

# Strateegia



Materjalid on loodud perioodil 2022-2024

**GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (EduLARP)**

Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



**Co-funded by  
the European Union**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## SISUKORD

Riiklike strateegiate lähenemisviisid, mis toetavad mängustamise ja rollimängu kasutamist koolide õppekavas .....	5
Eesti .....	6
Rootsi .....	7
Poola.....	8
Kreeka .....	9
Haridusministeeriumi roll: kas see on tsentraliseeritud või detsentraliseeritud? .....	10
Eesti .....	10
Rootsi .....	11
Poola.....	12
Kreeka .....	12
Koolide, direktorite ja õpetajate osalemise tase õppekava kujundamisel .....	13
Mõjusad keskkonnaalased rollimängupraktikad alg- ja keskhariduses .....	14
Eesti .....	14
Rootsi .....	15
Poola.....	16
Kreeka .....	16
Küsimustik .....	17
Andmeanalüüs: .....	18
Fookusgruppide intervjuud .....	23
Eesti .....	23
Rootsi .....	24
Poola.....	25

Kreeka .....	26
Ülesanne 2: EduLARP ja keskkonnaharidus (CCE) .....	27
Intervjuu küsimused .....	28
Eesti .....	28
Rootsi .....	30
Poola.....	32
Kreeka .....	33
Järeldus.....	34
Intervjuu keskkonnapoliitika kujundajaga .....	35
Ülesanne 3: EduLARP ja 21. sajandi oskused .....	37
Oskuste kasvatamine ja arendamine Edu-LARPi kaudu .....	37
Uuring: mil viisil on EduLARP seotud oskuste arendamisega.....	37
Erinevate oskuste analüüs, mida saab EduLARPi kaudu arendada .....	38
EduLARPi rakendamine hariduses .....	39
Väljakutsed ja perspektiivid .....	40
EduLARPi rakendamisel tekkivate väljakutsete analüüs .....	40
EduLARPi edasise arengu ja kasutamise perspektiivid hariduses.....	41
Järeldused.....	42
Ülesanne 4: poliitikasoovitused ja kohandamissetpanekud .....	43
Soovitused poliitika tasandil (1. osa: poliitikakujundajad).....	44
Eesti .....	46
Rootsi .....	53
Poland .....	57
Kreeka .....	60
Soovitused poliitika tasandil (1. osa: ideed ja tegevused) .....	65

Eesti .....	65
Rootsi .....	67
Poola.....	68
Kreeka .....	70
Soovitused EduLARPi lülitamiseks riiklikesse õppekavadesse .....	73
Eesti .....	73
Rootsi .....	77
Poola.....	80
Kreeka .....	83
Õppeainete lõimumise lähenemisviisid koolides .....	85
Eesti .....	85
Rootsi .....	88
Poola.....	91
Kreeka .....	97
Viited .....	101

# Strateegia EduLARPi sisseviimiseks koolide riiklikku õppekavasse

## Ülesanne 1: Mängustamise kasutamise hetkeolukord koolides

Selle ülesande eesmärk on uurida partnerriikide riiklikke alg- ja keskkhariduse õppekavasid eesmärgiga leida võimalikud sisenemispunktid hariduslike rollimängude (EduLARPi) sisseviimiseks keskkonnahariduse õppeprogrammidesse. Töö hõlmab partnerriikide praeguse haridusmaastiku ja õpetamistavade ulatuslikku uurimist, keskendudes EduLARPi kasutatavate algatuste väljaselgitamisele, et välja töötada käesolev strateegiline dokument. See dokument annab ideid ja tutvustab ressursse EduLARPi kasutamiseks hariduslikus kontekstis. Uuring kasutab erinevaid andmekogumismeetodeid, sealhulgas küsimustikke ja fookusgruppide intervjuusid, et koguda teavet järgmiste teemade kohta:

**Näited riiklike strateegiate lähenemisviisidest, mis toetavad mängustamist ja rollimängu kooli õppekavas:** uuringus vaadeldakse erinevaid lähenemisviise, mida riiklikud strateegiad kasutavad mängustamise ja rollimängude kaasamiseks kooli õppekavasse. Need näited toovad esile riiklikul tasandil tehtud jõupingutused interaktiivsete ja kogemuslike õppemeetodite arendamiseks.

**Haridusministeeriumi roll õppekava kujundamisel:** uurimuses jälgitakse tsentraliseerimise või detsentraliseerimise taset õppekava koostamise protsessis kõigis partnerriikides. Täpsemalt uuritakse, kui suur roll õppekava kujundamisel on haridusministeeriumil.

**Koolide, direktorite ja õpetajate kaasamine õppekava kujundamisse:** uuringus vaadeldakse koolide, direktorite ja õpetajate kaasamise taset õppekava koostamise protsessi. Eesmärgiks on mõista, mil määral need sidusrühmad aitavad kaasa õppekava koostamisele ja uuenduslike õpetamismeetodite integreerimisele nagu mängustamine ja rollimäng.

**Näited põhi- ja keskkooli kliimamuutusi käsitlevatest õppekavadest:** uurimus püüab välja selgitada, millised teemad õppekavades käsitlevad vahetult just kliimamuutusi. Lisaks tuuakse välja õppekavad, mis kasutavad ära mõjusaid rollimängupraktikaid, sealhulgas

teatrit, tantsu ja LARPi, et edendada noortes keskkonnateadlikkust ja innustada õpilasi reaalseid keskkonnaalaseid meetmeid kasutusele võtma.

Uuringu eesmärgiks on pakkuda teadusliku lähenemisviisi abil akadeemiliselt usaldusväärset analüüsi riiklike strateegiate lähenemisviiside, õppekavade väljatöötamise protsesside ja eesrindlike kliimamuutuste käsitlevate õppekavade kohta. Uurimus aitab kaasa akadeemilise diskursuse loomisele mängustamise, rollimängu ja keskkonnahariduse sidumisel, pakkudes uusi teadmisi nii õpetajatele kui hariduspoliitika ja õppekavade kujundajatele, kes on huvitatud uuenduslike ja tõhusate õpetamiseetodite kaasamisest oma haridusraamistikku.

## **Riiklike strateegiate lähenemisviisid, mis toetavad mängustamise ja rollimängu kasutamist koolide õppekavas**

Keskkonnaõpe on kujunenud kaasaegse hariduse oluliseks komponendiks, eesmärgiks anda õpilastele teadmisi ja oskusi, mis on vajalikud aktuaalsete keskkonnaprobleemide lahendamiseks. Viimastel aastatel on erinevate riikide haridusstrateegiad tunnistanud mängustamise ja rollimängu potentsiaali kui tõhusaid vahendeid keskkonnateadlikkuse edendamisel ja õpilaste jätkusuutlikkuse teemadega tegelemisse kaasamisel. Selles artiklis uuritakse näiteid riiklike strateegiate erinevatest lähenemisviisidest, mis toetavad mängustamist ja rollimängu koolide õppekavas, pöörates erilist tähelepanu keskkonnaõppele, neljas riigis: Eesti, Rootsi, Poola, ja Kreeka. Uurides nendes riikides rakendatud akadeemiliselt juhitud algatusi, saame ülevaate, kuidas need riiklikud strateegiad on välja töötatud ja rakendatud, et integreerida mängustamine ja rollimäng keskkonnaharidusse. Lisaks püütakse käesoleva analüüsiga välja selgitada, kuidas need strateegiad on keskkonnahoidlike hariduslike rollimängude (EduLARP) ja neid kasutava meetodi rakendamise sisendpunktideks. Neid riiklike strateegiaid mõistes saavad haridustöötajad, poliitikakujundajad ja teadlased välja selgitada tõhusad viisid mängustamise ja rollimängude kasutamiseks, eriti keskkonnahariduse valdkonnas, edendades selle abil aktiivset ja kogemuslikku õppimist, mis arendab õpilaste keskkonnapädevust ja jätkusuutlikku käitumist.

## Eesti

Põhikooli riiklikus õppekavas on välja toodud kaheksa horisontaalset ehk läbivat õpeteemat ning üks neist on keskkond ja säästev areng. Eesmärgiks on õpilasest kasvatada sotsiaalselt aktiivne, vastutustundlik ja keskkonnateadlik inimene, kes kaitseb keskkonda ja väärtustab jätkusuutlikkust ning on valmis leidma lahendusi keskkonna- ja inimarengu küsimustele (Põhikooli riiklik õppekava, 2011).

Praegu ei ole harivate rollimängude kasutamine eesti kultuuris eriti tüüpiline, kuid seda siiski tehakse. Samuti toetab rollimängu õppemetoodikana kasutamist mängupõhine õpe, mis kogub populaarsust. Eesti koolidele suunatud tehnoloogiaülevaates soovitatakse uute õppemeetoditena senisest enam kasutada mängupõhist õpet ja personaalset õpet (Treufeldt, 2020). See kehtib praegu digitaalses maailmas, kuid mängupõhise õppe kasutamine tehnoloogia valdkonnas toetab selle arengut ka reaalses maailmas. Nii formaalsed kui mitteformaalsed meetodid on head õpilastes sotsiaalse pädevuse arendamiseks ja enesejuhtimisega seotud oskuste õpetamiseks (Kikas 2010).

Eestis läbi viidud uuringu (Rinde and Jasmine, 2018) kohaselt mängib 93 protsenti ligi 1300 vastavast õpetajast oma klassides mängu, enamik neist teeb seda regulaarselt. Viiendik õpetajatest mängib iga päev, üle 40 protsendi vähemalt kord nädalas (Jesmin, 2020). Enamasti on koolides populaarsed lühimängud, kuna tund kestab 45 minutit (Haridus ja noored, 2023).

Eesti haridust reguleerivad strateegilised dokumendid ning riiklik õppekava toetavad täielikult aktiivsete õppemeetodite rakendamist, interdistsiplinaarset integratsiooni, õppijakeskust ja võtmepädevuste arendamist. Hariduslik rollimäng (EduLARP) on üks õppemeetodeid, mis võimaldab õppijal õppeprotsessis aktiivselt osaleda. (Keskkonna-

LARPi kasutamine hariduses: praktilised juhised keskkonna LARPI integreerimiseks formaalsesse ja mitteformaalsesse haridusse eesti-vene piirialal, Tartu 2020)

## Rootsi

Rootsis soovitavad keskkonnaõppe riiklikud strateegiad mängustamise ja rollimängude meetodeid õpilaste tõhusamaks kaasamiseks. Rootsi Riiklik Haridusamet rõhutab digitaalsete tööriistade ja interaktiivsete platvormide kasutamist keskkonnahariduse edendamiseks, võimaldades õpilastel osaleda keskkonnaprobleemide lahendamiseks loodud virtuaalsetes simulatsioonides mänguliste rakenduste ja veebiplatvormide kaudu (Rootsi Riiklik Haridusamet, 2020). Lisaks toetab Rootsi Lgr11 õppekava raamistik interdistsiplinaarseid ja õpilasekeskseid lähenemisviise, võimaldades õpetajatel kaasata mängustamist ja rollimänge erinevates ainetes, sealhulgas keskkonnateemalises õppes (Rootsi Riiklik Haridusamet, 2011).

Lisaks teeb Rootsi Keskkonnakaitseagentuur koolidega koostööd, et pakkuda õpilastele kogemuslikke õppimisvõimalusi, näiteks õuesõppe programme, mis hõlmavad mängulisi loodusradu ja ökoardejahti, süvendades nii õpilaste sidet loodusega ja nende keskkonnavalast vastutustunnet (Rootsi Keskkonnakaitseagentuur). Koosõlas ÜRO säästva arengu eesmärkidega annab Rootsi keskendumine jätkusuutlikkuse teemalisele haridusele õpilastele võimaluse tegeleda globaalsete keskkonnaprobleemidega mängustade ja rollimängude kaudu, aidates kaasa keskkonnavalase kirjaoskusega kodanike kasvatamisele (ÜRO).

Mis puutub LARPi kasutamisse hariduses, siis Rootsis ei ole ebatavaline, et koolid, kirikukogudused ja muud sarnased organisatsioonid kasutavad oma töös haridusliku eesmärgiga rollimänge, kuid enamasti on need pigem piiratud ulatusega draamaharjutused kui täieõiguslikud LARPid. Rootsis on ainult mõned organisatsioonid, kes teevad koostööd EduLARPi valdkonnas. LajvVerkstaden on suurim ja pikima kogemusega. Sarnane ühing Lajvbyrån tegutseb Göteborgis. Studieförbundet, täiskasvanute hariduse ühing, on alustanud projekti (2020-2023), milles samuti kasutatakse



EduLARP-i; nad keskenduvad mõnede draamameetodite kasutamisele tavakursuste raames.

Rootsis korraldatavatel EduLARPidel on selge pedagoogiline eesmärk ja need on sageli seotud kooli õppekavaga, nii et neis osalevad õpilased tegelevad mängu ajal erinevate õppeainetega. EduLARP-e on korraldatud ka raamatukogude, muuseumide ja teiste organisatsioonide poolt ja need on siis enamasti keskendunud organiseerijatele enim huvi pakkuvatele teemadele. (Using Environmental LARP in Education Practical Guidelines for the Integration of Environmental LARP into the Formal and Non-Formal Education in Estonian-Russian Border Area Tartu 2020)

## Poola

Poolas integreerivad keskkonnaõppe riiklikud strateegiad sageli mängu- ja rollimänguelemente koolide õppekavasse, et suurendada õpilaste kaasatust ja õppeaine paremat mõistmist. Poola Riiklik Haridusministeerium rõhutab interaktiivsete ja kaasavate õpikogemuste kasutamist, et kasvatada õpilastes keskkonnateadlikkust ja vastutuse võtmist (Poola Riiklik Haridusministeerium, 2020). Koole julgustatakse rakendama mängulisi tegevusi ja rollimängustsenariume selliste algatuste kaudu nagu programm "EkoSchool", võimaldades õpilastel keskkonnakaitsealastes jõupingutustes aktiivselt osaleda, arendades samal ajal kriitilist mõtlemist ja probleemide lahendamise oskusi.

Lisaks rõhutab Poola riiklik hariduse arendamise strateegia keskkonnahariduse lõimimise tähtsust erinevate õppeainetega, pakkudes õpilastele võimalusi uurida keskkonnakontseptsioone simuleeritud arutelude, rollimängude ja praktiliste projektide kaudu (Poola Riiklik Haridusministeerium, 2017). Võimendades mängustamist ja rollimängulisi lähenemisviise keskkonnaõppes on Poola hariduse eesmärgiks kasvatada üles keskkonnasõbralike kodanike põlvkond, kes on võimelised keskkonnaprobleeme tõhusalt lahendama ja leevendama.

Mis puutub LARPi kasutamist hariduses, siis pole see ebatavaline. EduLARP on veel vähe tuntud ja seda ei kasutata laialdaselt. Seda pole õppekavades soovitusena küll nimetatud, kuid see pole ka keelatud. Paljud organisatsioonid kasutavad EduLARP'i lõbusa tegevusena laste ja noorte suvistel koosviibimistel. Organisatsioonid, kes seda meetodit kasutavad, on peamiselt skaudid ja muud mitteformaalsed asutused, kes ei pea kõiki riiklikus õppekavas sisalduvaid nõudeid oma töösse rakendama, vaid kohandavad toimuva õppe sisu oma laagrite või puhkeaja teemaga, nt suvekursuste või suvelaagrite ajal.

Koolides pole EduLARP'i meetod kuigi laialt levinud, kuid seda rakendatakse pedagoogilise uuendusena või õpilaste õppekavavälise tegevusena Erasmuse või e-Twinningu projektide raames.

