

Projekti toetas ESTDEV- Eesti Rahvusvahelise Arengukoostöö Keskus



Co-funded by
the European Union



GREEN
EDULARP



estdev
From the people of Estonia

Maailmahariduse kasutus läbi hariduslike rollimängude koolide ainekavades

MTÜ PEIPSI KOOSTÖÖ KESKUS 2024



Co-funded by
the European Union



**GREEN
EDULARP**



estdev
From the people of Estonia

Ülevaade	3
1. Mis on maailmaharidus?	3
2. Mängulisuse ja mängude kasutamine Eesti koolides	7
2.1. Miks kasutada mängulisust ja mängu õppetöös?	10
2.2. Mis on õpilarp?	12
3. HARIDUSLIKE ROLLIMÄNGUDE KASUTUST EDENDAVALD TEGEVUSED	15
4. Koostöövõimalused	17
Kasutatud allikad	20



Co-funded by
the European Union



GREEN
EDULARP



estdev
From the people of Estonia

Ülevaade

Hariduslike rollimängude kasutus hetkel ei ole Eesti koloides väga tüüpiline, kuid seda tehakse. Samuti on rollimängu kui metoodika kasutamist toetamas populaardust koguv mängupõhine õpe. Eesti koolidele suunatud tehnoloogiaülevaade soovitab uute õppeviisidena senisest enam kasutada mängupõhist õpet ning ka personaliseeritud õpet (Treffeldt, 2020). Seda küll digitaalses maailmas, kuid mängupõhise õppe kasutus tehnoloogiavaldkonnas toetab selle arengut ka reaalses sotsiaalses maailmas. Formaalsed ja mitteformaalsed meetodid on head õpilaste sotsiaalse kompetentsuse arendamiseks ja tõhusate enesekohaste oskuste õpetamiseks (Kikas, 2010).

1. Mis on maailmaharidus?

Õppetöö raamistikus jagab maailmaharidus teadmisi sellest, kuidas globaalsed süsteemid mõjutavad üksikisiku, kogukonna ja ühiskonna igapäevaelu ja kuidas igaüks meist saab mõjutada maailma – see on **teadmiste kogum üleilmastumisest** (Puusepp 2020).

Maailmahariduse põhiväärtused:

Solidaarsus;

võrdsus,

kaasamine ja koostöö.

Maailmaharidus on **säästva arengu hariduse oluline osa.**

*Maailmakodanikuharidus, rahuharidus, mitmekultuuriline haridus, keskkonnaharidus ja inimõigusteharidus, ka need on maailmahariduse sisu kandjad, millega panustatakse **teadlikkuse suurendamise jätkusuutlikust arengust**, tutvustades **üleilmastumise põhjuseid ja mõjusid**, rahvusvahelisi arengueesmärke ning **üksikisikute võimalusi anda oma panus** (Puusepp 2020).*



Co-funded by
the European Union



GREEN
EDULARP



estdev
From the people of Estonia

2015. aastal kirjutasid ÜRO liikmesriigid alla kestliku arengu tegevuskavale aastani 2030 ja 17 kestliku arengu eesmärgile. Lühidalt öeldes on tegevuskava ja eesmärkide näol tegu tasakaalu leidmisega planeedi piiratud ökoloogiliste ressursside ja inimestele heaolu loomise vahel. Just nendest **kestliku arengu eesmärkidest maailmaharidus oma õpetamisprotsessis lähtubki** (Puusepp 2020).



Joonis 1. Kestliku arengu eesmärgid.

Kestliku arengu eesmärkide saavutamisel on oluline roll järjepidevate edusammude tegemisel ning **partnerriikide ja kodanikuühiskonnaga tehtavas koostöös** (GENE 2022).

Maailmahariduse kontekstis on oluline, et **õpilased saaksid ülevaate üleilmastumise mõjudest, enda, kogukonna ja ühiskonna rollidest selles, et neid teemasid ise õpetades oskuslikult edasi kanda** (Puusepp 2020).

4. novembril 2022 võeti vastu **Maailmahariduse Euroopa deklaratsioon aastani 2050** - Dublini deklaratsioon. Eesmärgiks **edendada maailmaharidust Euroopas**.

Dublini deklaratsioonis rõhutatakse hariduse ja eelkõige maailmahariduse olulist panust inimeste individuaalse ja kollektiivse mõjuvõimu suurendamisel, et nad **õpiksid ja aitaksid maailma muuta**. (GENE 2022).



Co-funded by
the European Union



GREEN
EDULARP



estdev
From the people of Estonia

Selleks, et võimaldada inimestel arendada **empaatia-tunnet, globaalsesse kogukonda kuulumise tunnet ning kohusetunnet** aidata kaasa õiglasema, solidaarsema, võrdsemate võimaluste ning universaalsemate inimõigustega maailma loomisele, peaks sidus õppetegevus toimuma **formaalse ja mitteformaalse hariduse kaudu** (GENE 2022).

Maailmaharidus hõlmab **formaalset, mitteformaalset ja informaalset õppimist**; elukestvat ja kogu elu hõlmavat ning põlvkondade vahelist õpet. See keskendub inimeste **kohalikule, riiklikule ja globaalsele** tegelikkusele planeedi kontekstis (GENE 2022).

Maailmaharidus hõlmab **kriitilist mõtlemist, probleemidega toimetuleku õppimist ning demokraatlikke ja osaluspedagoogilisi tavasid**. Koondab mitmesuguseid inimeste õppimise **mõistmise viise**. (GENE 2022).

