

ROLLIMÄNGU AINEKAVA II ja III kooliastmele

1. Õppeaine kirjeldus

Rollimäng on tegevus, milles osalejad käituvad ja tegutsevad vastavalt omaks võetud või antud rollile. Rollimängud võivad olla mängulised, kunstilised, pedagoogilised, psühhoteraapilised või meelelahutuslikud.

Rollimänge võidakse mängida kujutluses (üksnes sõnaliselt suheldes), tegevusega kaasnevalt, publiku ees või ilma selleta, juhendaja(te) poolt antud ettekirjutuste kohaselt või vabas vormis, arvutivõrgus või arvutiprogrammi poolt toetatuna, spetsiaalset kirjandust vm abivahendeid kasutades, tekste ette lugedes või vabalt improviseerides.

Rollimängud erinevad spordimängudest, lauamängudest, kaardimängudest jmt eelkõige selle poolest, et rollimängudes ei ole võitjaid ega kaotajaid. Rollimängude puhul on peamiseks kaasakiskuvaks elemendiks kujutlusvõime kasutamisest saadav elamus.

Rollimängudeks võib pidada ka lahingute või möödunud ajastute taaskehastamist, kus osavõtjad kehastuvad tegeliku maailma varasemas ajaloos elanud või elada võinud tegelasteks, imiteerides neid riietuse, muu varustuse ja tegevuste poolest.

Rollimängu õnnestumiseks on vajalik selgelt väljendatud eesmärk ning täpselt määratletud rollid. Vajalik on vaatleja (mängujuhi) olemasolu, kes võib anda vaatlusel rajanevat objektiivset tagasisidet.

Rollimängu puhul on tegemist aktiivõppe vormiga, mis eeldab õpilaselt pidevat kaasamõtlemist, uute oskuste omandamist ja tegutsemist. Mängude ettevalmistamine, läbiviimine ja jäädvustamine annab võimaluse õpilastele individuaalselt läheneda, arvestades igaühe võimete ning huvidega.

Rollimänguga tegelemine sobib hästi ka HEV õpilastele, arendades nende teadmisi ja oskusi läbi mängimise.

Rollimäng on ka heaks vahendiks koolikiusamise vastu, kuna ümberkehastumine mängutegelaseks viib noore välja koolikeskkonnas harjumuspärasest ohvri rollist, annab võimaluse turvalises keskkonnas katsetada erinevaid käitumismudeleid ja leida uusi sõpru ning mõttekaaslasi.

Häid tulemusi annab rollimänguga tegelemine arvutimängusõltuvusega õpilaste puhul, kuna nad saavad tegutseda endale tuttavad maailmas ning läbi elada samalaadseid seiklusi, ainult et rollimängus teevad nad seda ise praktiliselt läbi ja saavad peale mängutegevustega kaasnevate emotsioonide veel ka arvestatava füüsilise koormuse ning suhtlemiskogemuse.

2. Õppe- ja kasvatuseesmärgid

Rollimängude loomise ja mängimise õpetamisega taotletakse, et õpilane

- 1) suhtub lugupidavalt erinevatesse maailmavaatelistesse tõekspidamistesse, tunneb ära eelarvamusliku ja sildistava suhtumise;
- 2) on teadlik oma väärtustest ning analüüsib väärtuste rolli enda ja teiste inimeste toimimises; sõnastab oma maailmavaate mõningaid jooni; analüüsib enda maailmavaatelisi tõekspidamisi;
- 3) arendab oma loovust ja fantaasiat. Loovuse alusteks on eneseusaldus, avatus, sallivus, kujutlusvõime, uudishimu, aktiivsus. Rollimäng aitab arendada kõiki loovuse

komponente:

Probleemitundlikkus – mis on võime näha probleeme, küsitavusi, vasturääkivusi.

Mõtlemise voolavus – võime tekitada võimalikult palju erinevaid ideid või käitumisviise ühes probleemolukorras.

