

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Haridusteaduste instituut
Klassiõpetaja õppekava

Annemari Markvardt
ETTEVÕTLUSPÄDEVUSE ARENDAMINE I KOOLIASTMES KOLMES PÕLVAMAA
KOOLIS
Magistritöö

Juhendaja: alghariduse nooremlektor Külli Hiiemäe-Metsar (MBA)

Tartu 2023

Kokkuvõte

Ettevõtluspädevuse arendamine I kooliastmes kolmes Põlvamaa koolis

Eestis on viimastel aastatel ettevõtluspädevuse arendamine tulnud jõuliselt põhikooli õppekavadesse, kuid õpetajatel puudub ühtne arusaam ja toetav juhendmaterjal ettevõtlusõppe sidumiseks teiste õppeainetega. Kuigi ettevõtlusõppe programm Edu ja Tegu on viimastel aastatel koolitanud õpetajaid ja loonud õppematerjale, et arendada süsteemsemalt ettevõtlusõpet, ei ole piisavalt I kooliastme õpilastele sobivaid ettevõtluspädevust arendavaid ja koolidele kättesaadavaid õppematerjale. Antud magistritöö raames uuritud Põlvamaa koolide õpetajatest vastasid kõik, et I kooliastme ettevõtlustundides kasutatakse erinevaid õpetajale kättesaadavaid ja kombineeritud õppematerjale, kuna praktilisi ja ajakohaseid napib, ja pole teadmisi ettevõtlusõppe metoodikast. Üks selles vanuses ettevõtluspädevuse arenemiseks sobiv õppemeetod on mängimine. Magistritöö eesmärk on kaardistada ettevõtluspädevuse arendamist kolme Põlvamaa kooli I kooliastmes ning välja selgitada, kuidas õppimine läbi mängimise seda toetab. Töö teoreetilises osas on välja toodud teaduskirjandusel põhinev ülevaade ettevõtluspädevuse olemusest, ettevõtlusõppe metoodikast ja probleemidest Eestis, mis esinevad ettevõtluspädevuse kujundamisel ning ettevõtlusõppe korraldamisel Eesti koolides.

Võtmesõnad: ettevõtluspädevuse arendamine, ettevõtluspädevuse alapädevused, mänguline õpe, põhikooli I kooliaste, klassiõpetajate teadmised

Abstract

Development of entrepreneurial competence in primary school stage I in three schools in Põlvamaa

In Estonia, there is no agreement and supporting instructional material for linking entrepreneurship education with other subjects. Although the entrepreneurship program Edu ja Tegu has done a lot in recent years to develop systematic entrepreneurship education, there are not enough educational materials supporting entrepreneurship and available for conducting entrepreneurship education. Entrepreneurship lessons are increasingly being included in school curricula, but teachers often lack the necessary preparation and knowledge to conduct entrepreneurship lessons. All of the teachers from Põlvamaa schools surveyed within the framework of this master's thesis answered that there are various available and combined lesson materials used in the entrepreneurship lessons in primary school stage I, as there is a lack of practical and up-to-date teaching materials. There is also no overview of existing educational materials for entrepreneurship education and there is no single environment for aggregating information on entrepreneurship education. The master's thesis has been found out to what extent gamified learning contributes to the organization of the development of entrepreneurial competences in elementary school. The work also presents an overview based on scientific literature of the problems in Estonia that occur in the development and support of entrepreneurial competence and the organization of entrepreneurial education in Estonian schools.

Keywords: entrepreneurship education, entrepreneurship competence, sub-competencies of entrepreneurship competence, playful learning

Sisukord

Kokkuvõte.....	2
Abstract.....	3
Sissejuhatus.....	5
1. Teoreetiline ülevaade.....	6
1.1 Ettevõtluspädevuse arendamine.....	6
1.2 Ettevõtluspädevus Eesti haridussüsteemis.....	8
1.3 Ettevõtlusõpe.....	9
1.4 Õppimine ja mäng.....	10
1.5 Uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused.....	11
2. Meetod.....	12
2.1 Valim.....	12
2.2 Andmekogumine.....	13
2.3 Andmeanalüüs.....	14
3. Tulemused.....	15
3.1 Ettevõtlusõppes arendatavad alapädevused.....	16
3.2 Õpetajate teadmised, oskused ja hoiakud ettevõtluspädevuse arendamisel I kooliastmes.....	17
3.3 Mäng „minu raha“.....	19
4. Arutelu.....	22
5. Töö piirangud ja praktiline väärtus.....	27
6. Tänusõnad.....	28
7. Autorsuse kinnitus.....	28
Kasutatud kirjandus.....	29
Lisad.....	34
Lisa 1. Ettevõtlusküla rollimängu “Minu raha” mängujuhend.....	34
Lisa 2. Vaatluse esialgne kava.....	37
Lisa 3. Lapsevanema nõusolek tegevuse filmimiseks.....	39
Lisa 4. Intervjuu kava.....	40

Sissejuhatus

Teadlased on otsinud vastust küsimustele „Mida sisaldab ettevõtluspädevus?“ ja „Kuidas ettevõtluspädevuse arendamist toetada ehk õpetada ning õppida?“ (Fayolle *et al.*, 2006).

Peamine eesmärk on kujundada õppijatest loova mõtlemise, sotsiaalsete oskuste ja ettevõtliku hoiakuga kodanikud, sest ettevõtluse roll ühiskonnas on heaolu kasvatamine. Et just ettevõtlikud kodanikud meie riiki edasi kannaksid, siis ongi täna muutunud äärmiselt oluliseks luua õpikeskkond, mis toetab inimese arengut kogu haridustee vältel (Kikas, 2015).

Ettevõtlusõppele on Eesti haridussüsteemis pööratud suuremat tähelepanu alates aastast 2007 (Venesaar *et al.*, 2018). Muidugi on olnud see aktuaalne ka varasemalt, ent siis räägiti sellest kitsamas tähenduses ja pigem vaadati ettevõtlusõpet kui uute ettevõtete loomise protsesse suunavat õpet. Seoses sellega on avanenud uued võimalused ja suunised ettevõtlikkust kujundavate pädevuste arendamiseks (Kikas, 2015; Sarasvathy & Venkataraman, 2011). Eesti koolides on kasutusel ettevõtlusõppe lai mõiste, mis määratleb ettevõtluspädevuste lõimimist koolide õppekavades ning -ainetes, peamise eesmärgiga kasvatada õpilastes ettevõtlikku hoiakut.

Põhikooli riiklikus õppekavas on ettevõtlikkus üks kaheksast kohustuslikust kujundatavast üldpädevusest. Samas on ettevõtlusõpe üks põhikooli riiklikus õppekavas kirjeldatud valikainetest ja see pole koolidele kohustuslik, kuid ettevõtlikkuspädevuse kui üldpädevuse arengu toetamine on koolide õppekavajärgne kohustus (Põhikooli riiklik õppekava, 2011). Seni pole reglementeeritud, kuidas koolides ettevõtluspädevust arendama peaks.

Varasemalt tehtud uuringutest nähtub, et ettevõtluspädevust arendatakse koolides väga erinevalt, näiteks praktilise õppe kaudu ettevõtlusprogrammides osalemisega (Fayolle *et al.*, 2006; Matlay, 2005). Eestis on tänaseks välja töötatud üksikud programmid, mis toetavad koolides õpetajat, et käsitleda ettevõtlusõpet. Ettevõtluspädevuse arendamiseks puuduvad ühtsed kokkulepped laste ja noorte ettevõtlikkuse ning ettevõtlushuvi arendamiseks. See omakorda on tekitanud olukorra, et justkui võrdselt määratud kohustusele reageeritakse erinevalt ning õppijate pädevuste arendamine on üle riigi kõikuva kvaliteediga. Üheks võimaluseks põhikoolis ettevõtluspädevust arendada on ettevõtlusteemaliste mängude mängimine.

Käesolev magistritöö jaguneb kaheks osaks. Esimeses ehk teoreetilises osas antakse ülevaade ettevõtluspädevusest ning selle arendamisest Eesti haridussüsteemis. Lisaks toob autor välja, mida kujutab endast ettevõtlusõpe ja milliseid üldpädevusi ning alapädevusi see

arendab. Veel antakse ülevaade sellest, mil moel on mängimine ja õppimine omavahel seotud ning millist mõju see õpilase arengule avaldab.

Töö teine osa on empiiriline, kus autor kirjeldab uurimuse läbiviimise protsessi, valimi moodustamist ning keskendutakse metoodika kirjeldusele. Selles töö osas antakse ülevaade uuringu tulemustest, millele järgnevad arutelu ning lõpetuseks tuuakse välja magistritöö piirangud ning ka praktiline väärtus.

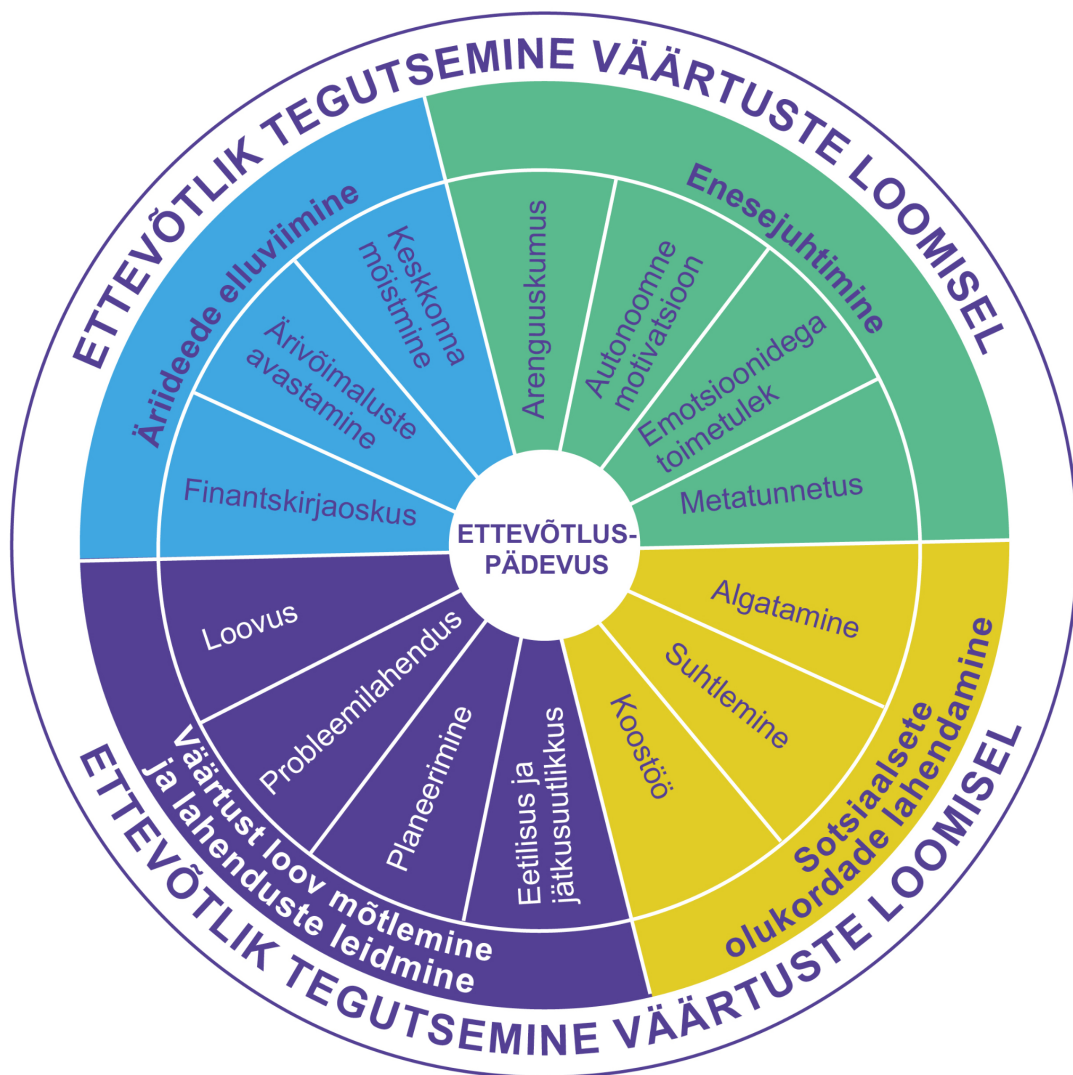
1. Teoreetiline ülevaade

1.1 Ettevõtluspädevuse arendamine

Tegusad inimesed on iga riigi majanduse arengu võtmeelemendid, sellest tulenevalt saab väita, et ettevõtluspädevus on oluline iga riigi toimetulekuks. Peaaegu iga Euroopa riigi õppekavas on ettevõtluspädevus mingil moel kajastatud, varieerudes erinevate kooliastmete ja rõhuasetuste vahel (Bartulović & Novosel, 2014). Erinevad allikad sisaldavad mitmesuguseid pädevuste tõlgendusi. Levinuim definitsioon pädevuse mõistele selgitab pädevust kui kogumit, mis hõlmab endas konkreetseid teadmisi, oskusi ja hoiakuid, mis tagavad toimetuleku ühe pädevuse valdkonnas (Lackéus, 2015). Samuti on tehtud uuringuid, mille tulemused näitavad, et lisaks eelpool nimetatule mängivad rolli ka psühholoogilised omadused ehk pädevuse mõiste defineerimisel on toodud välja, et tegemist on kogumikuga, kus on omavahel põimunud teadmised, iseloomujooned, hoiakud ja oskused (Sánchez, 2011; Man *et al.*, 2002).

Ettevõtluspädevuse olulisus kasvas aastal 2006, mil Euroopa Parlamendi ja Nõukogu toona uus suunis tõi välja kaheksa elukestva õppe võtmepädevust. Üheks punktiks neist oli ka algatusvõime ning ettevõtlikkus (Arro, *et al.*, 2018). Et ettevõtlusõpe oleks tõhus õppijate pädevuste arendamisel, on väga oluline, et koolid suudaksid luua toetavaid stimuleerivaid õpikeskkondi. Sama oluline on ka õpetajate isiklik pädevus ja motivatsioon selles ainevaldkonnas (Lackéus, 2015). Ettevõtluspädevuste arendamise paremaks mõistmiseks on tehtud olulisi edusamme (Baker & Nelson 2005; Lans *et al.*, 2008; Neck & Greene, 2011; Man *et al.*, 2002; Morris *et al.*, 2013). Pädevuste liigitamiseks on loodud erinevaid raamistikke. Siiski on nende praktilise rakendamise kohta vähe empiirilisi tõendeid (Lackéus, 2015). Ettevõtluspädevuse mudelid on välja töötatud EL-is, Suurbritannias, Põhjamaades ja USA-s (Bacigalupo *et al.*, 2016; Gibb, 2008; Rasmussen & Fritzmer, 2016; Rasmussen *et al.*, 2015). Nendes mudelites on välja toodud, milliseid oskusi sisaldab ettevõtluspädevus ja millised võivad olla ettevõtluspädevuse alapädevuste valdkonnad.

