

# KOOLITA KOOLITAJAT ÕPPEKAVA

Noorsootöötajate ja noorte koolitajate oskuste arendamine sotsiaalselt marginaliseeritud noortega töötamisel



## SISUKORD

ÕPPEKAVA RAAMISTIK .....	7
ARTSQUAD projekti identiteet .....	8
ARTSQUAD projekti partnerid .....	8
Avaldamine .....	8
ÕPPEKAVA ELEMENDID .....	9
Sissejuhatus .....	10
Loovate kunstide kaudu võrdõiguslikkuse, mitmekesisuse ja sotsiaalse kaasatuse edendamine .....	10
Loomingulise kunsti kasutamise atraktiivsus .....	12
Mitteformaalne õpe .....	12
Aktiivne osalemine .....	14
Hindamine .....	14
Mitteformaalne hindamine .....	14
Kaheksa põhipädevust elukestvas õppes .....	15
Ametlik hindamine .....	17
Õpikeskkond .....	17
Grupi dünaamika .....	18
Noorsootöö spetsialistid kui õppimise juhendajad .....	19
Tutvumine kavandatud kunstiteadustega .....	20
Partnerriikide noorsootöö spetsialistide pool kasutatavad meetodid .....	21
Noorsootöö spetsialistide oskused .....	21
Noorsootöö spetsialistide professionaalne areng .....	22
ARTSQUAD “Koolita koolitajat” õppekava kui vahend noorsootöö spetsialistidele .....	22
Ettevalmistus vähemate võimalustega noortega töötamiseks .....	23
Nõuanded juhendajale .....	23
ÕPPEVAHENDID .....	25
ÜLEVAADE VAHENDITEST JA PÕHIOSKUSTEST .....	26
“KOOLITA KOOLITAJAT” PROGRAMMI AJAKAVA .....	27

A. DIGITAALNE MEEDIA.....	30
Ülevaade.....	30
Digitaalne meedia 1.....	31
MOODULI NIMETUS: NUTITELEFONI FOTODE PÕHITÕED .....	31
Õpiväljundid – võtmepädevused .....	31
Vajalikud materjalid / Ressursid .....	31
Metoodika .....	32
Sissejuhatus (15 minutit) .....	32
Tegevus 1: Proovifotode tegemine (30 minutit) .....	32
Tegevus 2: Näpunäiteid paremate fotode tegemiseks (30 minutit) .....	32
Tegevus 3: Teooria praktikasse panemine (60 minutit).....	33
Kokkuvõte (15 minutit) .....	33
Digitaalmeedia 2 .....	33
MOODULI NIMETUS: DIGITAALNE JUTUTAHVEL .....	33
Ülevaade.....	33
Õpiväljundid - võtmepädevused.....	33
Materjalid / ressursid .....	34
Metoodika .....	35
Sissejuhatus (10 minutit) .....	35
Tegevus 1: Lugu jututahvlite taga (25 minutit) .....	35
Tegevus 2: Minu isiklik jututahvel (60 minutit) .....	35
Tegevus 3: Jututahvlite esitlemine (40 minutit).....	36
Kokkuvõte (15 minutit) .....	36
B. LUGUDE JUTUSTAMINE .....	36
Ülevaade.....	36
Lugude jutustamine 1 .....	38
MOODULI NIMETUS: MINU ISIKLIK LUGU .....	38
Õpiväljundid – võtmepädevused .....	38
Materjalid / ressursid .....	38
Metoodika .....	39

Sissejuhatuse (20 minutit) .....	39
Tegevus 1: Mälestused, mis seostuvad lõhnadega (60 minutit) .....	39
Tegevus 2: Kõige piinlikum või naljakam mälestus (60 minutit).....	40
Kokkuvõte (10 minutit) .....	40
Jutustamine 2 .....	41
MOODULI NIMETUS: JUTU LOOMINE .....	41
Õpiväljundid – võtmepädevused .....	41
Materjalid / ressursid .....	42
Metoodika .....	42
Sissejuhatuse (30 minutit) .....	42
Tegevus 1: Loo jutustamine kui kommunikatsioonivorm (20 minutit).....	43
Tegevus 2: Lühijutu loomine (90 minutit) .....	43
Kokkuvõte (10 minutit) .....	44
C. DRAAMA.....	44
Ülevaade .....	44
Õpitulemused – võtmepädevused .....	45
Materjalid / ressursid .....	46
Draama 1 .....	46
MOODULI NIMETUS: TAASESITUS TEATRI ETENDUS.....	46
Metoodika .....	47
Sissejuhatuse (10 minutit) .....	47
Soojendusülesanne "Grupi- ja eneseteadlikkus" (30 minutit).....	47
Tegevus 1: Fantaasia & elutute mängimine (40 minutit) .....	48
A. Fantaasia .....	48
B. Elutute mängimine.....	48
Tegevus 2: Skulptuurid (25 minutit) .....	48
A. Külmutatud Skulptuurid.....	49
B. Liikuvad skulptuurid.....	49
Tegevus 3: Improvisatsioon muusika instrumentidega (30 minutit).....	50
Kokkuvõte (15 minutit) .....	50

Draama 2 .....	50
MOODULI NIMETUS: TAASESITUS TEATER - ETENDUS.....	50
Metoodika .....	51
Sissejuhatus (10 minutit) .....	51
Soojendusülesanne "Vihmamets" (20 minutit) .....	51
Tegevus 1: emotsioonid (30 minutit) .....	52
Tegevus 2: Kolm häält (30 minutit) .....	52
Tegevus 3: Taasesitus teatri etendus (45 minutit) .....	52
Kokkuvõte (15 minutit) .....	54
D. MUUSIKA .....	54
Ülevaade .....	54
Muusika 1.....	54
MOODULI NIMETUS: MUUSIKA NAUTIMINE .....	54
Õpiväljundid – võtmeoskused.....	54
Materjalid / ressursid .....	55
Metoodika .....	56
Sissejuhatus (15 minutit) .....	56
Soojendusharjutus "Rütmitants" (20 minutit).....	56
Tegevus 1: Tempo mõju meeleolule (20 minutit) .....	57
Tegevus 2: Muusika poliitilise, sotsiaalse ja kultuurilise häälena (20 minutit) .....	57
Kokkuvõte (15 minutit) .....	59
Muusika 2.....	60
MOODULI NIMETUS: LAULUKIRJUTAMINE .....	60
Õpiväljundid – võtmepädevused .....	60
Materjalid / ressursid .....	60
Metoodika .....	61
Laulukirjutamine – osa 1 (120 minutit) .....	62
Sissejuhatus (15 minutit) .....	62
Tegevus 1: Laullahing (30 minutit).....	62
Aktiivsus 2: Laulukirjutamise ettevalmistus (30 minutit) .....	63

Tegevus 3: Pildist inspireeritud read (30 minutit) .....	63
Laulukirjutamine – osa 2 (90 minutit) .....	64
Sissejuhatus (10 minutit) .....	64
Tegevus 1: Vokaalne soojendus (10 minutit) .....	64
Tegevus 2: Meeleolu ja tempo (20 minutit) .....	64
Tegevus 3: Meloodia (10 minutit) .....	65
Tegevus 4: Esinemine (30 minutit) .....	65
Kokkuvõte (10 minutit) .....	65
PILOTEERIMINE .....	66
Jutustamise osa piloteerimine .....	67
Digitaalmeedia osa piloteerimine .....	68
LISAD .....	69

## ÕPPEKAVA RAAMISTIK

Projektiga ARTSQUAD soovivad partnerid noorsootööga tegelevale sihtgrupile (noorsootöötajad ja noorte koolitajad) pakkuda võimalust tööalaselt areneda koos uuenduslike vahenditega, mida oma töös kasutada vähemate võimalustega noortega.

Konsortsiumi partnerid usuvad, et marginaliseerunud noortega töötavate spetsialistide väljaõppe pakkumises erineb lõhe seoses loovate erialade kasutamisega. Selle defitsiidiga tegelemiseks on partnerid välja töötanud ja läbiproovinud uuenduslikke meetmeid, et tutvustada noorsootöötele võimalust kasutada digitaalse meediat, lugude jutustamist (storytelling), draama ja muusika kasutamist võtmepädevuste arendamiseks.

See koolita koolitajat<sup>1</sup> õppekava sisaldab haridusalaseid vahendeid noorsootöötajatele, kes soovivad töötada:

- A. Digitaalne meediaga
- B. Lugude jutustamisega
- C. Draamaga
- D. Muusikaga

Nende vahendite kasutamisel saavad noorsootöö spetsialistid vähendada õpitulemuste ebavõrdsust, mis mõjutavad ebasoodsa taustaga õppijaid.

---

<sup>1</sup> Selles kontekstis "Koolita koolitajat" hõlmab selliseid haridusprogramme, mille abil isikud, kes on valitud õpetama, juhendama või koolitama teisi, läbivad koolituse ka ise.

## ARTSQUAD projekti identiteet

ARTSQUAD on projekti "Noorsootöötajate ja noorte koolitajate oskuste arendamine sotsiaalselt marginaliseeritud noortega töötamisel" lühend.

Pealkirjas olev ladinakeelne sõna "QUAD" valimine peegeldab nelja loovat eriala, mida projekt esitab kui noortepraktika võimsaid tööriistu: digitaalne meedia, lugude jutustamine, draama ja muusika.

Projekti kaasrahastab Euroopa Liidu programm Erasmus+ põhimeetmed: innovatsiooni alane koostöö ja heade tavade vahetamine. Tegevus: strateegiline partnerlus. Tegevusvaldkond: strateegiline partnerluse noorte jaoks. Peamine eesmärk: innovatsiooni arendamine.

## ARTSQUAD projekti partnerid

[SEAL CYPRUS- CYPRUS ORGANISATION FOR SUSTAINABLE EDUCATION & ACTIVE LEARNING](#) (KÜPROS) kui kordineeriv partner.

[YSBF- YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION](#) (EESTI)

[FIP- FUTURE IN PERSPECTIVE](#) (IIRIMAA)

[SALVATI COPIII- FILIALA ARGES](#) (RUMEENIA)

## Avaldamine

Partnerid soovivad, et see õppekava oleks vabalt kättesaadav noorsootöötajatele, noorte koolitamise pakujatele ja noorsootöös osalevatele organisatsioonidele. ARTSQUADi "Koolita koolitajat" õppekava on allalaaditav kõigis partnerkeeltes - kreeka, inglise, eesti ja rumeenia keeles - projekti kodulehe [www.artsquad.eu](http://www.artsquad.eu) ressursside osas.

Väljaandega seotud uuendused ja informatsioon pilootfaasi kohta on üles laetud projekti Facebooki lehele <https://www.facebook.com/ArtsquadEU/>



## ÕPPEKAVA ELEMENDID

## Sissejuhatus

Selle peatüki eesmärk on kirjeldada projektis ARTSQUAD välja pakutud koolitustegevuse edastamise ja hindamise peamised kontseptsioonid ja teooriad. Projekti partnerid on järginud mitteformaalse hariduse meetodeid ja tööriistu kasutades põhinevat innovaatilist päringupõhist õppimisviisi. Ebasoodsas olukorras olevate noorte jaoks ei suuda formaalsed haridusalased lähenemisviisid täita tänapäeva majanduses nõutavaid õpitulemusi. Loov kunst võib olla tõhusam õpetamismeetod, et omandada põhi- ja transversaalsed pädevusi.

ARTSQUADi koolita koolitajat õppekava eesmärk on varustada noorsootöö spetsialistid praktiliste vahenditega, mida kasutada oma igapäevases töös ebasoodsas olukorras olevate noortega. Samuti toetab see neid töötades ebapärastes keskkondades ja suurendab nende tööle saamise võimalust, mainet, professionaalsust ja olukorda isegi siis, kui nad hetkel töötavad täiesti erinevas valdkonnas. Nii muutub noorsootöö professionaal tõhusamaks toetamaks ebasoodsas olukorras olevate noorte sotsiaalses kaasamises formaalses hariduses või tööhõives ning nende edenemisele Euroopa ühiskonda panustavate liikmetena. Lõppkokkuvõttes suurendab projekt noorsootöö mõju ja tunnustamist.

## Loovate kunstide kaudu võrdõiguslikkuse, mitmekesisuse ja sotsiaalse kaasatuse edendamine

Aruande kohaselt "Töö noortega: noorsootöö väärtus EL'is " (Euroopa Komisjon ja EACEA, 2014)<sup>2</sup>, ühiseks jooneks paljudes Euroopa riikides on ebastabiilsus või jätkusuutmatu tööhõive, mida noorsootöötajad kogevad ning suur vabatahtliku töö eeldatav määr. Samal ajal muutub nende juurdepääs haridusvõimalustele raskemaks, mida kaugemal on nende sihtgrupid põhivoolust. On selge vajadus toetavate meetmete järele, et arendada noortega töötavate inimeste oskusi. Meie projekt võib lahendada vajaduse parandada (a) noorsootöötajate tööalast konkurentsivõimet, mis on alahinnatud paradoksi tõttu, et noorte spetsialistid keskenduvad oma töös kõikide teiste sihtrühmade

---

<sup>2</sup> [http://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/study/youth-work-report\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/study/youth-work-report_en.pdf)

tööhõivevõimalustele ja puuduvad initsiatiivid nende enda osas ja (b) nende töö kvaliteet noortega. See õppekava on välja töötatud mitmekesisuse ja võrdõiguslikkuse alusel. Kõik selle õppekava tegevused on välja töötatud inimestele, kellel on erinevad võimed ja mida saavad kasutada ka piiratud liikumisvõimega inimesed. Siiski, kui tegevused nõuavad ruumis palju liikumist nagu draama moodulite puhul, peab juhendaja hindama, kas puuetega osalejad on võimelised kõiki tegevusi sooritama. Puudega inimeste osalemise korral peab juhendaja pöörduma isiku(te) poole, et rohkem teada saada nende vajadustest.

Üks kolmandik Euroopa Liidu noori ähvardab sotsiaalne tõrjutus. Projektiga ARTSQUAD tahame pakkuda noorsootöötajatele ja noortele koolitajatele võimalust professionaalset õpet uuenduslike vahenditega, mida oma töös kasutada.

ARTSQUADi õppekavast saavad kasu noored, kellel on vähem võimalusi puude, õpiraskuste, majanduslike takistuste, kultuuriliste erinevuste (sisserändajad või pagulased / varjupaigataotlejad), terviseprobleemide, sotsiaalsete takistuste või geograafiliste takistuste tõttu. Projektist saadud pädevuste abil saavad noorsootöö spetsialistid pakkuda väiksemate võimalustega noortele a) otsest teed, et edu saavutada; b) lahendusi sotsiaalsele piiratusele. Mõju sellele sihtrühmale on märkimisväärne ja jätkuv, kuna noorsootöötajad arendavad oma pädevusi ebasoodsas olukorras olevate noorte toetamiseks erinevates ja uuenduslikumates vormides.

