

## **ELU projekti portfoolio**

**“Põhikooli õpilaste ettevõtlikkust arendavate materjalide loomine ja testimine”**

### **Grupp 1**

**Kätlin Muru, Karmen Lusikas, Laivi Tammejuur, Lisette Heli, Piret Pärnaku, Robin Aloe**

---



### **Projekti aruanne**

ELU õppeaine “Põhikooli õpilaste ettevõtlikkust arendavate materjalide loomine ja testimine” peamiseks eesmärgiks on toetada üliõpilaste üldpädevuste ja koostööoskuste süvendamist ja selle kaudu tõsta õppijate interdistsiplinaarsete probleemide lahendamise pädevuse kujunemist. Noored on väga tihedalt inglise keelses keskkonnas läbi sotsiaalmeedia ja filmide, mis mõjutab palju seda, et räägitakse inglise keeles või eesti-inglise keeles vaheldumisi. See võib omakorda mõjutada noorte eesti keele sõnavara hääbumist. Inglise keele tihe kasutamine on toonud selle, et tihti ei pruugi õpilastel tulla meelde mõni emakeelne sõna või ei pruugi olla mõnest emakeelsest sõnast üldse midagi kuulnud (Kirss, n.d). Projekti eesmärgiks on luua mäng, mis aitab õpilastel parandada eesti keelset sõnavara. Meie loodud mäng aitab arendada ka noorte koostöö võimekust ja suhtlemisoskust.

Projekti eesmärkide saavutamisel on oluline rühma edukas koostöö. Eduka koostööna on võimalik mängu koostada latusalt ning üksteise abiga. Mitmekesi on võimalik jagada ära erinevad rollid kõigi vahel, mis jaotab töökoormuse ära. Lisaks loob rühmaliikmete erinev vanus, tasut ja eriala mitmekesise sünergia, mille tulemusel valmib mitmekesine tööriist ettevõtlusõppes rakendamiseks. Iga rühmaliige toob kaasa oma kogemused, teadmised ja vaatenurgad. Need erinevad vaatenurgad aitavad luua rikkaliku ideede varu ning aitavad leida loomingulisi ja tõhusaid lahendusi probleemidele või väljakutsetele. Töö ja vastutuse jagamine vastavalt iga liikme tugevustele ja oskustele võimaldab tagada grupis suuremat efektiivsust ja tootlikkust. Igaüks tegeleb sellega, mida ta oskab kõige paremini, mis omakorda suurendab lõpptulemuse kvaliteeti ja kiirust.

Meie projekt on suunatud põhikooli kolmandale astmele (7-9 klass), et arendada nende ettevõtlikkust ja luua eakohaseid õppematerjale. Meid on informeeritud meie juhendajate poolt, et kolmandale kooliastmele ei ole väga palju eakohaseid õppematerjale, on noorematele ja vanematele. Lisaks on välja toodud, et õpetajad ei soovi võtta kasutusele väga aega nõudvaid mängu ja seetõttu proovime teha oma mängu pikemaajaliseks, et see oleks õppemeetod, mis on jagatud pisemateks õppeviisideks, et õpetajad ei peaks korruga kulutama kogu oma energiat ja tunni aega ühe õppemängu peale.

Oleme ise ka kokku puutunud erinevate mängudega (emotsioonide kaardid, ettevõtlusega seotud mängud, õppemängud ja ka tavalised lauamängud), mis andsid meile idee arendada õpilaste eneseteadlikkust ja sõnavara üheskoos, ehk nendest tulenevalt tekivad arutelud, mis

Oleme mõelnud sarnasele lahendusele, nagu on Tartu Ülikooli Ajakirjas (2016) kirjeldatud väärtushinnangute õppimist läbi mängu. Sealt oleme võtnud šnitti, et ettevõtlikkuse ja enese külgede tundma õppimine peab olema mänguline ja lõbus, ilma hinnanguid andmata. Jüri Kraft (2016) on Tartu Ülikooli ajakirjas välja toonud seoses majandusteaduskonna arengutega, et noori peab päriselt motiveerima teadmisi omandama, muidu tulevased kodanikud on ainult vigade otsijad, mitte lahenduste leidjad.

Soovime kasutada mängupõhist õpet. Haridus- ja Noorteamet (2023) on välja toonud erinevate mänguliste õpiviiside põhimõistete selgitused, meie idee sõnavara arendavast mängust on kindlate reeglitega, ning eesmärgiks on motiveerida õppima, mitte konkreetselt võita või kaotada. Kuigi Harno on kirjeldanud lahtisemalt internetis toimuvaid mängu, saab kohandada kirjeldust ka füüsilisele mängule. Samuti on Salumaa & Talvik (2001) välja toonud, et mäng on kindla eesmärgi ja struktuuriga õppetegevus, kus simuleeritud ülesande kaudu toimub kogemuslik ning avastuslik õppimine, ehk teadmisi saadakse kogemuse teel. Sageli õpivad õpilased paremini midagi tehes, kui lugedes, kuulates või vaadeldes.

