



GREEN EDULARP

2. Tunnikavad 1-5



**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



**GREEN
EDULARP**



Co-funded by
the European Union

Tunnikavad 1-5



**GREEN
EDULARP**

Materjalid on loodud perioodil 2022-2024

Sissejuhatus

Need tunniplaani pakuvad struktureeritud lähenemisviisi jätkusuutlikkuse kontseptsioonide õpetamiseks ja vastutustundlikkuse kasvatamiseks keskkonna ees, kasutades õpiLARP-i meetodina. Iga tunniplaan sisaldab ajakava ja samm-sammult selgitusi. Rohkem teooriat haridusliku larbi kohta leiate jaotisest „Õpetajate tööriistakomplekt - õpetajate ettevalmistus“.

SISUKORD

Tunnikavade selgitus	4
Kuidas dokumenti lugeda	4
Tunnikavade ülevaade.....	4
TUNNI KAVA I.....	6
1. ÕPPETUND – Mis on õpi-LARP	6
Tunni ülevaade	6
Õppieesmärgid.....	6
Pädevused	6
Tunniplaan.....	7
Tunni kirjeldus.....	8
TUNNI KAVA II.....	11
2. ÕPPETUND –Naabruskonna uurimine	11
Tunni ülevaade	11
Õppieesmärgid.....	11
Pädevused	12
Tunniplaan.....	12
Tunni kirjeldus.....	12
TUNNI KAVA III.....	18



3. TUND – Kontseptsioon ja rollid	18
Tunni ülevaade	18
Õppieesmärgid.....	18
Pädevused	18
Tunniplaani kontseptsioon	18
Tunni kirjeldus.....	19
Tunniplaani rollid	25
Tunni kirjeldus.....	25
TUNNI KAVA IV	30
1. ÕPPETUND – Mängimine	30
Tunni ülevaade	30
Õppieesmärgid.....	30
Pädevused	31
Tunniplaani.....	31
Tunni kirjeldus.....	32
TUNNI KAVA V	35
5. TUND –Tagasiside aeg	36
Tunni ülevaade	36
Õppieesmärgid	36
Pädevused	36
Tunniplaani.....	37
Tunni kirjeldus.....	38
ROHELISE õpi-LARBI HINDAMINE	41
Tund 1 - 5, Õpilaste hindamiskriteeriumid.....	41

Tunnikavade selgitus

Kuidas dokumenti lugeda

Iga tunniplaan sisaldab viit komponenti:

Tunni ülevaade – tunni eesmärgi üldine kirjeldus. Õpieesmärgid – kokkuvõtlik tekst selle kohta, mida õpilased võivad oodata.

Kompetentsid – valik pädevusi GEL õppekavast.

Tunniplaan – kokkuvõtlik ülevaade tunnis toimuvatest tegevustest ja arvestuslik aeg.

Tunni kirjeldus – üksikasjalikum kirjeldus iga tegevuse kohta tunni jooksul. See sisaldab pealkirjade aega, tegevuse kirjeldust (sealhulgas ettevalmistusi ja ettepanekuid) ja näpunäiteid õpetajatele.

Tunnikavade ülevaade

Tunniplaan I – Mis on EduLARP?

Tunni kestus: 45 minutit.

- Õpetajad tutvustavad LARP-i, õpi-LARP-i ja rollimänge, erinevaid teemasid ja erinevaid LARP'i-tüüpe, et õpilased jõuaksid lähemale sellele, mis on õpi-LARP.

Tunniplaan II – uurige oma naabruskonda

Ajakava: 90 minutit või kaks x 45 minutit tundi.

- Õpetajad kutsuvad õpilasi üles mõtlema välja kaks kliimamuutustega seotud teemat, mida nad oma kogukonnas jälgivad ja mis võiksid olla LARPi aluseks. Nad räägivad kohalike sidusrühmade, roheliste osalejate ja poliitikakujundajatega, et saada rohkem materjali keskkonnaõppe ja LARPi teemade kohta.

Tunniplaan III – Mõiste ja rollid

Ajakava: 2 x 70 minutit või 4 x 35 minutit tundi

- II õppetunni materjaliga töötate välja LARPi kontseptsiooni ja rollid. Samm-sammult loote reaalsusega seotud, kuid väljamõeldud loo. Üks õppetund keskendub kontseptsioonile ja teine rollidele. LARPi stsenaariumi juhiste järgi seadmine kõik ajakavasse.



**GREEN
EDULARP**



**Co-funded by
the European Union**

Tunniplaan IV – Mängime

Ajakava: 90 minutit

- (seda on raske jagada rohkemateks õppetundideks, kuid saate ajaraami hõlpsalt kohandada) Sina valmistad vastavalt jutule toa komplektidega ja kannad nende kostüüme. Siis mängid LARP-i, lõpetad selle ja väljud iseloomust.

Tunnikava V – järelmõtlemise ja analüüsi aeg

Tunnid: 90 minutit või võimalikud 2 x 45 minutit

- Te kajastate ja kirjeldate mängitud LARP-i. Võimalik on peegeldus mängukogemusest, sellest, kuidas see tundus ja kuidas saate ühenduse luua reaalsuse ja keskkonna õppimisega.

TUNNI KAVA I

Mooduli nimi: **Mis on õpi-LARP?**

1. ÕPPETUND – Mis on õpi-LARP

Tunni ülevaade

Tunni eesmärk on õppida tundma õpilarpi:¹

- Mis on LARP ja mis on õpi-LARP
- Milliseid larbi tüüpe on olemas
- Õpilarbi struktuur ja erinevad etapid

Õppieesmärgid

Õpilased saavad teada, mis on õpi-LARP, mis on selle struktuur ja erinevad etapid.
LARP ja õpi-LARP on selgitatud tööriistakomplektis.

Pädevused

Meetodi teoreetiline pädevus:

- Mis on õpi-LARP ja kuidas see toimib.

Väärtus-/empaatiapädevus

- Õpilased mõistavad, et õpilarbis peavad nad mõtlema ja tegutsema erinevates rollides, mis suurendavad nende empaatiavõimet, et mõista teiste inimeste mõtteid, tundeid, vajadusi ja erinevaid vaatenurki.

Suhtlemispädevus

- Õpilastel palutakse mängida erinevaid jäämurdmismänge, mis suurendavad nende koostööd ja on panevad neid omavahel suhtlema.

Enesetõhususe pädevus

- Sissejuhatav tund suurendab oskust korraldada õpikeskkonda ja hankida õppimiseks vajalikku teavet.

Süsteemne mõtlemine

¹ Reaalajas rollimängu (ingl. LARP) õppimisele suunatud versiooni kohta kasutatakse siin suupärast mõistet 'õpi-LARP' või 'õpilarp'

- Õpilased mõistavad, et õpilarbi kaudu peavad nad vaatama suurt pilti ja üldist lähenemist olukordade, nähtuste või probleemide analüüsimiseks.

Ettevõtluspädevus

- Õpilased mõistavad, et õpilarbi kaudu peavad nad ideid algatama ja neid ellu viima.

Tunniplaan

Tund kestavad 45 minutit.

Siin tutvustame kõiki rakendusfaasi etappe, nagu eespool öeldud.

Tegevuse tüüp	Tegevus	Kestus
Jäämurdmismäng	Mängige koos lühikest mängu, et oleks lõbus ja tekiks positiivsus mõngu alustamiseks	10'
Õpilarbi tutvustus	Küsimused ja arutelud	10'
Õpi-LARPi video	Vaadake filmi rollimängu kaudu õppimisest	5'
Järeldused õpilarbi kohta	Õpilaste ja juhendajate vastused ja järeldused	5'
Rühmatöö kokkuvõtte tegemine	Õpilased töötavad rühmades ja püüavad välja selgitada, mis on õpilarp.	13'
Õpilarbi näidisvideo	See Taani kooli video näitab õpilarbi kui õppemeetodi jõudu. Otsi youtubest: "EduLARP Boarding School," https://www.youtube.com/watch?v=SXBLx0ZjsTY	2'



Tunni kirjeldus

Ülaltoodud raami järgides esitatakse allpool iga tegevus üksikasjalikult.

Aeg	Tegevuse kirjeldus	Näpunäide õpetajale
10'	<p>Jäämurdmismäng</p> <p>Tegevuse eesmärk: Mänguliselt teele asuda.</p> <p>Õpetaja ettevalmistused: Selle jäämurdmismängu jaoks vajate: A4 paber, markerid ja midagi, millega saate anda signaali.</p> <p>NIMEMÄNG - PORTREED ÜMBRIKEL</p> <p><i>SAMM 1. Iga õpilasele antakse paber ja marker. Õpilased jagatakse kahte võrdse suurusega gruppi – üks istub tihedalt ringis nägudega väljapoole, teine ringis nende ümber nägudega sissepoole. Igaühe vastas on teisest ringist konkreetne inimene. Välimise ringi mängijad hakkavad joonisama oma vastas istuvat sisemise ringi mängijat. Iga 10-15 sekundi antakse märguanne, mille peale paneb joonistaja oma pooliku portree tagurpidi maha ja liigub ühe koha võrra vasakule, et hakata naabri alustatud portreed edasi joonistama. Nii liigutakse 7-8 korda, kuni portreed on valmis. Siis näeb portreeteritav oma pilti.</i></p> <p><i>SAMM 2. Ringid vahetavad omavahel positsioonid ja sama tegevust korratakse.</i></p> <p><i>SAMM 3. Kõik õpilased hoiavad käes pilti, mida nad viimati joonistasid. Nad hakkavad ringi liikuma, et leida portreeteritud isik. Kui ta on leitud, vesteldakse ja kirjutatakse portreeteritu kohta 3 huvitavat asja portree kõrvale.</i></p>	<p>Valige see jäämurdmismäng või valige lisaks tööriistakomplektist teisi mänge</p> <p>Vt tööriistakomplektist "1. tund, tööriist 1" – jaotusmaterjal</p>



