

Tallinna Ülikool  
Digitehnoloogiaste instituut

# Digitaalsed keeleõppe mängud

Seminaritöö

Autor: Carl Maask

Juhendaja: Martin Sillaots

Autor: ..... ,, ..... ,, 2017

Juhendaja: ..... ,, ..... ,, 2017

Instituudi direktor: ..... ,, ..... ,, 2017

Tallinn 2017

## **Autorideklaratsioon**

Deklareerin, et käesolev seminaritöö on minu töö tulemus ja seda ei ole kellegi teise poolt varem kaitsmisele esitatud. Kõik töö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, olulised seisukohad, kirjandusallikatest ja mujalt pärinevad andmed on viidatud.

.....

(kuupäev)

.....

(autor)

# Sisukord

Sissejuhatus .....	4
1. Keeleõpe.....	5
1.1. Keeleõppe eesmärgid.....	5
1.2. Keeleõppe meetodid .....	7
1.3. Mängude rakendamine keeleõppes.....	8
2. Mängu olemus .....	9
2.1. Tõsimängud .....	10
2.2. Tõsimängude liigitused .....	11
2.3. Digitaalsed keeleõppe mängud.....	11
3. Keeleõppe mängude näited .....	13
3.1. Influent .....	13
3.2. MingoVille English .....	14
3.3. Hodoo .....	15
3.4. Practice Spanish: Study abroad .....	17
3.5. Muud keeleõppemängud ja nende lühianalüüs.....	19
3.6. Keeleõppemängud ja arendavad tegevused.....	19
Kokkuvõte .....	21
Kasutatud kirjandus .....	24

## Sissejuhatus

Suhtlemise all mõistetakse tegevust, kus üks isik annab teisele edasi mingisugust informatsiooni. Inimesed suhtlevad erinevatel viisidel, näiteks kõneldes, kirjutades, kehakeeles, viipekeeles vms. Kõige paremaks suhtlusviisiks on alati peetud vestlust, siinjuures on oluline mõista keelt, mida suhtluspartner kõneleb. Aegade jooksul on välja arenenud erinevad keeled, mida igapäevaselt kasutatakse. Inimene kasvab, areneb ning omandab emakeele, mida kasutavad teda ümbritsevad inimesed. Suheldes erinevate inimestega vajame teadmisi suhtluspartneri keelest. Võõrkeelte õppimine ja omandamine on vajalik, kuid aeganõudev. Kõige parem on keelt omandada mõistagi keelekeskkonnas. Tänapäevases kiiresti arenevas digitaalses maailmas on võimalik keeli õppida oma hubases kodus interneti vahendusel.

Digitaalsed mängud on muutunud igapäevaseks osaks inimeste elust. Igapäevaselt kasutavad inimesed võimalust arvuti abil suhelda ja ka mängida erinevaid mänge. Inimeste oskused ning teadmised on erinevad, seega kasutavad paljud võimalust õppida mängude kaudu. Digitaalsed keeleõppemängud pakuvad võimalust õppida ja arendada oma keeleoskust. Mängud pakuvad võimalusi õppida nii sõnu kui ka erinevaid keeli ning läbi mängustamise ideede muudavad keeleõppe lihtsamaks ning lõbusamaks.

Käesoleva seminaritöö teema valik tulenes autori huvist digitaalsete keeleõppe mängude kasutamisest erinevate keelte õppimisel. Autor on ka ise kasutanud erinevaid võimalusi võõrkeelsete sõnade õppimiseks. Antud teema on aktuaalne nii globaliseerumise kui ka mängustamise vaatepunktidest. Globaliseerumise just seetõttu, et internetis on võimalik leida huvitavaid materjale, mis alati ei ole kättesaadavad inimeste endi emakeeltes. Samuti on mängustamise rakendamine õppimisel muutunud samm-sammult populaarsemaks.

Seminaritöö eesmärgiks on uurida mängude kasutusvõimalusi keeleõppes ning välja uurida funktsionaalsus, mis ajendaks inimesi kasutama digitaalseid mänge, et keeli õppida. Oodatav tulemus on arusaam keeleõppe loomusest ning digitaalsete keeleõppe mängude rakendamisest keelte õppimisel ning piisavad teadmised efektiivse õppeotstarbelise mängu loomiseks.

# 1. Keeleõpe

Keel on oluline suhtlusvahend. Keeleõpe saab alguse lapse esimestel eluaastatel. Väikelaps õpib esimesena selgeks keele, mida kasutavad teda ümbritsevad inimesed. Arengu erinevatel etappidel omandab inimene suulise ja kirjaliku kõne.

Suuline ning kirjalik kõne erinevad teineteisest oluliselt. Suuline kõne kui selline on spontaanne ning sõltub situatsioonist. Kasutatakse lihtsaid lauseid oma mõtete edastamiseks. Kirjalik kõne on autori poolt kirjapandud ning selle korral ei anna enam muuta teksti, mis on juba lugejani jõudnud. See tähendab et erinevalt suulisest kõnest peavad kirjalikus kõnas olema laused selged ning sisutihedad (Hennoste, 2000).

Keeleõppe all mõistetakse nii emakeele kui ka võõrkeelte õppimist. Nagu eelnevalt mainitud, õpib inimene esimesena selgeks keele mida kasutavad tema ümber olevad inimesed. Võõrkeeleõppega tehakse haridussüsteemi siseselt algust põhikoolis ning jätkatakse läbivalt kogu haridustee jooksul. Alati on inimestel võimalik ka iseseisvalt erinevate keelte õppega tegeleda.

