

TARTU ÜLIKOOLI VILJANDI KULTUURIAKADEEMIA

kogukonnaharidus ja huvitegevus

Margit Lott

**SOTSIAALSETE OSKUSTE ARENG MÄNGUJUHI ROLLIS ETTEVÕTLIKKUSE
ARENGUPROGRAMMIS OSALEVATE ÕPILASTE NÄITEL**

Lõputöö

Juhendaja: Agda Grahv, magistrikraad, pedagoogika õpetaja

Viljandi 2026

Resümee

Sotsiaalsete oskuste areng mängujuhi rollis ettevõtlikkuse arenguprogrammis osalevate õpilaste näitel

Töö eesmärk on välja selgitada, kuidas mängujuhi roll ettevõtlikkuse arenguprogrammis mõjutab õpilaste sotsiaalsete oskuste arengut. Uurimuses keskendutakse suhtlemis- ja koostööoskuse, enesejuhtimise ning probleemilahendusoskuse kujunemisele.

Uurimismeetodina kasutati tegevusuuringut, mis viidi läbi kahes tsüklis ajavahemikus september 2025 kuni mai 2026. Uuringus osales 11 Sauga Põhikooli õpilast, kes tegutsesid programmi raames mängujuhtidena ning viisid läbi õppemängu „Ettevõtlik pere“. Andmeid koguti refleksiooniküsimustike abil. Tulemused näitavad, et mängujuhi roll toetas õpilaste suhtlemis-, koostöö-, enesejuhtimis- ja probleemilahendusoskuse arengut ning suurendas õpilaste enesekindlust ja valmisolekut võtta vastutust ühiste tegevuste eest.

Võtmesõnad: sotsiaalsed oskused, kogemusõpe, mängujuhi roll, tegevusuuring, ettevõtlikkuse arenguprogramm

Abstract

Development of Social Skills in the Role of a Game Leader in the Entrepreneurship Development Program

The aim of this thesis is to examine how the role of a game leader in the Entrepreneurship Development Program influences the development of students' social skills. The study focuses on communication and cooperation skills, self-regulation, and problem-solving. Action research was used as the research method and was conducted in two cycles from September 2025 to May 2026. The study involved 11 students from Sauga Basic School who acted as game leaders and conducted the educational game "Enterprising Family". Data were collected through reflection questionnaires. The results indicate that the role of a game leader supported the development of students' communication, cooperation, self-regulation, and problem-solving skills, and increased their self-confidence and willingness to take responsibility in group activities.

Keywords: social skills, experiential learning, action research, game leader role, entrepreneurship development program

Sisukord

Sissejuhatus.....	4
1. Teoreetiline ülevaade	6
1.1. Sotsiaalsete oskuste mõiste ja nende areng noorukieas	6
1.2. Õppimine läbi kogemuse ja rolli mõju sotsiaalsete oskuste arengule.....	10
1.3. Ettevõtlikkuse arenguprogramm ja õppemäng „Ettevõtlik pere“	11
2. Metoodika, tulemused ja arutelu.....	12
2.1. Uurimisviis ja uurimuse kirjeldus	12
2.2. Andmekogumine ja andmeanalüüs	13
2.3. Tegevusuuringu läbiviimine	13
2.3.1. Esimene tsükkel	15
2.3.2. Teine tsükkel.....	17
2.4. Tulemused ja arutelu.....	20
Kokkuvõte.....	23
Kasutatud kirjandus	25
Lisad.....	27
Lisa 1. Nõusolekuleht uurimuses osalemiseks.....	27
Lisa 2. Refleksiooni küsimustik pärast mängujuhi koolituspäeva.....	29
Lisa 3. Refleksiooni küsimustik pärast mängujuhi rolli	30

Sissejuhatus

Kaasaegses hariduses pööratakse üha enam tähelepanu õppijate terviklikule arengule, mille oluliseks osaks on sotsiaalsete oskuste kujunemine. Lisaks akadeemiliste teadmiste omandamisele peetakse oluliseks oskust suhelda, teha koostööd, juhtida oma emotsioone ning lahendada probleeme. Sotsiaalsete ja emotsionaalsete oskuste arendamine toetab õpilaste suhtlemisoskust, akadeemilist edukust ja positiivse koolikeskkonna kujunemist (Durlak et al., 2011), mistõttu on koolil oluline roll nende pädevuste sihipärasel kujundamisel.

Eesti hariduse alusdokumentides rõhutatakse samuti õppija terviklikku arengut, mille hulka kuulub ka sotsiaalsete pädevuste kujundamine. Haridusvaldkonna arengukava 2021–2035 toob esile vajaduse toetada õppijate ettevõtlikkust, enesejuhtimisoskust ja koostööoskusi, mis aitavad noortel toime tulla kiiresti muutuvus ühiskonnas (Haridus- ja Teadusministeerium, 2021). Seetõttu on sotsiaalsete oskuste arendamine koolikeskkonnas oluline, kuna need toetavad noorte toimetulekut erinevates olukordades ning aitavad kujundada toimivaid ja positiivseid suhteid.

Noorukieas muutuvad suhted eakaaslastega ja erinevad sotsiaalsed olukorrad noorte jaoks üha olulisemaks. Selle kaudu kujunevad suhtlemisviisid, koostööoskused ja oskus toime tulla erinevate sotsiaalsete olukordadega. Koolikeskkond loob selleks mitmeid võimalusi, pakkudes ühistegevusi, rühmatöid ja olukordi, kus noored saavad võtta vastutust ning õppida koostööd tegema.

Üheks võimaluseks sotsiaalsete oskuste arendamiseks on õppimine läbi aktiivse tegevuse ja praktilise kogemuse. Kogemusõppe käsitluse kohaselt toetab õppija aktiivne osalemine teadmiste ja oskuste kujunemist ning loob võimalusi suhtlemis-, koostöö- ja probleemilahendusoskuste arenguks (Kolb, 1984). Selliseid võimalusi pakuvad koolikeskkonnas erinevad projektid, programmid ja rollipõhised tegevused.

Pärnumaa koolidele suunatud ettevõtlikkuse arenguprogramm pakub õpilastele võimalust arendada ettevõtlikkust ja sotsiaalseid oskusi praktiliste tegevuste kaudu (Pärnumaa Arenduskeskus, 2025). Programmi üheks osaks on õppemäng „Ettevõtlik pere“, mille läbiviimisel tegutsevad õpilased mängujuhi rollis. Mängujuhi roll eeldab suhtlemist, koostööd, tegevuste juhtimist ning erinevate olukordade lahendamist, mistõttu loob see võimalusi sotsiaalsete oskuste praktiliseks kasutamiseks ja arendamiseks.

Kuigi koolis pööratakse üha enam tähelepanu sotsiaalsete ja emotsionaalsete oskuste arendamisele, on oluline mõista, millised praktilised tegevused toetavad nende oskuste kujunemist kõige tõhusamalt. Õppemängu „Ettevõtlik pere“ läbiviimine mängujuhi rollis

loob võimalusi suhtlemiseks, koostööks, vastutuse võtmiseks ja probleemide lahendamiseks. Tuginedes eelnevale sõnastatakse järgmine uurimisprobleem: kuidas toetab mängujuhi rollis tegutsemine õpilaste sotsiaalsete oskuste arengut?

Eelnevale tuginedes on lõputöö eesmärk välja selgitada, kuidas mängujuhi rollis tegutsemine toetab õpilaste sotsiaalsete oskuste arengut. Töö keskendub sellele, milliseid sotsiaalseid oskusi õpilased mängujuhi rolli täites arendavad ning kuidas nad ise oma arengut tajuvad ja kirjeldavad.

Eesmärgist lähtuvalt esitatakse järgmised uurimisküsimused:

1. Milliseid sotsiaalseid oskusi õpilased mängujuhi rollis kõige enam kasutavad?
2. Kuidas õpilased ise hindavad enda sotsiaalsete oskuste arengut programmi jooksul?
3. Millised kogemused mängujuhi rollis toetavad kõige enam sotsiaalsete oskuste kujunemist?

Teoreetilises osas käsitletakse sotsiaalsete oskuste kujunemist noorukieas ning suhtlemis-, koostöö-, enesejuhtimis- ja probleemilahendusoskuse arengut. Samuti avatakse kogemusõppe põhimõtteid ning õppemängu „Ettevõtlik pere“ ja mängujuhi rolli seost sotsiaalsete oskuste arenguga.

Uurimus viidi läbi tegevusuuringuna, mille käigus läbiti tegevusuuringule iseloomulikud etapid: probleemi täpsustamine, tegevuste planeerimine, tegevuste rakendamine ning tulemuste analüüsimine ja reflekteerimine. Metoodika osas kirjeldatakse tegevusuuringu ülesehitust, uurimuse konteksti, andmekogumise ja analüüsi põhimõtteid ning tegevusuuringu käigus saadud tulemusi ja järeldusi.

