

TALLINNA ÜLIKOOL

Aat Purje, Berit Johanna Ülper, Ede Petrov, Ena Soodla, Erko-Hendrik Möttus, Hanna-Ly Eljas, Janek Maantoa, Katre Pinnär, Katrin-Helen Uulits, Kenneth Koort, Krister Kivi, Kunnar Viisel, Kättriin-Eliis Haamer, Leila Feldmann, Mariin Tikk, Markus Pärna, Markus Saar, Markus Veem, Ragne Vaik, Reena Pärnat, Teisi Miggur, Tiia Sinijärv, Virginia Niitmets

ELU projekt: Reis ümber soome-ugri maailma

Koostöös Fenno-Ugria Asutusega



Juhendajad: Barbi Pilvre-Storgard,
Marju Kõivupuu, Mikhail Fiadotau, Anna Kuznetsova

Tallinn

2022

Sisukord

Sissejuhatus	3
1. Projekti aruanne	4
1.1. Projekti eesmärk	4
1.2. Probleemi olulisus, kirjeldus ja meetodite valik	5
1.3. Tegevuste kirjeldus ja sidusgruppideni jõudmine	6
1.4. Projekti jätkusuutlikkus	8
1.5. Tulemuste kokkuvõte ja lisad	9
2. Projekti tegevuskava	14
3. Meediakajastus	16
Pressiteade	17
4. Rühmaliikmete õpikogemus	20
Kasutatud allikad	30

Sissejuhatus

2021. aastal Fenno-Ugria Asutuse poolt läbi viidud uuringu “Eestlaste teadlikkus soome-ugri rahvaste eluolust” põhjal võib järeldada, et eestlased ei tunne paljusid oma hõimurahvaid väga hästi, aga on huvitatud uutest soome-ugri rahvaid tutvustavatest materjalidest (MTÜ Fenno-Ugria Asutus, 2021). Samuti on kultuuriministeerium seoses ÜRO põliskeelte kümnnendiga huvitatud tegevustest ja algatustest, mis aitavad teadvustada Eesti põliskeelte tähendust ja neid populariseerida (UNESCO Eesti rahvuslik komisjon, 2022).

Antud projekti eesmärgiks oli koostada erinevaid soome-ugri kultuuride teemalisi õpimänge, et suurendada inimeste teadlikkust meie hõimurahvaste kohta. Selleks jagati meid algselt kaheksasse gruppi, kus igas grupis oli 3 liiget. Igal grupil oli ülesanne luua üks õpimäng. Õpimänge luues said üliõpilased ise rohkem teadmisi soome-ugri rahvaste kohta ning tutvusid ka erinevate organisatsioonide ja aktivistidega Eestis, kes on soome-ugri rahvastele keskendunud. Projekti tulemuseks ootame, et projekti raames valminud mängud tekitaksid nii mängijate kui ka mängud loonud üliõpilaste seas huvi põlisrahvaste ja nende keelte ning kultuuride vastu.

1. Projekti aruanne

1.1. Projekti eesmärk

Projekti raames üliõpilased tutvuvad elavate soome-ugri kultuuridega ja nende organisatsioonidega ja aktivistidega Eestis, samuti soome-ugri teemalise kunsti, filmi, muusikaga jm. Üliõpilased saavad ülevaate soome-ugri kultuuride tänasest olukorrast, seostavad paremini eesti keelt ja kultuuri soome-ugri maailmaga, läbi ühe teema põhjalikuma uurimise grupitööna areneb uurimistöö ja loomingulise koostöö tegemise oskus grupis. Tekib huvi põlisrahvaste ja nende keelte ja kultuuride vastu ning süveneb arusaam oma keelest ja kultuurilisest identiteedist. Ühtlasi õpivad üliõpilased tundma tänapäevaste õpimängude loomise põhimõtteid ja tehnilisi võimalusi. Projekt seostub suures plaanis ka ÜRO põliskeelte kümnendi alguse tähistamisega Eestis, mille eesmärk on teadvustada põliskeelte (Eestis võro, seto, aga väljasurnud liivi) tähendust ja neid populariseerida, kasutada jne. Projekti kaudu on ühendatud MTÜ Fenno-Ugria huvi ja ülikooli võimalused ning õpetamisealane teadmus, samuti kultuuriministeeriumi huvi sisustada Eestis põliskeelte kümnendi tegevustega.

1.2. Probleemi olulisus, kirjeldus ja meetodite valik

2021. aastal RAIT Faktum@Ariko poolt eestlaste seas läbi viidud küsitlusest “Eestlaste teadlikkus soome-ugri rahvaste eluolust” selgus, et eestlaste teadlikkus Venemaal elavatest soome-ugri rahvastest on väike, samas aga on olemas piisavalt suur huvi, et nendest rahvastest rohkem teada saada. Lisaks on Eestis käimas põliskeelte kümnendi tähistamine, mille eesmärgiks on tutvustada ja teadvustada põliskeelte tähendust ning populariseerida nende kasutamist (Mäekivi, 2022). Põliskeelte kümnendit soovib tegevustega sisustada ka kultuuriministeerium, samuti on selle projekti vastu huvi MTÜ-l Fenno-Ugria.

ELU projekti “Reis ümber soome-ugri maailma” eesmärk on lahendada seda probleemi, kus eestlastel ühest küljest on vähe teadmisi soome-ugri rahvaste kohta, samas aga soov nendest rohkem teada saada. Eestlaste teadlikkust soome-ugri maailmast soovitakse tõsta läbi õpimängude, mis tutvustaks kas ühte või mitut soome-ugri rahvast või siis läbivat teemat nende rahvaste juures. Projekti valiti 24 üliõpilast, kes jagati seitsmesse erinevasse rühma (algselt oli kaheksa kolmeliikmelist rühma, aga kaks rühma ühinesid liitumise teel) ja projekti lõpptulemusena valmib seitse erinevat õpimängu. Esmalt anti soome-ugri maailmast läbi loengute ja materjalide ülevaade projektis osalevatele üliõpilastele, kes siis valisid välja ühe või mitu soome-ugri rahvast või siis läbiva teema nende juures, uurisid seda põhjalikult ning seejärel määratlesid sihtgrupi ja lõid õpimängu.

Õpilaste seitsmesse erinevasse rühma jaotamine tagas selle, et soome-ugri maailmast valmivad seitse erinevat mängu, mis kõik avavad soome-ugri maailma erinevast vaatepunktist ning seega on huvilistel võimalik hiljem neid mängu mängides tutvuda meie hõimurahvastega väga erinevate külgede pealt ja näha kui mitmekesine on soome-ugri maailm.

1.3. Tegevuste kirjeldus ja sidusgruppide ni jõudmine

Kõikide gruppide ühine eesmärk on luua mäng, mis aitaks suurendada inimestes teadlikkust ja huvi soome-ugri rahvaste kohta. Tänu sellele valmivad erinevad mängud erisuguste huvitavate võimaluste ja ideede näol.

Näiteks intellekti- ja/või meelepuuetega õpilastele mõeldud paaride leidmise mäng, kus kultuure tajutakse läbi taktiliste lippude kui kultuuri sümbolite. Mäng on oluline, sest Statistikaameti andmetel õppis erivajadustega laste koolides 2021. aastal 3303 õpilast (Statistikaamet, n.d.) ning 9000 õpilast vajab haridusministeeriumi hinnangul õppimisel suuremal määral tuge (tõhustatud või erituge) (Haridus- ja Teadusministeerium, 2022). Samas näitas kaasavat haridust käsitlev uuring, et vaid ca 40-50% õpetajatest hindab lihtsustatud ja individuaalsel õppel õppivate laste õppematerjale piisavaks, toimetuleku õppekaval õppivate laste õppematerjale hindas aga piisavaks vaid ca 30-40% õpetajatest ning ainult 10%-25% õpetajatest leiab, et autismihäiretega ja meelepuuetega õpilaste õppevara on piisav (Räis & Sõmer, 2016). Seega on oluline mänguga tähelepanu pöörata ka sidusa ühiskonna ja võrdsete võimaluste edendamisele. Samuti mäng, milles võib kogeda identiteedi võimestamist ja kollektiivsest traumast jutustamist rollimängu abil. Selle juures on oluline soome-ugri identiteedi otsimine meis, kes me oleme, kust me tuleme ja miks me siin oleme, millised on meie ressursid?

