

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

Kultuurhariduse osakond

Huvijuht-loovtegevuse õpetaja õppekava

Elo Lättemägi

Mängust õppimine ja õpikogemuse reflekteerimine

„Let’s play!“ projektis osalejate kogemuste näitel

Loov-praktiline lõputöö

Juhendaja: Piret Eit, MA
noorsootöö metoodika lektor

Kaitsmisele lubatud:

(juhendaja allkiri)

Viljandi 2017

SISUKORD

SISSEJUHATUS	4
1. MÄNG KUI ÕPPEMEETOD NOORSOOTÖÖS	6
1.1. Mängu defineerimine ja mängu osad	6
1.2. Mäng kui õppemeetod	8
1.3. Õppimine noorsootöös läbi mängu	13
1.3.1. Mitteformaalne õppimine noorsootöös	13
1.3.2. Õpikogemuse teadvustamine noorsootöös	15
1.3.3. Mitteformaalse õppimise läbiviimine noortevahetusel	16
2. „LET’S PLAY“ PROJEKT	18
2.1. Projekti algatamine ja planeerimine	18
2.1.1. Mitteformaalse õppimise ja mängude läbiviimise planeerimine	20
2.2. Projekti läbiviimine	22
2.2.1. Eeltegevused ja osalejate ettevalmistus	23
2.2.2. Turvalisuse tagamine projektis	23
2.2.3. Mitteformaalse õppimise ja mängude läbiviimine noortevahetusel	25
2.2.3. Noortevahetuse järeltegevused	26
2.3. Projekti hindamine ja analüüsimine	27
2.3.1. Refleksioon osalejatega	27
3. ANALÜÜS	31
3.1. Refleksioonide analüüs	31
3.2. Eneseanalüüs	35
KOKKUVÕTE	37
KASUTATUD ALLIKAD	38

LISAD.....	41
Lisa 1: Osalejate poolt refleksioonides välja toodu	41
Lisa 2: Noortevahetuse päevakava	49
Lisa 3: Võtmepädevuste jaotusleht	52
Lisa 4: Töögruppide süsteem.....	53
SUMMARY.....	54
LIHTLITSENTS.....	55

SISSEJUHATUS

Mäng on oluline osa lapse elust. Mängides õpivad lapsed tundma erinevaid rolle, mängides areneb nende suhtlemisoskus, sõnavara ja motoorika. Ka täiskasvanud mängivad, aga nende mängu peetakse põhiliselt meelelahutuslikuks. Ometi saab mängu kasutada õppemeetodina olenemata õppija east.

Käesoleva lõputöö praktiliseks osaks on Erasmus+ programmi rahvusvaheline noortevahetuse projekt „Let’s play!“, mille algatas ja teostas noortest koosnev meeskond minu juhendamisel. Projekti eesmärgiks oli luua projektis osalevatele noortele võimalus õppida läbi mängude ja saadud õpikogemusi teadvustada ja analüüsida mängudele järgnevatel refleksioonides. Projekti toimumise perioodiks oli august kuni detsember aastal 2016. Projekti raames toimus 22.-30. septembril Eestis, Tartumaa Tervisespordikeskuses noortevahetus, kus osalesid noored Tšehhist, Horvaatiast, Türgist, Lätist ja Eestist. Kokku osales noortevahetusel 26 noort. Projekti otseseks väljundiks oli kõigi projektis osalejate koostöö tulemusel loodud mängude blogi, mis on kättesaadav siin: <http://ye-letsplay.blogspot.com.ee/>

Antud loovpraktilise lõputöö teema valisin, sest olen TÜ Viljandi Kultuuriakadeemias tegevusõppe suuna ainetes ja praktikatel õppinud läbi mängude õppima, oma õpikogemust reflekteerima ning seda protsessi ise juhtima. Samas kasutades mängu kui õppemeetodeid oma töös mobiilse kontaktnoorsootõtajana, puutun kokku sellega, et laiemalt täiskasvanute seas usutakse nagu oleks mäng meelelahutuslik tegevus ja peamiselt laste jaoks. Sellest lähtuvalt oli antud **loov-praktilise lõputöö eesmärgiks** anda ülevaade rahvusvahelise noortevahetuse projekti „Let’s Play!“ teostamise protsessist ja sellest, kuidas kogevad „Let’s play!“ projektis osalejad mängu ja sellele järgnevat refleksiooni kui õppeprotsessi. Selle välja selgitamiseks viisin osalejatega läbi õpikogemuste teadvustamiseks refleksioonid.

Käesolev töö koosneb kolmest osast. Esimeses osas annan ülevaate mängu olemusest, mängust kui õppemeetodist ning sellest kuidas toimub noorsootöös mängu kasutamine

õppemeetodina ja mitteformaalne õppimine. Olulised mõisted, mida töös käsitlen, on lahti seletatud esimeses peatükis. Töö teises peatükis toon välja „Let’s play!“ projekti algatamise, planeerimise, läbiviimise ja analüüsimise protsessi olulisemad aspektid ning annan ülevaate osalejatega läbi viidud refleksioonide tulemustest. Töö kolmandas osas analüüsin seda, kuidas omavahel on seotud teoreetilises taustas esitatud „Let’s play!“ osalejate praktilise kogemusega ning analüüsin ennast projekti elluviija rollis.

1. MÄNG KUI ÕPPEMEETOD NOORSOOTÖÖS

Antud peatüki esimeses osas annan ülevaate erinevatest mängu definitsioonidest ja mängu osadest ning sõnastan mängu definitsiooni, millest lähtun käesolevas töös. Peatüki teises osas toon erinevate uuringute põhjal välja, mida ja kuidas on võimalik mängudest õppida. Kolmandas osas annan ülevaate, kuidas noorsootöös on mäng kasutusel õppemeetodina, kuidas noorsootöös õpitut teadvustatakse ja kuidas noortevahetus on üks viis noorsootöös noore arengu ja õppimise toetamiseks mitteformaalse õppimise läbiviimise kaudu.

1.1. Mängu defineerimine ja mängu osad

Mängu definitsioone ja tõlgendusi on palju ning need täiendavad üksteist. Siinkohal toon välja mõtte Huizingalt (2006, lk 11), kelle arvates polegi olemas ühte täielikku mängu definitsiooni, mis kas välistaks või hõlmaks ülejäänud. Kuigi mängu definitsioon varieerub erinevate inimeste arvates, siis mäng on kõigi jaoks miski, mis on intuiitiivselt äratuntav. Hoolimata sellest, et mängud on kõik väga erinevad ja neid on maailmas väga palju, siis ometi suudab inimene, kes puutub kokku ükskõik millise mänguga, liigitada selle just mängu alla. See muudab mängu defineerimise keeruliseks, kuna raske on sõnastada, mis on kõigil mängudel ühist. (Schell 2014, lk 34)

„Homo Ludens“ raamatu autor Huizinga (1983, lk 13) käsitleb oma teoses mängimist (inglise k. *play*), mitte mängu (inglise k. *game*) ning tema definitsiooni kohaselt on mängimine vaba tegevus, mis erineb tavalisest elust, kuna ta pole tõsine, ent samas haarab mängijat endaga kaasa. Morris (1977, lk 270) toob välja, et mängimist käsitletakse justkui tõsise käitumise vastandit, ent tõsine aspekt mängus on ikkagi olemas.

Huizinga (1983, lk 13) toob mängu defineerides välja, et mängust ei saada materiaalselt kasu ning mängimine on kindlas ajas ja ruumis piiritletud ja toimub kindlate reeglite järgi. Ta (2006, lk 16-20) loetleb üles põhitunnused, mille abil saab mängu määratleda: mäng

pole „tegelik“ elu, sest erineb koha ja kestuse poolest; mängu iseloomustab piiritletus, lõpetatus ja korratavus; mäng nõuab korda ja reegleid, mäng on vaba tegevus. Mängu on defineerinud ka Caillois (2001, lk 9-10), kes määratleb mängu kui vaba tegevust, mis toimub eraldatud ajas ja ruumis teatud reeglite järgi ning mis pole tegelik elu, aga ta lisab, et mängud on mitteproduktiivsed ja ennustamatud.

Toon välja veel mõned variandid, kuidas on mängu defineeritud (Schell 2014, lk 41-43 järgi):

- E. Avedon, B. S. Smith: „Mängud on harjutused, milles inimesed osalevad vabatahtlikult ning kus toimub reeglitega paika pandud võistlus võimete vahel, et jõuda tulemuseni, kus keegi võidab ja keegi kaotab.“
- G. Costikyan: „Mäng on interaktiivne süsteem, kus mängijad iseenda sisemisest tahtest tingituna võistlevad eesmärgi saavutamise nimel.“
- T. Fullerton, C. Swain, S. Hoffman: „Mäng on suletud formaalne süsteem, kuhu kaasatud mängijad lahendavad struktureeritud konflikti, mille tulemus on ebavõrdne.“

Eelnevatest definitsioonidest saab välja tuua tunnused, mis on mängudele omased: vabatahtlik osalemine, eesmärk, konflikt, interaktiivne, väljakutsuv, kaasav, suletud, süsteemne, korratav, ennustamatu, mitteproduktiivne ja reeglite järgi. Reeglite puhul on oluline välja tuua, et mängu reegleid võivad osalejad kohandada kui kõik mängijad on sellega nõus (Rice, Yaconelli 2010, lk 13).

Mängu üheks tunnuseks on seegi, et mäng koosneb osadest. Mängu saab jagada kolmeks osaks – briifing, mäng ja debriifing (Hidayatno, Moeis, Salim, Heryanto 2013, lk 9-10). Briifing (inglise k. *briefing*) tähendab tutvustust, mille raames toimub osalejate kurssi viimine lähteülesandega ja instrueerimine (Ametniku soovitusõnastik 2013) ehk teisisõnu eelhäälestus. Debriifing (inglise k. *debriefing*) tähendab toimunu järgset arutelu ja analüüsi (Ametniku soovitusõnastik 2013).

Mängu esimese osa ehk briifingu käigus selgitatakse mängus osalejatele mängu eesmärki, reegleid, sh lõpureeglit ja mängu käiku. Briifingu järgselt toimub mängu teine osa ehk mäng ise. Mängu käigus toimub mängus osalejate ühine interaktsioon kokkulepitud reeglite kohaselt, mille jooksul osalejad langetavad otsuseid, tegutsevad vastavalt ning kogevad kaasnevaid tagajärgi ning seda kõike selleks, et jõuda eesmärgi saavutamiseni. Kolmanda osa ehk debriifingu raames toimub õppimine, jagamine ja kogetu

reflekteerimine, teisisõnu on kolmandaks osaks refleksioon. (Hidayatno jt. 2013, lk 9-10) Refleksioon (inglise k. *reflection*) on inimeste kogemuste analüüsimise protsess (Eesti keele seletav sõnaraamat 2009). Klabbers (2006) jagab mängujärgse refleksiooni omakorda kaheks, esmalt refleksioon narratiivi ja seejärel kontseptuaalsel tasandil (Männamaa 2013, lk 126 järgi).

Eelnevates lõikudes tõin välja erinevate autorite mängu mõiste käsitlusi ning mängu kolm osa. Tuginedes eelnevatele allikatele lähtun antud töö kontekstis mängu kui õppemeetodit defineerides sellest, et **mäng** on piiritletud vaba tegevus kokkulepitud reeglitega, mis erineb tavalisest elust, aga läbi mille on võimalik päriselu kohta õppida mängukogemust reflekteerides. Mäng, ilma põhjaliku refleksioonita, on eelkõige meelelahutuslik.

1.2. Mäng kui õppemeetod

Mängu on kasutatud õppimiseks juba mitmeid aastatuhandeid. Näiteks 30 000 aastat eKr oli mäng loomulik osa ellujäämistreeningust, mille käigus õpiti päriselus vajalikke oskusi nagu kütmine, enesekaitse, läbirääkimise oskus jms (Carlisle 2009, lk 31). Kindlaks on tehtud, et iga mäng on õpetlik (Tobias, Fletcher, Wind 2014, lk 500), aga ei saa väita, et iga mäng tagab teadvustatud õppimise. Mängu käsitletakse erinevate kogemuste omandamise vahendina, aga selleks, et mängu käigus saadud kogemustest teadvustatult õppida, tuleb mängu ja päriselu vahelised paralleelid lahti mõtestada, milleks kasutatakse mängujärgset refleksiooni (Dondi jt. 2004, lk 36-37). Meelelahutuslikust mängust õppeotstarbelist mängu eristab seega mängujärgne refleksioon, mille käigus osalejad jõuavad selleni, mida nad mängust päriselu kohta õppisid (Hays 2006, lk 295). Käesoleva peatüki alguses käsitlen põgusalt kogemusest õppimist üldisemalt. Edasi annan ülevaate sellest, mida saab mängust õppida ning toon välja mängust õppimist soodustavaid ja takistavaid tegureid. Peatüki lõpus toon välja, kes on läbi mängu õppimise protsessis võtmeisikud.

Platon, Rousseau´ ja William James lähtusid oma kasvatusteooriates läbi kogemuse õppimisest, teisisõnu elamuspedagoogikast (Soidra-Zujev 2003, lk 7), mis tähendab, et inimene õpib läbi isikliku kogemuse reflekteerimise (Sluss 2009, lk 219). Elamuspedagoogika rajajaks peetakse Kurt Hahni, kes nägi akadeemilise hariduse kõrval hoopis efektiivsemana seda, kui ühendada tunne ja tegevus ehk õppida läbi elamuse

(Soidra-Zujev 2003, lk 7). Caven (1998) on välja toonud, et ainuüksi millegi teadmine ei pruugi mõjutada inimese käitumist, samas kui millegi kogemine moodustab teadvuses skeemi teadmise, siis kognitiivsete õppimisteooriate kohaselt muudab inimene oma käitumist (Soidja-Zujev 2003 järgi, lk 10).

Eelnevatele teooriatele lisaks on ka Kolbi (2014, lk 50-51) elamusliku õppimise teooria kohaselt õppimise lähtepunktiks isiklik kogemus, millest õppimiseks tuleb pärast vahetut kogemust läbida ka järgmised kolm etappi: arutlev vaatlus, kogetu mõtestamine ning seejärel aktiivne tegutsemine, olles õpitut teadvustanud. Sarnaselt kirjeldab õppimist ka Dewey tegevusest õppimise teooria, mille kohaselt saab õppija läbi elamuste ja kogemuste uusi aistinguid, ent alles läbi mõtlemise protsessi kujundatakse need aistingud inimest arendavaks (Pihlakas 2003, lk 16 järgi).

Eelnevalt välja toodule tuginedes saavad inimesed mängust teadmised ja kogemused, mis omavahel moodustavad terviku. Teadmine, millele inimene isikliku kogemuse reflekteerimise vahendusel on saanud kinnitust, jääb talle paremini meelde ja seeläbi suudab inimene seda ka suurema tõenäosusega elus rakendada ning see teebki mängudest efektiivse meetodi, mida on läbi aja õppimiseks kasutatud. Eelnevalt välja toodu kinnitab ka seda, et refleksioonita ei saa mängu õppemeetodina käsitleda, sest kogemusest ei ole võimalik teadlikult õppida, kui seda ei mõtesta.