Eestis on ettevõtluspädevuse paremaks mõistmiseks loodud ettevõtluspädevuse mudel (joonis 1), mis üldiselt sarnaneb tugevalt juba varasemalt loodud mudelitele. Edu ja Tegu programmi poolt loodud ettevõtluspädevuse raamistik jaotub nelja valdkonda, mis hõlmavad neljateistkümnet alapädevust. (Edu ja Tegu, s.a). Väärtuse loomisel ettevõtliku tegutsemise valdkonnad on enesejuhtimine, sotsiaalsete olukordade lahendamine, väärtust loov mõtlemine ja äriideede elluviimine. Neliteist alapädevust koonduvad valdkondlikult ning nende arendamine aitab kaasa tervikliku ettevõtluspädevuse arenemisele (Edu ja Tegu, s.a).



Joonis 1. Edu ja Tegu ettevõtluspädevuse mudeli struktuur (Arro, et al., 2018).

Enesejuhtimise valdkonna arenguks on vajalik arendada arenguuskumust. See tähendab, inimene vajab mõtteviisi, et oma võimeid ja omadusi on võimalik arendada läbi erinevate tegutsemisstrateegiate proovimise ja enda proovile paneku kaudu. Sealjuures on oluline, et inimene omab teadmist, et tagasilöögid on arengu loomulik osa (Dweck & Leggett, 1988). Selleks, et toimuks tegevuste ning ideede algatamine, võimekus otsustada ja vastutada ilma välise motivatsioonita, on vajalik arendada autonoomset motivatsiooni. Viimase puhul tähendab see, et tegutseja suudab enda jaoks tegevust mõtestada ning see pakub rohkem rahulolu ja kergem on vastu võtta tagasilööke (Deci & Ryan, 2000). Väga oluliseks ühiskonnas funktsioneerimise aluseks on oskus oma emotsioonidega toime tulla. Pikemas perspektiivis mõjutab see seda, kuidas inimene tajub stressi, negatiivseid tundeid ning ärevust tekitavaid olukordi (Schindehutte *et al.*, 2006). Veel mahutab alapädevuste nimekiri endasse metatunnetuse, sotsiaalsed pädevused ja algatamise (Efklides, 2014). Suurt rolli mängib ka suhtlemisoskus, mis aitab kaasa eneseväljendusele ning ka teiste mõistmisele (Dube & Marnewick, 2015). Mõtlemisoskuste arendamisele keskendub väärtust loova mõtlemise pädevusvaldkond. Mõtlemise arendamine aitab kaasa juba olemasoleva kasutamisele ning laseb inimesele luua uusi väärtusi ning seoseid (Kikas, 2015).

Omandatud ettevõtluspädevust ja selle alapädevusi on võimalik rakendada kõikides valdkondades ning elus laiemalt. See toetab inimest kui aktiivset kodanikku, kes on osa ühiskonnast ning väärtuslik töötaja ja ka tööandja (Edu ja Tegu, s.a).

1.2 Ettevõtluspädevus Eesti haridussüsteemis

Eesti põhikooli riiklik õppekava kirjeldab kaheksat üldpädevust, mille arendamist tuleb koolidel hariduse andmise juures järgida. Üheks neist on ka ettevõtlikkuspädevus. Põhikooli riiklik õppekava 2011, § 4, lõik 4 punkt 7 toob välja järgneva: „Ettevõtlikkuspädevus – suutlikkus ideid luua ja ellu viia, kasutades omandatud teadmisi ja oskusi erinevates elu- ja tegevusvaldkondades; näha probleeme ja neis peituvaid võimalusi, aidata kaasa probleemide lahendamisele; seada eesmärged, koostada plaane, neid tutvustada ja ellu viia; korraldada ühistegevusi ja neist osa võtta, näidata algatusvõimet ja vastutada tulemuste eest; reageerida loovalt, uuendusmeelselt ja paindlikult muutustele; võtta arukaid riske; rakendada finantskirjaoskust“ (Põhikooli riiklik õppekava, 2011).

Kuratko (2017) on öelnud, et inimene, keda saab nimetada ettevõtlikuks, kätkeb endas mitmeid oskusi ja omadusi. Näiteks omab selline inimene võimet planeerida ja seda mitmel tasandil, suudab arendada ideid, olles seal juures loominguine ja piisavalt julge riskide

võtmiseks (Kuratko, 2017). Seega on tihti ettevõtlikkuspädevus justkui analoogne ettevõtja mõtteviisiga (Õunapuu & Ots, 2015; Bacigalupo *et al.*, 2016).

Küll on siiski aegamööda järjest enam tähelepanu pööratud ka ettevõtluspädevusele ja selle arendamisele. Ettevõtluspädevuse mõistele on mitmeid erinevaid tõlgendusi, aga põhiolemuselt on nad üsna sarnased. Ettevõtluspädevust kirjeldatakse kui võimet märgata ja kasutada ära võimalusi, kavandada ja juhtida erinevaid loovaid protsesse, millel on mingisugune väärtus (School Education Gateway, s.a).

Eesti haridusvaldkonna arengukavas 2021-2035 on märgitud, et ettevõtluspädevuse arendamine koolides muutub süsteemsemaks. Väljatöötamisel on metoodika, mis ühtlustaks ettevõtluspädevuse arendamise võimalusi kogu riigis. Küll lähtutakse ettevõtluspädevuse alapädevuste arendamisel õpilaste vanusest ehk teisisõnu on fookus kooliastmetest pisut erinev. Planeeritava järgi on alg- ja põhikoolis keskmiselt väärtust loova mõtlemise ja enesejuhtimisega seotud alapädevuste arendamine. Võttes arvesse ealist võimekust, siis lähtutakse sellest, et nooremate õppurite puhul peaks arendama pigem ettevõtlikkust ning vanemate puhul juba ettevõtlusoskusi (Haridus- ja Teadusministeerium, s.a).

Eestis on läbi viidud mitmeid uuringuid, kus on püütud välja selgitada, mil moel siiski Eesti haridussüsteemis käib ettevõtlikkuspädevuse arendamine. Ühe uurimuse tulemused näitasid, et paljud Eesti koolid ei tegele süsteemselt ettevõtlikkuspädevuse arendamisega (Randma & Venesaar, 2016). Samas uurimuses toodi esile asjaolu, et ettevõtlikkuspädevust arendatakse kõige enam esimeses kooliastmes ja selle areng langeb kooliastme suurenedes. Leiti ka, et enim ettevõtlikkust näitavad välja hoopiski eelkooliealised (Võrgustiku..., 2010).

1.3 Ettevõtlusõpe

Samal ajal, kui akadeemilised uuringud arutavad, kas ettevõtlust saab õpetada või mitte, siis mitmed algatused erinevatel haridustasemetel tegelevad ettevõtlusõppega juba süsteemsemalt (Komarkova *et al.*, 2015). Ühelt poolt püüavad praktikast inspireeritud raamistikud ja mudelid seda mõtestada läbi edusammude, mida mõõdetakse ühel haridustasemel, samas kui teised toetavad rohkem terviklikku lähenemist haridusele, mis soodustab iseõppimist (Gibb, 2002). Põhikoolide õpiväljundites kirjeldatav enastjuhtiv õppija on teadlikult õppeprotsessis osaleja (Komarkova *et al.*, 2015).

Ettevõtlusõpetus ei kuulu koolide kohustuslike ainete hulka, kuid mitmed koolid on otsustanud siiski seda õpetada, lisades antud ainetunni valikainete alla (Edu ja Tegu, s.a). Oma olemuselt on ettevõtlusõpe midagi sellist, mis toetab õppija paremat toimetulekut teda ümbritsevas maailmas, kuid eeldab kõikide inimeste ettevõtlikkust ja välja arendatud

ettevõtluspädevust (Gibb, 2002). Lähtudes ettevõtluse laiemast käsitlest, siis see ongi igapäevane väärtuste loomine ühiskonnas (Blenker *et al.*, 2012). Õppe kavandamise laiaast käsitlest ilmneb, et ettevõtlikkuse arenemiseks on vajalik toetada ja suunata teatud alapädevuste kujunemist (Blenker *et al.*, 2011; Fayolle, 2013). Euroopa Parlament ja Nõukogu (2006) tõid välja, et ettevõtlusõppe kujundamiseks on vajalik arendada algatusvõimet ja ettevõtlikkust. Rõhutati, et just need alapädevused on olulised elukestva õppe komponendid ning ühtlasi ka hädavajalikud kõikidele inimestele tänapäevases ühiskonnas hakkama saamiseks. Ettevõtlusõpet on tähtsustatud mitmetel erinevatel tasanditel, sealhulgas ka poliitiliselt, ent siiski ei ole selle praktilise rakendamise kohta piisavalt teada (Lackéus, 2015). Küll näitab viimane aastakümme edasimineku just ettevõtlusõppe tulemuste uuringus. Sellele on aidanud kaasa pidev ettevõtlusalaste pädevuste arendamine (Sarasvathy & Venkataraman, 2011).

Põhikooli riiklikus õppekavas on välja toodud valikõppeainete all teiste seas ka ettevõtlusõpetus. Antud aine õpetamise eesmärkidena on kirja pandud teiste seas näiteks loovuse arendamine, eesmärkide püstitamine ning arusaamine ettevõtluse tähtsusest igapäevaelus ja ühiskonnas. Samas dokumendis on kirjas, et ettevõtlusõpetuse maht on 35 tundi õppeaastas ja ainet õpetatakse igapäevase eluga seotult. Ära on märgitud, et õppes on olulisel kohal aktiivõppemeetodid, ühe võimalusena ka rollimängud. Ettevõtlusõppe kaudu arendatakse õpilastes ettevõtlikku ja keskkonda väärtustavat eluhoiakut, probleemide lahendamise ja uurimisoskusi ning juhtimise ja meeskonnatööoskusi, lisaks finantskirjaoskust ning digipädevusi. Õppe korraldamisel pööratakse suurt tähelepanu õpimotivatsiooni arendamisele, seostades õpet igapäevaelu ja kohaliku ettevõtlusega. Samuti peab ettevõtlusõpetus olema tihedalt lõimitud teiste õppeainetega (Põhikooli riiklik õppekava, 2011).

1.4 Õppimine ja mäng

Väikesed lapsed alustavad elu läbi vaatluse ja mängu. Mäng on peamine moodus, läbi mille arenevad väikelastel mitmed oskused. Mänguline tegevus toob lapse jaoks kokku reaalse ja kujutletava maailma. Mängides õpivad lapsed baasoskusi sotsialiseerumiseks nagu asjade jagamine, probleemidele lahenduste leidmine. Selle jaoks, et laps mängides õpiks, peab mäng olema turvaline ja ka tagasisidestatud (Rugelj & Pata, s.a.). Mängides pannakse alus kõikidele psüühiliste protsesside arengule. Mängides arenevad lastel isiksuseomadused, tajus, fantaasia ning loovmõtlemine. Läbi turvalise mängu tekib lapsel uudishimu, mis omakorda innustab esitama küsimusi, avastama probleeme ning leidma neile ka vastuseid ja lahendusi (Niiberg &

Linna, 2007). Tiia Salm (s.a.) on öelnud, et parim moodus tuua koolitundi vaheldust, on üks hästi koostatud või valitud õpiotstarbeline mäng.

Läbi mängu õppides saab laps võimaluse arendada oma suhtlemisoskuseid. Mängud annavad tihti võimaluse kõigil aktiivselt kaasa lüüa ning luua õppimisest tähendusrikas moment. Mitmed neuroteaduse uuringud näitavad, et varajaste kogemuste ja just eduelamuste mõju on edaspidises elu väga tugev (Golinkoff & Hirsh-Pasek, 2016). Koos mängides ei ole lastel lihtsalt lõbus, vaid nad arendavad suhtlemis- ja koostööoskusi. Mängulistel kogemustel on potentsiaali anda lastele oskused, mida nad tulevikus vajavad. Mängulised kogemused näivad olevat võimas mehhanism, mis aitavad lastel mitte ainult olla õnnelikud ja terved, vaid ka arendada oskusi olla loovad, kaasatud, elukestvad homsed õppijad. Õigesti kavandatud mängimine õppe-eesmärgil viib paremate õpitulemuste ja motivatsioonini võrreldes tavapärasemate õpiviisidega (Boyle *et al.*, 2016; Garris *et al.*, 2002; Wouters & van Oostendorp, 2013). Kõige tõhusam lähenemine ettevõtlusõppe arendamiseks on kogemuslik ja ülesandele orienteeritud õppimine, lähtuvalt tegelikest äriprobleemidest ja kontekstist, näiteks rollimängu kaudu (Hull University, 2015).

Väike laps omandab paremini teadmisi läbi mängu. Mäng peab olema kindla eesmärgi ja ülesehitusega õppetegevus, kus stimuleeritud ülesande kaudu toimub kogemuslik ja avastuslik õppimine ehk teadmisi saadakse kogemise ja avastamise teel (Salumaa & Talvik, 2003). Üks võimalus ongi õpetada I kooliastmes ettevõtlust läbi mänguliste tegevuste. See laialdane arusaam õppimisest on tohutu samm edasi. Selline vaade õppimise ja mängu seotusele tabab õppimise tegelikku olemust, mis aitab inimestel 21. sajandil tulla toime maailmas nii, nagu neilt oodatakse (Golinkoff & Hirsh-Pasek, 2016).

1.5 Uurimistöö eesmärk ja uurimisküsimused

Varasemate uuringute põhjal on teada, et ettevõtlust õpetatakse koolides väga erinevalt (Fayolle *et al.*, 2006; Matlay, 2005). Erinevuste peamiseks põhjuseks loetakse seda, et puudub ühtne arusaam sellest, kuidas ettevõtlust õpetada (Bennett, 2006), aga ka põhimõistetes (Mwasalwiba, 2010). Selline olukord tekitab segadust ettevõtlusõppe korraldamisel (Pittaway & Cope, 2007), õppe-eesmärkide püstitamisel, õpiväljundite sõnastamisel ning õppe- ja hindamismeetodite valikul (Mwasalwiba, 2010). Sellest lähtuvalt on magistriritöö eesmärgiks kaardistada ettevõtluspädevuse arendamist kolme Põlvamaa kooli I kooliastmes ning välja selgitada, kuidas õppimine läbi mängimise seda toetab.

Eesmärgist tulenevalt on uurimisküsimused järgmised:

1. Millised on ettevõtluspädevuse alapädevused, mida arendatakse koolides tegevuste käigus I kooliastmes?
2. Millised on õpetajate teadmised, oskused ja hoiakud ettevõtluspädevuse arendamisel I kooliastmes?
3. Milline on mängulise tegevuse seos õpilase ettevõtluspädevuse alapädevuste arenguga?

