

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA
Kultuurikorralduse õppekava

Viktoria Berting

SPORDIPÄEV-NUTIORIENTEERUMISVÕISTLUS 2021

Loov-praktiline lõputöö

Juhendaja: Marko Lõhmus, MA, kultuurikorralduse ja kultuuripoliitika nooremlektor

Viljandi 2022

Resüme

Spordipäev-nutiorienteerumisvõistlus 2021

Loov-praktiline lõputöö annab ülevaate orienteerumisvõistlusest Spordipäev-nutiorienteerumisvõistlus 2021. Spordipäev toimus 7.-14. septembrini 2021. aastal Tallinnas virtuaalvõistlusena. Sündmust korraldati esimest korda 2016. aastal. 2021. aasta Spordipäev oli järjekorras kuues võistlus. Spordipäeva korraldati COVID-19 leviku tõttu virtuaalvõistlusena. Võistlusel osales 1044 õpilast viiest erinevast Tallinna koolist.

Võistlusel täitsin projektijuhi rolli, kelle peamised ülesanded olid osalejate leidmine, rahataotluste koostamine, tegevusplaani tegemine ja järgimine, samuti eelarve koostamine, võistlusradade koostamine ja koordineerimine. Keerulises olukorras, kus sündmus tuli muuta virtuaalvõistluseks lühikese ajaga saime kogu korraldusega hästi hakkama. Tagasiside osalejatelt on olnud väga positiivne.

Võtmesõnad: nutiorienteerumine, virtuaalvõistlus, Spordipäev, noored

Abstract

Sports Day Smart Orienteering Competition 2021

The creative-practical thesis provides an overview of the orienteering competition. Sports Day Smart Orienteering Competition 2021. The Sports Day took place on 7th until 14th September 2021 as a virtual competition in Tallinn. The event was organized for the first time in 2016. Sports Day 2021 was the sixth competition in a row. Due to the spread of COVID-19, the Sports Day was organized as a virtual competition. 1044 students from five different Tallinn schools participated in the competition.

During the competition, I acted as a project manager, whose main tasks were to find participants, prepare applications for funding, make and follow an action plan, as well as prepare a budget, prepare and coordinate competition tracks. In a difficult situation, where the event had to be turned into a virtual competition in a short time, we managed the whole organization well. The feedback from the participants has been very positive.

Keywords: smart orienteering, virtual competition, Sports Day, young people

Sisukord

Sissejuhatus	5
1. Organisatsiooni analüüs	6
1.1. Organisatsiooni tutvustus	6
1.2. Organisatsiooni struktuur	7
2. Korraldustöö analüüs.....	8
2.1. Sündmuse kirjeldus ja meeskonna tutvustus	8
2.2. Sündmuse eesmärgid, mõõdikud ja eesmärgi täitmine	9
2.3. Korraldustöö analüüs.....	11
2.4. Projekti eelviimine	12
2.5. Eelarve ja selle täitmine	14
2.6. Turundus ja reklaam.....	14
2.7. Sündmuse paigutamine kultuurikonteksti ja sotsiaalmajanduslik mõju	15
2.8. Riskianalüüs	16
3. Hinnang läbiviidule üritusele	17
4. Refleksioon.....	19
Kokkuvõte	20
Kasutatud kirjandus.....	21
Lisa 1. Tegevuskava.....	22
Lisa 2. Eelarve.....	24
Lisa 3. Registreerumisvorm	26
Lisa 4. Peamised korraldustöö etapid Gantti tabeli põhjal.....	27
Lisa 5. Riskianalüüs	28

Sissejuhatus

Käesolev loov-praktiline lõputöö annab ülevaate MTÜ Spordicomi poolt korraldatava sündmuse Spordipäev-nutiorienteerumisvõistlus 2021 korraldusprotsessist ja tulemustest. Spordipäev-nutiorienteerumisvõistlus pidi aset leidma 7. septembril 2021. aastal Tallinnas Tornide väljakul. Peamiselt COVID-19 viiruse leviku tõttu toimus sündmus hoopis virtuaalvõistlusena ning leidis aset 7.-14. septembrini. Võistlusel toimub orienteerumine kolmeliikmelistes võistkondades, vastavalt vanusele koostatud kolmel erineval, põneval rajal. Rada läbimiseks kasutatakse nutirakendust Loquiz. Võistluse korraldusprotsessis osalesin 2021. aasta jaanuari algusest kuni 2021. aasta septembri lõpuni projektijuhina.

Oma lõputööks valisin spordivõistluse korraldamise, sest mulle endale väga meeldib orienteeruda ning oman varasemat kogemust paljude spordisündmuste korraldusmeeskonnas olemisega. Spordipäevaga on mul varasem kogemus alates aastast 2017, kui ma esimest korda Spordipäeva meeskonnas vabatahtlikuna kaasa lõin. 2018. aastast alates olen Spordipäeva korraldusmeeskonnas olnud stardi- ja finišijuhina. Tänu väga heale varasemale koostööle MTÜ Spordicomiga ning peakorraldajaga sain 2021. aastal võimalusel ise Spordipäeva projektijuht olla.

Esimeses peatükis analüüsisin sündmust korraldanud organisatsiooni, selle eesmärke ja väärtuseid ning struktuuri. Teine peatükk annab ülevaate - korraldustöö analüüsist - sündmuse kirjeldusest ja meeskonna tutvustusest, ülevaadet korraldustööst, eelarvest, rahastusest, sihtgrupist ja turundusest, riskianalüüsist ning sündmuse sotsiaalmajanduslikust mõjust. Kolmandas ja neljandas peatükis annan hinnangu läbiviidud sündmusele ning enda teadmistele ja oskustele.

1. Organisatsiooni analüüs

1.1. Organisatsiooni tutvustus

Spordipäev-nutiorienteerumisvõistluse korraldaja MTÜ Spordicom on tegutsenud aastast 2017. Tegin jaanuaris oma seminaritööd kirjutades intervjuu Spordipäev-nutiorienteerumisvõistluse idee autori ning MTÜ Spordicomi juhatatuse liikme Erik Kangilaskiga. “Esimene Spordipäev leidis aset aastal 2016 kui ma tulin ideele korraldada nutiorienteerumisvõistlus-Spordipäev klassikalise juba tuntud spordipäeva asemel. Otsisin enda klassist entusiastlikumad inimesed ning üheskoos hakkasimegi esimest Spordipäeva korraldama. 2017. aastal toimunud Spordipäevaks lõime võistluse korraldamiseks MTÜ Spordicom.”(Kangilaski, 2022) Kirjeldan lahti mõiste mittetulundusühing. “Mittetulundusühing on isikute vabatahtlik ühendus, mille eesmärgiks või põhitegevuseks ei või olla majandustegevuse kaudu tulu saamine” (Mittetulundusühingute seadus, 2020, §1 lg1).

Organisatsioon on kogum üksikisikutest, kes on omavahel moodustanud meeskonna, et saavutada soovitud eesmärgid (Brooks, 2006, lk 30). Praeguse aja arusaamade kohaselt on organisatsioon meeskond, kes tegutsevad koos ühiste eesmärkide nimel ning keda saab kirjeldada kindla eesmärgi, strateegia, struktuuri ja tehnoloogiaga (Alas, Liigand, Virovere, 2005, lk 19).

