

Kuidas toetada tulevaste liidrite kujunemist läbi mängu?




Andres Sirel



Väljakutse



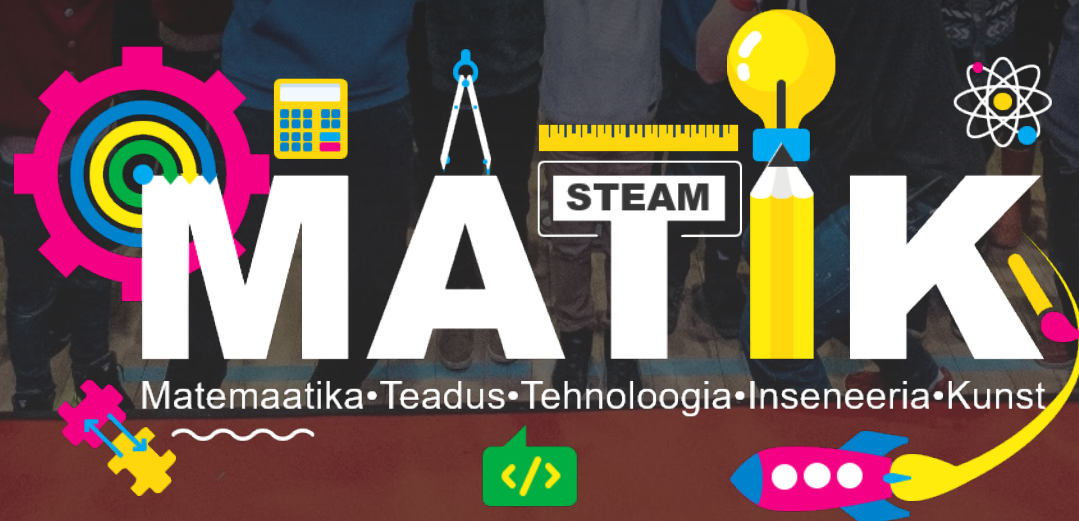
Minust

- Üle 10a Microsoftis 
- Missioon: aidata inimestel saada parem ühendus iseenda, elurõõmu ja mängulise arenguga ✨
- Kaks tütart (15 ja 10a) 
- Insplay tegevjuht ja sertifitseeritud LEGO Serious Play juhendaja 



#Missioon #Kirg #Tähendus

Insplay südameasjaks on aidata õpetajatel kasutusele võtta ja loimida tipptasemel MATIK vahendeid, et toetada uue põlvkonna tulevikuoskuste arendamist.



Võid õppida
inimese kohta
rohkem tund
aega mängides,
kui aasta aega
vesteldes.

