Laupäeval selgusid Eestimaa kõige paremad noored mänguloojad

9 aastat tagasi - 22.05.2017 Autor: AM

Laupäeval toimunud HITSA õpilaskonkursi „Mängumaraton“ finaalis selgitati välja parimad noored mänguloojad. Enim auhinnalisi kohti noppisid Peetri Lasteaed-Põhikool Harjumaalt, Tartu Kivilinna Kool ning Türi Põhikool.

Võistlusel osales kokku 240 last 95 omaloodud mänguga, enim osavõtjaid oli Harjumaalt ja Ida-Virumaalt. Võistlusele laekusid nii programmeerimist kui ka tarka internetikasutust õpetavad mängud, oli nii mobiilimänge, arvutimänge, lauamänge, mälumänge kui ka robotimänge.

„Kuigi võistlusele esitati rohkem mänge, mis õpetasid targalt internetis käituma, kui programmeerimist õpetavaid mänge, võidutsesid kõikides vanuseastmetes võistlustööd, mis olid just programmeerimise õpetamisele suunatud. See näitab, et lastel ei ole mingit probleemi keerulisena näival teemal väga häid töid teha,“ ütles ProgeTiigri programmijuht Mari-Liis Peets. „Žürii hindas ühe kriteeriumina võistlustöö sisu ja kasutatud õpetamismeetodit. Näiteks väga huvitavad tööd olid need, mis õpetasid loogilist mõtlemist läbi matemaatika ja algoritmimise.“

Programmeerimist õpetas ka 1.-3. klasside hulgas esikoha noppinud Tartu Kivilinna Kooli 3. klassi õpilase Henri Prillopi töö: „Minu loodud mäng õpetab sind mõtlema natuke nagu programmeerija. Tarkvarana kasutasin Scratchi. Ma ise olen seda mängu läbi mänginud väga palju kordi, nii õppisin juurde, kuidas programmist vigu leida ja kuidas Scratchi kasutada.“

Konkursi võitjad:

- Alushariduses läks esikoht Peetri Lasteaed-Põhikooli lastele töö eest „Õnneseente Sõbramäng“, teise koha saavutas Kohtla-Järve Lasteaed Buratino ning kolmandaks jäi Tallinna Nurmenuku Lasteaed.

- 1.-3. klasside hulgas saavutas 1. koha Tartu Kivilinna Kooli õpilase loodud mäng „Tulnumeerimine“, 2. koha sai Peetri Lasteaed-Põhikool ning 3. koht läks Tartu Kivilinna Kooli.

- 4.-6. klassi õpilaste hulgas sai esikoha Digirobo ja Tallinna Tõnismäe Reaalkooli ühistöö „Liiklus Ozobot“, kus hariduslike robotitega õpetatakse lastele

programmeerivat mõtlemist. Teise koha saavutas Koonga Kool ning kolmandale kohale jäi Tallinna Järveotsa Gümnaasium.

- 7.-9. klasside seas jagasid esikohta kaks Türi Põhikooli õpilaste loodud mobiilimängu – „Binaarkood“ ning „Loome mängu“. Teise koha pälvis Võru Kreutzwaldi Kool, kolmanda koha sai Peetri Lasteaed-Põhikool.

- Gümnasistide hulgas võitsid esikoha Pärnu Koidula Gümnaasiumi noored tööga „L(aua)N(uti)P(roge)“, mis õpetab turvalist internetikäitumist. Teisele kohale jäi Tallinna Õismäe Vene Lütseum ning kolmanda koha sai Kohtla-Järve Järve Gümnaasium.

Finaalis toimunud suurel mängude maratonil, kus kõik osalejad said üksteise mänge katsetada, selgus ka võistlejate endi lemmikmäng, milleks oli Tartu Kivilinna Kooli töö „Veebizombid“.

Kõikide „Mängumaratoni“ võidutöödega saab tutvuda HITSA kodulehel: http://hitsa.ee/konkursid/progetiigri-voistlus/konkursivoitjad2017

- Tegijad
- Uudised

- Mängud
- Tarkvara

Pilt