2. Meetod

Magistritöös on autor kasutanud kvalitatiivset meetodit. Meetod on valitud lähtudes sellest, et antud uurimisviisil on paremini võimalik avada teemat sisuliselt ning luua ülevaade inimeste hoiakutest ja mõtetest. Kvalitatiivne uurimisviis aitab autoril mõista uuritavat olukorda ning annab võimaluse selle tõlgendamiseks ning tegelikkuse kirjeldamiseks (Õunapuu, 2014, lk 53-54). Kvalitatiivsed uurimismeetodid hõlmavad väikseid gruppe normatiivse käitumise, uskumuste, hoiakute ja kontseptsioonide uurimiseks ehk teisisõnu aitab selline meetod mõista olukorda, kogemust või sündmust (Hammarberg *et al.*, 2016).

Lähtudes uurimistöö eesmärgist, viis töö autor uuringu läbi kolmes etapis: Ettevõtlusküla õppemäng “Minu raha” (lisa 1), poolstruktureeritud intervjuu valimisse kuulunud koolide I kooliastme õpetajatega (lisa 4) ning tutvumine valimisse kuuluvate koolide kodulehtedel olevate õppekavadega.

Mängu eesmärk on luua arendav keskkond, mis aitab lastel rahast aru saada ning toetab õpilase sotsiaalse ja suhtluspädevuse arengut ning iseenda ja oma käitumise analüüsimise oskuse arendamine. Mängu loojad on välja toonud ka, et “Minu raha” mäng on tööriist, kus õpetajal on väga lihtne mõista, kas teoorias räägitut ka praktiliselt kasutada osatakse ning kuhu veel tähelepanu juhtida (Ettevõtlusküla, s.a).

Oodatavad õpitulemused “Minu raha” mängimisel on järgmised:

- laps mõistab, et raha on vahetusvahend;
- laps teab, et raha saab tööd tehes;
- laps saab aru panga rollist raha hoiustajana.

Intervjuu annab paindlikkuse, mis tagab uurijale võimaluse vestlust suunata vastavalt uurimuse eesmärgile. Intervjuu toob uurijani reaalse elu kogemused ning laiema pilgu konkreetse teema osas (Õunapuu, 2014, lk 171-172).

Dokumentide põhjal toimuv analüüs annab uurijale võimaluse näha organisatsiooni tegevuse erinevaid külgi (Hirsjärvi, Remes, & Sajavaara, 2010).

2.1 Valim

Uuringu valimi moodustasid kolm Põlvamaa kooli ja nende koolide I kooliastme õpilased ning õpetajad. Valimi moodustamisel lähtuti koolidest, mis on õpilaste arvult sarnased, samuti soovis uurija valimisse maapiirkonna koole. Osaliselt oli tegemist mugavusvalimiga, kuna uurija lähtus võimalusest koolides kergesti kohal käia. Samas ei olnud koolide lähedus ainuke kriteerium. Koolide valimisel arvestas uurija ka koolide suurust, valides uuringusse sarnase õpilaste arvuga koolid, mis võimaldab uuritavat valdkonda hõlmata ning tagab ka suurema usaldusväarsuse (Sarv, s.a.).

Kuna vastust sooviti leida sama valimi kaudu kolmele uurimisküsimusele, oli üheks kriteeriumiks ka kooli liitumine programmiga Ettevõtlik Kool. Samuti soovis autor pöörata rõhku koolide sarnastele eripäradele (väärtused, missioon). Kõiki kriteeriumeid silmas pidades tegi uurija valiku, jäädes mugavusvalimi juurde. Valimi moodustamiseks võttis uurija ühendust e-kirja teel koolide juhtkonnaga, et saada nõusolek uuringu läbiviimiseks. Uurija kasutas valimi moodustamiseks nii koolide kodulehtedelt leitavat teavet kui ka isiklikke kontakte.

Õpetajate valimisse oli planeeritud samade koolide I kooliastme klassiõpetajad, kokku 9 õpetajat, kuid uurimuses osales kokku 5 õpetajat. Õppemängude läbiviimiseks oli planeeritud esialgsesse valimisse kõik kolme kooli õpilased, kokku 53 õpilast, kuid uurimuse lõplik valim moodustus alljärgnevast:

- Kool 1: I mängus osales 20 õpilast, 14 poissi ja 6 tüdrukut, II mängus osales 26 õpilast, 15 poissi ja 11 tüdrukut. Osalenud õpilased olid vanuses 7-9 aastat.
- Kool 2: I mängus osales 32 õpilast, 15 poissi ja 17 tüdrukut, II mängus osales 28 õpilast, 15 poissi ja 13 tüdrukut. Osalenud õpilased olid vanuses 7-9 aastat.
- Kool 3: I mängus osales 14 õpilast, 6 poissi ja 8 tüdrukut, II mängus osales 17 õpilast, 8 poissi ja 9 tüdrukut. Osalenud õpilased olid vanuses 7-9 aastat.

Uuringus osalemine oli kõigile osalistele vabatahtlik ja kõigi osalejate anonüümsus tagati.

2.2 Andmekogumine

Andmeid koguti kolmel erineval moel. Kõigepealt koguti üldine info valimis olevate koolide kodulehtedelt vaatluse teel. Seejärel kasutati andmete kogumiseks poolstruktureeritud intervjuud, et leida konkreetseid seisukohti. Intervjuu põhineb avatud küsimustel, läbi mille on uurijal võimalik suunata intervjuud vastavalt uurimuse eesmärgile (Õunapuu, 2014, lk 171-172). Lisaks annab intervjuu võimaluse jäädvustada reaalseid kogemusi, mis üldiselt ei

ole kellelgi identsed, see omakorda annab laiema pildi uuritava teema osas (Hammarberg *et al.*, 2016). Kolmandana koguti andmeid valimisse kuulunud kolmes koolis I kooliastmes läbiviidud õppemängu “Minu raha” ja selle ülesfilmimise ning videode järelvaatluse analüüsimise teel.

Valimisse kuuluvate koolide kodulehtedelt info kogumise eesmärk oli teada saada, milliste erinevate tegevustega kool õpilaste ettevõtluspädevust arendab. Selleks otsis uurija infot koolide kodulehekülgedelt ning analüüsis koolide õppekavasid. Konfidentsiaalsuse tagamiseks asendati koolide nimed vastavalt Kool 1, Kool 2, Kool 3.

Intervjuu eesmärk oli kaardistada õpetajate teadmisi, oskuseid ja hoiakuid ettevõtluspädevuse arendamise osas. Intervjuude kokkuleppimiseks saadeti valimisse kuuluvate koolide klassiõpetajatele ning koolide juhtkonna liikmetele e-kiri intervjuu läbiviimise sooviga. Kirjale vastas viis õpetajat, kes olid nõus intervjuud tegema. Intervjuud viidi läbi ajavahemikus 25.03 – 02.04. Üks intervjuu kestis keskmiselt 30 minutit. Konfidentsiaalsuse tagamiseks asendati isikunimed pseudonüümidega (Lepik *et al.*, 2014). Intervjueeritavate üldandmetest annab ülevaate tabel 1. Intervjuu küsimused lähtusid töö teoreetilisest osast, töö eesmärgist ja uurimisküsimustest. Intervjuu küsimused on välja toodud lisas 4. Taustinfo saamiseks küsiti intervjueeritava tööstaaži, haridust ja mis klassiga hetkel töötab ning kas on läbinud ettevõtlusõppealaseid koolitusi. Kasutati poolavatud ja avatud küsimusi. Taustinfo küsimustele järgnesid põhiküsimused, mille põhjal saadi ülevaade vastaja teadmistest ning vastus uurimisküsimusele: *Millised on õpetajate teadmised, oskused ja hoiakud ettevõtluspädevuse arendamisel I kooliastmes?*

Tabel 1. Vastajate taustandmed: tööstaaž, mis klassiga töötab ja kas on läbinud ettevõtlusõppealaseid koolitusi

	Amet	Tööstaaž (a)	Klass	ettevõtlusõppe alane koolitus (jah/ei)
Õpetaja 1	Klassiõpetaja	10	I	jah
Õpetaja 2	Klassiõpetaja	30	III	ei
Õpetaja 3	Klassiõpetaja	33	II	ei
Õpetaja 4	Klassiõpetaja	16	II	ei
Õpetaja 5	Klassiõpetaja	44	III	jah

Märkus. a – aastat, I – esimene, II – teine, III – kolmas

Vaatlus annab valdkonna kohta vahetut teavet laste tegevustest loomulikus keskkonnas (Hirsjärvi *et al.*, 2004). Vaatlustega sooviti välja selgitada, kas ja kuidas toimub laste areng Ettevõtlusküla mängu mängides. Õppemängu läbiviimiseks lepiti koolidega juhtkonna kaudu kokku sobiv aeg.

Esimese vaatluse käigus fikseeriti ettevõtluse alapädevused, mida laps mängus kasutas. Samuti fikseeriti lapse poolt kasutatavaid oskusi ka teisel vaatlusel. Vaatluste andmeid analüüsiti, võrreldi ja toodi välja erinevused kahe mängukorra vahel. Uuringuks kasutas autor formaliseerimata vaatlust, mille puhul pole fikseeritavad kriteeriumid enne täpselt määratletud. Sel juhul peetakse vaatluspäevikut, salvestatakse materjali järelanalüüsiks nii sõnas kui ka pildis ja helis. Uuringu seisukohalt olulised tunnused määratletakse alles pärast vaatlust, analüüsi käigus ja sealjuures tunnuste hulka ei piirata. Uurijale jääb võimaluse ka muid tunnuseid märgata ning fikseerida (Patton, 2002).

Uuringu läbiviimiseks koostati esialgne vaatluse kava (lisa 2), lähtudes “Edu ja Tegu” ettevõtluspädevuse mudelist (joonis 1). Kava koostamisel jälgiti ka kooskõla uurimisküsimustega. Seejärel viidi läbi koolides Ettevõtlusküla rollimäng “Minu raha”. Mäng viidi läbi samades koolides kaks korda kahe kuni kolme nädalase vahega. Mõlemal korral filmiti laste tegevust mängu ajal, lapsevanemate kirjalikul nõusolekul.

Vaatlustel osales uuringu läbiviija, valiidsuse suurendamiseks kaasati ka lisavaatlejad. Uuringus kasutati mitteosalevat vaatluse meetodit (sündmuseid jälgiti). Kaks nädalat enne mängu läbiviimist teavitati kooli tegevuse toimumisest ning kool edastas lapsevanematele nõusolekulehed (lisa 3). Vaatluse käigus salvestati filmitud tegevus.

2.3 Andmeanalüüs

Peale vaatlust analüüsiti mängude kulgu ning esimese ja teise mängu vahelist arengut. Saadud andmed kodeeriti ning seejärel analüüsiti. Kodeerimise peamiseks eesmärgiks on kogutud andmete süstematiseerimine, et neis orienteeruda ning näha nii uuritava sarnasusi kui ka erinevusi (Gibson & Brown, 2008). Kodeeritud andmetest moodustati kategooriad ning nende abil toimus analüüs. Nii videode analüüsimiseks kui ka intervjuude puhul kasutas autor kodeerimisel avatud meetodit, millele järgnes ka telgkodeerimine, et juba saadud koode ühendada peamisteks kategooriateks. Telgkodeerimise etapis lähtus autor enda poolt tehtud märkmetest, mis tulid nii videode analüüsist kui ka intervjuude transkribeerivate kodeerimisest (Ezzy, 2002).

Järgnes andmete analüüsimine ning tõlgendamine. Samuti esitas autor saadud tulemused ning omapoolse nägemuse neist. (Hirsjärvi, Remes, & Sajavaara, 2010)

Intervjuude läbitöötamiseks transkribeeris autor kõik lindistatud intervjuud. Sellele järgnes saadud tekstide korduv läbilugemine teemade kaupa ning saadud vastuste kodeerimine, seejärel andmete analüüsimine ja tõlgendamine. Autor esitas eeltoodud protsesside käigus saadud tulemused ning omapoolse nägemuse neist. (Hirsjärvi, Remes, & Sajavaara, 2010)

3. Tulemused

Magistritöö eesmärk oli kaardistada ettevõtluspädevuse arendamist kolme Põlvamaa kooli I kooliastmes ning välja selgitada, kuidas õppimine läbi mängimise seda toetab.

Järgnev peatükk annab ülevaate kõigi kolme uurimisküsimuse vastustest. Koolide konfidentsiaalsuse tagamiseks on neid töös nimetatud Kool 1, Kool 2 ja Kool 3. Teise uurimisküsimuse tulemusi on kinnitatud uuritavate poolt öeldud tsitaatidega. Tsitaate on vähesel määral kohandatud, et vältida parasiitsõnu ja sõnakordusi. Tsitaatide juures kasutatakse õpetajate nimede asemel numbreid.

3.1 Ettevõtlusõppes arendatavad alapädevused

Esimesele uurimisküsimusele „Millised on ettevõtluspädevuse alapädevused, mida arendatakse koolides tegevuste käigus I kooliastmes?“ vastuse saamiseks vaatles autor valimis olevate koolide kodulehtedel olevaid õppekavasid ning seal välja toodud selgitusi, milliseid pädevusi kool erinevate tegevustega arendab. Kool 1 õppekavas on toodud välja kõik riiklikult nõutavad pädevused, sealhulgas ka ettevõtlikkuspädevus. Antud kooli õppekava ei anna ülevaadet, mil moel pädevuse omandamine läbi kooliastmete toimub, küll on loetletud erinevad tegevused, mille läbi ettevõtlikkuspädevust arendatakse. Võib järeldada seda, et nii ettevõtlikkust kui ka ettevõtluspädevust antud koolis mingil määral arendatakse, kuna kool on liitunud programmiga Ettevõtlik Kool ja omab antud programmi baastaset.

Kool 2 õppekavas on samuti toodud välja kõik riiklikud pädevused ja nende arendamiseks planeeritavad tegevused. Samas nähtub õppekava üldosast, et ettevõtlikkus on selle kooli üks baasväärtustest, ent mil moel seda arendatakse, pole rohkem lahti kirjeldatud.

Riiklikult nõutavat ettevõtlikkuse pädevust arendatakse lastes suhteliselt sarnaste tegevustega, nagu oli toodud välja Kool 1 õppekavas, näiteks aktiivsed tegevused koolis ja väljaspool kooli, sealhulgas laatadel osalemine, õpilasesinduse töös osalemine, erinevate kooliürituste läbi viimine jne. Küll nähtub Kool 2 õppekavas asuvast tunnijaotusplaanist, et kord nädalas toimub kõikidele I kooliastme õpilastele ettevõtlustund, lisaks toimub II

kooliastmes 5. klassile majandustund. Nii nagu Kool 1, on ka see kool liitunud programmiga Ettevõtlik Kool ja omab baastaset.

Kool 3 õppekavas on sarnaselt eelmisele kahele koolile toodud välja ettevõtlikkuse pädevus ning tegevused antud pädevuse arendamiseks. Loetletud tegevused on sarnased ja kohati kattuvad eelneva kahe kooliga. Samuti on ka see kool liitunud programmiga Ettevõtlik Kool ning omab baastaset. Kooli õppekava tunnijaotus plaanist nähtub, et I kooliastmes toimub 3. klassis kord nädalas rahatarkuse tund, lisaks on üks tund nädalas ka III kooliastmes, kus õpetatakse ettevõtlust.