MTÜ Spordicom põhikirja järgi on nende tegevuse eesmärkideks “spordi viljelemine ning sporditegevuste propageerimine”. Eesmärkide täitmiseks klubi: korraldab spordiüritusi- ja võistlusi, võtab vastu varalisi annetusi ja eraldisi, sõlmib sponsor - ja reklaamlepinguid, arendab koostööd teiste spordiga tegelevate klubide, seltside ja liitudega ning organisatsioonidega, kohalike omavalitsusega, ettevõtetega ja üksikisikutega. Klubi juhindub oma tegevuses Eesti Vabariigis kehtivast seadusandlusest, asutamislepingust, käesolevast põhikirjast ning muudest klubisisestest otsustest ja lepingutest (Mittetulundusühing Spordicom põhikiri, 2017).

MTÜ Spordicom on kuue aasta jooksul korraldanud kahte väga põnevat ning arendavat sündmust. Esiteks Spordipäev - võistlus mis toimub igal aastal septembrikuus, tegemist on nutiorienteerumisvõistlusega, kus osaleb ligi 2000 koolinoort. Teiseks veokoerte sprindisari, kus võistlejal on võimalik rada läbida koeraga (Spordicom, s.a.).

1.2. Organisatsiooni struktuur

“Struktuur on üks põhitegureid, mis mõjutab organisatsiooni toimimist ning töötajate hoiakuid ja käitumist” (Brooks, 2006, lk 30).

MTÜ Spordicom põhikirja järgi koosneb ühing liimetest, üldkoosolekust ning juhatusest. Klubi liikmeks vastuvõtmist on õigust taotlelda igal füüsilisel isikul, kes tahab muuta või parandada klubi eesmärkidega kooskõlas olevat tegevust esitades klubi juhatusele kirjaliku või veebipõhise avalduse, milles kohustub täitma klubi põhikirja ja tasuma klubi sisseastumistasu ja liikmemaksu. (Mittetulundusühing Spordicom põhikiri, 2017).

MTÜ Spordicomi üldkoosoleku ainupädevuses on sellised tegevused: põhikirja muutmine; juhatuse liikmete määramine ja tagasikutsumine, nende tasustamise aluste ja korra kehtestamine; muude põhikirjaga ettenähtud organite liikmete valimine; majandusaasta aruande kinnitamine; juhatuse või muu põhikirjaga ettenähtud organi liikmega tehingu tegemise otsustamine, tehingu tingimuste määramine, õigusvaidluse pidamise otsustamine ning selles tehingus või vaidluses klubi esindaja määramine, sisseastumis- ja liikmemaksu suuruse kehtestamine, klubi lõpetamise, ühinemise, jagunemise otsustamine, klubi liikmetele täiendavate kohustuste panemine, muude küsimuste otsustamine, mida ei ole antud teiste organite pädevusse (Mittetulundusühing Spordicom põhikiri, 2017).

“Mittetulundusühingul peab olema juhatus, mis seda juhib ja esindab. Juhatusel võib olla üks liige (juhataja) või mitu liiget” (Mittetulundusühingute seadus, 2020, § 26 lg1).

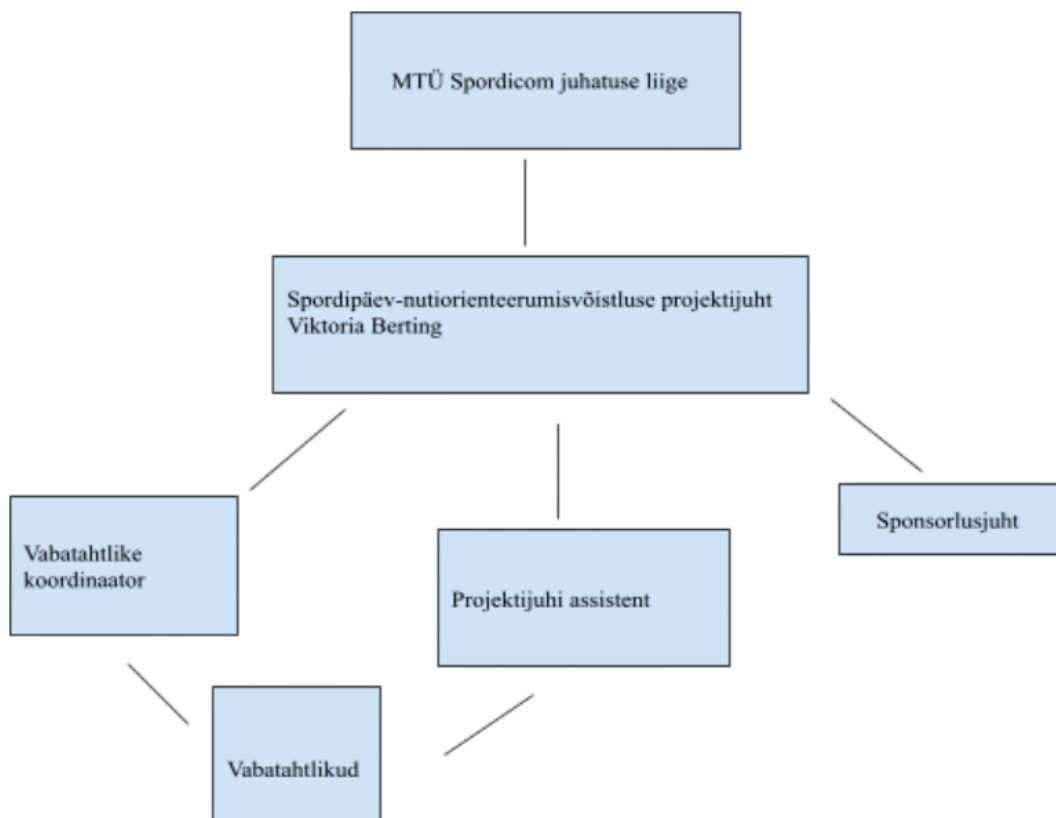
Üldkoosoleku kutsub kokku klubi juhatus: klubi juhatuses on kaks liiget, kes on ametisse valitud viieks aastaks. Juhatuse ülesanneteks on klubi igapäevase tegevuse korraldamine, liikmete arvestuse pidamine, klubi vara kasutamise ja käsutamise korra määramine, raamatupidamise ja aruandluse korraldamine (Mittetulundusühing Spordicom põhikiri, 2017).

MTÜ Spordicom valis minu enda korraldatava sündmuse Spordipäev-nutiorienteerumisvõistluse projektijuhiks. Kõiki olulisemaid otsuseid võtsime vastu vähemalt ühe MTÜ Spordicom juhatuse liikmega ühiselt.

Spordipäev-nutiorienteerumisvõistluse projektimeeskonna näitel saab struktuuri kirjeldada nii: allkirjaõiguslik isik ja viimase sõna ütleja on MTÜ Spordicom juhatuse liige. MTÜ juhatusele tuli oma tegevustest aru anda projektijuhil. Projektijuhi alluvuses töötasid projektijuhi assistent, rajameister, sponsorlusjuht ning vabatahtlike koordinaator.

Koostasid meeskonna struktuuri. Usun, et Spordipäev-nutiorienteerumisvõistluse korraldustiimi saab kirjeldada kui multifunktsionaalset struktuuri.

