



KÄSIRAAMAT

8KEYCOM

Head mängimist!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



SISUKORD

Eessõna.....	3
Projekti kirjeldus.....	4
Partnerite profiil.....	5
8 elukestva õppe võtmekompetentsi.....	6
Uuringu tulemused.....	8
Mängude sissejuhatus „8KEYCOM“.....	16
„Ühel või teisel viisil“ / “One way or another” – Suhtlus emakeeles.....	17
„Üks kord ...“ / “Once upon a time” – Suhtlus võõrkeeles.....	20
„Ethic–poly“/“Ethic-poly”- Matemaatikapädevus ning teadmised teaduse ja tehnoloogia alustest	24
„4Elementi“/ “4Elements”- Matemaatikapädevus ning teadmised teaduse ja tehnoloogia alustest	26
„Digitaalne seiklus“ / “Digital adventure” - Infotehnoloogiline pädevus.....	28
„Minu õpiteekond“ / „My Learning way“ – Õppimisoskus.....	30
„Sotsiaalne emotsioon“/“Social emotion”-Isiklik, kultuuridevaheline, sotsiaalne ja	
Kodanikupädevus.....	34
„Pitch“ / “Pitch” - Algatusvõime ja ettevõtlikkus.....	38
„Avasta sobitades“/ “Match to discover” - Kultuuriteadlikkus ja kultuuriline eneseväljendus.....	43
Hindamismeetodid:	
JoHari aken – eneserefleksiooni tööriist.....	46
Visuaalne hindamismeetod.....	47
Enesehindamisvorm.....	48
Koolituse hindamisvorm.....	49
Lisa:	
Lisa 1 – „Avasta sobitades“ / “Match to discover” selgitavad lisamaterjalid.....	53
Lisa 2 – „Sotsiaalne emotsioon“ / “Social emotion” selgitavad lisamaterjalid.....	55
Lisa 3 – „4 Elementi“ / “4 Elements” selgitavad lisamaterjalid.....	59
Lisa 4 – „Ethic – poly“ / “Ethic - poly” selgitavad lisamaterjalid.....	62
Lisa 5 – „Pitch“ / „Pitch“ selgitavad lisamaterjalid.....	64
Lisa 6 – „Minu õpiteekond“ / „My Learning way“ selgitavad lisamaterjalid.....	65
Lisa 7 - ÜRO inimõiguste ülddeklaratsioon.....	67
Erasmus+ raamistik.....	72
Noortepass.....	73
Viited.....	74
Tänu sõnad.....	75
Mängude arendajad.....	76

Eessõna

Miks mängud?

Tänapäeval on Euroopa Liidus ligikaudu 5 miljonit noort töötut, mis tähendab, et iga viies EU noor ei leia endale tööd. Üks neljast Euroopa Komisjoni peamistest eesmärkidest on lahendada töötuse probleem ning arendada olulisi uusi oskusi tööjõuturul. Peamise riskirühma moodustavad vähemate võimalustega või vähemate teadmistega elanikkond. Tänapäeval leidub lisaks formaalsele haridusele ka erinevaid mitteformaalse õppimise võimalusi, mis on noorte hulgas olulisteks komponentideks konkurentsivõime tõstmisel.

Mängimist peetakse mõnusaks õppimisviisiks – kui mäng võimaldab mängijatel nautida protsessi, on ka õppimine vaatamata raskustele palju tõhusam. Iga mäng põhineb õppimisel, kus osalemine on vabatahtlik ning pakub ühtlasi ka meelelahutust. Mängud võimaldavad mängijatel õppida uusi asju ning parandada seeläbi nende põhioskusi või pädevusi.

Mitteformaalsed õppemeetodid aitavad arendada noorte oskusi ning süvendada nende arusaamist, mis on neile eluks vajalik, leidmaks ja säilitamaks töökohta või saamaks ise ettevõtjaks. See kehtib eriti nende puhul, kes on tõrjutud või diskrimineeritud erinevatel põhjustel, või siis kellel puudub piisav enesekindlus ning motivatsioon.

Uuringud näitavad, et noored õpivad kõige paremini siis, kui neile on antud võimalus aktiivselt osaleda, neile on selged õppimise eesmärgid ning nad on teadlikud oma valikuvõimalustest.

Käesolev juhend on loodud projekti “Enterprising and surprising through 8 key competences” (No. 2015-2-LV02-KA205-000815), mis viidi ellu Läti organisatsiooni Baltic Regional Fund, Hispaania organisatsiooni AC Amics de la Biblioteca de la Fonteta, Eesti organisatsiooni MTÜ Edela Eesti Arenduskeskus ja Horvaatia organisatsiooni Association of the Deaf and Hard of Hearing in Nova Gradiška, koostöö tulemusel.

Projekti toetas rahaliselt Euroopa Komisjon Erasmus+ programmist; Meede 2 – Strateegiline koostöö.

Projekt kestis 18 kuud ning selle tulemusel arendati välja 9 harivat mängu, millede eesmärgiks on mängijal aidata paremini mõista ja arendada oma 8 võtmepädevust elukestvas õppes. Projektipartnerid on koostanud juhendi, kus on välja toodud mängude selgitused, reeglid ja täiendavad lisamaterjalid. Samuti leiab käesolevast juhendist kokkuvõtte kõigis projekti partnerriikides läbiviidud võtmepädevuste uuringu tulemuste kohta.

Projekti rahastas Euroopa Komisjon. Publikatsiooni sisu peegeldab autori seisukohti ja Euroopa Komisjon ei ole vastutav selles sisalduva informatsiooni kasutamise eest.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Projekti kirjeldus

“Enterprising and surprising through 8 key competences” on Erasmus+ programmi poolt toetatud strateegiline koostööprojekt (Lepingu number 2015-2-LV02-KA205-000815), mis kestis 1.septembrist 2015 - 31.märtsini 2017. Projekti partneriteks olid kaasatud AC Amics de la Biblioteca de la Fonteta Hispaaniast, Udruga Gluhih I Nagluhih Nova Gradiška Horvaatiast, MTÜ Edela Eesti Arenduskeskus Eestist ja projekti koordinaatorina Baltic Regional Fund’I Lätist. Projekti kogu eelarve oli 90 406 eurot.

Projekti eesmärgiks oli töötada välja uus mitteformaalse hariduse õppemeetod – interaktiivne võtmepädevuste mäng, mis aitaks arendada kaheksat elukestva õppe võtmepädevusi: suhtlus emakeeles; suhtlus võõrkeeles; matemaatika-pädevus ning teadmised teaduse ja tehnoloogia alustest; infotehnoloogiline võtmepädevus; õppimisoskus; isiklik, kultuuridevaheline, sotsiaalne ja kodanikupädevus; algatusvõime ja ettevõtlikkus; kultuuriteadlikkus ja kultuuriline eneseväljendus.

Väljaarendatud meetod sisaldab endas 9 mängu, millest igäüks neist arendab just ühte konkreetset võtmepädevust, sisaldades erinevaid mitteformaalse õppe elemente – simulatsioone, arutelusid, individuaalseid kui ka rühmatöid jms.

Mängud aitavad parandada osalejate teadmisi, oskusi ja hoiakuid erinevates valdkondades. Need koosnevad erinevate raskusastmetega ülesannetest, mida saab kohandada vastavalt rühmale. Üldjuhul on mängud sobilikud vanusele alates 13+. Oluline on iga mängu lõpus teha kokkuvõtted toimunust, mille kaudu saavad osalejad ise analüüsida ja peegeldada, milliseid pädevusi nad läbi mängu omandasid, miks need pädevused on olulised ning kuidas need on seotud nii isikliku kui tööeluga.

Projekti tegevused:

- 1) Viidi läbi uuringud igas partnerriigis 8 elukestva õppe võtmepädevuse kohta
- 2) Kaasatud programmriikides jagati parimaid noorsootöö praktikaid
- 3) Arendati välja uus NFI meetod – interaktiivne mäng, mille kaudu saavad noored paremini mõista ja arendada oma kaheksat võtmepädevust olemaks konkurentsivõimelisemad tööturul
- 4) Loodi käsiraamat, kus on ülevaade nii teostatud uuringu kohta, mängude kasutusjuhendid ja kõik muud toetavad abimaterjalid.
- 5) Loodud mängukomplekte (mängukohvleid) on trükitud 200 eksemplari
- 6) Igas partnerriigis on noortega läbi viidud pilootkoolitused
- 7) Igas partnerriigis on korraldatud projekti tulemusi tutvustav ja projekti raames arendatud mängude läbiviimist õpetav üritus 15 noorsootöötajale/õpetajale/noortejuhile ning 15 noorele
- 8) Projekti käigus valmis NFI meetodit tutvustav video, kus on välja toodud loodud mängude peamised eelised.

Rohkem informatsiooni leiab siit: www.8competecessgame.com

Head mängimist!



Partnerite profiil

BALTIC REGIONAL FUND

Baltic Regional Fund (BRF) on mittetulundusühing, mille sihiks on arendada, julgustada ja toetada uusi ning loomingulisi ideid. Ühingu liikmed toetavad sõbralikku ja rahulikku maailmavaadet, propageerides kultuuride vahelist suhtlust, võrdõiguslikkust ja austades individuaalsust. Seminarid, koolitused ja projektid avavad ukseid uutele kogemustele, pädevustele ja võimalustele, edendades mitteformaalset haridust ning elukestvat õpet. BRF asub Riias (Läti), rakendades hariduslike projekte ning tehes koostööd Euroopa tasemel.

www.brfonds.lv



EDELA EESTI ARENDUSKESKUS

MTÜ Edela Eesti Arenduskeskus on Pärnumaal tegutsev omaalgatuslik füüsilistest isikutest koosnev kasumit mitte taotlev ühendus, mis tegutseb avalikes huvides kohaliku algatuse ning kohaliku elu arendamise eesmärgil alates aastast 2008. Täna tegeleb MTÜ lisaks algupärasele eesmärgile ettevõtlussuuna edendamisega noorte seas, noorte huviala ning silmaringi laiendamise, samuti keskkonnateadlikuse tõstmisega seotud projektides. MTÜ on võtnud eesmärgiks kaasata Pärnumaa noori erinevatesse tegevustesse, toetades seeläbi maanoore aktiivsemaks kodanikuks kujunemist, sallivuse tõstmist ning suurendades nende mõistmist erinevate kultuuride kommete-, traditsioonide ning maailmavaadete kohta. MTÜd on tunnustatud mitmetel aastatel nii kohalikul kui maakondlikul tasandil erinevate tiitlitega tulemusliku töö eest.

www.facebook.com/edelaest



AC AMICS DE LA BIBLIOTECA DE LA FONTETA

On mittetulundusühing, mis asutati aastal 2005.a. Algselt alustati skaudi organisatsioonina, mille põhieesmärgiks on “muuta tulevatele põlvkondadele maailma paremaks”. Selleks edendame kultuuride vahelist suhtlust, mitte formaalset haridust ja aktiivset kodanikuks olemist. Meie põhiliseks sihtgrupiks on noored vanuses 16-35 ja meie põhitegevused on seotud kõikvõimalike mängude ja rahvusvaheliste projektidega.

www.lafonteta.net



ASSOCIATION OF DEAF AND HARD OF HEARING

Horvaatia kurtideühing „Udruga Gluhih I Nagluhah Nova Gradiška“ on mittetulundusühing, kuhu kuuluvad nii tava-kui kuulmiskahjustusega noored Nova Gradiška ümbruskonnast. Organisatsiooni põhilisteks eesmärkideks on viia läbi erinevaid sotsiaalseid tegevusi, haridus- ja teaduslikke uuringud, rahvusvahelisi koostööprojekte, inimõiguste ja demokraatliku poliitika toetamist. Regulaarselt kaasatakse kuulmispuudega noori erinevatesse poliitilistesse ja ühiskondlikesse tegevustesse, samuti noorsootöösse. Kurtideühing „Udruga Gluhih I Nagluhah Nova Gradiška“ on aastast 2012 osalenud aktiivselt erinevates rahvusvahelistes noorte programmides.

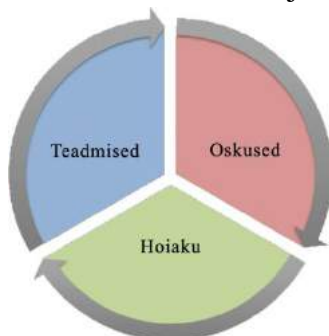
www.ugng.hr



8 Võtmepädevust

“Elukestev õpe on muutunud kõikide kodanike vajaduseks. Peame oma oskusi ja pädevusi arendama kogu elu jooksul. Seda mitte ainult isikliku arengu seisukohast või soovist aktiivselt osaleda ühiskonnas, kus me elame, vaid ka vajadusest olla edukas pidevalt muutuvus töömaailmas.”

Ján Figel' (Euroopa Komisjoni haridus-, koolitus-, kultuuri- ja noorsooküsimuste volinik).



Mõistet “pädevus” määratletakse siin kui asjakohast teadmiste, oskuste ja suhtumiste kogumit. Võtmepädevused on pädevused, mida vajavad kõik inimesed, et tagada eneseteostus ja areng, kodanikuaktiivsus, sotsiaalne kaasatus ning tööhõive. Võtmepädevusi peetakse võrdselt olulisteks, kuna nad kõik saavad aidata kaasa eduka elu kujunemisele teadmisteühiskonnas. Nimetatud pädevused on paljuski kattuvad ja omavahel tihedalt seotud: ühe valdkonna jaoks kesksed oskused toetavad ka teiste valdkondade pädevusi.

„Põhipädevused elukestvas õppes – üleeuroopalised suunised” on lisa Euroopa Parlamendi ja nõukogu 18. detsembri 2006. aasta soovitusel võtmepädevuste kohta elukestvas õppes, mis on avaldatud Euroopa Liidu Teatajas L 394 30. detsembril 2006. Käesolevas lähteraamistikus määratletakse kaheksa võtmepädevust:

1. Emakeele oskus

Emakeeleoskus on suutlikkus väljendada ja tõlgendada kontseptsioone, mõtteid, tundeid, fakte ja arvamusi nii suuliselt kui kirjalikult (kuulamis-, rääkimis-, lugemisja kirjutamisoskus) ning suhelda keeleliselt kohasel viisil ja loovalt erinevates ühiskondlikes ning kultuurilistes situatsioonides nii koolis, tööl, kodus kui vabal ajal.

2. Võõrkeelte oskus

Võõrkeelteoskus eeldab suuresti samasuguseid oskusi kui emakeeleoskus: see põhineb suutlikkusel mõista, väljendada ja tõlgendada kontseptsioone, mõtteid, tundeid, fakte ja arvamusi nii suuliselt kui kirjalikult (kuulamis-, rääkimis-, lugemisja kirjutamisoskus) mitmesugustes sotsiaalsetes ja kultuurilistes situatsioonides koolis, tööl, kodus ja vabal ajal, lähtudes inimese vajadustest ja soovidest. Samuti hõlmab võõrkeelteoskus selliseid oskusi nagu suhtluse vahendamine ja kultuuridevaheliste erinevuste mõistmine. Inimese keeleoskuse tase varieerub nelja osaoskuse (kuulamine, rääkimine, lugemine ja kirjutamine) ja räägitavate keelte vahel ning sõltub inimese sotsiaalsest ja kultuurilisest taustast, keskkonnast ning vajadustest ja/ või huvidest.

3. Matemaatikapädevus ja teadmised teaduse ja tehnoloogia alustest

Matemaatikapädevus on oskus arendada ja rakendada matemaatilist mõtlemist, et lahendada mitmesuguseid igapäevaelus tekkivaid küsimusi. Hea arvutamisoskuse saavutamisel on rõhuasetus protsessil ja tegevusel ning samuti teadmistel. Matemaatikapädevus hõlmab vähemal või suuremal

määral ka võimet ja soovi kasutada matemaatilisi mõttemetodeid (loogikat ja ruumilist mõtlemist) ja esitusviise (valemid, mudelid, skeemid, graafikud).

Teaduslik pädevus osutab võimele ja soovile rakendada loodusnähtuste selgitamiseks kasutatavaid teadmisi ja meetodeid probleemide identifi tseerimiseks ning tõenditel põhinevate järelduste tegemiseks. Tehnoloogiapädevuse all mõistetakse nende teadmiste ja meetodite rakendamist inimeste soovide või vajaduste teenistusse. Teaduslik pädevus ja tehnoloogiapädevus eeldavad arusaamist inimtegevuse põhjustatud muutustest ja üksikisiku vastutusest.

4. Infotehnoloogiline pädevus

Infotehnoloogiline pädevus seisneb suutlikkuses kasutada oskuslikult ja kriitiliselt infoühiskonna tehnoloogiat nii töö, meelelahutuse kui suhtlemise eesmärgil. See põhineb peamiselt IKT-alastel oskustel: arvutite kasutamine info saamiseks, hindamiseks, salvestamiseks, loomiseks, esitamiseks ja vahetamiseks ning koostöövõrkudes osalemine Interneti teel.

5. Õppimisoskus

Õppimisoskus on järjepidev teadmiste omandamise oskus. Pädevus eeldab teadlikkust oma õpiprotsessist, vajadustest ja võimalustest ning oskust kõrvaldada takistused eduka õppimise teelt. See pädevus hõlmab uute teadmiste ja oskuste omandamist, töötlemist ja seostamist eelnevaga, samuti sobivate juhendajate leidmist ja nende abi kasutamist. Õppimisoskus võimaldab õppijatel eelnevatele teadmistele ja elukogemusele tuginedes omandada ja rakendada teadmisi ja oskusi mitmesugustes olukordades nii kodus, tööl kui koolis. Pädevuse omandamisel mängivad esmatähtsat rolli motiveeritus ja enesekindlus.

6. Sotsiaalne ja kodanikupädevus

Need personaalsed, isikutevahelised ja kultuuridevahelised pädevused hõlmavad kõiki käitumisviise, mis võimaldavad inimestel osaleda tõhusalt ja konstruktiivselt sotsiaalses ja tööelus ning eelkõige aina mitmekesisemaks muutuvast ühiskonnas ja vajadusel lahendada konflikte. Kodanikupädevus võimaldab inimestel kasutada täielikult ära oma kodanikuõigusi, toetudes teadmistele sotsiaalsetest ja poliitilistest mõistetest ja struktuuridest ning aktiivse ja demokraatliku osalemise soovile.

7. Algatusvõime ja ettevõtlikkus

Algatusvõime ja ettevõtlikkus viitab inimese võimele mõtteid tegudeks muuta. See eeldab loomingulisust, uuendusmeelsust ja riskivalmidust, samuti oskust kavandada ja läbi viia oma eesmärkide saavutamist võimaldavaid projekte. See pädevus ei tule üksikisikutele kasuks mitte üksnes kodus ja ühiskondlikus igapäevaelus, vaid ka töökohal, aitab neil mõista oma töö konteksti ja kasutada ära võimalusi ning on aluseks konkreetsematele oskustele ja teadmistele, mida vajavad sotsiaalse või äritegevusega alustajad või sellele kaasa aitajad. See peaks sisaldama eetiliste väärtuste teadvustamist ja edendamist head juhtimistava.

8. Kultuuriteadlikkus ja -pädevus

Oskus pidada tähtsaks ideede, kogemuste ja emotsioonide loomingulist väljendust mitmesuguste vahenditega – muusika, lava- ja kujutav kunst, kirjandus.

Lisainformatsioon:

<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=URISERV:c11090&from=EN>

Kokkuvõte läbiviidud 8 võtmepädevuse uuringu kohta

Sissejuhatus

Erasmus+ strateegiline partnerlusprojekti „**Enterprising and surprising through 8 key competences**“ (ES8KEYCOM) üheks põhieesmärgiks oli arendada välja uued mitteformaalsed õppemeetodid – mängud, mis aitavad edendada ja arendada 8 elukestvat õppepädevust.

Projekti esimeses pooles viidi selleks igas partnerriigis läbi kvalitatiivne ja kvantitatiivne uuring 8 võtmepädevuse kohta. Saadud tulemusi kasutati interaktiivsete mängude arendamisel.

Uurimuse põhieesmärgiks oli välja selgitada, kui paljud noored ja erinevates valdkondades tegelevad eksperdid ning tööandjad on 8 võtmepädevusest üldse teadlikud. Seejärel oli oluline välja selgitada, milliseid oskusi peavad kõige olulisemaks just eksperdid ja tööandjad ning milliseid pädevusi peavad oluliseks noored. Samuti koguti uuringu käigus olulisi tehnilisi nüansse, mida mängude arendamisel silmas peeti.

Uuringu raames kogutud informatsiooni põhjal saadud tulemusi võeti arvesse mängude loomisel, et muutes need rohkem efektiivseks, noortele kergemini mõistetavaks ning kaasahaaravamaks.

Uuringu eesmärgid:

- Välja selgitada, kui paljud noored ja eksperdid/tööandjad teavad 8 võtmepädevuse kohta;
- Välja selgitada, kuidas saadakse aru, mis on 8 võtmepädevust ja kus neid kasutatakse;
- Välja selgitada, kuidas noored ise hindavad oma 8 võtmepädevust ning mida nad oluliseks peavad;
- Milliseid pädevusi peavad noored olulisteks eelkõige tööandjate silmeläbi;
- Milline oleks kõige efektiivsem viis kaasata 8 võtmepädevust mängudesse.

Metoodika

1. Esimene osa uuringust – kvaliteedi uuring

Sihtgrupp: eksperdid ja/või otsustajad erinevatest tegevusaladest ja organisatsioonidest (IT, MTÜ, jaekaubandus, tootmine, kultuuri- ettevõtte, teenindusharidus, jne.). Kõigis projekti partnerriikides küsitleti sihtgruppi poolstruktureeritud küsitlusega, milles uuriti: mis on 8 võtme pädevust, milline pädevus on kõige olulisem, pädevused, mida tööandjad ootavad töötajatelt ning milline on tänasel hetkel erinevus ootustel ning reaalsusel. **Kokkuvõttes küsitleti 40 inimest** alates jaanuarist 2016 kuni veebruarini 2016. Igast riigist (Läti, Eesti, Hispaania, Horvaatia) küsitleti kokku 10 inimest.

2. Teine osa uuringust – kvantiteedi uuring

Sihtgrupp: noored Lätist, Hispaaniast, Eestis, Horvaatiast.

Analüüsiti 430 küsitluse vastust - 130 neist oli pärit Lätist, 100 Eestist, 100 Horvaatiast ja 100 Hispaaniast. Küsitlused viidi läbi ajaperioodil detsember 2015 kuni veebruar 2016. Küsitlus viidi läbi **noorte seas vanusegrupis 13-25**. Küsitluses uuriti, kuidas noored on pädevusi iseendas arendanud, mida nad arvavad, milliseid pädevusi hindavad tööandjad kõrgemalt. Samuti küsiti noortelt nende õppimisharjumuste ja lemmik- mängude kohta.

Tulemused ja arutus

1. Kvalitatiivne uurimismeetod – intervjuud ekspertidega

Poolstruktureeritud küsitlus ekspertidele sisaldas 7 küsimust: informatiivsed küsimused ettevõtte ja vastaja enda positsiooni kohta ettevõttes ning küsimused pädevuste kohta ja nende erinevuste ettevõtja ootuste ja töötajate endi poolt hinnatud pädevuste vahel.

“Millised pädevused on tööturul läbi löömiseks kõige tähtsamad teie meelest?”

Kõige olulisemaks peeti **suhtlemisioskusi nii ema- kui võõrkeeles ning valdkonnast tulenevaid erialaseid teadmisi**.

Teiseks olulisemaks oskuseks peeti sotsiaalseid ning ühiskondlikke pädevusi, mis on omakorda põimunud eelpool mainitud suhtlemisioskusega. Samuti oskusi, mis on seotud motivatsiooni, töötahtega ja õppida õppima, mis võib olla seotud õppimisioskuse pädevusega.

Oluliseks peeti ka algatusvõimet ja ettevõtlikkust, kus tõsteti esile järgmisi oskusi nagu algatusvõime, juhtimine, innovatsioon, planeerimine jms.

“Kas sa tead (või oled kuulnud), mis on kaheksa elukestva õppe võtmepädevust ja mida iga pädevus endast kujutab?”

Enamus inimesi, kes töötavad noortega või vabaihenduste sektoris, on teadlikud 8 elukestva õppe võtmepädevusest. Enamus eksperte ega tööandjaid eelkõige erasketorist ei ole neist üldse kuulnud või siis väga vähe. Uuringust selgus, et ca. 20% ekspertidest on neist kuulnud.

“Millised pädevused on tööandja vaatenurgast kõige olulisemad? Küsimus esitati pärast seda, kui eksperdile/tööandjale oli tutvustatud 8 elukestva õppe võtmepädevust.

Vastustest selgus, et sel juhul pidasid tööandjad kõige olulisemaks sotsiaalseid ja kodaniku-pädevusi, samuti suhtlemisostkust eelkõige just emakeeles ning seejärel võõrkeeles.