3.2 Õpetajate teadmised, oskused ja hoiakud ettevõtluspädevuse arendamisel I kooliastmes

Et leida vastust teisele uurimusküsimusele “Millised on õpetajate teadmised, oskused ja hoiakud ettevõtluspädevuse arendamisel I kooliastmes?” viis uurija läbi intervjuu viie klassiõpetajaga. Õpetajatelt küsiti, milliseid ettevõtluspädevuse alapädevusi nad oskavad nimetada.

Õpetaja nr 1 vastas eelpool toodud küsimusele järgnevalt: *“Probleemide püstitamine ja lahendamine, loomingulisus, algatusvõime, ettevõtlikkus igas situatsioonis...”*, sarnaselt vastasid ka teised õpetajad, juurde nimetati enesejuhtimist, sotsiaalsete olukordade lahendamist, sotsiaalset toimetulekut, loovuse arendamist ja ideede elluviimist.

Lisaks uuriti, mida mõiste “ettevõtlikkus” nende jaoks tähendab ja milline on ettevõtlik laps.

“Minu arvates on ettevõtlik laps julge ja loov. Soovib panustada näiteks erinevatesse üritustesse ja neis kaasa lüüa, on selline aktiivne tegutseja. Veel omab ta kindlasti julgust algatada erinevaid tegevusi. Meie koolis on näiteks tulnud mõnelt õpilaselt ettepanekuid mingiteks tegevusteks, teemapäevadeks jne. Ettevõtlikumad õpilased osalevad ka näiteks koolilaaatadel müüjana ja on seejuures väga vahvaid esemeid valmistanud, kõik lapsed seda ju ei tee. Ja ettevõtlikkus on see kõik üldpildis kokku....”
(Õpetaja 1)

Teiste küsimuste hulgas sooviti ka teada, kui palju on vastaja arvates õppematerjalides (õpikutes, töövihikutes) ettevõtluspädevust arendavaid teemasid ning millised õppemeetodid toetavad ettevõtluspädevuse arengut I kooliastmes.

Ettevõtluspädevust toetavate õppeainetena leiti lõimingut matemaatikas, eesti keeles, inimeseõpetuses ja loodusõpetuses, kuid samas arvati, et ainetundides kasutatavates õppematerjalides (õpikud, töövihikud) on seotust ettevõtluspädevusega vähe ja see pigem

oleneb õppevarast. Põhiliselt saadakse lisamaterjale internetist, üks õpetaja lisas, et koostab neid ka ise, kuid see on väga ajamahukas töö.

Ettevõtluspädevust toetavate õppemeetoditena märgiti ära aktiivõpe, mängud, vestlused, projektid, uurimused, vaatlused, praktilised tegevused ning õppekäigud, sh ka ettevõtete külastused. Klassiõpetajana ettevõtluspädevuse arendamise osas ainetundides toodi välja toetavate teguritena erinevad ülekoollised üritused, projektides ja laatadel osalemine.

“Toon isikliku näite oma 3. klassi põhjal. Oleme juba kolmas aasta tegutsemas kohvikute päeval, kus teeme ise müümiseks soolaseid ja magusaid ampse. Oleme suvel korjanud ravimtaimi laadapäevadel müümiseks. Juba kolmas aasta kasvatame klassi aknalaual tomati- ja paprikataimi müümiseks. Iga laps saab kasvatada ka oma taime kojuviimiseks. Toimub lõiming pea kõigi õppeainetega. Laadal, kohvikute päeval saadud tulud ja kulud arvutame matemaatika tundides. Käelise tundides teeme müüdava kauba tutvustavaid silte. Emakeele tundides loeme retsepte ja teadmisi müüdava kauba kohta. Läbi müügi oleme endile teeninud klassiraha ekskursioonidel ja õppekäikudel käimiseks.” (Õpetaja 5)

Ettevõtlusõpet toetavate koolituste kohta arvasid kõik õpetajad, et neid ei pakuta piisavalt või ei jõua info õpetajani.

“Olen aru saanud, et neid isegi on, aga need kahjuks ei jõua kuidagi minuni. Hea meelega arendaksin ennast selles valdkonnas rohkem ja õpiksin juurde. Olen läbinud mõned aastad tagasi, siis kui koolis ettevõtlustunde andma hakkasin, JA koolituse 7 sammu. Aga nende programm on minu arvates üsna kitsas ja liiga kindla fookusega. Tunnen ennast ikka üsna üksikuna ja rohelisena, rohkem ettevõtlusõppealaseid koolitusi pole minuni jõudnud.” (Õpetaja 4)

Küsimusele, millega uuriti koolipoolset toetust ja selle tajumist, vastasid intervjuueeritud õpetajad, et üldiselt tajuvad nad toetust ning kooli juhtimise tasandil pigem ollakse positiivselt meelestatud erinevate aktiivtegevuste kasutamisel tundides. Vastajad tõdesid, et lapsevanematega tehakse koostööd küll, kuid seda soovitakse rohkem.

Autor uuris õpetajatelt, millised on neil olemasolevad ressursid tegelemaks antud pädevuste süsteemse arendamisega. Kõik vastanud tõid välja mitmed kitsaskohad nagu õppematerjalide vähene saadavus, ebapiisav täiendkoolitamine ja ka ajaline kitsikus. Õpetaja nr 3 sõnas: *“Ma võiksin küll igasuguseid toredaid asju lastega teha ja eks ma leiaksin üht-teist ka internetist, aga hetkel pean pigem panustama õppekava täitmisele.”*

Üldiselt leidsid õpetajad, et pädevused on küll olulised, ent puudu jääb nii ajalisest kui ja teadmistepõhisest ressursist, et järjepidevalt tegeleda ettevõtlikkus- ja ettevõtluspädevuse arendamisega.

3.3 Mäng „Minu raha“

Kolmandale uurimisküsimusele „Milline on mängulise tegevuse seos õpilase ettevõtluspädevuse alapädevuste arengus?“ vastuse saamiseks viidi kolmes koolis läbi Ettevõtlusküla rollimäng „Minu raha“, mida hiljem salvestuste põhjal analüüsiti. Analüüsi aluseks võttis autor Edu ja Tegu ettevõtlusmudeli alapädevused. Vaatluse käigus analüüsiti ettevõtlusmudeli järgi nelja laiemat valdkonda: enesejuhtimine, sotsiaalsete olukordade lahendamine, väärtust loov mõtlemine ja lahenduste leidmine ning äriideede elluviimine. Kool 1, I mäng. Mängu sissejuhatavas osas viis mängujuhendaja ehk autor lastega läbi vestluse, milles küsis juhendaja: „Mis on raha?“, „Milleks raha kasutatakse?“, „Kust raha saab?“, „Kuidas kliente teenindama peab?“, „Kuhu müüja raha paneb: kas enda rahakotti või ettevõtte kassasse?“, „Kuhu ettevõtte päeva lõpus raha viib?“ „Miks tuleb raha pankka viia?“. Lapsed vastasid küsimustele. Osad küsimused tekitasid raskusi ja nende üle arutleti pikemalt. Õpilased osalesid aktiivselt mängus. Müüsid ja ostsid. Ostja rollis mängijad tegid enda ettevõttele reklaami, et kliente püüda. Mängu jooksul tekkis mängijatel nii positiivseid kui ka negatiivseid emotsioone. Mängus osalenud õpilased olid rõõmsad ja avatud. Ühe näitena võib välja tuua mängija jaoks ebameeldiva kogemuse, mille tulemusel ta mängus enam osaleda ei soovinud ja jäi mängu lõpuni pigem passiivseks.

Suhtlemisel kasutati viisakusväljendeid “tere”, “aitäh”, “palun” jne. Kasutati pöördumiseks ka “Teie”. Kuulati mängukaaslase soove ja leiti lahendusi probleemidele. Tehti ka koostööd, näiteks müüjate rollis samas ettevõttes olevad lapsed jagasid vastutust. Mõnes ettevõttes tekkis mängu ajal järjekord. Õpilased seisisid kannatlikult järjekorras, mõned õpilased suundusid järgmisse ettevõttesse oma vajalikku sisseostu tegema. Mängus ette tulnud probleemide lahendamiseks pöördusid lapsed õpetaja ja juhendaja poole, näiteks ei olnud lapsel täpset rahatähte ostu eest tasumiseks. Pöörduti ka pankka raha lahti vahetamiseks. Lapsed elasid enda ostja ja müüja rolli väga sisse. Oli ka ostjaid, kes vaatasid toimuvat ja jäid passiivseks, tehes ostukaardi järgi vajalikud ostud. Kaubeldi ja pakuti, tehti reklaami ja meelitati ostjaid. Lapsed tasusid rahaga ostetud kaupade ja teenuste eest. Müüjad andsid vajadusel raha tagasi. Müüjad panid poe raha kokkulepitult ettevõtte rahakassasse. Osad õpilased leidsid ka lisavõimalusi ostmiseks ja müümiseks. Õpilased käitusid mängus kui poemüüjad ja ostjad.

Kool 1, II mäng. Sissejuhatavas osas tuletati meelde eelmist mängukorda.

Täispikkuses sissejuhatust mängujuht enam ei korranud. Õpilased osalesid mängus aktiivselt, ostjate ja müüjate jagunemine toimus sujuvalt. Osa lastest avaldas soovi olla ostja või müüja.

Õpilased tahtsid mängus osaleda, eelistati mängus rolle. Välja ei paistnud negatiivseid emotsioone, õpilased osalesid mängus rõõmsalt, olid sõbralikud. Ka selle mängukorra ajal tekkis müüjaid, kes tegid endale reklaami, et ostjaid juurde saada. Kasutati viisakusväljendeid, suheldi omavahel lahkelt ja toetavalt. Tehti koostööd, näiteks arutleti omavahel, millisest ettevõttest saab ostukaardi järgi vajaliku ostu teha. Osa ostjatest kõiki ooste etteantud aja jooksul sooritada ei jõudnud. Taaskord valiti kohustuslike ostude puhul võimalus osta järjekorrata.

Ostjad lisasid oma ostu juurde legendi, nt „Mu emal on sünnipäev tulemas, tahan talle kleidi kinkida, mis teil pakkuda on?“ Teise mängukorra ajal oli vaele vestust vähem, ka suundusid ostjad vajadusel ise panka raha vahetama. Müüjad tahtsid rohkem müüa, et raha teenida. Ettevõtete rahakassasid loeti juba mänguperioodi jooksul kokku. Ka suundusid müüjad valdavalt panka juba eelnevalt loetud kassadega.

Kool 2, I mäng. Mängu sissejuhatavas osas viis mängujuhendaja ehk autor lastega läbi vestluse, milles küsis juhendaja: „Mis on raha?“, „Milleks raha kasutatakse?“, „Kust raha saab?“, „Kuidas kliente teenindama peab?“, „Kuhu müüja raha paneb: kas enda rahakotti või ettevõtte kassasse?“, „Kuhu ettevõtte päeva lõpus raha viib?“, „Miks tuleb raha panka viia?“. Lapsed vastasid küsimustele. Ka siin tekitas osa küsimustest raskusi, mille üle arutleti pikemalt. Mängijate osalemine oli aktiivne. Passiivseid mängus osalejaid ei olnud. Mängu alguses eraldus üks õpilane, kes ei soovinud mängus osaleda, kuid üsna kohe liitus ta ise mänguga.

Mängijad lähtusid eelnevalt läbiräägitud mängureeglitest. Mäng sujus ilma konfliktideta, mängijatevaheline suhtlus oli viisakas ja lugupidav. Mängijad olid uudishimulikud. Rollidesse elati sisse, kasutati viisakusväljendeid. Kuna selles koolis oli rohkem õpilasi, tegutsesid õpilased ettevõtetes paarides. Tegevusi ja kohustusi ning vastutust jagati. Näiteks üks müüja tegeles rahaga, teine andis kliendile kauba. Ostjad lähtusid ostude sooritamisel oma ostukaardist, mistõttu tekkisid mõne ettevõtte juurde järjekorrad. Oli ka mängijaid, kes läksid ettevõttesse, kus teisi ees ei olnud, planeerides seeläbi oma tegevust. Probleeme tekkiski mängu jooksul selles osas, et mõnes ettevõttes oli palju mängijaid korraga koos, mõnes polnud „kliente“ üldse. Müüjad tegelesid intensiivselt klientide soovide täitmisega. Rakendati loovust: jagati tööülesandeid paremaks ja kiiremaks teenindamiseks. Selles mängus oli rahaga arveldamine samuti kohati keeruline, pöörduti õpetaja või

mängujuhi poole abi saamiseks. Mängu jooksul käis mõni laps korduvalt ühes ja samas ettevõttes ning sooritas seal mitu ostu.

Kool 2, II mäng. Sissejuhatavas osas tuletati meelde eelmist mängukorda. Täispikkuses sissejuhatust mängujuht enam ei korranud. Kõik mängijad ootasid mängimist põnevusega, huvi mängu vastu oli suur. Ka laps, kes esimeses mängus esialgu mängida ei tahtnud, oli sel korral mänguks valmis. Õpilased teadsid juba ees ootavat ja avaldasid soovi olla nii ostja kui müüja rollis. Selles mängus avaldasid vanemad õpilased ise soovi olla pangas. Pankuri ülesannetega said õpilased väga hästi hakkama ja vajasisid vähest lisajuhendamist. Mängu kulg oli üldiselt lõbus ja õpilased olid heatujulised. Ühel mängijal tekkis mingi probleem ja ta eemaldus mängust. Õpetaja suunamisel tuli ta varsti mängu tagasi. Mängijad algatasid omavahelist vestlust erinevates rollides olles. Pöörduti viisakalt müüja poole, ostusoovi juurde käis valdavalt ka “palun”. Müüjad pidasid samuti kinni elementaarsest viisakusest. Tunti rõõmu koostegutsemisest, näiteks käisid sõbrannad koos juuksuris. Ostlemine mõeldi läbi. Osteti kõigepealt kohustuslikud kaubad. Edasi oli lähenemine individuaalne. Mõni laps kulutas kogu oma raha ära, mõni ei ostnud midagi lisaks. Probleemi korral, näiteks ostukaardi pildist arusaamiseks, pöörduti õpetaja või mängujuhi poole. Leiti loovaid lahendusi mängu rikastamiseks, näiteks juuksuris keerati ka õpetajale lokirullid juustesse. Kasutati rollimängule omast suhtlusviisi, sh viisakusväljendeid. Mängijad vajasisid mõnel korral abi raha arvutamisel. Õpilased mõistsid poodide eripära ja rollimängu olemust.

