

Klassijuhataja ja noorsootöötaja

# IDEEPANK

Tugimaterjal koostöisteks  
klassijuhataajatundideks



HARIDUS- JA  
TEADUSMINISTEERIUM



HARIDUS- JA NOORTEAMET



noorte  
heaks



TARTU ÜLIKOOL  
eetikakeskus



PROOVIKIVI

2022

---

Käesoleva materjali on loonud Tartu Ülikooli eetikakeskuse eksperdid koostöös Haridus- ja Noorteametiga. Tugimaterjali loomisse on panustanud Proovikivi Haridusinnovatsiooni Programm ning Proovikivi ELU tudengid. Suur aitäh ka tagasisidestajatele: Haridus- ja Teadusministeerium, Lastekaitseliit, Õpilasesinduste Liit ja SA Kiusamisvaba Kool.

*Kaanefotol kasutatud Max Fischeri pilti fotopangast pexels.com.*

---

## Sisukord

Sissejuhatus .....	7
1. Tugimaterjali teoreetiline taust .....	10
2. Tunnimudelid .....	16
2.1 Tunnimudeli struktuur esimeseks koostöökohtumiseks klassijuhatajale ja noorsootõtajale.....	16
2.2 Tunnimudelid klassijuhatajatundideks .....	16
3. Refleksioon .....	19
Lisa 1. I kohtumise tunnimudel .....	22
Lisa 2A. Klassijuhatajatunni töötoa tunnimudel .....	23
Lisa 2B. Klassijuhatajatunni tunnimudel (mäng + MI elemendid).....	24
Lisa 3. Mängud .....	25
Lisa 4. Näidistöölehed õpilastele.....	38
Lisa 5. Meetodite kirjeldused .....	49
1. Jäämäe meetod .....	49
2. 5-miksi meetod.....	50
3. Emotsioonikaart .....	51

---

## **Juhendmaterjali vajalikkusest**

*“Hariduse sidus kavandamine osutab vajadusele lõimida õppija arengut toetavad tegevused üheks tervikuks. Formaalhariduse fookusesse tuleb läbivalt tõsta noorte sotsiaalsete oskuste ja vaimse tervise toetamiseks vajalikud tegevused. Ootused õpetaja tööle on muutunud nagu on muutunud ka õpikäsitus - vajame õpetajate ja noorsootöötajate koostööd õpilaste väärtus- ja sotsiaalpädevuste arendamisel. Aineõppe kõrval on vähemalt sama oluline kavandada õpilaste üldpädevuste arengut toetavaid tegevusi- võib isegi öelda kunagise kuulsa punk-laulu sõnadega, et „näe, õpetaja ja noorsootöötaja ulatavad teineteisele sõbralikult käe.”*

*Ülle Matsin*

*Haridus- ja Teadusministeeriumi üldhariduspoliitika osakonna juhataja*

## **Hea lugeja!**

*Eesti haridus- ja noortevaldkonna raamdokumendid (täpsemalt edaspidi) rõhutavad formaalhariduse ja mitteformaalse õppimise lõimimise tähtsust – liigutakse õmblusteta hariduse suunas, kus keskmes on õpilane. Tugimaterjali koostöise rakendamise kaudu just sellisele lõimimisele kaasa aidataksegi: toetame läbi mänguliste ja mõtestatud tegevuste õpilaste oskuseid nii enda kui ka teiste vajadusi märgata ning hoolivalt suhtuda, mille tulemusena tõuseb ka õpimotivatsioon ja koolirõõm. Läbi sellise koostöö oleme ka ise eeskujuks, kandes edasi suhtumist, kus probleemid on lahendamiseks ja erinevused väärtustamiseks.*

*Hoiate käes Tartu Ülikooli eetikakeskuse ning Haridus- ja Noorteameti poolt õpetajatele ja noorsootöötajatele loodud tugimaterjali, mis põimib kahte suurepärase praktikat riiklikus õppekavas toodud üldpädevuste koostöiseks arendamiseks. Käesolev tugimaterjal keskendub üldpädevuste toetamisele eeskätt läbi koostöise juhtumipõhise õppe ning*

---

*programmist „Hooliv klass“ tulenevatele metoodikate koostöise rakendamise. Tugimaterjalist leiad nii teoreetilist konteksti kui ka praktilisi tunnimudeleid.*

*Tugimaterjali valmimisse on panustanud mitmed valdkondlikud eksperdid, koostöögrupid, noorsootöötajad ja õpetajad. Aitäh kõikidele, kes igapäevaselt noortega töötavad, imet teevad ja väärtust loovad! Loodame, et selline tugimaterjal toetab teid sellele teel.*

*Julget ja loomingulist kasutamist soovides,*

*Anu Tammeleht ja Kristiina Valk*

---

## Sissejuhatus

Meie noored vajavad tuge ja oskusi, et reageerida keerulistele olukordadele ja olla hoolivad ning empaatilised. Vabariigi Valitsuse poolt kinnitatud „Vaimse tervise roheline raamat“<sup>1</sup> (2020) viitab vajadusele lõimida noorte sotsiaalsete oskuste ja vaimse tervise toetamiseks varasemast paremini formaalhariduse ja mitteformaalse õppimise võimalusi. Üks viis selleks on soodustada noorte arengukeskkonnas olemasolevate spetsialistide, näiteks klassijuhatajate ja noorsootöötajate omavahelist koostööd.

Tugimaterjali eesmärk on tõhustada klassijuhatajate ja noorsootöötajate koostööd õpilaste üldpädevuste, sh väärtus- ja sotsiaalpädevuste arendamisel. Tugimaterjal on mõeldud klassijuhatajatele ja noorsootöötajatele koostöiste, töötoa vormis toimuvate tundide ja aktiivsete vahetundide läbiviimiseks. Tugimaterjali eesmärk on koostöise juhtumipõhise õppe ja koostöiste mängude abil arendada üldpädevusi. Tugimaterjali kasutamise kaudu arenevad klassimeeskonna:

- meeskonnatöö,
- hoolivus,
- kiusamise märkamise/ennetamise oskus,
- oskus erinevaid olukordi analüüsida ja lahendusi pakkuda.

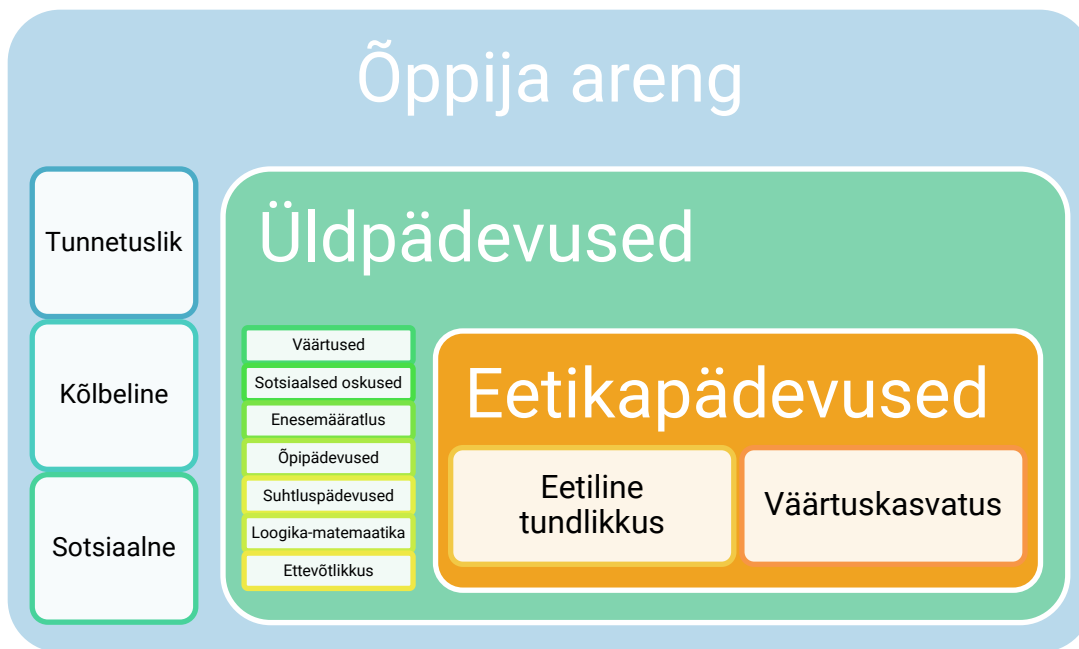
Nende fookuste kaudu kasvavad õpimotivatsioon ja koolirõõm (Kendrali jt, 2022<sup>2</sup>). Klassijuhataja ja noorsootöötaja koostöö aitab õpilastel paremini näha koostöövõtteid, suhtlemist ning samuti aitab varieeruv toestamine (ingl *scaffolding*) näha juhtumite erinevaid tahkusi ja õppida seisukohtade paljususe väärtust.

Formaalhariduse ja mitteformaalse õppimise lõimimine ja noortega tegelevate täiskasvanute koostöö aitab arendada noorte üldpädevusi, eriti sotsiaalseid ja väärtuspädevusi (sh eetikapädevusi) (vt joonist 1).

---

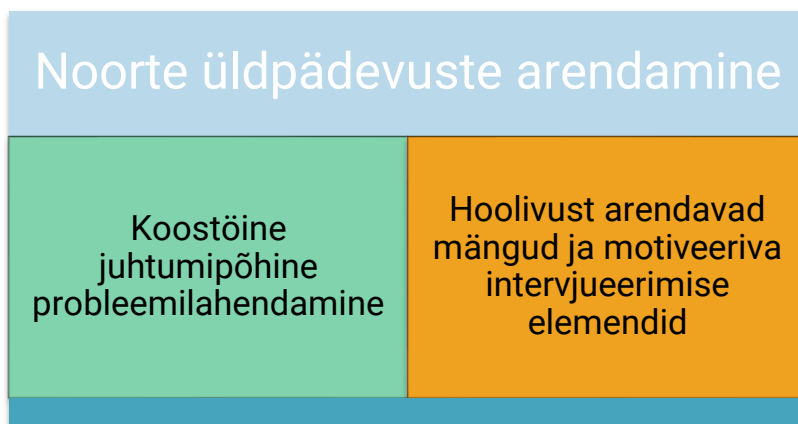
<sup>1</sup> <https://www.sm.ee/tervise-edendamine-ravi-ja-ravimid/vaimne-tervis/vaimse-tervise-abi>

<sup>2</sup> [https://www.praxis.ee/wp-content/uploads/2021/05/Kiusamisennetuse\\_uuring\\_lopparuanne\\_Praxis.pdf](https://www.praxis.ee/wp-content/uploads/2021/05/Kiusamisennetuse_uuring_lopparuanne_Praxis.pdf)



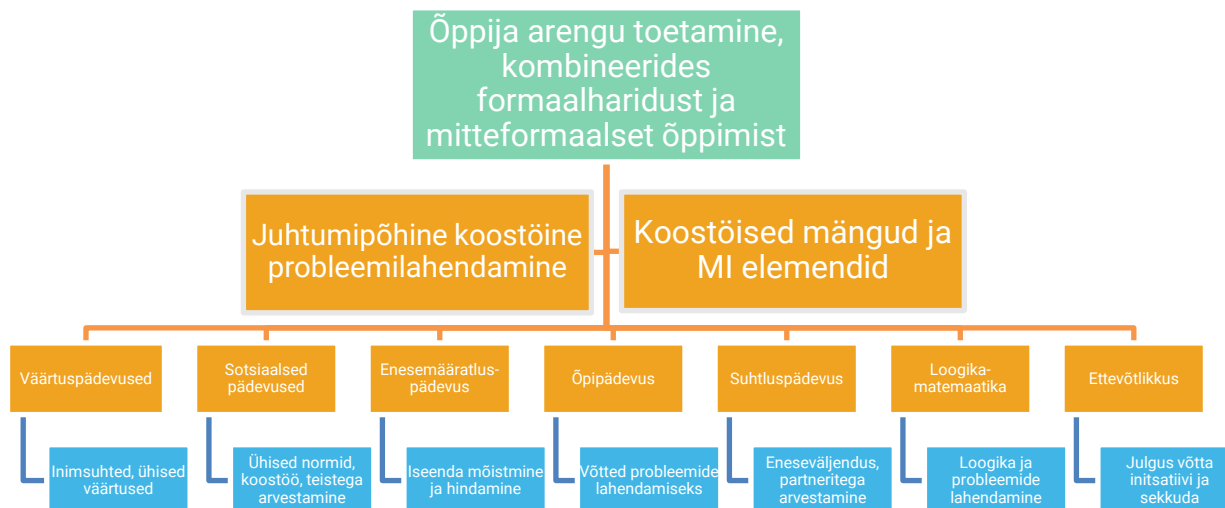
**Joonis 1.** Õppija arengu ja üldpädevuste raamistik (A. Tammeleht 2022).

Õppijate arengut ja mitmesuguseid pädevusi saab toetada nii eetikahariduses kui ka noorsootöös toimivate võtetega, mis moodustavad üldpädevuste arendamise kaks sammast (vt joonist 2). Selline süstemaatiline lähenemine on üks võimalik viis riikliku õppekava eesmärke saavutada.



