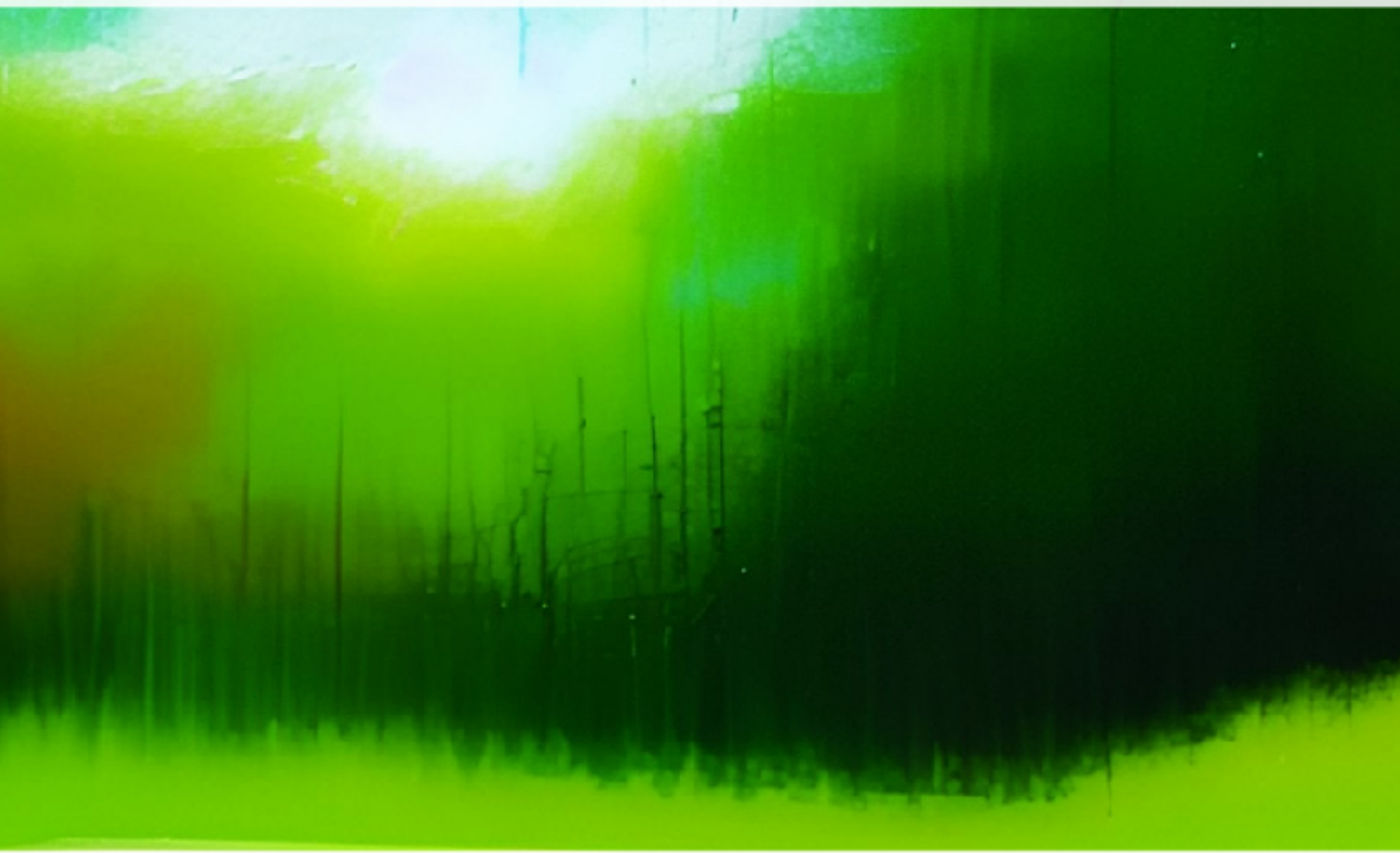




**GREEN
EDULARP**

1. Ainekava



**Co-funded by
the European Union**

GreenEduLarp: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp)

Projekti number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Greenedularp.lajvverkstaden.se

Projektijuht: Ederi Ojasoo, Peipsi CTC ederi.ojasoo@gmail.com

Loojad:



Autoriõigus © 2024, kõik projektipartnerid

Materjali trükkimiseks ja paljundamiseks antakse luba üksikisikutele, näiteks koolide õpetajatele selles projektis sisalduva haridusliku eesmärgid täitmiseks klassiruumis või õppeasutuses.