Kõikide mängude puhul on eesmärk tuua inimesteni rohkem teadlikkust ja teadmisi soome-ugri rahvaste kohta läbi mängu olenemata vanusest. Kuna mäng ja positiivsed emotsioonid aitavad paremini infot meelde jätta, on läbi nende uute loodud mängude hea võimalus õppida ja suuremat huvi tekitada nende rahvaste kohta just koolitunnis. Lisaks arenevad mängus kõik psüühilised protsessid ja isiksuseomadused, eelkõige taju ja fantaasia, mis on igasuguse loomise ning loovmõtlemise alus (Linnas & Niiberg, 2007). Samuti on mäng otsene õpiprotsess, mis pakub pinget, annab kogemusi ja võimalusi.

Põhikooli riikliku õppekava (RT I, 14.01.2011, 1; RT I, 12.04.2022, 10) kohaselt on üheks õpilastes kujundatavaks üldpädevuseks kultuuri- ja väärtuspädevus - tajuda ja väärtustada oma seotust teiste inimestega, ühiskonnaga, loodusega, oma ja teiste maade ja rahvaste kultuuripärandiga ning nüüdiskultuuri sündmustega. Eesmärk on, et III kooliaste (7-9 klass) tunneb ja austab oma keelt ja kultuuri ning aitab kaasa eesti keele ja kultuuri säilimisele ja arengule. Omab ettekujutust ja teadmisi maailma eri rahvaste kultuuridest, suhtub teistest rahvustest inimestesse eelarvamuste vabalt ja lugupidavalt. Seejuures kajastatakse

soome-ugri teemasid õpikutes ja ainetundides meie hinnangul liiga vähe selleks, et antud rahvaid populariseerida. Gümnaasiumi kohustuslikuks läbivaks teemaks on gümnaasiumi riikliku õppekava (RT I, 14.01.2011, 2; RT I, 23.04.2021, 11) kohaselt kultuuriline identiteet – taotletakse õpilase kujunemist kultuuriteadlikuks inimeseks, kes mõistab kultuuri osa inimeste mõtte- ja käitumisladi kujundajana ning kultuuride muutumist ajaloo vältel, kellel on ettekujutus kultuuride mitmekesisusest ja kultuuriga määratud elupraktikate eripärast ning kes väärtustab omakultuuri ja kultuurilist mitmekesisust ning on kultuuriliselt salliv ja koostööaldis.

Läbi loodud mängude on võimalik saada ülevaade ajaloost, kultuurist, mõista seda, miks on toimunud soome-ugri rahvaste hääbumine ning miks on oluline siiski seda kõike elus hoida ja hinnata. Peamised sidusrühmad just oleksidki õpilased alates teisest kooliastmest, kus nad alustavad ajaloo õppimist ning teemade käsitlemist eesti keele tunnis ja lisaks nendele ka kõik teised inimesed, kes tunnevad huvi antud teemade kohta.

Kuna mängude esmased mudelid jäävad Fenno-Ugria Asutuse kui huvitatud organisatsiooni ja projekti partneri valdusesse ja nende otsustada on, kas ja milliseid mängu nad edaspidi oma tegevustes kasutada, paljundada ning levitada soovivad, siis projekti meeskonna edaspidised tegevus sidusrühmadeni jõudmisel saab olla nt teavitustöö ja info levitamine valminud mängude kohta.

1.4. Projekti jätkusuutlikkus

Kõik ELU projekti käigus loodud mängud lähevad Fenno-Ugria Asutuse kätte. Edaspidi saavad nad neid kasutada selleks, et tutvustada soome-ugri rahvaid ja kultuure mitmete koolituste ja programmide raames ning miks mitte ka haridusasutustes. Kui mängud jäävad Fenno-Ugria kontoris, on võimalik neid kasutada ka erinevatel külalistel. Lisaks on valminud mängude esialgseid versioone võimalik vastava valdkonna ja temaatikaga seotud üritustele mängida anda. Kui mängud õnnestuvad ja osutuvad populaarseks, on võimalus neid järgnevalt toota. Samuti on võimalus mängu levitada või soovi ja huvi korral toota ka mängu loonud gruppidel.

Neljas grupp, kes teeb soome-ugri lippudega taktilise kaardimängu intellekti- ja/või meelevuudega lastele, on kaasanud eksperdina Kõo põhikooli eripedagoogi Kaidi Pilli, et veenduda mängu sihtgrupile sobivuses.

1.5. Tulemuste kokkuvõte ja lisad

Tallinna Ülikooli ELU projekt “Reis ümber soome-ugri maailma” loodi eesmärgiga üliõpilastele tutvustada erinevaid soome-ugri rahvaid ja nende kultuure, seeläbi tõstatada antud vähemusrahvaste olukordi tänasel päeval ning populariseerida neid.

Käesoleva ELU projekti “Reis ümber soome-ugri maailma” raames tutvustati üliõpilastele soome-ugri rahvaid ja kultuure, MTÜ Fenno-Ugria koostöö abil. Projekti raames moodustati grupid ning iga grupi eesmärgiks oli: välja valida endale sobiv soome-ugri rahvas/rahvad, teemaga iseseisvalt tutvuda, luua tegevuskäik ning seeläbi koostada üks õpimäng. Projektis osalenud gruppide õpimängud on kirjeldatud järgnevalt:

Grupp 1 - lauamäng “Reis ümber soome-ugri maailma”

Huvitav ja õpetlik soome-ugri-teemaline mälumäng lauamängu sõpradele, mis on pigem mõeldud vanuserühmadele alates 15-ndast eluaastast. Soome-ugri mälumäng sisaldab 250 küsimust. Küsimused on vastavalt soome-ugri keelepuule jaotatud kaheksasse valdkonda ning iga valdkond tähendab üht keelepuu haru v.a läänemeresoome haru, mis on kõige suurem ja on seega lihtsuse huvides selles mängus jaotatud lõuna- ja põhjarühmaks. Küsimuste teemadering on lai ning eesmärgiks on tutvustada mängijatele nii soome-ugri maailma üldisemalt kui ka anda huvitavaid faktiteadmisi kõigi hõimurahvaste kohta. Mängulauaks on maakaart ning mängija liigub täringut veeretades mööda teekonda, mis kulgeb ringjalt ümber soome-ugri rahvaste elupaikade, nii on mängijatel reaalselt silme ees see, kus meie hõimurahvad elavad. Kokku on vaja õigesti vastata kaheksale küsimusel ja kes teeb seda esimesena on mängu võitja.

Grupp 2 - kaardimäng “Soome-ugri rahvaste kvartett”

Antud kaardimäng õpetab mängijatele 11 soome-ugri rahva (saamid, udmurdid, liivlased, komid, karjalased, võrokesed, soomlased, mordvalased, setud, ungarlased ja ingerlased) kohta põnevaid fakte ja tutvustab nende lippe. Mäng sobib mängijatele alates 3. eluaastast ja seda saab vastavalt mängijate oskusele, vanusele ja eesmärkidele eri viisidel mängida. Jagajast paremal istuv mängija alustab, küsides kelleltki mängijatest talle neliku moodustamiseks vajalikku kaarti. Kui vastasmängijal sobiv kaart on, peab ta selle loovutama. Samad mängijad jätkavad, kuni vajalikku kaarti ei leidu. Mängukord küsida siirdub mängijale, kellelt eelnevalt küsiti. Kui mängijale satub kätte sama rahva lipuga nelik, saab ta selle eest punkti. Mängu eesmärk on koguda enim nelikuid.

