

Haanja Kool

8. klass

**Jack Koemets**

**VÕRGUPEO KORRALDAMINE**

Loovtöö

Juhendaja: Alar Voomets

Haanja 2020

## Sisukord

Sissejuhatus .....	3
1. Arvutimängude kasulikkus.....	4
2. Ürituse korraldamine.....	5
Kokkuvõte .....	7
Kasutatud kirjandus .....	8
Lisad .....	9
Lisa 1. Mina reegleid selgitamas. ....	9
Lisa 2. Mõned meist mängimas.....	10
Lisa 3. Plakat võrgupeo jaoks.....	11

## Sissejuhatus

Minu loovtöök oli võrgupeo korraldamine ja läbiviimine. Üritus oli mõeldud kohalikele noortele ning toimus Haanja noortekeskuses. Eesmärgiks oli koos mõnusalt aega veeta, mängides ühiselt arvutimängu ühises kohtvõrgus ehk LAN-is. Ürituse läbiviimiseks leidsin sobiva aja, milleks oli 28. veebruar. Arvutimängu mängimiseks on vaja arvuteid. Ürituse kordaminekuks pidin tegema läbirääkimisi, kutsuma inimesi, valmistama plakati, arvutid noortemajas üle vaatama ning mõtlema, kuidas kõik osalejad kohale ja pärast koju saavad. Soovisin, et kõik oleksid hästi rahul.

Loovtöö käigus uurisin, kas arvutimängud võivad ka kasulikud olla.

## 1. Arvutimängude kasulikkus

Saksa teadlased Simone Kühn, T. Gleich, R.C. Lorenz, U. Lindenberger ja J. Gallinat viisid aastal 2013 läbi uurimuse, mille käigus püüti selgitada, kas arvutimängude mängimine mõjub aju tegevusele kasulikult. Uurimise käigus lasti täiskasvanutel kahe kuu jooksul mängida mängu "Super Mario 64" 30 minutit päevas. Selle uuringu põhjal saadi teada, et videomängude mängimine põhjustab ajus hallaine suurenemist ehk tekitab juurde närvirakke. Neid efekte oli näha mitmetes aju piirkondades, ajukoores ja väikeajus. Need piirkonnad on seotud niisuguste funktsioonidega nagu ruumiline navigeerimine, mälu kujundamine, strateegiline planeerimine ja käte peenmotoorika. Need arendused olid kõige paremad nendel, kellel oli kõige suurem tahtmine mängu mängida. Uuringu juht Simone Kühn, Max Plancki inimarengu instituudi elukestva psühholoogia keskuse vanemteadur ja tema kolleegid arvasid, et videomängud võivad olla terapeutiliselt kasulikud psüühikahäiretega patsientidele, kellel on nt skisofreenia, posttraumaatiline stressihäire või neurodegeneratiivsed haigused, näiteks Alzheimeri dementsus. Mõned patsiendid eelistavad muule ravile videomänge. (Kühn, Gleich, Lorenz, Lindenberger, & Gallinat, 2013)

Järgnevalt seletan täpsemalt eelpool nimetatud mõisteid:

ruumiline navigeerimine - (inglise keeles spatial navigation) enda koha tundmine ja teadmine kuidas liikuda kohtadesse kuhu vaja. Arvutimängud õpetavad ruumi tunnetust ja arusaamist, ka loogikat arvutis, kuidas liikuda elementida vahel, mis on kasutatavad. Näiteks veebilingid, vormid jms (Burgess, 2016);

mälu kujunemine - mälu muutub paremaks, suurem maht informatsioon jääb paremini ja pikemaks ajaks meelde;