Joonis 1. Spordipäev-nutiorienteerumisvõistluse korraldusmeeskonna skeem (autori koostatud)



2. Korraldustöö analüüs

2.1. Sündmuse kirjeldus ja meeskonna tutvustus

Spordipäev-nutiorienteerumisvõistlus toimus 2021. aasta septembrikuus virtuaalvõistlusena, 7.-14. septembrini. Sündmus leidis aset viies erinevas Tallinna koolis. Algselt pidi võistlus aset leidma 7. septembril 2021. aastal algusega Tornide väljakult. COVID-19 viiruse leviku tõttu otsustasime kõikide ohutust arvestades sündmuse teha siiski virtuaalvõistlusena.

Võistlusel osales viis Tallinna kooli, nendeks olid Vanalinna Hariduskollegium, Tallinna Nõmme Põhikool, Gustav Adolphi Gümnaasium, Püha Johannese Kool ja Tallinna Nõmme Gümnaasium. Sündmus toimus valikorienteerumisega ning valmistasime tavapärase radade asemel igale koolile vastavalt vanusele ja nende piirkonnale kolm põnevat rada, mida koolipäeva või kehalise kasvatus tunde ajal läbida.

Projekti virtuaalseks muutmisel kuulusid meeskonda projektijuht, projektijuhi assistent ja rajameister. Sündmuse korraldamise algaasis mängisid olulist rolli ka vabatahtlike koordinaator, kes tavasündmusel juhib ka stardi ja finiši tööd. Samuti oli algselt suur roll sponsorjuhil. Tavapärasel sündmusel osaleb umbes 10-12 vabatahtlikku.

Võistlust planeerides tegi projektimeeskond suurema osa tööst virtuaalselt, sest sündmuse korraldamise ajal oli üsnagi suur viiruseoht ning korraldusmeeskond elas ka erinevates Eesti linnades. Kogu meeskonnaga kohtusime üldkoosolekutel, mis toimusid virtuaalselt veebi teel.

2.2. Sündmuse eesmärgid, mõõdikud ja eesmärgi täitmine

Spordipäev-nutiorienteerumisvõistluse korraldamisel püstitasime viis peamist eesmärki, neid seades püüdsime mõelda reaalselt, millised on tõenäosused ideed ka päriselt ellu viia.

“Projekti juhtimise eesmärk on projekti algatamise, planeerimise, elluviimise, kontrolli ja lõpetamise protsessi juhtimine ning projekti tegevuse suunamine nii, et projekti eesmärk saavutataks kokkulepitud aja ja eelarve piires ning lõpptulemus vastaks kokkulepitud kvaliteedinõudele ” (Perens 2019, lk 33). Perensi (2019, lk 31-32) järgi on oluline ideede jõustumiseks kasutada SMART-mudelit: konkreetne (*Specific*), mõõdetav (*Measurable*), saavutatav (*Achievable*), asjakohane (*Relevant*), tähtajastatud (*Timely*). Meeskonna eesmärgid on nähtavad järgnevas tabelis.

Tabel 1. Spordipäev-nutiorienteerumisvõistluse eesmärgid, mõõdikud ja nende täitmine.

	Eesmärk	Mõõdik	Eesmärgi täitmine
1.	Spordipäev-nutiorienteerumisvõistlus toimub Tallinna koolidele tavapäraselt vastavalt vanusele kolmel erineval rajal. Lisaks on avatud õpetajatele ja tavaorienteerujatele neljas rada.	Spordipäev-nutiorienteerumisvõistlus 7. septembril 2021. aastal Tallinnas, Tornide väljakul.	Kahjuks polnud võimalik COVID-19 leviku tõttu sündmust eesmärgi kohaselt korraldada. Selle asemel toimus 7.-14. septembrini igale koolile isiklik Spordipäev-nutiorienteerumisvõistlus virtuaalvõistlusena. Meie meeskonnaga koostasime

			kooli asukohta silmas pidades igale koolile kolm erinevat rada vastavalt vanusele.
2.	Õpilastel on võimalus kasutada loogilist mõtlemist ning kiireid jalgu üheaegselt. Lisaks tuleb välja nuputada strateegia, kuidas kõige efektiivsemalt rada läbida.	Sündmuse ajal on õpilastele avatud kolm vastavalt vanusele koostatud rada, mida tuleb läbida kolmeliikmelistes võistkondades aja peale.	Võistlejatele anti võimalus kolmeliikmelistes meeskondades aja peale valikorienteeruda. Ehk võistluse alguses olid kohe kaardil kõik punktid nähtavad. Õpilased otsustasid vastavalt oma plaanile, mismoodi on kõige mõistlikum rada läbida.
3.	Projekt on rikastanud Tallinna linna laste ja noorte silmaringi, pakkudes osalejatele võimalust orienteeruda selleks ette nähtud rajal. Vastates samal ajal silmaringi rikastavatele küsimustele.	7. septembril on vastavalt vanusele koostatud kolmel rajal silmaringi laiendavad küsimused.	Projekt toimus küll 7.-14. septembrini ning iga kooli ümbruses, kuid siiski olid rajal silmaringi arendavad küsimused.
4.	Sündmusel osaleb vähemalt 800 - 1000 õpilast ja 30 tavavõistlejat/ õpetajat.	Võistkondade järgi pärast sündmust osalejate arvu kindlaks tegemine.	Sündmusel osales 1044 õpilast viiest erinevast Tallinna koolist. Põhjusel, et sündmus toimus virtuaalselt ei soovinud õpetajad ja tavaorienterujad osaleda.

5.	Sündmusele tehakse facebooki sündmus, kajastatakse Spordipäeva koduleheküljel ning Spordipäeva facebooki lehel. Samuti teeb Loquizi nutirakendus sündmusest lühifilmi, millega üritust ja nutirakendust edaspidi reklaamida.	Eelpool välja toodud kanalites on projekti kajastatud.	Projekti kajastati Spordipäeva koduleheküljel, Spordipäeva facebooki lehel, samuti tehti sündmusele facebooki sündmus. Loquiz kahjuks sündmusest videot teha ei saanud, sest üritus toimus virtuaalvõistlusena igas koolis eraldi.
----	--	--	--

Kokkuvõtvalt võib öelda, et kuigi eesmäärke ei saavutatud täismahus andsime olukorda arvestades endast kogu meeskonnaga maksimumi. Leian, et igale koolile eraldi radade koostamine ning küsimuste mõtlemine oli igati õige lahendus. Sündmusel osales õpilasi loodetust isegi veidi rohkem kui algselt olime planeerinud.

2.3. Korraldustöö analüüs

Praktilise projektijuhtimise käsiraamatus on öeldud, et projekti käivitab tavaliselt probleem, olukord või situatsioon, mida soovitakse muuta paremaks. (Perens, 2019, lk 30).

Kerge korraldusprotsess koosneb neljast etapist: algatamine, kavandamine, elluviimine ja lõpetamine (Perens, 2019, lk 38). Spordipäev-nutiorienteerumisvõistluse korraldusprotsess jaguneb nii: algatamine, kavandamine, elluviimine ja lõpetamine. Sündmuse tegevuskava hõlmas ajavahemikku jaanuar 2021 kuni septembri lõpp 2022. Kui 2020. aastal oli Spordipäev korraldatud jätkati 2021. aasta alguses taas võistluse korraldamisega. Alustuseks lepiti kokku, et sündmus toimub 7. septembril 2021. aastal (COVID-19 viiruse tõttu toimus üritus virtuaalvõistlusena 7.-14. septembrini 2021. aastal), koostati esialgne tegevusplaan ning valiti meeskonnaliikmed. Meeskonnaliikmete vahel jagati vastavalt nende tugevustele tegevused ära.

