

A woman with long dark hair, wearing a red and white striped off-the-shoulder top, stands in the center of a dark, festive environment. She has a neutral, somewhat somber expression. The background is filled with people, some of whom are dancing or celebrating. Numerous small, glowing orange and yellow particles, resembling confetti or light trails, are falling from above, creating a bokeh effect. The lighting is warm and focused on the woman, while the rest of the scene is in deep shadow.

# KAS FILMI ON VAJA?

MIKK GRANSTRÖM



A cinematic photograph showing two women in profile, facing each other. They are in a dimly lit room, with a window in the background showing a blurred view of greenery. The lighting is soft and focused on their faces. The woman on the left has blonde hair and is wearing a dark blue shirt. The woman on the right has dark hair and is wearing a dark top. The overall mood is intimate and contemplative.

**FILMI KASUTAMINE  
ÕPPETÖÖS**



# Eesmärk

- Suunata õpilasi **loovalt** mõtlema
- Suunata neid "kastist" välja mõtlema
- Leidma huvitavaid/omanäolisi lahendusi
- Pakkuda vaheldust õppetööle
- Arendada probleemi lahendamise oskust
- Teadmiste kinnistamine/uute omandamine



Film on vahend/meedium, millega saame tuua õpilasi  
ühiskonnale lähemale, arendada üksteisemõistmist,  
analüüsivõimet, maailmast arusaamist, et sealjuures  
mõista paremini ka iseend...

Samina, 2018



# MIS ON ÕPPIMINE?



# ÕPPIMINE

Õppimine on ennekõike püsivate ja paindlike mälusisude tekitamine.

Õppimist võime mõtestada kui protsessi, millel on oma etapid ning aspektid, mida õpetaja peab arvestama uue materjali edasiandmisel. Nendeks aspektideks on muuhulgas õpetaja teadmised õppija psüühika toimimisest, hariduspsühholoogiast, kognitiivsest neuropsühholoogiast, didaktikast ning haridussotsioloogiast ja -filosoofiast, mis aitavad õpetajal tulla toime erinevate ülesannetega, näiteks klassiruumi juhtimine, tunni planeerimine või õppetöö diferentseerimine lähtuvalt õppijate kognitiivsetest, motivatsioonilistest ja emotsionaalsetest eripäradest ning arengulistest vajadustest (Guerriero & Deligiannidi, 2017).

# ÕPIMOTIVATSIOON

Õpetajal on oluline roll õpilase tunnetusprotsesside toetamisel. Õpilase arengut mõjutavad nii keskkond kui ka see, kas õppimine toimub õppija lähima arengu tsoonis. Seda peab toetama õpetaja õpetamismeetoodika, mis toetaks nii õppija **õpimotivatsiooni** kui ka üldist arengut.

(Krull, 2018; Kikas, 2015, Koni & Krull, 2013).

# NÄITLIKUSTAMINE

Tekitada seoseid sõna ja nähtu vahel.

**Näha "nähtamatut"** (näiteks naharakud vms).

Visuaalruumiline blokk vs. verbaalne blokk



# KORDAMINE

Kordamine võib tekitada **emotsioone** ja õpitu kinnistub paremini.

# TÄHELEPANU

Inimene ei võta vastu seda, ega pööra tähelepanu sellele, mis on vastuolus tema varasemate teadmistega või uskumustega.

See, mida inimene näeb, on tugevasti kallutatud sellest, mida ta teab ja ootab. (Oluliseks saab õppematerjali valik)

(Kikas, 2010; 2015).



- filmidest õppimine on motiveeriv ja nauditav
- filmid pakuvad autentset ja varieeruvat keelekasutust
- film pakub visuaalset sisu
- film pakub palju variatsioone ja paindlikke lahendusi erinevate õppeülesannete sooritamiseks

(Donaghy, 2015)

Film koondab endas kõiki eeltoodud elemente, on emotsionaalne, tekitab huvi, motiveerib, näitlikustab, haarab tähelepanu jne.



The image features a dense network of glowing cyan neurons against a dark blue background. The neurons are depicted with bright, multi-colored cell bodies and intricate, branching dendrites and axons that create a complex, interconnected web. The overall aesthetic is futuristic and scientific, suggesting themes of artificial intelligence, neural networks, or cognitive processes.

**AJU**

Erinevad uuringud on näidanud, et teadmised ajast ja selle toimimisest aitavad luua efektiivsemaid õppematerjale, ning õpetada õpilasi tulemuslikumalt. (Ferrari, 2011; Goswami, 2006).

Psüühiliste protsesside tasandil saab õppimist eelkõige käsitleda kui püsivate ja uude konteksti üle kantavate mälusisude konstrueerimist (Söderström & Björk, 2015)



# Rakendamine

- emotsioonid
- motivatsioonid
- tähelepanu
- keskendumine
- seoste loomine
- õpikeskkond
- kordamine
- õppemeetodid
- pikajajaline mälu
- töömälu
- jne

# Rakendamine

Põhjalik arusaam püsivate ja paindlike mälusisude loomise efektiivsest toetamisest sõltuvad tähelepanu- ja töömäluprotsessidest, eelteadmistest, haaratusest (sh huvist, emotsioonidest), kognitiivsete ja metakognitiivsete strateegiate rollist (testimine, kordamise hajutamine jm) jne. (Diamond, 2013; Liew, 2012; Askill-Williams, Lawson & Skrzypiec, 2012).



# KAS FILMI ON VAJA?

Filmi ja filmikunsti väljendusvahendid on üks võimalus õppimist toetada, mitmekesistada, tekitada huvi ja emotsioone.



# JUST FILMI PROGRAMM

Programm, mis poeks hinge, oleks emotsionaalne,  
arvestaks vaataja kogemusi, pakuks uusi kogemusi ja  
oleks silmiavardav kogemus



Ükski film ei õpeta empaatiavõimet ega maailmamõistmist täielikult. Ükski film ei asenda suhtlust inimesega ega arenda loovust. Filmide eesmärk on lihtsustada õppetöö tegemist ja anda tõuget, teatud mõttes ka inspiratsiooni, et teemaga alustada ja tekitada erinevate teemade vastu huvi.

Seega kasutame filme kui abistavaid vahendeid, õpilase **hinge ja loovuse** avavad suhtlus vanema, õpetaja, sõpradega jne.



TÄNÄN!