Hariduse, audiovisuaalvaldkonna ja kultuuri täitevasutuse (EACEA) aruande "Noorte sotsiaalne tõrjutus ja noorsootöö"<sup>3</sup> kohaselt moodustavad hariduskogemused kriitilise aluse kogu inimese elutsüklile. Eriti koolist väljalangemine ja takistused taskukohase hinnaga ja kvaliteetse hariduse ja koolituse saamisel on sagedased nähtused sotsiaalse tõrjutusega noorte eluteedel, mis mõjutavad nende suutlikkust tagada mugavaid elamistingimusi, osaleda kultuurilistes ja poliitilistes tegevustes, kaitsta oma tervist, vältida riskantset käitumist ja saada hädas ollesabi ja tuge. ELi noorsoostrategia tunnustab noorsootöö olulisust noorte sotsiaalse tõrjutuse mõju leevendamiseks.

Õppekava eesmärk on näidata noorsootöötajatele, kuidas alternatiivsete õpetamisvahendite kasutamine parandab õpikogemust neile, kellel võib varasematel juhtudel olla kokkupuude ebavõrdsuse või diskrimineerimisega.

---

<sup>3</sup> <http://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/reports/eurydice-study-social-exclusion-2013.pdf>

## Loomingulise kunsti kasutamise atraktiivsus

Üks probleemidest, mida partnerid soovisid arutleda ARTSQUADiga, olid haridusalaste / arendusalgatuste atraktiivsus ebasoodsas olukorras olevatele noortele. Partnerid on valinud alternatiivsete haridusvahenditena loovad kunstid võtmepädevuste omandamiseks.

Partnerid on täheldanud lõhet spetsialistide koolitamisel, kes töötavad ebasoodsas olukorras olevate noortega, seoses loominguiliste erialade kasutamisega. Selle defitsiidiga tegelemiseks töötati välja ja katsetati käesolevas õppekavas välja toodud koolita koolitajat ressursse. Need ressursid tutvustavad noorte professionaalile nelja loominguilise eriala kasutamist.

Partnerid on otsustanud pakkuda digitaalse meediat, lugude jutustamise, draama ja muusikat kui vahendeid marginaliseerunud noorte rühmadeni jõudmiseks. Loomingulised kunstnikud on paljudele noortele atraktiivsed ja neid saab kasutada võtmepädevuste omandamiseks alternatiivse ja tugeva hariduskeskkonnana. Need on eriti kasulikud kombineeritud õppes ja intuitiivses õppeprotsessis ning on piisavalt mitmekesised, et pakkuda peaaegu kõigile potentsiaalsetele õppijatele midagi huvitavat, isegi kõige vastumeelsematele. Ebasoodsas olukorras olevate noorte jaoks võib loov kunst olla tõhus meetod, et omandada põhi- ja transversaalsed oskused, nagu sotsiaalne kodanikupädevus, digitaalne pädevus, kultuuriteadlikkus ja väljendus, ettevõtlikkus ja kriitiline mõtlemine.

Lisaks tegevusalade õpitulemustele võib ARTSQUADI koolita koolitajat väljaõppeprogramm aidata kaasa vastupidavuse ja enesehinnangu suurenemisele ning usalduse suurendamisele, et seada isiklike eesmärgid. Veelgi enam, see võib anda inimestele, kes on vähem enesekindlad ja motiveeritud, tulevikus rohkem võimalusi olla kaasatud haridusalaste tegevustega.

## Mitteformaalne õpe

Mitteformaalne õpe viitab õppimisele, mis toimub väljaspool formaalset haridus-õppekava. Mitteformaalse õppega seotud tegevused hõlmavad inimesi vabatahtlikkuse

alusel ja on hoolikalt planeeritud, et edendada õppijate isiklikku, sotsiaalset ja ametialast arengut. Mitteformaalne õpe võimaldab noortel omandada olulisi pädevusi ja panustab nende isiklikku arengusse ja sotsiaalsesse kaasamisse. Mitteformaalse õppe tunnused noorsootöö kontekstides ja haridusalased tegevused on:

- See juhtub väljaspool formaalhariduse õppekava
- Seda hõlbustavad planeeritud õppeprotsessid
- See pakub noortele isiklikku ja sotsiaalset haridust
- Selle eesmärk on parandada pädevusi (teadmised, oskused ja hoiakud)
- See annab koha, kus osalemist tungivalt innustatakse, kuid see on alati vabatahtlik

Mitteformaalne haridus on paindlikum ja annab võimaluse kohandada “Koolita koolitajat” programmi eesmärgi ja meetodeid vastavalt õppijate vajadustele.

Inimestele, kes leiavad end väljaspool formaalset haridussüsteemi, võib see hariduse vorm olla olulisem kui formaalne haridus.

Mitteformaalses hariduses kasutatavad meetodid seavad indiviidi õppeprotsessi fookuse ja edendavad tema isiklikku ja sotsiaalset arengut. Sellised meetodid aitavad inimesi paremini kaasata ja motiveerida õppimist.

Õppetöö, mille aluseks on õppimine tegevuste kaudu, on tõhusam ja kompetentsusele orienteeritud. Seoses õppijate omavahelise pideva suhtlemisega, toetab see lähenemisviisi õppijate suhtlemisoskuse ja juhtimisalase pädevuse arengut, näiteks meeskonnatöö, juhtimine, projektijuhtimine, praktiline probleemide lahendamine ja digitaalsed oskused.

Kõik selle õppekava raames välja töötatud tegevused on mitteformaalsed ja järgivad õppijakeskse osaluspõhist lähenemist. Tegevused on mõeldud vabatahtlikkuse alusel ja on tihedalt seotud noorte vajadustega, püüdlustega ja huvidega. Selleks, et pakkuda täiendavat allikat formaalse hariduse ja koolituse kõrval, on need tegevused eriti olulised vähemate võimalustega noorte jaoks.

Tegevused ei nõua eelnevaid teadmisi ja kõik noored saavad neis osaleda eelneva ettevalmistuseta. Siin pakutud iga nelja loomingu eriala jaoks on partnerid loonud kaks moodulit. Esimene moodul on sissejuhatav, teine on progressiivsem.

Kõik loodud tegevused on sooneutraalsed ja sooliste stereotüüpideta.

## **Aktiivne osalemine**

Osalemine pädevuse arendamise programmis võib olla kasulik kõigile, kuid saavutused võivad olla elumuutvad vähemate võimalustega inimeste jaoks. Üks põhjus on see, et see rühm sageli kogeb tõkkeid haridusvõimalustes. Seepärast on selle sihtrühma kriitiliselt oluline "lisaväärtus" seotud barjääride ületamise ja osalemisega.

Üks selle õppekava aluseks olevatest pedagoogilistest põhimõtetest on noorte aktiivne osalemine kavandatud tegevuses. Sel põhjusel põhinevad kõik ressursid osalusaktiivsusel. Ressursid on välja töötatud eesmärgiga:

- Pakkuda osalejate omavahelist suhtlemist ja vältida passiivset kuulamist
- Austada individuaalseid teadmisi ja oskusi
- Tagada, et aktiivse osalemine on nii õppeprotsess kui ka tulemus
- Edendada ideede ja teabe jagamist

Vähemate võimalustega noorte osalemine mitteametlikus tegevuses võib kaasa tuua väärtusliku sotsiaalse kapitali arendamise ja sotsiaalse kaasatuse tugevdamise.

Osalemismeetodid ei ole ainult tööriistad. Nad esindavad suhtumist.

## **Hindamine**

Mitte-formaalset õpet iseloomustab osalemine, õppimismeetodite ja õpikogemuste paindlikkus. Partnerid püüdsid kajastada seda paindlikkust käesoleva õppekava tegevuste hindamise osas.

### **Mitteformaalne hindamine**

Õppurite jaoks näitab hindamine seda, mida väärtustatakse õpitulemustes; see võib suurendada teadlikkust oma õppest ja aidata raskuste ületamisel, et õppida tõhusamalt. Õpetaja või abistaja jaoks on hindamine õpitulemuste ja tulevikueesmärkide selgitamise vahend. Pärast iga moodulit toimub mitteametlike meetodite kasutamisel lühike hindamissessioon. Õpetaja / juhendaja sulgeb mõned moodulid, paludes igal osalejal

kasutada sõna, kujutada, heli või kõiki kolme, et väljendada oma suhtumist tegevustesse. Enamikus moodulitest palub koolitaja / juhendaja ühel inimesel igast rühma anda tagasisidet ühe uue saadud teadmise kohta.

Iga mooduli lõpus suunatakse osalejaid hindama oma pädevuste arengut. Hindamiseks kasutatavad peamised meetodid on (a) avatud grupi arutelu ja (b) enesehindamine.

Avatud grupi arutelu meetod on valitud, kuna see pakub järgmisi eeliseid:

- Tutvumine erinevate vaatenurkadega. Vestluse kasutamine võib tuua õppekogemused tähelepanu keskpunkti ja aitab osalejatel üksteiselt õppida.
- Oma õppimise tunnetamine. Õppijad tunnevad vastutust oma õppimise eest.
- Aktiivne osalus. Arutelu on üks lihtsamaid ja võimsamaid viise õppijate aktiivseks kaasamiseks õppeprotsessi.

Enesehindamise meetod on valitud, kuna see pakub järgmisi reklaamieeliseid:

- See võib suurendada õppijate panust õppeprotsessis ja nende suutlikkust kirjeldada õpitulemusi.
- See suurendab õppijate enesekindlust, mis kiirendab pädevuse arengut.

Õpetaja / juhendaja toetab osalejaid, kes mõtisklevad nende õppimisele elukestva õppe kaheksa põhipädevuse kaudu.

### **Kaheksa põhipädevust elukestvas õppes**

Selle õppekava koolitustegevuse õpitulemusi hinnatakse pädevuste arendamise alusel. Projekti ARTSQUAD jaoks oleme järginud pädevuspõhimõtteid nagu välja toodud "Euroopa võtmepädevuste raamistikus".<sup>4</sup> Eespool nimetatud raamistik määratleb kaheksa põhipädevust:

1. Suhtlus emakeeles
2. Suhtlus võõrkeeltes
3. Matemaatiline pädevus ja põhioskused teaduses ja tehnoloogias

---

<sup>4</sup>Euroopa Komisjon. (2007). Võtmepädevuste koht elukestvas õppes. Euroopa raamistik. Luxembourg: Euroopa Ühenduste Ametlike Väljaannete Euroopa Ühenduste Komisjon. 2007.

4. Digitaalne pädevus
5. Õppima õppimine
6. Sotsiaalsed ja kodanikupädevused
7. Algatusvõime ja ettevõtlikkus
8. Kultuuriline teadlikkus ja väljendus

Selles kontekstis on võtmepädevused need, mida kõik isikud vajavad personaalseks eneseteostuseks ja arendamiseks, aktiivseks kodakondsuseks, sotsiaalseks kaasamiseks ja tööhõiveks. Neid võtmepädevusi peetakse võrdselt oluliseks. Need on mõistetavad kui teadmiste, oskuste ja hoiakute kombineerimine järgmiselt:

- Teadmised: faktid ja arvud, kontseptsioonid, ideed ja teooriad, mis on juba loodud ja toetavad teatud piirkonna või teema mõistmist;
- Oskused: suutlikkus ja pädevus protsesside läbiviimiseks ja tulemuste saavutamiseks olemasolevate teadmisi kasutades.
- hoiakud: väärtused, mõtted ja veendumused, dispositsioon ja meelelaad, et tegutseda või reageerida ideedele või inimestele.

Individuaalsete pädevuste määratlus ja nendega seotud teadmised, oskused ja suhtumine kattuvad ja ühinevad; nad tugevdavad üksteist. Esialgses sõnastuses on loetletud ka mitmeid võrdlusraamistikus kasutatavaid "valdkonnaüleseid teemasid", nagu kriitiline mõtlemine, loovus, algatus, probleemide lahendamine, riskide hindamine, otsuste tegemine ja konstruktiivne juhtimine. Kõnealuseid "valdkonnaüleseid teemasid" peetakse oluliseks kõigis põhipädevustes.<sup>5</sup>

Selline lähenemisviis toetas õpitulemuste määratlemist ja selle tõlget hariduslikesse tegevustesse.

Projekti ARTSQUAD uurimisetapis on partnerid uurinud noorsootöö spetsialistidelt, kui oluline on, et nende sihtgrupp/sihtgrupid arendaks elukestva õppe kõiki kaheksat võtmepädevust. Spetsialistid teatasid, et nende sihtgrupi kõige olulisemad pädevused on sotsiaalsed- ja kodanikupädevused, millele järgneb õppimise õppimine, suhtlemine

---

<sup>5</sup> <https://ec.europa.eu/education/sites/education/files/swd-recommendation-key-competences-lifelong-learning.pdf>



emakeeles, kultuuriteadlikkus ja väljendus, algatusvõime ja ettevõtlikkus ning digitaalne pädevus. Kõige vähem oluline on suhtlemine võõrkeeles ja matemaatilised pädevused. Partnerid on välja töötanud koolitusressursid, tuginedes eespool toodud järeldestele. Avaldatud peamised pädevusvaldkonnad on iga koolitusmooduli alguses.

### **Ametlik hindamine**

Lisaks mitteformaalsele hindamisele mooduli lõpus on partnerid koostanud ARTSQUADI koolitusprogrammi osalejate poolt täidetava hindamisküsimustiku. Küsimustikku, mis on avaldatud käesoleva väljaandes LISA 3, võib kasutada kas mooduli lõpus või kogu koolituse lõpus.

Partnerid on välja töötanud küsimustiku järgides eklektilisi lähenemisviise ja elemente kahest populaarsest hindamismeetodist. Kirkpatricki mudel oli aluseks küsimusele, mis puudutab osalejate üldist rahulolu selle tegevusega.

Süsteemne lähenemine (Bushnell) oli aluseks küsimustele, mis puudutasid juhendajate pädevust (sisenditase) ja osaleja pädevust puudutavaid küsimusi enne ja pärast koolitust (väljundtase).

Küsimustik on noorte jaoks lühike, lihtne ja hõlpsasti mõistetav, sõltumata nende haridustasemest.

### **Õpikeskkond**

Õpikeskkond viitab erinevatele füüsilistele kohtadele, kontekstidele ja kultuuridele, milles inimesed õpivad. Noorsooarendustöö mitteformaalne olemus, mis erinevad täielikult ametlikest koolisüsteemidest, on ideaalne alternatiivsete hariduskeskkondadele, mis on osutunud sobimatuks või teatud noorte jaoks kättesaamatuks. Loomingulised kunstid on ideaalsed, et luua kaasav keskkond kõigi inimeste isiksuse tüüpide, oskuste tasemete ja huvide koolitamiseks.

Koolitajana on oluline kaaluda sotsiaalset, kultuurilist, poliitilist ja isiklikku keskkonda, milles te kasutate iga hariduslikku ressursi ja kohandate tegevusi uuesti konteksti. Alati

kaaluge, kas grupi atmosfäär ja suhtlusaste sobivad valitud meetoditega. Näiteks mõned tegevused nõuavad isiklikku suhtlust osalejate vahel ja kui neid kasutatakse koolituse alguses, ei pruugi mõned inimesed soovida osaleda. Hinnates kogemusi, mida üksikisikud koolitusele toovad, samuti erinevad teadmiste tasemed, aitab juhendaja tagada, et kõik osalejad panustavad tegevusse ja saavad sellest kasu.

