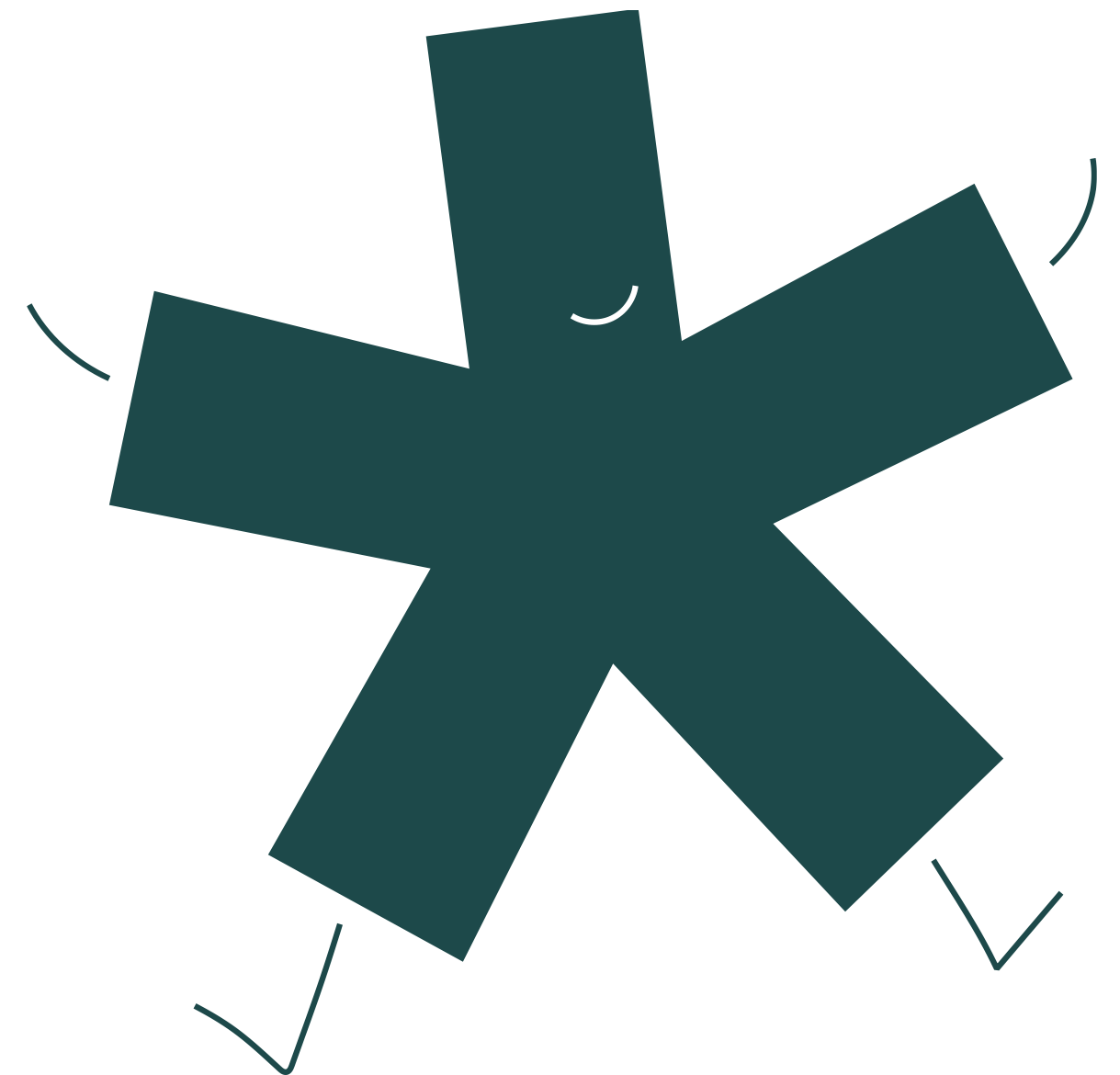


Keeleõppemängud ja digiõppemaailm

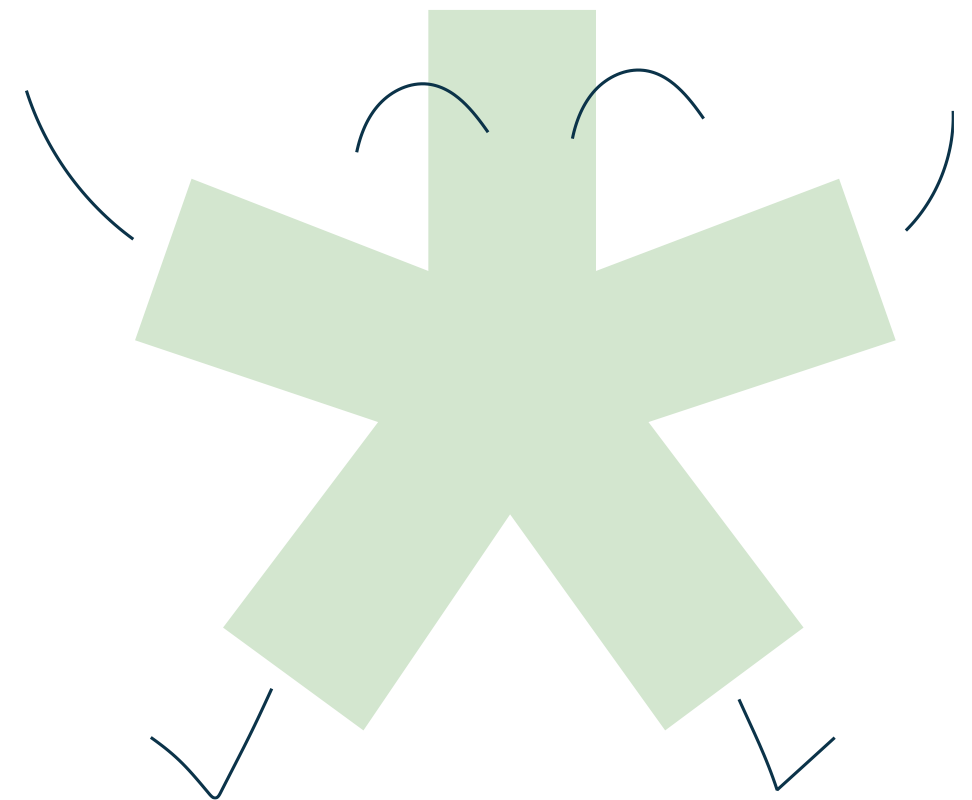
Janno Jakobson

*(LAK-õppe koordinaator / klassiõpetaja
Lasnamäe Gümnaasium)*



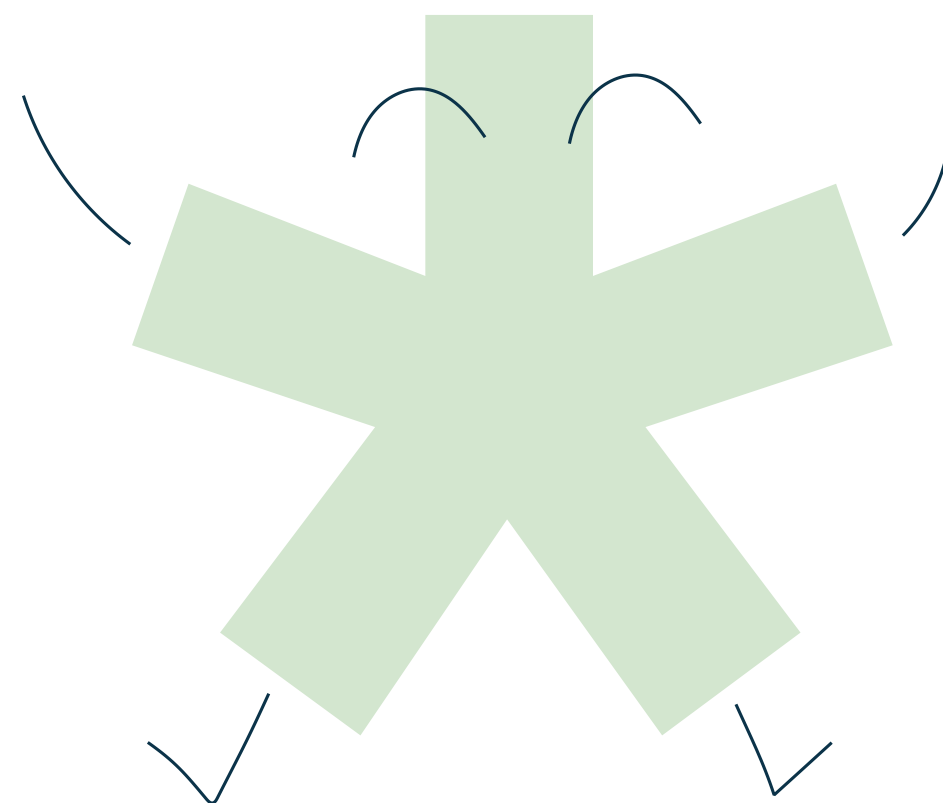
Tänase koolituse eesmärgid on:

- Mõista lõimitud aine- ja keeleõppe olemust läbi õpetaja vaate;
- Kogeda kahte praktilist keeleõppemängu;
- Tutvuda mängude kogumike ja ideede allikatega;
- Tutvuda põgusalt digivahenditega keeleõppemängudeks.



Arutelu: LAK-õpe – kellele ja milleks?