## Kreeka

Alghariduse riiklik õppekava toetub kõigi õpilaste aktiivse osalemise ja koostöö edendamise aluspõhimõtetele, luues juhendatud õpikeskkondi, iseseisvat tegevust, meeskonnatööd, uurimuslikku õppimist, kogemuslikku lähenemist, koostööprobleemide lahendamist, kommunikatiivset lähenemist ja transformatiivset loogikat. Lisaks on selle eesmärgiks kasutada diferentseeritud õpetamise ning kogemusliku õppimise strateegiaid ja kasutada alternatiivseid meetodeid, mitmekesiseid õppevahendeid ning loomingulisi tegevusi. Soovitud tulemuseks on tõhusa, uuendusliku, loova ja jätkusuutliku kooli kujundamine. See on õpilasekeskne, funktsionaalne ja ajatute väärtuste edendamisele avatud, aktiveerides õpilasi. Eesmärgiks on kasvatada loovaid isikuid ja teadlikke kodanikke nii kohaliku kogukonna, riigi, Euroopa kui kogu maailma jaoks.

Rollimängude metoodika on pedagoogide seas hästi tuntud, kuna seda õpetatakse ülikoolides ja saadaval on ka rikkalik uurismaterjal (teesid, doktoritööd, artiklid jne.). Paljud ülikoolide veebilehed pakuvad esitlusi ja tekste selle konkreetse metoodika kasutamise kohta. Edu-LARPi metoodika kohta pole aga ei materjale ega teadmisi.

Lisaks kehtib märkimisväärne huvi hariduses kasutatavate mängude vastu teadusuuringute puhul, eksisteerib arvukalt selleteemalisi teaduslikke uuringuid, artikleid,

Ülikoolikursusi ning teaduslikke käsiraamatuid ja koolitusprogramme. Seetõttu on haridustöötajad teadlikud väärtusest ja olulistest tulemustest, mida on võimalik saavutada mängustamise kasutamisega, eriti keskkonnahariduses. Üks õppeaineid, kus rollimängude metoodikat kasutatakse, on draamaõpe. Draamaõppe üks eesmärke põhikooli õppekavas on teatraal-pedagoogiline sukeldumine loodusesse ja selle seos keskkonnahariduse, isikliku arengu ja solidaarsusega (elustiili eetika) eesmärgiga omandada nii vaimseid, emotsionaalseid kui sotsiaalseid oskusi.

As far as LARP in Education is concerned, it is well known. Only some schools have used this methodology like American Farm School (Middle School) and Big Bang School. There is only one organisation that works with EduLARP in Greece. AeliaPath is the biggest and with the longest experience;

LARPi kasutamine hariduses on hästi tuntud. Seda metoodikat kasutavad siiski ainult mõned koolid, näiteks American Farm School (keskkool) ja Big Bang School. Kreekas töötab EduLARPiiga ainult üks organisatsioon, AeliaPath, olles on suurim ja pikima kogemusega asutus, mis EduLARPi pidevalt kasutab.

## Haridusministeeriumi roll: kas see on tsentraliseeritud või detsentraliseeritud?

Meie töö püüab uurida tsentraliseerimine või detsentraliseerimine ilmnenist õppekava koostamise protsessis partnerriikides. Põhitähelepanu pööratakse haridusministeeriumi tegevuse uurimisele õppekava mõjutamisel ja kujundamisel. Uuringu eesmärgiks on anda põhjalik analüüs õppekavade väljatöötamise aluseks oleva juhtimisstruktuuri ja otsustusprotsesside kohta, kasutades teaduslikku lähenemist, et paremini mõista haridusasutuste rollie ja vastutust haridusraamistike kujundamisel.

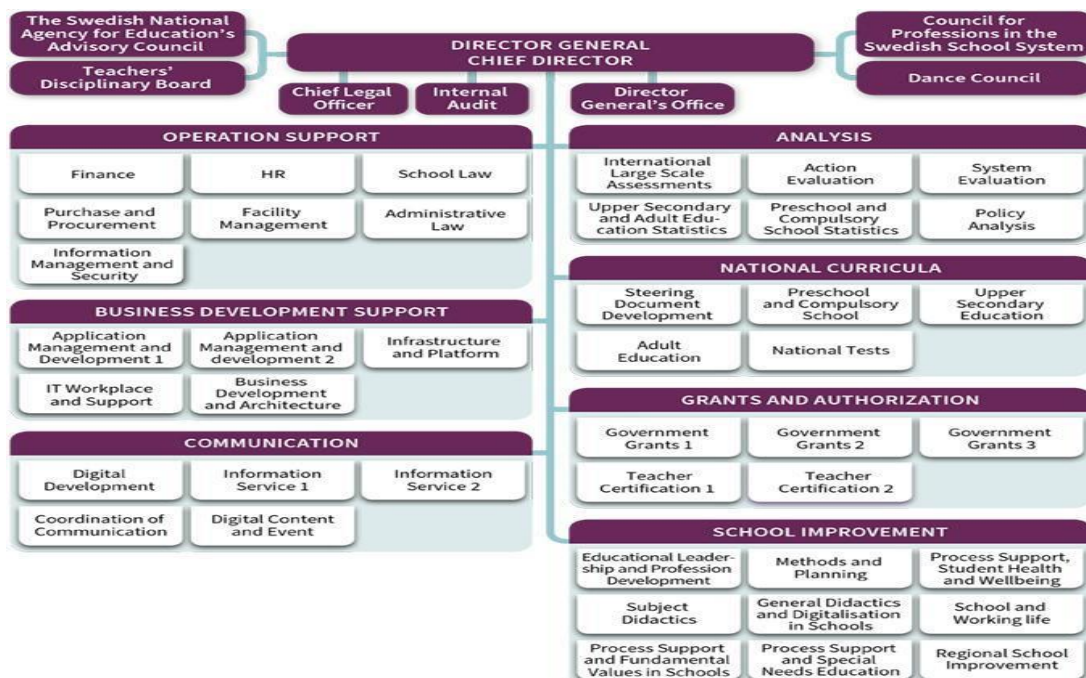
### **Eesti**

Eesti koolide õppekavad lähtuvad riiklikest suunistest: riiklikest, piirkondlikest ja kohalikest arengukavadest haridusvaldkonnas, riiklikest õppekavadest ning põhikooli- ja gümnaasiumiseadusest. Igal Eesti koolil on vabadus kujundada oma kooli õppekava ja

õpilaste individuaalsed õppekavad nii, et need arvestaksid õpilaste vajadusi ja huve ning piirkonna eripära, järgides samas siseriiklikke õigusakte. Põhikooli- ja gümnaasiumiseadus määratleb põhikooli ülesandeks õpilase kui loova isiksuse arengu soodustamise, kes suudab end teostada erinevates pere-, karjääri- ja ühiskondlikes rollides ning valida oma huvidele ja võimetele vastava õpitee. Põhikool peab looma eakohase, turvalise, positiivse ja areneva õpikeskkonna, mis toetab õppija huvi õppimise vastu, õpioskuste arendamist, eneserefleksiooni ja kriitilist mõtlemist, kognitiivseid ja afektiivseid omadusi, loovat eneseväljendust ning sotsiaalset ja kultuurilist identiteeti. Gümnaasiumi põhieesmärk on toetada õpilasi nende huvidele ja võimetele vastava tegevusvaldkonna leidmisel ning edasise haridustee valikul (Põhikooli-ja gümnaasiumiseadus, 2010).

## Rootsi

Rootsi haridussüsteemil on detsentraliseeritud struktuur, mille puhul on märkimisväärne kohalik autonoomia õppekavade väljatöötamisel ja rakendamisel. Kui riigi valitsus seab üldised haridusalased eesmärgid ja standardid, lasub vastutus õppekava koostamise ja rakendamise eest peamiselt omavalitsustel ja koolidel. See detsentraliseeritud lähenemisviis võimaldab paindlikkust ja õppe kohandamist kohalike vajaduste ja kontekstiga, andes riiklike suuniste poolt sätestatud raamistikus koolidele ja haridustöötajatele vabaduse kujundada oma õppekavasid. Järelikult on igal omavalitsusel ja koolil õigus määrata kindlaks õppe konkreetne sisu, pedagoogilised meetodid ja hindamise kord, edendades selle kaudu mitmekesist ja paindlikku haridusmaastikku kogu Rootsis.



## Poola

Poolas on põhiõppekava tsentraliseeritud, selle alusel koostab õpetaja oma õppekava. Haridusminister peab heaks kiitma kõik põhikooli õppekava muudatused. Algharidus on hariduse alus. Kooli ülesanne on tutvustada lapsele teadmiste maailma, valmistada teda ette erinevate õpilase ees seisvate ülesannete täitmiseks ja tutvustada enesearenguks vajalikke oskusi. Kool pakub õppimiseks turvalisi tingimusi ja sõbralikku õhkkonda, võttes arvesse õpilase individuaalseid hariduslikke võimeid ja vajadusi. Põhikoolihariduse kõige olulisem eesmärk on hoolitseda õpilase bioloogilise, kognitiivse, emotsionaalse, sotsiaalse ja moraalse arengu eest. Algkooliharidus kestab kaheksa aastat ja on jagatud kaheks haridusetapiks:

1. haridusetapp hõlmab algkooli 1. -3. klassi - alusharidus;
2. haridusetapp hõlmab põhikooli IV–VIII klassi.

## Kreeka

Kreeka haridussüsteem on tsentraliseeritud, õppekava moodustamise protsessis on keskvoimu kontrolli tase märkimisväärt. Haridus-, Teadus- ja Usuasjade Ministerium

mängib riikliku õppekava kujundamisel ja reguleerimisel olulist rolli. Sellega kehtestatakse õppekava arendamise üldine raamistik ja juhised, sealhulgas ainesisu, õpieesmärgid ja hindamiskriteeriumid. Selline tsentraliseerimine pakub haridusele ühtset alust ja tagab kogu riigis standardiseeritud õppekava. Siiski tuleb märkida, et selles tsentraliseeritud struktuuris on kooli tasandil ruumi ka kohalikele oludele vastavale kohandamisele ja paindlikkusele. Koolidel on autonoomia teha otsuseid õppekava konkreetse rakendamise ja korraldamise kohta, võttes arvesse kohalikke vajadusi ja prioriteete, järgides samal ajal laiemat riiklikku suunist.

## Koolide, direktorite ja õpetajate osalemise tase õppekava kujundamisel.

Koolide, direktorite ja õpetajate kaasamine õppekavade kujundamise protsessi on Eestis, Rootsis, Poolas ja Kreekas erinev. Eestis on suurt rõhku pandud detsentraliseerimisele, mis annab koolidele ja õpetajatele märkimisväärse autonoomia õppekava kujundamisel. Koolidel on vabadus kohandada riiklikku õppekava vastavalt oma õpilaste konkreetsetele vajadustele ja kohalikele kontekstidele. Kuigi Rootsis on õppekava tsentraalselt reguleeritud, toimib koostööl põhinev lähenemisiis, mis kaasab õpetajaid ja direktoreid õppekava kujundamise ja arendamise. Nende teadmisi ja panust hinnatakse nii õppekava kui ja pedagoogiliste lähenemisiiside väljatöötamisel. Poolas on õppekava valdavalt tsentraliseeritud, selle koostamise eest vastutab riiklik haridusministeerium. Koolidel ja õpetajatel on siiski konsultatsioonide ja tagasisidemehhanismide kaudu teatav võimalus seda protsessi mõjutada. Kreekas on õppekava koostamise protsess tsentraliseeritud, kõige olulisemat rolli mängib selles haridusministeerium. Kuigi koolide ja õpetajate kaasamine esialgsesse kavandamisse on piiratud, on olemas teatud paindlikkus õppe kohandamiseks ja rakendamiseks kohalikul

tasandil. Teave kooli, direktori ja õpetajate osalemise ulatusest õppekava kujundamisel on oluline nende riikide õppekavade arendamise dünaamika ja tõhususe mõistmiseks.

## Mõjusad keskkonnaalased rollimängupraktikad alg- ja keskhariduses

### Eesti

Eestis kasutavad haridustöötajad mängu ja mängustamist kui tõhusaid vahendeid keskkonnahariduse edendamiseks ja õpilaste kaasamise parendamiseks. Õpetajad leiavad erinevaid põhjusi mängude oma pedagoogilistesse lähenemisviisidesse sisseviimiseks, alates motivatsioonist ja kontseptsioonide visualiseerimisest kuni emotsionaalsete ja sotsiaalsete oskuste arendamise ning stressi vähendamiseni (Jesmin, 2020). Eelkõige on Eesti õpetajatel kasu paindlikust võimalusest valida ise õppekavaga kooskõlas olevaid õppemeetodeid. Üha enam valitakse mängutegevuseks tehnoloogiapõhiseid lähenemisviise, nagu lauaarvutid, nutitelefoniid, sülearvutid või tahvelarvutid (Jesmin, 2020). Rõhuasetus tehnoloogilisele integratsioonile ulatub klassiruumist kaugemale, mängu ja mängustamist kasutatakse laialdaselt ka teistes haridusasutustes nagu muuseumid, huvikeskused ja raamatukogud, et parandada kasutajakogemust ja suurendada osalusmäära (Haridus - ja Noorteamet, 2023).

Näiteks: Tarvastu Gümnaasiumis sisaldab II ja III kooliastme õpilaste jaoks loodud spetsiaalne õppekava rollimänge, et arendada noortes erinevaid oskusi, sealhulgas rolli loomist, suhtlemist ja projektijuhtimist (Tarvastu Gümnaasium). Lisaks hõlmavad üldkasutatavad mängud ja domeenid erinevaid haridusvaldkondi, sealhulgas kodanikuhariduse simulatsioone nagu ÜRO ja Euroopa Parlamendi simulatsioonid, ajaloolisi simulatsioone nagu "Orja teekond vabadusse", ettevõtlussimulatsioone nagu "Ettevõtlusküla" ja keskkonnahariduse valdkonnas Peipsi Koostöö Keskuse poolt välja töötatud keskkonnateadlikkust edendavaid mängu. Lisaks pakuvad muuseumipõhised rollimängukogemused nagu Eesti Meremuuseumi "Jõuludeks koju" kaasahaaravaid õppimisvõimalusi, mis ulatuvad kaugemale traditsioonilistest klassiruumidest, rikastades

õpilaste arusaamist ajaloolistest ja keskkonnavalastest teemadest. Nende uuenduslike lähenemisviiside kaudu pakub Eesti haridussüsteem õpilastele kaasahaaravaid ja mõjusaid keskkonnahariduse kogemusi.

## Rootsi

Rootsis kasutavad alg- ja keskkharidusasutused mitmesuguseid mõjusaid rollimängupraktikaid, et algatada õpilaste seas keskkonnavalaseid tegevusi. Üks tõhus lähenemisviis hõlmab keskkonnateemalisi simulatsioone, kus õpilased võtavad reaalse keskkonnaprobleemide lahendamiseks selliseid rolle nagu keskkonnaaktivistid, poliitikakujundajad või teadlased (Lundholm, 2019). Need simulatsioonid võimaldavad õpilastel osaleda otsustusprotsessides, analüüsida keerulisi keskkonnaprobleeme ja pakkuda koostöös neile ka lahendusi. Näiteks võivad õpilased osaleda simuleeritud aruteludes kliimamuutustega tegelemise poliitika üle või läbida stsenaariume, mis on seotud ressursside säästva haldamisega, kriitilise mõtlemise ja keskkonnavalolduse oskuste edendamisega (Lundholm, 2019).

Lisaks asutavad Rootsi koolid sageli ökokomiteesid või keskkonnaklubisid, kus õpilased mängivad aktiivset rolli jätkusuutlikkusega seotuvate algatuste kavandamisel ja rakendamisel oma koolikogukonnas (Rootsi Keskkonnakaitseagentuur). Need komiteed pakuvad õpilastele võimalusi korraldada ringlussevõtu programme, energiasäästukampaaniaid või keskkonnateadlikkuse üritusi, andes neile võimaluse viia läbi käegakatsutavaid tegevusi oma ökoloogilise jalajälje vähendamiseks ja keskkonnasäästlikkuse edendamiseks (Rootsi Keskkonnakaitseagentuur). Lisaks võimaldab keskkonnateemade integreerimine ainetevahelistesse projektidesse või teemanädalatesse õpilastel uurida keskkonnaprobleeme tervikliku süsteemina ja arendada sügavamalt arusaamist keskkonna-, sotsiaal- ja majandussüsteemide omavahelisest seotusest (Rootsi Riiklik Haridusamet, 2020). Kaasates neid rollimänge alg- ja keskkharidusse on Rootsi eesmärk kasvatada keskkonnateadlikke kodanikke, kes on varustatud teadmiste ja oskustega keskkonnaprobleemide lahendamiseks ja jätkusuutlikku tulevikku panustamiseks.