Originaalsus – võime välja pakkuda enneolematuid või harva esinevaid, või hoopis erinevas situatsioonis kasutatavaid ideid ja tegusid.

- 4) omandab süvendatud ajalooteadmisi ja oskab neid võrrelda ning seostada tänapäeva eluga;
- 5) õpib tundma erinevaid materjale ja nende töötlemise tehnoloogiaid;
- 6) omandab mitmekülgseid käsitööoskused;
- 7) saab meeskonnatöö kogemuse ja arendab vastutustunnet;
- 8) arendab eneseväljendusoskust kõnes ja kirjas;
- 9) arendab suhtlemisoskust ja esinemisjulgest;
- 10) omandab mitmekülgseid toimetulekuoskusi, mis on vajalikud erinevates keskkondades;
- 11) arendab kohanemisvõimet, et olla võimeline hakkama saama tundmatutes või ootamatutes olukordades;
- 12) arendab ettevõtlikkust ja probleemilahendusoskusi;
- 13) arendab keskendumisvõimet, tähelepanu suunamist, püsivust, tegevuse lõpule viimise oskust;
- 14) arendab IT-oskusi alates infootsingust kuni mängude jäädvustamiseni tänapäevaste vahenditega;
- 15) saab pideva füüsilise koormuse ja õpib järgima tervislikke eluviise.

3. Nädalatundide jaotumine:

II ja III kooliaste – ringitundidena 2 tundi nädalas

4. Üldpädevuste kujundamine ainevaldkonnas

Sotsiaalne ja kodanikupädevus tähendab suutlikkust mõista ühiskondlike muutuste põhjusi ja tagajärgi; luua tulevikutsenaariume ja -visioone mingis sotsiaalselt või personaalselt olulises valdkonnas; ära tunda kultuurilisi eripärasid ja järgida üldtunnustatud käitumisreegleid; jätkuvalt huvituda oma rahva, kogukonna ja maailma arengust, kujundada oma arvamus ning olla aktiivne ja vastutustundlik kodanik.

Kultuuri- ja väärtuspädevuse kujundamist toetab rollimänguga tegelemine erinevate rõhuasetuste kaudu. Näiteks toetab antud õppeaine suutlikkust mõista humanismi ja jätkusuutliku arengu põhiväärtusi ning nendest oma tegutsemises juhinduda, lugupidavat suhtumist erinevatesse maailmavaatelistesse tõekspidamistesse.

Enesemääratluspädevust – suutlikkust mõista ja hinnata iseennast – toetab rollimäng nii rahvusliku, kultuurilise kui riikliku enesemääratluse kujundajana.

Õpipädevust toetatakse oskuste kujundamise kaudu. Õppeaine kujundab suutlikkust organiseerida õpikeskkonda ning hankida õppimiseks vajaminevaid vahendeid ja teavet, samuti oma õppimise planeerimist ning õpitu kasutamist erinevates kontekstides ja probleeme lahendades. Õpetegevuse ja tagasiside kaudu omandavad õppijad eneseanalüüsi oskuse ning suudavad selle järgi kavandada oma edasiõppimist.

Suhtluspädevuse kujundamisel on rollimängul väga oluline roll, kuna aine nõuab suutlikkust ennast selgelt ja asjakohaselt väljendada erinevates suhtlusolukordades; lugeda ning mõista teabe- ja tarbetekste ning ilukirjandust; kirjutada eri liiki tekste, kasutades kohaseid keelevahendeid ja sobivat stiili; väärtustada õigekeelsust ning väljendusrikast keelt.

Rollimäng toetab ka **matemaatika, loodusteaduste ja tehnoloogiaalast pädevust** – suutlikkust kasutada erinevaid ülesandeid lahendades matemaatikale omast keelt, sümboleid ning meetodeid kõigis elu- ja tegevusvaldkondades; mõista ümbritseva keskkonna mõju kultuuride kujunemisel ja kasutada uusi tehnoloogiaid eesmärgipäraselt.

