄLJENDUS: mimicry (simulation, Maskierung)
- PÖÖRITUS: ilinx (vertigo, Rausch)

(Roger Caillois, 1959)

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

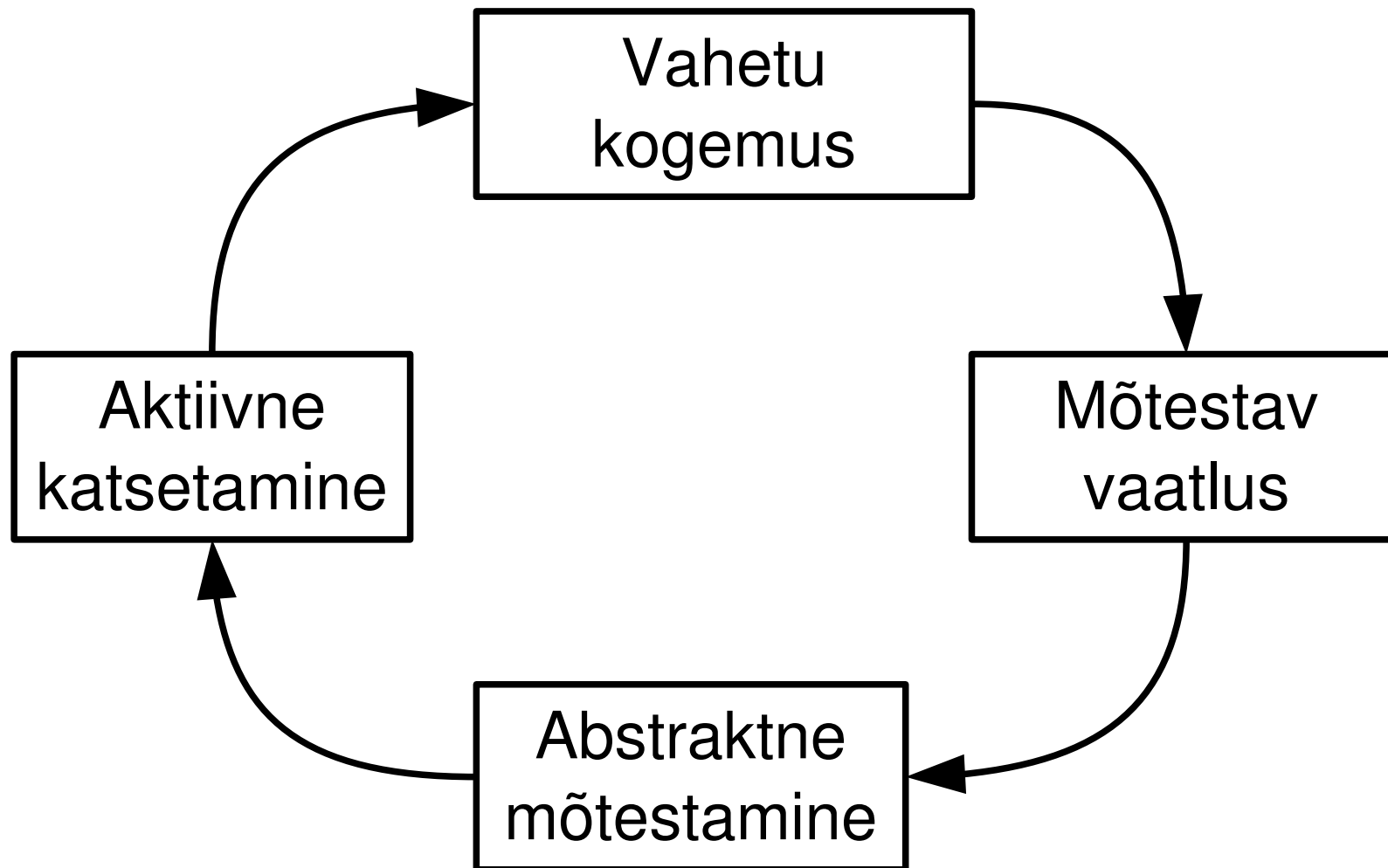
- HARJUTUS (*exercise*)
- MÄNG (*game*)
- ROLLIMÄNG (*role-play*)
- SIMULATSIOON (*simulation*)
- SEGATÜÜP (*ambivalent*)

(Ken Jones, 1984)



23. august

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
- mänguline ja/või avastuslik õhkkond

Mudeldusmängu tunnused

- Ta taasesitab „tegelikku“ olukorda
- Ta osundab millelegi, mis pärineb tegelikkusest
- Ta on dünaamiline, on liikumises
- Osalejad ei mängi

Mudeldusmängu põhiline otstarve

Simuleerida toimijate
otsuselangetamise protsessi
ja

demonstreerida selle mõju
(sotsiaalsele) süsteemidele.

