

Aarete saar - Lubjapark

Ott Kaljusto, Kainar Kruus, Hannula Lobjak, Ragnar-Markus Manitski,
Kirill Meresmaa, Teele Merilin Pennie, Tuule Sadam,
Gunnar Salumäe, Inge Sillaste, Keidi Tasalain, Andra Turro



Euroopa Liit
Euroopa
Regionaalarengu Fond

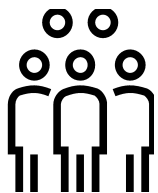


Eesti
tuleviku heaks



TALLINNA ÜLIKOOL

TEEMAD



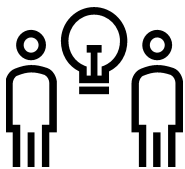
Projekti ja liikmete
tutvustus



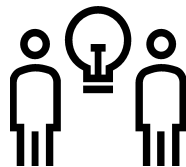
Probleem, olulisus ja
eesmärk



Rakendatud tegevused



Grupp 1



Grupp 2



Tulemused



PROJEKTI TUTVUSTUS

Juhendaja(-d):

Priit Reiska; Priit Penu (välis); Andres Jõesaar (kaasjuhendaja)

Koostööpartner (-id):

Lümanda Lubjapark

Projekti käigus tutvusime Saaremaal asuva Lümanda Lubjapargi kontseptsiooni ja tegevustega. Projekti teostamise raames tutvusime ka teiste erinevate tegevus- ja seiklusparkide kontseptsioonidega. Loodud sai kaks uut tegevust Lümanda Lubjapargile.



LIIKMETE TUTVUSTUS

ESINDATUD ERIALAD:

Ajalugu: Ragnar-Markus Manitski

Alushariduse pedagoogika: Hannula Lobjak

Haridustehnoloogia: Kainar Kruus

Kultuuriteadus: Keidi Tasalain

Matemaatika, majandusmatemaatika ja andmeanalüüs: Inge Sillaste

Molekulaarne biokeemia ja ökoloogia: Kirill Meresmaa

Psühholoogia: Gunnar Salumäe, Ott Kaljusto

Sotsiaaltöö: Andra Turro

Reklaam ja suhtekorraldus: Tuule Sadam, Teele Merilin Pennie





*PROBLEEM, OLULISUS
JA EESMÄRK*



PROBLEEM

- **Milline oli probleem, mida lahendasite?**

Lubjapargi praegune kompositsioon on sobiv täiskasvanutele, kuid ei paku haaravaid tegevusi noorematele külastajatele.

- **Kuidas teate, et see on probleem?**

Käisime lubjapargis kohapeal ning tutvusime sealsete võimaluste, tegevustega ja raja ülesehitusega.

- **Miks on/oli oluline selle teemaga tegeleda?**

Soov laiendada külastajate spektrit ja pakkuda neile Lubjapargis rohkem tegevusi.



OLULISUS

- Lubjapõletamine on oluline osa meie riigi (ehitus) kultuurist. Seetõttu peaks teadmine lubjapõletamise protsessist olema teadlikult propageeritud ja lõimitud teiste õppeainetega.
- Soovisime soodustada suuremat kaasatust ja pargis esitatud informatsiooni sügavamat mõistmist.

EESMÄRK

Projekti eesmärgiks oli luua tegevuspunktid ühele vähem tuntud Saaremaa turismiatraktsioonile - Lümända lubjapargile.

Lähtudes projekti eesmärgist soovisime luua tegevuspunktid, mis suurendaks ka küllastajate arvu ja kontingenti.

Eesmärgi saavutamine

- Projekti liikmed jagunesid kaheks grupiks ja kumbki grupp tegi ühe mängu lubjapargis läbitavale rajale.



*RAKENDATUD
TEGEVUSED*



TALLINNA ÜLIKOOL

GRUPP 1

- Milliseid tegevusi ja/või meetodeid kasutasite, et eesmärgini jõuda?
- Teadusartiklite ja parkide ülevaatamine veebi keskkonnas mõtete arendamiseks
- Lubjapargiga tutvumine kohapeal
- Mõtete ja ideede jagamine ning välja valimine
- Teostades ideed tuginesime peamiselt turismi, parkide ja muuseumite artikklitele
- Ideede koostamisel ja ka mängu küsimuste teostuses iga eriala tudeng põimis sisse oma eriala teadmisi



Teadmistejaht juhend

Mängu Teadmistejaht eesmärk on muuta Lümada lubjapargi keskkond interaktiivsemaks. Teadmistejaht koosneb kaheistkümnest küsimusest, kahest ülesandest ja ühest arutelupunktist.

Mängijate jaoks on raja algusesse paigutatud nii küsimuste kui ka vastuste leht. Mängijad liiguvad mööda rada korjates infostendidelt vastuseid, mis märgitakse üles vastuste lehele.

Mängijad alustavad rada parkla juures olevast esimesest standist "Hea lubjapargi külastaja" ning liiguvad edasi vastupäeva; mäng käib pidevalt ühes suunas.

Valikvastustega küsimuste juures on ainult üks õige vastus.

Raja lõppedes on võimalik vastuseid iseseisvalt kontrollida viimaselt infostendilt.

Ilusat teadmistejahti!

Mäng on koostatud Tallinna Ülikooli tudengite poolt
ELU projekti raames 2022. aastal.



KOLMAS PUNKT

14. Küsimus: Millisel geoloogilisel ajastul on tekkinud Eesti lubjakivi? Sellel geoloogilisel ajastul oli lubjapark mere all ning lubjakivi moodustus vaid merevees.

