

TALLINNA ÜLIKOOL
Erialasid Lõimiv Uuendus



Grete Jaanus, Hanna-Prita Puussaar, Maribet Köster, Merili Maksimov, Ron
Dobrzanski-Piirsalu, Cleayandra Arm

JÄTKUSUUTLIK ÜLIKOOLIAED: MÄNGIDES LOODUSELE LÄHEMALE
Portfolio

Juhendajad:

PhD Elle Rajandu

PhD Galina Kapanen

MA Merle Laurits

Tallinn 2025

SISUKORD

SISSEJUHATUS.....	2
1. PROJEKTI LÄHTEÜLESANNE JA VAJADUS	3
1.1 Üldeesmärk.....	3
1.2 Alaeesmärgid	3
1.3 Eesmärkide/probleemi olulisus ja mõju	4
1.4 Jätkusuutlikkus	4
2. TULEMUSED.....	5
2.1 Digimäng	5
2.2 Mängu kontseptsioon.....	6
2.3 Aed.....	6
2.4 Plakat	7
3. PROJEKTI TEGEVUSKAVA.....	9
4. KOMMUNIKATSIOON SIDUSRÜHMADELE	10
5. REFLEKSIOON.....	11
KOKKUVÕTE.....	13
KASUTATUD ALLIKAD	14

SISSEJUHATUS

Tallinna Ülikooli ELU projekti „Jätkusuutlik ülikooliaed: mängides loodusele lähemale“ peamiseks eesmärgiks on suurendada teadlikkust Tallinna Ülikooli ülikooliaia olemasolust ja tõsta selle külastatavust läbi digitaalse õppemängu loomise. Projekti kaudu soovitakse ülikooliaed taaselustada ja muuta see oluliseks sotsiaalseks keskkonnaks ülikooli kogukonna jaoks. Ühtlasi on eesmärgiks suurendada tudengite, õppejõudude ja teiste külaliste seotust aiaga, tuues ülikooliellu rohkem rohelist ja pakkudes looduslähedast keskkonda, kus õppimine, puhkus ja sotsialiseerumine kohtuvad.

Rollijaotus:

- Grupijuht: Ron – vastutab projekti üldise koordineerimise, ajakavast kinnipidamise ja rühmaliikmete tõhusa koostöö eest ning esindab gruppi.
- Protokollija: Hanna-Prita – dokumenteerib koosolekute ja arutelude sisu ning hoiab projekti käigu üle arvestust.
- Kirjanduse ülevaate eest vastutaja: Maribet – kogub ja analüüsib taustamaterjale, et tagada projekti teaduslik alus ja kvaliteetne sisu.
- Vahenädala esitluse koostaja: Grete – koostab esitluse (plakati), mis kajastab grupitöö eesmäärke, sisu ja seni saavutatud tulemusi.
- QR-koodi loomine: Clealyandra – loob QR-koodi, mis tagab digimängu kergesti kättesaadavuse ja suunab inimesi mängu juurde. QR-koodid postitatakse ülikooliaia sotsiaalmeedia kontodele ning lisatakse ülikooliaeda ja digimängu reklaamivatele plakatitele ja flaieritele.
- Facebooki ja Instagrami konto haldus ja info jagamine: Merili – vastutab sotsiaalmeedia postituste ja infovoo eest, et tutvustada projekti laiemale avalikkusele.
- Aia korrastus: Kõik liikmed osalevad ülikooliaia korrastamises, tagades selle puhtuse, korrastatuse ning valmisoleku külastajate vastuvõtuks ja taimede istutamiseks.

Vaatamata sellele, et igaühel on oma vastutusvaldkonnad, osalevad kõik grupiliikmed igas tegevuses.

1. PROJEKTI LÄHTEÜLESANNE JA VAJADUS

Ülikooliaed, mis rajati 2019. aastal, jäi mitmeks aastaks unarusse ja on siiaaani paljudele ülikooli liikmetele olnud teadmata. 2023. aasta sügisel läbi viidud küsitluse põhjal selgus, et enamus tudengeid ja töötajaid ei olnud teadlikud aia olemasolust, kuid samal ajal avaldati huvi selle kasutamise vastu. Taoline rohealade vähene teadlik kasutamine viitab probleemile, mis on laiemalt aktuaalne ka teistes linnakeskkondades – looduse ja inimeste vahelise suhte nõrgenemine ning rohealade alaekspluateerimine. Projektiga üritatakse otsida lahendust, kuidas muuta ülikooliaed aktiivseks, nähtavaks ja osaks ülikoolikultuurist. Samuti proovitakse projekti käigus anda ülikooliaiale uus ning ühtlasi ka jätkusuutlik funktsioon.