Maailmaharidus on valdkonnaülene katustermin mitmesuguste terminite jaoks, mida kasutatakse riiklikul ja rahvusvahelisel tasandil, sealhulgas:

- *rassismivastane haridus*
- *arengukoostööharidus*
- *mitmekesisuse ja kaasamise alane haridus*
- *soolise võrdõiguslikkuse alane haridus*
- *haridus, mis puudutab maailmakodakondsust ja rahvusvahelist solidaarsust*
- *jätksuutliku arengu haridus*
- *maailmakodanikuharidus*
- *rahvusvahelise arengu alane haridus*
- *rahvusvaheline õpe*
- *rahvusvaheline noorsootöö*
- *inimõigustealane haridus*
- *kultuuridevaheline haridus*
- *keskkonnaharidus*
- *rahuharidus*
- *kodanikuharidus*
- *kodaniku- ja moraaliharidus*
- *digitaalne kodanikuharidus*



Co-funded by
the European Union



GREEN
EDULARP



estdev
From the people of Estonia

Maailmaharidusega on seotud globaalse kodaniku haridus (GCED - Global Citizenship Education), mille eesmärk on anda igas vanuses õppijatele võimalus võtta aktiivseid rolle nii kohalikul kui ka globaalsel tasandil rahumeelsema, sallivama, kaasavama ja turvalisema ühiskonna loomisel. globaalse kodaniku haridus põhineb kolmel õppimise valdkonnal – kognitiivne, sotsiaal-emotsionaalne ja käitumuslik (UNESCO 2023).

Kognitiivne: teadmised ja mõtlemisoskused, mis on vajalikud maailma ja selle keerukuse paremaks mõistmiseks.

Sotsiaal-emotsionaalne: väärtused, hoiakud ja sotsiaalsed oskused, mis võimaldavad õppijatel afektiivselt, psühhosotsiaalselt ja füüsiliselt areneda ning teistega lugupidavalt ja rahumeelselt koos elada.

Käitumine: käitumine, sooritus, praktiline rakendamine ja kaasamine.

UNESCO tööd selles valdkonnas juhivad eelkõige säästva arengu eesmärgist 4.7, mis kutsub riike üles „*tagama, et kõikidele õppijatele antakse teadmised ja oskused edendada säästvat arengut, sealhulgas muu hulgas säästva arengu ja säästva elustiili, inimõiguste, soolise võrdõiguslikkuse, rahu ja vägivalatuse kultuuri edendamise, ülemaailmse kodakondsuse ning kultuurilise mitmekesisuse ja kultuuri panuse säästvas arengus väärtustamise kaudu*“.

Astumaks samme eelnimetatud teemades, loodi 2022. aastal Eesti Rahvusvahelise Arengukoostöö Keskuse ESTDEVi tellimusel **maailmakodaniku pädevusmudel**.

Maailmakodaniku pädevusmudel **toob välja maailmahariduse termini teaduspõhise definitsiooni ja kirjeldab teadmisi, oskuseid ning hoiakuid, mida maailmaharidus erinevate kooliastmete lõikes arendab** (Helin jt 2022).

Pädevusmudelit saab kasutada:

pädevusvaldkonna õppe kavandamiseks õppekava arendusprotsessis,



Co-funded by
the European Union



GREEN
EDULARP



estdev
From the people of Estonia

**ootuste ja sihiseadete mõistmise toetamiseks õpetamises, ootuste mõistmiseks
õppematerjalidele,**

õpetajakoolituse korraldamisel jne,

aga ka **objektiivse aluse loomiseks õpilaste pädevuse hindamiseks** näiteks
üldpädevustestide abil.

Näiteks on maailmakodaniku pädevusmudelis olulisteks oskusteks:

- Süsteemne mõtlemine
- Uuriv, kriitiline ja loov mõtlemine
- Koostöö- ja konfliktilahendusoskus
- Säilenõtkus ja kohanemisvõime
- Mpaatiavõime
- Suhtlusoskus

Kõiki neid oskuseid saab arendada läbi hariduslike rollimängude, mis juhinduvad kestliku arengu eesmärkide teemadest.

2. Mängulisuse ja mängude kasutamine Eesti koolides

Tänapäevane õppimine erineb aga paljuski sellest, millega olime harjunud näiteks kaks kümnendit tagasi. Uute teadmiste ja oskuste omandamisel rakendavad õpetajad sageli mängustamist, sest see aitab suurendada õpilaste huvi aine sisu ja õppetegevuse vastu (Jesmin, 2020).

Mängustamine on mängu elementide ja mängule omaste emotsioonide rakendamine mitteringulises keskkonnas. Mängupõhine õpe on nii tõsimängude kui ka meelelahutuslike mängude rakendamine õpieesmärgil. Mängustamine ei pruugi olla seotud tehnoloogiaga, kuid tänapäevane tehnoloogia lihtsustab oluliselt mängulise õppe rakendamist (Jesmin, 2020).

Koolil ja mängudel on palju sarnaseid elemente. Nii haridustegevuses kui ka mängus on kindlad eesmärgid, ülesanded, reeglid, turvaline keskkond, ajasurve, preemia, tasemed, osalejate omavaheline suhtlus ja koostöö (Jesmin, 2020).