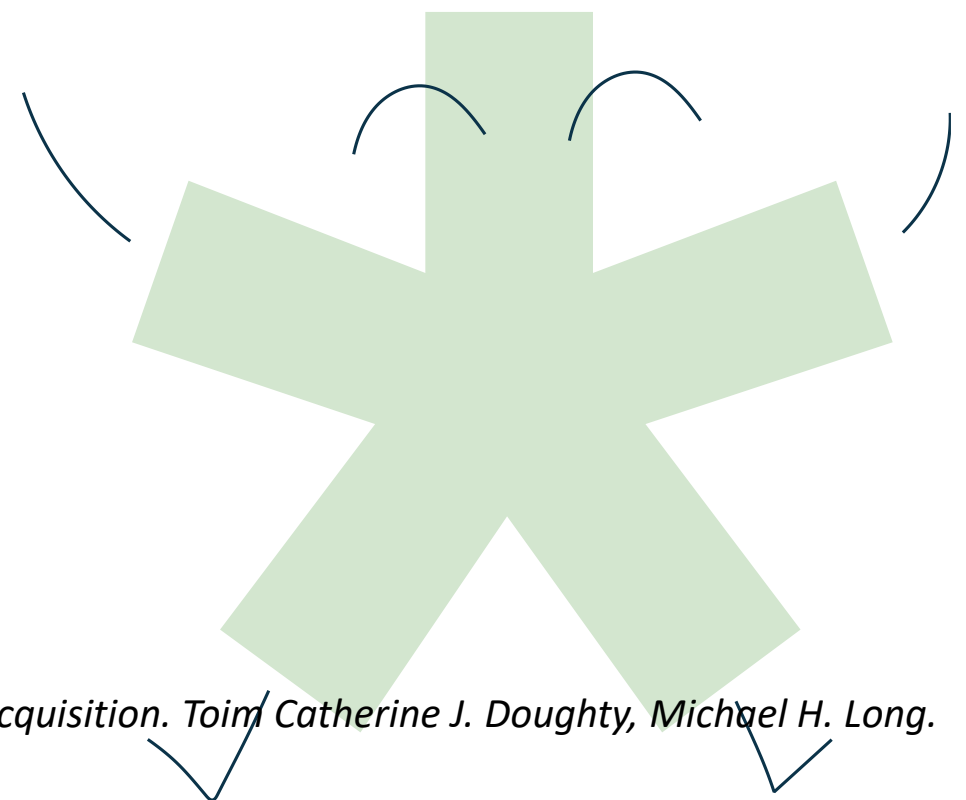
Teema: „Kas LAK-õpe on midagi, mida sina PEAD kasutama või miski, mida SAAD kasutada?“



Mis on lõimitud aine- ja keeleõpe (LAK-õpe)?

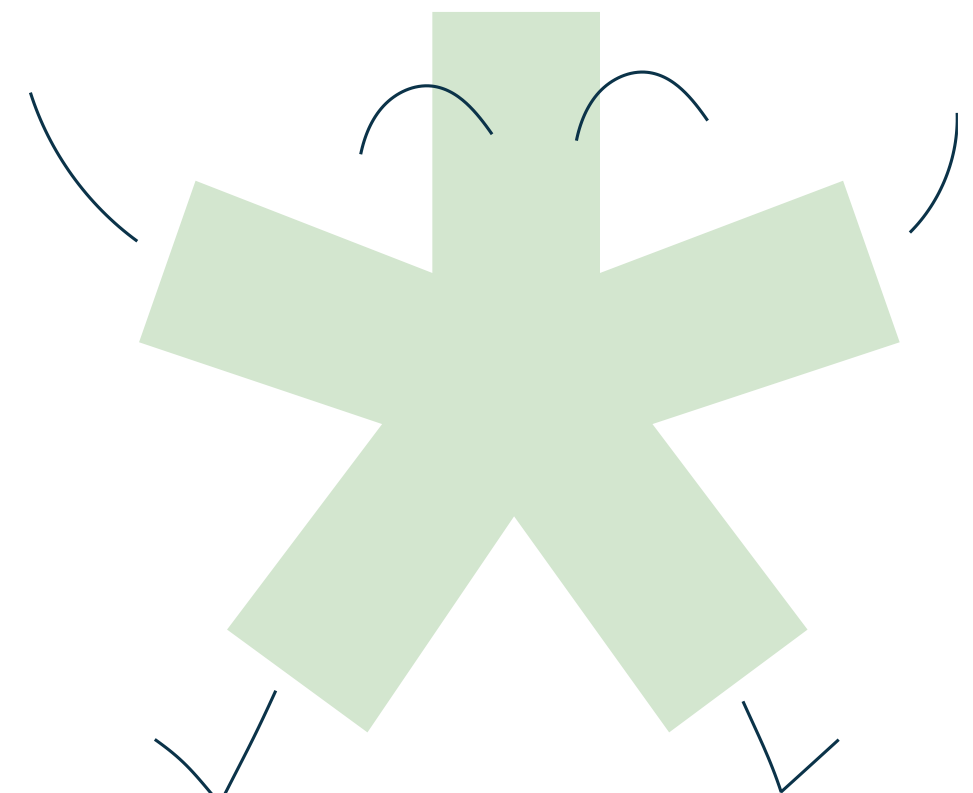
LAK-õpe = keele ja aine samaaegne õppimine ja õpetamine.

