

Tartu Ülikool  
Sotisaalteaduste valdkond  
Haridusteaduste instituut  
Õppekava: Kutseõpetaja

Kristi Põdersalu

**ROLLIMÄNG KUI ÕPPEMEETOD JUUKSURI ERIALA ÕPILASTE ARVAMUSTES**

Bakalaureusetöö

Juhendaja: dots Mari Karm

Tartu 2019

## **Resümee**

### **Rollimäng kui õppemeetod juuksuri eriala õpilaste arvamustes.**

Juuksererialal on võimalik kasutada õppetöös erinevaid õppemeetodeid. Bakalaureusetöö eesmärk on selgitada välja, milliseid teadmisi ja oskusi arendab rollimängu meetodi kasutamine rollimängus osalenud juuksuriõpilaste arvates ja kuidas suhtuvad rollimängus osalenud juuksereriala õpilased rollimängu meetodi kasutamisse õppetöös. Selleks viis uurija ühes kutsekoolis üheksa juuksererialaõpilasega läbi rollimängu ning seejärel fookusgrupi intervjuu. Andmestiku moodustasid vaatluslehed ning salvestused ühisarutelust ja fookusgrupi intervjuust. Tulemustest selgus, et rollimäng on õpilaste hinnangul heaks meetodiks õppeprotsessi huvitavamaks muutmisel. Õpilaste sõnul arendab õppetöös rollimängude kasutamine nii teadmisi kui ka oskusi suhtlemisel ja konfliktide lahendamisel. Lisaks on see üheks mooduseks aidata õpilastel saada üle tagasihoidlikkusest.

Märksõnad: rollimäng, roll, aktiivõppe meetod, tegevusuuring, juuksuri eriala

## **Abstract**

### **Roleplay as a study method in hairdressing students opinion.**

Different training methods could be used in teaching hairdressing. The aim of the Bachelor's thesis is to find out what knowledge and skills are developed by the role play method among the hairdressing students who have participated in the role play, and what the students think about the role play method in teaching. The researcher conducted a role-play game with nine hairdressing students in one vocational school and then a focus group interview. The data was made up of the survey sheets used in role play and recordings from joint discussion and focus group interview. The results showed that in students' opinion the role play is a good way to make the learning process more interesting. According to the students, the use of role-playing games in the study develops both knowledge and skills in communication and conflict resolution. In addition, it is a good way to help students overcome modesty.

Keywords: role play, role, active learning method, activity research, hairdressing subject

## Sisukord

Sissejuhatus	5
Rollimängu olemus	6
Rollimängu läbiviimise etapid	7
I Tegevuse eeltingimused ja ettevalmistamine	7
II Sissejuhatus ja tegevuse plaan	8
III Tegevuse etapp	8
IV Analüüsi ja üldistamise etapp	9
Tegevuse eeltingimused ja ettevalmistamine	9
Rollimängu efektiivsus	10
Töö eesmärk ja uurimisküsimused	12
Metoodika	12
Tegevusuuringu 1. etapp ó planeerimine	13
Olukorra kaardistamine.	13
Juuksuri kutset läbivad kompetentsid.	14
Rollimängu planeerimine.	14
Vaatuslehtede koostamine.	14
Intervjuu kava koostamine.	15
Uurimuses osalejate leidmine.	15
Tegevusuuringu 2. etapp ó tegutsemine	15
Rollimängu läbiviimine.	15
Rollimängu reflekteerimine ja rollimängust õppimine.	16
Tegevusuuringu 3. etapp ó vaatlemine	17
Andmekogumine.	17
Uurija refleksioon rollimängu läbiviimise kohta.	17
Tegevusuuringu 4. etapp ó analüüsimine ja tulemused	18
Tulemused	19
Rollimäng teadmiste ja oskuste arendajana	20

## Rollimäng kui õppemeetod juuksuri eriala õpilaste arvamustes 4

Õpilaste suhtumine rollimängu kui õppemeetodisse	21
Arutelu	22
Tänu sõnad	24
Autorsuse kinnitus	24
Kasutatud kirjandus	25
Lisad	
<i>Lisa 1. Stsenaarium ja etapid</i>	
<i>Lisa 2. Vaatusleht</i>	
<i>Lisa 3. Juhend kliendile</i>	
<i>Lisa 4. Juuksuri töövahendid</i>	
<i>Lisa 5. Täidetud vaatusleht</i>	

## Sissejuhatus

Kutseõppe õpikäsitus on muutunud õppijakeskseks ja seega on oluline õppurite kaasamine maksimaalselt õppeprotsessi (Diomidova, 2012). Õppurite kaasamiseks saab rakendada mitmesuguseid aktiivõppe meetodeid, nende hulgas ka rollimängu.

Funktsionaalsed õpioskused nagu oskus teisi mõista, nendega arvestada ning end neile arusaadavaks teha on noorte elus märkimisväärse tähtsusega, aidates õpilastel ümbritseva keskkonna kujundajana aktiivselt kaasa lüüa, teha mitmekülgeid valikuid ning seeläbi mõjutada enda elu. Oluline on olla loominguline, hea kujutlusvõimega ning toimida ja käituda teadlikult (Salumaa, Talvik, & Saarniit, 2006a). Aktiivõppe meetodite kasutamine õppetunnis aitab õpilasi aktiveerida, muutes õppeprotsessi huvitavaks ning seeläbi suurendades õpitahet omandatava aine suhtes. Tihti õpivad õpilased midagi tehes paremini kui vaadeldes, lugedes või kuulates. Õppetunnis rollimängu kasutamine võimaldab õpilastel jagada klassikaaslastega oma vaateid ja mõtteid ning panna end proovile koostöösituatsioonides (Salumaa, Talvik, & Saarniit, 2006b). Rollimäng lubab õppijal rohkem õppimisse süveneda, arendades ja täiustades nii kutse kui ka tulevikus vaja minevaid oskusi, kaasates realistlikke ja igapäeva probleeme (Clapper, 2010).

Lisaks õpilaste kaasamise suurendamisele, suurendab see ka teadmiste säilitamist. Oskuslikult valitud stsenaariumid võimaldavad harjutada äsja õpitud teadmisi (Hidayati & Pardjono, 2018). Lisaks toetab rollimäng suhtlemisega seotud oskuste omandamist, näiteks kuulamine, erinevate probleemide lahendamine, meeskonnatöö, empaatiavõime, suhtlemine (Gordon & Thomas, 2016). Juuksurieriala õppijatele on suhtlemisoskus väga oluline (Juksur, tase 4, 2019). Teema on aktuaalne, sest juuksurieriala õpetajana olen täheldanud, et õpilased on klientidega suhtlemisel väga tagasihoidlikud, napsõnalised ning arglikud. Sellest tulenevalt tahan uurida, kuidas oleks võimalik neid rohkem julgustada. Uurimisprobleemiks on see, et pole teada, kuidas rakendada rollimängu juuksurierialal, sealhulgas õppijate suhtlemisoskuste arendamisel ning kuidas toetab rollimäng juuksurieriala õpilaste suhtlemisoskuste arendamist.

Töö eesmärk on selgitada välja, milliseid teadmisi ja oskusi arendab rollimängu meetodi kasutamine rollimängus osalenud juuksuriõpilaste arvates ja kuidas suhtuvad rollimängus osalenud juuksurieriala õpilased rollimängu kui õppemeetodi kasutamisse õppetöös.

## Rollimängu olemus

Et juuksur saaks olla edukas iluteenindaja, peab ta oma tööd klientidega nautima ning järgima nende juhiseid, mille eelduseks on hea suhtlemisoskus (Rajaleidja, 2008). Tuginedes erinevatele kirjandustele on üheks viisiks seda arendada kasutades rollimänge (Diomidova, 2012; Hidayati & Pardjono, 2018; Deepa, 2011; Armstrong, 2003).

Mõiste šrollõ pärineb kreeka keelest, mis algelt tähendas pärgamendirulli, kuhu oli kirjutatud näitleja tekst. Rolli idee on tegelikult lähtuda üldistustest inimese igapäevasest tegevusest ja käitumisest, tuues välja olulise (Nahkur, 1996).

„Rollimäng on aktiivne õppemeetod, mille aluseks on osalejate kogemuse uurimine. Mängu käigus antakse neile stsenaariumid, milles iga grupiliige mängib teatud rolli. Peamiseks eesmärgiks on enda ja teiste kogemuste üle arutlemine ja nendest õppimine (Raykova 2000, lk 68).

Rollimäng on imitatsioon reaalsusest, selle kõige olulisemaid tunnuseid on verbaalse ja mitteverbaalse põimumine partneriga käitumisel. Tegevus põhineb näideldaval tüübil, mis hõlmab olukorra kirjeldust, ja osalejate omavahelisi suhteid. Iga mõtteviisi taga on kujutatud reaalsus. Õpilane saab omale konkreetse rolli, kus ta ei kehasta iseennast vaid tema ülesandeks on kindlate iseloomujoontega inimese imiteerimine (Diomidova, 2012).

Diomidova (2012) on välja toonud, et rollimängu kasutatakse uute materjalide omandamiseks, keerukate probleemide lahendamiseks, loominguuliste võimete praktiseerimiseks ja arendamiseks ning üldiste haridusoskuste kujundamiseks. See võimaldab õpilastel mõista ja õppida õppematerjale eri vaatenurkadest. Rollimängude sotsiaalne tähtsus on see, et teatud ülesannete lahendamise protsessis aktiveeritakse mitte ainult teadmisi, vaid arendatakse ka koostööoskust, sealhulgas suhtlemisoskust.