Selle projekti volitamata reprodutseerimine, levitamine või edastamine võib kaasa tuua karistused autoriõiguse seadus.

Rahastab Euroopa Liit. Selles avaldatud seisukohad ja arvamused kuuluvad GreenEduLarp projekti partneritele ja ei pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusameti (EACEA) seisukohti. Euroopa Liit ega EACEA-d ei ole sisu eest vastutavad.



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Ainekava



Materjalid on loodud perioodil 2022-2024

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (EduLARP)

Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



**Co-funded by
the European Union**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Sissejuhatus

Rohelise õpilarbi ainekavas on võetud kasutatakse jätkusuutlikkuse (kestlikkuse) mõistet, nagu see on toodud Euroopa Liidu aruandes "GreenComp: Euroopa kestlikkusosalaste pädevuste raamistik." **Jätkusuutlikkuse** all peetakse nimelt silmas kõigi eluvormide ja planeedi vajaduste esikohale seadmist, tagades, et inimtegevus ei ületaks planeedi taluvuspiire (Euroopa Liit 2022).

Sisukord

Sissejuhatus.....	1
Sisukord	1
GreenComp	2
EESMÄRK.....	3
ROHELISE ÕPILARBI MATERJALID - STRUKTUURNE ÜLEVAADE.....	4
1. Ainekava.....	4
2. Tunnikavad	4
3. Õpetajate tööriistakomplekt - õpetajate ettevalmistus	4
4. Õpetajate tööriistakomplekt - jaotusmaterjalid	4
ÕPIPÄDEVUSED	5
Jätkusuutlikkuse väärtustamine ja pädeva maailmakodaniku arengu suurendamine .	5
Õppijate pädevused	5
EESMÄRGID - hariduslike kavatsuste väljendus.....	6
METOODIKA.....	9
Mis on Õpilarp?	10
KASUTATUD KIRJANDUS.....	11

GreenComp

Rohelise õpilarbi ainekava ja sellega seotud materjalid toetavad GreenCompi pädevusvaldkondi:

- ätkusuutlikkuse väärtuste ellurakendamist
- jätkusuutlikkuse keerukuse arvessevõtmist
- jätkusuutliku tuleviku nägemist ja
- jätkusuutlikkuse nimel tegutsemist (Euroopa Liit 2022).

Rohelise õpilarbi ainekava koos seda toetavate tööriistaga toetab ka **Dublini deklaratiooni** (Euroopa strateegiaraamistik maailmahariduse parendamiseks ja selle ulatuse suurendamiseks Euroopas aastani 2050).

AINEKAVA

GreenEduLarpi ehk **roheline õpilarbi[1] ainekava** pakub õpilastele kogemusi, et arendada vajalikke oskusi (sh toimetulek, loov mõtlemine, suhtlemisoskused, probleemide lahendamine), mis muudavad nad loovateks ja kriitilisteks mõtlejateks ning järk-järgult jätkusuutlike muutuste elluviijateks.

Ainekava tutvustab õpi-LARP-i (ingl. *Live Action Role Playing Game, LARP*) kui üht vahendit kliimamuutustega seotud teemadega tegelemiseks koolides. Alates keskkonnateadlikkuse tõstmisest (ainekava käigus omandatud teadmised) kuni põhi- ja keskkooliõpilaste konkreetsete tegevuste elluviimiseni välja. Rohelise õpilarbi ainekava püüab edendada kliimamuutustega seotud probleemide lahendamist ja kriitilist mõtlemist. Ainekava rakendamine suurendab õpilaste loovust ja meeskonnatöö pädevust ning aitab suunata õpilasi rohkem mõtlema oma kogukonna keskkonnaprobleemide peale ning ärgitab neid leidma ka lahendusi. See omakorda arendab nende sotsiaalseid oskusi ja enesekindlust.