- Aineõpetus + keeleõpe samas tunnis;
- Keeleõpe toimub reaalses suhtlussituatsioonides;
- Eesmärk: aineteadmised ja keeleoskus arenevad koos;
- LAK-õpe on meetod, mis on aluseks üleminekul eestikeelsele õppele.



LAK-õppe põhimõtted

- **Autentne keel ja sisu** – päriselu kontekst, mitte ainult õpik
- **Aktiivne õppimine/mängustamine** – rääkimine, kuulamine, lugemine, kirjutamine
- **BICS ja CALP** – suhtluskeel + akadeemiline keel **4C mudel**:
 - **Content** – õpitava aine sisu
 - **Communication** – keeloskus
 - **Cognition** – õpioskused
 - **Culture** – kultuuriteadlikkus

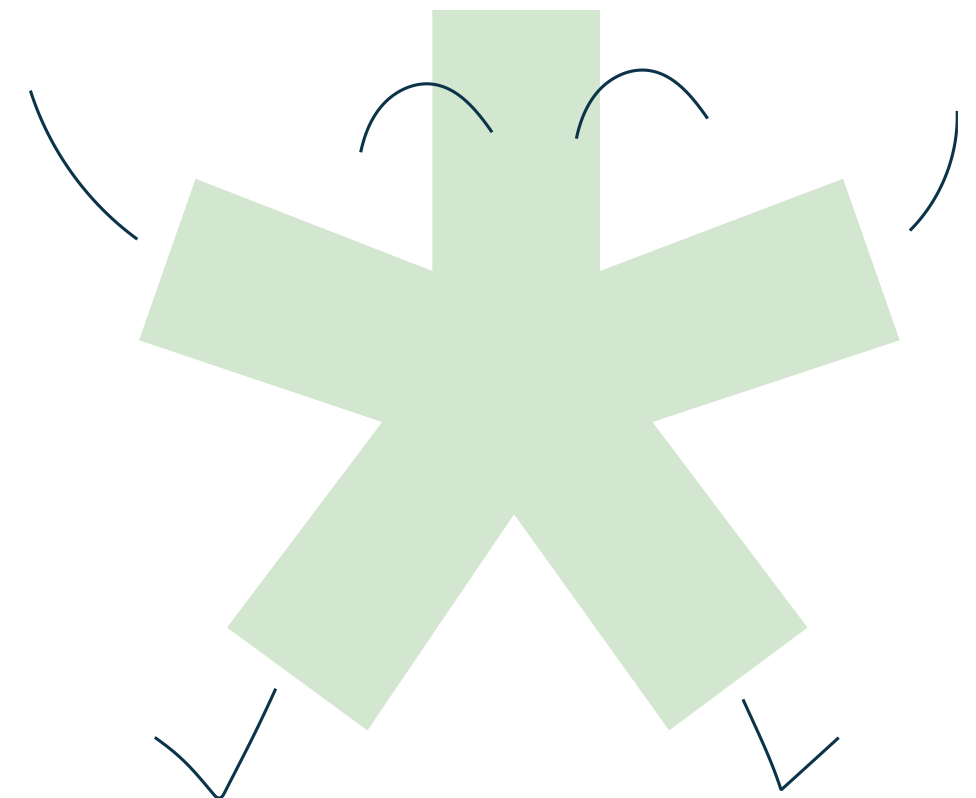


Mängustamise roll LAK-õppes

- Märka vahet: **mängimine** vs **mängustamine**;

Mängustamine on teadlikult disainitud protsess, mis põhineb reeglitel, eesmärkidel ja struktureeritud tagasisidel, mille kaudu õppijat suunatakse ja motiveeritakse (Deterding et al., 2011).

- Õppimine muutub **lõbusaks ja tähenduslikuks**;
- Arendab **ainekeelt** ja **suhtluskeelt** korraga;
- **Kaasab kogu klassi** – keegi ei jää kõrvale;
- Vähendab **hirmu eksida** ja suurendab motivatsiooni.