Õppetunnis rollimängu kasutamine võimaldab õpilastel klassikaaslastega jagada oma vaateid ja mõtteid ning panna end proovile koostöösituatsioonides (Salumaa et al., 2006b). Taolised tegevused arendavad õpilastes suhtlemisoskust, sest tekib võimalus kaaslastega suhelda.

Salumaa jt (2006b) leiavad, et vesteldes, informatsiooni kokku pannes, jagades, seoseid luues, teistega koostööd tehes on võimalik arendada konfliktsituatsioonide lahendamistes. Hidayati ja Pardjono (2018) uuringus osalenud tudengid leidsid, et rollimängu on võimalik väga paindlikult kasutada, näiteks treenib see iseseisvust, kiirendab õppematerjali omandamist, seda

on õppeprotsessis lihtne kasutada ning lihtne mõista. Läbiviidud uuringus selgus, et rollimängu kasutamine õppemeetodina parandab õpitulemusi.

Rollimängu juures on oluline, et õpetaja arvestaks õpilaste vanust, huve, arenguvõimalusi ning eelteadmiste taset, samuti on tähtis õpetaja enda ettevalmistus. Kahjuks tihti ebaõnnestuvad koolis läbiviidud rollimängud, sest selle läbiviimine on üsna raske. Põrumise põhjusteks võivad olla näiteks õpetaja kontrolli kaotamine õppimise üle, mis võib kergelt mänguks muutuda, tulemuseks võib olla suur ajakulu, mille tagajärjeks ajaraiskamine (Nahkur, 1996). Õpetaja seisukohast on rollimäng õppeprotsessi korralduse vorm, mille eesmärk on arendada õpilaste oskusi nii praktikas kui ka teoorias (Diomidova, 2012).

Rollimängu iseloomustab (Diomidova, 2012, para 19):

- É Eriline suhtumine meid ümbritsevasse maailma (iga osaleja on samaaegselt reaalses ja kujuteldavas maailmas, mis muudab mängu atraktiivseks ning suurendab väärtust mängu hetke momendis).
- É Osalejate subjektiivne tegevus (iga mängija saab näidata individuaalseid omadusi ja määrata oma "Mina" mitte ainult mänguolukorras, vaid ka kogu inimestevaheliste suhete süsteemis: isiksus isiksus; isiksus grupp; isiksus õpetaja).
- É Sotsiaalselt oluline tegevus (osaleja, sõltumata sisemisest meeleolust, peab tegevuses osalema, kuna tingimused välistavad passiivse positsiooni);
- É Teadmiste omandamise eritingimused (osalejatele pakutakse teoreetilisi ja praktilisi teadmisi).

## **Rollimängu läbiviimise etapid**

### **I Tegevuse eeltingimused ja ettevalmistamine**

Rollimäng on tõhus vahend hõlbustamiseks õpilaste aktiivset õppimist, kuid see tulemus ei ole garanteeritud ilma piisava planeerimise ja ettevalmistuseta (Stevens, 2015). Rollimängu ettevalmistamine algab stsenaariumi väljatöötamisest ja seejärel koostatakse tegevusele plaan. Õpetaja peaks üldiselt kirjeldama mänguprotsessi ja esitama selgelt osalejate omadused (Diomidova, 2012). Kindlasti ei tohiks stsenaarium ega tegevus kedagi solvata ning need tuleks kohandada vastavalt sihtgrupile (Raykova, 2000). Armitage-Chan ja Whiting (2016) leidsid oma uurimuses, et põhjalikult välja töötatud stsenaarium ja õige keskkond on oskuste arendamise

juures olulisel kohal. Lähtuvalt stsenaariumist tuleb valida rollimängu läbiviimiseks sobiv keskkond ning mida lähem on see töökeskkonnale, seda kasulikum, ent õppetöös ei ole seda alati võimalik saavutada, seetõttu kasutatakse rollimängu läbiviimiseks klassiruumi (Stevens, 2015).

Õpetaja ja õpilaste peavad üheskoos leidma olukorra, mida rollimängu abil lavastama ning analüüsima hakatakse, samuti tuleb ühiselt otsustada tegelaskujude vajalikkus (Multer & Valdmaa, 1998).

## **II Sissejuhatus ja tegevuse plaan**

Salumaa jt (2006b) peavad oluliseks, et ülesanne oleks juhutatud sisse üldiselt. See on aeg, mil õpilased saavad oma peas tegevuse läbi mõelda ning otsustada, kas nad soovivad selles osaleda või mitte. Õpilasele peab jääma võimalus otsustada. Kui õpilane ei soovi ühisest tegevusest osa võtta, tuleb talle anda mõni muu ülesanne, näiteks vaatlemine. Sellisel juhul on vaja ette valmistada vaatluslehed. Et rollimäng oleks tulemuslikum, on oluline, et õpetaja arvestaks õpilaste motivatsiooniga oma rolli täita (Stevens, 2015).

Selles etapis antakse õpilastele konkreetsed suunised, kus on määratud tööviis ning sõnastatud õppetunni põhieesmärk. Õpilastele jagatakse vajaminevad materjalid, eeskirjad ja juhised ning kindlasti tuleks neile põhjendada ka probleemi või olukorra valikut (Diomidova, 2012). Juhend peab olema selge ning arusaadav, soovitatav on anda see õpilastele kirjalikult. Õpetajal tuleb selgitada reegleid, töökäiku ning paika tuleb panna ajapiirid. Õpilastel peab olema võimalus küsida juhendi kohta küsimusi. Enne töö alustamist peab õpetaja olema veendunud, et kõik on ülesandest aru saanud, vajadusel tuleb seda kontrollida esitades küsimusi juhendi mõistmise kohta (Salumaa et al., 2006a). Õpetaja annab õpilastele mõned minutid aega oma rolli mõtestamiseks ning tegevuse planeerimiseks. Kui on vajadus mööbli ringi tõstmiseks, tuleks seda teha selles etapis (Multer & Valdmaa, 1998).

## **III Tegevuse etapp**

Selles etapis täidavad õpilased teatud rolli, mängides välja ettenähtud olukord (Diomidova, 2012). Enamasti on tegevusteks vajalik moodustada grupid või paarid. Selleks, et õpilaste tähelepanu ei hajuks, oleks otstarbekas moodustada esmalt rühmad ja alles seejärel jagada laiali ülesanded või juhendid (Salumaa et al., 2006b). Õpetaja ülesanne on tagasihoidlikke õpilasi osalema julgustada (Multer & Valdmaa, 1998).

Krull (2018) toob oma raamatus välja, et sageli jätavad inimesed nähtud käitumisviise meelde ilma igasuguse välise tasustusega, ilma, et keegi osutaks vajadusele neid meelde jätta ning seda vaid ühekordse nägemise põhjal. Ilma spetsiaalse treeninguta, õpivad inimesed käitumisviiside meeldejätmisega ka tundma ära situatsioone, kus neid sobiks kasutada. Salumaa jt (2006a) arvavad, et õpilasi tuleks vaatlejaks panna küllalt sageli, sest vaatlemise käigus, on neil võimalik juhendamise korral õppida vaatlusoskusi ning õppida nägema mingite protsesside ning nähtuste erinevaid külgi. Ka rollimängu vaatlejatele tuleb anda juhend kirjalikult, vajadusel anda veel lisaselgitusi ning täiendavaid juhiseid. Õpetaja peab jälgima toimuvat kuid peab jääma neutraalseks ning protsessi aktiivselt mitte sekkuma. Multer ja Valdmaa (1998) täheldavad, et rollimängu kestel tekkinud kriitilises olukorras tuleb protsess peatada, toimuva tegevuse üle arutleda ning otsustada kuidas simulatsiooniga edasi minna.

#### IV Analüüsi ja üldistamise etapp

Rollimängu lõppedes teeb õpetaja koos õpilastega kokkuvõtte, kus õpilased saavad vahetada arvamusi õnnestumiste ja ebaõnnestumiste osas (Diomidova, 2012). Tähtis on meeles pidada, et tegevuse lõppedes tuleb lasta õpilastel tekkinud emotsioonid välja elada, et kokkuvõtte osas oleks tähelepanu analüüsil. Juhul kui tegevusel on olnud vaatlejad, kuulatakse ka nende kommentaare. Ühisarutelu suunajaks on õpetaja, kelle eestvedamisel reflekteeritakse, analüüsitakse toimunut, arutletakse mida õpiti ning millele tuleks suuremat tähelepanu pöörata (Salumaa et al., 2006a). Kokkuvõtteks teeb õpetaja kindlaks saavutatud tulemused, juhib tähelepanu vigadele ning sõnastab õppetunni lõpptulemuse. Analüüsis juhitakse tähelepanu sellele, kuidas vastav tegevus reaalmaailmas kasutatud simulatsioonile vastab (Diomidova, 2012). Oluline on rõhutada õpilastele tegevuse tähtsust, et nii õpetaja kui ka õpilased mõistaksid, et samade olukordade erinevalt hindamine on täiesti normaalne ja aktsepteeritav (Multer & Valdmaa, 1998). Kokkuvõtlikult on rollimängu etapid esitatud tabelis 1.