[1] Õppimisele suunatud reaajas rollimängu (ingl. LARP) kohta kasutatakse siin suupärast mõistet 'õpilarp'

EESMÄRK

Ainekava esimene eesmärk on toetada põhi- ja keskkoolide õpetajaid koolis roheline õpilarbi metoodika kasutamisel, mis aitab õpilastes arendada keskkonnasäästlikku ellusuhtumist. Keskseks on seejuures erinevate keskkonnasõbralikku käitumist ja mõttelaadi toetavate rollimängude stsenaariumite koostamine ja kasutamine. Rohelise õpilarbi ainekava kaudu saavad õpetajad ja õpilased olulise meetodi ja seda toetavad töövahendid, mis aitavad kombineerida koolides kliimamuutuste alast haridust (ingl. *climate change education*) 21. sajandi oskustega.

Rohelise õpilarbi peamiseks ideeks on kohandada hariduslikud rollimängud koolitundidega.

Hariduslike rollimängude meetodi abil õpetamine toetab õpilaste vaimset, füüsilist, moraalset, sotsiaalset ja emotsionaalset arengut ning aitab sealjuures õppetöös arvesse võtta ka nende individuaalsetest eripäradest ja isiklikest huvidest tulenevaid vajadusi. Rohelise õpilarbi kasutamine aitab kaasa pädeva maailmakodaniku arengule. Õpilarp kui meetod toetab noorte arengut loominguiseks, mitmekülgseks, sotsiaalselt küpseks, usaldusväärseks ja kriitiliseks inimeseks, kes on teadlik oma eesmärkidest ja suudab neid oma elus saavutada.

ROGELISE ÕPILARBI MATERJALID - STRUKTUURNE ÜLEVAADE

1. Ainekava

Alusta rohelise õpilarbi materjalidega tufvumisest. Sellest leiate õppesisu ulatuse ja järjestuse.

2. Tunnikavad

Vaadake üle tunniplaanides välja toodud eesmärgid, juhendamistrateegiad, vajalikud ressursid ja hindamismeetodid. Kohandage tunniplaan vastavalt oma õpilaste vajadustele ja eelistustele.

3. Õpetajate tööriistakomplekt - õpetajate ettevalmistus

Vaadake läbi tööriistakomplektis pakutav taustteave, lisamaterjalid ja soovitatud õpetamisstrateegiad. Tutvuge meie veebis olevate videotega, mida saate tundides kasutada.

4. Õpetajate tööriistakomplekt - jaotusmaterjalid

Jagage õpetajate tööriistakomplektis olevaid jaotusmaterjale oma õpilastele lisamaterjalina. Kasutage jaotusmaterjale põhikontseptsioonide tugevdamiseks, täiendavate praktikavõimaluste pakkumiseks või arutelu ergutamiseks. Vajadusel võite jaotusmaterjale kohandada vastavalt vajadusele, et need vastaksid paremini teie õpetamisstiilile ja õpilaste vajadustele.

ÕPIPÄDEVUSED

Jätkusuutlikkuse väärtustamine ja pädeva maailmakodaniku arengu suurendamine

Rohelise õpilarbi toel õpetamine aitab arendada õpilaste **jätkusuutlikkuse alast pädevust, mis võimaldab õppijatel omandada jätkusuutlikkuse väärtusi ja võtta omaks keerukaid süsteeme, et ise kasutada aja välja pakkuda meetmeid, mis taastavad ja säilitavad ökosüsteemi tervikuna ning suurendavad õiglust, luues nägemusi jätkusuutlikust tulevikust** (Euroopa Liit 2022).