MÄNG „MA SÖÖN PUTRU“

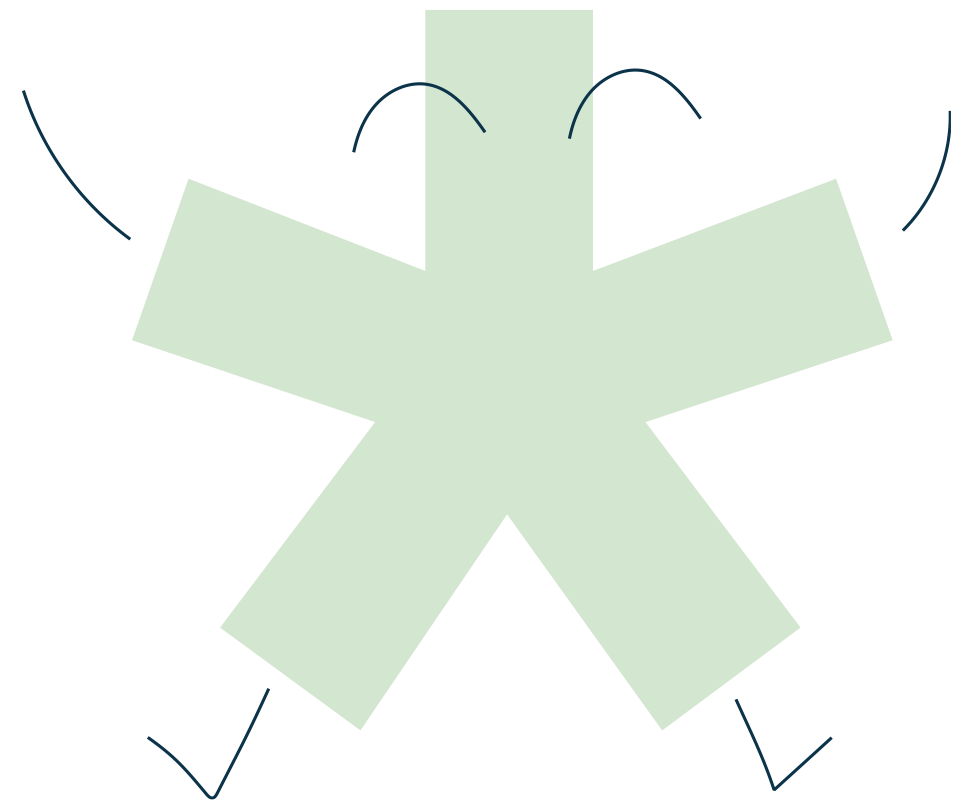
Eesmärk: arendada kuulamisoskust, mälu ja keelereeglit.

Teema: osastav kääne

Mängukäik:

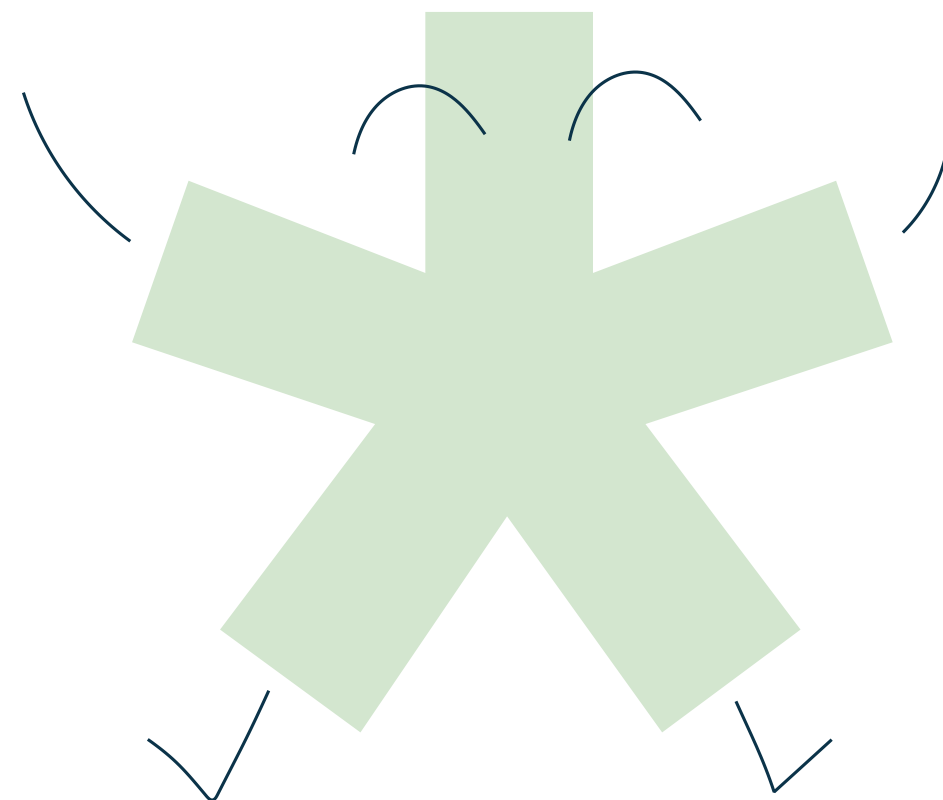
- Esimene mängija alustab:
*„Ma söön *putru, suppi ja praadi.“*
- Iga järgmine mängija kordab **kaks viimast toitu** ja lisab **uue**:
*„Ma söön *suppi, praadi ja jäätist.“*
- Mäng jätkub seni, kuni keegi eksib või jääb kauaks mõtlema.
- Toite **ei tohi korrata**.

Variatsioon: jookidega – *„Ma joon ...“*



Arutelu:

- Milliseid oskusi see mäng arendas?
- Kuidas see mäng sobiks sinu õppeaine kontekstis?