## 1.1. Keeleõppe eesmärgid

Põhikooli riiklikus õppekavas on määratletud, et: „Õpilane on õppeprotsessis aktiivne osaleja, kes võtab võimetekohaselt osa oma õppimise eesmärgistamisest, õpib iseseisvalt ja koos kaaslastega, õpib oma kaaslasi ja ennast hindama ning oma õppimist analüüsima ja juhtima“ (Põhikooli riiklik õppekava, 2011).

Omandades uusi teadmisi toetub õpilane olemasolevatele ning loob saadava informatsiooni põhjal endale teadmised. Sel teel saadud infot rakendatakse olukordades kuhu inimene varem sattunud pole, probleemide lahendamisel ning ka valikute tegemisel. Ühtlasi rakendatakse teadmisi ka väiteid arutledes, oma seisukohti kaitstes ning edasi õppimise jooksul. Õppimine on kogu elu kestav protsess, mille jaoks vajalikke oskusi ning harjumusi üritatakse kujundada põhihariduse omandamisel (Põhikooli riiklik õppekava, 2011).

Väga oluline osa põhihariduse omandamisest on ka keeleõppel. Läbi selle õpetatakse noort inimest kasutama nii emakeelt kui ka võõrkeeli. Keele õpetamise eesmärgiks on saavutada esmane keeleteadlikkus ja suutlikkus end vastavalt olukorrale ning eesmärkidele nii kirjalikult

kui ka suuliselt väljendada. Õpilastes tahetakse tekitada arusaamist, et lugemine teeb inimese vaimselt rikkamaks (Põhikooli riiklik õppekava, 2011).

Põhikoolis on võõrkeele õpetamise eesmärgiks alustada õpilaste võõrkeelekompetentsi kujundamist. Selle all mõistetakse seda, et õppur oleks võimeline mõistma võõrkeeles esitatut ning et ta suudaks suhelda nii suuliselt kui kirjalikult. Ühtlasi antakse õpilasele edasi kultuurilisi teadmisi, näiteks nii oma kui ka teiste kultuuride erisusi ning sarnasusi. Noorele inimesele üritatakse edasi anda arusaamist, et elus hakkama saamiseks on vaja osata mitut võõrkeelt (Põhikooli riiklik õppekava, 2011).

Läbi võõrkeelte õpetamise taotletakse, et kui õpilane lõpetab põhikooli, suudab ta toime tulla õpitud võõrkeelt rakendavas keskkonnas. Samuti taotletakse, et ta on võimeline osalema õpitud keeli kasutatavates projektides, jätkama õpinguid erinevates keeltes, oskab võõrkeelt sellisel tasemel, et säilitab konkurentsivõime tulevaseks tööeluks ning omandab edasi õppimiseks sellised oskused, mida ta saab rakendada, et edaspidi võõrkeeli õppida (Põhikooli riiklik õppekava, 2011).

Kokkuvõtlikult võib öelda, et keeleõppe eesmärgid Eesti haridussüsteemis, just nimelt põhikoolis, on anda esmased teadmised ning oskused keele kasutamiseks. Samuti kasvatatakse inimestes huvi teiste keelte ja kultuuride vastu. Viimast võib lugeda ka üheks huvitavaks mõtteks antud seminaritöö eesmärgi raames, st. kultuurilise huvi tekitamine võib kasvatada inimeses huvi antud keele õppimise vastu, ehk siis kultuurilise elemendi rakendamine mängudes võib veelgi inimeste huvi kasvatada.

## 1.2. Keeleõppe meetodid

Keeleõppe meetodid jaotuvad kolme alamgruppi. Nendeks on traditsioonilised, humanistlikud ja suhtlusmeetodid (Kingisepp & Sõrmus, 2001). Traditsioonilise meetodi all mõistetakse õppimist peamiselt läbi grammatika omandamise, lugemise ning tõlkimise. Humanistlik meetod on suunatud õppijale, kelle vajaduste ning isikuomadustega püütakse arvestada. Kommunikatiivsete ehk suhtlusmeetodite puhul on tähelepanu pööratud suhtlusoskuse omandamisele ning keele õppimisele läbi öeldust aru saamise (Kutsekeel, kuupäev puudub).

Traditsiooniline õppemeetod on üks levinumaid mida peamiselt haridussüsteemis kasutatakse. Grammatika õppimise läbi õpetatakse nii emakeelt kui ka võõrkeeli. Võõrkeelte õppes utiliseeritakse ka tõlkimist. Järk-järgult leiab kasutust ka suhtlusmeetodite kasutamine, kus õpitakse läbi rääkimise ning keele kasutamise. Eesti keele kui võõrkeele õpetamine on peamiselt käinud just eeltoodud meetodite abil. Eesti keele kui võõrkeele õpetamiseks ei ole laialdaselt kasutatud teisi meetodeid. (Kingisepp & Sõrmus, 2001).

Kommunikatiivne õppemeetod on leidnud maailmas laialdast kasutust alates 1960. aastatest. Seda kasutatakse, et arendada suhtlemist ning läbi selle saavutada pädevust. Kommunikatiivse keeleõppega arendatakse kõiki keele oskusi, nii kirjalikke, lugemis- kui ka kõnelemisoskust. (Krall, Sõrmus & Toomsalu, 1997).

Humanistlikud keeleõppe meetodid on suunatud pigem individuaalõppele, kuna eeldavad iga inimesega erinevat tegemist. Kasutatakse näiteks sugestopeediat, millega antakse õppurile vastavale keelele ja kultuurile uus karakter ning pannakse ta olukorda, kus talle on ette antud dialoog koos oma emakeelse tõlkega ning dialoogi läbides omandab õppur uusi keelelisi teadmisi. Kuigi tegemist on õppimise mõistes väga hea lähenemisega, ei leia ta suuremat kasutust Eesti haridussüsteemis. Antud metoodikat kasutatakse pigem eraõpetajate juures, kes koostavad õppekavad vastavalt inimeste arengule ja oskuste tasemele.