- *Platon*

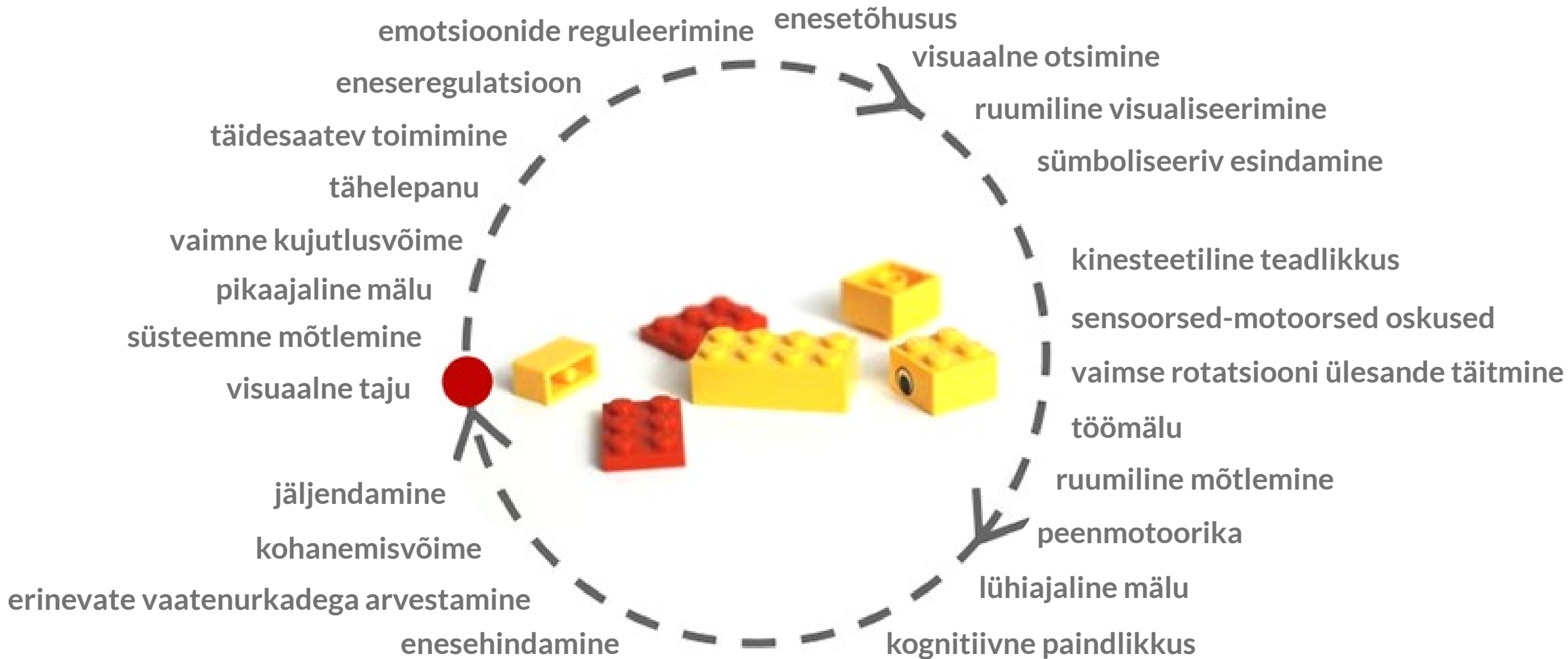


Õpime läbi mängu!