Töö koostamise käigus kasutati OpenAI tekstirobotit ChatGPT teemakohaste allikate leidmise toetamiseks, ingliskeelsete materjalide tõlkimisel eesti keelde ning eestikeelse resümee tõlkimisel inglise keelde. Lisaks kasutati tekstirobotit teadusallikates käsitletud keerukamate mõistete ja teoreetiliste käsitluste paremaks mõistmiseks ning teema selgitamiseks töö koostamise alfaasis.

1. Teoreetiline ülevaade

Käesoleva peatüki eesmärk on anda teoreetiline ülevaade uurimuses käsitletavatest teemadest. Esmalt käsitletakse sotsiaalsete oskuste olemust ja nende arengut noorukieas, keskendudes suhtlemis-, koostöö-, enesejuhtimis- ja probleemilahendusoskusele. Seejärel avatakse kogemusõppe ja rolli mõju sotsiaalsete oskuste arengule ning tutvustatakse ettevõtlikkuse arenguprogrammi ja õppemängu „Ettevõtlik pere“ kui uurimuse praktilist konteksti.

1.1. Sotsiaalsete oskuste mõiste ja nende areng noorukieas

Sotsiaalsed oskused on inimese igapäevases suhtlemises ja koostöös vajalikud oskused, mis võimaldavad luua ja hoida suhteid teistega ning toime tulla erinevates sotsiaalsetes olukordades (Nanda et al., 2025). Nende hulka kuuluvad näiteks oskus väljendada oma mõtteid ja tundeid, kuulata teisi, teha koostööd, arvestada erinevate arvamustega ning lahendada probleeme ja konflikte (Durlak et al., 2011). Kaasaegsed käsitlused seovad sotsiaalsed oskused tihedalt sotsiaal-emotsionaalsete pädevustega, mis hõlmavad lisaks suhtlemisele ka enesejuhtimist ja emotsioonide reguleerimist (Nanda et al., 2025).

Sotsiaalsete oskuste areng ei toimu iseenesest, vaid vajab teadlikku ja järjepidevat toetamist, eriti koolikeskkonnas. Uuringud on näidanud, et emotsionaalsete ja sotsiaalsete oskuste õppimise programmid aitavad parandada õpilaste sotsiaalseid oskusi, käitumist ja õpitulemusi ning toetavad nende üldist toimetulekut (Durlak et al., 2011; Nanda et al., 2025). Samuti on leitud, et sotsiaal-emotsionaalsete oskuste teadlik arendamine on seotud õppijate parema heaolu ja koolikogemusega, mis kinnitab nende oskuste olulist rolli haridusprotsessis (Nanda et al., 2025).

Noorukieas muutuvad sotsiaalsed suhted eriti oluliseks, kuna selles arenguetapis veedavad noored üha rohkem aega eakaaslastega ning kujundavad oma identiteeti ja rolli grupis. Viimaste aastate käsitlused viitavad sellele, et noorukite sotsiaal-emotsionaalsed oskused on tihedalt seotud nende suhete kvaliteedi, koolikogemuse ja toimetulekuga erinevates sotsiaalsetes olukordades (Huttunen et al., 2025). See tähendab, et suhtlemisoskus, koostöövõime ja enesejuhtimine on noorte jaoks keskse tähtsusega ning mõjutavad nende igapäevast toimetulekut nii koolis kui ka väljaspool seda.

Koolikeskkond pakub noorukitele mitmeid võimalusi sotsiaalsete oskuste arendamiseks, kuna lisaks akadeemilisele õppimisele osalevad õpilased ka rühmatöodes, ühistegevustes ja

erinevates rollides. Sellised olukorrad loovad võimaluse aktiivseks suhtlemiseks, koostööks ja probleemide lahendamiseks ning toetavad seeläbi sotsiaalsete oskuste kujunemist. Eesti õpilaste sotsiaalseid oskusi käsitlenud magistritöö on näidanud, et õpilaste sotsiaalsed oskused on seotud nende suhete, enesejuhtimise ja toimetulekuga koolikeskkonnas (Kongi, 2024).

Suhtlemis- ja koostööoskus. Suhtlemis- ja koostööoskus on sotsiaalsete oskuste olulised komponendid, mis võimaldavad inimestel luua ja hoida suhteid ning tegutseda koos teistega ühise eesmärgi nimel. Koolikeskkonnas on need oskused eriti olulised, kuna õppimine toimub sageli koostöös nii kaasõpilaste kui ka õpetajatega. Suhtlemisoskus hõlmab oskust väljendada oma mõtteid ja tundeid arusaadavalt ning kuulata ja mõista teisi, samas kui koostööoskus võimaldab jagada ülesandeid, võtta vastutust ja tegutseda rühmas eesmärgi saavutamiseks (Nanda et al., 2025).

Tõhus suhtlemine eeldab lisaks eneseväljendusele ka oskust teisi kuulata ja arvestada nende seisukohtadega. See on seotud empaatia ja vastastikuse mõistmisega, mis toetavad usalduslike suhete kujunemist ning loovad aluse sujuvale koostööle. Uurimused on näidanud, et noorukite sotsiaal-emotsionaalsed oskused, sealhulgas suhtlemine ja teistega arvestamine, on tihedalt seotud nende suhete kvaliteedi ja toimetulekuga koolikeskkonnas (Huttunen et al., 2025).

Suhtlemis- ja koostööoskused arenevad eelkõige olukordades, kus neid tuleb realselt kasutada. Koolis loovad selleks võimalusi rühmatööd, projektid ja erinevad ühistegevused, kus õpilased peavad jagama ideid, arutama erinevaid lahendusi ning tegutsema ühise eesmärgi nimel. Varasemad käsitlused toovad esile, et koostöös õppimisel on oluline roll ka emotsioonidel, mis mõjutavad suhtlemist ja ühistegevuste kulgu (Vuorenmaa et al., 2025). Seetõttu on oluline, et õpilased saaksid kogeda erinevaid koostöösituatsioone ning õppida nendes tõhusalt suhtlema.

Koostöö eakaaslastega on noorukieas eriti oluline, kuna selle kaudu kujunevad sotsiaalsed suhted ning areneb vastutustunne. Koostöö käigus õpivad noored arvestama erinevate arvamustega, jagama rolle ning lahendama rühmas tekkivaid olukordi. Sellised kogemused toetavad oskuste kujunemist, mis on vajalikud nii koolis kui ka hilisemas elus (Kongi, 2024).

Suhtlemis- ja koostööoskuste arengut toetab ka õppimine läbi kogemuse. Kogemusõppe käsitluse kohaselt kujunevad teadmised ja oskused aktiivse tegevuse ning sellele järgneva refleksiooni kaudu (Kolb, 1984). Kui õpilased saavad tegutseda aktiivses rollis ja osaleda praktilistes tegevustes, tekivad olukorrad, kus nad peavad suhtlema, kuulama teisi ja tegema

koostööd. Sellised kogemused aitavad paremini mõista oma rolli rühmas ning arendada tõhusa suhtlemise ja koostöö oskusi.

Enesejuhtimine ja emotsioonide regulatsioon. Enesejuhtimine ja emotsioonide regulatsioon on sotsiaalsete oskuste olulised komponendid, mis aitavad inimesel oma käitumist ja reaktsioone teadlikult suunata. Enesejuhtimine hõlmab oskust mõista ja juhtida oma mõtteid, emotsioone ja käitumist ning tegutseda eesmärgipäraselt ka keerulistes olukordades. Emotsioonide regulatsioon tähendab võimet märgata oma tundeid ning neid sobival viisil suunata ja väljendada vastavalt olukorrale (Nanda et al., 2025).

Enesejuhtimine on tihedalt seotud sotsiaal-emotsionaalsete pädevustega, mis hõlmavad oskust teadvustada oma emotsioone ja nende mõju käitumisele. Sellised oskused võimaldavad inimesel oma reaktsioone paremini kontrollida ning teha läbimõeldud otsuseid ka pingelistes olukordades. Uurimused on näidanud, et emotsioonid mõjutavad otseselt õppimist ja suhtlemist ning nende teadlik reguleerimine toetab tõhusamat osalemist ühistegevustes (Vuorenmaa et al., 2025).

Koolikeskkonnas arenevad enesejuhtimine ja emotsioonide regulatsioon eelkõige olukordades, kus õpilased peavad oma käitumist teadlikult suunama. Rühmatööd, arutelud ja ühistegevused loovad olukordi, kus tuleb arvestada teiste arvamustega, tulla toime erimeelsustega ning säilitada koostööne hoiak. Sellistes olukordades õpitakse enesekontrolli, kannatlikkust ja emotsioonide juhtimist, mis on vajalikud tõhusaks suhtlemiseks ja koostööks (Durlak et al., 2011).