**Joonis 2.** Noorte üldpädevuste koostöise arendamise raamistik (A. Tammeleht 2022).

Pakutav tugimaterjal aitab klassijuhatajatel (kuid miks mitte ka aineõpetajatel) ning noorsootöötajatel (või huvikooli õpetajatel) (edaspidi **juhendajad**) süsteemselt arendada noortel riiklikus õppekavas<sup>3</sup> välja toodud üldpädevusi (vt joonis 3):



**Joonis 3.** Tugimaterjali elemendid ja üldpädevuste arendamine.

Juhtumipõhine koostöine probleemilahendamine ja koostöised mängud aitavad toetada noorte koostööoskusi, parandada üksteise seisukohtade märkamist ja mõistmist, tõsta eetilist tundlikkust, omandada oskused olukordi analüüsida, otsuseid langetada ja lahendusi pakkuda, märgata ja ennetada kiusamist ning reflekteerida oma oskuste edenemise üle. Tugimaterjal on mõeldud eelkõige 6.–7. klassi õpilastele, ent on rakendatav ka muudes põhikooli II ja III astme klassides.

Antud tugimaterjal annab ülevaate:

- **Eesmärgist – Miks** sellist õppeformaati kasutada?
- **Sihtrühmast – Kellele** tugimaterjal suunatud on?
- **Teooriast ja meetoditest – Kuidas** eesmärgi saavutada?
- **Tunnimudelitest töötubade ja mängude läbiviimiseks – Mis** on tegevuste sisu?

<sup>3</sup> <https://www.riigiteataja.ee/akt/114012011001>



---

## 1. Tugimaterjali teoreetiline taust

Haridusvaldkonna arengukavas 2035<sup>4</sup> on rõhutatud, et formaalhariduse ja mitteformaalse õppimise kaudu saab soodustada olulisi kodanikuks kujunemise pädevusi. Seetõttu tulebki soodustada õpetajate ja noorsootöötajate tihedamat koostööd.

Kiusamisennetuse uuringu lõpparuande (Kendrali jt, 2022<sup>5</sup>) kohaselt on noortele ja nende juhendajatele (klassijuhatajatele, aineõpetajatele, noorsootöötajatele, huvikooli õpetajatele), kes on oluliselt ülekoormatud ja kes tajuvad kiusamise ennetamise programme pigem vabatahtliku lisategevusena, vaja lihtsat, ent süsteemset materjali, mis keskenduks probleemide ennetusele ja märkamisele, mida on hõlbus kasutada ning mille tegevuste ettevalmistamine nõuab vähe aega.

Käesolev tugimaterjal kirjeldab kahte võimalikku lähenemist, mida juhendajad saavad koostöiste klassijuhatajatundide läbiviimiseks kasutada. Loomulikult võib kirjeldatud meetodeid kombineerida muude elementidega, mis juhendajate arvates võivad sobida.

### ***Üldpädevuste arendamine eetikahariduse abil***

Programmi „Hooliv klass“ eesmärkide saavutamisele aitab kaasa eetilise tundlikkuse arendamine ja meetodiliselt saab tugineda eetikahariduse tõhusatele strateegiatele (Tammeleht jt, 2019<sup>6</sup>). Näiteks on efektiivseks osutunud juhendatud arutelud eetiliste juhtumite üle. Lisaks tõhustavad grupis töötamine ja koostöö kriitilist mõtlemist ja otsustuspädevusi, mida on vaja eetiliste lahenduste pakkumisel. Oluline on ka sobiva toetuse pakkumine – abi pakuvad nii kaaslased, tugimaterjal kui juhendajad ning tugi väheneb, kui pädevused kasvavad. Sarnaseid aktiivõppe meetodeid soovitatakse

---

<sup>4</sup> [https://www.hm.ee/ministeerium-uudised-ja-kontakt/ministeerium/strateegilised-alusdokumendid-ja-programmid?view\\_instance=0&current\\_page=1#noortevaldkonna-aren](https://www.hm.ee/ministeerium-uudised-ja-kontakt/ministeerium/strateegilised-alusdokumendid-ja-programmid?view_instance=0&current_page=1#noortevaldkonna-aren)

<sup>5</sup> <https://www.praxis.ee/tood/kiusamisvastaste-progammide-uuring/>

<sup>6</sup> <https://link.springer.com/article/10.1007/s40979-019-0043-3>

---

kasutada ka noorsootöös<sup>7</sup>. Juhtumipõhiste töötubade loomiseks kasutati teaduspõhiseid eetikapädevuste arendamise disainipõhimõtteid (Tammeleht, 2022a<sup>8</sup>).

Kuidas aitab koostöine juhtumipõhine probleemilahendus kaasa üldpädevuste arengule, sh eetilise tundlikkuse kasvule? Tutvu järgmiste punktidega:

1. Igasuguste üldpädevuste arendamiseks ja uute tööriistade omandamiseks on vaja korduvalt tegevusi, seega, sarnaseid tegevusi on vaja läbi viia korduvalt.

2. Töötamine grupis (3-4 õpilast) annab võimaluse näha erinevate inimeste seisukohti, saada abi kaaslastelt ja pakkuda rohkem lahendusi.

3. Grupina töölehe täitmine aitab hoida fookust, loob struktuuri ja suunab vestlust.

4. Grupi tulemustest ettekande tegemine pakub võimaluse õppeprotsessi jätkata – saada tagasisidet teistelt gruppidele ja juhendajatelt. Samuti aitab oma lahenduste võrdlemine eksperdi omaga arendada probleemilahendusoskusi.

5. Õppijate eneserefleksioon ja oma arengu jälgimine aitavad saada eneseteadlikumaks õppijaks, samuti pakub õppijate eneserefleksiooni ja rühmatöö üldise taseme võrdlemine läbiviijatele võimaluse saada terviklikum pilt õppe- ja arenguprotsessist.

Punktid 1, 2 ja 5 kehtivad ka mängudepõhise tunnimudeli kohta.

### **Mängud ja motiveeriv intervjuerimine**

Mängude kasutamine on üks noorsootöö olulisi elemente ja on noorsootöös kasutusel juba pikka aega<sup>9</sup>. Lisa 3 sisaldab programmis „Hooliv klass“ välja töötatud mängu, mis

---

<sup>7</sup> [https://mitteformaalne.ee/wp-content/uploads/2020/09/Noorsootoo\\_opik\\_veebi\\_uusver1.pdf](https://mitteformaalne.ee/wp-content/uploads/2020/09/Noorsootoo_opik_veebi_uusver1.pdf)

<sup>8</sup> <https://journals.sub.uni-hamburg.de/EDeR/article/view/1713>

---

sobivad nii klassijuhatajatunni kui ka aktiivse vahetunni sisustamiseks. Mängud on läbiviijate jaoks sorteeritud eesmärgi kaupa:

1. häälestus- ja ergutusmängud – mõeldud gruppidele, kes veel harjutavad koostööd;
2. koostöömängud – mõeldud gruppidele, kes on juba pisut koosööd harjutanud;
3. usaldusmängud – mõeldud gruppidele, kes tunnevad üksteist hästi ja teavad koostöö põhimõtteid.

Mänge võib kasutada nii eraldiseisvalt kui ka kombineeritult. Koostöö- ja usaldusmängude kasutamisele võiks eelneeda mõne häälestus- või ergutusmängu läbimängimine. Iga mängu juurde on toodud mängu läbi viimiseks kavandatav aeg ja igat mängu võivad läbiviijad kohandada.

Enne mängu valimist peavad juhendajad planeerima

- Mis eesmärgil mäng valitakse?
- Kui palju on mänguks/mängudeks aega?
- Mis eelneb või järgneb mängu mängimisele?

Mängud on leitavad **Lisas 3**.

### ***Motiveeriva intervjuerimise elemendid***

Motiveeriva intervjuerimise (MI) on välja töötanud William R. Miller ja Stephen Rollnick ning see on „direktiivne ja kliendikeskne nõustamismeetod, mis aitab klientidel uurida ja lahendada nende ambivalentsi ning teha enda elus muutusi“ (MI käsiraamat Hooliv klass, 2019<sup>10</sup>). Kuigi tegemist on eelkõige individidele suunatud sõltuvustest loobumise metoodikaga, saab MI elemente edukalt kasutada ka gruppide dünaamika suunamisel. Nimetatud käsiraamatus tuuakse välja MI põhielemendid (MI käsiraamat Hooliv klass, 2019):

- peegeldav kuulamine,

---

<sup>9</sup> [https://mitteformaalne.ee/wp-content/uploads/2020/09/Noorsootoo\\_opik\\_veebi\\_uusver1.pdf](https://mitteformaalne.ee/wp-content/uploads/2020/09/Noorsootoo_opik_veebi_uusver1.pdf)

<sup>10</sup> SA Archimedese noorteagentuur. (2019). Sissejuhatus motiveerivasse intervjuerimisse: töövihik *Hooliva klassi* meeskonnale.

- 
- avatud küsimuste küsimine,
  - kinnitamine,
  - kokkuvõtete tegemine.

Loetletud tegevused aitavad juhendajatel mängude/tegevuste/rühmatöö ajal grupi tegevusi jälgida ja toetada ning hiljem tagasisidet anda ja edasisi protsesse suunata. Juhendajad võivad elemente kombineerida või eraldi kasutada. Siiski mängude/tegevuste ajal ei tasuks õpilasi segada, pigem teha märkmeid, mida hiljem peegeldada. Pärast mängu on juhendajatel hea grupiga ringis istuda ja peegeldada, mida nähti/kuuldi, esitada avatud küsimusi, et algetada vestlust, kinnitada positiivset käitumist ja teha kokkuvõtte ning pakkuda soovitusi edasiseks. Õpilased tutvuvad MI elementidega, jälgides juhendajaid, see omakorda aitab kaasa nende sotsiaalsete oskuste arengule. Õpilastega võib ka reflekteerida, kuidas teatud element töötas, ja julgustada neil endil neid elemente kasutama.

### *Peegeldav kuulamine*

Peegeldava kuulamise puhul teeb kuulaja oletuse selle kohta, mida kõneleja soovis öelda. Oletus sõnastatakse väitena, mis võib olla ka küsimuse vormis, ent intonatsioon läheb alla. Peegeldada võib nii kuuldu sisu (faktilise info kordamine), tähendust (mida inimene võis mõelda) kui ka tundeid (milliseid emotsioone inimene tunneb). Seega, proovitakse öeldut ümber sõnastades küsida, kas see on info, mida sooviti edastada. Näiteks väitega „See käib mulle närvidele“ võib inimene tegelikult öelda:

- *Ma ei saa sellest üldse aru.*
- *Ma olen segaduses.*
- *Ma saan vihaseks.*
- *Ma tunnen, et olen ärritunud ja solvunud.*
- *Mul on vaja veidi ruumi, et selle üle mõelda.*

Seda võib peegeldada, öeldes näiteks: „Sul on tunne, et vajad veidi ruumi, et selle üle mõelda.“

### *Avatud küsimuste küsimine*

---

Avatud küsimused aitavad koguda informatsiooni ja annavad osalejatele võimaluse rääkida rohkem kui küsija. Avatud küsimusi on soovitatav kombineerida teiste MI elementidega.

Avatud küsimusi võib küsida mitmesugustel eesmärkidel, nt selleks et:

- teada saada erinevaid seisukohti: „Kuidas saaks seda olukorda veel seletada?“
- juhtida tähelepanu noortele oluliste inimeste arvamusele: „Mida arvaks sellest sinu ema/isa/vend jne?“
- küsida tõendusmaterjali: „Mis paneb sind niiviisi mõtlema?“
- esitada provotseerivaid küsimusi: „Mis oleks teisiti, kui kõik oleks nii, nagu sina soovid?“, „Mis teistele inimestele sinu käitumise juures muret teeb?“, „Kuidas oled sarnaste probleemidega varem toime tulnud?“

### *Kinnitamine*

Kinnitamine toetab inimeste enesetõhusust ja usku endasse. Kinnitus keskendub konkreetsele käitumisele/tegevusele ning on kirjeldav.

Kinnitus võib olla:

- positiivne kommentaar iseloomujoone või omaduse kohta: „ Sa oled järjepidev, sa ei jätnud mängu pooleli, isegi kui sul oli raske.“
- mõistmise, lugupidamise väljendamine: „Su grupp hindab su avatust ja abi.“
- keskendumine millelegi positiivsele, mida isik teeb: „Sa tõesti pingutasid, et taas mänguga ühineda.“
- kompliment: „See oli väga ilus, kuidas sa rühmakaaslast aitasid.“

### *Kokkuvõtete tegemine*

Kokkuvõtte on lühike tagasiside, mis võtab kokku kõik, mida nähti ja kuuldi. Kokkuvõtte võib olla ülevaatlik (kokkuvõtte sellest, mida juhendaja nägi ja kuulis), siduv (nt mida tehti/kuuldi eelmisel korral ja mida sel korral) või üleminek ühelt teemalt teisele (äsja nähtu/kuuldu kokkuvõtte ja uue teema sissetoomine, nt „milline võiks olla hooliv klass?“).

