



Co-funded by
the European Union

ROHELINE ÕPI-LARP KOOLIS

<https://greenedularp.wordpress.com/>

ÕPPEKAVA

GreenEduLarpi (GEL) ehk roheline õpi-larbi õppekava 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 elluvijateks.

GEL-i õppekava tutvustab Õpi-LARP-i (Educational Live Action Role Playing Game) kui vahendit kliimamuutustega seotud teemadega tegelemiseks koolides. Alates keskkonnateadlikkuse tõstmisest (õppekava käigus omandatud teadmised) kuni põhi- ja keskkooliõpilaste konkreetsete tegevuste elluviimiseni välja. Rohelise õpi-larbi õppekava püüab edendada kliimamuutustega seotud probleemide lahendamist ja kriitilist mõtlemist. Õppekava 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.

Rohelise õpilarbi õppekavas on võetud jätkusuutlikkuse mõiste Euroopa Liidu (2022) GreenComp: Euroopa kestlikusalaste pädevuste raamistikus toodud mõistena. **Jätkusuutlikkuse** all peetakse silmas kõigi eluvormide ja planeedi vajaduste esikohale seadmist, tagades, et inimtegevus ei ületaks planeedi piire (Euroopa Liit 2022).

Rohelise õpilarbi õppekava ja sellega seotud materjalid toetavad GreenCompi pädevusvaldkondi:

- jätkusuutlikkuse väärtuste ellu rakendamist,
- jätkusuutlikkuse keerukuse arvesse võtmist,



Co-funded by
the European Union

- jätkusuutliku tuleviku nägemist ja
- jätkusuutlikkuse nimel tegutsemist (Bianchi jt 2022).

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

EESMÄRK

Õppekava esimene eesmärk on toetada **põhi- ja keskkooli õpetajaid** kasutama koolis rohelise õpilarbi meetodikat, mis aitab õpilastes arendada keskkonnasäästlikku ellusuhtumist. Keskseks on selle juures erinevate keskkonnasõbralikku käitumist ja mõttelaadi toetavate rollimängude stsenaariumite kasutamine. Rohelise õpilarbi õppekava kaudu saavad õpetajad ja õpilased olulise meetodi ja seda toetavad töövahendid, mis aitavad kombineerida koolides kliimamuutuste alast haridust (Climate Change Education) 21. sajandi oskustega.

Rohelise õpilarbi peamiseks ideeks on kohandada hariduslikud rollimängud koolitundidega.

Hariduslike rollimängude meetodi kaudu 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



Co-funded by
the European Union

meetod toetab noorte arengut loominguliseks, mitmekülgseks, sotsiaalselt küpseks, usaldusväärseks ja kriitiliseks inimeseks, kes on teadlik oma eesmärkidest ja suudab neid oma elus saavutada.

PÄDEVUSED

Jätkusuutlikkuse väärtustamine ja pädeva maailmakodaniku arengu suurendamine

Rohelise õpilarbi kaudu õpetamine aitab arendada õpilaste **jätkusuutlikkuse pädevust**, mis võimaldab õppijatel omandada jätkusuutlikkuse väärtusi, ja võtta omaks keerukad süsteemid, 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

Õppijatasandil konkreetsemad pädevused, mida arendatakse õpilarbi meetodi abil jätkusuutlikku ja maailmakodaniku hariduse jaoks:

- **väärtus-/empaatiapädevus** – võime mõista teiste inimeste mõtteid, tundeid, vajadusi ja erinevaid seisukohti, võime hinnata inimsuhteid ja tegevusi üldtunnustatud moraalnormide 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



Co-funded by
the European Union

koostööd teiste inimestega; aktsepteerida inimeste vahelisi erinevusi ja arvestada seda nendega suhtlemisel;

- **suhtlemispädevus** – muutuste nimel tegutsemise koostööoskus, 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; järgima 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 igast küljest; võtta arvesse aega, ruumi ja konteksti, et mõista, kuidas elemendid süsteemide sees ja nende vahel interakteeruvad.
- **ettevõtlikkuspädevus** – oskus luua ideid ja neid ellu viia, kasutades omandatud teadmisi ja oskusi erinevatel elualadel; näha probleeme ja nendes peituvaid võimalusi; seada eesmärged ja neid ellu viia; korraldada ühistegevust, näidata üles initsiatiivi ja võtta vastutust tulemuste eest; paindlikult reageerida muutustele ja võtta mõistlikke riske.
- **jätkusuutlikkuse väärtustamine** – 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.