Kirjanduse põhjal võib järeldada, et sotsiaal-emotsionaalsete oskuste teadlik arendamine toetab õpilaste võimet oma emotsioone reguleerida ning parandab nende sotsiaalset ja akadeemilist toimetulekut. Õpilased, kes suudavad oma emotsioone paremini juhtida, teevad sagedamini läbimõeldud otsuseid, lahendavad probleeme rahulikumalt ning loovad positiivsemaid suhteid kaaslastega (Durlak et al., 2011).

Noorukieas muutub enesejuhtimine eriti oluliseks, kuna selles arenguetapis kogevad noored sageli tugevaid ja kiiresti muutlikke emotsioone. Samal ajal on emotsioonide reguleerimise oskused alles kujunemas, mistõttu võib olla keeruline oma reaktsioone teadlikult suunata. Uuemad uurimused on näidanud, et noorukite emotsionaalsed seisundid mõjutavad nende osalemist suhtlemises ja koostöösituatsioonides, mis omakorda mõjutab nende õppimist ja sotsiaalset toimetulekut (Huttunen et al., 2025). Seetõttu on oluline toetada noorte oskust oma emotsioone märgata ja suunata, et nad suudaksid paremini toime tulla stressi, pingete ja konfliktidega.

Vastutus ja probleemilahendus sotsiaalse oskusena. Vastutus ja probleemilahendus on olulised sotsiaalsed oskused, mis aitavad inimestel teha teadlikke otsuseid ning tulla toime erinevate olukordade ja väljakutsetega. Vastutuse võtmine tähendab valmisolekut oma tegevuste ja otsuste eest vastutada ning arvestada nende mõju nii endale kui ka teistele. Kaasaegsed käsitlused seovad vastutustunde ja otsustusoskuse sotsiaal-emotsionaalsete pädevustega, mis toetavad teadlikku ja eesmärgipärast tegutsemist erinevates sotsiaalsetes olukordades (Nanda et al., 2025).

Vastutustundlik käitumine eeldab aktiivset osalemist ühistes tegevustes ning valmisolekut panustada ühise eesmärgi saavutamisse. Koolikeskkonnas avaldub see näiteks olukordades, kus õpilased täidavad kokkulepitud rolle, peavad kinni kokkulepetest ning arvestavad teiste rühmaliikmetega. Sellised kogemused aitavad mõista, et igaühe panus mõjutab ühist tulemust ning kujundavad vastutustunnet nii enda kui ka grupi ees (Kongi, 2024).

Oluline osa vastutusest on otsuste tegemise oskus. Otsustamine eeldab võimet analüüsida erinevaid võimalusi, hinnata nende võimalikke tagajärgi ning valida olukorrale sobiv lahendus. Noorukieas muutub see oskus eriti oluliseks, kuna noored puutuvad üha sagedamini kokku olukordadega, kus tuleb teha iseseisvaid valikuid ja kanda nende eest vastutust. Uuemad uurimused on näidanud, et noorukite sotsiaal-emotsionaalsed oskused on seotud nende toimetuleku ja suhetega koolikeskkonnas, mis rõhutab teadlike otsuste tegemise olulisust (Huttunen et al., 2025).

Probleemilahendusoskus hõlmab võimet märgata tekkinud olukordi, analüüsida nende põhjuseid ning leida sobivaid lahendusi. Sageli toimub probleemide lahendamine koostöös teistega, mistõttu eeldab see lisaks analüüsivõimele ka suhtlemis- ja koostööoskust. Uurimused näitavad, et koostöösituatsioonides mõjutavad ka emotsioonid seda, kuidas probleeme tajutakse ja lahendatakse, mistõttu on oluline arendada nii probleemilahendusoskust kui ka emotsioonide juhtimist (Vuorenmaa et al., 2025).

Senised uurimused viitavad, et sotsiaal-emotsionaalse õppimise programmid toetavad õpilaste vastutustunde, otsuste tegemise oskuse ja probleemilahendusoskuse arengut ning parandavad nende sotsiaalset käitumist ja toimetulekut (Durlak et al., 2011). Seetõttu on oluline luua õppimiskeskondi, kus õpilased saavad võtta vastutust ning lahendada reaalseid olukordi praktilise tegevuse kaudu. Sellised kogemused loovad eeldused sotsiaalsete oskuste teadlikuks arenguks ning on olulised ka käesoleva uurimistöökontekstis.

1.2. Õppimine läbi kogemuse ja rolli mõju sotsiaalsete oskuste arengule

Õppimine läbi kogemuse on õppimisviis, mille puhul teadmised ja oskused kujunevad aktiivse tegevuse ja sellele järgneva refleksiooni kaudu. Sellise õppimise puhul ei omanda õppijad teadmisi ainult teoreetiliselt, vaid saavad neid rakendada praktilistes olukordades. Kogemusõpe loob võimalusi tegutseda, katsetada erinevaid lahendusi ning õppida oma kogemuste põhjal, mis toetab eriti hästi sotsiaalsete oskuste arengut (Kolb, 1984).

Kogemusõppe teooria kohaselt kujuneb õppimine tsüklilise protsessina, milles oluline roll on nii kogemusel kui ka selle mõtestamisel. Õppija osaleb konkreetses tegevuses, analüüsib saadud kogemust ning teeb sellest järeldusi, mida saab kasutada edasistes olukordades. Selline õppimisprotsess aitab paremini mõista oma käitumist ning arendada oskusi, mis on vajalikud erinevates sotsiaalsetes olukordades toimetulekuks (Kolb, 1984).

Sotsiaalsete oskuste arengut toetab ka erinevates rollides tegutsemine. Kui õppijad võtavad aktiivse rolli ühistes tegevustes, tekivad olukorrad, kus nad peavad suhtlema, tegema koostööd ning lahendama probleeme. Rollis tegutsemine eeldab vastutuse võtmist, otsuste tegemist ja teistega arvestamist, mis toetab sotsiaalsete oskuste kujunemist ning aitab mõista oma rolli rühmas (Nanda et al., 2025).

Uuringud on näidanud, et aktiivne osalemine ja sotsiaal-emotsionaalse õppimisega seotud tegevused toetavad õpilaste sotsiaalset ja emotsionaalset arengut. Sellised tegevused aitavad arendada suhtlemisoskust, koostööoskust ja vastutustunnet ning parandavad õpilaste toimetulekut nii õppetöös kui ka sotsiaalsetes olukordades. Lisaks on leitud, et emotsioonid mängivad olulist rolli koostöösituatsioonides, mõjutades seda, kuidas õppijad osalevad ühistes tegevustes ja suhtlevad teistega (Vuorenmaa et al., 2025).

Kogemusõpe ja rollipõhine tegutsemine on olulised ka käesoleva uurimuse kontekstis, kus õpilased tegutsevad õppemängu läbiviimisel mängujuhi rollis. Mängujuhi roll eeldab aktiivset osalemist, vastutuse võtmist ning suhtlemist teiste õpilastega. Samuti tuleb mängujuhil juhtida tegevusi, reageerida erinevatele olukordadele ning teha jooksvalt otsuseid, mis loob võimaluse sotsiaalsete oskuste praktiliseks rakendamiseks ja arendamiseks.

Sellest võib järeldada, et sotsiaalsete oskuste arengut toetavad õppimisolukorrad, kus õppijad saavad aktiivselt osaleda, võtta vastutust ning tegutseda erinevates rollides. Sellised kogemused võimaldavad arendada suhtlemisoskust, enesejuhtimist ja probleemilahendusoskust ning loovad eeldused nende oskuste teadlikuks kujunemiseks. Käesolevas uurimuses pakub selleks võimaluse mängujuhi roll ettevõtlikkuse arenguprogrammis.

1.3. Ettevõtlikkuse arenguprogramm ja õppemäng „Ettevõtlik pere“

Uurimus viidi läbi Pärnumaa Arenduskeskuse ettevõtlikkuse arenguprogrammi raames, mille eesmärk on toetada õpilaste ettevõtlikkuse, rahatarkuse ja üldpädevuste arengut praktiliste tegevuste kaudu (Pärnumaa Arenduskeskus, 2025). Programmis osalevad õpilased saavad võimaluse osaleda erinevates ettevõtlusmängudes, simulatsioonides ja koostööpõhistes tegevustes.

Käesolevas uurimuses keskenduti õppemängule „Ettevõtlik pere“, mis on ettevõtlus- ja rahatarkust arendav simulatsioonimäng (Ettevõtlusküla, s.a.). Mängu läbiviimisel tegutsevad õpilased mängujuhi rollis, mille ülesandeks on mängu juhtimine, reeglite selgitamine, mängijate suunamine ning erinevate olukordade lahendamine mängu käigus. Selline roll loob õpilastele võimaluse kasutada ja arendada suhtlemis-, koostöö-, probleemilahendus- ja enesejuhtimisoskust praktilistes olukordades. Käesolevas uurimuses keskendutakse sellele, kuidas mängujuhi roll toetab õpilaste sotsiaalsete oskuste arengut.