---

Kui juhendajad soovivad anda nõuandeid või soovitusi, siis on hea tava küsida selleks luba, nt „Kas võime midagi järgmiseks tunniks soovitada?“. Samuti võib soovitusi esile kutsuda, öeldes nt „Mida te järgmise tunni kohta teada sooviksite?“, sellele võib siis järgneda soovitus ja kõige lõpuks küsimus „Mis te sellest arvate?“.

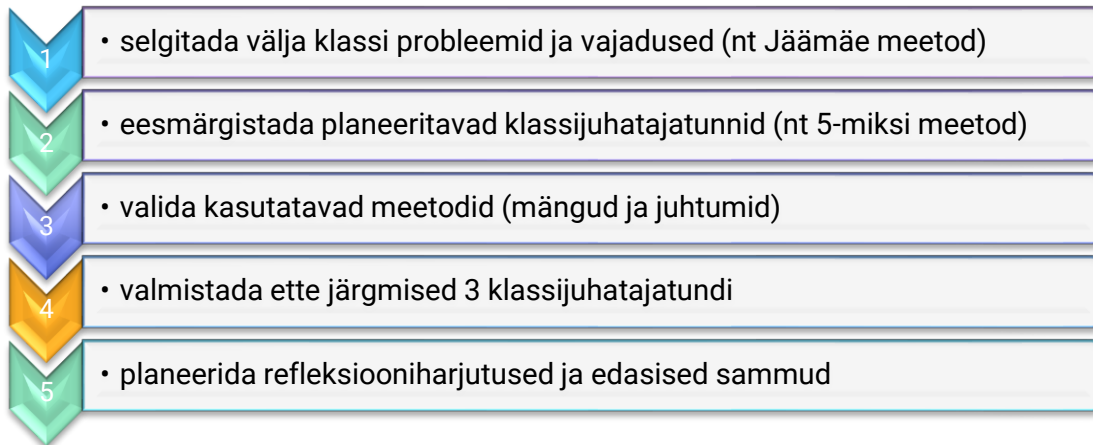
---

## 2. Tunnimudelid

Selles peatükis välja toodud tunnimudelid on suunavad ja neid võivad juhendajad muuta vastavalt enda ja klassi vajadusele.

### 2.1 Tunnimudeli struktuur esimeseks koostöökohtumiseks klassijuhatajale ja noorsootõtajale

Õpetaja ja noorsootõtaja leiavad ühise aja ja planeerivad esimeseks kohtumiseks vähemalt kaks tundi. Esimene kohtumine on mõeldud omavaheliseks ja klassiga tutvumiseks. Lisaks õpetaja- ja noorsootöös kasutusel olevatele võtetele saab kasutada disainmõtlemise tööriistu, et:



Esimese kohtumise tunnimudel on leitav **Lisas 1**.

Meetodite täpsemad kirjeldused on leitavad **Lisas 5**.

### 2.2 Tunnimudelid klassijuhatajatundideks

**Tunnimudel A** aitab läbi viia töötoa vormis klassijuhatajatunde, mille pikkus on üks akadeemiline tund. Töötoas võivad osaleda sama klassi õpilased, aga ka erineva taustaga noored (nt eri klassidest) ja lapsevanemad (nt seda töötuba saab läbi viia lastevanemate koosolekul). Töötuba tuleks läbi viia korduvalt (nt kolm korda sama klassiga). Vaheetund enne ja/või pärast klassijuhatajatundi võiks olla aktiivne – võiks läbi viia mängusid, mis aitavad klassil harjutada hoolivust ja teineteise märkamist (vt

---

sobivaid mängu **Lisas 3**). Siin saab appi tulla noorsootöötaja oma pädevustega. Võiks kaaluda klassijuhatajatunni läbiviimist kohalikus noortekeskuses või kusagil mujal väljaspool kooli.

Töötuba koosneb neljast sammust. Töötoa jaoks arvestada u 40–45 min.

1. Sissejuhatus – juhendajad selgitavad osalejatele töötoa sisu ja ülesehitust (u 3 min).

2. Häälestus – soojendusharjutus-mäng (vt Lisa 3) (u 10–15 min).

3. Grupitöö – jagunemine väiksematesse rühmadesse (3–4 inimest). Iga rühm saab oma töölehe ja koos loetakse läbi juhtum, mis töölehel kirjas. Seejärel toimub juhtumi analüüs – iga rühm proovib koos töötades vastata töölehel olevatele küsimustele. Võib valida, kas anda igale rühmale oma juhtum või lasta rühmadel analüüsida sama juhtumit. Töölehel võib olla ka juhendaja enda poolt kirjutatud juhtum või võib paluda õpilastel see sinna kirjutada (NB! See on keerulisem. Soovitav kasutada kolmandas tunnis). Grupitöö ajal võivad juhendajad ruumis ringi liikuda ja vajadusel rühmi aidata (nt kui õpilased ei saa hästi aru juhtumist või tööjuhustest). Samuti saab jälgida grupidünaamikat – kas kõik saavad panustada? Kas koostöö toimub? Kas õhkkond on sõbralik? Vajadusel võib õpilasi pisut suunata koostöö poole, nt küsides, kas neil on abi vaja, või paludes grupis rollid määrata, et igaüks teaks, mida ta peab tegema (u 15–20 min).

4. Arutelu ja kokkuvõte – juhtumi tagasisidestamine/refleksioon suuremas ringis kogu grupiga – iga rühm tutvustab oma juhtumit (kui rühmadel olid erinevad juhtumid) ja pakutavaid lahendusi. Juhendajad toetavad arutelu eksperdi soovustega, grupid võrdlevad oma lahendusi eksperdi poolt pakutud lahendusega. Kui tegemist oli juhendajate poolt või õpilaste endi pakutud juhtumiga, siis on eksperdiks nemad ise (u 10–15 min).

Käesolevas tugimaterjalis on välja toodud kolm juhtumit ja nende juurde kuuluvad eksperdi soovitused. Juhendajad võivad soovi korral juhtumeid (ning nende juurde kuuluvaid eksperdi soovitusi) lugeda ja valida veebilehel <https://kiusustvabaks.wixsite.com/tootuba/juhtumid>.



---

Alternatiivina võib töötoa asendada mõne pikema mänguga ja rakendada motiveeriva intervjuerimise elemente. Selleks on loodud **tunnimudel B**:

Mängulise klassijuhatajatunni jaoks valida pikem (30 minutit – 1 tund) koostöine või usaldusmäng. Tegevuseks arvestada u 45–55 min.

1. Sissejuhatus – juhendajad selgitavad osalejatele tunni eesmärki, sisu ja ülesehitust (u 3 min).
2. Häälestus (valikuline, võib selle tunnimudeli puhul vahele jääda) – soojendusharjutusmäng (vt Lisa 3 soojendusmängud) (u 10 min).
3. Mängu kirjeldus ja vajadusel rühmadesse jaotumine (u 5 min).
4. Mängu läbiviimine. Juhendajad jälgivad grupidünaamikat ja teevad märkmeid, et hiljem motiveeriva intervjuerimise elemente rakendada kokkuvõtete tegemiseks (30 min).
5. Arutelu ja kokkuvõte – mängu tagasisidestamine/refleksioon suuremas ringis kogu grupiga. Juhendajad peegeldavad, mida nägid/kuulsid, esitavad avatud küsimusi, et algetada vestlust, kinnitavad positiivset käitumist, teevad kokkuvõtte ning pakuvad soovitusi edasiseks.

Klassijuhatajatundides töötoa/mängu läbiviimise tunnimudelid on leitavad **Lisas 2A** ja **2B**. Näidistöölehed õpilastele on leitavad **Lisas 4**.

---

### 3. Refleksioon

Juba pikka aega on märgatud õpilaste eneserefleksiooni positiivset mõju nii õpetajatele kui õpilastele endile, mistõttu on reflekteerivad ülesanded lisatud õppekavadesse üle kogu maailma. Niisamuti ka Eestis, kus põhikooli riiklik õppekava kutsub üles tundides kasutama reflekteerivaid tegevusi ning uus haridusvaldkonna arengukava 2035<sup>11</sup> suunab rakendama õpilaskeskset õpikäsitust, mis arendab eneserefleksiooni, enesejuhtimist, õpioskusi ning sotsiaalset ja emotsionaalset heaolu.

Ühe võimalusena võib kasutada SOLO taksonoomiat. SOLO on lühend ingliskeelsetest sõnadest *Structure of Observed Learning Outcomes* ehk jälgitavate õpiväljundite taksonoomia ja selle loojad on John Biggs ja Kevin Collins (1982). Taksonoomia eesmärk on muuta õpilaste „nähtamatu“ õppimine „nähtavaks“ nii neile endile kui õpetajatele. Kuna SOLO arusaamise tasemed on fikseeritud ega põhine arvamusele, eeldustele või emotsioonidele, siis pakuvad nad ühist arusaama, mis tasemel õpilane antud teemat parasjagu omandab. SOLO taksonoomiat saab kasutada ka üldpädevuste ja eetilise tundlikkuse mõõtmiseks (Tammeleht jt, 2019<sup>12</sup>).






Hea on alustada küsides: Kuidas mul läheb? Ja siis mõtiskleda, millisel tasemel õpitud arusaamine parasjagu on (vt tabelit 1), ning teha plaane, kuidas paremini aru saada ning edasi areneda.

---

<sup>11</sup> [https://www.hm.ee/ministeerium-uudised-ja-kontakt/ministeerium/strateegilised-alusdokumendid-ja-programmid?view\\_instance=0&current\\_page=1#noortevaldkonna-aren](https://www.hm.ee/ministeerium-uudised-ja-kontakt/ministeerium/strateegilised-alusdokumendid-ja-programmid?view_instance=0&current_page=1#noortevaldkonna-aren)

<sup>12</sup> <https://link.springer.com/article/10.1007/s40979-019-0043-3>

**Tabel 1.** SOLO taksonoomia tasemete selgitused (Ayesha jt, 2022<sup>13</sup>)

SOLO tase (P.Hook)	Mida õpilane teeb?	Eetilise tundlikkuse kontekst grupis
	<p>Saab teemast aru ja oskab teadmisi ka uutesse olukordadesse üle kanda, on eeskujuks, aitab teisi. Hindab, leiab uue teooria/lähendamise, üldistab, ennustab, loob uue, kujutab ette, kontrollib hüpoteesi, peegeldab.</p>	<p>Grupp üldistab juhtumit ja kannab tehtud järeldused üle juba uutesse situatsioonidesse. Leitakse viise, kuidas omandatud teadmistest on kasu tulevikus ja igapäevaelus.</p>
	<p>Saab teemast aru ja näeb eri elementide vahel seoseid, teab, miks ja millal midagi kasutada. Küsib küsimusi, võrdleb, selgitab põhjuseid, toob näiteid, järjestab, klassifitseerib, näeb osa tervikust, seostab, leiab analoogi, rakendab.</p>	<p>Grupp näitab, et on juhtumi teemast aru saanud, tuues näiteid ja selgitades põhjuseid ning seoseid esinenud teemade vahel.</p>
	<p>Saab aru mitmetest erinevatest aspektidest, ent ei näe seoseid nende vahel. Selgitab, kirjeldab, teeb nimekirja, kombineerib, täidab ülesande algoritmi järgi.</p>	<p>Grupp näitab, et on juhtumis esinenud erinevaid aspekte märganud, ent ei suuda nende vahel seoseid luua. Pigem nimetatakse ja kirjeldatakse, aga algpõhjust või suuremat pilti ei nähta.</p>
	<p>Saab aru ühest-kahest aspektist, suudab defineerida, ära tunda, täita lihtsa ülesande.</p>	<p>Grupp näeb juhtumis ühte-kahte olulist aspekti, vastused on lühikesed ja pealiskaudsed.</p>
	<p>Ei saa aru, kordab ülesandes kasutatud sõnu ilma mõtteta.</p>	<p>Grupp ei suuda juhtumist aru saada, korratatakse vaid juhtumis esinenud sõnu, pole tõendeid, et teema üle on mõtiskletud.</p>

<sup>13</sup> <https://methods.sagepub.com/case/download/cocreating-self-reflection-tool-proovikivi-innovation-lab?format=case>

---

Refleksiooniks võib kasutada veebipõhist rakendust või arutada arusaamise tasemeid suuliselt. Siin on [link](#), mis võimaldab juhendajatel teha endale isiklik koopia vormist „Kuidas mul läheb?“ (koopia tegemiseks kasutada Google'i kontot). Isiklik koopia aitab modifitseerida küsimustikku ja koguda kokku õppijate vastused, et neid hiljem koos arutada. Järgnevalt näide vormi sisust (vorm annab õppijale individuaalset tagasisidet ja laseb teha individuaalseid valikuid):

**Kuidas mul läheb?**

Õppides on vahel kasulik mõelda, kuidas läheb ja kuidas edasi minna. See väike vorm aitab aru saada, kuidas mingi teema õppimine edeneb ja kuidas paremini õpitavat mõista.

Mõttele teema peale, millega just tunnis tegelesite. Kirjuta siia, mis teema see on:  
.....