Iga mängukaart kujutab ühe rahva lippu ja tutvustab seda rahvast ühe toreda faktiga selle rahva kohta. Mängukaartide tagaküljel on kombineeritud ELU projekti logo ja soome-ugri rahvaste ühine lipp.



Grupp 3+6 Soome-ugri sportlik kaardimäng

Koguti infot maride ja komide kultuuri ja ajaloo kohta ning selle põhjal valmis sportlik kaardimäng. Mäng koosneb 68-st küsimuse kaardist ning 14-st ülesande kaardist. Mäng eeldab minimaalselt kahte mängijat. Kuid võib mängida ka meeskondlikult teise võistkonna vastu. Küsimuse kaardil on üks fakt maride või komide kultuuri kohta ning vastaja peab arvama, kas see fakt on õige või vale. Kui vastaja vastab õigesti, siis saab ta kaardi endale. Kui vastaja vastab küsimusele valesti, peab ta ülesannete kaardipakist võtma kaardi ning sooritama etteantud ülesande. Võidab see, kellel on mängu lõpuks rohkem küsimuste kaarte käes.

Grupp 4 - paaride leidmise mäng taktilsete lippudega

Mängu mõte on tutvustada soome-ugri rahvaid lippude, kui kultuuri sümbolite, läbi. Mäng on mõeldud intellekti ja/või meelepuudega hooldusõppekaval ja toimetuleku õppekaval õppivatele lastele ja koosneb kaheteistkümnest taktilsest lipukaardist. Iga värv lipul on valmistatud erinevast materjalist (näiteks must on peenike liivapaber, punane - vilt, valge - struktuurne mulliline paber, roheline mikrofiiber kangas jne). Erinevalt visuaalsest vaatlusest pakub taktiline informatsioon fragmente tervikust - õpilane peab puudutama, uurima ja saadud

infot sünteesima, et mõista tervikut (Downing & Chen, 2003). Igat lippu on mängus kaks ja mängija peab leidma ühesuguste lippude paarid.



Grupp 5

Mäng on meelelahutuslik ning sobilik seltskonnamänguna, mille käigus võimalik teadmisi uuendada või värskendada soome-ugri teemadel. Samuti sobilik ajaloo tundides vastava teema juures, kuna läbi mängu kinnituvad teadmised paremini. Tegemist on lauamänguga, kus abivahenditena on kasutusel nupud, täring ning kolme kategooriaga teemakaardid ning vastavasisulised küsimused ajaloost, kultuurist ja piltide näol. Küsimuse esitab mängijale temast järgmine täringu veeretaja ning võitja on see, kes esimesena rohkema arvu kaartidega lõppu jõuab.



Grupp 7

Valmimisel on mälumängul põhineva lauamäng “Reis ümber soome-ugri maailma”, mis hõlmab mitmeid soome-ugri rahvaid ning seeläbi võimaldab saada üldiseid teadmisi erinevate soome-ugri rahvaste kultuuride kohta kui ka põnevaid fakte ajaloost ja tänapäevast ning uskumustest ja müütidest. Mängu abil on võimalik meelelahutuslikul teel teadmiste laiendamine ning soome-ugri rahvaste populariseerimine.

Mängu eesmärgiks on vastata erinevatele soome-ugri rahvast puudutavale küsimusele liikudes mängulaual vastavalt täringu silmade arvule kasutades liikumissuuna valikul õiget strateegiat, et läbida esimesena reis ümber soome-ugri maailma. Mängu võitja on see, kes kogub esimesena kokku *punktid* kõikide rahvaste kohta (16).



Grupp 8

Töö käigus sai uuritud ingeri kultuuri ning ajaloo kohta. Kogutud info põhjal valmistasime valikvastustega küsimused, mille rakendasime digitaalses õpimängus. Mäng läheb üles veebilehele itch.io. Mäng sarnaneb miljonimängule, kus kasutaja vastab küsimustele aga tal on ka võimalus saada rohkem infot või siis välistada mõningaid variante valikvastuste seast.



2. Projekti tegevuskava

TEGEVUSKAVA	
Kuupäev	Tegevus
20.09	Loeng - Sissejuhatus
20.09-26.09	Gruppide moodustamine ning tutvumine tiimikaaslastega
27.09	Loeng - Mänguteooriad ja praktikad
28.09-15.10	Info otsimine, temaatikaga tutvumine, mänguplaani ettevalmistamine, gruppide sisese tegevuskavade koostamine
4.10	Loeng - Soome-ugri rahvaste ja riikluse kujunemise lood
10.10	Loeng - Loodususundid
14.10	Loeng - Fenno-Ugria Karjala-teemaline konverents
15.10 - 1.11	Mänguplaani esialgsete kavandite koostamine
18.10	Loeng - Mängude praktiline disain
24.10-25.10	Vahenädala aruandlus ning esitlused
1.11	Konsultatsioon
2.11-10.12	Mängude koostamine
8.11	Loeng - Soome-ugri keelevahetused ja kultuurivahetused
15.11	Loeng - Ungari rahvusluse kujunemine
22.11	Esialgsete mänguprojektide esitlemine
29.11	Ekspertide konsultatsioonid
29.11-28.12	Portfoolio koostamine
10.12	Mängude esialgsed versioonid valmis
11.12-12.12	Mängude grupisisene läbi proovimine
13.12	Mängude gruppidevaheline esitlus, tagasiside andmine
14.12-15.12	Vajalike paranduste tegemine mängudes

19.12	Individuaalse refleksiooni esitamine
20.12	Portfoolio esitamine juhendajale, arutelu edasise tööjaotuse kohta
21.12-27.12	Artiklite koostamine projekti kohta
27.12	PowerPoint esitluse koostamine projekti esitlemiseks
05.01	ELU projekti kaitsmine
17.01	Mängude pidulik esitlemine ja üleandmine Fenno-Ugrias

3. Meediakajastus

Projekti Reis ümber soome-ugri maailma on kajastatud viiel korral MTÜ Fenno-Ugria Asutuse kui projekti partneri veebilehel, kus on sündmuste ja põliskeelte kümnendi all tutvustatud meie projekti ja selle eesmärgi.

Samal veebilehel on avaldatud 04.10.2022 uudis sellest, et Tallinna Ülikooli tudengid käisid antud projekti raames Fenno-Ugrias uusi teadmisi saamas - Jaak Prozes kõneles soome-ugri ajaloo ja identiteedist. 27.10.2022 avaldati Fenno-Ugria veebilehel uudis, et tudengitele tutvustas ingerisoomlaste saatust Taisto Raudalainen. 11.11.2022 postitati veebilehel uudis Sven-Erik Soosaare antud loengust, kus tudengid said ülevaate põliskeelte hääbumise põhjustest ja taaselustamise võimalustest. 20.11.2022 avaldati uudis Tallinna Ülikooli tudengite ungari kultuuriga tutvumisest, kus projektis osalejad kuulasid Lizsti instituudis Fenno-Ugria tegevjuhi Kadi Raudalaineni loengut.

Postitusi on jagatud ka Fenno-Ugria Facebooki lehel ning projektis osalejad on neid samuti oma veebikontodel edasi levitanud.