2. Metoodika, tulemused ja arutelu

2.1. Uurimisviis ja uurimuse kirjeldus

Uurimus viidi läbi tegevusuuringuna. Tegevusuuring on uurimisviis, mille eesmärk on praktika teadlik arendamine ja mõtestamine tegevuse, refleksiooni ja muudatuste kaudu. Tegevusuuringule on iseloomulik tsükliline ülesehitus, kus probleemi täpsustamine, tegevuste planeerimine, tegevuste rakendamine ning tulemuste analüüsimine ja reflekteerimine on omavahel seotud ning ühe tsükli tulemused loovad aluse järgmiste tegevuste kavandamiseks (Löfström, 2011).

Käesolevas tegevusuuringus tegutses uurija samaaegselt juhendaja ja praktikuna, kelle rolliks oli mängujuhtide tegevuse suunamine, tegevuste kavandamine ning õpilaste sotsiaalsete oskuste arengu toetamine. Tegevusuuring võimaldas uurijal reflekteerida oma tegevuse üle ning teha esimese tsükli tulemuste põhjal muudatusi järgmiste tegevuste planeerimisel ja läbiviimisel.

Uurimus keskendus õppemängu „Ettevõtlik pere“ mängujuhi rolli rakendamisele ning selle seosele õpilaste sotsiaalsete oskuste arenguga. Uurimus toimus Sauga Põhikoolis Pärnumaa ettevõtlikkuse arenguprogrammis osalenud õpilastega (Pärnumaa Arenduskeskus, 2025). Uuringus osales kokku 11 mängujuhti 6.–9. klassist, kes osalesid õppemängu „Ettevõtlik pere“ mängujuhi koolitusel ning viisid mängu läbi erinevatele sihtrühmadele. Õpilased osalesid mängujuhtidena nii koostööpõhistel läbimängupäevadel kui ka oma kooli õpilastele suunatud tegevustes.

Tegevusuuring koosnes kahest tsüklist. Esimese tsükli käigus keskendus uurija mängujuhi rolli tutvustamisele, mängujuhtide ettevalmistamisele ning esmase praktilise kogemuse analüüsimisele. Esimese tsükli tulemuste põhjal kavandati teine tsükkel, kus pöörati rohkem tähelepanu praktilisele läbiviimisele, rolli mõistmisele, mängujuhtide omavahelisele koostööle ning õpilaste suuremale iseseisvusele mängu läbiviimisel.

Andmete kogumiseks kasutati refleksiooniküsimustikke, refleksiooniringe ja suulisi arutelusid. Kogutud andmete analüüsimisel lähtusin kvalitatiivse sisuanalüüsi põhimõtetest, et mõista õpilaste kogemusi ja hinnanguid seoses sotsiaalsete oskuste arenguga mängujuhi rollis (Õunapuu, 2014).

Uuringu läbiviimisel lähtuti uurimise eetilistest põhimõtetest. Õpilaste osalemine uuringus oli vabatahtlik ning lapsevanematelt küsiti eelnevalt kirjalik nõusolek uuringus osalemiseks (vt Lisa 1). Andmete kogumisel tagati osalejate anonüümsus ning tulemuste

esitamisel kasutati pseudonüüme, näiteks „Mängujuht 1“. Kogutud andmeid kasutati ainult käesoleva uurimistöö eesmärgil.

2.2. Andmekogumine ja andmeanalüüs

Andmete kogumiseks kasutati refleksiooniküsimustikke ja refleksiooniringe. Küsimustikud koostati Google Forms keskkonnas ning neid täideti pärast erinevaid tegevusi ja mängujuhi rollis osalemist (vt Lisa 2 ja 3). Küsimustikud sisaldasid nii avatud küsimusi kui ka hinnangulisi küsimusi, mis võimaldasid koguda andmeid mängujuhtide kogemuste, hinnangute ja tähelepanekute kohta. Küsimuste koostamisel lähtuti uurimuses käsitletud sotsiaalsete oskuste komponentidest, milleks olid suhtlemis- ja koostööoskus, enesejuhtimine ning probleemilahendusoskus.

Kirjalik tagasiside eesmärk oli saada ülevaade sellest, kuidas õpilased tajusid enda rolli mängujuhina, milliseid oskusi nad tegevuste käigus kasutasid ning milliseid raskusi või õnnestumisi nad kogesid. Lisaks küsimustikele viidi peale igat mängu läbi refleksiooniring, kus õpilased said jagada vahetuid kogemusi suulises arutelus. Refleksiooniringid võimaldasid täpsustada küsimustikes esile kerkinud mõtteid ning saada põhjalikumalt ülevaadet õpilaste kogemustest ja hinnangutest.

Andmeid koguti kogu tegevusuuringu vältel erinevate tegevuste järel. Tagasisidevorm täideti pärast mängujuhi koolitust, läbimängupäevi ning õppemängu läbiviimist koolis. Selline andmekogumine võimaldas võrrelda õpilaste hinnanguid erinevates tegevusetappides ning jälgida muutusi mängujuhi rolli mõistmises ja sotsiaalsete oskuste kasutamises.

Andmete analüüsimisel kasutati kvalitatiivset sisuanalüüsi. Õpilaste vastuseid loeti korduvalt ning otsiti korduvaid teemasid ja tähendusi, mis olid seotud suhtlemise, koostöö, probleemilahenduse ja enesejuhtimisega. Vastuste põhjal moodustati temaatilised kategooriad, mille alusel andmeid võrreldi ja analüüsiti (Õunapuu, 2014). Lisaks kasutati küsimustike tulemuste kirjeldamisel ka lihtsamaid arvulisi kokkuvõtteid, et tuua välja sagedamini esinenud vastuseid ja hinnanguid.

2.3. Tegevusuuringu läbiviimine

Viisin tegevusuuringu läbi Pärnumaa ettevõtlikkuse arenguprogrammi raames ajavahemikul september 2025 kuni mai 2026. Uurimuse keskmes oli õppemängu „Ettevõtlik pere“ läbiviimine mängujuhi rollis ning selle seos õpilaste sotsiaalsete oskuste arenguga.

Tegevusuuringu käigus osalesid õpilased erinevates mängujuhi rolliga seotud tegevustes, mille kaudu kogusin andmeid nende kogemuste, hinnangute ja refleksioonide kohta.

Tegevusuuring koosnes kahest tsüklist, mis lähtusid tegevusuuringule omasest tsüklilisest ülesehitusest. Mõlemas tsükliis toimusid probleemi täpsustamine, tegevuste planeerimine, tegevuste rakendamine ning tulemuste analüüsimine ja reflekteerimine. Esimese tsükli tulemused olid aluseks teise tsükli tegevuste kavandamisel ja arendamisel.

Esimeses tsükliis (vt joonis 1) keskendusin mängujuhtide ettevalmistamisele, õppemängu tutvustamisele ning esmase praktilise kogemuse analüüsimisele. Õpilased osalesid mängujuhi koolitusel ja erinevatel läbimängupäevadel, kus nad said harjutada mängu juhtimist ja reeglite selgitamist. Tsükli jooksul kogusin andmeid refleksiooniküsimustike ja refleksiooniringide kaudu, et selgitada, kuidas õpilased tajusid mängujuhi rolli ning milliseid sotsiaalseid oskusi nad tegevuste käigus kasutasid.

Joonis 1. Tegevusuuringu esimese tsükli etapid ja ajakava.



Teise tsükli kavandasin esimese tsükli tulemuste põhjal (vt joonis 2). Esimese tsükli refleksioonidest ilmnes, et õpilased vajasisid rohkem praktilist kogemust, selgemaid rollijaotusi ning suuremat kindlust mängu läbiviimisel. Seetõttu pöörasin teises tsükliis rohkem tähelepanu praktilisele tegevusele, mängujuhtide omavahelisele koostööle ja refleksioonile. Teise tsükli jooksul jätkus õppemängu praktiline läbiviimine ning selle käigus kogusin täiendavaid andmeid õpilaste kogemuste ja sotsiaalsete oskuste arengu kohta.

Joonis 2. Tegevusuuringu teise tsükli etapid ja ajakava.



2.3.1. Esimene tsükkel

Probleemi tuvastamine. Esimese tsükli eesmärk oli tutvustada õpilastele õppemängu „Ettevõtlik pere“ mängujuhi rolli ning selgitada välja, kuidas õpilased tajuvad enda sotsiaalsete oskuste kasutamist ja arengut mängujuhi tegevustes. Esialgsete tähelepanekute põhjal vajasisid õpilased rohkem teadmisi mängujuhi rollist, praktilist kogemust mängu juhtimisel ning kindlust mängureeglite selgitamisel ja koostöös teiste mängujuhtidega.