Leian, et oluline on jagada ülesandeid vastavalt liikme enda oskustele, teadmistele ja valmisolekule ülesandeid võimalikult hästi sooritada. Peamised ülesanded Spordipäev-nutiorienteerumisvõistluse korraldamisel olid järgmised: Sihtgrupi leidmine ehk erinevate Tallinna koolidega suhtlemine e-kirja ja telefoni teel. Leidmaks võimalikult palju hakkajaid noori, kes soovivad spordipäeva veidi teistsugusemana läbida kui tavapäraselt harjutud on. Teine oluline ülesanne on radade koostamine vastavalt vanusele, teadmistele ning oskustele.

Kolmandana tooksin välja sponsorite ja rahastuse leidmise sündmuse läbi viimiseks. Neljandaks on suur roll vabatahtlike koordineerijal, kes tegeleb vabatahtlike leidmisega sündmusele. Ülesannete jagamisega, et iga vabatahtlik oskaks nutirakendust kasutada ning oleks kursis, mida ühes või teises kontrollpunktis teha tuleb. Tegevuskava planeeriti pikalt ette ning sellest peeti sündmust korraldades kinni.

Spordipäeva meeskonnal toimusid koosolekud igal nädalal arutamaks selle üle kui kaugele iga liige oma tegevustega jõudnud on. 2021. aasta jaanuari lõpust - mai alguseni tegeleti intensiivselt sihtgrupi leidmisega sündmusele. Eelnevalt olime projektijuhi assistendiga paika pannud, et meie peamiseks sihtgrupiks on Tallinna koolide õpilased. Põhjusel, et COVID-19 piirangud kehtisid väga tugevalt oli sündmusele osalejate leidmine üsna keeruline. Õnneks saime siiski viie erineva Tallinna kooliga osalemise kokkulepped sõlmitud.

Sündmuse õnnestumiseks tuli paika panna ka esmane eelarve ning leida vastavalt sellele vajalikud rahastajad. Pidasime oluliseks lähtuda juba eelmistel kordadel paika pandud tegevuskavadest ning jätkata sündmuse korraldamist sarnaselt juba toimunud üritustele.

2.4. Projekti elluviimine

Sündmust korraldades lähtusime koostatud tegevuskavast ja eelarvest. “Projekti ajagraafikus püsimise kõrval on projektijuhi teiseks oluliseks ülesandeks projekti eelarves püsimise tagamine” (Perens 2019, lk 180). Olles projektijuht vaatasin pidevalt, et peaksime meeskonnaga tegevuskavast (vt lisa 1), tähtaegadest ja eelarvest (vt lisa 2) kinni. Tänu sellele toimus ka projekti õigeaegne valmimine.

Paralleelselt koolide otsimisega toimus rahataotluste esitamine. Esimese rahataotluse Tallinna linnale esitasime 31. märtsil 2021. aastal. 20. mail esitasime ka Eesti Kultuurkapitali taotluse. Saime mõlemale rahataotlusele positiivse vastuse.

19. aprillil saime tagasisidet, et Haridusamet toetab meie sündmust summas 4250 €, Tallinna Keslinna Valitsus 500€ ja Põhja-Tallinna Valitsus 300€. 20. mail esitasime ka Eesti Kultuurkapitali taotluse ning meie sündmust otsustati toetada 500€. Lisaks sponsoreeris Spordipäeva 750€ Ace Logistics. Kokku 6300 €. Algses eelarvet koostades ei uskunud me, et meid nii suure summaga toetatakse, see oli väga meeldiv üllatus.

6. aprillil 2021. aastal toimus virtuaalne koosolek projektijuhi, projektijuhi assistendi, rajameistri ning Loquiz nutirakenduse meeskonna vahel. Vahetasime mõlemapoolseid soove

üksteisele ning saime tagasisidet. Leppisime kokku, et lisaks tavapärasele radadele. (A-radagümnaasistidele, B-rada 7.-9. klassidele ning C-rada 4.-6. klassidele) koostame neljanda raja õpetajatele ning tavaorienteerujatele.

Soovisime, et 7. septembril 2021. aasta Spordipäev-nutiorienteerumisvõistlusel oleks ka esineja peale põhisündmuse toimumist ja enne autasustamist. Kuna esinemine oleks olnud lühike ja üsna kiire otsutasime esinema kutsuda TÜ Viljandi kultuuriakadeemia pärimusmuusika eriala vilistlase Silver Jusilo. Paraku pidime esinejast hiljem loobuma, sest sündmus toimus virtuaalvõistlusena.

Sündmuse lähendes hakkasid augusti lõpus koolidega taas läbi rääkides koolid järjest sündmusest loobuma. Tuues põhjuseks hirmu COVID-19 viiruse ees. Saime murest igati aru. Pidasime nõu meeskonna siseselt ning Terviseametiga ja otsustasime sündmuse korraldada virtuaalvõistlusena. Virtuaalvõistlusel osales viis kooli: Vanalinna Hariduskolleegium, Tallinna Nõmme Põhikool, Gustav Adolfi Gümnaasium, Püha Johannese Kool ning Tallinna Nõmme Gümnaasium.

Virtuaalvõistlusega suutsime koole veenda siiski sündmusel osalema. Kahjuks tuli meil neljas rada, mis oli mõeldud tavaorienteerujatele ning õpetajatele ära jätta. Sellest lähtuvalt koostas minna (projektijuht) ja rajameister igale koolile kolm erinevat rada vastavalt õpilaste vanusele ning kooli asukohale. Käisime koos rajameistriga kõik rajad läbi, et veenduda radade õigsuses, aja kulus ning raskusastmes.

Hoidsime Spordipäev-nutiorienteerumisvõistluse rajad igale koolile avatuna 7.-14. septembrini. Selle aja jooksul oli õpilastel võimalik rada läbida nii kehalise kasvatuse tundide ajal kui ka koolipäeva raames. Vanalinna Hariduskolleegiumis ja Tallinna Nõmme Põhikoolis toimusid näiteks ikkagi tervele päevale pühendatud spordipäevad. Osalesin ka ise nii 7. septembril Vanalinna Hariduskolleegiumi virtuaalvõistlusel kui ka 10. septembril Tallinna Nõmme Põhikooli sündmusel. Teised koolid pidasid virtuaalvõistlust ilma meie meeskonnaliikmete kohalolekuta, kuid telefoni teel olime siiski kättesaadavad.

Viimase faasina tegelesime projekti lõpetamise, auhindade kohale toimetamise (iga kooli kolmele parimale meeskonnale trükkisime diplomi ja kinkisime medali) ja kokkuvõtete tegemisega. Projektijuhina maksin rahastajatele raha tagasi ja selgitasin sponsoritele olukorda. Lisaks sellele tänasin kogu meeskonda ja teisi asjaga seotud olnud isikuid.

Arutasime meeskonnas projekti jooksul toimunut (nii positiivset kui negatiivset). Ühiselt hindasime meeskonnaga, et andsime keerulises olukorras endast parima ja saame sündmuse siiski õnnestunuks lugeda.