### **Projekti käigus jagasime enda tegevused etappideks:**

1. Rollide ja vastutuse jagamine meeskonnas: Moodustasime meeskonna, kellel on erinevad rollid Määrasime igale liikmele vastutusvaldkonnad ja ülesanded.
2. Määratlesime mängu eesmärgid ja sihtrühma: Selgitasime välja mängu eesmärgid, milliseid õppetunde soovime edastada. Määratlesime sihtrühma (põhikooli viimase kooliastme õpilased) vajadused.

3. Teadusuuringud ja ettevalmistus: Tegime uurimustööd ettevõtlusõppe kohta, kaasates ekspertide soovitusi ja õppekavajuhiseid. Kogusime andmeid sihtrühma kohta, nende huvide, eelteadmiste ja võimalike õpi eelistuste kohta.
4. Töötasime välja mängu kontseptsiooni: Lõime üldise mängu kontseptsioon, mis sobib eesmärkide ja sihtrühmaga. Kaalusime mängumehaanikaid, mängu struktuuri ja visuaalset stiili vastavalt õppetundidele ja sihtrühmale.
5. Mängu arendamine ja testimine: Lõime esialgne mänguprototüübi, arvestades mängukontseptsiooni. Testisime mängu piiratud sihtrühmaga, kogudes tagasisidet mängu kvaliteedi, õppimise ja lõbususe kohta. Tegime vajalikke muudatusi ja täiendusi vastavalt tagasisidele.
6. Lõpliku mängu arendamine ja viimistlemine: Täiendasime mängu vastavalt saadud tagasisidele, sealhulgas graafiline disain, tekstid ja muud elemendid. Kindlustasime, et mäng vastab õppekava standarditele ja on õppimise seisukohalt efektiivne.
7. Mängu tutvustamine ja kasutuselevõtt: Korraldame mängu tutvustus õppeüritus, kus õpetajad ja õpilased saavad mängu proovida. Pakume õpetajatele koolitust mängu kasutamiseks õppeprotsessis.

Iga etapp on olnud väga oluline, et tagada mängu kvaliteet ja efektiivsus õppimise vahendina. Lisaks tuleks pidevalt jälgida ja kohandada mängu vastavalt saadud tagasisidele ja õppeprotsessi arengule.

## **Projekti kajastus**

Projekti käigus loodud ettevõtlusmängu on plaanis levitada ettevõtlusõpetajate ringkonnas ning lisada mäng ka digitaalse õppevara portaali **e-koolikott**.

[Google Draivis](#) on säilitatud projektiga seotud dokumentatsioon, mängu juhised ja muu vajalik. Projekti kajastuseks kasutatakse vaid projektiliikmete isiklikke sotsiaalvõrgustiku kanaleid Facebook ja Instagram. Digiprügi vältimise eesmärgil ei ole me projektile loonud enda kanalit ega veebilehte, vaid kasutame kõiki juba olemasolevaid kanaleid ja viitame enda postitustes neile. Projekti tegevus oli kajastatud ka Paikuse kooli kodulehel.

## Projekti tegevuskava

Liikmed: Karmen Lusikas, Laivi Tammejuur, Kätlin Muru, Lisette Heil, Robin Aloe, Piret Pärnaku

Tegevused	Tähtaeg	Vastutaja(d)
Õppematerjalide analüüsimine	16.09	Laivi, Piret, Robin, Kätlin, Lisette
Meeskonna tugiseminar	21.09	Laivi
Juhtumi koostamise ajurünnak (teemad+osapooled+hääletus)	28.09	Laivi, Piret, Robin, Kätlin, Lisette
Juhtumianalüüsi vorm Drive	29.09	Piret
Vahenädala tagasiside sessioonile registreerimine	02.10	Piret
Juhtumi punktide valimine ja juhtumi leiutamine	03.10	Laivi, Piret, Robin, Kätlin, Lisette
Rollid ja vastutajad	03.10	Laivi, Piret, Robin, Kätlin, Lisette
Tutvumine, mida igapäevaste lauale toob oma eriala ja kogemuse pealt	03.10	Laivi, Piret, Robin, Kätlin, Lisette
Vahekokkuvõtte ankeet täidetud	15.10	Laivi, Piret, Robin, Kätlin, Lisette
Mängujuhendi analüüs valmis	17.10	Lisette
Teoreetiline ülevaade juba olemas olevatest ettevõtlikust arendavatest asjadest + slaidiesitlus	17.10	Laivi, Piret, Robin, Kätlin, Lisette
Ettekande vorm, mida kasutame vahekaitsmisel	19.10	Robin

Vahenädalal tagasiside sessioon	20.10/ 10:00-12:00	Laivi, Piret, Robin, Kätlin, Lisette
Mäng vähemalt prototüübi vormi	01.11	Laivi, Piret, Robin, Kätlin, Lisette
Prototüübi katsetamine	01.11--06.12	Laivi, Kätlin
Projekti lõppesitlus	11.01	Laivi, Piret, Robin, Kätlin, Lisette