1.1 Üldeesmärk

Projekti üldeesmärk on populariseerida Tallinna Ülikooli ülikooliaeda kui kogukondlikku ja õppimist toetavat avalikku ruumi, kasutades selleks kaasaegseid, digitaalseid ja interaktiivseid lahendusi, eelkõige taimeteemalist õppemängu.

1.2 Alameesmärgid

- Suurendada teadlikkust ülikooliaia olemasolust läbi digimängu ning teavitustegevuste;
- Tugevdada ülikooli kogukonnatunnet – soodustada üliõpilaste, töötajate, õppejõudude ja külaliste osalust roheline ühisruumi kasutamisel ning arendada sotsiaalset sidusust;
- Haridusliku sisu pakkumine läbi mängu – pakkuda üliõpilastele võimalust õppida taimede kohta mängulisel moel ning need teadmised igapäevaeluga;
- Arendada projektis osalevate liikmete pädevusi – pakkuda projektimeeskonnale kogemust digilahenduste, uurimustöö ja lugu jutustava õppemängu loomisel;

- Tagada projekti tulemustele ja ülikooliaiale jätkusuutlikkus, nii et loodud mäng, aia populariseerimismaterjalid ja kogukonnasuhted jääksid elujõuliseks ka pärast projekti lõppu.

1.3 Eesmärkide/probleemi olulisus ja mõju

Rohealade väärtustamine ja nende mõju inimese heaolule on mitmetes uuringutes esile toodud (Orru et al. n.d.). Linnakeskkonnas, kus looduslikke puhkekohti napib, omandavad sellised aedade ja parkide kujulised keskkonnad eriti tähtsa rolli. Taimede ja looduse lähedus vähendab stressi, toetab vaimset tervist ja loob võimalusi mitmekülgseks õppimiseks.

Projekti õnnestumise korral ei suurene mitte ainult teadlikkus ja kasutusmäär, vaid ülikooliaed saab täiesti uue identiteedi – elav, aktiivne ja õppimist toetav keskkond ülikooli südames. Digitaalse õppemängu kaudu muutub ligipääs teadmistele paindlikuks ja ajast sõltumatuks, võimaldades inimesi aeda „tuua“ ka virtuaalsel kujul, kus mäng kutsub reaalsesse keskkonda naasma.

1.4 Jätkusuutlikkus

Oleme arvestanud sellega, et projekti tulemused oleksid jätkusuutlikud, st kasutatavad ja väärtust loovad ka pärast projekti lõppu. Digimängu jätkusuutlikkus seisneb selles, et mäng on loodud lihtsasti ligipääsetavas formaadis, QR-koodi kaudu avanev link. Vajadusel saab mängu edasi arendada ja kohandada vastavalt aias olevatele muutustele. Plakat jääb ülikooliaia juurde nähtavale kohale, andes külastajatele infot projekti käigus loodud kahe erineva digimängu kohta, lauamängu ja Roheklubi kohta. Plakati digitaalset versiooni saab vajadusel uuendada ja taaskasutada. Soetasime ülikooliaeda lillekaare, mis panustab rohelise ja looduslähedase keskkonna kujundamisse. Tõenäoliselt püsib lillekaar kaua ning seda saab kasutada veel mitmel hooajal.

Oleme püüdnud luua kestlikke lahendusi, mis toetavad õpikeskkonda, on taaskasutatavad ja kohandatavad ning mille hooldamise ja kasutamise eest saavad tulevikus vastutada ka teised huvilised – olgu need üliõpilased või õppejõud.

2. TULEMUSED

2.1 Digimäng

Meie põhieesmärk oli luua digimängu kontseptsioon, mõelda läbi mängu visuaalne stiil ning töötada välja mängu tegelased koos nende kirjeldustega, mängu põhimõtte ja tegelaste vaheline dialoog.