Rollimänguga tegelemine kujundab kindlasti ka **ettevõtlikkuspädevust**. Õpitakse nägema probleeme ja neis peituvaid võimalusi, püstitama eesmärke, genereerima ideid ning neid teostama; õpitakse initsiatiivikust ja vastutust, tegema eesmärkide saavutamiseks koostööd; õpitakse tegevust lõpule viima, reageerima paindlikult muutustele, võtma arukaid riske ning tulema toime ebakindlusega; õpitakse ideede teostamiseks valima sobivaid ja loovaid meetodeid, mis toetuvad olukorra, enda suutlikkuse ja ressursside adekvaatsele analüüsile ja tegevuse tagajärgede prognoosile ning on kooskõlas eesmärkidega.

Digipädevus – suutlikkus kasutada uuenevat digitehnoloogiat toimetulekuks kiiresti muutuvus ühiskonnas nii õppimisel, kodanikuna tegutsedes kui ka kogukondades suheldes – on rollimänguga tegelemise puhul olulisel kohal info ning allikate leidmisel, hindamisel ning säilitamisel. Samuti kasutatakse digivahendeid mängude jäädvustamiseks nii fotode kui filmide kujul.

5. Lõiming teiste valdkonnapädevuste ja ainevaldkondadega

Rollimänguga tegelemine on teiste ainevaldkondadega seotud valdkonnapädevuste kujundamise kaudu.

Emakeelepädevus – suutlikkus väljendada ennast selgelt ja asjakohaselt nii suuliselt kui ka kirjalikult; lugeda ja mõista erinevaid tekste; kasutada kohaseid keelevahendeid ja sobivat stiili ning ainealast sõnavara ja väljendusrikast keelt ning järgida õigekeelsusnõudeid. Lisaks tähtsustuvad teksti kriitilise analüüsi oskus, meediakirjaoskus, info hankimine ja selle kriitiline hindamine, tööde vormistamine ning autoriõiguse kaitse.

Võõrkeeltepädevus – teadmised erinevatest kultuuridest ja traditsioonidest, oma ja teiste kultuuride erinevuste mõistmine ning lugupidamine teiste keelte ja kultuuride vastu mitmekultuurilises ühiskonnas; võõrkeeleoskuse pidev arendamine läbi integratsiooniprojektides osalemise ja eri rahvusest inimeste ühise mängukogemuse.

Matemaatikapädevus – ajaarvamine; ressursside planeerimine (aeg, raha); matemaatiline kirjaoskus, arvandmete esitlemine ja tõlgendamine (graafikud, tabelid, diagrammid); oskus probleeme püstitada, sobivaid lahendusstrateegiaid leida ja neid rakendada, lahendusideid analüüsida ning tulemuse tõesust kontrollida; oskus loogiliselt arutleda, põhjendada ja tõestada.

Loodusteaduslik pädevus – looduskeskkonna ja geograafilise asendi mõju teadvustamine inimühiskonna arengule, säästlik tarbimine, üleilmastumine, keskkonnaprobleemide märkamine ja mõistmine ning jätkusuutliku ja vastutustundliku eluviisi väärtustamine.

Tehnoloogiline pädevus –tööturg, kutsesuunitlus ja karjääri planeerimine; oskus hinnata tehnoloogia rakendamisega kaasnevat võimalusi ja ohte; rakendada nüüdisaegseid tehnoloogiaid tõhusalt ning eetilisel oma õpi-, töö- ja suhtluskeskkonna kujundamisel; kasutada tehnilisi vahendeid eesmärgipäraselt ja säästlikult, järgides ohutuse ning intellektuaalomandi kaitse nõudeid.

Kunstipädevus – Iuhinnangute muutumine ajas; esteetiline areng ja eneseteostus, rahvakultuur ning loominguline eneseväljendusoskus.