## Poola

Poola alg- ja keskhariduses võivad mõjusad rollimängud, mis viivad keskkonnameetmeteni, hõlmata selliseid algatusi nagu keskkonnasimulatsioonid, ökokomiteed ja kogukonna kaasamise projektid. Üks konkreetne näide on keskkonnasimulatsioonide rakendamine, kus õpilased võtavad keskkonnaalaste otsustusprotsessidega seotud sidusrühmade rolli. Simuleeritud stsenaariumide kaudu, nagu linnavalitsuse koosolekud või keskkonnaalased tippkohtumised, arendavad õpilased arusaamist keerukatest keskkonnaprobleemidest ja uurivad võimalikke lahendusi (Poola Riiklik Haridusministeerium, 2020). Lisaks annab koolides ökokomiteede loomine õpilastele võimaluse osaleda aktiivselt keskkonnanahoolduses, korraldades keskkonnanahoidlikke algatusi, viies läbi keskkonnaauditeid ja rakendades jätkusuutlikkuse tavaid koolikogukonnas (Euroopa Keskkonnaagentuur, 2013). Lisaks pakuvad kogukonna kaasamisprojektid nagu puude istutamise kampaaniad või jäätmete vähendamise algatused õpilastele võimalusi rakendada oma keskkonnaalaseid teadmisi ja oskusi realses kontekstis, arendades keskkonnaalast vastutustunnet ja edendades positiivseid keskkonnaalaseid tegevusi väljaspool klassiruumi (Poola Haridusministeerium, 2017). Kaasates need rollimängud alg- ja keskharidusse, on Poola eesmärk kasvatada keskkonnateadlikke kodanikke, kes on inspireeritud jätkusuutlikkuse nimel sisukaid meetmeid kasutusele võtma.

## Kreeka

Kreekas saavad alg- ja keskharidusasutused rakendada mõjusaid rollimängupraktikaid, et innustada õpilaste keskkonnaalaseid tegevusi. Üks tõhus lähenemisviis on korraldada simuleeritud keskkonnaalaseid arutelusid või läbirääkimisi, kus õpilased võtavad endale sidusrühmade, näiteks keskkonnaaktivistide, valitsusametnike või tööstuse esindajate rolli (Oikonomou et al., 2019). Nende rollimängude stsenaariumide kaudu saavad õpilased osaleda aruteludes aktuaalsete keskkonnaküsimuste üle, pakkuda lahendusi ja propageerida jätkusuutlikke tavaid, arendades endas kriitilist mõtlemist ja kodanikuaktiivsuse oskusi. Näiteks võivad õpilased arutada jäätmekäitluse, taastuvenergia või bioloogilise mitmekesisuse säilitamisega seotud poliitikat, mis suurendab teadlikkust ja tegevusi keskkonnasäästlikkuse suunas (Oikonomou et al., 2019).

Lisaks saavad Kreeka koolid luua ökokoolide komiteesid või keskkonnaklubisid, kus õpilased osalevad aktiivselt keskkonnaprojektide kavandamises ja elluviimises oma koolikogukonnas (Keskkonnahariduse Sihtasutus). Need komiteed pakuvad õpilastele võimalusi korraldada taaskasutusega seotud algatusi, puude istutamise kampaaniaid või keskkonnateadlikkuse töötubasid, andes neile õiguse võtta kasutusele käegakatsutavaid meetmeid oma kooli keskkonnategevuse tulemuslikkuse parandamiseks (Keskkonnahariduse Sihtasutus). Lisaks võimaldab keskkonnateemade integreerimine ainetevahelistesse projektidesse või temaatilistesse päevadesse, nädalatesse või kuudesse õpilastel keskkonnaprobleeme erinevatest vaatenurkadest uurida ja sellega arendada terviklikku arusaama keskkonna, ühiskonna ja majanduse omavahelisest seotusest (Haridus-, Teadus- ja Usuasjade Ministeerium, 2017). Kaasates rollimängud alg- ja keskkooliharidusse on Kreeka eesmärgiks kasvatada keskkonnasäästlikke kodanikke, kes on varustatud teadmiste ja sooviga keskkonnaprobleemide lahendamiseks ning säästvasse arengusse panustamiseks.

## Küsimustik

### **Pealkiri: Mängustamise ja rollimängude rakendamise analüüs keskkonnahariduses:**

#### **Rootsi, Eesti, Poola ja Kreeka õpetajate seisukohad**

Mängustamine ja rollimängud on pälvinud märkimisväärset tähelepanu kui uuenduslikud õpetamismeetodid, mis arendavad õpilaste aktiivset kaasamist ja parandavad õpitulemusi. Uurimistöö eesmärgiks oli mängude ja rollimängustrateegiate rakendamise kohta keskkonnahariduse valdkonnas akadeemilise analüüsi koostamine. Uurimiskavas kasutati kvantitatiivset andmete kogumist küsimustike kaudu. Valim koosnes nelja eespool nimetatud riigi alg- ja keskkooliõpetajatest. Uuringus osales 43 õpetajat Rootsist, Eestist, Poolast ja Kreekast. Esmane eesmärk oli uurida mängude ja rollimängude kasutamise sagedust ja tõhusust erinevates ainevaldkondades, pöörates erilist tähelepanu keskkonnaharidusele. Lisaks uuriti nende meetodite abil arendatud keskkonnateadlikkuse taset ja haridusministeeriumi rolli mängude kasutamise edendamisel. Lisaks uuriti haridusliku rollimängu (EduLARP-i) meetoodika tundmist ja kasutamist õpetajate seas ning tuvastati selle vahendi tajutav tõhusus.

**Tulemused:** küsimustike analüüs näitas, et kui 86% küsitletud õpetajatest teatas mängustamise kasutamisest oma tundides ühe õpetamismetoodikana, siis keskkonnahariduse kontekstis kasutas seda lähenemisviisi vaid 55,8%. Üllataval kombel väitis 37,2% õpetajatest, et nad ei kasutanud oma keskkonnateemalistes tundides kunagi mängimist. Ligikaudu kaks kolmandikku vastanutest uskus siiski, et mängustamine ja rollimängumeetodid suurendavad tõhusalt õpilaste keskkonnateadlikkust. See lahknevus viitab sellele, et õpetajad ei pruugi täielikult mõista, kuidas mängustamist ja rollimänge oma keskkonnatundidesse kaasata. Lisaks väljendasid enam kui pooled osalejatest (51,2%) seisukohta, et haridusministeerium ei julgusta õppekavas mängustamise ja rollimängu kasutamist. See järeldus on kooskõlas arusaamaga, et konservatiivsemate haridussüsteemide, näiteks Kreeka ja Poola, haridustöötajad võivad nende uuenduslike õpetamistavade rakendamisel silmitsi seista suuremate tõkete ja piiratud toetusega. Seevastu detsentraliseerituma haridussüsteemiga riigid pakuvad suuremat paindlikkust ja vabadust õppeülesannete mängustamiseks ja rollimängumeetodite rakendamiseks, mida kajastab 48,8% vastanutest, kes tunnistasid, et nende õppekavas on selliste tegevuste jaoks piisavalt aega. Lisaks tunnistas 51,2% õpetajatest, et neil on vähe või üldse mitte teadmisi EduLARPi metoodikast, mis näitab, et seda lähenemisviisi ei tunnustata ega kasutata laialdaselt õppevahendina. Kui küsiti, kas nad on kunagi EduLARPi mängu oma õpetamisprotsessides kasutanud, vastas 76,7% negatiivselt, tuues esile EduLARPi alakasutuse isegi detsentraliseeritud haridussüsteemides.

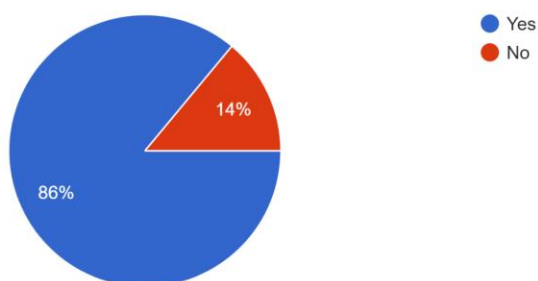
## Andmeanalüüs:

Küsimustike analüüs näitab mitmeid peamisi sisenemispunkte Green EduLARPi programmide rakendamiseks, mille eesmärk on arendada EduLARPi metoodikat keskkonnahariduse õppevahendina. Tulemused näitavad, et paljudel õpetajatel puuduvad konkreetsed vahendid ja strateegiad keskkonnahariduse tõhusaks õpetamiseks. Sellistes riikides nagu Kreeka ja Poola, kus EduLARPi õppevahendina laialdaselt ei tunnustata, tuleks teha jõupingutusi hariduspoliitika kujundajate teadlikkuse tõstmiseks. Seevastu Eestis ja Rootsis, kus õpetajad on EduLARPiga üldiselt tuttavad, kuid ei lülita seda sageli keskkonnaharidusse, on oluline keskenduda õpetajakoolitusele ning

pakkuda tuge ja ressursse, et soodustada selle kasutamist konkreetsetes keskkonnahariduslikus kontekstis. Nende sisenemispunktide käsitlemisega saab Green EduLARPi programm tõhusalt arendada keskkonnahariduse metoodikat. Oluline on anda õpetajatele vajalikud teadmised ja ressursid, et mängustamine, rollimäng ja EduLARP oma keskkonnateemalistesse tundidesse integreerida. Seda on võimalik saavutada sihipäraste professionaalse arengu programmide, töötubade ning koostöö kaudu haridus- ja muude asutustega. Ületades lõhe teoreetiliste teadmiste ja nende praktilise rakendamise vahel saavad õpetajad mängustamise ja rollimängude metoodikate täielikku potentsiaali kasutada, arendades õpilastes suuremat keskkonnateadlikkust ja kaasatust.

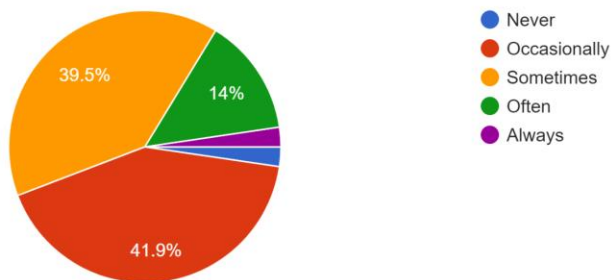
Do you use gamification or role-playing as a teaching methodology?

43 responses



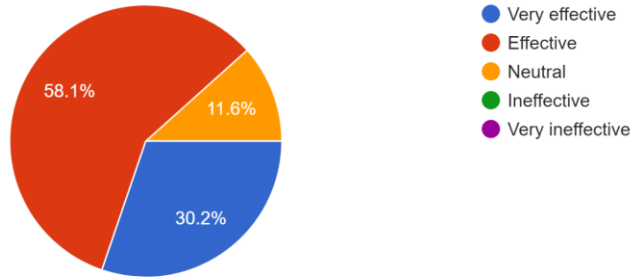
How often do you use gamification or role-playing as a teaching methodology?

43 responses



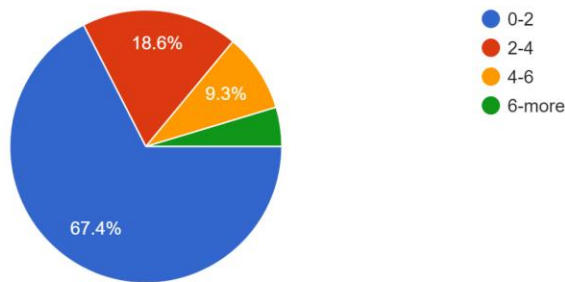
At which point is this teaching tool effective in relation to the objectives of the curriculum according to your experience?

43 responses



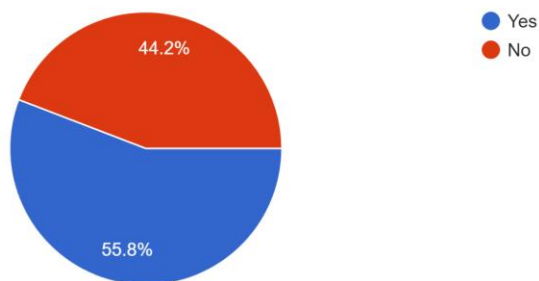
How many hours during the week do you teach environmental lessons or activities?

43 responses



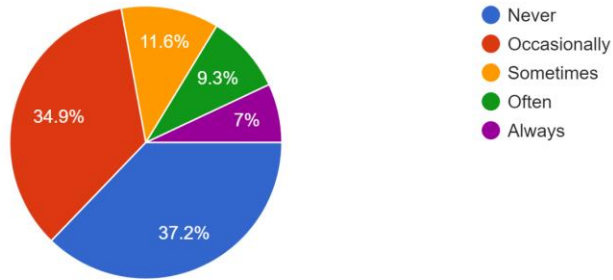
Have you ever used gamification or role-playing in environmental lesson or activities?

43 responses



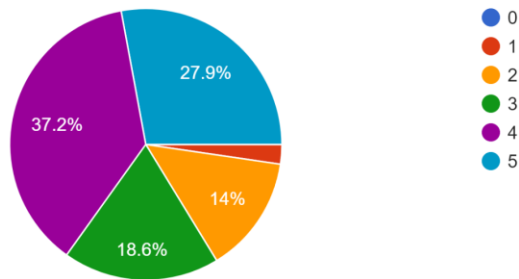
How often do you use gamification or role-playing in environmental lessons or activities?

43 responses



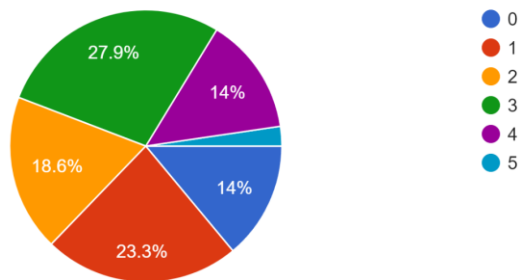
At which point do you believe that gamification or role-playing as a teaching methodology is increasing environmental awareness? \*point definition where 5 represent strogly agree

43 responses



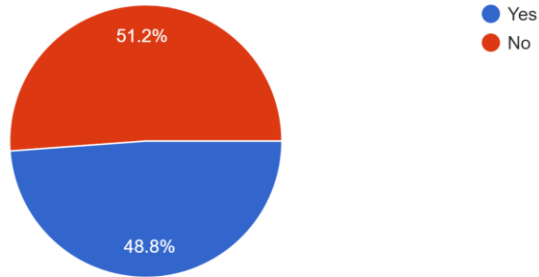
At which point do you believe that the Ministry of Education encourages the use of those practices in schools? \*point definition where 5 represents strongly agree

43 responses



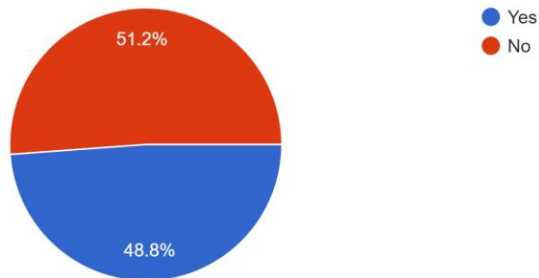
According to the curriculum is there enough time to implement activities using gamification or role-playing as a teaching tool for environmental awareness?

43 responses



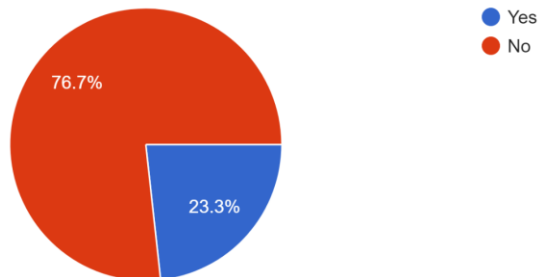
Do you know the EduLARP (Educational Live Action Role Playing) methodology?