2.5. Eelarve ja selle täitmine

“Eeluuringu ja planeerimise käigus tuleb põhjalikult uurida rahastamisvõimalusi. Eelarvesse võib lisada finantsallika ning eelarvele lisaks on soovitatav koostada tabel ka selle kohta, kes missuguse summa ulatuses finantseerib ning missuguse osa see protsentuaalselt moodustab kogu projekti ja kululiigi maksumusest.” (Salla, 2001, lk 29)

Meie meeskond oli pigem väike ning eelarvet oli üsna lihtne jälgida. Projektijuhina tundsin ausalt öeldes imestust, et me Tallinna linnalt ning Eesti Kultuurkapitalilt nii suure toetuse saime. 19. aprillil saime tagasisidet, et Haridusamet toetab meie sündmust summas 4250 €, Tallinna Keslinna Valitsus 500€ ja Põhja-Tallinna Valitsus 300€. 20. mail esitasime ka Eesti Kultuurkapitali taotluse ning meie sündmust otsustati toetada 500€. Lisaks sponsoreeris Spordipäeva 750€ Ace Logistics. Kokku 6300 €. Algses eelarvet koostades ei uskunud me, et meid nii suure summaga toetatakse, see oli väga meeldiv üllatus.

Kahjuks pidime kogu summa Tallinna linnale ning Eesti Kultuurkapitalile tagasi maksuma. Virtuaalvõistluse korraldamisel polnud nii suures summas toetusega midagi peale hakata.

Tunneme kurbust, et sündmust reaalselt korraldada ei saanud. Samas leian, et ürituseks koostatud detailne eelarve täitmine on suurepäraseks töövahendiks järgmise orienteerumise planeerimisel.

2.6. Turundus ja reklaam

“Turunduse põhiteooria kohaselt peab ettevõtte leidma õige tarbija ja seejärel tutvustama tarbijatele oma toodet õigel viisil” (Kolb, 2005, lk 63). Spordipäev-nutiorienteerumisvõistluse puhul oli peamine eesmärk tagada võistlejad ja rahastajad, sest sündmus ise on osalejatele tasuta.

Kasutasime sündmusel väga tugevalt otseturundust. “Otseturunduse eesmärgiks on teenida ettevõttele kasumit müües tooteid olemasolevatele ja võimalikele klientidele tõhusa isikliku suhtlusega” (Vihalem, 2008, lk 127). Käesoleva sündmuse puhul rääkisime sihtgrupiga otse telefoni ja e-kirja teel. Koostasime Tallinna koolidest üldtabeli, kooli nime, kontaktisiku ja potentsiaalse osalejate arvuga. Koolidega suhtlemine oli minu kui projektijuhi ülesanne.

Võtsime alguses eesmärgiks, et sündmusel osaleb vähemalt neli Tallinna kooli ja 800-1000 osalejat. Lõpuks osales meie sündmusel 5 kooli, kelleks olid Vanalinna

Hariduskolleeegium, Tallinna Nõmme Põhikool, Püha Johannese Kool, Gustav Adolphi Gümnaasium ja Tallinna Nõmme Gümnaasium. Kokku osales sündmusel 1044 võistlejat. Seega eesmärk sai täidetud.

Reklaamisime sündmust ka Spordipäeva koduleheküljel ning facebooki lehel. Samuti tegime sündmusele facebooki ürituse. Siiski peame taolise sündmuse korraldamisel kõige olulisemaks isiklikku kontakti tarbijaga.

2.7. Sotsiaalmajanduslik mõju ja projekti kultuurikeskkonda paigutumine

“Spordisektor ei piirdu vaid spordirajatiste ja -teenuste pakkumisega, vaid on laiemalt seotud kogu majandusega, seal- hulgas spordikaupade tootmise, meelelahutuse, hariduse, reklaami, ringhäälingu, sponsorluse, toitlustuse, ehitamise, turismiga jne.” (Eesti Konjunktuuriinstituut, 2012, lk 12). Spordipäev-nutiorienteerumisevõistlus on kultuurisündmus, millel on sportlik, silmaringi laiendav ning sotsiaalseid, hariduslike ja meelelahutuslike osi kaasahaarav pool.

“Üritustest majandusliku kasu suurendamise ja probleemide ennetamise või vältimise üheks olulisemaks lahenduseks on suurem koostöö ürituste korraldajate, ettevõtete ja avaliku sektori vahel.” (Eesti Konjunktuuriinstituut, 2012, lk 12). Nutiorienteerumisel toimub koostöö erinevate ettevõtetega, kes aitavad sündmust korraldada. Me teeme koostööd nutirakenduse Loquizi, Ace Logisticu ning Tallinna linnaga. Meie eesmärk on tutvustada õpilastele ja õpetajatele uusi võimalusi, kuidas hõlpsasti orienteeruda huvitava nutirakenduse abil. Selleks olid meil koosolekud nutirakenduse ning Spordipäeva meeskonna vahel ning olime pidevas suhtluses, et olla kursis kõikide võimalustega, mida Loquiz rakendusel on meie sündmusele pakkuda. Tänu koostööle jääb sündmusest hea mulje, nutirakendus on huvitav kaaslane, mida ka kehalise kasvatuse tundides näiteks kasutada. Pluss linn on õnnelik, et selline vahva sündmus toimub, kus õpilased õpivad pealinna paremini tundma.

Orienteerumise puhul on tegemist intellektuaalse spordialaga, mille peamised tegevused on liikumine, kaardi lugemine, strateegia paika panemine, mõtetegevus. Samuti on oluline suuta võtta kiiresti võimalikult õigeid otsuseid vastu. Üldiselt toimub orienteerumine värske õhu käes õues. Eesti koolide õppekavades peetakse oluliseks õpetada orienteerumist terve koolis käimise aja vältel. Seda käsitletakse mitmetes kooliastmete ainekavades.

Orienteerumisoskus on oluline igapäevaselt. Erinevate tegevuste täitmisel. Nii tööl, koolis kui puhkuse ajal reisil olles. Leian, et kaardilugemise oskus on vajalik ka ehitusel või näiteks mööbli kokku panemisel.

Teadmine, kuidas leida õige rada, teada oma asukohta erinevates situatsioonides või kohtades annab inimesele kindluse, et ta kontrollib olukorda. Oskus tundmatutes situatsioonides lahendus leida kindlasti tugevdab inimest.

Orienteerumise puhul on hea see, et tegemist on väga mitmekülgse tegevusega. Ta pakub alati üllatusi ning rajad, mida läbida on väga erinevad. Lisaks on ka keskkond kus rada läbida väga erinev. Muidugi ka seltskond kellega orienteeruda. Vastavalt keskkonnale ja seltskonnale võib radade läbimine muutuda väga teistsuguseks.

2.8. Riskianalüüs

“Erinevate riskide korral on nii mõju projektile kui ka avaldumise tõenäosus erinev, siis tuleb pärast riskide määratlemist neid analüüsida ja hinnata”. (Perens, 2019, lk 156)

Koostasime meeskonnaga ka riskianalüüsi, mingil põhjusel ei suutnud me ette näha, et paar nädalat enne sündmuse toimumist hakkavad paljud koolid sündmusel osalemises kahtlema. Usun, et probleemiks võib olla see, et tegemist oli sügava COVID-19 ajaga. Sündmus toimus septembri alguses. Õpilased alles pidid uuesti kooli minema peale suvevaheaega. Tunti hirmu haiguse ees, et kui väga erinevatest koolidest ning klassidest õpilased omavahel kokku puutuvad võivad õpilased klasside kaupa haigestuda. Mis tooks endaga kaasa klasside koduõppele saatmise, seda sooviti aga võimalikult palju vältida.