## Õpikogemuse refleksioon

### Kätlin Muru

#### Miks liitusite projektiga? Millised olid Teie ootused?

Ettevõtlikkuse teema on minu jaoks huvitav ja võimalus sellesse ainesse ise sisendit anda tundus hea ja põneva väljakutsena. Ootus projektile oli leida aktiivne grupp, kes on pühendunud projekti eesmärkide saavutamisele ja hea idee, mis oleks lihtne, huvitav ja kergesti teostatav ning mis päriselt ka praktikas kasutust leiaks. Üheks eesmärgiks oli läbi selle projekti omandada ka ise uusi oskusi ja teadmisi.

#### Meeskond, rollid ja isiklik panus Kirjeldage oma rolli meeskonnas. Kuidas sujus grupidünaamika ja koostöö? Kui kogesite vastuolusid, siis kuidas lahendasite neid rühmas? Kuidas hindate enda ja meeskonna liikmete panust? Miks teie arvates selline grupidünaamika välja kujunes?

Meie grupis sujus koostöö väga hästi, põhirollid olid paigas kuid vastavalt vajadusele sai neid operatiivselt ka ringi mängitud. Koosolekute ja kohtumiste läbiviimiseks kasutasime nii digikanaleid kui kohapeal omavahel suhtlemise võimalust- mõlemad toimusid hästi. Meie meeskond oli väga kokkuhoidev ja kõik panustasid võrdselt nii ideestamise, prototüübi väljatöötamise kui testimise faasis. Minu ülesandeks jäi avalik kommunikatsioon ja sellega sain aktiivselt tegelema hakata pärast testimisi. Panustasin Harno "Edu ja tegu" võrgustikule

ning nende loodud ettevõtlusmängude kogumikule e-koolikotis. Hetkel on olemas kokkulepe, et meie meeskonna loodud mäng lisatakse sinna uue aasta alguses.

**Isiklik areng Mida projekti käigus õppisite (sh konkreetset teie tegevusega seotult)? Millised kogemused olid kõige olulisemad? Millised olid raskused ja võidud? Mida teeksite tulevikus teisiti?**

Huvitav ja väljakutseterohke oli teha koostööd erinevatel erialadel õppivate üliõpilastega. Ühelt poolt oli see väga huvitav ja tõi kokku erinevad kogemused ja teadmised ettevõtlusest, teisest küljest oli keeruline klapitada aegu ja koostöövormi erinevas vanuses ja erinevas elutempos inimestega. Projekti käigus täienesid kindlasti nii minu ettevõtlusega seotud teadmised kui ka pehmed oskused: näiteks meeskonnatöö oskus, suhtlemise ja probleemide lahendamise oskus. Õppisin selle kogemuse käigus hindama erinevaid vaatenurki ning leidsime loomingulisi viise meie erinevuste ühendamiseks ühtseks tervikuks. See kõik tugevdas meie meeskonna dünaamikat.

**Kokkuvõte Milliste tunnete ja mõtetega lõpetate projekti? Mida võtate tulevikuks kaasa? Millise hinnangu ja soovitused annaksid ELU kursuse juhendajatele/arendajatele?**

Mulle meeldis projekti teema ja mulle tundub, et ELU projekt saab toimida ainult siis kui osalejatel päriselt teema vastu huvi on, seega on motivatsioonikirjadega kandideerimise aspekt väga oluline. Ettepanek oleks bakalaureuse ja magistritaseme tudengitele eraldi grupid moodustada, hetkel on lapsehoidmist sellistesse gruppidesse liiga palju sisse kirjutatud. Ettevõtlusõppe projekti juhendajad olid väga tublid ja suutsid ainet põnevalt edasi anda. Väga oluline on, et juhendajal silmad särased, õnneks Eglel ja Geidil särased.

---

**Lisette Heil**

**Sissejuhatus Miks liitusite projektiga? Millised olid Teie ootused?**

Liitusin projektiga, et anda enda panus ka tulevase pedagoogina, sest usun, et see projekt võis nii mulle pedagoogina anda võimalust areneda, aga ka mina pedagoogi teadmistega saan

sellesse projekti oma teadmisi jagada. Liitusingi projektiga, et ise areneda ja anda ka enda panus projekti. Soovisin ka ennast natuke proovile panna teema osas, millega ma igapäevaselt kokku ei puutu. Kuna ma ei ole ka väga kergelt seltsiv inimene, siis oli ka katsumus olla kuskil, kus ei ole ühtegi tuttavat inimest.