Teisalt on neil ka palju erinevusi, mis raskendab mängude juurutamist haridusvaldkonnas. Suurim erinevus on vabatahtlikkus. Kui mäng ei ole vabatahtlik, pole see enam mäng. Õppekava läbimisel ei saa alati vabatahtlikkusest lähtuda, kuid mängustamine aitab motivatsiooni hoida (Jesmin, 2020).

Eestis läbi viidud uuringu kohaselt (Rinde ja Jesmin, 2018) kasutavad ligi 1300 vastanud õpetajast oma tundides mängu 93 protsenti, suur osa neist regulaarselt. Viiendik õpetajaid mängib iga päev, üle 40 protsendi vähemalt korra nädalas.

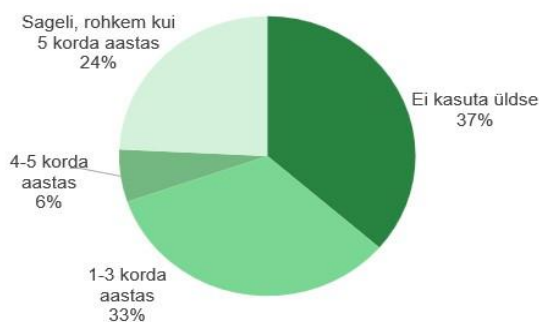
Õppetöös rakendatakse nii digitaalseid mängu, laua- ja liikumismänge, aga ka mängustamisvahendeid või pärimismänge. Õpetajad loetlesid kokku ligi 30 erinevat mängutüüpi, mida nad koolitöös kasutavad (Jesmin, 2020).

2023. aasta kevadel osales Eesti Rahvusvahelise Arengukoostöö Keskuse rahastatud ja Peipsi Koostöö Keskuse juhitud projektis „Maailmahariduslikud rollimängud formaalse ja mitteformaalse õppe toetajana globaalse- ja kliimaõigluse teemades“ 10 kooli. Eesmärgiks oli keskkonna- ja maailmahariduslike rollimängude kasutamise praktiline tutvustuse lühikoolituse, testmängu ning maailmaharidusliku aruteluringiga. Projekti raames viidi läbi tagasisideküsitlus, mille käigus uuriti, kui palju koolitundides kasutatakse rollimänge, millistes ainetundides ja milliste teemadega seotud mängustenaariumitest ollakse huvitatud.

Vastanuid oli kokku 33 ja esindatud olid erinevate õppeainete õpetajad. Uuringust selgus, et ainetundides kasutatakse rollimänge üsna sageli. Rohkem oli neid, kes kasvõi korra aastas õppetöös see meetodit kasutavad, kokku 63%. 37% vastanutest ei olnud üldse kasutanud. Üllatavaks oli ka see, et ligi veerand vastanutest kasutas rollimängu sagedamini kui 5 korda. Nende seas oli ka vastajaid, kes mainisid ka ära, et umbes kümme korda või isegi 15-20 korda aastas (joonis 3).

Joonis 3. Rollimängude kasutus õppetöös (MTÜ Peipsi Koostöö Keskus)

Õppetöös rollimängude kasutamise sagedus





Co-funded by
the European Union



Kõige rohkem kasutatakse vastanute poolt rollimänge inimeseõpetuse, ühiskonnaõpetuse, geograafia, majandusõpetuse, ajaloo ja keeletundides. Teemadeks on olnud keskkond ja kliimamuutused, konfliktid ja sotsiaalsed suhted, kultuuride vaheline kommunikatsioon, ressursside jaotus ja selle ebavõrdsus maailmas, ajaloosündmused, karjäär jms.

Rollimänge vajatakse kõikidesse kooli astmetesse. Uuringust võis välja lugeda, et pisut rohkem vajatakse õpilastele alates II kooliastmest. Teemad, mille kohta rollimängude stsenaariumeid vajatakse, on seotud eelkõige keskkonnaga, ajaloo, inimeseõpetusega, multikultuursusega, loodusõpetusega ja paljude sotsiaalsete teemadega.

Joonis 3. Teemad, mille kohta rollimängude stsenaariumeid vajatakse (MTÜ Peipsi Koostöö Keskus)





2.1. Miks kasutada mängulisust ja mängu õppetöös?

Põhjuseid, miks õpetajad leiavad aega ja tahtmist mängu kasutada, on väga palju. Alates hea tunde tekitamisest ja motiveerimisest, klassi orkestreerimiseks kuni õpetatava visualiseerimiseni väljalisaks veel emotsionaalsete ja sotsiaalsete oskuste arenguks, koolistressi vähendamiseks, omandatu kordamiseks ja kinnistamiseks või ka käitumise muutmiseks (Jesmin, 2020). Näiteks:

- Mäng rahuldab uudishimu ja arendab fantaasiat, tõstab osalemise motivatsiooni ning võimaldab klassikaaslastega aktiivselt suhelda.
- Kui mäng pole lineaarse struktuuriga, siis arendab see probleemilahendamise oskust ning iseseisvat otsustamisvõimet.
- Mäng pakub vaheldusrikkust.
- Simulatsioonide abil on võimalik tutvuda protsessidega, mida on reaalses elus liiga ohtlik või liiga kallis esile kutsuda.
- Mäng võimaldab ka personaliseeritud lähenemist – näiteks ühe ülesande lahendamiseks on palju erinevaid mooduseid. Mäng võimaldab kaasata tõrjutuid ja neidki, keda traditsiooniline koolisüsteem ei soosi.
- Mängude rakendamine aitab vähendada poiste väljalangevust koolis.
- Mäng aitab koondada tähelepanu, mis kipub moodsal inimesel olema üha hajusam (killustatud erinevate kanalite vahel). (Haridus- ja Noorteamet, 2023).