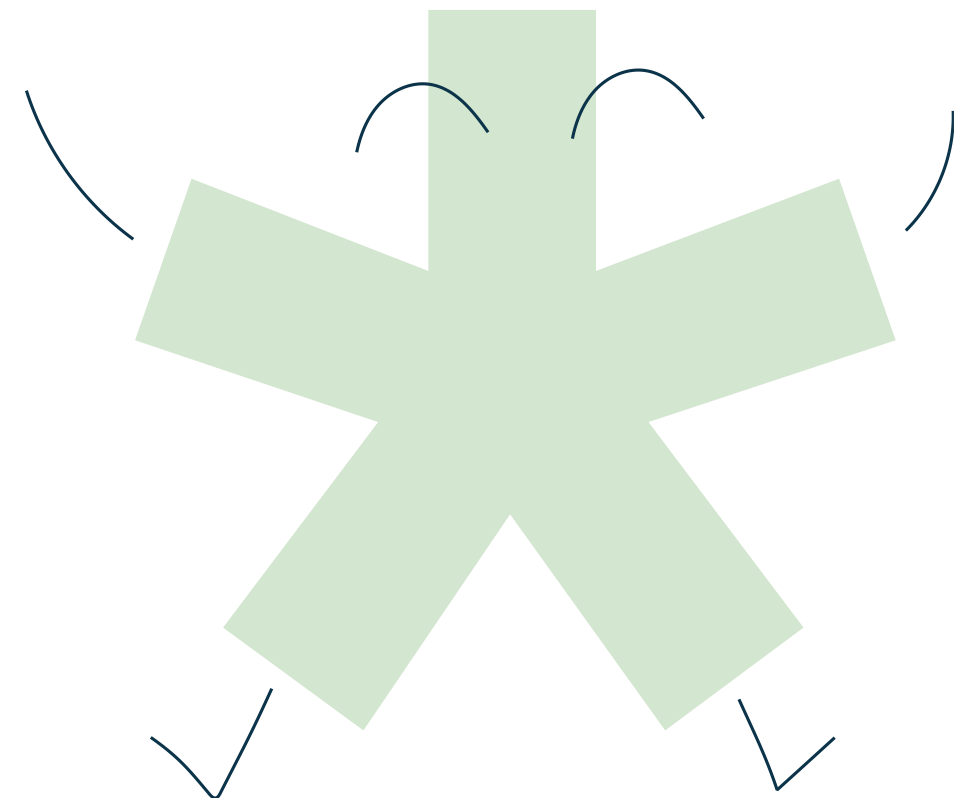
MÄNG „OPTIMISTID JA PESSIMISTID“

Eesmärk: arendada eneseväljendusoskust, argumenteerimisoskust

Teema: erinevate ainete teemad

Mängukäik:

- Grupp jaguneb kaheks: optimistid ja pessimistid.
- Optimismid näevad pildil ainult head, pessimistid ainult halba.
- Räägitakse kordamööda, pärast vahetatakse rolle.