**Meeskond, rollid ja isiklik panus Kirjeldage oma rolli meeskonnas. Kuidas sujus grupidünaamika ja koostöö? Kui kogesite vastuolusid, siis kuidas lahendasite neid rühmas? Kuidas hindate enda ja meeskonnaliikmete panust? Miks teie arvates selline grupidünaamika välja kujunes?**

Grupi koostöö ja dünaamika läks minu meelest hästi. Meil küll tööde ära tegemine venis ja tihti jäi viimasele minutile, kuid me saime nendega ilusti hakkama õigeaks ajaks ja nii sobis kõikidele grupiliikmetele. Erinevad ülesanded jagunesid meil ära jooksvalt nii, kuidas vaja oli - mõnikord tegi keegi vähem ja teinekord tegid rohkem. See kõik läks kuidagi sujuvalt ja meile sobis. Samas ma usun, et see võiski kuidagi nii kujuneda sujuvalt ja vajaduspõhiselt. Me kõik andsime oma panuse ning kui keegi oskas kuskil rohkem teha, kui teine siis nii oli.

**Isiklik areng Mida projekti käigus õppisite (sh konkreetselt teie tegevusega seotult)? Millised kogemused olid kõige olulisemad? Millised olid raskused ja võidud? Mida teeksite tulevikus teisiti?**

Õppisin asju seotult õppematerjalide loomisel (kuidas ühest väiksest mõttest võib saada hea mõte, millest edasi minna). Oluline minu jaoks aga oli teha koostööd võõraste inimestega, kellel kõigil ka eriala on täiesti erinev, kõigil on teine vaatemaailm ja arvamused ning see, et kõigi mõtted kokku panna ja kuulata kõigi mõtteid, oli õpetlik. Mulle väga meeldis, millised inimesed meie gruppi kokku sattusid ja ma usun, et ma õppisin neilt ka teisi asju. Ma olen ka väga rahul meie lõpp-projektiga, milline see välja tuli. Muidugi saaks selle õppematerjali muuta veel paremaks, kuid see oleks juba tuleviku mure. Minu jaoks oli ka võit see, et ma pidin tegelema teemaga, millega ma tihti kokku ei puutu ja uute inimestega, aga ma sain hakkama ja usun, et õppisin sellest. Minu jaoks veidi raske oli ülesannete juures aru saada täpselt, mida teha või siis pigem mida täpsemalt teha ja kas miski, mida ma teen, sobib. Sellest aga tulevikus muudaksingi selle, et küsiks inimesi rohkem abi, kui ma soovin mingit täpsustust.

**Kokkuvõte Milliste tunnete ja mõtetega lõpetate projekti? Mida võtate tulevikuks kaasa? Millise hinnangu ja soovitused annaksid ELU kursuse juhendajatele/arendajatele?**

Projekti lõpuks on mul hea meel, et ma just selle projektiga liitusin ja, et ma sattusin nii toredate inimestega ühte gruppi. Ma usun, et ma võtan kaasa sellest projektist teadmised seotud ettevõtluse ja ettevõtlikkusega. Ma õppisin sellest teemast palju ja usun, et see on mulle kasuks tulevikus just inimeseõpetuse õpetajana, mida ma sooviks ka tulevikus õpetajana anda. ELU kursuse juhendajad olid minu jaoks toredad, kuid minu meelest tööde juhendid oleks võinud olla veidi täpsemad. Minul oli tihti keeruline aru saada täpselt, mida on vaja teha. Võibolla on ka minul see, et õpetajaks õppides saame me juba pedagoogika kursustel konkreetsed juhend ning ma olen sellega harjunud.

**Piret Pärnaku**

**Sissejuhatus Miks liitusite projektiga? Millised olid Teie ootused?**

Liitusin projektiga, et anda oma panus õppematerjali loomisesse. Samuti tahtsin saada kogemust, kuidas luua õppematerjali, millest kujuneks lõbus viis õppimiseks.

Minu ootusteks oli tutvuda erinevate silmaringidega inimestega, kes aitaksid mõista juba olemasolevat materjali teise vaatenurga alt. Samuti ootas, et meeskonnakaaslased on loovad ning täis erinevaid ideid, mida omavahel siduda.

**Meeskond, rollid ja isiklik panus Kirjeldage oma rolli meeskonnas. Kuidas sujus grupidünaamika ja koostöö? Kui kogesite vastuolusid, siis kuidas lahendasite neid rühmas? Kuidas hindate enda ja meeskonnaliikmete panust? Miks teie arvates selline grupidünaamika välja kujunes?**

Meie grupp koosneb inimestest, kes armastavad oma ülesandeid täita viimasel hetkel, kuid selle eest põhjalikult. Rollid meeskonnas jagunesid vajaduspõhiselt, ehk vastavalt ülesandes nõutavale oskustele sai igaüks oma oskustele kõige paremini sobiva ülesande. Põhilised ülesanded olid meil tähtaegade jälgija, ülesannete koordineerija, digipädevustega digitaliseerija, ülesannete täitjad, lõppkontrollija. Koostöö sujus väga hästi, kõik andsid oma panuse ja täitsid vastavalt ootustele oma ülesande. Muidugi vastava ülesande lõppkontrollijal oli tol hetkel grammi rohkem vastutust, et kontrollida üle kõigi panus.