Järgnevateks olulisteks oskusteks peeti initsiatiivikust ning ettevõtlikkust, millele järgnes õppimisostkuste pädevus. Matemaatikapädevus ning teadmised teaduse ja tehnoloogia alustest mainiti küsitluse vastustes paaril korral ning kultuuriteadlikkus – ja pädevust ei mainitud üldse.

“Palun kommenteerige, kas näete erinevusi nende oskuste vahel, mida tööandja ootab töötajalt ning mis töötajatel tegelikult on?”

Üldine vastus on „Jah“, siin on suur erinevus ootuste ja reaalsuse vahel. Kõik 40 vastanud eksperti/tööandjat leidsid, et siin on suur vahe selles, milliseid oskusi ootavad tööandjad töötajatelt ning milliste oskuste, teadmiste ning pädevustega lahkuvad noored formaalsest haridussüsteemist. Tööandjad leiavad, et praegune haridussüsteem panustab suuresti teoreetilistele oskustele ja teadmistele, kuid mitte piisavalt praktilistele oskustele.

“Millised oleksid teie ettepanekud nende eelpool mainitud erinevuste parandamiseks?”

Enamik ettepanekuid keskendusid ideedele ühendada teoreetiline lähenemisviis praktilise lähenemisega, samuti kasutada formaalses hariduses rohkem mitteformaalse hariduse lähenemisviise

– korraldada näiteks välitöid, praktikaid reaalsetes ettevõtetes, õppereise, erinevaid koolitusseminare ettevõtete ja elukutsete kohta jne.

2. Kvantitatiivsed uuringud - küsitlus noorte seas

Osalejad

Kokku täideti ära 430 ankeeti Läti, Eesti, Hispaania ja Horvaatia noorte poolt.

Vanus: 24% vastanutest jäid vanuserühma 13-17, 76% vastanutest jäid vanuserühma 18-25.

Sugu: 68% vastanutest olid naised ja 32% mehed.

Haridus: Enamasti oli kõigil olemas vähemalt keskkooli haridus või kõrgem haridustase.

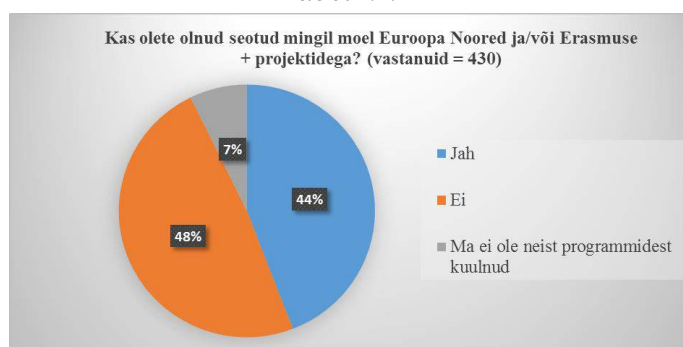
Töökoht: Vastanud olid kas töötud ega ei otsinud tööd või olid poole kohaga tööl või töötasid suve vaheaegadel, kuna õppisid alles koolis või ülikoolis.

Küsimustiku vastuste analüüs

Kas te olete osalenud mõnes Euroopa Noored või Erasmus+ projektides?

48% vastanutest (430st) ei ole osalenud Euroopa Noored või Erasmus+ projektides, 44% on osalenud ja 7% pole neist isegi kuulnud. (Tabel nr. 1)

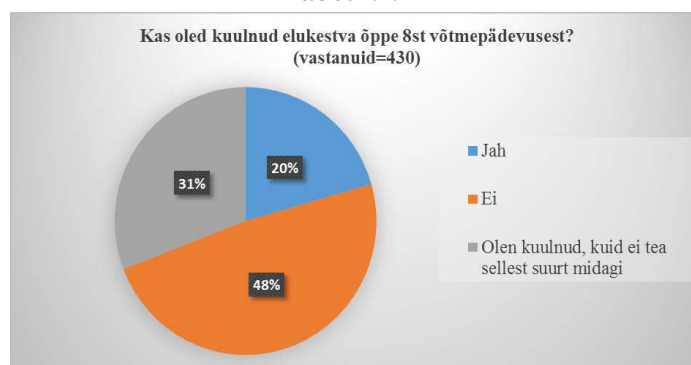
Tabel nr. 1



Kas oled kuulnud elukestva õppe 8st võtmepädevusest?

Üldiselt võib öelda et, 20% vastanutest kõikidest riikidest teavad, mis on 8 võtmepädevust ja 80% ei tea või pole üldse neist kuulnudki (Tabel nr. 2)

Tabel nr. 2



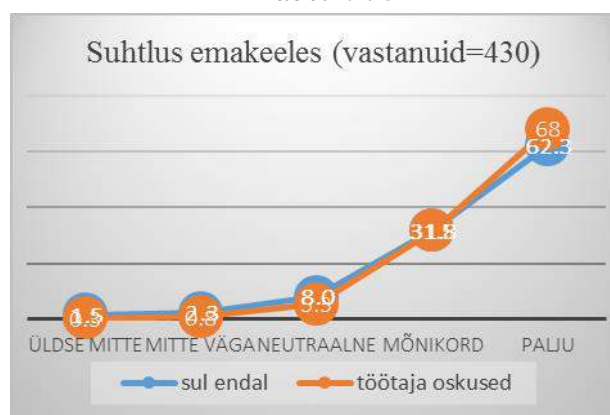
Küsimused: “Milliseks hindate oma pädevusi ja mida arvate, miliseid oskusi hindab töandja kõige enam töötajates?”

Uuringus küsisime, kui arenenuks hindavad vastanud noored oma 8 elukestva õppe võtmepädevusi ning ühtlasi ka nende arvamust selle kohta, mida tööandjad tegelikult nende arvates oluliseks peavad?

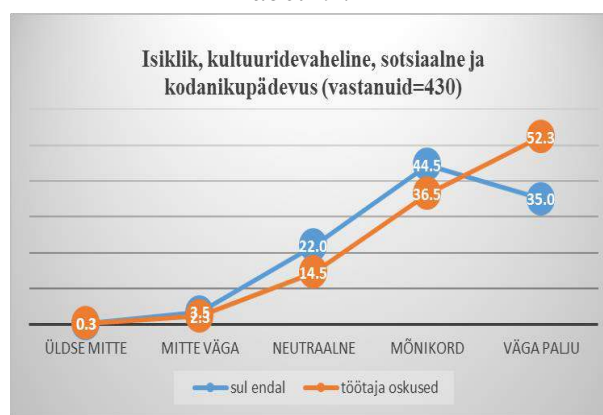
Saadud tulemuste põhjal koostasime võrdlustabelid, millest nähtub, kuidas noored enda pädevusi hindavad ning nende arusaamad sellest, mida tööandjad nende arvates ootavad.

Suhtlust emakeeles ja kodanikupädevusi hinnati eneserefleksiooni käigus kõige kõrgemateks. (vt. Tabel nr. 3 ja Tabel nr. 4). Seetõttu võib väita, et neid oskusi peavad noored inimesed endas kõige tugevamateks. Kõige olulistemaks tööandja poolt hinnatud ootusteks pidasid noored suhtlust emakeeles ja kodanikupädevusi. Need näitavad, et **noored peavad neid antud kahte pädevust tööandjate poolt kõige oodatumaks ja olulisemaks.**

Tabel nr. 3

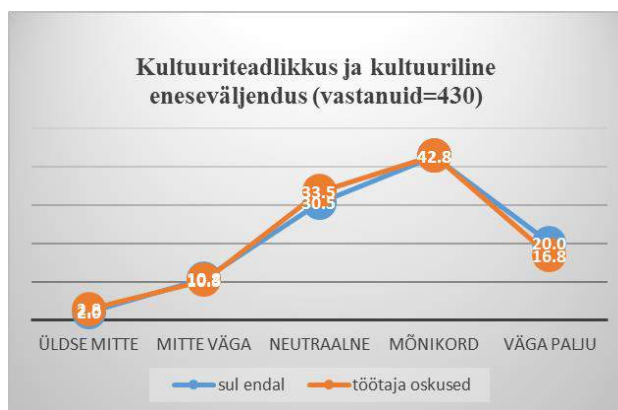


Tabel nr. 4



Uuringust selgub, et enamikel juhtudel (lähtudes vastuse variandist „Mõnikord“) peavad vastajad tööandjate ootusi kõrgemateks, kui nad hindavad oma enda pädevusi, väljaarvatud mõningatel kordadel nagu „suhtlus emakeeles“ (vt. Tabel nr. 3) ja „kultuuriteadlikkus ja kultuuriline eneseväljendus“ (vt. Tabel nr. 5), kus tulemused on suhteliselt võrdväärsed ning „kodanikupädevus“, kus vastajad hindavad oma oskusi isegi pisut kõrgemaks, kui nad arvavad tööandjaid seda ootavat (vt. Tabel nr. 4). Kõige enam kattuvad vastajate eneserefleksiooni põhjal antud hinnangud oma oskuste ja tööandjate poolt oodatavate oskuste osas „suhtlus emakeeles“ (vt. Tabel nr. 3) ja „kultuuriteadlikkus ning kultuuriline eneseväljendus“ (vt. Tabel nr. 5).

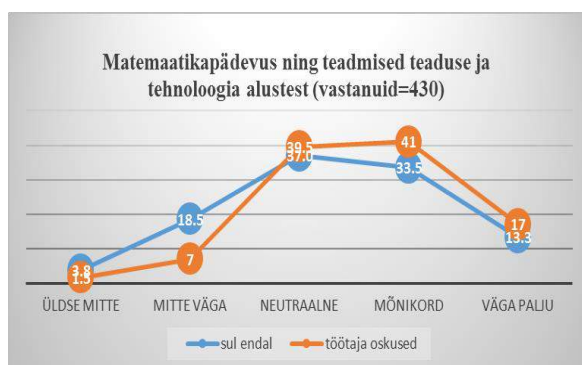
Tabel nr.5



Seega võime järeldada, et noored tunnevad end nendes pädevustes tugevamini kui kõikides ülejäänutes. Kui töandja ootused töötaja oskustele on üldjuhul hinnatud alati vastajate poolt kõrgemini võrreldes sellega, kuidas nad hindavad oma enda pädevusi, siis nt. vastuse variandi „mõnikord“ puhul hindasid vastajad oma pädevusi „kodanikupädevustes“ kõrgemaks kui nad arvasid töandjaid seda ootavat.

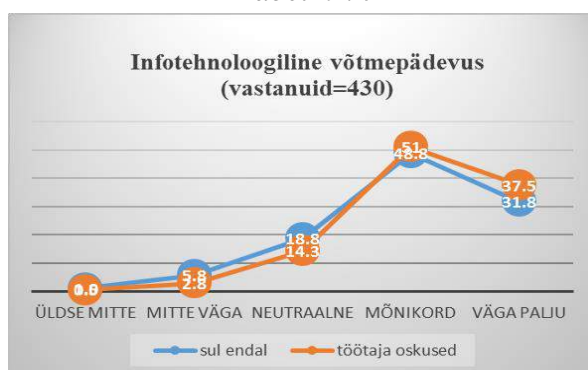
Matemaatikapädevus ning teadmised teaduse ja tehnoloogia alustest. Lähtudes Tabelist nr. 6, on üsnagi selge, et noored hindasid oma teadmisi antud valdkonnas palju madalamalt, kui nad arvasid töandjaid seda neilt ootavat.

Tabel nr. 6



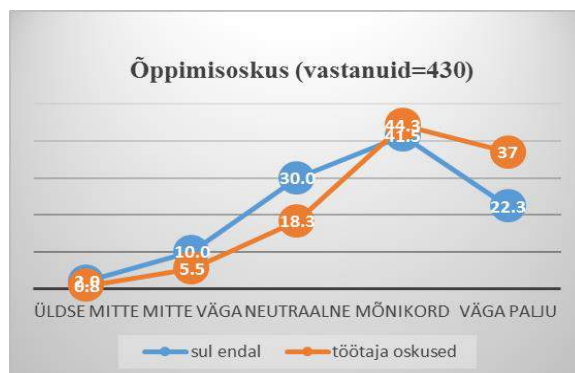
Infotehnoloogiline võtmepädevus. Tabelist nr. 7 selgub, et madalama taseme vastusevariantide („üldse mitte“, „mitte väga“ ja neutraalne“) puhul peavad vastajad oma oskusi kõrgemateks vastupidiselt töandja ootustele. Tendents muutub vastusevariantide „mõnikord“ ja „väga palju“ puhul. See tendents on pigem väike, kuid näitab siiski, et noored inimesed usuvad ja peavad töandjate ootusi suuremaks kui hindavad oma enda pädevusi antud valdkonnas (vaatamata kõrgetele hinnangutele, peavad nad töandjate ootusi veelgi kõrgemaks).

Tabel nr. 7



Õppimisoskus. Tabelis 8 on näha, et on "neutraalne" õppimisoskust hinnatakse kõrgemalt kui arvatakse, et töandja võiks seda oodata. Suur erinevus tekib aga kõrgemal tasemel „väga palju“, kus arvamus töandja ootuste ja enda pädevuste kohta erineb kõige enam antud valdkonnas – arvatakse, et töandjad hindavad seda oskust palju rohkem kui vastajad oma enda pädevust antud valdkonnas hindavad.

Tabel nr. 8



Algatusvõime ja ettevõtlikkus. Tabelist nr. 9 on näha, et vastusevariantide madalamatel tasemetel hindavad noored oma teadmisi kõrgmemalt kui nad arvavad olevat töandjate ootused. Kõrgemal tasemel on olukord aga vastupidine – arvatakse, et töandjad ootavad rohkem, kui vastajate oskused ootustele vastavad. Vastusevariandi „mõnikord“ puhul mõlemad arvamused nii ootuste kui enda hinnangute osas kattuvad.

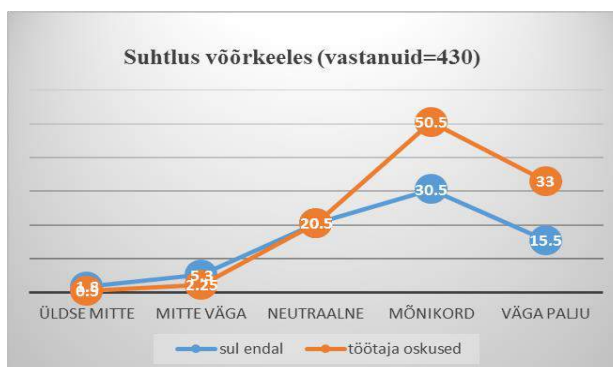
Tabel nr. 9



Kõige enam valitud vastusevariandiks osutus „mõnikord“, seetõttu oleme antud uuringus kõige enam rõhku pannud just selle vastusevariandi puhul tekkinud erinevustele.

Võrreldes kõiki tabelleid ja saadud tulemusi, erinevad „suhtlus võõrkeeles“ saadud hinnangud vastusevariandis „mõnikord“ oluliselt üksteisest (vt. Tabel nr. 10). Sellest selgub, et noored vastajad hindavad oma võõrkeeles oskusi madalamalt kui nad arvavad antud valdkonnas olevat töandjate oodatavad ootused töötajate suhtes.

Tabel nr.10



Soovime rõhutada mõnda olulist aspekti, mis võisid antud uuringu tulemusi mõjutada. Esiteks, ainult 20% vastajatest teadsid (või siis vähemasti arvasid teadvat), mis on 8 elukestva õppe võtmepädevused. Ülejäänud said enim küsitlustele vastamist, tutvuda lühikese kokkuvõtva kirjeldusega 8 elukestva õppe võtmepädevuste kohta ning nad võisid oma vastused anda ka tekkinud stereotüüpsetest arvamustest lähtuvalt. Teiseks, küsimused olid suht sarnased erinevatele hindamisrühmadele, mis võisid mõju avaldada ka tulemustele, julgustades esitama nt. sarnaseid vastuseid sarnastele näivatele küsimustele. Kolmandaks, enamik vastajaid kuulusid tööd otsivate noorte sihtgruppi, mis omakorda võis mõjutada nende vastuseid lähtudes aspektist hirmu ees tööle mitte valituks osutada – nt. võis vastanute vastuseid kaudselt mõjutada hiljutine töötuskriis, kus erinevate nõuetega silmitsi seistes võidi omandada erinevaid kogemusi.

Kokkuvõttes saame läbi viidud uuringule tuginedes väita, et uuringus osalenud noored hindavad oma teadmisi ja oskusi palju madalamalt kui nad arvavad tööandjaid neilt ootavat. See on normaalne nähtus, et õpilased ja tudengid just nõnda arvavad, kuna nad on veel haridusprotsessis, kus neid valmistatakse ette tööturu jaoks. On väga oluline aidata noortel inimestel ära tunda nende pädevused igal haridusetapil, kuna tööturul vajatakse erinevate positsioonidega ning ametikohtadega töölisi - alates nendest ametikohtadest, kus ei ole konkreetne haridus vajalik ning noor inimene saab alustada just sellest positsioonist, et arendada vajalikud pädevused välja läbi praktika.

Uuringu tulemused näitavad noorte sisemist hirmu tööandajate ootuste ees – on levinud aramus, et tööandjad ootavad töötajatelt rohkem pädevusi kui neil seda pakkuda on – mis võib olla tingitud vastajate subjektiivsetest hirmudest ning olla seetõttu ebapiisav seisukoht.

Seetõttu oleks soovitav, aidata noortel tundmaõppida nende 8 elukestva õppe võtmepädevusi, et nad oleksid võimelised võrdlema erinevaid positsioone ja elukutseid, kuhu nad soovivad tööjõuturul siseneda, olemaks rohkem adekvaatsemad, ettevalmistatumad ja õnnestunudad õige ning sobiva töökoha leidmisel.

Mis on eriti oluline õppeprotsessis? Õppeprotsess peab olema ...

Õppeprotsessis tuleks järgida, et:

1. Õppeprotsess peaks olema **hariv**;
2. Õppeprotsess peaks olema **uuenduslik**;
3. Õppeprotsess peaks olema **huvitav**.

Kuidas sulle meeldib omandada uusi teadmisi kõige rohkem?

Uuringu tulemustest selgus, et kõige enam soovivad noored omandada uusi teadmisi läbi praktiliste isetegemiste.

Palun nimetage 3 kõige rohkem meeldivat mängu...

Kõige enam nimetati järgmisi mängu nagu Monopol, Alias, Cash Flowerinevad kaardimängud, male, domino, Uno, Scrabble, Catan – need olid kõige populaarsemad mängud kõigis 4 riigis.

Kokkuvõte

Pärast kõikide vastuste analüüsimist, saab öelda, et *suhitlemine ema- ja võõrkeeles ning sotsiaalne ja kodanikupädevus* on kõige vajalikumad ja hinnatumad pädevused erinevates küsitluses osalenud organisatsioonides. Järgmised kaks olulist pädevust on algatusvõime ja ettevõtlikkus ning õppimisoskused. Uuringu tulemustest lähtuvalt saab kinnitada, et noored on teadlikud, milliseid pädevusi tööandjad kõige enam hindavad. Seega mõlemad osapooled prioritseerivad ühtesid ja samu pädevusi. Sellest saame järeldada, et küsimus ei seisne selles, justkui tööandjad ja töötajad väärtustaksid erinevaid pädevusi, vaid pigem selles, et potentsiaalsed töötajad ei oska oma pädevusi ja oskusi tööandjale selgelt ja arusaadavalt tutvustada.

Uuringu üheks eesmärgiks oli välja selgitada ka võimalikud raskused, mida noored tööd otsides kogevad. Kuigi *uuringus osalenud riikide vahel leidis mõningaid erinevusi tööandjate ja töövõtjate ootuste vahel, näitas tendents selgelt ühte – siin on suur lõhe arvamuste osas, kuidas töötaja hindab oma erinevaid pädevusi ning milliseid pädevusi ta arvab tööandjat hindavat kõige enam*. Põhjus seisneb väga lihtsal loogikal, kuna haridussüsteemis omandavad inimesed reeglina vaid teoreetilised teadmised, tööandjad aga hindavad ning vajavad tööturule praktiliste teadmiste ning kogemustega töölisi.

See tähendab, et formaalsesse haridussüsteemi on vaja rohkem mitteformaalseid õppevorme ning praktilisi tegevusi. Kõik erinevad töövahendid, meetodid ja materjalid, mis aitavad noort paremini sidustada reaalse tööga ja praktiliste oskustega (teadmised, oskused, hoiakud) peaksid olema toetatud, niisamuti vahendid, mis aitavad arendada erinevaid pädevusi läbi praktiliste tegevuste.

Nii kvalitatiivne uuring kui ka kvantitatiivne uuring näitab, et *umbes 20% inimestest teavad, mida tähendavad elukestva õppe 8 võtmepädevust*. See näitab, et elukestva õppe 8 võtmepädevust ei ole tuntud ning vajaksid avastamist nii noorte kui tööandjate seas. See aitaks jõuda mõlemal osapoolel paremini ühisele arusaamisele, mida kumbki osapool täpsemalt eeldab ja ootab ning millised pädevusi tuleks rohkem arendada.

Selleks, et luua uusi efektiivseid mängulisi meetodeid, uurisime projekti raames noortelt ka erinevate mängude nimesid, mida nad eelistavad mängida ning samuti uurisime, milliseid õppimisviise reeglina noored eelistavad. *Saadud vastustest saame järeldada, et õppeprotsess peaks olema hariv, innovatiivne ja huvitav, kus noored saavad õppida üritades teha asju ise ehk siis õppida läbi praktiliste tegevuste, mis vastab ühtlasi mitteformaalse hariduse õpimeetoditele*. Nendest aspektidest lähtusime ka meie, töötades antud projekti raames välja uusi mängulisi meetodeid.

Antud uuringu tulemustest võib järeldada, et nii noored kui eksperdid/tööandjad ei mõista ega oska kasutada 8 elukestva õppe võtmepädevusi. See uurimus näitab üldist suundumust selle suunas, mida saab veel uurida tulevates uuringutes.

Peamine eesmärk antud projektis on luua mäng noortele vanuses 13-25 eluaastat. Antud uuring näitas selgesti, et selline töövahend on vajalik koolitamisvahend, aitamaks paremini noortel mõista elukestva õppe 8 võtmepädevust – et nad mõistaksid paremini antud võtmepädevusi, oskaksid neid määratleda ja ära tunda, analüüsida oma enda oskusi ning olla valmis esitama tööandjale oma pädevusi.

Me kaasame erinevaid meetodeid ja viise, arendades noorte pädevusi harival ja huvitaval viisil ning võimaldades neil õppida läbi tegevuste.

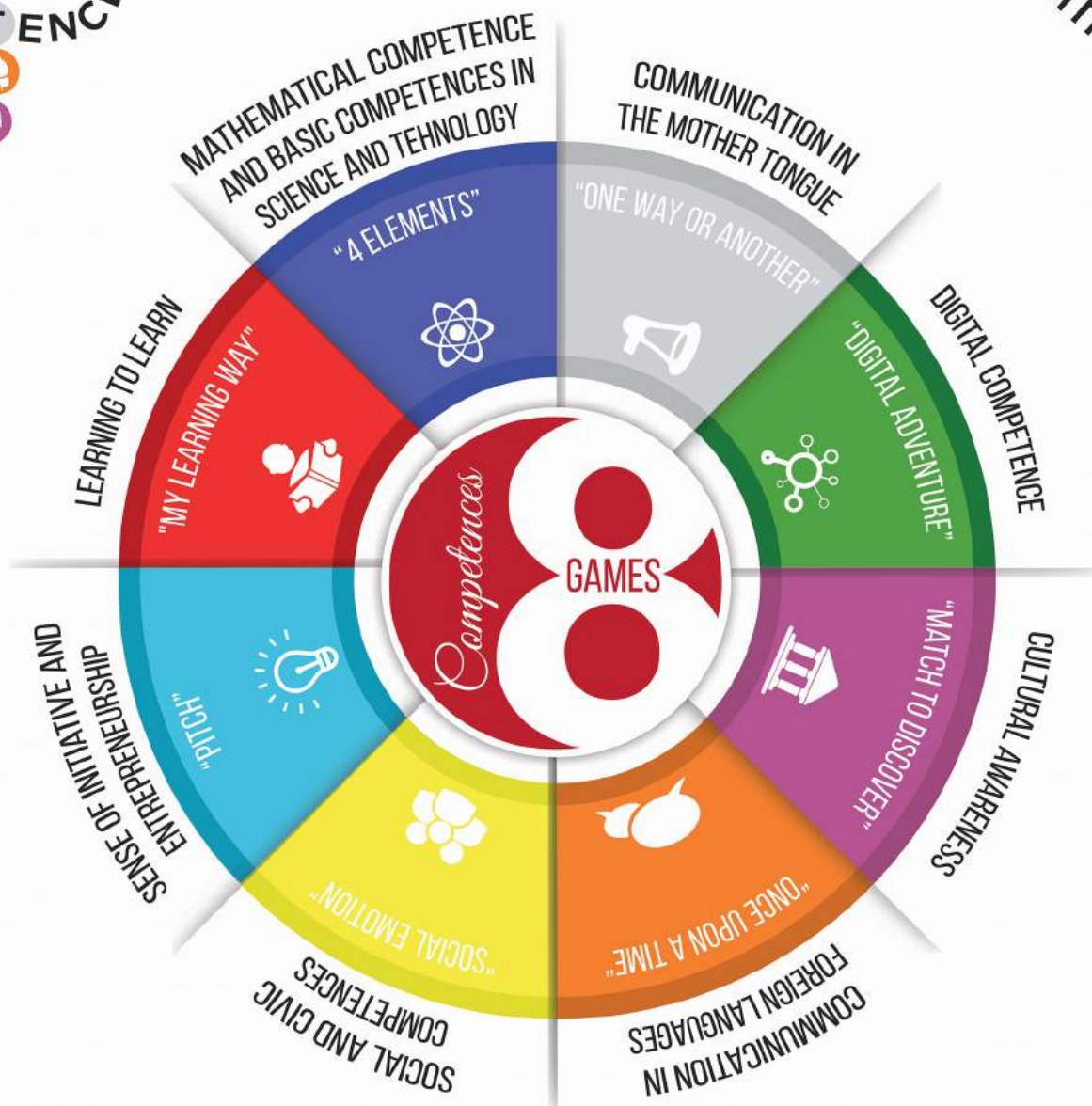
Mis puutub tuleviku uuringutesse, on oluline pöörata tähelepanu sellele, et noored ja eksperdid/tööandjad mõistaksid pädevusi ühtmoodi, et paremini aru saada, mida nad üksteiselt ootavad.