Õppijate pädevused

Õppija tasandi konkreetsemad pädevused, mida arendatakse õpilarbi meetodi abil jätkusuutlikku ja maailmakodaniku hariduse jaoks, on:

- väärtus-/empaatiapädevus – võime mõista teiste inimeste mõtteid, tundeid, vajadusi ja erinevaid seisukohti, võime hinnata inimsuhteid ja tegevusi üldtunnustatud moraalinormide seisukohast; tunnetada ja väärtustada oma sidemeid teiste inimestega, loodusega, oma riigi ja rahvuse ning teiste kultuuripärandiga ning sündmustega kaasaegses kultuuris;
- sotsiaalne pädevus – eneseteostuse soov tegutseda teadliku ja kohusetundliku kodanikuna ning toetada ühiskonna demokraatlikku arengut; tunda ja järgida ühiskonna väärtusi ja standardeid ning erinevate keskkondade reegleid; teha koostööd teiste inimestega; aktsepteerida inimeste vahelisi erinevusi ja arvestada seda nendega suhtlemisel;
- suhtlemispädevus – muutuste nimel tegutsemise oskus läbi koostöö, oskus end selgelt ja asjakohaselt väljendada, arvestades suhtluses olukordi ja partnereid; esitada ja põhjendada oma seisukohti; lugeda ja mõista eri teavet ja kirjandust; kirjutada erinevat tüüpi tekste, kasutades sobivaid keelelisi vahendeid ja sobivat stiili;
- enesetõhususe pädevus – oskus tulla toime keerukuse ja ebakindlusega, mõista ja hinnata iseennast, oma nõrkusi ja tugevusi; järgida tervislikke eluviise; leida lahendusi

nii enda, oma vaimse ja füüsilise tervisega seotud probleemidele kui ka inimsuhetes tekkivatele probleemidele; oskus korraldada õpikeskkonda ja hankida õppimiseks vajalikku teavet; planeerida tegevusi ja järgida plaani; kasutada õpitulemust erinevates kontekstides ja probleemide lahendamisel;

- süsteemne mõtlemine - võime näha üldist ja laiemat pilti, kasutada seda nähtuste või probleemide analüüsimisel; oskus läheneda jätkusuutlikkusega seotud küsimustele, teemadele ja probleemidele erinevatest aspektidest; võtta arvesse aega, ruumi ja konteksti, et mõista, kuidas elemendid süsteemide sees ja nende vahel suhestuvad;
- ettevõtlikkuspädevus – oskus luua ideid ja neid ellu viia, kasutades omandatud teadmisi ja oskusi erinevatel elualadel; näha probleeme ja nendes peituvaid võimalusi; seada eesmärgid ja neid ellu viia; korraldada ühistegevust, näidata üles initsiatiivi ja võtta vastutust tulemuste eest; paindlikult reageerida muutustele ja võtta mõistlikke riske;
- jätkusuutlikkuse väärtustamine – võime mõtiskleda isiklike väärtuste üle; teha kindlaks ja selgitada, kuidas väärtused inimeste vahel ja aja jooksul muutuvad, hinnates samal ajal kriitiliselt, kuidas need ühtlustuvad jätkusuutlikkuse väärtustega.

Eesmärgid - hariduslike kavatsuste väljendus

Edularpi meetodina kasutades peetakse silmas järgmisi eesmärgid

Õpilased õpivad:

- mis on õpilarp ja kuidas see toimib;
- kuidas vastutada enda tehtud individuaalsete valikute, otsuste ja kohustuste eest;
- kuidas kujundada kaasaegsete loodusteaduste olemust mõistvat eetilist ja terviklikku maailmavaadet, teadvustada globaalseid probleeme, võtta

kaasvastutust nende lahendamisel, väärtustada ja järgida säästva arengu põhimõtteid;

- kuidas paremini haarata õppematerjali, mõelda kriitiliselt ja loovalt ning suhtuda õpitavasse positiivselt;
- kuidas luua etteantud raamistiku põhjal huvitav kontseptsioon;
- kuidas kasutada kogutud teavet õpilarbis;
- kuidas luua rolle ja kuidas seda mängu kontseptsiooniga siduda;
- kuidas arendada õpilarbi mängufaase;
- kuidas mingit rolli mängida ja kuidas teiste tegelastega suhelda;
- kuidas kogeda end ümbritsevaid keskkonnaprobleeme kõigi oma meeltega;
- kuidas arendada probleemide lahendamise, suhtlemis- ja koostööoskusi;
- kuidas arendada empaatiavõimet;
- kuidas edendada avatud, usalduslikku ja toetavat käitumiskultuuri õpilaste seas.

