



Mängustamine, sh õpimärgid õppetöös

Kersti Kivirüüt

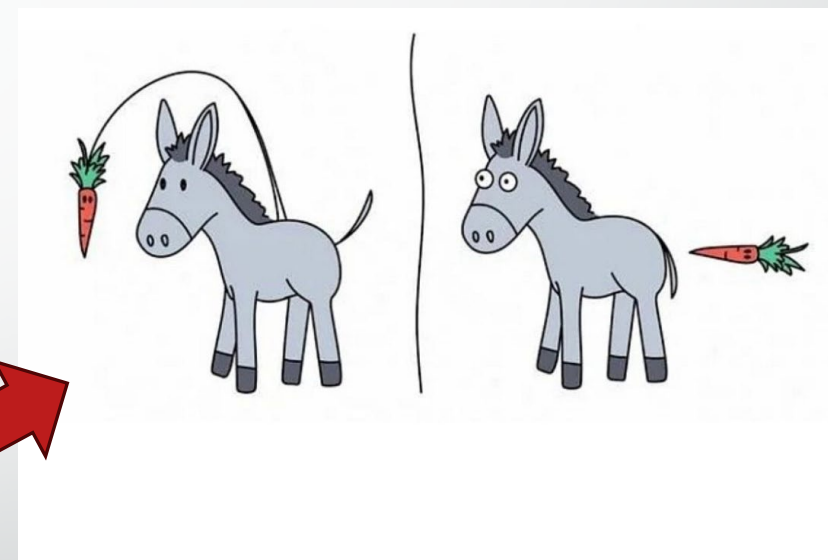
Kersti.kivirytt@nerg.ee

On kahte tüüpi motivatsiooni ((Malone & Lepper 1987)

SISEMINE MOTIVATSIOON:

nauding, uudishimu, püsiv
(aeglane) tasu, arenguvajadus (-
uskumus)

VÄLINE MOTIVATSIOON: hirm,
kiire tasu, konkurents,
boonused



MÄNGUSTAMINE?

~~MÄNG~~

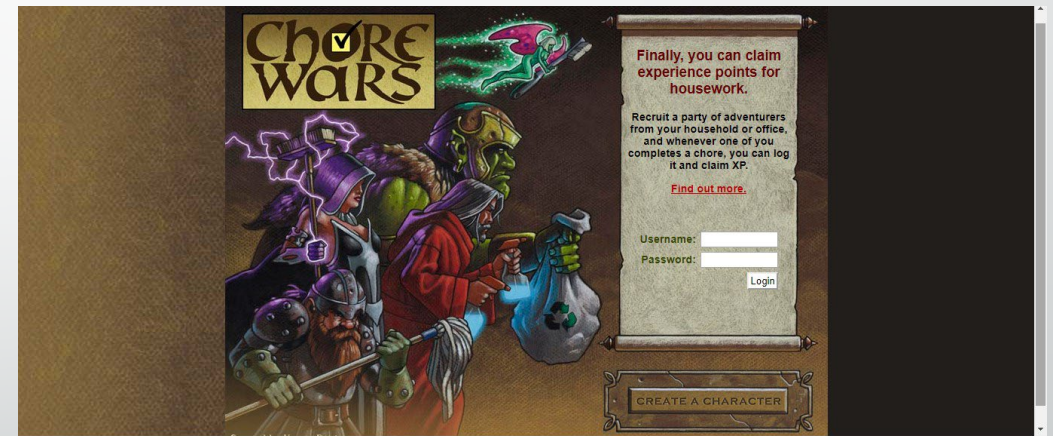
~~MÄNG KUI
ÕPPEVAHEND~~

MÄNGULISTE ELEMENTIDE
LISAMINE TEGEVUSTESSE

NÄITEKS



Odenplani metroo. Foto: flickr.com KJ Vogelius



Chorewars.com

NÄITEKS



OLULINE

- Õppijakesksus – kuidas on sellest kasu õpilasele?
- Tasu seotud tegevuse ja motivatsiooniga
- Positiivne meeleolu ja pikaajegne innustav mõju

Taust:
[flickr.com/Graham
Holt](https://www.flickr.com/photos/GrahamHolt/)

Mängijate tüübid (Bartle taksonoomia)

- Tapjad
- Saavutajad
- Sotsialiseerujad
- Avastajad
- Bartle test: <http://matthewbarr.co.uk/bartle/>

Taust: flickr.com/
Lukas Portner



Näited klassiruumis

- Väljakutse või ülesanne rohkem kui ühe lahendusega
- Punktid ja märgid hinnete asemel, „roheline pastaka“ põhimõte
- Õpilased seavad enda eesmärgid ja jälgivad protsessi
- Rollimängud, simulatsioonid

Materjale

- www.badgecraft.eu
- Keeleõpe: www.duolingo.com
- Õppetöö korraldus klassis www.classdojo.com
- <https://www.classcraft.com/>

EESTIKEELSEID MATERJALE

- Teooria ja palju viiteid <https://kompas.harno.ee/mangustamine-ja-mangupohine-ope/>

MOTIVATSIOONIST:

https://haridus.ut.ee/sites/default/files/inline-files/edukoraamatkaanega_o.pdf

https://haridus.ut.ee/sites/default/files/inline-files/oppimine_ja_opetamine_3_kooliastmes_1.pdf

Täna tähelepanu
eest!