Eesti õpetajad on võrreldes paljude teiste riikide õpetajatega eelisseisus, sest saavad ise valida vahendid õppekavas ette nähtud oskuste edasiandmiseks. Üha rohkem õpetajaid valib selleks erinevaid tehnoloogiaid. Mängimiseks kasutatakse kõige rohkem lauarvuteid ja nutitelefone, võimalusel ka süle- või tahvelarvuteid (Jesmin, 2020).

Põhjuseid, miks õpetajad leiavad aega ja tahtmist mängu kasutada, on Jesmini (2020) kohaselt väga palju. Mänguliste meetodite kasutamise põhjendused klassiruumis võivad tuleneda:

- hea tunde tekitamisest
- motiveerimisest,
- klassi orkestreerimiseks kuni õpetatava visualiseerimiseni välja,
- emotsionaalsete ja sotsiaalsete oskuste arenguks,



Co-funded by
the European Union



GREEN
EDULARP



estdev
From the people of Estonia

- koolistressi vähendamiseks,
- omandatu kordamiseks ja kinnistamiseks või ka käitumise muutmiseks.

Mängustamine on muutunud moesõnaks just viimase 10 aasta jooksul. Tegelikult on mänguline lähenemine ammu tuntud. Koolides kasutatakse üha rohkem mängu ja mängustamist. “Hariduse tehnoloogiakompassi” uuringu raames toimunud küsitlusele vastanud 108 õpetajast oli koolis teemaga kokku puutunud valdav enamus (Haridus- ja Noorteamet, 2023).

Mängud ja mängustamine on rohkem kasutusel muuseumides, huvikeskustes, raamatukogudes ja teistes haridusasutustes, et meelitada ligi külastajaid ja anda neile positiivseid kogemusi ning suurendada nende **osalusaktiivsust** (Haridus- ja Noorteamet, 2023).

Populaarsust koguvad erineva sisu ja ülesannetega põgenemistoad. Enamasti on nende eesmärk väiksemas seltskonnas aktiivne meelelahutus, kuid aeg-ajalt leiab ka hariva sisuga ülesandeid. Koolid on juba mõnda aega kasutanud õppetegevusena põgenemistubasid (vt nt Eesti õpetajate koostatud õpilugusid). Viimase aja kasvav trend on põgenemistubade tegemine muuseumide juurde (näiteks Eesti Rahvusarhiivis, TÜ loodusmuuseumis).

Eestis läbi viidud uuringu järgi (Rinde ja Jesmin, 2018) kasutasid ligi 1300 vastanud õpetajast 93 protsenti oma klassides mängu, enamik neist regulaarselt. Viiendik õpetajatest mängib iga päev, üle 40 protsendi vähemalt kord nädalas (Jesmin, 2020).

Enamasti on koolides **populaarsed lühikesed mängud, sest tund kestab 45 minutit** (Haridus- ja Noorteamet, 2023).

Eestis on levinud sotsiaalne probleemilahendamine, mis õpetab lastele sotsiaalsete probleemide lahendamise protsessi. Strateegia kasutamise sisuks on inimestevaheliste probleemide loogiline hindamine ning alternatiivsete lahendusviiside leidmine ja kaalumine. Selles valdkonnas on võimalus end täiendada näiteks Tartu Ülikooli täienduskoolituste kaudu (Kikas, 2010).

Meetodi eesmärk on õpetada lastele mõtlemisoskusi, mis aitaksid neil suhtlemisprobleeme ennetada ja lahendada (Erg, 2004, cited Kikas, 2010).

Keskendutakse kahele oskuste valdkonnale.

1. Õpetatakse probleemide lahendamise eeluskusi:

- 1) probleemi lahendamiseks vajaliku sõnavara õppimine;
- 2) enda ja teiste inimeste tunnete määratlemine;



Co-funded by
the European Union



GREEN
EDULARP



estdev
From the people of Estonia

- 3) teiste inimeste seisukohtadega arvestamine;
- 4) sündmuste järjestamise ja ajastamise õppimine

2. Õpetatakse probleemide lahendamise oskusi:

- 1) alternatiivsete lahenduste väljamõtlemine;
- 2) lahenduste tagajärgedega arvestamine;
- 3) otsustamine – millist lahendust valida;
- 4) eesmärgi saavutamiseks järkjärgulise plaani väljamõtlemine.

Meetoditena kasutatakse mängu (sh rollimängu), mininäidendeid, arutelusid (kogu klassiga või grupis), ajurünnakut, modelleerimist, töölehti (Kikas, 2010).

2.2. Mis on õpilarp?

Rollimäng on igasugune tegevus, kus osalejad mängivad, et nad on **keegi teine**. Larp on **keerukama loo, reeglite ja tegelastega rollimäng** (Peipsi Koostöö Keskus 2020).

Miks kasutada rollimängu?

- Rollimäng arendab empaatiat ja oskust näha teisi vaatenurki.
- Sidudes klassiruumis õpitud teemad eluliste olukordadega, saab õpilane rohkem seostada neid kergesti oma eluga ja luua seoseid erinevate teemade vahel.
- Roll mäng võib parandada õpilaste suhtlemisoskusi ja häbelikele õpilastele pakub rollimäng turvaline viis maski tagant suhelda ja seeläbi nende enesekindlust arendada (Peipsi Koostöö Keskus 2020).