43 responses



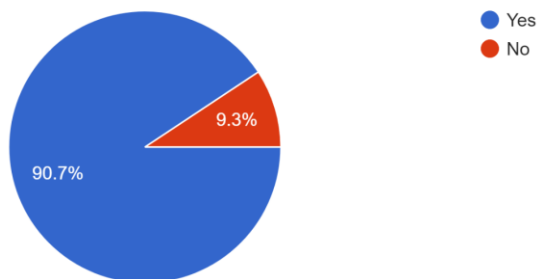
Have you ever use EduLARP games in the teaching procedure?

43 responses



EduLARP is undoubtedly an impactful and innovative teaching tool according to research. Would you like to learn more about EduLARP methodology?

43 responses



## Fookusgruppide intervjuud

Poolas toimunud koolitusprogrammi käigus viidi läbi rida fookusgruppide intervjuusid iga osaleva riigi õpetajate rühmaga. Arutelude eesmärgiks oli kaasata haridustöötajad akadeemilisse dialoogi, mis käsitleb kõige tõhusamaid strateegiaid EduLARP-i (Educational Live Action Role-Playing) kasutamise levitamiseks koolides. Fookusgrupid pakkusid õpetajatele platvormi, et ühiselt arutleda, kuidas EduLARP-i oma haridussüsteemidesse lõimida. Nende vestluste kaudu oli osalejate eesmärgiks välja selgitada parimaid lähenemisviise EduLARP-i kui uuendusliku õpetamismetoodika juurutamiseks ja rakendamiseks oma riigi koolides. Nendest aruteludest kogutud teadmised omavad olulist väärtust tõhusate levimisstrateegiatega väljatöötamisel metoodikast teavitamiseks ja EduLARP-i laialdase kasutuselevõtu edendamiseks hariduskeskkonnas.

### Eesti

Eesti õpetajate hinnangul on parim viis EduLARP-i levitamiseks sarnane pilootkoolituse ajal toimunuga. On vaja erinevatest koolidest huvitatud õpetajad kokku koguda, anda neile vajalikud teadmised ja tööriistad ning äratada huvi neid oma klassiruumides kasutada.



Samal ajal peaksid õpetajad, kes juba töötavad EduLARPi metoodikaga, kasutama kõiki võimalusi selle õpetamismeetodi tutvustamiseks oma ringis, kaasates sõpru, kolleege ja lapsevanemaid. Paljudes Eesti koolides kasutatakse õpetamismeetodit "kolleegilt kolleegile", kus koolitusel käinud pedagoogid tutvustavad saadud infot kõigile oma kooli õpetajatele. See on väärtuslik platvorm EduLARPi esmaseks kasutuselevõtuks. Seda meetodit kasutavad õpetajad saavad oma tehnikaid laiemalt reklaamida (kolleegid teistest koolidest, kooli veebisait, Facebook, Instagram), et tekitada meetodi vastu huvi ka teiste koolide õpetajates - see annab neile võimaluse kutsuda teiste koolide õpetajaid oma õppepäevale kogemusi jagama.

Lisaks võiks moodustada EduLARPi kasutavate õpetajate kogukonna, kus jagatakse selleteemalisi kogemusi ning kust võib vajadusel leida nõuandeid ja valmis stsenaariume. Seda tegevust on juba alustatud, olemas on veebisait <https://hariduslikudrollimangud.wordpress.com/?fbclid=IwAR1XaGPbmivtcqA9THMmyHSlq2-QvByjgq4NHI6kFQB3DdKzy0kdJAKYPG0>, mis tutvustab EduLARPi ja selle võimalusi eesti keeles. Kui pilootkoolitusel osalenud õpetajatest moodustuks kogukonna tuumik, saaks nende tegevust laiemalt levitada erinevate meediakanalite kaudu ja uued asjast huvitatud inimesed leiaksid hõlpsalt alginformatsiooni.

Kui EduLARPi on hakanud oma õppetöös kasutama piisavalt koole ning koolide juhtkonnad juba aktsepteerivad ja hindavad seda meetodit, saame liikuda järgmisele tasemele ja hakata EduLARPi edendama Haridusministeeriumi ning Haridus-ja Noorsooameti (HARNO) tasandil.

## Rootsi

Et kaasata õpetajaid ja sidusrühmi Green EduLARPi juurutamisele Rootsi koolides, saab strateegiliselt läheneda erinevate võimaluste kaudu. Üks meetod on alustada väiksemate või lihtsamate algatustega, mis aitavad õpetajatel end rollimängu mõistega ja selle võimalike eelistega kurssi viia. EduLARPi otsese tutvustamise asemel on oluline rõhutada haridussüsteemi laiemaid eesmärke, nagu ainetevaleline lõimimine ja kogemusliku õppimise lähenemisviiside kasutamine. Rõhutades seoseid rollimängu ja

õppekava eesmärkide vahel saavad õpetajad EduLARPi oma õpetamispraktikasse kaasamist väärtustama hakata.

Info levitamine ja teadlikkuse tõstmine Green EduLARPi kohta on võimalik mitme kanali kaudu. Peamiste platvormide hulka kuuluvad hariduskonverentsid ja üritused nagu SETTi mess, kuhu õpetajad kogunevad, et jagada uuenduslikke õpetamismetoodikaid. Õpetajate ajakirjad ja kutseliitude kaasamine võivad samuti olla teabe levitamiseks ja EduLARPi vastu huvi tekitamiseks tõhusateks kanaliteks. Koostöö loodusharidusele keskendunud ühingu Naturskollef Krarreningeniga annab võimaluse tutvustada EduLARPi kui kaasahaaravat ja keskkonnateadlikku õppevahendit.

Veel üks oluline samm rollimängude jaoks teoreetilise aluse loomisel hariduses on koostöö teiste rollimänguvaldkonna spetsialistidega. Jagades kogemusi ja arutades, kuidas õpilased rollimängust kasu saavad, võivad koolitajad saada väärtuslikke teadmisi ja enesekindlust EduLARPi rakendamisel oma klassiruumides. Lisaks võib poliitilise maastiku uurimine ja haridus- ja poliitiliste juhtide seatud keskkonnanäe eesmärkide mõistmine nagu need, mis on välja toodud tegevuskavas Agenda 2030, anda mõjujõudu EduLARPi kui nende eesmärkide saavutamise vahendi arendamiseks.

Green EduLARPi haarde laiendamine võib hõlmata ka koostöövõimaluste uurimist kultuurikoolidega. Tutvustades EduLARPi kui etendustele eelneva töömeetodi potentsiaali või propageerides EduLARPi tegevusena kultuurikoolides, saavad õpetajad metoodika edasiseks edendamiseks kasutada olemasolevaid struktuure ja ruume.

Üldiselt peituvad Green EduLARPi sisenemispunktid Rootsi koolidesse hoolikalt kavandatud levitamistrateegiates, koostöös asjaomaste organisatsioonidega, pädevate teoreetiliste aluste loomises, mängude hariduslike eesmärkidega vastavusse viimises ja sidemete uurimises kultuurikoolidega. Neid tegevusi kasutades saab EduLARPi integreerimist Rootsi haridussüsteemi järk-järgult edasi viia, pakkudes õpilastele mõjusaid õpikogemusi keskkonnahariduse valdkonnas.

## Poola

Green EduLARPi konverentsi hindamise käigus avaldasid Poola õpetajad oma arvamust seal läbiviidud töötubade kohta. Nad olid võimalusega konverentsil osaleda väga rahul. Poola koolides ei ole EduLARPi meetod laialt tuntud ega kasutatud. Osalejate sõnul on



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

see tundide läbiviimiseks ja õppekavast pärit materjali rakendamiseks väga huvitav meetod. Konverentsil osalejad nõustusid, et neil on juba olemas ideid, kuidas seda meetodit oma tundides kasutada, näiteks poola keele tundides kohustusliku kirjanduse arutelused, bioloogias või filosoofias ökoloogiast rääkides. Õpetajad usuvad, et meie konverentsiga sarnaste koolitusseminaride korraldamine on ideaalne lahendus selle meetodi edendamiseks. Õpetajad räägivad töötubadest koolituste järel nende kohalikes kogukondades, samuti on võimalik korraldada õpilastega LARPe ja levitada sellekohast infot kooli veebilehel või sotsiaalmeedias. Koolitusel osalejad pakkusid välja, et hea viis õpitu kohta info levitamiseks on kohtuda naaberkoolide õpetajatega ja tutvustada, mis on EduLARP ja kuidas see töötab. Õpetajad soovitasid esitleda LARPi metoodikat ka õpetajatele koolitusi korraldavatele organisatsioonidele, et eksperdid saaksid koostada LARPiiga seotud koolituspakkumisi.

## Kreeka

Kreeka õpetajad leidsid, et toimunud koolitus oli nii inspireeriv kui motiveeriv. Nad said uusi ideid ja neile anti võimalus ning oskused EduLARPiga ka edaspidi tegeleda. Nad leidsid, et EduLARP on tõesti huvitav õpetamismeetod. Mõned neist kuulsid sellest meetodist esimest korda, kuna Kreekas pole see eriti populaarne. Fookusgrupp tegi huvitavaid ettepanekuid EduLARP-i metoodika levitamise kohta Kreeka koolides.

Kreeka õppekavas on aine nimega "oskuste töötoad". Algkooli 1. - 2. klassis on seda ainet 3 tundi, 3. - 4. klassis 2 tundi ja 5. - 6. klassis 1 tund nädalas ja 1 tund nädalas keskkooli 1. - 3. klassi jaoks. See õppeaine võib olla EduLARP-i rakendamise sisenemispunktiks. Lisaks on riigikoolide õpetajatel võimalus asutada pärast tunde toimuvaid kooliklubisid. Huvipakkuv oli ka ettepanek rakendada EduLARP-i algkoolide draamaõpetuse tundides.

Kreeka haridussüsteemis kehtib range hierarhia, kuid seda üritatakse detsentraliseerida, nii et koolijuhtidele on antud võimalus algatusi teha ja oma koolides õpetajatele koolitusseminare korraldada vastavalt nende vajadustele, igal aastal 15 tunni ulatuses.

Igas piirkonnas on tööl keskkonnahariduse koolinõustajad (Ida-Thessaloniki Keskkonnahariduse eest vastutab Christina Tsaliki), kes vastutavad oma linnaosa koolide tegevuse eest. Meie õpetajad tegid ettepaneku luua kontakt nõustajatega, et rakendada koolides Green EduLARP'i programme. Mõned koolinõustajad on vastutavad ka dramaõppe eest. Õpetajad tegid ettepaneku luua kontakt ka nende inimestega.

## Ülesanne 2: EduLARP ja keskkonnaharidus (CCE)

Uuenduslike õpetamismeetodite nagu mängustamine ja rollimäng tõhus integreerimine võib mängida olulist rolli kliimamuutustega seotud teadmiste omandamises. Et hinnata EduLARP'i (Educational Live Action Role-Playing) tähtsust kliimamuutustega seotud hariduses, saadi pärast Poolas toimunud koolitusseminari tagasisidet kolmelt koolitajalt Eestist, Rootsist, Poolast ja Kreekast. Tagasiside koguti osalevate õpetajatega läbi viidud intervjuude kaudu, keskendudes meetodi kasutamise erinevatele aspektidele ning mängustamise ja rollimängude kui õpetamismetoodika tajumisele.

Intervjuu küsimuste eesmärk oli uurida õpetajate mängustamise ja rollimängude kasutamise sagedust; seda, mil määral nad uskusid, et need meetodikad suurendasid keskkonnateadlikkust; haridusministeeriumi poolse toetuse taset nende meetodite rakendamiseks koolides; õppekava võimalusi mängustamise ja rollimängude rakendamiseks keskkonnateadlikkuse õpetamiseks; Green EduLARP'i tajutavat rolli kliimamuutustega seotud hariduses pärast koolitust, selle meetodika eeliseid ja tõhusust, tõenäosust kasutada seda edaspidi oma koolides keskkonnahariduse õpetamiseks ja nende seisukohti kohalike haridussüsteemide kohta, et koolisüsteem saaks Green EduLARP'i meetodi kasutusele võtta. Haridustöötajate poolt neile küsimustele antud vastuste analüüs annab väärtusliku ülevaate EduLARP'i kui kliimamuutustega seotud hariduse ühe töövahendi võimalikust mõjust ja õppekavasse integreerimisest, tuues välja selle eelised ja väljakutsed, mis on seotud programmi rakendamisega vastavas koolikeskkonnas.

## Intervjuu küsimused

1. Kui sageli kasutate õpetamismetoodikana mängustamist või rollimängu?
2. Kas usute, et mängimine või rollimäng õpetamismetoodikana suurendab keskkonnateadlikkust?
3. Kas usute, et haridusministeerium toetab koole neid meetodeid kasutama?
4. Kas õppekava kohaselt on kõigi tegevuste elluviimiseks piisavalt aega, kasutamaks mängustamist või rollimängu keskkonnateadlikkuse õppevahendina?
5. Kas arvate pärast Poolas toimunud koolitust, et Green EduLARP on oluline meetod kliimamuutusi käsitlevas hariduses? Miks?
6. Millised on meetodi eelised? Miks te arvate, et see on tõhus meetod?
7. Kas hakkate seda meetodit oma koolis keskkonnahariduse õpetamisel kasutama?
8. Millised on teie arvates teie riigi haridussüsteemi eeldused ja võimalused, et õpetajad Green EduLARP meetodit kasutada saaks?

### **Eesti**

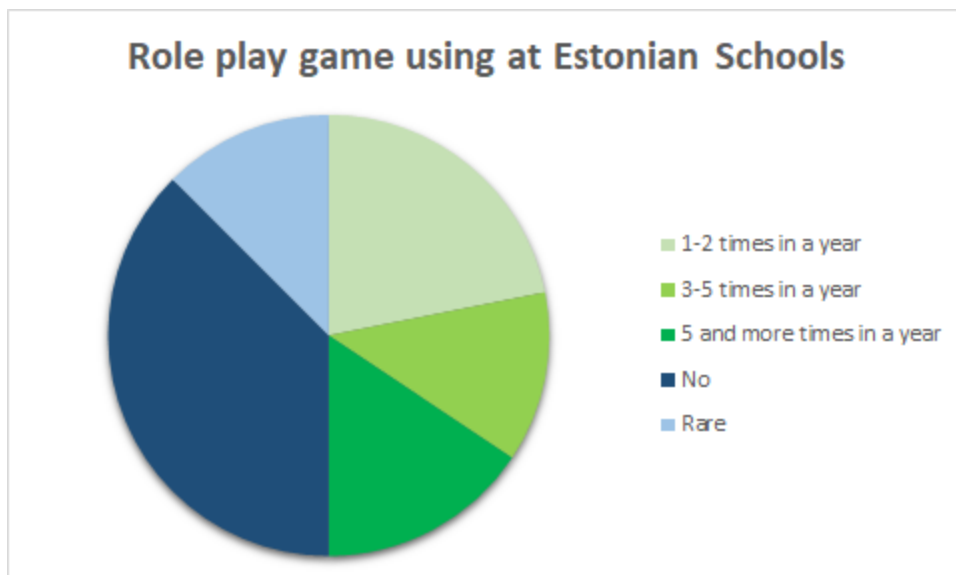
EduLARP-i kasutamine õpetamismeetodina on tõhususe eest õpilaste keskkonnateadlikkuse suurendamisel tunnustust pälvinud. Seda järeldust toetavad kolme õpetajaga tehtud intervjuudest saadud info ja Peipsi CTC poolt Eestis hallatava küsimustiku põhjaliku analüüsi tulemused. Küsimustikust, millele vastasid viis haridustöötajat, selgus, et mängustamine ja rollimängud on laialdaselt tunnustatud kui tõhusad lähenemisviisid keskkonnateadlikkuse edendamisele. Need vastused rõhutavad EduLARP-i kui väärtusliku vahendi kasvavat populaarsust kliimamuutustega seotud hariduse andmisel.