GAME "8KEYCOM"

WWW.8COMPETENCESGAME.COM

BONUS GAME
"ETHIC-POLY"



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



Baltic Regional Fund




AC. Amos de la Biblioteca de la Fonteta
C/ Mares de Mar, 42
40013 Fonteta (Valencia)
C.P. 0-9184001



UDRUGA GLUHIH I NAGLUHIH
NOVA GRADIŠKA


Mängu kirjeldus

Mängu nimi	„ÜHEL VÕI TEISEL VIISIL“ – „ONE WAY OR ANOTHER“
Pädevused	Suhtlemine emakeeles
Lühike pädevuse kirjeldus	Oskus väljendada ja mõista arvamusi, tundeid, fakte ning seisukohti nii suuliselt kui ka kirjalikus vormis (kuulamine, kõnelemine, lugemine, kirjutamine). Oskus osata suhelda keeleliselt formaalsel ja loomingulisel viisil erinevates kontekstides (Nt tööl, kodus ja vabal ajal).
Mängu eesmärgid	<ul style="list-style-type: none"> • Arendada suhtlemisoskust emakeeles • Tõsta rõhku sellele, kui tähtis on aktiivne kuulamine ja aidata kaasa selle väljakujunemisele. • Laiendada mängijate sõnavara • Laiendada mängijate loomingulist mõtlemist
Mängu kestvus minutites	60 – 90 min.
Miinum ja maksimum mängjate arv	3 - 30
Vajalikud materjalid ja varustus	<ul style="list-style-type: none"> • 6 kaarti (1 silmad/suu; 4 kõrvad/suu; 1 käed) • 1 väljaprintitud käsileht (pilt) • Pabertahvel • Värvipliiatsid • Suurem ala, kus mängida
 <p>Reeglid ja kirjeldus Samm sammult (sisu, elemendid, meetodid)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kõik osalejad on ringis. Energizer on vajalik. 2. Osalejatega arutelu 8 võtmepädevuse, peamiselt emakeeles suhtlemise üle. Anna osalajetele kerge ülevaade sellest pädevusest. 3. Korraldaja kirjeldab mängu eesmärke, reegleid ja mängu protsessi. 4. Mängijad jagatakse rühmadesse. Igal rühmal on sama arv mängijaid (miinum 3 - maksimum 6) ja igal rühma liikmel on oma roll. Rollid on järgmised: <ol style="list-style-type: none"> a. Silmad – kaart silmadega. Sellel mängijal on lubatud vaadata käsilehe peal olevat joonistust. b. Kõrvad/Suu- kaart kõrvaga või suuga. See mängija saab pildi kirjelduse „silmadelt“ ja annab selle edasi „suule“ või „kätele“ (oleneb grupi suurusel). Väikema grupi puhul on järjekord „silmad“ ->“kõrvad“->“käed“, suurema grupi puhul „silmad“ ->“kõrvad“->“suu“->“käed“ või siis nt. „silmad“ ->“kõrvad“->“kõrvad“->“suu“->“käed“. c. Käed – kaart kätega. See mängija peab joonistama selle, millest „kõrvad“ (suurema grupi puhul „suu“) talle räägivad. <p>Gruppide jaotus tehakse loomingulisel teel. Iga grupile tuleks anda oma</p>

	<p>nimi ja iga grupi liige võib seda nime enda küljes kanda.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Grupid lahutatakse ruumis laiali nii, et igaüks saab oma koha. (Võib ka väljas teha, et oleks võimalik grupid jaotada nii laiali kui vähegi võimalik). Igas grupis olevad “käed” peaksid olema teistest võimalikult eemal. Igas grupis olev “käsi” saab pabertahvli ja karbi värvipliitseid. 6. Igas grupis on mängija, kelle rolliks on “Silmad” . Nemad kutsutakse nägema joonistust (mängu komplektis olemas), mis on paigutatud kusagile väljapoole ruumi, kus teised osalejad seda ei näeks. 7. “Silmad” peavad pilti kirjeldama oma grupis olevale “kõrvale”; järgides järgmisi reegleid: <ol style="list-style-type: none"> a. Nad ei või otse välja öelda, mis pildil on (Nt. kui pildil on pilv, siis nad ei või öelda, et seal on pilv, küll aga võivad kasutada teisi sõnu, et seda kirjeldada). b. Nad ei või nimetada värve aga võivad neid kirjeldada teiste sõnadega (Nt. punase asemel ütlevad, leegi või tule värvus vms.) c. Nad võivad edastada ainult ühe kirjelduse korraga. Lihtsustatult: kui joonisel on 5 objekti, siis nad võivad kirjeldada korraga ainult ühte ühes kirjelduses. S.t et kokku tehakse nn. 5 sõnumeid edastavat ringi. d. Nad võivad kasutada kohasõnu (vasakul, paremal, üleval, all). e. “Kõrval” on lubatud küsida “Jah/Ei” küsimusi. 8. “Kõrval” on nüüd ülesanne edasada saadud kirjeldus edasi teistele tiimikaaslastele („suule“). Kirjeldus peaks jääma muutumatuks. Viimane mängija annab kirjelduse edasi “kätele”. 9. Igas grupis olev “kätega” mängukaardi omanik, peab saadud kirjelduse joonistama pabertahvlile või suurele paberile. 10. Ühe kirjelduse saatmine “silmadelt” kuni “käteni” ei tohiks kesta kauem kui 5 minutit. Kirjelduste arv sõltub objektide arvust pildil. Ennem mängu alustamist, veendu et iga “silmadega” mängukaardi omanik tuvastaks sama palju objekte pildil, kui teiste gruppide „silmadega“ mängukaardi omanikud. 11. Kui kõik rühmad on joonistamise lõpetanud, siis võrrelge neid originaal joonistusega. Rühm, kelle joonistus on kõige sarnasem originaaliga, on mängu võitnud. 12. Koguge grupp kokku ühtseks tagasideks. Viimane tagasiside andmine sõltub ajapiirangutest. Tagasisidet võib koguda: suures ringis, väikestes gruppides või individuaalselt.
Tagasiside küsimused	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Kogemus) Mida sa mängu jooksul märkasid (objektiivsed faktid)? Mis juhtus? 2. (Mõtisklus) Kuidas sa ennast tundsid? Kas mäng oli raske? Mis oli kõige raskem? Kas sõnumi edastamine oli raske? 3. (ettekujutus) Mida sa sellest õppisid? 4. Mis sa arvad, mis on kõige olulisem efektiivse suhtlemise juures? 5. (Kasutamine) Kuidas me saaksime seda igapäevaelu ülekanda?

<p>Modifikatsioonid (kui sobivad)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Juhul, kui töötad rahvusvahelise grupiga, on võimalik antud mängu kasutada ka kui “Suhtlemine võõrkeeles” pädevuse arendamiseks. Samuti saab seda edukalt kasutada meeskonnamänguna. • Lihtsalt kirjeldus kirjelduse järel mängimise asemel, saab teha ka nii, et korraga saadetakse teele kogu joonistuse kirjeldus. Mängu kestvus on seljuhul 15 minutit.
<p>Nõuanded mängu läbiviijatele ja korraldajatele</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Loe mängu reegleid väga põhjalikult. • Igal grupil peaks olema keegi, kes jälgib kuidas kirjeldus edasi antakse. Seda võib teha kas mängu läbiviija või siis saab igast rühmast keegi ülevaataja rolli. • Mängu saab mängida erinevatel tasemetel (kerge, keskmine ja raske) oleneb milline joonistus valitakse. Joonistused saab allalaadida meie kodulehelt, võib kasutada ka oma joonistusi. Mängu on võimalik mängida ka väljas. • Tähtis on anda selged õpetused kogu mängu kestel. Mängu alguses, kui aeg seda lubab, võib korraldaja teha ajurünnaku ning arutleda kommunikatsiooni üle. • Tagasiside andmisel peaks korraldaja lähtuma sellest, kuidas mäng läks ja vajadusel küsimusi ümber kohandama. • Samuti võib mängu lõpus arutleda selle üle, kuidas neid oskusi arendada ja kasutada. • Kui mängu on kaasatud kuulmispuudega osaleja, siis palun veenduge, et antud grupis oleks keegi, kes oskaks viipekeelt tõlkida. NB! Sõnumit võib edastada sel juhul ka paberil. • Ole loominguline ja loo uusi reegleid ning mängu antud materjalidega!
<p>Muud kommentaarid</p>	<p><i>“Meie suurim suhtlemisprobleem on see, et kipume vastama, kuulamata vestluskaaslase mõtet“ /Farzana Jaffer Jeraj/</i></p>

Mängu kirjeldus

Mängu nimi	„ÜKS KORD...“ / “ONCE UPON A TIME...”
Pädevused	Suhtlemine võõrkeeles
Lühike pädevuse kirjeldus	See mäng on loodud selleks, et parandada ja arendada mängija väljendusoskusi, mõistmaks ja tõlgendamaks erinevalt mõtteid, tundeid, fakte ja arvamusi. erinevates sotsiaalsetes ja kultuurilistes olukordades nii koolis, tööl, kodus kui ka vabal ajal, kasutades mängija fantaasiat, vajadusi ja soove. Käesolev mäng aitab laiendada sõnavara, soodustab suhtlemisoskust, õpetades samaaegselt mõistma kultuurierinevusi, oskusi mõista, algatada, jätkata ja arendada vestlust. Luues positiivse õhkkonna, toetame huvi keelte ja kultuurilise mitmekesisuse vastu ning arendame suhtlust erinevate kultuuride vahel.
Mängu eesmärgid	<ul style="list-style-type: none"> • Mängija omandab uusi võõrkeelseid sõnu, arendades seeläbi võõrkeelset sõnavara • Arendab võõrkeeles vestluse oskust • Arendab väljendus- ja suhtlemisoskust • Arendab meeskonnatööd • Aitab kaasa loovusele ning uuenduslikkusele • Arendab mängija fantaasiat • Arendab seoste loomist ja ühisosa leidmist • Mäng aitab õppida keelt ka mitteformaalses
Mängu kestvus minutites	45 – 90min
Miinum ja maksimum mängjate arv	6 – 24
Vajalikud materjalid ja varustus	<ul style="list-style-type: none"> • 120 jutukaarti • Mängu kirjeldus
 <p>Reeglid ja kirjeldus Samm sammult (sisu elemendid, meetodid)</p>	<p><u>I versioon:</u></p> <p>Mängu mängitakse võõrkeeles. Mängus on kõik 120 jutukaarti, kuid sümboleid ("muuda suunda", "uus lugu", "jääd vahele") ei kasutata.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kõik osalejad istuvad ringis. Energizer on vajalik. 2. Osalejatega arutelu 8 võtmepädevuse, peamiselt selle mängu pädevuste üle. 3. Mängujuht selgitab mängijatele mängu eesmärgid ja mängureegleid. Soovi korral jagatakse mängijad 6-liikmelistesse gruppidesse, jutukaardid jaotatakse võrdselt gruppide vahel. 4. Jutukaartide pakk asetatakse mängulaua keskele, mängijatele jutukaarte kätte ei jagata. 5. Mängujuht avab mängu, võttes kaardipakist ülemise kaardi ja asetades selle mängulauale.

6. Mängujuht alustab jutustamist ning mäng jätkub päripäeva.
7. Mängijad võtavad kordamööda kaardipakist jutukaardi, asetavad need spiraalselt mängulauale ning jätkavad inspireerituna jutukaardil olevast pildist, ühise loo jutustamist.
8. Mäng lõpeb, kui kõik jutukaardid on kaardipakist otsa lõppenud või kui mängujuht otsustab, et on aeg lõpetada.
9. Kui mäng on lõppenud, alustab mängujuht tagasisidestamist (palun vaata „Tagasiside küsimused“).
10. Koguge grupp kokku tagasisideks. Viimane tagasiside andmine sõltub ajapiirangutest, tagasisidet võib koguda: suures ringis, väikestes gruppides või individuaalselt.

II versioon: (sobilikum väiksematele gruppidele)

Mängu mängitakse võorkeeles. Mängus on kõik 120 jutukaarti, kuid sümboloid ("muuda suunda", "uus lugu", "jääd vahele") ei kasutata.

1. Kõik osalejad istuvad ringis. Energizer on vajalik.
2. Osalejatega arutelu 8 võtmepädevuse, peamiselt selle mängu pädevuste üle.
3. Mängujuht selgitab mängijatele mängu eesmärgid ja mängureegleid. Soovi korral jagatakse mängijad 6-liikmelistesse gruppidesse, jutukaardid jaotatakse võrdselt gruppide vahel.
4. Iga mängija saab 5 jutukaarti. Mängija koostab nendest oma enda individuaalse loo, asetades kõik 5 jutukaarti korraka mängulauale.
5. Oma loo jutustamist alustab mängija, kes istus kaardijagajast vasakul, mäng jätkub päripäeva.
6. Mäng lõpeb, kui kõik jutukaardid on kaardipakist otsa lõppenud või kui mängujuht otsustab, et on aeg lõpetada.
7. Kui mäng on lõppenud, alustab mängujuht tagasisidestamist (palun vaata „Tagasiside küsimused“).
8. Koguge grupp kokku tagasisideks. Viimane tagasiside andmine sõltub ajapiirangutest, tagasisidet võib koguda: suures ringis, väikestes gruppides või individuaalselt.

III versioon: (raskeim versioon)

Mängu mängitakse võorkeeles.

1. Kõik osalejad istuvad ringis. Energizer on vajalik.
2. Osalejatega arutelu 8 võtmepädevuse, peamiselt selle mängu pädevuste üle.
3. Mängujuht selgitab mängijatele mängu eesmärgid ja mängureegleid. Soovi korral jagatakse mängijad 6-liikmelistesse gruppidesse, jutukaardid jaotatakse võrdselt gruppide vahel.

Mängus on kõik 120 jutukaarti, sh. järgmised erisümboliga kaardid:

- 8 erisümboliga kaarti "uus lugu" (kaardi ülaserval päikese kujutis) –

	<p>erimärgistusega kaardid võimaldavad kaardi välja mängijal mängu keskel alustada uut lugu (kui mängukord on jõudnud temani). Uue loo alustaja peab siis ka ütlema järgneva värvi. „uus lugu“ märgistusega kaart on ainus, mida võib panna oma mängukorra ajal sõltumatult värvidest.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 8 erisümboliga kaarti "muuda suunda" (kaardi ülaserval risti kujutis) – võimaldab mängijal muuta mängu liikumissuunda. • 8 erisümboliga kaarti "jääd vahele" (kaardi ülaserval käe kujutis) – mängijast mängu liikumissuunas järgmine mängija jääb sel mängukorral vahele. <p>Kaartide ülemistes nurkades on värvid – kollane, punane, sinine. Vastavalt esimesena mängulauale pandud kaardi värvile ja suunale tuleb järgmine kaart panna vastava värvi järgi ning asetada spiraalikujuuliselt järgemööda lauale, rääkides samal ajal lugu edasi (sarnaselt doominole). Kui vastav värv käes olevatest puudub, siis tuleb võtta kaardipakist juurde uus kaart, mille võib sobivusel kohe lauale mängida. Kui mängulaua kaardipakist õiget kaarti ei tule, tuleb uute kaartide võtmist kaardipakist jätkata seni, kuniks tuleb sobiva värvikombinatsiooniga kaart. Juhul, kui mängulaualt on kaardid otsas, jääb mängija vahele ja mängukord liigub temast järgmisele mängijale.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Mängu alguses jagatakse igale mängijale 3 jutukaarti. Ülejäänud kaardid asetatakse mängulaua keskele. 5. Mängujuht avab mängu, võttes pakist ühe kaardi, asetades selle mängulauale ning alustab selle järgi loo rääkimist. Igal mängijal on õigus öelda maksimaalselt 3 lauset oma jutukaardi kohta, jälgides samaaegselt, et jutumõte sulanduks ühise loo konteksti. 6. Mäng jätkub päripäeva. 7. Mäng lõpeb, kui kõik jutukaardid on kaardipakist otsa lõppenud või kui mängujuht otsustab, et on aeg lõpetada. 8. Kui mäng on lõppenud, alustab mängujuht tagasisidestamist (palun vaata „Tagasiside küsimused“).
Tagasiside küsimused	<p>Mängu lõpetav tagasiside andmine sõltub ajapiirangutest. Tagasisidet võib koguda: suures ringis, väikestes gruppides või individuaalselt (võib kasutada kaasa antud tagasisidevormi jt. abimaterjale).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (Kogemus) Mida sa mängu jooksul märkasid? (objektivesed faktid)? Mis juhtus? Kuidas sujus koostöö? Millised hetked olid mängus kõige raskemad, milles see avaldus? Kas Sul tekkis hetkeks mõte keerata kaart teistpidi (värvide kombinatsiooni pärast), et saaksid kindlasti juttu jätkata? 2. (Mõtisklus) Kuidas sa ennast tundsid, kui Sul tuli rääkida võõrkeeles? Kui raske oli Sul end väljendada võõrkeeles? 3. (Ettetekujutus) Mida me sellest mängust õppida saame? Kui oluliseks peate, et inimesed saaksid teineteisest aru? Mida sina sellest mängust õppisid ja mida õppisite koos? Kui oluline on teada teisi võõrkeeli?

	<p>Milliseid uusi sõnu õppisid selle mänguga?</p> <p>4. (Kasutamine) Kuidas me saaksime seda igapäevaellu ülekanda? Milliseid teadmisi ja/või oskusi saame sellest mängust ülekanda igapäevaellu?</p>
<p>Modifikatsioonid (kui sobivad)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • III mängu versioonis arvestatakse kaartide ülemistes nurkades olevaid värve – kollane, punane, sinine. Vastavalt esimesena mängulauale pandud kaardi värvile ja suunale tuleb järgmine kaart panna vastava värvi järgi ning asetada spiraalikujuliselt järgemööda lauale, rääkides samal ajal lugu edasi (sarnaselt doominole). Mängu modifikatsiooniks on, et sama värvi ei tohi kasutada (nt. kollasele täpile ei tohi järgneda kollane, vaid võib panna kas sinise või punase täpiga kaardi).
<p>Nõuanded mängu läbiviijatele ja korraldajatele</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ajalised soovitused: <ul style="list-style-type: none"> - 5 min sissejuhatus - 60 min mängimiseks - 25 min tagasisidestamine • Palun jälgi, kas tekib situatsioone, kus mängijal tekib soov jutukaarti teistpidi pöörata – selleks, et ta saaks jätkata loo rääkimist (tulenevalt kaardi ülanurkades olevatest värvikombinatsioonidest). NB! Kaardi pööramine on lubatud! • Tagasisidestamisel on soovitatav kasutada abimaterjalina mõnda mänguasja – “jutupulgana”, st. kõnekord liigub koos esemega. • Ole loominguline loomaks uusi reegleid ja mängu antud materjalidega!
<p>Muud kommentaarid</p>	<p><i>Parim viis teineteist paremini mõista, on rääkida üksteisega!</i></p>

Mängu kirjeldus

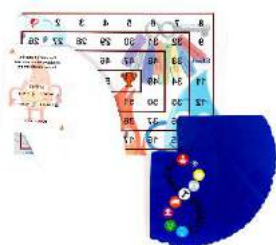
Mängu nimi	„ETHIC-POLY“ / “ETHIC-POLY“
Pädevus	Matemaatiline ja teaduslik pädevus (teiste hulgas)
Lühike pädevuse kirjeldus	<u>Matemaatiline pädevus</u> on võime arendada ja kasutada matemaatilist mõtlemist et lahendada mitmeid igapäeva probleeme. Ehitades üles arvutamisoskusel, mille rõhk on erinevatel tegevustel ja protsessidel, samuti ka teadmistel. Matemaatiline pädevus sisaldab endas, erinevaid kraade, oskust ja valmisolekut kasutada matemaatilisi mõtlemis meetodeid (loogiline ja ruumiline mõtlemine) ja esitlemist (valemid, mudelid, ehitised, graafikud, diagrammid). <u>Teaduslik pädevus</u> viitab oskusele ja valmisolekule kasutada teadmisi ja meetoodikat, et arusaada küsimustest ja luua tõenduspõhiseid järeldusi. Pädevust tehnoloogias vaadatakse kui teadmiste rakendamist ja meetoodika kasutamist selle nimel, mida inimene tahab või vajab.
Mängu eesmärk	<ul style="list-style-type: none"> • Mõtiskleda asjade hindade üle • Õppida kuidas optimeerida eelarvet • Avastada erinevate faktorite mõju majandusele • Hinnata sotsiaalsete projektide rahastamise mõju
Mängu kestvus minutites	60 min
Miinumum ja maksimum mängijate arv	5 – 30 (Mängu saavad mängida maksimaalselt 6 mängijat, kui on rohkem, siis tuleb teha 2 või 3 liikmelised rühmad või mängitakse paralleelselt mitut mängu korraga)
Materjalid ja varustus	(Lisatud mängu karpi) mängulaud, projektide kaardid, «GIVE&GET» kaardid, raha (erinevates värvides), 1 mängunupp mängija kohta, kaks 6-täpulist täringut.
Reeglid ja kirjeldus samm sammult (Sisu elemendid, meetodid)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kõik osalejad on ringis. Energizer on vajalik. 2. Osalejatega arutelu 8 pädevuse, peamiselt selle mängu pädevuste üle. Anna osalejatele kerge ülevaade sellest pädevusest. 3. Korraldaja kirjeldab mängu eesmärke, reegleid ja mängu protsessi. <p>Reeglid:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mängu eesmärk on investeerida nii paljudesse sotsiaalprojektidesse kui võimalik ja tulla toime ette antud eelarvega (4M igale mängijale mängu alguses). - Üks mängija on ka «pankur», kes hoiab isikliku fondi eemal ühisest fondist. - Alustades pankuriga, iga mängija veeretab täringut. Mängija, kes veeretab kõige rohkem, alustab. Asetage mängunupud mängulaua nurgale, kus on kirjas “GO” ja veeretage täringut ning liikuge edasi kella suunas. - Mänguring käib päripäeva. Samal ruudul võib peatuda mitu mängijat. - Sõltuvalt sellest, kuhu mängunupp jääb, võid sa investeerida projekti või oled kohustatud osalema teise mängija projektis, maksta makse, võta «GIVE & GET» kaart jne... - Kui veeretad kaks samasugust täpi arvu (nt. 3 ja 3), siis liigud sa nende