Nüüd mõttele selle teema peale ja vali üks väide, mis kõige rohkem sinu kohta käib

- a) Ma pole midagi aru saanud, see teema on raske.
- b) Olen paarist asjast aru saanud.
- c) Ma tean sellest teemast juba üsna palju, aga ma ei oska seda veel kasutada.
- d) Ma olen sellest teemast aru saanud ja tean, kuidas oma teadmisi kasutada.
- e) Olen sellest teemast hästi aru saanud ja oskan oma teadmisi erinevates olukordades kasutada ning ka teisi aidata.

Arutage koos rühmaga või mõelge ise, kuidas veel paremini aru saada. Millised tegevused aitaksid mul paremini õpitut mõista?

- proovin tunnis rohkem kuulata
- küsin tunnis küsimusi
- uurin internetist selle teema kohta juurde
- räägin teistega, millest olen aru saanud
- võtan tunnist aktiivselt osa ja räägin õpitud teemal kaasa
- otsin elust näiteid selle teema kohta
- õpetan seda teemat kellelegi teisele
- jälgin, kuidas ma teistega suhtlen (nt aitan, kui keegi vajab abi)
- mõtlen, kas olin hea kaaslane
- jne

---

## Lisa 1. Esimese kohtumise tunnimudel

### **Klassijuhataja ja noorsootöötaja esimene kohtumine (2 tundi).**

Kohtumise eesmärk: omavahel tuttavaks saamine ja klassi olukorra kaardistamine. Kohtumise lõpuks on klassi vajadused kaardistatud, kolm järgnevat klassijuhatajatundi on ette valmistatud. Läbitavad tegevused (järjekorda, kestust ja sisu võib muuta):

- a) kaardistada klassi probleemid ja vajadused – kasutada nt *Jäämäe meetodit*. Leida vastus küsimusele: *Milline see klass on ja kas seal on teemasid, mis vajaksid sekkumist?* (30 min)
- b) eesmärgistada planeeritavad klassijuhatajatunnid – kasutada nt *5-miksi meetodit*. *Miks selle teemaga on oluline tegeleda?* (20 min)
- c) valida klassijuhatajatundide meetodid – mängud (Lisa 3 või veebilehelt) ja juhtumite teemad (tuleb otsustada, kas kõik 3–4-liikmelised rühmad klassis hakkavad lahendama üht ja sama juhtumit või soovitakse erinevaid teemasid; kas valida juba etteantud juhtum või soovitakse tegeleda oma juhtumiga) (Lisa 2 + veebilehelt lisateemad). (25 min)
- d) valmistada ette järgmised kolm klassijuhatajatundi – kokku leppida, kes millist osa läbi viib, millised rollid võetakse, kuidas gruppe jälgida ja toetada, kas kasutatakse ka vahetunde enne ja pärast klassijuhatajatundi. Printida välja rühmadele töölehed (üks leht 3–4 õpilase peale) ja enda tarbeks eksperdi arvamus. (25 min)
- e) planeerida refleksiooniharjutused ja edasised sammud – läbi mõelda ja välja valida refleksiooniharjutused (nt kui soovitakse kasutada veebipõhist refleksiooni, tuleb luua oma küsimustiku koopia ja läbi mõelda, kuidas seda õpilastega jagada; kas õpilastel on arvutid või nutiseadmed refleksiooni täitmiseks). Samuti läbi mõelda, milline ruum sobib rühmatööde läbiviimiseks, kas ruumi ettevalmistamiseks peab varem kohal olema jne. (20 min)

## Lisa 2A. Klassijuhatajatunni töötoa tunnimudel

Sama tunnimudelit kasutada 2–3 korda, sest üldpädevuste arendamine vajab korduvat harjutamist. Töötoa jaoks arvestada u 40–45 min.

1. Sissejuhatus – töötoa läbiviijad selgitavad osalejatele töötoa eesmärki, sisu ja ülesehitust. (u 3 min)

2. Häälustus – soojendusharjutus-mäng (vt Lisa 3). (u 10–15 min)

3. Grupitöö – jagunemine väiksematesse rühmadesse (3–4 inimest). Iga rühm saab oma töölehe ja koos loetakse läbi situatsioon, mis töölehel kirjas. Seejärel toimub juhtumi analüüs – iga rühm proovib koos töötades vastata töölehel olevatele küsimustele. Võib valida, kas anda igale rühmale oma juhtum või lasta kõigil rühmadel analüüsida sama juhtumit. Töölehel võib olla ka juhendaja enda poolt kirjutatud juhtum või paluda õpilastel see sinna kirjutada (NB! See on keerulisem ja soovitatav kasutada kolmandas tunnis). Grupitöö ajal võivad juhendajad ruumis ringi liikuda ja vajadusel rühmi aidata (nt kui õpilased ei saa hästi aru juhtumist või tööjuhustest). Samuti võib jälgida grupidünaamikat – kas kõik saavad panustada? Kas koostöö toimub? Kas õhkkond on sõbralik? Vajadusel võib õpilasi pisut suunata. (u 15–20 min)

4. Arutelu ja kokkuvõte – juhtumi tagasisidestamine/refleksioon suuremas ringis kogu grupiga – iga rühm tutvustab oma juhtumit (kui rühmadel olid erinevad juhtumid) ja pakutavaid lahendusi. Juhendajad toetavad arutelu eksperdi soovitustega, grupid võrdlevad oma lahendusi eksperdi poolt pakutud lahendusega. Kui tegemist oli juhendajate poolt või õpilaste endi pakutud juhtumiga, siis on eksperdiks nemad ise. (u 10–15 min)

Kõige lõpus reflekteeritakse oma oskuste arengu üle, kasutades mõnda rakendust, reflekteerivat mängu (vt Lisa 3) või motiveeriva intervjuerimise elemente. Lisas 4 võib leida näidistööhed õpilasarühmadele.

## Lisa 2B. Klassijuhatajatunni tunnimudel (mäng + MI elemendid)

Mängulise klassijuhatajatunni jaoks valida pikem (30 min – 1 tund) koostöine või usaldusmäng. Tegevuseks arvestada u 45–55 min.

1. Sissejuhatus – juhendajad selgitavad osalejatele tunni eesmärgi, sisu ja ülesehitust. (u 3 min)

2. Häälestus (valikuline) – soojendusharjutus-mäng (vt Lisa 3 soojendusmängud). (u 10 min)

3. Mängu kirjeldus ja vajadusel rühmadesse jaotumine. (u 5 min)

4. Mängu läbiviimine. Juhendajad jälgivad grupidünaamikat ja teevad märkmeid, et hiljem motiveeriva intervjuuerimise elemente rakendada kokkuvõtete tegemiseks. (30 min)

Näiteks võib teha märkmeid õpilaste tegevuste/käitumise kohta mängu ajal, mida hiljem peegeldada ja mille kohta avatud küsimusi esitada. Samuti tuleks leida positiivseid mustreid, mida kinnitada neid esile tõstes. Kokkuvõtte võib sisaldada soovitusi edasiseks tegutsemiseks.

5. Arutelu ja kokkuvõtte – mängu tagasisidestamine/refleksioon suuremas ringis kogu grupiga. Juhendajad peegeldavad, mida nägid/kuulsid, esitavad avatud küsimusi, et algsatada vestlust, kinnitavad positiivset käitumist, teevad kokkuvõtte ning pakuvad soovitusi edasiseks.

---

## Lisa 3. Mängud

Alljärgnev loetelu sisaldab programmis „Hooliv klass“ välja töötatud mängu, mis sobivad nii klassijuhatajatunni kui ka aktiivse vahetunni sisustamiseks. Mängud on läbiviija jaoks sorteeritud eesmärgi kaupa: 1. häälestus- ja ergutusmängud, 2. koostöömängud, 3. usaldusmängud. Mänge võib kasutada nii eraldiseisvalt kui ka kombineeritult. Koostöö- ja usaldusmängude kasutamisele võiks eelneeda mõne häälestus- või ergutusmängu läbi mängimine. Iga mängu juurde on toodud mängu läbi viimiseks kavandatav aeg ja igat mängu võib läbiviija kohandada.

Enne mängu valimist peavad juhendajad planeerima:

- Mis eesmärgil mäng valitakse?
- Kui palju on mänguks/mängudeks aega?
- Mis eelneb või järgneb mängu mängimisele?

### Häälestus- ja ergutusmängud

#### Mälukontroll: stopp

*Aeg: kuni 15 minutit*

Osalejad kõnnivad ruumis kaootiliselt ringi. Juhendaja ütleb: „Stopp! Silmad kinni.“ Osalejad panevad silmad kinni ning vastavad juhendaja esitatud küsimusele\*, näiteks:

- Kus seisab õpetaja?
- Mitmel inimesel on jalas teksapüksid?
- Mitmel inimesel on pruunid juuksed?
- Mitmel inimesel on rohelised silmad?
- Kes tuli täna bussiga?

\* Juhendaja võib küsimusi lisada ja muuta vastavalt grupile.



---

### **Nimede kontroll: 3 korda nimi**

*Aeg: kuni 15 minutit*

Mängijad seisavad ringis. Ringi keskel on üks mängija, kes ütleb mõne teise osaleja nime kolm korda, näiteks: Hele, Hele, Hele. Kui ringjoonel seisja jõuab öelda ise enda nime enne, kui ringis olija seda kolm korda ütleb, pääseb ta ringi keskele minekust.

### **Tähelepanu kontroll: plaksuhiir**

*Aeg: kuni 15 minutit*

Plaksuhiirte nimemängus seistakse ringis. Tegevused liiguvad lihtsamalt raskemale.

- Üks osaleja vaatab mõnele teisele mängijale ringis otsa, ütleb oma nime, saates selle samal ajal plaksuga. Saaja püüab nime plaksuga kinni ja saadab omakorda enda nime edasi.
- Järgmisel tasemel öeldakse plaksu edasi saates selle inimese nimi, kellele plaksuhiir saadetakse.
- Kõige kõrgemal tasemel öeldakse saadetava plaksuga selle inimese nimi, kellele peab nime edasi saatma.

### **Reaktsiooni kontroll: rongimäng**

*Aeg: kuni 15 minutit*

Alustada mängu soojendusega, kus kõik istuvad ringis, üks vaba tool ringis. Mängujuht on ringi keskel ja palub edasi istuda tühja tooli kõrval oleval mängijal (nt kella suunas), küsides, kas tal on seal mugav. Selliselt paigutatakse toolid mugavalt ning hakatakse liikuma ühes suunas, toolidel edasi liikudes.

Seejärel küsib mängujuht, millega noortele meeldib sõita, moodustades vastavalt öeldule järjekorra:

- mina sõidan bussiga, rongiga, jalgrattaga
- mina ka
- siin sõidab /nimi/.

---

Osalejad peavad järjest tühjale toolile istudes ütleva järjekorras need kokkulepitud fraasid. Viimase fraasi juures peab osaleja nimetama ühe mängija nime, kes sellele toolile istuma tuleb. Ringi keskel olev mängujuht püüab istuda vabale toolile.

### **Mõtlemisvõime kontroll: jah-ei skaala**

*Aeg: kuni 15 minutit*

Osalejad seisavad ühes kolonnis. Paremalt pool „Jah“ ja vasakul pool „Ei“. Mängujuht esitab väite, teeb plaksu ja peale seda tuleb kolonnis seisjatel liikuda „Jah“ või „Ei“ poole – vastavalt sellele, kas väide käib osaleja arvates tema kohta või mitte). Järgneb arutelu, vaadates ringi, miks see pool valiti.

Võimalikud väited\*:

- ma olen poiss/ tüdruk
- mind on elus vähemalt üks kord kallistatud
- ma vaatan teisele rääkimise ajal silma
- ma küsin teistelt: „kuidas sul läheb?“
- ma olen üks kord ära öelnud, kui mult abi on palutud
- ma aitan kodus ema
- ma olen istutanud puu
- ma kuulan teise mure ära
- ma olen toonud õpetajale 1. septembril lilli
- mulle on öeldud hästi, kui olen midagi hästi teinud
- mulle on tulnud appi, kui olen abi küsinud
- ma olen elus vähemalt üks kord valetanud.

\* Juhendaja võib väiteid lisada ja muuta vastavalt grupile.

### **Teadmiste kontroll: hooliva meeskonna tunnused**

*Aeg: kuni 15 minutit*

Mille järgi tunnete ära, et meeskond on hooliv? Arutelu. Suurele paberilehele pannakse kirja hooliva meeskonna tunnused.

---

### **Mõistmise kontroll: rivi**

*Aeg: kuni 15 minutit*

Tähtis on ka sõnadeta üksteist mõista. Osalejatel palutakse eelistatult õues moodustada ilma rääkimata sotsiomeetriline rivi:

- pikkuse järgi
- sünnikuupäevade järgi
- silmade värvi järgi
- jalanumbri järgi.