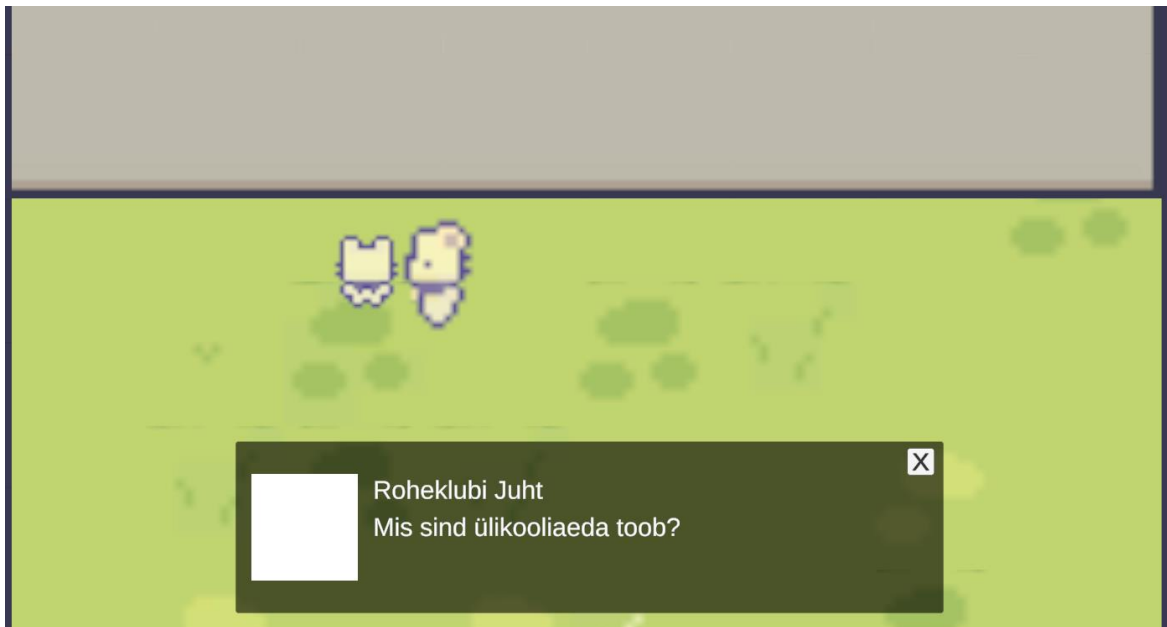
Digimängu eesmärk on juhtida tähelepanu ülikooliaiale, äratada huvi selle vastu, harida mängijaid taimealaste teadmistega ning pakkuda ülikooliaia külastajatele ja huvilistele meelelahutust. Digimäng tutvustab aias kasvavaid taimi, nende tausta ja muid huvitavaid fakte, muutes uute teadmiste ammutamist rohkem interaktiivsemaks ja kaasavamaks.

Digimäng valmib koostöös Digitehnoloogiaste Instituudi Tarkvaraarenduse eriala 1.kursuse tudengitega. Tarkvaraarenduse tudengid koostasid rühmatööna Digimängule infosüsteemi projekti õpetaja Merle Lauritsa juhendatud õppeaine "Sissejuhatus Infosüsteemidesse" raames. Digimäng saab lõpuni valmis arendatud Tarkvaraarenduse suvepraktika raames (juunikuus, 2025). Koostöö seisneb selles, et töötasime välja mänguideo ja visiooni, mille infosüsteemide grupp ellu viib ja toimivaks mänguks tarkvaraarenduse käigus loob. Hoidsime infosüsteemide grupiga kontakti, arutasime mängu sisu ja toimimist ning vastasime nende esitatud täpsustavatele küsimustele. Meil oli võimalus mängida ka mängu esialgset versiooni.

Digimäng - vaata mängu siit: [KADUNUD ROHELUSE MISSIOON](#)

Tegemist on pikselgraafikaga browser'i-mänguga, mille visuaalne stiil on inspireeritud mängudest nagu "Doodle Champion Island Games" kui ka Toby Fox'i mängudest, näiteks "Deltarune".

