



MUUSIKA JA SUNDRÄNDE TEEMALISE VIRTUAALREAALSUS MÄNGU TEGEVUSKAVA

Info Mondo välja töötatud VR mängu ja töötubade kohta

- MTÜst Mondo on võimalik kooli tellida VR-töötuba, mida juhendab rände ja muusika valdkonna ekspert. Töötoas saab korraga osaleda kuni 10 noort ja ühel õpilasel kulub mängule keskmiselt 10–15 min. Juhul, kui teie koolis/noortekeskuses on VR-peaseadmed Oculus Quest 2, on teil võimalik tasuta mäng peaseadmetesse laadida. Loe VR-lahenduste kohta täpsemalt [siit](#).
- Virtuaalreaalsuse (VR) elamus „Muusikarännak“ koosneb interaktiivsest muusikalauast (mänguala keskel) ja kolmest stiliseeritud keskkonnast/nurgast, mis kajastavad erinevaid rändega seotud stseene (sh erinevad paigad maailmas ja ajastud). VR-elamuse peamine eesmärk on koguda eri kohtadest ja ajastutest erinevat muusikat (nn muusikaklotse) ja luua nendest uusi kombinatsioone. Seeläbi saab mängija parema ülevaate, kuidas ajaloolised ja praegused rändevood on mõjutanud muusika arengut. VR-elamus on loodud selleks, et tuua esile rände rolli erinevate muusikastiilide kujunemisel.
- muusika ja rände teemaline mäng on kasutatav ka arvutimänguna, mille leiata [siit](#). Muusika ja rände teemaline arvutimäng on VR-mängu veebiversioon, kuid sisaldab mõnevõrra rohkem muusikažanreid ning võimalust põhjalikumaks taustalugemiseks muusika ja rände omavaheliste seoste kohta.
- **NB! Peale VR mängu töötoa toimumist, palume kooli õpetajatel ellu viia allolevast tunnikavast lähtuvaid tegevusi.**

KOOLIASTE III kooliaste ja gümnaasium

AINELÕIMING Muusika, kunst, ühiskonnaõpetus, geograafia, ajalugu, inglise keel.

NB! Tundi võib läbi viia erinevate ainete koostöös selliselt, et infootsing muusikute kohta toimub muusika või ajaloo tunnis, infograafikute joonistamine kunstitunnis ja esitlused inglise keele tunnis.



ÕPITULEMUSED

Õpilane...

- oskab nimetada rände ja muusikaajaloo seoseid;
- leiab internetist infot pagulastaustaga muusikute eluloo ja muusikaajaloolise panuse kohta;
- mõistab pagulastaustaga muusikute panust muusika ajalukku ning vastuvõtivate riikide kultuuri.

TEGEVUSE KESTUS 30 min + 2 x 45 minutit

VAJALIKUD VAHENDID

- Virtuaalreaalsuse prillid, kuhu on installitud mäng „Muusikarännak“;
- prinditud õpilase töölehed;
- internetiühendusega nutiseadmed info otsinguks;
- kunstivahendid visualiseeringute loomiseks.

TEGEVUSKAVA

SISSEJUHATUS JA VIRTUAALREAALSUS MÄNGU MÄNGIMINE (30 min)

- Õpilased mängivad enne tundi väiksemates gruppides VR-mängu ja täidavad individuaalselt töölehte.
- Enne mängimist täidavad õpilased töölehe 1. osa, vastates järgmistele küsimustele:
 - Kes ja miks on Sinu lemmikartistid nii Eestis kui maailmas?
 - Millised võiksid olla nende lemmikmuusikastiilide juured ja saamisluugu? Kas sa tead, millisest riigist need muusikastiilid pärinevad ja kuidas need on kujunenud?
- Töötoa läbiviija selgitab õpilastele, mis on mängu eesmärk ja kuidas mänguruumis navigeeritakse.
- Õpilased asuvad mängima. Kuna mängul ei ole konkreetset lõpp-punkti, vaid õpilane tegeleb vabalt muusika loomisega, võib piirata mängu aega nt 10–15 minutiga.
- Pärast mängimist täidavad õpilased õpitu reflekteerimiseks individuaalselt töölehe 2. osa.
- Soovi korral võite õpilastega Rändekooli lehelt vaadata lühikesi selgitavaid videoid rände ja muusika seostest:
<https://maailmakool.ee/randekool/lms/ranne-ja-muusika/>



I JÄTKUTUND (45 min)

Alloleva tunni soovitame õpetajatel ellu viia peale seda, kui kõik õpilased on mängu mänginud.

Sissejuhatus

Arutelu õpilastega (10 minutit):

- Küsige õpilastelt:
 - Mida saite mängust teada muusika ja rände omavahelistest seostest?
 - Mil moel oleks muusikaajalugu kujunenud erinevalt, kui inimeste ränne poleks erinevate kultuuride muusikastiile omavahel kokku toonud?
 - Kas teate mõnda tuntud muusikut, kes on pidanud sõja või tagakiusamise tõttu oma kodumaa jätma?