Jätksuutlikkuse eesmärgid:

Õpilased oskavad rohkem (olenevalt klassiruumis kasutatava mängu stsenaariumist):

- arendada teadmisi, oskusi ja hoiakuid, mis edendavad viise, kuidas mõelda, planeerida ja tegutseda empaatiaga, vastutustundlikult ning meie planeedi ja rahvatervise eest hoolitsemisega;
- teha kindlaks ja selgitada, kuidas väärtused inimeste vahel erinevad;
- kriitiliselt hinnata ja märgata jätkusuutlikkusega seotud väärtusi;

- tunnistada, et inimene on osa loodusest ning austada teiste liikide ja looduse vajadusi ja õigusi, et taastada ja terveid ja vastupidavaid ökosüsteeme;
- mõista, et jätkusuutlikkuse teemadel on erinevad küljed; võtta arvesse aega, ruumi ja konteksti, et mõista, kuidas elemendid süsteemide sees ja nende vahel suhestuvad;
- sõnastada praegused või potentsiaalsed väljakutsed jätkusuutlikkusele;
- tuvastada ja soovitada sobivaid lähenemisviise probleemide ennetamiseks ning juba olemasolevate probleemide leevendamiseks ja nendega kohanemiseks;
- näha alternatiivseid säästva tuleviku võimalusi eri stsenaariumide kujutlemise ja väljatöötamise kaudu;
- aidata aktiivselt kaasa kogukonna ja planeedi väljavaadete parandamisele.

Õpilarbi kaudu õpetades saavutame hariduslikud eesmärgid, mis võivad õpilast inspireerida:

- tegutsema eetilisel, järgides üldtunnustatud väärtusi ja moraalipõhimõtteid;
- vastutama individuaalsete valikute, tehtud otsuste ja kohustuste eest, austama teisi inimesi ja oma vabadust, olema iseseisev;
- suutma saada meeskonnamängijaks ja aidata kaasa ühiste eesmärkide saavutamisele;
- mõistma, väärtustama ja austama oma rahvuse ja teiste rahvaste kultuuritraditsioone;
- kasutama keelt õigesti ja ilmekalt, osata väitluses kasutada toetavaid argumente;
- mõtlema kriitiliselt ja loovalt, arendama ja väärtustama enda ja teiste ideid, põhjendades oma valikuid ja seisukohti;
- kujundama eetilist ja terviklikku maailmavaadet, mis mõistab tänapäeva loodusteaduste olemust, on teadlik globaalsetest probleemidest, võtab kaasvastutuse nende lahendamise, väärtustab ja järgib säästva arengu põhimõtteid;

- kasutama sihikindlalt ja vastutustundlikult kaasaegset tehnoloogiat, hindama tehnoloogiliste rakenduste mõju igapäevaelule;
- arendama nende aktiivset kodanikuosalust, enese mõistmist ühiskonnaliikmena, kes on võimelised pidama dialoogi Euroopa ja globaalses kontekstis ning lahendama konflikte ja käituma sallivalt;
- olema võimeline käsitsema eri tööriistu ning kasutama tehnoloogiaid ja materjale loominguliselt;
- järgima tervislikku eluviisi, olema võimeline säilitama ja vajadusel taastama oma vaimset ja füüsilist seisundit.

METOODIKA

Paljud tänased õpilased hakkavad tööle ametites, mida veel ei eksisteeri. Pideva kohanemise ja esilekerkivate probleemide lahendamise vajadus on pannud nii pedagoogid, õpetajad kui ka õppijad uude olukorda, kus on vaja oma oskusi ja tegutsemist pidevalt üle vaadata ja muuta. Lisaks erialastele teadmistele ja oskustele on vaja arendada üldpädevusi, mis võimaldavad õppijatel lahendada keerulisi probleeme, millega nad silmitsi seisavad.

Õpilarp ehk **haridusliku sisuga rollimäng** on võimalus siduda traditsioonilised õppemeetodid mängulise õppeviisiga.