Mänge kasutatakse õppemeetodina, et omandada erinevaid oskusi (Spivakovskaja, 1986, lk 71-72). Uurimustest on selgunud, et läbi mängu õpivad osalejad uusi, teadmisi, hoiakuid ja käitumismustreid, kuna mängus tuleb osalejatel endil mõelda, avastada ja teha valikuid (Lieberman 2012, lk 379 järgi). Iga mäng on õpetlik, ent seda omal viisil. Näiteks õpetavad mängud seda, kuidas õppida. Läbi mängu on võimalik õppijani viia teema, mis tavaliselt talle huvi ei paku, sest mängides on õppija õpimotivatsioon kõrge. (Lieberman 2012, lk 380-393 järgi)

Läbi mängu areneb õppija tajus ja koordineerimine ning mängija omandab uusi oskusi. Mängus tuleb osalejatel intensiivselt mõelda, lahendada probleeme ning läbi selle arenevad mängus osalejatel loogiline mõtlemine, hüpoteeside kontrollimine, mustrite nägemise võime, mälu, strateegilise planeerimise ja eneseanalüüsivõime oskus. Läbi mängude õpivad osalejad uusi teadmisi teiste mängijate, maailma ja erinevate süsteemide kohta. Näiteks õpitakse läbi mängu erinevaid sotsiaalselt aktsepteeritud viise probleemide lahendamiseks. Nii saavad mängijad tagasisidet, mida hiljem päriselus rakendada. Eelnevale lisaks on

mäng viis, kuidas õppida tundma iseennast ning oma minapilti, et seeläbi tõsta enda enesetõhusust. (samas, lk 380-393)

Mäng on ka sotsiaalne tegevus läbi mille osalejad tajuvad kuulumist ja sotsiaalset tunnustust. Läbi mängu õpivad osalejad tegema koostööd ning samas arendatakse suhtlemisoskusi ja eneseväljendusoskust. Veel võib mäng mõjutada osalejate väärtusi ja hoiakuid. Läbi mängu saavad osalejad õppida, millises rollis nad tunnevad ennast hästi. (samas, lk 380-393)

Marc Prensky (2001) toob välja põhjused, miks mängud kaasavad õppijad õppima (Dondi jt 2004 järgi, lk 34):

- mängud on lõbusad ja pakuvad meelelahutust;
- mängud on mängulised ja seetõttu kaasahaaravad;
- mängudes on reeglid ja see annab meile kindlad raamid tegutsemiseks;
- mängul on eesmärk, mis tagab motivatsiooni mängida;
- mängud on interaktiivsed ja annavad võimaluse ise tegutseda;
- mängudel on tulemused ja tagasiside, mille tulemusel saab õppida midagi uut;
- mängud on kohandatavad ja see tagab sujuva protsessi;
- mängus on konfliktid, võitlusmoment ja väljakutse, mis pakub meile adrenaliini;
- mängus tuleb lahendada probleeme, mis laseb meil mõelda loovalt;
- mängus on koostoimimine, mis annab meile võimaluse kuuluda kuhugi;
- mängus on lugu, millega käib kaasas emotsioon.

Inimesed mängivad, kuna nad tahavad rohkem mõelda, tunda ja kogeda. Mäng pakub väljakutset või üllatuse elementi, mis muudab inimese uudishimulikuks ja paneb rakendama loovust ning see teeb mängust kogemuse, mis erineb tavaelu rutiinist. (Else 2009, lk 7) Mäng loob ideaalse keskkonna õppimiseks, kuna mängus on osalejatel justkui lubatud ja isegi soovitatav eksimine, katsetamine ja kastist välja mõtlemine (Kapp 2012, lk 22). Mängimine on õppimiseks efektiivne viis, kuna mängus saavad osalejad katsetada erinevate tegevustega ning tegeleda sellele järgnevate tagajärgedega turvalises keskkonnas (Dondi jt 2004, lk 36-37). Turvaline mängusituatsioon on sobiv, et õppida erinevaid viise, kuidas olukordadele läheneda ja probleeme lahendada. Sel viisil puutub mängija kokku ka tagajärgedega, mis mängusituatsioonis on ohutud, aga samas õpetlikud päriselu jaoks.

Mängust saab õppemeetod alles siis, kui pärast mängu osalejad oma tegevust kas individuaalselt või grupis analüüsivad, arutlevad tehtu ja saavutatu põhjalikult läbi (Soidja-

Zujev 2003, lk 35), ehk nagu ennist välja toodud, siis mõtestavad mängu ja päriselu vahelise seose, teisisõnu reflekteerivad õpikogemust. Refleksiooni läbi viies tuleb lähtuda enne mängu püstitatud õpiväljunditest, milleni tahetakse jõuda. Toon välja põhjused, miks refleksiooni läbiviimine mängu järgselt on väga oluline (Thiagarajan, Tagliati 2011, lk 27):

- Mängus on metafoorilised ja mitte otsesed seosed päriseluga.
- Mängud tekitavad tugevaid tundeid ja emotsioone – nii positiivseid kui negatiivseid. Tugevad tunded juhivad osalejate tähelepanu kõrvale mängu tegelikust eesmärgist.
- Mängus on olulised võtmetegevused ja õpimomendid vahel nii põgusad, et mängijad ei pruugi neid tähele panna.
- Mängudes saab tegevusi ja nende mõju tõlgendada mitut moodi.

Selleks, et inimese kogemuste analüüs ehk refleksioon oleks terviklik protsess, tuleb alustada sellest, et osalejad saavad teadlikuks oma tunnetest ning oskavad neid ka väljendada grupile. Selline tunnete jagamine annab võimaluse osalejatel näha, et ka teistel inimestel on samasugused kogemused ja tunded ning annab teadmise, et ka nende tunded on olulised. Antud protsess loob eeldused refleksiooni järgmiseks faasiks, milleks on kogemuse analüüs ning kus peamiseks fookuseks on mõtestada lahti kogemuse õpimomendid, et need jõuaksid inimese teadvusse ja seega saaks neid hiljem teadlikult päriselus rakendada. (samas, lk 29-31 järgi; Sluss 2009, lk 220)

Efektiivse refleksiooni läbiviimiseks on tarvis rohkemat kui läbimõeldud mudelit. Oluline roll refleksioonis on mängujuhil kui õppeprotsessi toetajal (vt peatükk 1.2.). Lisaks sellele aitab efektiivsele refleksioonile kaasa keskkond, mis peaks olema osalejate jaoks turvaline ja mugav. Kõik osalejad, kaasa arvatud mängujuht, peaksid olema samal tasandil, et tagada võrdsus. Hea oleks viia refleksioon läbi mujal kui mäng ise, et osalejad saaksid väljuda rollist. Oluline on ka ajastus. Nimelt peaks refleksioon toimima kohe pärast mängu, et tunded ja emotsioonid oleksid veel värskelt meeles. Kindlasti peaks refleksiooniks varuma aega. Vahel võib refleksioon võtta isegi kauem aega kui mäng ise. (Johnson Pivec, 2011, lk 20-22) Seega tuleb mängu planeerides varuda aega ka refleksioonile. Kui enne mängu läbiviimist on teada, et refleksiooniks pole piisavalt aega, siis ainult mängu läbiviimine pole soovitatav, kuna sel juhul ei ole tagatud õppijate õpikogemuse teadvustamine ning osalejad ei saa emotsioone ja tundeid maha laadida. See tähendab, et õpitu ülekanne pärisellu toimub siis alateadlikult ehk teadvustamata kujul (Soidra-Zujev 2003, lk 33

järgi). Seega ei pruugi vastu võetud ilmingud ega tegelikult omandatud olla kooskõlas mängu algselt planeeritud eesmärkide ja õpiväljunditega.

See, mida osalejad mängust õpivad, sõltub mängu disainerist kui ka mängu läbiviijast (Tobias, Fletcher, Wind 2014, lk 500). Selleks, et mängust oleks midagi õppida, tuleb sellele tähelepanu pöörata juba mängu disainides (Salen, Zimmerman 2004, lk 37). Seega on juba mängu disaineril oluline roll õppeprotsessis. Mängujuhi ülesandeks on aidata inimest tema õpieesmärkide saavutamisel (Kloostermann, Moarkovic, Ratto-Nielsen 2002, lk 41). Mängujuhi ülesanded õppimise toetaja rollist lähtuvalt on järgmised (samam, lk 43):

- näha õppijates potentsiaali;
- anda ideid ja näpunäiteid;
- märgata vajadusi ja kirgi;
- toetada hea õpikeskkonna loomist;
- pakkuda vahendeid;
- küsida abistavaid küsimusi;
- viia inimesi omavahel kokku;
- lisada õppimine päeva programmi;
- kuulata;
- motiveerida õppijaid;
- anda tagasisidet.

Mängust õppimise protsessis on oluline roll õppijal endal. Nimelt on efektiivse õpiprotsessi juures tähtis, et õppija suudab ise võtta vastutuse oma õppimise eest. See tähendab, et õppija ise otsustab, mida ta tahab õppida, kuidas ta seda tahab teha ning millal on ta selle ära teinud. Kirjeldatud protsess on mitteformaalse hariduse, elukestva õppe ja õppima õppimise keskmeks ning seda järgides ongi võimalik efektiivne õppimine läbi mängu. (Kloostermann jt 2012, lk 41) Oluline on, et osalejatel oleks analüüsimiseks ja õppimiseks soodne keskkond, mis eeldab seda, et osalejate või õppijate grupis inimesed kuulavad ja austavad üksteist ning ei mõista üksteist hukka. Seetõttu on oluline, et osaleja oleks toetav teiste grupi liikmete suhtes. (samam, lk 43)

Tuginedes eelnevalt välja toodule saab järeldada, et mäng kui õppemeetod on efektiivne vaid siis, kui erinevad osapooled, sh mängu disainer, mängujuht, mängijad, panustavad protsessi lähtudes oma rollist ja kooskõlastavad õpieesmärgi ning kui mängu järgselt

toimub põhjalik refleksioon, kus mängu käigus saadud kogemused mõtestatakse. Iga osapoole panustamisest või mittepanustamisest sõltub mängu kui õppemeetodi efektiivsus.

1.3. Õppimine noorsootöös läbi mängu

Noorsootöö näol on tegemist noore isiksuse mitmekülgses arenguks tingimuste loomisega mitteformaalse õppimise läbiviimise kaudu (Noortevaldkonna arengukava 2014-2020, lk 13; Mitteformaalne.ee) ja selle korraldamisel lähtutakse noorsootöö seaduses määratletud põhimõtetest (vt Noorsootöö seadus § 4). Üheks võimalikuks mitteformaalse õppe meetodiks on mäng ja kuna noorsootöö tugineb mitteformaalsele õppimisele, siis kasutatakse mängu ka noorsootöös. Käesolevas peatükis annan ülevaate mitteformaalse õppe, noorsootöö ja mängu seostest ning kirjeldan kuidas toimub mitteformaalne õppimine noortevahetusel, mis on üks noorsootöö tegevus ning mida kasutasin käesoleva töö praktilise osa läbiviimisel.

1.3.1. Mitteformaalne õppimine noorsootöös

Õppimist käsitletakse kui protsessi, mis kestab kogu elu ja mis hõlmab endas nii formaalharidust, aga ka informaalset õppimist ja mitteformaalset õppimist (Vanari, Beljajev 2005, lk 5, 13-14). Noorsootööd käsitletakse ühe olulisema valdkonnana, mis toetab noore õppimist väljaspool kooli läbi mitteformaalse õppe (Mitteformaalne.ee). Selleks, et mõista formaalse, informaalset ja mitteformaalse õppimise erinevusi, sõnastan kõigi kolme määratlused (Vanari jt 2005, lk 13-14 järgi; Mitteformaalne.ee):

- Formaalõpe kui koolikeskkonnas aset leidev õppekavade alusel organiseeritud õppimine, kus peamiseks eesmärgiks ja põhitegevuseks on õppimine ja mis on läbi viidud spetsiaalse kvalifikatsiooniga õpetajate poolt ning kus toimub õppimise hindamine ja kaasneb diplomite, kvalifikatsioonide omandamine.
- Informaalne õpe kui eesmärgistamata õppimine läbi igapäevase tegevuse, mille puhul inimene ei pruugi sel viisil õppides iseenda jaoks alati teadvustada, et seda tüüpi õppimine täiendab tema teadmisi või arendab oskusi.

- Mitteformaalne õppimine kui eesmärgistatud, aga samas vabatahtlik õppimine, kus õppimine on võetud ette teadlikult, eesmärgiga ennast arendada väljaspool traditsiooniliselt mõistetavat kooliharidust ning kus läbiviijateks võivad olla nii kvalifitseeritud kui ka vabatahtlikud või omaealised.

Mitteformaalse õppimise läbiviimise kaudu keskendutakse sotsiaalsete oskuste arendamisele, sh inimeste vaheline suhtlemine, meeskonnas tegutsemine, konfliktidega toimetulek, organiseerimisoskus, kultuuriline enesemääratlus, juhtimisoskus, planeerimisoskus, koostööoskus, vastutuse võtmise oskus ja enesekindluse edendamine (Porcaro 2013, lk 10). Eelnevalt välja toodu on ka mängust õppimisel peamiseks õpimomentiks (vt peatükk 1.2.).

Mitteformaalse õppimise protsessis on kolm etappi: planeerimine, elluviimine ja hindamine (samas, lk 28). Selleks, et tagada mitteformaalse õppimise kvaliteet, on välja töötatud indikaatorid, mille järgimisele tuleb tähelepanu pöörata mitteformaalse õppimise kõigis kolmes etapis (samas, lk 24):

- õppijate ja ühiskonna vajadused on hinnatud ja nende põhjal on tuletatud eesmärgid;
- eesmärgid kajastuvad mitteformaalse õppimise läbiviimiseks valitud tegevuses;
- õppimiseks kasutatavad meetodid on sobivad õppimise protsessi tagamiseks;
- vajalikud ressursid on olemas;
- ressursse kasutatakse jätkusuutlikult, kuluefektiivselt ja vastutustundlikult;
- õppeprotsessi elluvijatel (koolitajad, vabatahtlikud, korraldajad) on selleks vajalikud pädevused;
- õppijad on ette valmistatud;
- kommunikatsioon kõigi osapoolte vahel on korraldatud efektiivselt;
- õppijad mõjutavad ise oma õppimise protsessi;
- õppijad saavad aru õpiväljunditest ja suudavad neid teadvustada.;
- kõik osapooled on kaasatud pidevasse hindamise ja analüüsimise protsessi.

Mitteformaalses õppes, mis toimub vaba tahte alusel, tuleb õppijatel endal võtta suurem vastutus õppimise eest ehk teisisõnu saavad õppijad ise määratleda, mida nad soovivad õppida. Kui formaalhariduses on ette antud õppekava, mida õpetaja järgib õpetamisel, siis mitteformaalses õppes saavad osalejad ise oma õppimises olla võtmeisikud ehk suunata

koolitajat, mängujuhti, tegevuste läbiviijat käsitlema just neid teemasid, milles nad soovivad ennast arendada. (Mitteformaalne.ee)

Mitteformaalses õppes peetakse oluliseks pigem protsessi, kus õpitakse läbi ühise teadmise loomise, mitte olemasolevate teadmiste edasi andmise teel (Mitteformaalne.ee). Mängides on õppijate motivatsioon kõrgem ja seeläbi on nad ise rohkem kaasatud õppeprotsessi (Dondi ,Edvinsson, Moretti 2004, lk 31-34; Leemkuil 2007, lk 203) ja seetõttu sobib mäng mitteformaalse õppimise läbiviimiseks.