### **1.3. Mängude rakendamine keeleõppes**

Mängude rakendamine õppes on üsna levinud praktika. Mängud aitavad meil arendada mittekognitiivseid oskusi, mida peetakse sama oluliseks kui kognitiivseid oskusi. Ning need mittekognitiivsed oskused – mille all mõistetakse pigem käitumist kui teadmisi – sobivad pigem mängude konteksti kui traditsioonilise klassiruumi ja õpiku konteksti (Mackay, 2013).

I kooliastme õpetajate arvamust mängude kasutamisest inglise keele tunnis on uurinud K. Viitak 2012. aasta bakalaureusetöös. Uurimuse eesmärk oli välja selgitada, kuidas õpetajad hindavad mängude kasutamist inglise keele tunnis. Töö tulemustest selgus, et 28 küsitlusele vastanud 35st õpetajast leidis, et mängude kasutamisel omandavad õpilased keelt loomulikult, teadvustamata, et nad tegelikult tegelevad keele õppimisega. Õpetajad tõid välja olulise aspekti, et mängude kasutamine motiveerib keelt õppima (Viitak, 2012). Sellest ajast saadik on mängude valdkond ning mängude kasutusvõimalused ohtrasti arenenud, millest võib järeldada et mängude kasutamine võiks tänapäevases õpikeskkonnas olla veelgi laienenud.

Digitaalsete mängude rakendamine õppes on muutumas järjest populaarsemaks. Kuna esmaste õppetasemete eesmärgiks on õpilastele selgeks teha igapäevaseid äraõpitud väljendeid ja lihtsamaid fraase, siis tundub selle jaoks mängulisuse rakendamine väga asjakohasena. Läbi mängude saavad õpilased selgeks sõnad ning õppida kasutama sõnu erinevates olukordades. Erinevate raskustasemete ja keerukusega mängude kaudu on võimalik õpetada huvilisi suhtlema ning kasutama keeleoskusi igapäevastes tegemistes.

Mängude kasutamine keeleõppes on oluline võimalus arendada keeleoskust ja suhtlemist, kuid oluline on keeleõppe efektiivsemaks kasutamiseks luua mängu, mis annaksid võimaluse areneda erinevatel tasemetel. Mänguhuvilise inimese jaoks on keeleoskus oluline ning vajalik, sest hea keeleoskus annab võimalusi tutvuda uute mängudega ning ka suhelda erinevate inimestega.



## 2. Mängu olemus

Bernard Suits Waterloo Ülikoolist (*University of Waterloo*) on kirjutanud mängude-teemalise artikli. Tema definitsioon mängule sõltub mängu mängimise mõttest: „Mängu mängida on võtta osa tegevusest, mis on suunatud teatud staadiumi saavutamiseks, kasutades selle jaoks spetsiifiliste reeglitega lubatud vahendeid, kusjuures vahendite kasutamiseks loodud reeglid on mängu protsessi piiravad ning antud reeglite aktsepteerimine on mängu mängimise aluseks.“

Definitsioonist tulenevalt on mäng, milles on hulk tegevusi teatud staadiumi saavutamiseks:

- Antud tegevuste jaoks on ette määratud reeglid ja vahendid.
- Reeglite aktsepteerimine on mängu mängimise aluseks.

Mängu oluliseks osaks on ka tulemus või siis Bernard Suits'i definitsiooni kohaselt saavutatav staadium. Mäng ei pea olema kõigest rännak ühest punktist teise, vaid võib pakkuda naudingut nii hingele kui ka meelele. Mängude tulemused varieeruvad vastavalt iga mängu sisule.

Arvestatav osa mängust on kindlasti võimalus pakkuda tegelikkuse matkimise võimalust. Mäng võib kasutada osasid elust millega meil igapäevaselt kokkupuudet pole ning pakkuda sellest olukorrast tulenevaid võimalusi. Mängudes on tihti arendavaid ja sotsiaalseid aspekte. Sageli pakuvad mängud ka võistluslikku momenti (Tuuling, 2014).

Mängud jagunevad väga paljudesse kategooriatesse, enamjaolt jaotatakse neid oma rakendusliku või tulemusliku eesmärgi alusel. Selle all mõeldakse kas mängu kasutatakse mingisuguseks tegevuseks või läbi antud tegevuse saadavaks tulemuseks. Seminaritöö raames käsitleme peamiselt üht liiki tõsimängu, õppemängu.

## 2.1. Tõsimängud

Tõsimängu all (*Serious game*) mõistetakse üldiselt mängu, mille peamine eesmärk erineb meele lahutamise eesmärgist (Djaouti, Alvarez, & Jessel, 2008). Esimene tõsimängu definitsioon tutvustati aastal 1970, Clark Abt'i poolt tema raamatus „Serious games“. Oma raamatus tutvustab ta ideed, et simulatsioonid ja mängud aitavad arendada haridust nii klassiruumis kui ka klassiruumist väljaspool. Tema raamatu sisu oli inspireerivaks elemendiks paljudele teistele õpetajatele, kes omakorda väljastasid raamatuid ning juurdlesid tõsimängude olemuse üle. Olgugi, et tegemist on palju arutatud teema üle, pole senini tõsimängu mõistele ühest tähendust leitud. Antud seminaritöö raames lähtume Djouti, Alvarezi ja Jessel'i tõsimängu definitsioonist, mis täheldab, et tükk tarkvara, mis ühendab omavahel meelelahtusest erineva eesmärgi mängustruktuuriga, nimetatakse tõsimänguks.

Nüüd kui oleme välja toonud definitsiooni, millest lähtume, toome esile ka tõsimängu eesmärgid. Antud seminaritöös on rõhuasetus õppimiseks mõeldud mängudel.