Kajastused on leitavad järgmistel veebilinkidel:

<https://fennougria.ee/sundmused/poliskeelte-kumnend-2022-2032/reis-umber-soome-ugri-maailma/>

<https://fennougria.ee/tlu-tudengid-teevad-reisi-umber-soome-ugri-maailma/>

<https://fennougria.ee/reis-umber-soome-ugri-maailma-tutvustas-tudengitele-ingerimaad/>

<https://fennougria.ee/tlu-tudengid-said-ulevaate-poliskeelte-haabumise-pohjustest-ja-velmami-se-voimalustest/>

<https://fennougria.ee/tlu-tudengid-tutvusid-ungari-kultuuriga/>

Lisaks on valminud mängude tutvustamiseks ilmumas pressiteade nii eesti kui ka vene keeles, see on edastatud avaldamiseks järgmistele saajatele - näiteks ERR, Sirp, Õpetajate Leht ja teised kultuuriuudiseid edastavad meediakanalid: bns@bns.ee; kultuuriuudised@err.ee; kultuuriportaal@err.ee; ekspress@ekspress.ee; reet@sirp.ee; press@delfi.ee; info@kanal2.ee; kultuur@epl.ee; heiki@opleht.ee; ml@maaleht.ee;

op@err.ee; ringvaade@err.ee; uudised@err.ee; uudis@kanal2.ee; akadeemia@akad.ee;
uudised@muurileht.ee; kuku@kuku.ee; toimetus@kultuur.elu.ee;
kultuur@parnupostimees.ee; online@epl.ee; kaarel@sirp.ee; johanna@keeljakirjandus.ee;
mart@vikerkaar.ee; online@ohtuleht.ee; uudised@tv3.ee; vikerhommik@err.ee;
linnaleht@linnaleht.ee; pealinn@tallinnlv.ee; kultuur@kes-kus.ee; info@pohjarannik.ee;
sonumitooja@sonumitooja.ee; info@umaleht.ee; ajaleht@valgamaalane.ee;
uudised@kuma.ee; starfm@starfm.ee; ruutfm@ruutfm.ee; skyradio@sky.ee;
toimetus@virumaateataja.ee; artikkel@opleht.ee.

Sama tekst edastatakse avaldamiseks ka Fenno-Ugria Asutusele ning Tallinna Ülikooli tudengite meediamajale Luna.

Pressiteade

27.12.2022

Tallinna Ülikooli üliõpilased loovad ohutsoonis soome-ugri rahvaste teadvustamiseks harivaid mängu

Jaak Prozes: “Üldiselt on Eesti inimene soome-ugri rahvastest informeeritud halvemini, kui eeldada võiks.”

Tallinna Ülikooli tudengid on ELU ehk Elualasid Lõimiva Uuenduse kursuse raames lõpetamas soome-ugri rahvaid ja nende kultuuri tutvustavate mängude arendamist. Kursuse partneriks olevale Fenno-Ugria asutusele antakse mängud üle jaanuaris 2023 ning siis plaanib Fenno-Ugria viia üliõpilaste töövilja ka laiema publikuni.

Teadlikkust teistest soome-ugri rahvastest saab tõsta, sest ajaloolase ning Fenno-Ugria nõuniku Jaak Prozes sõnul on Eesti inimene soome-ugri rahvastest informeeritud halvemini, kui eeldada võiks. “Vähemalt sellise järelduse võib teha 2021. aasta sotsioloogilise uurimuse põhjal. Selle aluse põhjal võib väita, et **eelkõige seonduvad soome-ugri rahvastega Soome ja soomlased**, samuti teatakse, et eesti keel on soome-ugri keel,” lausus Prozes.

Prozese sõnul on kõrgeim teadlikkus soome-ugri rahvaste kohta on vanusegruppis 60–74, samuti kõrgharidusega inimeste seas. “Samas on huvi soome-ugri rahvaste vastu suur, eriti huvitab soome-ugri rahvaste olukord ja ajalugu. Samuti peetakse väga oluliseks soome-ugri rahvaste koostööd ja teadvustatakse hõimutunde tähtsust meie rahvuslikus identiteedis,” märkis Prozes.

Ohustatud on peaaegu kõik soome-ugri rahvad

Jaak Prozese sõnul on ohutsoonis kõik ilma riikluseta soome-ugri rahvad. “Keelelised kõige kiiremini vähenevad karjalaste, vepslaste, mordvalaste (ersad ja mokšad) ja manside arvud.

Suurimas ohutsoonis on meile kõige lähedasemad soome-ugri rahvad liivlased, vadjalased ja isurid. Neid keeli räägivad ehk kokku sadakond inimest ja nende keeletase on väga erinev. Nende rahvaste keelte velmamine nõuab kohest tegutsemist,” sõnas Prozes.

Ohus olevaks lugesi Prozes ka suuremaid keeli, näiteks karjala keeli. ”Nende keelte keskmise valdaja vanus on üle 60 aasta,” kirjeldas Prozes ja tõi näiteks hiljuti meedias ilmunud uudise kaks aastat vanast lapsest, kelle puhul peeti suureks imeks, et ta igapäevaselt karjala keelt kasutab. ”Järeldusi võib sellest igaüks ise teha, ehk kas 22. sajandil veel kuuleb karjala keelt? Siis on see laps 80 aastane.”

Lisaks Jaak Prozesele aitasid üliõpilastel mängu luua veel mitmed eksperdid: Taisto Raudalainen, Sven-Erik Soosaar, Kadi Raudalainen, Anna Kuznetsova jt. Inspiratsiooni saadi ka soome-ugri temaatikat oma töös kasutanud Eesti kunsti- ja kultuuritegelaste (Lennart Meri, Arvo Valton, Kaljo Põllu, Peeter Laurits, Piret Räni jt) loomingust.

Soome-ugri rahvastele keskendunud ELU kursuse eesmärgiks on anda üliõpilastele ülevaade soome-ugri kultuuride tänasest olukorrast, tekitada huvi põlisrahvaste ning nende keelte ja kultuuride vastu ja süveneda arusaama oma keelest ja kultuurilisest identiteedist.

Kõige populaarsemaks osutus laua- ja kaardimängude formaat

Kursusel osalenud kaheksa gruppi lõid seitse kaardi- ja lauamängu, üks meeskond otsustas minna täiesti interaktiivse mängu loomise teed.

Näiteks loodi kaardimäng “Soome-ugri rahvaste kvartett”, mis õpetab 11 soome-ugri rahva (saamid, udmurdid, liivlased, komid, karjalased, võrokesed, soomlased, mordvalased, setud, ungarlased ja ingerlased) kohta põnevaid fakte ja tutvustab nende lippe. Mängu loomises osalenud tudeng Ragne Vaik sõnas, et see mäng on sobilik alates kolmandast eluaastast.

Liputeema osutus populaarseks, sest seda kasutas veel teinegi meeskond, tutvustades soome-ugri rahvaid läbi nende lippude kui kultuuri sümbolite. **See mäng on loojate sõnul mõeldud eeskätt intellekti ja/või meelepuudega hooldusõppekaval ja toimetuleku õppekaval õppivatele lastele.** ”Mäng koosneb kaheteistkümnest lipukaardist. **Iga värv lipul on valmistatud erinevast materjalist** (näiteks must on peenike liivapaber, punane vilt, valge struktuurne mulliline paber, roheline mikrofiiber kangas jne,” kirjeldab tudeng Tiia Sinijärv. ”Erinevalt visuaalsest vaatlusest pakub taktiilne informatsioon fragmente tervikust - mängija peab puudutama, uurima ja saadud infot sünteesima, et mõista tervikut. Igat lippu on mängus kaks ja mängija peab leidma ühesuguste lippude paarid.”

Pigem vanemale eärühmale on mõeldud soome-ugri teemaline mälumäng, mis sisaldab 250 küsimust. ”Küsimused on vastavalt soome-ugri keelepuule jaotatud kaheksasse valdkonda ning iga valdkond tähendab üht keelepuu haru v.a läänemeresoome haru, mis on

kõige suurem ja on seega lihtsuse huvides selles mängus jaotatud lõuna- ja põhjarühmaks,” kirjeldab tudeng Katrin-Helen Uulits. ”Küsimused on omavahel eristatud erinevate värvidega ja igal keelerühmal on oma värv.”

