

PORTFOOLIO – AARETE SAAR – LUBJAPARK

Juhendaja(d): Priit Reiska, Andres Jõesaar, Priit Penu (välis)

Liikmed: Ott Kaljusto, Kainar Kruus, Hannula Lobjak, Ragnar-Markus Manitski, Kirill Meresmaa, Teele Merilin Pennie, Tuule Sadam, Gunnar Salumäe, Inge Sillaste, Keidi Tasalain, Andra Turro.

Projekti aruanne

Projekti eesmärk ja tutvustus

Projekti põhieesmärgiks on luua tegevuspunktid ühele vähem tuntud Saaremaa turismiatraktsioonile - Lümanda lubjapargile. Lümanda lubjapark on nii kultuuriliselt kui ajalooliselt väärtuslik paik, kuna lubja on põletatud pargi aladel juba üle 120 aasta ning seda tehakse ka tänapäeval. Pargi alal on võimalik tutvuda ka erinevate lubjatoodetega, eelkõige lubivärvi ja lubjapastaga. Neid valmistatakse seal kohapealt kaevandatud ja põletatud lubjaga. Informatsiooni nooremale sihtrühmale on aga püstitatud stendidel vähe ning see viga tuleks parandada. Meie tegevuspunktid võiksid kaasata rohkem sihtrühmi ja/või toetada praegu olemasolevate sihtrühmade haaratust. Meie ülesanne oli anda panus lubjapargi arengusse ning läbi selle tõsta ka selle populaarsust.

Probleemipüstitus, olulisus ja meetodite valik

Kuigi projekti tegevus mõjutab peamiselt lubjapargi enda edasist tööd, siis annab see ka panuse Saaremaa kultuurile ka. Me oleme lähtunud nii enda ideedest kui ka võtnud kuulda ja arvestanud lubjapargi omaniku sisendi ja visiooniga. Oleme uurinud teaduslikest allikatest, mil moel oleks võimalik olemasolevate külastajate ja tulevaste sidusrühmade vajadusi paremini rahuldada. Lubjaparki külastavad praegu peamiselt turistid ning koolid. Hariduslikul otstarbel külastavad eelkõige III kooliastme õpilased (7.-9. klass), kuna seal on neil keemia materjale võimalik siduda kohe ka praktiliste kogemustega. Projekti raames on meie huvirühm lapsed ja noored ehk koolid ning lastega perekonnad. Oleme hetkel uurinud mida pakutakse III kooliastemele (ringkäik, katsed) ning soovime põhjalikumalt arendada nooremate kooliealiste laste õpiväljundeid, kellel ei ole õppekavas veel

ettenähtud lubja teema.

Täitsime oma eesmärgid põhjalike rühmatööde alusel. Küllastasime lubjaparki üheaegselt kogu rühmaga, et end viia kurssi juba olemasolevate võimalustega ning analüüsida sealseid nõrgemaid külgi. Tegime rühmadega kaks ajurünnakut, mille tulemustest valisime kaks tegevuspunkti, mida soovisime edasi arendada. Rühmatööd seisnesid tegevuspunktide välja mõtlemisest ning nende arendamisest. Lõpptulemuseks on valminud kaks võimalikku tegevuspunkti.

Rollide jaotus

Projekti liikmed jaotati kaheks alagrupiks, üks viieliikmeline ning teine kuueliikmeline grupp. Kumbki grupp tegi oma mängu.

Projektis esindatud erialad:

Ajalugu: Ragnar-Markus Manitski

Alushariduse pedagoogika: Hannula Lobjak

Haridustehnoloogia: Kainar Kruus

Kultuuriteadus: Keidi Tasalain

Matemaatika, majandusmatemaatika ja andmeanalüüs: Inge Sillaste

Molekulaarne biokeemia ja ökoloogia: Kirill Meresmaa

Psühholoogia: Gunnar Salumäe, Ott Kaljusto

Reklaam ja suhtekorraldus: Tuule Sadam, Teele Merilin Pennie

Sotsiaaltöö: Andra Turro

Tulemuste kirjeldus ja kokkuvõte

Lümanda Lubjapargile sai saadetud 2 mängu, mida küllastajatele pakkuda, kummagi grupi poolt üks mäng. Grupp 2 tegi QR-koodidel põhineva mängu, mis on suunatud eelkõige 5.-7. klassi õpilastele, kuid QR-koodid on üleval lubjapargis kogu aeg, seega saavad mängida ja katsetada seda mängu kõik küllastajad. Mängule on olemas ka juhend, mida lubjapark saab koolidele edastada või oma kodulehel



nähtavaks teha, juhendis on olemas lisaks mängu kirjeldusele ka küsimused, millest mäng koosneb ning võimalikud jätkutegevuste ettepanekud.