**Tabel 1.** Rollimängu etapid (Diomidova, 2012, para 42)

<b>Tegevuse eeltingimused ja ettevalmistamine</b>	Stsenaariumi ettevalmistamine Plaani koostamine Mängu üldine kirjeldus Osalejate iseloomulikud tunnused
---	--

Sissejuhatus ja tegevuse plaan	Osalejate orienteerumine Töörefliimi määramine Peamise eesmärgi sõnastamine Probleemi kirjeldus Olukorra valik Töö stsenaariumiga Osalejate psühholoogiline ettevalmistus
Tegevuse etapp	Rollimängu protsess
Analüüsi ja üldistamise etapp	Rollist väljumine Analüüsimine, peegeldamine Töö hindamine ja enesehindamine Järeldused ja üldistused Soovitused

### Rollimängu efektiivsus

Rollimäng nõuab õppijate vahel tihedat suhtlust, mõnikord arutletakse erinevaid probleeme ja väljendatakse oma vaatenurki. Arutletakse probleemi ja selle lahendamise viiside üle ning mängitakse need tegevustega läbi. Rollimängu kasulikkust õppe-eesmärkide saavutamisel on uuritud mitmetes valdkondades. Rollimäng hõlmab aktiivselt tegevusse kogu grupi aidates kaasa meeskonnatöö kujunemisele. Selle elluviimine hõlmab rühma koostööd, kes peavad omavahel sujuvalt suhtlema, võttes arvesse ka kaaslaste omapära. Samal ajal julgustab terve grupp edukat tegutsemist, mis vastab olukorrale. Selle tulemusena võivad õpilased, kes on vähem aktiivsed, võidelda ebamugavustunde ja piinlikkusega ning lõpuks täielikult rollimängus kaasa lüüa (Diomidova, 2012). Näiteks viis Deepa (2011) meditsiinivaldkonnas läbi uuringu, mille eesmärgiks oli hinnata rollimängude mudeli kasulikkust üliõpilaste ja patsiendi vahelise suhtluse arendamisel esimese aasta proviisori kursuse praktika käigus. Selleks töötati välja rollimängu mudel, mida rakendati ühe aasta kahel järjestikusel semestril. Õpilased täitsid erinevaid rolle, sealhulgas proviisori ja patsiendi rolli ja dokumenteerisid juhtumeid ühise vestluse käigus. Hinnati õppurite arusaama rollimängu kasulikkusest oskuste omandamisel, mida mõõdeti üliõpilaste küsitlemise teel mõlema semestri ajal. Analüüsiti ka kõigi üliõpilaste suulise kommunikatsiooni oskusi, informatsiooni kogumist, nõustamist ja soovituste koostamist ning vastava dokumentatsiooni haldamist. Uuringu tulemused näitasid, et rollimäng arendas erinevaid patsiendiga ümberkäimise kogemusi nagu suhtlusoskus ja info kogumine, vähem efektiivsem oli rollimäng aga dokumentatsiooniga ümberkäimise arendamisel. Hidayati ja Pardjono (2018).

leidsid samuti, et rollimäng avaldab õppimisele positiivset mõju, andes võimaluse probleemi sügavamalt mõista ning suurendada huvi antud teema vastu.

Võttes endale teise rolli, panevad õpilased proovile oma väljavaate ning empaatiavõime. Lisaks lihtsustab teooria praktiseerimine õppimist. Rollimängu on kasutatud õppemeetodina erinevates valdkondades, kuid uuringud on näidanud, et parima ettevalmistuse annab see õpetajatele ja juhtidele (Hidayati & Pardjono, 2018).

Armstrong (2003) on oma artiklis toonud välja uurimusliku rollimängu tulemused, et selgitada välja rollimängu haridusalaste eesmärkide tulemused. Uuringus osalesid turismi eriala üliõpilased, kes olid varasemalt puutunud rollimänguga kokku vaid klienditeeninduses. Õpilastele ei antud rollimängu täielikku rolliloendit ning neil paluti enne esimest kohtumist omavahel mitte suhelda. Seda lähenemist kasutati, et näha, kas õpilased võiksid ennustada teisi rolle ning panna neid tundma oma olukorras ebasoodsalt. Selgus, et rollimäng on tõhus hariduslike oskuste nagu uurimine, analüüsimine ja suhtlemine arendamiseks, kuid eriti tõhus kutseoskuste arendamise soodustamiseks, lihtsustades teooria mõistmist, parandades suulist keeleoskust, suhtlemisoskust ning meeskonnas töötamist. Peaaegu kõik uurimuses osalenud õpilased tundsid, et rollimäng oli nauditav ning see oleks võinud kesta kauem. Õpilased oleksid tahtnud pikemalt oma teadmisi ja oskusi näidata ja testida (Armstrong, 2003).

Diomidova (2012) leiab, et rollimängu elluviimine hõlmab õpilaste rühma koostööd, kus nad peavad sujuvalt suhtlema, võttes arvesse nende kaaslaste omapära ja üksteist abistades, samal ajal julgustab terve grupp edukat, olukorrale vastavat tegutsemist. Selle tulemusena võivad õpilased, kes on vähem aktiivsed, võidelda ebamugavustunde ja piinlikkusega ning lõpuks rollimängus täielikult kaasa lüüa. Rollimäng aitab kaasa meeskonnatöö kujunemisele ning seda on kerge õppetundidesse sobima panna. Ka Deepa (2011) toob välja, et rollimäng on edukaks lähenemiseks selliste oskuste arendamisel nagu aktiivne kuulamine, probleemide lahendamine, empaatiavõime, meeskonnatöö, teadmiste omandamine ja suhtlemine. Westrupi ja Plananderi (2013) läbiviidud uuringus tõid uuritavad välja, et nad õppisid rollimängu kasutades rohkem, kui traditsioonilises õpikeskkonnas, mis pani olukorrale kaasa mõtlema või olenevalt rollist, tegutsema. Õpilased leidsid, et palju kasulikum on teha midagi realistlikku praktikas, saades õpetlikke näiteid tegelikkusest kui lihtsalt teooriat lugeda. Ühtlasi annab rollimäng võimaluse lavastada olukordi, mis võivad ka tegelikkuses toimuda. Kuigi tunnistatakse, et rollimäng nõuab

korralikku planeerimist ja toetust ning seda võib nimetada ressursimahukaks, võib väita, et üliõpilaste õpitulemused on saavutatud vaeva väärt (Gordon & Thomas, 2016).

Kuigi kirjanduses on esile toodud rollimängu kauslikkus õppetöös, pole siiski teada, kuidas rollimäng toimib konkreetses õpikeskkonnas, milliseid teadmisi ja oskusi see arendab ning kuidas suhtuvad õpilased rollimängu meetodi kasutamisse.

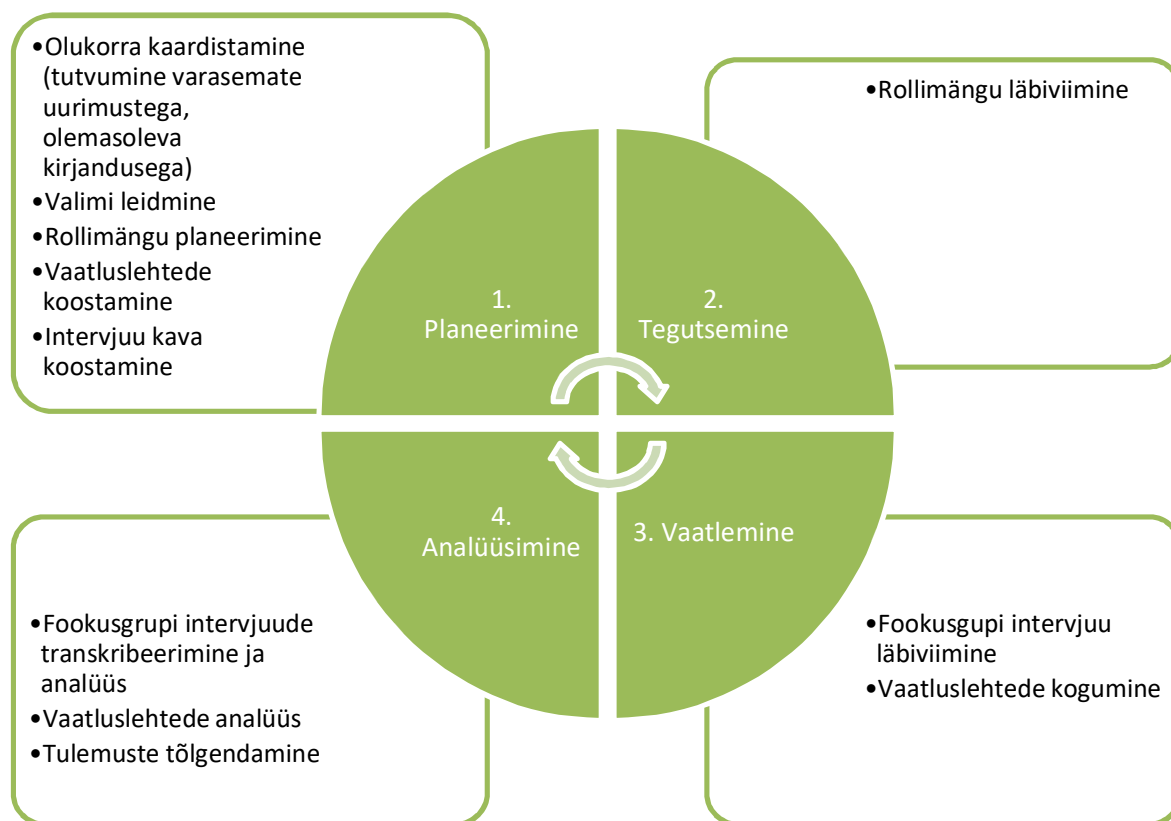
### **Töö eesmärk ja uurimisküsimused**

Töö eesmärk on selgitada välja, milliseid teadmisi ja oskusi arendab rollimängu meetodi kasutamine rollimängus osalenud juuksuriõpilaste arvates ja kuidas suhtuvad rollimängus osalenud juuksurieriala õpilased rollimängu meetodi kasutamisse õppetöös. Sõnastati järgmised uurimisküsimused:

1. Millised teadmised on arenenud rollimängu tulemusena juuksuriõpilaste sõnul?
2. Millised oskused on arenenud rollimängu tulemusena juuksuriõpilaste arvates?
3. Kuidas suhtuvad juuksuriõpilased rollimängu kui õppemeetodisse?