Üliõpilaste poolt loodud mängu kavatses Fenno-Ugria kasutada soome-ugri teemade populariseerimiseks ja soome-ugri rahvaste tutvustamiseks eelkõige noorte (kuid mitte ainult noorte) seas. **“Me leiame, et praegu meie haridussüsteem ei paku piisvalt võimalusi soome-ugri rahvaste tundma õppimiseks.** Samas peame meid soome-ugri rahvastega siduvate keele- ja kultuurijuurte teadvustamist väga tähtsaks. See on meie rahvusliku identiteedi küsimus,” sõnas Prozes.

Pressiteate koostas ELU projekti raames TLÜ politoloogiatudeng Krister Kivi.

Lisainformatsioon:

Jaak Prozes

Fenno-Ugria asutuse nõunik

JAAK.PROZES@FENNOUGRIA.EE

+372 501 2319

Barbi Pilvre-Storgard

Fenno-Ugria projektijuht, TLÜ õppejõud

BARBI@TLU.EE

+372 5620 7220

4. Rühmaliikmete õpikogemus

I Rühm

Katrin-Helen Uulits:

Projektis osalemine on mulle andnud esiteks kogemuse, kuidas luua õpimänge, teiseks olen ma läbi loengute ning õppejõudude ja Fenno-Ugria ekspertide antud materjalide tutvunud soome-ugri maailmaga. Kuna meie rühma loodud mängu puhul on tegemist lauamänguga, mis läbi mälumängu küsimuste annab ülevaate kõigist soome-ugri rahvastest, olen ma läbi küsimuste koostamise tutvunud meie hõimurahvaste eluolu erinevate tahkudega ja ka sellega, kuidas läheb soome-ugri rahvastel Venemaa Föderatsioonis ning kuivõrd erinev on see sellest, kuidas meie hõimurahvastel läheb Skandinaavia riikides nt. saamide olukord Soomes, Rootsis ja Norras, võrdluseks saamide olukord Koola poolsaarel Venemaal. Minu hinnangul suutsin ma täita nii endale püstitatud eesmärgid kui ka rühmasisesed eesmärgid, mis me projekti alguses endale seadsime ja teha valmis huvitava ning õpetliku soome-ugri lauamängu.

Kätriin-Eliis Haamer:

Projekt oli põnev ja sai teostatud vastavalt püstitatud eesmärkidele. Õppisin tundma erinevaid mänguteooriaid ning millistest komponentidest üks mäng peab koosnema. Eesmärgiks sai koostöös oma grupiga valmistada lauamäng, mille tulemusena võiks sõpruskond/pere õppida tundma läbi mängu Soome-Ugri rahvaid. Kohati oli keeruline luua uut mängu ning mõista meeskonnaliikmete arvamusi mängu valmimisel, kuid leidsime sobivad lahenduse arutelude käigus ning saime ka tagasisidet juhendajatelt, kuidas võiks mäng paremini toimida ja oleks huvitav mängida. Projektis osalemine andis huvitava kogemuse mängude loomisel, kuna polnud varem sellist protsessi läbi teinud. Mängu loomisel on palju erinevaid nüansse, millele ei oska alguses tähelepanu pöörata, kuid hiljem võivad tekitada mängus segadust ning mäng ei ole mängitav. Samuti sai projekti kaudu põnevaid teadmisi Soome-Ugri rahvaste ajaloost ning kujunemisest. Kõige olulisem, et valmis huvitav mäng, mida koos sõprade või perega saab mängida.

Berit Johanna Ülper:

Liitusin projektiga, sest see tekitas minus kohe suuremat huvi ja lisaks seostus see ka minu huvidega. Projektiga liitudes lootsin, et saan oma huvi ajaloo ja pärimuse vastu edukalt ära kasutada ning selle käigus avardada ka oma silmaringi. Töö käigus sain uusi teadmisi

soome-ugri rahvaste elu ja kultuuri, mängude koostamise põhimõtete kohta, et kuidas mängu teha ja lisaks veel tagasisidet mängu puudutavate probleemide pihta. Projekti käigus arendasin oma meeskonnatöö oskusi ja esinemist nii ema- kui ka võõrkeeles. Meeskonnatöö sujus. Murede ja küsimuste korral tegime koosolekuid ning arutasime kõik võimalikud aspektid läbi ja leidsime lahenduse. Minu ülesandeks oli kirjutada mängujuhend, vahenädala ankeet ja teha Powerpoint esitlus, kirjutada sissejuhatus, otsida mängupõhjade näiteid, kirjutada teoreetiline osa ning lõpuseminariks Powerpointi ettevalmistamine ja esitamine. Töö eesmärgid olid reaalsed ja teostatavad. Tulevikku võtan kaasa julguse esineda ka võõrkeeles, mitte ainult emakeeles.

II rühm

Leila Feldmann:

Osalesin grupi kohtumistel, võtsin osa rühma vestlustest. Kaardistasin esilekerkivaid probleeme ning seadsin lähtuvalt rühma ja projekti eesmärkidest fookuse. Tänu suurepärasele meeskonnaliikmetele (Ragne ja Mariin) oli see efektiivne koostöö, mitte niivõrd konkreetsete rollide jaotuse järgi tegutsemine. Minu väikeses meeskonnas oli suhtlus üksteisega arvestav ning aruteludesse kaasati kõiki meeskonna liikmeid. Samas erinevate erialade kompetents kujundas erinevaid nägemusi, mis tõid meie projekti lisaväärtust. Projekti raames omandatud uued kogemused, teadmised ja tutvused on väärtuslikud nii edasises koolitöös kui ka erialaselt. Minu hea kogemus selles projektis osalemisel oli meeskonnatöö (minu väikeses grupis), kus kõik grupi liikmed võtsid vastutuse ning olid pühendunud, et meie projekt saaks tulemuslikult tehtud. Meie väikese rühma kaardimäng õnnestus minu meelest suurepäraselt andes erivanustele lõbusa ja õpetliku võimaluse tutvuda 11 soome-ugri rahvaga.

Kõigi projektis osalevate inimestega oli koos töötada raske, kuna tundus, et inimeste motivatsioon projekti õnnestumiseks oli vähene. Raskust valmistas projekti kokkuvõtte tegemine, sest meeskond ei osalenud dialoogis ning nende puudus aktiivsus koostöös.

Mariin Tikk:

Projektis osalemine oli minu jaoks uus ja meeldiv kogemus. Sain palju teadmisi soome-ugri rahvaste kohta. Olen väga rahul nii enda kui ka rühmakaaslaste panusega töösse. Meie väikese meeskonna koostöö sujus ning suhtlus oli alati avatud ja meeldiv. Kuna õpime kõik erinevatel erialadel ning ka vanus ja elukogemused on erinevad, jagasime ülesanded selle järgi, mis igaühe jaoks kõige paremini sobis. Kõik grupi liikmed täitsid oma ülesandeid.

Püstitatud eesmärk sai täidetud ning meie loodud kaardimäng õnnestus suurepäraselt ja on kindlasti nii meelelahutuslik kui ka hariv igas vanuses mängijatele.

Ragne Vaik:

Olen väga rahul, et otsustasin liituda just selle projektiga. Projekti teema oli huvitav ja ma õppisin palju uut meie hõimurahvaste ja nende ajaloo kohta. Lisaks tean ma nüüd palju rohkem õpimängude koostamise protsessist ja mängu loomise põhimõtetest. Õpimängu loomine andis mulle võimaluse kasutada erialaseid oskuseid, aga samas olla ka loominguline. Meie kolmene meeskond sai omavahel väga hästi läbi ja koostöö sujus kenasti. Probleemi korral toetasime alati üksteist ja leidsime koos lahenduse. Kuigi ülejäänud projektis osalejatega nii lähedasi suhteid ei tekkinud, pakkusid nad ikkagi kasulikku tagasisidet ning oli väga põnev jälgida teiste ideid ja mängu loomise protsessi. Suurepärase koostöö ja projekti raames toimunud põnevad loengud on ilmselt minu jaoks projekti meeldejäävaimad osad. Semestri lõpuks täitsime püstitatud eesmärgid ja töö tulemusena panime kokku lõbusa kaardimängu, mis tähendab, et projekti positiivne mõju jätkub ka peale semestri lõppu.