Simuleeriva mudeli koostamine

- milliseid komponente kajastatakse?
- mis täpsusega komponente kajastatakse?
- millised sündmused (**otsused**) on olulised ja millised kontrollijad neid määravad?



23. august

Tugevused

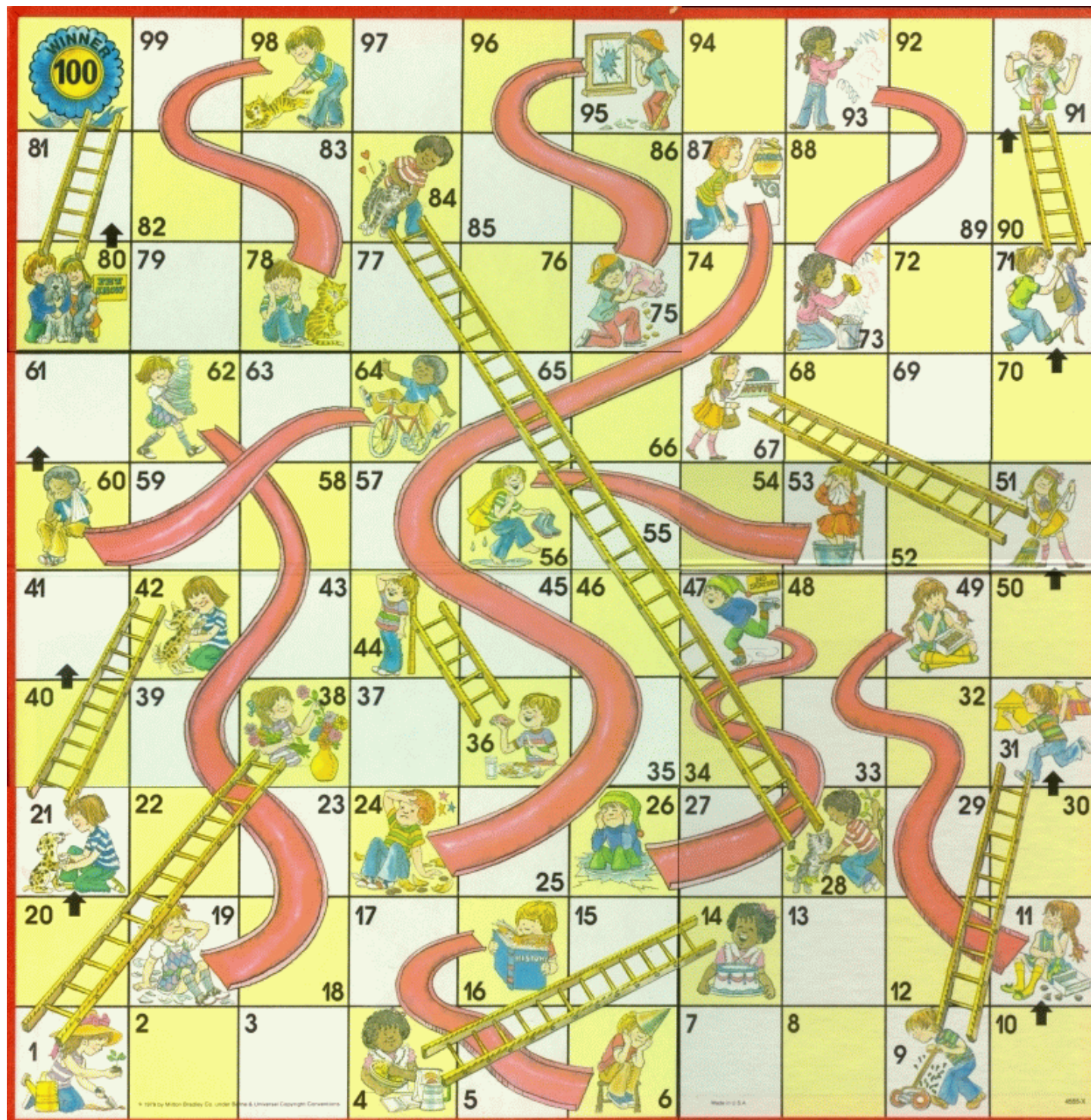
- Parandab hilisemat ülesleidmist mälust, sest kaasab mõtted, teod ja tunded
- Suurendab indu ja haaratust
- Juhtum seaduspära asemel
- Hiilgav võimalus aruteluks
- Paindlikkus ja turvalisus
- Mõisted sõnastatakse ise
- Vallaülene nihe

Puudused õppes

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

Mis mäng?