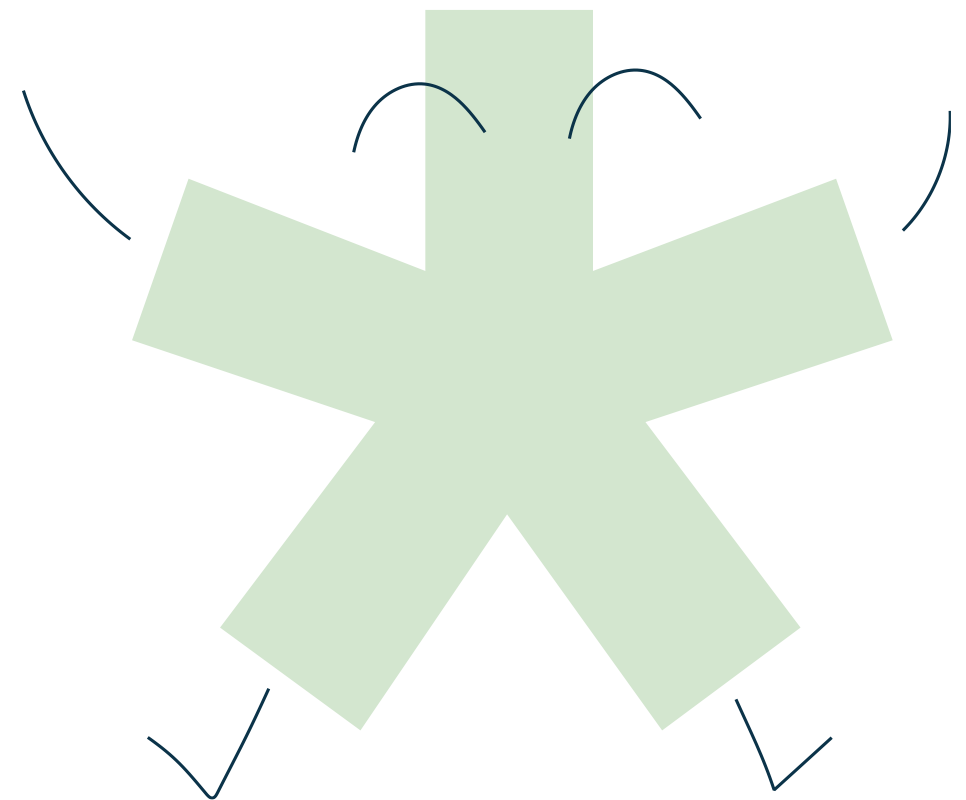
1. pilt
Autor: *chatGPD*

2. pilt



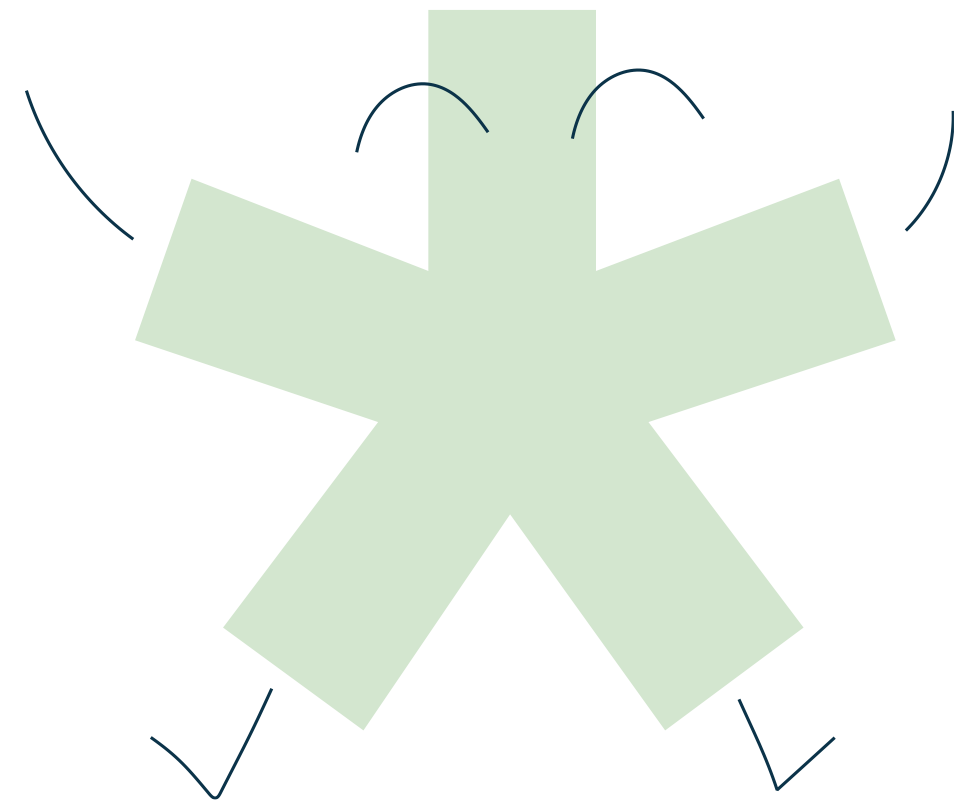
Arutelu:

- Milliseid oskusi see mäng arendas?
- Kuidas see mäng sobiks sinu õppeaine kontekstis?
- Mida uut mängides õppisid?



IDEID KEELEÕPPEMÄNGUDEKS:

- OK jutukaardid on loodud keeleõppe tõhustamiseks.
 - <https://okstorycards.com/reeglid/?lang=et#grammar-game>
- Kogumik „Mängime eesti keeles“
 - https://integratsioon.ee/sites/default/files/302_KeeleKoduMangud.pdf



„186 liikumisampsu ainetundi“
Kristi Lõbu



Liikumismängud



Õpime liikudes

50 aktiivset mängu ainetundidesse

Siim Tõnisson

„Õpime liikudes“
Siim Tõnisson

„Mängime ja keel saab selgeks!“
Leelo Kingisepp, Piret Kärtner





„101 suulist matemaatikamängu“
Janet Rees

„Jalad kõhu alt välja“
Sari Salo



Veebilehed, kus mänguliselt õppida:

Kahoot: [Kahoot! | Learning games | Make learning awesome!](#)