Tõsimängude eesmärgid:

- verbaalsete või faktiliste teadmiste omandamine;
- kontseptsioonidest arusaamine;
- reeglite mõistmine, reeglitega tutvumine;
- protseduuride mõistmine, nendest arusaamine ja nende harjutamine;
- pehmed oskused.

Antud eesmäärke võib omavahel erinevates tõsimängudes siduda ning rakendada vastavalt tõsimängu sisule ja liigile.

## 2.2. Tõsimängude liigitused

Tõsimänge saab kasutada igas elu valdkonnas. Ben Sawyer ja Peter Smith on aastal 2008 koostanud dokumendi nimega „*Serious Games Taxonomy*“ (Tõsimängude taksonoomia). Antud dokumendis antakse väga hea ülevaade tõsimängude rakendusvõimalustest ning ideedest.

Nemad leiavad, et tõsimänge on kõige parem liigitada vastavalt kasutusvaldkonnale ning nende eesmärgile. Kasutusvaldkonnast ja eesmärgist tulenevalt avaldub mängude rakendus võimalused (vt tabel 1). Antud liigitus on üsna laiahaardeline ning katab suurema osa valdkondadest, kus tõsimänge rakendatakse. Tegemist on siiski üsna suure üldistusega ning võib tekkida tunne, et kõiki valdkondi kus tõsimänge kasutada võiks, pole välja toodud.

Tabel 1. Tõsimängude taksonoomia (Sawyer & Smith, 2008)

	Mängud tervisele	Reklaammängud	Koolitus-mängud	Haridusmängud	Teadus- ja uurimismängud	Mängud tööna
<b>Valitsus ja organisatsioonid</b>	Avalik terviseharidus	Poliitilised mängud	Töötajate koolitamine	Avalikkuse informeerimine	Andmete kogumine ja planeerimine	Arvamus-uuringud
<b>Riigikaitse</b>	Rehabiliatsioon ja heaolu	Värbamine & propaganda	Koolitamine	Kooliõpe	Sõjamängud ja planeerimine	Juhtimine
<b>Tervis</b>	Küberteraapia	Sotsiaalse teadlikkuse kasvatamise kampaaniad	Professionaalidele harjutamiseks mängud	Mängud patsiendi harimiseks ja haigustega tegelemiseks	Ettekujutamine	Kärbiteenuste planeerimine ja logistika
<b>Haridus</b>	Teadlikus haiguste ja riskide kohta	Sotsiaalprobleemide mängud	Õpetajate koolitamine	Õppimine	Informaatika ja värbamine	Kaugõppe õpetamine

## 2.3. Digitaalsed keeleõppe mängud

Õppemängude üheks alamliigiks on keeleõppe mängud. Keeleõppe mängude rakendatakse keeleõppimiseks ja praktiseerimiseks.

Õppemängud sisaldavad paljusid elemente mis sarnanevad tüüpiliste mängudega, kuid samaaegselt nõuavad õpilaste poolset vaimset pingutust. Samaaegselt pakuvad sellised mängud võimalust rakendada nii suulist kui ka kirjalikku keeleoskust. Õppemängud õpetavad ka teiste mängijatega suhtlema ning paremini ennast väljendama (Taggu, 2011).

Digitaalsete keeleõppemängude põhifunktsionaalsusteks on keeleõppe võimaluste pakkumine samal ajal mängulisust säilitades. Oluline on, et tegemist on mängudega, mis kõnetavad kasutajaid ning pakuvad keele õppimise võimalusi. Teiseks oluliseks punktiks võib lugeda mängude kaasahaaravust. Selle all mõistab autor seda, et mäng oleks inimese jaoks huvitav ning pakuks talle rohkemat kui lihtsalt õppimist. Mängule pakub lisaväärtust see kui ta aitab kasutajal pärast esmaste teadmiste saamist omandada ka lisateadmisi. Näiteks võiks mäng kasutada ära õppimiskõverat, et pakkuda inimesele järjest raskemaid väljakutseid. Heaks lisafunktsionaalsuseks võib lugeda ka tänapäevaste tehnoloogiate kasutamist. Tänapäevaste tehnoloogiate all mõistab autor 3D disainide, hääletuvastuse jms kasutamist.

### 3. Keeleõppe mängude näited

Käesolevas peatükis on välja toodud autori poolt leitud mängude hulgast tema silmis huvitavamad mängud, mida inimesed, kes soovivad keeleõppega tegeleda võiksid kasutada. Peatüki lõpus toob töö autor välja detailsema analüüsi. Antud mängude hulgas on välja toodud nii tasulisi kui ka tasuta mängu.

#### 3.1. Influent



##### Joonis 1. Rakenduse Influent ekraanitõmmis

Influent on videomäng, mis on suunatud maailma erinevate inimeste inspireerimisele, tehes sõnavara ja sõnade häälduse õppimise lõbusaks ja harivaks kogemuseks. Mängijad õpivad interaktiivses 3D keskkonnas, mis on täidetud sadade erinevate objektidega. Igal objektil on oma nimi ning mõnikord isegi kirjeldus või tegusõna, mis lubab mängijatel koostada nimisõnu, omadussõnu ja tegusõnu sõnavara nimekirjadeks, mida saab harjutada ja selgeks õppida (PlayInfluent, 2016).

Influent on 3D tehnoloogiaid rakendav interaktiivne mäng. Mängu kasutaja saab peategelase elamises ringi uurida ning seal olevate objektide abil õppida. Kõik mis tegelase korteris leidub, on õpitav. Esialgu sõnadega tutvutakse ning seejärel saab juba ennast testides proovile panna.

Mängu eesmärgiks on pakkuda mängulist lahendust inimestele, kes soovivad õppida võõrkeelseid sõnu, millega nad igapäevaelus kokku puutuvad. Mängu sees kasutatava heliga antakse edasi ka sõna hääldus, seega saab mängija iseseisvalt õppida ka sõnade hääldust.