- A) Siluri ajastul
- B) Ordoviitsiumi ajastul
- C) Kambriumi ajastul
- D) Devoni ajastul

VASTUSTE KONTROLL

Teie ees on mängu Teadmistejaht vastused. Siin saate kontrollida kas Teie kirja pandud teadmised on õiged. Lümada lubjapark ja Tallinna Ülikooli tudengid tänavad Teid mängimast.

1.1. Vastus: Esimese lubjaahju ehituse aastavahemiku leidmiseks tuleb lahutada käesolevast aastast X lubjaahju sünniaasta 1895.

1.2. Vastus: Puitmaterjale töödeldi tõrvaga seepärast, et tõsta vee- ja kulumiskindlust.

1.3. Vastus: Savi toodi Kuusknõmme lahest.

GRUPP 2

Soovisime luua Lümända Lubjapargi külastajatele, eelkõige 5- 7 klassi õpilastele, mängulist õpikeskkonda, tuues sisse ka digipädevuste arendamise.



TALLINNA ÜLIKOOL

GRUPP 2

Milliseid tegevusi ja/või meetodeid kasutate, et eesmärgini jõuda?

- Objektiga tutvumine ja ideekorje
- QR-koodidel põhinevate mängude kontseptsiooniga tutvumine
- Küsimuste koostamine mängu jaoks
- Mängujuhendi loomine
- QR-koodide loomine (sidumine küsimustega) ja nende sisu kujundamine
- Plakat meediakajastuse jaoks



Juhend rühmajuhile/õpetajale

Tallinna Ülikooli ELU projekti raames on loodud Lümända Lubjaparki QR-koodidel põhinev mäng, mille eesmärgiks on raja läbimist muuta teadmisterohkemaks ja lõbusamaks. Kiletatud QR-koodid on pargis asuvate stendide juures.

- Mäng on eelkõige suunatud 5-7. klassi õpilastele, kuid sobib läbitegemiseks ka vanemas vanuserühmas.
- Mängu mängimiseks peab olema mängijaid vähemalt kaks, kuid soovituslik on jagada mängijad vähemalt 3-4 liikmelistesse rühmadesse.
- Mängu saavad mängijad mängida rühmadena iseseisvalt, st ilma juhendaja abita.
- Õpetaja/rühmajuhit peaks juhutama rühmad esimese QR-koodini, kus on mängu edasised juhised (asub kõige esimesel stendil raja alguspunktis).
- Õpetaja/rühmajuhit võib lasta mängijatel enne mängu mängimist raja läbi jalutada, et mängijad saaksid tutvuda rajaga ning uurida infostende. Peale raja läbimist teavad mängijad raja ülesehitust ning saavad rohkem keskenduda mängule.
- Taime- ning 3D piltide üleslaadimiseks on soovitatav luua võimalus näiteks Google Drive kausta või muu jagatava keskkonna näol koht, kuhu oleks võimalus laadida pilte üles ning neid hiljem ühiselt vaadata.

Mängu eesmärgid:

- Mängijad õpivad skaneerida QR-koodid.
- Mängijad õpivad kasutada digitaalseid vahendeid.
- Mängijad õpivad skaneerida QR-koodid keskkonnast.
- Mängijad oskavad teha otsuseid.
- Mängijad oskavad leida teavet.
- Mängijad saavad uuesti kasutusvaldkondade kohta.

9. MILLISTE KUULSATE EHTISTE RESTAUREERIMISEL ON KASUTATUD SIIT PÄRIT LUPJA? (VIHJE: ABI VÕIB LEIDA KA JÄRGMISELT STENDILT).



- Küsimus nr 10 (File responses)
- Ülesanne nr 8
- Küsimus nr 11
- Küsimus nr 10
- Küsimus nr 9
- Küsimus nr 7
- Küsimus nr 6

Küsimus nr 11

Vormi kirjeldus

Meie teekond koos tegutsedes on lõppenud. Meil oli teiega tore!

Palume anda meile tagasisidet, et teaksime ka seda, kuidas teile meiega raja läbimine meeldis ning mida saaksime vajadusel paremaks muuta.

- Sain läbi mängu uusi teadmisi ja oskuseid
- Soovitsin Lümända Lubjaparki ja mängu ka teistele
- Jäin oma kogemusega rahule
- Muu...
- Lisa valik

Kohustuslik

10. LÕPETUSEKS ON MEIL TEILE ÜKS LÕBUS ÜLESANNE!





PROJEKTI TULEMUSED JA JÄRELDUSED



TULEMUSED

- Valmis 2 mängu
- Tegime mängudele plakatid, mida saaks jagada nii Lümända Lubjapargi sotsiaalmeedias kui ka kodulehel
- Loodame, et meie tegevus võimaldab muuta mõne koolitunni vahvaks vahelduseks ja aidata õpilastel ning teistel Lubjapargi külastajatel uusi teadmisi paremini omandada.



Teadmistejaht

"Mets täis mõistatusi"

Pönevust jagub kõigile – tule ja pane
end proovile



Lümanda lubjapark
Saaremaal



Skänni koodi!



Mängi ja õpi looduses

QR- koodi mäng Lümanda
Lubjapargis



TÄNAME KUULAMAST



Euroopa Liit
Euroopa
Regionaalarengu Fond



Eesti
tuleviku heaks



TALLINNA ÜLIKOOL