### **Eneseväljendus ja kehakeel: tagumine paar välja**

*Aeg: kuni 15 minutit*

Eesmärk on kiirus ja koostöö – füüsiline mäng, et saaks energiat rakendada. Mängijad asuvad kolonnis paarides. Üksik mängija seisab paar sammu kolonnist eespool ning (olles seljaga mängijate poole) hüüab: „Üks, kaks, kolm, tagumine paar välja!“. Viimane paar laseb käest lahti ja jookseb kolonni ette, et paarilisega üksiku ees jälle kokku saada. Hüüdja omakorda püüab ühte paarilist puudutada. Paariliseta jäänu asub ise kolonni ette tagumist paari välja hüüdma.

### **Meeskonna hindamine: 1-10 skaala**

*Aeg: kuni 30 minutit*

Ruumis asetatakse maha skaala 1 – 10. Osalejatelt küsitakse klassi hoolivusega seotud küsimusi, sealhulgas:

- kuivõrd teie klassis üksteist kuulatakse?
- kuivõrd te teete klassiga ühiseid asju?
- kui suur on teie klassis hoolivus üksteise suhtes?

Kui igaüks on omale koha leidnud skaalal, siis arutatakse, miks see koht valiti. Positiivse väljatoomiseks palutakse igaühel põhjendada oma valitud positsiooni võrdluses väiksema numbriga, nt miks sa valisid nr 5 peal seismise, mitte 4 peal?

---

## Koostöömängud

### Koostöö ja tähelepanu: Ma näen sind

*Aeg: kuni 30 minutit*

Osalejad seisvad ringis. Osalejad hakkavad järgemööda üksteisele palli viskama. Igaüks saab palli visata ainult üks kord ja püüda palli ainult üks kord. Visates tuleb meelde jätta, kellele palli viskasid. Iga viskele eelneb selline dialoog:

- „/Nimi/, ma näen sind!“
- „/Nimi/, ma näen sind ka!“
- „Ma viskan.“
- „Ma püüan.“
- „Aitäh!“

Esmalt mängitakse ühe palliga. Seejärel lisandub samaaegselt teine pall, milles järgitakse sama jada. Viimase etapina liiguvad osalejad ruumis kaootiliselt ringi, järgides sama rada.

Mäng lõpeb analüüsiga, arutledes, mida mina tegin, et pall maha ei kukuks. Mida oleksime saanud meeskonnana paremini teha?

### Koostöö ja usaldus: Ma näen sind (inimesega)

*Aeg: kuni 15 minutit*

Eelmise mängu edasiarendus. Nüüd on inimesed pallide asemel, kellel on silmad kinni. Enam ei loe eelmise mängu järjekord. Nüüd käib kogu mäng vaikuses ja märku antakse silmade ja kehakeelega. Iga kolme minuti tagant saadab mängujuht uue inimese kinniseotud silmadega teele (alguses pigem julgemad õpilased). Lõpuks on pooltel inimestest silmad kinni ja liiguvad ringi. On tekkinud paarid.

### Usaldus: silmad kinni juhtimine

*Aeg: kuni 30 minutit*

---

Osalejad jagatakse paarideks (poisid-tüdrukud vm). Ühel paarilisel seotakse silmad kinni, tema on *auto*. Teine paariline juhib kinniseotud silmadega paarilise (nt käed õlgadel) ohutult etteantud kohta. Võib eelnevalt teha autole nn soojenduse (kerge massaaž seljal, poleerimisel silitused seljal ja õlgadel). Liigutakse mängujuhi järgi või etteantud objektini. Vahepeal on kiirendusrada, kus paarid peavad jooksma.

Teel tasub katsetada erinevaid tajusid – anda seotud silmadega paarilisele puudutada, nuusutada teele jäävaid asju või kuulatada mingis kindlas kohas just sellele kohale omaseid hääli. Pea meeles, et alati ei ole kõige sirgem tee kõige põnevam tee.

Analüüs:

- nii usaldus (luba ennast juhtida) kui vastutus (juhtisin teist nii, et ta ei saanud haiget).
- kes kordagi ei piilunud?

### **Usaldus ja eneseväljendus: lõhnad ja asjad kinnisilmi, analüüs**

*Aeg: kuni 30 minutit*

Kui üks paariline on juba piisavalt kogeda saanud, vahetatakse rollid – *autoks* on teine paariline. Liigutakse tagasi esialgse objekti juurde. Üllatage paarilist lõhnaga, asjade katsumisega! Vahepeal võib olla lõik, kus võib juhtida paarilist ainult häälega, nt lõpus.

Analüüs ja tunnustähtede jagamine. Juhendaja peegeldab (MI vaimus) iga lapse ütlust, et laps saaks aru, et temast saadakse aru. Juhendajad tunnustavad üksteist (mudeldamine).

### **Usaldus: elektritara**

*Aeg: kuni 30 minutit*

Puude vahele on pingul nööri moodustatud kahest piklikust kastist koosnev kinnine ala. Esimene nöör on kõige madalamal, teine nöör on natuke kõrgemal, viimane kõige kõrgemal (umbes 150 cm kõrgusel maapinnast). Meeskond on tervikuna kõige madalama nööri taga. Peavad kogu meeskonnaga ületama nn elektritara, liikudes ühest kastist teise ja sealt välja. Nööri üle saamiseks ei tohi kasutada abivahendeid, nööri ei

---

tohi puudutada. Ühest kastist saab teise liikuda alles siis, kui kogu meeskond on kasti sees. Analüüsis arutada, mis seal juhtus. Jagada tunnustähti.

### **Päästeoperatsioon**

*Aeg: kuni 30 minutit*

Puude ümber on võimalikul tasasele pinnale vöökoha kõrgusele nõoriga märgitud maa-ala. Maa-ala on väga tähtis territoorium, kust hoolivad tegijad peavad läbi lipsama ehk ühest äärest teise jooksma. Maa-ala keskel on takistaja/viirus, kes segab hooliv olemast. Tema ülesanne on puudutada kerge käepatsutusega jooksjat. Peale puudutust peab jooksja seisma jääma jalad harkis ja käed õlgade kõrgusel kõrval. Nüüd peavad teised hoolivad tegijad kiirelt moodustama neljaliikmelise meeskonna ja tõttama appi. Iga meeskonnaliige peab puudutama ühte kätt või jalga kogu meeskonnaga korraga ja nii (kätest-jalgadest kinni hoides) liikuma maa-alast välja. „Takistaja“ ei tohi neid samal ajal takistada. Selgelt on tähistatud ja kokku lepitud sisse- ja väljapääsu alad. Analüüsis arutatakse, mis toetas meeskonna koostööd, jagatakse tunnustähtesid.

### **Meeskonntöö: nõrgim lüli**

*Aeg: kuni 15 minutit*

Osalejad seisavad ringis käevangus, moodustades tugeva ringi. Mängu läbivijad proovivad grupiks põimunud klassimeeskonnast tirida välja ühe meeskonnaliikme (haarates jalgadest), keda grupp peab kaitsma.

### **Koostöö: banaanid või virsikud lõkkes**

*Aeg: kuni 60 minutit*

Osalejad jagunevad 4- või 6-liikmelisteks gruppideks. Juhendaja näitab ette katse käigu, kuidas šokolaad banaanid sisse saab või martsipan pooliku virsiku sisse (mis mässitakse hõbepaberisse).

Iga väike grupp valmistab lõkke, küpsetab seal söödava, koristab lõkkekoha. Lõkke ääres võib noori ärgitada jutuvestmisele, nt kodukoha lugudest.

---

## **Meeskonnatöö: sipelgamäng**

*Aeg: kuni 30 minutit*

Arutelu koos osalejatega sipelgapesa teemal. Üheskoos paigutatakse toolid ruumis männiokkale sarnaselt paaris olevatena ruumi laiali. Täiendavalt on üks vaba tool. Meeskonna ülesanne on vältida sipelga istumist vabale toolile. Sipelgas liigub tibusammudel ning soovib istuda vabale toolile, võib liikuda nii, nagu soovib. Juhendaja võiks lasta meeskonnal mitu korda läbi proovida, arutada strateegiat, anda võimalusi. Sipelgas on üks juhendajatest – vaatab vastavalt vajadusele, kui kiirelt tibusammuda.

## **Fotonäitus: Hooliv klass**

*Aeg: kuni 30 minutit*

Eelmise päeva fotode vaatamine ühiselt. Valige klassiga välja fotod, mida soovite üles panna fotonäitusele „Hooliv klass“. Põhjendage piltide valikut. Mis võiks olla pildi pealkiri? Piltide vaatamise ajal kirjuta oma märkmikust suurele paberile, mida klass eelmisel päeval ütles ja pidas hoolivuseks. Jäta paber nähtavale kohale.

## **Õhupalli päästeoperatsioon**

*Aeg: kuni 30 minutit*

Päästeoperatsiooni „Õhupall“ viia läbi ruumis. Seletada ülesannet kogu klassile nii, et kõik kuulevad. Osalejad võib algselt jagada strateegia väljatöötamiseks kahte gruppi (nt poisid-tüdrukud). Meeskonna ülesanne on ravis läbida etteantud vahemaa selliselt, et iga järgmise inimese vahel on õhupall. Õhupalli paigal hoidmiseks ei tohi käsi kasutada, need võib paluda panna puusale või kuklale. Kolonni ülesandeks on liikuda punktist A punkti B selliselt, et ükski õhupall maha ei kuku. Vahemaa võiks olla piisavalt pikk (2–3 kolonni pikkust), et tekiks piisav väljakutse. Meeleoluks võib taustal mängida muusika. Kui õhupall maha kukub, tuleb minna alguspunkti ja katse algab uuesti. Iga kord kui õhupall maha kukub, toimub kiire analüüs – mida saaks muuta, et katse õnnestuks. Juhendaja ülesanne on suunata analüüsi selliselt, et see keskendub üksteise märkamisele, toetamisele, hoolimisele. Harjutust korratakse õnnestumiseni.

---

Juhendaja ülesanne on viia harjutus läbi selliselt, et jääb eduelamus. Analüüsis tuua välja õnnestumist toetanud tegurid. Lase igaühel panna üks tunnustäht endale, öeldes, millise hästi tehtu eest, ning kolm kaaslastele.

### **Võimatu missioon**

*Aeg: kuni 45 minutit*

Kogu grupile või varem moodustatud meeskondadele antakse ülesanded, mille sooritamiseks on aega 20 minutit (tegelikult on ajakava paindlik, ajasurve on näiline). Küsimusi tutvustada kogu grupile suurelt lehelt ette lugedes või ettevalmistatud ülesannete lehti seinale kinnitades. Näita osalejatele nn ressursseid koht (paberid, käärid, vildikad jms).

Esmalt on grupil ülesannete planeerimise aeg (nt 10 minutit), nad võivad märku anda, kui neil on strateegia valmis. Siis hakkab aeg jooksuma kõikide ülesannete täitmiseks – kui kõik on koos, antakse start, aeg läheb kinni, kui kõik liikmed on tagasi ruumis. Lahendage 12 ülesannet 20 minuti jooksul nii, et kõik meeskonnaliikmed saaksid teha midagi kasulikku. Vajadusel võib ülesannete hulka suurendada või vähendada; oluline on, et need oleksid võimalikult mitmekesised.

Võimatu missiooni ülesannete esitlus, analüüs ja tunnustähtede jagamine – endale ja kahele kaaslasel, öeldes, mille eest.

### **Soo ületamine**

*Aeg: kuni 45 minutit*

Maapinnale on maha märgitud „soo“ – umbes 6x4m maalapp. Grupp on jagatud 6–7-liikmelisteks meeskondadeks. Igale meeskonnale antakse 3–4 saarekest (papist alus). Meeskonna ülesandeks on soo võimalikult kiiresti ületada. Ainus võimalus mitte sohu vajuda, on toetuda antud saarekeste peale. Juhul kui üks meeskonna liikmetest astub sohu, tuleb kogu meeskonnal algusesse tagasi minna (ka nendel, kellel soo juba ületatud) ning katse algab uuesti. Domineerijatele võib anda jälgija rolli (nt märgata ja märkida üles kõik üksteisele tehtud toetusavaldused). Enne katse algust on aeg



---

katsetamiseks ja strateegia seadmiseks Lõpuanalüüsis tuua välja õnnestumist toetanud tegurid (üksteise märkamine, toetamine, hoolimine) nii meeskonna sees kui meeskondade vahel.

### **Sõudevõistlus: tegevusplaani koostamine**

*Aeg: kuni 45 minutit*

Osalejad jagunevad 5-liikmelisteks gruppideks. Ruumis on moodustatud iga grupi jaoks üksteise taga asuvate toolide rivi. Ruumi on laiali peidetud (seinanätsuga kinnitatult) iga meeskonna liikmete arv sedelikesi, igal grupil oma värv (nt roosa, roheline, kollane). Meeskond peab leidma ühe paberi, seejärel 10x sünkroonselt aerudega tõmbama (juhendajad on kohtunikeks) ja seejärel minema uue paberi jahile. Peale igat paberit aerutamine. Kui meeskonnal on kõik paberid koos, istutakse üheskoos oma „paati“ ja tõstetakse käed üles. Kui kõigil on paberid olemas, hakatakse välja mõtlema tegevusi, mida oma koolis hoolivuse tõstmiseks ära teha (igale paberile üks), alguses igaüks kirjutab oma mõtte. Kõik rühmad esitavad oma mõtted, mis pannakse ühisele plakatile koos teostamise tähtajaga kuupäeva täpsusega.