Kahjuks on aga kindel, et alla mingi piiri osalejatega pole võimalik meie sündmust korraldada, sest rahastaja ei pruugi saadud tulemusel rahule jääda. Sellest tulenevalt pidasime vajalikuks sündmus läbi viia virtuaalvõistlusena.

Kirjutasin meeskonna poolt Terviseametile e-kirja, et saada nõu, kuidas sellises olukorras peaks toimima. Terviseamet on Sotsiaalministeeriumi alluvuses tegutsev Eesti riigiamet. Mis koordineerib selliseid valdkondi nagu tervishoid, nakkushaiguste leviku piiramine, epideemiatõrje, keskkonnatervis jne (Terviseamet, *s.a.*).

Terviseamet leidis, et Spordipäev-nutiorienteerumisvõistlust võib teoorias piiranguid arvestades korraldada, kuid nemad soovivad siiski mitte selliseid sündmuseid taolistes tingimustes organiseerida.

Saadest Terviseameti tagasiside saime veelgi rohkem kinnitust, et 2021. aastal toimuv Spordipäev-nutirienteerumisvõistlus tuleb korraldada virtuaalvõistlusena.

Koostasime kõigile viiele koolile vastavalt vanusele ning kooli asukohta arvestades kolm rada. Koolid said ise jälgida võistlejate ohutust ning kokku puutusid võistlusel omavahel vaid samas klassis käivad õpilased.

3. Hinnang läbiviidule üritusele

Oleme sarnase meeskonnaga Spordipäev-nutiorienteerumisvõistlust korraldanud 2018. aastast peale. Tänu eelnevale kogemustele projektis osalemisega, tutvuste ning varsemate aastate tagasisidega oskasin kergemini sündmust korraldada ja tegevusplaani paika panna. Vaatasin üle kogu tagasiside, mida varasematel aastatel on sündmusele antud ning sain teadmisi, mida teisiti teha. Oskasin eelneva tagasiside järgi paika panna selle, et nutirakenduse tööle panemine peab olema võimalikult lihtne, loogiline ja selgesti mõistetav. (Hiljem oli see eriti vajalik, sest võistlejad pidid rakenduse kasutamisega iseseisvalt hakkama saama). 2021. aasta Spordipäevaks mõtlesime välja uue vahva võimaluse, kuidas sündmust veelgi rohkemate inimesteni viia. Samuti leidsime õpetajatele huvitava alternatiivi, mida teha kui õpilased rajal on. Leiutasime koostöös Loquizi meeskonnaga neljanda raja ehk õpetajate raja. (Kahjuks 2021. aasta Spordipäeval seda rada meil praktiseerida ei õnnestunud).

7.-14. septembril toimunud virtuaalvõistlusel pidime oluliselt rohkem tähelepanu pöörama radade tegemisele, sest tavapärase kolme raja asemel oli meil vaja koostada igale koolile vastavalt asukohale ja vanusele kolm rada. Kokku osales võistlusel 5 Tallinna kooli ehk valmis tuli teha 15 erinevat rada. Koostasime igale koolile eraldi tabeli, kuhu sai märkida üles kooli, klassi, osalejate arvu ja kontaktisiku. (vt lisa 3). Peale sündmuse toimumist saatsime igale koolile nende võistkondade tulemustega tabeli ning iga kooli kolme parimat võistkonda premeerisime medalite ja tänukirjadega. Koolidelt saime tagasisidet, et kui vähegi võimalik tuleks Spordipäeva järgmistel aastatel ikkagi pärisvõistlusena korraldada. Püüame seda tulevikus kindlasti teha.

Üritasime vastavalt piirkonnale rajad teha siiski võimalikult sarnaselt, et võistluse läbimiseks kuluks kõikide koolide meeskondadel umbes tund aega, see ka õnnestus. Lisaks püüdsime ülesanded radadel teha vastavalt vanusele mitte liiga lihtsad, aga samas ka mitte liiga keerulised.

Kokkuvõttes oli sündmuse tagasiside pigem positiivne. Mõisteti olukorra tõsidust ning miks oli vaja sündmus viia virtuaalvõistluseks. Ma usun, et meie meeskonnas toimus väga hästi üksteisega suhtlemine ning lahenduste leidmine keerulistes situatsioonides. Saime sündmuse edukalt COVID-19st sõltumata peetud ning usun, et see ongi kõige olulisem. Olen väga tänulik projektijuhi assistendile, kes sündmust lahenduste ja uute ideedega toetas. Samuti olen väga õnnelik, et saime rajameistriga koos valmistada niivõrd põnevad rajad kolme raja asemel lausa viisteist rada viiele koolile, erinevas piirkonnas on ka väga aeganõudev ülesanne. Minu rõõmuks saime sellega aga väga hästi hakkama. Loen sündmust kordaminenuks hoolimata sellest, et seda korraldati virtuaalvõistlusena.

4. Refleksioon

Lõputöö ideed kaaludes teadsin kohe, et ma ei soovi teha tavalist kultuurisündmust laulukonkursi või teatريفestivali näol. Põhjuseel, et olen aastaid erinevate spordisündmuste korraldamise juures olnud tahtsin enda lõputööks teha kindlasti spordisündmust. Arutasin oma ideed, mida sooritada lõputööna Spordipäev-nutiorienteerumisvõistluse eelmise peakorraldajaga ning ta pakkus välja idee, et ma võiksin 2021. aastal ise Spordipäeva korraldada. Korraldustööga alustasime veidi peale meie vestlust ehk 2021. aasta jaanuari alguses, et septembris Spordipäev-nutiorienteerumisvõistlus toimuda saaks.

Projekti juhtimine ja korraldamine andis mulle tulevikuks hea kogemuse ja palju õppetunde. Näiteks ei tohiks kunagi midagi eeldada, vaid kõik riskid tuleb rahulikult läbi mõelda ning nendega arvestada. Aga sain väga tugeva kogemuse, kuidas raskest olukorrast siiski võimalikult hea tulemus saavutada. Tuleb kindlasti leida enda kõrvale piisavalt tugev ning stabiilne korraldusmeeskond, tiim võib olla väike, aga peab olema tõhus.

Projektjuhina sain täita väga erinevaid ülesandeid, virtuaalvõistlusel stardi- ja finiši koordineerijast, radu võistlustarbeks läbi orienteerujast, rahataotleja ning korraldusspetsialistini välja. Õppisin nutirakenduses rada koostama, mis alguses tundus minu jaoks väga keeruline. Samuti pidin läbi töötama erinevate kooliastmete õpikuid, et võimalikult eakohaseid küsimusi/ülesandeid radadele koostada. Korralduse ajal aitas mind väga palju TÜ Viljandi kultuuriakadeemias õpitu. Usun siiski, et teooria ja praktika on paljuski erinevad ent täiendavad üksteist kindlasti. Olen tänulik, et kultuuriakadeemia õppejõud ja koolis läbitud ained on õpetanud mulle eelkõige kaine mõistuse säilitamist ning hakkama saamist rasketes tingimustes, kus väljapääsu kohe ei paistagi. Samuti oskan tänu kultuuriakadeemias

omandatud teadmistele efektiivset meeskonda kokku panna, selgitades välja iga liikme suurimad tugevused.