	<p>võrra edasi ja veeretad uuesti. Ennem veeretamist, seal kus seisma jääd, ei saa/ei pea sa midagi tegema. Kui veeretad kaks korda järjest samad täpid, siis teisel korral sa enam uuesti veeretada ei saa.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Igakord kui mängija läbi ÜKSKÕIK millise nurga mängulaual, annab pankur talle 100K€. - Kui mängija jääb seisma projektil ja see on endiselt saadaval, siis ta võib otsustada, kas tahab sellesse investeerida või mitte. Kui mängija otsustab investeerida, siis peab ta maksma pangale kaardil näidatud summa ning saama vastu vastava projekti kaardi. Kui projekti juba omatakse kellegi teise poolt, siis peab mängija toetama projekti omanikku kaardil oleva summa võrra. Toetuse summa on erinev kui omanikul on mitu samast valdkonnast pärit projekte. - Kui mängija tahab projektist loobuda, siis ta annab selle tagasi panka ja saab ühtlasi pankurilt tagasi summa, mis on näidatud kaardil «resign». - Kui mängijal ei ole raha ega projekte, siis teised mängijad otsustavad, kas lasevad tal edasi mängida või mitte. - «GIVE&GET» kaardid ei ole valikulised. Kõik, mis neil kirjas on, tuleb ära teha. - Mängu lõpp: Korraldaja otsustab, kas mängul on ajapiirang või kestab see senikaua, kuni põhi investoreid on ainult üks. <p>4. Koguge grupp kokku tagasideks. Viimane tagasiside andmine sõltub ajapiirangutest. Tagasisidet võib koguda: suures ringis, väikestes gruppides, või individuaalselt.</p>
Tagasiside küsimused	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Kogemus) Mida sa mängu jooksul märkasid (Objektiivsed faktid) Mis juhtus? 2. (Mõtisklus) Kuidas sa ennast tundsid? Kas mäng oli raske? Mis oli kõige raskem? Kas sõnumi edastamine oli raske? 3. (Ettekujutus) Mida sa sellest õppisid? 4. (Kasutamine) Kuidas me saaksime seda igapäevaellu ülekanda? <p>Kuidas majandus mõjutab sotsiaalset arengut?</p>
Modifikatsioonid (kui sobivad)	<ul style="list-style-type: none"> • Kui on suur grupp, võiks mängulaua printida välja suurele A1 paberile ja mängida mängu gruppides, mis muudab mängu tegevuste ja otsuste käiku aktiivsemaks ja loomingulisemaks.
Nõuanded mängu läbiviijale/korraldajale	<ul style="list-style-type: none"> • Kui mängijaid on palju, siis võib teha ka nii, et üks on pankur aga sealjuures ta ise ei mängi. • Mängulaua projekte võib kohandada kohalike projektidega. See aitaks kaasa arusaamisele kohalikest projektidest ja nende olulisusest ning seda saaks siduda ettevõtlikuspädevusega. • Ole loominguline leiutamaks uusi reegleid ja mängu antud materjalidega!
Muud kommentaarid	<p><i>“ Me ei saa määrata või ennustada lõpptulemust, aga me saame luua tingimused, kus igal taimel ja talendil oleks võimalik õitsele puhkeda.” / Ken Robinson/</i></p>


Mängu kirjeldus

Mängu nimi	„4 ELEMENTI“ / „4 ELEMENTS“
Pädevused	Matemaatika- ja loodusteaduste pädevus
Lühike pädevuse kirjeldus	<p><u>Matemaatikapädevus</u> on oskus arendada ja rakendada matemaatilist mõtlemist, et lahendada mitmesuguseid igapäevaelus tekkivaid küsimusi. Hea arvutamisoskuse saavutamisel on rõhuasetus protsessil ja tegevusel ning samuti teadmistel. Matemaatikapädevus hõlmab vähemal või suuremal määral ka võimet ja soovi kasutada matemaatilisi mõttemetodeid (loogikat ja ruumilist mõtlemist) ja esitusviise (valemid, mudelid, skeemid, graafikud). <u>Teaduslik pädevus</u> osutab võimele ja soovile rakendada loodusnähtuste selgitamiseks kasutatavaid teadmisi ja meetodeid probleemide identifitseerimiseks ning tõenditel põhinevate järelduste tegemiseks. Teaduslik pädevus eeldab arusaamist inimtegevuse põhjustatud muutustest ja üksikisiku vastutusest.</p>
Mängu eesmärgid	<ul style="list-style-type: none"> • Aru saada jätkusuutlikkuse mõistest • Avastada millised igapäeva tegevused mõjutavad loodust kõike enam • Arusaada koostöö kasut • Luua seosed mängu ja meie igapäevaelu tegevuste vahel, kuidas need mõjutavad loodust
Mängu kestvus	60 min.
Miinumum ja maksimum mängjate arv	4 – 30 (Mängu saavad mängida maksimaalselt 6 mängijat Kui on rohkem mängijaid, tuleb moodustada rühmad – soovituslikult 2 või 3 liikmelised. Samuti on võimalus, et mängitakse paralleelselt mitut mängu korraga).
Materjalid ja varustus	Mängukaartide komplekt, punkti tabel, 5 mängunuppu
Reeglid ja kirjeldus samm sammult	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kõik osalejad on ringis. Energizer on vajalik. 2. Osalejatega arutelu 8 võtmepädevuse, peamiselt selle mängu pädevuste üle. Anna osalajetele kerge ülevaade sellest pädevusest. 3. Korraldaja kirjeldab mängu eesmäärke, reegleid ja mängu protsessi. <p>Reeglid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iga mängija valib ühe elemendi neljast (vesi,tuli, õhk, maa), ja asetab oma mängunupu stardi ruudule (number 10), misjärel algab mäng. Ka «Planeet» mängunupp tuleb asetada stardi ruudule (number 10). • Mängu eesmärk on enda element saada kõige kõrgemale arengu tasemele. • Kaardipakis on 80 kaarti. Need tuleb segada ja jagada igale mängijale 3 kaarti. Ülejäänud kaardid tuleb jätta mängulaua keskele virna. • Mängu alustab see, kelle sünnipäev on kõige lähedamal antud mängu päevale.



	<ul style="list-style-type: none"> • Käigu ajal saab mängija teha järgmist: <ol style="list-style-type: none"> a. Kasutada ära ühe kaardi (kaardid, mis on kasutatud, lähevad mängulaua keskele mittekasutatud kaartide kõrvale). b. Vahetada ära kõik käes olevad kaardid (annab kolm ära saab kolm uut vastu). c. Jätta kõik vahele. • Kui kaart kasutatakse ära, siis peab mängija kaardilt teksti KÕVA HÄÄLEGA ette lugema. See võib mõjutada kõiki või mõnda mängijat vähendades või suurendades nende elemendi arengu taset. Liigutage mängunuppe punkttabelil mängukaardil antud numbrite järgi. • MÄNGU AJAL, mängijate tegevused mõjutavad ka planeeti, nii et planeedi mängunuppu tuleb ka liigutada mängukaardil antud arvude järgi. Kui planeet jõuab nulli siis planeet sureb ja mäng saab läbi. • MÄNGU LÕPP: mängu ajapiiranguks on soovitatud 20-30min. Mängu kestvuse panevad paika korraldajad. Kui planeet sureb, võivad korraldajad otsustada, kas tehakse uus mäng või hakatakse tagasisidet koguma. <p>4. Koguge grupp kokku tagasideks. Viimane tagasiside andmine sõltub ajapiirangutest. Tagasisidet võib koguda: suures ringis, väikestes gruppides või individuaalselt.</p>
Tagasiside küsimused	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Kogemus) Mida sa mängu jooksul märkasid (objektiivsed faktid)? Mis juhtus? Kas mängukaardil olevad tekstid on sinu linnas „tõesed“? 2. (Mõtisklus) Kuidas sa ennast tundsid? Kas sa „tundsid“ ennast ära mõne mängukaardi peal? 3. (Ettekujutus) Mida me sellest õppida saame? 4. (Kasutamine) Kuidas me saaksime seda ellu ülekanda? Milliseid pisi-tegevusi saaksime me igapäevaselt teha, et säästa loodust?
Modifikatsioonid (kui sobivad)	<ul style="list-style-type: none"> • Võimaluse korral, võib väljatöötada uued mängukaardid (uute juhtumitega) või siis luua lisaks juurde „5“ element.
Nõuanded mängu läbiviijale/korraldajale	<ul style="list-style-type: none"> • On olemas palju filme selle kohta, mis tagajärjed on planeedil inimeste tegevuste/tegevusetuse tõttu. Soovitame eel- või järeltegevustena vaadata järgmisifilme: “Garbage island” (https://www.youtube.com/watch?v=D41rO7mL6zM) või “Home” (https://www.youtube.com/watch?v=jqxENMKaeCU). Viimane (“Home”) on tõlgitud paljudesse keeltesse. • Iga kaart näitab kas halba või head tagajärge planeedile. Nende üle võib mängijatega arutleda. Mõned on rohkem vastuolulised ja teised vähe kergemad. • Ole loominguline, leiuta uusi reegleid ja mängu antud materjalidega!
Muud kommentaarid	<p><i>“Jätta endast maha parem maailm, kui see oli ennem selle leidmist.” /Baden Powell/</i></p>

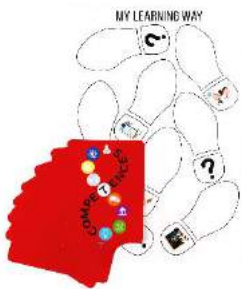
Mängu kirjeldus

Mängu nimi	„DIGITAALNE SEIKLUS“ / „DIGITAL ADVENTURE“
Pädevused	Digitaalne pädevus (samuti kommunikatsioon võõrkeeles)
Lühike pädevuse kirjeldus	Digitaalne pädevus hõlmab endas kriitilist ja enesekindlat oskust kasutada infoühiskonna tehnoloogiat igapäeva töös ja vabal ajal suhtlemisel. See sisaldab endas põhioskusi IKT-s: arvutite kasutamist info saamiseks, hindamiseks, andmete säilitamiseks, info jagamiseks, töötlemiseks, salvestamiseks ning suhtlemiseks.
Mängu eesmärgid	<ul style="list-style-type: none"> • Tutvuda google tõlke vahendiga • Uurida, kuidas erinevatel viisidel kasutada telefoni • Tutvuda uute maailma keeltega • Arendada loomingulisust
Mängu kestvus	60 min.
Miinumum ja maksimum mängijate arv	1 – 30 (sõltub sellest kui paljudel on olemas nuti-telefonid)
Materjalid ja varustus	Ühe osaleja kohta üks telefon (või vähemalt üks kahe peale) koos Google Translator äppiga ja interneti ühendusega.
 <p>Reeglid ja kirjeldus samm sammult</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ennem mängu algust:mängu läbiviijad peidavad suurema ala peale ära 30 erinevates keeltes olevat sõna. 2. Kõik osalejad on ringis. Energizer on vajalik. 3. Osalejatega arutelu 8 pädevuse, peamiselt selle mängu pädevuste üle. Anna osalejatele kerge ülevaade sellest võtmepädevusest. 4. Korraldaja kirjeldab mängu eesmäärke, reegleid ja mängu protsessi. 5. Koostage paarid või kolmikud ja alustage mängu. 6. Mängijad otsivad üles ruumis ära peidetud sõnad ja tuvastad seejärel, mis keeles need sõnad on ja mida tähendavad. 7. Kogutud sõnadega peavad tiimid koostama loo – iga sõna peab olema kajastatud vähemalt ühekorra. Loo pikkuse määrab mängujuht (pool A4 vms.) 8. Lugude jagamine. 9. Näidake otsetõlke võimalust läbi kaamera juba allalaetud keele paketiga: Tuleb alla laadida oma telefoni üks keele pakett (ainult mõnda keelt on võimalik otse tõlkida läbi kaamera). Näita kuidas seda kasutada. 10. Koguge grupp kokku tagasideks. Viimane tagasiside andmine sõltub ajapiirangutest. Tagasisidet võib koguda: suures ringis, väikestes gruppides või individuaalselt.

Tagasiside küsimused	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Kogemus) Mida sa mängu jooksul märkasid (objektiivsed faktid)? Mis juhtus? Kas sa olid tõlkijat ennem kasutanud? 2. (Mõtisklus) Kuidas sa ennast tundsid? Kas oli raske? Kas raskem oli tõlkida või luua lugu? 3. (Ettekujutus) Mida me sellest õppida saame? Milliseid digitaalseid oskusi sa selle tegevuse käigus arendasid? Kas sa õpised ka mõne uue sõna? 4. (Kasutamine) Kuidas me saaksime seda ellu ülekanda? Kus saab selliseid töövahendeid kasutada?
Modifikatsioonid (kui sobivad)	<ul style="list-style-type: none"> • Paluge osalistel moodustada kolmesed grupid ja mõelda välja viis sõna oma emakeeles ja siis paluge neil need tõlkida teistesse keeltesse, teha koopiad A4 paberile ja siis laiali jaotada ruumis. • Kutsuge osalejad uudistama uusi sõnu ja paluge neil need sõnad ära tõlkida. • Võib ka luua lugusid uute sõnadega.
Nõuanded mängu läbiviijale/korraldajale	<ul style="list-style-type: none"> • Sõnade teemad võivad olla erinevad. Kui tegu on projektiga, mis räägib loodusest, spordist või poliitikast jne, siis võid välja printida teised sõnad, mis kohanduvad selle projektiga. • Kui on vajalik, siis saad mängijaid toetada lugude loomisel järgmiste küsimustega: <ul style="list-style-type: none"> ○ • Kuidas lugu algab? Keskel? Lõpp? ○ • Kes on tegelased? ○ • Mis sulle/teile nende juures kõige rohkem meeldib? ○ • Kus see lugu toimub? ○ • Kas loos on ka mõni probleem? Kui jah, siis kuidas see lahendatakse? ○ • Mida sa arvad lõpust? Kas loo lõpu ja alguse vahel on mõni seos? • Võib kasutada ka sõnaraamatuid, kui on soovi läbiviia arutelu teemal digitaalsed vs analoogsed töövahendid • Võib kasutada ka teisi tõlke programme aga see mäng on rohkem mõeldud programmile Google-Translator. • Ole loominguline ja leiuta uusi reegleid ning mängu antud materjalidega!
Muud kommentaarid	<p><i>“Tegelik probleem ei seisne selles, kuidas masinad mõtlevad vaid selles, kuidas seda käsitleda.” / B. F. Skinner/</i></p>

Mängu kirjeldus

Mängu nimi	„MINU ÕPITEEKOND“ / „MY LEARNING WAY“
Mängu pädevused	Õppimisoskus
Pädevuse selgitus	Õppimisoskus on järjepidev teadmiste omandamise oskus. Pädevus eeldab teadlikkust oma õpiprotsessist, vajadustest ja võimalustest ning oskust kõrvaldada takistused eduka õppimise teelt. See pädevus hõlmab uute teadmiste ja oskuste omandamist, töötlemist ja seostamist eelnevaga, samuti sobivate juhendajate leidmist ja nende abi kasutamist.
Mängu eesmärgid	<ul style="list-style-type: none"> • Mõista elukestvaõppe tähtsust • Mõista oma õppimisstiili • Mõista enda õpimotivatsioone • Oskust korraldada oma õppimist • Oskus vastutada oma õppimise eest ja sellega seotud takistustest üle saada • Näidata õppimist, kui kasulikku harjumust • Oskus analüüsida ja hinnata oma õpitulemusi • Oskus püstitada oma isiklikke õpieesmärke ning kasutada õppeplaani mudelit selle saavutamiseks
Mängu kestvus (minutites)	60 – 90 minutit
Miinimum ja maksimum mängijate arv	5 kuni 30
Vajaminevad materjalid ja varustus	<ul style="list-style-type: none"> • Mängukaartide pakk (8 erinevat ülesande kaarti ja 1 mängujuhi kaart „Steps“) • Välja printitud käsileht „Steps“ igale osalejale. • Pabertahvel • Värvipliiatsid • Palju ruumi • Kasuta erinevaid mänguväliseid ressursse, mida võib leida ümbruskonnast - näiteks õhupallid, erinevad mängud, pallid, interneti kättesaadavus jne. • Tase 2 puhul on igale osalejale ettenähtud lisaks veel “Learning stairs“ käsileht.



Reeglid ja kirjeldus
samm sammult (sisu,
elemendid ja
meetodid)

Tase 1:

1. Kõik osalejad istuvad ringis. Energizer on vajalik.
2. Osalejatega arutelu 8 võtmepädevuse, peamiselt selle mängu pädevuste üle.
3. Mängujuht selgitab mängijatele mängu eesmärgid ja mängureegleid.
4. Koos osalejatega koostatakse nimekiri olemasolevate võimaluste kohta ruumis, mida osalejad saaksid õppida 30 minuti jooksul.
5. Paluge igal osalejal valida välja üks variant nimekirjast, mida ta hakkab õppima järgneva 30 minuti jooksul.
 - a) Mängujuht kirjeldab mängu põhieesmärgid, reegleid, ülesandeid ja mängu protsessi. Peamiseks eesmärgiks on õppida uusi asju järgneva 30 minuti jooksul järgides kindlaid samme ning tehes märkmeid oma personaalsele „Steps“ käsilehele.
 - b) Kaart Hands – praktiseeri üksi.
 - c) Kaart Search – otsi informatsiooni selle kohta, mida otsustasid järgneva poole tunni jooksul õppida, kasutades interneti/raamatuid/helistamist sõbrale või pereliikmele. Koguda võib igasugust informatsiooni õpitava kohta – nii ajalooline informatsioon, praktiline kui teoreetiline jne.
 - d) Kaart With others – praktiseerige ja õppige üheskoos teiste grupi liikmetega.
 - e) Kaart Video – otsi ja vaata videot selle kohta, mida otsustasid õppima hakata ning õpi videost.
 - f) Kaart Childhood – võta paus ja meenuta mõnda momenti lapsepõlvest, kui õppisid miskit – kuidas sa seda tegid, kuidas sa end tundsid, mis oli väljakutsuv?

Kaart Question – mängus on kolm „?“ kaarti ning selle saaja peab täitma ülesande, mida mängujuht ütleb. Ennem mängu alustamist peab mängujuht välja valima spetsiifilised küsimused, mis sobivad antud grupi konteksti, arvestades grupi vanust, kogemust, tundeid jne. Näiteks need võivad olla erinevad „turgutavad“ tegevused või seotud õpikogemusega või siis mõne spetsiifilise õppe eesmärgiga.

„?“ kaardi ülesannete näited:

- Küsi vähemalt kolmelt osalejalt, milline kõige ehedam õpikogemus meenub neile nende lapsepõlvest?
- Küsi vähemalt kolmelt osalejalt, milline kõige ehedam õpikogemus meenub nende kooliajast?
- Küsi vähemalt kolmelt osalejalt, milliseid uusi oskusi sooviksid nad järgneva 5 (või vähema) aasta jooksul õppida?
- Küsi vähemalt kolmelt osalejalt – kui õppimine oleks objekt, siis mis see oleks?
- Jälgi oma mängukaaslast ja pane kirja 3 ühist joont, mida sa märkad nende õppimisprotsessis!
- Tee füüsilisi harjutusi – 10 kükki.
- Tee füüsilisi harjutusi – nt. 10 venitusharjutust.
- Teadlik hingamine – ole paigal ja fokuseeru oma hingamisele 1 minutiks. Alusta aegaselt hingates sisse ja välja. Üks hingamistsükkel (sisse ja välja) peaks kestma 6

sekundit. Hinga vabalt sisse läbi nina ning välja läbi suu.

- Teadlik jälgimine – vali üks objekt oma ümbruskonnast ning fokuseeri oma tähelepanu sellele, vaadeldes seda 1-2 minutit. See võib olla nii lill, putukas, pilv, kuu vms. Ära pööra oma tähelepanu millelegi muule. Lihtsalt lõõgastu seniks, kuni sinu kontsentratsioon seda võimaldab. Vaata seda justkui näeksid seda esimest korda elus.

- Tee nimekiri asjadest, mis on sinu õpiprotsessis olulised.

- Tunne vabalt luues iseenda küsimused/ülesanded.

6. Osalejad lähevad oma ülesandeid täitma.

7. Kui osalejatest keegi on läbinud kõik 8 ülesannet ning ära õppinud asja, mille ta mängu alguses välja valis, peab ta hüüdma „Bingo! Ma olen õppinud!“

8. Kutsu kõik osalejad istuma ringi jagamaks omandatud kogemusi (palun vaata „Tagasiside küsimused“).

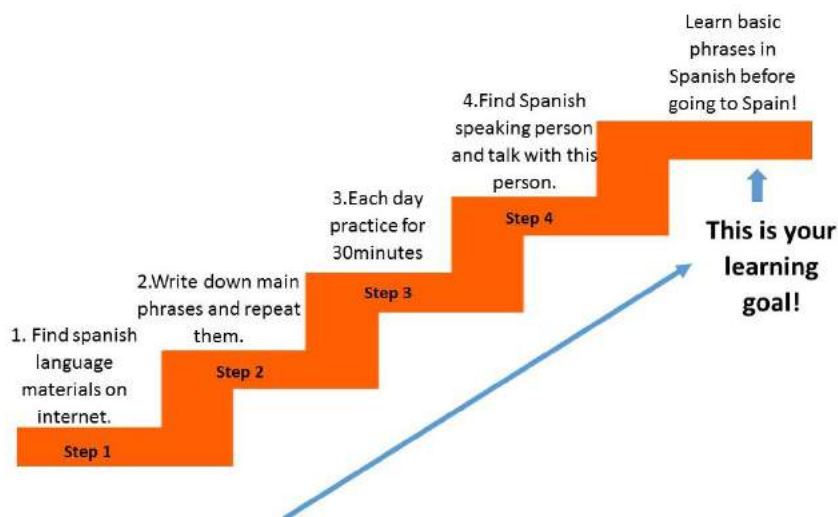
Tase 2:

1. Peale Tase 1 ülesandeid, selgita grupile „Learning stairs“ ülesande juhiseid. Selle ülesande põhieesmärgiks on kaasata osalejad teadlikult planeerima oma õpiprotsessi. Näita neile ühte valmis näidet.

Näide:

Mõistmaks „trepit“ põhimõtet, näidake neile kuidas see töötab.

1. samm – Palun kirjutada oma õpieesmärk kõige kõrgemale astmele. Vaata näidet.
2. samm – Kirjutada 4 tegevust/sammu, mis on vajalikud selle saavutamiseks.
3. samm – Jaga oma plaani teistega.




2. Palu osalejatel võtta paber ning joonistada individuaalsed 5-astet (võid kasutada ka olemas olevat „Learning stairs“ šabloonit). Palu neil kirjutada ülemisele astmele nende enda õpieesmärk.

3. Palu osalejatel kirjutada järgmised 4 tegevust/sammu, mis on vajalikud nende püstitatud eesmärgi saavutamiseks. Alusta kõige madalamast astmest liikudes järgmisele (kõrgemale). Igale astmele tuleb kirjutada üks tegevus.