Kasutades rollimängu õppemeetodina, tuleb meeles pidada, et see meetod seda ei ole olemuselt tulemusele orienteeritud, kuid **keskendub eelkõige protsessile**. Looja ja juht **loob raamistiku mängu toimumiseks ja mängijate improviseerimiseks**. Seetõttu võivad tunduda esimesed klassiruumis rollimängude katsed kaootiline ja struktureerimata (Peipsi Koostöö Keskus 2020).



Co-funded by
the European Union



GREEN
EDULARP



estdev
From the people of Estonia

Õpi-larpide stsenaariumid, mis on seotud **sotsiaalsete, keskkonna- või maailmahariduse teemadega, kestliku arengu eesmärkidega**, võivad aidata kogeda konkreetset olukorda ja uurida seda teisest vaatenurgast.

Tänu sellele saavad mängijad mitte ainult paremini **mõista probleemi tegelikkust**, millega nad mängu tegelasena silmitsi seisavad, vaid tänu loovusest juhitud keskkonnale ja tegelastevahelisele suhtlusele võivad nad **mõelda ka antud probleemi lahenduse üle** ja mõelda sellest, **kuidas see lahendus võiks päriselus töötada** (Kulakowska, M., A., 2016).



Õpilarpide kasutus Eesti koolides on suurenenas, üha enam kasuatakse aktiivselt kaasavaid meetodeid nagu dramaõpe, simulatsioon ja rollimängud. Simulatsioonis on mängijate ülesandeks tavaliselt leida lahendus keerulises olukorras. Rollimängus peavad mängijad end lühikeseks ajaks kellegi teise rolli (president, arst, sõber) panema ja hiljem kogemust reflekteerima. LARP on tavaliselt keerulisem, laiema taustaga ja keerukamate tegelaskujudega, millel on erinevad ja/või vastandlikud kavatsused (Peipsi Koostöö Keskus, 2020).

Rollimäng on aktiivõppe vorm, mis nõuab õpilaselt pidevat kaasamõtlemist, uute oskuste omandamist ja tegutsemist. Rollimängud erinevad teistest mängudest selle poolest, et rollimängudes, mille põhielemendiks on kujutlusvõime kasutamisest saadud kogemus, pole võitjaid ega kaotajaid. Samas jääb kogemuse kaudu õpitu väga hästi meelde. Rollimänge mängides saad arendada kõiki üld- ja valdkonnapädevusi ning leida hulgaliselt võimalusi lõimumiseks teiste õppeainetega (Kaldra, 2020)

Õpilarp on tavaliselt lühike, kestab 2-4 tundi, toimub ühes ruumis ja selles osaleb piiratud arv mängijaid (tavaliselt üks klass). See ei nõua mängijalt ettevalmistust (kostüümid, rekvisiidid) ja kasutab sageli ebatraditsioonilisi reegleid, et saavutada mõjuvam lugu (nt mänguaeg võib edeneda kiiremini ja/või hüppeliselt).

EduLARPide sihtrühmaks on 7-19-aastased noored nii formaal- kui ka vabahariduses. Lihtsam on korruga kaasata samaealisi õpilasi. Häälestustegevused ja mängujärgne refleksioon on parema õppimiskogemuse loomisel võtmetähtsusega. Mängude loojad ja ressursid Praegu on mängud tavaliselt ühekordsed projektid, mida juhivad entusiastlikud õpetajad ja mis on mõeldud päevakajaliste teemade (nt pagulaskriis) või konkreetsete olukordade käsitlemiseks (nt muuseumiprogrammi osana). Mõnikord luuakse need



vahendid noorteprojekti raames ja tehakse avalikkusele kättesaadavaks, kuid puudub ülevaade, kas need jõuavad sihtrühmani.

Eestis väärtustatakse maailmahariduse konteksti. Maailmaharidus jagab teadmisi selle kohta, kuidas globaalsed süsteemid mõjutavad üksikisiku, kogukonna ja ühiskonna igapäevaelu ning kuidas igaüks meist saab maailma mõjutada – see on teadmiste kogum globaliseerumisest (Puusepp, 2020).

Kuna maailmaharidus on üks lähenemisi, mis toetab mängulisust ja rollimänge kooli õppekavas, on hariduslike rollimängude rohkemaks kasutuseks vaja leida võimalused ja võrgustikud, kes tegelevad globaalse haridusega ning arendavad ka 21. sajandi oskusi ja väärtusi.

Eestis on õpilarpi kasutamine seni olnud projektipõhine tegevus ja nii on see ilmselt ka edaspidi. Järgnev tabel tutvustab SWOT-analüüsi abil õpilarpi kasutamise hetkeolukorda Eesti koolides.