Ehita part 

Aega 45 sekundit

Mitu oskust? 24



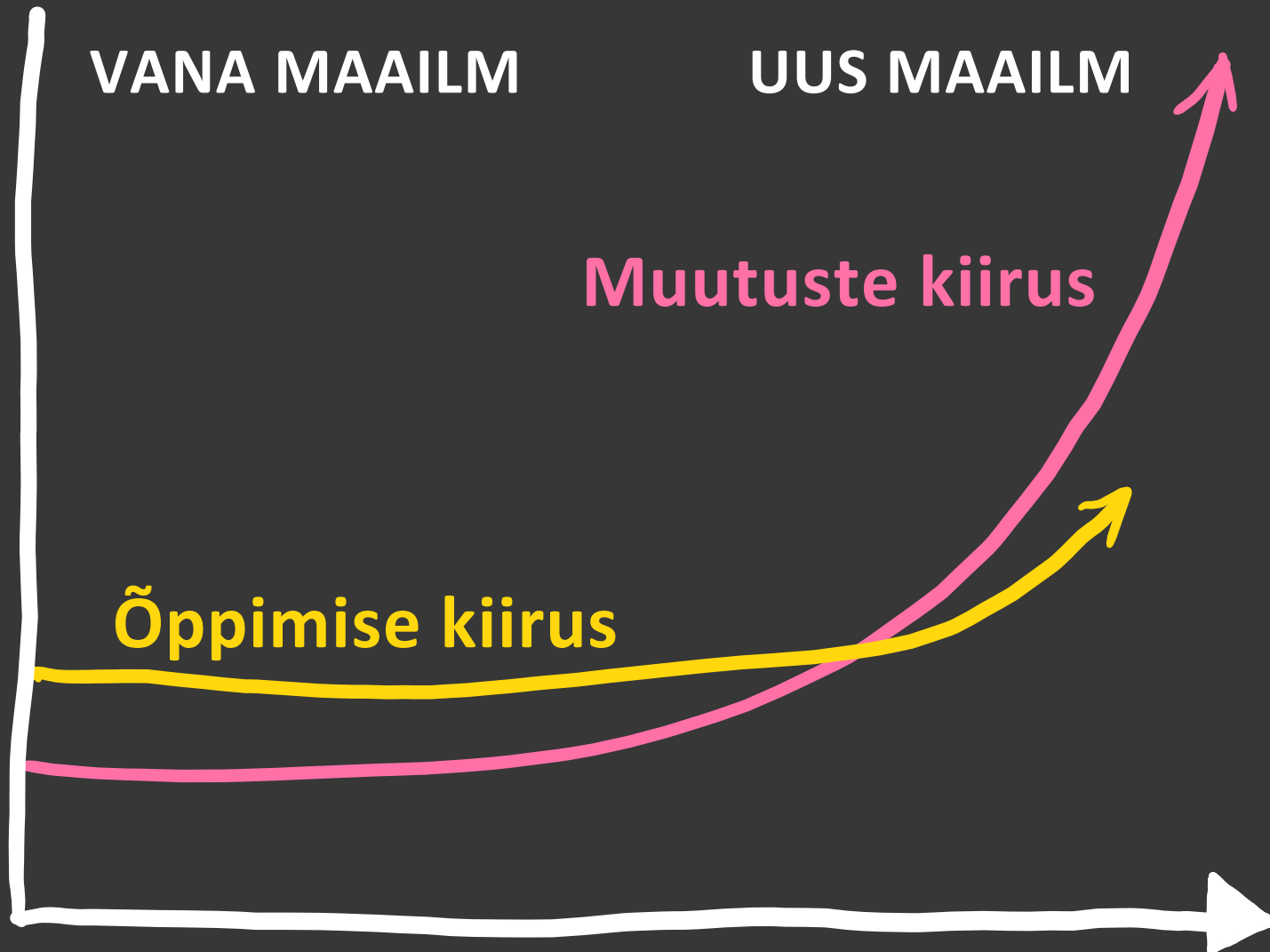
Räägi lugu 

Maailma

parim part



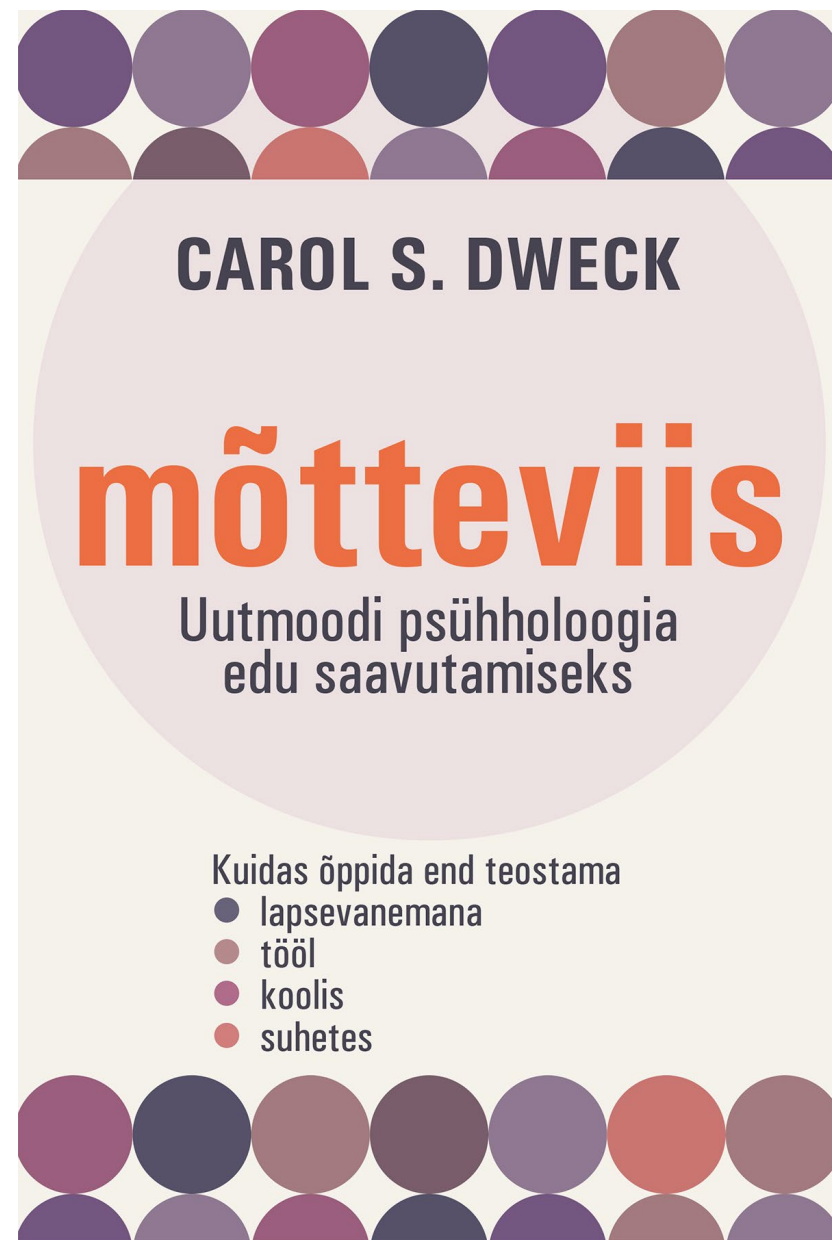
Ettearvamatus kasvab



World After Midnight,
Eddie Obeng



Mäng on treenimine
ootamatuseks 🚀





Kinnistunud mõtteviis

- võimed ja nutikus on piiratud
- soov näida välja tark
- kalduvus vältida väljakutseid
- annan kergesti alla
- näen ebaõnnestumisi kasutuna
- ignoreerib kasulikku negatiivset tagasisidet
- tunneb end teiste õnnestumise korral ohustatuna

Edenemise mõtteviis



- võimeid ja nutikust saab arendada
- soov õppida ja areneda
- kalduvus olla väljakutsetele avatud
- ei anna tagasilöökide korral alla
- näeb ebaõnnestumisi meisterlikkuse jaoks hädavajalikuna
- õpib kriitikast
- näeb teiste õnnestumise taga õppetunde, mis inspireerivad

Mängime 🖱️

1, 2, 3

Refleksioon

- Milline oli Sinu kogemus?
- Kirjelda mis juhtus?
- Millised tunded tekkisid?



A photograph of Benjamin Zander, an older man with white hair, wearing a dark blue suit jacket over a white shirt. He is standing on a stage, facing slightly to the right, with his hands raised in a gesture of enthusiasm or applause. The background is dark with some blurred lights, suggesting a large audience or a concert hall. A blue rounded rectangle is overlaid on the right side of the image, containing white text.

Kui teed vea, siis
tõsta käed ja ütle
„Kui huvitav!“

- Benjamin Zander

Refleksioon

- Milline oli Sinu kogemus?
- Kirjelda mis juhtus?
- Millised tunded tekkisid?