Tegevuste planeerimine. Esimese tsükli tegevused kavandasin eesmärgiga pakkuda õpilastele võimalust õppida mängujuhi rolli läbi praktilise tegevuse ja refleksiooni. Planeerisin infotunni, mängujuhi koolituse, läbimängupäevad ning õppemängu läbiviimise koolis. Lisaks kavandasin andmekogumise refleksiooniküsimustike ja refleksiooniringide kaudu, et saada ülevaade õpilaste kogemustest, hinnangutest ja sotsiaalsete oskuste kasutamisest tegevuste käigus. Esimese tsükli tegevused ja nende eesmärgid on esitatud järgmises tabelis (vt tabel 1).

Tabel 1. Esimese tsükli tegevused, osalejad ja andmekogumine

Kuupäev	Tegevus	Osalejad	Eesmärk	Andmekogumine
19.09.2025	Mängujuhtide infotund	11 õpilast ja mina	Programmi tutvustamine noortele, tegevuskava tutvustamine. Lapsevanemate nõusoleku lehtede jagamine.	
24.09.2025	Mängujuhi koolitus	11 mängujuhti (6.–9. klass)	Tutvuda õppemängu „Ettevõtlik pere“ ja mängujuhi rolliga.	Refleksiooniküsimustik ja refleksiooniring pärast koolitust.
25.11.2025	Läbimängupäev Pärnu Kolledžis	11 mängujuhti ja 16 mängijat (programmis osalevate koolide õpilased)	Harjutada mängu juhtimist ja koostööd praktilises olukorras.	Refleksiooniküsimustik ja refleksiooniring pärast mängu.
13.01.2026	Läbimängupäev Pärnu Kolledžis	8 mängujuhti ja 18 mängijat (programmis osalevate koolide õpilased)	Analüüsida mängu nii mängujuhi kui mängija vaatenurgast.	Refleksiooniküsimustik ja refleksiooniring pärast mängu.
19.01.2026	Õppemäng koolis	11 mängujuhti ja 20 mängijat (5. klass)	Rakendada omandatud oskusi praktilises tegevuses.	Refleksiooniküsimustik ja refleksiooniring pärast mängu.

*läbimängupäev – õppemängu praktiline läbiviimine koos programmis osalevate mängujuhtide ja õpilastega.

*õppemäng koolis – õppemängu „Ettevõtlik pere“ läbiviimine Sauga kooli õpilastele.

Tegevuste rakendamine. Esimese tsükli tegevused algasid 19. septembril 2025 infotunniga, kus tutvustasin õpilastele ettevõtlikkuse arenguprogrammi, tegevuskava ning õppemängu „Ettevõtlik pere“ mängujuhi rolli. Samuti jagasin lapsevanemate nõusolekulehed uuringus osalemiseks. Tsükli tegevused olid suunatud sellele, et õpilased saaksid esmase praktilise kogemuse mängujuhi rollis ning õpiksid järk-järgult mängu juhtimist, reeglite selgitamist ja koostöö tegemist teiste mängujuhtidega.

24. septembril 2025 toimus mängujuhi koolitus. Koolituse järel andsid õpilased kirjalikku tagasisidet, mille eesmärk oli saada ülevaade nende esmastest kogemustest ja arusaamadest mängujuhi rolli kohta. Hinnanguliste küsimuste puhul kasutati viiepallilist hindamisskaalat, kus 1 tähistas väga madalat ning 5 väga kõrget hinnangut.

Esimese tsükli jooksul osalesid õpilased erinevatel läbimängupäevadel Pärnu Kolledžis ning viisid õppemängu läbi ka Sauga kooli 5. klassi õpilastele. Läbimängupäevadel said mängujuhid harjutada mängu juhtimist, reeglite selgitamist ja koostööd teiste mängujuhtidega. Kõikide tegevuste järel viisin läbi refleksiooniringid ning õpilased täitsid refleksiooniküsimustikud.

Analüüs ja refleksioon. Esimese tsükli refleksioonidest selgus, et kõik 11 mängujuhti pidasid oluliseks head suhtlemisoskust ja oskust selgitada mängureegleid arusaadavalt. Kaheksa mängujuhti hindasid enda arusaamist mängujuhi rollist tasemel 4 või 5, kuid samas avaldus refleksioonidest ka ebakindlust mängu juhtimise ja reeglite selgitamise osas.

Mitmed õpilased nimetasid, et mängu ülesehitus tundus alguses keeruline ning mängu läbiviimine vajas harjutamist. Näiteks kirjeldas üks mängujuht: „Algus oli hästi segane, kuna see sissejuhatus jäi natuke arusaamatuks.“ (Mängujuht 2). Teine õpilane märkis: „Reeglite mitte teadmine ja mängu mõte.“ (Mängujuht 4). Samas peeti oluliseks võimalust mäng ise läbi proovida. Üks mängujuht kirjeldas: „Kõige kasulikum oli see, et saime ise mängu läbi mängida ja proovida.“ (Mängujuht 5).

Läbimängupäevade refleksioonidest ilmnas, et praktiline kogemus aitas õpilastel mängujuhi rolli paremini mõista ning suurendas enesekindlust mängu juhtimisel. Üheksa mängujuhti tõid välja, et mängu läbiviimine arendas nende suhtlemisoskust ning õpetas selgemalt juhendama ja küsimustele vastama. Seitse mängujuhti nimetasid olulise oskusena koostööd teiste mängujuhtidega. Õpilased tõid esile, et mängu sujuv läbiviimine eeldas üksteise toetamist ja kiiret reageerimist erinevatele olukordadele. Üks mängujuht kirjeldas: „Töötan hästi tiimis ja küsin julgelt abi ja nõu.“ (Mängujuht 2).

13. jaanuaril 2026 toimunud läbimängupäeval osalesid õpilased lisaks mängujuhi rollile ka mängijatena, mis võimaldas neil vaadata mängu osaleja perspektiivist. Kümme mängujuhti kirjeldasid, et mängijana osalemine aitas neil paremini mõista, milline on hea mängujuht ning kuidas mängu arusaadavamalt juhendada. Kuus mängujuhti tõid refleksioonides esile vajaduse rohkem jälgida mängijate kaasatust ja tähelepanu. Näiteks kirjutas üks mängujuht: „Pidin rohkem jälgima, et kellelgi ei oleks igav ja kõik saaksid kaasa teha.“ (Mängujuht 1).

Esimese tsükli refleksioonidest ilmnes, et õpilaste enesekindlus ja rolli mõistmine arenesid järk-järgult läbi praktilise kogemuse. Kui koolituse järel tunti rohkem ebakindlust ja segadust, siis hilisemates tegevustes tõid õpilased esile paremat koostööd, julgemat suhtlemist ning suuremat kindlust mängu juhtimisel. Kõik 11 mängujuhti leidsid, et praktiline tegevus aitas neil mängujuhi rolli paremini mõista ning arendas suhtlemis- ja koostööoskust.

Refleksioonidest selgus vajadus jätkata praktiliste tegevustega ning pöörata rohkem tähelepanu mängujuhtide omavahelisele koostööle ja rollide selgemale jaotamisele. Nendest tähelepanekutest lähtusin teise tsükli tegevuste planeerimisel.

Esimese tsükli jooksul märkas juhendajana, et õpilased muutusid mängujuhi rollis enesekindlamaks siis, kui andsin neile rohkem iseseisvust ja otsustusõigust ning sekkusin ise tegevustesse vähem. Õpilased suutsid mängu läbiviimisel võtta rohkem vastutust ning teha omavahel paremat koostööd olukordades, kus juhendaja roll jäi rohkem toetavaks ja tagaplaanile. See suunas mind teises tsüklis andma mängujuhtidele rohkem võimalusi iseseisvalt tegevusi planeerida ja läbi viia. Samuti pöörasin rohkem tähelepanu sellele, et õpilased saaksid omavahel rolle jagada, otsuseid teha ja erinevaid olukordi ühiselt lahendada.

2.3.2. Teine tsükkel

Probleemi täpsustamine. Teine tsükkel kavandati esimese tsükli tulemuste põhjal. Esimese tsükli refleksioonid näitasid, et õpilased vajasisid rohkem praktilist kogemust, selgemaid rollijaotusi ning suuremat kindlust mängu läbiviimisel. Samuti avaldus, et mängujuhtide suhtlemis- ja koostööoskus arenes kõige enam praktilise tegevuse käigus. Esimese tsükli jooksul märkas juhendajana, et õpilased muutusid enesekindlamaks olukordades, kus andsin neile rohkem iseseisvust ja otsustusõigust ning jäin ise rohkem toetavasse rolli. Seetõttu keskendusin teises tsüklis mängujuhtide suuremale iseseisvusele, praktilise kogemuse suurendamisele ning omavahelise koostöö toetamisele. Võrreldes esimese tsükliga said õpilased rohkem võimalusi rolle omavahel jagada, tegevusi iseseisvamalt läbi viia ning erinevaid olukordi ühiselt lahendada.