Noorsootöö põhineb noorte vabal tahtel ning noorte omaalgatuste toetamisel (Noorsootööseadus § 4) ja seetõttu sobib mäng noorsootöös õppemeetodina kasutamiseks, sest ka mängu osaletakse vaba tahte alusel ning mängu reegleid võivad osalejad kohandada kui kõik mängijad sellega nõustuvad. Eelnevale tuginedes saan välja tuua, et mängu näol on tegemist õppemeetodiga, mida sobib kasutada noorsootöös mitteformaalse õppimise läbiviimiseks ja noore õppimise ning arengu toetamiseks. Mängu kasutatakse noorsootöös kui mitteformaalse õppimise läbiviimise meetodit ning sellest lähtuvalt kasutasin ka „Let’s play!“ projektis mängu kui õppemeetodit mitteformaalse õppimise protsessis (vt peatükk 2.1.1).

1.3.2. Õpikogemuse teadvustamine noorsootöös

Õppimine noorsootöös mitteformaalse õppimise läbiviimisel on tõhus kui õppija oma õppimist teadvustab ja seeläbi muutub õppimise protsess nähtavaks ja eesmärgipärasemaks (Kloostermann jt 2002, lk 13). Õppima õppimine on üks kaheksast elukestva õppe võtmepädevusest, mis on defineeritud Euroopa Parlamendi ja Nõukogu poolt (Euroopa ... 2006, lk 10-18). Läbi mängu õppimist toetab refleksioon ja refleksioon omakorda toetab õppima õppimist. Järgnevalt toon välja olulised aspektid õppima õppimise protsessis (samas, lk 13):

- arusaam endast kui elukestvast ja iseseisvast õppijast;
- enesekindlus saada osa õpiolukordadest;
- valmisolek võtta vastutus iseenda õppeprotsessi eest;
- teadlikkus enda õppe-eelistustest;
- avatus ootamatuste suhtes ning paindlik suhtumine muutustesse;

- võime määrata oma õpivajadusi;
- võime analüüsida enda õppeprotsessi;
- võime õppida koos teistega, anda ja võtta vastu tagasisidet;
- võime hinnata iseennast ja oma õpitulemusi kirja panna.

Õpikogemuse teadvustamiseks on mitmeid viise. Rahvusvahelises noorsootöös kasutatakse selleks Noortepassi, mis võeti kasutuses 2007. aastal, et noorsootöö tegevustest saadavat õpikogemust ja selle analüüsi toetada ning seeläbi abistada noori oma õpikogemuse kirjeldamisel ja õpikogemuse teadvustamisel. (Kloostermann jt 2002, lk 6-8) Noortepassi kasutades saab õppija enda õpitulemused määratleda raamistikku läbi kaheksa elukestva õppe võtmepädevuse (samas, lk 36;69-70):

- suhtlus emakeeles;
- suhtlus võõrkeeltes;
- matemaatikapädevus ning teadmised teaduse ja tehnoloogia alustest;
- infotehnoloogiline pädevus;
- õppimisoskus;
- isiklik, kultuuridevaheline, sotsiaalne ja kodanikupädevus;
- algatusvõime ja ettevõtlikkus;
- kultuuriteadlikkus ja kultuuriline eneseväljendus.

Noortepassi näol on lisaks õppimise teadvustamise protsessile tegemist ka sertifikaadiga, mis tõestab, et noor on projektis osalenud ja seal õppinud (Hayes, McNally 2012, lk 27). Seega on noorsootöös õppimine ja õpitu teadvustamine mõeldud läbi nii, et noor saaks õppida õppima läbi mitteformaalse õppimise ning samas saaks ta tõestada hiljem Noortepassi sertifikaadi näol, et ta on midagi õppinud.

1.3.3. Mitteformaalse õppimise läbiviimine noortevahetusel

Käesolevas peatükis annan ülevaate noortevahetusest, mis on üks võimalikest mitteformaalse õppimise läbiviimiseks rakendatavatest tegevustest noorsootöös. Noortevahetus on mitteformaalse õppimise meetoditest ja põhimõtetest lähtuv 13- kuni 30-aastaste noorte rahvusvaheline koostööprojekt, mis on välja töötatud ja ellu viidud noorte

poolt ning projekti põhitegevusena viiakse ellu noortekohtumine, kus tegeletakse noorte jaoks oluliste teemadega (SA Archimedese noorteagentuur).

Noortevahetuse kontseptsiooni aluseks on noortelt endilt tulev idee neid ümbritsevate probleemide lahendamiseks (D'Agostino, Butt-Pośnik, Butt-Pośnik, Chaumette, Enn, Hornig, Kriauciunas 2006, lk 21) ning noortevahetuse projekti protsess koosneb planeerimise, läbiviimise ja analüüsi etappidest (samas, lk 44). Noortevahetusel kasutatakse õppimise teadvustamiseks Noortepassi (Hayes jt 2012, lk 27), kus projektis osalejad saavad enda õpitulemused enda jaoks määratleda võtmepädevuste raamistikus (vt peatükk 1.3.2.).

Noortevahetuse projektide läbiviimiseks on võimalik taotleda rahastust Erasmus+ programmist, mis teostab programmi eesmärgi läbi projektitoetuste. Erasmus+ programmi noorte valdkonna üheks eesmärgiks on noorte võtmepädevuste arendamine. (SA Archimedese noorteagentuur) Sellele tuginedes saan välja tuua seose, et Erasmus+ programmi eesmärgiks on noorte võtmepädevuste arendamine ning seda teostatakse mitteformaalse õppe läbiviimise kaudu erinevate projektide, sh noortevahetuste läbiviimise teel. Seejuures on oluline, et noored õpitut teadvustaksid ja selleks kasutatakse Noortepassi. Tuginedes eelnevale on ka antud töö praktiline osa teostatud noortevahetusena.

2. „LET’S PLAY“ PROJEKT

Käesoleva lõputöö praktiliseks osaks on Erasmus+ programmist rahastatud rahvusvahelise noortevahetuse projekt „Let’s play!“, mille algatas ja teostas noortest koosnev meeskond minu juhendamisel. Projekti eesmärgiks oli luua projektis osalevatele noortele võimalus õppida läbi mängude ja saadud õpikogemusi teadvustada ja analüüsida mängudele järgnevas refleksioonides. Projekti toimumise perioodiks oli august kuni detsember 2016 ning projekti raames toimus 22.-30.septembril Eestis, Tartumaa Tervisespordikeskuses noortevahetus. Tegemist oli Erasmus+ programmi rahvusvahelise projekti raames toimunud noortekohtumisega, kus osalesid noored Tšehhist, Horvaatiast, Türgist, Lätist ja Eestist. Kokku osales noortevahetusel 26 noort.

Projekti teostamise juhendajana seadsin endale õpieesmärgid, mida soovisin „Let’s play!“ projekti teostamisega saavutada (Lättemägi 2016):

- kasutan mängu kui õppemeetodit noorsootöös;
- praktiseerin ise ja juhendan noori refleksiooni läbiviimisel projektis osalejate õpikogemuste teadvustamise toetamiseks;
- rakendan noortevahetust kui ühte noorsootöö tegevust mitteformaalse õppimise läbiviimiseks.

Käesoleva loov-praktilise lõputöö üheks eesmärgiks oli anda ülevaade „Let’s play!“ projekti teostamise protsessist. Antud peatükis teen seda teoorias välja toodule tuginedes ja lähtudes järgmistest etappidest: planeerimine, läbiviimine ning hindamine (vt peatükk 1.3.3.)

2.1. Projekti algatamine ja planeerimine

Projekti idee sündis 2015. aastal Erasmus+ programmi noortevahetuse projektis Albaanias, kus projektis osalejate seas tekkis diskussioon mängude kasutamise teemal. Arutelust tuli

välja, et mitmed diskussioonis osalejatest on kokku puutunud arvamusega, et laiemalt täiskasvanute seas peetakse mängu meelelahutuslikuks ja laste tegevuseks.

Selle diskussiooni tulemusel otsustasid erinevatest riikidest pärit noored koos teostada Erasmus+ programmi noortevahetuse, kus täiskasvanud noortel vanuses 18-30 avaneks võimalus õppida läbi mängude, teisisõnu sündis nii mitteformaalse õppimise läbiviimiseks projekti „Let’s play!“ teostamise idee. Seega pärineb antud projekti teostamise idee noortelt endilt, mistõttu vastab „Let’s play!“ projekti algatus noorsootöö korraldamise põhimõtetele (vt Noorsootöö seadus §4) ja on kooskõlas noortealgatuste kontseptsiooniga (vt peatükk 1.3.3.).

Idee algatajatest koosnenud meeskonnaga moodustasime minu juhendamisel koostöövõrgustiku. Erasmus+ programmi projektide elluviimisel on üks organisatsioon vastuvõttev ja teised saavad organisatsioonid (SA Archimedes noorteagentuur) ning projektile on võimalik partnereid valida Erasmus+ akrediteeritud partnerite andmebaasist (Erasmus+ programmijuhend, lk 283) või eelnevale koostööle tuginedes. Käesoleva projekti partneriteks olid organisatsioonid, kuhu kuuluvad idee algatanud noored. Projekti vastuvõtva organisatsiooniks oli MTÜ Project Spirit, kus olen juhatuse liige.

Idee algatanud noored, kes olid varem erinevatel Erasmus+ programmi projektides mängudest õppinud, uskusid, et mängud on õpetlikud. Mina, õppides TÜ Viljandi Kultuuriakadeemias tegevusõppe suunal, olen õppinud mängu kasutama õppemeetodina õpingute ja praktikate vältel. Projekti idee teostamiseks uurisin mängudest õppimise ja mitteformaalse õppimise elluviimise kohta erinevaid materjale (vt peatükk 1.) ning seejärel hakkas minu juhendamisel planeerima projekti teostamist meeskond. Idee algatajatest koosnevasse meeskonda kaasasin ka projekti teema vastu huvi üles näidanud noored Eestist. Kõigele eelnevale tuginedes sõnastasime projekti meeskonnaga eesmärgi, mida soovisime noortevahetuse projekti elluviimisega saavutada. Projekti eesmärgiks oli luua projektis osalevatele noortele võimalus õppida läbi mängude ja saadud õpikogemusi teadvustada ja analüüsida mängudele järgnevatel refleksioonides.

Projekti teostamiseks kirjutasime meeskonnaga minu juhendamisel projektitaotluse ja taotlesime projektile toetust Erasmus+ programmist. Projektile tehti kolm kuud peale projektitaotluse esitamist positiivne rahastamisotsus ning projekti teostamiseks eraldati projektitoetus summas 11292,00 €, sh projekti korraldustegevusteks 7722,00€ ning transpordikulude katteks 3570,00€. Toetust eraldatakse Erasmus+ programmis ühikuhinna

põhiselt, sõltuvalt osalejate ja tegevusepäevade arvust. Transpordi toetuste eraldamisel lähtutakse vahemaakalkulaatorist. (Erasmus+ programmijuhend, lk 91-92) Pärast rahastamisotsuse saabumist hakkasime korraldusmeeskonnaga planeerima noortekohtumise korraldust.

Kuna partnerorganisatsioonide esindajad olid minu jaoks usaldusväärsed, siis osalejate valimine jäi nende ülesandeks. Seda seetõttu, et organisatsioonid ise teavad oma vabatahtlikke ja noori kõige paremini ning see andis võimaluse kaasata ka majanduslikult vähemate võimalustega noori, et tagada noorsootöö korraldamise põhimõtetest lähtuvalt võrdne kohtlemine. Lisaks oli partnerite ülesandeks valida osalejaid mõlemast soost, et tagada sooline tasakaal, mis on oluline Erasmus+ programmi eesmärkidest lähtuvalt (Erasmus+ programmijuhend, lk 112).

2.1.1. Mitteformaalse õppimise ja mängude läbiviimise planeerimine

Mängust õppimisel on oluline, et osalejad teadvustaksid oma õpikogemust (Soidja-Zujev 2003, lk 35, Thiagarajan jt 2011, lk 27, Sluss 2009, lk 220). Samuti on üheks mitteformaalse õppimise kvaliteediindikaatoriks see, et õppijad teadvustavad oma õppimist (Porcaro 2013, lk 24). Kuna rahvusvahelises noorsootöös kasutatakse õpitu teadvustamiseks Noortepassi, mille raamistiku moodustavad kaheksat elukestva õppe võtmepädevust (Kloostermann jt 2002, lk 6-8), siis lähtusin ka mina antud rahvusvahelises projektis mitteformaalse õppe läbiviimist planeerides sellest, et osalejad teadvustaksid läbi mängude õpitud võtmepädevuste raamistikus.

Kuna võtmepädevuste arendamine on üks Erasmus+ programmi noortevaldkonna eesmärkidest, mida nad teostavad läbi projektitoetuste (SA Archimedes noorteagentuur), siis positiivne rahastamisotsus tagas mitteformaalse õppimise läbiviimiseks vajalikud ressursid, mis on olulised mitteformaalse õppe kvaliteedi tagamiseks (Porcaro 2013, lk 24). Projekti toetust kasutasime eel-ja järeltegevuste ning rahvusvahelise noortevahetuse läbiviimiseks.

Projekti eesmärgist lähtuvalt hakkasime meeskonnaga planeerima projekti sisulist osa ja valisime projekti meeskonnaga välja viis erinevat, aga kõigi jaoks üldtuntud mängu liiki, mida noortevahetusel kasutada. Valisime välja järgmised mänguliigid: meeskonnamängud,

lauamängud, seiklus- ja spordimängud, rolli – ja simulatsioonimängud, impro- ja draamamängud. Mängu liikide valik tehti noosootöö korraldamise põhimõtetes lähtuvalt projekti meeskonna ühise arutelu käigus.

Projekti planeerimist juhendades keskendus sellele, et mitte ainult mängudest õpitu, vaid ka kogu projekti protsess üldiselt aitaks kaasa osalejate kompetentside arendamisele, et seeläbi mitteformaalse õppimise kaudu osalejate arengut toetada. Sellele tuginedes koostasime ka korraldusmeeskonnaga noortevahetuse päevakava (lisa 2). Erasmus+ programmis pole eesmärgiks, et projektides osalejad arendaksid kõiki võtmepädevusi, vaid pigem on rõhk sellel, et nad teadvustaksid kui nad mõnda pädevust arendavad (SA Archimedes noorteagentuur). „Let’s play!“ projektis keskendusime seetõttu mitteformaalse õppe läbiviimise planeerimisel vaid teatud võtmepädevuste arendamisele, mis haakusid projekti eesmärgiga kõige enam. Seadsime fookusesse kolm võtmepädevust, mille arengu toetamiseks läbi mõeldud tegevused on toodud allpool. Samas ei välistanud me projekti meeskonnaga seda, et osalejad arendavad projekti käigus ka mõnda muud pädevust ning õppimise teadvustamise protsessi toetamiseks tagasin osalejatele kõiki võtmepädevusi tutvustava jaotuslehe (lisa 3) ja esimesel noortevahetuse päeval viisin läbi Noortepassi saarte mängu, kus osalejad õppisid tundma kõigi pädevuste olemust.