## Järeldus

Kokkuvõtteks võib öelda, et uuringu ja intervjuude tulemused toovad esile mitu olulist punkti seoses Green EduLARPi metoodika kasutamisega kliimamuutustega seotud hariduses (CCE). Uuringust selgus, et Eesti haridustöötajad tajuvad mängustamist ja rollimängu kui tõhusat õpetamismeetodit, mis tõstab õpilaste keskkonnateadlikkust, soodustab avatud arutelusid ja terviklikku arusaamist keskkonnaküsimustest. Siiski leiti, et kuigi Eesti koolisüsteem võimaldab õpetajatel valida enda poolt eelistatud vahendeid ja meetodeid, ei kasutata LARPi aktiivselt õpetajate vähese teadlikkuse tõttu. See rõhutab vajadust koolitusprogrammide ja meelelahutuslike rollimängude järele, et tutvustada õpetajatele EduLARPi meetodit ja selle eeliseid.

Lisaks ilmneseid olulise tõkkena ajapiirangud - õpetajad väljendasid muret vähese aja pärast, mis võib segada LARPi kaasamist õpetamismetoodikasse. Vaatamata sellele peetakse oluliseks koolijuhtide toetuse tähtsust Green EduLARPi rakendamise hõlbustamisel. Vastajad uskusid, et haridusministeerium julgustab koolides kasutama mängustamis- ja rollimängupraktikaid, rõhutades koolide tegevuskava ümberkujundamise vajadust, õppeainete suuremat lõimimist ja õpetajate tõhustatud koostööd.

Green EduLARPi kasutamise edendamiseks riiklikes haridussüsteemides esitasid vastajad väärtuslikke ettepanekuid. Need hõlmavad rohkemate tegevuste rakendamist meetodi tutvustamiseks, koolituste läbiviimist ja rollimängude mängimist õpetajate ühendustes ning valmiva õppekava tutvustamist õpetajatele, kes on EduLARPist juba teadlikud. Eesmärgiks on laiendada meetodi tundmist ja julgustada selle rakendamist koolis, kuna antud uuringu kohaselt võib öelda, et vähemalt pooled vastanutest juba kasutasid oma töös rollimänge.



Lisaks võib õpetajatele metoodika tõhusaks kasutamiseks tuge pakkuda huvigruppide ja juhtide kaasamine.

Kokkuvõttes toob uuring välja Green EduLARPi võimalikud eelised keskkonnahariduses nagu keskkonnateadlikkuse edendamine, avatud arutelude hõlbustamine ja igas vanuses õpilaste kaasamine. Selle täielikuks ärakasutamiseks on aga oluline tegeleda õpetajate teadmiste ja ajaliste piirangutega seotud väljakutsetega. Pakkudes põhjalikke koolitusprogramme, kaasates meelelahutuslikke rollimänge ja edendades juhtimistoetust saab riiklikus haridussüsteemis luua Green EduLARPi sisenemispunktid, võimaldades õpetajatel keskkonnahariduses seda kaasahaaravat ja kogemuslikku õpetamismetoodikat tõhusalt kasutada.

## Rootsi

Uuring viidi läbi, küsitledes kolme õpetajat, kes osalesid Green EduLARPi konverentsil Poolas 2023. aastal. Need õpetajad töötavad alg- ja keskkoolides, spetsialiseerudes erinevatele ainetele. Valiti välja üks õpetaja, kes kasutab juba praegu ajalootundides mängustamist ja LARPimist ning tegeleb keskkooliõpilastega. Teisel, algklasside õpilastega seotud õpetajal, puudub LARPi klassiruumis kasutamise kogemus, kuid ta mängib aktiivset rolli kooli keskkonnateadlikkuse rühmas. Viimane õpetaja töötab erivajadustega õpilastega.

Meie küsitletud Rootsi õpetajad andsid teada, et nad tunnevad erineval määral mängustamist ja rollimängu kui õpetamismetoodikat, kasutades neid sageli eraldi, minimaalsel ja struktureerimata viisil. Nad rõhutasid kaasamise ja aktiivse osalemise tähtsust rollimängu elemente hõlmavate harjutuste ajal, eriti õpilaste jaoks, kes tavaliselt ei pruugi õppematerjaliga tavapäraste meetodite abil suhelda.

Seoses haridusministeeriumi toetusega nende meetodite koolides kasutamise suhtes selgitasid õpetajad, et selgesõnalist julgustust pole, kuid nad hindavad õpetajate vabadust Rootsis oma meetodeid vastavalt vajadusele kohandada. Kuid nad tunnistasid soovitud tulemuste ja eesmärkide tõhusa saavutamise väljakutseid. Kui tegemist on õppekavaga, siis mängustamise või rollimängude kui keskkonnateadlikkuse õppevahendite rakendamise ajakulu varieerub sõltuvalt õpetatavast tasemest. Kõrgematel haridustasemetel on arvukate eesmärkide saavutamiseks sageli vähem aega. Nad rõhutasid, kui oluline on kohandada meetodit vastavalt iga õpetaja käsitletavale tasemele.

Pärast Poolas toimunud koolitusel osalemist väljendasid õpetajad usku Green EduLARPi kui kliimamuutuste alase hariduse meetodi olulisusse. Nad märkisid ära selle võime osalejaid kaasata, muuta abstraktsed teemad käegakatsutavaks, arendada sotsiaalseid oskusi ja anda tunne, et "keskkonnaprobleemid on tõelised." Nende poolt esile tõstetud eelised hõlmasid kogemuslikku aspekti, mis muudab abstraktse teabe arusaadavaks, annab võimaluse uurida erinevaid ideid ja seisukohti, loob turvalise ruumi "ebaõnnestumiseks" ja toetab isiklikku arengut.

Selle meetodi tulevase kasutamise kohta oma koolides kinnitasid õpetajad, et kavatsevad seda teha, ehkki tunniplaanides mõningaid kohandusi tehes. Green EduLARPi meetodi kooliharidussüsteemi integreerimise võimaluste osas tõid õpetajad välja mitu strateegiat. Nende hulka kuulus kohandamisvõime rõhutamine vastavalt iga õpetaja ajakavale ja ainele, erinevate ainete lõimimine, mis võiksid keskkonnaprobleeme käsitleda, õpetaja vähese kogemuse võimendamine ja tulemuste saavutamise kavandamine, õpetajate inspireerimine ja võimaldamine neil kolleege ja direktoreid mõjutada ning traditsiooniliste õpetamismeetoditega harva hõlmatud pehmete oskuste väärtuse tunnistamine. Nad pidasid EduLARPi terviklikuks



lähenemisviisiks, mis ühendab faktiteadmised sotsiaalse suhtluse, analüüsi, arutelu ja koostööprobleemide lahendamisega.

## Järeldus

Nendest intervjuudest saadud kõige olulisemad teadmised rõhutavad paindlikkust Rootsi koolisüsteemis, kus õpetajatel on vabadus valida oma metoodilisi lähenemisviise, kui need vastavad Rootsi õppekavas esitatud eesmärkidele. Lisaks on peamise rõhuasetusena esile kerkinud Green EduLARP-i meetodi kohandamisvõimalused. Rõhutati, et seda lähenemisviisi saab hõlpsasti laiendada või kohandada, et see sobiks erineva teadmiste taseme ja ajakavaga, arvestades õpetajate mitmekesiseid vajadusi. Kuid võib-olla on õpetajate poolt sõnastatud meetodi kõige kaalukam aspekt selle märkimisväärne võime õpilasi aktiivselt kaasata ja pakkuda neile kogemusi, mis samastuvad päriselus õppimisega. Võttes endale haridusprotsessis erinevaid rolle, saavad õpilasted võimaluse kasvatada pehmeid oskusi ilma eksamite või hindeliste tulemustega seotud ärevuseta, nii kujuneb terviklikum ja kogemuslikum lähenemine haridusele.

## Poola

Läbiviidud intervjuudes kinnitavad Poola õpetajad, et nad kasutavad mängu ja mängustamist laiemas tähenduses kui vahendit õppeprotsessi tõhustamiseks ja tundide kaasahaaravamaks muutmiseks. Samuti rõhutavad nad, et mängude ja rollimängumeetodite kasutamine võib positiivselt mõjutada õpilaste keskkonnateadlikkust, stimuleerides mitte ainult mõtlemist, vaid julgustades ka tegutsema ja keskkonnakaitsega tegelema. Õpetajad väidavad üksmeelselt, et Poola Haridusministeerium ei soodusta mängude kasutamist koolides, kuid ei keela ka nende meetodite kasutamist. Haridusministeerium rõhutab, et kõige olulisem aspekt on õppekavas välja toodud eesmärkide saavutamise ning konkreetseid meetodeid ja lähenemisviise nende eesmärkide saavutamiseks ei ole ette nähtud. Õpetajad toovad välja, et mõnikord on need meetodid väga huvitavad, kuid kahjuks liiga aeganõudvad, mistõttu nad loobuvad nende kasutamisest iga aine jaoks ette nähtud piiratud aja tõttu, kuna ajakava on täpselt määratletud. Seetõttu sõltub konkreetse mängu rakendamine

ainult õpetajatest, nende paindlikkusest ja loovusest õppekava eesmärkide saavutamisel ilma selleks eraldatud aega ületamata.

Õpetajad vastasid, et Poolas Green EduLARP meetodi koolitusele kulutatud aeg oli neile väga kasulik. Nad ei olnud EduLARP-i meetodiga varem tuttavad ja peavad seda väga huvitavaks, eriti keskkonnakaitse õpetamiseks. See meetod soodustab loovust, rühmatöö oskusi, koostööd, sallivust, oskust ennast väljendada ja arvamust avaldada ning aitab kaasa ka kujutlusvõime arengule ja loomingulisele lähenemisele keskkonnaküsimustele. Õpetajad hindasid seda meetodit väga tõhusaks, kuna tegevuse kaudu õppimine on väga hea viis teadmiste omandamiseks. Hoolimata asjaolust, et seda meetodit õppekavas ei mainita, on ökoloogia, keskkonnakaitse ja ökoloogilise teadlikkusega seotud teemad Poola hariduspoliitikas esmatähtsad ja kohustuslikud õppepunktid. Õpetajad väljendasid arvamust, et kuigi nad ei pea end EduLARP-i meetodi ekspertideks, püüavad nad seda kasutada meie planeedi kaitsmise õpetamisel, nii et nad kaasavad Green EduLARP-i meetodi oma praktikasse.

## Järeldus

Green EduLARP on Poolas uuenduslik ja uus, kuid väga põnev meetod, mis võimendab õpetamisprotsessi. See arendab õpilastes erinevaid oskusi, nagu loovus, grupi koostöö, sallivus, sotsialiseerumine, motiveerib neid tegutsema, õpetab avatust ja aitab ületada hirme oma seisukohtade väljendamisel. Poola õppekavas ei täpsustata, milliseid meetodeid õpetajad peaksid kasutama; kõige tähtsam on, et õpetaja saavutaks õppekava eesmärgid. Õpetaja valitud tee nende eesmärkide saavutamiseks on väga lai ja võimaldab õpetajal valida oma meetodi. Poola õpetajad on Green EduLARP-i kasutuselevõtmiseks väga avatud.

## Kreeka

Uuring viidi läbi, küsitledes kolme õpetajat, kes osalesid Green EduLARP-i konverentsil Poolas 2023. Need õpetajad töötavad alg- ja keskkoolides, spetsialiseerudes erinevatele ainetele. Õpetajad tunnistavad hariduslike rollimängude nagu EduLARP väärtust alg- ja keskkoolides, eriti STEM-ainete ja keskkonnateaduste valdkonnas. Kuigi haridusministeerium pole seda ametlikult heaks kiitnud, pooldavad mõned



koolinõustajad seda kogemusliku õppimise lähenemisviisi. See on kõige tõhusam keskastmes, aidates õpilastel arendada probleemide lahendamise oskusi, kriitilist mõtlemist ja vastutuse võtmist. Õpilased osalevad aktiivselt õppetöös, kasvatades enesekindlust ja otsustusvõimet. Koolitus Poolas näitas, et EduLARP läheb kaugemale traditsioonilistest klassiruumidest, edendades iseseisvat mõtlemist, tõhusat koostööd ja õpilaste iseseisvust. Tuleval õppeaastal plaanib üks vastanud õpetaja EduLARP'i abil ühendada keskkonnahariduse matemaatikaga. Haridustöötajate laiem koolitus ja teadlikkus on aga hädavajalikud, kuna paljudele pole see uuenduslik lähenemine tuttav. Linnakoolides, kus välikogemused on piiratud, omandab keskkonnaharidus suure tähtsuse. Haridusministeeriumi eesmärgiks on lõimida draamapõhine õpe ja rollimängud õppekavasse, kuid haridustöötajad seisavad silmitsi väljakutsetega õpitulemustele seatud kõrgete nõudmiste tõttu, eriti vanemates klassides. EduLARP (Educational Live-Action Role-Playing) on väärtuslik vahend, mis võimaldab keskkonnateemade sujuvat lõimimist ja õpilaste kaasamist. Erinevalt traditsioonilistest rollimängudest pakub EduLARP struktureeritud lähenemisviisi, mis köidab õpilaste tähelepanu ja arendab interaktiivseid kogemusi, usaldust ja suhtlemist. Õpetajate arvates on vaja tutvustada EduLARP'i kui õpetajate koolitusprogrammi, pakkudes õpilasi ja lapsevanemaid hõlmavat EduLARP'i laborit, et levitada meetodikat koolides laiemalt. Lõppkokkuvõttes pakub EduLARP laialdast ja dünaamilist lähenemist keskkonnaharidusele, ühendades õpilased loodusmaailmaga, süvendades samal ajal nende õppimiskogemust.

## Järeldus

Seoses ettepanekutega EduLARP'i kaasamise kohta riiklikku haridussüsteemi tekivad mitmed olulised kaalutlused. Esiteks on oluline luua EduLARP'i laborid või koolitusprogrammid haridustöötajatele nii teenuse- kui ka teenindustasandil. See tagab, et õpetajad on piisavalt teadmiste ja oskustega varustatud, mis on vajalikud Green EduLARP'i tõhusaks rakendamiseks.

Lisaks on Green EduLARP'i levitamise hõlbustamiseks hädavajalik koostöö haridusasutuste, valitsusasutuste ja keskkonnaorganisatsioonide vahel. See võib hõlmata standardiseeritud õppekavamoodulite väljatöötamist, rahastamistoetust ja erialase arengu seminaride korraldamist. Lisaks rõhutab selle tähtsust haridusmaastikul Green



EduLARPi lisamine riiklikesse hariduspoliitikatesse ja õppekava suunistesse.

Kokkuvõtteks võib öelda, et Green EduLARPi integreerimine riikliku haridussüsteemi võib oluliselt parandada kodanikuhariduse terviklikkust, edendades õpilaste keskkonnateadlikkust, kodanikuaktiivsust ja kriitilist mõtlemist. Õpetajate huvi selle metoodika kasutuselevõtu vastu näitab valmisolekut uuenduslikeks pedagoogilisteks lähenemisviisideks. Green EduLARPi edukaks tutvustamiseks on võtmetegurid koostöö, haridustöötajate koolitus ja integreerimine hariduspoliitikasse meetodi laialdaseks kasutuselevõtuks ja keskkonnahariduse mõjutamiseks.

## Intervjuu keskkonnapoliitika kujundajaga

Meie arutelu Maria Stroumpaga, keskkonnahariduse-alase koolitajaga Kookoonarist, haridusele suunatud keskkonnaorganisatsioonist, heidab valgust rollimängude panusele keskkonnahariduse andmise hõlbustamisel. Nende esindaja sõnul suurendab mängude lõimimine haridusprotsessidesse laste arusaamade kujunemist ning teadmiste ja oskuste omandamist. Mängude metoodilise kasutamisega muutub keskkonnaharidus lastele kättesaadavamaks ja kaasahaaravamaks, võimaldades neil keerulistest mõistetest aru saada sellises kontekstis, mis on kooskõlas nende loomulike kalduvustega.

