

### VÄLJUND 3. Juhendmaterjal õpetajatele

#### HERA õpilehed

# ÕPILEHT: Kunsti ja spordi edendamine (Enhancing arts and sports)

Teemad: kunstid, sport, kultuur, elukvaliteet

## Sissejuhatus

Kultuur pakub olulist sotsiaalset ja majanduslikku kasu. Kultuur parandab elukvaliteeti ja suurendab nii üksikisikute kui ka kogukondade üldist heaolu, pakkudes paremaid õppimisvõimalusi ja tervise edendamise võimalusi, suurendab sallivust ja annab võimaluse teiste inimestega kokku tulla.



Joonis 1. Stsenaarium algab uue linnaga kus õpilased peavad hakkama arendama kultuuri.

Selle stsenaariumi eesmärgiks on luua tõhus linnakujundus, mis võimaldab kultuurielul õitseda ning läbi selle parandada kodanike elukvaliteeti. Õpilaste väljakutseks on kujundada linn, mis pakub võimalusi vaba aja veetmiseks, meelelahutuseks, õppimiseks ja teistega kogemuste jagamiseks.

## Kontekst

Stsenaarium on mõeldud kasutamiseks inseneri- ja majanduspõhimõtted hõlmavates kontekstides. Simulaator on avatud tingimustega ja võimaldab õpilastel stsenaariumi eesmärkide saavutamiseks katsetada oma lahendusi.

### VÄLJUND 3. Juhendmaterjal õpetajatele

#### HERA õpilehed



Joonis 2. Esialgse linnaplaanis asuvad elamud ja pargid.

Stsenaarium on mõeldud mängimiseks kahele õpilasele. Mängus on kaks rolli, kellel on nii ühised kui ka individuaalsed eesmärgid. Ühiseks eesmärgiks on luua kunsti ja spordirajatistega täiendatud kultuurimaastik. Rollide kirjeldused koos individuaalsete eesmärkidega on järgmised:

#### Roll 1: Kunstiarendaja (The arts enhancer)

Kunstiarendaja eesmärk on suurendada linna kultuuritegevust. Mängija saab seda saavutada ehitades muuseume, koole, ülikoole ja palju muud. Need teenused parandavad elukvaliteeti ja heaolu ja muudab linna seeläbi õnnelikumaks kohaks.



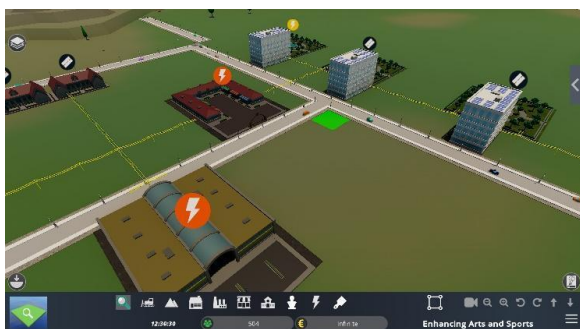
Joonis 3. Kunstiarendaja pakub linnale kultuuriteenuseid läbi muuseumide ja haridusorganisatsioonide rajamise.

### VÄLJUND 3. Juhendmaterjal õpetajatele

#### HERA õpilehed

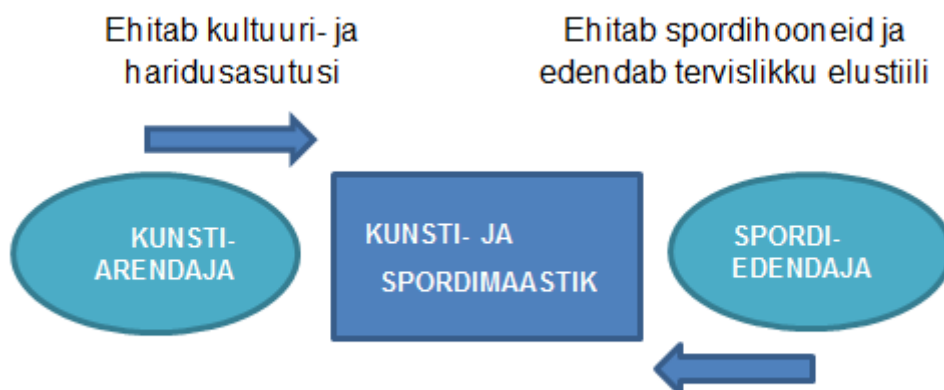
#### Roll 2: Spordiedendaja (The sports enhancer)