Täna on mängus võimalik omandada teadmisi 18 keeles ning mängus kasutatavate keelte arv on kasvav.

Antud mäng on suunatud pigem tavakasutajale, kasutamiseks pigem koduses keskkonnas kui klassiruumis. Mängu on võimalik kasutada ka klassiruumis, näiteks baassõnavara õppimiseks. Täna on mäng tasuta ning selle saab endale soetada Steam'i abil. Mängu soetades tuleb valida esialgne keel. Juhul kui kasutaja soovib veel erinevaid keeli õppida, saab ta osta endale sellekohaseid lisapakke, mis lubavad mängule keeli lisada.

## 3.2. MingoVille English

MingoVille English on mänguline õpikeskkond inglise keele õppimiseks. Tegemist on mänguga, kus kasutaja külastab MingoVille'i, kujuteldavat linna, kus kõik elanikud on flamingod, kes räägivad ainult inglise keeles ning üritavad seda ka kasutajale selgeks teha.

Õpikeskkonna põhirõhk on läbi mängulise õppe õpetada kasutajale õigekirja, lugemist, grammatikat ning kuulamist. Seda tehakse läbi väga lihtsate mänguliste elementide.

MingoVille'i saavad kasutada nii üksikasutajad kui ka koolid. Koolidele mõeldud pakettides saavad ka õpetajad mängulisest õppes osa võtta. Õpetajad saavad määrata õpilastele koduseid töid keskkonna siseselt. Õpetajad saavad ka valida, millega õpilased parajasti tegeleda saavad, ehk siis juhul kui süsteem on kooli poolt rakendatud, muutuvad õpetajad mängulise keskkonna administraatoriteks nende enda kooli alamgrupi jaoks. Üksikasutaja jaoks on rakendus vabalt kasutatav iseseisvaks õppimiseks.

MingoVille näol on tegemist küll tasuta rakendusega, kuid tegemist on algklassidele sobiliku õpikeskkonnaga. Mängus on värvilised karakterid, lõbusad lood ning tegevust tundideks.



Joonis 2. Rakenduse MingoVille ekraanitõmmis

### 3.3. Hodoo

Hodoo on näide mängust, milles kasutatakse erinevaid tehnoloogiaid ning mäng sisaldab ka õppekava, mille läbimisel saavutatakse inglise keele tase.

Hodoo on mäng, kus kasutatakse ära 3D tehnoloogiaid, ilusat graafilist disaini, hääletuvastust ja palju teisi tänapäevaseid lahendusi, et luua võimalikult reaalne keskkond keele harjutamiseks. Tegemist on Korea põhikooli lastele mõeldud tootega, et pakkuda õpilastele võimalust keelt õppida ning praktiseerida. Läbi erinevate tegelastega rääkimise saab õpilane koheselt tagasisidet, kas tema keelekasutus oli korrektne ning arusaadav. Läbi selle protsessi saavad õpilased võimaluse enda tehtud vigu parandada ja keelekasutust veelgi rohkem harjutada.

Kui eelnevalt toodud mängudes on väga vähe tegelikku mängulist elementi ning on peamiselt siiski õppele orienteeritud, on Hodoo nendest erinev. Rakendus pakub 3D virtuaalset maailma, kus lapsed saavad olla päris loo sees ning *storyline*'i läbimisega samaaegselt õppida ning ennast inglise keeles väljendada.



#### Joonis 3. Hodoo'd tutvustava video ekraanitõmmis

Hodoo eesmärgiks on pakkuda võimalikult realistlikku, kuid samaaegselt mängulist olukorda, kus laps saab ennast väljendada ja harjutada oma enda piirkonna mugavusest. Inglise keele rääkimiseks ei piisa vaid grammatikast ja sõnavarast. Keeleoskus eeldab omandatud teadmiste kasutamist. Erinevalt klassikalisest keeleõppest on Hodoo eesmärk teha keel nauditavaks ja pakkuda lõbu ning tekitada motivatsiooni mängu kaudu.

Mängu muudab eriliseks, et mäng on põneva sisuga ja mängija saab ise olla kangelane päästes Hodoo English maailma. Virtuaalsele maailmale lisaks on loodud erinevaid karaktereid. Kokku on võimalik suhelda 300 erineva interaktiivse karakteriga.

Hodoo õppeprotsess on hoolikalt läbi mõeldud ning põhineb inglise tavakoolide 3.–7. klassi õppematerjalil. Õppe periood on jagatud kahele aastale. Õppekava ülesehitus koosneb 12. nädala pikkustest moodulitest, mis omakorda koosnevad 12st huvitavast loost ning need omakorda kuuekümnest episoodist. Hodoo õppeprotsess on ehitatud üles kasvava raskusastme põhimõttel, et õpilane õpiks iga tunniga enam sõnu ning läbi õppe toimuks areng. Perioodi lõpuks saavutatav tase on võrreldav õpilase 7. klassi inglise keele tasemega. Iga suurema osa lõpus on test, mida mängulises mõttes peetakse lahinguks või siis *boss fight*'iks. Selle käigus testitakse kui hästi õppur on tegelikult aru saanud ning kui hästi ta oskab suhelda. Samal ajal kui õpilane saab tagasisidet kuidas tema keeleoskus on arenenud, edastatakse ka õpetajatele kokkuvõtte õpilase saavutustest ning arengust.

Töö autoril ei olnud võimalik mängu ise katsetada, sest tegemist on tasulise rakendusega, mis on suunatud õpilastele. Hodoo enda veebileheküljelt on võimalik rakenduse kohta väga palju informatsiooni saada ning antud informatsiooni põhjal on töö autor mängu kirjeldanud. Välja on ta toodud oma hea läbimõelduse, pakutavate lahenduste ning tehnoloogiate tõttu.