III rühm

Ena Soodla:

Projektiga liitudes oli eesmärgiks suhelda kaasüliõpilastega ja saada uus kogemus õpiteekonnast Tallinna Ülikoolis. Projekti gruppidesse jagunemisel tekkis meil kohe alguses segadus ühe puuduva grupiliikme osas, mis pidurdas protsessi ja pani meie tegevused mõnes mõttes seisma, õnneks toimusid loengud ja kohtumised, kus sai lisateadmisi soome-ugri rahvaste kohta. Olukord lahenes alles vahekohtumise nädala, kui meid pandi kokku VI grupiga, mis leevendas olukorda, kuid grupidünaamika mõttes tähendas uut protsessi alustamist. Vahekohtumine oli väga inspireeriv, kus oli väga hästi juhitud ajurünnak, mis andis julgust ja kindlust edasi liikumiseks. Esimene pool protsessist oli õppimiskohaks see, et mängu ambitsioon oli väga kõrge ja nagu ilmnes, siis ka liiga keeruline. Esialgse mõtte teostamiseks oleks olnud vaja rohkem grupiliikmeid ja ka ressursse. Hea, et saime liituda VI grupiga ja ühendada enda jõud, et koos koostada mäng. Lõppkokkuvõtteks võib öelda, et eesmärgid said täidetud ja me saime valmis mängu, mis on täitsa tore ja mängitav. Suurimaks väljakutseks selles protsessis oli ilmselget ühise aja leidmine ja ühiste kohtumiste sätitamine. Minul oli hea olla nooremate kaaslaste seltsis, kes olid inspireerivad ja koostöövalmis. Olen tänulik neile ja sellele võimalusele.

Kenneth Koort:

Liitusin soome-ugri teemaliste õpimängude loomise projektiga, kuna tundsin huvi antud rahvaste ajaloo, keelkondade ja traditsioonide vastu. Teisalt pakkus õpimängude loomine võimalust arendada kollektiivis töötamise oskust ning kommunikeerimist, millele olid ka peamised ootused seatud.

Meie tiim oli ühtehoidev ning koostöö sujus ladusalt. Oli tore, et võimaldati ühendada kahe grupi jõud ning suurendada meeskonda. See andis positiivse edasitõuke projektile ning kavandatud tegevustega jõudsimise ühiselt arutledes kiiremini lõpptulemuseni.

Projekt võimaldas tänu gruppide liitmisele kohandada kaks erinevat ideed üheks, tulemus oli suurepärase. Lisaks meeskonnas töötamisele sain läbi loengute palju uusi teadmisi soome-ugri rahvaste ning mängude loomise kohta.

Jäin väga rahule projektiga ning olen tänulik selle võimaluse ja kogemuste eest. Meie mängu valmimise protsess oli meeldejääv ning põnev.

Reena Pärnat:

Projektiga liitudes ei olnud mul väga palju infot projekti sisust. Teadsin, et hakkame tegema mängu soome-ugri rahvaste kohta, kuid mul puudus siiski ettekujutus, kuidas see välja nägema hakkab. Mul polnud teadmisi soome-ugri rahvaste ja kultuuri kohta ning samuti ei teadnud ma mängu valmistamisest midagi. Praegusel hetkel võin öelda, et pidin tulema oma mugavustsoonist välja ning õppima midagi uut. Antud projekt oli väga teistsugune minu eelnevatest õpingutest ning samuti nõudis see palju koostööd võõraste inimestega - nii grupi siseselt kui ka üldiselt kogu projekti inimestega. Selline projekt oli kindlasti väljakutseid pakkuv, kuid seda enam on mul hea meel lõpptulemuse üle. Sain palju teadmisi soome-ugri kultuuride ning mängude tegemise kohta ning samuti tutvusin uute inimestega.

Erko-Hendrik Mõttus:

Liitusin selle projektiga, sest see jäi teistest projektidest rohkem silma. Tundus päris huvitav luua ise mõni mäng. Varasemad kokkupuuted Soome-Ugri rahvastega mul puudusid ja see tegi selle projekti mõnes mõttes keerulisemaks, aga samas ka huvitavaks, sest sai teadmisi täiesti uuesti valdkonnast. Meeskonnatöö oli väga hea, kõik said panustada ja kasutada oma tugevaid külgi. Tegime mitmeid arutelusid, kus jagasime ülesandeid või panime paika plaane, kuidas ja mida edasi teha. Keeruliseks osutus ühisete aegade leidmine nendeks aruteludeks. Tihti pidasime oma vestlusi õhtul hilja, sest varem ei olnud võimalik kõik koos vestelda.

Õppisin selle projekti käigus Soome-Ugri rahvaste kohta ja nüansse, mida peaks jälgima ühe mängu loomise juures. Kindlasti ei saa mainimata jätta uute inimestega tutvumist ja suures projektis paljude inimestega arvestamist ning koostöö tegemist. Lõpetan selle projekti väga rahulolevana, sest lõpuks sai mäng valmis ja üks suur kogemus on jälle selja taga.

Markus Pärna:

Liitusin selle projektiga, kuna jäi teiste projektide seas kõige enam silma. Kindlasti andis lisa tõuke ka asjaolu, et gümnaasiumis olin pisut ka soome-ugri rahvaste kohta õppinud ja arvasin, et saan omandatud teadmisi ära kasutada. Projekt oli kindlasti väga väljakutsete rohke, sest nõudis palju aega ning ajaplaneerimist. Ühist aega oli keeruline leida, kuna kõigil meeskonna liikmetel oli ka palju teisi kohustusi peale selle projekti. Küll aga kui aja leidsime, toimis meeskonna töö väga hästi ning saime vajalikud asjad tehtud. Pärast vahetuvõtet liitsime end teise grupiga ning see tegi ka töö sujuvamaks. Õppisin projekti käigus kindlasti meeskonnatööd, paremini aega planeerima ning soome-ugri rahvaste kohta. Sain ka näiteks teada seda, et Eestis on olemas eraldi organisatsioon, mis tegeleb soome-ugri rahvaste kultuuri ja keele püsima jäämisega. Lõpetan projekti hea tundega, sest loodan, et saime Fenno-Ugria asutuse missioonile kaasa aidata. Samuti on hea meel, et suur ja aeganõudev projekt läbi sai.

IV rühm

Janek Maantoa:

Valisin käesoleva projekti, kuna tol hetkel pakutud valikutest tundus see kõige põnevam ja teistsugusem. Valikut ajendas ka asjaolu, et tegemist on projektiga kus saab midagi ka füüsiliselt luua. Eelnevad teadmised soome-ugri rahvaste kohta olid mul väikesed ja sain teada väga palju uut ning huvitavat infot nende eluolu ja ajaloo kohta. Mängu enda loomise osas sujus meie rühmas koostöö väga hästi ja saime kiirelt paika miks ja millise mängu teeme. Usun, et meil on väga hea kontseptsioon ning mine tea, ehk läheb meie mäng ka päriselt käiku või vähemalt inspireerib see tulevasi mängude ja õppematerjalide loojaid.

Tiia Sinijärv:

Sisenesin projekti mõttega, et projekt saab olema suur väljakutse – ma ei pidanud ennast loominguliseks inimeseks ja meeskonnatöö võhivõõraste inimestega tundus eos konfliktne olukord. Projekti lõpul tunnen, et kõik läks vastupidiselt minu hirmudele. Koostöö ja suhtlus grupikaaslastega oli uskumatult sujuv ja vahetu – leidsime kiirelt ühise keele, püstitasime

eesmärgid ja jagasime ülesanded. Meie rühma idee arenes koostöös ja on meie kõigi nägu. Grupikaaslased olid üksteise suhtes toetavad ja vastutulelikud. Kindlasti võtan projektist kaasa hea meeskonna tunde ja teadmise, et koostöö väga erinevate inimeste on teostav. Lisaks sain projekti kaudu arendada oma käelise tegevuse oskuseid, harjutada ettekande tegemist ning sain ohtralt ka uusi teadmisi soome-ugri rahvaste kohta.