Pedagoogilisest vaatepunktist on õpilarp abiks õppimisele fokuseerimisel ning eneseteadlikkuse kujunemisel.

Õpilarp on hea õppemeetod, mis aitab õpilastel materjali paremini mõista, kriitiliselt mõelda ja õpitavasse positiivselt suhtuda. Eelkõige võib õpilarp aidata kaasata erinevate võimete ja õppimisstiilidega õpilasi ja seega rahuldada üha mitmekesisema õpilaskonna vajadusi, keda õpetada tuleb.

Mis on Õpilarp?

Hariduslik reaalarjas rollimäng ehk õpi-LARP on mänguvorm, milles osalejad kehastavad tegelasi väljamõeldud stsenaariumi raames pikema aja jooksul. Disainerid saavad luua larpe mis tahes ajastus, kohas või žanris. Tegelased ulatuvad mängija esmase identiteediga tugevalt sarnastest kuni täiesti erinevateni. Pedagoogika haruna on õpilarp hariv rollimäng, milles osalejad võtavad endale pikaks ajaks uue rolli väljamõeldud stsenaariumi järgi, mis võib, kuid ei pruugi meenutada igapäevast tegelikkust. Mõned õpilarbi stsenaariumid sisaldavad reegleid või võitmise võimalust, kuid mitte kõik (**Bowman ja Standiford, 2010**).

Edularbi ideed tutvustavad videod: GoodJobStudios: Learning Through Roleplay: Edularp. <https://youtu.be/hAjLQNwPa8s>

Õpilarbi iseloomulikud tunnused:

Kõik kohalviibijad on etteantud rollis

Tegelastel on eesmärgid

Eelnevalt on seatud õpieesmärgid

Kasutatakse sissejuhatust ja järelarutelu

Pikk rollimängufaas



**Vaata ka projekti audiovisuaalse HUBi videosid!
Otsi "GREEN EDULARP".**

KASUTATUD KIRJANDUS

- **Oxfam 2015.** Education for Global Citizenship. A guide fo Schools.
<https://oxfamilibrary.openrepository.com/bitstream/handle/10546/620105/edu-global-citizenship-schools-guide-091115-en.pdf?sequence=11&isAllowed=y>
- **European Union, 2022.** GreenComp. The European sustainability competence framework
https://green-comp.eu/wp-content/uploads/2022/02/jrc128040_greencomp_f2.pdf
- **The European Declaration on Global Education to 2050.**
<https://static1.squarespace.com/static/5f6decace4ff425352eddb4a/t/636d0eb7a86f6419e3421770/1668091577585/GE2050-declaration.pdf>
- **Lynne Bowman, S., L., 2010.** *Educational Larp in the Middle School Classroom:A Mixed Method Case Study.*
https://www.researchgate.net/publication/333731559_Educational_Larp_in_the_Middle_School_Classroom_A_Mixed_Method_Case_Study
- **Myriel Balzer, M., Kurz, J., 2015.** Learning by Playing – LARP As a Teaching Method
<https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/>
- **Brown, E., 2018.** Post-Play Activities for Larp: Methods and Challenges
<https://analoggamestudies.org/2018/06/post-play-activities-for-larp-methods-and-challenges/>
- **Skirpan, E., 2018.** The Debrief Toolbox
<https://thespacebetweenstories.com/2018/06/20/the-debrief-toolbox/>
- **Sarah Lynne Bowman and Evan Torner, “Post-Larp Depression,” *Analog Game Studies*,** sVol. 1, Issue 1, August 1, 2014. <https://analoggamestudies.org/2014/08/post-larp-depression/>
- **Nordic Larp. (n.d.). What is Nordic Larp? -. [online]** Available at:
<https://nordiclarp.org/what-is-nordic-larp/>. 2010
- **Seay, J. (n.d.). LibGuides: Active Learning Multiplayer Scenario Game-Based Learning: Edu-LARP.** [online] libguides.library.cofc.edu. Available at:
<https://libguides.library.cofc.edu/immersivesceniogames/edularp> [Accessed 10 Apr. 2024].