Tervise- ja kehakultuuripädevus – suutlikkus mõista ja väärtustada kehalise aktiivsuse tähtsust tervisliku eluviisi osana eri ajastuil; pideva füüsilise treeninguga tegelemine; arendada sallivat suhtumist kaaslastesse ning koostööpõhimõtteid tervislikku eluviisi järgides.

6. Läbivad teemad

Läbivate teemade seast on rollimänguga lahutamatu seotud eelkõige teema „**Väärtused ja kõlblus**“. Mängijate käitumine rollimängus eeldab ausust ja sallivust, distsipliini järgimist ja reeglitest kinnipidamist.

Läbiva teema „**Kultuuriline identiteet**“ käsitlemisega toetatakse õpilase kujunemist kultuuriteadlikuks inimeseks, kes mõistab kultuuri osa inimeste mõtte- ja käitumisladi kujundajana, kellel on ettekujutus kultuuride mitmekesisusest ja kultuuriga määratud elupraktika eripärast nii ühiskonna ja terviku tasandil (rahvuskultuur) kui ka ühiskonna sees (regionaalne, professionaalne, klassi-, noorte- jms kultuur; subkultuur ja vastukultuur) ning kes väärtustab omakultuuri ja kultuurilist mitmekesisust, on kultuuriliselt salliv ning koostööaldis.

Elukestva õppe toetamiseks on rollimäng tänuväärne aines, sest erinevate tegelaskujude ja mängudega kokku puutudes tuleb paratamatult pidevalt midagi uut õppida ja oma oskusi täiendada.

Teema **keskkond ja jätkusuutlik areng** on kooskõlas mitmete rollimängule omaste reeglitega nagu ümbritseva keskkonna väärtustamine, loodushoid, taaskasutus ja vastutustunde arendamine.

Teemad **teabekeskond** ning **tehnoloogia ja innovatsioon** on kaasatud kogu õppeprotsessi toimumisse: läbi digivahendite esitatud materjal, õpilaste töö erinevaid tehnilisi vahendeid kasutades, teabe hankimine, mängude läbiviimisel digivahendite kasutamine ja mängude jäädvustamine digivahendite abil.

Teema **kodanikualgatus ja ettevõtlikkus** esineb rollimängus läbivalt alates mängude loomisest ja projektide kirjutamisest ning lõpetades mängus osalemisega ning selle analüüsiga.

“**Tervise ja ohutuse**” läbiv teema on rollimängu puhul eriti oluline, sest mängimine nõuab füüsilist aktiivsust ja mitmekülgeid oskusi, mille juures on tingimata vaja tunda ja täita ohutusnõudeid.

7. Õpitulemused ja õppesisu

Õpitulemused

Rollimänguga tegeleval õpilane:

- On osalenud meeskonnatöös projektiideede väljatöötamisel, projekti kirjutamisel ning aruandluse koostamisel või projektitegevuste läbiviimisel,
- On omandanud erinevaid tööriistade kasutamise ja materjalide töötlemise oskusi,
- On valmistanud rollimänguvahendeid, relvi ja kostüüme,
- On töötanud välja erinevaid tegelaskujusid erinevate rollimängude jaoks, loonud neile taustsüsteeme ja ajalugu ning kehastanud neid rollimängudes.
- On osalenud rollimängu loomise ja läbiviimise protsessis,
- On arendanud suhtlemisoskust ja esinemisjulgest,
- On arendanud kohanemisvõimet ja probleemilahendusoskusi,
- On arendanud IT-oskusi seoses mängude ettevalmistamise ja jäädvustamisega,
- On saanud palju füüsilist koormust ja omandanud mõõgavõitluse oskused.