Kuvatõmmis mängu algsest versioonist:



Joonis 1. Kuvatõmmis Ülikooliaia digimängust

2.2 Mängu kontseptsioon

“Ülikooliaed on jäänud hooldamata ning seal ei kasva enam ühtegi taime. Mängija eesmärk on uurida ülikoolihoonet, otsida taimi ja tuua need tagasi ülikooliaeda kasvama. Otsinguprotsessi käigus satub mängija erinevatesse klassiruumidesse, millest igaüks esindab kindlat kultuuriruumi. Just neist klassiruumidest saab ta leida taimi, mida ülikooliaeda tuua. Klassiruumis viibivad lisaks mängija tegelaskujule ka mitmed NPC (Non player character)-d, kes võivad anda ülesandeid, jagada fakte teatud taime kohta või öelda midagi humoorikat või nende tegelaskujule omast. Taime kättesaamiseks tuleb täita ülesanne, mängida *minigame*’i või lahendada mõni probleem. Kättesaadud taime peab mängija turvaliselt tagasi viima ülikooliaeda, kus teda ootab Roheklubi juht. Mängija jagab juhiga oma uut taimeleidu ja teadmisi ning saab vastutasuks kiidusõnu ja juhiseid, kust järgmist taime otsida. Mängu käigus on näha, kuidas terve ülikooliaed muutub. Kui mängija naaseb aeda uue taimega, on eelmised tema toodud taimed juba istutatud.”

Ülikooliaia veebilehelt leiab meie digimängu ning ka teiste gruppide mängud: https://linktr.ee/tlu_ulikooliaed

2.3 Aed

Korrastasime ülikooliaeda, et muuta see külastajatele meeldivamaks, ning ostsime ja lisasime sinna dekoratiivse taimekaare.

2.4 Plakat

Projekti käigus valmis plakat, mille eesmärk oli reklaamida nii meie rühma loodud digimängu kui ka teiste rühmade digi-, kaardi- ja lauamänge. Soovisime ka lihtsalt ülikooliaiale tähelepanu juhtida. Kõik rühmad, kes mängu löid, mõtlesid oma mängu kohta välja hüüdlause, mille lisasime plakatile. Üks meie rühmaliikmetest joonistas plakatile pildi, sest soovisime julgustada loovust ajal, mil tehisintellekti kasutamine muutub järjest tavapärasemaks. Plakatid panime üles ülikooliaia aknale ja ülikooli plakatitahvlitele. Vaata plakatit siit: joonistuse autor Grete Jaanus, 2025.

TLÜ Kogukonnaaed
ülükooliperele ja
teistele huvilistele.

ELUJÕUD ÜLIKOOLIAIAST!

JOONISTUSE AUTOR: GRETE JAANUS, 2025



ülükooliaaed

Läbi looduse iseendale lähemale. **TULE MÄNGIMA!**
Saa uusi taimealaseid teadmisi, Avasta ülikooliaed läbi
läbi kaardi- ja lauamängu, digimängude:

Ülikooliaias!

- Tule ja rända Eksmatiga taimemaailma avastama!
- Ülikooliaed on hädas. Aita see taas ellu äratada!

 TULE AEDA! MÄNGI JA ÕPI. AVASTA
ÜLIKOOLIAED UUEL MOEL. LEIA MEID SIIT.



Joonis 2. Ülikooliaia plakat (Grete Jaanus, 2025)

3. PROJEKTI TEGEVUSKAVA

Tegevused	Tähtaeg	Vastutaja(d)
Kõne grupiga: Eeltöö, rollide jagamine ja ideekorje.	18.02	Kõik
Töötada välja digimängu põhikonseptsioon ja koguda infot taimede kohta, mida hakatakse mängus kajastama.	25.02	Kõik
Iseseisev töö: Ülesanne/mõistatus/küsimus. Valida endale sobivad taimed ja koguda infot.	25-27.02	Kõik
Kohtumine ülikoolis	27.02	Kõik
Kõne grupiga: Mängu täpne kirjeldus.	4.03	Kõik
Kohtumine zoomis koos juhendajatega	4.03	Kõik
Iseseisev töö peale zoomi kõne: Ideekava täiendamine.	4.03	Kõik
Kohtumine zoomis juhendajaga	11.03	Kõik
Kõne grupiga + IT grupp	11.03	Kõik
Kohtumine ülikoolis	13.03	Kõik
Iseseisev töö: ankeedi täitmine	17.03	Kõik
Vahenädala esitluseks plakati loomine	18.03	Grete Jaanus
Vaheesitluseks ettevalmistamine. Rühmade ettekanded vaheesitluspäevaks - eelproov ja tagasiside.	20.03.2025	Kõik
VAHENÄDALA ESITLUS	21.03	Kõik
Aia koristamine. Tagasiside vaheesitlusele ning edasiste tegevuste arutelu.	3.04.2025	Kõik
Ühised tegevused projekti lõpetamisel. Portfoolio koostamise juhised	17.04.2025	Kõik
Ülikooliaeda ja projekti raames tehtud digi-, laua- ja kaardimänge reklaamiva plakati illustreerimine ja koostamine ning selle täiendamine vastavalt projekti kaaslaste ja juhendajate tagasisidele.	15.04-06.05	Grete Jaanus
Viimane kohtumine enne lõpuesitlust, vaatame üle esitlused ja tehtud tööd	22.05.2025	Kõik
ELU lõpuesitlus 23.05.2025 kl 14-16	23.05.2025	Kõik