Co-funded by
the European Union

EESMÄRGID – haridusliku kavatsuse avaldused

Edu-Larpi meetodina kasutades peetakse silmas järgmisi eesmärke

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 rolli ja kuidas seda mängu kontseptsiooniga siduda;
- kuidas arendada õpilarbi mängufaase;
- kuidas tegelast mängida ja kuidas teiste tegelastega suhelda;
- kuidas kogeda oma naabruskonna keskkonnaprobleeme kõigi oma meeltega;
- kuidas arendada probleemide lahendamise, suhtlemis- ja koostööoskusi;
- kuidas arendada empaatiat;
- kuidas edendada avatud, usalduslikku ja toetavat käitumiskultuuri õpilaste seas.



Co-funded by
the European Union

Jätkusuutlikkuse eesmärgid:

Õpilased oskavad rohkem (olenevalt klassiruumis kasutatavast 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 erinevad väärtused inimeste vahel on erinevad;
- kriitiliselt hinnata ja märgata jätkusuutlikkusega seotud väärtusi;
- tunnistada, et inimene on osa loodusest; ning austada teiste liikide ja looduse enda vajadusi ja õigusi, et taastada ja taastada terved ja vastupidavad ökosüsteemid;
- mõista, et jätkusuutlikkuse probleemidel on erinevad küljed; võtta arvesse aega, ruumi ja konteksti, et mõista, kuidas elemendid süsteemide sees ja nende vahel interakteeruvad;
- sõnastada praegused või potentsiaalsed väljakutsed jätkusuutlikkusena;
- tuvastada ja soovitada sobivaid lähenemisviise probleemide ennetamiseks ning juba olemasolevate probleemide leevendamiseks ja nendega kohanemiseks;
- näha alternatiivseid säästva tuleviku võimalusi alternatiivsete 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 ise, austama teisi inimesi ja oma vabadust, olema suveräänne isik;



**Co-funded by
the European Union**

- suutma saada meeskonnamängijaks ja aidata kaasa ühiste eesmärkide saavutamisele;
- mõista, väärtustada ja austada oma rahvuse ja teiste rahvaste kultuuritraditsioone;
- kasutama keelt õigesti ja ilmekalt, oskab väitluses kasutada toetavaid tõendeid;
- mõtlema kriitiliselt ja loovalt, arendama ja väärtustama enda ja teiste ideid, põhjendades oma valikuid ja seisukohti ;
- kujundama eetilise ja tervikliku maailmavaade, mis mõistab tänapäeva loodusteaduste olemust, on teadlik globaalsetest probleemidest, võtab kaasvastutuse nende lahendamine, 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 võimeline dialoogi pidama Euroopa ja globaalses kontekstis ning lahendada konflikte, käituma sallivalt;
- olema võimeline käsitsema tööriistu ja instrumente ning kasutama tehnoloogiaid ja materjale omal loomingulisel viisil;
- järgima tervislikku eluviisi, on võimeline säilitama ja vajadusel taastama oma vaimset ja füüsilist seisundit.

METOODIKA

Tänapäeva õpilased hakkavad suure tõenäosusega 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



**GREEN
EDULARP**



**Co-funded by
the European Union**

ja tegutsemist pidevalt üle vaadata ja muuta. Lisaks ainealastele 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.

See on hea õppemeetod, mis aitab õpilastel materjali paremini mõista, kriitiliselt mõelda ja õpitavasse positiivselt suhtuda. Eelkõige võib õpilarp aidata kaasata erinevate võimete ja õpistiilidega õpilasi ja seega rahuldada üha mitmekesisema õpilaskonna vajadusi, mida tänapäeval õpetame.

Mis on edu-LARP?

Larp on mänguvorm, milles osalejad kehastavad füüsiliselt 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. Pedagoogilise väljakasvuna viitab õpilarp harivale rollimängule, 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 võidutingimusi, kuid mitte kõik (**Bowman 2010**).