Meie rühmas ei tekkinud vastuolusid, kuna kõik pidid oma arvamust ja ootusi avaldama, siis saime kõigega koheselt arvestada.

Meie grupidünaamika kujunes selle tõttu selliseks, sest kõigil oli oma aeg, millal oma ülesanne täita, kuid kõik pidid õigeaks ajaks oma osa ära esitama, mis tähendas, et iga ühest sõltus lõpptöö kvaliteet.

**Isiklik areng Mida projekti käigus õppisite (sh konkreetselt teie tegevusega seotult)? Millised kogemused olid kõige olulisemad? Millised olid raskused ja võidud? Mida teeksite tulevikus teisiti?**

Mina õppisin kasutama erinevaid allikaid ja kodulehekülgi, millest ma enne ei olnud kuulnudki ja mida saan nüüd teiste ainete raames kasutada. Õppisin vastutama suurema töö eest, ning tuletasin taaskord meelde, kui oluline on tähtaegadest kinnipidamine, samuti kui oluline on varem teada saada, kui pead kellegi teise ülesande üle võtma.

Ma õppisin kasutama Wordi ja Excelit, et vormistada kaarte.

Kindlasti õppisin töötama meeskonnas, ning analüüsima kõigi oskuseid ja teadmisi, ning selle põhjal oskasin jagada tööülesandeid ja ise ka vajadusel neid suunata.

Samuti õppisin analüüsima meile antud tagasisidet erinevate vaatenurkade alt.

Ma arvan, et tulevikus ma teeksin teisiti seda, et igale ülesandele oleksid kindlad taasesitatavad juhendid, et oleks võimalik analüüsida juba olemasolevat materjali ja ka enda loodavat materjali erinevatest aspektidest, sest tihti inimesel on mingi kindel viis kuidas analüüsida, aga tore oleks ka teisi külgi analüüsida.

**Kokkuvõte Milliste tunnete ja mõtetega lõpetate projekti? Mida võtate tulevikuks kaasa? Millise hinnangu ja soovitused annaksid ELU kursuse juhendajatele/arendajatele?**

Kindlasti võtan kaasa meie grupi loodud mängu :D Aga tegelikkuses sain ma hea pagasi sellest, kuidas luua lauamängu, millel on konkreetsed juhendid. Projekt oli meie rühmale edukas, sest valmis meie toode, saime tuttavaks toreda seltskonnaga ja saime teada huvitavaid veebikeskkondi, kus oma töid vormistada.

Juhendajatele soovitaksid luua veidike konkreetsemad juhendid ja ootused, millist lõpptoodangut (meie puhul õppematerjali) oodatakse, sest õppematerjaliks saab luua peaaegu kõike, ning edaspidi sooviks ikka, et loodud materjal läheks päriselt käiku. Natuke rohkem võib ka olla suunitlevam gruppide töö tegemise osas:

**Robin Aloe**

**Sissejuhatus Miks liitusite projektiga? Millised olid Teie ootused?**

Antud projekt oli tegelikult minu teine valik ja kuna ma teise projekti ei saanud otsustasin liituda sellega, lisaks tegi mu valiku kergemaks see, et paar minu kursusekaaslast soovis samuti liituda just selle projektiga. Ootuste poole pealt suurt oodata ei osanud lootsin lihtsalt saada uusi teadmisi ja tutvusi.

**Meeskond, rollid ja isiklik panus Kirjeldage oma rolli meeskonnas. Kuidas sujus grupidünaamika ja koostöö? Kui kogesite vastuolusid, siis kuidas lahendasite neid rühmas? Kuidas hindate enda ja meeskonna liikmete panust? Miks teie arvates selline grupidünaamika välja kujunes?**

Ma ütleks nii et rollid tiimi siseselt jagunesid väga sujuvalt, kus kõik panustasid just oma võimetele ja oskustele vastavalt kõigisse ülesannetesse. Põhiliselt nokitsesid kõik oma ülesannetega ise ja kui tegime ühiseid koosolekuid sai ülesannete osas ühiselt arutatud ja tegevusi planeeritud. Ma arvan, et selline ülesannete jagunemine tekkis just kuna kõigil on omad elud ja aegasi raske saada klappima siis see võimaldas meil hästi igal inimesel tegeleda omal ajal ja siis ühiseks koosolekuks olid asjad tehtud ja sai kõik osad kokku panna ja teistega koos viimased lihvid anda. Tihti võibolla jäid meil asjad küll viimasele minutile ja üks õhtu enne esitamist tegelesid kõik ülesannetega aga minu arust saime kõik asjad alati õigeaegselt esitatud ja jäime alati enda esitatuga rahule. Enda tiimiga olen väga rahul sai üks tore kamp kokku kellega koostöö sujus väga hästi ning vastuolusi ei tekkinud.