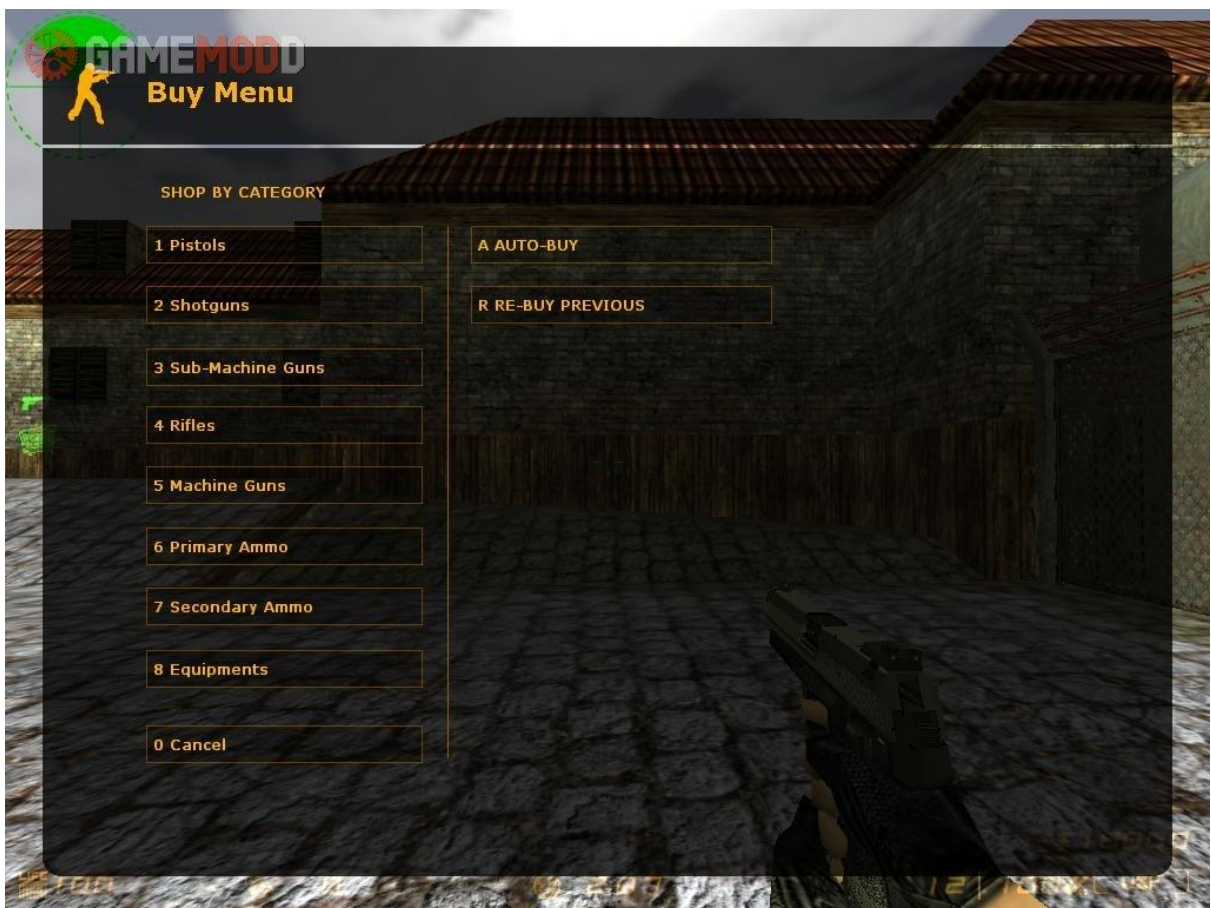
strateegiline planeerimine - oskus mõelda ja planeerida tegevused läbi;

käte peenmotoorika- oskus hästi, kiiresti ja täpselt sõrmi liigutada;

Läbi viidud uurimuse põhjal selgus, et arvutimängude mängimine mõjub aju tegevusele kasulikult.

## 2. Ürituse korraldamine

Selleks, et üritus läbi viia, käisin Haanja noortemajas ettevalmistusi tegemas neljal korral. Selleks kulus mul aega umbes 9 tundi. Vaja oli üle vaadata arvutid, et need oleksid uuendatud ega segaks mängude mängimist. Samuti oli vaja arvutitesse mäng installeerida, mida võrgupeol mängida. Mäng, mida hiljem mängisime, oli Counter-Strike 1.6. Seda mängu mängitakse kahes võistkonnas, ühes on terroristid ja teises eriüksuslased. Mängu võitmiseks on tarvis võita 16 raundi 30-st. Terroristid peavad pommi aktiveerima kas A- või B- pommitsoonil ja eriüksuslased peavad terroristid peatama, enne kui nad pommi maha panevad või kui pomm on maha pandud, siis selle kahjutuks tegema. Kokku on 30 raundi ja kui mõlemal võistkonnal on 15 võitu, siis on viik. Esimese raundi alguses antakse igale mängijale 800 mänguraha, millega mängija saab endale erinevaid relvi, granaate, kuule ja vahendeid osta. Pildil on näidatud ostmise menüü (vt Joonis 1).