	<p>Ütle osalejatele, et neil on selle ülesande tegemiseks aega 7 minutit.</p> <p>4. Palu osalejatel moodustada omavahel paarid ning jagada neil omavahel oma loodud plaane/kavasid. Anna neile omavahelisteks mõtete jagamiseks aega mõni minut.</p>
Tagasiside küsimused	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Kogemus) Mida sa mängu jooksul märkasid? (objektiivsed faktid)? Mis juhtus? Mida mängust õppisid? Kas sulle meeldis see mäng? Millised hetked olid mängus kõige raskemad, milles see avaldus? Mida antud mängus nautisid, milles see väljendus? 2. (Mõtisklus) Kuidas sa ennast tundsid? Kuidas sa õppisid? Kas sa „avastasid“ oma õpistiili? Kas sa saavutasid selle, mida plaanisid? Kui mitte, siis miks? 3. (Ettekujutus) Mida me sellest mängust õppisime? 4. (Kasutamine) Milliseid teadmisi ja/või oskusi saame sellest mängust ülekanda igapäevaellu? Milliseid sarnaseid olukordi oled märganud varem oma elus?
Nõuanded mängu läbiviijatele ja korraldajatele	<ul style="list-style-type: none"> • Tase 2 – veendu, et osalejad mõistaksid selgelt oma püstitatud ja oodatavat eesmärki. Võid kasutada selleks SMART mudelit: <p>S-spetsiifiline; M-mõõdetav; A-saavutatav, kokkuleppeline; R-realistlik; T-ajastatud.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ole loominguline loomaks uusi reegleid ja mängu antud materjalidega!
Modifikatsioonid (kui sobivad)	<ol style="list-style-type: none"> 1) Lähtudes ajalisest ressursist, saad paluda igal osalejal demonstreerida, mida uut ta jõudis õppida. 2) Kui on piisavalt aega ennem grupi tagasisidestamiseks, palu osalejatel individuaalselt hinnata endi õpioskusi (kasuta Manuaalis olevat enesehindamise vormi). 3) Tagasisidestamisel (kokkuvõtete tegemisel) võite kasutada vaid ühte küsimust „Kuidas sa õppisid?“ või siis minna hoopis sügavamale ning kasutada kõiki eelpool toodud küsimusi, jagades/arutades omavahel saadud kogemusi. 4) Mängu lõpetav tagasiside andmine sõltub ajapiirangutest. Tagasisidet võib koguda: suures ringis, väikestes gruppides või individuaalselt (võib kasutada kaasa antud tagasisidevormi jt. abimaterjale).
Muud kommentaarid	<p><i>"Õppimine - on sama kui paadiga sõudmine vastuvoolu: niipea kui sa lõpetad sõudmise, liigud tagasi!" / Hiina vanasõna/</i></p>

Mängu kirjeldus

Mängu nimi	„SOTSIAALNE EMOTSIION“ / „SOCIAL EMOTION“
Pädevused	Sotsiaalne ja kodanikupädevus
Lühike pädevuse kirjeldus	<p>Need personaalsed, isikutevahelised ja kultuuridevahelised pädevused hõlmavad kõiki käitumisviise, mis võimaldavad inimestel osaleda tõhusalt ja konstruktiivselt sotsiaalses ja tööelus ning eelkõige aina mitmekesisemaks muutuvast ühiskonnas ja vajadusel lahendada konflikte. Käesolev mäng suunab mängijaid mõtlema, kuidas kasutada täielikult ära oma kodanikuõigusi, toetudes teadmistele sotsiaalsetest, demokraatlikest ja poliitilistest mõistetest. Edukaks inimestevaheliseks suhtlemiseks ja ühiskonnaelus osalemiseks tuleb mõista eri ühiskondades ja keskkondades (nt tööl) üldiselt kehtivaid käitumisreegleid. Sama oluline on tunda inimeste, rühmade, tööorganisatsioonide, soolise võrdõiguslikkuse ja mittediskrimineerimise, ühiskonna ja kultuuriga seotud põhimõisteid. Väga oluline on mõista Euroopa ühiskondade paljukultuurilisust ning sotsiaalmajanduslikke mõõtmeid ning seda, kuidas rahvuslik kultuuriline identiteet suhestub Euroopa identiteediga. Antud mängu raames saab mängija kehastuda järgemööda erinevatesse situatsioonidesse ning katsetada seeläbi oskust suhelda konstruktiivselt erinevates situatsioonides, olla salliv, väljendada ja mõista erinevaid seisukohti, pidada veenvalt läbirääkimisi ning kaitsta oma seisukohti. Niisamuti arendab mängija mängukäigus teadlikkust sotsiaalsete ja poliitiliste liikumiste eesmärkidest, väärtustest, poliitikast, õiglusest, võrdsusest, kodakondsusest ja kodanikuõigustest, kasvatades muuhulgas ka huvi kohaliku ja laiema kogukonna probleemide lahendamise vastu. Mängu raames õpivad mängijad mõistma erinevaid seisukohti ning austama teiste väärtushinnanguid ja privaatsust.</p>
Mängu eesmärgid	<ul style="list-style-type: none"> • Antud mäng aitab arendada sotsiaalseid ja kodanikupädevusi • Arendab väljendus- ja suhtlemisoskust • Arendab meeskonnatööd • Võimaldab olla loov ja uuenduslik • Arendab mängija kujutlusvõimet • Aitab luua seoseid ja ühiseid järeldusi • Arendab suhtlemisoskust avalikus sfääris, solidaarsust ning huvi kohaliku kogukonna probleemide lahendamise vastu. • Aitab hakkama saada stressi ja frustratsiooniga ning õpetab oskui lahendada konflikte konstruktiivselt. • Arendab mängija enesekindlust ning avameelsust. • Arendab mängija kompromissivalmidust ning aitab ületada eelarvamusi. • Arendab eneseteostus võimet, samuti võimet toimida teadliku ja vastutustundliku kodanikuna olemaks võimeline toetama demokraatlikut

	<p>ühiskonda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arendab teadlikkust ja võimet järgida ühiskonnas kehtivaid norme ja väärtusi sh. erinevate keskkondade reegleid. • Arendab koostöö oskusi erinevates situatsioonides. • Arendab sallivust ja võimet mõista inimeste vahelisi erinevusi. • Aitab mängijal mõista ja austada sotsiaalseid, sh. usulist ning rassilist mitmekesisust. • Arendab mängija valmisolekut võtmaks vastutust ning kujundades sellega oma elu.
Mängu kestvus minutites	45 – 90 min.
Miinum ja maksimum mängjate arv	6 - 24
Vajalikud materjalid ja varustus	<ul style="list-style-type: none"> • 42 emotsiooni kaarti • 30 olukorra kaarti • mängujuhend
 <p>Reeglid ja kirjeldus Samm sammult (sisu elemendid, meetodid)</p>	<p><u>I versioon: (kergem tase)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mängujuht valib lähtudes oma grupist välja 5-6 sobilikku olukorra kaarti. 2. Kõik osalejad istuvad ringis. Energizer on vajalik. 3. Osalejatega arutelu 8 võtmepädevuse, peamiselt selle mängu pädevuste üle. 4. Mängujuht selgitab mängijatele mängu eesmärgid ja mängureegleid. 5. Välja valitud olukorra kaardid on asetatud pakina mängulauale. Emotsiooni kaardid on samaaegselt mängulauale tagurpidi laiali laotatud. 6. Mängujuht võtab pakist esimese välja valitud olukorra kaardi ning loeb selle valjusti ette. 7. Ülejäänud mängijad võtavad igaüks juhuslikkuse alusel mängulaualt esimese ettejuhtuva emotsiooni kaardi. 8. Lähtudes võetud emotsiooni kaardil olevale emotsioonile, tuleb mängijal ennast vastavalt kirjeldada või väljendada, mida ning kuidas ta võiks antud situatsioonis end tunda. Mängujuht otsustab, kes alustab. Mäng jätkub päripäeva. 9. Kui mänguring on lõppenud, alustab mängujuht tagasisidestamist (palun vaata „Tagasiside küsimused“). 10. Pärast tagasisidet, asetatakse emotsiooni kaardid uuesti mängulauale tagasi ja segatakse ära. 11. Mängujuht võtab uue olukorra kaardi ning kõik kordub taas. Mängu mängitakse vastavalt grupi suurusele – kas seni, kuni kõik olukorra kaardid on otsa lõppenud või kui mängujuht otsustab mängu lõpetada.

	<p>12. Iga ringi järel on rangelt soovituslik teha tagasisidestamist. Viimane kokkuvõttev tagasiside andmine sõltub ajapiirangutest, tagasisidet võib koguda: suures ringis, väikestes gruppides või individuaalselt.</p> <p><u>II versioon:</u> (raskem tase – osadel olukorra kaartidel olevad teemad võivad olla liiga sügavad mõne mängija jaoks, seetõttu tuleks mängujuhil eelnevalt hoolega kaaluda, millised kaardid on sobilikud mängimiseks antud grupile).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kõik olukorrakaardid on mängus (juhul, kui mängujuht ei ole otsustanud mõne neist selleks mängu korraks eemaldada). 2. Kõik osalejad istuvad ringis. Energizer on vajalik. 3. Osalejatega arutelu 8 võtmepädevuse, peamiselt selle mängu pädevuste üle. 4. Mängujuht selgitab mängijatele mängu eesmärgid ja mängureegleid. 5. Välja valitud olukorrakaardid on asetatud pakina mängulauale. Emotsiooni kaardid on samaaegselt mängulauale tagurpidi laiali laotatud. 6. Mängujuht võtab pakist esimese välja valitud olukorra kaardi ning loeb selle valjusti ette. 7. Ülejäänud mängijad võtavad igaüks juhuslikkuse alusel mängulaualt esimese ettejuhtuva emotsiooni kaardi. 8. Lähtudes võetud emotsiooni kaardil olevale emotsioonile, tuleb mängijal ennast vastavalt kirjeldada või väljendada, mida ning kuidas ta võiks antud situatsioonis end tunda. Mängujuht otsustab, kes alustab. Mäng jätkub päripäeva. 9. Kui mänguring on lõppenud, alustab mängujuht tagasisidestamist (palun vaata „Tagasiside küsimused“). 10. Pärast tagasisidet, asetatakse emotsiooni kaardid uuesti mängulauale tagasi ja segatakse ära. 11. Mängujuht võtab uue olukorra kaardi ning kõik kordub taas. Mängu mängitakse vastavalt grupi suurusele – kas seni, kuni kõik olukorra kaardid on otsa lõppenud või kui mängujuht otsustab mängu lõpetada. 12. Iga ringi järel on rangelt soovituslik teha tagasisidestamist. Viimane kokkuvõttev tagasiside andmine sõltub ajapiirangutest, tagasisidet võib koguda: suures ringis, väikestes gruppides või individuaalselt.
Tagasiside küsimused	<p>Mängu lõpetav tagasiside andmine sõltub ajapiirangutest. Tagasisidet võib koguda: suures ringis, väikestes gruppides või individuaalselt (võib kasutada kaasa antud tagasisidevormi jt. abimaterjale). Kutsuge osalejad suurde ringi ja paluge neil jagada oma kogemusi vastates alljärgnevatele küsimustele:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. (Kogemus) Mida sa mängu jooksul märkasid? (objektiivsed faktid)? Mis

	<p>juhtus? Kuidas sulle meeldis see mäng? Millised hetked olid mängus kõige raskemad, milles see avaldus? Mida antud mängus nautisid, milles see väljendus? Kuidas sujus koostöö?</p> <ol style="list-style-type: none"> (Mõtisklus) Kuidas sa ennast tundsid, kui sul tuli kehastada end erinevates (emotsiooni) rollides? Miks see nii on? (Ettekujutus) Mida me sellest mängust õppida saame? Kui oluliseks peate, et inimesed saaksid teineteisest aru? Mida sina sellest mängust õppisid ja mida õppisite koos? (Kasutamine) Milliseid teadmisi ja/või oskusi saame sellest mängust ülekanda igapäevaellu? Milliseid sarnaseid olukordi oled märganud varem oma elus? Milliseid teadmisi võtad sellest mängust kaasa oma igapäevaellu?
Modifikatsioonid (kui sobivad)	<ul style="list-style-type: none"> Mängu võib mängida ka ilma emotsiooni kaartideta. Iga olukorrakaardi puhul võib luua vestlus/arutlusringi. NB! Ära unusta, et mõned olukorrakaardid võivad olla liiga sügavamõttelised ning puudutada mõnda mängijat isiklikult. Seetõttu vali mängu vastavalt oma grupile sobivad olukorra kaardid! Emotsiooni kaarte saab kasutada abimaterjalina tagasiside ringis.
Nõuanded mängu läbiviijatele ja korraldajatele	<ul style="list-style-type: none"> Iga mänguringi järel tuleb teha kindlasti vahekokkuvõtte ja tagasiside ring. Lisaks tuleks kindlasti mängu lõpus teha suurem tagasisidestamine. Situatsiooni kaartide loomisel on aluseks võetud ÜRO Inimõiguste Ülddeklaratsioon. Kui soovid Inimõiguste kohta rohkem teavet, siis tutvum palun Lisa 7. ÜRO Inimõiguste Ülddeklaratsiooniga. Tagasisidestamisel on soovitatav kasutada abimaterjalina mõnda mänguasja – “jutupulgana”, st. kõnekord liigub koos esemega Ole loominguiline loomaks uusi reegleid ja mängu antud materjalidega!
Muud kommentaarid	<i>„Olukord on sitt, kuid see on meie tuleviku väetis.“ /Lennart Meri/</i>

Mängu kirjeldus

Mängu nimi	„ PITCH “ / „ PITCH “
Pädevused	Algatusvõime ja ettevõtlikkus
Lühike pädevuse kirjeldus	Algatusvõime ja ettevõtlikkus viitab inimese võimele mõtteid tegudeks muuta. See eeldab loominguilisust, uuendusmeelsust ja riskivalmidust, samuti oskust kavandada ja läbi viia oma eesmärkide saavutamist võimaldavaid projekte. See pädevus ei tule üksikisikutele kasuks mitte üksnes koduses ja ühiskondlikus igapäevaelus, vaid ka töökohal, aitab neil mõista oma töö konteksti ja kasutada ära võimalusi ning on aluseks konkreetsematele oskustele ja teadmistele, mida vajavad sotsiaalse või äritegevusega alustajad või sellele kaasa aitajad. See peaks sisaldama eetiliste väärtuste teadvustamist ja edendama head juhtimistava.
Mängu eesmärk	<ul style="list-style-type: none"> • Luua uusi ideesid ja olla innovatiivne • Arendada välja võime, mille abil muuta oma ideed reaalsuseks • Julgustada riske võtma • Julgustada võtma initsiatiivi • Võtta vastutus oma tegude eest • Esitada aretatud ideid • Arendada esitlemise oskusi, loominguilist, mõtlemist ja koostööoskusi, argumentatsiooni ja suhtlusoskusi.
Mängu kestvus (minutites)	90 min (Tase 1)
Miinumum ja maksimum mängjate arv	6 – 36 (väiksemates gruppides)
Vajalikud materjalid ja varustus	<p>Tase 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ruum, kus oleks tool igale mängijale. Võimaluse korral, oleks hea, kui igal grupil oleks oma väike laud. • Mängukaardid ja juhendid: • 36 olukorrakaarti (12 erinevat situatsiooni, 3 kaarti iga situatsiooni kohta) • 36 inspiratsioonikaarti (36 erinevat kaarti) • Punane kott müntidega (1 münt igale mängijale) • Liivakell (1min) • 12 “Ideedepank” šablooni märkmete ja ideede jaoks, 12 pliiaatsit • Eneserefleksiooni vorm <p>Tase 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lisamängukaardid ja juhendid: • 12 „Jäämäe“ kaarti samade küsimustega (Miks? Kuidas? Mida?)



Reeglid ja kirjeldus

Samm sammult

(sisu elemendid,
meetodid)

Tase 1:

1. Kõik osalejad istuvad ringis. Energizer on vajalik.
2. Osalejatega arutelu 8 võtmepädevuse, peamiselt selle mängu pädevuste üle.
3. Mängujuht selgitab mängijatele mängu eesmärgid ja mängureegleid.
4. Jagage mängijad 3liikmelistesse gruppidesse. Iga mängija saab ühe olukorrakaardi (kokku on 12 erinevat olukorrakaarti). Valige vajaminevate kaartide arv toetudes grupi suurusele.
Juhend mängijatele: „Palun vaata oma kaarti ja leia ülesse teiste mängijate seast sama pildiga kaardi omanikud ning moodustage kolmene grupp.
„Olukorrakaardil“ on kujutatud, kus sõbrad näilikult kohtuvad, et mõelda välja kolm head ideed. Need ideed võivad olla nii sotsiaalse ettevõtlusega seotud ideed, tulutoovad kui ka lihtsalt sotsiaalsed projektid. Mis ideed seal on? Palun mõelge oma grupiga välja kolm ideed ning kirjutage need ülesse. Teil on selleks aega 7 minutit“.
5. Iga grupp saab „Ideedepanga“ šablooni ja pliatsi, et kirjutada üles oma ideed.
6. Edastage grupile järgmised juhendid: „Palun valige igale oma idee „Inspiratsioonikaart“ (iga grupp saab 3 „Inspiratsioonikaarti“). Te saate kasutada mõnda või kõiki „Inspiratsioonikaardi“ elemente, et muuta enda ideid veelgi loomingulisemaks ja innovaatilisemaks. Palun kirjutage üles 5-7 uuendatud ideed grupi kohta. Teil on selleks aega 7 minutit“.
7. Iga grupp jätkab „Ideedepanga“ šablooni kasutamist, et kirjutada üles uuenenud ideed.
8. Paluge mängijatel valida välja üks idee, mis neile kõige rohkem meeldib ja paluge neil ette valmistada minuti pikkune esitlus antud idee kohta. Edastage järgnevad juhised: „Head ideede arendajad! Teie ümber on inimesed, kes tahavad rahastada teie ideed, et muuta see reaalsuseks. Te peate tegema neile selgeks, miks nad peaksid teid rahastama. Selleks on teil aega 7 minutit, et välja mõelda minutiline esitlus oma idee kohta“.
9. Ennem kui esitamine algab, saab IGA mängija ühe mündi punasest kotist.
10. Mängu läbiviija mõõdab liivakellaga täpselt aega - 1 minut igale esitlusele, nii et kõik näevad seda.
11. Pärast esitlusi on igal mängijal minut aega, et otsustada, kelle ideed nad tahaksid rahastada. Pärast minuti möödumist peavad mängijad üheaegselt oma mündid ära andma sellele, kelle idee neile kõige enam meeldis. NB! Võidab see, kes saab kõige rohkem raha.
12. Kõik osalejad tulevad koos saadud müntidega tagasi ringi ja seejärel avaldatakse võitja. Õnnitlege kõiki.
13. Mängu lõpetav tagasiside andmine sõltub ajapiirangutest. Tagasisidet

võib koguda: suures ringis, väikestes gruppides või individuaalselt (võib kasutada kaasa antud tagasisidevormi jt. abimaterjale). Pärast tagasisidet panevad kõik mängijad oma mündid tagasi punasesse kotti.

Tase 2:

1. Kutsuge endised grupid kokku, liikumaks edasi ideede arendamisega, mida nad arendasid välja 1 Tasemel.
2. Paluge mängijatel võtta üks „Jäämäe“ kaart (12 samasugust kaarti). Kasutage „Jäämäe“ kaarti selleks, et selgitada ennem edasi liikumist „The Golden Circle“/„Kuldse ringi“ teoreetilist mudelit.



Kuldse ringi mudel

Lähtudes Simon Sineki „Kuldse Ringi“ mudelist, tuleb püstitada äri loomisel kolm küsimust – MIKS, KUIDAS ja MIDA. See mudel baseerub maailma mõjusaimate liidrite (nt Martin Luther King, Steve Jobs jt) põhjalikul uurimisel ning analüüsimisel, mille tulemusel ta avastas, et nad kõik mõtlevad, käituvad ja kommunikeeruvad täpselt ühtmoodi. „Kuldne ring“ loob raamistiku selleks, kuidas organisatsioone luua, liikumist juhtida ning inimesi inspireerida.

Selles mudelis „MIKS“ on põhiküsimus, eesmärk või põhjus. Kõik saab alguse küsimusest miks. Iga organisatsiooni inimesed suudavad selgitada seda, MIDA nad teevad; mõned suudavad selgitada ka seda, KUIDAS nad seda teevad, aga üksnes vähesed on võimelised selgesõnaliselt edasi andma, MIKS nad seda teevad. MIKS ei ole raha ega kasum, sest need on mõlemad tulemused. „KUIDAS“ on spetsiifilised tegevused, mida sa teed selleks, et antud eesmärk ellu viia. Ja „MIDA“ on nende tegevuste tulemus – kõik mida sa ütled ja teed. Nende küsimuste järjestus algab nähtamatust – veealusest osast, kuni ülemiseni nähtava osani – alustades küsimusega „MIKS“!

- Miks – See on põhiküsimus. *Miks* see/sinu idee eksisteerib? MIKS see teeb just neid asju, mida see teeb? MIKS kliendid eelistavad üht ideed teisele?
- Kuidas – On see, *kuidas* idee elluviiakse. Need on asjad, mis teevad idee eriliseks ja eristavad konkurentidest - strateegia.
- Mida – On see, *mida* ettevõtte teeb või toodab.


Kui sinu „Kuldne ring“ on tasakaalus, kõik kolm taset on olemas ning toimivad, muutub see kombinatsioon sinu näpujäljeks: see on sinu äri identiteet.

Teades vastust küsimusele „MIKS“, me saame aru, mida me teeme. Oluline on

	<p>mõista, et see pole manipulatsioon, vaid inspiratsiooni pakkumine neile, kes loodud visooni jagavad ja seda vabatahtlikult järgida soovivad. Just inspireerimine küsimuse MIKS kaudu ongi edukuse valem.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Kutsuge mängijad edasi arendama oma ideid, toetudes „Jäämäe“ mudelile ja paluge ette valmistada uus üheminutiline esitus. Võtke punane kott müntidega ja pange see nähtavale kohale, edastades samaaegselt järgmised juhendid: “Head ideede arendajad, teie ümber on inimesed, kes tahavad rahastada teie ideed, et muuta see reaalsuseks. Te peate neile 1 minuti jooksul selgeks tegema, miks nad peaksid teid rahastama. Kasutage ära kõik kolm küsimust, mis on mainitud „Jäämäe“ kaardil.” Koostades oma ettekannet, kirjutage selgelt välja kõik kolm „Jäämäe“ küsimust ning leidke neile vastused. Teil on selle ülesande tegemiseks aega 7 minutit“. 4. Ennem kui esitamine algab, saab IGA mängija ühe mündi punasest kotist. 5. Mängu läbiviija mõõdab liivakellaga täpselt aega - 1 minut igale esitlusele (nii, et kõik näevad seda). 6. Pärast esitlusi on igal mängijal 1 minut aega, et otsustada, kelle ideed ta tahaks rahastada. Pärast minuti möödumist, peavad kõik mängijad ühel ajal oma mündid ära andma sellele, kelle idee neile kõige enam meeldis. Võidab see, kes saab kõige rohkem raha. 7. Kõik osalejad tulevad koos saadud müntidega tagasi ringi ja avaldatakse võitja. Õnnitlege kõiki! Seejärel paluge mängijatel mündid punasesse kotti tagasi panna. 8. Paluge gruppidel tuua välja need momendi, mis neile teiste esitlustes meeldisid. 9. Tutvustage mängjatele põhireegleid, mille abil luua edukas esitus. <p>Reegel 1: Lihtsus. Reegel 2: Ettearvamatus. Reegel 3: Konkreetsus. Reegel 4: Usutavus. Reegel 5: Emotsionaalsus. Reegel 6: Lugu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Mängu lõpetav tagasiside andmine sõltub ajapiirangutest. Tagasisidet võib koguda: suures ringis, väikestes gruppides või individuaalselt (võib kasutada kaasa antud tagasisidevormi jt. abimaterjale).
<p>Tagasiside küsimused</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Kogemus) Mida sa mängu jooksul märkasid? (objektiivsed faktid)? Mis juhtus? 2. (Mõtisklus) Kuidas sa ennast tundsid? Mis oli kerge? Mis oli kõige raskem? 3. (Ettekujutus) Mida me sellest mängust õppida saame? Mida sa isiklikult sellest õppisid?

	<p>4. (Kasutamine) Kuidas me saaksime seda igapäevaellu ülekanda? Kuidas sa saaksid luua projekte/äri oma igapäeva elus ja mida on sul selleks vaja?</p> <p>Kui on rohkem aega, jagab mängujuht igale mängijale eneserefleksiooni vormid, mida igaüks personaalselt täita saab.</p>
<p>Modifikatsioonid (kui sobivad)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mängu alguses võid sa hoida “saladuses” seda, et lõpus tuleb teha esitlus või pitch (Tase 2) Nii saad hoida mängijate keskendumist kogu protsessile. • Grupi suurus sõltub mängijate arvust ja mängu eesmärgist. Võib mängida ka individuaalselt. • Grupp võib luua rohkem ideid. • Sa võid anda ühe teema, mille kohta grupp peab idee looma. • Kui esimesed 3 ideed on valmis, siis grupid võivad neid omavahel vahetada – teisel grupil tuleb antud ideid edasi arendada inspiratsioonikaartidega. • Hetkel, kus igal grupil on 5-7 ideed, võib iga mängija valida endale ühe idee, et seda ise individuaalselt edasi arendada. • Tee võite paluda gruppidel iga arenguprotsessi sammu järel teha väikene kokkuvõttev esitlus. • 1 minutilist „liftikõne“/“Pitchimist“ võib teha üks liige kogu grupi nimel või siis on see jagatud kogu grupi peale ära. • “Pitch” esitlusi võib esitada ka reaalsete huvitundjate ees, kes oleks nõus rahastama (nad võivad tulla erinevatest ettevõtetest või sotsiaalaladelt jne). • Pärast Pitchi võib esitada küsimusi. • Kui on võimalus, võib peale 2 Taset minna veelgi konkreetsemaks – panna paika tegevuste ajakava, eesmärgid, vajadused (koolitused, projektijuhtimine jne.)
<p>Nõuanded mängu läbiviijatele ja korraldajatele</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kui räägite „Jäämäe“ mudelist, tooge välja mõned konkreetsed elulised näited. • Tee kindlaks, et mängijad kindlasti kasutavad „Pitchi“ koostamisel kolme „Jäämäe“ küsimust. • Kaaluge teise lisamängujuhi kaasamist, kui mängite Tase 2 – nii saate vajadusel pakkuda abi igale grupile. • Tee kindlaks, et igal mängijal on ainult üks münt ja igaüks valib ainult ühe idee. Motiveerige noori oma ideid teostama. • Ole loominguline, loomaks uusi reegleid ja mängu antud materjalidega!
<p>Muud kommentaarid</p>	<p><i>“ Ettekujutus on loome algus. Sa kujutad ette ,mida sa ihaldad, sa ihaldad, mida sa ette kujutad ja viimaks sa lood mida sa ihaldad.“ /George Bernard Shaw/</i></p>

Mängu kirjeldus

Mängu nimi	„AVASTA SOBITADES“ / „MATCH TO DISCOVER“
Pädevused	Kultuuriline väljendusviis ja teadlikkus
Lühike pädevuse kirjeldus	Oskus oma ideid, kogemusi ja emotsioone loominguliselt väljendada mitmesuguste vahenditega, sh. eristama kultuuri väljendumisviise eri vormides: kirjandus, teater, film, kunst jne.
Mängu eesmärgid	<ul style="list-style-type: none"> • Mõista ja arendada kultuurilist väljendusviisi ja teadlikkust • Suurendada osalejate loomingulist väljendusviisi • Süvendada ja laiendada teadmisi Euroopa peamiste linnade kohta • Arendada mõttes konkurentsi mängijate seas • Arendada mängijate suhtlemis -ja koostöö oskusi
Mängu kestvus minutites	60 min.
Miinumum ja maksimum mängijate arv	5 - 30
Vajalikud materjalid ja varustus	<ul style="list-style-type: none"> • Mängukaardid • Pabertahvel • Värvipliiatsid • Suur ruum
 <p>Reeglid ja kirjeldus Samm sammult (sisu elemendid, meetodid)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kõik osalejad on ringis. Energizer on vajalik. Võib teha sellise, kus jagatakse mängijad gruppidesse. 2. Osalejatega arutelu 8 pädevuse, peamiselt selle mängu pädevuste üle. Jaga mängijad väikestesse gruppidesse (3-5 inimest ühes grupis). Kui on ainult 5 mängijat, siis peab igauks üksi mängima. 3. Jaga võrdne arv kaarte igale grupile. Selgita mängijatele, et kõik linnad on Euroopa Liidu liikmesriikide pealinnad või muud linnad. 4. Selgitage, et igal kaardil oleva linna nimi, tuleb kokku panna linna pildiga. 5. Selleks on aega 5 min. 6. Kui nad on lõpetanud, kontrolli kui palju on kokku pandud õieti. Eemalda need, mis nad valesti kokku panid ja jätta lauale alles ainult õiged. 7. Alusta mängu teist poolt, selgitades mängijatele, et nad hakkavad omavahel nüüd võistleva. 8. Palu ühe grupi liikmel võtta pabertahvel ja joonistada sinna see, mis oli tema grupi kaartidel. Teised grupid peavad joonistuse järgi ära arvama, mis linnaga on tegu. 9. Pilte joonistatakse kordamööda, st. et igauks grupist peab joonisatama