Koolitusteenuse pakkuja vastutab koolituskoha leidmise eest, mis oleks varustatud kõigi kaasaegsete koolituskursusel vajaminevate vahenditega (pabertahvel, kriidi- või markertahvel, projektor, internetiühendusega arvuti esitluste jaoks jne). Koha valimisel tuleks arvesse võtta selliseid elemente nagu valgustus (looduslik või kunstlik), värske õhk, müratasemed väljaspool, koolitusruumi akustika ja temperatuur. Kui grupis on puudega inimesi, peab koht olema täielikult ligipääsetav. Siin on juurdepääsetava koolituskoha kontrollnimekiri:

- Ratastoolisõbralik
- Liftid ruumi ja ruumist väljumiseks
- Juurdepääsetavad tualetid
- Rambid / nõlvad
- Madala aknad
- Madalad tahvlid / tahvlid / pabertahvlid (*flipchart*)
- Laiad lauad õigel kõrgusel

Brožüüris "No Barriers, No Borders" SALTO-YOUTH avaldatud väljaandes võite leida rohkem praktilist informatsiooni ja juurdepääsu suunised erinevate puuetega noorte osalemiseks.<sup>6</sup>

## Grupi dünaamika

ARTSQUAD "Koolita koolitajat" programmis osalevatel rühmadel on elutsükkel, mille on kindle algus, keskpaik ja lõpp. Alguseks on koht, kus osalejad mõtlevad välja, mida nad tahavad ja saavad koos saavutada. Piirid määratakse nii üksikisikute kui ka rühma jaoks. Keskel on koht, kus osalejad toetuvad esimestele muljetavaldustele. On oluline üksteist

---

<sup>6</sup> [www.SALTO-YOUTH.net/Inclusion/](http://www.SALTO-YOUTH.net/Inclusion/)

mõista ja tekkivad olukorrad arutatakse läbi, sest rühm tajub oma töö vajalikkust. Lõpuks on lõpp. Selles etapis rühmad jätavad hüvasti, tunnustades, et nad on teinud koos, mida suutsid, otsustades edasi minna, kiites saavutatut, arvestades mida saaks veel teha koolituse valdkonnas ja hinnates saadud õpikogemust.

Noorsootöö professionaalidel juhendajatena on oluline roll toetades noorte grupi arengut tõhusa õppirühmana.

Tõhusa õppurite rühma põhijooned on järgmised:

- Grupi liikmed mõistavad, et neil on ühised õppimiseesmärgid, samas on neil ka vabadus isiklike õppe eesmärkide saavutamiseks.
- Õpikeskkond tagab vastastikuse usalduse ja austamise.
- Grupi liikmed tunnevad rahulolu, sest nad kuuluvad gruppi.
- Kommunikatsioon on avatud ja kõigil on julgustust osaleda kõigis tegevustes.
- Liikmeid julgustatakse tegema üksteisega koostööd.
- Grupis otsuste tegemine ja probleemide lahendamine on levinud praktika.
- Üksteist tunnustatakse hea töö eest.

## Noorsootöö spetsialistid kui õppimise juhendajad

Mida me mõtleme termini "juhendaja" all? Sõna tuleneb ladina keelsest omadussõnast *facilis*, mis tähendab "lihtne". *Facilis* on omakorda pärineb sõnast *facere*, ladinakeelne tegusõna "teha või teha"<sup>7</sup>. Koolitaja peamine ülesanne on aidata grupil töötada võimalikult tõhusalt, et täita oma seatud õpieesmärgid. Selles õppekavas kasutatav termin "juhendaja" ei erista haridustöötajate, noorte koolitajate ja noorsootöötajate rolli. Noorsootöötajatel, kes tegelevad haridusalaste tegevuste ja hõlbustavate rühmadega, on ühised ülesanded. Eeldatakse, et juhendajad tagavad, et kõik osalejad tunneksid et nad saavad end vabalt väljendada ja neid kuulatakse, järgiksid ühiselt kokkulepitud reegleid ning järgiksid õppekava näitajaid ning rühma vajadusi ja huve. Et rakendada kvaliteetseid pädevuste arendamist tegevustes, kasutavad juhendajad mitteformaalse haridusega

---

<sup>7</sup> <https://www.merriam-webster.com/dictionary/facilitate>

töötamise oskusi, osalusmeetodeid ja loomingulisi viise, et kaasata kõik õppeprotsessis osalejad.

Edaspidi leiate mõne olulise uurimistulemuse esitluse, millele tuginedes on projektipartnerid selle õppekava välja töötanud.

### **Tutvumine kavandatud kunstiteadustega**

ARTSQUADi partnerid olid huvitatud sellest, kas nende oma riikides tegutsevad noorsootöötajad (nt Küpros, Eesti, Iirimaa ja Rumeenia) kasutavad oma praktikas kõiki kavandatud kunstilisi distsipliine, et edendada nende sihtrühma(de) kompetentsiarengut. Uuring näitas, et vähem kui üks kolmandik vastanutest kasutab noorsootöö vahendina draamat. Vähem kui neljandik töötavad digitaalsete meediumite ja muusikaga ning ainult iga viies töötab koos lugude jutustamisega. 8% ei kasuta ülalmainitud vahendeid.

Ainult 26% professionaalidest, kes töötavad ühe või mitme eespool nimetatud nelja erialaga, on osalenud vastavas koolitusprogrammis. Oleme küsinud neilt osaletud programmide kohta – nendest 5 oli draamas, 2 lugude jutustamises, 1 digitaalses meedias ja 1 muusikas.

Enamik (74%) väitis, et nad on iseõppinud. Kõige tavalisem oli, et nad harisid ennast interneti kaudu (YouTube, Google, artiklid, õpetused). Kaks inimest on välja toonud ka kolleegilt õppimise (*peer-learning*). Mõned viitasid koolituskursustele, kus neid erijuhtumeid kasutati, kuigi kursused olid teistel teemadel.

Projekti ARTSQUAD loodud prototüüpide tööriistade aluseks oli asjaolu, et noorsootöö spetsialistid pöörduvad Interneti poole, et leida haridusressursse ja kasutavad videosid eneseharimise vahenditena. Prototüüpide tööriistad sisaldavad kaheksa prototüübi tööriista, mis on välja töötatud päringupõhiste ja kombineeritud õppimise meetodite abil, et toetada võtmepädevuste omandamist. Need tööriistad täiendavad selle õppekava ressursse ja on kättesaadavad veebisaidil [www.artsquad.eu](http://www.artsquad.eu)

## **Partnerriikide noorsootöö spetsialistide pool kasutatavad meetodid**

Projekti ARTSQUAD uurimisetapis küsitit noorsootöötajatelt nende praktikas kasutatavaid meetodeid ja tehnikaid. Selgus, et kõige populaarsem meetod on töötada grupina, mida kasutavad 78% professionaalidest. Ajurünnak, reeglite kehtestamine ja meeskonna loomine järgnevad 75%-ga. Dialoogi loomine ja töö väikestes gruppides oli kasutatud 69% poolt, millele järginesid rollimängud (63%), jäämurdjad ja nime mängud (59%). Pooled noorsootöö spetsialistid kasutavad kasutamisel üks-ühele sekkumist ja multimeedia esitlusi. Debatid, probleemide lahendamise mängud, juhtumiuuringud ja simulatsioonimängud on vähem kasutatud (41%).

## **Noorsootöö spetsialistide oskused**

Meie püüdlustes rohkem teada saada noorsootöö spetsialistide töö kvaliteedist, palusime neil hinnata oma pädevust, kui tegemist on nende sihtgrupi/gruppide kasuks pädevuse kujundamisega. Oleme laenanud enesehindamise meetodi ja pädevuste komplektidest, mida me kasutasime küsimustikus Euroopa koolitusstrateegiast (ETS), ja oleme kohandanud neid meie uurimistöö konteksti.

Noorsootöö spetsialistid hindavad oma teadmisi kõrgeks sellistest sotsiaalsetes probleemides nagu võrdsus, mitmekesisus ja invaliidsus.

Nad tunnevad end ka kindlalt:

- haridus- ja muude sekkumiste rakendamine noorte pädevuse arendamise eesmärgil;
- sobivate meetodite valimine, kohandamine või loomine noorte vajaduste rahuldamiseks;
- nende efektiivsus üksikisikute ja rühmade pädevuste propageerimisel.

Noorsootöö spetsialistid näivad vähem kindlalt noorte pädevuse kujundamise haridus- ja muude pädevuste kujundamisel, nende pädevuste hindamisel ja nende kohta aruandes.

## Noorsootöö spetsialistide professionaalne areng

Kahtlemata vajavad noorsootöö spetsialistid teatavat koolitamisega seotud pädevust, et pakkuda kvaliteetseid harivaid tegevusi. Noorteorganisatsioonid võtavad tihti vastutuse professionaalse arengu koolituse pakkumise eest. Nad vastutavad oma haridusalse tegevuse kvaliteedi eest ja peavad tagama, et nende noorsootöö spetsialistidel oleks asjakohane profiil, enne kui nad usaldatakse noorte rühmaga tegelema. Professionaalse perspektiivist lähtudes hõlbustab osalemine oma kutsealase arengu täiendamist. Küsimus "Kas te oleksite huvitatud koolitusest seoses nelja loova distsipliini kasutusega toos noorteaga (digitaalne meedia, jutustus, draama ja muusika)?", vastasid kõik peale ühe vastanutest positiivselt.

## ARTSQUAD "Koolita koolitajat" õppekava kui vahend noorsootöö spetsialistidele

ARTSQUADi "Koolita koolitajat" õppekava koosneb kaheksast haridusmoodulist komplektist, mis toetab noorsootöötajaid, kes töötavad ebasoodsas olukorras olevate noortega, et kasutada nelja loova kunsti distsipliini, nimelt digitaalset meediat, jutuvestust, draama ja muusikat, võtmepädevuste loomiseks. "Koolita koolitajat" tähendab haridusprogrammi, mille abil isikud, kes õpetavad, juhendavad või koolitavad teisi, osalevad ise koolitusel.

Õppekava sobib noorsootöötajatele, kes soovivad töötada ebatavalistes keskkondades.

"Koolita koolitajat" õppekava on välja töötatud ARTSQUADi uurimisetapis avastatud asjaolude põhjal. Täpsemalt on see mõeldud selleks, et:

- Tutvustada noorsootöö spetsialistide digitaalse meedia nelja loovlahendusega – multimeedia, lugude jutustamise, draama ja muusika erialadel.
- Toetada noorsootöö spetsialiste nende poolt enim kasutatud meetodite rakendamisel (nt rühmatöö), aidates neil paremini tundma õppida meetodeid, millega nad hetkel ei tööta (näiteks rollimäng).
- Tunnustades noorsootöö spetsialistide tugevaid pädevusi, aitades neil oma vähem tugevatele külgedega tegeleda.

- Andma võimaluse edasiseks kutsealaseks arenguks.

## Ettevalmistus vähemate võimalustega noortega töötamiseks

Noorsootöö spetsialiste kutsutakse sageli töötama erineva taustaga inimestega.

Noorsootöötaja või noorte treener / juhendaja on oluline olla valmis töötama vähemate võimalustega noortega. Siit leiate mõned näpunäited, mis võivad aidata teil end ette valmistada:

- Küsige endalt küsimusi, mis aitavad teil välja selgitada oma vaatenurki ja stereotüüpe.
- Tee nimekiri kõigist vähemate võimalustega noorte kategooriatest, kellega te võite kokku puutuda, ja kirjutage välja positiivsed ja negatiivsed ettekujutused neist.
- Mõelge, kuidas tegurid nagu sugu, klass, rahvuslik taust, tervislik seisund ja pereelu on teie elu mõjutanud.
- Mõtiskle oma tööalastest eelistustest. Kas eelistate töötada noorte rühmadega, kellel on teiega samad tunnused (soo, klassi, hariduse, etnilise tausta jne osas)? Kas tunnete end sama hästi kui töötada erinevate omadustega noortega?
- Koguge kõik vastused kokku ja arutlege nendega kolleegi või juhendajaga.
- Kirjelda tegevusplaani, et arendada oma teadlikkust vähese võimalusega noorte osas.

## Nõuanded juhendajale

Igal juhendajal on erinev tööviis, mis põhineb nende taustal ja valitud meetodil põhinevatel lähenemisviisidel. Siiski on mõningaid tavasid, mis edendavad tõhusat abistamist:

**Olge sisu suhtes neutraalne.** Vältige seansi teema kohta arvamuste esitamist. Kasutage küsimusi ja soovitusi, et aidata osalejatel teemast rohkem teada saada.

**Kasutage sobivat keelt.** Kasutage oma sihtrühma jaoks kõikehõlmavat ja sobivat keelt. Vältige žargooni ja lühendite kasutamist. Kui see on tingimata vajalik, veenduge, et esitate termineid või lühendite seletused. Kui kasutate inimesi, kes ei tunne koolituse keelt, kaaluge tõlkijate kasutamist.

**Küsige lahtiseid küsimusi.** Küsimused testivad eeldusi, kutsuge osalema, kogude informatsiooni. Avatud küsimused sütitavad kriitilist mõtlemist ja hoiavad noored õppeprotsessis aktiivsed, pakkudes samal ajal grupile väärtuslikke teadmisi.

**Kuulake aktiivselt.** Las õppur teab, et teda on "kuuldud".

**Kasuta tähelepanelikku kehakeelt.** Kasuta silmakontakti, et anda osalejatele teada, et nad saavad rääkida järgmisena ja kutsuda vaikselt osalema.

**Sõnasta ümber, et selgust luua.** Vajadusel korrake seda, mida inimesed ütlevad, et nad teaksid, et nad on ära kuulatud, ja selleks ideid selgitada.

**Anna ja saa tagasisidet.** Teie tagasiside peaks olema vastuvõtja(te)le asjakohane ja kasulik. Püüdke kirjeldada, mitte tõlgendada. Kui kutsute oma tööga tagasisidet, küsige konkreetseid küsimusi ja võtke tagasisidet vastu, kommenteerides seda.

**Salvesta ideed ja võtmepunktid.** Kasuta tahvlit või pabertahvlit, et kõik saaksid märkmeid näha. Märkmed peaksid olema selged ja sisutihedad. Nad peavad alati peegeldama seda, mida grupp tegelikult ka ütles.