Tabel 1. Õpilarpi kasutamise hetkeolukorda Eesti koolides

TUGEVUSED	NÕRKUSED
<ul style="list-style-type: none"> Eesti õpetajad saavad ise valida vahendid õppekavas ettenähtud oskuste edasiandmiseks. Riiklikud ja rahvusvahelised strateegiad ja deklaratsioonid, mis toetavad edularpi kasutamist, näiteks Green Edu Comp, Dublini deklaratsioon jne. Eestis väärtustatakse koolides maailmaharidust. Riiklike õppekavade eesmärk on arendada õpilaste sidet teiste inimeste, ühiskonna ja loodusega; Riiklikud õppekavad püüavad kujundada loodushoidlikku käitumisviisi. MTÜ Mondo poolt on mõned tasuta stsenaariumid https://maailmakool.ee/materjalid/348/rollimangud/ Eestis on olemas hariduslike rollimängude portaal: https://hariduslikudrollimangud.wordpress.com/ Tasuta mängustsenaariumid on EST ja ENG keeles https://ctc.ee/trukised/mangud/ / https://ctc.ee/publications/games On olemas Keskkonnahariduse ja keskkonnateadlikkuse tegevuskava 2023-2025 on dokument, mille alusel kavandatakse keskkonnateadlikkust kolmeaastaseks haridus- ja keskkonnaharidust kujundavate tegevuste tasemeperioodiks. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjUv9f1hvf-AhXjIYsKHdqfDrkQFnoECAkQAQ&url=https%3A%2F%2Fenvir.ee%2Fmedia%2F9172%2Fdownload&usg=AO 	<ul style="list-style-type: none"> Õpetajatel pole aega uute meetodite kasutamiseks. Mängimine ja mängimine koolis on muutumas populaarsemaks Praeguseid stsenaariume kooli õppekava jaoks välja ei töötata. Puuduvad stsenaariumid, mis on tasuta saadaval. Koolitunnid on vaid 45 minutit. See raskendab pikkade edularpide kasutamist. Kõik õpilased ei ole huvitatud koolitamisest ja mängimine ei pruugi olla kohustuslik tegevus. Populaarsust koguvad erineva sisu ja ülesannetega põgenemistoad. Enamasti on nende eesmärk väiksemas seltskonnas aktiivne meelelahutus, kuid aeg-ajalt leiab ka hariva sisuga ülesandeid. Viimase aja kasvav trend on põgenemistubade tegemine muuseumide juurde (näiteks Eesti Rahvusarhiivis, TÜ loodusmuuseumis). Projektibaasi tegevus edularpi meetodi propageerimiseks. Inimesed, kes selle meetodiga tegelevad, muudavad oma töösuunitlust ja huvisid. Ükski edularpi meetodit propageeriv juhtiv organisatsioon pole. Rollimängud ei ole üldtuntud teadmine.



Co-funded by
the European Union



<p>vVaw01XgJ_v0YVI5LxC9Pqptnm</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mängimine on muutumas üha populaarsemaks. • Eestis levinud sotsiaalsete probleemide lahendamise meetodid on võimalik õppida Tartu Ülikooli täienduskoolitustel. • Mõned larp MTÜd nagu MTÜ Karu Klubi https://karuklubi.ee/, MTÜ Mõõgavennad, Reval Regnum MTÜ, Larpiklubi Reginleif Tartust. Tartu Muinaskeskus https://www.facebook.com/muinaskeskus jne 	
<p>VÕIMALUSED</p>	<p>OHUD</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Projektipõhised tegevused. • Koostöö vabaühendustega ja haridusühendustega • Töötada välja valikkursuste ainekava • Koostöö loodusmajade ja keskkonnahariduskeskustega • Koolides on ainete lõimimise surve • Gümnaasiumis on 1/3 õpekavast, kuhu õpetaja saab ise disainida teemad. • Üldpädevusi toetavad õppeained võimaldavad eri meetodite kasutamist. • Ka põhiainetes on õpetajatel vabad käed meetodi osas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Õpetajad on liiga hõivatud • Mitteformaalsetest meetoditest ei piisa, et õpetada kõike ainekava järgi.

3. HARIDUSLIKE ROLLIMÄNGUDE KASUTUST EDENDAVAD TEGEVUSED

ROLLIMÄNGE EDENDAVAD TEGEVUSED

- **Erinevate koolituste korraldamine:**
 - **Korraldada koolideüleseid koolitusi**, mis edendavad hariduse innovatsiooni.
 - **Teha koolitusi koolides.** Teha koolideüleseid koolitused. Toimivate näidete jagamine.
 - **Külastada töötubadega maakondlike haridusfoorumite infopäevi**, tutvustada, mis on rollimäng ja teha läbimäng.
 - **Teha rollimängude teemaline koolituste sari**, mis ananb oskuseid ja teadmisi õpiampsudena. Siduda iga koolitus mingi teemadega. Keskkonna ja maailmaharidusega mitte ära ehmatada inimeis. Oleks vaja rohkem keskenduda sellele, et kuidas rollimängude abil saab toetada üldpädevuste arendamist õppekavades, sest see on suur väljakutse õpetajatele.
 - **Korraldada mitmepäevane konverents õpilarbi teemal.**
 - **Teha moodli kursus.**