	<p>vähemalt ühe pildi, mida teised grupid ära peavad arvama (pakkuma, millise linnaga on tegu). Mängujuht jälgib protsessi ja paneb gruppidele punkte.</p> <p>10. Joonistuse tegemiseks on aega 30s ja arvamiseks samuti 30s. Grupp, kes teab vastust peab tõstma käe. Kui linna ära ei arvatud, liikuge edasi järgmise linna juurde.</p> <p>11. Kui kõik grupid on oma linnad ära joonistanud, siis liitke punktid kokku. Grupp, kellel on kõige rohkem punkte, võidab.</p> <p>12. Kogu kokku kõik kaardid ja selgita lühidalt linnade ja sümbolite vahelisi seoseid (vaata lisa 1.).</p> <p>13. Koguge grupp kokku tagasisideks. Viimane tagasiside andmine sõltub ajapiirangutest, tagasisidet võib koguda: suures ringis, väikestes gruppides või individuaalselt.</p> <p>Punkti lugemissüsteem on järgmine: Mängu esimeses osas saab grupp ühe punkti iga õige paari eest. Teises osas grupp, kes arvab ära teise grupi joonisuse saab ühe punkti. Grupp, kes joonistas pildi selgesti arusaadavalt (mitte võimalikult raskelt, et teised ära ei arvaks) saab ka ühe punkti joonistuse eest.</p>
Tagasiside küsimused	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Kogemus) Mida sa mängu jooksul märkasid? (objektivesed faktid)? Mis juhtus? Kuidas sujus koostöö? 2. (Mõtisklus) Kuidas sa ennast tundsid? Mis rolli sa võtsid? Kas sa olid rohkem võistlushimuline või pigem eelistasid koostööd? Kas saab olla ka mõlemas rollis? 3. (Ettekujutus) Mida me sellest õppida saame? 4. (Kasutamine) Kuidas me saaksime seda igapäevaellu ülekanda?
Modifikatsioonid (kui sobivad)	<p>Modifikatsiooni võimalusi on palju, need on järgmised:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kerge tase: mängijad ei pea joonistama linna, vaid näitavad lihtsalt pilti ja teised peavad arvama. • Kerge tase: mängijad võivad joonistada ise mõne teise sümboli (kergema) selle riigi kohta, mis on pildil. • Mängu esimest pool võib kasutada energizerina. • Võib kasutada ka ainult mängu teist poolt – joonistamine ja arvamine – kui viktoriinina.
Nõuanded mängu läbiviijatele ja korraldajatele	<ul style="list-style-type: none"> • Mängu 30 kaarti võib jagada erinevate tasemete vahel ära (kerge, keskmine, raske) ja siis mängida vastavalt grupi tasemele/oskustele. Tasemete määramisel tasub arvestada, et see sõltub eelkõige grupi sotsiaal-kultuurilisest kontekstist ja iga läbiviija peaks selle ise määrama. • Loe õpetus korralikult läbi ja tutvu selle juhendi Lisa1-ga. • Väga tähtis on anda edasi selged õpetused ja jälgida ajapiiranguid. • Mängu alguses, kui aeg seda lubab, võib läbiviija arutada ja viia läbi ajurünnaku kultuuri ja kultuurilise väljendamise kohta. • Tagasisidestamisel peaks korraldaja tähelepanu pöörama sellele, kuidas mäng läks ja vajadusel küsimusi ümber kohandama.

	<ul style="list-style-type: none">• Samuti võib mängu lõpus arutleda selle üle, kuidas neid oskusi arendada ja kasutada.• Ole loominguline loomaks uusi reegleid ja mängu antud materjalidega!
Muud kommentaarid	<i>“Kultuur on kõik see, mida meie teeme aga ahvid mitte!”</i>

HINDAMISMEETODID: JOHARI AKEN – eneseteadvustamine

	„MIDA MA TEAN ENDAST“	“MIDA MA EI TEA ENDAST”
MIDA TEISED TEAVAD MINUST?	AVATUD ALA	PIME ALA
MIDA TEISED EI TEA MINUST?	VARJATUD ALA	TUNDMATU ALA

Avatud ala

Sia ruutu kuulub kõik, mida tahad teistele näidata ja mida teised seetõttu ka näevad. See hõlmab sinu käitumist, teadmisi, oskusi, hoiakuid, mõtteid ja tundeid, mida välja näitad.

Pime ala

Sellesse ruutu jäävad harjumused ja omadused, mida ise tähele ei pane, kuid kuidas teised sind näevad. Minapilt, mida sa pole omaks võtnud.

Varjatud ala

Sellesse ruutu jäävad kogemused, tunded ja mõtted, mida teiste eest varjad.

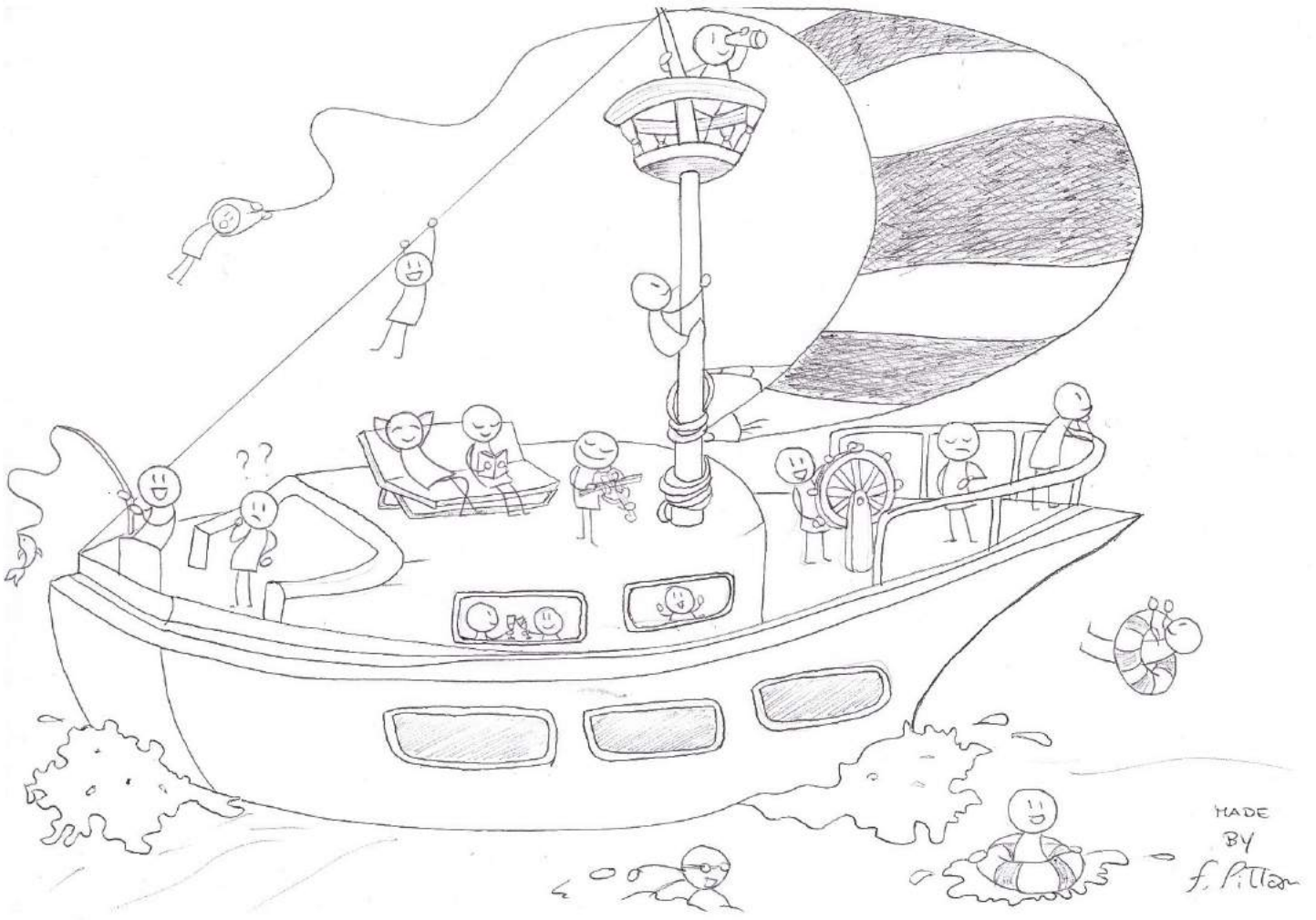
Tundmatu ala

Sellesse ruutu jäävad kõik need, mida sa enda kohta ei tea ja mida ka teised ei tea. (Varjatud ressursid, unustatud kogemused, teadvustamata oskused, võimed ning tunded, ootamatud arengukäigud äärmuslikes olukordades)

Lõppe märk

Suhtlemissituatsioonides kontrollime me ainult avatud ja varjatud alasid. Pime ala on sulle tundmatu, kuid teisele märgatav. Tundmatu ala avaldub isikutaju ekstreemsetes situatsioonides, suurte muutuste ja ootamatuste ajal. Mida avaramad on suhtlemisel inimese avatud alad, seda kergem on teineteist mõista. Tavaliselt positiivsete suhete puhul avatud ala suureneb. Konfliktide, arusaamatuste, mittemõistmise puhul aga suureneb varjatud ala. Suur pime ala peegeldab madalat enesetundmist ning tugevaid kaitsemehhanisme. Kui inimene saab vähendada oma pimedat ala, tuleb see suhtlemisel olulist kasuks, samas on oluline tajuda piiri, mida ma teada annan. Vaba ja impulsiivse suhtlemise puhul on tavaliselt inimesel suur “pime” ja väike “varjatud” ala. Suhtlemiskompetentsuse jaoks on oluline saada informatsiooni oma pimedat osa kohta. Seega on oluline tagasiside iseenda kohta teistelt. Tundmatu ala avaneb ootamatutes situatsioonides ja kui see ala on väga suur, ei oska me ette prognoosida oma käitumist. Oma tundmatu ala tundmaõppimiseks on soovitatav kogeda erinevaid suhtlemissituatioone.

Lisainformatsioon: <https://www.mindtools.com/CommSkill/JohariWindow.htm>



Enesehindamisvorm

MILLEST SEE MÄNG KÕNELES? KUIDAS KIRJELDAKSID SEDA MÕNE SÕNAGA?

KUIDAS SULLE SEE MEELDIS? KAS SEDA OLI KERGE MÄNGIDA? KAS SEE OLI LÕBUS?

MIDA SA SELLE MÄNGUGA ÕPPISID? KAS OLED TEADLIKUM ANTUD VÕTMEPÄDEVUSEST?

KUIDAS SA SAAKSID SAADUD KOGEMUSI JA TEADMISI ÜLEKANDA OMA IGAPÄEVA ELLU? KUIDAS SEE VÕIKS AIDATA KAASA TULEVIKUS SINU TÖÖALASES ELUS?

Koolituse hindamise vorm

Varu palun aega, et rahulikult allpool esitatud küsimustele vastata. Tõmba sobivale vastusevariandile ring ümber. Pane tähele, et mõnede küsimuste puhul, saab vastata vaid pärast mängu tegevusi/koolitust.

1 küsimus:

Kui palju tead 8 elukestva õppe võtmepädevustest?

Ennem koolitus > mitte midagi - natukene - mõõdukalt - palju - kõike

Pärast koolitust > mitte midagi - natukene - mõdukalt - palju - kõike

Selgitused/kommentaarisid:

2 küsimus:

Kuidas jäid üldiselt tegevustega rahule? (0=üldse mitte, 6=suurepärane)

Pärast koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Selgitused/kommentaarisid:

3 küsimus:

Kas mängiksid seda uuesti?

Pärast koolitust > ei - jaa

Selgitused/kommentaarisid:

4 küsimus:

Hinda oma algatusvõimet ning ettevõtlikkuspädevust (0=null, 6=suurepärane)

Ennem koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pärast koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Selgitused/kommentaarisid:

5 küsimus:

Hinda oma kultuuriteadlikkust ja kultuurilist eneseväljenduspädevust (0=null, 6=suurepärane)

Ennem koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pärast koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Selgitused/kommentaariid:

6 küsimus:

Hinda oma infotehnoloogilist pädevust (0=null, 6=suurepärane)

Ennem koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pärast koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Selgitused/kommentaariid:

7 küsimus:

Hinda oma teadmisi teaduse ja tehnoloogia alustest ning matemaatilisi pädevusi (0=null, 6=suurepärane)

Ennem koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pärast koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Selgitused/kommentaariid:

8 küsimus:

Hinda oma teadmisi õppioskustest (0=null, 6=suurepärane)

Ennem koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pärast koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Selgitused/kommentaariid:

9 küsimus:

Hinda oma teadmisi isikliku, kultuuridevahelise, sotsiaalse ja kodanikupädevus kohta (0=null, 6=suurepärane)

Ennem koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pärast koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Selgitused/kommentaariid:

10 küsimus:

Hinda oma võõrkeeltes suhtlemise pädevust (0=null, 6=suurepärane)

Ennem koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pärast koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Selgitused/kommentaariid:

11 küsimus:

Hinda oma emakeeles suhtlemise pädevust (0=null, 6=suurepärane)

Ennem koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pärast koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Selgitused/kommentaariid:

12 küsimus:

Hinda juhendajate tegevust 0=väga halb, 6=väga hea)

Pärast koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Selgitused/kommentaariid:

13 küsimus:

**Hinda mängude ja mängu reeglite selgust
(0=liiga lihtsad ja igavad, 6=liiga keerulised ja rasked)**

Pärast koolitust > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Selgitused/kommentaariid:

14 küsimus:

(Ainult noorsootöötajatele) Kas kasutaksid neid mängu tulevikus oma töös?

Ennem koolitust > ei - jaa

Pärast koolitust > ei - jaa



Selgitused/kommentaariid:

15 küsimus:

Üldised kommentaarid kasutatud materjalide kohta:

16 küsimus:

Üldised kommentaarid mängu/de mängitavuse kohta

17 küsimus:

Üldised kommentaarid mängu/de raskusastmete kohta

18 küsimus:

Üldised kommentaarid mängu/de reeglite kohta

19 küsimus:

Muud kommentaarid

Lisa 1. „Avasta sobitades“ / “Match to discover” lisamaterjal

VIIN – klaaskuul – Austria leiutaja Erwin Perzy, kes leiutas klaaskuuli, avas koos oma venna Ludwigiga esimese klaaskuuli poe Viinis.

BRÜSSEL – Audrey Hepburn – Audrey Hepburn sünninimega Audrey Kathleen Hepburn-Ruston sündis 4. Mai 1929 aasta Brüsselis.

SOFIA – St.Alexander Nevsky – St. Alexander Nevsky katedraal on Bulgaaria õigeusu kirik Sofias, see on üks suurimaid õigeusu kirikuid maailmas. Samuti on see ka Sofia peamine turismiatraktsioon ja sümbol.

ZAGREB – Licitari südamed – Licitari südamed on värviliselt kaunistatud koogid mis on tehtud meetaignast. See on üks Horvaatia kultuuripärandeid ja traditsioonilisi Zagrebi sümboleid. Väikesed südamed on parimaks jõulupuu kaunistuseks Horvaatia kodudes. Suuri südameid kingitakse armastatule või erilistel sündmustel.

NICOSIA – piir – Nikosia on Küprose pealinn, mis on 1974. aastast alates peale Türgi invasiooni jagatud kaheks mööda nn Rohelist joont (ÜRO poolt kontrollitud demilitariseeritud tsoon). Nii Küprose Vabariik kui ka rahvusvaheliselt tunnustamata Põhja-Küprose Türgi Vabariik peavad Nikosiat oma pealinnaks.

PRAHA – Astronoomiline kell – see kell on üks Euroopa suurimaid turismiatraktsioone ja seda peavad kõik nägema, kes külastavad Prahat. See on tuntud kui Praha kell, linnalegendi järgi linn kannatab tugevalt, kui kell unarusse jätta ja selle töö satub ohtu.

TALLINN – Skype – Tallinnat tuntakse kui Eesti pealinna, kust sai alguse Skype.

KOPENHAAGEN – lego – lego sai alguse Ole Kirk Christiansen töökojast, Taanis.

HELSINGI – Nokia – NOKIA on Soome telekommunikatsiooni ja infotehnoloogia ettevõte.

PARIIS – kino – vennad Lumiere'id, olid prantsuse filmipioneerid. Nende kinematograaf ise patenteeriti 13. veebruaril 1895 ja esimene filmimaterjal lindistati sellega sama aasta 19. märtsil. Kaadrid näitasid töölisi lahkumas Lumière'i tehast.

BERLIIN – Müür – Berliini müür jagas Berliini pooleks Ida Saksamaa ja Lääne Berliini vahel 28 aastaks ja on Külma Sõja sümbol.

ATEENA – kaalud – Kreeka mütoloogia järgi oli Ateena õigluse jumalanna ja kaalud on õigluse sümbol.

BUDAPEST – Ruubiku kuubik – Ruubiku kuubik leiutati Budapestis aastal 1974 Ungari skulptori ja arhitektuuri professori Ernő Rubiku poolt. Esimesi kuubikuid müüdi Budapesti mänguasja poodides.

DUBLIN – U2 – U2 on Iiri rokkbänd, mis on pärit Dublinist. Bänd moodustati Dublini Temple Mount koolis.

ROOMA – hunt – legendi järgi päästeti ja kasvatati üles ema-hundi poolt kaksikud Romulus ja Remus. Hiljem Romulus tappis enda venna ja asutas Rooma.

RIIA – vabadussammas – Vabadussammas on mälestusmärk, mis asub Riias. Vabadussammas on püstitatud sõdurite auks, kes hukkusid Läti vabadussõjas. Seda peetakse Lätis tähtsaks vabaduse-, iseseisvuse- ja suveräänsuse sümboliks.

VILNIUS – Šakotis – seda nimetatakse “hargnenud puu” või “puu paljude okstega” koogi iseloomuliku kuju tõttu (tihtipeale on see kooniline, nagu kuusepuu). Selle küpsetamine on aeganõudev ja ajamahukas. Šakotis on Leedu kõige tähtsam maiustus ja seda süüakse tähtpäevadel nagu näiteks pulmad ja jõulud jne.

LUKSEMBURG – Jõulupuu – lähtudes ajaloolistest allikatest, võib väita, et Luksemburg oli esimene linn, kus ehiti esimest korda kuuske. Tänapäeval toimub seal jõululaat.

VALLETTA – Malta rist – Malta risti kuvatakse kui osa Malta tsiviillipnikust. Malta ühe ja kaheste euro müntidel on kujutatud Malta risti. Samuti on see rahvusvahelise Malta lennujaama Air Malta kaubamärk.

AMSTERDAM – aknad ilma kaardinateta – enamuse Amsterdami majad on ilma kardinateta ja neisse saab sisse piiluda, nägemaks mida kodusolijad söövad õhtuks, mida vaatavad telekast jne.

VARSSAV – Merineitsi – Varssavi Merineitsi on Varssavi linna sümbol. Ta on kujutatud linna vapil ja erinevatel kujudel. Legendi järgi ujus merineitsi jões ja peatus puhkamiseks vanalinnas. Ühel hetkel otsustas ta aga sinna jääda. Kohalikud kalamehed armusid temasse, kuid rikkad kaupmehed vangistasid ta. Kuuldes teda nutmas, kalamehed päästsid merineitsi. Pärast seda, kannab Varssavi Merineitsi endaga kaasas mõõka ja kilpi, olles valmis kaitsma nii linna kui selle elanikke.

LISSABON – sardiinid – juunis tähistatakse Lissabonis St. Anthony päeva. Linn kattub iseloomuliku uduga ja kõigile tuttava sardiinide lõhnaga, kuna neid peetakse linna sümboliks ja Lissaboni kuulsaimaks roaks.

BUKAREST – Rahvapalee – Parlamendi palee on Rumeenia suurimaid turismiatraktsioone. See on maailmas teine suurim hoone (esimene on Pentagon).

BRATISLAVA – kindlus – Bratislava kindlus on tuntuim kindlus Slovakkias – see massiivne hoone koos nelja nurgatorniga asub juba sajandeid Slovakkia pealinna keskel oleval mäel.

LJUBLJANA – Metelkova – Metelkova linnak on autonoomne sotsiaallinnak Sloveenias, Ljubljana keskel, mis asutati endistesse Jugoslaavia rahvaarmee sõjaväeosadesse.

MADRID – karu – Karu ja Maasikapuu (El Oso y El Madrono) on linna ametlik sümbol, see asub linna kõige kuulsamal väljakul La Puerta del Sol.

STOCKHOLM – ABBA muuseum – ABBA muuseumis on interaktiivne näitus popansambli ABBA kohta, see avati aastal 2013. ABBA on kuulus Rootsi popansambel.

LONDON – Sherlock Holmes – on väljamõeldud eradektetiiv, kes elab 221B Baker Streetil Londonis. Tegelase lõi Briti kuulus kirjanik Sir Arthur Conan Doyle.

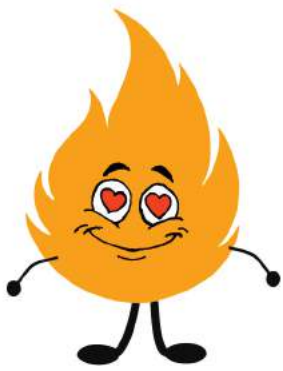
OSLO – Karje – Karje on Munchi kuulsaim maal ja see on üks tunnustatumaid maale kogu maailmas. Maaild asuvad Oslo Rahvusvahelises Galeriis ja Munchi Muuseumis.

ANKARA – Mustafa Kemal Atatürk – oli Türgi armee ohvitser, revolutsionäär ja Türgi vabariigi asutaja, olles selle esimene president aastal 1923 kuni aastani 1938. Oma perekonnanime Atatürk (tähendab “Türklaste isa”) sai ta endale aastal 1934 ja see keelati Türgi parlamendi poolt ära kõigile teistele.

Lisa 2 “Sotsiaalne emotsioon” / “Social emotion” lisainformatsioon

1. Olen juut. Linnas on olemas kirik ja mošee. Lähen linnavalitsusse küsima luba avamaks sünagoogi. Sellest keeldutakse põhjendusel, et linnas on liiga palju usulisi asutusi. Kuidas ma end tunnen?
2. Mina ja minu samast soost elukaaslane, soovime adopteerida lapse. Saime lastekodust eitava vastuse põhjendusega, et samasooliste lapsevanematega peresse lapsi ei anta. Kuidas ma end tunnen?
3. Käimas on kodusõda. Ühtäkki avastad, et teiselpool rindejoont sõdib sinu vastu su oma armastatud vend. Kuidas ma end tunnen?
4. Minu õde teatas, et ta on homoseksuaalses suhtes. Mis tunded mind valdavad?
5. Minu koolis on keelatud mobiiltelefonide kasutamine. Mis tunded mind valdavad?
6. Selgub, et minu meeskolleeg saab sama töö teostamise eest 1/3 rohkem palka. Mis tunded mind valdavad?
7. Pagulased asuvad elama minu naaberkorteris. Mis tunded mind valdavad?
8. Seisan pikas järjekorras, kui ühtäkki trügis rivi etteotsa üks parlamendi saadik, vabandades oma käitumist sellega, et ta on tähtsam isik kui kõik ülejäänud rivis olijad. Mis tunded mind valdavad?
9. Selgub, et minu naiskolleeg saab sama töö teostamise eest 1/3 vähem palka. Mis tunded mind valdavad?
10. Minu õel on tuvastatud ravimatu haigus ning ta piinleb kohutavates valudes. Ta soovib eutanaasiat. Mis tunded mind valdavad?
11. Mu parim sõber sunnib oma last lõputult treenima, et laps saavutaks vaid paremaid tulemusi. Mis tunded mind valdavad?
12. Mulle tehakse ettepanek illegaalselt raha teenida. Mis tunded mind valdavad?
13. Ametnik suunas lapse kehvena tasemega kooli, kui sai teada tema roma päritolust. Mis tunded mind valdavad?
14. Kätte jõudis valimispäev. Seisan valimisedel näppus... mis tunded mind valdavad?
15. Koolis kehtestati väga range kord igasuguste uimastite tarbimise suhtes. Mis tunded mind valdavad?