4. KOMMUNIKATSIOON SIDUSRÜHMADELE

Projekti käigus pöörasime erilist tähelepanu tegevuste, protsessi ja tulemuste tutvustamisele erinevatele sidusrühmadele. Meie eesmärk oli tagada projekti nähtavus ja mõistetavus nii ülikooli kogukonnas kui ka laiemas avalikkuses, kasutades mitmekesiseid ja sihtrühmale sobivaid kommunikatsioonivahendeid.

Üheks keskseks kanaliks oli Ülikooliaia sotsiaalmeediakanal, kus jagasime Instagrami postitusi, mis andsid ülevaate projekti erinevatest tahkudest. Postitused sisaldasid erinevaid visuaalseid elemente, et kaasata jälgijaid vahetult ja arusaadavalt.

Lisaks valmis projekti-teemaline plakat, mida on võimalik ülesse panna ülikooli infostendile, kuid on levitatav ka digitaalselt. Plakat sisaldab lööklauseid, lühitutvustust, visuaale ja QR-koodi, mille kaudu saab kasutaja suunata end meie interaktiivse veebimänguni. Sellise mitmekesise kommunikatsioonistrateegia abil tagasime, et projekt ei jääks ainult osalejate teada, vaid oleks kergesti ligipääsetav ka teistele tudengitele, õppejõududele, asutuse töötajatele ja üldsusele.

5. REFLEKSIOONID

Refleksiooni eesmärgiks on välja tuua kõigi grupiliikmete mõtted, kuidas meil ELU projekti „Jätkusuutlik ülikooliaed: mängides loodusele lähemale” raames läks.

Roni refleksioon (Integreeritud loodusteadused)

Liitusin Tallinna Ülikooli ELU projektiga „Jätkusuutlik ülikooliaed: mängides loodusele lähemale” sest mulle pakkus huvi jätkusuutlikkus ja looduses tegelemine ning läbi selle õppimine. Osalemine selles projektis on olnud mitmekülgne ja rikastav kogemus. Kuna projekt koondas eri valdkondade tudengeid, tekkisid aruteludest ja ühistegevusest põnevad uued perspektiivid. Üksteise teadmiste ja kogemuste jagamine ning täiendamine aitas luua sisuka ja värvika lõpptulemuse. Minu isiklik huvi taimede ja looduse vastu leidis selles projektis tugeva väljundi. Sain rakendada ja ka jagada oma varasemaid kogemusi aiandusest ning osaleda aktiivselt aia hooldamisel ja ideede genereerimisel. Loodusteadusi õppiva tudengina panustasin grupis valdavalt andmetöötusega, andmete koondamisega ja kontrollimisega. Minu vastutada jäi veel rahastuse taotlemine ja lillekaare kokkupanek.

Mängu loomine osutus väljakutset pakkuvaks, kuid samas väga motiveerivaks protsessiks. Sain juurde teadmisi digitaalse mängu loomisest ja sellega lõimuvatest protsessidest. Jõudsime lahenduseni, mis on mänguline, õpetlik ja ülikooliaia avastamist soodustav. Projekt aitas mul arendada ka koostöö-, probleemilahendus- ja loovust, mida saan kindlasti rakendada ka tulevikus.

Kokkuvõttes andis projekt võimaluse panustada jätkusuutlikkuse edendamisesse ja ülikooliaia avastamisesse. Usun, et kõik meie grupiliikmed said sellest väärtusliku kogemuse.