**Tee kokkuvõtteid.** Tee kokkuvõtteid, kui soovite arutelu lõpetada või seansi sulgeda.



## ÕPPEVAHENDID

## ÜLEVAADE VAHENDITEST JA PÕHIOSKUSTEST

	Suhtlus emakeeles	Suhtlus võõrkeeles	Matemaatiline pädevus ja põhioskused teaduses	Digitaalne pädevus	Õppima õppimine	Sotsiaalsed ja kodanikupädevused	Agatusvõime ja ettevõtlikkus	Kultuuriteadlikkus ja -- väljendus
Oskuse number	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>A. DIGITAALMEEDIA</b>								
Digitaalne meedia 1 <b>Mooduli nimetus: NUTITELEFONI FOTODE PÕHITÕED</b>								
Digitaalne meedia 2 <b>Mooduli nimetus: DIGITAALNE JUTUTAHVEL (STORYBOARD)</b>								
<b>B. JUTUSTAMINE</b>								
Vestlemine 1 <b>Mooduli nimetus: MINU ISIKLIK LUGU</b>								
Vestlemine 2 <b>Mooduli nimetus: LOO LOOMINE</b>								
<b>C. DRAAMA</b>								
Draamateater 1 <b>Mooduli nimetus: TAGASIESITUS ETENDUS</b>								
Drama 2 <b>Mooduli nimetus: TAGASIESITUS</b>								

	Suhtlus emakeeles	Suhtlus võõrkeeles	Matemaatiline pädevus ja põhioskused teaduses	Digitaalne pädevus	Õppima õppimine	Sotsiaalsed ja kodanikupädevused	Agatusvõime ja ettevõtlikkus	Kultuuriteadlikkus ja -- väljendus
<b>ETENDUS</b>								
<b>D. MUUSIKA</b>								
Muusika 1 <b>Mooduli nimetus: MUUSIKA NAUTIMINE</b>								
Muusika 2 <b>Mooduli nimetus: LAULU KIRJUTAMINE</b>								

## “KOOLITA KOOLITAJAT” PROGRAMMI AJAKAVA

SISU	AEG
<b>A. DIGITAALNE MEEDIA</b>	
Digitaalne meedia 1 <b>Mooduli nimetus: NUTITELEFONIDEGA PILDISTAMISE PÕHITÕED</b>	
Sissejuhatus	15 "
Tegevus 1: Proovifotode tegemine	30 "
Tegevus 2: Näpunäiteid paremate fotode tegemiseks	30 "
Tegevus 3: Praktika	60 "
Kokkuvõte	15 "
<b>Koolituse pikkus</b>	<b>2,5 TUNDI</b>
Digitaalne meedia 2	

<b>Mooduli nimetus: DIGITAALNE JUTUTAHVEL</b>	
Sissejuhatus	10 '
Tegevus 1: Jututahvli konseptsioon	25 "
Tegevus 2: Minu isiklik jututahvel	60 "
Tegevus 3: Isikliku jututahvli esitlemine	40 "
Kokkuvõte	15 "
<b>Koolituse pikkus</b>	<b>2,5 TUNDI</b>
<b>B. JUTUSTAMINE</b>	
Jutustamine 1	
<b>Mooduli nimetus: MINU ISIKLIK LUGU</b>	
Sissejuhatus	20 '
Tegevus 1: Aroomiga seotud mälestused	60 "
Tegevus 2: Kõige piinlikum või naljakas mälestus	60 "
Kokkuvõte	10 '
<b>Koolituse pikkus</b>	<b>2,5 TUNDI</b>

<b>SISU</b>	<b>AEG</b>
Jutuvestmine 2	
<b>Mooduli nimetus: JUTU LOOMINE</b>	
Sissejuhatus	30 "
Tegevus 1: Loo rääkimine kui suhtlemisvorm	20 '
Tegevus 2: Lühikese loo loomine	90'
Kokkuvõte	10 '
<b>Koolituse pikkus</b>	<b>2,5 TUNDI</b>
<b>C. DRAAMA</b>	
Draamateater 1	
<b>Mooduli nimetus: PLAYBACK TEATRIETENDUS</b>	
Sissejuhatus	10 '
Soojendusülesanne "Iseenda ja grupi teadvustamine"	30 "

Tegevus 1: Fantaasia	40 "
Tegevus 2: Skulptuurid	25 "
Tegevus 3: improvisatsiooni muusikainstrumente kasutades	30 "
Kokkuvõte	15 "
<b>Koolituse pikkus</b>	<b>2,5 TUNDI</b>
Draamateater 2	
<b>Mooduli nimetus: TEATRIETENDUS</b>	
Sissejuhatus	10 '
Soojendus "Vihmamets"	20 '
Tegevus 1: Emotsioonid	30 "
Tegevus 2: Kolm häält	30 "
Tegevus 3: Teatrietenduse esitamine	45 "
Kokkuvõte	15 "
<b>Koolituse pikkus</b>	<b>2,5 TUNDI</b>

<b>SISU</b>	<b>AEG</b>
<b>D. MUUSIKA</b>	
Muusikalised vahendid 1	
<b>Mooduli nimetus: MUUSIKA NAUTIMINE</b>	
Sissejuhatus	15 "
Soojendusharjutus ( <i>icebreaker</i> ) "Rütmide tants"	20 '
Tegevus 1: Tempo mõju enesetundele	20 '
Tegevus 2:	20 '
Muusika kui poliitiline, sotsiaalne ja kultuuriline hääl	
Kokkuvõte	15 "
<b>Koolituse pikkus</b>	<b>1,5 tundi</b>
Muusika 2	
<b>Mooduli nimetus: LAULUKIRJUTAMINE</b>	
<i>Laulukirjutamine - osa 1 (120 minutit)</i>	

Sissejuhatus	15 "
Tegevus 1: Laulude võistlus	30 "
Aktiivsus 2: Ettevalmistus laulukirjutamiseks	30 "
Tegevus 3: Piltidest inspireeritud read	30 "
Kokkuvõte	15 "
<i>Laulukirjutamine - osa 2 (90 minutit)</i>	
Sissejuhatus	10 '
Tegevus 1: Lahtilaulmine	10 '
Tegevus 2: Meeleolu ja Tempo	20 '
Tegevus 3: Meloodia	10 '
Tegevus 4: Esitus	30 "
Kokkuvõte	10 '
<b>Koolituse pikkus</b>	<b>3,5 TUNDI</b>
<b>Kõikide koolituste pikkus</b>	<b>20 tundi</b>

## A. DIGITAALNE MEEDIA

### Ülevaade

Selle õppekava esimeseks ressursiks on anda osalejatele fotograafia põhioskused.

Fotode tegemine nutitefoniga on üsna algeline ülesanne. Siiski ei ole tulemused sageli mitte kõik, mis need võiksid olla. Selle oskuse eesmärk on õpetada osalejatele algelisi fotograafia põhimõtteid, mis on olulised nii professionaalse kaamera kui ka nutitefoniga pildistamisel ning millel on potentsiaali tagada palju paremad fotod.

Teine ressurss hõlmab fotograafia jututahvlit, et siduda elusündmusi ja lugusid elust. Neid fotosid saab kas hankida internetist või osaleja ise luua.

Need kaks ressursi on omavahel ühendatud.

## **Digitaalne meedia 1**

### **MOODULI NIMETUS: NUTITELEFONI FOTODE PÕHITÕED**

Eraldatud aeg: 150 minutit

#### **Õpiväljundid – võtmepädevused**

Selles ressursis osalejad osalevad tegevuses, mis ühendab järgmisi põhikompetentse:

##### ***Matemaatiline pädevus ja põhisteadmised teadusest ning tehnoloogiast***

Osalejad õpivad, kuidas kasutada nutitelefonide seadet kvaliteetsete fotode saamiseks. Nad mõistavad ka kuvasuhte põhitõdesid. Tegevused hõlmavad ruumilise mõtlemise kasutamise oskust.

##### ***Digitaalne pädevus***

Osalejad õpivad nutitelefoniga pildistamise põhitõdesid

##### ***Õppima õppimine***

Tegevus "Teooria praktikasse" julgustab osalejaid kasutama eelnevalt õpitut. Õppijatel palutakse astuda sammu tagasi ja vaadata enda õppimist.

##### ***Sotsiaalsed ja kodanikupädevused***

Üha enam multimeedia ja sotsiaalmeedia poolt mõjutatud maailmas on pildidel sotsiaalses suhtluses kasvav tähtsus.

##### ***Algatusvõime ja ettevõtlikkus***

Osalejad peavad oskama kasutada juhiseid ja oma initsiatiivi, et luua praktilisi näiteid pädevuse demonstreerimiseks.

##### ***Kultuuriline teadlikkus ja väljendus***

Kasvav kaamerate varustatud nutitelefonide arv noorte hulgas tähendab, et digitaalne fotograafia on muutumas üha olulisemaks väljendusvormiks nii kultuurilises kui ka isiklikus mõttes.

#### **Vajalikud materjalid / ressursid**

- Arvuti ja ekraan, mis sobib slaidide näitamiseks

- Kriidi-, marker- või pabertahvel ja marker
- Juurdepääs mobiiltelefonile või nutitelefoni koos kaamera iga osalejal

## **Metoodika**

See tegevus toimub kahes osas. Esimene on slaidiesitus ja selle eesmärk on illustreerida parimaid tavapäraseid meetodeid kõrge kvaliteediga fotode tegevise konseptsiooni ja valgustuse osas. Teine osa on praktiline ja eeldab, et osalejaid kasutavad õpitut praktikas. Neile antakse mõned teemad ja nad peavad kasutama oma värskelt omandatud oskusi, et jäädvustada foto iga teema kohta.

## **Sissejuhatus (15 minutit)**

Tahvlit või pabertahvlit ja markerit kasutades korraldab osaleja koos teiste osalejatega ajurünnaku (*brainstorming*), et koostada loetelu kohtadest, kus me fotosid kasutame. Nende hulka võivad kuuluda sotsiaalmeedia keskkonnad nagu Instagram, Snapchat, Facebook, Pinterest ja Twitter, puhkusepiltide jagamine sõprade ja perega kodus või kasutatud asjade müük platvormis nagu eBay.

## **Tegevus 1: Proovifotode tegemine (30 minutit)**

Osalejatel palutakse igaühel teha kaks fotot - üks pilt isikust ja teine stseenist või maastikust. Juhendaja peaks selgitama, et osalejad peavad saama fotod uuesti istungi lõpus.

Võimaluse korral võidakse fotod hiljem võrdlemiseks korraldajale edastada. Kui ei, siis saavad osalejad neid ise võrrelda.

## **Tegevus 2: Näpunäiteid paremate fotode tegemiseks (30 minutit)**

Slaidiesituse "Pealmised fotograafia näpunäited" (lisa 1) abil tutvustab korraldaja osalejatele fotograafia kolme peamise aspekti:



- Pildistamine kasutades kolmandike reeglit
- Valguse suuna arvestamine
- Olemasoleva valguse käsitlemine pehmendades seda peegeldava pinnaga

### **Tegevus 3: Teooria praktikasse panemine (60 minutit)**

Kasutades kolmandike reeglit ja saadud teadmisi seoses valgusega, peavad osalejad nüüd uuesti looma need kaks sessiooni alguses tehtud fotot - üks inimestest ja üks stseenist või maastikust. Kui see on võimalik, võib tulemusena saadud fotod esitada korraldajale esimestega võrdlemiseks. Kui mitte, siis osalejatel palutakse teha oma individuaalsed võrdlused väiksemates gruppides.

### **Kokkuvõte (15 minutit)**

Nüüd on aeg mitteametlikuks hindamiseks. Kasutades kriidi-, paber- või markertahvli ja markerit märgib juhendaja osalejate peamised antud tagasisided, kas ja kuidas nad tunnevad, et nende teine fotode komplekt oli parem kui esimene ja kuidas nad tunnevad, et õppimine on mõjutanud nende pädevust selles valdkonnas.

## **Digitaalmeedia 2**

### **MOODULI NIMETUS: DIGITAALNE JUTUTAHVEL**

Eraldatud aeg: 150 minutit

#### **Ülevaade**

Osalejad kasutavad digifotograafiat, et luua jututahvel kas oma elust või sündmustest isiklikus elu.

#### **Õpiväljundid - võtmepädevused**

Selles blokis võtavad osalejad osa tegevustes, mis on seotud järgmiste võtmepädevustega.

### ***Suhtlus emakeeles<sup>8</sup>***

Selleks, et leida oma lugudele asjakohaseid pilte, peavad osalejad kasutama veebisaite.

### ***Digitaalne pädevus***

Osalejad kasutavad tarkvararakendusi, et luua oma digitaalsed lood piltides ja otsivad asjakohased fotod internetist.

### ***Sotsiaalsed ja kodanikupädevused***

Tekkinud teemade üle mõeldes ja arutades - sotsiaalsed, isiklikud või kultuurilised, mis on osalejate poolt välja toodud oma isiklike mälestuste ja lugude kaudu.

### ***Algatusvõime ja ettevõtlikkus***

Osalejad peavad muutma ideed siduvaks jututahvliks, mis põhinevad üksikute lugude puhul. See ülesanne hõlmab loomingulist mõtlemist, ressursside kavandamist ja korraldamist ning nende loomist või seosse võtmist.

### ***Kultuuriline teadlikkus ja väljendus***

Osalejad arendavad seda eripädevust eneserefleksiooniga ja esitades oma isiklikku mineviku selgitamisega jututahvlite abil.

### **Materjalid / ressursid**

- Arvuti ja ekraan, mis sobib rühmale slaidiesitluse näitamiseks
- Personaalne ligipääs digitaalsele kaamerale, näiteks nutitelefoniga kaamera pildistamiseks
- Kirjutusvahend ja paber igale osalejale
- Kriidi-, marker- või pabertahvel ja marker
- Igale osalejale kättesaadav internetiühendus piltide hankimiseks
- Juurdepääs lihtsale tarkvaralahendusele jututahvlite koostamiseks kõigile osalejatele - näiteks Microsoft Word (koolitaja peaks olema võimeline näitama

---

<sup>8</sup> Kõik "Suhtlemine emakeeles" pädevust arendavad tegevused võivad loomulikult laiendada pädevust "Suhtlemine võõrkeeles", kui seda kasutatakse rahvusvahelises kontekstis, näiteks noorte mobiilsuse projektide puhul.

kuidas importida, asetada ja muuta fotode suurust tarkvara rakenduses, kui seda osalejate poolt küsitakse).

### **Metoodika**

See tegevus hõlmab planeerimisetappi, millele järgneb ressursside arendamise etapp ja viimasena lõpp-produkti loomise etapp. Osalejad peavad otsustama, millist laadi on nende loodav jututahvel. See võib olla lugu oma elust või minevikus asetat leidnud sündmusest. Seejärel peavad nad looma või leidma sobivad fotod selle loo rääkimiseks ja lõpuks peavad nad neid pilte kasutama, et jutustada lugu visuaalsel viisil.

### **Sissejuhatus (10 minutit)**

Pidades silmas tuntud sõna "pilt ütleb tuhat sõna", puudutab juhendaja koomiksiste populaarsust - näiteks alates Dandy ja Beano'st kuni Jaapani manga karikatuurideni ja rääkides "pildilugude" kasvavast populaarsusest sotsiaalmeedias - näiteks Snapchat või Instagram *stories*, Pinteresti *collections* ja Facebooki albumid. Kui juhendaja ei ole kursis sotsiaalmeedia ega koomiksistega, võib ta küsida grupist ülaltoodud teemade kohta ja uurida teemat interaktiivselt. Ebatõenäolisel juhul, kui grupis selliseid teadmisi ei ole, võib kogu gruppi harida internetipõhise uuringuga antud teemal.

### **Tegevus 1: Lugu jututahvlite taga (25 minutit)**

Korraldaja näitab slaidiesitlust ("Digitaalsed jututahvlid", LISA 2) ja suunab grupiarutelu kuni rühm jõuab üksmeelsusele, et mis on tegelikult jututahvli lugu. Juhendaja märgib tahvil või pabertahvil punktide haaval kokku lepitud loo, mis esindavad kümmet pilti jututahvlist. Nüüd on juhendaja võrdleb grupi loodud lugu ametliku looga (LISA 2).