Co-funded by
the European Union



- **Levitada veebimaterjale nagu näiteks** <https://ctc.ee/projektid/labiviidud-projektid/maailmaharidusrollimangudega> Projekti raames loodi õppe-larpi testamendi infomaterjalid, keskkonna- ja maailmaharidusliku õppe veebiplatvorm -larp sai täiendust. 2023. aasta jooksul mängiti 15 koolis Eesti eri piirkondades õppimine-larpe, mida toetas meetodit tutvustav lühikoolitus ja töötuba ning pärast mängu maailmahariduse arutelu.
- **Uute stsenaariumide loomine:**
 - **Lua uusi projekte, mis on fokusseeritud uute stsenaariumite loomisele. Näiteks nagu** <https://ctc.ee/activities-and-projects/implemented-projects/larp-for-climate> - Idee oli luua LARPi disainerite ning keskkonnaaktivistide ja haridustegelaste vahel pikaajaline rahvusvaheline koostöö. Suurendada noorte (13-30-aastaste) kliimaalase kirjaoskuse pädevust, sealhulgas toetada vähemate võimalustega ja piiratud juurdepääsuga mitteformaalsele õppele inimeste haridust. Aidake kaasa kvaliteetse, uuendusliku ja avatud kliimaga seotud õppekava väljatöötamisele Võimaldage rahvusvahelist digitaalset noorsootööd ja noorte osalust, kaasates paljude riikide noori LARP-mängude loomise, kohandamise ja juurutamise veebiprotsessi. Projekt hõlmas nelja õppe-Larpi stsenaariumi ja toetava tööriistakomplekti väljatöötamist.
 - **Lua õppeaineüleseid rollimänge.** Nt optika teemaline mäng. Teha teemakohaseid konkursse rollimängude väljaarendamiseks. Esitada rollimänge kui aktiivõppemeetodina.
 - **Teha õpetajatele õppematerjalide konkursid,** kus on sisse põimitud rollimäng.
 - **Oleks vaja lihtsati universaalseid mängude põhju,** mille peale ise luua aineid ühendavad teemad.
- **Kogukondlike tegevuste loomine mängude testimiseks**
 - <https://www.facebook.com/events/5886423744802415?ref=newsfeed> Tartu loodusmaja korraldas ürituse, et testida ja mängida eksklusiivset rollimängu "Roheline ootus" energiast ja rohelisest revolutsioonist ja pange mängijate perspektiiv proovile. Mäng oli mõeldud noortele vanuses 15+, õpetajatele, noorsootöötajatele ja keskkonnakaitsjatele, et mängida rollimängu ja anda tagasisidet. Rollimängu töötasid välja õpilased möödunud sügisel Taanis Unesco ühendkoolide võrgustiku Läänemere projekti rahvusvahelises õppelaagris.
 - Rohkem kaasata praktikuid koolidest, esitada edulugusid.
 - Tutvustada meetodit õpetajatele aineliitide kaudu.



4. Koostöövõimalused

KOOSTÖÖ MTÜ-DEGA

Eestis on palju vabaühendusi, kes tegelevad globaal- ja keskkonnaharidusega. Neil on ka õpetajate võrgustik. Nende organisatsioonide kaudu on võimalik nendega rohkem koostööd teha ja infot jagada.

- **MTÜ Mondo** <https://mondo.org.ee/> - Mondo on Eesti organisatsioon, mis leevendab globaalset ebavõrdsust. Neil on erinev koolitaja koolitus ja hea materjalikogu. Eestis jõuda huvilise sihtrühmani ja koostada tunnikavad, mis sisaldavad rollimänge. Mondo on Eesti organisatsioon, mis leevendab globaalset ebavõrdsust. Eesti Roheline Liikumine <https://roheline.ee/>
- **Eesti Roheline Liikumine** on keskkonnakaitsega tegelev mittetulundusühing, mille eesmärk on parandada Eesti keskkonna olukorda ja suunata meie ühiskonda rohelisele, säästvale mõtteviisile. Need võivad olla abiks stsenaariumide väljatöötamisel. ...

KOOSTÖÖ LOODUSMAJADE JA KESKKONNAHARIDUSKESKUSTEGA

Eestis on väga hea loodusharidusvõrgustik. Üks võimalus edularpi integreerimiseks õppesse on teha rohkem koostööd loodusmajade ja keskkonnahariduskeskustega, kuna koolid tellivad neilt organisatsioonidelt õppeprogrammi. Samuti on võimalik välja töötada ühisprojekt looduskoolidega, et luua uusi edularpi mänge.

- Tartu loodusmaja <https://www.tartuloodusmaja.ee/>
- Pärnu loodusmaja <https://www.pernova.ee/loodusmaja/>
- Tipu Looduskool <https://www.tipulooduskool.ee/et>
- Sagadi looduskool
<https://www.loodusegakoos.ee/kuhuminna/rahvusparkid/lahemaa-rahvuspark/sagadi-looduskool>
- Palupõhja looduskool <http://www.palupohja.ee/looduskool>



Co-funded by
the European Union



GREEN
EDULARP



estdev
From the people of Estonia

KOOSTÖÖ EESTI KESKKONNAAMETIGA

Keskkonnaamet <https://keskkonnaamet.ee/> omab looduskeskuste võrgustikku üle Eesti. Keskkonnaamet tegutseb 8 looduskeskuses üle Eesti, kus on erinevad võimalused keskkonnahariduslike ürituste ja õppeprogrammide läbiviimiseks.

- lisaku loodusmaja <https://keskkonnaharidus.ee/et/keskused/iisaku-looduskeskus-keskkonnaamet>
- Endla Nature Center <https://keskkonnaharidus.ee/et/keskused/endla-looduskeskus-keskkonnaamet>
- [Endla looduskeskus](#)
- [Iisaku looduskeskus](#)
- [Karula rahvusparki keskus](#)
- [Lahemaa rahvusparki keskus](#)
- [Otepää looduskeskus](#)
- [Põlvamaa keskkonnamaja](#)
- [Viidumäe looduskeskus](#)
- [Matsalu rahvusparki keskus](#)

KOOSTÖÖ ERINEVATE HARIDUSASUTUSTEGA

Kaasata erinevaid õpetajate ühendusi nagu

- Eesti Ajaloo- ja Ühiskonnaõpetajate Selts <https://www.eays.edu.ee/>,
- <https://yhiskonnaopetajad.wordpress.com/>,
- Eesti Loodusainete Õpetajate Liit <https://loodusaineteliit.wordpress.com/>
- Integreerige ülikoole koolituste ettevalmistustega nagu Tallinna Ülikool <https://www.tlu.ee> ja Tartu Ülikool <https://ut.ee>
- Viljandi Kultuuriakadeemia <https://viljandi.ut.ee/et> - Ivar Männamaa
- Koostööd mänguterapeutidega,
- Eesti Mänguterapeutide Ühing <https://manguterapeudid.ee>
- Arendada koolitust ja kaasata Olga Schihalejev Tartu Ülikoolist.