	<i>MÄRKUS: selles mängus osalevad ka kõik juhendajad.</i>	
10'	Õpilarbi tutvustus Tegevuse eesmärk: Avada arutelu õpilarbi teemal Õpetaja ettevalmistamine: korraldage vastavalt oma eelistustele arutelu kas kõigiga koos või väiksemates gruppides. Tegevus Aruteluküsimuste näited : <ul style="list-style-type: none">• Kas olete kunagi õpilarbist kuulnud?• Mida õpilarp teie jaoks tähendab?• Kas olete kunagi kuulnud reaalses rollimängust (LARP) ?• Kas teil on ideid, kuidas see käib?• Kas soovite õpilarbis osaleda?• Kas sul oleks lihtne kaasa lüüa?• Milliseid probleeme võiks tekkida?• Kas olete valmis seda proovima?	
5'	Õpi-LARPi video Näidake filmi õpilastele	Vt tööriistakomplektist 1. tund, tööriist 2, "Õpi-LARPi video"
5'	Järeldused õpilarbi kohta Õpilarpi puudutavad küsimused pärast filmi vaatamist.	
13'	Rühmatöö kokkuvõtte tegemine Tegevuse eesmärk: lasta õpilastel teha	Vt tööriistakomplektist 1. tund, tööriist 3, "Rühmatöö"



	<p>väiksemates rühmades kokkuvõtte sellest, mida nad selles tunnis on õppinud.</p> <p>Õpetajate ettevalmistused</p> <p>Vaata üle vastavad peatükid tööriistakomplektis õpetajaleõpilarbi kohta. Juhendage arutelusid väikestes rühmades, kus õpilased arutavad küsimusi tööriistakasti jaotusmaterjalide väljatrükkidelt või teie antud küsimustest.</p> <p>Tegevus</p> <p>Õpilased töötavad rühmades ning arutavad ja püüavad kokku võtta oma arusaama õpilarbist ja selle kasutamisest.</p>	<p>kokkuvõtte tegemine"</p> <p>Selle harjutuse kaudu saate ka teie kui õpetaja aimu sellest, mida teie õpilased on omandanud ja mis on õpilarbi osas veel ebaselge.</p>
2'	<p>Õpilarbi näidisvideo. Õpilased vaatavad filmi, millises olukorras saab õpilarpi kasutada</p>	<p>Vt tööriistakomplektist 1. tund, tööriist 4, "õpilarbi näidisvideo"</p>

TUNNI KAVA II

Mooduli nimi: **Naabruskonna uurimine**

2. ÕPPETUND –Naabruskonna uurimine

Tunni ülevaade

Selles tunnis tutvustavad õpetajad ÜRO säästva arengu eesmärged (SDG) läbi kogemusõppe. Õpetajad motiveerivad õpilasi oma naabruskonda avastama, naastes klassi uue teadmise ja neile huvipakkuva, kliimamuutustega seotud teemadest kohalikul tasandil.

Eesmärk on panna õpilased suhtlema kohalike huvigruppidega, loodushoidjate ja poliitikakujundajatega, et mõista nende vajadusi ja tegevust kliimamuutuste küsimustes. Kohalike huvigruppidega rääkimine lisab uut infot õpilastele lisaks varasemale teoreetilisele taustainfole kliimamuutuste teemal kohalikul tasandil. Sel moel tekivad õpilased oma ideed kliimamuutustega seotud projektide osas, mille alusel saaks õpetajate toel luua uue rollimängu (vt. III moodul).

Õppieesmärgid

Kogemusõppe on kliimamuutuste hariduses jaoks väga tõhus õppemeetod, kuna see julgustab õpilasi oma pehmeid oskusi arendades silmitsi seisma tegelike kliimamuutusega kaasnevate olukordadega. Käesoleva mooduli läbimisel suudavad õpilased:

- vastutada individuaalsete valikute ja otsuste eest;
- kujundada eetilist ja terviklikku maailmapilti, mis mõistab tänapäeva loodusteaduste olemust, teadvustada globaalseid probleeme, võtta kaasvastutust nende lahendamisel, väärtustada ja järgida säästva arengu põhimõtteid;
- õppematerjali paremini mõista, kriitiliselt ja loovalt mõelda ning suhtuvad õpitavasse positiivselt;
- osata läbi viia uuringuid ja kasutada kogutud andmeid hilisemas tegevuses.

Pädevused

Sotsiaalne pädevus

- tegutseda teadliku ja kohusetundliku kodanikuna
- teha koostööd teiste inimestega
- saada motivatsiooni loodushoidjatelt ja kohalikelt huvigruppideelt
- tunda iseotsustamise väge ja olla osa haridusprogrammi kaaskujundamise protsessist

Suhtlemispädevus

- kasvatada oskust selgelt ja asjakohaselt väljenduda, arvestades olukordi ja suhtluspartnereid
- oma seisukohti esitada ja põhjendada

Enesetõhususe pädevus

- kasvatada oskust mõista ja hinnata iseennast, oma nõrku ja tugevaid külgi

Tunniplaan

Ajakava: 90 minutit pikk (vastavalt õppekorrale kas 90 minutit järjest või jagatuna kaheks 45-minutiliseks tunniks).

Tegevuse tüüp	Tegevus	Kestus
A1. Sissejuhatus	Üldise tegevuse tutvustus	10'
A2. Taustauuring	Naabruskonna uurimine, vestlused huvigruppidega	35'
B1. Ajurünnak	Ajurünnak rühmades	15'
B2. Ettevalmistus	Esitluse ettevalmistamine	15'
B3. Esitlus	Iga rühma lõpliku idee esitlus	15'

Tunni kirjeldus

Ülaltoodud raami järgides esitatakse allpool iga tegevus üksikasjalikult.



Aeg	Tegevuse kirjeldus	Näpunäide õpetajale
10'	<p>A1. Sissejuhatus</p> <p>Eesmärk:</p> <ul style="list-style-type: none">- mooduli üksikasjade ja sammude selgitamine üldiselt:- esitleda ja selgitada 4 keskkonnaküsimuste temaatilist valdkonda vastavalt ÜRO 17 säästva arengu eesmärgile (SDG)- tutvustada õpilastele, kuidas kogemusõppe tegevus käib- neid motiveerida ja inspireerida, sidudes teooria tegelike praktikatega <p>Õpetaja ettevalmistus:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Leia jaotusmaterjalist prinditav materjal 17 säästva arengu eesmärgiga.2. Prindi jatusmaterjal, et aidata õpilastel töötada kliimamuutustega seotud laiemate teemade kallal. <p>Tegevus:</p> <p>Tutvustage õpilastele tegevust üldiselt, selgitades protsessi iga etappi, nagu see on jaotatud käesolevas dokumendis. Selgitage õpilastele, et mooduli eesmärk on "kogemuslikult mõista oma naabruskonna keskkonnaprobleeme ja lõpuks meeskondades otsustada ühe konkreetse teema üle, mille baasil pannakse hiljem kokku rollimäng".</p> <p>Julgustage õpilasi osalema, lubades neil ise valida tulevase rollimängu teema. Veenduge, et ülesandest saadi aru ja jagage õpilased rühmadesse.</p> <p>Kodutöö:</p>	<p>Vt tööriistakomplektist 2. tund, tööriist 1, "prinditavad SDG-d"</p> <p>Vt tööriistakomplektist 2. tund, tööriist 2, "taustauuringu vorm"</p>

	<p>Palute õpilastel viia läbi taustauuringuid, kus nad koostavad kohaliku või rahvusvahelise huvirühma profiili (nt kohalik poliitik, vabaühenduse töötaja, vabatahtlik, toidupäastja, loomade varjupaiga vabatahtlik jne), kes teeb inspireerivat tööd kliimamuutustega seotud valdkonnas. Profiilide koostamine aitaks õpilastel seostada teooriat reaalse praktikaga.</p>	
35'	<p>A2. Tutvu oma "roheline sõdalasega" „Tunne oma kohalikke keskkonnaprobleeme ”</p> <p>Eesmärk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - motiveerida õpilasi uurima oma naabruskonda ja mõistma kohalikke keskkonna probleeme - julgustada õpilasi muutuma kriitilisemaks kliimamuutuste mõjude suhtes ning võtma neil teemadel sõna - aidata õpilastel tunda end õppeprotsessi kaasatuna <p>Õpetaja ettevalmistus:</p> <p>Nooremate õpilaste jaoks saate anda naabruskonnas käigu ja vestluste pidamise lihtsustamises "Intervjuu vormi."</p> <p>Tegevus:</p> <p>Jagage õpilased kahte või enamasse rühma, selgitades ülejäänud tegevusi.</p> <p>1. võimalus: andmete kogumine naabruskonnast</p> <p>2. võimalus: andmete kogumine intervjuudega</p> <p>Juhul, kui õpilased ei saa koolist lahkuda, et naabruskonda uurida, saate õppeprotsessi tuua klassi, kutsudes kohalikke arvamusi liidreid või külalisesinejaid vestlusteks klassi. Nendeks võivad olla</p>	<p>Vt tööriistakomplektist 2. tund, tööriist 3, "intervjuu vorm"</p> <p>1. võimalus: veenduge, et iga rühma juhendab õpetaja, kes vastutab naabruskonnaga tutvumisretke eest. Retke käigus palutaks igal õpilasel jäädvustada kohalike keskkonnaprobleeme ja nendega seotud andmeid, mis sobiksid eelmise tunni 4 temaatilistesse valdkondadesse. Andmed võivad olla nt telefoniga tehtud fotod, visandide, märkmed.</p> <p>2. võimalus:</p> <p>Laske lastel kõigepealt oma kohalikke muresid arutada ja küsimused kokku koguda. Seejärel otsige kohalikke</p>