Tegevuste planeerimine. Teise tsükli tegevusi planeerides keskendus sellele, et õpilased saaksid rohkem võimalusi õppemängu iseseisvalt läbi viia ning võtta suuremat vastutust mängu juhtimisel. Võrreldes esimese tsükliga vähendasin enda juhendavat sekkumist ning andsin mängujuhtidele rohkem otsustusõigust rollide jagamisel ja tegevuste läbiviimisel. Planeerisin õppemängu läbiviimise erinevatele vanusegruppidele Sauga koolis ning programmi välise väljakutsena Ülejõe Põhikoolis, et pakkuda õpilastele uusi ja erinevaid suhtlus- ning koostöösituatsioone. Lisaks pöörasin rohkem tähelepanu mängujuhtide rollide jaotamisele, omavahelisele koostööle ning ühistele refleksioonidele pärast tegevusi. Teise tsükli tegevused ja nende eesmärgid on esitatud järgmises tabelis (vt tabel 2).

Tabel 2. Teise tsükli tegevused, osalejad ja andmekogumine

Kuupäev	Tegevus	Osalejad	Eesmärk	Andmekogumine
02.03.2026	Õppemängu läbiviimine Sauga koolis	11 mängujuhti ja 14 mängijat (6. klass)	Rakendada mängujuhi rolli korduvalt ning arendada suhtlemis- ja koostööoskust.	Refleksiooniküsimustik ja refleksiooniring pärast mängu.
26.03.2026	Õppemängu läbiviimine Sauga koolis	11 mängujuhti ja 12 mängijat (6. klass)	Arendada mängujuhtide enesekindlust ja probleemilahendusoskust.	Refleksiooniküsimustik ja refleksiooniring pärast mängu.
04.05.2026	Õppemängu läbiviimine Sauga koolis	11 mängujuhti ja 15 mängijat (3. klass)	Harjutada mängu juhtimist erineva vanusega õpilastele.	Refleksiooniküsimustik ja refleksiooniring pärast mängu.
06.05.2026	Õppemängu läbiviimine teise kooli õpilastele	11 mängujuhti ja 25 mängijat (8. klass)	Rakendada mängujuhi rolli uues olukorras ning analüüsida sotsiaalsete oskuste kasutamist.	Refleksiooniküsimustik ja refleksiooniring pärast mängu.

*Õppemäng koolis – õppemängu „Ettevõtlik pere“ läbiviimine Sauga kooli õpilastele.

*Õppemängu läbiviimine teise kooli õpilastele - programmi välise tegevus, mille käigus viisid mängujuhid õppemängu läbi teise kooli õpilastele.

Tegevuste rakendamine. Teise tsükli jooksul viisid mängujuhid õppemängu läbi Sauga kooli 6. ja 3. klassi õpilastele ning osalesid programmi välise väljakutsena õppemängu läbiviimisel Ülejõe Põhikoolis. Esimese tsükliga võrreldes tegutsesid õpilased mängujuhtidena märgatavalt iseseisvamalt ning vajasisid vähem juhendamist mängu läbiviimisel ja reeglite selgitamisel. Teises tsükliis tegutsesin rohkem toetavas ja suunavas rollis ning andsin õpilastele rohkem võimalusi iseseisvalt otsuseid teha ja tegevusi juhtida.

Teise tsükli jooksul jätkus õppemängu praktiline läbiviimine ning selle käigus kogusin täiendavaid andmeid õpilaste kogemuste ja sotsiaalsete oskuste arengu kohta. Pärast tegevusi toimusid ühised refleksiooniringid ja suulised arutelud, kus mängujuhid jagasid oma kogemusi, õnnestumisi ja raskusi seoses mängujuhi rolliga.

Oluliseks kogemuseks kujunes õppemängu läbiviimine Ülejõe Põhikooli õpilastele, kuna tegemist oli õpilaste jaoks uue ja väljakutseid pakkuva olukorraga. Õpilased pidid juhtima mängu võõras keskkonnas ning suhtlema endast vanemate õpilastega. See nõudis mängujuhtidelt suuremat enesekindlust, paindlikkust ja omavahelist koostööd.

Teise tsükli lõpus võtsid mängujuhid vastu ka pakkumise viia õppemäng läbi Tartumaa koolide juhtidele. Õpilaste valmisolek selline vastutus vastu võtta näitas nende enesekindluse ja rolli mõistmise märgatavat arengut võrreldes esimese tsükliga.

Analüüs ja refleksioon. Teise tsükli refleksioonidest ilmnnes, et õpilaste enesekindlus mängujuhi rollis oli võrreldes esimese tsükliga märgatavalt kasvanud. Kui esimeses tsükliis tunti rohkem ebakindlust mängu juhtimise ja reeglite selgitamise osas, siis teises tsükliis kirjeldasid õpilased end mängujuhtidena palju kindlamate ja iseseisvamadena.

Ühistes refleksiooniringides tõid õpilased esile, et mängu läbiviimine muutus ajapikku loomulikumaks ning nad tundsid ennast suhtlemisel ja juhendamisel järjest mugavamalt. Õpilased leidsid, et korduvad praktilised kogemused aitasid paremini mõista mängujuhi rolli ning õpetasid kiiremini reageerima erinevatele olukordadele mängu käigus.

Oluliselt arenes mängujuhtide omavaheline koostööoskus. Õpilased oskasid tegevuste käigus üksteist rohkem toetada, rolle omavahel jagada ning vajadusel üksteist täiendada. Võrreldes esimese tsükliga sujus mängude läbiviimine märgatavalt rahulikumalt ja kindlamalt ning mängujuhid vajasid vähem juhendaja abi.

Samuti selgus teise tsükli jooksul probleemilahendusoskuse areng. Õpilased kirjeldasid, et nad suutsid mängu käigus tekkinud ootamatuid olukordi iseseisvamalt lahendada ning reageerisid mängijate küsimustele enesekindlamalt. Refleksioonides toodi esile, et mängujuhi roll õpetas vastutust võtma ning arvestama rohkem teiste osalejatega.

Teise tsükli tegevused kinnitasid, et mängujuhi roll toetab õpilaste suhtlemis-, koostöö-, probleemilahendus- ja enesejuhtimisoskuse arengut. Refleksioonid näitasid, et sotsiaalsete oskuste areng toimus läbi praktilise kogemuse, korduva tegevuse ja ühiste arutelude. Teise tsükli jooksul mõistsin, et õpilaste sotsiaalsete oskuste arengut toetab kõige enam praktiline kogemus, võimalus võtta vastutust ning juhendaja toetav, kuid vähem sekkuv roll.

Tegevusuuringu käigus kujunes minu roll rohkem suunavaks ja toetavaks, mis võimaldas õpilastel tegutseda iseseisvamalt ning arendada omavahelist koostööd.

2.4. Tulemused ja arutelu

Käesoleva uurimuse eesmärk oli välja selgitada, kuidas mängujuhi roll ettevõtlikkuse arenguprogrammis toetab õpilaste sotsiaalsete oskuste arengut. Tegevusuuringu käigus selgus, et õppemängu „Ettevõtlik pere“ läbiviimine pakkus õpilastele mitmekesiseid võimalusi suhtlemis-, koostöö-, enesejuhtimis- ja probleemilahendusoskuse praktiliseks kasutamiseks ja arendamiseks. Vastused näitasid, et sotsiaalsete oskuste areng toimus järkjärgult läbi korduva praktilise kogemuse ning aktiivse osalemise mängujuhi rollis. Esimese tsükli refleksioonidest ilmnes, et mängujuhi rollis tegutsemine nõudis õpilastelt eelkõige selget suhtlemist ning oskust anda mängijatele arusaadavaid juhiseid. Mängujuhid pidid selgitama mängureegleid, vastama küsimustele ning hoidma mängu sujuvat kulgu. Mitmed õpilased märkisid, et alguses tekitas ebakindlust just teiste ees rääkimine ja mängu juhtimine. Samuti tuntu muret selle üle, kas mängureegleid osatakse piisavalt hästi selgitada ning kuidas reageerida olukordades, kus mängijad ei saanud juhistest aru. Sellised kogemused näitavad, et mängujuhi roll pani õpilased olukorda, kus nad pidid oma suhtlemisoskust teadlikult kasutama ja arendama.