Kõige rohkem rahul olin ma sellel hetkel kui mulle jõudis kohale, et me olime valmistanud 15 põnevat rada erinevatele koolidele ning olime saanud pigem positiivset tagasisidet nii kiiresti ümber korraldatud sündmusele. Muidugi olin ka siis väga rahul kui esimesel sündmuse toimumise päeval 7. septembril Vanalinna Hariduskolleeegiumis ühed poisid peale raja läbimist küsisid, millal uuesti Spordipäev toimub. Samuti oli vahva jälgida kui võistlushasarti meeskonnad lähevad, kui lõppu jõutakse. Kõiki huvitab palju punkte keegi oma soorituse eest saanud on.

Kokkuvõttes hindan väga projektist saadud kogemusi pean neid enda jaoks ütle mata õpetlikuks ning arendavaks. Olen tänulik kõikide uute kontaktide ning tutvuste eest, mida Spordipäev-nutiorienteerumivõistluse raames olen saanud. Usun, et sündmuse korraldamise käigus tulid kenasti välja minu pigem tugevad küljed, milleks on kiiresti uute ideede pakkumine ning teostamine, hea korraldusmeeskonna organiseerimine ning hea suhtlemisoskus. Olen kindel, et projekti käigus arenesin korraldajana väga palju - usun siiski, et mul on veel palju õppida ning proovin iga päev erinevates projektides ka uusi kogemusi omandada.

Kokkuvõte

Spordipäev-nutiorienteerumisvõistlus pidi toimuma avaliku sündmusena 7. septembril 2021. aastal Tallinnas, Tornide väljakul, kahjuks seoses COVID-19 viiruse levikuga polnud seda võimalik sellisel kujul korraldada. Sellest lähtuvalt otsustasime sündmuse korraldada virtuaalvõistlusena 7. septembrist 2021 - 14. septembrini 2021. Virtuaalvõistlusel osales kokku viis Tallinna kooli. Nendeks olid Vanalinna Hariduskolleeegium, Tallinna Nõmme Põhikool, Gustav Adolfi Gümnaasium, Püha Johannese Kool ja Tallinna Nõmme Gümnaasium. Kõikidest koolidest kokku 1044 võistlejat.

Käesolev loov-praktiline lõputöö andis ülevaate Spordipäev-nutiorienteerumisvõistluse korraldusprotsessist. Millega minul kui projektijuhil tuli silmitsi seista. Esimeses osas analüüsisin ning kirjeldasin võistlust korraldavat organisatsiooni. Teises osas selgitan projekti olemust, mõtet ning analüüsin korraldustööd. Kolmandas peatükis andsin enda poolse hinnangu toimunud sündmusele ja viimases peatükis hindasin enda tegevust projektijuhina.

Usun, et alati on võimalik sündmuseid paremini korralda, kuid antud olukorras, kus tuli kiirelt tegutseda, et sündmus siiski toimuda saaks. Tegin efektiivsed ja õiged valikud. Olen väga rahul oma meeskonna oskustega ning ütlemata tänulik kogu töö, vaeva ja entusiasmi eest, mida kogu korraldustiimil kuhjaga jagus. Loodan väga, et taoline sündmus toimub tulevikuski ning sellest saab üle Eesti tuntumaid spordipäeva korraldamise vorme.

Kasutatud kirjandus

- Alas, R. Liigand, J. & Virovere, A. 2005, *Organisatsioonikäitumine*. Külim.
- Brooks, I. (2008). *Organisatsioonikäitumine Üksikisik, rühm ja organisatsioon*. Tänapäev.
- Eesti Konjunktuuriinstituut. (2012). *Eestis toimuvate kultuuri- ja spordisündmuste regionaalse majandusliku mõju hindamine ning analüüs*. Kultuuriministeerium.
- Kolb, B. M. (2005). *Kultuuriturundus*. AS Atlex.
- Mittetulundusühingute seadus. (1996). RT I, 23.05.2020, 6.
<https://www.riigiteataja.ee/akt/123052020006>
- Mittetulundusühing Spordicom põhikiri. (2017).
- Perens, A. (2019). *Praktiline projektijuhtimine*. AS Pakett.
- Salla, S. (2001). *Projekti planeerimine ja juhtimine*. TPÜ Kirjastus.
- Spordicom (s.a). *Avaleht*. <https://spordicom.ee>
- Terviseamet (s.a). *Avaleht*. <https://www.terviseamet.ee/et>
- Vihalem, A. (2008). *Turunduse alused*. Külim.

AUTORI POOLT LÄBI VIIDUD INTERVJUU

- Kangilaski, E. 2022. Autorile intervjuu. Veebivahendusel Zoom'is, 02. jaanuar.

Lisa 1. Tegevuskava

Tegevuskava	Kes tegeleb?	jaanuar	veebruar	märts	aprill	mai	juuni	juuli	august	september
Tegevuskava koostamine	Projektijuht									
Koosolekud meeskonnaga	Kõik									
Sündmuse asukoha paika panemine	Projektijuht ja assistent									
Sündmuse toimumise aeg	Projektijuht ja assistent									
Sihtgrupi paika panemine	Projektijuht ja assistent									
Sihtgrupiga suhtlemine	Projektijuht									
Rahataotluste koostamine	Projektijuht ja sponsorlusjuht									
Sposorkirjade koostamine	Sponsorlusjuht									
Loquiz nutirakenduse meeskonnaga koosolekud	Projektijuht, projektijuhi assistent, rajameister									
Radade koostamine	projektijuht, rajameister									
Registreerimisvormi koostamine	Projektijuht									
Vabatahtlike leidmine	Vabatahtlike koordinaator									
Facebooki event	Projektijuht									
Sündmuse mainimine koduleheküljel	Projektijuhi assistent									
Toitlustus	Projektijuht									
Esinejaga suhtlemine	Projektijuhi assistent									
Tänukirjad ja medalid	Projektijuhi assistent									

Lisa 2. Eelarve

Arv	Nimi	Selgitus	Planeeritav kulu
	SPORDIPÄEV 2021		7000

TÖÖKULUD		Omafinantssering, mitterahaline	1100
VÕISTLUSKESKUS			3290
8	Telk 3x6		400
5	Telk 3x3		250
	Elekter	Vaja: Generaatorid, kütus ning juhtmestik	100
	Pakihoid	Vaja: Pakihoiule telgid ning maapinnakatted	100
5000	Kleepsud	Vaja: Kleepsud pakkide märgistamiseks	30
50	Piirdeaiad	Vaja: 50 piirdeaeda koos kividega stardikoridoride piiramiseks ning info levitamiseks	175
2km	Kilelint	Vaja: 2 km kilelinti	25
	Muusikasüsteem	Vaja: Muusika ning teadete edastamine võistlusel	150
	Muusikalitsents	Vaja: Muusikalitsents	40
15	Raadiosaatjad	Vaja: 15 raadiosaatjat	80
1000	Kiirkinnitid	Vaja: 1000 kiirkinnitit	25
5	Teip	Vaja: 5 rulli teipi	15
5	Käärid	Vaja: 5 kääre	15
	Infosildid	Vaja: plastikalused, kleepsutähed võistlejate suunamiseks	125
9/18	Toolid staff	Vaja: toolid igasse telki (9) 2x või üks pink	125
15	Lauad staff	Vaja: Laud igasse telki 15	100
50	Pastakad	Vaja: Pastakad	100
10	Markerid	Vaja: Markerid	10