Sisutegevus

- Sissejuhatusesks vaadake ühiselt M.I.A. laulu "[Borders](#)" videot. Paluge õpilastel arvata: Mis teemat lugu käsitleb? Milline võiks olla muusiku isiklik seos selle teemaga? (5 min) *NB! Tegu on räppmuusikaga ja laulus esineb üks ebatsensuurne ingliskeelne sõna.*
- Vajadusel vaadake koos õpilastega pagulase mõiste selgitamiseks Rändekooli videot "[Kes on pagulane?](#)". (3 min)

Grupitöö (25 min)

- Õpilased uurivad 3–4-liikmelistes gruppides ühe tuntud pagulastaustaga muusiku elulugu. Selleks tõmbavad nad loosiga või valivad omal soovil ühe muusiku profilli:
Freddie Mercury, Arnold Schönberg, Bob Marley, M.I.A., Mika, K'Naan, Menahem Pressler, Nneka Egbuna, Regina Spektor, Igor Stravinsky, Wyclef Jean, Rita Ora, Angélique Kidjo.
- Õpilased leiavad vastused küsimustele: Milline oli selle muusiku rändeteekond? Millisest riigist ja kuhu ta rändas ning miks? Kuidas kajastub muusiku loomingus tema elulugu ja teekond?
- Õpilased koostavad tema elu, karjääri ja rändeteekonda tutvustava visuaalse kaardi, infograafiku või koomiksi. Inspiratsiooni saamiseks võivad õpilased uurida Rändekooli "[Pagulaste ja varjupaiga](#)" teemat infograafikut.
- Õpilased valivad autori loomingust välja ühe teose, mis nende arvates annab kõige paremini edasi tema teekonda muusiku ja pagulasena ning edastavad selle õpetajale.



Kokkuvõte (5 min)

Paluge õpilastel visualiseeringud järgmiseks tunniks lõpetada. Selgitage, et järgmises tunnis tutvustab iga grupp 2 minuti jooksul enda loodud visualiseeringut.

II JÄTKUTUND (45 min)

Sissejuhatus (5 min)

- Koostage õpilaste loodud visualiseeringutest klassi- või kooliruumis näitus.
- Häälestumiseks võite koos kuulata mõnda õpilaste välja valitud muusikapaladest ja arutleda selle muusika ning sõnade tähenduse üle.
- Paluge igal rühmal jagada ühte huvitavat või üllatavat fakti nende uuritud muusiku kohta.

Sisutegevus

Esitlused

- Iga rühm esitleb 2 minuti jooksul enda loodud visualiseeringut. Teiste rühmade esitlusi kuulates panevad rühmad kirja sarnasusi enda uuritud muusiku eluloo ja loominguga. (Vajadusel jälgib õpetaja stopperiga, et rühmad ei läheks liiga palju üle 2 min aja.) (25 min)

Arutelu

- Mis on muusikute teekondades sarnast, mis erinevat?
- Kuidas on teie kpoolt uuritud muusikud mõjutanud muusika ajalugu?
- Millist rolli mängis selles nende teekond pagulastena?
- Millist mõju omavad nad enda uue kodumaa kultuurile? (10 min)

Kokkuvõte

Iga rühm lõpetab lause:

- Pagulasmuusikud toovad maailma rohkem ... (5 min)

VÕIMALIKUD JÄTKUTEGEVUSED

- Õpilased koostavad pagulasmuusikute muusikapaladest edetabeli või esitusloendi (*playlisti*). Õpilaste välja valitud lugusid esitatakse kooliraadio vahendusel või mõnel koolis korraldatud (rände teemalisel) üritusel.
- Õpilased koostavad ühiselt pagulastaustaga muusikute kohta viktoriini või mängu (kuldvillak, lauamäng vms).



- Teemaga jätkamiseks võite läbi viia muusika ja rändega seotud paaristunni. Tunnikava leiate siit: <https://maailmakool.ee/materjalid/100022/randeteemalised-tunnikavad-muusika/>
- Vaadake dokumentaalfilmi "[Põgenemine](#)" ja tehke läbi selle juurde koostatud tunnikava
- Korraldage klassis või koolis filmifestival, kus näidatakse rändeteemalisi [dokumentaalfilme](#). Näiteks "[Põgenemine](#)", "[Hea postiljon](#)", "[Õppetunnid](#)", "[Aasta ilma vanemateta](#)", "[Molenbeeki jumalad](#)" või "[Anote laev](#)".
- Kutsuge kooli esinema rände- või pagulastaustaga muusik.

Tegevuskava on välja töötatud ÜRO Pagulaste Ülemvoliniku Ameti (UNHCR) rahastatud Mondo projektist "Sunnitud rändEST". Õppematerjali sisu eest vastutab ainuisikuliselt MTÜ Mondo ja see ei kajasta tingimata rahastajate seisukohti.



MUUSIKA JA SUNDRÄNDE TEEMALINE VIRTUAALREAALSUS MÄNG

ÕPILASE TÖÖLEHT

Enne mängu mängimist pane töölehele kirja:

- Kes on Sinu lemmikartistid nii Eestis kui maailmas? Mis stiilis muusikat nad teevad?
- Millisest riigist need muusikastiilid pärinevad ja kuidas need on kujunenud?

Pärast mängu mängimist:

- Milliste pillide ja stiilide kombinatsioonid sulle kõige rohkem meeldisid?
- Mida said teada muusikastiilide rändamisest? Pane kirja 3 infokildu.