### **Usaldusmängud**

#### **Klassi tunnetus: arvude lugemine**

*Aeg: kuni 30 minutit*

Osalejad istuvad või seisavad ruumis ning kogu grupp peab lugema ühest kuni liikmete arvuni (nt 1 kuni 23). Iga inimene võib öelda ühe arvu. Strateegiat ei tohi kokku leppida, üksteisele ei tohi märku anda. Samuti ei tohi kõrvuti olevad inimesed järjest arve öelda. Tuleb lihtsalt õiget hetke tunnetada.

Kui lugemine läheb sassi (nt öeldakse vale arv või korruga ütleb mitu inimest), siis alustatakse uuesti otsast peale.

#### **Kaaslase tunnustamine šokolaadiga**

*Aeg: kuni 30 minutit*

---

Toolidest ringi keskel on väikesed šokolaadid, iga šokolaadi peal on nööriaga seotud lips, mille all puupulgal on ühe osaleja nimi, sh juhendajate omad. Osalejad istuvad toolidel, üks tool on vaba. See, kellel on südamepoolsel käel vaba tool, võtab ringi keskelt kingituse ja kutsub inimese, kelle nimi on kingitusel, enda kõrvale istuma ja tunnustab teda südamest, öeldes kaaslasele midagi head, mida kahe päeva jooksul tema käitumises märkas.

### **Usaldus: kummituba**

*Aeg: kuni 30 minutit*

Osalejad seisavad väikestes ringides (mitte rohkem kui 10 mängijat ringis), nende keskel on üks inimene, kes kukutab end teiste suunas ja laseb end ringis seisjatel kinni püüda, teisteni lükata.

### **Meeskonna hindamine: 1-10 skaala**

*Aeg: kuni 30 minutit*

Ruumis asetatakse maha skaala 1 – 10. Osalejatelt küsitakse klassi hoolivusega seotud küsimusi, sh

- kui võrd teie klassis üksteist kuulatakse?
- kui võrd te teete klassiga ühiseid asju?
- kui suur on teie klassis hoolivus üksteise suhtes?

Kui igaüks on leidnud omale koha skaalal, siis arutatakse, miks see koht valiti. Positiivse väljatoomiseks palutakse igaühel põhjendada oma valitud positsiooni võrdluses väiksema numbriga, nt miks sa valisid nr 5 peal seismise, mitte 4 peal.

### **Kallistuse mäng**

*Aeg: kuni 15 minutit*

Osalejad seisavad ringis. Üks on ringi keskel. Ringi keskel olija valib ühe mängija, vaatab talle otsa, saades silmadega nõusoleku ja liigub teda kallistama. Tema mõlemal pool kõrval asuvad osalejad peavad tema ringis hoidmiseks teda kummaltki poolt kallistama.

---

Kui see õnnestub, valib ringi keskel olija uue kallistatava, ent peab enne tagasi ringi keskele liikuma. Kui aga kõrval olijad ei jõua ringis olevat kallistatavat esimesena kallistada, siis liigub ringi keskele see, kes ei jõudnud kaaslast kallistada, st vahetab koha ringi keskel olijaga. Alternatiivina võib koha vahetada ka sellega, keda ringis ei suudetud kaitsta (kallistatav).

### **Õunapuu: lubadus endale**

*Aeg: kuni 30 minutit*

Mida mina saan ja tahan teha, et meil kõigil oleks klassimeeskonnas hea olla?

Vaatame koos suurt paberit, millel on kirjas, mis on klassi arvates hoolivuse tunnused. Paneme need mina vormi, nt mina olen sõbralikum, mina ütlen teistele hästi jne.

Igaüks mõtleb oma lubaduse, paneb selle paberist välja lõigatud õunale kirja. Ükshaaval pannakse õunad joonistatud õunapuu külge. Lubadus öeldakse ka kõva häälega välja. Teised ringis ja kuulavad. Juhendajad peegeldavad.

### **Hea juhi tunnused**

*Aeg: kuni 30 minutit*

Arutelu hea juhi omadustest varasemate ülesannete kogemuse põhjal – kas meeskonnal kujunes välja juht, kes on klassivanem ja klassi esindaja. Suurele paberile pannakse kirja grupi poolt välja toodud hea juhi tunnused.

Võib toetada klassijuhataja liidriks olemist ja lasta valida õpetajale neli inimest või vabatahtlikku, kes on juhi/klassijuhataja abilised.

### **Usaldus: silmad kinni juhtimine**

*Aeg: kuni 30 minutit*

Osalejad jagatakse paarideks (poisid-tüdrukud vm). Ühel paarilisel seotakse silmad kinni, tema on *auto*. Teine paariline juhib kinniseotud silmadega paarilise (nt käed õlgadel) ohutult etteantud kohta. Võib eelnevalt teha autole nn soojenduse (kerge

---

massaaž seljal, poleerimisel silitused seljal ja õlgadel). Liigutakse mängujuhi järgi või etteantud objektini. Vahepeal on kiirendusrada, kus paarid peavad jooksma.

Teel tasub katsetada erinevaid tajusid – anda seotud silmadega paarilisele puudutada, nuusutada teele jäävaid asju või kuulatada mingis kindlas kohas just sellele kohale omaseid hääli. Pea meeles, et alati ei ole kõige sirgem tee kõige põnevam tee.

Analüüs:

- nii usaldus (luba ennast juhtida) kui vastutus (juhtisin teist nii, et ta ei saanud haiget).
- kes kordagi ei piilunud?

### **Usaldus ja eneseväljendus: lõhnad ja asjad kinnisilmi, analüüs**

*Aeg: kuni 30 minutit*

Kui üks paariline on juba piisavalt kogeda saanud, vahetatakse rollid – *autoks* on teine paariline. Liigutakse tagasi esialgse objekti juurde. Üllatage paarilist lõhnaga, asjade katsumisega! Vahepeal võib olla lõik, kus võib juhtida paarilist ainult häälega, nt lõpus.

Analüüs ja tunnustähtede jagamine. Juhendaja peegeldab (MI vaimus) iga lapse ütlust, et laps saaks aru, et temast saadakse aru. Juhendajad tunnustavad üksteist (mudeldamine).

---

## Lisa 4. Näidistöölehed õpilastele

### Juhtumi analüüs 1

Lugege läbi juhtum ja proovige vastata küsimustele.

Klassi tüdrukutel on loodud Facebooki vestlus, kust Kati on välja jäetud. Kati teab seda, sest klassi teised tüdrukud hõõruvad talle seda nina alla. Tihti märkab Kati, et vahetunnis tüdrukud kirjutavad midagi oma telefonides ning itsitavad tema poole vaadates. Kati püüab teha nägu, et tal on ükskõik, aga tegelikult tunneb ta ennast häirituna.

**Juhtumi arutelu toetavad küsimused:**

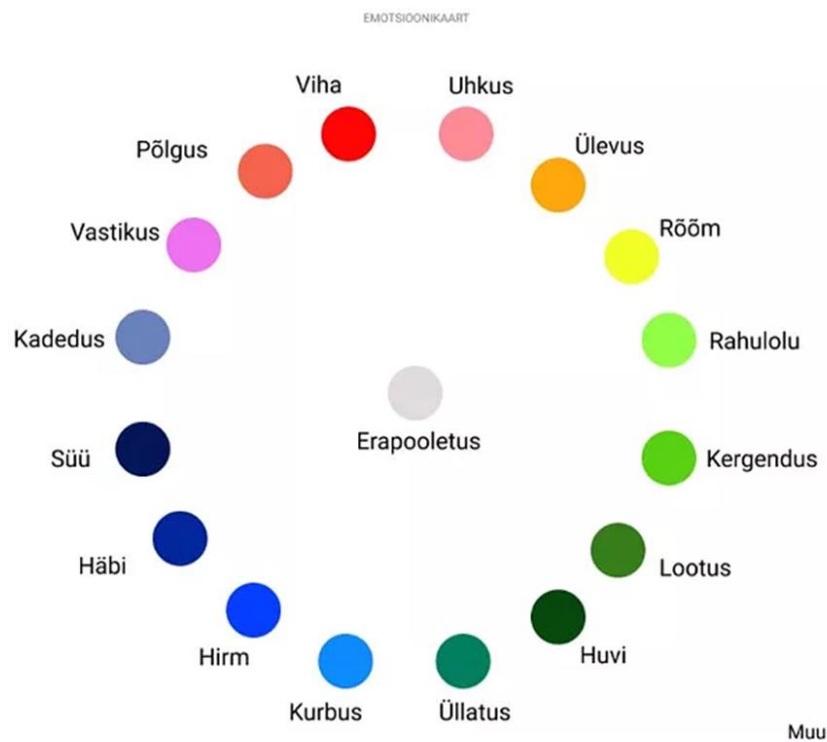
1. Kas antud juhtumis on midagi **valesti**? Kas märkate mõnda probleemi? Mis see on?

2. **Kes** on antud juhtumiga seotud? Millised **osapooled** on juhtumiga seotud? Kuidas need inimesed/osapooled võivad ennast tunda? Soovi korral võtke appi emotsioonikaart (vaata lõpus).

3. Mida tuleks ette võtta? Pakkuge välja erinevaid **lahendusi** ja arutage, millised võiksid olla nende **tagajärjed**/tulemused.

4. Kas selline asi võiks juhtuda ka **teiega**? Kuidas end tunneksite ja kuidas käituksite, kui oleksite ise üks osapooltest antud juhtumis?

Kui küsimused vastatud, siis arutlege suures ringis/klassis. Millised on võimalikud lahendused antud juhtumile? Kas klassilt tuleb veel häid ideid?



---

## Juhtumi analüüs 2

Lugege läbi juhtum ja proovige vastata küsimustele.

Kamp poisse hängib õhtul palliplatsil. Nad istuvad platsi äärel pingil, platsi nad ei kasuta. Georg koos oma sõbra Egertiga tahavad platsile palli mängima minna. Nad on just mängu alustanud, kui kamp tõuseb püsti ning hakkab neid segama. Nad sekkuvad nii füüsiliselt palli ära võttes kui ka sõnaliselt poisse mõnitades. Kui Georg püüab oma palli tagasi saada, lükkab üks kambaliikmetest poisi pikali ning ülejäänud naeravad selle peale.

Palliplats asub avalikus kohas ning sealt jalutab mööda palju inimesi. Mitte keegi ei sekku.

**Juhtumi arutelu toetavad küsimused:**

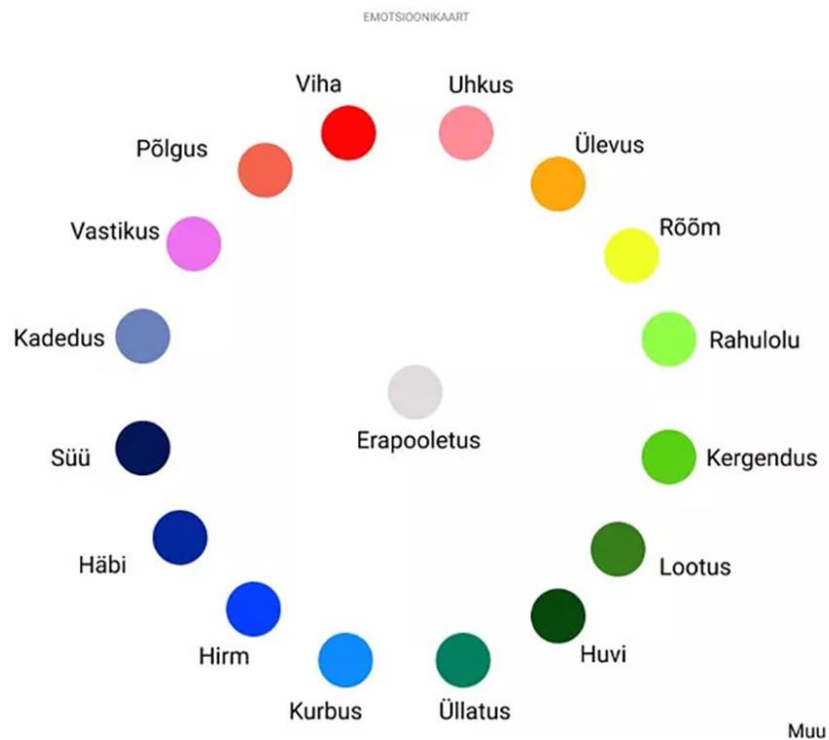
1. Kas antud juhtumis on midagi **valesti**? Kas märkate mõnda probleemi? Mis see on?

2. **Kes** on antud juhtumiga seotud? Millised **osapooled** on juhtumiga seotud? Kuidas need inimesed/osapooled võivad ennast tunda? Soovi korral võtke appi emotsioonikaart (vaata lõpus).

3. Mida tuleks ette võtta? Pakkuge välja erinevaid **lahendusi** ja arutage, millised võiksid olla nende **tagajärjed**/tulemused.

