

# Home

## Hinnang projektile

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2021/01/04/hinnang-projektile/>)

4. jaan. 2021 by [postitaja1](#)

Kristi Mazmanjan – Õppisin käsitlema robotit ja tutvusin robotite maailmaga, andsin panuse sellesse, et noortekeskuse noortel, kus mina töotan, oleks samuti võimalus teha tutvust robotitega ja soovi korral tegeleda nendega edaspidigi.

Ilona Pruual – Projekt õpetas mulle palju: taas ajaplaneerimist, erinevate robotite iseärasusi, noorsootööd. Projekt õpetas mulle enam seda, et robotid ja tehnoloogia ei mõju... [Loe edasi](#)

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2021/01/04/hinnang-projektile/>)

## Lisad

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2021/01/04/lisad/>)

4. jaan. 2021 by [postitaja1](#)

Siit on leitav kogu meie lauamänguga seotud lisad. KOGU LAUAMÄNG koos videoga

<https://drive.google.com/drive/folders/1WHn7hTktFA03dt9ZxHe6JSiDBrfAMyVh>

(<https://drive.google.com/drive/folders/1WHn7hTktFA03dt9ZxHe6JSiDBrfAMyVh>) Prototüüp Küsimused Juhendid

## Meediakajastus

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2021/01/04/meediakajastus/>)

4. jaan. 2021 by [postitaja1](#)

AskObot mängu kommunikatsiooni ülesehitamisel lähtusime teadmistest, et mäng on suunatud peamiselt 7-10. aastaste noorte vanusegrupile, kes traditsioonilistes meediakanalites aega ei veeda või teevad seda minimaalselt. Seetõttu löime AskObot mängu levitamiseks Youtube ja Tik Tok kanalid, kus see vanusegrupp enim oma aega sisustab. Jaanuari alguses tegime nendesse kanalitesse juba ka esimesed postitused. Lisaks sõlmisime Tallinna Ülikooli...

[Loe edasi](#)

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2021/01/04/meediakajastus/>)

## Tagasiside põhjal korrektuuride tegemine

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/tagasiside-pohjal-korrektuuride-tegemine/>)

30. dets. 2020 by [postitaja1](#)

Mängu korrektuuridena peale esmast tagasiside muudeti erinevaid asju. Võtsime vähemaks mängulaualt tühjasid teetsi, kuhu ozoboti liikudes küsimust ei tulnud. Samuti muutsime mängulaual olevad numbrid küsimärkideks, et noortel oleks paremini aru saada ka mängu mõte. Enda tähelepanekuna muutsime veidi joonte paksust, tundus, et eelnevalt olid jooned veidi liiga peenikesed ning see tegi ozobotile liikumise keeruliseks, seega... [Loe edasi](#) (<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/tagasiside-pohjal-korrektuuride-tegemine/>).

## Noortekeskuses läbimäng vol1 ja

saadud tagasiside

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/tagasiside-pohjal-korrektuuride-tegemine/>)

## [ss.com/2020/12/30/noortekeskuses-labimang-vol1-ja-saadud-tagasiside/](https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/noortekeskuses-labimang-vol1-ja-saadud-tagasiside/)

30. dets. 2020 by [postitaja1](#)

Peale mängu loomist korraldati esmane katsetus noortega mängides. Läbimäng möödus hästi ning noored olid kaasatud, läbimängul oli näha ka seda, et noortel oli huvitav, kuna küsimusi on nii palju erinevaid ning noortel oli võimalik enda tugevaimad küljed suheldes kokku liita ning leida vastused. Läbimängul oli hästi näha, et meie põhilist eesmärki ning väljundit, milleks oli... [Loe edasi](#) (<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/noortekeskuses-labimang-vol1-ja-saadud-tagasiside/>).

## [Mängu juhendmaterjal ja vajalikud lisad](https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/mangu-juhendmaterjali-koostamine/) (<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/mangu-juhendmaterjali-koostamine/>)

30. dets. 2020 by [postitaja1](#)

Mänguga kaasas peab loomulikult olema ka juhendmaterjal, kuidas mängu mängida ja milliseid ettevalmistusi on mänguga alustamiseks vaja teha. Seega koostasime kaks mängu juhendmaterjali: ühe pikema versiooni juhendajatele, kes mängu ettevalmistavad lastele ja lühema versiooni lastele. Pikem versioon: AskObot juhend. Loe mind! Mängijate arv: 1-5 Mängukomplekt sisaldab: mängulauda – võimalik printida iga mäng uus (vt. joonis... [Loe edasi](#) (<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/mangu-juhendmaterjali-koostamine/>)).

## [Esimese prototüübi loomine](https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/esimese-prototuubi-loomine/) (<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/esimese-prototuubi-loomine/>)

30. dets. 2020 by [postitaja1](#)

Lauamängu prototüübi loomisel alustasime selle visandamisest paberile. Kuna mängu sihtrühmaks on siiski lapsed, pidi see olema midagi lapselikku ja värvilist. Seega saigi tehtud esimene visand A3 paberile, mille järgi loodigi lauamängu prototüüp arvutisse, et seda saaks ka edaspidi välja printida (vt. joonis 1). Joonis 1 Kui paberile tehtud visand sai arvutisse kantud, nägi prototüüp algul... [Loe edasi](https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/esimese-prototubu-loomine/)  
(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/esimese-prototubu-loomine/>).