Õppima õppimise pädevuse toetamiseks panime noortevahetuse kavas rõhku refleksioonidele, mis on oluline mängust õppimisel (Soidja-Zujev 2003, lk 35, Thiagarajan jt 2011, lk 27, Sluss 2009, lk 220) ning sellele, et osalejad ise saaksid õppeprotsessi mõjutada, mis on oluline mitteformaalse õppimise kvaliteedi tagamise jaoks (Porcaro 2013, lk 24). Pädevuse arendamiseks rakendasime järgmisi tegevusi: tagasime igale osalejale isikliku õppepäeviku, mille sisulooime toimus iga osaleja enda poolt; iga mängu lõpus toimus refleksioon, mille ellu viimisel toetasin mängujuhti, tuginedes refleksiooni läbiviimiseks olulistele aspektidele (vt peatükk 1.2.); iga päeva lõpus riikide gruppide refleksioon ning pärast seda veel grupirefleksioon.

Osalejates *algatusvõime ja ettevõtlikkuse arendamiseks* oli projektis jagatud vastutus. Näiteks seda, mis mängu kohtumisel mängisime, otsustasid osalejad ise. Iga osaleja viis läbi ühe mängu omal valikul. Mängu läbi viies tugines mängujuht mängu osade läbiviimise ja mängu juhtumise kohta toodud teooriale, millest nad said teadmisi esimesel päeval minu poolt läbi viidud töötoas. See tähendas, et kõik projektis osalejad said olla noortevahetuse jooksul mängujuhi rollis ning viia läbi mängu eelhäälestamist ehk briifingut, mängu ja mängujärgset debriifingut ehk refleksiooni. Mina olin selles protsessis osalejaid toetavas

rollis. Seega said projektis osalejad olla noortevahetuse käigus mängudest õppimise protsessis nii osaleja kui mängujuhi rollis (vt peatükk 1.2.).

Lisaks sellele said osalejad enda algatusvõimet ja ettevõtlikkust edendada igal päeval töögruppides. Kogu meeskond jagunes gruppidesse ning igal päeval olid igal grupil oma ülesanded, et tagada projektis ühtlane vastutuse jagamine (vt lisa 4). Osalejad kuulusid gruppi vastavalt sellele, millist liiki mängu nad läbi viisid. Gruppide ülesanded olid järgmised: mängublogi postituste tegemine, päeva kokkuvõtte kirjutamine, tööruumi koristamine, päeva reflekteerival koosolekul osalemine ja oma grupi esindamine ning puhkamine. Nii said kõik osalejad täita vähemalt ühel korral ka grupijuhi ülesannet ja jagada oma riigigrupi refleksioonis esile kerkinud mõtteid ühisel grupirefleksioonil. Samuti said osalejad näidata oma grupis initsiatiivi päeva postituse tegemisel (vt „Let’s play!“ blogi) ja ka tööruumi koristamise osas.

Veel pöörasime projekti planeerides tähelepanu ka *isikliku, kultuuridevahelise, sotsiaalse ja kodanikupädevuse* arendamise võimalusele, kuna tegemist oli rahvusvahelise projektiga, mis tõi kokku erinevate kultuuride esindajad. Seetõttu pöörasime tähelepanu kultuuriõhtutele ning ka mängude refleksioonidele, kuna teooriale toetudes saab mängudest õppida nii enda kui teiste kohta. Mitteformaalse õppimise läbiviimise planeerimise kohta on kirjas ka projekti aruandes (vt „Let’s play!“ blogi).

2.2 . Projekti läbiviimine

Käesolevas peatükis annan ülevaate projekti läbiviimise etapist, sh eeltegevused, noortevahetus ja järeltegevused. Peatüki esimeses pooles toon välja, millised eeltegevused eelnesid noortekohtumisele ja kuidas toimus turvalisuse tagamine noortevahetusel. Peatüki teises osas annan ülevaate, kuidas toimus mitteformaalse õppimise läbiviimine noortevahetuse raames. Peatüki kolmandas osas toon välja projekti põhitegevusele järgnenud järeltegevused.

2.2.1. Eeltegevused ja osalejate ettevalmistus

Kohtumisele eelnevalt toimusid eeltegevused, milleks olid osalejate valimine ja eelhäälestus, infovahetus, eelkohtumised ning korralduslikud meeskonna koosolekud. Eeltegevuste eesmärgiks oli projektis osalejate ettevalmistamine noortekohtumiseks, mis on oluline indikaator mitteformaalse õppimise kvaliteedi tagamisel (Porcaro 2013, lk 24). Osalejatel tuli mitteformaalse õppimise põhimõtte järgi (Porcaro 2013, lk 24) mõelda läbi oma õpieesmärgid, ootused ning mõelda ka sellele, kuidas nemad panustavad projekti. Iga partnerorganisatsioon oli vastutav selle eest, et osalejad oleksid oma osalemise eesmärgistanud enne noortevahetuse toimumist.

Korraldusmeeskonnaga panime kokku osalejatele infopaki, mis sisaldas osalejate jaoks olulist informatsiooni (vt „Let’s play!“ blogi). Iga partnerorganisatsioon viis enne noortevahetuse algust läbi ettevalmistava kohtumise osalejatega, et anda veel kord ülevaade korralduslikust poolest ning organiseerida osalejate reisiplaan. Kohtumisel said osalejad ette valmistada mängud, mida nad noortevahetusel läbi viia plaanisid. Eelduseks oli, et osalejad saavad esmalt mängu läbi viia oma emakeeles ning alles siis noortevahetusel inglise keeles.

Selleks, et osalejaid häälestada, ette valmistada ja anda infot eesootava noortevahetuse kohta juba enne kohtumise toimumist, koondasime osalejad Facebookis projekti jaoks loodud gruppide ning postitasime sinna projekti meeskonnaga osalejate jaoks olulisi meeldetuletusi. Lisaks oli kõigil gruppidel ülesandeks ennast Facebooki grupis loovalt tutvustada. Seeläbi häälestasime osalejaid ühisele keelekeskkonnale, vähendasime teadmatuset ning kaasasime osalejad noortekohtumisele eelnevalt projekti protsessi.

2.2.2. Turvalisuse tagamine projektis

Kuna õppimine peab toimuma turvalises keskkonnas, mõtlesime noortekohtumist ette valmistades läbi ka osalejate turvalisuse tagamise. Käisime Eesti korraldusmeeskonnaga noortevahetuse tegevuspaigas kohal ning analüüsisime riske, et neid projektikohtumisel ennetada. Noortevahetus toimus Tartumaa Tervisespordi Keskuses, Eestis. Majutus, toitlustus ja transport oli kõigile osalejatele tagatud ja tellitud teenuse pakkujatelt - selle

eest vastutas korraldusmeeskond. Projektis osalejad täitsid enne noortevahetuse toimumist vormi, kus oli küsitud ka osalejate toitumisalaste erisoovide ning tervislike eripärade kohta, et tagada osalejate võimalikult turvaline ja meeldiv viibimine projektikohtumisel.

Osalejate turvalisuse tagamiseks tutvusid korraldajad majutuskoha tuleohutusnõuete ja evakueerumisplaaniga, et osalejate saabumisel neid informeerida ohutusnõuetega. Evakuaatsiooniplaanid olid olemas kõigis tubades ja tegevuse toimumise ruumis. Osalejatele olid jagatud kaelakaardid, kus olid tagaküljel korraldajate kontaktid, et vajaduselt ühendust võtta. Keskuse administraator oli olemas alumisel korrusel valvelauas 24 tundi ööpäevas ning osalejate saabumisel projekti toimumispaika instrueerisime neid, et sealt on võimalik abi paluda ja vajadusel esmaabitarbeid küsida. Tartumaa Tervisespordi Keskus asus loodusest ümbritsetud keskkonnas, kus terviserajad olid tähistatud, et vältida eksimise ohtu. Kõigi tubade ustele paigutasime osalejate nimesildid, et osalejatel oleks võimalus kiirelt leida oma grupijuht või kaaslased. Kõigile osalejatele oli teada, kus on korraldajate tuba, et küsimuse või mure korral õige ruum üles leida. Üldise turvalisuse tagamiseks läbi mõeldud aspektid on toodud täpsemalt projekti aruandes (vt „Let’s play!“ blogi).

Järgnevalt annan ka ülevaate olulisematest aspektidest osalejate turvalisuse tagamisel, mis on seotud mängust õppimise ja mitteformaalse õppimise läbiviimisega noortevahetusel. Esmalt tegime esimesel tegevuspäeval osalejatega kokkulepped. See tähendas, et leppisime kokku üksteise austamises ja aitamises, mis on teoorias toodu kohaselt oluline, et tagada soodne keskkond mitteformaalse õppimise toimumiseks (Kloostermann jt 2012, lk 41).

Osalejate heaolu tagamiseks toimusid lisaks mängujärgsetele refleksioonidele ka riigigruppides refleksioonid ja päeva kokku võtvad refleksioonid, mille läbiviimiseks oli planeeritud eraldi aeg päevakavas, et osalejatele oleks tagatud aeg emotsioonide ja tunnete maha laadimiseks ning õpikogemuse teadvustamiseks. Seeläbi soovisime vältida õppimise alateadlikku ülekannet, kus vastu võetud ilmingud ei pruugi olla kooskõlas mängu algsete eesmärkide ja õpiväljunditega. Lisaks said osalejad refleksioonides tuua välja aspekte, mida nad soovivad projekti ja õppimise protsessis muuta. See on oluline teoorias toodu kohaselt, sest sel juhul on osalejad ise aktiivselt õppimise protsessi kaasatud ja protsess kulgeb nendele sobivalt.

2.2.3. Mitteformaalse õppimise ja mängude läbiviimine noortevahetusel

Noortevahetuse päevakava (vt lisa 2) kokku panemisel lähtus projekti meeskond minu juhendamisel mitteformaalse õppimise kvaliteedi tagamise indikaatoritest (vt peatükk 1.3.1.) ning keskendudes projekti eesmärgi saavutamisele. Ülevaade projekti käigus ellu viidud tegevustest on kirjas projekti aruandes (vt „Let’s play!“ blogi). Järgnevalt annan ülevaate tegevustest, mis olid olulised mitteformaalse õppimise ja mängude läbiviimise aspektist.

Esimesel päeval keskendusime programmi ellu viies mängudest õppimise ja mängude läbiviimise teooriale ning sellele, kuidas mängust õpitut teadvustada Noortepassi meetodil võtmepädevuste raamistikus. Selleks, et osalejatel oleks läbi mängude õppimist võimalik põhjalikumalt reflekteerida, tagasime kõigile isiklikud märkmikud, mille sisuloome toimus vastavalt iga osaleja enda eelistusele. Osalejad said ka abiküsimustega jaotusmaterjali, kus iga võtmepädevus oli veelkord põhjalikult esitletud avatud küsimuste kujul, et osalejatel oleks võimalik oma õppimist teadvustada. Kohtumisele eelnenud osalejate ettevalmistuse käigus tuli osalejatel mitteformaalse õppimise põhimõtte järgi (Porcaro 2013, lk 24) läbi mõelda oma õpieemärgid ja ootused projektile (vt peatükk 2.2.1.) ning noortevahetuse esimesel päeval kirjutasid nad oma õpieesmärgid ja ootused isiklikku õppepäevikusse.

Järgneval viiel päeval keskendusime mängudele. Viite erinevat liiki mängud jagasime päevade vahel ära nii, et ühel päeval mängisime samast liigist mängu. Mänge viisid läbi osalejad. Igast riigist üks osaleja viis läbi ühe mängu ühel päeval. Mängujuhtide ülesandeks oli ka pärast mängu viia läbi refleksioon, mis on oluline tuginedes teooriale, et toetada osalejate õpimomentide teadvustamist (Soidja-Zujev 2003, lk 35, Thiagarajan jt. 2011, lk 27, Sluss 2009, lk 220). Pärast mängu mängimist toimus ühine analüüs, mille raames mõtestasime lahti mängu eesmärgi ning arutlesime, miks, kuidas ja milleks seda mängu on sobilik mängida. Sellele järgnes individuaalne refleksiooniaeg. Tartumaa Tervisespordikeskuse ümbrus pakkus selleks väga toetavat keskkonda, kuna ilmastikuolud olid soosivad ning looduses oli mitmeid rahulikke istumispaiku, kus olulisemaid õpimomente lahti mõtestada oma isiklikus õppepäevikus. Pärastlõunal toimusid riigigruppides refleksioonid, kus osalejad said oma õpikogemust mõtestada ning arutada päeva olulisemate õpimomentide üle oma emakeeles. Seejärel toimus töö gruppides (vt peatükk 2.1.1.) ning ühine grupirefleksioon. Noortevahetuse õhtutel toimusid

kultuuriõhtud, mis andsid osalejatele võimaluse jagada midagi huvitavat oma kultuurist ning selline tegevus aitas kaasa kultuurilise silmaringi avardamisele.

Viimase päeva hommikul toimus tagasivaade kogu projektikohtumisele ning õpikogemuse jagamine üksteistega. Kogu reflekteerimisprotsessi võtsid kokku kaks meetodit – Õppevabrik ja Tagasiside käejälg (vt peatükk 2.3.3), mille valisime projekti meeskonnaga lähtudes noorsootöö korraldamise põhimõtetest. Antud meetodeid kasutasin selleks, et teada saada, kuidas kogesid „Let’s play!“ projektis osalejad noortevahetusel läbi viidud mängu ja sellele järgnevat refleksiooni kui õppeprotsessi. Lisaks eelnevale said osalejad viimasel päeval veel lisaaja, et Noortepassi jaoks võtmepädevuste arendamisele mõelda ning kogu oma õpikogemust reflekteerida Noortepassi kontekstis. Programmi lõpetas mänguline Noortepassi tseremoonia õhtusöögi ajal.

Kuna projektis oli reflekteerimine väga olulisel kohal, siis kõiki tegevusi planeerides lähtusime sisulisel korraldamisel sellest, et just refleksioon oleks põhjalik ning aitaks osalejatel õppida ise oma õpikogemust teadvustama. Eriti oluliseks pidasime reflekteerimise põhjalikkust ning seetõttu rõhutasime osalejatele ka võtmepädevustest rääkides, et oluline pole arendada kõiki pädevusi. Oluline on just see, et teadvustada õpimomenti ja oma õpikogemust analüüsida, et sellest oleks ka kasu.

2.2.3. Noortevahetuse järeltegevused

„Let’s play!“ projekti väljundiks oli mängude teemaline blogi (vt „Let’s play!“ blogi), milles on iga mängu postituse loonud mängu läbiviija. Blogi struktuuri ühisel loomisel lähtusime sellest, et kõik inimesed, kes soovivad oma töös või tegemistes kasutada õppevahendina mängulisi meetodeid, saaksid kohe aimu, mis on mängu eesmärk, milliseid väärtuseid, oskusi ja teadmisi osalejad omandavad mängust, kuidas mängu ellu viia ja kuidas pärast mängu reflekteerida osalejatega. Otseseks sihtgrupiks, kellele plaanisime oma tulemusi jagada, olid noorsootöötajad, koolitajad, õpetajad ja sündmuste korraldajad ning osalenud organisatsioonide liikmed. Pärast noortevahetuse toimumist levitasid projektis osalejad blogi oma organisatsioonides ja tutvusringkondades.