4. Kas selline asi võiks juhtuda ka **teiega**? Kuidas end tunneksite ja kuidas käituksite, kui oleksite ise üks osapooltest antud juhtumis?

Kui küsimused vastatud, siis arutlege suures ringis/klassis. Millised on võimalikud lahendused antud juhtumile? Kas klassilt tuleb veel häid ideid?





---

## Juhtumi analüüs 3

**Lugege läbi juhtum ja proovige vastata küsimustele.**

Vahetund on lõppemas. Õpetajat pole veel klassiruumis, küll aga on seal õpilased. Kõik istuvad juba kenasti omadel kohtadel. Äkki hüppab Saara enda koha pealt püsti ja tormab kibekähku tahvli ette ja esitab valjuhäälselt kõikidele küsimuse: „Tõstke käsi, kes on Simoni sõber?“. Ükski käsi ei tõuse... Simon istub nukra moega vaikselt enda pingis. Õpetaja tuleb klassi, keegi sellest juhtumist õpetajale ei räägi ja tund algab. Simon aga ei suuda tunnis kaasa töötada, sest juba teist nädalat on Saara oma kaaslastega teda klassikaaslaste ees mitmel viisil alandada püüdnud.

**Juhtumi arutelu toetavad küsimused:**

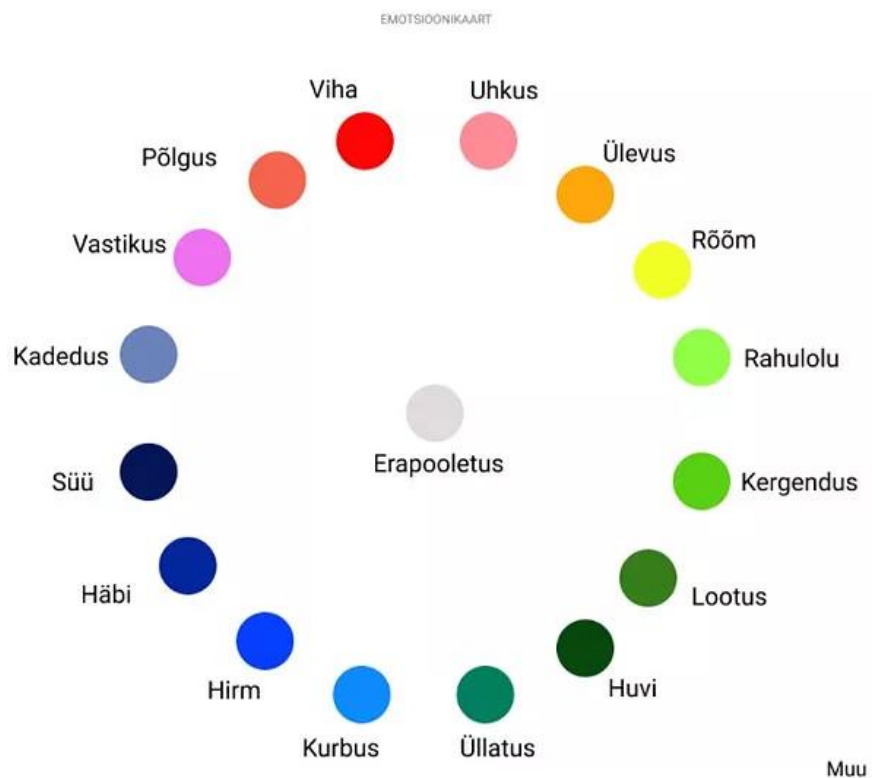
1. Kas antud juhtumis on midagi **valesti**? Kas märkate mõnda probleemi? Mis see on?

2. **Kes** on antud juhtumiga seotud? Millised **osapooled** on juhtumiga seotud? Kuidas need inimesed/osapooled võivad ennast tunda? Soovi korral võtke appi emotsioonikaart (vaata lõpus).

3. Mida tuleks ette võtta? Pakkuge välja erinevaid **lahendusi** ja arutage, millised võiksid olla nende **tagajärjed**/tulemused.

4. Kas selline asi võiks juhtuda ka **teiega**? Kuidas end tunneksite ja kuidas käituksite, kui oleksite ise üks osapooltest antud juhtumis?

Kui küsimused vastatud, siis arutlege suures ringis/klassis. Millised on võimalikud lahendused antud juhtumile? Kas klassilt tuleb veel häid ideid?



---

## Juhtumi analüüs

Lugege läbi juhtum ja proovige vastata küsimustele.

(siia lisada oma juhtum)

**Juhtumi arutelu toetavad küsimused:**

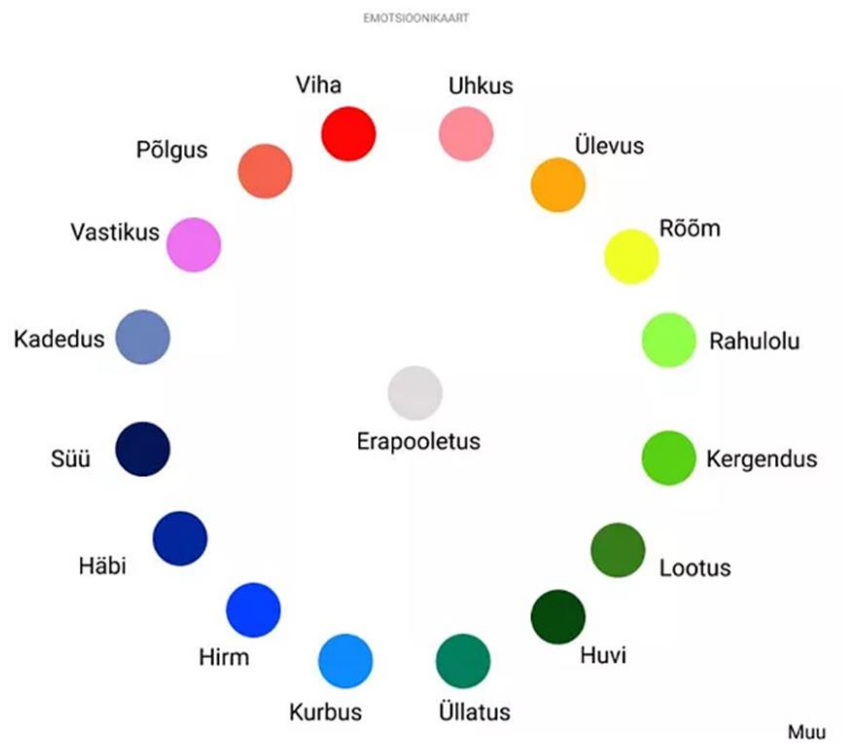
1. Kas antud juhtumis on midagi **valesti**? Kas märkate mõnda probleemi? Mis see on?

2. **Kes** on antud juhtumiga seotud? Millised **osapooled** on juhtumiga seotud? Kuidas need inimesed/osapooled võivad ennast tunda? Soovi korral võtke appi emotsioonikaart (vaata lõpus).

3. Mida tuleks ette võtta? Pakkuge välja erinevaid **lahendusi** ja arutage, millised võiksid olla nende **tagajärjed**/tulemused.

4. Kas selline asi võiks juhtuda ka **teiega**? Kuidas end tunneksite ja kuidas käituksite, kui oleksite ise üks osapooltest antud juhtumis?

Kui küsimused vastatud, siis arutlege suures ringis/klassis. Millised on võimalikud lahendused antud juhtumile? Kas klassilt tuleb veel häid ideid?



---

## Juhtumite juurde kuuluvad eksperthinnangud (juhendajatele)

### Experthinnangud: Proovikivi ELU tiim ja Kristiina Treial

#### Juhtum 1

*Klassi tüdrukutel on loodud Facebooki vestlus, kust Kati on välja jäetud. Kati teab seda, sest klassi teised tüdrukud hõõruvad talle seda nina alla. Tihti märkab Kati, et vahetunnis tüdrukud kirjutavad midagi oma telefonides ning itsitavad tema poole vaadates. Kati püüab teha nägu, et tal on ükskõik, aga tunneb ennast häirituna.*

Exsperdi kommentaar: selles loos võib olla tegemist küberkiusamisega – Kati on grupist tõrjutud, selle kohta tehakse talle märkusi ja tundub, et grupis temast ka räägitakse, kuigi see viimane on ainult oletus. On oluline, et Kati toimunud oma vanematega arutaks, et nad oleksid lapse murest teadlikud ja toetaks teda raskel ajal. Ei ole teada, kuidas Katil tüdrukutega muidu läbisaamine on ja kas tõrjumist ja halvasti ütlemist esineb ka nt klassis.

Küberkiusamise puhul on väga tavaline, et kiusamist on ka vahetult klassiruumis. Siin on mitu võimalust – nn kaitsjad kaaslaste hulgast või täiskasvanu abi. Kas Katil on klassis mõni sõber, kes grupis on ja saab Katiga jagada, kas Kati suhtes grupis inetult käitutakse? Kui jah ja grupis toimub kiusamine, siis tuleks ilmselt abi saamiseks pöörduda täiskasvanu poole. Kas on klassikaaslast, kes saavad grupis toimuvasse sekkuda ja Kati inetu kohtlemise lõpetada? See oleks ilmselt kõige kiirem lahendus, kui kaaslastest ise keegi Kati kaitseks välja astuks.

Kati kaitseks väljaastumine võib aga vajada täiskasvanute, nt õpetaja ja lapsevanemate toetust ja julgustust. Kui Kati ise või mõni abistav klassikaaslane räägib toimuvast õpetajale, saab õpetaja teemat üldiselt tunnis käsitleda ja julgustada sekkumist või konkreetselt minnes rääkida tõrjuvate tüdrukute grupiga teguviisi sobimatusest ning teha kokkuleppeid klassi head läbisaamist rikkuva tegevuse lõpetamiseks. Kui sellest ei aita, tuleks teavitada tüdrukute vanemaid ja nendega koos toimuva peatamist planeerida.

---

Oluline on siin töö klassiga hea läbisaamise taastamiseks. NB! Ühekordsest tunnis rääkimisest heade suhete kujundamiseks tavaliselt ei piisa, tuleks mõelda läbi pikem sekkumiste plaan, et klassis tõesti kasvaks meie-tunne selliseks, et kedagi ei tõrjuta kõrvale.

## Juhtum 2

*Kamp poisse hängib õhtul palliplatsil. Nad istuvad platsi äärel pingil, platsi nad ei kasuta. Georg koos oma sõbra Egertiga tahavad platsile palli mängima minna. Nad on just mängu alustanud, kui kamp tõuseb püsti ning hakkab neid segama. Nad sekkuvad nii füüsiliselt palli ära võttes kui ka sõnaliselt poisse mõnitades. Kui Georg püüab oma palli tagasi saada, lükkab üks kambaliikmetest poisi pikali ning ülejäänud naeravad selle peale. Palliplats asub avalikus kohas ning sealt jalutab mööda palju inimesi. Mitte keegi ei sekku.*

Eksperdi kommentaar: kui selline asi juhtub esimest korda, võivad Georg ja Egert püüda ennast kehtestada (öelda, et teie ju ei mänginud ja meie tahame mängida. Palun vabastage palliplats) või hoopis kampa mängima kutsuda. On väga tõenäoline, et siin on kiusamise põhjuseks põnevuse otsimine. Kui aga kamp kiusab palliplatsi kasutajaid juba korduvalt, on ilmselt mõistlik praegu platsilt lahkuda ja rääkida juhtunust oma vanematele. Vanematega koos võib planeerida, mida edasi teha. Kui probleem on korduv võib kaaluda lapsevanemate platsi äärde kaasa kutsumist, äkki siis ei tulda mängu segama (jõudude ebavõrdsus on väiksem) või ka kohaliku noorsoopolitseiga rääkimist. Osades piirkondades külastavad noorsootöötajad ja -politseinikud noorte kogunemiskohti, et seal toimuval silma peal hoida. Kuna Georg ja Egert ei ole sunnitud just sellel platsil mängimas käima, siis edasiste vahejuhtumite vältimiseks on võimalik minna mujale.

Möödujate mittesekumine on kahjuks väga tavapärane. Eriti kui möödujaid on palju, võib kergesti tekkida vastutuse hajumise efekt, st mõeldakse, et keegi kindlasti juba sekkus/sekkub. Parim, mida mööduja siin teha saab, on siiski minna poisse kõnetama ja küsida, kas kõik on hästi. Vahel sellisest pöördumisest kiusajate peatamiseks piisab.

---

Kui mööduja aga hindab olukorra kannatajatele ja endale ohtlikuks, tuleb teavitada politseid.

### Juhtum 3

*Vahetund on lõppemas. Õpetajat pole veel klassiruumis, küll aga on seal õpilased. Kõik istuvad juba kenasti omadel kohtadel. Äkki hüppab Saara enda koha pealt püsti ja tormab kibekähku tahvli ette ja esitab valjuhäälselt kõikidele küsimuse: „Tõstke käsi, kes on Simoni sõber?“. Ükski käsi ei tõuse... Simon istub nukra moega vaikselt enda pingis. Õpetaja tuleb klassi, keegi sellest juhtumist õpetajale ei räägi ja tund algab. Simon aga ei suuda tunnis kaasa töötada, sest juba teist nädalat on Saara oma kaaslastega teda klassikaaslaste ees erinevatel viisidel alandada püüdnud.*

Eksperti kommentaar: siin on tegemist Saara ja ta kaaslaste poolt korduva tahtliku tegevusega, et kahjustada Simoni mainet ja suhteid kaaslastega. Simon on jäänud üksi ja olles nõrgemal positsioonil, on tal keeruline ennast kaitsta.