### **Metoodika**

Bakalaureusetöös sõnastatud eesmärgi saavutamiseks valiti uurimisviisiks tegevusuuring, mis on sotsiaalsete olukordade uurimine, eesmärgiga teatud tegevuse kvaliteeti parandada. Teistest uurimisviisidest eristab seda eelkõige praktikust uurija ning kohene praktiline rakendatavus. Tsüklilise iseloomuga tegevusuuring koosneb neljast etapist, milleks on planeerimine, tegutsemine, vaatlemine ja analüüsimine (Löfström, 2011). Bakalaureusetöö raames läbi viidud tegevusuuringu etapid koos iga etapi sees toimuvate tegevustega on esitatud joonisel 1. Uurimuse usaldusväarsuse suurendamiseks üritati võimalikult detailselt kirjeldada kogu protsessi, viidi läbi intervjuude korduvkuulamine, korduvkodeerimine ning kasutati kaaskodeerija abi.



**Joonis 1.** Tegevusuuringu etapid (etappide nimetamisel tugineti Löffström, 2011).

### Tegevusuuringu 1. etapp – planeerimine

#### Olukorra kaardistamine.

Kuna autor on töötanud juuksurieriala õpetajana, peab ta suurimaks murekohaks õpilaste vähest julgust ning oskust klientidega suhtlemisel. Mõlemad on aga Rajaleidja (2008) ning Juuksur, tase 4 (2019) kohaselt edukaks juuksuriks olemisel väga olulised. Uuringutest on teada, et rollimäng toetab suhtlemisega seotud oskuste omandamist (Gordon & Thomas, 2016) ning info kogumisel ja suhtlemisoskuse arendamisel on tõhusaks võimaluseks just rollimängu kasutamine (Pardjono, 2018). Samas ei ole autorile teadaolevalt läbi viidud uuringuid, kas juuksuriõpilastel oleks mingeid teadmisi parem omandada rollimängu kaudu. Lisaks näitab töö autori enda kogemus, et rollimängu kasutatakse õppemeetodina vähe või üldse mitte, sellest lähtuvalt kavandati tegevusuuring.

### **Juuksuri kutset läbivad kompetentsid.**

Juuksuri, tase 4 (2019) järgi on juuksuri töö osutada kliendile juuksuriteenust, arvestades tema soove, vajadusi ja võimalusi. Juuksuri kutset läbiva kompetentsina on tase 4 puhul toodud välja, et juuksuri töö on:

1. Viisakas suhtlemine kliendiga, järgides klenditeeninduse head tava
2. Eetika- ning konfidentsiaalsuse põhimõtete järgimine
3. Tööohutus- ja hügieeninõuete järgimine
4. Ressursside säästev kasutamine
5. Ergonoomiliste töövõtete kasutamine
6. Töökoha korrashoid
7. Juuksurite teenindusalase võõrkeele praktiseerimiseks (Juuksur, tase 4, 2019).

### **Rollimängu planeerimine.**

Tulenevalt eelnevast kavandati rollimäng, mille eesmärgiks oli tutvustada õpilastele rollimängu kui õppemeetodit ning harjutada kliendiga suhtlemist. Rollimäng kavandati nii, et osa õpilasi osales aktiivselt juuksuri või kliendina ning ülejäänud jälgisid rollimängu vaatlejatena. Autor koostas rollimängu stsenaariumi ja etapid ning planeeris selle läbiviimist koostöös oma juhendaja ja kutsekooli juuksurieriala õpetajaga (lisa 1). Üheskoos koostati ka õpilaste varem õpitut arvestades detailsed vaatluslehed (lisa 2) vaatlejatele, juhend kliendile (lisa 3) ja loetelu vajaminevatest töövahenditest juuksurile (lisa 4).

### **Vaatluslehtede koostamine.**

Autor konsulteeris aineõpetajaga, et koostada vaatluslehed, mis oleksid kooskõlas õpilaste eelteadmistega ning toetaksid õppimist maksimaalselt. Enne tegevusuuringu läbiviimist, saatis uuriija vaatluslehed veel õpetajale ning hiljem ka töö juhendajale kinnitamiseks.

Vaatluslehed koosnesid juuksurialongis toimuvate erinevate toimingute etappidest. Etapid nagu *Kliendi vastuvõtmine salongi*, *Kliendi konsultatsioon*, *Kliendi juuste pesemine* jne olid vaatluslehel tabelite kaupa, koos detailsete tegevustega, kus vaatleja pidi jälgima juuksurit ning märkima *JAH* või *EI* lahtrisse ristiga, kas juuksur täitis konkreetseid toiminguid.

Vaatluslehtede täitmine plaaniti esimese rollimängu puhul paralleelselt tegevusega, kuid teisel korral jagati õpilastele vaatluslehed rollimängu järel ning neid tuli mälu järgi täita.

Vaatluslehti täideti kahe rollimängu puhul erineval ajal, et näha, kumb variant oleks edaspidistel rollimängude rakendamisel õppetöös efektiivsem, või kas erinevus üldse ilmneb. Esialgne ettekujutus oli, et kui õpilased täidavad vaatluslehti rollimängu ajal, on nende tähelepanu ainult rollimängul.

### **Intervjuu kava koostamine.**

Uurimuse andmekogumismeetodina kasutati poolstruktureeritud fookusgrupi intervjuud, kus kasutatakse avatud vastustega küsimusi. Tänu meetodi paindlikkusele on võimalik küsida intervjuueeritavalt täpsustavaid ja täiendavaid küsimusi sisukama informatsiooni saamiseks (Vihalemm, 2014). Kava koostati uurimisküsimustest lähtuvalt kahes osas, millest esimese osa küsimused moodustasid andmed uuritava kohta, teise osa küsimused puudutasid rollimängude läbiviimist. Intervjuuküsimused valmisid autori ning juhendaja koostöö tulemusena.

Küsimused rollimängu kohta :

Millised teadmised on sinu arvates rollimängu tulemusena arenenud?

Millised oskused on sinu arvates rollimängu tulemusena arenenud?

### **Uurimuses osalejate leidmine.**

Lähtudes bakalaureusetöö eesmärgist otsustati uurimusse kaasata juuksurieriala õpilased. Valimi moodustamise kriteeriumiks oli õppimine juuksurierialal.

Uuritavate leidmiseks võttis autor novembris 2018 ühendust ühe kutsekooli juuksurieriala õpetajaga, paludes tal edastada õpilastele info uurimuses osalemise võimaluse kohta. Õppijaid informeerides tutvustati neile töö teemat ja autorit, samuti kinnitati, et osalemine on vabatahtlik ning anonüümne.

Valimisse kuulus kokku üheksa õpilast, kellest noorim oli vanuses 16 ning vanim 18 eluaastat, keskmine vanus oli 16,7 aastat. Uurimuses osalejatest üks oli meessoost ning ülejäänud kaheksa naissoost.

## **Tegevusuuringu 2. etapp – tegutsemine**

### **Rollimängu läbiviimine.**

Autor viis üheksaliikmelise grupiga läbi kaks sama stsenaariumiga rollimängu, mis kujutasid tegevust juuksurialongis. Neli õpilast osales rollimängus aktiivselt ja viis osales vaatlejana.

Rollimäng hõlmas kliendi vastuvõtmist salongi, kliendikonsultatsiooni, peapesu ja lõikuse imiteerimist ning arveldamist ja salongist ära saatmist. Selleks valiti juuksuri ja kliendi rollitäitjad ning ülejäänud klassis viibijad olid vaatlejad. Peale rollide jaotamist jagati klientidele ja juuksuritele juhised ning vaatlejatele tutvustati vaatluslehti. Juuksurirollis olnud õpilastele vaatluslehti ei tutvustatud, et nad ei oleks oma käitumises mõjutatud, seetõttu saadeti nad vaatluslehtede tutvustamise ajaks ruumist välja. Enne tegevusega alustamist tõsteti ruumis ringi lauad ja toolid, et kujutada juuksurisalongi. Juuksuri töövahendid seati samuti oma kohale.

Kliendi juhises (lisa 3), on välja toodud kümme punkti, millest paluti lähtuda ning mis nägid ette pisut sõnakuulmatut klienti. Esimene kliendi rollis olnud õpilane tundis end rollis väga vabalt, minnes tihti oma käitumises liiale, lahkudes lõpuks isegi arvet tasumata. Kuna teine kliendi rollis olnud õpilane nägi esimest rollimängu pealt, võttis ta paljuski esimesest eeskuju, lausa nii, et rollimäng hakkas stsenaariumi raamidest välja minema ning uurijal tuli sekkuda.

Vaatluslehti täitsid vaatlejad esimese rollimängu puhul paralleelselt tegevusega, kuid teisel korral jagati õpilastele vaatluslehed rollimängu järel ning neid tuli mälu järgi täita. Nii otsustati seetõttu, et näha kas rollimängu järel vaatluslehti täites on tegevuse ajal õpilaste tähelepanu suunatud täielikult rollimängule.