Olles eelnevalt Saaremaal lubjaparki külastanud, mõistsime, et teemaparki tuleb atraktiivsemaks muuta. Grupp 1 koostas mängu "Teadmistejaht", mis toetab infostendide läbitöötamise järel saadud uute teadmiste kinnistumist. Mäng on suunatud eelkõige põhikooli lõpuklassidele. Mängu juhend kinnitatakse raja algusesse nähtavale kohale. Lisaks võib mängu juhendit jagada ka lubjapargi sotsiaalmeedia kanalites. Mäng ise on teostatav vaid lubjapargis kohapeal.

Grupp 1 mäng: <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1206c6NGbW-J9YrHdHjXVAsKKolCgsi7y>

Grupp 2 mäng koos mängujuhendiga:

https://docs.google.com/document/d/1lf99jWdlQwxreak_FalUrvVL2CVj28Deta9M62W7lf8/edit?usp=sharing

Kasutatud põhiallikad

Brügge, B., Glantz, M., & Sandell, K. (toim). (2008). *Õuesõpe*. Tallinn: Kirjastus Ilo.

Dahlgren, L. O., & Szczepanski, A. (2006). *Õuesõppe pedagoogika. Raamatuharidus ja meeleline kogemus. Katse määratleda õuesõpet*. Tallinn: Kirjastus Ilo.

Pawlikowska-Piechotka, A., Łukasik, N., Ostrowska-Tryzno, A., & Sawicka, K. (2015). The Rural Open Air Museums: Visitors, Community and Place. *European Countryside*, 7(4), 195–214. <https://doi.org/10.1515/euco-2015-0014>

Projekti tegevuskava

Projekt algas septembris esimese kahe kohtumisega (14.09 ning 21.09), kus tutvusime sellega, mida, kuidas, millal ja miks me midagi teeme. Saime ka tuttavaks kõikide projekti liikmetega.

Kahe kohtumise järel läksime ühiselt Saaremaale Lümanda Lubjaparki (30.09-1.10), kus saime lubjapargi ja sellega seonduvaga põhjalikumalt tutvuda. Saime täies mahus ekskursiooni ning ka paarikaupa ringi uudistada ja küllastaja rolli astuda. Hiljem panime kirja nii individuaalselt kui ka

gruppides võimalikke arenduskohti, millest arenesid potentsiaalsed plaanid, mida lubjapargis teostama hakata. Lümandas kohapeal saime ka esimese tagasiside meie võimalike plaanide kohta, mida sinna lubjaparki tuua võiks.

Grupp 1:

5. oktoobril saime oma rühmaga kokku, et kirjutada oma ideed jäädavalt üles ühte kohta ning valisime välja 4 potentsiaalset tegevuspunkti, mida lubjaparki viia.

10. oktoobril tegime videokõne oma rühmaga, kus jaotasime ülesanded, kes mida teeb. Teele, Andra, Kirill, Inge kirjeldasid tegevuspunkte, Gunnar koostas vahekokkuvõtte ankeeti. Ühiselt valisime aja, millal oma vahekokkuvõtte esitlust teha ning registreerisime end ära.

12. oktoobril saime kokku juhendaja, teise rühma ja lubjapargi juhiga, et esitada oma seni arendatud tegevuspunkte. Arutasime ka, kuidas meie järgnev töö välja näeb - ELU vahekokkuvõtte, esitlus, tegevuspunktide läbi arutletud projekt jne.

Järgnev tegevuskava:

19.10 - grupiga kohtumine, esitluse tegemine.

25.10 - vahenädalal oma grupi tulemuste esitlemine.

November - infostendide analüüsimine ning nende põhjal küsimuste loomine; lubjapargi juhilt tagasiside küsimine.

Detsember - projekti lõppviimistlus.