### **Tegevus 2: Minu isiklik jututahvel (60 minutit)**

Osalejad peavad nüüd looma oma isiklikud jututahvlid. Korraldaja peaks julgustama osalejaid olema nii isiklikud kui nad tunnevad end mugavalt. Pliiatsi ja paberi abil peaksid osalejad kirjutama oma loost lühikese ülevaate - nende eluloo või konkreetse isikliku

sündmuse. Seejärel peaksid nad määratlema olulised hetked, mis iseloomustavad seda lugu. Nüüd peaksid nad kas pilte tegema või otsima pilte veebis, mille puhul nad tunnevad, et need illustreerivad kõiki põhipunkte. Lõpuks peavad nad need kujutised tervikuks jututahvliks moodustama, kasutades Microsoft Wordi või midagi sarnast. Eraldi jaotises, näiteks Microsoft Wordi dokumendi teisel leheküljel, peaksid osalejad kirjeldama, mis on see lugu, mida nad proovisid kujutada.

### **Tegevus 3: Jututahvlite esitlemine (40 minutit)**

Vabatahtlikuse alusel saavad osalejad nüüd oma jututahvleid esitleda. Korraldaja näitab neist igaüht eraldi ja rühm püüab ära arvata, mis lugu see on. Kui nad jõudsid üksmeelele, saavad nad oma tulemusi võrrelda osaleja kirjaliku ülevaatega.

### **Kokkuvõte (15 minutit)**

Korraldaja lõpetab avatud rühma arutelu tegevuste käigus omandatud oskuste üle, ühendades need võtmepädevustega. Sulgege seanss, paludes igal osalejal kasutada sõna, et väljendada mis tunded seanss neis tekitas. Seejärel peaks juhendaja siduma saadud kogemused võtmepädevustega.

## **B. LUGUDE JUTUSTAMINE**

### **Ülevaade**

Juttude jutustamine on meie elude lahutamatu osa, mis ühendab meid mineviku, tuleviku ja üksteisega ning aitab meil mõista meie ümbritsevat maailma. Enne suulist ja kirjalikku keelt suhtlesid inimesed jooniste ja artefaktide kaudu, pakkudes meile lugusid, mis kujundavad meie elu täna. Lugude kasutatakse õpetamiseks, inspireerimiseks, häirimiseks, lõbustamiseks, hoiatamiseks, provotseerimiseks või hirmutamiseks stimuleerivate emotsionaalsete reaktsioonide kaudu ning aitamksa meil mõista ja seostada end teiste inimeste ja erinevate olukordadega. Inimestena oleme lugudele poole tõmmatud ja soovime teada saada mis sai alguses, keskel ja lõpus. Meil on põnev

rahulolematuse ja väljakutsete tõttu, kuid soovime loole lahendust ja positiivset lõppu, mis peegeldaks narratiivi, mida me oma elus tahame. Me loome lugusid iga päev läbi oma mõtete, kogemuste ja teistega suhtlemise, meie ajaloo ja unistustete. Sarnaselt draama, laulukirjutamise, filmitegemise ja muude kunstiteostega on lood noortele jaoks võimalus end väljendada või arutada potentsiaalselt tundlikke teemasid turvalises keskkonnas. Fiktiivsete tegelaste kaudu võivad nad jääda turvalisse kaugusesse, eemaldudese teemast sammult võrra.

Nende ressursside kaudu osalevad osalejad mitmesugustes tegevustes, mille eesmärk on suurendada nende enesekindlust jutustamisel ja arendada nende oskusi esialgse loo rääkimisel.

**1. ressurss** keskendub tegevustele ja tööriistadele, mis stimuleerivad osalejate lugusid oma minevikust, pakkudes võimalusi areneda enesekindlust jutustamisel ning parandada grupi ühtekuuluvust ja dünaamikat.

**2. ressurss** keskendub originaalse loo loomisele, mida saab seejärel olla esitletud kas füüsilise või digitaalse meedia kaudu.

## Lugude jutustamine 1

### MOODULI NIMETUS: MINU ISIKLIK LUGU

Eraldatud aeg: 150 minutit

#### **Õpiväljundid – võtmepädevused**

Selles blokis võtavad osalejad osa tegevustes, mis on seotud järgmiste võtmepädevustega.

##### ***Suhtlus emakeeles***

Aktiivselt kuulates ja edastades rühmas väljatoodud lugusid ja probleeme ning tegeledes tegevustega, mis on väljatöötatud mooduli sisus.

##### ***Sotsiaalsed ja kodanikupädevused***

Uurides ja arutledes probleemide üle - sotsiaalsete, isiklike või kultuurilisite, mida tutvustavad osalejad oma isiklike mälestuste ja lugude kaudu.

##### ***Algatusvõime ja ettevõtlikkus***

Osalejad peavad oma mõtted, olukorrad ja teemad tegevusteks looma, mis põhinevad üksikutel lugudel. See ülesanne hõlmab loovust, innovatsiooni ja riskide võtmist ennast ületades.

##### ***Kultuuriline teadlikkus ja väljendus***

Rühmas väljatoodud erinevate teemade ja probleemide uurimine, arutamine ja seejärel tõlgendamine tegevuste ja jutustamise kaudu.

#### **Materjalid / ressursid**

- Sobiv ruum rühma jaoks, et mugavalt ringis istuda või ringi liikuda.
- Väikesed läbipaistmatud purgid või kastid, mis sisaldavad lõhnastatud esemeid, näiteks lavendel, beebipulber, sidrunikoor, vürtsid, kohv, maitsetaimed, tärpentin jne
- Pildid, paber.

## Metoodika

Need tegevused keskenduvad koostööle, teadlikkusele ja empaatilistele vastustele ning neid tuleks läbi viia lõbusal ja lõõgastaval viisil. Tegevused julgustavad osalejaid kasutama oma isiklikke mälestusi oma enesekindluse parandamiseks lugude jutustamisel ja avalikus esinemises. Need tööriistad on kasulikud ka grupis potentsiaalselt tundlikes küsimustes dialoogi loomisel, mis toob grupisiselt kaasa suurema koostöö, mõistmise ja teadlikkuse. On oluline märkida, et mõne tegevuse isikliku olemuse tõttu ei tohiks osalejad jagada ühtegi mälestust ega lugu, mida tehes nad ei tunne end mugavalt. Korraldaja peaks pärast iga tegevust võimaldama lühikese arutelu, et kontrollida, kuidas iga osavõtja end tunneb, ja tuvastada saadud oskusi ja nende seost võtmepädevustega.

Inimmälu on kogumik lugusid inimestest, kohtadest ja kogemustest. Mälestused käivituvad tavaliselt sensoorse stimulaatoriga, nagu näiteks pilt, maitse, lõhn või heli. Oleme kõik kogenud seda võimsat emotsionaalset reageeringut kuuldes teatud laulu või lõhna meie minevikust, mis tekitab elav mälestuse. See järgmine tegevus näitlikustab seda. Oluline on olla teadlik sellest, et mitte kõik mälestused pole positiivsed, nii et osalejad ei tohiks tunda kohustust jagada oma isiklikke lugusid, kui nad seda ei taha.

## Sissejuhatus (20 minutit)

- Koguge rühmad ringi ja kutsuge iga osaleja end tutvustama ja rääkima oma nime lugu. Võimalik, et nende nimel on mõni seos lähedastega, kuulsustega, pühakuga, lillega jms. Nende perekonnanimel võib olla ajalooline, sotsiaalne või kultuuriline tähendus.
- Kui osalejad on erinevatest kultuuridest, tekita lühike arutelu erinevate lastele nime paneku traditsioonide üle.

## Tegevus 1: Mälestused, mis seostuvad lõhnadega (60 minutit)

Enne koolituse läbiviimist peaks koolitaja täitma läbipaistmatud karbid või purgi erinevate tugevalt lõhnavate igapäevaste ainetega (ligikaudu 10). Veenduge, et ükski neist pole

toksiline või ohtlik. Lisage igale konteinerile number ja märkige paberile, mis aine vastab igale numbrile.

- Anna igale osalejale lehed, millel on loetletud konteinerite numbrid ja kirjutusvahend, ja paluge neil leida ruumis mugav koht, kus nad saavad individuaalselt töötada.
- Jagage konteinerid laiali ja paluge osalejatel kirjutada, mis nad arvavad, et iga aine on ja milline mälestus neile meelde tuleb (kui üldse), kui nad seda nuusutavad.
- Kui kõik on ülesande täitnud, saavad nad moodustada ringi ja jagada oma mälestusi omavahel, kui nad end seda tehes mugavalt tunnevad.

## **Tegevus 2: Kõige piinlikum või naljakam mälestus (60 minutit)**

- Jagage grupp kolme väiksemasse rühma.
- Paluge igal osalejal mõelda piinlik või naljakas lugu oma minevikust. Iga osaleja omakorda peab oma lugu jutustama ühele oma grupiliikmele, kes siis hakkab seda omakorda rühma kolmandale liikmele sosistama.
- Kui kõik lood on edasi räägitud, moodustades ühe suure grupi ja paluge osalejatel jutustada lugu, mida nad on ümberjutustades kuulnud.
- Rühm võib arutada, kuidas lood võivad muutuda, mida rohkem inimesi neid ümber räägivad.

Kogu nende tegevuste põhjal saab koolitaja juhtida arutelu luguni meie elus. Iga meie kogemus on lugu, ja me räägime lugusid aktiivselt iga päev, kui suhtleme teistega. Rühm võiks rääkida jutustamise stiilidest ja vaadelda nende eelistatud stiile (näiteks lühike ja faktiline, ilustatud või dramaatiline) ja loetleda elemendid, mis aitavad kaasa lugude jutustamisele.

## **Kokkuvõte (10 minutit)**

Loov istuv ringiga koos kõigi grupi liikmetega. Juhtige avatud arutelu iga tegevuse käigus omandatud pädevuste kohta, ühendades need võtmepädevustega. Sulgege seanss,



paludes igal osalejal kasutada sõna, poosi, heli, või kõiki kolme, et väljendada mis tundeid see tegevus neis tekitas.

## **Jutustamine 2**

### **MOODULI NIMETUS: JUTU LOOMINE**

Eraldatud aeg: 150 minutit

#### **Õpiväljundid – võtmepädevused**

Selles blokis võtavad osalejad osa tegevustes, mis on seotud järgmiste võtmepädevustega.

##### ***Suhtlus emakeeles***

Aktiivselt kuulates ja edastades rühmas väljatoodud lugusid ja probleeme ning tegeledes tegevustega, mis on väljatöötatud mooduli sisus.

##### ***Õppima õppimine***

Osalejad õpivad, kuidas sõnastada, mida nad mõtlevad, ja kasutada seda, mida nad on õppinud, et anda grupile edasi oma kogemus läbi loo.

##### ***Sotsiaalsed ja kodanikupädevused***

Uurides ja arutledes probleemide üle - sotsiaalsete, isiklike või kultuurilisite, mida tutvustavad osalejad oma isiklike mälestuste ja lugude kaudu.

##### ***Algatusvõime ja ettevõtlikkus***

Osalejad peavad oma mõtted, olukorrad ja teemad tegevusteks looma, mis põhinevad üksikutel lugudel. See ülesanne hõlmab loovust, planeerimist ja organiseerimist, oma vahendit valimist ja grupiga koostööd.

##### ***Kultuuriline teadlikkus ja väljendus***

Uurides, arutades ja seejärel tõlgendades tegevusi ja jutustamise kaudu rühmas väljatoodud erinevaid teemasid ja probleeme.

## **Materjalid / ressursid**

- Sobiv ruum rühma jaoks, et mugavalt istuda ringi või liikuda.
- Pildid (fotod, joonised, postkaardid, ajakirjad)
- Mõned suured materjalitükid, nagu näiteks vill, linnid, riie, helmed, nõöbid, niidid jne.
- Sülearvuti ja juurdepää digitaalsetele vahenditele

## **Metoodika**

Osalejad tegelevad tegevustega, mis keskenduvad jutustamise tehnikatele ja elementidele, mis aitavad kaasa hea loo rääkimisele. Osalejad õpivad ka visuaalsete lugude loomise kohta, et aidata kaasa jututumisprotsessile. Nende tegevuste eesmärk on julgustada loovat mõtlemist, enesekindlust avalikus kõnes ja rühmasisest suhtlust. Need hõlmavad ka planeerimist ja koostööd ning omandatud oskuste praktilist rakendamist. Kõik tegevused tuleks läbi viia lõbusal ja lõdvestunud viisil, et anda osavõtjatele positiivne õppimise kogemus.

## **Sissejuhatus (30 minutit)**

Moodusta rühmast ring. Juhendaja juhtib gruppi, alustades lugu ja umbes ühe minuti pärast ütleb "õnneks" või "kahjuks" ja seejärel jätkab järgmine osaleja. Iga osaleja lisab omakorda loole ning ütleb oma osa lõpus "õnneks" või "kahjuks" kuni iga inimene on saanud rääkida.

Selle järel peaks juhendaja korraldama arutelu elementide üle, mis hea loo juures olulised. Need hõlmavad järgmist:

1. Peategelane või teema. See element on ükskõik millise loo oluline osa ja annab kuulaja võimaluse kellegagi samastuda.
2. Asukoha kirjeldus: koht, kus lugu toimub annab võimaluse stimuleerida meeli nägemise, heli, lõhna ja puudutamise kirjelduste kaudu.

3. Konflikt või probleem. See on ükskõik millises loos oluline element ja kuulaja jaoks kõige kaasahaaravam. See võib olla triviaalne või tohutu dilemma, kuid jällegi annab see kuulajale millegagi end seostada ja lisab loole dramaatilisust.
4. Järeldus: loo lõpp peaks jätma kuulaja hinge rahulolu ja peegeldama loo eesmärki. Konflikt lahendatakse õnnelikult või õnnetult, kuid see peab viima loo lõpuni.

Korraldaja võib loo erinevate elementide illustreerimiseks kasutada tuntud lugude näiteid.

### **Tegevus 1: Loo jutustamine kui kommunikatsioonivorm (20 minutit)**

Valige kogu grupile tuttav lugu. See võib olla kohalik legend või mõni tuntud muinasjutt, näiteks “Tuhkatriinu”, “Uinuv kaunitar”, “Lumivalgeke” või “Inetu pardipoeg”. Kutsu osalejaid rääkima seda lugu teisest tegelaseste vaatepunktist. (Tuhkatriinu lugu võib rääkida näiteks intetute õedede või printsi vanemate vaatevinklist). Veenduge, et neli loo elementi, millest varem juttu oli, on lisatud.

Tegevuste järel arutlege loo jutustamist kui kommunikatsiooni vormi. Suhtlemine pole mitte ainult verbaalne, vaid ka silmside ja kehakeel, mida me kasutame. Me kasutame silmsidet, et hoida vaatajaskonna tähelepanu ja same tagasisidet, kuidas lugu kuulajat mõjutab, jälgides nende näoilmeid ja kehakeelt. Toon ja valjudus, samuti kõne kiirus on olulised emotsiooni edastamisel ja publiku huvi hoidmisel.

### **Tegevus 2: Lühijutu loomine (90 minutit)**

- Jagage grupp väiksemateks kolme- või neljaliikmelisteks rühmadeks.
- Kasutades eelnevalt arutletud hea loo nelja elementi, peab iga grupp looma 20 minuti jooksul oma originaalse lühijutu.
- Asetage matt ruumi keskele fotode, ajakirjade, postkaartide, piltide, värviliste markerite / pliiatsite ja materjali jääkid, paber ja vill selle peal.
- Andke igale grupile suur tükk materjali. Kutsuge rühmi kasutama mõnda materjali, et luua nende lugu visuaalselt kujutatud kujul. (20 minutit)

- Kui lood on lõpetatud, paluge igal rühmal nimetada jutustaja, kes räägib loo, näidates millise osaga läheb visuaalne kujutis kokku.
- Kui aeg lubab või mõnes hilisemas osas, saavad grupid ömmelda või liimida valmis visuaalsed detailid, luues seeläbi originaalse kunstiteose.