Esimesele rollimängule järgnes ilma kommentaarideta kohe teine, kuid rollidesse pandi uued õpilased. Teises rollimängus juuksurirolli mänginud õpilane esimest rollimängu pealt, ei näinud, põhjuseks samuti see, et ta ei oleks oma tegevuses mõjutatud. Ühe rollimängu pikkuseks oli veidi üle 20 minuti.

### **Rollimängu reflekteerimine ja rollimängust õppimine.**

Rollimängude ning vaatluslehtede täitmise järel viis uurija osalejatega läbi ühisarutelu rollimängude analüüsimiseks, mille käigus anti igale ruumis viibijale sõna. Arutelu toetavaks pidepunktiks olid vaatluslehed, mille ühisel kontrollimisel analüüsiti juuksuri rollis olnud õpilase oskust kliendiga viisakalt käituda, anda kliendile soovitusi lõikuse osas, käelisi oskuseid ning erialaseid teadmisi (lisa 5). Sealjuures pöörati tähelepanu ka detailidele nagu kehahoiak või keelekasutus.

Esialgne ettekujutus oli, et kui õpilased täidavad vaatluslehti rollimängu ajal, on nende tähelepanu ainult rollimängul. Ühisarutelu käigus selgus, et esimese rollimängu ajal oli õpilaste tähelepanu täielikult tegevusel ja vaatluslehtedel ning õpilased tegid lehtedele ka mitmeid

märkmeid. Teise rollimängu ajal õpilastel vaatluslehti ei olnud ning oli näha, et nende tähelepanu hajus, tegeleti kõrvaliste asjadega ning arutelu ajaks mäletati toimunud tegevusest vähe, seetõttu ei olnud vaatluslehed korrektselt täidetud ning puudusid õpilaste märkmed. Sellest tulenevalt ei olnud rollimängule järgnev õpilastepoolne arutus nii sisukas kui esimene.

Detailne vaatlusleht oli õppevahendiks, mille põhjal õpilased nägid, kui palju ja mida peaks juuksur tegelikult kliendi käest küsima. Ühtlasi sai sellest lähtuvalt arutleda rollimängu õnnestumiste ja ebaõnnestumiste üle.

### **Tegevusuuringu 3. etapp – vaatlemine**

#### **Andmekogumine.**

Kohe peale rollimängu ühisarutelu, toimus samas ruumis fookusgrupi intervjuu, mis annab infot intervjueeritavate mõtete kohta (Laherand, 2008). Uuriija viis läbi lühikese sissejuhatava osa, kus kirjeldas toimuvat, palus taaskord luba tegevust salvestada ning kinnitas osalejate anonüümsust. Intervjuukava koosnes sisulisest küsimusest rollimängu kohta. Uuriija küsis uuritavatel küsimusi, millele järjekorras kordamööda vastati.

#### **Põhiküsimused:**

1. Millised teadmised ja/või oskused on sinu arvates rollimängu tulemusena arenenud?
2. Kuidas suhtud rollimängu kui õppemeetodisse?

#### **Lisaküsimused:**

1. Kuidas tundsid end rollimängu ajal? Mis sind segas? Kuivõrd vaatlejad segasid?
2. Milliseid emotsioone rollimäng tekitas?
3. Kas meeldis? Kas tahaksid veel kasutada? Põhjenda.

Intervjuu kestis kokku seitse minutit. Intervjuu lõppedes tänas uurija uurimuses osalejaid.

#### **Uuriija refleksioon rollimängu läbiviimise kohta.**

Pärast rollimängude läbiviimist kirjutas uurija eneserefleksiooni, mille abil rollimängu protsessi tõlgendada. Uuriija märkas, et osalejatel tekkis huvi rollimängu kui õppemeetodi vastu ning nad soovisid seda õppetöös rohkem kasutada. Uuriija üllatuseks ei peljanud õpilased ei kaamerat ega kaasõpilaste tähelepanu ja kommentaare. Üks kliendirollis olnud õpilane elas oma rolli niivõrd sisse, et unustas pidada kinni stsenaariumist.

Uute õpitud praktiliste oskustena töid õpilased välja ainult kliendiga suhtlemise ning kaelapaberi ja lina panemise. Kaks viimast ilmselt seetõttu, et stsenaarium nägi kaelapaberi ja lina kasutamist ette, kuid õpilased ei osanud neid kasutada, seetõttu tuli tegevus hetkeks peatada ning õpilastele seda näidata. Ühisarutelu ajal räägiti õpilastega ka õigest kehahoiakust, töövahendite käsitlemisest, juuksuritooli kasutamisest ning kliendi peasendist massiivse löikuse puhul, kuid uute õpitud oskustena õpilased neid välja ei toonud. Põhjus võis olla selles, et need teadmised ilmsesid arutelust, kuid neid teadmisi ei edastatud rollimängus ette näidates.

Hetkel on läbi viidud üks tegevusuuringu tsükkel ning selle põhjal kavandatakse muutusi järgmiseks tsükliks, mida pole saadud veel ellu viidud. Järgmisel korral õppetöös rollimängu kasutada, arvestades uuritavate ettepanekuid ja uurija enda tehtud tähelepanekuid, viiks uurija rollimängu läbi juuksuriõpilastele mõeldud praktikaklassis, et nad ei peaks imiteerima juuksuri praktilisi töid, vaid viiksid need päriselt läbi. Rollimängu läbiviimise praeguse kogemuse põhjal võib arvata, et kui rollimäng oleks läbiviidud praktikaklassis, oleks arvatavasti õpilaste kirjeldatud uute oskuste nimekiri mõnevõrra pikem. Lisaks võiks ühe uuendusena võtta kliendi rolli õpilaste jaoks võõra inimese, seda selleks, et muuta kogu toimuv veelgi realistlikumaks ning tõenäoliselt vähendaks see õpilaste edvistamist rollimängu ajal.

Lähtuvalt refleksioonist, tuleks uue tsükli korral juhtida õpilaste tähelepanu sellele, et rollimängu kohta tehtaks võimalikult palju märkmeid, mida hiljem ühisarutelu käigus analüüsida. On positiivne, kui õpilased oskavad märgata ka detaile. Nähtu on oluline, et rollimängus esilekerkinud vigadest ja õnnestumistest õppida. Õpilaste töö lihtsustamiseks tuleks märkmete tegemiseks jätta vaatluslehele piisava varuga ruumi. Et kõik ülestähendused jõutaks kindlasti läbi arutatud, on tähis, et ühisarutelu jaoks varutud aeg oleks piisav.

#### **Tegevusuuringu 4. etapp – analüüsimine ja tulemused**

Andmete analüüsimiseks kasutati kvalitatiivset induktiivset sisuanalüüsi, mis võimaldab Kalmus, Masso ja Linno (2015) sõnul uurimuses osalejate maailma mõista ja tõlgendusi uurida. Andmestiku moodustasid vaatluslehed ja salvestus ühisarutelust ning intervjuust.

Ühisarutelu kaudu juhiti õpilaste õppimist rollimängu töölehtedele ja õpilaste märkmetele, mille käigus toimus põhiline õppimine. Ühisarutelu salvestust uurija ei transkribeerinud, kuid vaatas mitmeid kordi, et teha selle põhjal toimunud arutelu kohta, märkmeid ja kokkuvõte. Ühisarutelu salvestuse läbivaatamine ja selle põhjal tehtud märkmed

toetasid uurija eneserefleksiooni ning aitasid mõista refleksiooniprotsessi olulisust rollimängu kui õppemeetodi kasutamisel. Kokkuvõtte analüüsi põhjal ilmnas, et rollimängu refleksiooni põhiteemadeks olid juuksuri töö- ja abivahendite olulisus, juuksuri ja kliendi kehaasend, juuksuri praktiline töö ja kliendi vajaduste arvestamine.

Intervjuu transkribeerimiseks kasutati programme MediaPlayer, mille abil sai video edasi ja tagasi kerida, vajadusel pausile panna ning Microsoft Wordi, kuhu transkriptsioon kirja pandi. Vigade vältimiseks ning intervjuueeritavate öeldu täpseks kirja saamiseks kuulas uurija veel kolm korda salvestust. Saadud transkriptsioon muudeti txt-failideks ning laeti vabavarana saadaval andmetöötlusprogrammi QCAMap ([www.qcamap.org](http://www.qcamap.org)). Programm võimaldab tekstis märkida tähenduslikud üksused, mille põhjal sõnastatakse koodid. Kodeerimine viidi läbi uurimisküsimuste kaupa. Ühe uurimisküsimuse näitel on koodidest kategooria moodustumine esitatud tabelis 2. Algselt loodi koodid ning seejärel moodustati saadud koodidest sarnaste tunnuste põhjal kategooriad. Bakalaureusetöö uurimuse reliaabluse suurendamiseks viidi juhendajaga läbi kaaskodeerimine.

**Tabel 2. Koodide kujunemine ühe uurimisküsimuse näitel**

Millised teadmised ja oskused on arenenud rollimängu tulemusena juuksuriõpilaste sõnul?