Spordiedendaja eesmärk on suurendada linna sporditegevust. See mängija vastutab kõigi staadionide ehitamise ja seadistamise eest, prioritseerides kodanike füüsilist tervist.



Joonis 4. Spordiedendaja eesmärgiks on arendada linna sporditegevust.

Järgmine joonis kirjeldab rolle ja nendevahelisi suhteid.



Joonis 5. Rollid ja nendevahelised suhted.

### VÄLJUND 3. Juhendmaterjal õpetajatele

#### HERA õpilehed

## Õpieesmärgid

- Mõista ja rakendada kunsti ja sellega seotud aspekte elukvaliteedi parandamiseks
- Mõista ja rakendada spordiga seotud aspekte tervisliku elustiili propageerimiseks.
- Arendada kriitilist mõtlemist, koostöövõimet, iseseisvaid uurimisoskusi ja innovaatilist mõtlemist.

## Eeldused

Stsenaariumi mängimiseks ei ole vaja erilisi eelteadmisi. Õpetaja võib tutvustuse käigus selgitada lähemalt sisu ning mõisteid. Õpilastel peab olema vaid uudishimu kujundada kunsti ja sporti õitsema panev linnakeskkond.

See stsenaarium sobib kasutamiseks laias kontekstis seoses tehnika, majanduse ja muude aladega.

## Sihtgrupp

Kultuur on oluline nii arvutitehnika kui ka majandusala tudengitele. Kultuuritehnoloogia kasv on seotud kunsti ja kultuuri arenguga, selle ala töötajate professionaalsusega ning kultuuriprotsesside ja -projektide kasvava integreerimisega sotsiaalmajanduslikku ellu.

Kultuur ühendab kunsti ja inimese üksteist täiendavasse ja üksteisest sõltuvasse lähenemisviisi, mis on vajalik loomingu, tootmise, infrastruktuuri, organiseerimise ja poliitiliste küsimustega tegelemise jaoks.



Joonis 6. Tegevus on suunatud inseneri- ja majandustudengitele, kuid seda võib kasutada ka laiemas kontekstis.

### VÄLJUND 3. Juhendmaterjal õpetajatele

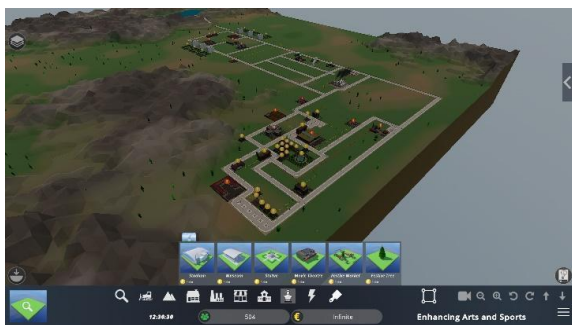
#### HERA õpilehed

## Põhimõisted

- **Kultuur:** Kunst ja muud inimese intellektuaalsete saavutuste ilmingud. Selle stsenaariumi kontekstis viitab kultuur kõikidele haridust, väljendust, kunsti ja sporti väljendavatele ning elukvaliteeti parandavatele tegevustele.
- **Transversaalsed oskused:** Koostöö, kriitiline mõtlemine, analüütiline mõtlemine, innovaatiline mõtlemine.

## Stsenaariumi kirjeldus

Stsenaarium julgustab õpilasi leidma loomingulisi viise kuidas oma linnas õitsev keskkond luua. Selle saavutamiseks peavad õpilased tegema koostööd. Töö on jagatud rollideks mis on teineteisest sõltuvad. Õppestsenaariumis esitatud eesmärki, milleks on toimiva kunsti- ja spordikeskkonna loomine, on võimalik saavutada vaid koostööd tehes ja kollektiivselt. Nõue koostööks esitab väljakutse ja aitab õpilasi ette valmistada nende tulevasteks ametirollideks multidistsiplinaarsetes meeskondades.