Grete refleksioon (Jaapani uuringud)

ELU projektis „Jätkusuutlik ülikooliaed: mängides loodusele lähemale” sain uusi tutvusi erinevatelt erialadelt ning arendasin oma meeskonnatöö oskusi. Projekti käigus õppisin olema kannatlikum ja võtma kriitikat paremini vastu. Esimest korda pidin välja mõtlema digimängu kontseptsiooni ja kirjutama sellele dialoogi. Usun, et sain sellega hästi hakkama. Digimängu kontseptsiooni loomise käigus omandasin uusi teadmisi ka taimede kohta. Kindlasti aitasid projekti panustamisel kaasa minu varasemad kokkupuuted ja teadmised erinevatest arvutimängudest. Olen kindel, et sain arendada oma plakati küljendamise,

kujundamise ja illustreerimise oskusi, sest pidin looma plakati, mille eesmärk oli juhtida tähelepanu ülikooli aiale ning selle raames loodud digi-, laua- ja kaardimängudele. Koostas ka ELU vaheesitluse jaoks plakati. Õppisin paremini kasutama *Canva* platvormi ning aitasin ja nõustasin ka teist Ülikooliaia projektirühma, kes tegelesid Roheklubiga. Tutvustasin neile *Canva*'t ja jagasin oma kujundusalaseid teadmisi. Tänu projektile olen nüüd teadlik Ülikooliaiaast ning oskan seda nüüd ülikooli alal märgata. Meie rühmas toimus koostöö hästi ega esinenud suuremaid probleeme.

Maribeti refleksioon (Linnakorraldus)

Liitusin Tallinna Ülikooli ELU projektiga „Jätkusuutlik ülikooliaed: mängides loodusele lähemale“, kuna mulle pakkus huvi aia, looduse ja kogukonna põimimine. Meie meeskond oli mitmekülgne ning igal liikmel oli oma selge roll, kuid samas osalesime ka teineteise tegevustes. Koostöö sujus üle ootuste hästi – rühmas valitses avatud suhtlus ja valmisolek aidata üksteist. Suhtlesime palju digitaalselt ning tegime videokõnesid, mis aitasid vahetult suhelda ja seeläbi luua paremat grupidünaamikat. Teiste gruppidega jäi suhtlus pigem põgusaks. Projekt arendas mu kannatlikkust ning oskusi suhtlemisel. Samuti sain kogemusi digitaalse mängu loomisel, mille käigus õppisin, kui tähtis on detailidele tähelepanu suunamine. Kuna mängu loomine põhines sisupoolest taimedel, täiendasin selle käigus ka loodusega seotud teadmisi, kuid erialasel tasandil palju teadmisi rakendada ei saanud. Mõeldes tulevikus olevate potentsiaalsetele projektide peale, saaks kindlasti paremini manageerida ajakasutust, sest käesoleva projektiga kippusid teatud ülesanded ja tähtajad liiga kiiresti kätte jõudma.

Merili refleksioon (Alushariduse pedagoog)

Liitusin Tallinna Ülikooli ELU projektiga „Jätkusuutlik ülikooliaed: mängides loodusele lähemale“, kuna loodus on olnud minu elus alati olulisel kohal. Kasvasin üles Saaremaal, kus ümbritsev keskkond, metsad ja meri olid igapäevaelu lahutamatud osad. Seetõttu kõnetas mind idee ühendada haridus, loodus ja mänguline lähenemine. Projekti käigus sain mitmeid väärtuslikke kogemusi, eriti meeskonnatöö osas. Meie grupis oli avatud ja toetav õhkkond – jagasime ülesandeid paindlikult ja toetasime üksteist vajadusel. Tundsin, et minu arvamust kuulati ja sain julgelt oma ideid välja pakkuda. Esimest korda osalesin digimängu loomises, mis andis mulle nii tehnilisi teadmisi kui ka arusaama, kui oluline on läbi mõelda mängu sisu ja selle seos sihtrühmaga. Samuti õppisin rohkem taimede ja nende omaduste kohta. Tunnen, et projekt oli väärtuslik kogemus.