Noortevahetuse järgselt viisid osalejad oma organisatsioonides läbi mängupäevad, et anda oma organisatsiooni liikmetele ülevaate projektis toimunud ning kinnistada mängude läbiviimise oskust. Ellu viidi järgmised mängupäevad:

- MTÜ Project Spirit viis ellu mängupäeva MTÜ Tähe Noorteklubi sündmuskorraldustiimi liikmetele oktoobris. Lisaks toimus veebruaris noorte algatusel mängude ja refleksiooni läbiviimise teemaline koolitus.
- Detsembris viis Türgi partner ellu mängude päeva oma organisatsioonile ning kaasatud olid ka teised kogukonna noored, kellele organisatsiooni tööd tutvustati.
- Novembris viis Horvaatia partnerorganisatsioon ellu mängude päeva oma organisatsiooni liikmetele, kus tutvustati Erasmus+ programmi võimalusi ja „Let's play!“ projektis õpitud mängu.
- Novembris kasutasid Tšehhi partnerid mängu Tšehhi ja Slovakkia koostööprojektis.

Järeltegevuste eesmärgiks oli levitada projekti tulemusi ning jagada laiemal avalikkusega, kuidas kogesid „Let's play!“ projekti osalejad mängu ja mängujärgseid refleksioone kui õppeprotsessi.

2.3. Projekti hindamine ja analüüsimine

Projekti hindamise ja analüüsimisega alustasime noortevahetuse viimasel päeval, kus viisin osalejatega läbi kokkuvõtavad refleksioonid (vt peatükk 2.3.1). Lisaks sellele toimus projekti lõppedes ka meeskonna koosolek, kus analüüsisime kogu projekti protsessi ning arutlesime oluliste aspektide üle, mida aruandluses kajastada. Projekti aruande vormistasin ja esitasin mina lähtudes meeskonna ja osalejate tagasisidest ning minu kui projektijuhi analüüsist (vt „Let's play!“ blogi).

2.3.1. Refleksioon osalejatega

Teoorias toodust lähtudes on iga mäng õpetlik, aga selleks, et mängust õpitut oskaks õppija ka teadvustada, on vajalik mängu järgne refleksioon, läbi mille toimub õpikogemuse teadvustamine (vt peatükk 1.). Lähtudes „Let's play!“ projekti eesmärgist, viisin osalejatega läbi õpikogemuse teadvustamiseks refleksioonid.

Tuginedes käesoleva töö teoreetilisele taustale, kus tõin välja erinevate allikate põhjal, mida ja kuidas on võimalik mängust õppida, kes on mängust õppimise õppeprotsessis olulised osapooled, kuidas toimub mängust õpitu ülekanne pärisellu, koostasid ka küsimused, millele soovisin refleksioone läbi viies vastust leida:

- Miks ja kuidas õppisid osalejad läbi mängude?
- Mida õppisid osalejad läbi mängude?
- Kes toetas osalejaid õppeprotsessis ja kuidas tundsid osalejad ennast grupis?
- Kuidas osalejad ise õppeprotsessi panustasid?
- Milline väärtus oli õpitud osalejate jaoks ja kuidas nad õpitud kavatsevad päriselus kasutada?

Osalejate kogemuste teada saamiseks viisin läbi kaks harjutust: Õppevabrik ja Tagasiside käejälg. Antud harjutused valisime korraldusmeeskonnaga ühiselt ja seega noorsootöö korraldamise põhimõtetest lähtuvalt.

Õppevabriku meetodit läbi viies tutvustasin esmalt osalejatele “vabriku” metafoori ja selgitasin, et vabriku peamine tulemus on tegevuse käigus õppimine. Õppevabrik on koht seal, kus saavad osalejad oma õppimist iga päev analüüsida ja dokumenteerida järgmises raamistikus:

- „Koostisained“ – Kuidas teie isiklikult õppeprotsessi panustasite?
- „Seadmed“ – Kuidas ja miks te õppisite?
- „Personal“ – Kas kaasatud oli ka teisi inimesi, kes toetasid teie õppeprotsessi ja kuidas te tundsite ennast grupis?
- „Toode“ – Mida te õppisite ning kuidas te teate, et te seda õppisite?
- „Müük ja turundus“ – Milline on õpitud väärtus teie jaoks ja kuidas te edaspidi oma kogemust kasutada saate?

Õppevabriku näol oli tegemist metafoorse harjutusega, mille eesmärgiks oli toetada igapäevast ja pidevat analüüsi tegevuse kestel, suurendada teadlikkust nii isiklikust kui grupi õppeprotsessist, märgata ja dokumenteerida õpitulemusi vastavalt nende esile kerkimisele (Kloostermann jt. 2002, lk 56-57), et seeläbi saada ülevaade, kuidas kogesid osalejad mängu kui õppeprotsessi.

Projekti viimasel päeval jagasin osalejad väiksematesse gruppidesse ning andsin aega veel kord pärast kõigi mängude läbimängimist ning reflekteerimist lisada, kuidas nad kogesid

mänge ja sellele järgnevat refleksiooni kui õppeprotsessi. Sellele järgnevalt toimus tulemuste jagamine ringi meetodil, et osalejatel oleks võimalus jagada enda mõttekäike ka teistega, et tagada üksteiselt õppimise võimalus. Õppevabriku tulemused on fikseeritud osalejate endi poolt märkmepaberitele.

Tagasiside käejälje meetodi eesmärgiks oli struktureerida kogemuse kirjeldamise kirjalikku protsessi visuaalselt ning muuta kogemuse kirjeldamine läbi isikliku käe joonistamise protsessi personaalseks, et jõuda osalejate jaoks isiklikult oluliste kogemuste kirjeldusteni.

Tagasiside käejälje meetodi viisin läbi pärast Õppevabriku meetodi analüüsi ja seda selleks, et osalejatel, kes ei soovinud oma mõtteid ringis välja öelda, on võimalus esitada need kirjalikult ja seda siis, kui need veel värskest meeles on. Tagasiside käejälje meetodi läbiviimiseks palusin igal osalejal võtta paber ja üks kirjutusvahend nende enda valikul. Seejärel palusin osalejatel joonistada paberile oma käejälje kontuur. Pärast seda selgitasin, et osalejatel tuleb paberile kirjutada, kuidas kogesid nemad isiklikult mänge ja mängude järgset refleksiooni kui õppeprotsessi ja seda nii, et igal sõrmel on oma tähendus:

- Pöial: Mis läks hästi ja mis meeldis?
- Nimetissõrm: Mida tahaksid välja tuua ja rõhutada?
- Keskmise sõrm: Mis läks halvasti ja mis ei meeldinud?
- Nimeta sõrm: Mis oli sinu jaoks eriti väärtuslik ja oluline?
- Väike sõrm: Millest oli puudus ja mida jäi väheks?

Rõhutasin osalejatele, et tegemist on anonüümse harjutusega, et nad julgeksid oma mõtted kirja panna. Lisaks selgitasin, et iga sõrme juurde tuleks kirjutada täpselt nii palju kui ise peate oluliseks ning kui mõne sõrme juures ei oska midagi välja tuua, siis võib sõrme tühjaks jätta. Tagasiside käejälje tulemused on fikseeritud osalejate poolt paberile, mida kasutasin tulemuste analüüsimisel.

Antud peatükis toon välja kokkuvõtte sellest, mida tõid osalejad välja Õppevabriku ja Tagasiside käejälje ja mängujärgsetes refleksioonides, seejuures on osalejate endi välja toodu tekstid esitatud kaldkirjas. Esmalt keskendun sellele, miks ja kuidas õppisid osalejad läbi mängude. Seejärel annan ülevaate, mida osalejad nende endi arvates mängudest õppisid. Järgnevalt toon välja, kes toetasid osalejate õppeprotsessi ja kuidas nad ennast ise grupis tundsid. Lisaks toon välja, kuidas osalejad ise õppeprotsessi panustasid ning viimaks annan ülevaate, milline väärtus oli õpitul osalejate jaoks ja kuidas nad õpitut kavatsesid päriselus kasutada.

Osalejate refleksioonidest tuli välja, et osalejad õppisid mängudest läbi *analüüside ja refleksioonide ja enese analüüsimise*. Veel tõid osalejad välja, et nad õppisid mängudest läbi *suhtlemise*. Osalejad tõid ka välja, et nad õppisid mängudest läbi *erinevate mängude* ning nende jaoks kõige õpetlikumad olid *impro- ja draamamängud*, aga ka *kõiega laskumine*. Osalejad õppisid mängudest *olles teises rollis, keskkonnas, olukorras*.

Mitmed osalejad tõid välja, et nad õppisid läbi mängude *kiiresti erinevate olukordadega kohanema ja mugavustsoonist välja astuma*. Toodi ka mitmeid kordi välja, et läbi mängude õpiti *meeskonnas töötama ja koostööd tegema*. Lisaks tõid osalejad välja, et nad õppisid *uusi mängu* ning ka seda, et *mängudel on sügavam eesmärk kui vaid meelelahutus*. Veel tõid osalejad välja, et nad *arendasid läbi mängude oma sotsiaalseid oskuseid* ning õppisid *ennast analüüsima*. Lisaks eelnevale toodi välja ka, et läbi mängude *arendati keeleoskust* ning saadi *teadmisi meedia-kriitilisusest*.

Õppeprotsessi toetajatena tõid osalejad kõige enam välja *kogu gruppi*. Lisaks grupile tõid mitmed osalejad välja, et nende õppeprotsessi toetas *projektis osalejate toetus ja sõbralik õhkkond*. Veel tõid osalejad välja teisi erinevaid osapooli, kes nende õppeprotsessi toetasid ning mis kattus ka teoorias välja tooduga (vt peatükk 1.2.) Näiteks tõid osalejad välja, et nende õppimise protsessi toetasid *riigigrupi liikmed, korraldajad, teatud inimesed grupist, grupijuhid, mängujuhid*.

Kõige enam tõid osalejad välja, et nad panustasid õppeprotsessi *olles teiste osalejate suhtes toetavad ja abivalmid*. Samuti tõid mitmed osalejad välja, et nad panustasid õppeprotsessi *osaledes aktiivselt protsessis*.

Mitmed osalejad tõid *Õppevabrikus* välja, et kavatsevad kasutada läbi mängude õpitud *oma töö- ja igapäevaelus ning projektides tulevikus*. Veel toodi välja, et õpitud mängu plaanivad osalejad kasutada *pärast projekti päriselus erinevates elu olukordades ja töös*. Lisaks tõid osalejad välja nad *arendasid enda eneseväljendusoskust ja koostööoskust ja saavad seda kasutada edaspidistes projektides ja võõraste inimestega suheldes*.

Eriti väärtuslikeks õpikogemusteks olid osalejate jaoks *hirmudest üle saamine ja eneseareng*. Lisaks toodi välja *teiste kultuuride tundma õppimist ning stereotüüpide kukutamist*. Veel tõid osalejad väärtusliku õpimomendina välja selle mõtte, et *läbi mängude saab õppida* ning et *mängudel on sügavam mõte kui meelelahutus*. Osalejad tõid ka välja, et nende jaoks kõige väärtuslikumaks õpikogemuseks on see, et nad *oskavad enda tegevusi nüüd reflekteerida*.

3. ANALÜÜS

Käesolevas peatükis analüüsin, kuidas kogesid „Let’s play!“ projektis läbi viidud mängudes osalejad mängu ja sellele järgnevat refleksiooni kui õppeprotsessi ning võrdlennende poolt välja toodud töö esimese peatüki teoreetilise osaga ning osalejate endi poolt sõnastatud mängudele seatud eesmärkide ja õpiväljunditega. Peatüki teises osas analüüsin ennast ja enda arengut antud projekti elluviijana.

3.1. Refleksioonide analüüs

„Let’s play!“ projekti noortevahetusel viis iga osaleja ise läbi ühe mängu ning pärast seda koostas mängust eelnevalt kogu grupiga kokku lepitud struktuuri põhjal blogis kokkuvõtliku postituse, kus üheks osaks oli mängu eesmärgi sõnastamine. Mängude eesmärgid mängude blogipostituste põhjal toon välja, et saada tagasisidet, kas ja kuidas mängujuhid enda läbiviidud mängu kui õppimise protsessi teadvustasid ja eesmärgistasid. Lähtudes loov-praktilise lõputöö eesmärgist soovisin anda ülevaadet, kuidas kogesid mängudes osalejad mängu ja sellele järgnevat refleksiooni kui õppeprotsessi.

Gagne ja Berliner toovad välja, et õppeprotsessi kõige esimeseks etapiks on eesmärgi kindlaks määramine (Krull 2000, lk 48 järgi), mis on oluline, et õppeprotsessi tulemuslikkust kontrollida (Pedastsaar 2008, lk 6-7). Ka mitteformaalse õppimise puhul toimub õppimine sõnastatud õpieesmärkide põhjal (Wessels 2005, lk 33). Seetõttu kõrvutan antud peatükis mängujuhtide endi poolt sõnastatud eesmäärke sellega, mida osalejad ise refleksioonides on öelnud või kirja pannud, et tuua välja kuivõrd osalejad teadvustasid mängude eesmäärke sarnaselt mängujuhi seatud eesmärgiga.

Erinevatele allikatele tuginedes tõin käesoleva töö esimeses osas välja, et mängust saab õppemeetod siis, kui mängule järgneb refleksioon, mille raames mõtestatakse õpikogemused (Dondi jt. 2004, lk 36-37; Soidja-Zujev 2003, lk 35, Sluss 2009, lk 220).

„Let’s play!“ projektis osalejad tõid välja järgmist: „*Kõik mängud olid väga õpetlikud tänu sellele, et me rääkisime pärast mängu, mida me sellest mängust õppisime.*“

Osalejad tõid mängude eesmärkides välja, et mängus õpivad osalejad analüüsima ja loogiliselt mõeldes oma tegevust planeerima („Let’s play!“ blogi). Seda, et mängudest õpitakse loogiliselt ja strateegiliselt mõtlema, on välja toodud ka teistes allikates (Lieberman 2012 lk 380-393 järgi). Mänge reflekteerides tõid osalejad välja, et nad õppisid „... *loogiliselt mõtlema ja analüüsima.*“ ning seda „... *kuidas mõelda strateegiliselt.*“

Läbi mängu arendavad osalejad suhtlemis- ja kuulamisoskust ning mängus õpivad osalejad ennast selgemalt väljendama ja seeläbi õpitakse teistega paremini suhtlema (Lieberman 2012 lk 380-393 järgi). Mitmete mängude eesmärgiks „Let’s play!“ projektis oli suhtlemisoskuse arendamine ja seda nii verbaalselt kui ka mitteverbaalselt, et seeläbi jõuda üksteise mõistmise ja parema arusaamiseni („Let’s play!“ blogi). Sama õpimoment tuli välja ka refleksioonidest: „*Me kasutasime kommunikatsiooni ja õppisime omavahel suhtlema, et üksteisest aru saada ja üksteiselt õppida.*“ ; „*Õppisin teisi kuulama.*“

Projekti blogis toodi mängude eesmärgina välja, et osalejad õpivad teiste kultuuride kohta ja seeläbi lükkavad ümber stereotüübid („Let’s play!“ blogi). Ka varasematest uuringutest on selgunud, et läbi mängu õpivad osalejad erinevaid sotsiaalselt aktsepteeritud viise käitumiseks ja suhtlemiseks teistega (Lieberman 2012 lk 380-393 järgi). Seda kogesid ka projektis osalejad läbi mängude õppimisel: „*Õppisin koostööd tegema täiesti võõraste inimestega teistest kultuuridest ja nendega ühisele kokkuleppele jõudma ja seeläbi oskan edaspidi paremini suhelda.*“ ; „*Ma lükkasin enda jaoks ümber stereotüüpe.*“

Ühe mängu eesmärgiks oli sõnastatud, et osalejad õpivad loodust hindama. Mitmed osalejad tõid ka refleksioonides välja, et „*looduses olemine*“ aitas kaasa õppimisele läbi mängude.

