

Peagi jõuab «Reis maakera südamesse» Facebooki

Lapsed lõid tuntud teosel põhineva mängu

Eelmise aasta algusest on Raatuse kooli õpilased koos lähiriikide õpilastega kirjutanud stsenaariumi, teinud illustatsioone ja loonud tege-laskujusi, et valmiks arvuti-mäng prantsuse kirjaniku Jules Verne'i raamatu «Reis maakera südamesse» põhjal.

KERTU KULA
kertu.kula@postimees.ee

Sellel nädalal oligi Raatuse koolis rahvusvahelise projekti «Joyful Reading» viimane kohtumine, kus raamatukangelaste seiklustest valmis veebipõhine mäng.

Viimasel on ka hariduslik pool ning selle eesmärk on eelkõige lastele teadvustada, et tegemist pole ainult mänguga, vaid raamatulooga, mille taga on kangelased ja õpetlik lugu.

Etapid

Projekt sai alguse eelmise aasta jaanuaris, kui oli esimene kohtumine Leedus Šiauliais. Iga riigi õpilased nimetasid esialgu oma lemmikraamatud, millest valiti lõpuks välja kõige parem ja selle põhjal asutigi mängu koostama.

Kes polnud veel teosega tutvunud või oli ainult filmi näinud, seadis sammud lähimasse raamatukogusse, et laenutada Verne'i teost «Reis maakera südamesse», sest see pidi projekti alale olema pidevalt käepärast.

Järgmisel kohtumisel Rootsis Karlstadis keskenduti peamiselt stsenaariumide kirjutamisele ning seejärel oli Riias põhirõhk illustreerimisel.

Ettevõtmise kaasati Leedust IT-partner, kelle programmeerijate abiga muutusid laste ideed reaalseks arvutimänguks. Õpilaste loodud tegelaste ja ideede põhjal on arendajad kogu aeg ka mängu täiustanud. Lastel on kogu projekti vältel olnud võimalus esitada ettepanekuid, kuidas mängu põnevamaks teha.

Arendab lugemist

Mängul on kuus taset. Nagu raamatutki, on peategelane professor Hardwigg, kes asub kaastelastega teekonnale vulkaanikraatrist maakera südame poole.

Ühel mängutasemel ongi professor vulkaani sees ja peab tähti kogudes aina üles liikuma. Üles liikudes peab kogutud tä-



Raatuse kooli ning Läti, Leedu ja Rootsi õpilased said sellel nädalal Tartus kokku, et valmistada Jules Verne'i raamatul põhinev seikluslik arvutimäng. Pildil Rasmus Reinmets (vasakult), Casper Nyström, Ginters Znots, Aushrine Bielskyte, Krööt Kosk ja Kadri Jöul.

Margus Ansu

KAS TEATE?

Projekt «Joyful Reading».

- Ühes etapis kaasatud 24 õpilast vanuses 12–14 aastat.
- Osalevad lapsed Karlstadist (Rootsi), Šiauliaist (Leedu), Riist (Läti) ja Eestist.
- Viimane etapp Raatuse koolis 2. – 6. märtsini.

hed aga õigesse järjekorda panema, et saaks edasi järgmisele tasemele tõusta.

Raatuse kooli õpilane Rasmus Reinmets rääkis, et õpilaste töö oli eelkõige mõelda, mida mängus teha saaks, joonistada tegelased ning anda arendajatele ideid, mida loo kangelased peaksid tegema ja milliseid takistusi läbima. Ta lisas, et kui on IT-spetsialistid, kes aitavad

mängu kokku panna, pole ühe arvutimängu tegemine üldsegi raske.

Läti noormees Ginters Znots peab üheskoos teiste riikide lastega loodud mängu põnevaks, sest see on eelkõige noorte inimeste enda looming ning töö.

Znotsi sõnul aitab mäng õpilastes eelkõige lugemishuvi tekitada.

Kuna see on raamatu põhjal, tekitavad noormehe arvates sealsed põnevad olukorrad omakorda huvi raamat haarata, et veel rohkem teada saada nii tegelastest kui ka meelikõitvatest olukordadest.

Mitte ainult arvutimäng

Raatuse kooli inglise keele õpetajad ning projekti ühed Tartu-poolseid eestvedajad Tiina Tirgo ja Aire Rillo (pildil) rääkisid, et ettevõtmine on lastel silmad

särama pannud ning õpilased on ise samuti uhked. «Kui idee sai esialgu välja käidud, tulid ikkagi julgema proovima, nüüd aga arvavad tagasihoidlikumad samuti, et oleks ka tahtnud osaleda,» ütles Tirgo.

Tiina Tirgo (pildil) lisas, et projektis on õpilastel lõbus osaleda, kuid see on siiski lisakohustus, sest igas etapis on vaja olnud ettevalmistusi teha ning kõigega pidevalt kursis olla. «See on iga õpilase jaoks ka lisatöö, kuid arvan, et õpilastes arendatakse seeläbi lisaks sotsiaalsetele oskustele ka kohusetunnet,» arvas ta.

Projekti üks olulisi eesmärgi ka see, et õpilased saavad suhelda teiste riikide lastega ning

näevad natukene teistsugust kultuuri.

Leedu neiu Aushrine Bielskyte töigi välja, et mängu tegemine annab küll palju uusi kogemusi ning keelepraktikat, kuid eelkõige peab ta tähtsaks kohtuda uute, huvitavate inimestega teistest riikidest, ja nendega üheskoos midagi põnevat ära teha.

Kooli arendusjuht ning projekti üks koordinaator Rene Leiner (pildil) lisas, et igal projektil ongi tegelikult selline varjatud pool, sest on tõenäoline, et nelja riigi õpilased jätkavad suhtlemist, mis ei välista ka tulevikus tööalaseid sidemeid.

Arvutimäng «Reis maakera südamesse» on mõeldud eelkõige põhikooli õpilastele vanuses

12–14 aastat. Praegu arutletakse, kuidas ja kui kiiresti kasvõi prooviversioonis mäng avalikuks teha, sest edaspidised muudatused on üsna väikesed.

Rene Leiner andis lootust, et üsna varsti on mäng ka Facebooki platvormil kättesaadav ning mängimiseks ei pea sugu-gi omama sotsiaalmeedia kontot.



Möödunud hooajal lasi Tammeka endale loova 83 väravat, ise lõi 37 väravat. Loe ka LK 6

VI ORHIDEEDE NÄITUSMÜÜK "Graatsia lummuses"

JARDINI AIANDUSKESKUS
7.-15. MÄRTS

ROHKEM INFOT: www.jardin.ee /JardinLilled

Sissepääs
TASUTA!