	<p>kohalikud keskkonnakaitsjad, teadlased või keskkonnaorganisatsioonide esindajad.</p> <p>Selle konkreetse tegevuse jaoks peavad õpilased tegutsema rühmades, seetõttu peaksite oma klassi jagama kaheks või enamaks rühmaks.</p> <p>Õpilaste kujutlusvõime ergutamiseks oma intervjuuküsimustiku koostamiseks võite kasutada järgmisi punkte.</p> <ul style="list-style-type: none">• „Kujutage ette inimest, keda soovite intervjueerida, või teist inimest, kellest soovite rohkem teada saada. Kujutage ette, et teid on kutsutud selle inimesega kohtuma. Milliseid küsimusi te küsiksite?”• Jätke õpilastele aega oma küsimuste kirjutamiseks.• Paluge õpilastel oma ideid naabriga jagada.• Paluge mõnel õpilasel oma küsimusi testimiseks klassiga jagada.	<p>arvamusliidreid, kellega suhelda. Suhtlemine ja päriselu kogemuste jagamine võib õpilasi inspireerida.</p>
15'	<p>B1. Ajurünnak</p> <p>“Rühma mõttesadu”</p> <p>Eesmärk:</p> <ul style="list-style-type: none">- julgustada õpilasi rühmades töötama ja otsuseid langetama- soodustada loovat mõtlemist <p>Õpetaja ettevalmistus:</p> <p>Las õpilased olla ringis. Veenduge, et kõigil õpilastel oleks paber ja et teil oleks iga rühma jaoks suuri pabereid ja värvilisi markereid.</p> <p>Teise võimalusena võite kasutada tahvliit/pabertahvliit (veebipõhise õppe korral ajurünnaku ideede ülesmärkimise ja jagamise</p>	



	<p>tarkvara). Kasulik oleks omada meeldetuletuseks seinal säästva arengu eesmärke (SDG-d), et aidata õpilastel oma ideid teooriaga siduda.</p> <p>Tegevus:</p> <p>Paluge õpilastel töötada rühmades. Selgitage, et selle tegevuse lõppedes peaks iga rühm valima ühe kohaliku keskkonnaprobleemi.</p> <p>Andke aega 5 minutit, et iga õpilane kirjutaks esmalt oma paberile oluline kohalik keskkonnaprobleem. Seejärel paluge, et iga rühm koondaks nende liikmete ideed ühele suurele paberile/tahvlile.</p> <p>Hiljem selgitage, et rühm peaks kirjapandutest välja valima kõige loomingulisema või levinuima idee ja probleemi, mille nad hiljem kogu klassile esitlevad. Aruteluks ja otsusteks on neil aega peaaegu 10 minutit.</p>	
15'	<p>B2. Ettevalmistus</p> <p>Eesmärk:</p> <ul style="list-style-type: none">- aidata õpilastel oma mõtteid korrastada- aidata õpilastel korraldada struktureeritud esitlust <p>Tegevus:</p> <p>Paluge õpilastel oma rühmades tööd jätkata ja koostada lõbus esitlus nende valitud huvipakkuval keskkonnateemal. Kui neil tekib raskusi, andke edasiasitavaid vihjeid ja mõtteid.</p> <p>Esitlus võib muu hulgas olla mistahes vormis - tahvlil, suulise esitlusena, joonisena või "Aktuaalse Kaamera" uudislõiguna.</p>	

15'	<p>B3. Esitlus</p> <p>Eesmärk:</p> <ul style="list-style-type: none">- et õpilased tunneksid end võimestatute ja enesekindlatena oma ideid klassi ees esitledes- julgustada õpilasi olema oma klassikaaslaste aktiivsed kuulajad ja toetajad <p>Tegevus:</p> <p>Paluge õpilaste rühmal tutvustada kohalikku keskkonnaprobleemi, mille nad on otsustanud lahendada ja mis on seotud kliimamuutustega. Selgitage, et nad saavad valida, kas esitluse teeb meeskonna esindaja või mitu inimest. Paluge ülejäänud õpilastel esitluse lõpuni aktiivselt kuulata ja pärast seda anda tagasisidet.</p>	<p>Näpunäiteid õpetajale:</p> <p>Siin tutvustavad õpilased valitud teemasid, mida nad kasutavad III moodulis oma mängu stsenaariumi idee ja rollide koostamiseks.</p> <p>Sõltuvalt kooli võimekusest ja õpetajapoolsest õpilarpide kogemusest:</p> <p>1 või 2 stsenaariumi</p> <p>→ Pidage meeles, et õpilaste valitavad juhtumid on seotud kliimamuutustega ja neid on võimalik lahendada.</p> <p>→ Jälgi aega, et pärast iga ettekannet oleks võimalik jätkata aruteluga.</p>
-----	---	--

TUNNI KAVA III

Mooduli nimi: **Kontseptsioon ja rollid**

3. TUND – Kontseptsioon ja rollid
Tunni ülevaade
<p>Selles tunnis teevad õpetajad ja õpilased koostööd, et luua LARPi kontseptsioon ja rollid, mida hiljem läbi mängida. Kasutage II moodulis kogutud teavet oma naabruskonna kohta. Eesmärk on luua õpilarbi kontseptsioon, mida IV moodulis kasutada. See kontseptsioon peaks olema piisavalt selge, et võimaldada eri vaatenurkade täielikku spektrit. Mängu kontseptsioon peaks olema piisavalt selge, et õpilane mõistaks:</p> <ul style="list-style-type: none">- maailma/kohta, kus mäng toimiks- oma rolli, rühmade seisukohi ja eesmäärke- õpilarbi reeglid
Õppieesmärgid
<ul style="list-style-type: none">- Kuidas luua etteantud aja jooksul huvitav mängu kontseptsioon- Kuidas kasutada II moodulis kogutud teavet õpilarbi loomisel- Kuidas luua rolle ja kuidas neid kontseptsiooniga siduda.
Pädevused
<p>sotsiaalsed pädevused</p> <ul style="list-style-type: none">- Koostöö, arutlemine, emotsioonide väljendamine <p>suhtlemispädevus</p> <p>ettevõtluspädevus</p>

Tunniplaani kontseptsioon

Tund kestab 70 minutit (selle võib jagada kaheks 35-minutiseks tunniks).

Tegevuse tüüp	Tegevus	Kestus
A1. Valige probleem	valige, millise keskkonnaprobleemiga töötate (II moodulist)	10'
A2. Jagunege rühmadesse	Otsustage, millistesse rühmadesse jagunetakse ja millistel seisukohtadel nad probleemi suhtes on	10'
B1. Defineerige mängumaailm	Arutage kujuteldava maailma/keskkonna üle, kus mäng saab toimuma	40'
B2. Otsustage toimumiskoht	Otsustage päriselu koht, kus LARP läbi viiakse	10'

Tunni kirjeldus

Ülaltoodud raami järgides esitatakse allpool iga tegevus üksikasjalikult.

Aeg	Tegevuse kirjeldus	Näpunäide õpetajale
10'	<p>Valige probleem</p> <p>Tegevuse eesmärk: tuleb valida üks teema (vajadusel ühendada mitu väljapakutud probleemi) II tunnil õpilaste tõstatatuist. Sellest saab teie rollimängu konflikti sisu.</p> <p>Õpetaja ettevalmistused:</p> <ul style="list-style-type: none"> Koguge õpilaste poolt II tunnis ettevalmistatud teemad ja valmistage ette esitlus. <ul style="list-style-type: none"> umbes üks lause iga probleemi kohta ühendage sarnased teemad 	<p>Nõuanne õpetaja ettevalmistuseks: jätkke probleemikirjeldust lakooniliseks, piisab kahest lausest. Üks piisavalt selge, et õpilased saaksid teemast aru ja teine, et selgitada sisu pisut täpsemalt.</p> <p>Näidisprobleem: „<i>Tehas saastab meie keskkonda</i>“</p> <p>Täpsustus: <i>Linnas paljudele inimestele tööd pakkuv ja toimetulekut võimaldav tehas reostab ka vett, mille tagajärjeks on loomade, taimede ja inimeste terviseprobleemid.</i></p> <p>On oluline, et valitud probleemiga oleks seotud kaks vastandlikku osapoolt, kes saaks omavahel vaielda ja see peaks</p>