Võrreldes teiste mängudega, mis on analüüsis välja toodud, tundub mäng Hodoo kõige efektiivsem. Mängul on kaasahaarav lugu mida mängijale vesta, mäng on efektiivselt jaotatud osadeks, mida kasutaja peab läbima ning tal on õppekava näol reaalsed eesmärgid, mille poole pürgitakse.



### 3.4. Practice Spanish: Study abroad



#### Joonis 4. Rakenduse Practice Spanish: Study Abroad ekraanitõmmis

Practice Spanish: Study Abroad on endassehaarav 3D keeleõppe mäng disainitud McGraw Hill Education'i poolt, et pakkuda tuge sissejuhatavatele hispaania keelt õpetavatele õpikutele või kasutada iseseisvalt õpilaste poolt, kes soovivad oma keeleoskusi proovile panna. Õpilased reisivad virtuaalselt Kolumbiasse, kus nad lahendavad probleeme, suhtlevad ning navigeerivad läbi erinevate kultuuriliste stsenaariumite ja seikluste samaaegselt „õppides välismaal“ mängulises Kolumbia linnas. Õpilased teenivad punkte ja auhindu ülesannete lahendamise eest. Instruktoritel on võimalus anda neile spetsiifilisi ülesandeid, jälgida õpilaste arengut ja rakendada mängu klassiruumi siseselt (McGraw Hill Education, 2016).

Sarnaselt Hodoo'le on tegemist 3D maailmas aset leidva mänguga, millel on oma lugu ja seiklused. Õpilased sukelduvad Kolumbia linna elusse ning üritavad seal oma hispaania keele oskusi kasutades hakkama saada. Linnaelanikega suhtlemise jaoks on loodud visuaalsed dialoogid, kust kasutaja valib kõige sobivama variandi antud vestluse jaoks. Lisaks sellele saab õpilane ka sõnade kirjutamist harjutada, sest mõningatel juhtudel on lausest sõna puudu ning et olukorras edasi liikuda, on vaja sõna õigesti kirjutada.

Tegemist on mänguga, mis aitab pigem rohkem keelt läbi praktiseerimise õppida. Selle jaoks, et aru saada mis toimub, on vaja baastadmisi hispaania keeles. Autori katsetustel suutis ta küll dialoogides edasi jõuda, kuid mitte väga kaugemale. Mäng toetab algaja õpilase õppimist, sest on

palju ruumi vigade tegemiseks ning võimalusi harjutada. Ühtlasi on tegemist ainukese tasuta mänguga esile tõstetutest.

### 3.5. Muud keeleõppemängud ja nende lühianalüüs

Antud peatükis on välja toodud muud keeleõppemängud, mis autor uurimuse käigus leidis ja ise läbi proovis. Informatsioon on välja toodud tabeli (vt tabel 2) kujul.

Tabel 2. Keeleõppemängude lühianalüüs

Mängu nimi	Lühikirjeldus	Liik	Mänguline õpe	Kellele suunatud?
<b>Alias</b>	Digitaalne versioon aliasest arvuti vihjetega	Tekstipõhised mängud	Õpetatakse sõnade tundmist läbi vihjete abil nende arvamise	Vabatahtlikele õppuritele igast vanuseklassist, kuna tasemed on muudetavad.
<b>LearningApps</b>	Veebikeskkond õppemängude loomiseks	Tekstipõhised mängud	Saab luua erinevaid mängu keele õppimiseks	Põhikoolile või uue keelega alustavatele õppuritele
<b>Digital Dialects</b>	Veebikeskkond erinevate õppemängude mängimiseks	Peamiselt tekstipõhised mängud	Õpetatakse tähestiku, sõnu, lauseid ja fraase	Suunatud inglise keelt kõnelevatele, võõrkeele õppe alustajatele.
<b>siLang</b>	Mäng, mille raames õpib kasutaja erinevate inimestega viisakalt suhtlema.	Peamiselt dialoogidel põhinev mäng, mõningate lünkülesannete ja testidega.	Õpetatakse suhtlust läbi erinevate dialoogide, millest kasutaja peab aru saama.	Tööd otsivale noorele kellel on vaja töökeskkonnast aru saada.
<b>Adventure German</b>	Mäng mille raames kasutaja õpib saksa keeles dialoogide põhjal inimestega suhtlema.	Dialoogidel põhinev mäng	Õpetatakse saksa keelt kasutama läbi dialoogide teel suhtlemise erinevate mängu tegelastega.	Saksa keelt mõistvatele inimestele või sama keele algajatele, kes soovivad end edasi arendada.
<b>Destination Death</b>	Veebimäng, milles kasutajal on ülesanne leida võõrkeelses keskkonnas üles kadunud inimene, suheldes teiste inimestega.	Dialoogidel ja kasutaja interaktsioonil põhinev mäng.	Õpetatakse kasutama väljendeid ja sõnu, et leida üles mängu tegelase õde.	Inimestele, kellel on mingisugune arusaam keelest juba olemas.

### 3.6. Keeleõppemängud ja arendavad tegevused

Antud peatükis on välja toodud kõik käsitletud keeleõppemängud ja arendavad tegevused. Võrdlus on välja toodud tabeli (vt tabel 3) kujul.