Korraldajad võivad suunata osalejaid järgmistele veebipõhistele allikatele, mille abil nad saavad luua oma esialgse loo digitaalse esituse, aidates kaasa digitaalse pädevusele ja õppima õppimise pädevusele.

<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>

<http://generator.acmi.net.au/>

### **Kokkuvõte (10 minutit)**

Pange kõik osalejad ringi istuma. Suunake avatud arutelu iga tegevuse käigus omandatud oskuste kohta, ühendades need võtmepädevustega. Sulgege seanss, paludes igal osalejal kasutada sõna, kuulda, heli või kõiki kolme, et väljendada oma tundeid selle osa kohta.

## **C. DRAAMA**

### **Ülevaade**

Taasesitusteater (*Playback Theatre, PT*) sai alguse 1975. aastal Ameerika Ühendriikidest. Selle on loonud artistid, aktivistid ja kirjanikud Jonathan Fox ja Jo Salas, kes soovisid arendada kustilist suhtlemisviisi, et anda "ebamõistliku sotsiaalse korra muutmiseks vajalik kõneviis" (Fox 1999). Nad lõid selle improvisatsioonilise draama vormi, et julgustada suhtlemist ja dialoogi mitmesugustel teemadel ning arendada inimestele olulisi sidemeid üksteise vahel. Etendus hõlmab isiklikku lugu, mis on räägitud kellegi poolt publikus (jutustaja), mille näitlejad ja muusikud laval taasesitavad austusväärsel moel. See on koostööl põhinev kogemus, kus selle edu jagavad nii publik ja näitlejad. Taasesitusteater võib toimuda igasuguses ruumis või asukohas ja mis tahes rühma puhul, olenemata sellest, kas neil on näitlemise kogemus või mitte. See võib

toimuda mitmel tasandil, näiteks kui lõbus meeskonnatöö või sügavam, tervendav kogemus.

Taasesitusteatr on saanud väärtuslikuks vahendiks hariduse, ravi ja kogukonna plaanis, et tegeleda isiklike, kultuuriliste ja sotsiaalsete probleemidega ning edendada teadlikkust ja mõistmist. Taasesitamismeetodeid kasutatakse üha enam ülikoolides ja koolides, kuna nähakse, et nad pakuvad põhilisi sotsiaalseid oskusi pedagoogilises praktikas interaktiivsete, loominguliste ja suhtlemisoskuste edendamise kaudu. See on osutunud tõhusaks ka võõrkeeleõppe ja kultuuridevahelise arengu toetamisel.

"Taasesitlus aitab edendada rahumeelset kooseksisteerimist soodustavaid hoiakuid, tugevdades põhilisi inimestevahelisi oskusi ja põhilist suhtlemist: empaatiline kuulamine, enese- ja teiste teadlikkus; tasakaalukus ja füüsiline teadlikkus; intuitsioon; intellektuaalne, tundeline ja emotsionaalne avatus; asjakohased vastused; enese ja teiste tajumist; paindlikkus rollide vastuvõtmisel; vastutuse võtmine; ja loominguline spontaansus."<sup>9</sup>

Lisateabe saamiseks külastage: <http://www.playbacktheatre.org/>

- 1. ressurss** annab ülevaate taasesitusmeetoditest, kasutades erinevaid tegevusi, mis suurendavad osalejate usaldus individuaalselt ja rühmana esitlemises.
- 2. ressurss** keskendub taasesituse efektiivsusele endale ja selle konkreetsetele elementidele.

## Õpiväljundid – võtmepädevused

Selles blokis võtavad osalejad osa tegevustes, mis on seotud järgmiste võtmepädevustega.

### *Suhtlus emakeeles*

Aktiivse kuulamise ning lugude ja grupis välja toodud probleemide taasesitluse ning tegevuste kaudu, mis on välja toodud mooduli sisus.

---

<sup>9</sup> "Taasesitus teatri meetod kultuuridevaheliseks dialoogiks", Daniel Feldhendler, 2007

### ***Sotsiaalsed ja kodanikupädevused***

Urvides ja arutledes probleeme - sotsiaalseid, isiklike või poliitilisi, mis on tõstatud üksikisikute poolt ja tõlgendades neid lugusid esinemise kaudu.

### ***Algatusvõime ja ettevõtlikkus***

Koolitusest osavõtjatel on vaja ideed, olukorrade ja teemad muuta tegevusteks spontaansete tegevuste ja etenduste kaudu, mis põhinevad individuaalsetel lugudel ja grupisestel diskussioonidel. See ülesanne hõlmab loovust, innovatsiooni ja riskide võtmist läbi eneseületuse.

### ***Kultuuriline teadlikkus ja väljendus***

Urvides, arutades ja seejärel tõlgendades tegevuste ja esitluste kaudu erinevaid rühmas väljatoodud teemasid ja probleeme.

## **Materjalid / ressursid**

- Sobiv ruum rühmale ringi liikumiseks.
- Erinevad tavalised vahendid, näiteks omatehtud löökriistad. Kui aeg lubab, võivad osalejad need instrumendid ise teha. Selline tegevus pakub täiendavat õppimist ja interaktiivset väärtust. Selliste tegevuste jaoks mõeldud veebirakendusi on küllaldaselt.
- Visuaalne salvestusseade tegevuste salvestamiseks (ei ole vajalik, piisab sülearvutist või nutiseadmest, kui see võimaldab lindistatut uuesti ette mängida). Kõik eespool nimetatud materjalid ja ressursid pakuvad võimalusi osalejate digitaalse pädevuse arendamiseks.

## **Draama 1**

### **MOODULI NIMETUS: TAASESITUS TEATRI ETENDUS**

Eraldatud aeg: 150 minutit

## Metoodika

Järgmistes tegevustes uurivad õppijad Taasesitusteatri elemente erinevate taasesitusmeetodite abil. Taasesitusmeetodite näited innustavad osalejaid olema loovad ja leidma enesekindlust esinemiseks lõbusal moel. Samuti annavad need osalejatele võimaluse empaatilise kuulamise, loovuse, kujutlusvõime, enesekindluse, suhtlemise ja koostöö oskuste arendamiseks. Korraldajad peaksid sessiooni alguses esitama grupile lühikese selgituse taasesitus teatri kohta. Iga tegevuse järel peaks juhendaja lühikese arutelu käigus kindlaks tegema tegevuse käigus omandatud oskused ja siduma need põhipädevustega. Juhendaja peab tagama, et osalejad austavad üksteist kõigis tegevuses.

### Sissejuhatus (10 minutit)

Juhendaja tutvustab osalejatele taasesitus teatrit ja selgitab, et esimese mooduli tegevus on ettevalmistav teise mooduli taasesitus teatri esituseks.

### Soojendusülesanne "Grupi- ja eneseteadlikkus" (30 minutit)

- Alustage, paludes inimestel ruumis kõndida, oma kiirusega ja leida oma enda teerada. Kutsu inimesi lühidalt endale teadvustama oma füüsilist olemust ja mõtlema, kuidas nad oma kehas end tunnevad – ebamugav, mugav, jäik, lõdvestunud, valud jne
- Las kõik lisavad oma liikumisele kiirust ja teadvustavad endale, kuidas see tundub, siis paluge neil aeglustada tempot ja las nad märkavad, kuidas see neid tundma paneb.
- Julgustage õppijaid tegema pikki samme, mis paneb neid valima uusi radu ja muutma suunda. Seejärel paluge kõigil võtta tibusamme ja märgata, kuidas see tundub.
- Lisage kiirust ja seejärel minge tagasi tavapärase kõnni juurde, enne kui hakkate erinevaid sammue tegema - *moonwalking*, krabikõnd jne. Õppijaid

tuleks julgustada, et nad paneksid tähele seda, kuidas nad end neid tehes tunnevad.

- Seejärel paluge osalejatel jälle normaalselt kõndida ja nüüd olla teadlik teistest, kellest nad mööduvad. Kõigepealt, paluge neil hoida lühiajalist silmakontakti üksteisest möödudes, seejärel paluge neil teha täpsemaid silmaliigutusi, kui nad mööduvad. Seejärel las osalejad patsutavad õrnalt üksteise selga kui nad kõnnivad üksteisest mööda, seejärel las nad proovivad teiste selgi patsutada, vältides samal ajal, et neid puudutataks.
- Selle soojendusülesande järel saab juhendaja välja tuua kui oluline on taasesitamise teatri meetodites enese ja grupi teadlikkus, ühendades need põhipädevustega.

### **Tegevus 1: Fantaasia & elutute mängimine (40 minutit)**

#### **A. Fantaasia**

- Igaüks peab valima ruumis huvipakkuva objekti või tunnuse ja leiutama selle kohta fantaasiat. Andke grupile umbes 10-15 minutit, et seda teha.
- Pange grupp ringi istuma ja laske osalejatel oma fantaasiat jagada, julgustades ülejäänud gruppi aktiivselt kuulama.

#### **B. Elutute mängimine**

- Jagage grupp väiksemateks nelja- või viieliikmelisteks gruppideks. Andke igale rühmale teema, nt vannituba, magamistuba, jõusaal, auto jne
- Iga grupp peab ette valmistama stseeni, kus nad peavad olema mitmesugused teema komponendid, nt vannituba: vann, pesukorv, WC, peegel, WC-pintsel, seep jne. Las nad mängivad selle teema ette laiemale rühmale.

### **Tegevus 2: Skulptuurid (25 minutit)**

Eelneva tegevuse edasiarendusena, tutvustab see ülesanne rühmale taasesituselementi skulptuurid. Need tegevused keskenduvad koostööle, teadlikkusele ja emotsionaalsele



reageerimisele. Jällegi peaks korraldaja võimaldama lühikest arutelu pärast iga tegevust, et tuvastada saadud oskusi ja nende seos võtmepädevustega.

### **A. Külmutatud Skulptuurid**

- Rühm moodustab ringi. Üks inimene astub ringi keskele, võtab poosi ja tardub. Liivakella suunal üle ühe osaleja üks liitub skulptuuriga ja teistel on võimalus üht asja manuaalselt muuta kasvavas skulptuuris.
- Seejärel palutakse skulptuuril liikuda sekundi jooksul ja seejärel uuesti külmutada.
- Väljaspoolsel grupil palutakse skulptuuri ümber kõndida ja hakata rääkima lugu sellest, mis skulptuuris toimub.
- Seejärel palutakse igal skulptuuris oleval isikul teha avaldus selle kohta, mida nad arvasid, et nad teevad.
- Seejärel skulptuur aetakse laiali.

### **B. Liikuvad skulptuurid**

- Jagage grupp kaheks või kolmeks väiksemaks grupiks. Iga rühm peab minema eemale ja kujundama liikuva skulptuuri. Skulptuur võib olla spetsiifiline paindlik masin või lihtsalt skulptuur koos liikuvate osadega - avatud tõlgendamiseks. Andke rühmadele umbes viisteist kuni kakskümmend minutit.
- Rühmad peavad seejärel teistele esinema. Iga inimene peab ühinema skulptuuriga ükshaaval ja "külmuma".
- Kui kõik liikmed on skulptuuriga liitunud, hakkab skulptuur alustama oma liikumist. Heli on vabatahtlik. Mõne hetke pärast külmub skulptuur uuesti.
- Siis on publikul võimalus arvata masina nime või eesmärki või luua lugu skulptuurist.
- Hiljem ütleb iga osaleja kuidas ta end tundis ja kummardab. Laske igal rühmal esineda.

### **Tegevus 3: Improvisatsioon muusika instrumentidega (30 minutit)**

Järgmine tegevus tutvustab heli draamaatilise teose loomiseks. Osalejatel on jällegi kohustus töötada individuaalselt, kuid olles teadlik laiemast rühmast, et julgustada loovust, enesekindlust, empaatilist kuulamist ja koostööd.

- Asetage instrumendid matile ruumi keskosas. (Need võivad olla kodus valmistatud raputid, puitklotsid, tamburiinid, kellukesed, viled jne).
- Paluge õppijatel valida instrument ja istuda matil ringi.
- Julgustage õppijaid katsetama oma vahendit, et avastada, mida nad sellega teha suudavad. Üksteise järel teeb igaüks heli oma instrumendiga.
- Palu grupil hakata oma vahendeid mängima, kui nad tunnevad end inspireerituna ja lõpetada kui nad tunnevad, et see on õige. Nad peavad olema teadlikud sellest, mida teised inimesed teevad ja kuidas üksteist täiendada. Proovige seda treeningut mõni kord, kuni inimesed loomulikult viisil hakkavad sünkroonima.
- Tutvuge lugu, stseeni või teemat, näiteks metsas kõndimine, kohvikus kellegi ootamine, õudusunenägu jne. Grupp peab püüdma edasi anda nii atmosfääri kui ka mis toimub, oma instrumentide helidega, olles üksteisega koostöös. Kutsu gruppi üles olema arvestav, et kuna tükk peaks lõppema.

### **Kokkuvõte (15 minutit)**

Moodustage istuv ring, kus osalevad kõik grupi liikmed. Suuna avatud arutelu iga tegevuse käigus omandatud oskuste kohta, ühendades need võtmepädevustega. Sulgege seanss, paludes igal osalejal kasutada sõna, poosi, heli või kõiki kolme, et väljendada, kuidas nad seansi jooksul end tundsid.

## **Draama 2**

### **MOODULI NIMETUS: TAASESITUS TEATER - ETENDUS**

Eraldatud aeg: 150 minutit

## Metoodika

Järgmistes tegevustes töötavad osalejad individuaalselt ja ka grupi osana, et julgustada ja arendada eneseteadvuse, empaatilise kuulamise, loovuse, kujutlusvõime, enesekindluse, suhtlemise ja koostöö oskusi. Juhendaja peab tagama, et osalejad austavad üksteist kõigis tegevuses. Seanss peaks algama taasesituse etenduse teooria lühikirjeldusega. Iga tegevuse lõpus peaks juhendaja lühidalt grupiga arutama, kuidas nad end tegevuse suhtes tunnevad, milliseid oskusi nad on omandanud ja seostad õpitu võtmekompetentsidega.

### Sissejuhatus (10 minutit)

Juhendaja kirjeldab taasesituse etenduse teooriat ja tutvustab peamisi rolle: jutustaja (*Storyteller*), kolmehäälne meeskond (*Three Voice Team*), kolme instrumendi mängijad (*Three Instrument Players*) ja loo mängijaid (*Story players*).

### Soojendusülesanne "Vihmamets" (20 minutit)

- Moodustage ring.
- Valige liider. Juht hakkab oma sõrmi nipsutama ja üksteise järel iga osaleja järgneb, jälgides inimeset endast paremal. See on sademete algus.
- Kui liidri kord, lõpetab ta oma sõrmede nipsutamise, kuid ülejäänud ring jätkab, liider hakkab oma huultega tegema kavalat heli "boh". Jällegi iga inimene omakorda järgib samaga. See on vihm, mis muutub valjemaks.
- Kui on jällegi tema kord, lõpetab ta 'boh' heli tegemise ja hakkab plaksutama põlvedele korraka ühe käega. Ülejäänud, omakorda, järgivad sama tegevust, suurendades tormiefekti.
- Kui järg jõuab jällegi liidrini, lõpetab ta põlvede patsutamise ja hakkab oma jalgadega trampima. Üksteise järel osalejad lõpetavad põlvedel patsutamise ja hakkavad jalgadega trampima. Torm on nüüd oma kõrgpunktis.
- Liider peatab seejärel oma jalgade trampimise ja naaseb oma põlvede juurde. Teised järgivad seda eeskuju.