Kool 3, I mäng. Mängu sissejuhatavas osas viis mängujuhendaja ehk autor lastega läbi vestluse, milles küsis juhendaja: “Mis on raha?”, “Milleks raha kasutatakse?”, “Kust raha saab?”, “Kuidas kliente teenindama peab?”, “Kuhu müüja raha paneb: kas enda rahakotti või ettevõtte kassasse?”, “Kuhu ettevõtte päeva lõpus raha viib?” “Miks tuleb raha pankka viia?”. Lapsed vastasid küsimustele. Siingi olid mõned küsimused laste jaoks keerukamad ja vajasisid selgitust. Õpilased olid mängust põnevil ja osalesid aktiivselt. Mängu alguses olid õpilased ebakindlad. Osa õpilastest vajab individuaalset suunamist ja juhendamist. Mängus osalenud õpilased olid mängust väga huvitatud. Mängu jooksul oli lastevaheline suhtlus sõbralik ja vastastikku lugupidav. Kasutati erinevaid viisakusväljendeid nii ostja kui müüja rollis olles. Õpilased algatasid asjakohast vestlust nii müüja kui ostjana. Rolli elati sisse. Arstipunktis oli doktoril üsna vabad käed, kasutati kõiki võimalusi. Mängijad avaldasid soovi olla erinevates ettevõtetes müüja rollis. Uuriti mängu ajal üksteise ostukaarte ja võrreldi ostetud kaupu. Jagati omavahel, kui palju on raha kulutatud. Liiguti mitmekesi koos. Kõik õpilased jõudsid sooritada kohustuslikud ostud oma ostukaardilt. Kui ostud said sooritatud, küsisid õpilased

täiskasvanult, mida edasi teha. Juhendaja suunas nad teistesse ettevõttesse uudistama ja ostma. Mitu korda oli õpilastel mängu jooksul küsimus, mida veel teha või kuhu minna. Lapsed olid väga loovad, võeti erinevaid rolle ja prooviti neid. Rahaga arvestamisel jääd hätta, nii ostja kui müüja rollis. Tehti enda ettevõttele reklaami, et ostjaid ligi meelitada. Pakuti ka soodushinda, kaupade müümiseks. Õpilased mõistsid rollimängu olemust ja poodide tegutsemisviisi.

Kool 3, II mäng. Sissejuhatavas osas tuletati meelde eelmist mängukorda. Täispikkuses sissejuhatust mängujuht enam ei korranud. Ka teine mängukord samas koolis pakkus mängijatele põnevust. Mõned õpilased vajasisid juhendaja suunamist. Huvi mängu vastu oli suur, avaldati soovi olla ostja või müüja rollis. Mängu korra ajal tuli ette õpilastel kergemaid omavahelisi konflikte, näiteks tahtsid kaks poissi osta sama palli. Ka selles mängus algatati ostja-müüja vahelist viisakat vestlust. Omavahelisel suhtlemisel kasutati viisakusväljendeid "aitäh", "palun", "head päeva". Õpilastevaheline koostöö oli olemas, kuid õpilaste arvust lähtuvalt ei jagunud müüjaid paaridena töökohtadele. Koostöö toimus ostjate vahel, kes oste ja allesjäänud raha võrdlesid. Mängus planeeriti enda tegevusi, osteti esmalt kohustuslik kaup. Aja täitmiseks käidi ka teistes ettevõttes, näiteks oli populaarne arstipunkt. Mängu jooksul prooviti erinevaid rolle, Arvutamise ja rahaga arveldamisel jääd mõnel korral hätta, näiteks andis ostja müüjale rohkem raha ja müüja ei osanud tagasi anda. Prooviti müüa rohkem, et saada rohkem raha. Tehti oma kaubale reklaami ja kutsuti ostjaid poodi. Mängijad mõistsid poe ja äriettevõtte toimimise põhimõtet. Ka mängureglitest peeti korrektselt kinni ja kokkuleppeid järgiti.

4. Arutelu

Kooli kodulehtede vaatluse põhjal võib järeldada, et koolid küll teadvustavad ettevõtlikkuse hädevuse arendamise nõuet, ent täpsemalt tegevusi ja mooduseid selleks kirjeldatud ei ole. Lisaks ei ole ühegi kolme kooli õppekavades lahti kirjeldatud ettevõtlushädevust, mida võiks siiski eeldada, kuna kõik kolm kooli on liitunud programmiga „Ettevõtlik Kool“. Antud programmi baastaseme omamine tähendab, et koolides mingil moel ettevõtlushädevust ja selle alapädevusi arendatakse, ent kas seda tehakse sarnasel moel ja samadele printsiipidele toetudes, seda olemas olev info järeldada ei luba.

See tuleneb eelkõige sellest, et veel tänaseni ei ole reglementeeritud, kuidas ettevõtlushädevust koolid arendama peaks ning varasemalt läbi viidud uuringutest nähtub, et ettevõtlikkushädevust arendataksegi koolides väga erinevatel tasemetel (Fayolle *et al.*, 2006; Matlay, 2005).

Intervjuud, mis viidi läbi viie õpetajaga, tõid välja asjaolu, et kõik vastanud õpetajad oskasid nimetada küll peamisi ettevõtluspädevuse väljundeid, kuid eriti pädevaks nad ennast selles valdkonnas ei pidanud. Ettevõtlikuks lapseks peeti algatusvõimelist, koostöövalmit, hea suhtlemisoskusega, loova mõtlemisega, julget ja tegutsemisaldis õpilast. Sarnased omadused ja pädevused on loetletud ka Eestis tegutsevas programmis. Selles tuuakse välja, et suuremad komponendid on enesejuhtimine, sotsiaalsete olukordade lahendamine, väärtust loov mõtlemine ja äriideede elluviimine (Edu ja Tegu, s.a).

Kõik intervjuus osalenud õpetajad tõid välja, et nende koolis tegeletakse ettevõtluspädevuse arendamisega erineval moel ja selleks on tunniplaanis ka eraldi õppeaine. Samas intervjeeritavad tõdesid, et iga õppeaine raames ettevõtlikkuse arendamisega nad toime ei tule. Lähtudes õpetajate vastustest, saab autor järeldada, et kõigi kolme valimis oleva kooli õpetajad on teadlikud peamistest ettevõtluspädevuse alapädevustest, kuid igapäevaselt teadlikult nende arendamisele rõhku ei pane.

Küll saab loota, et see on peagi muutumas, kuna Eesti haridusvaldkonna arengukavas 2021-2035 on märgitud, et ettevõtluspädevuse arendamine koolides muutub süsteemsemaks. Väljatöötamisel on meetodika, mis ühtlustaks ettevõtluspädevuse arendamise võimalusi üle riigi (Haridus- ja Teadusministeerium, s.a).

Vastanud õpetajate arvates õpivad õpilased läbi ettevõtluspädevusse arendamise koostööoskust, loovust, suhtlemisoskust, emotsioonidega toimetulekut, kiiret mõtlemist, julgust, täpsust, viisakust, lugupidamist, hoolimist, aktiivsust, oma aja planeerimisoskust, aga ka digipädevusi, empaatiat ning julgust katsetada ja eksida. Just eksimist ja tagasilöökide kogemust peetakse üheks oluliseks arengu osaks (Dweck & Leggett, 1988).

Ettevõtlusõppe üldise suure eesmärgina nähti paremat sotsiaalset toimetulekut ja silmaringi laiendamist, kuid kõikide vastanute ühtne arvamus oli, et ettevõtlusõpe aitab kaasa ühiskonnas hästi toimetuleva inimese kujundamisele.

Samad seisukohad on toodud välja ka Edu ja Tegu programmi põhimõtete kirjelduses, kus rõhutatakse, et omandatud ettevõtluspädevusi ja selle alapädevusi on võimalik rakendada kõikides valdkondades ning elus laiemalt ja need toetavad inimest kui aktiivset kodanikku, kes on osa ühiskonnas ning ka väärtuslik töötaja kui tööandja. (Edu ja Tegu, s.a)

Vastajad arvasid, et ettevõtlusõpetus on pigem vajalik ja võiks olla juba I kooliastmes. Õppesisuna toodi välja, et tund peaks olema loominguline ja rohke mängulise tegevusega, mis on sobivam õppimisviis väikestele lastele. Niisamuti on öelnud Tiia Salm (s.a.), kes tõi välja, et parim moodus tuua koolitundi vaheldust on üks hästi koostatud või valitud õpiotstarbeline mäng. Mängu efektiivsust kinnitavad ka mitmed neuroteaduse uuringud, lisaks toovad sama

mõtet esile ka Golinkoff & Hirsh-Pasek, 2016, kes toovad oma uurimuses välja, et mängulistel kogemustel on potentsiaali anda lastele oskused, mida nad tulevikus vajavad.

Takistavateks teguriteks leiti olevat nii aja- kui rahaline ressurss. Mainiti ka, et vajalikke õppematerjale napib ja HEV-õpilastega on raske toimetada. Samale kitsaskohale osutab töö autor tähelepanu ka magistritöö sissejuhatavas osas, kus tuginedes erinevate autorite arvamusele (Karimi *et al.*, 2016; Kikas, 2015; Sarasvathy & Venkataraman, 2011) on välja toodud, et Eestis on tänaseks välja töötatud vaid üksikud programmid, mille abil saab koolides ettevõtlusõpet suunata ning ka vajaminevaid pädevusi arendada. Puuduvad ühtsed kokkulepped, et kuidas lastes ja noortes ettevõtlikkust ja ettevõtlus huvi arendada.

Arvestades asjaolu, et vastanud õpetajad töötavad igapäevaselt lastega, kes osalesid mängus, siis saab tuua siia seose, et õpetajate teadlikkus toetab ka õpilaste pädevuste arengut. Ettevõtlusõpetus kui selline ei kuulu koolide kohustuslike ainete hulka, kuid mitmed koolid seda sellegipoolest rakendavad (Edu ja Tegu, s.a).

Mängudes tuli tugevalt esile see, et kõikide koolide õpilastel oli valmisolek mängu koheselt mängida ehk arenguuskumust oli eelnevalt juba lastes arendatud ning toetatud.

Arenguuskumuse toetamist, ning selle kui pädevuse arendamist, on peetud oluliseks juba pikalt. Dweck & Leggett, 1988, on toonud välja, et enesejuhtimise valdkonna arenguks on vajalik arendada arenguuskumust ehk inimene vajab mõtteviisi, et oma võimeid ja omadusi on võimalik arendada läbi erinevate tegutsemisstrateegiate proovimise ja enda proovile paneku kaudu.

Küll aga võis märgata esimese mängukorra ajal mõne õpilase puhul madalamat autonoomset motivatsiooni, sest alguses paistis, et õpilased olid mängus ebakindlad.

Selleks, et toimuks tegevuste ning ideede algatamine, võimekus otsustada ja vastutada ilma välisemotivatsioonita on autonoomne motivatsioon ülimalt oluline. Oluline on siin mõista, et ühes sellega suudab tegutseja enda jaoks tegevust mõtestada, ning see tagab suurema rahulolu ja ka tulemuslikuma õppimise (Deci & Ryan, 2000). Teise mängu puhul olid õpilased julgemad ja enesekindlamad.

Arvestades, et mängukogemus oli kõikidele õpilastele uudne, võib positiivses võtmes välja tuua tähelepaneku, et enamus mängijaid kohanesid mõne minuti jooksul ja osalesid mängus aktiivselt. Mängu jooksul tekkis mängijatel nii positiivseid kui ka negatiivseid emotsioone. Ühe näitena võib välja tuua mängija jaoks ebameeldiva kogemuse, mille tulemusel ta mängus enam osaleda ei soovinud ja jäi mängu lõpuni pigem passiivseks. Schindehutte *et al.* (2006) on toonud välja, et oluliseks ühiskonnas funktsioneerimise aluseks on oskus oma emotsioonidega toime tulla. Pikemas perspektiivis mõjutab see seda, kuidas

inimene tajub stressi, negatiivseid tundeid ning ärevust tekitavaid olukordi, seega emotsioonide reguleerimine on äärmiselt vajalik oskus ja pädevus, mida inimestes arendada.

“Minu raha” mängu mängides olid osalejate emotsioonid üldiselt positiivsed, järelvestlustest tuli välja, et õpilaste arvates oli mäng tore ja sooviti mängu uuesti mängida.

I ja II mängukorda omavahel võrreldes saab tõdeda, et olulisi muutusi kahe mängu korraga ei olnud. Seega saab järeldada, et pisteliste tegevustega siiski vajalikul määral pädevusi arendada ei saa, vaid selle jaoks on vajalik töötada süsteemselt ja järjekindlalt Ettevõtlusõppe tõhususe määrab järjepidevus ning koolide võimekus luua stimuleerivaid ja toetavaid õpikeskkondi, vähem olulised ei ole ka õpetajate isiklik pädevus ja üldine motivatsioon antud valdkonnaga tegelemiseks (Lackéus, 2015).

Olenemata sellest, et õpetajatel on olemas teadlikkus ettevõtlikkuse- ja ettevõtluspädevusest, siis ei ole nende arendamine hetkel primaarne ning lastega töös lähtutakse siiski peamiselt õppekavas olevatest aineoskustest.

Lastega mängu käigus tuli ette ka sotsiaalsete olukordade lahendamise vajadust, sest mäng iseenesest nõuab suhtlemisoskust ja koostööd. Mäng toetas nii suhtlemist, koostööd kui ka algatamist. Algatamine väljendus mängija valikute tegemisel, näiteks kui ühes “ettevõttes” oli korraga liiga palju kliente, mindi sinna, kus kliente ei olnud või oli vähem. Selline tegutsemine annab aimu teatud baasist, mida ettevõtluspädevus endas kätkeb. Ettevõtluspädevust kirjeldatakse kui võimet märgata ja kasutada ära võimalusi, millel on mingisugune väärtus (School Education Gateway, s.a), seega õpilased oma tegevusega otsustasid säästa ennast ootamisest ning leidsid võimaluse ostelda mujal.

Neljanda valdkonna, äriideede elluviimine, juures osutus kõige keerulisemaks finantskirjaoskus, mis väljendus õpilaste oskuses arveldada rahaga. Vaatlustulemustest on märgata rahatehingute ebakorrektsust (anti ja saadi tagasi vähem/rohkem raha).

Kuna ühes koolis oli õpilaste arv mõnevõrra suurem, siis see andis võimaluse õpilastel paaris tegutseda. Tähelepanuväärne on see, et õpilased tegid ise ettepanekuid koostööks. Avaldati ka julgemalt soovi ettevõtte valikus. Õpilased osalesid aktiivselt ja ennastjuhtivalt nii esimeses kui ka teises mängus. Nii videosalvestistest kui ka järelvestlusest tuli välja õpilaste positiivne tunne mängu suhtes. Vaatlustulemustest ei tulnud välja kummagi mängukorra ajal negatiivseid emotsioone ehk omavahelisi konflikte. Sotsiaalsete olukordadega tuldi mõlemal mängukorral hästi toime. Müüjate seisukohast ilmnes ka enesele reklaami tegemist, millega püüti ostjaid meelitada. Seejuures ostjad võrdlesid omavahel ostetud kaupu. Komarkova, Gagliardi, Conrads, & Collado, 2015 käsitluse järgi on just selline toimetamine üheks osaks teekonnast teadliku õppeprotsessi suunas.