EduLarpi ideed tutvustavad videos: GoodJobStudios: Õppimine rollimängu kaudu: EduLarp. <https://youtu.be/hAjLQNwPa8s>

Milleks hariduslikud rollimängud: <https://youtu.be/XPJQ2mNKL68>



Co-funded by
the European Union

Õpilarbi iseloomulikud tunnused:

- Kõik kohalviibijad on teatud rollis.
- Mängus on seatud tegelased ja eesmärgid
- Eelnevalt on seatud õppe-eesmärgid
- Ettevalmistused ja järelarutelud.
- Pikk rollimängufaas.

VIITED

- **Oxfam 2015.** Education for Global Citizenship. Juhend koolidele.
<https://oxfamilibrary.openrepository.com/bitstream/handle/10546/620105/edu-global-citizenship-schools-guide-091115-en.pdf?sequence=11&isAllowed=y>
- **Euroopa Liit, 2022.** GreenComp. Euroopa jätkusuutlikkuse pädevusraamistik
https://green-comp.eu/wp-content/uploads/2022/02/jrc128040_greencomp_f2.pdf
- Maailmahariduse Euroopa deklaratsioon aastani 2050.
file:///C:/Users/ojaso/Downloads/Maailmahariduse%20Euroopa%20deklaratsioon%20aastani%202050_EST-1.pdf
- **Lynne Bowman, S., L., 2010 .** *Hariduslik Larp keskkooli klassiruumis: segameetodi juhtumiuuring.*
https://www.researchgate.net/publication/333731559_Educational_Larp_in_the_Middle_School_Classroom_A_Mixed_Method_Case_Study



**Co-funded by
the European Union**

LISA 1. Moodulid

I MOODUL – Mis on õpi-larp?

Esimeses moodulis tutvustavad õpetajad, mida on õpi-larp ja kuidas see on seotud keskkonna- ja kliimamuutuste teemalise haridusega. Õpetaja tutvustab tunnis õpi-larpi, mängitakse mõned väikesed rollimängud ja tutvustatakse eri õpi-larbi tüüpe, et õpilased saaksid paremini aru, mis on hariduslik rollimäng. Õpi-larpi tutvustatakse keskkonnahariduse õppevahendina.

II MOODUL – Naabruskonna uurimine

Teises moodulis kogutakse sisendit rollimängu loomiseks. Õpilased jagatakse meeskondadeks ning suunatakse välitöödele (vastavalt soovile tehakse vaatlus, otsitakse infot või tehakse intervjuu jms) , mis on seotud mõne kliimamuutusega seotud teemaga, mida nad oma piirkonnas/kogukonnas näevad. Võimalusel suheldakse oma piirkonna seotud osapooltega, roheliste osalejate ja poliitikakujundajatega, et mõista põhjalikult, millega tegu.

III MOODUL – Kontseptsioon ja rollid

Õpetajad koostavad kool õpilastega pärast andmete kogumist teemaga seotud, kuid väljamõeldud loo, milles on rollid, kujutletud maailma ja süžee. Koos õpilastega jagatakse rollid.

IV MOODUL – Mängime

Osalejad valmistavad koos ette vastavalt loodud mängu stsenaariumile ruumi/keskkonna ja varustavad end vastavate kostüümidega. Mängitakse läbi stsenaarium ja improviseeritakse stseenid/tegevus ning luuakse lahendus, et jõuda mängu stsenaariumi lõpuni ja saavutada tegevus, mis loodud maailma paremaks muudaks.

MOODUL V – Peegeldus ja tagasiside

Viimases osas viiakse ellu mängu arutelu. Nii nagu hea raamatu lõpp on sama tähtis kui algus ja keskpunkt, nii on oluline ka õpilase jaoks mäng lõpetada. Osalevad õpilased, kes tegutsesid mängu ajal kellegi teisena, on kogunud emotsioone, tegutsenud ja fantaseerinud. Mängu lõpetav mängujuht kutsub kõiki kaasa mõtlema ja muljeid avaldama.

Rahastatud Euroopa Liidu poolt. Avaldatud seisukohad ja arvamused on ainult GreedEduLarp projekti partnerite omad ega pruugi kajastada Euroopa Liidu või Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusamet (EACEA) seisukohti ja arvamusi. Euroopa Liit ega EACEA nende eest ei vastuta.