Vaatamata hariduses mängude kasutamise ilmsetele eelistele on selle laialdasel kasutuselevõtul ametlikes oludes, eriti Kreekas, omi väljakutseid. Toetuse puudumine võib tuleneda õppekavade ulatuslikest nõudmistest ja keskkonnahariduse erialase oskusteabe nappusest. See rõhutab vajadust, et poliitikakujundajad hindaksid ümber haridusalased prioriteedid ja kaaluksid kvaliteetse keskkonnahariduse edendamist mänguliste meetodite abil.

Rollimängude kasutamise eelised hariduses on märkimisväärsed. Need mängud edendavad kogemuslikku õppimist, parandavad sotsiaalset suhtlust, arendavad emotsionaalset intelligentsust ja edendavad osalejate koostööoskusi. Simulatsioonipõhise õppe kaudu saavad osalejad orienteeruda sotsiaalsetes ja keskkonnaprobleemides, tugevdada oma suhtlemisoskust, mõista emotsionaalseid reaktsioone ja osaleda koostöises õppimiskogemuses.

Kokkuvõttes võib öelda, et kuigi ületamiseks on mitmeid takistusi, ei saa eirata mängude potentsiaali keskkonnahariduse rikastamisel. Tunnustades väärtust, mida nad vabatahtlikele õpikogemustele annavad, ja kaaludes poliitika kohandamist on meil võimalus edendada keskkonnaharidust ja kasvatada keskkonnateadlike inimeste põlvkonda.



Funded by  
the European Union

**GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp)** Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

## Ülesanne 3: EduLARP ja 21. sajandi oskused

Haridusmaastiku edasise parendamise püüdlustes pööratakse praegu erilist tähelepanu Live Action rollimängude (LARP) kesksele rollile 21. sajandi oluliste eluks vajalike oskuste arendamisel. Need oskused hõlmavad muuhulgas kriitilist mõtlemist, paindlikkust, kujutlusvõimet, probleemide lahendamist, loovat ebatraditsioonilist uuenduslikku meelt, vastupidavust ja meditatiivset kohalolu. Lisaks laiendab see transformatiivne lähenemine haridusele oma haaret emotsionaalse intelligentsuse arendamise valdkonda, käsitledes selliseid aspekte nagu enesekontroll, empaatia, eneseteadvus ja emotsioonide vilunud juhtimine. Kui asume keskkonnahariduse arendamise ja globaalse teadvuse edendamise teekonnale, muutub LARPi kui pedagoogilise tööriista integreerimise tähtsus üha ilmsemaks.

Ülesanne 3 on pühendatud vastava argumentatsiooni väljakujundamisele, tuues esile EduLARPi sügava mõju oluliste pehmete oskuste arendamisel. Tähtis on, et see rõhutab sümbiootilist seost nende oskuste ning keskkonnateadlike tegevuste ja stsenaariumide vahel, rõhutades nende olulist rolli teadlike ja proaktiivsete maailmakodanike põlvkonna kujundamisel.

### Oskuste kasvatamine ja arendamine Edu-LARPi kaudu

Edu-LARP (Educational Live Action Role-Playing) on väga tõhus õppemetoodika igas vanuses õpilaste oskuste kasvatamiseks ja arendamiseks. Selle lähenemisviisi kaudu on osalejad lõimitud elutruudesse keskkondadesse, kus nad võtavad endale rollid ja tegelevad reaalsete või konstrueeritud probleemidega. Niiviisi üles ehitatud kogemuslik keskkond pakub palju võimalusi erinevates valdkondades oskuste arendamiseks (Hansen & Elb Paskk, 2019).

**Uuring: mil viisil on EduLARP seotud oskuste arendamisega.**

EduLARP (Educational Live Action Role-Playing) on paljude võimaluste kaudu tihedalt seotud oskuste arendamisega, kuna see pakub konteksti, kus osalejad saavad uurida,

läbi mängida ja lahendada tegelikke või konstrueeritud probleeme. Siin on välja toodud, kuidas EduLARP on seotud oskuste arendamisega (Hansen & Elb Paskk, 2019):

- **Suhtlemisoskus:** Edu-LARPI tegevuste ajal käituvad osalejad erinevate tegelastena ning peavad probleemide lahendamiseks omavahel suhtlema, koostööd tegema ja läbirääkimisi pidama. See protsess suurendab suhtlemisoskust, teiste vajaduste tajumist ja võimet konflikte juhtida.
- **Loov mõtlemine:** EduLARP pakub loovat konteksti, kus osalejad peavad olema leidlikud erinevate väljakutsete lahendamisel ja lahenduste otsimisel. Ümbritseva keskkonnaga suhtlemise ja uute alternatiivide loomise kaudu arendavad osalejad oma loovat mõtlemist ja võimet probleeme lahendada.
- **Kriitiline mõtlemine:** EduLARPI kogemuse ajal peavad osalejad analüüsima ja hindama saadavat infot, ennustama tegevuste mõjusid ja tulemusi ning tegema otsuseid neile kättesaadava info põhjal. See protsess suurendab kriitilist mõtlemist ja võimet juhtida keerulisi olukordi.
- **Rolli esitus:** EduLARP nõuab osalejatelt rollide omaksvõtmist ja täitmist, pakkudes sageli võimalusi eneseteadvuse ja rollide vastastikuse interaktsiooni mõistmise arendamiseks.

Nende mehhanismide kaudu edendab Edu-LARP selliste oskuste arendamist, mis on vajalikud edukaks kaasaegse maailmaga kohanemiseks ja väljakutsetega toimetulekuks nii isiklikul, professionaalsel kui ühiskondlikul tasandil. Sel moel on EduLARP võimas vahend õpilaste ettevalmistamiseks 21. sajandi nõudmisteks (Hansen & Elb Paskk, 2019).

### Erinevate oskuste analüüs, mida saab EduLARPI kaudu arendada

EduLARP (Educational Live Action Role-Playing) pakub rikkalikku valikut oskusi, mida saab arendada selle tegevustes osalemise kaudu. Järgnevalt analüüsitakse erinevaid oskusi, mida EduLARPI kaudu täiendatakse (Mardell et al., 2023):

- **Suhtlemisoskus:** osalejad õpivad omavahel suhtlema, oma ideid väljendama ja teiste tegelaste arvamusi kuulama.

- **Koostöö:** koostöö on probleemide lahendamise ja eesmärkide saavutamise võti, julgustades osalejaid koostööd tegema ja ideid jagama.
- **Loovus:** Ümbritseva keskkonnaga suhtlemise ja uute alternatiivide loomise kaudu arendavad osalejad oma loovat mõtlemist ja leidlikkust.
- **Kriitiline mõtlemine:** osalejad analüüsivad ja hindavad teavet, ennustavad tegevuse mõjusid ja tulemusi ning teevad otsuseid neile kättesaadava info põhjal.
- **Aja planeerimine:** osalejad õpivad oma aega tõhusalt juhtima, et oma eesmärged saavutada ja väljakutsetele vastata.
- **Sotsiaalsed oskused:** osalejad arendavad sotsiaalseid oskusi nagu teiste vajaduste mõistmine ja suhete haldamine.
- **Analüüs ja kriitiline mõtlemine:** osalejad arendavad võimet analüüsida ja hinnata olukordi, infot ja otsuseid.
- **Stressijuhtimine:** väljakutsetega silmitsi seismine ja probleemide lahendamine EduLARPis keskkonnas aitab arendada stressijuhtimise oskusi ja vastupidavust.

Need oskused on vaid mõned paljudest, mida saab EduLARPis kaudu arendada. Iga tegevus võib keskenduda erinevatele oskustele, sõltuvalt selle eesmärkidest ja käsitletava teema olemusest (Mardell et al., 2023).

### EduLARPis rakendamine hariduses

EduLARPis (Educational Live Action Role-Playing) on hariduse valdkonnas palju rakendusvõimalusi, kuna see pakub dünaamilist ja kaasahaaravat keskkonda erinevate oskuste arendamiseks ja õppimiseks. Mõned EduLARPis peamised rakendused hariduses on järgmised (Paiva et al., 2005):

- **Õppetöö tõhustamine kogemusliku õppimise kaudu:** EduLARP pakub õpilastele võimalust kogeda õppetunde praktiliste kogemuste kaudu, muutes õppimise kaasahaaravamaks ja süvendades nende arusaamist erinevatest õppeainetest.
- **Oskuste arendamine:** EduLARP aitab arendada mitmesuguseid oskusi nagu suhtlemine, koostöö, loov mõtlemine, kriitiline mõtlemine ja ajaplaneerimine.



- **Sotsiaalne teadlikkus:** rollide võtmise ja teiste tegelastega suhtlemise kaudu arendavad õpilased sotsiaalset teadlikkust ja tundlikkust kultuuri, võrdsuse ja õigluse küsimuste suhtes.
- **Enesehinnangu jõustamine:** rollide võtmise ja erinevates kontekstides esile kerkivate probleemide lahendamise kaudu tugevdavad õpilased oma enesehinnangut ja arendavad enesekindlust.
- **Kriitilise mõtlemise arendamine:** EduLARP toetab kriitilise mõtlemise oskuse arendamist, kui õpilased analüüsivad ja hindavad infot ja olukordi, millega nad kokku puutuvad.
- **Meeskonnatöö tugevdamine:** EduLARP edendab meeskonnatööd ja koostööoskusi, kuna õpilased peavad eesmärkide saavutamiseks ja probleemide lahendamiseks koostööd tegema.

Need rakendusvõimalused näitavad, kuidas EduLARP-i saab kasutada efektiivse õppevahendina oskuste arendamiseks ja õpilaste ettevalmistamiseks kaasaegse maailma nõudmistele vastamiseks (Paiva et al., 2005).

## Väljakutsed ja perspektiivid

### EduLARP-i rakendamisel tekkivate väljakutsete analüüs

EduLARP-i (Educational Live Action Role-Playing) rakendamine hariduses toob kaasa mitmeid väljakutseid, millega tuleb tegeleda ettevaatlikult ja mõistvalt. Analüüsime neid väljakutseid (Rumore, Schenk & Susskind, 2016):

- **Ettevalmistus ja organiseerimine:** EduLARP-i loomine ja elluviimine nõuab haridustöötajate poolt märkimisväärset ettevalmistust ja organiseerimist. Tuleb luua üksikasjalikud stsenaariumid, valida sobiv aed ja koht, tagada vajalike ressursside kättesaadavus ja koolitada õpetajaid tegevusi juhtima.
- **Käitumise juhtimine:** õpilaste käitumise juhtimine EduLARP-i ajal on väljakutse. Kuna õpilased on seotud tavapärasest erineva keskkonnaga, võivad tekkida käitumisprobleemid, mille tõhusaks lahendamiseks on vaja õpetaja tähelepanu ja oskusi.

- **Kõigi õpilaste osalus:** kõigi õpilaste osalemise tagamine EduLARPis on keeruline. Mõned õpilased võivad tunda end rollide võtmisel ebakindlalt või ebamugavalt, olles aktiivse kaasalöömise suhtes tagasihoidlikud.
- **Hindamine:** EduLARPi haridusliku tulemuslikkuse ja haridusliku väärtuse hindamine võib olla keeruline. Traditsioonilised hindamismeetodid ei pruugi olla sobivad EduLARPi tegevuste õpitulemuste mõõtmiseks.
- **Aja- ja ressursinõuded:** EduLARPi rakendamine nõuab märkimisväärset panustamist aega ja ressursidesse. Eduka EduLARP loomine ja läbiviimine võib nõuda pikka ettevalmistust ning erinevate materjalide ja varustuse kasutamist.

Kuigi kõik need väljakutsed on olemas, on EduLARP ometi efektiivne õppevahend, mis võib pakkuda õpilastele rikkalikku, tõhusat ja lõbusat õppimiskogemust (Rumore, Schenk & Susskind, 2016).

### EduLARPi edasise arengu ja kasutamise perspektiivid hariduses

Hariduse valdkond areneb jätkuvalt ning EduLARPil (Educational Live Action Role-Playing) on selle edasiseks arendamiseks ja kasutamiseks mitmeid väljavaateid. Vaatleme mõnda neist vaatenurkadest (Lithoxoidou et al., 2017):

- **Koolide õppekavadesse liitmine:** üks võimalus on EduLARPi kui alternatiivse õppevormi integreerimine koolide õppekavadesse. See võib anda õpilastele rikkalikke õpikogemusi ning suurendada nende õppetöös osalemist ja õpitu mõistmist.
- **Haridusrakenduste arendamine:** EduLARPil põhinevate haridusrakenduste arendamisel on väljavaade nii klassiruumis kasutamiseks kui ka veebipõhiseks õppimiseks. Need rakendused võivad hõlmata paljusid aineid ja haridustasemeid.
- **Õppekavade arendamine:** haridustöötajad saavad arendada EduLARPil põhinevaid haridusprogramme, mis vastavad nende õpilaste vajadustele ja huvidele. Need programmid saavad pakkuda isikupärastatud hariduskogemusi.
- **Kutseõppeprogrammide loomine:** EduLARPi saab rakendada ka kutseharidusprogrammides, et arendada erinevaid oskusi ja valmistada õpilasi ette töömaailma sisenemiseks.

- **Laialdane teadus-ja arendustegevus:** EduLARPi valdkonnas on vaja ulatuslikku uurimis- ja arendustegevust, et paremini mõista selle meetodi mõju õpilaste õppimisele ja arengule.

Need perspektiivid näitavad EduLARPi kasvavat tunnustamist ja aktsepteerimist kui tõhusat ja paljutöotavat koolitusmeetodit, mis võib aidata kaasa hariduskogemuse ja õppimise parendamisele (Lithoxoidou et al., 2017).

## Järeldused

Uuring näitab, et EduLARP (Educational Live Action Role-Playing) aitab oluliselt kaasa 21. sajandi oluliste oskuste - suhtlemine, koostöö, loov mõtlemine, kriitiline mõtlemine ja enesehinnang - kasvatamisele ja arendamisele. Kombineerides praktilist tegevust rollimänguga loob EduLARP kaasahaaravaid hariduskogemusi, mis parendavad õppimist ja erinevate oskuste arendamist. Vaatamata väljakutsetele selle ettevalmistamisel, käitumise juhtimisel ja hindamisel pakub metoodika dünaamilist õpikeskkonda, mis vastab kaasaegsetele haridusnõuetele ja soodustab õpilaste aktiivset osalemist ja õppimisest saadavat naudingut. EduLARPi tulevik hõlmab potentsiaalset õppekavadesse liitmist, haridusprogrammide väljatöötamist ning jätkuvat uurimistööd ja innovatsiooni selles valdkonnas (Aura et al., 2023).

## Ülesanne 4: poliitikasoovitused ja kohandamisettepanekud

Haridusmeetodite edendamisel toetub meie koostöö partnerite ühendusele, kes on pühendunud EduLARPi (Educational Live Action Role-Playing) integreerimisele riiklikesse õppekavadesse. Iga partner annab ainulaadse oskusteabe, koostades ühiseid soovitusi poliitikakujundajatele nii riiklikul kui piirkondlikul tasandil. Eesmärgiks on edendada koolides õppekavadevahelist lõimitud lähenemisviisi, kasutades EduLARPi tervikliku kliimahariduse (CCE) kujundava vahendina. Selle sammu lõpuleviimist korraldab meie koordineeriv partner (AP).

Meie üldstrateegia eesmärgiks on edastada poliitikakujundajatele EduLARPi positiivset mõju, rõhutada selle tähtsust riiklikes õppekavades ja kohandamistoimingutes. Ühenduse eksperdid tutvustavad konkreetseid meetmeid ja ideid, pöörates erilist tähelepanu poliitikakujundajatele nii riiklikul kui ka piirkondlikul tasandil. Oluline on, et meie koostöö rõhutab Euroopa Liidu rolli igakülgse kliimahariduse (CCE) olulisuse propageerimisel rahvusvahelisel tasandil.

Dokument tehakse kättesaadavaks nii inglise keeles kui kõigi partnerriikide keeltes. Selle eesmärk on kahekordne: levitamine ja propageerimine. Esimese omataolise riikidevahelise dokumendina on selle eesmärgiks rõhutada EduLARPi interdistsiplinaarsust. Kuigi põhirõhk on CCE-l, kehtestab ja tutvustab dokument EduLARPi paindliku meetodina, mis on kohandatav erinevate õpikontekstidega, lubades hariduses palju laiemaid rakendusi.