	<ul style="list-style-type: none">Tutvuga tööriistakomplektis oleva LARPi ajaraami näitega (tööriistakomplektist 3. tund, tööriist 4, "agaraami vorm") <p>Tegevus: Tutvustage teemasid ja korraldage hääletus, dokumenteerige otsus.</p>	<p>olema ühtlasi inimeste põhjustatud keskkonnaprobleem.</p> <p>Nõuanne tegevuseks: kui näiteks kaks või enam teemat olid aruteludes võrdselt tähtsad, siis vaadake, kas neid on võimalik kombineerida. Näiteks kui teemad "Metsade hävitamine" ja "Loomade väljasuremine" on saanud võrdselt hääli, siis vaadake, kas nad on koondatavad ühise teema alla, näiteks metsade hävitamine viib loomade väljasuremiseni.</p>
10'	<p>Jagunege rühmadesse</p> <p>Tegevuse eesmärk: luua rühmad, mis saavad olema mängu erinevatel arvamustel mängu teemaks oleva probleemi osas. Jagage õpilased nendesse rühmadesse.</p> <p>Õpetaja ettevalmistused: otsustage vastavalt oma õpilaste arvule kas sobivam oleks nänguks luua 2, 3, või 4 rühma. Igas rühmas võiks olla umbes 8 õpilast.</p> <p>Looge rühmi, millel on probleemile erinevad vaates – pooldajad, vastased, kahevahel olivad.</p> <p>Tegevus: otsustage, millisesse rühma peaks iga õpilane minema. Näiteks: määrake ruumi nurgad rühma "koduks," kirjaldage selle rühma olemust ja paluge kõigil koonduda eelistatud rühma nurka.</p>	<p>Nõuanne õpetajate ettevalmistamiseks: lugege läbi jaotusmaterjalides tööriistakomplekti 3. tunni tööriista 1 info ("teave rühmarollide kohta"). Seda läheb vaja hiljem, kuid hetkel on see materjal hea meeldetuletuseks. Vaadake, kuidas need neli rühma lähenevad probleemile erinevatest vaatenurkadest.</p> <p>Laske õpilastel ise otsustada, millisesse rühma nad kuuluda tahavad, see võib neile meeldivam olla. Või kui tunnete neid piisavalt hästi, kutsuge nad üles mängima rühmas, mis paneb nad mõtlema teisit tavapärasest. Kuna nad jäävad nendesse gruppidesse kogu rollimängu ajaks, saate luua rühmi, mis teie arvates hästi koos töötaks.</p> <p>Pidage meeles, et õpilaste päriselulised arvamused ei pea ühtima nende mängitava tegelaskuju arvamustega. Rühmakirjeldused võivad olla esmalt üsna üldised, õpilased jätkavad hiljem tööd rühmade identiteedi loomise kallal.</p>



	<p>Vajadusel saate õpilasi liigutada, et rühmade arvukus oleks võrdne. On hea, kui on neid, kes ei oska kohe rühma valida – saate neid ise suunata.</p>	<p>Nõuanne tegevuseks: looge rühmad, millel on selline identiteet, mida õpilased saavad hõlpsasti mõista ja tuvastada. Samuti vältige vaenlase sildi panemist mõnele rühmale, muutes need probleemi ja konflikti allikaks. Looge rühmad, millel kõigil on erinevad võimalused ühiskonnas muutuste tegemiseks. Näited: ettevõtjad rahaga, teadlased tehnoloogiaga, aktivistid oma kirega, kohalikud elanikud aja ja tööjõuga.</p> <p>Täitke mitmekesised rühmad inimestega, kel erinev taust ja huvid, Kuigi ühine huvi. Näide: linnaelanike rühmas oleks nii jõukama kui vaesema linnaosa elanikke, inimesi suurlinna lähedasest külast ”.</p> <p>Kui see sobib paremini, võite ka osalejad rühmadesse loosida.</p>
40'	<p>Defineerige mängumaailm</p> <p>Tegevuse eesmärk: selle tegevuse eesmärk on kokku leppida, millises kujuteldavas maailmas/keskkonnas mäng saab toimuma. Tööd saab olemasotsiaalsete struktuuride ja geograafiaga.</p> <p>Õpetaja ettevalmistused: <u>Tegevuste kaardistamine:</u> Pange valmis markerid, paber, käärid või muu vajalik. <u>Tegevuse "tähtsusejärjekord:"</u> valmistage vajadusel ette küsimusi, mida arutada "olekuinfo" harjutuses.</p>	<p>Näpunäide õpetaja ettevalmistuseks: kavatsete kasutada oma linna mängu maailma alusena. Selleks võib mõelda oma linna tähtsatele kohtadele, hoonetele ja keskkonnale. Kui elate suures linnas, peate võib-olla piirama seda teatud linnaosadega.</p> <p>Muutke see tunni osa võimalikult loominguliseks - kasutage kunsti ja käsitööd, et kirjeldada ja luua ühine maailmanägemus. Suur kaarti saaks olla mängus rekvisiidiks.</p> <p>Nõuanne tegevuseks:</p>



Tegevuse kaardistamine 20 min:

Laske igal õpilasel joonistada linna kaart. See ei pea olema korrektne ja tuleks teha üsna kiiresti. Eesmärk on panna õpilasi märkama, mida nad esmalt kaardile kandsid.

Kasutage nende ideid, et koostada suurem ühine suur kaart paberil või tahvlil, mis sisaldab aspekte sellest, mida nad on välja mõelnud.

Kaardistage ühine idee selle kohta, mis on teie arvates teie kohalikus kogukonnas oluline. Leppige kokku, et see saab olema maailmaks/keskkonnaks, kus rollimäng hakkab toimuma

Tegevus "tähtsusejärjekord" 15 min:

Määrake ruumis joon, mille ühes otsas oleks kõige tähtsamad ja teises otsas kõige tähtsusetumad inimesed/objektid.

Tutvustage seda kontsptsiooni ja küsige, kas nad suudavad välja mõelda, kes või mis tuleks asetada kõige tähtsamale positsioonile.

Laske õpilastel mõelda, milliseid inimesi nad hetkel mängivad ja laske neil ükshaaval rivisse astuda ja end teiste suhtes positsioneerida.

Kui kõik on end üksteise suhtes reastanud, tekitage arutelu selle üle, kuidas positsioonist lähtuvalt keegi ühiskonnas muutusi saaks esile kutsuda. Arutage ka selle üle, kuidas skaala eri kohtades olevad inimesed

Kaardistamine: koondage ideed ja objektid suurele kaardile kokku. See peaks sisaldama vähemalt:

- Keskkond/kultuuriruum: mets, park, jõgi, monumendid, ajaloolised paigad jne.
- Elamispiind: linnaosad (võib-olla erinevat tüüpi majadega)
- Äripinnad: kauplused, koolid, töökohad, linnavalitsus.

Tähtsusejärjekord: kasutage seda rida ja kohta, kuhu ühiskonna tegelasi paigutatakse, et arutada ja kujundada oma mängulinna/maailma võimustruktuuri. Oluline on rääkida demokraatiast ja sellest, millised vahendid on liini erinevatel positsioneeritud tegelastel arvamuste avaldamiseks ja linnas muudatuste tegemiseks.

Võimalikud tegelased: president, kuberner, linnapea, poliitik, pankur, juht, õpetaja, koristaja, kass, kodutu, laps, teismeline, vana arst, vana õde, preester jne.

Palu lisada tegelaskujudele sugu, vanust, haridustaset jne ja arutlege, kas ja miks see muudab kellegi positsiooni.



	<p>Üksteisest sõltuvad - kas näiteks firmajuht saaks midagi saavutada ilma töötajateta?</p>	
10'	<p>Otsustage toimumiskoht</p> <p>Tegevuse eesmärk: saavutada ühine kokkulepe teie rollimängu läbiviimise füüsilise ruumi suhtes ehk kus mängu ajal viibitakse.</p> <p>Õpetaja ettevalmistused:</p> <ul style="list-style-type: none">• Kontrollige esmalt, millistele kohtadele teil on realselt juurdepääs, enne kui lasete õpilastel otsustada. <p>Tegevus: selgitage ajaraami. Mängu sisuks on erinevate rühmade vaheline suhtlus ja argumenteerimine varem koos valitud teemal. Nüüd peate otsustama, kus seda läbi mängida. Konverentsiruum, lossisaal või linnaväljak? Laske õpilastel ideid välja pakkuda.</p> <p>Saate arutada võimalikke kohtade üle, kasutades järgmisi küsimusi.</p> <ul style="list-style-type: none">- Millised on võimalikud kohtumispaidad?- Millises ruumis me oma kujutlustes tahaks mängus olla?- Kuidas te sellises ruumis oma rühmana käituksite?	<p>Näpunäide õpetaja ettevalmistuseks: tehke mängijatele selgeks, mida soovitav ruum võib mängukeskkonnana pakkuda, et ootused ei tõuseks liiga kõrgele või hiljem ei üllatutaks. Kontrolli nii sise- kui välistingimustes olevaid võimalusi. Linnaväljak või konverentsiruum on mõlemad head kohad rollimänguks. Dekoratsioonide kasutamine võib toetada kujutlusvõimet.</p> <p>Nõuanne tegevuseks: selle tegevuse eesmärk on anda inspiratsiooni ja võimaldada õpilastel oma kujutlusvõimet kasutada. Samas saavad selgeks mängukohast tingitud piirangud. Peate tegutsema realistlikult vastavalt võimalustele.</p>



- Kas see ruum on teie rühmale harjumuspärane?
- Milliseid esemeid selles kohas on?
- Kas see on avatud ala või vajate sisenemiseks kutset?

Dokumenteerige kokkulepped ja tehke kokkuvõtte sellest, mida olete tunni jooksul otsustanud.

Tunniplaani rollid

Tund kesta 70 minutit (selle võib jagada kaheks 35-minutiseks tunniks).