**Isiklik areng Mida projekti käigus õppisite (sh konkreetset teie tegevusega seotult)? Millised kogemused olid kõige olulisemad? Millised olid raskused ja võidud? Mida teeksite tulevikus teisiti?**

Sain juurde ettevõtlikusega seotud teadmisi, just eriti sõnavara, ja materjale, väga meeldisid teisel kohtumisel meile tutvustatud mängud. Sain kindlasti juurde oskusi töötama meeskonnas ja just nii et kõigiga igapäevaselt ei kohtu ja kõik kokku tulnud erinevatelt erialadelt, selline tiimide jagunemine andis võimaluse õppida palju ka üksteise pealt. Üldiselt olen rahul et sain tegeleda sellise valdkonna temaga millega igapäevaselt ei tegele ja olen uhke meie saavutatu üle.

**Kokkuvõte Milliste tunnete ja mõtetega lõpetate projekti? Mida võtate tulevikuks kaasa? Millise hinnangu ja soovitud annaksid ELU kursuse juhendajatele/arendajatele?**

Projekti lõpetan suhteliselt positiivselt, kuigi alguses tundus kõik kuidagi konarlik ja väga segane siis mida aeg edasi seda selgemaks sai mida meilt oodati. Eriti Rahul olen oma tiimiga, kellega koos suutsime sellise tore lõpp produktini jõuda.

Soovitus juhendajatele oleks et kõik võiks olla kuidagi konkreetsem ja selgem, sest väga pikalt läks aega, et üldse mõista mida meilt projekti lõpuks oodatakse ja kuidas sellega tegeleda, samuti tundusid esimesed kohtumised kuidagi ebapraktilised ja ei aidanud meie üldesmärgile kaasa.

**Karmen Lusikas**

**Sissejuhatus Miks liitusite projektiga? Millised olid Teie ootused?**

Liitusin projektiga just sellepärast, et mul puudub varasem kogemus koolilaste õppematerjalide loomisel ja just oli huvitav, et pidime seda tegema ettevõtluse vallas, mis on üha kasvav huviaurbiit koolilaste seas. Esimesele kohtumisele läksin pisikese hirmuga, sest ma teadsin, et kõik sealsed inimesed on mulle täielikult uued näod ja minu igapäevasest õppe vallast väljastpoolt. Ma ootasin sellelt projektilt uusi kogemusi, uusi väljakutseid ja loomulikult uusi tutvusi. Kõik need kolm ootust ka projekti lõppedes täitusid, sest igast ootusest sain uusi teadmisi.

**Meeskond, rollid ja isiklik panus Kirjeldage oma rolli meeskonnas. Kuidas sujus grupidünaamika ja koostöö? Kui kogesite vastuolusid, siis kuidas lahendasite neid rühmas? Kuidas hindate enda ja meeskonnaliikmete panust? Miks teie arvates selline grupidünaamika välja kujunes?**

Meil jagunesid rollid tiimis kuidagi väga sujuvalt, kus kaks tiimiliiget vastutasid selle eest, et ülejäänud tiim püsiks oma tegevustega ajakavas ja kõik projekti osad oleksid õigeaegselt esitatud. Ülejäänud tiim vastutas selle eest, et projektil oleks oleks ka sisuline pool. Minu isiklik panus projekti oli mängukaartide füüsiline ettevalmistamine ja sellele eelnev sõnakorjele panustamine. Samuti olin intensiivselt kaasatud kõigile ajurünnakutele, kus mõtlesime välja millist projekti soovime koolilastele teha ja millised

näevad mängukaardid ka reaalselt välja. Vahekaitsmisel olin mina projekti üks esitajatest kus saime kiita nii oma projekti idee kui ka esitluse kohta. Tiim töötas nii harmooniliselt, et otseselt vastuolusid ei tekkinud ja kui oligi segadus, siis need sai kiiresti lahendatud.

Ma usun, et kõik tiimiliikmed panustasid vastavalt enda võimekusele ja keegi ei jäänud probleemidega üksinda. Põhjus, miks meie grupidünaamika arenes nii sujuvalt välja on see, et esimesel kohtumisel olid kõik üksteisega ausad ja ütlesid välja, milles nad on eriti halvad ja milles just eriti head. Ühe inimese eriti halvad kohad olid jällegi teise inimese parimad omadused ja nii saimegi täpselt kõik aspektid ära katta.

**Isiklik areng Mida projekti käigus õppisite (sh konkreetselt teie tegevusega seotult)? Millised kogemused olid kõige olulisemad? Millised olid raskused ja võidud? Mida teeksitulevikus teisiti?**

Projekti käigus avastasin uusi allikaid ja kodulehekülgi, millest varasemalt ei olnud mul aimugi. Samuti õppisin seda kui oluline on olla tiimisisesele oma oskustes ja ootustes, sest see muudab töö sujuvamaks ja töö kvaliteet ei kannata nii palju.