Clealyandra refleksioon (Jaapani uuringud)

Liitusin Tallinna Ülikooli ELU projektiga „Jätkusuutlik ülikooliaed: mängides loodusele lähemale”, kuna olen juba väikesest saati kokku puutunud erinevate loodusega seotud huviringidega ja laagritega. Arvan, et meie grupitöö sujus hästi. Kõikidel oli oma ülesanne ja me olime ka teadlikud teiste tegevustes ning vajadusel aitasime üksteist välja. Kõik panustasid rühmatöösse ja suhtlesime terve grupiga päris palju. Kõik olid väga avameelsed ja sõbralikud, mis aitas tööd sujuvamaks muuta. Tegime videokõnesid ja koosolekuid, mis aitas meie grupitööle väga positiivselt kaasa. Seega oli meie grupidünaamika üsna hea. Iga grupiliige tõi ka esile nurki ja ideid mille peale üksinda poleks tulnudki. Projekt arendas minus nii koostööoskust, ajaplaneerimist kui ka loovust. Lisaks oli see esmakordne kogemus digimängu loomisprotsessist. Õppisin, kuidas oma erialasi teadmisi praktiliselt rakendada täiesti uues valdkonnas ning kuidas erinevate erialade tudengid saavad koos töötada ühise eesmärgi nimel.

Hanna-Prita refleksioon (Alushariduse pedagoog)

Liitusin antud projektiga seetõttu, et olen suur aiandushuviline ja õpin alushariduse eriala, kus on suur rõhk just mängulisele õppimisele. Leian, et meie grupitöö toimus algusest peale väga hästi. Kuigi rollid olid osaliselt jaotatud, panustasid kõik liikmed võrdselt erinevatesse tegevustesse ning igäihe panust väärtustati. Meeskonnatöö oli toetav ja arvestav – julgustati üksteist, jagati ideid ning vajadusel pakuti abi. Omavaheline koostöö grupis andis võimaluse süveneda grupiprotsessidesse ja arendada meeskonnatöö oskusi. Koostöö teiste gruppidega oli meil väga vähene. Projekt andis mulle uusi teadmisi ja praktilisi kogemusi. Esiteks sain teadmisi digimängu loomisest. Teiseks sain teadmisi erinevatest taimedest, mille põhjal meie mäng oli üles ehitatud. Lisaks süvenes arusaam sellest, kui oluline on õppematerjalide sidumine tegeliku keskkonnaga. Protsessi käigus paranes ka minu oskus pidada kinni kokkulepetest, kuulata teiste ideid ja kohaneda vastavalt olukorrale. Koostöö õpetas, et oluline pole ainult lõpptulemus, vaid ka ühine tee selleni. Arvan, et suutsime koos luua midagi meelelahutuslikku ja õpetlikku, mis jääb kasutusse ka pärast projekti lõppu.

KOKKUVÕTE

Projekt keskendus Tallinna Ülikooli ülikooliaia elavdamisele ja selle potentsiaali avamisele õppimist toetava ja kogukondlikult väärtusliku rohealana. Kuigi ülikooliaed rajati juba 2019. aastal, oli see jäänud unarusse ning vähesed tudengid ja töötajad olid teadlikud selle olemasolust. Meie projekti eesmärk oli populariseerida ülikooliaeda kui avalikku, hariduslikku ja interaktiivset ruumi, kasutades selleks digilahendusi ja loomingulisi teavitustegevusi.

Peamiseks väljundiks oli digimäng „Kadunud roheluse missioon“, mis on loodud koostöös Tallinna Ülikooli tarkvaraarenduse tudengitega. Mängus peab mängija taaselustama ülikooliaia, kogudes erinevatest kultuuriruumidest pärit taimi ja tooma need tagasi aeda. Mäng ühendab hariduse, keskkonnateadlikkuse ja mängulise õppe ning on ligipääsetav QR-koodi kaudu. Mängu arendus jätkub 2025. aasta suvepraktika käigus.

Lisaks mängule valmis plakat, mis tutvustas meie digimängu ning tõi esile ka teiste rühmade loodud õppemängud. Plakati kasutati ülikooliaia ja mängude reklaamimiseks ülikoolis. Valminud kujundus rõhutas loovust ning plakati juures kasutati käsitsi joonistatud illustratsiooni.

Visuaalse elamuse pakkumiseks paigaldasime ülikooliaeda lillekaare, mis rikastab aia ilmet ja loob meeldivama keskkonna külastajatele. Kaare paigaldamine ning aia korrastamine aitas tugevdada meie projekti visuaalset ja praktilist külge.

Projekti käigus suutsime teostada kõik, mida olime plaaninud. Samas oleksime soovinud luua QR-koodiga digimängu reklaamivad flaiid, kuid see ei tundunud mõistlik, kuna digimängust valmis vaid esmane versioon, mis ei ole veel lõplik.