Tegevuse tüüp	Tegevus	Kestus
A1. Selgitage rühmad	Otsustage rühmas olemus	15'
A2. Töötage rollide kallal	Määratlege iga indiviidi roll rühmas	20'
A3. Esitlus	Esitlege iga rühma ja rolli kogu klassile	20'
B. Otsustage reeglid	Tutvustage LARPi reegleid ja arutage neid õpilastega	10'
C. Kokkuvõte	Tehke õpilastega mängust kokkuvõte	5'

Tunni kirjeldus

Aeg	Tegevuse kirjeldus	Näpunäide õpetajale
15'	<p>Selgitage rühmad</p> <p>Tegevuse eesmärk: määratleda iga rühma taustalugu, eesmärgid ja seisukohad probleemi kohta, mis neile eelmises tunnis anti.</p> <p>Õpetajate ettevalmistused: Printige välja jaotusmaterjalidest materjalid (tööriistakomplektist 3. tund, tööriist 1, "teave rühmarollide kohta") või koostage need ise. Need on dokumendid, mida rühmad peavad lugema ja omavahel läbi arutama.</p>	<p>Nõuanne õpetaja ettevalmistamiseks. Aja säästmiseks võite rühmad ise luua, kasutades eelnevalt koostatud rühmateavet (vt tööriistakomplektist 3. tund, tööriist 1, "teave rühmarollide kohta"), printides nee vajadusel välja.</p> <p>Nõuanne tegevuseks: näiteid rühmadest, mida saate kasutada:</p> <p>poliitikud, juhid, töötajad, põllumajanduse aktivistid, kõrgtehnoloogia entusiastid, üliõpilased jne.</p> <p>Rühmadel peaksid olema põhiväärtused, mis ajendavad neid</p>



	<p>Tegevus: Õpilased kasutavad oma rühma üldist kirjeldust, et määratleda rühma olemus täpsemalt.</p> <p>Laske seejärel igal rühmal end teistele lühidalt tutvustada.</p> <p>Kui aega on üle, laske rühmadel suhelda, et luua üksteisega positiivseid suhteid, nt ühine mälestus või sõprus.</p>	<p>teatud viisil tegutsema. Just need väärtuspõhised konfliktid eristavad selgelt rühmi.</p> <p>Näide rühmade väärtus- või huvipõhistest konfliktidest:</p> <p>Teeni raha vs töökohta ja palga olemasolu</p> <p>või</p> <p>Oma töökohta ja palka vs kaitse keskkonda ja loomi.</p> <p>Selgitage, et nad kõik peaksid mängima rolle, kel on arvamus, sest rollimängu eesmärk on oma arvamuse avaldamine.</p>
20'	<p>Töötage rollide kallal</p> <p>Tegevuseesmärk: iga õpilane saab aega oma isikliku rolli kallal töötada ja luua seoseid teiste õpilaste rollidega.</p> <p>Õpetaja ettevalmistused: trükkige igale õpilasele tema rolli kirjeldus (tööriistakomplektis 3. tund, tööriist 2, "rollikirjelduste vorm"). Kirjutage harjutuse „Arvamuste jaotumine” kohta mõned väited (harjutuse selgitus on allpool).</p> <p>Tegevus: Esmalt laske igal õpilasel otsustada vaid oma tegelaskuju nimi ja amet (nad jätkavad lehe täitmist pärast "arvamuste jaotumise" harjutust). Nende loodud roll peaks olema originaalne, mitte kopeeritud mõnelt päris inimeselt, v raamatust või filmist.</p>	<p>Nõuanne õpetaja ettevalmistamiseks: kasutage nii palju väiteid, kui peate vajalikuks. On hea, kui mõnele neist väidetest on õpilastel raske oma rolli jaoks leida selget vastust, las jäävad mõned head moraalsed mõistatused.</p> <p>Tuletage neile meelde, kuhu rühma nende tegelane kuulub ja julgustage neid looma oma individuaalset iseloomu, lähtuvalt varem loodud rühmateabega.</p> <p>Näpunäide tegevuseks: Õpilased hakkavad "joonel" tehes palju arutlema, kuid samas seda vaikides tehes jääb igale õpilasele rohkem aega omaette mõtlemiseks. Kui on aega, võite lasta mõnel õpilasel pärast iga väidet oma rolli positsiooni selgitada.</p>



	<p>Kui nimed ja ametid on paigas, korraldage harjutus, mis aitab neil mõista oma rolli, selle moraalil ja ideaale.</p> <p>"Arvamuste jaotumine"</p> <p>Märkige ruumis joon, mis mille otstes on kaks äärmust- "jah" ja "ei."</p> <p>Nüüd esitage õpilastele erinevaid väiteid/seisukohti, et nad saaks oma tegelaskuju kujundada "jah"- "ei" skaalal. Kui nende tegelaskuju on väite poolt, seisavad nad joonel lähemal "jah"-le jne. Alustage harjutust lihtsa väitega, näiteks "Jätis on maitsev."</p> <p><i>Näited väidetest:</i></p> <p>"Raha on oluline," "Armastus võib päästa maailma," "Te peaksite tegema kõik endast oleneva, et töö tehtud saaksid," "Kõik vastutavad muutuste toimumise eest võrdselt," "Karistus on hea," "Kõigepealt aitan ennast, siis teisi," "Ma lähen oma teed, mind ei huvita, mida teised arvavad," "Ma tahan palju sõpru."</p> <p>Pärast seda harjutust lase õpilastel täita ülejäänud osa oma rollikirjelduse vormis.</p>	<p>Vajadusel korrake erinevust õpilaste isiklike seisukohtade ja nende mängitava tegelaskuju/rolli seisukohtade vahel. Rollimängu keskmeks on kellegi teise mängimine, kuid mõnikord võib see ununeda ning avalduda reaalelulised emotsioonid ja konfliktid.</p> <p>Emotsioonide kogemine on õpilarbi õppeprotsessi osa, kuna mängu konfliktides tuleb teistega suhelda. Tehke pause, kui see võib ebaselgeks jääda, ja rääkige toimuvast. Julgustage olukorrast õppimist, arutledes koos, mis toimus. Ja rääkige tegelasest/rollidest, mitte neid mängivatest õpilastest. Pärisealus räägime esimeses isikus ("Ma tahan metsa raiuda"), aga rollimängus on hea rääkida oma tegelaskujust kolmandas isikus ("Minu tegelane arvas, et peaksime metsa raiuma"). See aitab lahutada end oma tegelase ideedest ja tegudest.</p>
20'	<p>Esitlus</p> <p>Tegevuse eesmärk: Esitleda rühmi ja rolle üksteisele.</p> <p>Õpetaja ettevalmistused: kui rühm ennast tutvustab, kirjutage nende nimi tahvlile.</p>	<p>Nõuanne õpetaja ettevalmistamiseks: kui olete otsuste tegemise juures aktiivne osaline, on lihtsam mängijaid hiljem juhendada, kui nad midagi unustavad või takerduvad.</p>



	<p>Tegevus: Laske igal rühmal tutvustada oma rühma olemust ja seisukohti. Seejärel süvendage arusaamist iga rühma koosseisust, lastes igaühel oma rolli individuaalselt tutvustada.</p> <p>Las nad räägivad, mida nad on välja mõelnud, ka arvamusi teistest rühmadest (on hea, kui igal rühmal on vähemalt üks rühm, kellega nad on milleski ühel meelel ja üks, kellega nad ei nõustu).</p> <p>Märkige, et seisukohad, millega õpilaste rollid mängu alustavad, võivad mängu käigus muutuda või tugevneda, kuna nende rollid on mitmekülgsed ja paindlikud.</p>	<p>Nõuantegevuseks: kui nad ennast esitlevad, paluge neil öelda:</p> <ul style="list-style-type: none">• Roll• Amet/elukutse• Lause sellest, mida nende roll probleemist arvab <p>Hoidke esitlused lühikesed. Kui õpilane soovib oma rollist rohkem rääkida, julgustage teda ootama ja avaldama see mängu käigus.</p>
10'	<p>Otsustage reeglid</p> <p>Tegevuse eesmärk: käige läbi reeglite vorm (kasutage 3. tunni tööriista 3 tööriistakomplektis) ja lisage koos õpilastega igale rühmale omased reeglid.</p> <p>Õpetaja ettevalmistused: Printige vorm (3. tund, tööriist 3) ja/või kirjutage info tahvlile.</p> <p>Tegevus: Selgitage, miks on reeglid vajalikud. Reeglite eesmärk on tagada kõigile meeldiv ja huvitav kogemus. Reaalajas rollimängu reeglite eesmärk ei ole piiride seadmine, vaid raamistiku tekitamine, milles õpilastel on võimalus mängu uurida.</p>	<p>Näpunäide õpetaja ettevalmistamiseks. Kokkulepitavad reeglid katavad nii teie loodud mängu kui üldiste koostööd. Loe lisaks õpetajate ettevalmistuste osa tööriistakomplektist õpetajale.</p>

5'	<p>Kokkuvõte</p> <p>Tegevuse eesmärk: veenduda, et kõik on kokkulepitud mängu kontseptsioonist ühtmoodi aru saanud.</p> <p>Õpetaja ettevalmistused:</p> <ul style="list-style-type: none">• Koguge kogu teave ja täitke kõik vormid.• Kasutage ajaraami vormi, kasutades toodud näiteid või luues need teabe alusel, mille olete koos õpilastega otsustanud.• Vaadake läbi <i>IV mooduli – (Mängimine) – algus ja nii tunniplaani kui ka õpetaja ettevalmistamise peatükid tööriistakastis.</i> <p>Tegevus: Esitage kontseptsioon sellisel kujul, nagu see on, ja laske õpilastel küsimusi esitada.</p> <ul style="list-style-type: none">• Mängu maailm/keskkond• Olukord• Rühmad• Üksikmängijate rollid	<p>Nõuanne õpetaja ettevalmistamiseks:</p> <p>Koguge enda tarbeks kõik vajalik info ajaraami vormi (vt. 3. tund, tööriist 4). Esitus õpilastele hoidke lühikese ja kokkuvõtlikuna.</p> <p>On nomaalne, kui mängu esialgne kontseptsioon ei anna kõiki vastuseid, õpilaste jaoks peaks jääma ruumi improvisatsioonile. Oluline, et kõigil on üldine ettekujutus sellest, mida teha.</p> <p>Võite jätkata mängu raamistiku kallal töötamist tunni ja eelseisva mooduli IV (mäng ise) vahel.</p>
----	--	--



TUNNI KAVA IV

Mooduli nimi : **Mängimine**

1. ÕPPETUND – Mängimine

Tunni ülevaade

Selles tunnis mängivad õpetajad ja õpilased läbi reaalajas rollimängu (LARP), mis loodi koos III moodulis. Rollimäng koosneb viiest etapist: **jäämurdmise ja/või soojendamise faaetapp, ettevalmistuse etapp, mängu etapp, rollidest väljumise etapp, arutelu etapp (mis järgneb V moodulis).**

Õpetaja/mängujuht peab looma hubase õhkkonna läbi soojendustegevuste, näiteks jäämurdmismängude. Seejärel tuleb õpetaja mängijatele meelde varem kokkulepitud reeglid ja piirangud ning määravad ettevalmistus- ja mänguetappide aja. Õpilased peavad ruumi ette valmistama ja võtma oma kostüümid. Pärast seda hakkavad õpilased oma rollidesse sisse elama ja toimub mäng, mille käigus suheldakse üksteisega kindlaksmääratud aja jooksul. Pärast mängu teeb õpetaja tegevusi, mille eesmärk on mängijate väljumine rollidest.