Mängujuhid tõid välja, et korduv praktiline kogemus aitas muutuda suhtlemisel kindlamaks ja julgemaks. Üheksa mängujuhti tõdesid, et praktiline tegevus aitas neil paremini suhelda ning muutis teiste ees rääkimise lihtsamaks. Õpilased õppisid kohandama oma selgitusi vastavalt mängijatele ning märkama, millal oli vaja midagi täiendavalt üle selgitada või lihtsamalt sõnastada. See viitab sellele, et suhtlemisoskus ei tähendanud ainult info edasiandmist, vaid ka oskust arvestada kuulajatega ning reageerida erinevatele olukordadele. Sellised tulemused on kooskõlas teoreetiliste käsitlustega, mille kohaselt arenevad suhtlemisoskused kõige tõhusamalt aktiivse osalemise ja praktilise tegevuse kaudu (Nanda et al., 2025; Kolb, 1984).

Oluliseks tulemuseks osutus ka koostööoskuse areng. Esimese tsükli jooksul keskendusid õpilased rohkem enda rolli mõistmisele ja mängu läbiviimise õppimisele, kuid teises tsükli muutus mängujuhtide omavaheline koostöö märgatavalt sujuvamaks. Kümme mängujuhti tõid refleksioonides välja, et nad oskasid paremini ülesandeid jagada, üksteist toetada ning märgata olukordi, kus keegi vajab abi. Mängujuhid õppisid omavahel rohkem

suhtlema ning tegevusi ühiselt planeerima. Samuti muutus rollide jagamine loomulikumaks ning õpilased oskasid rohkem arvestada üksteise tugevustega.

Refleksioonidest selgus, et mängu edukas läbiviimine sõltus suurel määral mängujuhtide omavahelisest koostööst. Õpilased tõid välja, et kui keegi jäi hätta või vajab abi, reageerisid teised mängujuhid kiiremini ning toetasid üksteist aktiivsemalt kui esimeses tsüklis. See näitab, et praktilised ühistegevused aitasid kujundada ühist vastutustunnet ja tugevdasid meeskonnatöö oskusi. Tulemus kinnitab ka varasemate uuringute seisukohti, mille järgi toetavad koostööl põhinevad tegevused sotsiaalsete oskuste arengut ning aitavad kujundada positiivseid suhteid õppijate vahel (Durlak et al., 2011).

Tulemused näitasid ka enesejuhtimise ja probleemilahendusoskuse arengut. Kui esimese tsükli alguses tundsid mitmed õpilased ebakindlust mängu juhtimisel ja reeglite selgitamisel, siis teises tsüklis tegutsesid mängujuhid märgatavalt enesekindlamalt ja iseseisvamalt. Kaheksa mängujuhti leidsid, et nad julgesid rohkem ise otsuseid teha ning suutsid erinevates olukordades kiiremini reageerida. Samuti osati paremini toime tulla olukordadega, kus mängijad ei kuulanud juhiseid, ei saanud mängust aru või tekkisid mängu käigus ootamatud küsimused.

Olulise muutusena ilmnis, et mängujuhid muutusid aja jooksul rahulikumaks ja kindlamaks ka pingelisemates olukordades. Kui esimestes tegevustes keskenduti rohkem sellele, et ise mitte eksida, siis hilisemates tegevustes suudeti rohkem tähelepanu pöörata mängijate juhendamisele ja mängu sujuvale kulgemisele. Õpilased õppisid olukordi kiiremini hindama ning otsima sobivaid lahendusi. Sellised tulemused viitavad sellele, et korduv praktiline kogemus ja aktiivne tegutsemine toetavad enesejuhtimise ning emotsioonide reguleerimise arengut, mida rõhutatakse ka sotsiaal-emotsionaalse õppimise käsitlustes (Nanda et al., 2025).

Oluliseks võib pidada ka seda, et mängujuhid olid valmis võtma vastu uusi väljakutseid ja rakendama oma oskusi erinevates olukordades. Selle näiteks võib tuua mängujuhtide valmisoleku viia õppemäng läbi Tartumaa koolide juhtidele. Selline võimalus näitas, et õpilased tundsid ennast mängujuhi rollis kindlalt ning olid valmis kasutama oma oskusi ka uues ja vastutusrikkamas olukorras. See viitab sellele, et mängujuhi roll ei toetanud ainult konkreetsete oskuste arengut, vaid suurendas ka õpilaste enesekindlust ja valmisolekut võtta vastutust.

Tegevusuuringu käigus selgus, et kogemusõppel ja aktiivsel rollil põhinevad tegevused toetavad õpilaste sotsiaalsete oskuste arengut. Mängujuhi roll võimaldas õpilastel õppida läbi praktilise tegevuse, koostöö ja refleksiooni, mis on kooskõlas Kolbi (1984)

kogemusõppe käsitlesega. Õpilased ei omandanud oskusi ainult teoreetiliselt, vaid said neid korduvalt kasutada erinevates praktilistes olukordades. Läbi praktilise kogemuse kujunes parem arusaam nii enda rollist kui ka teistega arvestamise olulisusest.

Käesoleva uurimuse põhjal võib järeldada, et mängujuhi roll ettevõtlikkuse arenguprogrammis loob õpilastele võimalusi sotsiaalsete oskuste teadlikuks arenguks. Eelkõige toetab selline tegevus suhtlemisoskuse, koostööoskuse, enesejuhtimise ja probleemilahendusoskuse arengut ning aitab suurendada õpilaste enesekindlust ja valmisolekut võtta vastutust ühiste tegevuste eest.

Kokkuvõte

Töö eesmärk oli välja selgitada, kuidas mängujuhi roll ettevõtlikkuse arenguprogrammis toetab õpilaste sotsiaalsete oskuste arengut. Tähelepanu keskendus õppemängu „Ettevõtlik pere“ läbiviimisele mängujuhi rollis ning sellele, kuidas selline praktiline tegevus toetab õpilaste suhtlemis-, koostöö-, enesejuhtimis- ja probleemilahendusoskuse arengut.

Teoreetilises osas käsitleti sotsiaalsete oskuste olemust ja arengut noorukieas ning toodi välja suhtlemis- ja koostööoskuse, enesejuhtimise, emotsioonide regulatsiooni ning probleemilahendusoskuse olulisus. Samuti käsitleti kogemusõppe põhimõtteid ja selle rolli sotsiaalsete oskuste arengus. Teoreetiliste käsitluste põhjal võib järeldada, et sotsiaalsete oskuste arengut toetavad kõige paremini olukorrad, kus õppijad saavad aktiivselt osaleda, teha koostööd ning võtta vastutust ühiste tegevuste eest.

Uurimus viidi läbi tegevusuuringuna kahes tsüklis. Uuringus osales 11 Sauga Põhikooli 6.–9. klassi õpilast, kes tegutsesid õppemängu „Ettevõtlik pere“ mängujuhtidena. Andmete kogumiseks kasutati refleksiooniküsimustikke ja refleksiooniringe, mille kaudu koguti õpilaste hinnanguid ja kogemusi mängujuhi rollis tegutsemise kohta.

Kogutud andmete põhjal võib järeldada, et mängujuhi roll toetas mitmete sotsiaalsete oskuste arengut. Kõige enam tuli esile suhtlemisoskuse areng, kuna mängujuhid pidid mängureegleid selgitama, küsimustele vastama ning erinevate mängijatega suhtlema. Samuti arenes koostööoskus, sest mängu edukas läbiviimine eeldas mängujuhtide omavahelist suhtlemist, ülesannete jagamist ja üksteise toetamist. Refleksioonidest ilmnnes ka enesejuhtimise ja probleemilahendusoskuse areng, kuna mängujuhid pidid reageerima erinevatele olukordadele ning tegema jooksvalt otsuseid.

Töö käigus selgus, et sotsiaalsete oskuste areng toimus järk-järgult läbi korduva praktilise kogemuse. Kui esimese tsükli alguses tundsid mitmed õpilased ebakindlust mängujuhtimisel ja reeglite selgitamisel, siis teises tsüklis tegutsesid mängujuhid märgatavalt enesekindlamalt ja iseseisvamalt. Samuti paranes mängujuhtide omavaheline koostöö ning suurenes valmisolek võtta vastu uusi väljakutseid. Selle näiteks võib pidada mängujuhtide valmisolekut viia õppemäng läbi ka Tartumaa koolide juhtidele.

Tulemused kinnitavad, et kogemusõppel ja aktiivsel rollil põhinevad tegevused toetavad õpilaste sotsiaalsete oskuste arengut. Mängujuhi roll pakkus õpilastele võimalust õppida läbi praktilise tegevuse, koostöö ja refleksiooni ning rakendada oma oskusi reaalses olukorras.

Tulemuste põhjal võib järeldada, et õppemängu „Ettevõtlik pere“ mängujuhi roll loob õpilastele võimalusi suhtlemis-, koostöö-, enesejuhtimis- ja probleemilahendusoskuse teadlikuks arenguks. Sellised praktilised tegevused võivad olla väärtuslikuks võimaluseks sotsiaalsete oskuste toetamisel nii koolikeskkonnas kui ka noorsootöös laiemalt.