Markus Saar:

Humanitaarteadlasena ajendas mind antud projektiga liituma asjaolu, et on võimalus õppida tundma kultuuri, mis on samas nii tundmatu kui ka tuttav. Projekti raames on olnud võimalus osa võtta mitmetest harivatest loengutest, mis on tulnud mängude loomisel kindlasti kasuks. Need loengud andsid hea taustamistiku, et oleksime kogu grupiga ühes mõtteruumis. Samuti oli loengutes räägitu ka selline, mis ei piirdu vaid antud projektiga ning saadud teadmised tulevad kasuks ka tulevases elus ja õpingutes, nii mänguteooria alased teadmised kui soome-ugri rahvaste olukorrad erinevates riikides ja aegades, keelte eripära jpm. Grupitööga seotud hirmud kadusid, kui hakkasime oma grupiga tööle. Seda oli kohe näha, et kõik projektiga liitunud olid positiivselt meelestatud ning avatud mitmetele võimalustele. Iga ühe võrdne panus ning ideede pidev jagamine ja nende üle arutlemine on olnud see, mis on meid edasi viinud. Algselt lahus olnud ideed ühendatakse kollektiivse mõtlemise käigus üheks ja ühtseks tervikuks. Nii on kogu tegevus võrdlemisi hästi sujunud.

V rühm

Ede Petrov:

Antud projektiga liitumiseks tegin otsuse selle põhjal, et see on minu jaoks pigem võõras teema, kuid tunnen, et siiski oluline. Seetõttu avanes hea võimalus sugulusrahvaste kohta rohkem teadmisi saada. Grupisiselt jagasime vastavalt mängu sisule teemad omavahel ära ning igaüks asus iseseisvalt tööle. Aegajalt tegime vahekokkuvõtteid ning omavahelist nõustamist eraldi selleks loodud vestlusgrupis ja videokõnedega. Eks nii, nagu ikka, kui koos on erinevad isiksused, igaüks oma nägemuste ja harjumustega, tekkis vahepeal meil erimeelsusi ning töö algus oli pikaldane, samuti vahepealsed tõrked vajasis ületamist, kuid üldplaanis toimis meie grupp hästi ning oldi üksteisele toeks. Kõigil olid teada oma ülesanded, mis vajasis tegemist ning sellega said kõik kenasti hakkama. Tunnen ise, et see projekt on avardanud minu silmaringi ja teadmisi, samuti viinud kokku väga erinevate inimestega. Toredad on olnud iganädalased vahekohtumised omavaldkonna spetsialistidega.

Virginia Niitmets:

ELU projekt, milles osalesin oli „Reis ümber soome-ugri maailma“. Valisin nimetatud projekti kuna see tundus huvitav. Kuna olen kultuuriteaduse õpilane, siis on mind alati huvitanud kultuur ning kuna tegelikkuses ei teadnud ma eriti Soome-ugri maailmast midagi, siis otsustasin, et see oleks päris tore projekt, milles osaleda ja uusi teadmisi saada. See grupp, kuhu mina liitusin koosnes kolmest inimesest - mina ja veel kaks rühmakaaslast. Sinna sattusid just need kaaslased, kellega sai sujuvalt ilma probleemideta valida oma teemad ja ülesanded. Igaüks täitis endale võetud ülesannet kohusetundlikult ning asjad sujusid ja said tehtud. Vahepeal tekkisid viivitused, aga kuna tegemist on suure projektiga ja erinevate erialade tudengitega, siis on arusaadav, et kõikidel ei leidu samal ajal aega, et tööga tegeleda, aga lõppude lõpuks olid kõik oma töö ilusti valmis saanud. Kokkuvõttes oli tegu siiski positiivse kogemusega, sai päris palju huvitavat teada nii Soome-Ugri kui ka meie grupi poolt valitud ala teemast Läänemeresoomest ning mängu joonise tegemine ja selle valmistamine oli päris tore.

Kunnar Viisel:

Projektiga „Reis ümber soome-ugri maailma“ liitusin isikliku huvi tõttu ja ka sellepärast, et selles projektis sai ka ise luua mängu. Erinevatel kohtumistel sai juurde õpitud uusi teadmisi nende hõimude kohta ja ka oskusi, kuidas mängu luua. Koostöö grupis oli töökas, igal inimesel oli oma kindel ülesanne, mida pidi täitma. Kuigi alguses tundus töögraafik lihtne, siis selle käigus pidi ikka rohkem vaeva nägema ja see oli ka aeganõudvam kui alguses tundus. Lõpetan antud projekti positiivsete tunnetega kuna mängitav mäng sai valmis ning loodan, et sellest on ka tulevikus kellegile kasu uute teadmiste omandamisel. Lisaks sain ka uusi tutvusi ning kogemusi kogu eluks.

VII rühm

Katre Pinnär:

Käesolevas projektis osalemine on minu jaoks olnud protsess, kus olen rakendada saanud varasema õpi-, töö- ja elukogemuse käigus omandatud tugevaid külgi ja püüdnud arendada ka nõrgemaid. Suurimaks väljakutseks on olnud meeskonnatöö koordineerimine ja oma töörütmide kujundamine arvestades teiste rühmaliikmete aja planeerimise ja motivatsiooniga projektis osalemisel. Vajalikuks olen pidanud kohanemisvõimet erineva suurusega grupis töötades, samuti vastutuse võtmist aga ka jagamist.

Valdkondlik silmaringi avardamine ja teadmiste laiendamine on olnud minu jaoks loogiline ja tugevdanud kindlust edasi kanda ning kasutada oma teadmisi ja oskusi võru ja seto keele ja kultuuri püsimajäämiseks ning selles osas pean iseenda jaoks projekti eesmärgi saavutatuks.

Oluline õpikogemus millele olen projekti jooksul mõelnud, on tunnistada ja võtta omaks, et ei pruugi jõuda soovitud tulemuseni ja seatud eesmärkide täitmiseni ehk esialgselt kavandatud õpimängu loomiseni eesmärgiks seatud kujul. Õpimängu loomise põhimõtete ja tehniliste teadmistega tunnen ennast jätkuvalt ebakindlalt.

Aat Purje:

Antud projekt esitas mulle isiklikult kaks suuremat väljakutset. Üheks väljakutseks oli aja planeerimine. Kõikide teiste tegevuste kõrvalt aja leidmine, et osaleda meeskonnatöös, osutus äärmiselt keeruliseks. Sellegipoolest usun, et olime edukad ning projekt seetõttu ei kannatanud. Teine väljakutse oli akadeemiliste materjalide läbitöötamine, et leida valdkondlikku informatsiooni soome-ugri rahvaste kohta. See võttis aega ja vajas kannatlikkust, kuid ka sellega tulin toime.

Projektis osalemine oli väga hariv. Projekt andis palju uusi teadmisi soome-ugri rahvaste kultuuride kohta. Nii erialateadlaste loengud, kohtumised valdkondlike mittetulundusühingutega kui ka iseseisev töö löid selleks eeldused. Leian, et uued teadmised on suurim kasu, mille endaga siit kaasa võtan. Eesmärgid, mille meeskonnaga endale seadsime, said püstitatud. Paaril korral möödunud kuude jooksul tekkis küll ebakindlust ja teadmatust projekti saatuse suhtes kuid siiski väljusime sellest edukalt.