Järeldamine

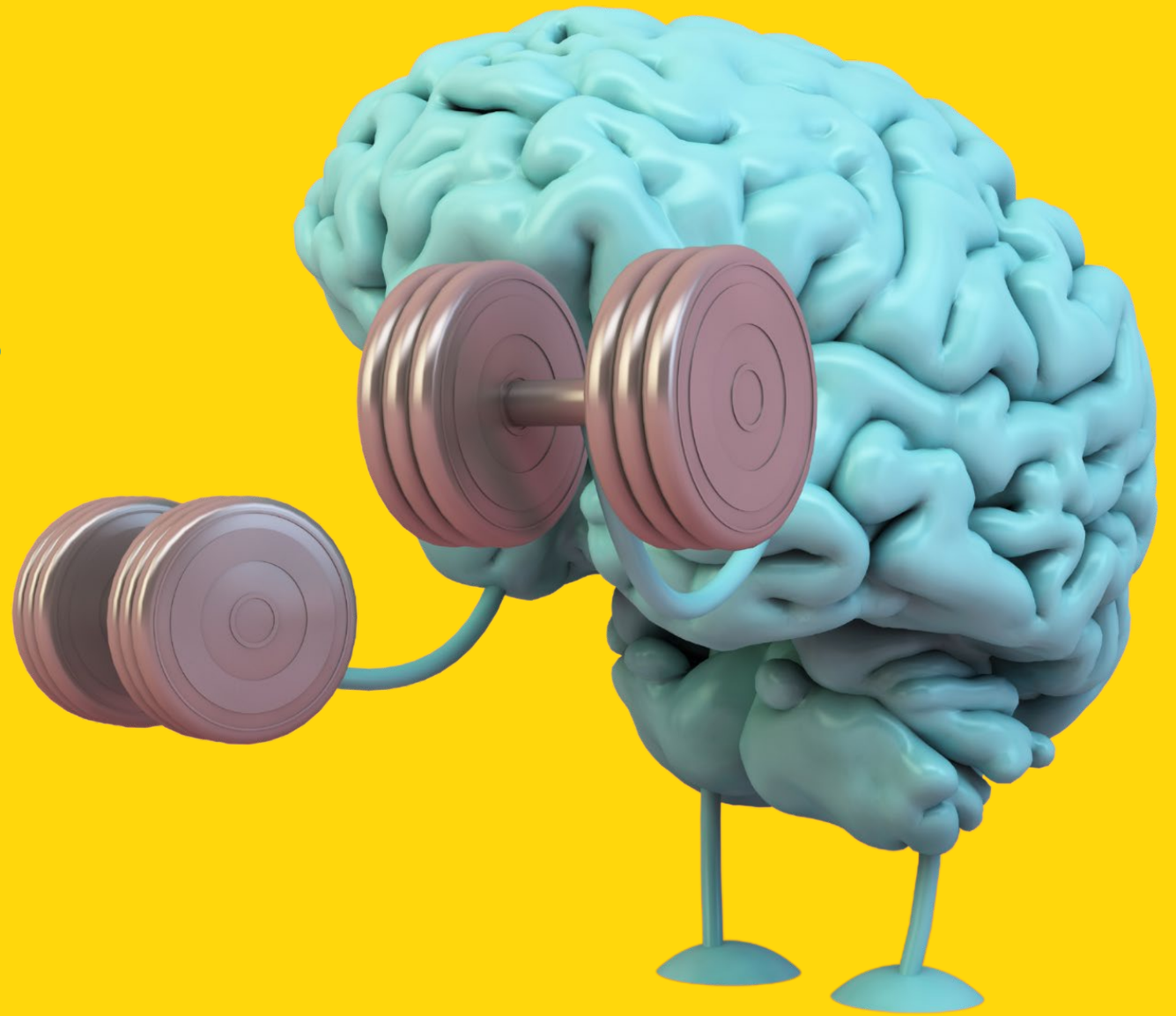
- Mida saame sellest kogemusest õppida?

Rakendamine

- Kuidas seda rakendada klassiruumis?






Aju on
muskel!



Õpetaja võimalus ja vastutus

Luua mängulisem ja edenemismõtteviisi-sõbralik keskkond, kus lapsed:

-  tunnevad end kaitstuna hinnangute eest ja kus vigade tegemine on lubatud
-  mõistavad, et me usume nende arenemisvõimesse
-  teavad, et me oleme täielikult pühendunud õppimisega seotud koostööle

Elu olgu
elatud
mänguna.

- *Platon*





www.insplay.eu/edu

haridus@insplay.eu

 [insplayharidus](https://www.facebook.com/insplayharidus)

 [insplay_haridus](https://www.instagram.com/insplay_haridus)

 [@insplayharidus](https://www.youtube.com/@insplayharidus)



 addressirel.com

 [addressirelofficial](https://www.facebook.com/addressirelofficial)

 [addressirel](https://www.instagram.com/addressirel)

addressirel.com