Koolis 3 läbiviidud mängude põhjal võib mõlema mängukorra kohta tõdeda, et kõige enam tekitas õppemäng mängijatele positiivset emotsiooni, mitte ükski laps ei pidanud mängu igavaks või ebameeldivaks. Küll aga võib analüüsitud videode põhjal väita, et õpilastel tekkis paaril korral mängu jooksul kergemaid konflikte. Seda saab omakorda tõlgendada kui positiivset nähtust, kuna mängides õpivad lapsed baasoskusi sotsialiseerumiseks nagu ka probleemidele lahenduste leidmine (Rugelj & Pata, s.a.).

Kui alguses paistis, et õpilased olid mängus ebakindlad, siis kohanesid enamus mõne minuti jooksul ja osalesid mängus aktiivselt.

Mängu käigus oli märgata õpilastevahelist viisakat suhtlust, kasutati ka viisakusväljendeid “tere”, “aitäh”, “palun”, “head aega”, samas võib välja tuua ka, et kõikidele õpilastele ei olnud viisakas suhtlusstiil omane. Koostööoskust rakendasid kõik õpilased. Märgata oli ka õpilastepoolset algatust - tehti suulist reklaami oma kaubale ja ettevõttele. Planeerimisoskuse arendamine ilmnas asjaolu, et mängijad tegid valiku, millises järjekorras ettevõtteid külastada selle järgi, kui pikk oli parajasti järjekord. Finantskirjaoskus oli tagasihoidlik. Suuremale osale õpilastele kujunes keerukaks teha tehinguid ja arveldada rahas. Ilmnas, et mängijad ei saanud päris täpselt aru, kui palju tuleb raha anda ostjal ja kui palju peab müüja tagasi andma. Ettevõtte rahakassade kokkulugemisega tuldi valdavalt toime. Müüja rollis mängijad said aru ja mõistsid, et ettevõtte eesmärk on teenida ja mida rohkem on müüki, seda rohkem on raha. Siinjuures oli märgata klientide otsimist.

Tagasisidevestlusest tuli välja, et enam vähem pooltele mängijatele meeldis olla ostja rollis ja teisele pooltele müüja rollis. Toodi välja mängu kohta näiteks et “*Niisama istumine ilma klientideta on igav*”. Eranditult kõikidele mängijatele meeldis rollimäng ja mängijate arvates tegid päris asjad mängu palju põnevamaks. Lisati, et mängu võiks tihemini mängida. Kõikides koolides viidi mäng läbi kaks korda paari nädalase vahega, seega kokku 6 mängukorda. Kõikide läbiviidud mängude ajal olid enamus mängus osalenud õpilased aktiivsed. Mäng pakkus õpilastele elamust ja oli nende jaoks uudne kogemus. Enam-vähem pooled õpilased eelistasid olla ostja rollis ja poole müüja rollis. Kuigi õpilased ootasid peale esimest mängukorda uuesti mängimist väga, ei saa väita, et kahel mängukorral oleks esinenud olulisi erinevusi. Mängijad osalesid ka teisel korral mängus justkui esmakordselt, seega olulisi kohanemist ei toimunud. Võib tõdeda, et mäng kattis kõiki ettevõtlusmudeli alapädevusi. Küll aga jäi selgusetuks, kuivõrd mängu läbimängimine alapädevusi arendas. Silma jäi, et palju oodati õpetajapoolset juhendamist, iseseisvalt otsust teha oli keeruline. Videosalvestiste põhjal on märgata vanemate klasside õpilaste aktiivsemat ja iseseisvamat osalemist mängus. Üldistavalt saab öelda, et kehvemini kohanesid mänguga 1. klassi õpilased, ilmselt selle

põhjustas asjaolu, et sellises vanuses lapsed vajavad võrreldes suuremates klassides õppivate rohkem juhendamist ning kinnitamist, et igasugune tegutsemine on hea.

5. Töö piirangud ja praktiline väärtus

Käesolevas töös esinesid mõned piirangud nii mängude läbiviimise kui ka õpetajatega tehtud intervjuude osas. Mängude osas soovib autor piiranguna tuua välja mängu läbiviimise keerukuse, kuna oli ise ka mängujuhi rollis. See asjaolu muutis mängu üldise vaatluse keerulisemaks ja toetuda sai vaid salvestiste järelvaatlustele. Ka õpilased olid töö autorile võõrad, seetõttu ei olnud õpilase individuaalsem jälgimine võimalik, teostati üldisemat vaatlust mängust.

Võimalus teada saada õpetajate kogemusi ettevõtluspädevuse arendamise osas on üsna väike, kuna uuritavaid oli vaid viis. Ilmselt oleks suurem valim maakonnas andnud ülevaatlikuma tulemuse, seda võiks näiteks veel uurida. Uurida võiks kõiki klassiõpetajaid Põlva maakonnas. Käesolevas töös keskenduti vaid kolmele koolile, mis ei anna piisavalt head ülevaadet maakonna kohta, küll aga küllaldast informatsiooni nende kolme kooli kohta. Piirang oli ka see, et intervjuus osalenud klassiõpetajad ei osanud kõikidele küsimustele vastata ja nendest vastustest vajalikku informatsiooni koguda ei õnnestunud.

Piirangute kõrval on tööl ka praktiline väärtus. Töö autor sai teadmisi uurimistöö kirjutamisest, mis on kasulikud ka edaspidises töös. Magistritöös kasutatud õppemängu autorid olid väga huvitatud mängu uurimisest, sest “Minu raha” varasemalt uuritud ei ole. Veel tuli tööst välja asjaolu, et ettevõtluspädevust küll arendatakse, kuid õpetajate meelest pole see piisav. See on baasalus, millega alustada koostööd Põlvamaa Arenduskeskuse hariduse ja noorte ettevõtlikkuse suuna juhiga, et antud töö keskmes olnud pädevuste arendamine viia Põlvamaa koolides uuele ja ühtsele tasandile.

6. Tänuõnad

Soovin tänada uurimuses osalenud kolme Põlvamaa kooli ja nende koolide klassiõpetajaid, kes toetasid uurimuse elluviimist. Tänan ka juhendamise ja toetuse eest Külli Hiiemäe-Metsarit. Eriline tänu ühele heale sõbrale, kes oli minu suurim motiveerijale ja utsitaja. Aitäh ka armas perekond, et olete selle teekonna koos minuga läbi käinud.

7. Autorsuse kinnitus

Kinnitan, et olen koostanud ise käesoleva lõputöö ning toonud korrektselt välja teiste autorite ja toetajate panuse. Töö on koostatud lähtudes Tartu Ülikooli haridusteaduste instituudi lõputöö nõuetest ning on kooskõlas heade akadeemiliste tavadega.

Annemari Markvardt

/Allkirjastatud digitaalselt/

18.05.2023

Kasutatud kirjandus

- Arro, G., Jaani, J., Loogma, K., Malleus, E., Titov, E., Toding M., Täks, M., Venesaar, U. (2018). *Ettevõtlikkuse ja ettevõtlusõppe süsteemne arendamine Eestis*.
https://xn--ettevtluspe-jfbe.ee/wp-content/uploads/2018/12/Raamdokument_web_3.pdf
- Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. (2016). *EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework*. Luxembourg: Publication Office of the European Union.
- Baker, T., Nelson, R. E. (2005). Creating Something from Nothing: Resource Construction through Entrepreneurial Bricolage. *Administrative Science Quarterly, Vol. 50, No. 3 (Sep., 2005), pp. 329-366*. <https://www.jstor.org/stable/30037207>
- Bartulović, P., & Novosel, D. (2014). Entrepreneurial competencies in Elementary Schools. Entrepreneurial competencies in Elementary Schools. *Obrazovanje za poduzetništvo - E4E, 83-87*. <https://hrcak.srce.hr/134605>
- Bennett, R. (2006). Business lecturers' perceptions of the nature of entrepreneurship. *International Journal of Entrepreneurial Behavior & Research, Vol. 12 No. 3, pp. 165-188*. <https://doi.org/10.1108/13552550610667440>
- Blenker, P., Frederiksen, S. H., Korsgaard, S., Müller, S., Neergaard, H., & Thrane, C. (2012). Entrepreneurship as everyday practice: Towards a personalized pedagogy of enterprise education. *Industry and Higher Education, 26(6), 417-430*.
<https://doi.org/10.5367/ihe.2012.0126>
- Blenker, P., Korsgaard, S., Neergaard, H., & Thrane, C. (2011). The questions we care about: Paradigms and progressions in EE. *Industry and Higher Education, 25(6), 417-427*.
<https://doi.org/10.5367/ihe.2011.0065>
- Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T., Gray, G., Earp, J., Ott, M., Lim, T., Ninaus, M., Ribeiro, C., & Pereira, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of serious games. *Computers & Education, 94, 178-192*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.003>
- Deci, Edward L., and Richard M. Ryan. 2000. The 'what' and 'why' of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry 11: 227-68*.
- Dube, Shopee & Marnewick, Carl. (2016). A conceptual model to improve performance in virtual teams. *SA Journal of Information Management. 18. 10.4102/sajim.v18i1.674*.

- Efklides, A. (2014). How does metacognition contribute to the regulation of learning? An integrative approach. *Psihologijске Teme*, 23(1), 1–30.
- Ezzy, D. 2002. *Qualitative Analysis*. London.
- Ettevõtlusõppe programm Edu ja Tegu koduleht. Külalstatud aadressil <http://ettevotlusope.edu.ee/>
- Euroopa Parlament ja Nõukogu (2006). Võtmepädevuste kohta elukestvas õppes. *Euroopa Liidu Teataja* 2006, 962, EÜ. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ET/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=DA>
- Fayolle, A. (2013). Personal views on the future of entrepreneurship education. *Entrepreneurship & regional development*, 25(7-8), 692-701.
- Fayolle, A., Gailly, B., & Lassas-Clerc, N. (2006). Assessing the impact of entrepreneurship education programmes: A new methodology. *Journal of European Industrial Training*, 30(9), 701–720. <https://doi.org/10.1108/03090590610715022>
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–467. <https://doi.org/10.1177/1046878102238607>
- Gibb, A. (2002). *In pursuit of a new „enterprise” and „entrepreneurship” paradigm for learning: creative deconstruction, new values, new ways of doing things and new combinations of knowledge*.
- Gibb, A. (2008). Entrepreneurship and enterprise education in schools and colleges: Insights from UK practice. *International Journal of Entrepreneurship Education* 6: 101–44.
- Gibson, W., Brown, A. (2009). *Working with qualitative data*. Los Angeles, New Dehli, London, Singapore, Washington DC Sage Publication.
- Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2016). *Becoming Brilliant: What science tells us about raising successful children*. APA Press: Washington, DC.
- Hammarberg, K., Kirkman, M., de Lacey, S. (2016). Qualitative research methods: when to use them and how to judge them. *Human Reproduction*, Volume 31, Issue 3, March 2016, Pages 498–501. <https://doi.org/10.1093/humrep/dev334>
- Hirsjärvi, S., Remes, P., & Sajavaara, P. (2004). *Uuri ja kirjuta*. Tallinn: Medicina.
- Hull University. (2015). *Entrepreneurship skills: Literature and policy review*. Publication Hull University Business School, Department for Business, Innovation and Skills. <https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachme>

nt_data/file/457533/BIS-15-456-entrepreneurship-skills-literature-and-policyreview.pdf

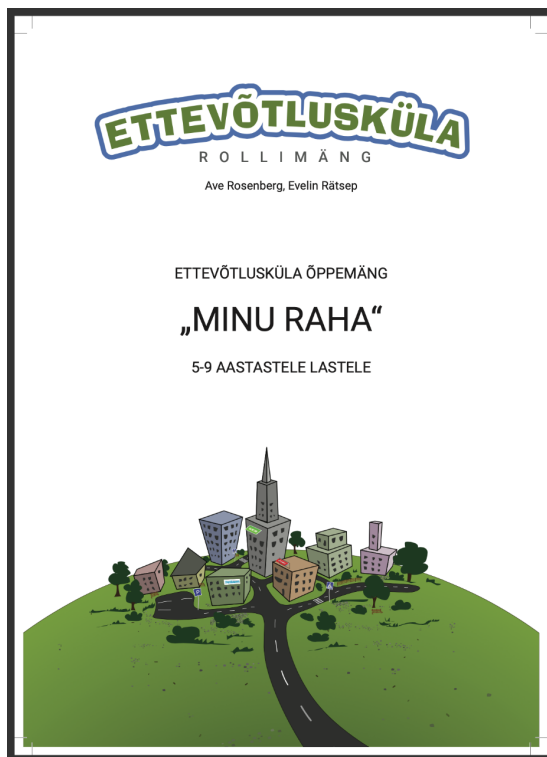
- Karimi, S., Biemans, H. J. A., Lans, T., Aazami, M., & Mulder, M. (2016). *Fostering students competence in identifying business opportunities in entrepreneurship education. Innovations in Education and Teaching International*, 53 (2), 215–229.
<https://doi.org/10.1080/14703297.2014.993419>
- Kikas, E. (2015). Sissejuhatus üldpädevuste käsitusse. E. Kikas & A. Toomela (toim.), *Õppimine ja õpetamine kolmandas kooliastmes. Üldpädevused ja nende arendamine* (lk 63–71). Tallinn: Eesti Ülikoolide Kirjastus.
- Komarkova, I., Gagliardi, D., Conrads, J., & Collado, A. (2015). *Entrepreneurship Competence: An Overview of Existing Concepts, Policies and Initiatives*.
<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC96531>
- Kuratko, Donald. (2017). Corporate Entrepreneurship 2.0: Research Development and Future Directions. *Foundations and Trends® in Entrepreneurship*. 13. 441-490.
 10.1561/03000000082.
- Lackéus, M. (2015). *Entrepreneurship in Education: What, Why, When, How*. Background Paper. Trento: OECD-LEED.
- Laherand, M. 2010. Kvalitatiivne uurimisviis. Tallinn: Sulesepp.
- Lans, T., Hulsink, W., Baert, H., Mulder, M. (2008). Entrepreneurship education and training in a small business context: Insights from the competence-based approach. *Journal of Enterprising Culture* 16: 363–83. Loetud aadressil
https://www.researchgate.net/publication/4780789_Entrepreneurship_Education_and_Training_in_a_Small_Business_Context_Insights_from_the_Competence-based_Approach
- Lepik, K., Harro-Loit, H., Kello, K., Linno, M., Selg, M., Strömpl, J. (2014). Intervjuu. Külastatud aadressil <http://samm.ut.ee/intervju>
- Linnas, M. & Niiberg, T. *Laps läheb lasteaeda*. Tartu: Atlex.
- Man, T. W. Y., Lau, T., Chan, K. F. (2002). The competitiveness of small and medium enterprises: A conceptualization with focus on entrepreneurial competencies. *Journal of Business Venturing* 17: 123–42. [doi.org/10.1016/S0883-9026\(00\)00058-6](https://doi.org/10.1016/S0883-9026(00)00058-6)
- Matlay, H. (2005). Researching entrepreneurship and education: Part 1: what is entrepreneurship and does it matter?. *Education + Training*, 47(8/9), 665-677.
<https://doi.org/10.1108/00400910510633198>