Koodid	Kategooriad
Küsimuste esitamine kliendile	} Kliendiga suhtlemine
Suhtlemine keerulise kliendiga	
Suhtlemisoskuste õppimise vajalikkus	
Kliendi aktsepteerimine ja tema vajadustega arvestamine	} Praktilised juuksuritöö oskused
Kaelapaberit panemine	
Kliendilina ära võtmine	
Kliendi eest hoolitsemine	

## Tulemused

Lähtudes uurimuse eesmärgist on andmeanalüüsi tulemused esitatud uurimisküsimuste kaupa. Tulemuste kinnitamiseks on toodud välja tsitaate intervjuust, mis on arusaadavuse huvides

vähesel määral toimetatud ning esitatud taandega. Kuna uurimuses kasutati fookusgrupi intervjuud, puuduvad tsitaatidel uuritavate tunnused.

### **Rollimäng teadmiste ja oskuste arendajana**

Rollimäng oli õpilaste õppimise toetajaks kahel viisil. Esiteks õppisid nad vaatluse teel ning teiseks viisiks oli detailne vaatlusleht, millelt nähti kui palju ja mida peaks juuksur tegelikult kliendi käest küsima. Vaatlusleht oli arutelu toetavaks pidepunktiks, mille ühisel kontrollimisel analüüsiti üheskoos juuksuri ja kliendivahelist suhtlemist, juuksuri käitumist, kehahoiakut jms. Osad õpilased palusid peale rollimängu endale uusi vaatluslehti, nad leidsid, et etappide kaupa kirja pandud küsimused võivad tulevikus klientide teenindamisel abiks olla, andes ühtlasi võimaluse reaalselt ette tulnud situatsiooni analüüsida. Vaatluslehtede täidetust analüüsides, selgus, et kui anda õpilastele vaatluslehed kätte enne rollimängu, tehakse märkmeid rohkem, jälgitakse tähelepanelikumalt tegevust ning selle tulemusena on arutelu sisukam. Teise rollimängu puhul selgus, et õpilastel oli vaatluslehe täitmise ajaks palju ununenud ning need ei olnud nii põhjalikult täidetud.

Õpilaste sõnul on neil vähese kogemuse tõttu puudulik oskus panna omandatud teooria praktikasse.

Et juuksur peab tegelikult päris palju küsimusi küsima

Tundsin end hästi ebamugavalt. Ma ei osanud mitte kuidagi reageerida, ma ei osanud vastata kliendi küsimustele.

Uute teadmistena tõid õpilased välja esimesena, enim raskusi valmistanud, suhtluse kliendiga.

On kliente, kes ei tea mida nad soovivad

See mis meeldib juuksurile, ei pruugi meeldida kliendile.

Juuksuril peavad olema väga head närvid

Juuksuri rollis olnud õpilased ei osanud endi sõnul esitada kliendile õigeid küsimusi, anda soovitusi ning vastata kliendi küsimustele. Esimese rollimängu käigus selgus, et õpilased polnud veel õppinud kliendile kaelapaberi ja lina panemist, mida stsenaarium ette nägi, seetõttu peatas uuriija hetkeks tegevuse ning näitas seda õpilastele, hilisema arutelu käigus tõid õpilased uue õpitud praktilise oskuse kaelapaberi ja lina kasutamist enim esile.

Täna õppisin lina ära võtmist, et ei käi lihtsalt ära tõmmates ja kaelapaberi panemist

Õpilaste sõnul aitab rollimäng panna õpitud teooria praktikasse ja kinnistada teadmisi. Need, kes ei saa täita konkreetset rolli, saavad lüüa kaasa vaatlejana ning õppida läbi visuaalse tegevuse arendades oma vaatlusoskusi. Õpilaste sõnul olid nad varem vaadanud erinevaid õppefilme, kuid situatsioonis sees nad varem polevat olnud. Konkreetsete vigade nägemine ning nende üle arutamine olla nende sõnul efektiivsem õppimisviis.

Asjad jäävad rollimängu kaudu lihtsamini meelde, hakkab oma peas looma seoseid.

### **Õpilaste suhtumine rollimängu kui õppemeetodisse**

Õpilaste suhtumine rollimängu kui õppemeetodisse oli üldiselt üksmeelne. Kõik leidsid, et tund oli tavalistest koolitundidest erinev, huvitavam ja põnevam. Õpilaste arvates on rollimäng õppimiseks efektiivsem meetod kui tavaline teooriatund, sest see paneb kaasa mõtlema ning soovijatel on võimalik tegutseda. Õppimise osas tekitas rollimäng õpilaste sõnul positiivse tunde, nad said juuksurierialast parema visuaalse ettekujutuse, said aru kuidas see töö tegelikult võiks välja näha. Et õpilastes veelgi ehedamat tunnet tekitada, oli oluline mööbli ringi tõstmine ruumis ning päris töövahendite kasutamine.

Õpilaste suhtumine pealtvaatajatesse, kaamerasse ja teistesse võimalikesse segajatesse oli erinev. Julgemad ja enesekindlamad õpilased tundsid end kohe ka rollimängus mugavamalt, tagasihoidlikumaid õpilasi häiris ümbritsev rohkem.

Mind segas see, et kõik vaatasid, kaamera ei seganud, aga oli pinge

Minu situatsioonis nagu see ka, et kuna ma nagu tunnen klienti isiklikult, siis see nagu ajab naerma, kõik need igasugused väiksed asjad, enda naljad ka need lihtsalt ajavad naerma ja raske on jääda tõsiseks. Kindlasti on võõra inimesega lihtsam.

Huvitava faktina tõid õpilased välja selle, et oma õpetajaga oleksid nad tõenäoliselt rohkem pinges olnud, kui siis kui rollimängu viib läbi keegi, keda nad ei tunne. Väidetavalt tundsid nad end vabamalt ning tegevus oli loomulikum. Juuksuri rolli täitnud õpilaste meelest oleks olnud lihtsam ja tekkinud realistlikum tunne, kui kliendi rolli oleks täitnud keegi, keda nad isiklikult ei tunne. Kuna see oli õpilaste sõnul esimene kogemus klienti teenindada, sooviksid nad taolisi ülesandeid enne õppesalongi minemist ja päris klientide teenindamist, veel kogeda.

Mul on vähe kogemust, oligi esimest korda selline kogemus üleüldse. Tahaksin proovida taolisi ülesandeid enne salongi minemist veel teha. Tunnen, et on vaja.

### Arutelu

Olles töötanud kutsekoolis juuksurieriala õpetajana ning nähes juuksuriõpilaste ebakindlust ning vähest suhtlemisoskust kliente teenindades, tekkis mul huvi kuidas nende teadmisi ja oskusi oleks kõige parem arendada, pakkudes seejuures ka õpilastele endile huvi. Sellest tulenevalt seati bakalaureusetöö eesmärgiks selgitada välja, milliseid teadmisi ja oskusi arendab rollimängu meetodi kasutamine rollimängus osalenud juuksuriõpilaste arvates ja kuidas suhtuvad rollimängus osalenud juuksurieriala õpilased rollimängu meetodi kasutamisse õppetöös.

Esimeseks uurimisküsimuseks oli: Millised teadmised ja oskused on arenenud rollimängu tulemusena juuksuriõpilaste sõnul? Uurimuses osalenud õpilaste sõnul omandasid nad uued teadmised kliendiga suhtlemiseks ning uuteks õpitud oskusteks olid praktilised erialaoskused. Õpilaste arvates on rollimäng hea meetod teadmiste omandamiseks ning suhtlemisoskuste arendamiseks nii nagu seda on kinnitanud Deepa (2011) läbiviidud uuring. Uurimus näitas, et rollimängu kasutamine õppeprotsessis on edukas, lisaks aitab see õpilaste sõnul õppematerjali lihtsamini meelde jätta, muutes ühtlasi õppimine huvitavamaks. Rollimängu tõhususe õpitulemuste saavutamiseks töid esile ka Hidayati ja Pardjono (2018) oma uurimuse põhjal. Westrupi ja Plananderi (2013) läbiviidud uuringus leidsid uuritavad, et rollimängu kasutamine võimaldab lavastada reaalseid olukordi, mis võivad ka tegelikkuses toimuda, muutes õppimise efektiivsemaks. Seda kinnitasid ka antud uuringus osalenud õpilased. Varasemas uurimuses (Nahkur, 1996) osutatakse, et rollimängu on raske läbi viia. Vajalik on õpetaja korralik ettevalmistus ning läbimõeldud stsenaarium, mille puudumisel võib tegevus ebaõnnestuda ning rollimäng võib osutada ajaraiskamiseks. Käesoleva uurimuse raames läbiviidud rollimäng oli õppimise jaoks vajalik, õpilased olid toimunud tegevusega rahul ning soovisid rollimängu ka edaspidi õppetöös kasutada.

Rollimängu käigus ilmnis, et osad rollitäitjad elasid rolli liigselt sisse ning hakkasid kohati liiale minema. Sel juhul tuleks tegevus katkesta ning osalejatele täpsemad suunised anda, nii nagu seda kirjeldavad Multer ja Valdmaa (1998). Selliselt ei välju rollimäng kontrolli alt ning toetab õppimist maksimaalselt.

Õppimise toetamiseks on väga oluline arutelu ó et õpilased märkaksid, mida on vaja õppida (Salumaa et al., 2006a). Kuigi õpilased ei osanud seda välja tuua, on rollimängu läbiviija refleksiooni põhjal rollimängule järgnev arutelu õppimise jaoks väga vajalik, sest arutelus oli võimalik välja tuua see, mis läks hästi ning juhitaakse tähelepanu ebaõnnestumistele. Ühtlasi

ilmnes, et lisaks vaatluslehe täitmisele, tuleks õpilaste tähelepanu juhtida oma mõtete märkimiseks lehele, et neid ühiasrutelu käigus koos analüüsida.