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

Margit Lott

19. mai 2026

Kasutatud kirjandus

- Dana, N. F., (2016). Süvitsi tegevusuuringust. Uuriva õpetaja teejuht. Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). *The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions*. *Child Development*, 82(1), 405–432.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01564.x>
- Ettevõtlusküla. (s.a.). *Ettevõtlik pere*. <https://ettevotluskyla.ee/tooted/ettevotlik-pere>
- Ettevõtlusküla. (s.a.). *Ettevõtlik pere juhendaja*.
<https://ettevotluskyla.ee/tooted/ettevotlikpere-juhendaja>
- Haridus- ja Teadusministeerium. (2021). *Haridusvaldkonna arengukava 2021–2035*.
<https://valitsus.ee/sites/default/files/documents/2021-11/Haridusvaldkonna%20arengukava%202021-2035.pdf>
- Huttunen, I., Upadyaya, K., & Salmela-Aro, K. (2025). *Adolescents' social-emotional skills profiles, relationships at school, school anxiety, and educational aspirations*.
European Journal of Psychology of Education, 40, 57.
<https://doi.org/10.1007/s10212-025-00954-6>
- Karm, M., & Poom-Valickis, K. (2019). Eessõna. Tegevusuuring kui võimalus uurida ja arendada õpetamist. *Eesti Haridusteaduste Ajakiri*, 7(2), 1–5.
- Kember, D. (2000). *Action learning and action research*. London: Kogan Page.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Kongi, V. (2024). *Erineval sotsiaalsel staatusel olevate õpilaste sotsiaalsed oskused ühe kooli näitel*. Magistritöö. Tartu Ülikool. <https://hdl.handle.net/10062/102099>
- Löfström, E. (Koost.) (2011). *Tegevusuuringu käsiraamat*. Tartu: Archimedes.
- Nanda, S., Sharma, P., & Kaur, R. (2025).

Socio-emotional learning and socio-emotional competencies: A systematic review.

Discover Education, 4, 338. <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00796-w>

Pärnumaa Arenduskeskus. (2025). *Ettevõtlikkuse arenguprogramm Pärnumaa õpetajatele ja õpilastele*. <https://arenduskeskus.eu/uritused/ettevotlikkuse-arenguprogramm-panumaa-opetajatele-ja-opilastele/>

Vuorenmaa, E., Järvelä, S., & Järvenoja, H. (2025).

Investigating social interaction processes in challenging collaborative learning situations: The role of emotions.

European Journal of Psychology of Education, 40, 129.

<https://doi.org/10.1007/s10212-025-01036-3>

Õunapuu, L. (2014). *Kvalitatiivne ja kvantitatiivne uurimisviis sotsiaalteadustes*. Tartu: Tartu Ülikool

Lisad

Lisa 1. Nõusolekuleht uurimuses osalemiseks

Hea lapsevanem!

Olen Margit Lott, töötan Sauga Põhikoolis huvijuhina, ühtlasi olen Tartu Ülikooli Viljandi Kultuuriakadeemia kogukonnahariduse ja huvitegevuse 4. kursuse tudeng.

Koostan oma lõputööd, mille raames uurin noorte sotsiaalsete oskuste arengut mängujuhi rolli kaudu ettevõtlikkuse arenguprogrammis, ning soovin kaasata Teie last uuringus osalema.

Käesolevas uuringus keskendun õpilaste kogemustele, arvamustele ja mõtetele seoses mängujuhi rolli ning õppemängu Ettevõtlik pere rakendamisega. Uurin, kuidas õpilased mõtestavad oma rolli, milliseid sotsiaalseid oskusi nad tegevuste käigus kasutavad ning millised tegurid toetavad või takistavad nende aktiivset osalemist.

Käesolev uuring on anonüümne ning selles ei kasutata laste isikuandmeid. Uuringu käigus kogutud andmeid kasutatakse üksnes käesoleva lõputöö koostamise eesmärgil. Õpilaste arvamusi ja kogemusi kogutakse vaatluste, arutelude ning refleksiooni küsimustike kaudu. Vajadusel salvestatud materjalid (täidetud küsimustikud) kustutatakse pärast lõputöö valmimist ja kaitsmist.

Palun andke teada, kas olete nõus, et Teie laps osaleb käesolevas uuringus. Uuringu toimumise aeg on september 2025 kuni mai 2026. Kui Teil tekib küsimusi või kõhklusi, võite minuga julgelt ühendust võtta E-kooli teel või e-posti aadressil margitlo@ut.ee

Hindan väga Teie ja Teie lapse panust lõputöö valmimisel, kui otsustate uuringus osaleda!

Lapsevanemana kinnitan, et mind on teavitatud lõputöö kasutamise eesmärkidest ja sisust. Olen teadlik, et uuringuga kogutavad andmed on konfidentsiaalsed ning analüüsi tulemusi kasutatakse anonüümselt ainult teaduslikel eesmärkidel.

Tean, et uuringus osalemine on vabatahtlik. Võin osalemise igal ajal lõpetada ja ei pea seda otsust põhjendama. Osalemisest keeldumine või hilisem loobumine ei too kaasa mingeid negatiivseid tagajärgi noorele.

Tean, kellega uuringuga seoses ühendust võtta, kui mul peaks tekkima küsimusi või kõhklusid. JAH / EI olen nõus oma lapse antud uuringus osalemisega ning andmete kasutamisega ainult teadustööga seotud eesmärkidel.

Osaleja (lapse) nimi.....

Lapsevanema nimi

Lapsevanema allkiri.....

Kuupäev.....2025

Lisa 2. Refleksiooni küsimustik pärast mängujuhi koolituspäeva

1. Kui hästi sain aru, mida tähendab mängujuhi roll? Hinda ennast skaalal 1-5 (1- ei saanud üldse aru; 5 - sain väga hästi aru).
2. Kui hästi oskan koolituse põhjal selgitada mängureegleid teistele? Hinda ennast skaalal 1-5 (1- ei oska üldse; 5 - oskan väga hästi).
3. Kui valmis tunned end suhtlema erinevate osalejatega (küsimused, segadus, emotsioonid)? Hinda ennast skaalal 1-5 (1- ei ole üldse valmis; 5 - väga valmis).
4. Mis oli koolitusel sinu jaoks kõige kasulikum või olulisem?
5. Mis tegi sind koolituse ajal veidi ebakindlaks või jäi segaseks?
6. Milliseid oskusi tunned, et pead enne päris mängu läbiviimist veel harjutama?
7. Kui valmis tunned end praegu päriselt mängujuhi rolli astuma? Hinda ennast skaalal 1-5 (1- ei ole üldse valmis; 5 - olen kohe valmis)
8. Milline sõna kirjeldab kõige paremini sinu enesetunnet pärast koolitust?

Lisa 3. Refleksiooni küsimustik pärast mängujuhi rolli

1. Minu roll läbimängupäeval.
2. Kui selgelt sain aru oma rollist mängu läbiviijana? Hinda ennast skaalal 1-5 (1- ei saanud üldse aru; 5 - sain väga hästi aru).
3. Kui kindlalt tundsin end mängu juhtides? Hinda ennast skaalal 1-5 (1- ei tundnud üldse kindlalt; 5 - väga kindlalt).
4. Kui hästi suutsin mängu käigus osalejatega suhelda (selgitada, kuulata, vastata)? Hinda ennast skaalal 1-5 (1- ei osanud üldse; 5 - osasin väga hästi).
5. Kui hästi suutsin hoida mängu kulgu ja reageerida ootamatutele olukordadele? Hinda ennast skaalal 1-5 (1- ei osanud üldse; 5 - osasin väga hästi).
6. Kui hästi toimis koostöö meie mängujuhendajate meeskonnas? Hinda ennast skaalal 1-5 (1- ei toiminud üldse; 5 - toimis väga hästi).
7. Milliseid sotsiaalseid oskusi pidid kõige rohkem kasutama?
Valikvastus (mitu valikut võimalik)
 - Selge ja rahulik suhtlemine
 - Kuulamine ja arvestamine teistega
 - Julgus esineda ja rääkida
 - Koostöö teiste mängujuhtidega
 - Emotsioonide juhtimine
 - Probleemide lahendamine
 - Muu
8. Mis läks läbimängupäeval sinu jaoks eriti hästi?
9. Mis oli sinu jaoks kõige keerulisem hetk või olukord?
10. Mida õppisid enda kohta mängu läbiviijana?
11. Kui valmis tunned end pärast läbimängupäeva mängu taaskord läbi viima?
 - Väga valmis
 - Pigem valmis
 - Veel veidi ebakindel
 - Ei tunne end veel valmis