- Morris, M. H., Webb, J. W., Fu, W., Singhal, S. (2013). A competency-based perspective on entrepreneurship education: Conceptual and empirical insights. *Journal of Small Business Management*, 51: 352–69.
- Mwasalwiba, E. S. (2010). Entrepreneurship education: A review of its objectives, teaching methods, and impact indicators. *Education & Training*, 52(1), 20–47.
doi.org/10.1108/00400911011017663
- Neck, H. M., Greene, P. G. (2011). Entrepreneurship education: Known worlds and new frontiers. *Journal of Small Business Management*. 49. 55–70.
doi.org/10.1111/j.1540-627X.2010.00314.x
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative evaluation and research methods* (3rd ed.). London SAGE.
- Pittaway, L., Cope, J. (2007) Entrepreneurship Education: A Systematic review of the evidence. *International Small Business Journal*. 25(5), 479-510.
doi.org/10.1177/0266242607080656
- Põhikooli riiklik õppekava (2011). *Riigi Teataja 2011, 1*.
<https://www.riigiteataja.ee/akt/123042021010?leiaKehtiv>
- Randma, T., & Venesaar, U. (2016). Does the general education school curriculum support the development of enterprising people? *Baltic Journal of Management*, 11(2), 142- 166.
doi:10.1108/BJM-02-2015-0029
- Rasmussen, A., Fritzmer, A. (2016). *From Dream to Reality: Learning Outcomes and Didactic Principles for Teaching Entrepreneurship in Nordic Schools*. Copenhagen: Nordic Council of Ministers.
- Rasmussen, A., Moberg K., Revsbech Jensen, C. (2015). *A Taxonomy of Entrepreneurship Education: Perspectives on Goals, Teaching and Evaluation*. Odense: The Danish Foundation for Entrepreneurship—Young Enterprise.
- Rugelj, J., Pata, K. (s.a.). Mängustatud õpe.
<https://creativeclassroomprojekt.wordpress.com/creative-classroom-kogumik/mangustatud-ope/>
- Salm, T. (s.a.). Õpime mängides. Haridusportaal: Koolielu.
<https://koolielu.ee/info/readnews/76887/opime-mangides>
- Salumaa, T., Talvik, M., (2003) *Ajakohastatud õppemeetodid*. Tallinn: Merlecons ja Ko OÜ.
- Sarasvathy, S. D., & Venkataraman, S. (2011). Entrepreneurship as method: Open questions for an entrepreneurial future. *Entrepreneurship Theory and Practice*, 35 (1), 113–135.
doi.org/10.1111/j.1540-6520.2010.00425.x

- Sarv, E-S. (s.a.). Kasvatusteaduslikud paradigmad ja kasvatusteadusliku uuringu metodoloogia. Triangulatsioonist. Külalastatud aadressil https://www.tlu.ee/opmat/ka/opiobjekt/Kasvatusteaduslikud_paradigmad/triangulatsioonist.html
- Sánchez, J. C. (2011). University training for entrepreneurial competencies: Its impact on intention of venture creation. *International Entrepreneurship Management Journal*. (7) 239–54. doi:10.1007/s11365-010-0156-x
- Schindehutte, M., Morris, M., Allen, J. (2006). Beyond Achievement: Entrepreneurship as Extreme Experience. *Small Business Economics*. 27. 349-368. 10.1007/s11187-005-0643-6.
- School Education Gateway. (s.a). School Education Gateway. Allikas: Erasmus +: https://www.schooleducationgateway.eu/et/pub/theme_pages/entrepreneurship.htm
- Venesaar, U., Täks, M., Arro, G., Malleus, E., Loogma, K., Mädamürk, K., Toding, M. (2018). Ettevõtluspädevuse mudel ettevõtlusõppe arendamise alusena. *Eesti Haridusteaduste Ajakiri*, 6(2), 118–155. doi.org/10.12697/eha.2018.6.2.06
- Võrgustiku "Ettevõtlik kool" Tartumaa alusuuringu lõppraport (2010) http://www.tartu.eu/arinouandla/failid/File/PRIA_EVK_Tartumaa_alusuuring_loppraport.pdf
- Õunapuu, K., Ots, A. (2015). Ettevõtlikkuspädevus. E. Kikas & A. Toomela (Toim.), *Õppimine ja õpetamine kolmandas kooliastmes. Üldpädevused ja nende arendamine* (lk 226). Tallinn: Eesti Ülikoolide Kirjastuse OÜ.
- Wouters, P., van Oostendorp, H. (2013). A meta-analytic review of the role of instructional support in game-based learning. *Computers & Education*, 60(1), 412–425. doi.org/10.1016/j.compedu.2012.07.018

Lisad

Lisa 1. Ettevõtlusküla rollimängu „Minu raha” mängujuhend



EESSÕNA

Mida väiksem on laps, seda rohkem tundub, et ta on väike ja ei peagi üht või teist asja oskama. On igati asjakohane arvestada laste vanusega ja neilt mitte eeldada täiskasvanuliku tarkust ning osavust, kuid sageli alahindame lapsi ning jätame nad ilma võimalusest rohkemat õppida. Ettevõtlusküla mäng on mitmekihiline ja iga laps võtab sellest, mis on talle võimetekohane ja vastuvõetav.

Ettevõtlusküla arendamine vajab keskkonda, kus katsetamine ja eksimine on mitte üksnes lubatud, vaid tunnustatud tegevus. Seetõttu loodan väga, et kui Sa oled valinud meie mängu, ükskõik kas siis õppetöö osaks või lihtsalt vaba aja tegevuseks, annad Sa lastele vabad käed ning oled ise abistaja ja suunaja rollis.

Mängus õpetatavad teemad on lastele kõik kuulnud, kuid koosnevad erinevatel kohtadel kogutud infokildudest, mille vahel puudub seos. Kasuta küsimusi, et aidata lastel teadmiste kilid kokku koguda ning omavahel seostada ja tervikpilti paigutada. Kiirelt vastates tekitame õpitut abitust ning võtame lapselt rõõmu arvestada, mida ta juba teab.

Usame Ettevõtlusküla meeskonnaga, et kõige efektiivsem on õppida läbi kogemuse. Oleme selle mängu loonud sooviga pakuda lastele pärisekule lähedast kogemust, kus igal teol või teemata jätmisel on tulemus.

„Lapsed on väga loovad ning õpimishimulised, kui me neil laseme seda olla. Usaldame lapsi nii palju, et laseme neil endil probleemidele lahendusi otsida ja oma plane katsetada. Tasuks saame säravad silmad ja ettevõtlikud ja õppimist nautivad lapsed.”

Evelin Rätsep, Ettevõtlusküla asutaja ja mängudisainer

Täname mängu autoreid:
Ave Rosenberg
Evelin Rätsep

Täname meseldäva koostöö eest:
Amino Põldaru
Tõnis Petersell

Rahandusministeerium
Kunstnik: Merle Palk
Kujundus: Merle Randmäe,
New Garage Time OÜ,
TU Shalom

www.ettevotluskyla.ee
info@ettevotluskyla.ee

© Kõik õigused kaitstud.
Ühtki selle trükise osa ei tohi ilma autoriõiguse omaniku loata reprodutseerida mehaaniliste või elektrooniliste vahenditega ega mingil muul viisil levitada. Kassa arvatud fotopajundus ja info salvestamine väljas arvatud autorõiguse seaduses toodud vaba kasutamise tingimustel ja eesmärkidel.

minu raha 3

1. ÕPPEMÄNGU EESMÄRGID

- Mängija mõistab, et raha on vahetusvahend.
- Mängija teab, et raha saab tööd tehes.
- Mängija saab aru panga rollist hoiustajana.

Ettevõtlusküla rollimäng (u 60 min; 16-30 mängijat) – Rollimängus jagatakse mängijate grupp poolideks. Pool poolideks on ostjad ja teine pool müüjad. Sooritakse ostu-müügi tehingud ja seejärel toimub rollide vahetus, et kõik lapsed saaksid olla palka saava töötaja rollis. Mängu läbiviimiseks vajad õpetaja abi/assistenti, kes on mängus pankur. Tema ülesandeks on tagada, et iga laps, kes on teinud tööd, saab palka. Kontolt saab mängija võtta nii palju raha välja, kui ta soovib, kuid mitte rohkem, kui on kontole laekunud. Mäng lõpeb õpetajapoolse kokkuvõttega mängu toimumisest.

2. ÕPPEMÄNGUKS VAJALIKUD VAHENDID

Vahendid, mida mängukomplekt sisaldab:

- mängurahad,
- ettevõtte rahakassad;
- pildikaardid (ettevõttes müüvaid tooteid);
- ettevõtte sildid;
- kliiniku ja lüsalongi hinnakiri;
- mängujuhend;
- viie.

Vajaminevad vahendid, mida mängukomplekt ei sisalda:

- rahakott igale lapsele (meisterdatakse eelnevalt või kasutatakse ümbrikuid);
- juhendaja paberid ja markerid joonistate tegemiseks;
- päärisasjad poodide limestamiseks.

Rahakott

Rollimängu tarbeks meisterdab iga mängija endale rahakoti, kus on mugav hoida isiklikku raha. Rahakoti valmistamise õpetuse leiab lisast 1.

Ettevõtte rahakassa

Ettevõttele on mängukarbis rahakassa olemas, kuid soovi korral võib need ka lastega meisterdada. Rahakassad võiksid erineda laste rahakottidest, et oleks kergem eristada ettevõtte raha isiklikust rahast. Ettevõtte kassad võib meisterdada rahakoti mudeli järgi, kuid teist värvi paberist või võtta kasutusele karp/ümbrük. Erinevaid ettevõtteid on mängus 6 + Pank (Toidupood, Spordipood, Tööriistapood, Kliinik, Lüsalong, Rõivasalong + Pank).

Pääris esemed

Ernoosion aitab luua paremaid seesseid ja soodustab efektiivset õppimist, seetõttu soovime varustada iga ettevõtte lisaks pildikaartidele ka pääris esemetega. Pääris asjad võivad olla poole vastavalt teemakohased esemed, näiteks: toidupoos tühjad piimapakendid ja konnkarbid.

3. VAJALIKUD ETTEVALMISTUSED



PANK



SPORDIPOOD



RÕIVAPOOD



LÜSALONG



KLIINIK



TÖÖRIISTAPOOD



TOIDUPOOD

TÄNAV

Ettevõtlusküla plaan.

Ruumi ettevalmistus

Poodide täpsed asukohad pole olulised, aga mänguruumi võiks välja näha nagu poeäina või turuplats (joonisel). Tuleks jätta ruumi kokkuvõtte vestluse läbiviimiseks kogu rühmaga. Lastel peab olema lihtne ettevõtteid eristada.

Selleks paigutada:

- müügitelid (igale ettevõttele),
- toolid (müüjatele või liikumispudelega lapsele),
- ettevõtte nimeidega sildid igale ettevõttele.

Lisaks paigutada igasse ettevõttesse:

- hinnakirjad,
- pildikaardid,
- pääris esemed.

Raha ja pank

Pankur rolli täidab soovival taliskasvanu. Pankuri ülesanne on jälgida kõigi mängijate konto seisus ning väljastada sularahat või panna raha kontole (kui mängija seda soovib). Lisaks loendab pankur ettevõtte teenitud raha kokku ja määrib summad pangavarustuslehele.

Konto seisu jälgimiseks on pankuril pangavarustusleht, millele märgitakse jooksvalt kõik pangas tehtud tehingud. Pangavarustusleht asub Lisa 1.

Mängu alguses on iga mängijal rahakotis 10 rahaühikut. Võib jagada enne mängu algust kõigile sularahat või lasta lastel esimese tegevusena võtta pangast sularahat välja.

Töötatud päeva lõpus laekub tööd teinud mängija kontole palk 10 rahaühikut. Pankur ülesanne on iga tööpäeva lõpus märkida iga töötaja kontole palk (10)

Kõik tehingud kajastuvad arvestuslehel ja annavad võimaluse analüüsida mängijate nii isiklikku rahakassat kui ka ettevõtte raha teenimist võrdluses töötajate ja klientide käitumisega.

4. MÄNGU KÄIK

SISSEJUHATUS

Õpetaja tegevus

Eeldatavad vastused

Tere. Mina olen (mängijahi nimi).

Enne kui me mängima hakkame, lepime kokku kahes asjas:

- Räägime ükshaaval ja kes soovib rääkida, töötab käe.
- Mul on viie ja kui ma seda viilistan, siis see tähendab, et päev saab läbi ja te tulete hästi kiiresti minu juurde.

Lapsed vastavad jah.

Mis on raha? Milleks seda kasutatakse?

Kõike seda me täna siin mängimegi. Teeme nii, et pooled mängijad on alguses ostjad ja pooled on töötajad, pärast teeme vahetuse.

Räägime kõigepealt, mida teevad need, kes on müüjad ehk töötajad.

Teil on laudadel kauba kaardid ja pääris asjad. Lepime nii kokku, et kõik pildikaartidel olevad asjad maksavad 1 raha (võib vastavalt vanusele muuta) ja pääris asjade hinnad te otsustate ise. Teie põhiülesanne on teha tehes on müüa oma poe kaupu ja teenuseid. Kellelt pood raha saab?

Klientidelt.

Kui klient midagi ostab, siis kas see on poe raha või müüja raha?

Poe raha.

Kuhu müüja selle raha paneb?

Kassasse.

Selleks on teil laudadel kassad.

Näita ettevõtte kassat.

See on ettevõtte rahakott ja sellega tuleb olla sama hoolikaks kui enda rahakotiga. Kassa raha tuleb viia iga päeva lõpus kui ma viilistan, pank. Mis te arvate, miks peaks poe raha õõseks panka viima?

Ma joonistan sisse inimese, kelle nimi on Juhana. Tal on raha.

Joonista kriipsujuku, kellel on raha käes.

Mida teie tavaliselt teete, kui teil on raha?

Lähem poodi, panen kassasse...

Juhana lähem poodi, et süüa osta.

Joonista pood ja tõmba nool kriipsujuku juurest poeni.

Mis poes rahaga saab?

Saab osta.

Sa saad asjad, aga raha annad müüjale ja sinul saab raha otsa. Kuidas raha juurde saab?

Tuleb tööd teha.

Juhana hakkabki poes tööle.

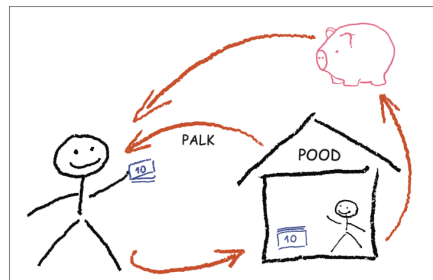
Joonistaj inimese poodi tšile.

Kui Juhana on tööd teinud, antakse talle töö eest raha. Kuidas seda raha nimetatakse, mida sa töö eest saad?

Palk.