### Miks EduLARP?

Dokument uurib EduLARPi olulisust haridusmaastikul, rõhutades selle otsustavat rolli terviklikus kliimahariduses. Olles kaasatud EduLARPi tegevustesse, saavad õpilased tõhusamalt infot ja arendavad keeruliste teemade süvitsi mõistmist. Metoodika kohandamisvõimekus mitmekesiste õppekavadega muudab selle väärtuslikuks täienduseks kaasaegsetele hariduspraktikatele.



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

## Mõju ja ülekantavus:

Meie koostöö eeldatav mõju on algatada dialoogi poliitikakujundajate ja hariduse sidusrühmadega, avades võimalused EduLARPi kaasamiseks CCE-sse ja selle hilisemaks kasutuselevõtuks riiklikes õppekavades. Dokumendi eesmärk on esitada poliitikakujundajatele ja õpetajatele selge arusaam EduLARPi olulisusest, rõhutades, kuidas põnev õppimine suurendab õpilaste mõistmist ja hõlbustab meetodi sujuvat integreerimist olemasolevatesse õppekavadesse.

Lisaks poliitikakujundajatele, õpetajatele ja hariduse sidusrühmadele mõeldud teavitamise näeb meie strateegia ette meetodi laiemat rakendamist. See julgustab õpetajaid omaks võtma EduLARPi metoodikat, edendades koostööd teiste EduLARPi kasutajatega. Selle lähenemisviisi universaalsus tagab hõlpsa ülekantavuse erinevatesse riiklikesse kontekstidesse, pakkudes rakendusi erinevates valdkondades peale kliimamuutuste. Koostöö eesmärgiks on tekitada hariduses ümberkujundav nihe, pannes aluse uuenduslikule ja kaasahaaravale lähenemisviisile terviklikus kliimahariduses.

## Soovitused poliitika tasandil (1. osa: poliitikakujundajad)

See peatükk süveneb hariduspoliitika kujundamise keerukasse võrgustikku, eesmärgiks on uurida peamiste otsustajate rolle ja nende mõju erinevates kategooriates. Püüame mõista dünaamikat, mis haridusmaastikku kujundab, võttes igas partnerriigis sihikule kuus silmapaistvat poliitiliste mõjutajate kategooriat. Need mõjukad tegelased mängivad hariduspoliitika kujundamisel, arendamisel ja rakendamisel süsteemi erinevatel tasanditel kesksel rolli.

### **Valitsusametnikud:**

#### **Haridusminister:**

- Riikliku tasandi võtmeisik, kes vastutab kogu riiki mõjutava hariduspoliitika väljatöötamise ja rakendamise eest.

#### **Riigi või provintsi haridusametnikud:**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- **Haridusminister provintsi tasandil:** föderaalsetes struktuurides on provintsidel või osariikidel sageli oma haridusministrid, kellel on mõju piirkondlike haridusprioriteetide üle.

#### **Kohaliku koolipiirkonna ametnikud:**

- **Kooli juhatuse liikmed:** valitud või määratud isikud, kes töötavad kohalike koolide juhatustes. Nende otsused määravad piirkonna tasandi poliitika, mõjutades otseselt nende jurisdiktsiooni alla kuuluvaid koole.

#### **Rahvusvahelised organisatsioonid:**

- **ÜRO Haridus-, teadus- ja kultuuriorganisatsioon (UNESCO):** ülemaailmne üksus, mis kujundab hariduspoliitikat ja edendab rahvusvahelist koostööd hariduses. Uurime, kuidas UNESCO globaalsed algatused mõjutavad riiklike haridusraamistikke.

#### **Valitsusvälised organisatsioonid (vabaühendused):**

- Erinevad valitsusvälised organisatsioonid, kes tegelevad hariduse propageerimise ja reformidega. Uurime nende väliste üksuste rolli hariduspoliitika mõjutamisel erinevatel tasanditel.

#### **Akadeemilised teadlased ja mõttekojad:**

- Akadeemiliste ringkondade ja mõttekodade eksperdid, kes aitavad kaasa haridusdiskursuse loomisele. Analüüsime, kuidas teadusuuringud ja intellektuaalsed sisendid mõjutavad poliitilisi otsuseid ja suundi.

Neid kategooriaid lähemalt uurides on meie eesmärgiks lahti harutada iga poliitika mõjutajat eristav panus ja mõju. Analüüsi abil püüame mõista nende rollide erinevaid nüansse, nende mõju ulatust ja nende otsuste mõju haridussüsteemile. See uurimine läheb kaugemale ainult identifitseerimisest, soovime aru saada kõigi tegurite keerukast koosmõjust, mis kujundavad meie hariduslikku tulevikku vormivat poliitikat.

Heites valgust kõigile mõjuritele, on see peatükk on aluseks järgnevatele aruteludele selle üle, kuidas EduLARP-i saaks nende otsustega vastavusse viia ja neid potentsiaalselt mõjutada. Selle uuringu kaudu on meie eesmärgiks luua tegevuskava EduLARP-i strateegiliseks integreerimiseks iga partnerriigi laiemasse hariduspoliitikasse. Soovitud tulemuseks oleks õppimisele terviklikuma ja dünaamilisema lähenemise edendamine.

## Eesti

### Valitsusametnikud

- **Haridus- ja Teadusministeerium:** See on peamine valitsusasutus, mis vastutab hariduspoliitika kujundamise ja elluviimise eest Eestis. Ministeeriumi juhib haridus- ja teadusminister, kellel on oluline roll riigi hariduspoliitika kujundamisel.
- **Eesti Haridus- ja Noorteamet:** See ametkond tegutseb Haridus- ja Teadusministeeriumi alluvuses ning vastutab hariduspoliitika praktilise rakendamise eest. Ta jälgib hariduse erinevaid aspekte, sealhulgas õppekavade väljatöötamist, õpetajakoolitust ja hariduse tugiteenuseid.
- **Hariduspoliitika Nõukoda:** Nõukoda nõustab Haridus- ja Teadusministeeriumi hariduspoliitika küsimustes. See hõlmab haridussektori erinevate sidusrühmade esindajaid nagu õpetajate ametiühingud, koolijuhid ja akadeemilised eksperdid.

### Riigi või provintsi haridusametnikud

Eestis on hariduse juhtimine korraldatud peamiselt riiklikul tasandil, hariduspoliitika ja -programmide üle teostab järelevalvet Haridus- ja Teadusministeerium. Seal ei ole osariigi ega provintsi haridusametnikke. Eesti on halduslikult jagatud omavalitsusteks, mis vastutavad hariduse teatud aspektide, eriti põhihariduse (1.-9. klass) ja alushariduse haldamise ja rahastamise eest. Lõplik autoriteet ja otsustusõigus hariduspoliitika ja määruste osas on aga riigi valitsusel.

### Kohaliku koolipiirkonna ametnikud

- **Kohalikud omavalitsused:** Eesti kohalikel omavalitsustel on oluline roll hariduspoliitika kujundamisel, eelkõige põhihariduse (1.-9. klass) ja alushariduse



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

juhtimisel ja rahastamisel. Neil on õigus luua ja hallata koole, eraldada ressursse ja rakendada kohalikke haridusalgatusi.

- **Kooli juhatus või komitee:** Paljudel koolidel on oma juhtorganid, mis koosnevad vanematest, õpetajatest, kogukonna liikmetest ja mõnikord ka õpilastest. Nendel juhatustel või komiteedel on sageli volitused sellistes küsimustes nagu eelarve koostamine, töötajate palkamine, poliitika kehtestamine ja kooli õppekava suuna kujundamine.
- **Koolijuhid ja administraatorid:** Direktorid ja muud koolijuhid on kohalikud juhid, kellel on suur mõju oma koolide igapäevasele tegevusele ja haridusprioriteetidele. Nad teevad tihedat koostööd õpetajate, töötajate, vanemate ja õpilastega, et tagada tõhus õpetamis- ja õpikeskkond.
- **Lapsevanemate ja õpetajate ühendused või organisatsioonid:** rohujuuretasandi organisatsioonid, mis koosnevad vanematest, õpetajatest ja mõnikord ka kogukonna liikmetest. Nad toetavad õpilaste ja perede huve kohalikul tasandil, tegeledes sageli selliste tegevustega nagu rahakogumine, ürituste korraldamine ning annavad panus koolipoliitikasse ja -algatustesse.
- **Kohaliku omavalitsuse haridusosakonnad või bürood:** Kohaliku omavalitsuse struktuurides on sageli osakonnad või kontorid, mis on pühendunud hariduse jälgimisele oma omavalitsustes. Need osakonnad võivad vastutada eelarvete haldamise, teenuste koordineerimise, kohalike haridusalgatuste elluviimise ning koolide ja teiste sidusrühmadega tehtava koostöö eest.
- **Kohalikud kogukonnaorganisatsioonid ja mittetulundusühingud:** Hariduspoliitika kujundamise ja propageerimise kohalikul tasandil võivad olla kaasatud ka erinevad kogukondlikud organisatsioonid ja mittetulundusühingud. Need organisatsioonid keskenduvad sageli konkreetsetele haridusküsimustele nagu kirjaoskus, klassivälise tegevuse rikastamine või tõrjutud õpilaste toetamine.



## Rahvusvahelised organisatsioonid

- **Ühinenud Rahvaste Hariduse, Teaduse ja Kultuuri Organisatsioon (UNESCO):** UNESCO mängib ülemaailmset rolli hariduspoliitika kujundamisel ja rahvusvahelise koostöö edendamisel hariduse valdkonnas. Eesti teeb UNESCOga koostööd mitmesugustes haridusalastes algatustes, sealhulgas kaasava ja õiglase kvaliteediga hariduse edendamisel, õpetajakoolitusprogrammide toetamisel ja kultuuripärandi säilitamisel hariduses.
- **Euroopa Liit (EU):** Eesti on Euroopa Liidu liikmesriik ning Euroopa Liidu direktiivid ja poliitika mõjutavad haridust Eestis. ELi rahastamisprogrammide ja erinevates haridusalgatustes osalemise kaudu viib Eesti oma hariduspoliitika kooskõlla ELi standardite ja eesmärkidega.
- **Majandusliku Koostöö ja Arengu Organisatsioon (OECD):** Eesti osaleb OECD rahvusvahelises õpilaste hindamise programmis (PISA), mis hindab 15-aastaste õpilaste oskusi ja teadmisi lugemises, matemaatikas ja loodusteadustes. PISA uuringute tulemused annavad teavet hariduspoliitika ja reformide kohta Eestis.
- **Euroopa Nõukogu:** Eesti on Euroopa Nõukogu liikmesriik ja osaleb selle haridusalastes algatustes nagu Euroopa kultuurikonventsioon ja Euroopa keeleportfell. Euroopa Nõukogu soovitusel ja suunised mõjutavad sageli keeleõppe, kultuurilise mitmekesisuse ja inimõigustealase haridusega seotud hariduspoliitikat.
- **Põhjamaade Ministrite Nõukogu:** Eesti teeb Põhjamaade Ministrite Nõukogu kaudu koostööd Põhjamaadega erinevates haridusprojektides ja -programmides. Eesti osalemine Põhja- ja Baltimaade koostööalgatustes aitab kaasa parimate praktikate ja ideede vahetamisele hariduspoliitika arendamisel.
- **Rahvusvaheline Valuutafond (IMF) ja Maailmapank:** Eesti on saanud haridusreformideks ja investeeringuteks inimkapitali arengusse toetust rahvusvahelistelt finantsinstitutsioonidelt nagu IMF ja Maailmapank. Need organisatsioonid võivad anda poliitilist nõu ja tehnilist abi hariduse kvaliteedi ja tõhususe parandamiseks.

## Valitsusvälised organisatsioonid

- **Eesti Haridustöötajate Liit:** Eesti Haridustöötajate Liit esindab haridustöötajaid üle kogu riigi ning toetab nende ametialaseid huve ja õigusi. See pakub erialaseid arenguvõimalusi, viib läbi uuringuid haridusega seotud teemadel ja osaleb poliitilistes aruteludes hariduse kvaliteedi parandamiseks Eestis.
- **Innove:** Innove on organisatsioon, mis toetab haridusreformide elluviimist Eestis. Innove teeb koostööd koolide, õpetajate ja poliitikakujundajatega, et arendada uuenduslikke õpetamispraktikaid, parendada kooli juhtimist ja parandada hariduse üldist kvaliteeti. Innove haldab ka erinevaid riiklikke haridusprogramme ja -algatusi.
- **Praxis:** Praxis on mõttekoda, mis viib läbi uuringuid ja pakub poliitikaanalüüsi mitmesugustes sotsiaalsetes ja majanduslikes küsimustes, sealhulgas hariduses. Ta viib läbi hariduspoliitika uuringuid, hindab nende mõju ja pakub poliitikakujundajatele soovitusi probleemide lahendamiseks ja haridusreformide edendamiseks.
- **Eesti Koolijuhtide Ühendus:** Eesti Koolijuhtide Ühendus esindab koolijuhte ja -haldajaid ning toetab nende huve hariduspoliitilistes aruteludes. See pakub juhtimiskoolitust, jagab koolijuhtide seas parimaid praktikaid ja teeb koostööd poliitikakujundajatega koolide ees seisvate väljakutsete lahendamiseks.
- **Eesti Haridusteaduste Liit:** See ühing ühendab teadlasi, koolitajaid ja teisi haridusvaldkonna spetsialiste. See edendab teaduspõhiseid tavasid hariduses, korraldab konverentse ja seminare ning toetab tõenduspõhist poliitikat hariduse parandamiseks Eestis.
- **Eesti Noorteühenduste Liit:** Eesti Noorteühenduste Liit esindab noorte huve ja töötab selle nimel, et hariduspoliitilistes aruteludes nende häält kuulda võetaks. See toetab noortesõbralikku hariduspoliitikat, pakub noorte juhitud algatusi ja projekte ning edendab noorte kodanikuaktiivsust.

**Eestis on juba praegu palju vabaühendusi, kes EduLARPi propageerivad. Need on:**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- **MTÜ Mondo** <https://mondo.org.ee/>: Mondo on üleilmset ebavõrdsust leevendav Eesti organisatsioon. Neil on erinevaid koolitusi haridustöötajatele ja head materjaliraamatukogud, et jõuda huvitatud sihtgruppi ja koostada tunnikavasid, mis sisaldavad rollimänge.
- **Eesti Roheline Liikumine** <https://roheline.ee/> : Eesti Roheline Liikumine on keskkonnakaitsega tegelev mittetulundusühing, mille eesmärk on parandada Eesti keskkonna olukorda ja suunata ühiskonda rohelisele ja jätkusuutlikule mõtteviisile. Nad võivad olla abiks stsenaariumide väljatöötamisel.
- **MTÜ Karu Klubi** <https://karuklubi.ee/> : Nad teevad koolitusi, töötubasid ja mänge. Nad võivad olla abiks stsenaariumide väljatöötamisel ja ka EduLARPi idee tutvustamisel avalikkusele ja koolidele.
- **MTÜ Mõõgavennad**: Nad teevad koolitusi, töötubasid ja mänge. Nad võivad olla abiks stsenaariumide väljatöötamisel ja ka EduLARPi idee tutvustamisel avalikkusele ja koolidele.
- **Reval Regnum MTÜ**: Larpiklubi Reginleif Tartus, viikingiaja huvigrupp, rollimängud, pehmikmõõgavõitlus, vibulaskmine, sepatöö, muinaskäsitöö, ajalugu. Nad võivad olla abiks stsenaariumide väljatöötamisel ja ka EduLARPi idee tutvustamisel avalikkusele ja koolidele.
- **Tartu Muinaskeskus** <https://muinaskeskus.ee/> , [eistulfarnir@gmail.com](mailto:eistulfarnir@gmail.com) : Nad teevad koolitusi, töötubasid ja mänge. Nad võivad olla abiks stsenaariumide väljatöötamisel ja ka EduLARPi idee tutvustamisel avalikkusele ja koolidele.
- **Edumus**, <https://www.edumus.ee/> : MTÜ, mis rikastab ja parandab kooliharidust Eestis ja teistes riikides. Koos töötades saame muuta hariduse mitmekesisemaks ja sisukamaks nii õpilaste kui ka õpetajate jaoks. Eesmärgiks on tuua erinevate valdkondade spetsialiste koolidega kokku ja toetada neid igati õpetamisel. Maria Maria Rahamägi, asutaja ja tegevjuht, [maria@edumus.org](mailto:maria@edumus.org) - Nende kaudu saab korraldada erinevate koolivõrkude jaoks ühiseid EduLARPi koolitusi, materjalide esitlusi ja muid üritusi.