Co-funded by
the European Union



GREEN
EDULARP



estdev
From the people of Estonia

KOOSTÖÖ VÕRGUSTIKEGA

Õpilarki suuremaks integreerimiseks klassiruumi tegevustesse on vaja teha koostööd võrgustikega, kuhu Eesti Koolid kuuluvad. Näiteks õpilarki meetod toetab õpieesmärke, mis on olulised ka järgmise programmi jaoks:

- **Eesti Rohelise Kooli programm** <https://keskkonnaharidus.ee/et/vorgustik/roheline-kool> Programm "Roheline kool" toob keskkonnasäästliku mõtteviisi kooli igapäevategevustesse ning aitab seda süsteemselt ja terviklikult ellu viia. See aitab kaasa vastutustundlike, keskkonnasõbralike ja väärtustavate inimeste kujunemisele. Kaasatud on kõik – lasteaialapsed, õpilased, õpetajad, koolitöötajad ja isegi lapsevanemad.
- **UNESCO assotsieerunud koolide võrgustik (ASPnet)** <https://www.unesco.org/en/aspnet> – Liikmeskoolid edendavad konkreetsete tegevuste kaudu UNESCO ideaale, mis väärtustavad õigusi ja väärikust, soolist võrdõiguslikkust, sotsiaalset progressi, vabadust, õiglust ja demokraatiat, austust mitmekesisuse ja rahvusvahelise solidaarsuse eest. Võrgustik tegutseb rahvusvahelisel ja riiklikul tasandil kolme selge prioriteediga: säästvat arengut toetav haridus, globaalne kodakondsusõpe ning kultuuridevaheline ja pärandiõpe.

VALIKKURSUSTE AINEKAVA ARENDAMINE

- Kasutada rollimängu valikkursusena gümnaasiumis. Hea näide on Tarvastu Gümnaasium ja selle õppekava: <https://tarvastu.vil.ee/sites/tarvastu.vil.ee/files/rollimangu-ainekava-ii-ja-iii-kooliastmele.pdf>
- Teha koostööd erinevate regionaalse integratsiooni sihtasutustega ning taotlema projektidele rahastust Integratsiooni Sihtasutusest <https://integratsioon.ee/>

TUTVUSTUS FESTIVALIDEL

- Külasta maakondlike haridusfoorumite infopäevi koos töötubadega, tutvusta, mis on rollimängu ja teha läbimäng. Haridusfestivalide näited:
 - Loodusfestival <http://loodusfestival.ee/>



Co-funded by
the European Union



GREEN
EDULARP



estdev
From the people of Estonia

- Keskkonnahariduse konverents -
<https://keskkonnaharidus.ee/et/vorgustik/keskkonnahariduse-konverents-2022>
- Loodusfestival Läänemaal - <https://www.laanemaaloodusfestival.ee/>
- Tartu haridusfestival - <https://haridusfestival.tartu.ee/>
- Võru haridusfestival <https://haridusfest.ee/>

Kasutatud allikad

- 1) Kaldra, A. (2020). Rollimängud koolis... Milleks?
<https://www.huvitavkool.ee/2020/03/rollimangud-koolis-milleks.html>
- 2) Peipsi Center for Transboundary Cooperation. (2020). Using Environmental LARP in Education Practical Guidelines for the Integration of Environmental LARP into the Formal and Non-formal Education in Estonian-Russian border area.
<http://media.voog.com/0000/0045/1098/files/LARP%20USING%20STRATEGY%20DOCUMENT%202020%20october.pdf>
- 3) Puusepp, L. (2020). Mis on maailmaharidus? <https://mihus.mitteformaalne.ee/mis-on-maailmaharidus/>
- 4) Haridus- ja Noorteamet. 2023. Hariduse tehnoloogiakompass. Täienev ülevaade haridusega seotud tehnoloogatrendidest koos ekspertide soovitusetega.
<https://kompass.harno.ee/mangustamine-ja-mangupohine-ope>
- 5) Jesmin, T. (2020). Triinu Jesmin: kas eesti kool on mänguline või tõsine töötegemise koht?.
<https://www.err.ee/1036530/triinu-jesmin-kas-eesti-kool-on-manguline-voi-tosine-tootegemise-koht>
- 6) Treufeldt, I. (2020). Raport soovitab Eesti koolides kasutada rohkem mängupõhist õpet
<https://www.err.ee/1055674/raport-soovitab-eesti-koolides-kasutada-rohkem-mangupohist-opet>
- 7) Kikas, E. (2010). Õppimine ja õpetamine esimeses ja teises kooliastmes.
https://haridus.ut.ee/sites/default/files/inline-files/edukoraamatkaanega_0.pdf
- 8) https://www.hm.ee/sites/default/files/documents/2022-10/formaalse_ja_mitteformaalse_oppe_loimingu_projekti_d1_raport.pdf