Mulle meeldis ka see, et saime loengute käigus avastada uusi ettevõtlus mänge, mis on suunatud igas vanuses lastele, mis tõestas minule endale, et ettevõtlust on võimalik üsna kergesti õpetada, kui seda teha läbi mängude.

Ma arvan, et kõige suurem raskus oli see, et hoida tiimisisesele ühist arusaama milline on meie ettevõtlus mäng lõpuks, sest pidevalt tegime muutusi ja arendasime edasi. Kõige suuremaks võiduks peaksin meie võimekust esimesel kohtumisel 30min tulla idee peale, millega me läksime ka lõpuni välja.

Tulevikus ma paneksin suuremat rõhku mängu arendamise algusfaasile, mis teeks hilisema töö lihtsamaks. Teisi asju ma nii palju tulevikus ei muudaks, sest õpi momendid tekkisid just teistelt tiimidelt saadud tagasisidest.

**Kokkuvõte Millistetunneteja mõtetega lõpetate projekti? Mida võtatetulevikuksaasa? Millise hinnangu ja soovitusid annaksid ELU kursusejuhendajatele/arendajatele?**

Projekti lõpetan ma kindlasti positiivsete mõtetega, sest kui esimesel kohtumisel oli kõik nii segane ja meil ei olnud vähimatki ideed, milline näeb meil lõpp projekt välja, siis kursuse lõpuks on meil mäng valmis ja ka päris klassiruumides läbi katsetatud. Siit projektist võtan

tulevikuks endaga kaasa ühe pundi häid koolikaaslasi, kellega saab potentsiaalselt ka tulevikus midagi koos teha ning samuti oskused ja teadmised, kuidas koolilastele mängu teha nii, et nii lapsel kui ka mängu läbiviijal oleks huvitav ja õpetlik.

Juhendajatele annaksin ma tagasisideks selle, et olla tähtaegades konkreetsemad ja tähtajad võiksid olla ühes kindlas kaustas, sest meil tekkis vahetevahel probleeme arusaamisega, mida täpsemalt peab igaks tähtajaks esitama.

## **Laivi Tammejuur**

### **Sissejuhatus Miks liitusite projektiga? Millised olid Teie ootused?**

Liitusin projektiga, et saada kogemus töötada erinevate erialadega inimestega mulle huvitaval teemal. Ettevõtlikkuse teema ning õppematerjalide loomise protsess on minu erialal, noorsootöös, väga olulisel kohal ning antud sihtrühm, kellele elulisi õppematerjali looma hakati tundus täpselt õige, et tutvuda rohkemate võimalustega noortega toimetamiseks. Soovisin, ennast süvendatumalt kurssi viia antud teemal ning kogeda suuremas meeskonnas projekti kulgemise protsessi. Ootas, et projektist lähen ära käega katsutava materjaliga ning protsessi kogemuse võrra rikkamana ning minu ootused täitusid rohkem, kui ma oleks osanud oodata. Lisaks oli isiklik väljakutse, kuidas enda mõtteid ettevõtlikkuse kogemuste osas teistele piisavalt selgelt selgitada, et sellel oleks ka kaalu.

### **Meeskond, rollid ja isiklik panus Kirjeldage oma rolli meeskonnas. Kuidas sujus grupidünaamika ja koostöö? Kui kogesite vastuolusid, siis kuidas lahendasite neid rühmas? Kuidas hindate enda ja meeskonna liikmete panust? Miks teie arvates selline grupidünaamika välja kujunes?**

Minu roll meeskonnas kujunes minu loomusele tavapäraselt. Mulle sobib hästi leida tutvumiseks fookus, et tuvastada inimeste ühisosad ja erinevused ning leida vajadused. Uuritud sai, mida igäüks meie meeskonnas lauale toob, ning kuidas kellelegi sobiks panustada. Tegevuskava koostamine ning esmaste ajurünnakute märkmeid tegin kohtumistel elu esimeses pooles. Päril põnev oli otsida ettevõtlikkuse materjale, millele tugineda varasemalt omandatud materjalidest ja viidetest neile. Õppisin paremini orienteeruma teemakohastes materjalides. Ülesse sai ka otsitud oma materjalid meetodite loomise kohta.

Ma leian, et näiteks ühise juhtumi loomisel oli kasu, minu noortekesksest lähenemisest, et oleks noortele elulisem ja meeskonna liikmed tegid aktiivselt täiendusi ning tundsid huvi, kui midagi jäi selgusetuks. Töötubade läbi viia roll sai kohe alguses välja pakutud ja seda rolli lubati lahkesti kanda nii noortega materjalide katsetamises kui ka kogu ELU projekti osaleva grupile materjalide tutvustamises. Ning analüüsisime, mis oleks vaja õppematerjalis kohendada, et materjalid oleks paremini kasutatavad. Meie grupp oli ühte hoidev ja kõik panustasid erinevates tööloikudes ning suhtlesid avatult. Koostöö toimus algusest peale hästi, kuid alati saab asju paremini planeerida ning efektiivsemalt töötada. Grupidünaamika kujunes selliseks ma usun seetõttu, et me kohe alguses panustasime tuvumisele ja ühele lainele saamisele intensiivselt aega. Ja kindlasti aitas igal ajal ligipääsetav kommunikatsiooni kanal kaasa. väga suur väärtus on ka ühistes dokumentides töötamisel ning koos juhendite lahti mõtestamisel, et me saaks ühtviisi aru ülesannetest. See sundis meid ka arutama piisavalt palju ühise töö üle, et meil tekiks ühine pilt ja arusaam tehtavast tööst.