Jaanuar - Teele lõi mängu juhendi; Andra, Inge ja Gunnar koostasid mängu reklaamiva plakati; projekti esitamine 11.01.

Grupp 2:

Koostöö keskkonna loomine - September (Ragnar)

Objektiga tutvumine ja ideekorje - September/oktoober (Kõik)

QR-koodidel põhinevate mängude kontseptsiooniga tutvumine - Oktoober (Kõik)

Sobivate temade kaardistamine, materjalidega tutvumine - Oktoober (Kõik)

Vahenädala esitluse koostamine - Oktoober (Kõik)

Vahenädala esitus - 26.10.22

Küsimuste koostamine mängu jaoks - November/detsember (Hannula, Keidi, Ragnar-Markus)

Mängu/QR-koodide loomine - Detsember/jaanuar (Kainar, Ott, Tuule)

Individuaalne refleksioon - Jaanuar

Projekti portfoolio koostamine - Jaanuar (Kõik)

Plakat mängule - Jaanuar (Tuule ja Keidi)

Projekti esitlemine - 11.01.2023

Meediakajastus

Mõlemad grupid tegid oma loodud mängu jaoks plakatid, mille Lubjapark saab postitada oma sotsiaalmeedia lehekülgedele. Vasakpoolne plakat on grupp kahe poolt loodud ning parempoolne valmis grupp ühe poolt.



Üliõpilaste lühikokkuvõtted (kuni 150 sõna)

Hannula: Kõige suurem asi, mille ELU projektist endaga kaasa võtan on rollide jaotamine rühmas. On väga oluline rühmatöös teha jaotus ning jagada vastutust, antud projektis sai jaotusi teha suuresti erialade põhjal, sest oli palju erinevate erialade esindajaid, otsisime võimalikult palju seoseid erialade ja ülesannete/tegevuste vahel, mida olime planeerinud või pidime tegema. Jõudsime küll ilusti kõik tehtud, kuid ka ajaplaneerimine on projekti õnnestumiseks väga oluline märksõna. Projekti eesmärgiks oli luua tegevuspunktid ühele suhteliselt vähem tuntud Saaremaa turimsiatraktsioonile. Samuti sooviti tuua sinna seeläbi rohkem külastajaid. Meie tegime parki QR-koodidel põhineva mängu, mis on suunatud 5.- 7. klassi õpilastele, kuid seda saavad mängida kõik, kes lubjaparki külastavad. Mäng loodetavasti suurendab külastajate arvu.

Kainar: Projekt oli ülihuvitav just selles võtmes, et meie töö ja pingutuse kokkuvõttena suutsime tellijale pakkuda töötava lahenduse. Samuti oli väga meeliülendav koostöö erinevate õppesuundade üliõpilastega, kes igaüks andis projekti õnnestumisse oma panuse läbi oma erialase pädevuse. Iga sellise projekti puhul on oluline, et grupi liikmetel tekiks omanikutunne ja kõik annaksid endast parima selle õnnestumiseks. Sest nagu iga asjaga elus on ka sellel puhul oluline mõtteviis, et just see ongi kõige olulisem asi mida ma tegema pean. Hea meel on tõdeda, et kogu aja jooksul oli tuntav grupiliikmete panus ja valmisolek panustada eesmärgi saavutamiseks. Loodetavasti saan kunagi seda mängu ka ise Saaremaal katsetada.

Kirill: Projekt tõmbas ennast kohe alguses ligi huvitava kirjelduse ja postitatud eesmärkidega, mis olid seotud ka enda erialaga. Märkimisväärselt erines antud projekt ka sellepolest, et tuli ettevõtta lühike reis koostööpartneri juurde, mis andis ainulaadseid kogemusi. Tudengid, kellega koostööd sai tehtud omasid väga erinevaid erialasid, millega varasemalt pole kokku puutunud, see andis uusi kogemusi ja teadmisi minule võõrastest distsipliinidest. Üks huvitavam osa oli kuulda, milliste ideedega teiste erialade tudengid välja tulevad, milliseid lahendusi ja võtteid peaks kasutama, et mingisugune idee tööle saada ja kuidas seda kohapeal rakendada. Loodan, et meie projekti toodangud pansutavad Lubjapargi atraktiivsusele ja selle edasiarengule.