- Ta muudab toiminguid ükshaaval, kuni jõuab uuesti sõrmede nipsutamiseni.
- Kui on jälle tema kord, ta lõpetab ja jääb vaikima.
- Ükshaaval iga inimene omakorda järgib samaga.
- Vihmaveeperiood on lõppenud.

### **Tegevus 1: emotsioonid (30 minutit)**

- Jagage grupp väiksemateks kolme- või neljaliikmelisteks rühmadeks.
- Vaikselt anna väikesele grupile emotsioon, nt hirm, rõõm, viha, üllatus jne.
- Viie minuti järel antakse kõigile rühmadele võimalus edastada oma antud emotsioon heli ja tegevusega ülejäänud suurele grupile, kes peavad emotsiooni ära arvama.

### **Tegevus 2: Kolm häält (30 minutit)**

- Kolm vabatahtlikku seisavad rühma ees ravis ja keskenduvad punktile nende ees.
- Teema hüütakse välja ja omakorda peavad nad tegema heli või ütleva sõna, mis nende arvates kujutab teemat, näiteks üksindus, viha, segadus jne. Nad peavad jääma paigale ja keskenduma oma punktile.
- Seejärel lõpetatakse mõneks sekundiks ja seejärel alustatakse koos igaüks oma individuaalse heli või sõnaga kolm korda.
- Pärast seda ülesannet nad alustavad nad uuesti, seekord kududes oma heli või sõna teiste heli või sõnade vahel, heli tõstmise ja langetamise, instinktiivselt ühendades ja eraldades, kuni nad tunnevad, et on loomulik lõpetada.

### **Tegevus 3: Taasesitus teatri etendus (45 minutit)**

Taasesituses on Storyteller või MC, kolm häält meeskonda, kolm instrumendi mängijat ja loo mängijaid. Pakkuge mängijatele ja instrumentidele mitmesuguseid rekvisiite, lahtreid, materjale. Kogu taasesituse kogemus sõltub iga mängija kuulamisostkustest, teadlikkusest, sünkroonsusest ja kujutlusvõimest.

### Sissejuhatus

- Kõik liikmed tutvustavad ennast astudes sammu ette, öeldes oma nime ja öeldes ühe avalduse samal ajal luues liikumatu skulptuuri, näiteks "Minu nimi on Maarja ja mul on hea meel olla siin." Iga liige jääb liikumatuks nende skulptuuri samal ajal kui järgmine mängija tutvustab oma nime ja ühineb eelneva mängija skulptuuriga.
- Kui kõik mängijad on liitunud külmutatud skulptuuriga, liigutavad nad samal ajal mõneks sekundiks ja seejärel jäävad uuesti paigale.
- Mõne sekundi pärast grupi liikmed sirutavad end ja seejärel kummardavad.

### Lugu

- Inimene publikust (rääkija, *the teller*) on kutsutud tulema ja istuma koos jutustajaga (*the storyteller*) ja jagama üht lugu. Seejärel jutustaja kordab lugu ja kontrollib, kas tal sai sellest õigesti aru. Seejärel kutsub ta mängijaid üles lugu esitama.
- Rekvisiidi, materjali jms kasutamine. Mängijad võtavad arvestavad üksteise vihjetega lugu mängima hakates. Seda tehakse spontaanselt. Muusika grupp võib hakata looma atmosfääri või nad võivad oodata õiget dramaatilist hetke alustamiseks. Kolmikhäälne trio teeb sama, kas sõnadega või helisid kasutades, jällegi üksteiselt juhiseid oodates. Materjali saab kasutada lainete loomiseks jne või saab kujutada olukordi, näiteks must või purpur, mis on seotud kurbuse või surma, oranži päikese või päikese puhkuse jms puhul. See on täiesti sõltuv iga mängija kujutlusvõimest.
- Pärast esitust küsib jutustaja loo rääkijalt, kas grupp jäljendas lugu õigesti. Kui nad ei ole sellega rahul, võib loo rääkija selgitada loo mõnd osa, mida võib seejärel uuesti näidelda.

### Järeldus

Pärast esitust palutakse kõigil grupiliikmetel jälle ette astuda ja teha avaldus ja skulptuur esinemise kohta, mille tulemuseks on järjekordne liikmatu skulptuur. Jällegi toimub sama rituaal kui sissejuhatuses ja lõpetusena liikmed kummardavad.

### Kokkuvõte (15 minutit)

Koguge rühm ringi ja andke igale liikmele võimalus kommenteerida oma taasesituse tegevuste ja etenduse kogemust ning mainida uut oskust või teadmisi, mida nad osalemisel said. Juhendaja saab julgustada osalejaid seostama tegevusi ja teemasid, mis tekkisid etenduse põhjal, põhipädevustega.

## D. MUUSIKA

### Ülevaade

Muusika on võimas kommunikatsioonivorm, mis ületab paljusid sotsiaalseid ja kultuurilisi tõkkeid, ühendades inimesi ja pakkudes ühist alust suhete loomiseks ja õppimise edendamiseks. Uuringud näitavad, et muusika mõjutab positiivselt laste ja noorte täiskasvanute intellektuaalset, sotsiaalset ja isiklikku arengut, kui osalejad tegelevad sellega lõbusal, aktiivsel ja toetaval viisil. Nauditav õpikogemus on see, mis pakub väljakutseid, mis on saavutatavad keskkonnas, mis on "piisavalt paindlik, et hõlbustada loovuse ja eneseväljenduse arengut." Nende tegevuste eesmärk on pakkuda õppijatele teadlikkust ja tunnustada muusikat ja praktilist muusika loomise ja teostamise kogemust lõbusate ja loominguliste tegevuste kaudu. Nendest tegevustest osa võtmiseks on vaja kasutada tavapäratut vokaalset eneseväljendust.

Korraldaja võib julgustada osalemist ise ette väidates.

*Märkus: see sisu on välja töötatud kasutamiseks juhendajatele, kellel pole tingimata muusikalist tausta, kuid on eeliseks, kui kas juhendaja või mõned osalejad mängivad mõnd instrumenti.*

### Muusika 1

## MOODULI NIMETUS: MUUSIKA NAUTIMINE

Eraldatud aeg: 90 minutit

### Õpiväljundid – võtmeoskused

Selles blokis võtavad osalejad osa tegevustest, mis on seotud järgmiste võtmepädevustega.

### ***Suhtlus emakeeles ja võõrkeeles***

Osalejad tegelevad tegevustega, mis hõlmavad ema- ja võõrkeelsetes lauludes olevate teemade ja žanrite kuulamist ja arutamist.

### ***Digitaalne pädevus***

Osalejad parandavad oma digitaalset pädevust digitaaltehnoloogia kasutamise abil, et leida ja mängida muusikat ning kasutades metronoomi rakendust tempo tundmaõppimiseks.

### ***Sotsiaalsed ja ühiskondlikud pädevused***

Tegevuste hulka kuuluvad arutelud muusikute mõju kohta ühiskonnale, uurides sotsiaalseid ja poliitilisi teemasid muusikas.

### ***Algatusvõime ja ettevõtlikkus***

Algatusvõime ja ettevõtluse pädevust käsitletakse läbi liikmete aktiivse kaasatuse tegevustes.

### ***Kultuuriline teadlikkus ja väljendus***

Osalejaid julgustatakse uurima ja arutlema erinevate kultuuride ja sotsiaalsete rühmade muusika stiilide ja teemade üle.

### **Materjalid / ressursid**

- Arvuti, muusikakeskus või muu muusika esitamise seade, et kuulata erinevaid näidispalu
- Metronome'i rakendus, mida saab nutitelefonis alla laadida, on kasulik tempo näitamiseks ja digitaalsete pädevuste arendamiseks
- Asjakohased laulud ja muusikavideod tuleb leida enne seansi ja teha osalejatele kättesaadavaks. Muusika valik peaks keskenduma kultuurilisele teadlikkusele ja väljendusele ning sotsiaalsetele ja kodanikuoskustele
- Nutitahvli kasutamine on soovitatav, et tõhustada kokkupuudet digitaalse kompetentsikeskkonnaga, kuid piisab ka tavalisest tahvlist
- Osalejate enda muusikavalikud tuleks varasemalt välja otsida veebipõhistest materjalidest, välja arvatud juhul, kui nad suudavad muusikat ise pakkuda.

## Metoodika

Nagu uurimus näitas, peaks selle ressursi juhendaja püüdma luua lõdvestunud ja lõbusat keskkonda, kus osalejad tunneksid end mugavalt oma muusikaliste eelistuste jagamisel ja seansi grupisisestes tegevustes kaasa löömisel. Selle tegevuse edukaks osutamiseks on oluline ka helikvaliteet ja kuulamise keskkond. Digitaal tehnoloogia kasutamine on suunatud digitaalsete pädevuste arendamisele. Arvestades seansi ajalisi piiranguid ja muusika piiramatut ulatust, tuleks osalejaid suunata muusikariistadele ja ressurssidele, mis täiendavad nende õppimist, mitte üritavad muusikat üldiselt õpetada. See iseseisev lähenemine on seotud "Õppima õppimise" võtmepädevusega.

### Sissejuhatus (15 minutit)

Oluline on soodustada aktiivset osalemist alates algusest, kuna osalejad peavad avaldama oma isiklike arvamuste ning samuti osalema füüsilistes ja vokaalsetes tegevustes. See on võimalus tutvustada muusikat ja tutvustada rütmi ja tempo valdkonda. Kasutada võib järgmist soojendusülesannet.

### Soojendusharjutus "Rütmitants" (20 minutit)

- Moodustage ring. Laske kõigil liikuda aeglaselt samas suunas, alustades sama jalaga. Nad kõnnivad lugedes neljani, öeldes valjult kaasa - "üks, kaks, kolm, neli".
- Esimesel neljal sammul rõhutavad kõik esimest sammu, trampides kõvasti või plaksutades, kui nad ütlevad "üks". Järgmise nelja sammul rõhutatakse teist sammu ja nii edasi, nagu järgmises näites:

Üks, kaks, kolm, neli.

Üks, **kaks**, kolm, neli.

Üks, kaks, **kolm**, neli.

Üks, kaks, kolm, **neli**.



**Üks,** kaks, kolm, neli.

- Tee tants keerukamaks, kiirendades tempot iga vooru järel.
- Selle järel saavad osalejad istuda ringi ja tutvustada end lühidalt, jagades oma isiklikke muusikalisi eelistusi. Nad saavad kasutada oma eelistuste näitlikustamiseks selliseid rakendusi nagu YouTube või Spotify.

### **Tegevus 1: Tempo mõju meeleolule (20 minutit)**

Nüüd tuleks noortele tutvustada tempo ja selle kasutamist erinevates kultuurides kogu maailmas. Maailmamuusika näiteid, nagu näiteks Ladina-Ameerika, Aafrika, India ja traditsioonilist muusikast rühma enda kodumaal, on võimalik ette mängida ning erinevaid rütme ja meloodiaid märgata ja neid arutada.

Juhendaja saab selgitada muusika mõju meeleolule. Teaduslikud uuringud on näidanud, et muusika mõjub sügaval tasemel ajus, stimuleerides nii heli kui ka emotsioonidega seonduvaid piirkondi. Uuringud on näidanud, et emotsioonid ja meeleolu on seotud erinevate tempodega. Kõige lõdvestavam tempo on 60 lööki minutis (bpm). Ajulained ja südame löögisagedus sünkroonib pideva 60 bpm rütmiga: see sagedus on osutunud tõhusamaks stressi leevendamisel kui massaaž. Reeglina tempo aeglasem kui 60 lööki minutis loob selliseid emotsioone nagu pinged või meeleheide, samas kui kiirus üle 60 löögi minutis stimuleerib. Soulimuusikat mängitakse tavaliselt umbes 75-90 lööki minutis. *House* muusika on umbes 120-128 lööki minutis ja *trance* muusika ulatub 125-150 lööki minutis, kui *drum n' bass* on tavaliselt vahemikus 150-180 lööki minutis.

Juhendaja saab nüüd pöörduda tagasi tegevuse "Rütmitants" juurde ja paluda osalejatel meenutada, kuidas tempo muutus neid end tundma pani. Juhendaja saab mängida erinevate tempodega muusikapalu ning juhtida arutlust teemal kuidas eri tempo mõjutavad meie tujusid ja emotsioone. Tempot saab mõõta metronoomi rakendusega.

### **Tegevus 2: Muusika poliitilise, sotsiaalse ja kultuurilise häälena (20 minutit)**

Laulude teemat saab nüüd tutvustada, kuulates ja arutledes olulisemate sõnumite üle, mida väljendatakse erinevate laulude kaudu. See tegevus on seotud suhtlemisioskuste, sotsiaalsete ja kodanikupädevuste ning kultuurilise teadlikkusega. Selles tegevuses

käsitletakse ka digitaalset pädevust. Muusikalisi näiteid (mida korraldaja valis enne seanssi) saab grupis esitada ja need võivad olla järgmised:

1. Laulud emakeeles
2. Laulud võõrkeeles
3. Protestilaulud
4. Laulud erinevatest kultuuridest jne

Selle järel võib juhendaja julgustada gruppi laulma Michael Jacksoni laulu "*Man in the Mirror*", mis käsitleb ühiskondlikku ebaõiglust või John Lennoni üldtuntud sõjaväe laulu "*Imagine*". Kui keegi grupist ei mängi ühtegi instrumenti, saab neid esitada läbi mõne digitaalse lahenduse ja osalejate jaoks välja trükitud koopiaid kasutades.

<https://youtu.be/2O-mu2AhWQM>

<https://www.youtube.com/watch?v=f2bcREkpEOI>

Pärast ühe laulu laulmist on võimalik arutleda selle üle, mis tegi valitud laulu nii edukaks. Vestlusse võib tuua tempo, teema ja lüürika.

Muusika ideede väljendusviise saab mängida ja arutada osalejate enda eelistuste põhjal või korraldaja poolt valitud, et illustreerida mu-sic mõju poliitikale, kultuurile ja ühiskonnale ning vastupidi. Järgnevalt on näidised, mis võivad arutelust teavitada:

### ***Rock and Roll***

Vali laule, mis esindavad sõjajärgse liberaalse väljenduse ülestõusu. Näidete hulka võivad kuuluda Buddy Holly, Chuck Berry ja Elvis Presley jne

### ***R 'n' B***

Seda muusikapala seostatakse selliste protestilaulude muusikutega nagu Nina Simone, Sam Cooke ja Curtis Mayfield, kes osalesid 1960ndate ja 70ndate *Black Power* liikumises. Need ja teised kunstnikud kasutasid rütmi ja bluusi, et anda mustale kogukonnale vastutus enda ellujäämise eest. Neid saab seostada tempo õppetundiga. Paljud neist poliitilistest ja sotsiaalsetest teedest on head näited emotsionaalsest tempo rakendamisest.