Tabel 3. Keeleõppemängud ja arendavad tegevused

Mängu nimi	Kirjalik väljendusoskus	Suuline väljendusoskus	Kuulamisoskus
<b>Alias</b>	Kasutaja saab sõnade koostamise abil harjutada nende kirjutamist.	Ei arenda	Ei
<b>LearningApps</b>	Jah, erinevate mängude abil saab kirjalikku väljendusoskust arendada.	Ei	Ei
<b>Digital Dialects</b>	Õpikeskkonna põhisuunitlus ongi kirjalikule väljendusoskuse arendamisele.	Ei	Ei
<b>siLang</b>	Kasutaja ei õpi pigem nii palju kirjutama, vaid pigem õiget varianti valima.	Ei	Jah, dialoogides on kasutatud heli, seega kasutaja saab kuulata ja lugeda samaaegselt.
<b>Adventure German</b>	Saab harjutada kirjaviisi, sest tuleb kokku panna lauseid mis peavad olema keeleliselt korrektsed.	Ei	Dialoogides on kasutatud heli mida kasutaja saab kuulata.
<b>Destination Death</b>	Pigem mitte, kasutaja valib vaid õigete variantide vahel.	Ei	Ei
<b>Influent</b>	Kasutajale ei õpetata kuidas sõnu kontekstis kasutada, seega pigem ei.	Ei	Jah, kasutaja saab kuulata sõnade hääldusi.
<b>Hoodoo</b>	Kasutajale õpetatakse kuidas inglise keeles kirjutada ja ennast korrektselt väljendada.	Jah, kasutaja heli kuulatakse ning vastavalt õigsusele antakse teada, kas tema vastus oli korrektne või mitte. Kohene tagasiside.	Jah, kasutaja saab läbi mängu tegelastega suhtlemise arenda ja harjutada.

<b>MingoVille</b>	Kasutajaid õpetatakse sõnu tundma ja neid õigetes kohtades kasutama.	Vähesel määral, kasutaja saab laulda kaasa karaoket, mis peaks arendama suulist väljendusoskust.	Jah, heli on lindistatud ning kasutaja saab seda kuulates areneda.
<b>Practice Spanish: Study abroad</b>	Pigem mitte, tegemist on dialoogipõhise rakendusega.	Ei.	Heli on lindistatud ning dialoogis lauseid mängitakse kasutajale tagasi.

Antud tabeli tulemustest on võimalik järeldada, et enamuse leitud mängudest aitavad omandada peamiselt lugemis- ja kirjutamisoskust. Mõned mängudest pakuvad võimalust ka kuulamisoskuse arendamiseks, kuid väga vähesed rääkimisoskust.

## Kokkuvõte

Autori arvamus keeleõppe võimalikust arengust läbi keeleõppemängu sai antud uurimuse käigus tõestuse. Digitaliseeritud maailmas on loodud hulgaliselt erinevaid õppevahendeid ja ka mängu, mis aitavad õppida erinevaid keeli. Keeleõpe on oluline teema nii Eestis kui ka kogu maailmas.

Seminaritöö käigus avaldus, et on olemas palju erinevaid võimalusi keeleõppeks ning asjaliku ja efektiivse keeleõppe mängu loomine nõuab aega, süvitsi uurimist ning erinevaid funktsionaalsusi, et mäng täidaks efektiivselt ülesannet, mida talle on antud.

Uurimistöö käigus avas töö autor mõiste mäng ning üritas leida definitsiooni, mis toetaks mängu tähtsust keele õppimisel. Täpsemalt uuriti tõsimängude olemust ning toodi välja klassifikatsioon, millest lähtuda. Seejärel uuriti keeleõppe võimalusi ning mängude rakendamist keeleõppes.

Peamiseks uurimisobjektiks olid erinevad keeleõppemängud, mida on võimalik internetist leida. Autor analüüsis erinevaid mängu ning andis hinnangu leitud mängudele, hinnates funktsionaalsust ja sisu. Uurimuse läbiviimisel analüüsis autor erinevaid mängu, mida saab kasutada keeleõppes erinevatele vanusegruppidele. Uurimuse raames selgus, et kuigi digitaalseid keeleõppemänge leidub hulgaliselt, siis väga vähestel neist on olemas funktsionaalsused suulise keeleõppes arendamiseks või harjutamiseks. See tähendaks ühe uudse tehnoloogia, kõnetuvastuse rakendamist.

Seminaritöö eesmärgiks seadis autor uurida mängude kasutusvõimalusi keeleõppes ning otstarbekust kasutada keele õppimiseks digitaalset mängu. Autori oodatav tulemus oli arusaam keeleõppe võimalikkusest läbi digitaalsete keeleõppe mängude rakendamise ning teadmiste saamine arendustegevuseks, et luua arendavat õppeotstarbelist mängu. Uurimuse tulemusena selgus oluline teadmine, mis ajendaks inimesi kasutama digitaalseid mängu, on luua lõbus, sisukas ning samas arendav õpetlik mäng. Õpilane vajab teadmist, et õppida on võimalik ka huvitavas keskkonnas ning keeleõppes ei pea ainult mehhaaniliselt sõnu õppima. Selline olukord annab võimaluse omandada keelt sisukamalt ja kiiremini.

Analüüsi koostamise järel saab töö autor välja tuua olulisemad märkamised, mida võiks arvestada huvitava ja vajaliku õppemängu loomisel:

- Mäng peab olema sisukas ning kaasahaarav. Õpilase teadlikkus kasvab kui ta teab, et õppemäng pakub peale mängulusti ka võimalust omandada teadmisi. Huvi õppimise vastu suureneb, kui õpilane teab, et ta saab kasutada mängulisi elemente.

- Mäng peab olema kasutajasõbralik. Kasutaja peab kiiresti mõistma, missugused on reeglid ning milline on ka lõpptulemus. Liialt keerulised süsteemid aitavad kaasa huvi vähenemisele ning esmakasutaja ei püüagi mõista, miks ja kuidas. Tal on lihtsam loobuda.
- Samas peab mäng kasutama ära õppimiskõverat, mida rohkem mängu sisu edasi areneb, seda vajalikum on ka õppuri või mängija areng.