On oluline, et õpetajad valmistaksid oma õpilased ette tegelaskujude kehastamiseks. Õpilased peavad mõistma, et nad ei pea olema head näitlejad, kuid peavad oma rolli väljamängimiseks tõsiselt pingutama ja improviseerima. Sisu mõttes on põhieesmärk kogeda valitud keskkonnaprobleemi ja püüda leida sellele lahendus läbi suhtlemise, koostöö ja emotsioonide väljendamise.

Õppieesmärgid

- Kuidas luua ja mängida rollimängu erinevaid etappe.
- Kuidas tegelaskuju kehastada ja teiste tegelastega suhelda.
- Kuidas kogeda oma naabruskonna keskkonnaprobleemi kõigi meeltega.
- Kuidas arendada probleemide lahendamise, suhtlemis- ja koostööoskusi.
- Kuidas arendada empaatiavõimet.



Pädevused

Sotsiaalne pädevus

- teha koostööd teiste inimestega; aktsepteerima inimestevahelisi erinevusi ja arvestada nendega suhtlemisel

Suhtlemispädevus

Enesetõhususe pädevus

- leida endaga seotud probleemidele lahendusi

Tunniplaan

Aeg: 90 minutit

Tegevuse tüüp	Tegevus	Kestus
A1. Jäämurdmise etapp	Ettevalmistavad soojendustegevused	15'
A2. Ettevalmistuse etapp	Valmistage ruum ette vastavalt mängitavale loole dekoratsioonidega ja kandke kostüüme (vajadusel). Taastutvumine teiste tegelastega on vajalik.	15'
A3. Mängu etapp	Mäng vastavalt väljatöötatud kontseptsioonile	50'
A4. Rollidest väljumise etapp	Rollidest väljatulek	10'

Tunni kirjeldus

Ülaltoodud raami järgides tutvustame järgnevalt iga tegevust üksikasjalikumalt.

Aeg	Tegevuse kirjeldus	Näpunäide õpetajale
15'	<p>Jäämurdmise ja/või soojendamise etapp</p> <p>Tegevuse eesmärk: luua sõbralik ja eelarvamustevaba õhkkond, tekitada kogukonnatunnet, tutvustada õpilastele rollis olemist, valmistuda tavapärasest teistsuguseks suhtlemiseks, luua enesekindlust ja pädevust, mis on eduka rollimängu jaoks olulised.</p> <p>Õpetaja ettevalmistused:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Koguge ja valmistage ette jäämurdmistevõtteid, võite kasutada väljapakutud näiteid (vt. 1. tund, tööriist 1) • Valmistage õpilased ette rollimänguks. Selleks peate õpetama neile mängu tehnikaid ja peate neile muutma üksteisega suhtlemise tänu soojendavate jäämurdmistevõtte tegema mugavaks. 	<p>Näpunäide õpetaja ettevalmistuseks. Olge valmis läbi tegema rohkem kui ühe jäämurdmismängu. Samuti on soovitatav omada erinevaid tööriistu, nagu trummid, muusika jne.</p> <p>Näpunäide tegevuseks: jäämurdmistevõtteid peaksid olema lõbusad ja mitte väsitavad ning kestma lühikest aega.</p>
15'	<p>Ettevalmistuse etapp</p> <p>Tegevuse eesmärk: Valmistada ette mängu toimumise füüsiline koht ja luua õhkkond, anda õpilastele aega meelde tuletada, keda nad mängivad (rollikirjendused 3. tunnist) ja tuletada ette mängureeglid.</p> <p>Õpetaja ettevalmistused:</p>	<p>Nõuanne õpetaja ettevalmistamiseks: Laske õpilastel kaasa lüüa praktilistes ettevalmistustes, näiteks ruumi ettevalmistamisest mänguks. See on võimalus panna neid ennast protsessi osana tundma. Mängu ruum</p>



	<ul style="list-style-type: none">• Valmistage mänguruum, mille olete oma õpilastega juba valinud, ette ja pange paika õpilarbi materjalid.• Soovi korral võid kaasa võtta mõned kostüümid ja esemed, mida saab mänguetapis kasutada.• Tuletage õpilastele meelde reegleid ja piiranguid ning määrake ettevalmistuse aeg. <p>Tegevus: Õpilased peavad:</p> <ul style="list-style-type: none">• valmistama ruum ette vastavalt mängu kontseptsioonile• valmistuma rekvisiitide ja kostüümidega	<p>peaks olema privaatne, kus ei liigu võõraid inimesi. Õpilarp toimib kõige paremini siis, kui osalejad saavad mängida ja ilma lisaärevusega, mille tekitaks jälgiv publik.</p>
50'	<p>Mängu etapp</p> <p>Tegevuse eesmärk: Õpilarbi läbimängimine. See on etapp, kus rollides olles mängitakse mängu süžee läbi, suheldes omavahel ja mänguga. Eesmärk on, et õpilased esitaksid oma erinevad arvamused (mängujuhina kasuta III moodulis loodud ajaraami) ja leiaksid mängus esitatud probleemile lahenduse.</p> <p>Õpetaja ettevalmistused:</p> <ul style="list-style-type: none">• Printige välja ajaraam• Printige välja reeglid. <p>Tegevus:</p> <ul style="list-style-type: none">• Korrake õpilastele reeglid• Käivitage rollimäng• Mängige mäng läbii• Lõpetage mäng	<p>Näpunäide õpetaja ettevalmistamiseks: mõnikord tundub, et te pole veel päris valmis ja see on OK. Isegi kui te pole kõiki samme täiuslikult läbi teinud, ärge unustage oma õpilastega lõbusalt aega veeta, tehke vajadusel pause.</p> <p>Nõuanne tegevuseks: iga üksikmängija roll kuulub suuremasse rühma, mil on arvamus mängu keske teema suhtes - mõned on vastu ja teised poolt. Mängu ajal öeldakse välja oma argumendid. Mõned õpilased võivad oma arvamusi või rolli väärtushinnanguid muuta.</p>



		Mängujuht võimaldab sellistel muutustel toimuda. Mängujuht märkab, millal on aeg mäng lõpetada.
10´	<p>Rollidest väljumise etapp</p> <p>Tegevuse eesmärk: saada pärast reaalaja rollimängu lõppu end rollist välja. See on protsess, mille käigus tõmmatakse piir mängus kehastatud tegelaskuju maailma ja oma igapäevaelu vahele.</p> <p>Õpetajate ettevalmistused: õpilarp peab alati sisaldama tegevusi, mis aitavad osalenutel rollidest väljuda, et kõik tunneks end turvaliselt. Tööriistades on vastavad juhendid (4. tund, tööriist 2).</p> <p>Tegevus:</p> <ul style="list-style-type: none">• Laske mängijatel kostüümid ära võtta (kui neid on kasutatud), see aitab eristada pärisinimesi mängitud tegelastest.• Raputage oma tegelaskuju maha, liigutades ennast – liigutage käsi, hüpake üles-alla või tehke paigaljooksu.• Pingete vabastamiseks venitage iga lihasgruppi, mõtete keskendamiseks hingake sügavalt.• Õelge peegli ees oma nimi, et saada tagasi mina-tunne.	<p>Nõuanne õpetaja ettevalmistamiseks: Õpilarbis mängitud tegelaskujud on väljamõeldud, kuid toimuv suhtlus ja emotsioonid on tõelised. Seetõttu võib mängukogemus vallandada sügavaid emotsioone ja ootamatuid reaktsioone või hägustada piire inimese ja tema mängitava tegelase vahel. Seetõttu on tegu väga olulise etapiga, mida ei saa vahele jätta.</p> <p>Nõuanne tegevuseks: mängijate kogemused võivad olla erinevad ja ainulaadsed, ärge püüdke mängujuhina suunata nende emotsioone, ärge kasutage rollide kohta halvustavat sõnavara. Kasutage neutraalset kõneviisi.</p>



TUNNI KAVA V

Mooduli nimi: **Peegeldus ja tagasiside**

Refleksioon on õpilarbi väga oluline osa, see võimaldab osalejatel mõista oma kogemust ja muuta need teadmisteks. See protsess aitab saavutada õpilarbi hariduslikku eesmärki. Arusaamine, et iga õpilarbi mäng ei tähenda automaatselt uute asjade õppimist, on õppimise esimene samm.