Joonis 1. Ostmise menüü arvutimängus Counter-Strike 1.6.

Allikas: (Makers, 2017)

Võrgupidu toimus Haanja noortemajas 28. veebruaril kell 17.00-23.00. Ürituse reklaamimiseks koostasid plakati keskkonnas Canva (vt Lisa 1). Enne üritust ma tõstsin lauad allakorrusele suurde tuppa, kus me hiljem mängima hakkasime. Kes tahtis, see sai võtta oma arvuti, hiire ja kõrvaklapid kaasa. Nende jaoks, kellel polnud oma vahendeid kaasa võtta, seadsin valmis arvutikomplektid ja tõin koolimajast kõrvaklapid. Kui olid saabunud esimesed osalejad, otsustasime, et ootame seni, kuni kõik kohale jõuavad. Kui kõik kohal olid, tutvustasin reegleid (vt Lisa 2). Võistkonnad määrasime osalejate mänguoskuste järgi, nii et oleks võrdsed võistkonnad. Kui reeglid olid seletatud ja võrdsed võistkonnad valmis, siis pidime valima, mis maastikul me mängida tahame, kuna neid valikuid on palju. Kõige tuntum maastik selles mängus on De\_dust2. Seejärel liitusime serveriga ja hakkasime mängima (vt Lisa 3). Peale kümme minutit mängimist muutus arvutite ja ruuteri vaheline ühendus aeglaseks. Mõtlesime, et probleem on ruuteris ja nii oligi. Õnneks oli meil õpetaja Alar seal, kes tõi koolimajast uue ruuteri. Ühendasime kõik tollega ja peale seda oli hea mängida. Me mängisime kuni 22.30. Peale seda panime asjad ilusti kokku ja siis läksime koju. Need, kes olid kohalikud, jalutasid koju ja need, kes elasid kaugemal, said bussiga koju sõita.

## Kokkuvõte

28. veebruaril 2020 toimus Haanja noortemajas võrgupidu, mille mina loovtöö raames korraldasin.

Ettevalmistuste käigus tegin reklaamplakati, leppisin kokku ürituse toimumise aja ja koha.

Vaatasin üle arvutid ja panin valmis vajalikud vahendid. Mõtlesin, kuidas osalejatele reegleid selgitada ning arutasin õpetaja Alari ja noorsootöötaja Kirkega, kuidas üritusest osavõtjatele transport korraldada. Tutvusin Saksa teadlaste poolt läbi viidud uuringuga arvutimängude kasulikkusest. Nimetatud uuring tõestas, et arvutimängude mängimine on kasulik näiteks peenmootorika ja ruumilise navigeerimise arendamiseks.

Korraldatud ürituse abil soovisin saada tagasisidet, kuidas suhtuvad arvutimängude mängimisse meie noored. Läbi viidud suulise küsitluse põhjal sain teada, et üritus meeldis, osalejad jäid rahule.

Üritust ette valmistades ja läbi viies õppisin aja planeerimist, suhtlemist, tegevuste kavandamist, tegevuse käigus tekkinud probleemide lahendamist.

Üritus läks korda, jäin endaga rahule.

Täna mulle osutatud abi eest Kersti Leiti, kes aitas tööd keeleliselt kohandada.

## Kasutatud kirjandus

- Burgess, N. (19. Detsember 2016. a.). *Serious Science*. Allikas: <http://serious-science.org/spatial-navigation-7619>
- Kühn, S., Gleich, T., Lorenz, R. C., Lindenberger, U., & Gallinat, J. (29. Oktoober 2013. a.). *Molecular Psychiatry*. Allikas: <https://www.nature.com/articles/mp2013120>
- Makers, F. (23. Juuli 2017. a.). *GAMEMODD*. Allikas: <https://www.gamemodd.com/cs/guis/weaponmenu/3887-real-weapon-names-final-version.html>



Lisad

Lisa 1. Mina reegleid selgitamas.



Allikas: Alar Voometsa erakogu

Lisa 2. Mõned meist mängimas.



Allikas: Alar Voometsa erakogu

### Lisa 3. Plakat võrgupeo jaoks