Mängimine loob keskkonna, kus osalejad saavad katsetada ning allikatele tuginedes on mängus katsetamisel vigade tegemine isegi soovitatav, sest läbi eksimiste toimub õppimine (Kapp 2012, lk 22). Mängude blogis oli mängude eesmärgiks samuti, et osaled õpiksid vigadest õppima. Samuti tõid projektis osalejad refleksioonides välja, et „*õppisin vigadest.*“

Mängusituatsioon annab osalejatele võimaluse katsetada tegevustega, mida nad varem teha pole proovinud (Dondi jt. 2004, lk 36-37). Teisisõnu on mängu üheks eesmärgiks see, et

osalejad saavad mugavustsoonist välja astuda („Let’s play!“ blogi) ning seda tõid osalejad ka ise refleksioonides välja, et „... õppisin oma hirmudele vastu seisma ja mitte stressi minema. Astusin mugavustsoonist välja!“.

Mitmetest uuringutest on selgunud, et läbi mängu õpivad osalejad uusi oskusi, teadmisi, hoiakuid ja käitumismustreid, kuna mängus tuleb osalejatel endil mõelda, avastada ja teha valikuid ning intensiivselt mõelda, lahendada probleeme. Läbi selle arendavad mängijad loogilist mõtlemist, hüpoteeside kontrollimist, strateegilist planeerimist, mälu, eneseanalüüsivõime oskust ja mustrite nägemise võimet. (Lieberman 2012, lk 379-393 järgi) Projekti blogis toodi välja, et mängude eesmärgiks on see, et osalejad õpiksid tegutsema erinevates olukordades ning kohaneksid kiirelt ja suudaksid kriitiliselt mõelda olukordades, mida nad varem pole kogunud. Osalejad ise tõid refleksioonides välja samad õpimomendid: „Aktsepteerin olukorda ja tegutsen vastavalt olukorrale.“ ; „...[õppisin] seda, kuidas kohapeal kiirelt mõelda.“

Mäng pakub väljakutseid, mis paneb inimese rakendama loovust (Else 2009, lk 7) ning loob ideaalse keskkonna kastist välja mõtlemiseks (Kapp 2012, lk 22). Seda, et mängu eesmärgiks on loova mõtlemise ja kujutlusvõime arendamine, teistsuguste lahenduskäikude leidmine ja kastist välja mõtlemine, toodi välja projekti blogis („Let’s play!“ blogi) ning samuti osalejate refleksioonides, et arenes „kastist välja mõtlemine ja loov lähenemine“

Mängude eesmärkide seas oli välja toodud ka seda, et osalejad õpivad juhtimist ning arendavad juhioskusi („Let’s play!“ blogi). Seda tõid osalejad ise välja refleksioonides, et nad „juhtimist“ arendasid. Osaleja tõi välja õpimomendina järgmise: „Mina ise mängu läbi viimas ehk juhtimine“

Mängudest õpivad osalejad probleemide lahendamise oskusi (Lieberman 2012 lk 380-393 järgi). Probleemide lahendamise oskuse arendamine oli üks mängude eesmärkidest, mis projekti blogis osalejate poolt välja toodi („Let’s play!“ blogi). Ka refleksioonides tõid osalejad välja, et „Õppisin konflikte ja olukordi lahendada.“

Mäng on sotsiaalne tegevus läbi mille õpitakse töötama teistega koos ja tegema koostööd (Lieberman 2012 lk 380-393 järgi). Seda, et mängude eesmärgiks on koostöö edendamine ning inimeste koostöö oskuse arendamine, toodi välja mängude eesmärkides („Let’s play!“ blogi). Mängudes osalejad tõid mängude refleksioonidest välja, et „[õppisin]

meeskonnamängijaks olemist“ ; „oskan nüüd paremini teha koostöös meeskonnas töötades.“

Mängud võivad mõjutada ka osalejate väärtusi (Lieberman 2012 lk 380-393 järgi). Näiteks projekti blogis toodi mõnede mängude puhul välja väärtused nagu austus, tolerantsus ja kaastunne, mida osalejad võivad nendest mängudest enda jaoks õppida („Let’s play!“ blogi). Osalejad tõid refleksioonides välja, et õppisid „*üksteise austamist teisega koos töötades“ ; „Kaastunne ja tolerantsus.“*

Mängud on vahendiks, et iseennast tundma õppida (Lieberman 2012 lk 380-393 järgi). Projektis mängitud mängude eesmärkideks oli eneseteadvuse ja enesekindluse arendamine. Neid kogetud õpimomente tõid osalejad välja ka refleksioonides: „*Projekt oli kasulik mulle endale, sest ma õppisin ennast rohkem tundma ja analüüsima.“ ; „Ma olen nüüd enesekindlam ning oskan paremini ennast väljendada edasistes rahvusvahelistes projektides.“*

Mängude eesmärkides toodi välja veel, et mängijad õpivad läbi mängitud mängude emotsioone väljendama, vastutust võtma, avalikult esinema. Kuigi projektis osalejad ise refleksioonides neid õpitud aspekte välja ei toonud, siis mina, projektijuhina vaadeldes osalejaid kogu noortevahetuse käigus saan öelda, et nad olid mitmetes mängudes väga emotsionaalsed, näiteks mängus *Take a Step Forward* (vt „Let’s play!“ blogi). Nad võtsid vastutuse viies oma mängu läbi pühendumisega ning osaledes grupitöodes ja refleksioonides. Mänge läbiv viies arendasid osalejad avaliku esinemise oskusi. Lisaks toodi välja, et osalejad saavad teadlikumaks ebavõrdsusest ühiskonnas ning vähemuste olemasolust. Samas neid aspekte ei toonud osalejad välja refleksioonides. Teistpidi oli palju õpimomente, mis osalejad tõid refleksioonides välja, ent mida polnud sõnastatud mängude eesmärkides (vt lisa 1).

Seega saan antud kokkuvõtte põhjal järeldada, et mitmed aspektid, mida tõin välja töö esimeses peatükis, kattusid nendega, mida osalejad ise sõnastasid mängude eesmärkideks ning mida nad tõid ka ise välja refleksioonidest pärast mängu. Samas oli ka neid õpimomente, mida mängujuht oma mänguga eesmärgiks seadis, ent mida osalejad refleksioonides välja ei toonud ja seega ei saa eeldada, et kõik seatud mängude eesmärgid said saavutatud. Siinkohal saab luua seoses ka teoorias tooduga (vt peatükk 1.2.), kus on kirjeldatud kui oluline roll on mängujuhil õpiväljundite saavutamise toetajana ning sealt võibki tulla sisse erinevus mängu eesmärkide ja osalejate refleksioonide vahel.

3.2. Eneseanalüüs

Projekti planeerides seadsin endale õpieesmärgid, mille saavutamist käesolevas peatükis hindan. Esmalt seadsin eesmärgiks kasutada mängu kui õppemeetodit noorsootöös. Mänge olen kasutanud õppemeetodina ka varem, ent antud töö kontekstist lähtuvalt soovisin seda teha ka noorsootöö korraldamise põhimõtetest lähtuvalt. Seega kasutasime mängu kui õppemeetodeid, ent mängud, millest õppisime valisid projektis osalenud noored ise. Tuginedes osalejate endi poolt välja toodule, mida nad mängudest õppisid (vt peatükk 2.3.1.) ning sellele, et mängude läbiviimisel lähtusime teooriast (vt peatükk 1.), siis saan öelda, et endale seatud õpiväljundi ma saavutasin, sest kasutasime „Let’s play!“ projektis mängu kui õppemeetodeid noorsootöös mitteformaalse õppimise läbiviimisel.

Teiseks eesmärgiks oli, et praktiseerin ise ja juhendan noori refleksiooni läbiviimisel projektis osalejate õpikogemuste teadvustamise toetamiseks. Teooriale tuginedes lähtusime refleksioonide elluviimisel mitteformaalse õppimise kvaliteedi indikaatoritest, samas ka tegevuste eripärast ja sihtgrupist lähtuvalt. Tuginedes sellele, et projektis osalejate poolt refleksioonides välja toodu kattus teorias välja tooduga ja mängujuhtide sõnastatud eesmärkidega mängudele (vt peatükk 3.1.), saan väita, et saavutasin ka antud eesmärgi.

Kolmandaks eesmärgiks seadsin, et rakendan noortevahetust kui ühte noorsootöö tegevust mitteformaalse õppimise läbiviimiseks. Antud projekt oli minu jaoks väga õpetlik ja proovile panev. Õppisin enda jaoks, kuidas noortevahetuse projektile eelnev ettevalmistus ja põhjalik läbi mõeldud plaan on projekti õnnestumiseks äärmiselt olulised. Kuna projektis mängitud mängud tulid osalejate endi poolt, siis polnud aegsasti enne noortevahetuse toimumist võimalik paika panna täpset ajakava, sest polnud võimalik ennustada mängude kestvust ning seetõttu oli ajakava koostatud üldiselt (vt lisa 2). Noortevahetuse käigus selgus, et kuna mängude läbiviimiseks kulus palju aega, siis päevad olid väga intensiivsed ja väsitavad.

Järgmisel korral soovin mõelda ajakava hoolsamalt läbi juba projekti kirjutamise etapis, et mitte võtta liiga suuri eesmärgi. Näiteks praegu analüüsisid jõudsin järeldusele, et see projekt oleks võinud kesta paar päeva rohkem või oleks võinud mängida läbi vähem mängu, et oleks saanud veelgi põhjalikumalt käsitleda ka mängu suurt ja väikest tsüklit ning mängu järgse refleksiooni olemust erinevate meetodite ja mudelite põhjal ning seejuures oleks osalejatele jäänud rohkem aega isiklikuks mõtiskluseks õpikogemuste üle

ja vaba aega, nagu nad soovisid. Kokkuvõttes oli antud projekti koordineerimine ja juhendamine minu jaoks õpetlik kogemus, millele saan tugineda järgnevate noorsooprojektide elluviimisel.

Tunnen, et antud õpiväljundi saavutamisel aitas kaasa see, et enne projekti teostamist olin viinud ennast kurssi teooriaga ning seeläbi oskasin noortevahetuse rakendamisel lähtuda noortevahetuse kontseptsioonist, noorsootöö korraldamise põhimõtetest, mitteformaalse õppimise kvaliteedi tagamise indikaatoritest ning mängust õppimise teooriast. Projekti elluviimine aitas kaasa minu kui projektijuhina arengule ning võttis kokku kõik neli aastat kestnud õpingud TÜ Viljandi Kultuuriakadeemias. Tunnen, et noortevahetuse rakendamine aitas mul paremini enda jaoks läbi mõtestada, kuidas viia läbi ja toetada noorte mitteformaalset õppimist. Seega leian, et kolmanda õpiväljundi ma enda jaoks saavutasin.

Antud loov-praktilise lõputöö raames elluviidud „Let’s play!“ projekti eesmärgiks oli luua projektis osalevatele noortele võimalus õppida läbi mängude ja saada õpikogemusi teadvustada ja analüüsida mängudele järgnevates refleksioonides. Tuginedes sellele, mis osalejad ise refleksioonides välja tõid, on minu arvates antud projekti eesmärk saavutatud. Samuti tugines projekti elluviimine noorsootöö põhimõtetele ja mitteformaalse õppe kvaliteedi indikaatoritele, seega oli minu arvates tegemist õnnestunud noorsootöö tegevusega, mis toetas osalejate, seal hulgas ka minu, mitmekülgset arengut.

KOKKUVÕTE

Käesoleva loov-praktilise lõputöö eesmärk oli anda ülevaade „Let’s Play!“ projekti teostamise protsessist ja sellest, kuidas kogevad „Let’s play!“ projektis osalejad mängu ja sellele järgnevat refleksiooni kui õppeprotsessi. Antud töö raames töötati välja ja viidi ellu rahvusvahelise noortevahetuse projekt. Projekti toimumise perioodiks oli august kuni detsember 2016. Projekti raames toimus 22.-30.septembril Eestis, Tartumaa Tervisespordikeskuses noortevahetus, kus osalesid noored Tšehhist, Horvaatiast, Türgist, Lätist ja Eestist. Kokku osales noortevahetusel 26 noort. Projekti eesmärgiks oli luua projektis osalevatele noortele võimalus õppida läbi mängude ja saadud õpikogemusi teadvustada ja analüüsida mängudele järgnevates refleksioonides. Projekti otseseks väljundiks oli kõigi projektis osalejate koostöö tulemusel loodud mängude blogi (vt „Let’s play!“ blogi).

Töö teoreetiline osa andis ülevaate mängust kui õppemeetodist ning selle kasutamisest noorsootöös mitteformaalse õppimise läbiviimiseks. Selgus, et mängu saab kasutada õppemeetodina kui mängule järgneb refleksioon, mille kaudu teadvustavad osalejad õpimomente. Noorsootöös kasutatakse mängu kui õppemeetodit, mille kaudu toimub mitteformaalse õppimise läbiviimine ehk noore mitmekülgse arengu toetamine.

Käesolevas töös viisin osalejatega noortevahetuse käigus läbi refleksioonid, et anda ülevaade, kuidas kogesid „Let’s play!“ projektis läbi viidud mängudes osalejad mängu ja sellele järgnevat refleksiooni kui õppeprotsessi ning võrdlesin nende poolt välja toodud teooriaga ning osalejate endi poolt sõnastatud mängudele seatud eesmärkide ja õpiväljunditega. Analüüsi käigus selgus, et osalejate poolt välja toodud aspektid kattusid teoreetilises osas esitatuga ning ka mängujuhtide poolt sõnastatud eesmärkidega ning osalejad tõid välja mitmeid aspekte, mille põhjal saab väita, et osalejad kogesid mängimist kui õppimist.

Antud töö võib olla kasulik noorsootöötajatele, kellel seisab ees noortealgatuse projekti juhendamine või kes soovivad kasutada mitteformaalse õppimise läbiviimiseks mängu kui õppemeetodeid, et toetada noorte mitmekülgset arengut.

KASUTATUD ALLIKAD

Ametniku soovitussõnastik. 2013. Eesti Keele Instituut. <http://www.eki.ee/dict/ametnik/>, (18.05.2017).

Caillois, R. 2001. *Man, Play and Games*. Meyer Barash. Urbana and Chicago: University of Illinois Press.

Carlisle, R. P. 2009. *Encyclopedia of Play in Today's Society*. Sage: 1. Ed.

D'Agostino, M., Butt-Pośnik, J., Butt-Pośnik, M., Chaumette, P., Enn, Ü., Hornig, E., Kriauciunas, N. 2006. *Projektinõustamise käsiraamat: Noorte osalus ja algatused*. Salto-Youth noorte osaluse ressursikeskus.

Dondi, C., Edvinsson, B., Moretti, M. 2004. *Why Choose a Game for Improving Learning and Teaching Processes?*. Rmt: Guidelines for Game-based learning. (Koost. Pivec. M.) Pabst Science Publishers.