## Mängu stsenaariumi loomine (<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/mangu-stsenaariumi-loomine/>)

30. dets. 2020 by [postitaja1](#)

JÄNESTE MÄNGU STSENAARIUM Mängu nimetus: AskObot Osalejate profiil: 1-2-3 klassi lapsed ehk 7-10 aastased Mängimistingimused: Siseruumis, prinditud mängulaua, mängukaartide ja ozobot Evo ja markerite olemasolu Jrk nr Tegevuse kirjeldus Rekvisiidid, vahendid 1 Printida välja mänguplaan Arvuti, printer, paber A2 2 Alustada mängukirjeldusega lastele. Saavad valida, mis teemal soovivad mängida. Seejärel 1) Kümme küsimust/tegevust/numbrit mänguplaanil- kui noored... [Loe edasi](https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/mangu-stsenaariumi-loomine/)  
(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/mangu-stsenaariumi-loomine/>).

## Ajurünnak mänguideede tarvis (<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/ajurunnak-manguideede-tarvis/>)

30. dets. 2020 by [postitaja1](#)

Selleks, et luua mäng ning leida parim idee korraldasime grupi keskis ajurünnaku, kus tuli palju erinevaid ideid mängudeks. Toome välja ka mõned ideed, mis tekkisid. LIIKLUSMÄNG Mängu eesmärk: Liiklusmäng, mis õpetab, kuidas tuleb liigelda liikluses ning arendab laste omavahelist suhtlemist. Kuidas mäng käib? – Ehitatakse üks suur liikluslinn. (Kuidas täpsemalt? See on mul

veel enda... [Loe edasi](#)

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/ajurunnak-manguideede-tarvis/>).

## 12 käsku ehk üks väga hea mäng

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/12-kasku-ehk-uks-vaga-hea-mang/>).

30. dets. 2020 by [postitaja1](#)

Selleks, et luua üks hea mäng, peab olema täidetud mõned vägagi olulised punktid. Meie tiim koos enda poolt välja valitud allikate põhjal moodustasimegi 12 käsku, mis võiks teha ühest mängust hea mängu. Kasutatud allikad Gordon, G. (2008). What is play? In search of a universal definition. Play and Culture

Studies. [https://gwengordonplay.com/pdf/what\\_is\\_play.pdf](https://gwengordonplay.com/pdf/what_is_play.pdf) (https://gwengordonplay.com/pdf/what\_is\_play.pdf); Antud allikas on välja... [Loe edasi](#)

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/12/30/12-kasku-ehk-uks-vaga-hea-mang/>).

## Rollijaotused

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/11/17/rollijaotused/>).

17. nov. 2020 by [postitaja1](#)

Meie projektis jagunevad rollid: Kadi Ollemaa – esitlemine Kristi Mazmanjan – noortekeskuse kontakt, foto-video salvestus Ilona Pruual – robotite kontaktisik

Maarja Reinaste – tähtaegade meenutaja, registreerija, dokumentide haldus

Sten-Erik Unt – kommunikatsioon, foto-video salvestus Janet Beketov –

protokollija Rollid olid küll jaotatud, kuid projekti läbi viies olid need siiski

pidevas muutumises ning arutleti koosolekutel, kes... [Loe edasi](#)

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/11/17/rollijaotused/>).

## Tegevuskava

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/11/17/tegevuskava/>)

17. nov. 2020 by [postitaja1](#)

Tegevuskava koosneb järgmistest teemadest: 1)Ideede kogumine, tutvumine olemasolevate mängudega, seadmetega, robotitega – oktoober ja novembri esimene pool 2)Prototüübi loomine – novembri teine pool 3)Testimine ja täiendamine (tagasiside põhjal) – novembri lõpp 3)Prototüübi täiendamine – detsembri esimene pool 4)Testimine – detsembri esimene pool 5)Lõpliku versiooni loomine (täiendav kujundus ja keeleline toimetamine) – detsembri keskpaik 6)Juhendmaterjali loomine... [Loe edasi](#)  
(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/11/17/tegevuskava/>).

## Projekti eesmärk

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/11/17/projekti-eesmark/>)

17. nov. 2020 by [postitaja1](#)

Idee on luua kaasav robootikamäng koos juhistega noortekeskustele, mis arendaks vähemalt ühte võtmepädevust- meie puhul siis isiklik, sotsiaalne ja õppimispädevus. Tahame, et loodav mäng paneks noori omavahel suhtlema ja tiimitööd tegema, kuna kõigile meie grupiliikmetele tundus, et kogu arvutimaailma (sealhulgas sotsiaalmeedia) leviku tõttu on noored pigem üksikindiviidideks/eraklikeks kasvanud, nt vahetundides tegutseb iga noor pigem oma... [Loe edasi](#)  
(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/11/17/projekti-eesmark/>).

## Kes me oleme?

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/11/17/kes-me-oleme/>)

17. nov. 2020 by [postitaja1](#)

Me oleme kuus Tallinna Ülikooli tudengit, kes on üheskoos läbimas ELU projekti nimega Robotid noortekeskusesse. Projekti eesmärgiks on luua mäng noortele, mis arendaks võtme- ja üldpädevusi robotika abil. Meie juhendajateks on Lianne Teder ja Mai Pitsner. Meie tiim on järgmine: Kadi Ollema – sotsiaalpedagoogika Kristi Mazmanjan – noorsootöö Janet Beketov – noorsootöö Ilona Pruual –... [Loe edasi](#)

(<https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/2020/11/17/kes-me-oleme/>).

[View all posts \(https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/blog-feed/\)](https://janesednoortekeskuses2020.wordpress.com/blog-feed/).

## Follow My Blog

**Get new content delivered directly to your inbox.**