**Isiklik areng Mida projekti käigus õppisite (sh konkreetselt teie tegevusega seotult)?  
Millised kogemused olid kõige olulisemad? Millised olid raskused ja võidud? Mida teeksite tulevikus teisiti?**

Minu jaoks tekkis arusaam, et täiesti võõraste inimestega on võimalik alustada ühiseid projekte ilma, et oleks üldse väga täpset arusaama probleemist ning projekti protsessi etappidega tehaksegi koostöös kõik vajalik ühise pingutusega selgeks. Lisaks avastasin, et kui peab teistele oma probleemi ja eesmärgi selgelt väljendama, siis on tõesti palju kasu ettevalmistustest teooria osas, et see oleks edastatav. Lisaks sain teadlikuks, kuidas luua ühise teema käsitlemiseks võrgustikku, ning koos jõuab kaugemale, sest mõttekaaslased ja kriitiline mõtlemine ja arutelud ning ühine analüüs avardab ettevõtetud teemat hoopis teistmoodi, kui üksi kuivalt lugedes ilma teadmisi praktikasse panemata. Kõige olulisem oli meeskonna liikmete usaldamine, et koos leiame kuldse kesktee pingutamiseks aga mitte üle pingutamiseks muude kohustuste kõrvalt. Lisaks protsess, kuidas ette valmistada õppematerjale vajalikke etappidena ning kuidas praktikasse panemine tõepoolest aitab täiustada loodud materjale. Minu kõige suurem ahaa moment oli seoses juhtumite loomisega, kuidas on võimalik noortele elulisi ülesandeid luua ning mängulisi väljundeid, et nad saaks oma teadmiste ja kogemuste baasil võimalikult palju oma arutlusoskust arendada. Võit oli tutvuda nii ägedate inimestega ja loodud materjalide käegakatsutav tulemus. Raskuseks oli minul järjepidevalt asjaga tegelemine kuid tähtajad aitasid hoida ennast enam vähem ree peal.

Teisiti peab õppima järjepidevuse osas tegutsema aga projekti tegevused ja etapid olid kavandatud väga hästi toetavalt ning mulle meeldisid suure grupiga kohtumised esitledes oma vahetulemusi.

**Kokkuvõte Milliste tunnete ja mõtetega lõpetate projekti? Mida võtate tulevikuks kaasa? Millise hinnangu ja soovitusid annaksid ELU kursuse juhendajatele/arendajatele?**

Minule jäi projektist hea kogemus. Palju uusi mõtteid ja rohkelt infot, millega ise edasi toimetada. Mulle meeldivad projekti väljundid ning sain uusi mõtteid, kuidas noorte omaalgatus projekte paremini toetada nii ettevõtlikkuse kui ettevõtlus teemal ning projekti protsessi mõttes samuti. Mina hindan juhendajate tööd kõrgelt, kuna meile oli antud piisavalt juhiseid mida teha ja piisavalt vabu käsi, et loovusel oleks ruumi. Kohtumised olid põnevad ja seminari vorm koos töötubadega andis väga ägeda kogemuse. Juhendajad andsid tagasisidet ja võimaldasid seda ka grupi kaaslastel teha, mis lõi sügavama kontakti kogu grupis. Minu meelest sai loodud üks põnev võrgustik ja teema valik ning projekti ülesehitus toetasid üksteist praktilises mõttes parimal viisil.

**Projektis kasutatud kirjandus**

Haridus - ja Noorteamet. (2023, 15.oktoober). Mängustamine ja mängupõhine õpe.

<https://kompass.harno.ee/mangustamine-ja-mangupohine-ope/>

Kraft, J. (2016). Kellele on vaja majandusteaduskonda?. *Tartu Ülikooli Ajakiri* 4 (12), 46-47.

[https://www.ajakiri.ut.ee/sites/default/files/ajakiri\\_pdf/UT%20aprill%202016.pdf](https://www.ajakiri.ut.ee/sites/default/files/ajakiri_pdf/UT%20aprill%202016.pdf)

Merisalu, M. (2016). Väärtushinnanguid õpitakse mängu abil. *Tartu Ülikooli Ajakiri* 3 (12). <https://www.ajakiri.ut.ee/artikkel/1811>

Salumaa, S., & Talvik, M. (2004). *Ajakohastatud õppemeetodid*. Tallinn: Merlecons ja Ko OÜ