16. Minu otsustada on... kas lubada äärmuslastel avalikult esineda või mitte? Mis tunded mind valdavad?
17. Riigis "X" eraldatakse kaitsekulutusteks suurem osa riigi eelarvest kui sotsiaalvaldkonnale, mistõttu haridus ja meditsiini valdkonnad kannatavad suuresti. Mis tunded mind valdavad?
18. Saan teada, et minu klassikaaslased küberründavad ühte riikakat õpetajat. Mis tunded mind valdavad?
19. Ema heitis kasuisale ette tema liigset alkoholilembust, misjärel kasuisa lõi ema korduvalt. Mis tunded mind valdavad?
20. Tööandjana on mul valida kahe samaväärsse töötaja vahel, kellest üks on erivajadustega (tööülesandeid tegemast ei takista). Kuidas tunnen end valikut tehes?
21. Naabrimees haaras rihma ning karistas sellega oma 6.aastast last. Mis tunded mind valdavad?
22. Näen looduspargis maas vedelemas prügi. Kuidas ma end tunnen?
23. Viibin riigis „X“, kus suitsetajatel on lubatud kõikjal suitsetada. Kuidas ma end tunnen?
24. Riik milles viibin, blokeeris ajutiselt ligipääsu sotsiaalmeedia kanalitele. Kuidas ma end tunnen?
25. Reisides külla sõbrale riiki „X“, võtan kingituseks kaasa liköörikomme. Kohapeal aga selgub, et riigis „X“ on selliste kommade omamine ja söömine keelatud ja rangelt karistatav. Kuidas ma end tunnen?
26. Asun elama riigis x kus naistel puudub õigus autot juhtida. Kuidas ma end tunnen?
27. Välisreisil olles selgub, et minu koduriiki ei eksisteeri enam varasemal kujul mistõttu mul puudub kehtiv pass ja võimalus koju tagasi pöörduda. Kuidas ma end tunnen?
28. Äkkhaigestusin välisriigis. Mul puuduvad vahendid ravikulude katmiseks ning seetõttu keeldutakse mind ravimast. Kuidas end tunnen?
29. Olen sattunud miniseelikuga presidendiballile. Mida ma tunnen?
30. Olen üksinda 15-ne liikmelises omavalitsuse volikogus opositsioonis. Mida ma tunnen?



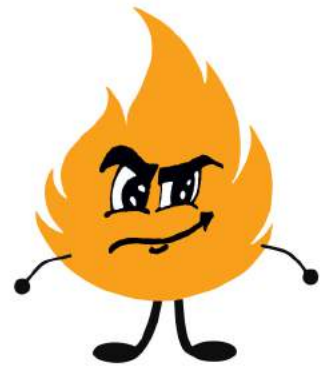
armastav



üksildane



rõõmus



kade



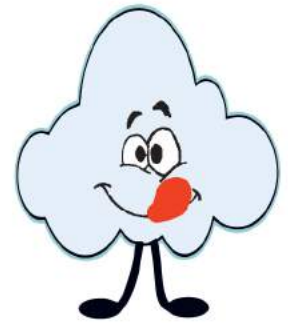
ärritunud



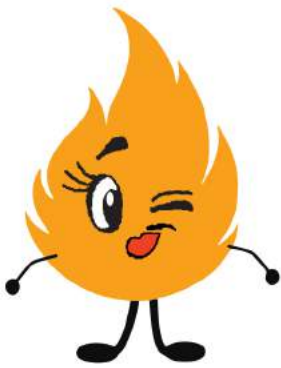
innustatud



ebakindel



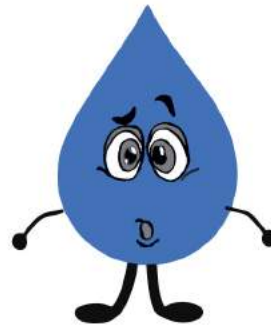
uudishimulik



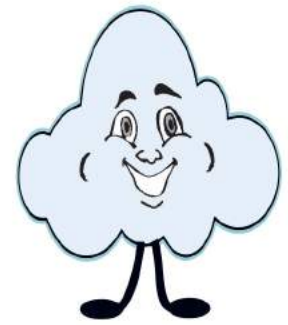
vallatu



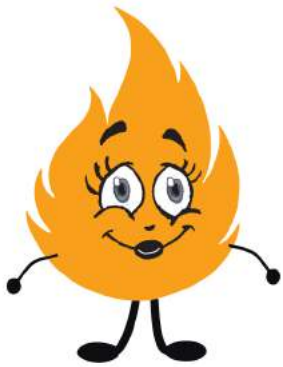
rahulik



hull



optimistlik



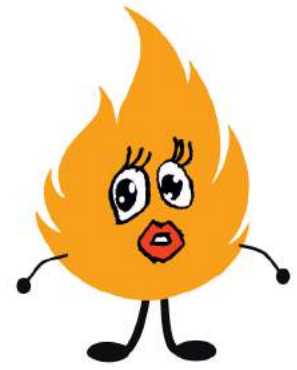
lootusrikas



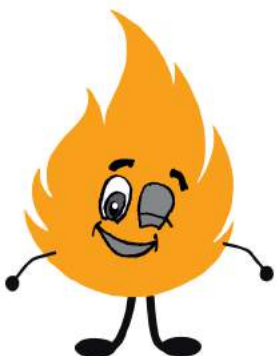
hirmunud



alandlik



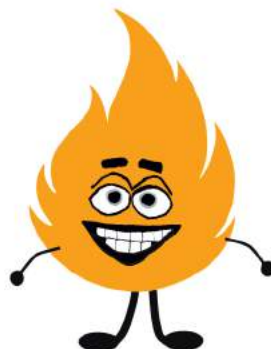
skeptiline



tundlik



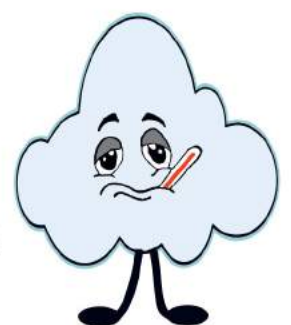
jahmunud



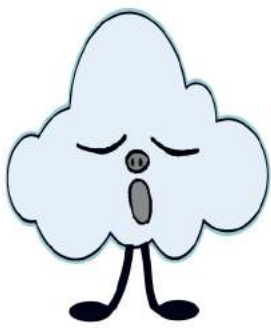
sarkastiline



uhke



jõuetu



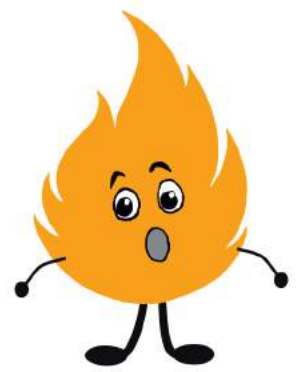
ükskõikne



murelik



lõbustav



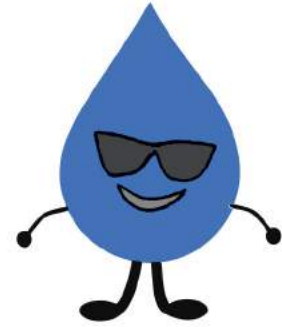
üllatunud



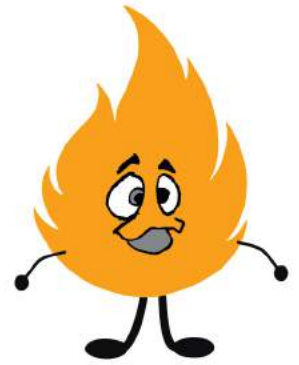
masendunud



meeleheitel



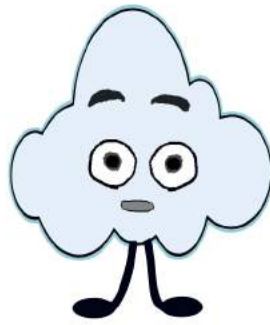
julge



segaduses



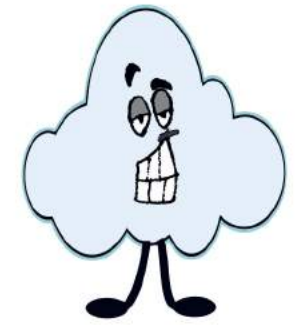
vältiv



hämmastunud



häbi



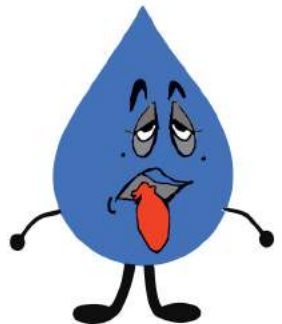
kõhklev



agressiivne



mahajäetud



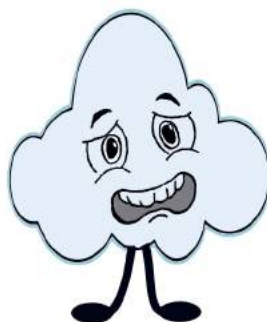
vastikustunne



innukas



erutatud



hirmunud



kimbatuses



märuvihane



süüdi

Lisa 3 – „4 Elementi“ /“4 Elements“ lisainformatsioon

Mängukaardid

KAARDI NUMBER; TÜÜP; TEKST

- 1; VESI; Kodus olles otsustad sa minna dušši alla selle asemel, et minna vanni.
- 2; VESI; Eelistad vanni duššile.
- 3; VESI; Jõgede reostustase on suurenenud.
- 4; VESI ; Suure õhusaastatuse tõttu sajab happevihma.
- 5; VESI; Tammid ja hüdroelektrijaamad ehitati sinu riiki.
- 6; VESI; Vihma sellel aasta ei ole: tuleohtlikus kasvab, allergiad suurenevad.
- 7; VESI; Mulla saastatus põhjustab põhjavee reostumise.
- 8; VESI; Kasutad klaaspudeleid plastmassist pudelite asemel.
- 9; VESI; Omad basseini ja vahetad selle vett iga kahe päeva tagant.
- 10; VESI; Suured üleujutused mõnes maailmajaos.
- 11; VESI; Pestes hambaid, paned vahepeal vee kinni.
- 12; VESI; Lisad enda WC-le vett säästva seade.
- 13; VESI; Sa ei taaskasuta vett, mis tekib õhukonditsioneeris.
- 14; VESI; Suur naftatanker lekib ranna lähedal.
- 15; VESI; Uus veepuhastusjaam rajati su linna.
- 16; VESI; Seade, mis puhastab vihmavett, paigaldati sinu majja.
- 17; VESI; Liustike sulamine suurendab maailmavee taset.
- 18; VEE; Sa ei viska kasutatuid paberrätte WC potti.
- 19; VESI; Sa ei lase kunagi kasutatud toiduõli tualetist alla.
- 20; VESI; Paned vee kinni samal ajal, kui habet ajad.
- 21; MAA; Õpid komposti tegema.
- 22; MAA; Kaks uut prügijaama avati sinu linnas.
- 23; MAA; Õpid, kuidas kasvatada oma öko toitu.
- 24; MAA; Otsustad vähendada oma nädalast lihatoidu tarbimist.
- 25; MAA; Otsustad hakata taimetoiduliseks.
- 26; MAA; Uurid looma õiguste ja farmide kohta.
- 27; MAA; Lõpetad noorte kalade ostmise.
- 28; MAA; Sa ei tea, mida tähendab roheline silt "Öko".
- 29; MAA; Kontrollimatu kalapüük ohustab mõnda kala liiki.
- 30; MAA; Salaküttimine.

- 31; MAA; Uued taimeliigid hävitavad praeguse taimestiku
- 32; MAA; Globaalne soojenemine sulatab liustike.
- 33; MAA; Maavärinad.
- 34; MAA; Kampania mis tõstaks inimeste tähelepanu süsihappegaasile.
- 35; MAA; Massiivne turismihoone ranniku lähedal.
- 36; MAA; Palju põlde sinu rajoonis.
- 37; MAA; Keemilised väetised asendatakse naturaalsega.
- 38; MAA; Sinu linna lähedal kasvatatud tooteid müüakse sinu supermarketis.
- 39; MAA; Uus taaskasutusjaam rajati sinu linna.
- 40; MAA; Sinu pere otsustas lõpetada kilekottide kasutamise.
- 41; TULI; Paigaldad enda hoonele päikesepaneelid.
- 42; TULI; Hoiad aknad lahti samal ajal kui õhksoojuspump töötab.
- 43; TULI; Sinu vana pesimasin kuulub B kategooriasse (energia tarbimisliik).
- 44; TULI; Su külmkapp kuulub A++ kategooriasse.
- 45; TULI; Paigaldad enda maja seinadele isolatsiooni kihi.
- 46; TULI; Sul pole topelt klaasiga aknaid, mis hoiavad soojust.
- 47; TULI; Talviti, on su toa temperatuur 28°C.
- 48; TULI; Kuiva suve tõttu on palju metsatulekahjusi.
- 49; TULI; Uus soojusallikas - geotermiline energia.
- 50; TULI; Arenenumad elektriautod.
- 51; TULI; Autode arv maailmas suurenes 10% võrra.
- 52; TULI; Lähed jalgrattaga tööle.
- 53; TULI; Õlgede põletamine on keelatud EU määruste poolt.
- 54; TULI; Jagad oma autot veel nelja sõbraga, et kooli minna.
- 55; TULI; Paigaldad enda maja peale laiali klepsud "pane tuli kustu".
- 56; TULI; Vähendad ooterežiimis olevate seadete kasutamist (nt. tõmbad televiisori juhtme seinast välja, kui enam ei vaata).
- 57; TULI; Talviti kasutad rohkem tekke, et säästa soojusenergiat.
- 58; TULI; Paigaldad enda majja parema küttesüsteemi.
- 59; TULI; Ühistransport on ülerahvastatud, otsustad kasutada autot.
- 60; TULI; Paberi taaskasutamise asemel, hoopis põletad selle.
- 61; ÕHK; Tuulegeneraatorite kasutamine suureneb sinu riigis.
- 62; ÕHK; Eelistad spreideodoranti pulgale.
- 63; ÕHK; Tornaado katastroof.

- 64; ÕHK; Auk osoonikihis suureneb.
- 65; ÕHK; Süsihappegaasi kogus suureneb iga aasta 2% võrra.
- 66; ÕHK; Kuumalaine suurendab õhukonditsioneeride kasutamist.
- 67; ÕHK; Suviti keerad õhukonditsioneer 19°C peale.
- 68; ÕHK; Sinu kontoris töötab õhukonditsioneer 24/7 (isegi siis kui kedagi seal ei ole).
- 69; ÕHK; Kasutad looduslikke õhutamisemeetodeid kui võimalik.
- 70; ÕHK; Sinu kõigil pereliikmetel on auto.
- 71; ÕHK; Eelistad kasutada naturaalselt deodoranti spreid asemel.
- 72; ÕHK; Lõpetad aerosoolide kasutamise kodus.
- 73; ÕHK; Võta aeglasemalt - sõites aeglasemalt, säästad kütust.
- 74; ÕHK; Lülita välja enda keskküte ja kannapigem kampsunit.
- 75; ÕHK; Osta kohalikku toitu või kasvata ise, et säästa energiat toidutranspordi peale.
- 76; ÕHK; Küpseta sõpradele - suurtes kogustes küpsetamine, vähendab pakendite arvu.
- 77; ÕHK; Keeldud kilekottide kasutamisest või taaskasutad neid uuesti. Riidest kotid on paremad.
- 78; ÕHK; Jood filtreeritud või kraanivett aga mitte pudelivett.
- 79; ÕHK; Lood mõnusa õhkkonna küünlatulega ja säästad sellega elektrit.
- 80; ÕHK; Ostad oma tooteid „rohelistelt“ firmadelt ja lõpetad ostmise neilt, kes ei ole „rohelised“.

Lisa 4: „Ethic-poly“ / „Ethic – poly“ lisainformatsioon

Tegevus -ja investeerimiskaardid

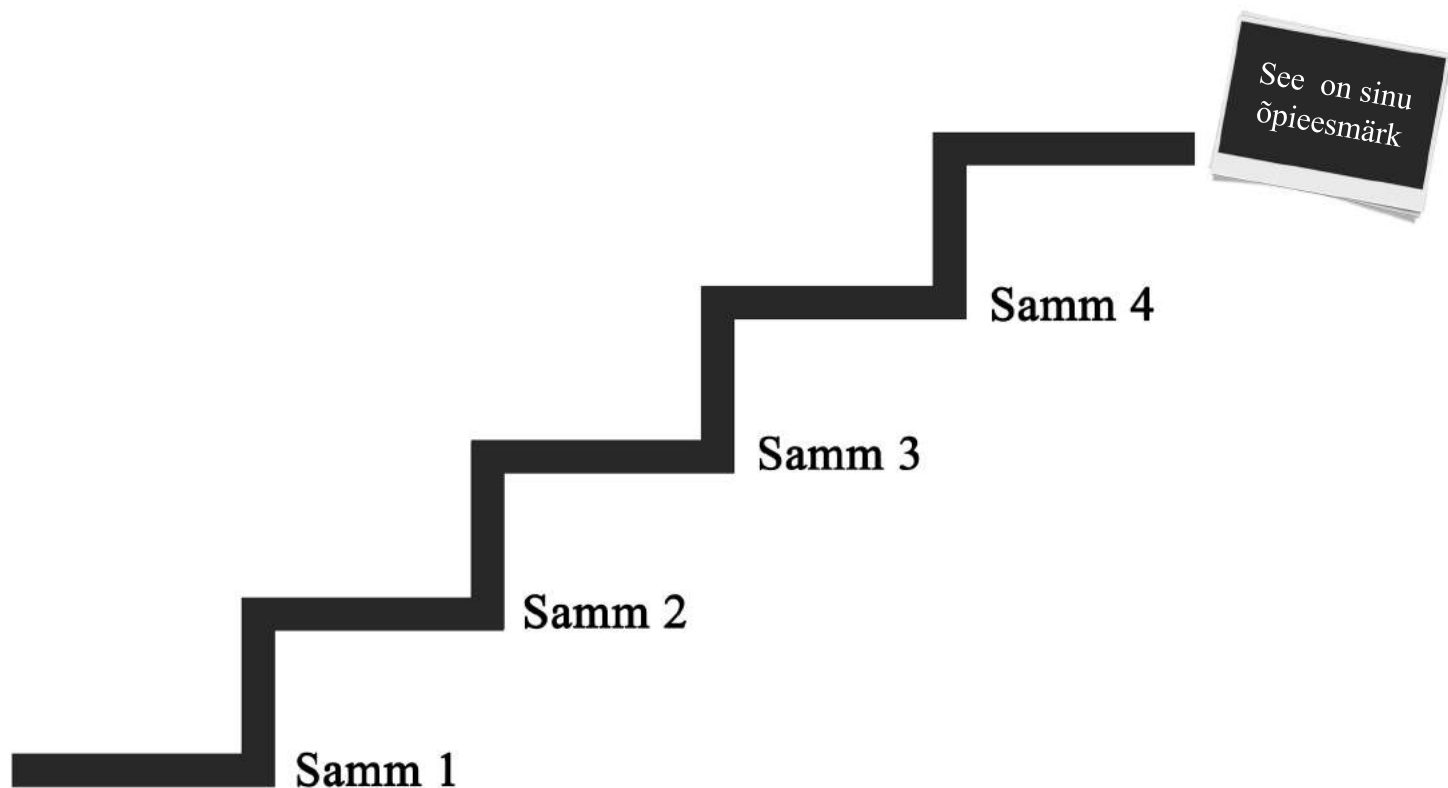
TEGEVUSKAARDID
Eratoetaja annab sulle 500K€
Eratoetaja annab sulle 600K€
Eratoetaja annab sulle 300K€
Eratoetaja annab sulle 400K€
Teised mängijad toetavad sinu projekti 200K€
Teised mängijad toetavad sinu projekti 300K€
Teised mängijad toetavad sinu projekti 300K€
Jõulukampaania abil saad 1M€
Saad 200K€ iga aktiivse projekti eest, mida omad
Saad 500K€ iga projekti eest, mida omad
Korruptsioon valitsuses põhjustab ressursside lekke, saad 400K€
Ühes riigis tekib diktatuur. Kaotad ühe projekti
Ühes riigis tekib diktatuur. Kaotad ühe projekti
Ühes riigis tekib diktatuur. Kaotad ühe projekti
Sul on raskusi vabatahtlike leidmisega projekti jaoks, maksa 300K€, et endale reklaami teha
Tornaado. Korraldad erakorralise kampaania ja kõik mängijad panustavad sulle 200K€
Üleujutused. Korraldad erakorralise kampaania ja kõik mängijad panustavad sulle 300K€
Maavärin. Korraldad erakorralise kampaania ja kõik mängijad panustavad sulle 300K€
Organisatsioonisisene probleem. Jääd ühe käigu vahele
Uued rahvusvahelise koostöö ja arengu määrused. Jätad käigu vahele, et neid õppida.
Sa toetad teise mängija haridusprojekti 200K€
Sa toetad teiste mängijate haridusprojekte 100K€
Sa toetad teise mängija terviseprojekti 200K€
Sa toetad teiste mängijate terivseprojekte 100K€
Sa toetad teise mängija arendusprojekti 200K€
Sa toetad teiste mängijate arendusprojekte 100K€
Sa toetad teise mängija 4-maailma projekti 200K€
Sa toetad teiste mängijate 4-maailma projekte 100K€
Sa saad igale omale projektile toetuse EU-lt (100K€ igale projektile)
EU toetab kõiki haridusprojekte. Saad 200K€ iga haridusprojekti eest
Paljud vabatahtlikud tahavad sinu projektiga koostööd teha. Saad veel ühe käigu.
Kohalik omavalitsus toetab sind uue seadusega. Saad veel ühe käigu.
Vahetuskurs ja aktsiad mõjuvad su projektile hästi. Saad +200K€

INVESTEERIMISKAARDID
AIDS-i ennetamiskampaania
Toitumise kampaania
Vaksineerimiskampaania
Haiglate ja tervisekeskuste ehitamine
Kiirabiautod ja esmaabi
Inimkaubandusvastane kampaania
Nelja uue kooli ehitamine
Õppevahendite pakkumine
Kohalike õpetajate ja kasvatajate koolitamine
Sprodi ja mitteformaalse hariduse edendamine
Kampaania teemal „Laste õigus haridusele „
IKT võrkude edendamine hariduse parendamiseks
Väikelaen toetamiseks ühiskoostööd
Kohalike äride IKT koolitus e-kaubanduse kohta.
Ühistranspordi edendamine
Kampaania naiste mõjuvõimu propageerimiseks
Töökohtade rajamine pagulastele
Ausa kaubanduse toetuskampaania
Kampaania sugudevahelise vägivalla vastu
Tegevused, mis hoiavad ära kiusamisi ja küberkiusamisi
Tervisliku eluviisi kampaania lastele ja täiskasvanutele
Narkomaania ennetamise tegevused
Noorte tööalane mõjuvõim
Tegevused diskrimineerimise ja rassismi vastu

MY LEARNING WAY



ÕPISAMMUD



Lisa 7 - Inimõiguste ülddeklaratsioon

Vastu võetud ÜRO Peaassamblee poolt 10. detsembril 1948 resolutsiooniga A/RES/217.

Selles dokumendis on kokku võetud kõik kodanike põhiõigused, deklareerides nii elementaarseid õigusi, kodanikuõigusi ja - vabaduse kui ka sotsiaalmajanduslikke õigusi. ÜRO Peaassamblee kutsus kõiki liikmesmaid avalikustama deklaratsiooni, levitamaks seda peamiselt koolides ja muudes haridusasutustes, tegemata vahet nende riikide või territooriumide poliitilisest staatusest.