Projekti käigus sündinud lahendused on jätkusuutlikud ja taaskasutatavad. Digimäng on loodud formaadis, mida on võimalik uuendada ja kohendada. Plakati digitaalversiooni saab täiendada vastavalt vajadusele ning lillekaar jääb aiaruumi rikastama mitmeks hooajaks. Usume, et projektiga loodud algatusi saab jätkata ka tulevikus uute tudengite ja ülikooli kogukonna liikmete toel.

Projekt mitte ainult ei suurendanud teadlikkust ülikooliaia olemasolust, vaid andis aiale uue identiteedi ja funktsiooni – olla elav, hariv ja ühendav ruum Tallinna Ülikooli südames.

KASUTATUD ALLIKAD

Erialasid Lõimiv Uuendus. (n.d.). *Jätkusuutlik ülikooliaed: Mängides loodusele lähemale*. Tallinna Ülikool. <https://elu.tlu.ee/et/projektid/jatkusuutlik-ulikooliaed-mangides-loodusele-lahemale>

Orru, K., Lang, M., & Orru, H. (2020). Loodusalade mõju inimeste heaolule. In H. Sooväli-Sepping & M. Roose (Eds.), *Eesti inimarengu aruanne 2019/2020: Ruumiline areng* (pp. 162–169). SA Eesti Koostöö Kogu. <https://2020.inimareng.ee/loodusalade-m%C3%B5ju-inimeste-heaolule.html>

TLÜ ülikooliaed. (n.d.). Profiil [@tlu_aed]. Instagram. https://www.instagram.com/tlu_aed

Ülikooliaed. (n.d.). Profiil [Ülikooliaed]. Facebook. <https://www.facebook.com/ulikooliaed>

Digitaalse loo koostamine. (n.d.). *Tera.tlu.ee*. https://tera.hk.tlu.ee/~aimar/digital_storytelling/5_osa.html

Kekkilä. (n.d.). *Taimeraamat: Piparmünt*. <https://www.kekkila.ee/taimeraamat/piparmunt/>

Wikipedia. (n.d.). *Piparmünt*. <https://et.m.wikipedia.org/wiki/Piparmünt>

Tunne taimi. (2023, December). *Dekoratiivtaimed, maitsetaimed: Lavendel*. <https://taimedetundmiseks.blogspot.com/2023/12/dekoratiivtaimed-maitsetaimed.html>

Wikipedia. (n.d.). *Lavendel*. <https://et.wikipedia.org/wiki/Lavendel>

Dra. Ana Maria. (n.d.). *Salsinha [PDF]*. <https://dicasdadraanamaria.com/artigos/salsinha01.pdf>

Sedgwick, I. C. Y. (n.d.). *Parsley folklore*. <https://www.icysedgwick.com/parsley-folklore/>

Plew's Garden Design. (n.d.). 9 *parsley superstitions*. <https://plewsgardendesign.co.uk/9-parsley-superstitions/>

La Tene. (n.d.). *The power of rosemary and its beneficial qualities*.
https://latene.ee/blog/post;srsltid;AfmBOoodajLdudDmyrdd2KxLbRwECwnrgfPHpkyPKhniuHCf4rAO2wX1;lid;160_the-power-of-rosemary-and-its-beneficial-qualities

Wikipedia. (n.d.). *Rosemary*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Rosemary>

McCormick Science Institute. (n.d.). *Rosemary*.
<https://www.mccormickscienceinstitute.com/resources/culinary-spices/herbs-spices/rosemary>

American Herbal Products Association. (n.d.). *Herbs in history: Rosemary*.
https://www.ahpa.org/herbs_in_history_rosemary

Aiasõber. (n.d.). *Tulp*. <https://aiasober.ee/tulp/>

National Trust. (n.d.). *The history of tulips*.
<https://www.nationaltrust.org.uk/discover/history/gardens-landscapes/history-of-tulips>

Wigington, P. (2023, May 3). *Tulip magic, legends and folklore*. Learn Religions.
<https://www.learnreligions.com/tulip-magic-legends-and-folklore-4009866>

Amsterdam Tulip Museum. (n.d.). *Eating tulip bulbs during World War II*.
<https://amsterdamtulipmuseum.com/blogs/tulip-facts/eating-tulip-bulbs-during-world-war-ii>