

## Ülesanne

Analüüsin videot, mille tegin NetLogo tarkvaraga: mässavate talupoegade kogunemine Mahtra mõisa valitsejamaja juurde, juuni 1858.

Eesmärk: suurendada minu ja õpilaste digipädevust, ühtlasi õpetada kirjandust.

Programmeerimisest huvitunud õpilased võiksid seda teha minuga koos, tahvlipealse eeskuju järgi.

- 1) ava NetLogos mudelite raamatukogu (Models Library);
- 2) sealt sotsiaalteadused (Social Sciences) — sealt Fruit Wars Model (puuviljasõja mudel). See mudel haarab kõiki juhusliku liikumisega lokaalseid sõdu ja on ideaalne materjal Eduard Vilde “Mahtra sõja” õpetamiseks.
- 3) initial-foragers (algsed söödakorjajad) and ticks-to-flee (põgenejad puugid) — tõsta 70-80 ühikuni;
- 4) tõsta birth-energy vahekaarti. See tagab, et talupojad korjaksid varandust üles enamal määral;
- 5) vajuta Setup ja Go — sa näed kirjeldamatut kaost ja sumbuuri!
- 6) puude ümbrus on võimalik talupoegadest umbe ajada, selleks mine kodeerimissektsiooni Code, otsi üles koht to go ja küsi juturobotilt (Google või DeepSeek) lisakoodi algse koodi muutmiseks. Kopeeri see sektsiooni.

Tulemus — õpilased on õppinud selgeks 1) “Mahtra sõja” mässustseeni; 2) kodeerimise algtõed. Paaristund 45+45 minutit on ära kasutatud maksimaalse otstarbekusega.

Miks selline mudel? Õpilased elavad võrreldes meie 1970. aastate “võitjate põlvkonnaga”. Nad on digivõimekad ja soovivad, et õpetaja mõtleks kaasa koos nendega.