Ott: Projekti juures paelus esimesel silmapilgul eelkõige võimalus minna Saaremaale parki koha peale, et projekti ja ka grupiliikmetega paremini tutvuda. Kuna oli tegemist millegi käegakatsutava arendamisega ja mitte ainult teoreetilise ideega, andis see minu jaoks motivatsiooni rohkem ning lõi



selgema pildi projektist ja selle eesmärgist. Meeldiv oli tutvuda teiste erialadega ning näha nende erinevad ja unikaalseid perspektiive projektiga kaasnevate väljakutsete lahendamisel. Koostöö sujus väga lodusalt ning oli tore, et kõik, kellega mina otsesemalt koostööd tegin, olid ühel lainel ja sarnase suhtumisega. Olen rahul valminud tööga ning usun, et see on kasulik lisa Lubjaparki, mida loodetavasti hakatakse edaspidi veel rohkem külastama.

Gunnar: Antud projekt oli minu jaoks väga eriline ja meeldejääv. Saaremaa külastamine koos projekti kaaslastega andis selge ülevaate projekti eesmärkidest ning võimaldas saada paremini tuttavaks nii projekti juhendaja, lubjapargi juhi kui ka kaasüliõpilastega. Mulle meeldis, kuidas rõhk oli sellel, et olla oma eriala spetsialist, aga samas õppida ja toetada ka teisi oma erialadega. Ma sain palju uusi teadmisi valdkondadest, kuhu ma iseseisvalt eriti ei satu. Lisaks sellele väärtustan tugevalt seda, kuidas minu grupp oma tööga hakkama sai. Õppisin, kui tähtis on pidada head kommunikatsiooni grupis, et kõik asjad saaksid õigeaegselt tehtud. Ma olen uhke projekti tulemustega ning ma loodan, et meie mängu hakatakse ka lubjapargis kasutama.

Inge: Kuna olin põhikoolis juba mitmeid kordi lubjaparki külastanud ja pea 10 aastat Saaremaa turismiga tegelenud, siis tundus see projekt ideaalne viis, kuidas kohalikku kultuuri panustada. Lisaks oli huvitav ka näha, kuidas erinevate erialade esindajad lähenesid vägagi erinevalt meile püstitatud probleemidele. Põnev oli kogeda, kuidas pealtnäha ainult loodusteaduslikku lähenemist vajav projekt vajab eduka lõpptulemuse saavutamiseks teadmisi nii humanitaar- kui sotsiaalvaldkonnast. Leian, et suur osa meie projekti edust peitub Saaremaale toimunud väljasõidus, kus saime paremini tutvuda oma rühmakaaslastega. See tagas mugavama koostöö keskkonna. Hea koostöö oli meil ka lubjapargi omanikuga, kes oli valmis analüüsima kõiki meie ideid. Olen rahul meie grupi tulemusega ning loodan, et tulevikus saan ka võimaluse "Teadmistejahti" perega mängida.

Teele: Mind haaras koheselt väljasõit Saaremaale. Just see eristas projekti teistest valikutest. Õppereis on suurepärane viis mõista projekti olulisust ja tagamaid. Kahepäevane seminar Lümända lubjapargis aitas meil üksteisega paremini tutvuda ja see aitas omakorda õppetöö sujumisele kaasa. Olles reklaamitudeng, mõistan kui oluline on teada enda sihtrühma ja tulla nende soovidele vastu. Usun, et meie mäng "Teadmistejaht" pakub külastajatele palju põnevust.

Ragnar: Sarnaselt teistele köitis ka kohe alguses mind võimalus parki külastada. Külastus andis hea ülevaate sellest, mis pargis juba olemas on ja lisaks tekitas ka hea võimaluse teiste projekti

osalistega tuttavaks saada. Pargis nähtu põhjal tehtud ideekorje viis meid ka ideeni luua parki QR-koodidel põhinev mäng. Mängu ettevalmistamisel ja koostamisel olid meil grupisiseselt ära jaotatud rollid ning seetõttu oli ka koostöö üldiselt sujuv. Huvitav oli ka teha koostööd erinevate erialade esindajatega, sest kõigil olid omad teadmised ja ideed, kuidas projekti ellu viia. Ise sain projekti jooksul uusi huvitavaid teadmisi nii lubjaga seonduvast kui ka sellise mängu tegemise protsessist. Lisaks oli see ka hea grupitöö kogemus, mis tulevikus kindlasti kasuks tuleb. Loodan samuti, et meie projekti tulemusel külastavad rohkemad inimesed lubjaparki ja külalistele meie loodud mäng ka meeldib.