Joonis 7. Õpilaste väljakutseks on mõelda loovalt, et rikastada heaolu edendavaid kultuuri- ja sporditegevusi.

Õpilasi julgustatakse katsetama valmis ehitatud mudellinnaga. Mängijatel on lubatud linna lisada lisateenuseid: ehitada õppehooned, luua internetiühendus, rajada energijaamad, tuletõrjejaamad, politseijaoskonnad, tervishoiuteenuste osutajad, ettevõtted, tööstus ja palju muud. Lisades linna uusi elemente, muudavad õpilased selle atraktiivsemaks ja

### VÄLJUND 3. Juhendmaterjal õpetajatele

#### HERA õpilehed

suurendavad majandustegevust oma ühise kunsti ja spordi edendamise eesmärgi saavutamiseks.

## Soovitav tegevusplaan klassis

1. Õpetaja tutvustab klassile mängu ja stsenaariumit, selgitab rollide ülesande ja probleemi sisu.
2. Õpilased jaotuvad paaridesse ja jagavad omavahel rollid.
3. Õpilased püüavad mõista probleemi ja parameetreid, mille piires nad peavad töötama. Õpilasi julgustatakse ajurünnakutega välja pakkuma võimalikult palju ideid. Linnakodanike tegelikele vajadustele vastavate inimkesksete lahenduste saavutamiseks ning probleemipõhise õppe praktiseerimiseks võib rakendada disainmõtlemise metoodikat.
4. Each student logs into the game. Team members individually use the resources available to them and the role capabilities as these are defined in the game scenario to build city infrastructures and services for achieving their individual objectives. Kõik õpilased logivad mängu oma kasutajaga sisse. Meeskonnaliikmed kasutavad nende käsutuses olevaid ressursse oma rolli kohaselt nii linna infrastruktuuri ja teenuste loomiseks kui ka oma individuaalsete eesmärkide saavutamiseks.
5. Mängu järgselt toimub ühine arutelu mängu käigust, tulemustest ning rollidest ja nendevahelisest mõjust. Õpetaja juhhib arutelu ning annab tagasisidet.
6. Õpetaja võib esitada suunavaid küsimusi:
  - Mis juhtuks, kui linna oleks rajatud rohkem äriettevõtteid?
  - Kas sa oleksid valinud teistsuguse linnaplaneeringu? Kuidas mõjutaks teistsugune linnaplaan majandustegevust?
  - Kuidas linna rohkem elanikke meelitada? Millised oleksid linna populatsiooni suurenemisele kaasa aitavad teenused?

**VÄLJUND 3. Juhendmaterjal õpetajatele****HERA õpilehed**

- How would you measure the happiness of the inhabitants? Kuidas mõeldaksid sina kodanike rahuolu?
- Kas kultuur ja haridus rikastavad antud mängustsenaariumi ning võimaldavad läbi kunsti ja spordi paremat elukvaliteeti pakkuda?

## Hindamismeetodid

Tegemist on koostöölise ning avatud lahendusega tegevusega. Selle stsenaariumi eesmärgiks on julgustada õpilasi leidma loovaid lahendusi kuidas kujundada linn moel, et see soodustaks kunsti ja spordi arengut. Õpilased arutavad oma rolle koos oma rühmaga ning hindavad, kas ja kui edukalt nad saavutasid stsenaariumis esitatud eesmärgid. Õpilased võivad oma lahendusi tutvustada ka kogu klassile, et saada kaaslastelt tagasisidet ning luua ühine arutelu kas eesmärk sai nutikalt ja jätkusuutlikult täidetud. Lõpuks võib klass valida kõikide meeskondade vahel välja kõige loovamad lahendused.



Joonis 8. Õpilaste väljakutseks on mõelda erinevate linnaplaneeringute eelistele.