Peegeldusel on kaks faasi:

- 1) Rollist väljumise etapp: õpilarbi mängu tegelased on väljamõeldud, kuid mängu käigus toimub päriselt suhtlemine ja kogetakse tõelisi emotsioone. Seetõttu võib mängus toimunu tekitada sügavaid emotsioone või ootamatuid reaktsioone ning hägustada piire tegelike inimeste ja nende mängitud tegelase vahel. Sel põhjusel peaks õpilarp kindlasti sisaldama tegevusi, mille eesmärk on "tegelaskujust väljumine," et tagada osalejatele meeldiv kogemus.
- 2) Arutelu etapp: tagasiside seob mängu teema(d) õppeeesmärkidega. See viimane, arutelu etapp, on üks peamisi samme selleks, et LARP oleks tegelikult hariv. Just selles etapis saab toimuda kogemuse edasiarendamine ja selle kinnistamine õppimises. Arutelu peaks hõlmama järgmisi refleksioonivaldkondi:
 - Kuidas sa end tunned? (emotsioonid, aistingud, individuaalne kogemus (nii rolliline kui ka isiklik))
 - Mis toimus? (analüüs, selgitus, mängukogemus)
 - Kuidas seostate mängu tegelikkusega? (üldistamine, kontekstualiseerimine, seos reaalsusega)
 - Mida sa õppisid? (süntees, üldistus, haridus)
 - Mis siis kui...? (hüpoteesi uurimine)
 - Kuidas me edasi toimime? (muutuste plaanimine ja transformatiivsed protsessid)

5. TUND –Tagasiside aeg

Tunni ülevaade

Mängujärgsel refleksioonil on kolm eesmärki:

1. Iga mängija läbielatu/kogemus peaks saama viidud kaasmängijateni, et need seda mõistaks/valideeriks.
2. Igal mängijal peaks olema võimalus toimunud õpilarpi alüüsida ja hakata tõlkima saadud kogemust püsivateks mälestusteks ja õppimiseks.
3. Kui mängija koges mängus midagi eriti rasket, peaks arutelu informeerima teisi probleemist ja aitama seda koos lahendada.

Mängujärgne tagasiside on vahend avatud, usaldusliku ja toetava kultuuri edendamiseks õpilaste seas.

Peale selle, et õpetaja annab osalejatele võimaluse oma emotsioonide ja kogemuste väljendamiseks, peab ta jätkama temaatilist arutelu, et õpilased seaksid mängu teema(d) tegeliku eluga, soodustades nii õppimist. Võib jätta väikese vahe tagasiside ja temaatilise arutelu vahele, kuid eelistatavalt mitte pikema kui päev.

Õpieesmärgid

Õpilarbi õppimiskogemus on kahekordne:

- 1) Kogemuslik sotsiaalsete oskuste, suhtlemise, empaatia, liikumise pealtmõtlemise, enesekindluse jms õppimine, mis tuleb mängus läbielatud kogemusest ja on väga individuaalne;
- 2) Temaatiline õppimine konkreetsel teemal, mille toetuseks õpi-LARP on disainitud ning mis sõltub konkreetsest mängust (bioloogia, ajalugu, teadus, pagulaskriis jne).

Sõltuvalt käsitletud teemast on temaatiline arutelu iga mängu puhul erinev. Õpetaja ülesanne on mängusisest infot, probleeme ja lahendusi päriseluga siduda ning seoseid esile tuua. Kui mängus olevad teemad on osalejatega läbi arutatud, võib õpilase õppeprotsessi lugeda edukalt lõppenuks.

Pädevused

Keskkonnasäästlikkusega seotud pädevused (keskkonnateemalistes õpilarpides üldiselt)

Väärtus/empatiapädevus

Sotsiaalne pädevus
Enesetõhususe pädevus
Suhtlemispädevus
Konkreetse mänguga seotud pädevused

Tunniplaan

Tunnid kestavad 90 minutit.

Tegevuse tüüp	Tegevus	Kestus
Sissejuhatus	Mängujuhi lühike jutt, milles kirjeldatakse mängu sümboleid ning ühiseid reegleid ja küsimusi.	5'
Kokkuvõtte paarides	Refleksioon paarisdes, mängujuhte pole kaasatud.	20'
Kokkuvõtte rühmades	Refleksioon rühmades, võimalusel üks mängujuhi abi rühma kohta.	20'
Ühisarutelu	Ühisarutelu, mida veab mängujuht.	20'
Temaatiline arutelu	Mängujuht või õpetaja seob mängu teema(d) konkreetse(te) õppeteema(de)ga	20'
Järeldused	Kokkuvõttes pakub juhtiv mängujuht soovitusi edasisteks mõtisklusteks.	5'



Tunni kirjeldus

Aeg	Tegevuse kirjeldus	Näpunäide õpetajale
5'	<p>Sissejuhatus</p> <p>Mängujuht tutvustab mängu viimast etappi, milleks on õpilaste tagasiside ja refleksioon. Samuti tutvustab ta aruteluseansi reegleid:</p> <p>Kolmanda isiku reegel:</p> <p>arutledes rollimängus toimunut, vältige "mina" ja "sina" vormide kasutamist ja rääkige kolmandas isikus. Mitte "Sa karjusid minu peale," vaid "Teie tegelaskuju karjus minu tegelase peale".</p> <p>Konfidentsiaalsus: mängujärgses tagasisideringis öeldu peaks jääma tagasisideringi, kui seda ei saa anonüümseks muuta.</p> <p>Vahelesegamise vältimine. Laske kõnelejal lõpetada, ärge segage vahele.</p> <p>Kõik kogemused on võrdsed. Erinevad mängijad võisid lähtuvalt oma rollist LARP-i võidi kogeda väga erinevalt ja see võib tähendada meist igaühele erinevaid asju. Nõustuge sellega ja ärge vaidlustage teoste kogetut.</p> <p>Uks on avatud: võite loobuda oma kogemuste jagamisest ilma seda põhjendamata. Kui sa ei taha tagasiside sessioonil srääkida, siis ära räägi.</p>	<p>Oleks hea anda mängijatele paberil küsimused veel enne, kui nad aruteludeks paardesse on jagatud.</p> <p>Näidisküsimused tööriistakomplektis:</p> <p>5. tund , tööriist nr 1 "Teemade kokkuvõte"</p> <p>5. tund, tööriist nr 3 "Kasulikud reeglid aruandluseks"</p>



20'	<p>Kokkuvõte paarides</p> <p>Peegeldus paaris.</p> <p>Peamine põhjus paarides tagasiside kogumiseks (debriefingu tegemiseks) on rääkimise aja maksimeerimine, sest iga osaleja saab nii põhjalikult oma kogemusest rääkida, ilma et oleks vaja võita suures grupis kaasmängijate tähelepanu. Lisaks aitab see avada vestluses teisi vaatnurki kui need, mida avaldatakse suures grupis.</p> <p>Kui pool aega on täis, annab mängujuht märku ja paaris intervjuerija ja intervjueritava rollid vahetuvad.</p>	Valige osalejate paaridesse jagamiseks mistahes meetod, hea oleks lähedasi sõpru mitte kokku panna.
20'	<p>Kokkuvõte rühmades</p> <p>Tagasisid väikestes rühmades, millest Igal on üks vastutaja. Ta esitab küsimusi LARP-i kogemuse kohta ja mängijad vastavad neile kordamööda. Lisaks küsimuste esitamisele tagab vastutaja, et kõik saaksid piisavalt kõneaega, jõustab kolmandas isikus rääkimise reegli ja rõhutab, et kõik saadud kogemused on väärtuslikud ja võrdsed.</p> <p>Õpetaja saab rühmades vastutajatena kasutada nt varasema õpilarbi kogemusega õpilasi. Kui tal ei ole kogunud õpilasi, saab ta anda igale rühmale prinditud nimekirja küsimustega ja määrata rühmast ühe õpilase arutelu juhtima.</p> <p>Vestlused ja kõrvalepõiked teemast ning teiste grupiliikmete küsimused on lubatud seni, kuni kõik saavad ligikaudu võrdse aja rääkimiseks ja järgitakse reegleid.</p>	Näidisküsimused tööriistakomplektis: 5. tund, tööriist nr 5 "Rühmaküsimused"



20'	Ühisarutelu Viimane võimalus jagada meeldejäävamaid hetki rollimängust või esilekerkinud probleeme. Võib kas anda aega lühikeseks lauseks kõigile või lasta rääkida vaid soovijatel.	
20'	Temaatiline arutelu On oluline, et õpetaja jätkaks temaatilise aruteluga, et õpilastel tekiks seos mängus käsitletud teema ja tegeliku elu vahel, soodustades õppimist. Sõltuvalt konkreetsest mängus käsitletud teemavaldkonnast on temaatiline arutelu iga mängu puhul erinev.	See võiks jätkuda järgmises tavapärasel õppetunnis, mis on seotud mängu teemaga.
5'	Järeldused Mängujuht lõpetab arutelu ja saadab osalejad koju eneserefleksiooniküsimus(t)ega.	Näidisküsimused tööriistakomplektis: 5. tund, tööriist 4 "Eneserefleksiooni küsiused"



ROHELISE õpi-LARBI HINDAMINE

GreenEduLARP materjali läbimist on teie õpilased nende pädevustega kokku puutunud. See rubriik aitab teil nende õppimist jälgida