Krister Kivi:

Mu teadmised soome-ugri maailmast on olnud siiani suhteliselt kaoatilised ning küllap ei oleks ma olnud suuteline peast loetlema pooligi soome-ugri rahvaid. Kahtlemata on Elu õppeaines osalemine aidanud teadvustada soome-ugri rahvaste käekäiku, ajalugu ja paiknemist maailmakaardil, ennekõike aga väljakutseid, mida poliitiline reaalsus nende alles jäämisele esitanud on. Usun, et lauamängu loomises osaledes olen õppinud ise ja samas loodan, et mäng aitab teadvustada soome-ugri rahvastega seonduvat ka paljudel teistel. Minu enda jaoks on olnud vast kõige põnevam omandada teadmisi kõnealuste rahvaste mütoloogia, religioonide ja tavade kohta. Omajagu liigutasid mind näiteks vepslaste kombed metsa ja metsas elava haldjarahvaga seoses; rõõmsat äratundmist pakkusid mitmed kultuurilised sarnasused (näiteks ersade lihavõttekroonid), samuti erinevate keeltega tutvumine. Oli ka üllatusi: näiteks see, et mokšade kultuur ja keel on olulisel määral mõjutatud pärslaste (tänapäev

Iraan) omast. Kokkuvõttes on Elu õppeaines osalemine olnud positiivne ja silmaringi laiendav ning aidanud ehk veelgi paremini teadvustada rahvuskultuuride haprust ja nende kaitsmise vajadust.

VIII rühm

Hanna-Ly Eljas:

Antud projekt avardas tohutult minu silmaringi soome-ugri rahvaste kohta, eelkõige ingerisoomlaste osas. Tutvustades enda pereliikmetele minu projektis osalemist, selgus, et mul on suurem seos ingerlastega kui ma oleks osanud arvata. Nimelt ulatuvad minu suguvõsa juured ingerisoomlasteni, mis andis minu jaoks veel suurema tähenduse projektis osalemiseks. Projektis osalemisel sain osa võtta erinevatest loengutest, mis avardasid minu teadmisi soome-ugri rahvaste kujunemise osas. Lisaks sellele oli mul võimalus tutvuda uute inimestega: ühiste plaanide tegemine, arvestamine teiste grupiliikmete soovide/mõtetega, üheskoos ühe mängu väljamõtlemine ja liikumine plaani teostamise suunas. Meeskonnatöö võimaldas mul ka enda käitumist ja mõttemustreid analüüsida, mille tulemusel toimus enese sügavam tundmaõppimine. Minu grupi eesmärgiks oli digi-mängu loomine ingerisoomlaste teemal ja mida aeg edasi, seda rohkem sai mulle selgeks, et mängu loomisel on niivõrd palju erinevaid aspekte, millele tuleb tähelepanu pöörata.

Markus Veem:

Elu projekti käigus sai õpitud mitmeid erinevaid õpitarkusi. Üks peamistest asjadest, mis ma õppisin oli see ,et projekt tuleks enne korralikult läbi mõelda enne kui seda tegema hakata. Näiteks mängu arendamise käigus selgus, et tahtsin mänguga liiga palju teha. Seetõttu otsustasime teha mängu lihtsamaks, jättes alles siiski mängu põhifunktsionaalsused. Alguses planeerisime teha mängu sellisena, et mängija saab maailmas ringi käia ja seal Ingeri inimestega suhelda, kes talle infot annavad või siis küsimusi esitavad. Seda oleks aga olnud antud ajavahemikuga keeruline teostada, kuna oleks olnud vaja luua palju tegelasi ning maastike. Lisaks oleks need elemendid olnud vaja paigutada mänguväljale loogiliselt aga ka nii et ei oleks korduvaid tasemeid. Seetõttu jätsime alles vaid küsimuste esitamise osa. Nüüd sarnaneb mäng miljoni mängule.

Teisi Miggur:

Projektis osalemine on mind väga palju arendanud ja pakkunud palju huvi. See on minu jaoks nii uus maailm ja teema, et ma tahtsin soome-ugri rahvastest rohkem teada saada. Projektis osalemine on olnud üsnagi aeganõudev ja süvenemist vajav protsess. Lisaks pani projekt proovile ka minu koostöö oskused, sest oled grupis inimestega, keda ei tunne, seega tuleb olla avatud ja vastuvõtlik. Hästi olulisel kohal oli ka aja planeerimine. Antud projekt oli väga hea võimalus uute inimestega tutvumiseks, lisaks tuli pidevalt astuda välja oma mugavustsoonist, tehes asju mida varem pole teinud. Lisaks sellele, et teema oli minu jaoks üsna uus, ei olnud ka mina kokku puutunud mängu tegemisega, täpsemalt digi-mängu. Ma sain teada kui pikk protsess on ühe mängu loomine ja kui palju etappe ja võimalusi seda tehes on. Ma olen väga rahul, et selles projektis osalesin ja sain anda enda poolse panuse selle tutvustamiseks läbi mängu.

Kasutatud allikad

Downing, J.E. & Chen, D. (2003). Using Tactile Strategies With Students Who Are Blind and Have Severe Disabilities. *Teaching Exceptional Children*, 36(2), 56–60.

<https://doi-org.ezproxy.tlu.ee/10.1177/004005990303600208>

Gümnaasiumi riiklik õppekava. (2011). RT I, 14.01.2011, 2; RT I, 23.04.2021, 11. Alla laaditud <https://www.riigiteataja.ee/akt/123042021011?leiaKehtiv>

Haridus- ja Teadusministeerium. (2022). Toe vajadusega õpilased: õppekorraldus ja tugiteenused. Alla laaditud [Toe vajadusega õpilased: õppekorraldus ja tugiteenused | Haridus-ja Teadusministeerium \(hm.ee\)](#)

Linnas, M. & Niiberg, T. (2007). Laps läheb lasteaeda. Atlex

Mäekivi, M. (2022). Otse reedel kell 14: põliskeelte kümnendi tähistamise avalöök Eestis. ERR.ee. 05.05.2022.

<https://www.err.ee/1608587851/otse-reedel-kell-14-poliskeelte-kumnendi-tahistamise-avaloo-k-eestis>

MTÜ Fenno-Ugria Asutus. (2021). *Eestlaste teadlikkus soome-ugri rahvaste eluolust*. <https://fennougria.ee/avasta/kysitus-2021/>

MTÜ Fenno-Ugria Asutus. (2022). Reis ümber soome-ugri maailma: TLÜ kursuse käigus antakse ülevaade soome-ugri rahvastest, riiklusest ja keeltest, räägitakse ka soome-ugri temaatikat oma loomingus kasutanud Eesti kultuuri- ja kunstitegelaste töödest. <https://fennougria.ee/sundmused/poliskeelte-kumnend-2022-2032/reis-umber-soome-ugri-maailma/>

Põhikooli riiklik õppekava. (2011). RT I, 14.01.2011, 1; RT I, 12.04.2022, 10. Alla laaditud <https://www.riigiteataja.ee/akt/112042022010?leiaKehtiv>

Räis, M. L. & Sõmer, M. (2016). Haridusliku erivajadusega õpilaste kaasava hariduskorralduse ja sellega seotud meetmete tõhusus. *Temaatiline raport: kaasamise tähenduslikkus*. Eesti Rakendusüuringute Keskus CentAR.

RAIT Faktum@Ariko. (2021). Eestlaste teadlikkus soome-ugri rahvaste eluolust.
https://drive.google.com/file/d/1FADaA2Yvoepy29kHGz9QSGyewS_I1ulR/view

Statistikaamet. (n.d.). Õpe erivajadustega laste koolides | Aasta, Näitaja ning Õppekeel. Alla laaditud [HT142: ÕPE ERIVAJADUSTEGA LASTE KOOLIDES | Aasta, Näitaja ning Õppekeel. Statistika andmebaas](#)

UNESCO Eesti rahvuslik komisjon. (2022). *Rahvusvahelise põliskeelte kümnendi 2022–2032 avasündmus Eestis 6. mail.*
<https://unesco.ee/rahvusvahelise-poliskeelte-kumnendi-2022-2032-avasundmus-eestis-6-mail/>