Antud punktidest peab autor kõige olulisemaks esimest punkti. Seetõttu, et leidub väga vähe inimesi, kes sooviksid õppeotstarbelisi mängu mängida ka oma vabast ajast. Samas kui ta õpib ning selle mängu sisu on kaasahaarav ja huvitav, võib see tekitada lumepalliefekti ning ta omandab õpitava materjali väga kiiresti.

## Kasutatud kirjandus

- Anderson, S., (2012). *How many languages are there in the world?* Loetud 15. oktoober 2016  
aadressil: <http://www.linguisticsociety.org/content/how-many-languages-are-there-world>
- Djaout, D., Alvarez, J., Jessel, J.P. (2008). *Classifying Serious Games : the G / P / S model*.  
Loetud 28. oktoober 2016 aadressil:  
[http://www.ludoscience.com/files/ressources/classifying\\_serious\\_games.pdf](http://www.ludoscience.com/files/ressources/classifying_serious_games.pdf)
- Goethe-Institut (2016). *Adventure German: The Mystery of Nebra*. Loetud 1. november 2016  
aadressil: <https://www.goethe.de/en/spr/ueb/him.html>
- Hoodoo (2016). *Hoodoo English*. Loetud 01. november 2016 aadressil:  
[http://hoodooenglish.com/en/wp-content/themes/hoodoo/pdf/brochure\\_en.pdf](http://hoodooenglish.com/en/wp-content/themes/hoodoo/pdf/brochure_en.pdf)
- Hennoste, T. (2000). Sissejuhatus suulisesse eesti keelde. *Oma Keel*, 1, 48-57.
- Kasik, S. (toim). (2002). *Jututuba kui võrgusuhtlusvorm*. Tekstid ja Taustad.  
Artikleid tekstianalüüsist. TÜ Eesti keele õppetooli toimetised 23. Salla, S., *Jututuba kui võrgusuhtlusvorm*, (lk 128-152). Tartu.
- Kingisepp, L., Elle Sõrmus 2001. *Ülevaade võõrkeeleeõppe meetoditest. Keeleõpetaja metoodikavihik*. Tallinn: TEA Kirjastus.
- Kongi, M (2015). *Reducing anxiety in English language classes* (magistritöö).  
Loetud 18.02 veebruar 2017 aadressil:  
[http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/47066/Mari%20Kongi\\_MA.pdf](http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/47066/Mari%20Kongi_MA.pdf)
- Krall, I., Sõrmus, E., Toomsalu, M. (1997). *Kommunikatiivse keeleõppe lühikursus*.  
Tallinn: Pakett.
- Kutsekeel. (kuupäev puudub). *Traditsiooniliste ja kommunikatiivsete meetodite võrdlus*. Loetud  
06. November 2016 aadressil: [http://www.e-uni.ee/kutsekeel/eestikeel/5traditsiooniliste\\_ja\\_kommunikatiivsete\\_meetodite\\_vrdlus.htm](http://www.e-uni.ee/kutsekeel/eestikeel/5traditsiooniliste_ja_kommunikatiivsete_meetodite_vrdlus.html)  
l
- LearningApps (2016). *Mis on LearningApps.org?* Loetud 1. november aadressil:  
<https://learningapps.org/about.php>
- MacKay, R. F. (Märts, 2013). *Playing to learn: Panelists at Stanford discussion say using games as an educational tool provides opportunities for deeper learning*. Loetud 28. oktoober  
2016 aadressil:  
<http://news.stanford.edu/2013/03/01/games-education-tool-030113/>
- McGraw Hill Education (kuupäev puudub). *Practice Spanish: Study Abroad*. Loetud 01.  
November 2016 aadressil:



- <http://www.mheducation.com/highered/product.1259278220.html>
- MingoVille. (2016). *MingoVille English*. Loetud 01. november 2016 aadressil:  
<http://www.mingoville.com/>
- PlayInfluent (2016). *A brief introduction*. Loetud 01. november 2016 aadressil:  
<http://playinfluent.com/about/>
- Põhikooli riiklik õppekava. (2011). RT I, 14.01.2011, 1. Loetud 01. november 2016 aadressil:  
<https://www.riigiteataja.ee/akt/114012011001>
- Sawyer, B., Smith. P (19. veebruar, 2008). *Serious games taxonomy*. Loetud 28. oktoober 2016 aadressil: <https://thedigitalentertainmentalliance.files.wordpress.com/2011/08/serious-games-taxonomy.pdf>
- SEGAN. (kuupäev puudub). *Destination Death*. Loetud 3. november 2016 aadressil:  
<http://seriousgamesnet.eu/games/view/1275>
- siLang (kuupäev puudub). *About siLang*. Loetud 3. november 2016 aadressil:  
<http://si-lang.net/index.php/home/about-silang>
- Tagu, M. (2011). *MÄNG keeletunnis – stressivaba ja loomulik keeleõpe, tagasiside ning kontroll*. Loetud 23. oktoober 2016 aadressil:  
[http://www.eestikeeltesekeelena.ee/files/Lisa%2011M%C4%86%E2%80%99ENG%20keeletunnis%20\\_Merle%20Taggu.ppt](http://www.eestikeeltesekeelena.ee/files/Lisa%2011M%C4%86%E2%80%99ENG%20keeletunnis%20_Merle%20Taggu.ppt)
- Tuuling, L (31. jaanuar, 2014). *Mängides targemaks ja rõõmsamaks*. Loetud 28. oktoober 2016 aadressil: <http://www.folklore.ee/kp/lp/2014/LehteTuuling.pdf>
- Viitak, K. (2012). *I kooliastme õpetajate hinnangud mängude kasutamise kohta inglise keele Tunnis* (bakalaureusetöö). Loetud 23. oktoober 2016 aadressil:  
<http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/25928/Viitak.pdf>