Rollimänguga tegelemine sisaldab:

- **Projektide kirjutamist, eelarve koostamist ja aruandlust.** Tegevus sisaldab endas ideede kogumist ja ühise projekti vormistamist meeskonnatööna ning selle esitamist sobivates keskkondades (SA Archimedes Noortekohtumised, Nopi Üles), projekti partnerite leidmist, koostöö organiseerimist partneritega, oma idee põhjendamist, kulueelarve koostamist, projekti tegevuste organiseerimist ja läbiviimist, eelarvest kinnipidamist, projekti aruande koostamist ja esitamist, kuluaruande esitamist;
- **Erinevate mänguvahendite ja kostüümide valmistamist.** Tegevus sisaldab osalemist erinevates töötubades, uute tehnoloogiate ja käsitöökuste õppimist, erinevate materjalide ja tööriistadega töötamist (puit, metall, luu, keraamika, tekstiil, elektrotehnika, keemia jm) ;
- **Rollimängude loomist ja ettevalmistamist.** Tegevus sisaldab rollimängu kollektiivset loomist ideest teostuseni: loo kokkupanekut, mänguala valikut, reeglite koostamist, riskianalüüsi koostamist ja ohutusnõuete loomist, mängujuhtide jaoks abimaterjalide koostamist, vahendite, rekvisiitide ja kostüümide hankimist või valmistamist, mängu reklaamimist võimalike mängijate seas, mängu läbiviimist ja hilisemat tagasiside kogumist ning analüüsi;
- **Osalemist erinevates rollimängudes, sealhulgas ka üle-eestistel mängudel käimist.** Tegevus sisaldab osavõttu koolis läbi viidud jutu- ja tegevusmängudest ja kahel üle-eestisel mängul Kassinurmes: ajaloo taaskehastamise mängus „Maarjamaa“ aprillikuus ja fantaasiamängus „Põhjala Pööripäev“ augustis;
- **Iganädalasi mõõgavõitluse ja meeskonnatöö treeninguid.** Tegevus sisaldab üldist füüsilist treeningut, võitlusreeglite õppimist, LARPi mõõga- ja odavõitluse õppimist, kilbi käsitlemise õppimist, turvise ja kiivri kasutamist treeningul ja mängudes, rühmategevuse treenimist nii mõõga- kui püssimeestena, luure korraldamise ja tagala kaitsmise õppimist, tunnimeestena valves oleku harjutamist, erinevaid võitlusmänge;
- **Loovkirjutamist ja –kõnet oma tegelaskuju loomiseks ning arendamiseks.** Tegevus sisaldab tegelaskuju loomise ja arendamise õpitubasid, jutumängude mängimist, iga mängu jaoks tegelaskuju loomist ja selle tausta kirjeldamist ning rollis püsimist kogu mängu jooksul ;
- **Osalemist erinevates töötubades ning õpikodades erinevate tehnoloogiate ja käsitöökuste õppimiseks.** Tegevus sisaldab osalemist erinevates töötubades, uute tehnoloogiate ja käsitöökuste õppimist erinevate meistrite käest, erinevate materjalide ja tööriistadega töötamist (puit, metall, luu, keraamika, tekstiil, elektrotehnika, keemia jm),.

Lõiming teiste ainetega

Rollimäng on tihedalt seotud kõigi teiste õppeainetega, kasutades neist saadud teadmisi ja oskusi mängude loomisel ja mängimisel.

Praktilised tööd ja IKT kasutamine

Rollimänguga tegelemine annab hea võimaluse erinevate loovtööde, uurimistöode ja praktiliste tööde tegemiseks. Selleks võib olla mängu kirjutamine, varustuse (näiteks turvise, kiivri või riietuse) valmistamine või mõne ajaloo seotud teema uurimine.

Infotehnoloogilised vahendid on kasutusel nii info otsimisel, mänguvahendite valmistamisel kui ka mängude jäädvustamisel fotode või filmina.

Hindamine

Rollimängutundides osalemist hinnatakse arvestatuks (A), kui õpilane on õppeaasta jooksul osalenud vähemalt 50% toimunud treeningutes ja töötubades, võtnud samas ulatuses osa projektilaagritest ja töötubadest ning osalenud vähemalt ühes rollimängus omaloodud tegelaskuju kehastades.