Teiseks uurimisküsimuseks oli: Kuidas suhtusid õpilased rollimängu kui õppemeetodisse?

Õpilaste suhtumine rollimängu oli positiivne. Õpilaste sõnul oli toimunu huvitav, tavapärastest tundidest erinev ning nad sooviksid seda õppetöös rohkem kasutada nii nagu ka Armstrongi (2003) läbiviidud uuring, rollimängu kasutamise kohta õppetöös, näitas. Salumaa jt (2006a) on välja toonud, et õpilased peaksid saama ise otsustada millist rolli nad soovivad täita ning vaatlejaks tuleks panna neid tihemini õpilaste vaatlusoskuste arendamiseks, et seeläbi näha protsesside erinevaid külgi. Stevens (2015) leidis samuti, et õpilaste motiveeritus oma rolli täita on eesmärkide saavutamisel tulemuslikum. Ka käesolev uuring näitas, et kui õpilased panna rolli vabatahtlikult, on neil huvi rollimängus osaleda ning eesmärgid saavad tõenäoliselt saavutatud.

Stevens (2015) toob oma uurimuses välja, et efektiivseim on rollimängu läbiviimiseks valida keskkond, mis on reaalsele töökeskkonnale kõige sarnasem. Ka Armitage-Chan ja Whiting (2016) leidsid, et õige keskkond on oskuste arendamise juures tähtsal kohal. Multer ja Valdmaa (1998) peavad oluliseks pöörata tähelepanu rollimängus mööbli paigutusele, et see oleks tegevust toetav. Kahtlemata oli see oluline aspekt ka juuksuriõppijatega läbiviidud rollimängu puhul. Realistlikuma keskkonna, juuksurisalongi loomiseks tuli teha piisav ruum juuksuri töökoha jaoks ning näiline kliendi peapesu koht.

Ühisarutelu toetavaks pidepunktiks olid vaatluslehed ning nende analüüs. Varasemad allikad (Diomidova, 2012; Salumaa et al., 2006a) peavad analüüsi oluliseks õppimise osaks ent antud uuring näitas, et see võib õppijatele olla väga keeruline ning vajada suurt toetust õpetaja poolt.

Töö piirangute ja kitsaskohtade juurde tulles võiks tuua välja selle, et uurija ei olnud uuritavate aineõpetaja. Juhul kui rollimängu viib läbi aineõpetaja, on ta kursis õpilaste eelteadmiste, võimete ja omadustega, seega on võimalikud üllatused vähem tõenäolisemad, mis võivad rollimängu sujumist pärssida. Lisaks olles ise õpilaste õpetaja, annab see võimaluse rollimängu korduvaks läbiviimiseks, kinnistades teadmisi.

Vaatluslehti täitsid vaatlejad esimese rollimängu puhul paralleelselt tegevusega, kuid teisel korral jagati õpilastele vaatluslehed rollimängu järel ning neid tuli mälu järgi täita. Praktika näitas, et tegevuse ajal täidetud lehed olid märkimisväärselt tulemuslikumalt täidetud. Teise rollimängu järel oli vaatluslehe täitmise ajaks õpilastel juba palju ununenud ning lehtedele sai

kirja vähe. Olenevalt tegevusest ja vaatluslehtedest võib tulemus olla erinev, kuid konkreetsete vaatluslehtede, mida antud rollimängupuhul kasutati, tegevusjärgne kasutamine ei täitnud eesmärki.

Järgmisel korral rollimängu kasutades viiksin selle läbi juuksurialongis ning kui rollis on juba pisut kogenumad õpilased, annaksin neile ülesande lõikuse reaalseks teostuseks, et kogu toimuv veelgi reaalsem ja õpetlikum oleks. Ühe uurimuses osalenud õpilase soovitusel, kutsuksin kliendiks kellegi, keda nad isiklikult ei tunne. Lisaks arvestan järgmisel korral esimene kursuse õpilaste puhul puuduva varasema kogemusega, mis puudutab juuksuri praktilist tööd. On võimalik, et esimese kursuse õpilased ei oska reflekteerida oma arvamust rollimängu kohta, nagu antud uurimust läbi viies selgus. Võimalik, et tulemuslikum oleks sellisel juhul teha individuaalintervjuu.

Töö praktiliseks väärtuseks on rollimängu kohandamine juuksuriõppesse, lisaks juhendite ja vaatluslehe väljatöötamine, mida teised, rollimängust huvitatud juuksuri eriala õpetajad, saavad aluseks võtta. Loodetavasti innustab see uurimus õpetajaid oma töös aktiivsemalt rollimänge kasutama. Õpetajad, kes tahaksid rollimängu oma aines kasutada, võiksid silmas pidada, et oleks piisavalt aega rollimängule järgneva aruteluks, vaatluslehtede tähtsus õppimisel ning viia rollimäng võimalusel võimalikult sarnasesse töökeskkonda.

### **Tänuõnad**

Täna kõiki, kes aitasid kaasa käesoleva bakalaureusetöö valmimisele. Täna uurimuses osalenud õpilasi, oma juhendajat Mari Karmi ja õppejõud Liina Leppa kogu osutatud abi eest. Eriliselt suur tänu minu abikaasale toetuse eest õpingute perioodil.

### **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.

Kristi Põdersalu

22.05.2019

## Kasutatud kirjandus

- Armitage-Chan, E A., & Whiting, M. (2016). Teaching Professionalism: Using Role-Play Simulations to Generate Professionalism Learning Outcomes. *Journal of Veterinary, Medical Education*, 43(3), 359-363.
- Armstrong, E. K. (2003). Applications of Role-Playing in Tourism Management Teaching: An Evaluation of a Learning Method. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 2(1), 5-16.
- Clapper, T. C. (2010). Role Play and Simulation Returning to Teaching for Understanding. *The Education Digest*, 75(8), 39-43.
- Deepa, R. (2011). Skills Development Using Role-Play in a First-Year Pharmacy Practice Course. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 75(5), 1-10.
- Gordon, S., & Thomas, I. (2016). The learning sticks: reflections on a case study of role-playing for sustainability. *Environmental Education Research*, 24(2), 172-190.
- Hidayati, L., & Pardjono, P. (2018). The implementation of role play in education of pre-service vocational teacher. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 296 012016, 1-5.
- Juuksur, tase 4. (2019). *Kutsekoda, Juuksuri kutset läbiv kompetents*. Külastatud aadressil <https://www.kutsekoda.ee/et/kutseregister/kompetentsid/10645866>
- Kalmus, V., Masso, A., & Linno, M. (2015). *Kvalitatiivne sisuanalüüs*. Külastatud aadressil <http://samm.ut.ee/kvalitatiivne-sisuanalyys>
- Krull, E. (2018). *Pedagoogilise psühholoogia käsiraamat*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Laherand, M.-L. (2008). *Kvalitatiivne uurimisviis*. Tallinn: Infotrükk.
- Löfström, E. (2011). *Tegevusuuringu käsiraamat*. Külastatud aadressil <https://www.digar.ee/arhiiv/ru/download/107855>
- Multer, P., & Valdmaa, S. (1998). *Põnevamad koolitunnid: Valik mänge ja teisi õpitegevusi sotsiaalainete tundideks*. Tallinn: Jaan Tõnissoni Instituut.
- Nahkur, A. (1996). Rollimäng: Mis, milleks ja kuidas? V. Ruus (Toim), *Muutused õppeprotsessis* (lk 87-92). Tallinn: Haridusministeerium Tallinna Pedagoogikaülikool.
- Rajaleidja. (2008). *Kutseala: Iluteenindajad*. Külastatud aadressil [rajaleidja.ee/akab/doc.php?11986](http://rajaleidja.ee/akab/doc.php?11986)

- Raykova, A. (2000). Rollimängud. S. Martinelli & M. Taylor (Toim), *T-Kit käsiraamat Kultuuridevaheline õppimine* (lk 68-69). Euroopa Nõukogu kirjastus.
- Salumaa, T., Talvik, M., & Saarniit, A. (2006a). *Aktiivõppemeetodid*. Tallinn: Merlecons & Ko.
- Salumaa, T., Talvik, M., & Saarniit, A. (2006b). *Aktiivõppemeetodid II*. Tallinn: Merlecons & Ko.
- Stevens, R. (2015). Role-Play and Student Engagement: Reflections from the Classroom. *Teaching in Higher Education*, 20(5), 481-492.
- Vihalemm, T. (2014). *Fookusgrupi intervjuu*. Külastatud aadressil <http://samm.ut.ee/fookusgrupi-intervjuu>
- Westrup, U., & Planander, A. (2013). Role-play as a pedagogical method to prepare students for practice: The students' voice. *Högre utbildning*, 3(3), 199-210.
- . . . (2012). *Ролевая игра на уроках иностранного языка* [Rollimängud võõrkeele tundides].

## Lisad

### Lisa 1. Rollimängu Stsenaarium ja etapid

#### Üldinfo:

#### *Rollimäng juuksurieriala õpilastele*

*Sihtgrupp:* Juuksurieriala õpilased, põhihariduse baasil esimene kursus

*Õpilaste arv:* 10

**Sissejuhatus:** Ülevaade rollimängust

**Stsenaarium:** Klient tuleb juuksurisalongi juukseid lõikama, tal puudub kindel soov ning ootab juuksuripoolseid ettepanekuid

#### Etapid:

- Kliendi vastuvõtmine salongi
- Konsultatsioon juuksuritoolis
- Pea pesemise imiteerimine
- Juuste lõikamise, viimistlemise imiteerimine
- Arveldamine ning kliendi ära saatmine

**Rollide tutvustus ja jaotamine, juhendite ja vaatluslehtede jagamine:** klient, vaatlejad

#### Tegevused enne rollimängu tegevusega alustamist:

Mööbli ümber tõstmine (vajadusel)

Kas kõik on ülesandest aru saanud?