### ***Poliitilised protestlaulud 60-ndatel ja 70-ndatel (Folk / Reggae)***

Nendel aastakümnetel ilmunud muusika peegeldas selle aastakümne jooksul ühiskondlikult ja poliitiliselt toimunud sündmusi. USA sisemaised sõja- ja kodanikuõiguste liikumised inspireerisid muusikuid nagu Marvin Gaye, Bob Marley, Bob Dylan, Joni Mitchel Crosby, Still, Nash & Young, et panna kirja mõned kõige kuulsamad protestilaulud ja edendada sotsiaalset teadlikkust.

### ***Punk***

Suurbritannias tekkisid 70-aastastatel punk-rokk koos selliste ansamblitega nagu The Clash ja The Sex Pistols, kes andsid hääle valimisõigusetä noortele, kes protesteerisid *status quo* vastu.

### ***Räpp***

Kunstnikud nagu Eminem, Tupac Shakur, The Notorious B.I.G. jne esindavad marginaliseerumise ja jõugu subkultuuri väljendust oma muusika kaudu.

### ***Klassikaline muusika***

Seda tüüpi muusikat seostatakse enamasti liturgiliste ja sõjaliste teemadega. Näideteks võib tuua Handel, Mozart, Vivaldi, Bach.

### ***Kokkuvõte (15 minutit)***

Kutsu iga grupi liiget andma tagasisidet ühe seansi käigus saadud uue teadmise kohta.

Sulgege seanss järgmise tegevusega:

- Moodustage ring.
- Juhendaja juhtimisel, painduge allapoole käed põranda poole suunatud.
- Alustage pehme ja vähese tugvusega heli tegemist, mis muutub valjemaks, kui rühm tõstab oma keha ja käed lae suunas ja pehmendage heli uuesti, kui suunate käed alla. Mängi kõrge ja madala, kiireneva ja aeglustuva tempoga.
- Lõpetage kõrge, valju heliga, samal ajal käsi kõrgel õhus hoides.

## Muusika 2

### MOODULI NIMETUS: LAULUKIRJUTAMINE

Eraldatud aeg: 210 minutit

See ressurss toimib kõige paremini, kui seda tehakse pärast “Muusika 1 – Muusika tunnustamine” kuid seda saab hõlpsasti kasutada kui eraldiseisva moodulina.

#### **Õpiväljundid – võtmepädevused**

See ressurss pakub õppijatele võimalusi arendada järgmisi pädevusi:

##### ***Suhtlus emakeeles***

Õppijad loovad laulu sõnad.

##### ***Suhtlus võõrkeeles***

Õppijad võivad valida, kas kirjutada sõnad mõnes muus keeles kui nende emakeel.

##### ***Matemaatiline pädevus ja põhiteadmised teaduses ja tehnoloogias***

Neid oskusi kasutatakse rütme ja helisid arendades. Õppurid võivad vajadusel ka oma vahendeid luua majapidamisobjektidest.

##### ***Digitaalne pädevus***

Selle ressursi lõppedes saavad õppijad valida, kuidas salvestada ja töödelda oma lugu, mis nõuab erinevate veebis tasuta kättesaadavate rakenduste kasutamist.

##### ***Sotsiaalsed ja kodanikupädevused***

Neid käsitletakse loo teema ja sõnade väljatöötamise kaudu.

##### ***Algatusvõime ja ettevõtlikkus***

Neid oskusi käsitletakse originaalse laulu planeerimisel ja loomisel.

##### ***Kultuuriline teadlikkus ja väljendus***

Kõnealuseid pädevusi käsitletakse laulu teema ja rütmi väljatöötamisel.

#### **Materjalid / ressursid**

- Juurdepääs internetile on vajalik audio / visuaalse kuvamise võimalustega.

- See on eeliseks, kui juhendaja mängib mõnd instrumenti, kuid ei ole vajalik. Osalejaid, kes mängivad pilli, võib julgustada neid kaasa võtma. Tavaliste esemete abil saavad osalejad luua mitmesuguseid instrumente, nagu shakerid, trianglid, lusikad, kastid jne. kui selleks jääb aega, vastasel juhul peaks need olema juhenda poolt pakutud. (Internetis leidub mitmeid vahendite tegemise juhendeid, mis suurendaks digitaalteaduste, algatusvõime ja ettevõtluselpädevust.)
- Nutitahvel on soovituslik, et tõsta digitaalset pädevust, kuid sobib ka tavaline tahvel.
- Salvestusseade - sülearvuti või nutiseade, millega saab salvestatut taasesitada.

Kõik ülaltoodud materjalid ja ressursid pakuvad võimalusi, et aidata kaasa osalejate digitaalse pädevuste arendamisele.

## Metoodika

See on tegevuspõhine moodul, kus õppijad uurivad laulu loomises esinevaid elemente: teema, lüürika, muusikainstrumendid ja esitus.

Veelkord on oluline, et käesolevas moodulis pakutavaid tegevusi hõlbustaks nii, et osalejad osaleksid aktiivselt ja lõbusal viisil. See moodul võib olla ka vahend noorte kaasamiseks kommunikatsiooni, kultuurilise ja sotsiaalse teadlikkuse ja digitaalse pädevuse võtmepädevesse. Arutelud ja valikud teema, keele ja sõnade puhul, samuti digitaaltehnoloogia kasutamine lõpptulemi salvestamisel pakuvad ideaalseid õppimisvõimalusi nendes valdkondades.

Lisaks juba loetletud võtmepädevustele annab see moodul osalejatele ülevaate tööriistadest ja ressurssidest, mida nad saavad pärast mooduli lõppemist ise arendada. See aitab käsitleda õppima õppimise, algatusvõime ja ettevõtluse pädevusi.

## Laulukirjutamine – osa 1 (120 minutit)

### Sissejuhatus (15 minutit)

Korraldaja tutvustab mitte-formaalset ja osalus-viisi, mida kasutatakse laulu loomiseks kokku tulevate elementide uurimiseks; teema, lüürika, vahendid ja esitus.

### Tegevus 1: Laullahing (30 minutit)

Grupis laulukirjutamiseks on vaja, et osalejad oleksid loomingulised, kujutlusvõimelised, koostöö- ja kommuunialtid. Seansi algusest alates on oluline julgustada liikmetevahelist usaldust ja tegevustes osalemist. Selleks alustage protsessi järgmiste tegevustega, mis loovad gruppi energiat ja panevad kasutama oma häälepaelu.

Kutsu gruppi jagama end kahte rühma ja seisma üksteise suunas näoga ruumi erinevatel külgedel. Otsustage millise rääkiv-laulva viisi (*chant*) emakeeles või mõnes muus keeles valite. Näiteks:

'We're happy, strong and free

We're happy, strong and free

You might look flash and have loads of cash

But we're happy, strong and free.'

Esimene rühm, pärast väga lühikest arutelu (1-minutiline maksimaalselt), alustab teistkordselt sama salmi esitamist oma liikumise stiilis ja häälega. Olge nii väljendusrikkad kui võimalik, kasutades heli, emotsioone, keha ja näoilmeid, mitte erinevalt traditsioonilisest Uus-Meremaa "Haka"-st. Teine rühm võtab väljakutse vastu, üritades neid üle lüüa.

Arutlege laulu loomisega seotud elemente: teema, sõnad, instrumendid ja esitusviisid (pidage silmas, et inimese hääl on ka vahend).

Selgitage, et kõigis töötubades peab rühm otsustama teemal, looma sõnavara, panema melodiat nendele sõnadele ja esitama lõpliku esituse, kus see kõik ühtseks tervikuks muutub.

## **Aktiivsus 2: Laulukirjutamise ettevalmistus (30 minutit)**

### **Teema**

Kutsu rühma valima teemasid, millel on poliitiline, sotsiaalne või kultuuriline sõnum, julgustades sotsiaalseid ja kodanikupädevusi ning kultuurilist teadlikkust. Teema otsustamise meetodiks soovitatakse võtta iga osaleja ettepanek ja kirjutada neid tahvlile, et kõigile oleks näha. Võib esineda probleem, mis on konkreetne rühma või kohalikul või riiklikul tasandil. Võib uurida ajalehtede artikleid, ajakirju ja sotsiaalseid meediumeid teemasid arutada ja ideid koguda.

### **Lüürika**

Kui on olemas mitu võimalust, kirjutage need tahvlile kõigile nägemiseks ja hääletage ühe teema poolt. Kui grupp on suur, saab seda jagada väiksemateks ja valida rohkem teemasid. Iga grupp töötab nüüd omaette, et moodustada sõnad kolme salmiga laulule. See ülesanne on suunatud võõrkeele kommunikatsiooni põhipädevustele ja suhtlemiseks võõrkeeles; proovige kirjutada üks salm muus keeles kui emakeel. Google'i tõlge © või sarnaste rakenduste abil saab salme tõlkida valitud keelde, soodustades digitaalset pädevust ja kommunikatsiooni võõrkeeles.

## **Tegevus 3: Pildist inspireeritud read (30 minutit)**

Otsige pilte internetis, mis esindavad grupi poolt valitud teemat, näiteks kodutud, sõja tsoonid, globaalne soojenemine jne. Iga osaleja võib öelda ühe lause selle kohta, mida nad otsivad, tuginedes sellele, mida esimene inimene on öelnud ja nii edasi, kuni lugu on tekkinud.

Näiteks kui pilt on pommitatud linn;

Esimene õppija: pommitatud hooned tekitavad taeva.

Teine osaleja: inimesed poevad nurkadesse, sest kardad, et nad surevad.

See ei ole tähtis, kui read ei riimu. Peamine eesmärk on luua lugu, mis võib moodustada laulu sõnad. Iga rida tuleks kirjutada kõigile nähtavalt ja et seda saaks ümber töötada ja sellele lisada, kui kõik on oma panuse andnud. Osalejaid tuleks julgustada oma kujutlusvõimet kasutama ja et neil oleks seda tehes lõbus.

## **Laulukirjutamine – osa 2 (90 minutit)**

### **Sissejuhatus (10 minutit)**

Seda osa saab täiendada, kasutades selleks digitaalmeediaressursse, et luua laulule muusikavideo. Loo jutustamise osas omandatud oskused võivad samuti kaasa aidata ka laulusõnade ideede pakkumisele.

### **Tegevus 1: Vokaalne soojendus (10 minutit)**

Avage teine seanss häälepaelte soojendamisega, nagu alljärgnev:

- Juhendaja juhtimisel, kõnnib grupp ruumis ringi ja teeb helisid "Meee, Maaa, Moou, Muuu", avades oma suu laialt ja vahelduvana kõrgetes ja madalates, pehmetes ja valjemates toonides. Helid ei pea olema harmoonilised.
- Osalejad peaksid seejärel keskenduma oma hingamisele ja märkama, kuidas sügavam hingamine võimaldab neil pikemat häälekõla hoida.

### **Tegevus 2: Meeleolu ja tempo (20 minutit)**

Selle soojenduse järel tutvustage esimesel seansil loodud lüürikat uuesti. Kuluta piisavalt aega otsustamiseks, milliseid emotsioone sõnad väljendavad ja milline on nende emotikonide edastamiseks sobiv tempo. Osalejatele on kasulik kui nad on läbinud "Muusika nautimise" mooduli. Metronoomi rakendust võib kasutada tempo leidmiseks, mis tõstaks digitaalseid pädevusi.

Laulu tausta rütmi loomiseks saab grupp rütme uurida, katsetades kodustest vahenditest loodud raputeid, trumme või kellasid. Kuna iga osaleja loob helisid, julgustage neid üksteist kuulama, mis helisid teised teevad, ja proovige et need üksteisega kokku sobiksid. Kui grupp on helidega rahul, saab kaasata muusikalised instrumendid laulukirjutamisse.

Teise võimalusena on olemas mitmeid digitaalseid ressursse, mis pakuvad rütmide, mida saab kasutada vokaali meloodia taustana ja annavad võimaluse digitaalsete oskuste



arendamiseks. Rütmid, mis on toodetud löökriistadega või digitaalselt, on kasulikud ka siis, kui grupp on otsustanud räpp-laulu kirjutada.

### **Tegevus 3: Meloodia (10 minutit)**

Kui rühm on otsustanud tempo suhtes, peavad nad nüüd meloodia valima. On kasulik, kui üks grupi liige mängib sellist vahendit nagu kitarr / ukulele / vile ja suudab esitada loo peamiset meloodiat, kuid selle asemel saab kasutada ka häält. Kasulik on nutitelefon või sarnase seadmega protsessi salvestada.

Kui meloodia ideed ei tule, võib olla kasulik kuulata osalejate lemmiklaulude meloodiaid. Kuulates rääkige, millised riffid või noodid töötavad hästi ja proovige neid kompositsiooni lisada. Veenduge, et salvestate meloodia arengu kõik etapid.

### **Tegevus 4: Esinemine (30 minutit)**

Selleks etapiks on grupil kõik laulu elemendid ning neid on nüüd võimalik harjutada, vormida ja salvestada nutiseadmes või sülearvutis. Salvestamine on oluline, sest see annab võimaluse parandada osalejate digitaalset pädevust ja dokumenteerida grupi saavutusi.

Audacity programm on tasuta ja kasutajasõbralik veebipõhine vahend, mida saab kasutada valmiskompositsiooni salvestamiseks. See programm võimaldab kasutajal importida olemasolevaid muusikat kui ka salvestada uut materjali. Vokaale saab salvestada ka taustale ning programmis on mitmeid heliefekte ja heli manipuleerimise funktsioone. Selle programmi kasutamine võib olla kasulik neile osalejatele, kes tunnevad selle digitaalse pädevuse vastu erilist huvi.

### **Kokkuvõte (10 minutit)**

Küsi iga grupi liikme käest tagasisidet ühe uue saadud teadmise kohta, mida nad seansist õppisid, vaadeldes seda läbi võtmepädevuste perspektiivi.

## PILOTEERIMINE

## Jutustamise osa piloteerimine

Piloteerimine toimus 2017. aastal novembris Larnacas SEAL CYPRUS korraldatud noorsootöötajate liikuvuse projekti ["YOUTHPASS Ex-panded"](#) (2017-2-CY02-KA105-001016) raames. Piloteeritud tegevus oli "Aroomi poolt loodud mälestused".

Kakskümmend üheksa noorsootöötajat üheksast Euroopa riigis katsetasid tegevust ja andsid tagasisidet. Allpool on fotod pilootseansilt.



## Digitaalmeedia osa piloteerimine

Piloteerimine toimus SEAL KÜPROS korraldatud noorsootöötajate liikuvuse projekti "[GO DIGITAL](#)" (2017-3-CY02-KA105-001093) raames. Piloteeritud tegevus oli "Digitaalse jututahvli loomine". Kaksikümmend viis noorsootöö spetsialisti kaheksast Euroopa riigist katsetasid tegevust ja andsid tagasisidet. Natalia tutvustas allpool olevat jututahvliga oma teed vabatahtlikust töötavaks noorsootöötajaks oma kodumaal Poola.



**LISAD**





# Erasmus+

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

**Project Number:**

2016-3-CY02-KA205-000876



**Salvați Copiii**

Save the Children Romania



SIHTASUTUS NOORED TEADUSES JA ETTEVÕTLUSES  
YOUTH IN SCIENCE AND BUSINESS FOUNDATION



Future In  
Perspective