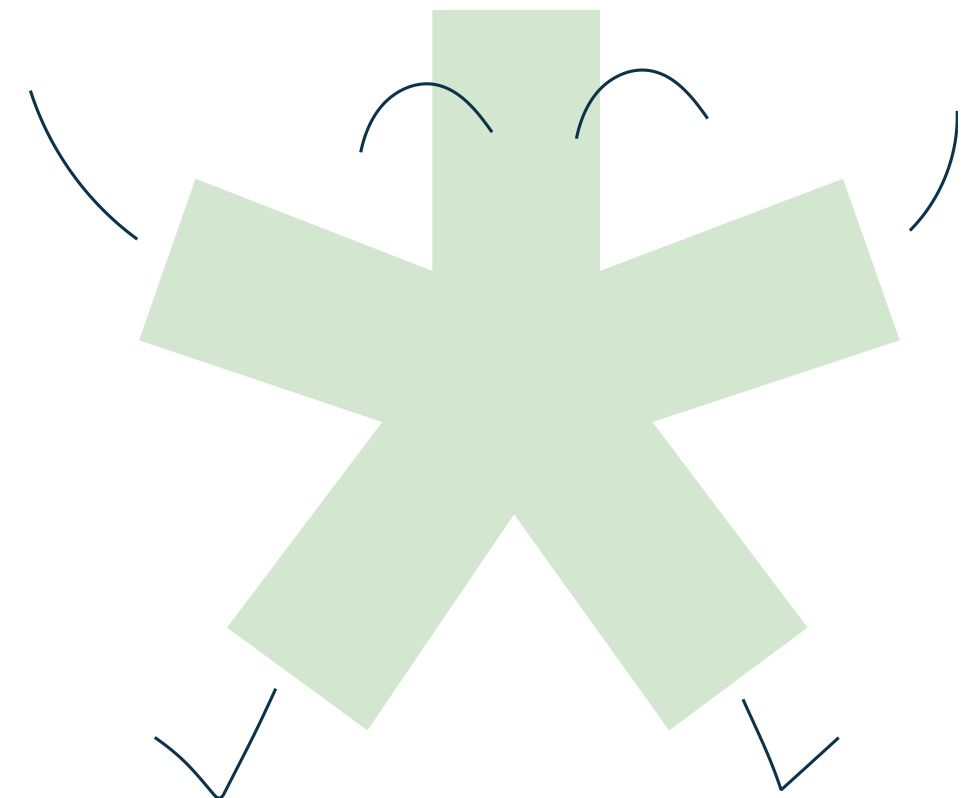
- Väga populaarne platvorm kiirete viktoriinide ja teadmiste kontrolli jaoks.
- Saab mängida reaajas klassis, või anda harjutusena kodutööks.

Quizizz: <https://wayground.com/admin>

- Õpilased saavad mängida omas tempos, mitte ainult võistlusena.
- Saab luua põhjalikke harjutusi ja koduseid ülesandeid.
- Palju valmis asju (enamjaolt inglise keeles)

Blooket: [Blooket – Fun, Free, Educational Games for Everyone](#)

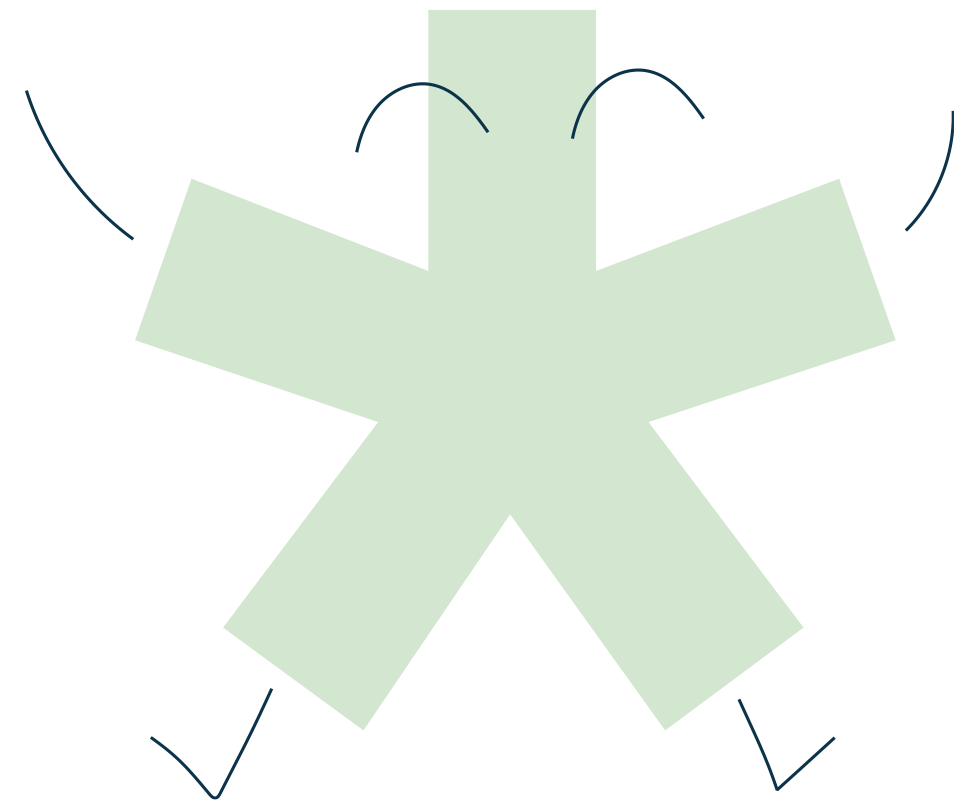
- Saab teha nii individuaalseid kui ka tiimimänge (grupitööd).
- Erinevad ja õpilastele põnevad mängud.
- Sobib hästi aktiivseks kordamiseks.



Veebilehed, kus mänguliselt õppida:

Wordwall: <https://wordwall.net/et>

- Väga lihtne kasutada, loogiline tööriist.
- Saab luua piltidega sõnavaramänge ja kontrollharjutusi, lisaks anda kodutöid, printida mängude põhjal töölehti.
- Sobib nii algtaseme kui ka edasijõudnud õpilastele.



Aitäh ja röömsat mängimist!