Tuule: Valisin antud projekti eelkõige seetõttu, et olen ise Saaremaalt ja olnud varasemalt sealse turismivaldkonnaga üsna tihedalt seotud. Tänu sellele olin ka juba varem Lümända Lubjapargist teadlik, kuid seda väga pinnapealselt ning lootsin, et saan läbi projekti anda väikese panuse oma kodukohale. Ühine väljasõit Saaremaale võimaldas luua põhjalikuma arusaama projektist ja selle eesmärkidest ning oli äärmiselt kasulik grupikaaslastega tutvumisel ja eduka koostöö jaoks sobiva õhkkonna loomisel. Grupisiseselt olid esindatud mitmed väga erinevad erialad, kuid usun, et kõigil oli võimalik oma spetsiifilisi teadmiseid kuidagi rakendada. Olen ise meie projekti tulemusega rahul ning loodan, et suutsime anda uusi ideid ka Lubjapargi edaspidisele arengule.

Andra: Projekt kütkestas mind eelkõige selle tõttu, et Saaremaa on esikohal minu südames. See on minu jaoks koht, kuhu jõudes on raske kirjeldada teistele rahulolu, mis tekib hetkega. Ning Lümända Lubjapargis ma käinud ei olnud ning see oli suurepärane võimalus tutvuda sealse turismiatraktsiooniga ning nägin võimalust edaspidi Lümända Lubjaparki ka teistele tutvustada. Seda nii enda sõprusringkonnale, kuid kindlasti sotsiaalvaldkonna mõttes on see ka hea turismikoht, kuhu väljasõite teha psüühilise erivajadusega inimestele, kellele võivad sobida rahulikumad turismiatraktsioonid paremini kui rahvarohked -kohad. Ühine sõit Lümända Lubjaparki andis suurepärase võimaluse pargiga koheselt tutvuda, koguda ideid projekti eesmärkide täitmiseks ning kõige enam andis see võimaluse tutvuda inimestega, kellega ühise projekti ette võtsime ning see oli hea eeldus koostöö loomiseks projekti algusfaasis. Projekti lõpufaasis olen väga rahul meie ühiselt saavutatud eesmärkidega, millest kujunesid välja kaks mängu.

Keidi: Projekt paistis teiste seast välja, sest saime luua midagi, millega saime ise lähedalt tutvuda - käisime Saaremaal pargi ja tegijatega tutvumas, uurisime ja avastasime. Kohal käimine aitas kaasa ideedele, õppisime projekti teemat tunnetama, tajusime kohapealset olukorda ning ootusi.



Lisaks sain paremini tutvavaks projekti teiste liikmetega. Olen grupis, mis lõi QR-koodil põhineva mängu ja leian, et just see võiks lubjapargi teha atraktiivsemaks ka noorematele inimestele. Jään projekti tulemusega rahule ja loodan, et ka mängu kasutajad naudivad seda.

Lisad



Teadmistejaht juhend

Mängu Teadmistejaht eesmärk on muuta Lümända lubjapargi keskkond interaktiivsemaks. Teadmistejaht koosneb kaheistkümnest küsimusest, kahest ülesandest ja ühest arutelupunktist.

Mängijate jaoks on raja algusesse paigutatud nii küsimuste kui ka vastuste leht. Mängijad liiguvad mööda rada korjates infostendidelt vastuseid, mis märgitakse üles vastuste lehele.

Mängijad alustavad rada parkla juures olevast esimesest stendist "Hea lubjapargi külastaja" ning liiguvad edasi vastupäeva; mäng käib pidevalt ühes suunas.

Valikvastustega küsimuste juures on ainult üks õige vastus.

Raja lõppedes on võimalik vastuseid iseseisvalt kontrollida viimaselt infostendilt.

Ilusat teadmistejahti!

Mäng on koostatud Tallinna Ülikooli tudengite poolt ELU projekti raames 2022. aastal.