Kui sulle töö eest makstakse, nimetatakse seda palgaks.

Tõmba nool poest kriipsujuku.



Miks on kasulik hoida raha pangas, mitte laua peal?

Pank valvab sinu raha ja seda ei saa varastada.

Nüüd räägime, mida teevad ostjad.

Kui teie ema poodi lähed, kuidas tal on meeles, mida osta?

Ta teeb ostunimekirja.

Mel on siin mängus ka ostunimekirjad.

Näita ostunimekirja kaarti.

Siin on pildid, mida sa ostma pead või kui soovid raskemat varianti, siis saad lugeda, mis mure sul on ja sa saad mõelda, kust poest ja mida osta saad mure lahendamiseks.

Ma annan igale ostjale 1 ostunimekirja. Kui sul on kõik ostud tehtud, tule minu juurde ja näita, et sul on ülesanne täidetud. Igal mängijal on mängu alguses 10 raha.

Jaga lastele rahakotti, millesse on loetud 10 raha väikestes kupüürides.

Jagan teid nüüd müüjateks ja ostjateks.

Jaeta meeskonnad näiteks kaheks loe meetodid, või lihtsalt paremal ja vasakul istuv grupp.

Müüjad, teie ülesanne on oma pood ilusti korda panna ja kliente teenindada. Jagan teid nüüd erinevatesse firmadesse. Igas firmas peab olema vähemalt 2 müüjat.

Ostjad, teie ülesanne on nüüd ostunimekirja ja saate ostema minna.

Kui raha on kontol, siis palu minna kõigepealt panka raha välja võtma.

SISSEJUHATUS		AEG*
I TÖÖPÄEV	I MÄNGUPERIOOD toimuvad ostu-müügitehingud	8 min
	I VAHEKOKKUVÖTE kassad panka, ostude kontroll, rollide vahetus	7 min
II TÖÖPÄEV	II MÄNGUPERIOOD toimuvad ostu-müügitehingud,	8 min
	II VAHEKOKKUVÖTE kassad panka, ostude kontroll	7 min
III TÖÖPÄEV	III MÄNGUPERIOOD iga mängija valib endale ise rolli toimuvad ostu-müügi tehingud	8 min
	KOKKUVÖTE	10 min

I TÖÖPÄEV

Toimuvad ostu-müügi tehingud. Mängu ajal jälgib klientteenindust, rahaga arveldamist, raha õigesti rahakotti panemist jne. Erinevatest olukordadest võivad välja kujuneda arutelu teemad, üksikuid lapsi puudutavad arutelud saab läbi viia jooksvalt. Kõiki mängijaid puudutavaid olukordi saab esile tuua kokkuvõttes arutelus. Tööpäev kestab u 8 minutit ja lõpeb vilega.

I VAHEKOKKUVÖTE (kõlab vile)

Kõlab mänguaine ja esimene tööpäev on läbi. Jälgi, et müüjad viiksid poe kassades oleva raha panka ja paneksid kassad tagasi poodi. Pankur kirjutab teenitud summad müüjarvestuslehele. Samal ajal näitavad ostjad, mida nemad ostsid. Kontrolli, kas ostjad said ülesandest õigesti aru ja on ostnud ostulülesandes/ostunimekirjas olevad tooted/teenused. Seejärel korja ostjate käest pildikaardid ja ostunimekirjad kokku. Enne järgmist tööpäeva aseta pildikaardid tagasi laudadele/müügilettele.

VESTLUS

Õpetaja tegevus Eeldatavad vastused

Mis on töö? Lapsed vastavad.

Töö on see, kui teed midagi, mida teistel vaja on ja nad on selle eest valmis sulle raha maksma.

Kuidas nimetati seda raha, mille saab töö eest? Palk.

Vaatame nüüd, kuidas te palga kätte saate.

Mis on pank? Pangast saab raha.

Pank on nagu hoiupõrsas/rahakassa.

Joonista hoiupõrsas. Kuidas raha panka saab?

Meie viimise poe raha panka.

Tõmba nool hoiupõrsani.

Kui palju sa hoiupõrsast saad raha võtta?

Kui palju saab pangast raha välja võtta?

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Nii palju, kui oled sinna pannud.

Tõmba nool hoiupõrsast kriipsukukuni.

Kordame veel kord üle. Raha jõuab panka siis, kui ettevõtte paneb oma raha pangakontole ja sina saad raha välja võtta kui ettevõtte kontolt maksti palk sinu kontole. Kõik, kes käisid tööl, saavad palka (10 raha). Kui raha on pangas, siis kuidas sa selle sealt kätte saad? Lähed panka, ütled oma nime ja kui palju raha soovid.

Kas pankur tunneb kõiki inimesi? Ei.

ROLLIDE VAHETUS

Õpetaja tegevus Eeldatavad vastused

Nüüd vahetame ära. Mängijad, kes olid enne müüjad, saavad nüüd ostjad. Mängijatest, kes olid enne ostjad, saavad nüüd müüjad.

Pankur jääb pankuriks.

II TÖÖPÄEV

Mäng jätkub. Toimuvad ostu-müügi tehingud. Jälgi mängijaid ja vajadusel abista neid.

II VAHEKOKKUVÖTE (kõlab vile)

Kõlab mänguaine ja teine tööpäev on läbi. Jälgi, et müüjad viiksid poe kassades oleva raha panka ja paneksid kassad tagasi poodi. Pankur kirjutab teenitud summad müüjarvestuslehele. Samal ajal näitavad ostjad, mida nemad ostsid. Kontrolli, kas ostjad said ülesandest õigesti aru ja on ostnud ostulülesandes/ostunimekirjas olevad tooted/teenused. Seejärel korja ostjate käest pildikaardid ja ostunimekirjad kokku. Enne järgmist tööpäeva aseta pildikaardid tagasi laudadele/müügilettele.

VESTLUS

Õpetaja tegevus Eeldatavad vastused

Teil olid müngus ostunimekirjad. Mille jaoks need on? Aitavad meele pidades, mida on vaja osta.

Milised on asjad, mida peab ostma? Milleta me elada ei saa? Toit, naised, kodu...

Osad asjad on vajadused ja ilma nendeta ei saa elada, näiteks toit. Osad asjad on soovid - tore oleks neid omada, kuid saab ka ilma.

Kas oskate nimetada, milliseid asju nii väga vaja pole? Lapsed vastavad.

Mille peaks poest enne ostma, kas vajadused või soovid? Vajadused.

Miks ema ja isa ütlevad vahel, et täna me ei saa mänguasju osta? Sest neil on vaja osta nt süü, riideid...

Osad asjad on vajadused ja ilma nendeta ei saa elada, näiteks toit. Osad asjad on soovid - tore oleks neid omada, kuid saab ka ilma.

Kas oskate nimetada, milliseid asju nii väga vaja pole? Lapsed vastavad.

Mille peaks poest enne ostma, kas vajadused või soovid? Vajadused.

Miks ema ja isa ütlevad vahel, et täna me ei saa mänguasju osta? Sest neil on vaja osta nt süü, riideid...

Osad asjad on vajadused ja ilma nendeta ei saa elada, näiteks toit. Osad asjad on soovid - tore oleks neid omada, kuid saab ka ilma.

Kas oskate nimetada, milliseid asju nii väga vaja pole? Lapsed vastavad.

Mille peaks poest enne ostma, kas vajadused või soovid? Vajadused.

Miks ema ja isa ütlevad vahel, et täna me ei saa mänguasju osta? Sest neil on vaja osta nt süü, riideid...

ROLLIDE VAHETUS

Õpetaja tegevus Eeldatavad vastused

Nüüd me teeme nii, et igaüks saab ise valida, kas soovib osta või müüa ja saate ise valida, kus poest te töötate.

Kes soovivad olla ostjad ja soovivad ostulülesannet, saavad selle minu käest, kuid võite osta ka seda, mida ise soovite.



minu raha

9

III TÖÖPÄEV

Viimasel tööpäeval võivad lapsed ise valida, kas nad soovivad olla müüjad või ostjad. Müüjad valivad, millises poes nad müüa soovivad. Rolle võib vahetada ka päeva sees, samuti võib valida, kas ostetakse omal soovil või ostunimekirja järgi. Toimuvad ostu-müügi tehingud. Jälgi, et päeva lõpus viiakse kõigi ettevõtete kassa panka.



KOKKUVÖTE

Kõlab mänguaine ja kolmas tööpäev on läbi. Jälgi, et müüjad viiksid poe kassades oleva raha panka.

Arutle lastega järgmistele küsimustele ütle:

• Millises poes oli kõige parem teenindus?

• Mida poest müüsid?

• Mida poest ostsite? Miks?

• Mida ei ostnud? Miks?

• Kumba oli põnevam teha, kas müüa või osta? Miks?

• Mis tunne on asju osta ja anda müüjale asja eest raha?

• Mis tunne on raha vastu võtta ja ettevõttele raha teenida?

• Mida uut õppisid?

• Anna lastele tagasisidet ja too välja silmapaistvamaid situatsioone mängust. Vajadusel uuri lastelt, mis veel segaseks jäi.



10

7. LISAD

Kõik lisad on tervikult nähtavad ja tegevusteks paljundatavad A4 suurusel lisalihtedel mängukomplektis ja allalaaditavad aadressilt: <http://ettevotluskyla.ee/lisad>



LISA 1

Rahakoti meisterdamine

1. Lõika välja rahakoti valmistamiseks vajalikud elemendid.
2. Voldi mööda punktirjooni.
3. Kleebi voldikuid kahele poole rahakoti külgedele.
4. Kleebi rahakoti kinnitus rahakoti peale.
5. Kaunista rahakott meelepärasel viisil.

ETTEVÖTLUSKÜLA

RAHAKOTI MEISTERDAMINE

LISA 1

LISA 2

LISA 1

LISA 2

LISA 1

LISA 2

ÕPPEMÄNGU LISA 2 PANGAARVESTUSLEHT

TOIDUPOOD	I päev	II päev	III päev
Ettevõtte raha			
1 Liisa	+15 / -15	+6 / -20	+8 / -12
2 Toomas			
3			
4			

TOIDUPOOD	I päev	II päev	III päev
Ettevõtte raha			
1			
2			
3			
4			

minu raha

11

Lisa 2. Vaatluse esialgne kava

Ettevõtlus- pädevus	Alapädevus	Mängus ilmnes	Mängus ei ilmnenud	Esinenud kordade arv	Muud tähelepanekud
Enese- juhtimine	Arengu- uskumus				
	Autonoomne motivatsioon				
	Emotsioonidega toimetulek				
	Metatunnetus				
Sotsiaalsete olukordade lahendamine	Algatamine				
	Suhtlemine				

	Koostöö				
Väärtust loov mõtlemine ja lahenduste leidmine	Eetilisus ja jätkusuutlikkus				
	Planeerimine				
	Probleemi-lahendus				
	Loovus				
Äriideede elluviimine	Finants-kirjaoskus				
	Ärivõimaluste avastamine				
	Keskkonna mõistmine				

Lisa 3. Lapsevanema nõusolek tegevuse filmimiseks

Tere, hea lapsevanem,

Minu nimi on Annemari Markvardt ning ma kirjutan magistritööd teemal “Õpetajate teadmised, oskused ja hoiakud ettevõtluspädevuse arendamise korraldamisel I kooliastmes”.

Olen Mooste Mõisakoolis töötav klassiõpetaja. Soovin kevadel kaitsta oma magistritöö Tartu Ülikoolis klassiõpetaja erialal.

Magistritöö üks eesmärk on välja selgitada õppemängu “Minu raha” kasutamisel mängulise tegevuse seost I kooliastme õpilase ettevõtluspädevuse alapädevuste arengule.

Minu soov on mängu läbiviimist ja õpilaste tegevust filmida, et seda hiljem enda lõputöö jaoks analüüsida.

Mängu kaudu soovin leida vastuse küsimustele: Milline on mängulise tegevuse seos õpilase ettevõtluspädevuse alapädevuste arendamisel?

Palun Teie luba oma lapse filmimiseks. Kinnitan, et salvestisi kasutan ainult enda magistritöö tarbeks ja neid kuskil avalikult ei levita.

Lugupidamisega

Annemari Markvardt

Nõusolek alaealise filmimiseks magistritöö jaoks andmete kogumise eesmärgil

Mina, (seadusliku esindaja nimi), (lapse nimi)

(edaspidi nimetatud Laps) seadusliku esindajana annan käesolevaga vabatahtlikult nõusoleku Lapse isikuandmete töötlemiseks olles märkinud „jah“.

JAH

EI

.....

Allkiri

.....

kuupäev

Lisa 4. Intervjuu kava

1. Palun öelge enda amet:
2. Kui kaua olete enda ametikohal töötanud?
3. Kui hästi olete kursis ettevõtluspädevustega?
4. Milliseid ettevõtluspädevusi oskate nimetada?
5. Mida mõiste “ettevõtlikkus” Teie jaoks tähendab? Milline on “ettevõtlik laps”?
6. Kas Teie koolis on eraldi õppeaine ettevõtluspädevuste arendamiseks?
7. Missuguseid väärtusi/oskusi/isikuomadusi ettevõtluspädevuste arendamine veel peale rahaga seotud teadmiste ja oskuste õpetab/arendab?
8. Mis on Teie jaoks ettevõtlusõppe üldine suur eesmärk?
9. Kas ja miks on Teie arvates oluline õpetada ettevõtlust I kooliastmes?
10. Kas Teie arvates on oluline eraldi õppeainena ettevõtlusõpe ja/või rahatarkus?
11. Kas ja mis klassides peaks ettevõtlusõpe olema kohustuslik õppeaine?
12. Mida Te arvate ettevõtluspädevuste arendamise lõimimisest teistesse ainetesse?
13. Kui palju on õppematerjalides (õpikutes, töövihikutes) ettevõtluspädevust arendavaid teemasid?
14. Kust Te leiata veel olemasolevaid materjale peale õpikute/töövihikute?
15. Missugused tegurid aitavad klassiõpetajana ettevõtluspädevust I kooliastme tundides arendada?
16. Millised õppemeetodid toetavad ettevõtluspädevuse arengut I kooliastmes?
17. Missugused tegurid takistavad klassiõpetajana ettevõtluspädevust I kooliastme tundides arendada?
18. Kui palju on ettevõtluspädevuse arendamist toetavaid koolitusi/programme? Milliseid?
19. Kui suur on kooli tugi ettevõtlikkuse arendamise osas I kooliastmes (kolleegid, juhtkond, lapsevanemad, õpilased)?

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks

Mina, Annemari Markvardt,

1. Annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose “Ettevõtluspädevuse arendamine I kooliastmes kolmes Põlvamaa koolis”, mille juhendaja on alghariduse nooremlektor Külli Hiimäe-Metsar (MBA), reprodutseerimiseks eesmärgiga seda ainult säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi dspace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
Ma ei luba oma lõputööd avaldada.
2. Olen teadlik, et punktis 1 nimetatud reprodutseerimise õigus jääb alles ka autorile.
3. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Annemari Markvardt

18.05.2023