Tund 1 - 5, Õpilaste hindamiskriteeriumid

	Väga hea	Hea	Pole nii hea (areneb)
Teadmised, mis on õpi-larp	Õpilane oskab kaaslasele selgitada, mis on õpi-LARP	Õpilane saab aru, kuid tal puudub selgitus, mis õpi-LARP on	Õpilasel pole selget arusaamist ja puudub selgitus, mis on õpi-LARP
Väärtus-/empaatiapädevuse oskused	Õpilasel on väga hea võime mõista teiste inimeste mõtteid, tundeid, vajadusi ja seisukohti. Õpilasel on väga hea oskus hinnata inimest vahelisi suhteid ja tegevusi üldtunnustatud moraalnormide seisukohast	Õpilasel on hea võime mõista teiste inimeste mõtteid, tundeid, vajadusi ja seisukohti. Õpilasel on hea oskus hinnata inimeste vahelisi suhteid ja tegevusi üldtunnustatud moraalnormide seisukohast	Õpilasel on raskusi teiste inimeste mõtete, tunnete, vajaduste ja seisukohtade mõistmisega. Õpilasel on nõrk võime hinnata inimsuhteid ja tegevusi üldtunnustatud moraalnormide seisukohast
Sotsiaalse pädevuse oskused	Õpilasel on väga hea eneseteostusvõime, toimida teadliku ja kohusetundliku kodanikuna. Õpilasel on väga hea oskus tunda ja järgida ühiskonna väärtusi ja standardeid ning erinevate keskkondade reegleid; teha koostööd teiste inimestega. Õpilasel on väga hea oskus aktsepteerida inimeste vahelisi erinevusi ja arvestada nendega inimestega suheldes.	Õpilasel on hea eneseteostusvõime, toimida teadliku ja kohusetundliku kodanikuna. Õpilasel on hea oskus tunda ja järgida ühiskonna väärtusi ja standardeid ning erinevate keskkondade reegleid; teha koostööd teiste inimestega. Õpilasel on hea oskus aktsepteerida inimeste vahelisi erinevusi ja arvestada nendega inimestega suheldes.	Õpilasel on halb eneseteostusvõime, teadliku ja kohusetundliku kodanikuna toimimine. Õpilasel on nõrk oskus tunda ja järgida ühiskonna väärtusi ja standardeid ning erinevate keskkondade reegleid; teha koostööd teiste inimestega. Õpilasel on nõrk võime aktsepteerida inimeste vahelisi erinevusi ja arvestada nendega inimestega suheldes.
Suhtlemispädevuse oskused	Õpilasel on väga hea oskus tegutseda koostöös teistega muutuste nimel Õpilasel on väga hea oskus end selgelt ja asjakohaselt väljendada, arvestades suhtluses olukordi ja partnereid.	Õpilasel on hea oskus tegutseda koostöös teistega muutuste nimel Õpilasel on hea oskus ennast selgelt ja asjakohaselt väljendada, arvestades suhtluses olukordi ja partnereid.	Õpilasel on nõrk võime tegutseda koostöös teistega muutuste nimel Õpilasel on nõrk oskus end selgelt ja asjakohaselt väljendada, võttes arvesse olukordi ja suhtluspartnereid.



	Üliõpilasel on väga hea oskus oma seisukohti esitada ja põhjendada.	Õpilasel on hea oskus oma seisukohti esitada ja põhjendada.	Õpilasel on kehv oskus oma seisukohti esitada ja põhjendada.
Enesetõhususe kompetentsioskused	<p>Õpilasel on väga hea võime arendada emotsionaalset intelligentsust nagu enesekontroll, empaatia.</p> <p>Õpilasel on väga hea enesetundmisvõime – võime tulla toime keerukuse ja ebakindlusega.</p> <p>Õpilasel on väga hea oskus mõista ja hinnata iseennast, oma nõrkusi ja tugevusi; järgima tervislikke eluviise.</p>	<p>Õpilasel on hea võime arendada emotsionaalset intelligentsust, nagu enesekontroll, empaatia.</p> <p>Õpilasel on hea enesetundmisvõime – võime tulla toime keerukuse ja ebakindlusega.</p> <p>Õpilasel on hea oskus mõista ja hinnata iseennast, oma nõrkusi ja tugevusi; järgima tervislikke eluviise.</p>	<p>Õpilasel on nõrk võime arendada emotsionaalset intelligentsust, nagu enesekontroll, empaatia.</p> <p>Õpilasel on nõrk enesetundmisvõime – võime tulla toime keerukuse ja ebakindlusega.</p> <p>Õpilasel on halb enese, oma nõrkade ja tugevate külgede mõistmise ja hindamise oskus; järgima tervislikke eluviise.</p>
Probleemide lahendamise oskused	<p>Õpilasel on väga hea oskus leida lahendusi nii enda, oma vaimse ja füüsilise tervisega seotud probleemidele kui ka inim- ja keskkonnasuhetes tekkivatele probleemidele.</p> <p>Õpilasel on väga hea tegevuste planeerimise ja plaani järgimise oskus; kasutada õpitulemust erinevates kontekstides ja probleemide lahendamisel.</p>	<p>Õpilasel on hea oskus leida lahendusi nii enda, oma vaimse ja füüsilise tervisega seotud probleemidele kui ka inim- ja keskkonnasuhetes tekkivatele probleemidele.</p> <p>Õpilasel on hea tegevuste planeerimise ja plaani järgimise oskus; kasutada õpitulemust erinevates kontekstides ja probleemide lahendamisel.</p>	<p>Õpilane oskab halvasti leida lahendusi nii enda, oma vaimse ja füüsilise tervisega seotud probleemidele kui ka inim- ja keskkonnasuhetes tekkivatele probleemidele.</p> <p>Õpilasel on nõrk tegevuste planeerimise ja plaani järgimise oskus; kasutada õpitulemust erinevates kontekstides ja probleemide lahendamisel.</p>
Kriitilise mõtlemise oskus	<p>Üliõpilasel on väga hea oskus näha üldist lähenemist olukordade, nähtuste või probleemide analüüsimisel.</p> <p>Üliõpilasel on väga hea oskus läheneda jätkusuutlikkuse probleemile igast küljest.</p> <p>Õpilasel on väga hea aja, ruumi ja konteksti arvestamise oskus, et mõista, kuidas elemendid süsteemide sees ja nende vahel interakteeruvad.</p>	<p>Õpilasel on hea oskus näha üldist lähenemist olukordade, nähtuste või probleemide analüüsimisel.</p> <p>Õpilasel on hea oskus läheneda jätkusuutlikkuse probleemile igast küljest.</p> <p>Õpilasel on hea võime arvestada aega, ruumi ja konteksti, et mõista, kuidas elemendid süsteemide sees ja nende vahel interakteeruvad.</p>	<p>Õpilasel on nõrk võime näha üldist lähenemist olukordade, nähtuste või probleemide analüüsimisel.</p> <p>Õpilasel on nõrk võime läheneda jätkusuutlikkuse probleemile igast küljest.</p> <p>Õpilasel on nõrk võime arvestada aega, ruumi ja konteksti, et mõista, kuidas elemendid süsteemide sees ja nende vahel interakteeruvad.</p>

Loomingulised murrangulised uuendusmeelsuse ja ettevõtliku pädevuse oskused	<p>Õpilasel on väga hea ideede loomise ja elluviimise oskus, kasutades omandatud teadmisi ja oskusi erinevatel elualadel.</p> <p>Õpilasel on väga hea oskus näha probleeme ja nendes peituvaid võimalusi.</p> <p>Õpilasel on väga hea oskus eesmäärke seada ja neid ellu viia.</p> <p>Õpilasel on väga hea ühistegevuse organiseerimise, initsiatiivi üles näitamise ja tulemuste eest vastutamise oskus.</p> <p>Õpilasel on väga hea võime muutustele paindlikult reageerida ja mõistlikult riske võtta.</p>	<p>Õpilasel on hea ideede loomise ja elluviimise oskus, kasutades omandatud teadmisi ja oskusi erinevatel elualadel.</p> <p>Õpilasel on hea oskus näha probleeme ja nendes peituvaid võimalusi.</p> <p>Õpilasel on hea oskus eesmäärke seada ja neid ellu viia.</p> <p>Õpilasel on hea ühistegevuse organiseerimise, initsiatiivi üles näitamise ja tulemuste eest vastutamise oskus.</p> <p>Õpilasel on hea võime muutustele paindlikult reageerida ja mõistlikult riske võtta</p>	<p>Õpilane on nõrk ideede loomise ja elluviimise oskus, kasutades omandatud teadmisi ja oskusi erinevatel elualadel.</p> <p>Õpilasel on nõrk võime näha probleeme ja nendes peituvaid võimalusi.</p> <p>Õpilasel on nõrk oskus eesmäärke seada ja neid ellu viia.</p> <p>Õpilasel on nõrk ühistegevuse organiseerimise, initsiatiivi üles näitamise ja tulemuste eest vastutamise oskus.</p> <p>Õpilase võime muutustele paindlikult reageerida ja mõistlikke riske võtta on nõrk</p>
Jätkusuutlikkuse oskuste väärtustamine	<p>Õpilasel on väga hea isiklike väärtuste reflekteerimise oskus.</p> <p>Õpilasel on väga hea võime tuvastada ja selgitada, kuidas väärtushinnangud inimeste vahel ja aja jooksul muutuvad, hinnates samal ajal kriitiliselt nende vastavust jätkusuutlikkuse väärtustele.</p>	<p>Õpilasel on hea isiklike väärtuste reflekteerimise oskus.</p> <p>Õpilasel on hea võime tuvastada ja selgitada, kuidas väärtused inimeste lõikes ja aja jooksul muutuvad, hinnates samal ajal kriitiliselt nende vastavust jätkusuutlikkuse väärtustele.</p>	<p>Õpilasel on nõrk võime reflekteerida isiklike väärtusi.</p> <p>Õpilasel on nõrk võime tuvastada ja selgitada, kuidas väärtushinnangud inimeste vahel ja aja jooksul muutuvad, hinnates samal ajal kriitiliselt nende vastavust jätkusuutlikkuse väärtustele.</p>