TÖÖKULUD		Omafinantssering, mitterahaline	1100
VÖISTLUSKESKUS			3290
8	Telk 3x6		400
8	Infostend	Vaja: infostendide vineerplaadid	50
1	Printer	Vaja: Printer infosse	50
1	Printeri tindid	Vaja: Printerile tindid	100
2500	Paber	Vaja: Paber printerile ja varuks	20
8	WC	Vaja: Teisaldatavad WC-d	565
	WC paberid		40
100	Toitlustus staff	Vaja: Toitlustus vabatahtlikele	500
	Plakatite print	Vaja: igale koolile 1 A2 bänner, +3 võistluskeskusesse	50
10	Prügiälused	Vaja: Prügiastialused	50
RADA JA TRANSPORT			1050
3	Eriülesannete varustus		300
4	Rajaloomine	Vaja: 4 raja kaarti	200
1	B-kat veoauto	Vaja: B-kat veoauto	200
	Varustuse transport	Suurema varustuse transpordi tellimine	300
1	Kütus autole	Vaja: Kütus autole	50
AUTASUSTAMINE JA VABATAHTLIKELE			1260
15	Medalid	Vaja: Medalid võidumeeskondade liikmetele	100
ca50	Medalid	Vaja: Medalid vabatahtlikele	200
ca100	Diplomid	Vaja: Diplomid	60
1	Lõpuüritus	Vaja: Lõpuürituse korraldamine võistluspäeva õhtul	250
ca50	Särgid	Vaja: Meeskonda eristavad särgid	500
	Särgile trükk		150
JOOKSVAD KULUD			300
1	Jooksvad kulud		300

Lisa 4. Juhised virtuaalvõistlusel osalemiseks



Viktoria Berting <viktoria.berting@spordicom.ee>
saajale ranno.lepasepp, pilvi-heli.vettik, kaido.palts, anne.jarvik, ingaeiche

13. sept 2021 07:34 ☆ ↩ ⋮

Tere!

Sellel aastal on kõik veel lihtsam võistkonnakoode me ei annagi. Ennast registreerides tuleb enda nimed süsteemi panna ja pärast saab kool tuvastada nime järgi, mis klassiga on tegemist. Põhjusel, et tegemist on virtuaalvõistlusega stardikorraldust meil ei ole.

Kui õpilased tahavad minna rajale tuleb neil moodustada võistkonnad (3 inimest võistkonnas).

Edasi tuleb võistkonnas ühel liikmel tõmmata endale Loquiz rakendus nutitelefoni, ta peab lülitama sisse võrguühenduse ning asukoha.

Kui õpilasel on rakendus telefonis saab ta sisestada kasutaja ja parooli näiteks TNG 1 ja parool: 1111.

Peale seda tuleb õpilasel vajutada ALUSTA. Siis avaneb tal kaks rida, esimesse tuleb kirjutada meeskonnanimi (klass ja mingi nimi) - näiteks: 5A - RÕÕM ja järgmisele reale meeskonnaliikmed (ainult eesnimed) nt. KAISA, LIISA ja LAURA.

Peale seda vajutab õpilane OK ja on valmis orienteeruma.

Lugupidamisega
Viktoria Berting
+372 56661789

Nõmme Gümnaasium

Valikorienteerumine ehk kaardil on näha kohe kõiki punkte. Õpilased peavad ühe tunni jooksul võtma nii palju punkte kui võimalik. Kaugemad punktid annavad rohkem punkte (kui küsimusele õigesti vastata).

RADA I - 8, 9 ja 10 klass



RADA II - 6 ja 7 klass



RADA III - 4 ja 5 klass



Lisa 5. Riskianalüüs

Oht	T	M	Riski suurus (TxM)	Kus?	Millal?	Mida on võimalik teha selle vältimiseks?	Mida teha kui see siiski juhtub?	Vastutaja	Aeg
Orienteerumises pole osalejad piisavalt ettevaatlikud ning võivad tekkida ohtlikud situatsioonid.	1	3	3	Tallinna vana-linnas	Sündmuse ajal	Paluda klassijuhatajal atel üle korrata ettevaatus nõuded ning ka kohapeal enne rajale minekut neid meelde tuletada.	Meie sündmuse l on alati võistlusk eskuses olemas ka kiirabi. Kiirabi saab kannatanu üle vaadata.	Stardi- ja finiši koordinaator	09:00-15:00
Telgiga juhtub õnnetus, läheb katki vms. (Tugev tuul/torm)	2	3	6	Tornide väljak (võistlusk eskus)	Startimiste ja lõpetamiste ajal	Kinnitada telgid väga korralikult, vaadata ilmaennustus t. Tormi korral kinnitada telgid tugevamalt ning pidevalt neid kontrollida	Tuleb telgid uuesti kinnitada. Kontrollida, et keegi viga ei saanud.	Peakorraldaja	09:00-15:00
Lava ees puuduvad turvaväravad ja sündmusel osalejad võivad ootamatult minna esineja juurde tüli norima.	1	1	1	Tornide väljak (võistlusk eskus)	Kui esineja on laval	Teavitada osalejaid, et lavale pole lubatud minna.	Vabatahtlikud püüavad olukorda kontrolli all hoida.	Vabatahtlikud ja nende koordinaator	10:00-13:00
Osalejad ei järgi COVID-19ga seotud reegleid.	1	2	2	Tornide väljak (võistlusk eskus)	Sündmuse toimumise ajal	Selgitada reegleid. Paluda vabatahtlikel sündmuse ajal reegleid osalejatele meelde tuletada.	Pidev meeldetuletus, nii osalejatele kui korraldajatele.	Stradi- ja finišijuht ning vabatahtlikud	09:00-15:00

Ekstreemülesann et läbides, juhtub rajal osaleja/vabatahtlikuga õnnetus	1	1	1	Tallinna Vanalinn	Sündmuse toimumise ajal	Meenutada kui oluline on ettevaatus. Kontrollida, et kõik ülesanded oleksid raja läbimisel turvalised.	Kutsuda kiirabi. Võistluskeskuses on kiirabiauto olemas.	Rajameister	08:00-16:00
Alaealine osaleja kaob rada läbides ära.	1	3	3	Tallinna Vanalinn	Sündmuse toimumise ajal	Selgitada, et tegemist on ühe võistkonnaga ja grupiga tuleb võistlus lõpetada. Vabatahtlikele paluda osalejaid suunata, et nad rajalt kõrvale ei kalduks	Proovida helistada, lasta vabatahtlikel otsida, võtta ühendust alaealise eest vastutava isikuga.	Rajameister	09:00-15:00

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, _____ Viktoria Berting _____,
(autori nimi)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose

_____ **Error! Reference source not found.** _____

(lõputöö pealkiri)

mille juhendaja on

_____ Marko Lõhmus _____

(juhendaja nimi)

reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Viktoria Berting

16.05.2022