Preambula

- Pidades silmas, et inimkonna kõigi liikmete väärkuse, nende võrdsuse ning võõrandamatute õiguste tunnustamine on vabaduse, õigluse ja üldise rahu alus;
- ja pidades silmas, et inimõiguste põlastamine ja hülgamine on viinud barbaarsusteni, mis piinavad inimkonna südametunnistust,
- ja et sellise maailma loomine, kus inimestel on veendumuste ja sõnavabadus ning kus nad ei tarvitse tunda hirmu ega puudust, on inimeste üllaks püüdluseks kuulutatud;
- ja pidades silmas vajadust, et inimõigusi kaitseks seaduse võim selleks, et inimene ei oleks sunnitud viimase abinõuna üles tõusma türannia ja rõhumise vastu;
- ja pidades silmas, et on vaja kaasa aidata sõbralike suhete arendamisele rahvaste vahel;
- ja pidades silmas, et ühinenud rahvaste perre kuuluvad rahvad on põhikirjas kinnitanud oma usku inimese põhiõigustesse, inimesiksuse väärkuse ja väärtusse ning meeste ja naiste võrdõiguslikkusesse ning on otsustanud kaasa aidata sotsiaalsele progressile ja elutingimuste parandamisele suurema vabaduse juures;
- ja pidades silmas, et liikmesriigid on kohustatud koostöös Ühinenud Rahvaste Organisatsiooniga kaasa aitama inimõiguste ja põhivabaduste üldisele austamisele ja nendest kinnipidamisele;
- ja pidades silmas, et üldisel arusaamisel nende õiguste ja vajaduste iseloomust on suur tähtsus selle kohustuste täielikuks täitmiseks,

kuulutab Peaassamblee välja käesolevaga Inimõiguste ülddeklaratsiooni kui ülesande, mida peavad püüdma täita kõik rahvad ja riigid. Iga inimene ja iga ühiskondlik organ peab käesolevat deklaratsiooni alati silmas pidades selgitus- ja haridustööga alati kaasa aitama nende õiguste ja vabaduste austamisele ning rahvuslike ja rahvusvaheliste progressiivsete abinõudega tagama, et need õigused ja vabadused leiaksid üldist ja efektiivset tunnustamist ja täitmist nii organisatsiooni liikmeiks kui ka nende jurisdiktsiooni all olevate territooriumide rahvaste poolt.

Artikkel 1.

Kõik inimesed sünnivad vabadena ja võrdsetena oma väärkusest ja õigustelt. Neile on antud mõistus ja südametunnistus ja nende suhtumist üksteisesse peab kandma vendluse vaim.

Artikkel 2.

Igal inimesel peavad olema kõik käesoleva deklaratsiooniga välja kuulutatud õigused ja vabadused, olenemata rassist, nahavärvusest, soost, usulisest, poliitilisest või muudest veendumustest, rahvuslikust või sotsiaalsest päritolust, varanduslikust, seisuslikust või muust seisundist.

Lisaks sellele ei tohi inimeste vahel vahet teha riigi või territooriumi poliitilise, õigusliku või rahvusvahelise seisundi põhjal, olenemata sellest, kas territoorium, mille kodanik ollakse, on sõltumatu, hooldusalune või mõnel muul viisil oma suveräänsuses piiratud.

Artikkel 3.

Igal inimesel on õigus elule, vabadusele ja isikupuutumatussele.

Artikkel 4.

Kedagi ei või pidada orjuses või õigusteta seisundis; orjus ja orjakaubandus ükskõik millisel kujul on keelatud.

Artikkel 5.

Kellegi suhtes ei tohi rakendada piinamisi või julma, ebainimlikku, tema väarikust alandavat kohtlemist või karistust.

Artikkel 6.

Igal inimesel, ükskõik kus ta ka ei viibiks, on õigus oma õigussubjektsuse tunnustamisele.

Artikkel 7.

Kõik inimesed on seaduse ees võrdsed ja neil on ilma igasuguse vahetegemiseta õigus seaduse võrdssele kaitsele. Kõigil inimestel on õigus olla võrdselt kaitstud ükskõik missuguse diskrimineerimise eest, mis on vastuolus käesoleva deklaratsiooniga, ja sellisele diskrimineerimisele kihutamise eest.

Artikkel 8.

Igal inimesel on temale konstitutsiooniga või seadusega tagatud põhiõiguste rikkumise korral õigus efektiivsele õiguste ennistamisele kompetentsete rahvuskohtute kaudu.

Artikkel 9.

Kedagi ei või meelevaldselt vahistada, kinni pidada või pagendada.

Artikkel 10.

Igal inimesel on tema õiguste ja kohustuste määratlemiseks ja temale esitatud kriminaalsüüdistuste põhjendatuse kindlakstegemiseks täieliku võrdsuse alusel õigus sellele, et tema asi vaadataks avalikult ja kõiki õigluse nõudeid järgides läbi sõltumatu ja erapooletu kohtu poolt.

Artikkel 11.

1. Igal kuriteos süüdistataval inimesel on õigus sellele, et teda loetakse süütuks kuni tema süülisuse kindlakstegemiseni seaduslikus korras avalikul kohtulikul arutamisel, kus talle on tagatud kõik võimalused kaitseks.
2. Kedagi ei või süüdi mõista kuriteos mõne teo või tegevusetuse eest, mis nende kordasaatmise ajal ei olnud kuriteod rahvusliku seaduse või rahvusvahelise õiguse järgi. Samuti ei või määrata raskemat karistust, kui see, mida oleks võinud kohaldada kuriteo kordasaatmise ajal.

Artikkel 12.

Kellegi isiklikku ja perekonnaellu ei või meelevaldselt vahele segada, kellegi korteripuutumast, kirjavahetuse saladust või au ja reputatsiooni ei tohi meelevaldselt määrada. Igal inimesel on õigus seaduse kaitsele selliste vahelesegamiste ja rikkumiste eest.

Artikkel 13.

1. Igal inimesel on õigus riigi piires vabalt liikuda ja oma elukoht valida.
2. Igal inimesel on õigus lahkuda ükskõik milliselt maalt, kaasa arvatud kodumaa ja kodumaale tagasi pöörduda.

Artikkel 14.

1. Igal inimesel on õigus tagakiusu ees varjupaika otsida teistes maades ja seda varjupaika kasutada.
2. Seda õigust ei saa kasutada jälitamise puhul, mis tegelikult tuleneb mittepoliitilisest kuriteost või teost, mis on vastuolus Ühinenud Rahavaste Organisatsiooni eesmärkide ja põhimõtetega.

Artikkel 15.

1. Igal inimesel on õigus kodakondsusele.
2. Kellelki ei saa tema kodakondsust või kodakondsuse muutmise õigust meelevaldselt ära võtta.

Artikkel 16.

1. Täisealiseks saanud meestel ja naistel on õigus ilma igasuguste kitsendusteta rassi, rahvuse või usu põhjal abielluda ja perekonda asutada. Neil on võrdsed õigused abiellu astumise suhtes, abielus olemise ja abielu lahutamise ajal.
2. Abielu võib sõlmida vaid mõlema abielluva poole vabatahtlikul ja täielikul nõusolekul.
3. Perekond on ühiskonna loomulik ja põhiline rakuke ning tal on õigus ühiskonna ja riigi kaitsele.

Artikkel 17.

1. Igal inimesel on õigus vara omamisele nii üksikult kui ka teistega koos.
2. Kellelki ei tohi tema vara meelevaldselt ära võtta.

Artikkel 18.

Igal inimesel on õigus mõtte-, südametunnistuse ja usuvabadusele; see õigus kätkeb vabadust oma usku või veendumusi muuta, samuti vabadust vabalt kuulutada oma usku või veendumusi nii üksikult kui ka koos teistega avalikult või eraviisiliselt õpetuse, jumalateenistuse ja religioosete ning rituaalsete kombetalituste kaudu.

Artikkel 19.

Igal inimesel on õigus veendumuste vabadusele ja nende veendumuste vabalt avaldamisele; see õigus kätkeb vabadust takistamatult oma veendumustest kinni pidada ja vabadust informatsiooni ja ideid otsida, saada ja levitada igasuguste abinõudega ja riigipiirist sõltumata.

Artikkel 20.

1. Igal inimesel on õigus rahumeelse kogunemise ja liitumise vabadusele.
2. Kedagi ei või sundida ükskõik millisesse assotsiatsiooni astuma.

Artikkel 21.

1. Igal inimesel on õigus kas vahetult või siis vabalt valitud esindajate kaudu oma maa valitsemisest osa võtta.
2. Igal inimesel on õigus võrdsele pääsule oma maa riigiteenistusse.
3. Valitsuse võimu aluseks peab olema rahva tahe; see tahe peab väljenduma perioodilistes ja võltsimata valimistes, mis tuleb läbi viia üldise ja võrdse valimisõiguse alusel salajase hääletamise teel või teistes samatähenduslikes vormides, mis tagavad hääletamise vabaduse.

Artikkel 22.

Igal inimesel kui ka ühiskonna liikmel on õigus sotsiaalsele kindlustatusele ja tema väarikuse säilitamiseks ning tema isiksuse vabaks arenemiseks vajalike õiguste teostamisele majanduslikul, sotsiaalsel ja kultuuri alal rahvuslike jõupingutustega ja rahvusvahelise koostöö kaudu ning vastavalt iga riigi struktuurile ja vahenditele.

Artikkel 23.

1. Igal inimesel on õigus tööle, töö vabale valikule, õiglastele ja soodsatele töötingimustele ning kaitsele tööpuuduse eest.
2. Igal inimesel on ilma igasuguse diskrimineerimiseta õigus võrdsele tasule võrdse töö eest.
3. Igal töötajal on õigus õiglasele ja rahuldavale tasule, mis tagab inimväärilise elatuse temale endale ja ta perekonnale ja mida vajaduse korral täiendatakse sotsiaalkindlustuse teiste vahenditega.
4. Igal inimesel on õigus luua ametühinguid ja oma huvide kaitseks ametühingutesse astuda.

Artikkel 24.

Igal inimesel on õigus puhkeajale ja vaba aja veetmisele, kaasa arvatud tööpäeva mõistlik lühendamine ja tasuta perioodiline puhkus.

Artikkel 25.

1. Igal inimesel on õigus sellisele elatusasemele, sealhulgas toit, riietus, korter, arstiabi ja vajalik sotsiaalne teenindamine, mis on nõutav tema enda ja perekonna tervise ja heaolu hoidmiseks, ja õigus kindlustatusele tööpuuduse, haiguse, invaliidsuse, leestumise ja vanaduse saabumise korral või mõnel muul elatusvahenditest ilmajäämise juhul inimestest endast olenemata põhjustel.
2. Emadus ja väikelapseiga annavad õiguse erilisele hooldusele ja abile. Kõigile lastele, olgu nad siis sündinud abielus või väljaspool abielu, peab osaks saama ühesugune sotsiaalne kaitse.

Artikkel 26.

1. Igal inimesel on õigus haridusele. Haridus peab olema tasuta vähemalt alg- ja üldhariduse osas. Algharidus peab olema kohustuslik. Tehniline ja kutseharidus peab olema kättesaadav kõigile ja kõrgem haridus võrdselt kättesaadav kõigile vastavalt igäihe võimetele.
2. Haridus peab olema suunatud inimisiksuse täielikule arendamisele ja inimõigustest ning põhivabadustest lugupidamise suurendamisele. Haridus peab kaasa aitama vastastikusele mõistmisele, sallivusele ja sõprusele kõigi rahavaste, rassilise ja usuliste rühmituste vahel ning soodustama Ühinenud Rahvaste Organisatsiooni tegevust rahu säilitamisel.
3. Vanematel on oma laste hariduse valikul eesõigus.

Artikkel 27.

1. Igal inimesel on õigus ühiskonna kultuurielust vabalt osa võtta, kunsti nautida, teaduse progressi oma panus anda ja selle progressi hüvesid kasutada.
2. Igal inimesel on õigus oma moraalsete ja materiaalsete huvide kaitsele, mis johtuvad teaduslikest töödest, kunsti- ja kirjandusteostest, mille autoriks ta on.

Artikkel 28.

Igal inimesel on õigus sotsiaalsele ja rahvusvahelisele korraldusele, kus käesolevas deklaratsioonis toodud õigusi ja vabadusi on võimalik täies ulatuses rakendada.

Artikkel 29.

1. Igal inimesel on kohustused ühiskonna ees, kus ainuüksi ongi võimalik tema isiksuse vaba ja täielik arenemine.
2. Oma õiguste ja vabaduste teostamisel peab iga inimene alluma vaid sellistele piiramistele, mis on seadusega kehtestatud ainsa eesmärgiga tagada teiste inimeste õiguste ja vabaduste tarvilik tunnustamine ja austamine ning moraalist, avalikust korrast ja üldise heaolu nõuetest kinnipidamine demokraatlikus ühiskonnas.
3. Nende õiguste ja vabaduste rakendamine ei või mingil juhul olla vastuolus Ühinenud Rahvaste Organisatsiooni eesmärkide ja põhimõtetega.

Artikkel 30.

Käesolevas deklaratsioonis ei tohi midagi tõlgendada kui õiguse andmist mõnele riigile, isikute rühmale või üksikisikutele tegutsemiseks või tegudeks, mis on suunatud käesolevas deklaratsioonis toodud õiguste ja vabaduste kaotamisele.

Lisainformatsioon: <http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/>

ERASMUS + raamistik

Erasmus+ on hariduse, koolituse, noorte ja spordi valdkonda käsitlev ELi programm ajavahemikuks 2014–2020. Selle perioodi jooksul pakutakse ligi 4 miljonile eurooplasele võimalust õppida, koolitada, saada töökogemusi ja vabatahtlikuks minna.

Mis selle all mõeldakse?

Erasmus+ rahastab neid noorte tegevusi, mille eesmärgiks on parandada noorte võtmepädevusi, oskusi ja tööalast konkurentsivõimet, edendada noorte sotsiaalset kaasatust ja heaolu ning soodustada noorsootöö ja noosopoliitika paranemist kohalikul, riiklikul ja rahvusvahelisel tasandil.

Erasmus+ programm tugineb kolmele tegevussambale. Noortevaldkonnas toetab programm:

Meede 1: Noorte ja noorsootöötajate õpirännet

Noortel on võimalus osaleda rahvusvahelistel noortevahetustel või kuni aasta Euroopa vabatahtlikus teenistuses. Noorsootöötajad saavad osaleda rahvusvahelistel erinevatel noortega töötavate inimeste koolitus- ja võrgustikutegevustel, osaleda täienduskoolituskursustel või olla töövarjuks teises riigis asuvas noorsootöö valdkonnaga seotud organisatsioonis.

Meede 2: Innovatsioonile suunatud koostööd ja heade tavade vahetamist

Organisatsioonid saavad taotleda rahastust, tegemaks koostööd teistest osalevatest programmriikidest pärit organisatsioonidega. Käesoleva meetme raames toetatakse ELi ja partnerriikide rahvusvahelise partnerluse kaudu toimuvat arengut, arendades ja rakendades ühisalgatusi ning edendades vastastikust õpet ja kogemuste vahetamist.

Meede 3: Poliitikareformi toetamist

Noorte osalusprojekt võimaldab tuua noored otsustusprotsessidele lähemale, tõsta noorte osalust ning luua neile võimalusi oma elu puudutavates otsustes kaasa rääkida nii kohalikul tasandil kui laiemalt. Noorte osalusprojekti raames saab ette võtta nii kohalikke kui rahvusvahelisi üritusi selleks, et tuua omavaheliseks dialoogiks kokku noored ja otsustajad.

Kes saavad osaleda?

Erasmus+ programmi poolt pakutavad erinevad võimalused on kättesaadavad noortele vanusevahemikus 13 – 30, noorteorganisatsioonidele ja muudele noorte valdkonnas tegutsevatele sidusrühmadele.

Loe kõigest lähemalt siit: <http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/>

Noortepass

Noortepass on alates 2007. aastast Euroopa Liidu programmis Euroopa Noored ning ka uues 2014-2020 EL programmis Erasmus+ kasutuses olnud õpikogemuse analüüsi- ja tunnustamisinstrument projektides osalenud noortele ja noorsootöötajatele. See on viis analüüsida, kirjeldada ja näidata projektides õpitut nii osalejatele endile kui ka teistele inimestele. Noortepassis kirjeldatakse õppimist elukestva õppe Euroopa võtmepädevuste raamistiku abil. „Pädevuse” all mõtleme teadmiste, oskuste ja suhtumiste kogumit. Mõiste „võtmepädevus” (ingl key competence) viitab millelegi, mis on igas eluvaldkonnas vajalik ning toetab inimese eneseteostust, sotsiaalset ühtekuuluvust, kodanikuaktiivsust ja tööalast konkurentsivõimet.

Noortepass on samaaegselt nii õpikogemuse analüüsimise viis kui ka tunnistus, mis kinnitab projektis osalemist, kirjeldab projekti olemust ja teemasid, selgitab tunnistuse omaniku rolli ning tema õpitulemusi võtmepädevuste raamistikus. Mis veelgi olulisem, Noortepass õpetab noori projektitegijaid oma õpikogemust märkama, mõtestama ja teistelegi arusaadavalt kirjeldama.

Luues oma Noortepassi, on koostajal võimalus kirjeldada seda, mida nad on teinud ning õppinud projekti raames ning milliseid pädevusi nad on omandanud. Seega Noortepassi toetab mõtisklust isikliku mitteformaalse õppimise protsessi ja tulemusi. Noortepassis kirjeldatakse õppimist elukestva õppe võtmepädevuste abil.

Olles üle-Euroopaline mitteformaalse õppimise hindamise dokument noorsootöös, aitab Noortepass kaasa noorsootöö positsiooni paranemisele ühiskonnas. Kirjeldades projekti lisaväärtusi, toetab Noortepass noorsootööd ja Euroopa noorte kodanikaktiivsust. Noortepass on samuti suunatud noorte töötuse vähendamisele ja noorsootöötajatele, kogudes kokku omandatu sertifikaadile.

Noortepass on kasulik vahend, mida saab kasutada alusvormiks ja enesereflektisiooniks kirjeldamiseks noorte õppeprotsessi. Hetkel on see kasutatav võtmetegevuste KA1 ja KA2 e. noortevahetustes, noorsootöötajate õpirände projektides, Euroopa vabatahtlikus teenistuses, rahvusvahelistes noortealgetustes kui ka võtmetegevuse KA3 e. noorte osalusprojektides, samuti Riiklike Büroode poolt korraldatud rahvusvaheliste koostöö projektides (TCA). Iga eelpool nimetatud tegevustes osalenul on võimalus luua oma Noortepass, kus kajastuvad tema õpitulemused.

SALTO poolt on välja antud mitmeid publikatsioone, mis hõlbustavad Noortepassi kasutamist. Need on leitavad aadressilt: www.youthpass.eu.

Tugevam side Europassiga ja sünergias Oskuste, Pädevuste, Kvalifikatsioonide ja Elukutsete Euroopa klassifikatsiooniga (ESCO) on võimaluste otsimine edasiseks mitteformaalse õppimise tunnustamiseks üle Euroopa.

Noortepassi kujundamise ja koostamise protsessid esitatakse rahvuslikus, regionaalses ning kohalikus kontekstis, et kasutada neid teadmisi inspiratsiooni allikana väljaspool Erasmus+ programmi ja Euroopa Noored programmi.

Viited

Sinek, S. (2009). *Start With Why: How Great Leaders Inspire Everyone to Take Action*. Gildan Media, LLC.

Sinek, S. (2009). How great leaders inspire action (video). Salvestis leitav:
https://www.ted.com/talks/simon_sinek_how_great_leaders_inspire_action

Luft, J.; Ingham, H. (1955). The Johari window, a graphic model of interpersonal awareness. *Proceedings of the western training laboratory in group development*. University of California, Los Angeles
<https://www.mindtools.com/CommSkll/JohariWindow.htm>

Recommendation 2006/962/EC of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning, Official Journal L 394 (30.12.2006)
<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=URISERV:c11090>

The Universal Declaration of Human Rights, ÜRO ametlik koduleht
<http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/>

Tänuõnad

Soojad tänuõnad Latvian National Agency'le ja Erasmus+ programmile selle võimaluse eest, kes nägid antud projektis suurt potentsiaali ja olulisust ning tänu kellele osutus võimalikuks antud projekt ellu viia. Samuti soovime tänada kõiki neid inimesi, kes toetasid ja töötasid meiega kogu projekti vältel. Igat meie tiimi liiget, kes panustasid omapoolsete jõupingutustega antud projekti õnnestumisse, aidates kaasa oma loomingulise mõtlemisega ning raske tööga.

Tänuõnad kõigile neile, kes osalesid Eestis, Lätis, Horvaatias ja Hispaanias toimunud pilootkoolitustel ning läbiviidud uuringutel - teie, kellega saime arutada ja mõtiskleda, kes te vastasite küsimustele, mängisite läbi kõik need loodud mängud ja tegite omapoolseid märkusi, et muuta meie poolt loodavad mängulised meetodid veelgi paremaks.

Erilised tänud Läti fotograafile Aija Kroderele, kes on mängu "Pitch" fotode autor ja Francesca Pittaule, Itaalia päritolu illustraatorile, kes kujundas joonistused mängule „Pitch“.

Soovime väljendada oma siirast tänu lätlast disainerile Reinis Salminšile, kelle käeläbi valmis mängukaartide „Pitch“ ja „ My Learning Way“ lõplik kujundus ning kes andis suure panuse käesoleva manuaali ja mängude tutvustava video loomisele. Samuti oleme talle väga tänulikud koostöö eest trükikojaga, kus ta vastutas mängude lõpliku viimistluse ja trükivalmisoleku eest.

Siirad tänud Patrile, Chisvile ja Carlosele, kes on olnud alati heade ideede allikateks ning erilised tänud Ferran Cabezasele, kes on mängu "4 Elements" joonistuste autor.

See projekt on saanud teoks tänu paljudele sõpradele ja kolleegidele, kes toetasid meid erineval moel. Erilised kiidusõnad Josep Morerale, kes panustas alati oma heade mõtetega ja Ferran Cabezasle, kes on mängu "4 Elements" imeliste joonistuste autor.

Samuti soovime avaldada suurt tänu järgmistele inimestele: Anu Tammearu-Mežule, Liisi Kruusimägi, Oliver Sild, Agnes Talalae, Aare Raev, Raul Kurrik, Angelika Sild, Liis Leppnurm, Alex Sepp, Ketlin Kurrik ja Anu Annusele, kes kõik on andnud olulise panuse loodud mängude arendamisel.

Erilised tänuõnad soovime edastada Eggert Valterile, kes disainis pilkupüüdvad mängukaardid mängudele "Social Emotion" ja "Once upon a Time".

Suured tänuõnad Paolo Peleskile, kes tegi suurepäraseid töid, disainides kaardid mängule "Match to Discover" ja Ivan Došlićle, kes toetas mängu "One Way or Another" oma ilusa kunstiteosega.

Lõpetuseks soovime tänada Manuela Strinavićli, kes aitas igati kaasa selle projekti elluviimisele.

Mängude arendajad

Antonio Benaches Bodi

ICT ja koolitusekspert. mängur

Mängides naudime ja arendame enda pädevusi paljudel erinevatel viisidel. Mängud võivad olla väga motiveerivad ja kaasavad vahendid, kui me kasutame neid arukalt. Mängime rohkem ja räägime vähem!



Ginta Salmina

Baltic Regional fund juhatuse liige, mitteformalne koolitaja

Elukestev õpe on teekond, kus otsustame ise, millise viisi valime õppimiseks. Muudame oma elu ja rännakud unustamatuteks uute ja huvitavate mängude ning meetoditega!



Josep Morera Lopez

Inimressursi spetsialist

Mängimine on suurepärase viisi täiustamiseks oma oskusi ja 8 elukestva õppe võtmepädevusi, mis on väga oluliselt seotud tööalase konkurentsivõimega.



Josip Brozovic

Projektijuht, advokaat

Tänapäeval on esiletõstatunud vajadus uute vahendite järele, mis aitaksid kanda edasi uusi teadmisi ja oskusi noortele inimestele. Ma usun, et käesoleval ajal omavad mängud olulist rolli noorte arengus, pakkudes neile samaaegselt uusi väljakutseid.



Krista Habakukk

Eesti Külaliikumine Kodukant, esimees

Kui tahad minna kiiresti, mine üksi. Kui tahad minna kaugemale, minge koos. (Aafrika vanasõna)



Marika Valter

*MTÜ Edela Eesti Arenduskeskus ja MTÜ Paikuse Avatud Noortekeskus
Panoke juhataja*

Mina töotan noortega – minu töö on tulevik!



Natalja Gudakovska

Noortevaldonna koolitaja, coach ja noorsootöö spetsialist

Inimesed õpivad rohkem läbi mängude, kuna nad saavad sealt reaalse kogemuse – kogemusi ja teadmisi on kergem meelde talletada. Õppimine läbi mängimise muudab õppeprotsessi atraktiivseks ja kaasavaks. Mängi, avastada iseennast ja teisi ning õpi!



Nikolina Jurekovic

Projekti koordinaator, noorsootöötaja



Maya Angelou on öelnud, “ Me kõik oleme loominguks kuni 3-4 eluaastani, peale seda aga on meie loominguks kellegi poolt välja juuritud. Kui lapsed soovivad rääkida lugusid, käsivad sageli mõned inimesed neil suu kinni hoida. Kui lapsed soovivad voodis hullata, kästakse neil vaikselt voodiäärel istuda. Selleks ajaks kui loominguks lapsed on saanud 10-12 aastaseks, soovivad nad olla juba nagu kõik teised.” Seetõttu, osaledes taolistes projektides nagu käesolev, üritan ma välja tuua oma sisemise loominguks lapse ja tahan aidata ka teistel seda taasleida.

Zane Veinberga

Psühholoog, koolitaja

Minu jaoks tähendab “mäng” seda, kus huvi, tähelepanu, õppimine ja lõbu saavad kokku ning aitavad üheskoos jõuda uute kõrgusteni!



Rohkem informatsiooni leiab siit:

www.8competencesgame.com

www.facebook.com/8keycom