- Mängu alguses on igal mängijal 0 punkti
- Järgemööda genereeritakse iga mängijale juhuslik arv vahemikus 1-6 mis liidetakse tema eelmisele skoorile.
- Mängu võidab mängija, kes kogub esimesena täpselt 100 punkti; kui skoor ületab 100, siis lahutatakse sajast üle jääv arv punkte sajast maha.
- Kui peale arvu genereerimist kujuneb mängija koguskooriks väärtus x , siis lisandub tema kontole automaatselt y -punkti; kui mõne käigu järel on mängija koguskooriks z , siis lahutatakse tema skoorist automaatselt w -punkti; jne

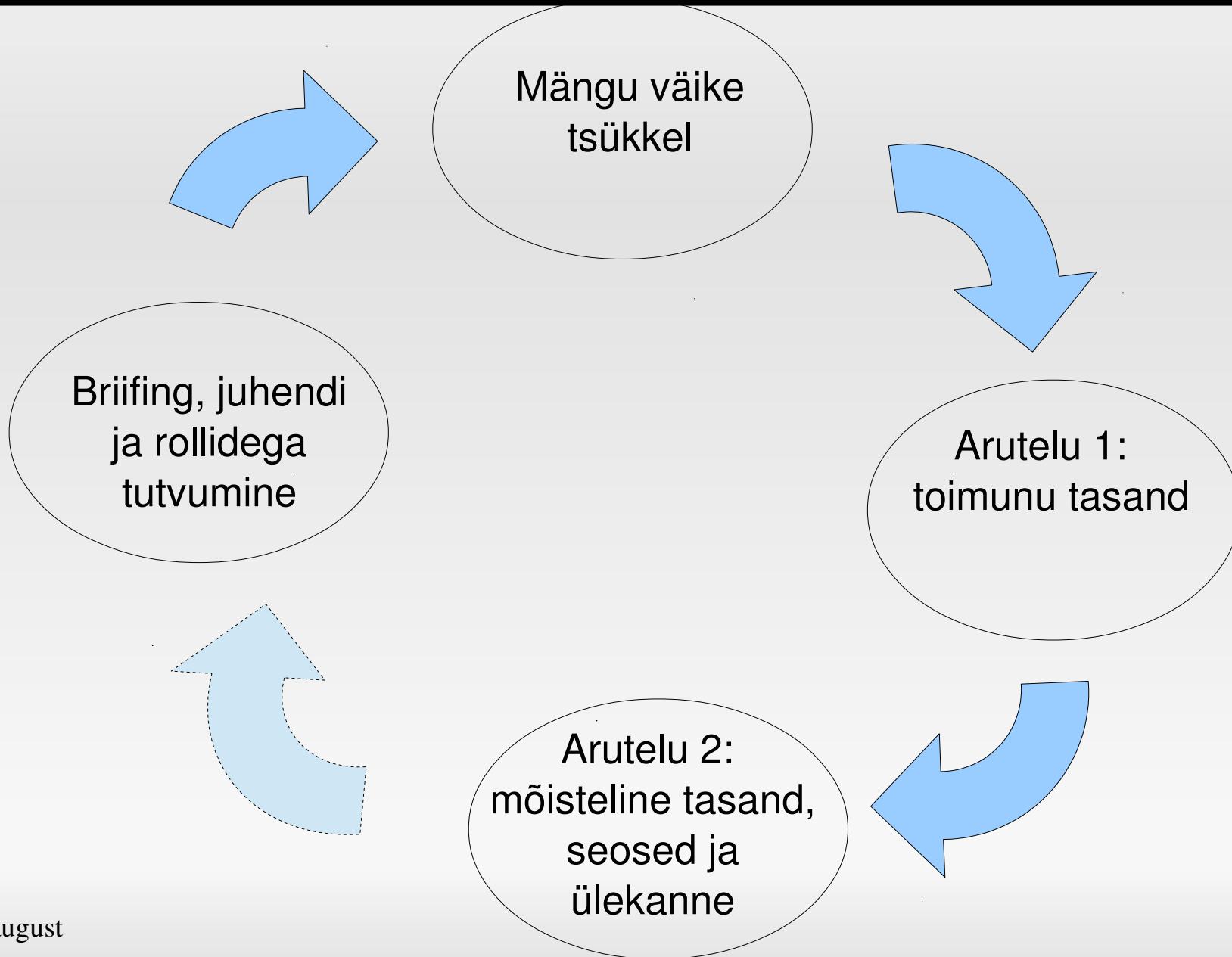


23. august

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.

Mängu SUUR tsükkel



Debriifing e mängujärgne arutelu

- emotsioon
- refleksioon
- retseptsioon
- integratsioon
- assimilatsioon
- tunded
- järelemõtlus
- tõlgendamine
- lõimimine
- omaksvõtt

The essentials of debriefing in Simulation learning: A Concept Analysis
Kristina T. Dreifuerst

Võimalik, et mängud ... (Garry Shirts)

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