Küsimuste küsimise võimalus

Anda osalejatele aega oma tegevuse mõtestamiseks, planeerimiseks

Juuksuri rollis olevad õpilased saata ukse taha

Juhendite tutvustamine klientidele

Vaatluslehtede tutvustamine vaatlejatele

#### Tegevus, vaatlejad täidavad vaatluslehti

**Analüüs ja üldistamine:** kõigepealt saab sõna juuksur, siis klient ning lõpuks vaatlejad.

Juhin analüüsi, toon välja õnnestumised ja ebaõnnestumised

## Lisa 2. Vaatlusleht

### Vaatlusleht

#### 1. Kliendi vastuvõtmine salongi. Tee ristike õigesse kasti.

<b>Kas juuksur käitus järgnevalt?</b>	<b>JAH</b>	<b>EI</b>
Tutvustas ennast.		
Näitas kliendile kuhu võib ta oma ülerõivad panna.		
Näitas kuhu võib klient istuda.		

#### 2. Kliendi konsultatsioon. Tee ristike õigesse kasti.

<b>Kas juuksur küsis kliendilt järgnevaid küsimusi?</b>	<b>JAH</b>	<b>EI</b>
Missugust lõikust te soovite?		
Kuidas olete rahul oma praeguse lõikusega? Mis häirib klienti praeguses lõikuses?		
Kui pikaks jääb üldine pikkus?		
Kas on vaja juukseid järgutada? Kui järgutada, palju pealt lühemaks võtta?		
Kas kõrvad jäävad juuste sisse või välja?		
Kas klient soovib tukka? Millist (viltust/sirget)? Kui pikka tukka?		
<b>Kas juuksur võttis arvesse kliendi iseärasusi?</b>		
Juuksepöörised		
Lokilisuus ó kas juustes on lokki?		
Kas juuksed on värvitud või mitte.		
Juuksur arvestas kliendi näokujuga.		
Juuksur arvestas kliendi peakujuga.		
Juuksur arvestas kliendi näo iseärasustega.		
Juuksur rääkis kliendile mida ja kuidas ta kavatses lõikama hakata. Juuksur seletas kliendile arusaadavalt, milline saab olema lõpptulemus.		

#### 3. Kliendi juuste pesemine. Tee ristike õigesse kasti.

<b>Kas juuksur käitus järgnevalt?</b>	<b>JAH</b>	<b>EI</b>
Pani kliendile lõikuslina ümber enne juuste pesemist.		
Suunas kliendi pesutooli.		
Pani pea pesemiseks kliendi õlgadele rätiku.		
Suunas kliendi oma toolile tagasi istuma.		

**4. Kliendi juuste lõikamine, viimistlemine. Tee ristike õigesse kasti.**

<b>Kas juuksur käitus järgnevalt?</b>	<b>JAH</b>	<b>EI</b>
Kammis kliendi juuksed kogu pikkuses korralikult läbi.		
Jaotas pea osadeks.		
Seisis lõikamise ajal õigesti.		
Hoidis oma keha õiges asendis.		
Hoidis kliendi pead õiges asendis.		
Märkas kui kliendi pea vajus valesse asendisse.		
Pingutas juukseid vastavalt valitud lõikusvormile.		
Lõikas lõikuse kontuuri.		
Fileeris kliendi juukseid vastavalt vajadusele.		
Näitas kliendile käsipeeglist soengut.		
Küsis kas klient on rahul.		

**5. Arveldamine ja kliendi ärasaatmine salongist. Tee ristike õigesse kasti.**

<b>Kas juuksur käitus järgnevalt?</b>	<b>JAH</b>	<b>EI</b>
Puhastas korralikult kliendi näo ja kaela juuksekarvadest.		
Eemaldas kliendilt korrektselt lõikuslina ja kaelapaberi.		
Ütles kliendile millal vajaks lõikus värskendamist.		
Saatis kliendi viisakalt salongist ära.		

### **Lisa 3. Juhend kliendile**

#### **Juhend kliendile**

Tervita juuksurit, ütle, et sulle oli juukselõikuseks aeg broneeritud.

Sul on ülerõivad, kui juuksur ei näita sulle kuhu võid oma jope panna, siis küsi seda temalt.

Kui juuksur ei näita kuhu sa võid istuda, siis küsi seda temalt.

Sul ei ole kindlat soovi lõikuse osas, palu juuksuril omale midagi soovitada.

Küsi mis juuksuri meelest võiks sulle sobida.

Liigu klienditoolist pesutooli ainult siis kui juuksur sind selleks palub/suunab.

Liigu pesutoolist klienditooli alles siis kui juuksur sind selleks palub/suunab.

Kui juuksur hakkab su juukseid lõikama ning kallutab su pead endale vajaminevas suunas, siis mõne aja pärast muuda aeglaselt peaasendit, et näha, kas juuksur paneb su pea õigesse asendisse tagasi.

Lõikuse ajal tõsta üks jalg üle teise, kui juuksur märkab seda ning palub sul ilusti istuda, siis mõne aja möödudes tõsta taaskord üks jalg üle teise.

Küsi kui palju sa lõikuse eest võlgned.

#### **Lisa 4. Juuksuri töövahendid**

##### **Vajaminevad vahendid**

Lõikuslina, kaelapaber, 2 käterätikut, kurenokad, kamm, käärid, kaelapintsel, tahavaate peegel.

## Lisa 5. Täidetud vaatlusleht

### Täidetud vaatlusleht

#### Vaatlusleht

##### 1. Kliendi vastuvõtmine salongi. Tee ristike õigesse kasti.

Kas juuksur käitus järgnevalt?	JAH	EI
Tutvustas ennast.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Näitas kliendile kuhu võib ta oma ülerõivad panna.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Näitas kuhu võib klient istuda.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

##### 2. Kliendi konsultatsioon. Tee ristike õigesse kasti.

Kas juuksur küsis kliendilt järgnevaid küsimusi?	JAH	EI
Missugust lõikust te soovite? <i>Kliendilt isiklike küs. küsimine</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kuidas olete rahul oma praeguse lõikusega?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
■ Mis häirib klienti praeguses lõikuses?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kui pikaks jääb üldine pikkus?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kas on vaja juukseid järgutada?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
■ Kui järgutada, palju pealt lühemaks võtta?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kas kõrvad jäävad juuste sisse või välja?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kas klient soovib tukka?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
■ Millist (viltust/sirget)?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
■ Kui pikka tukka?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kas juuksur võttis arvesse kliendi iseärasusi?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Juuksepöörised	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Lokilisuus – kas juustes on lokki?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kas juuksed on värvitud või mitte.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Juuksur arvestas kliendi näokujuga.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Juuksur arvestas kliendi peakujuga.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Juuksur arvestas kliendi näo iseärasustega.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Juuksur rääkis kliendile mida ja kuidas ta kavatseb lõikama hakata.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
■ Juuksur seletas kliendile arusaadavalt, milline saab olema lõpptulemus.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

##### 3. Kliendi juuste pesemine. Tee ristike õigesse kasti.

Kas juuksur käitus järgnevalt?	JAH	EI
Pani kliendile lõikuslina ümber enne juuste pesemist.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Suunas kliendi pesutooli. <i>peamassaaž</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pani pea pesemiseks kliendi õlgadele rätiku. <i>Kas pesen 2 korda?</i>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Suunas kliendi oma toolile tagasi istuma.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Kliendi juuste lõikamine, viimistlemine. Tee ristike õigesse kasti.

Kas juuksur käitus järgnevalt?	JAH	EI
Kammis kliendi juuksed kogu pikkuses korralikult läbi.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jaotas pea osadeks.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Seisis lõikamise ajal õigesti. <i>Kliendilisa tooli ja kliendi vahel</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hoidis oma keha õiges asendis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hoidis kliendi pead õiges asendis. <i>Kliendi pea mitte pööramine</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Märkas kui kliendi pea vajus valesse asendisse. <i>pea kliendi liigutus</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pingutas juukseid vastavalt valitud lõikusvormile.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Lõikas lõikuse kontuuri.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fileeris kliendi juukseid vastavalt vajadusele.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Näitas kliendile käsipeeglist soengut.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
■Küsis kas klient on rahul.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5. Arveldamine ja kliendi ärasaatmine salongist. Tee ristike õigesse kasti

Kas juuksur käitus järgnevalt?	JAH	EI
Puhastas korralikult kliendi näo ja kaela juuksekarvadest.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Eemaldas kliendilt korrektselt lõikuslina ja kaelapaberi.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ütles kliendile millal vajaks lõikus värskendamist.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Saatis kliendi viisakalt salongist ära.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

## Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, \_\_\_\_\_ Kristi Põdersalu \_\_\_\_\_,  
(*autori nimi*)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose  
\_\_\_\_\_ õRollimäng kui õppemeetod juuksuri eriala õpilaste arvamustesõ \_\_\_\_\_,  
(*lõputöö pealkiri*)

mille juhendaja on \_\_\_\_\_ Mari Karm \_\_\_\_\_,  
(*juhendaja nimi*)

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

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

*Kristi Põdersalu*  
**23.05.2019**