Selles loos on kriitilise tähtsusega pealtnägijate käitumine – nemad otsustavad oma reaktsiooniga, kas Saara saab jätkata Simoni kiusamist või mitte. Seni, kuni naerdakse kaasa või isegi lihtsalt vaikitakse, saab Saara tegutseda. Klassikaaslased peaks Simoni kaitseks välja astuma ja talle toetust avaldama. Kui kaaslaste sekkumine ei aita, tuleks kindlasti rääkida täiskasvanule (nt klassijuhatajale või koolipsühholoogile) ning paluda abi Saara ja ta kaaslaste peatamiseks. Kiusajatele tuleb edastada selge sõnum, et selline käitumine Simoni suhtes ei ole lubatud ja tuleb kohe lõpetada.

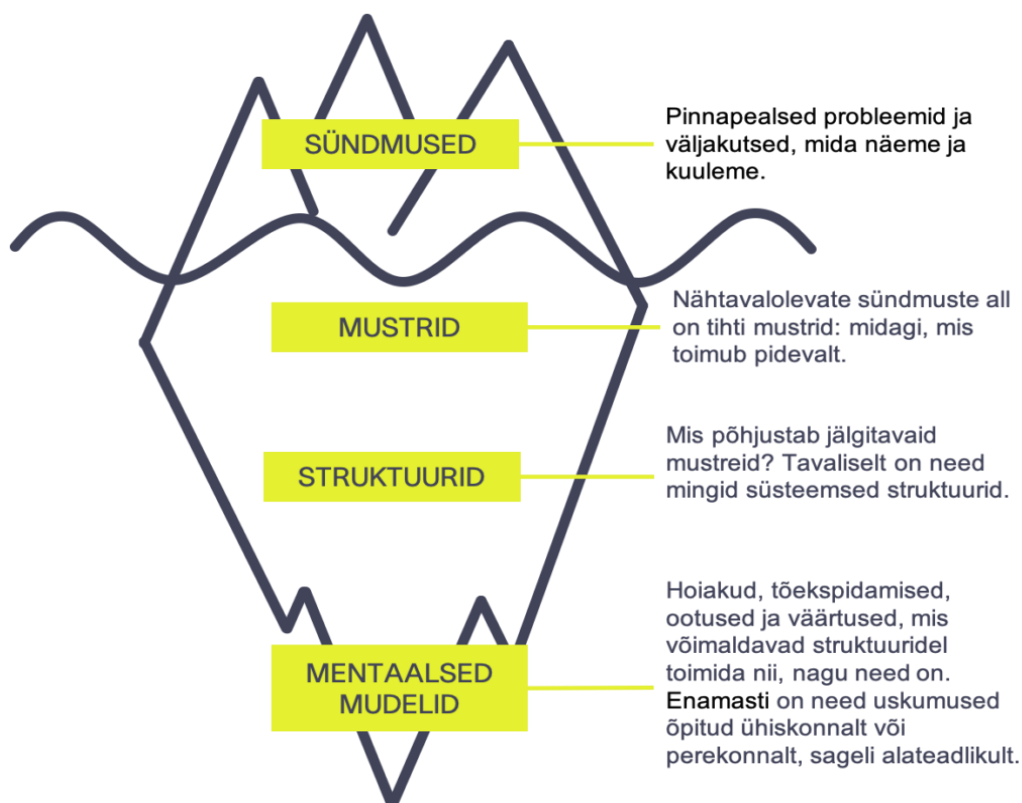
Kui Simon tunneb end toimunu tõttu väga halvasti ja ebakindlalt, on täiesti mõistlik valik ka see, kui Simon läheb enda parema enesetunde saavutamiseks näiteks nõustamisele. Kiusamine võib lapse hingeelu päris palju lõhkuda ja on tähtis, et vajadusel saaks ta abi ning toetust endaga hakkama saamiseks.

## Lisa 5. Meetodite kirjeldused

Käesolev lisa sisaldab tugimaterjalis nimetatud meetodite kasutamise juhendeid, mis on mõeldud õpetajale ja noorsootöötajale klassi olukorra ja vajaduste kaardistamiseks. Juhendajad võivad neid vastavalt oma vajadustele endale sobivaks kohandada – noortega töö ongi väga loomuline. Oluline on ka teadlik olla, et kui tuvastatakse mõned olulised teemad ja/või probleemid, siis tuleb julgelt abi otsida spetsialistidelt (nt psühholoog, sotsiaalpedagoog, lastekaitsespetsialist jt).

### 1. Jäämäe meetod

Jäämäe meetod aitab mõista probleemide sügavamaid põhjuseid. Selleks tuleb mõelda, millised tasandid probleemist on varjatud. Hea abimees on jäämäe mudel (vt joonis 4) (võib valida erinevate formaatide vahel internetist).



Joonis 4. Jäämäe mudel<sup>14</sup>

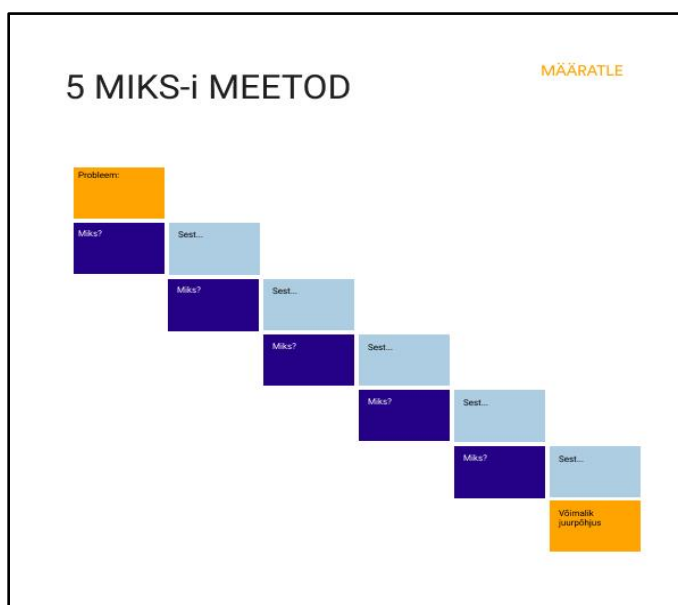
<sup>14</sup> Allikas: <https://miltton.ee/services/muutuste-juhtimine-ja-arengunoustamine>



Klassijuhataja ja noorsootöötaja võivad koos vaadata jäämäe mudelit ja proovida analüüsida, mis on nähtava probleemi varjatud põhjused. Näiteks võib klassis nähtavaks **sündmuseks** olla õpilaste omavaheline tülitsemine (üksteisele halvasti ütlemine, tõrjumine). Lähemal uurimisel on näha mingeid **mustreid** – nt kes on halvasti ütlejad, keda tõrjutakse. Tuleks arutada – mis antud mustreid põhjustab? Miks osad õpilased ütlevad teistele halvasti või mis võib olla tõrjumise põhjus? Tuleks vaadata tervet **struktuuri** – ehk siis kogu klassikollektiivi, peresid, õpilaste huvitegevusi, võib-olla ka toitumist, und jne. Probleemi juured võivad tihti peituda **mentaalsetes mudelites** – halvasti ütleva näeb sellist käitumist normina oma kodus, tõrjujad on ise nt huvikoolis tõrjutud jne. Nende mudelite ja väärtuste arendamisega saab töötoas tegeleda ja tuvastatud väärtused aitavad valida parimad juhtumid.

## 2. 5-miksi meetod

5-miksi meetod aitab määratleda, miks mingi probleem on probleem. See on ka heaks võimaluseks nii endale kui teistele selgitada, mis on teatud probleemi tuumaks. Probleemi selgitades võiks küsida küsimust MIKS viis korda (vt joonis 5).



Joonis 5. 5-miksi meetodi põhi (allikas: Proovikivi (i.a.)<sup>15</sup>)

<sup>15</sup> Allikas: Proovikivi Haridusprogrammi tööriistakast.

Selgituseks üks näide:

*Õpilase probleem: Mõned õpetajad hindavad ebaõiglaselt.*

**Miks?** Õpetajad panevad mõnele õpilasele paremaid hindeid kui mulle.

**Miks?** Ma arvan, et õpetajad panevad hindeid n-ö näo järgi.

**Miks?** Ma ei saa aru, kuidas või mille järgi hindeid pannakse.

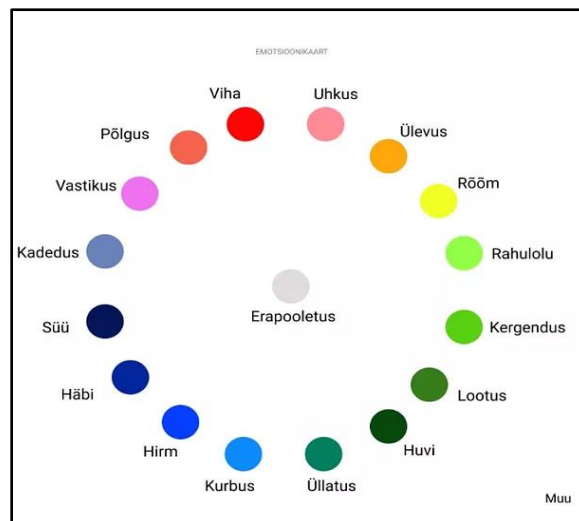
**Miks?** Kusil pole kirjas, mis on hindamisjuhend või kui palju punkte saab konkreetse ülesande eest.

**Miks?** Õpetajad pole meiega hindamist läbi arutanud või meile tutvustanud.

### 3. Emotsioonikaart

Emotsioonikaarti (vt joonis 6) on võimalik kasutada mitut moodi. Kuigi emotsioonikaart on juba lisatud grupitöö põhjale, võib seda rakendada ka muudel viisidel.

Antud materjal on emotsioonikaart kasutusel selleks, et aidata noortel mõelda, kuidas juhtumi eri osapooled end tunda võivad. Selle kaudu saavad nad teadlikuks, milliseid emotsioone võivad inimesed tunda nt kiusamissituatsioonides, isegi kui nad ei ole sellega otseselt seotud (Sullivan, 2011<sup>16</sup>).

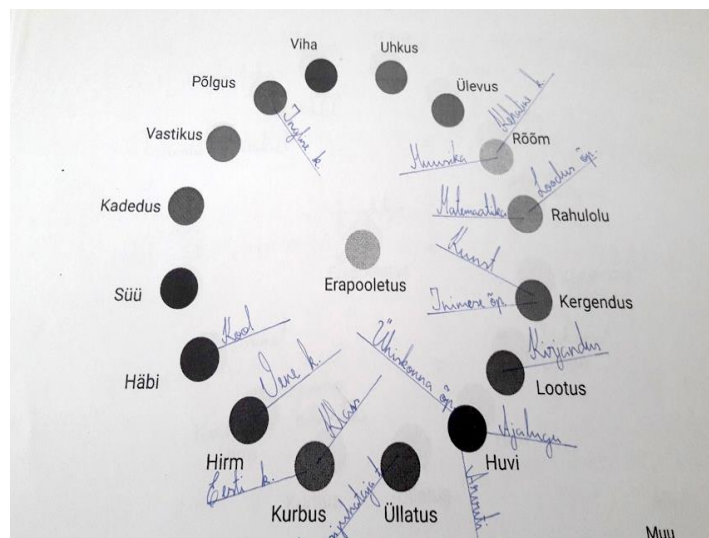


**Joonis 6.** Emotsioonikaart (allikas: Proovikivi (i.a.)<sup>17</sup>)

<sup>16</sup> <https://sk.sagepub.com/books/the-anti-bullying-handbook-2e/n3.xml>

<sup>17</sup> Allikas: Proovikivi Haridusprogrammi tööriistakast.

Klassi meelsuste väljaselgitamisel võib emotsioonikaarti kasutada ka selleks, et teada saada, milliseid emotsioone tekitavad õpilastele eri õppeained. Näiteks saab paluda õpilastel kirjutada eri emotsioonisõnade juurde õppeained ja hiljem saab vastuseid analüüsisid välja selgitada, millised on meeldivamad ja millised mitte väga meeldivad õppeained (vt joonis 7). Edasi peaks õpilastega arutama, miks see nii on (kasutades nt *5-miksi meetodit*), ning klassijuhataja peaks aineõpetajate ning vajadusel ka juhtkonnaga rääkima (kui märgatakse suuremaid negatiivseid trende).



**Joonis 7.** Näide emotsioonikaardi kasutamisest õppeainete kaardistamisel<sup>18</sup>.

<sup>18</sup> Allikas: <https://proovikivi.ee/tulevikukool-mitte-ainult-mulle/>