

ÕPPEAINE, KLASS: Edugames & Improv: play, create, and boost your English! (valikaine inglise keeles)

Kursus: 1 kursus (35 akadeemilist tundi)

Õppematerjal: Edugames (Shokkin Group) koolitusmaterjalid ja mängukogumikud, Improv-teatri harjutuste kogumikud, koolitaja ja autorite praktilised töölehed, Nano-LARP disainijuhised.

Õppekeel: Inglise keel (Lõimitud aine- ja keeleõpe / CLIL - fookus on keelepraktikal ja kõnesujuvusel)

Eesmärgid:

- Arendada õpilaste verbaalset ja nonverbaalset suhtlemisoskust, paindlikku mõtlemist ja meeskonnatöö võimet.
- Arendada inglise keele oskust (keelepraktika, kõnesujuvuse parandamine ja keelebarjääri ületamine), kuna kursus toimub täielikult inglise keeles.
- Aidata ületada suhtlemis- ja keelebarjääre, lavahirmu ning sotsiaalset tagasihoidlikkust toetavas keskkonnas.
- Tutvustada improvisatsiooniteatri põhimõtteid (aktiivne kuulamine, spontaansus, reageerimine „Jah, ja...” printsiibil).
- Õpetada mängulise õppimise (Edugames) ning rollimängude (Nano-LARP) loomise ja disainimise aluseid.
- Arendada fasiliteerimis- ja juhtimisoskusi: mängude läbiviimist, reeglite selgitamist ning rühma retsenseerimist/debriifingut.

Õppesisu	Õpitulemused Õpilane:
1) Sissejuhatus ja turvalise keskkonna loomine Tutvumismängud, soojendusharjutused. Hirmude ja barjääride ületamine. Turvalise õpikeskkonna (Safer Space) põhimõtete kokkuleppimine ja rakendamine rühmas.	1) astub julgelt suhtlusesse teiste rühmaliikmetega, ületab esmase tagasihoidlikkuse ja kohmetuse; 2) mõistab turvalise ning toetava õpikeskkonna tähtsust ja järgib selle põhimõtteid.
2) Improvisatsiooniteatri alused ja loovus „Jah, ja...” põhimõte. Spontaansus, fantaasia arendamine ja veategemise julgus. Nonverbaalne kommunikatsioon, kehakeel, lavaline kohalolu ja empaatia.	1) reageerib spontaanselt ja loovalt ootamatutes olukordades, rakendades „Jah, ja...” meetodit; 2) kasutab teadlikult kehakeelt ja häält, kuulab partnerit ning ei karda teha vigu.
3) Rollimängud ja Edugames (Shokkin Group)	1) mõistab rollimängude ja hariduslike mängude (Edugames) mehaanikat ja ülesehitust; 2) suudab võtta erinevaid rolle ja kohaneda mänguliste stsenaariumidega.

Edugames ja Nano-LARP (lühikesed rollimängud) formaatide tundmaõppimine. Mängumehaanikad, rolli sisseelamine, lugude jutustamine ja stsenaariumide analüüs.	
4) Mängude juhtimine ja fasiliteerimine Mängujuhi ehk fasiliteeri roll. Reeglite selge selgitamine, rühma tähelepanu hoidmine. Mängujärgne peegeldus ja analüüs (debriifing).	1) oskab viia läbi lihtsamaid mänge ja soojendusharjutusi rühmale; 2) selgitab mängureegleid arusaadavalt ning juhib mängujärgset arutelu ja refleksiooni.
5) Mängudisaini labor ja lõpuprojekt Mängude loomine nullist (rühmatöö). Ideede genereerimine, mängureeglite disain, prototüüpimine ja testimine. Autorimängude läbiviimine kaasõpilastele ja teistele kooli klassidele.	1) disainib meeskonnas nullist toimiva haridusliku või rollimängu (Edugame / Nano-LARP); 2) viib oma autorimängu läbi, kogub tagasisidet ning analüüsib selle tulemuslikkust.

Praktiliste tööde loetelu (teadmiste praktiline rakendamine):

- Improv-laborid ja etteasted. Iganädalased praktilised suhtlemis- ja improvisatsiooniharjutused paaris ja rühmas inglise keeles.
- Soojendumängu fasiliteerimine. Iga õpilane viib läbi vähemalt ühe tutvumis- või soojendumängu kogu rühmale inglise keeles.
- Mängude testimine ja analüüs. Valmis Shokkin Group / Nano-LARP mängusessioonil osalemine ja selle mehaanikate analüüs.
- Lõpuprojekt - Mängu disainimine ja läbiviimine. Autorimängu (Edugame / Nano-LARP) loomine meeskonnas (2–4 õpilast), mängujuhendi vormistamine ja mängu praktiline läbiviimine kaasõpilastele mängufestivalil.

Hindamine:

Kursuse hindamisel kasutatakse eristamata hindamist (Arvestatud / Mittearvestatud).

- Arvestatud:
 - Õpilane on osalenud aktiivselt vähemalt 80% praktilistes tundides ja harjutustes.
 - Õpilane on viinud läbi vähemalt ühe soojendusharjutuse/mängu rühmale (fasiliteerimine).
 - Õpilane on osalenud meeskonnatöös ning panustanud autorimängu (lõpuprojekti) loomisesse, esitlemisse ja läbiviimisesse.
- Mittearvestatud:
 - Õpilane on puudunud rohkem kui 20% tundidest ilma mõjuva põhjusega või keeldub praktilistes tegevustes osalemast.
 - Lõpuprojekt (autorimäng) on esitamata või praktiliselt läbi viimata.