Eesti keele seletav sõnaraamat. 2009. Eesti Keele Instituut. <http://www.eki.ee/dict/ekss/>, (18.05.2017).

Else, P. 2009. *The Value of Play*. Bloomsbury Publishing.

Erasmus+ programmijuhend. http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/sites/erasmusplus/files/files/resources/erasmus-plus-programme-guide_et.pdf, (15.05.2017).

Euroopa Parlamendi ja nõukogu soovitus. 2006 *Võtmepädevuste kohta elukestvas õppes*. Euroopa Liidu Teataja.

Hayes, A., McNally, E. 2012. *Recognising Learning in Youth Exchanges: A Hands-On Toolkit*. Léargas.

Hays, R. T. 2006. *The Science of Learning: A Systems Theory Perspective*. Universal Publishers.

- Hidayatno, A., Moeis, A. O., Salim, H., Heryanto, D. W. 2013. *OMG! - Operations Management Game: A Customizable Serious Simulation Board Game for Learning the Core Principles of Operations Management*. Lulu
- Huizinga, J. 2006. *Mängiv inimene*. Varrak.
- Huizinga, J. 1980. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London, Boston and Henley: Routledge & Kegan Paul.
- Johnson Pivec, C. R. 2011. *Debriefing after Simulation: Guidelines for Faculty and Students*. Master of Arts in Nursing Theses: St. Catherine University Sophia.
- Kapp, K. 2012. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons.
- Kloostermann, P., Moarkovic, D., Ratto-Nielsen, J. 2002. *Noortepassi avastades: Praktilised näpunäited ja meetodid Noortepassi protsessi maksimaalseks ära kasutamiseks*. SA Archimedes Euroopa Noored Eesti büroo.
- Kolb, D. A. 2014. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. FT Press.
- Krull, E. 2000. *Pedagoogilise psühholoogia käsiraamat*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Leemkuil, H. H. 2007. *Supporting learning in a simulation game*. Rmt: Organizing and Learning Through Gaming and Simulation: Proceedings of Isaga 2007. (Koost. Mayer, I., Mastik, H.) Eburon Uitgeverij B.V.
- „Let’s play!“ blogi. <http://ye-letsplay.blogspot.com.ee/>, (17.05.2017).
- Lieberman, D. A. 2012. *What Can We Learn From Playing Interactive Games?*. Rmt: Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences. (Koost. Vorderer P, Bryant. J.) Routledge.
- Lättemägi, E. 2016. „Let’s play!“ praktikapäevik. Käsikirjaline konspekt. TÜ Viljandi Kultuuriakadeemia.
- Mitteformaalne.ee. <http://mitteformaalne.ee/mitteformaalne-oppimine/>, (14.05.2017).
- Morris, D. 1977. *Manwatching: A Field Guide to Human Behaviour*. Abrams: The university of Virginia.
- Männamaa, I. 2013. *Simulation Game: Taking Horses to Water*. Rmt: New Traditional Games for Learning: A Case Book. (Koost. Moseley, A., Whitton, N.) Routledge.

- Noorsootööseadus. RT I 2010, 44, 262; RT I, 16.06.2016, 6.
<https://www.riigiteataja.ee/akt/13335738?leiaKehtiv>, (09.05.2017).
- Noortevaldkonna arengukava 2014-2020.
https://www.hm.ee/sites/default/files/noortevaldkonna_arengukava_2014-2020.pdf,
 (14.05.2017).
- Pedastsaar, T. 2008. *Õpi- ja õpetamistegevused*. Viljandi: Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia.
- Pihkalas, M.T. 2003. *Seikluskasvatus – elamuslik õppimine*. Viljandi Kultuurikolledž: kursusetöö.
- Porcaro, G. 2013. *Quality Assurance of Non-Formal Education. A Framework for Youth Organisations*. European Youth Forum.
- Rice, W., Yaconelli, M. 2010. *Best of Play It!* Zondervan.
- SA Archimedese noorteagentuur. <http://www.noored.ee>, (08.05.2017).
- Salen, K., Zimmerman, E. 2004. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MT Press.
- Schell, J. 2014. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. Second Edition. CRC Press.
- Sluss, D. J. 2009. *Experiential Learning Definitions and Models*. Rmt: Encyclopedia of Play in Today's Society. (Koost. Carlisle, R. P) Sage: 1. köide.
- Soidra-Zujev, K. 2003. *Seikluskasvatus*. Tallinn: Lastekaitse Liit.
- Spivakovskaja, A. 1989. *Mäng on tõsine asi*. Tallinna: Valgus.
- Thiagarajan, S., Tagliati, T. 2011. *Jolts! Activities to Wake Up and Engage Your Participants*. John Wiley & Sons.
- Tobias, S., Fletcher J. D., Wind, A. P. 2014. *Game-Based Learning*. Rmt: Handbook of Research on Educational Communications and Technology. (Koost. J.M. Spector jt.) Springer Science: Business Media New York
- Vanari, K., Beljalev, R.. 2005. *Õppimine ja õppimisoskuste arendamine täiskasvanuna*. Tallinn: Sisekaitseakadeemia.
- Wessels, M. 2005. *Experiential Learning: Preparing Learners for Experiential Learning and Graduate Placement*. Juta and Company Ltd.

LISAD

Lisa 1: Osalejate poolt refleksioonides välja toodu

Osalejad tõid välja, et läbi mängu õppisid nad mängu reflekteerides:

- „Kõik mängud olid väga õpetlikud tänu sellele, et me rääkisime pärast mängu, mida me sellest mängust õppisime.“
- „ Me kasutasime refleksioone, et leida mängust üles uusi vaatenurki.“
- „enda sisehäält kuulates (eneserefleksioon)“
- „läbi enese tundma õppimise ja eneseanalüüsi“
- „kuulates ja vaadeldes“
- „läbi kogemuse“
- „läbi mängude (nende seose päriseluga)“
- „õppides õppima“
- „Kõik need mängud olid erinevad ja töötasid erinevalt, aga me ikkagi õppisime nendest uusi oskusi ja arendasime oma pädevusi. Ei olnud ühtegi ebaefektiivset meetodit, sest me saime neist kõigist midagi õppida.“
- „õppisime läbi tegemise“
- „Reflekteerimist.“
- „Eneserefleksiooni kaudu.“
- „Refleksioonid.“
- „Mängude refleksioonidest.“

Mitmed osalejad tõid välja, et nad õppisid mängudest läbi suhtlemise:

- „Me rääkisime üksteisega.“
- „arutelud“
- „Suhtlesime inimestega.“
- „suheldes“
- „rääkides“
- „teiste väljaütlemistest.“

Veel tõid osalejad välja, et nad õppisid mängudest läbi mängimise:

- „Iga mäng oli omamoodi meetod.“
- „läbi rollimängude.“
- „ülesande-põhine õppimine“

- „mängud“
- „simulatsioonid“
- „Impromängudest ja rollimängudest.“
- „Improvisatsioonimängud olid eriti õpetlikud.“
- „Laua-ja seiklusmängudest.“
- „Impro- ja draamamängudest õppisin palju ning ka meeskonnamängudest.“
- „Impromängud olid parim osa projektist, kuna siis õppisin kõige enam.“
- „Kõik mängud olid õpetlikud.“
- „impromängud“
- „draama-ja impromängud“
- „Kõiega laskumine õpetas mind kõige enam.“
- „Search&Rescue mäng oli eriti õpetlik.“
- „Impro-ja draamamängud ning laskumine.“

Lisaks eelnevale tõid osalejad välja, et nad õppisid mängudest läbi teises rollis/keskkonnas/olukorras olemisele:

- „Õppisin läbi õpetamise.“
- „läbi mängimise, mängu läbiviimise“
- „läbi teiste õpetamise“
- „Teises keskkonnas olemine õpetas.“
- „Mugavustsoonist väljas olemine“
- „läbi sohi tegemise“
- „meeskonnas töötades“
- „Õppisin siis kõige enam, kui olin mängus uues rollis ning mäng oli minu jaoks uus.“
- „loodus“
- „Õppimisele aitas kaasa looduses olemine.“
- „Keskond soodustas õppimist.“
- „Looduses olek.“
- „Mulle meeldis, et keskkond oli õppimiseks nii positiivne.“

Õppevabrikus tõid mitmed osalejad välja, et nad õppisid läbi mängude kiiresti erinevate olukordadega kohanema ja mugavustsoonist välja astuma:

- „olema aktiivne“
- „oma hirmudele vastu seisma“
- „Õppisin kõigeks valmis olema.“
- „olukorraga kohanemist“
- „erinevates rollides kohanemist ja hakkama saamist“
- „juhtimist“
- „produktiivsust“
- „Mugavustsoonist välja astumine mängudes.“
- „Mina ise mängu läbi viimas ehk juhtimine“
- „Mängud olid uued väljakutsed minu jaoks.“

Järgmiseks tõid Õppevabrikus osalejad välja, et nad õppisid läbi mängude meeskonnas töötama:

- „Meeskonnatöö on kõige olulisem asi.“
- „meeskonnaliikmeks olemine“
- „Õppisin, et inimesed on head ja nende koos on hea.“

Veel tõid osalejad Õppevabrikus välja, et nad õppisid uusi mängu ja samas ka seda, et mängud pole vaid meelelahutuslikud:

- „Me õppisime mängima palju uusi mängu.“
- „Me õppisime, et mängudel on palju sügavam tähendus.“
- „õppisime uusi mängu“
- „Õppisime, et palju olulisem mängus on võitmise asemel hoopis osalemine ja õppimine mängust.“
- „Enne projekti ma arvan, et keegi meist ei teadnud, mida saab mängudest õppida.“
- „mängu“
- „uusi mängu“
- „konkreetsed meetodeid“
- „Õppisin, kuidas vaba aega huvitavamalt veeta.“
- „Õppisin uusi mängu.“
- „Impromängud.“
- „uued mängud minu jaoks.“

- „Ma õppisin nii palju uusi mängu ja meetodeid.“
- „Tean nüüd nii palju huvitavaid mängu.“
- „Uued mängud.“
- „Mängudel on palju sügavam tähendus kui me varem arvasime.“
- „Lauamängud.“
- „uued õpitud mängud.“
- „Õppisin uusi mängu, näiteks search&rescue.“
- „Õppisin nii palju uusi mängu ja oskan neid nüüd ka kasutada õigesti.“
- „Tean rohkem mängu ja oskan neid kasutada“

Kõige enam töid osalejad välja Õppevabrikus, et nende õppeprotsessi toetas kogu grupp:

- „Me toetasime üksteist läbi mängudest õppimise.“
- „kogu grupp“
- „Iga osaleja pani igasse mängu oma isikupära, muutes nii selle kogu protsessi unikaalseks ja eriliseks.“
- „aktiivsed osalejad“
- „passiivsed osalejad“
- „Head inimesed, kes loiid hea atmosfääri“
- „Meie õppimist toetasid kõik osalejad selles projektis.“
- „Iga inimene andis mulle mingit mõtlemisainet või õpetas midagi eluks. Minu jaoks oli see kõik „astumine välja oma mugavustsoonist“ ja ma tõesti nautisin iga hetke sellest.“
- „Kõik osalejad.“
- „Kogu grupp, kellest said mu uued sõbrad.“
- „Inimesed projektis.“
- „Kõik head inimesed.“
- „osalejad.“
- „Mu uued sõbrad.“
- „Kõigi nende imeliste osalejatega koos mängimine.“

Lisaks grupile tõid mitmed osalejad Õppevabrikus välja, et nende õppeprotsessi toetas projektis osalejate toetus ja sõbralik õhkkond:

- „*Ma tundsin ennast rahulikult, kuna teadsin, et oluline on osalemine ja mitte võitmine.*“
- „*sõbralik õhkkond tekitas tunde, et olen osa grupist ja olen gruppi vastu võetud.*“
- „*tundsin mugavalt ja hästi, kuna mind ümbritsesid toetavad inimesed*“
- „*Tundsin, et olen ka vastutav tegevuste eest ning mul oli oluline roll projektis.*“
- „*Me tundsim ennast hästi ja me olime osa grupist.*“
- „*Kõik olid nii toetavad ja inspireerivad.*“
- „*Ma tundsin ennast kogu projekti ajal väga hästi, sest inimesed olid suurepärased.*“

Veel tõid osalejad välja teisi erinevaid osapooli, kes nende õppeprotsessi toetasid:

- „*Põhiline toetus tuli riigigrupi poolt.*“
- „*riigikaaslased.*“
- „*Eesti tiim*“
- „*Grupijuhid – abivalmid ja küsisid, kuidas me end tunneme*“
- „*Osad inimesed grupist inspireerisid mind*“
- „*korraldajad*“
- „*grupijuhid*“
- „*Osad inimesed grupist, kellega tekkis tõeline sõprus.*“
- „*Grupijuht*“
- „*Eesti poolne korraldusmeeskond*“
- „*korraldajad*“
- „*Riigikaaslased*“
- „*Minuga sama riigi esindajad.*“
- „*Minu grupi liikmed*“
- „*Project Spirit*“
- „*Projekti eestvedaja*“

Kõige enam tõid osalejad välja, et nad panustasid õppeprotsessi olles teiste osalejate suhtes toetavad ja abivalmid:

- „*Me andsime oma parima, et üksteist mõista.*“
- „*olles meeskonnamängija*“

- „Me aitasime üksteist.“
- „Me olime sõbralikud.“
- „austus teiste suhtes“
- „austades teisi“
- „Olles austav nii teiste osalejate kui ka mängude suhtes.“
- „Aidates teisi (refleksioonidega, seletustega, tõlkimisega, toetamisega)
- „kuulates teisi“
- „austus“
- „heatahtlikkus“

Samuti töid mitmed osalejad Õppevabrikus välja, et nad panustasid õppeprotsessi osaledes aktiivselt protsessis:

- „Võtsin osa igast mängust“
- „Me panustasime oma energiaga ja osalemisega.“
- „Aktiivne osalemine“
- „Olles kohal ja olla fokuseeritud“
- „Me valmistasime teiste jaoks oma mängud ette ja viisime need läbi“
- „Mänge läbi viies“
- „Olles positiivne“
- „Motivatsioon“
- „Rõõmsameelsus“
- „Panustasin hea tahtega“
- „Olin pühendunud“
- „Ma osalesin kõigis mängudes aktiivselt, sest need olid minu jaoks põnevad“
- „Ma soovin, et oleksin veel aktiivsemalt osalenud, sest kõik mängud olid nii õpetlikud.“
- „Kuna see oli mu esimene projekt, siis ma polnud veel nii julge, aga püüdsin aktiivselt osaleda.“
- „Olin mängudesse kaasa haaratud.“

Osalejad töid Õppevabrikus välja ka selle, et nad arendasid läbi mängude oma sotsiaalseid oskuseid ning õppisid reflekteerima:

- „Me õppisime, kuidas kontakti luua teise inimesega.“
- „Kommunikatsiooni.“
- „Suudan oma eluga hakkama saada.“

- „Õppisin, kuidas paremini reflekteerida.“
- „Õppisin, kuidas jagada oma tundeid inimestega, keda ma varem kunagi kohanud polnud.“
- „See projekt õpetas mulle näitama teiste suhtes rohkem austust üles.“
- „Uute inimestega kohtumine ja nendega mängimine on parim viis enesearendamiseks.“
- „Õppisin tõhusamalt reflekteerima.“

Lisaks eelnevale töid osalejad välja, et läbi mängude õppisin nad veel:

- „Inglise keel.“
- „Meedia-kriitilisuse kohta.“
- „Ma arvan, et need mängud olid väga kasulikud kui sa ei osanud inglise keelt väga hästi, sest läbi mängu sai õppida rohkem inglise keelt.“

Mitmed osalejad töid Õppevabrikus välja, et kasutavad läbi mängude õpitut oma töös ja projektides tulevikus, igapäevaelus:

- „Tööl saan kasutada.“
- „Enda ettevõtte loomisel.“
- „Me mängime õpitud mängu koos teistega.“
- „Tulevastes projektides“
- „Projekti kirjutades“
- „Tulevikus rahvusvahelist koostööd tehes“
- „igapäevaelus“

Ka Tagasiside käejälje meetodis töid osalejad välja, kuidas nad õpitut päriselus kasutavad:

- „Impromängudest õpitud õppetunde saan kasutada oma igapäevaelus.“
- „Ma saan kasutada õpitud mängu oma töös.“
- „Usaldusväärsed inimesed, kellega hiljem koostööd teha.“
- „Ma tean nüüd nii palju mängu, et oskan pidudel meeleolu üleval hoida.“
- „Õppisin uusi mängu, mis on mulle tulevikus kasulikud.“
- „Ma sain uusi kogemusi, mis on mulle päriselus kasulikud.“

Osalejad töid Õppevabrikus välja ka erinevaid olulisi aspekte, mida nad õppisid ja mis on neile eriti väärtuslikud:

- „Hirmudest üle saamine“

- „Vahel on parem öelda midagigi, kui mitte midagi.“
- „Kohanemine erinevates ootamatutes situatsioonides“
- „Minu õpitu väärtus on minu jaoks hindamatu“
- „Teadlikum mängudest“
- „Oskan valida mängu elu erinevates olukordades, et jõuda läbi mängu eesmärgini“
- „Sügavama mõtte nägemine mängudes.“
- „Kõige väärtuslikum minu jaoks oli selle projekti mõte (õppida läbi mängude). See on võimas ja hea kogemus minu jaoks.“
- „Eneseareng ja eneseteostus“
- „Eneseareng.“
- „Ma olen enesekindlam kui varem!“
- „Uute mängude õppimine ja enda isiksuse arendamine mängudest õppides.“
- „Oskan reflekteerida enda tegevusi.“
- „Põhjalik reflekteerimise oskus“
- „Ma ei vaata mängu enam nii nagu vanasti, vaid otsin sügavamat mõtet.“
- „Keeleoskuse arendamine“
- „Sain juurde julgust suhelda inglise keeles.“
- „Kõige rohkem väärtustasin inimesi, kes minusse usuvad ja kes andsid mulle võimaluse siia tulla ja Eesti tiim, kes mind hoidis.“
- „Kõige olulisem on üksteise austamine. Õppisin läbi mängude selles projektis palju.“
- „Kogemus, kus õppisin tundma läbi mängude nii paljusid inimesi ja me kasvasime üheks meeskonnaks.“
- „Õppisin koostööd tegema täiesti võõraste inimestega teistest kultuuridest ja nendega ühisele kokkuleppele jõudma ja seeläbi oskan edaspidi paremini suhelda.“
- „Mõistan teisi kultuure ja oskan meeskonnas koostööd teha. Ma tundsin, et ma arenesin.“
- „Õppides tundma teiste kultuuride esindajaid läbi suhtlemise“
- „Ma olen nüüd enesekindlam.“
- „Minu jaoks olid kõige väärtuslikumad kõik need asjad, mida läbi mängude õppisin ja kõik see, mida teiste kultuuride kohta õppisin.“














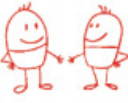


Lisa 2: Noortevahetuse päevakava

ACTIVITY PROGRAMME FOR A YOUTH EXCHANGE					
Activity n°	A1				
			Duration: 7 days + traveldays		
Venue:	Country:	Start date	End date	Activity duration (excluding travel days)	Travel days
Tartu county Recreational Center	Estonia	22.09.2016	30.09.2016	7	2
„Let’s play!“ Activity Programme					
Timetable	Activities	Non-formal and informal learning methods used			
DAY 1: Let's get it started!					
Morning	Introduction to the programme	Presentation of the topic and activities, daily plan			
	Ice breaking activities	Getting to know each other games			
	Group agreements	Considering cultural differences - writing down and signing group rules and understanding participants input			
	Participants learning goals, hopes and fears	Assessing the participants expectations and knowledge			
	Learning through games	Parts of game – briefing, game, debriefing, theory on learning through games and leading games.			
Lunch					
Afternoon	Energizer	Group dynamic, awaking activities			
	Erasmus + program session	Youth Pass Islands game, Presentation about Erasmus + and learning to use Youthpass as reflection tool for personal learning			
	Treasure hunt	Game to get to know the venue and develop teamwork, in- and outdoor activities			
Dinner					
Evening	Welcome party	Ice-breaking evening with surprise activity - Bingo game			
DAY 2: Let's get this team working!					
Morning	Energizer	Group dynamic, awaking activities			
	Team-building games	One participant from each country will present one team-building game			
	Game reflection	Different reflection methods for team-building games,			
	Analysis of the team-building games	Analysing and considering where, when, why and how to use these games			
Lunch					

Afternoon	Self reflection time	Time to fill youthpass and reflect personal learning points from previos games and analysis process
	National reflection	Groups gather in national teams to reflect day, games and to complete learning outcomes
	Work in groups	Five different group-activities - staff, reflection, press, game blog and relax
Dinner		
Evening	Trip to Tartu	City game and social activities, thinking games
<i>DAY 3: Let's continue on board!</i>		
Morning	Energizer	Group dynamic, awaking activities
	Board games	One participant form each country will present and implement one board game
	Game reflection	Different reflection methods for board-games
	Analysis of the board games	Analysing and considering where, when, why and how to use these games
Lunch		
Afternoon	Self reflection time	Time to fill youthpass and reflect personal learning points from previos games and analysis process
	National reflection	Groups gather in national teams to reflect day, games and to complete learning outcomes
	Work in groups	Five different group-activities - staff, reflection, press, game blog and relax
Dinner		
Evening	Czeck ja Turkish Cultural Evening	Sharing their culture- games, foods, dances, stereotypes
<i>DAY 4: Let's go for an adventure!</i>		
Morning	Trip to Viljandi	Trip to culture and creativity capital to do some impro and adventure!
	Sport and adventure games	Using stage in Ruins of the Viljandi Order Castle,gameleader form each country will present and implement one improgame
	Game reflection	Different reflection methods for improgames
	Analysis of the adventure games	Analysing and considering where, when, why and how to use these games
Lunch		
Afternoon	Surprise	Rope-dropping activity in Viljandi bridge
	Fotohunt in Viljandi	Creative photohunt with "teambuilding" and "getting to know Viljandi" benefits
	Journey back and self-reflection time in bus	Time to fill youthpass and reflect personal learning points from previos games and analysis process
	National reflection	Groups gather in national teams to reflect day, games and to complete learning outcomes
Work in groups		Five different group-activities - staff, reflection, press, game blog and relax
Dinner		
Evening	Sauna evening and Latvian cultural night	Relaxing sauna after trip and Latvians sharing their culture- games, foods, dances, stereotypes
<i>DAY 5: Let's be not ourselves!</i>		
Morning	Energizer	Group dynamic, awaking activities

	Roleplay games	One participant from each country will present and implement one roleplay game
	Game reflection	Different reflection methods for role-play games
	Analysis of the role-play games	Analysing and considering where, when, why and how to use these games
Lunch		
Afternoon	Self reflection time	Time to fill youthpass and reflect personal learning points from previous games and analysis process
	National reflection	Groups gather in national teams to reflect day, games and to complete learning outcomes
	Work in groups	Five different group-activities - staff, reflection, press, game blog and relax
Dinner		
Evening	Free evening	Open space in working area - games to play and socializing.
<i>DAY 6: Let's get fantasy flying!</i>		
Morning	Energizer	Group dynamic, awaking activities
	Impro and drama games	One participant from each country will present and implement one thinking-game
	Game reflection	Different reflection methods for thinking-games
	Analysis of the drama-games	Analysing and considering where, when, why and how to use these games
Lunch		
Afternoon	Self reflection time	Time to fill youthpass and reflect personal learning points from previous games and analysis process
	National reflection	Groups gather in national teams to reflect day, games and to complete learning outcomes
	Work in groups	Five different group-activities - staff, reflection, press, game blog and relax
Dinner		
Evening	Croatian and Estonian Cultural Evening	Sharing their culture- games, foods, dances, stereotypes
<i>DAY 7: Let's wrap it up!</i>		
Morning	Energizer	Group dynamic, awaking activities
	Open-space	Open discussion method to let participants talk more about topics which interest them and gives opportunity to discuss about future cooperation
	Analysis of the open space method	Analysing and considering where, when, why and how to use this method
	Learning factory	Learning outcome analysis and acknowledging learning
Lunch		
Afternoon	Final session	Conclusions, looking back, sharing thoughts, feedback
	Self reflection time	Time to fill youthpass and reflect personal learning points from this youth exchange journey
Dinner		
Evening	Youthpass ceremony	Youthpass ceremony through game

Lisa 3: Võtmepädevuste jaotusleht

<h3 style="text-align: center;">Competences</h3> <p style="text-align: center;">Titles and Images to be matched</p>		
 Communication in mother tongue		<p>How did I overcome communication difficulties?</p> <p>Have I learned non-verbal ways to communicate?</p> <p>Do I feel more confident about expressing my opinion?</p> <p>What did I discover about communication in small groups compared to communication with large groups?</p> <p>What communication skills would I like to improve on?</p>
 Mathematical and basic competence in science and technology		<p>How did I solve practical problems relating to our Action?</p> <p>What skills did I use to solve them?</p> <p>Were there any new technologies that I had to learn to complete my Action?</p> <p>What did I learn about doing research? What research methods did I learn?</p> <p>What did I discover were the best ways to gather reliable information?</p>
 Learning to learn		<p>What does learning mean to me?</p> <p>What new ideas about learning have I discovered?</p> <p>What have I learned about setting my own goals for learning?</p> <p>How did my goals change over the course of the whole Action?</p> <p>What ways do I prefer to learn?</p> <p>How did I assess what I learned?</p>
 Sense of initiative and entrepreneurship		<p>What opportunities did I have to come up with new ideas?</p> <p>How did I explain and share my ideas with people?</p> <p>When did I take risks?</p> <p>What did I learn from taking risks?</p> <p>What new things did I discover about managing a project?</p> <p>How would I like to use my new ideas in the future?</p>
 Communication in foreign languages		<p>When did I have the opportunity to learn or practice a different language?</p> <p>Did I speak the new language?</p> <p>Did I also learn to write it?</p> <p>How did I express myself when I couldn't find the right words?</p> <p>Did I learn new ways of getting my message across?</p>
 Digital competence		<p>Did I use communication technologies during the whole process? How?</p> <p>Did I do research on the internet for my Action?</p> <p>How did I learn to deal critically with the information I found online?</p> <p>What new ways did I learn to use Social Media?</p>
 Social and civic competence		<p>How well did I work in the team?</p> <p>What did I learn about friendship?</p> <p>How active was I in the group in planning our Action?</p> <p>In carrying out our Action?</p> <p>Did my knowledge of the way society works increase?</p> <p>What new ways of influencing change in society do I know about now?</p>
 Cultural awareness and expression		<p>What new forms of creative expression did I try?</p> <p>When was I able to use different media and methods of expression to express myself?</p> <p>Did I meet people from different cultures? What did I learn from them about their culture? About myself?</p> <p>What does this inspire me to do now?</p>

Lisa 4: Töögruppide süsteem

Osalejate jaotus mängude liikude järgi gruppidesse:

TEAM-BUILDING	BOARD-GAMES	SPORT & ADVENTURE	ROLE-PLAY, SIMULATION	IMPRO & DRAMA
SIMONA	ANDREA	FRANTIŠEK	RADKA	KATERŠINA
ALISA	KRISTINA	MATEJ	PATRICIJA	DINO
EVIIA	KRISTAPS	EDGARS	DIANA	LIGITA
IBRAHIM	SINEM	CEYLIN	CEMILCAN	BÜŞRA
ELO	LIIA	LIISGREN	KRISTIIN	MAREK

Gruppide ülesanded päevade kaupa värvikoodi järgi:

	23 SEPT FRIDAY	24 SEPTEMBER SATURDAY	25 SEPTEMBER SUNDAY	26 SEPTEMBER MONDAY	27 SEPTEMBER TUESDAY	28 SEPTEMBER WEDNESDAY	29 SEPT THURSDAY
	INTRO	TEAM	BOARD	ADVENTURE	ROLE-PLAY	IMPRO	FINAL
GAME EXPERTS	X	[Blue]	[Red]	[Green]	[Yellow]	[Orange]	X
PRESS	[Pink]	[Orange]	[Blue]	[Red]	[Green]	[Yellow]	[Pink]
STAFF	[Blue] [Red] [Green] [Yellow] [Orange]	[Yellow]	[Orange]	[Blue]	[Red]	[Green]	[Blue] [Red] [Green] [Yellow] [Orange]
CRITICS	[Blue] [Red] [Green] [Yellow] [Orange]	[Green]	[Yellow]	[Orange]	[Blue]	[Red]	[Blue] [Red] [Green] [Yellow] [Orange]
RELAX MODE		[Red]	[Green]	[Yellow]	[Orange]	[Blue]	

SUMMARY

Learning through Games and Reflection Based on “Let’s play!” Project Participants Experiences

The aim of this creative practical final thesis was to provide an overview of the project „Let’s play!“ implementation process and to find out how the participants of the project experienced conducted games and reflections as a learning process.

The practical part of the thesis was Erasmus+ program international youth exchange project „Let’s play!“, which was initiated and carried out by a team of young people under my guidance. The project period was from august until december on 2016. As part of the project, on 22nd to 30th September in Estonia, Tartumaa Tervisespordikeskus took place Youth Exchange, where young people from Czech Republic, Croatia, Turkey, Latvia and Estonia participated. All together there were 26 participants. The aim of the „Let’s play!“ project was to give a possibility to project participants to learn through games and to acknowledge and analyze learning experiences during reflection. The output of the project was a blog, which was direct result of the cooperation of all participants and includes all the games played on Youth Exchange (<http://ye-letsplay.blogspot.com.ee/>).

The first chapter of the current thesis provided a theoretical overview of the game as a teaching method and the use of non-formal learning in youth work. Different studies showed that games can be used as a method for learning when the game is followed by reflection through which the participants recognize their learning experiences.

The second part of the thesis is an overview of the „Let’s play!“ project planning, implementing and evaluation phases. In the third part of this paper I have analysed the results of participants reflections and reflected upon myself as a Project manager. Participants’ reflection results were consistent with theoretical part and matched also with the aims of the games formulated by participants, who carried out the games.

Current study can be beneficial for youth workers, who are going to supervise youth initiative projects, or who want to use the non-formal learning through games as learning methods to support young people's comprehensive development.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, **Elo Lättemägi**,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „**Mängust õppimine ja õpikogemuse reflekteerimine „Let’s play!“ projektis osalejate kogemuste näitel**“,

mille juhendaja on **Piret Eit**,

1.1.reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;

1.2.üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace’i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Viljandis, 23.05.2017