## Akadeemilised teadusasutused ja mõttekojad



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- **Ülikoolid ja teadusasutused:** Eesti kõrgkoolid ja teadusasutused panustavad hariduspoliitika kujundamisse teadustöö, akadeemilise ekspertiisi ja valitsusasutustega tehtava koostöö kaudu. Need annavad väärtuslikke teadmisi ja soovitusi hariduspoliitika ja reformide teavitamiseks.
- **Haridusteaduste Instituut Tartu Ülikoolis:** Haridusteaduste Instituut viib läbi uuringuid hariduspoliitika, -praktikate ja -reformide kohta Eestis. Ta teeb koostööd riiklike ja rahvusvaheliste partneritega, et lahendada hariduse põhiprobleeme, pakub haridustöötajatele professionaalse arengu programme ja poliitikakujundajatele teadmisi.
- **Haridustehnoloogia keskused ülikoolide juures:** Haridustehnoloogia keskused keskenduvad tehnoloogia integreerimisele haridusse ning pakuvad haridustöötajatele koolitust, ressursse ja tuge õpetamise ja õppimise edendamiseks digitaalsete tööriistade ja platvormide kaudu.
- **Eesti Haridusteaduste Instituut:** See uurimisinstituut viib läbi uuringuid hariduse erinevate aspektide kohta, sealhulgas õppekavade väljatöötamine, hindamine, õpetajakoolitus ja hariduslik võrdsus. See annab tõenduspõhiseid soovitusi poliitikakujundajatele ja praktikutele, et parandada hariduse kvaliteeti ja tõhusust Eestis.
- **Haridusinnovatsiooni keskused:** Tallinna ja Tartu Ülikoolide juures asuvad haridusinnovatsiooni keskused töötavad selle nimel, et edendada innovaatilisi õpetamis- ja õppimispraktikaid Eesti koolides. Need pakuvad haridustöötajatele koolitust ja tuge, arendavad haridusressursse ja -materjale ning hõlbustavad koolide koostööd innovatsiooni ja haridustaseme edendamiseks
- **Eesti Teadusagentuur:** Eesti Teadusagentuur rahastab ja koordineerib teadusprojekte erinevates valdkondades, sealhulgas hariduses. See toetab akadeemilisi teadlasi ja institutsioone haridusalaste uuringute läbiviimisel, uurimistulemuste levitamisel ja tõenduspõhise poliitika kujundamisel hariduses.
- **Kaasava Hariduse Keskus:** See keskus arendab kaasamist kui mõtteviisi, maailmavaadet ja ellusuhtumist. Kaasava hariduse keskus on haridusasutuste koostööpartner. Nad pakuvad praktikutelt praktikutele koolitust ja nõustamist.

Võimalik koostöö on erinevate EduLARPi koolituste ja materjalide esitluste koosloomine ja korraldamine.

- **Noored Kooli** <https://www.nooredkooli.ee/> : Noored Kooli on kaheaastane arenguprogramm, mis toob koolidesse motiveeritud inimesi teistelt eluoladelt. Kahe aasta jooksul läbivad osalejad põhjaliku koolituse ja saavad mitmekülgset tuge, et aidata kaasa sellele, et iga eesti laps saaks väga hea hariduse.

### Poliitikakujundajad kohalikul tasandil

Et integreerida EduLARPi rohkem klassiruumi tegevustesse, on vaja teha koostööd võrgustikega, kuhu kuuluvad Eesti koolid. EduLARPi meetod toetab õpieesmärke, mis on olulised ka teiste programmide jaoks. Erinevate koolivõrkude abil saab korraldada EduLARPi koolitust ja materjalide esitlusi.

- **Eesti Rohelise Kooli programm:**  
<https://keskkonnaharidus.ee/et/vorgustik/roheline-kool> Programm "Roheline Kool" toob kooli igapäevategevusse keskkonnasäästliku mõtteviisi ning aitab seda süstemaatiliselt ja igakülgset ellu viia. See aitab kaasa vastutustundlike, keskkonnasõbralike ja väärtustavate inimeste kujunemisele. Kaasatud on kõik - lasteaialapsed, õpilased, õpetajad, koolitöötajad ja lapsevanemad.
- **Eesti UNESCO Ühendkoolide võrgustik:** <https://www.unesco.org/en/aspnet> - Konkreetsete meetmete kaudu edendavad liikmeskoolid UNESCO ideadele, mis väärtustavad õigusi ja väärikust, soolist võrdõiguslikkust, sotsiaalset progressi, vabadust, õiglust ja demokraatiat, mitmekesisuse austamist ja rahvusvahelist solidaarsust. Võrgustik tegutseb rahvusvahelisel ja riiklikul tasandil kolme selge prioriteediga: säästva arengu alane haridus, ülemaailmne kodanikuharidus ning kultuuridevaheline ja kultuuripärandi alane õpe.
- **Mitmekultuuriliste koolide võrgustik:**  
<https://www.britishcouncil.ee/programmid/haridusprojektid/mitmekultuuriliste-koolide-vorgustik> Mitmekultuuriliste koolide võrgustiku tööd juhib Tartu Ülikooli eetikakeskus ning võrgustiku eesmärk on aidata Eesti venekeelsetel koolidel arendada vastastikust koostööd ning pakkuda kooli juhtkonnale ja õpetajatele kooli väärtuste, võimete ja pädevuste analüüsimiseks vajalikke oskusi.

- **Eesti Kosmosekoolide võrgustik:** <https://kosmosekoolid.ee/mentorid-toetajad/> - Kosmosekoolide võrgustik on hariduse ja kodanikuteaduse ühendus, mille liikmed töötavad hariduse, teaduse ja ettevõtluse valdkonnas tagamaks, et loodusteadused ning kosmose-ja lennundusvaldkonnad leiaksid pädevad ja vastutustundlikud järglased. Õppetegevuse planeerimisel võetakse arvesse, et loodud uurimistulemusi saab kas potentsiaalselt või otseselt kasutada sisendina otsuste tegemisel rikkaliku elukeskkonna ja ühiskonna heaolu nimel.
- **GLOBE programm:** <https://www.globe.ee/> GLOBE (Global Learning and Observations to Benefit the Environment) programm on rahvusvaheline teadus- ja haridusprogramm, mis keskendub teadusliku kirjaoskuse edendamisele ja sidemete loomisele keskkonnast hoolivate inimeste vahel.
- **Ettevõtlik Kool** <https://evkool.ee/>: Ettevõtlik Kool on põneva ja kaasava õppemetoodika koondnimi, samuti haridusprogramm, mis toob koolidesse ja lasteaedadesse iseseisvamat ja ettevõtlikumat suhtumist, arendab laste otsustusvõimet ja stimuleerib soovi tegutseda.

Kaasata erinevaid õpetajate ühendusi:

- **Eesti Ajaloo- ja Ühiskonnaõpetajate Liit** <https://www.eays.edu.ee/>
- **Eesti Ühiskonnaõpetajate Selts** <https://yhiskonnaopetajad.wordpress.com/>,
- **Eesti Loodusainete Õpetajate Liit** <https://loodusaineteliit.wordpress.com/>
- **Eesti Mänguterapeutide Assotsiatsioon** <https://manguterapeutid.ee>

## Rootsi

### Valitsusametnikud

- **Haridusministeerium:** Haridusministeerium vastutab valitsuse haridus-ja teaduspoliitika eest. See töötab teemadega nagu kooli tulemuslikkus, õpetajate töötingimused ja koolide rahastamine. Rootsis reguleerivad koolisüsteemi erinevad seadused ja määrused, et tagada kvaliteetse hariduse pakkumine ja õpilaste õigused.



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- **Haridusseadus (Skollagen):** Haridusseadus, rootsi keeles "Skollagen", on Rootsis haridust reguleeriv peamine õiguslik raamistik. See hõlmab erinevaid haridusvaldkonna aspekte, sealhulgas koolide korraldust ja toimimist, õpilaste ja eestkostjate õigusi ja kohustusi, õppekava nõudeid ja koolipakkujate kohustusi. Mõju: kõik koolid peavad seadust järgima.
- **Skolverket:** Rootsi Riiklik Haridusamet on haldusasutus, mis vastutab Rootsi eelkooli -, kooli- ja täiskasvanuhariduse haldamise ja toetamise eest. Nad töötavad selle nimel, et kõik lapsed ja õpilased saaksid turvalises keskkonnas võrdse ja kvaliteetse hariduse. Mõju: Otsustab ja loob riikliku õppekava

### Riigi või provintsi haridusametnikud

- **Västeråsi kooli juhatus:** Västeråsi Algkoolinõukogu vastutab koolieelse klassi, algkooli, kohandatud algkooli ja vabaajakeskuse eest. Juhatus osaleb ka kogukonna tegevuste planeerimises, mis mõjutavad lapsi ja noori. Mõju: enamik võimalikke alguspunkte GELi rakendamiseks koos argumentatsiooniga üllatoodud seadustest ja õppekavadest.
- **Länsstyrelsen:** Maakonna haldusnõukogul on palju ülesandeid kuni piirkondliku kriisivalmiduse koordineerimiseni. Nad tegelevad küsimustega, mis on seotud keskkonna, looduse, ettevõtluse, sotsiaalse arengu, loomade heaolu, soolise võrdõiguslikkuse, integratsiooni, transpordi, infrastruktuuri ja eluasemega jne. Mõju: töö kohaliku keskkonna heaks, mis võib anda argumente GELi rakendamiseks

### Kohaliku koolipiirkonna ametnikud



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- **Kooli juhatus või komitee:** Kõiki koole juhib direktor. Direktor tegutseb kommuuni haridusjuhi juhendamisel ning järgib kohalikke ja riiklikke juhiseid. Direktor vastutab kooli tegevuse ja õpetajate töö eest. Rootsis on ka iseseisvaid koole, kus haldajaks võib olla midagi muud kui omavalitsus, nt organisatsioon või juhatus. Iseseisvas koolis võib olla rohkem võimalusi temaatiliste või ainulaadsemalt keskendunud tegevuste läbiviimiseks. Kõik koolid, olgu need siis munitsipaal- või iseseisvad, peavad siiski järgima õppekava ja haridusseadust, mille üle otsustab valitsus.

### Valitsusvälised organisatsioonid

- **Naturskyddsföreningen:** Rootsi Looduskaitse Selts on mittetulunduslik, erapooletu Rootsi keskkonnaorganisatsioon. See on Rootsi suurim ja vanim keskkonnaühendus, millel on 24 maakondlikku haru ja 270 valla allüksust. 2019. aastal oli sellel 230 000 liiget. Mõju: Arvamusliidrid
- **Fältbiologerna:** Fältbiologerna on Rootsi suurim mittetulundusühing lastele ja noortele, kes on huvitatud loodusest ja keskkonnast. Avastage loodust koos Välibioloogidega!
- **WWF - World Wide Fund for Nature (Maaailma Looduse Fond):** Töötab tuleviku nimel, kus inimesed elavad loodusega kooskõlas. Tegutseb, et kaitsta planeedi kõige ohustatumaid ja ainulaadsemaid liike ja elupaiku ning tagada, et inimkond jaotaks maa ressursse õiglaselt ja kasutaks neid säästvalt.

Veebilehel <https://www.wwf.se/utbildning/> esitavad nad hariduslikke fakte ja inspiratsiooni neile, kes soovivad keskkonnakaitsest rohkem teada saada, samuti meetodeid ja vahendeid säästva arengu valdkonnaga töötamiseks. Veebileht on suunatud nii noortele kui ka koolieelsete lasteasutuste, alg- ja keskkoolide õpetajatele.

- **Sida:** Rootsi Rahvusvaheline Arengukoostöö Agentuur on Rootsi välisministeeriumi allasutus. Sida vastutab suurema osa Rootsi ametliku arenguabi korraldamise eest arengumaadele. Sida osaleb ka koolide jaoks



### Akadeemilised teadusasutused ja mõttekojad

- **Naturvårdsverket:** Keskkonnakaitseagentuuri tegevus põhineb kõige uuematel olemasolevatel teadmistel ja nende uurimistulemused on oluline alus keskkonnatöö arendamiseks. Rootsi Keskkonnakaitseagentuur rahastab uuringuid, mis kajastavad ühiskonna väljakutseid keskkonna ja eluslooduse valdkonnas. Uurimisprogramm "Vindval" on Rootsi Energiaagentuuri ja Rootsi Keskkonnakaitseagentuuri koostöö. <https://globalutmaning.se/>. Nad töötavad säästva arengu nimel kliima, majanduse ja ühiskonna valdkonnas, et leida pikaajalisi lahendusi kõigile väljakutsetele. Luuakse platvormid koostööks teadusuuringute, ettevõtluse, kodanikuühiskonna, halduse ja poliitika vahel. Vahetatakse teavet ja kogemusi, mis viivad poliitiliste ettepanekuteni, ee omakorda viib kõiki jätkusuutlikuma ühiskonna poole
- **SMB:** SMB-s pakub kõige värskemaid uudiseid keskkonna ja kliima kohta. Ajakirjanikud on pühendunud ja teadlikud ning ajendatud keskkonnapoliitika ja keskkonnaküsimuste tõstatamisest arutelude objektiks. Osaletakse aruteludes, seminaridel ja loengutel. SMB-d juhitakse mittetulundusühinguna ja see on täiesti sõltumatu. (<https://supermiljobloggen.se/nyheter/tankesmedjan-som-fordrojer-sveriges-klimatomstallning/>.)
- **Keskkonna- ja Rahvatervise Instituut:** Keskkonna- ja Rahvatervise Instituut (<https://ephi.se/publikationer-miljo/>) on uuenduslik mõttekoda, mis tegeleb meie aja keskkonna- ja terviseohtudega. Kui teised pöörduvad lahenduste saamiseks poliitikute poole, otsib instituut vastuseid inseneride ja ettevõtjate käest. Osa nende tööst on esitatud aruannetes, esseedes ja brüifingutel, mis hõlmavad olulisi teemasid.

## Poland

### Valitsusametnikud

- **Haridusminister (Minister Edukacji Narodowej):** Poolas on haridusminister valitsuse peamine ametnik, kes vastutab hariduspoliitika kehtestamise eest riiklikul tasandil. <https://www.gov.pl/web/edukacja>

### Riigi või provintsi haridusametnikud

- **Maakonna haridusminister (Wojewoda):** Poola maakondade haridusministrid vastutavad hariduspoliitika ja programmide koordineerimise eest konkreetsetes maakondades, viies need vastavusse riiklike prioriteetidega, aga tegeledes samal ajal kohalike vajadustega.
- **Koolide superintendendibürood:** Kooli superintendendibürood mängivad Poolas olulist rolli haridussüsteemi järelevalve piirkondlikul tasandil. Koolide superintendendibürood teostavad järelevalvet haridussüsteemis piirkondlikul tasandil, omavad toetavat ja koordineerivat rolli, tagades seaduste järgimise ning säilitades õpetamise ja hariduse kõrged standardid. Koolide superintendendibüroode veebileht, mis vastutab kõigi piirkonna koolide eest Lublinis, on <https://kuratorium.lublin.pl/>

### Kohaliku koolipiirkonna ametnikud

- **Kooli juhatus või komitee (Rada Pedagogiczna):** Poolas haldavad kohalikke koolipiirkondi kohalikud omavalitsused. Kuigi traditsioonilisi koolinõukogusid ei pruugi olla nagu mõnes teises riigis, võivad kohaliku hariduspoliitika kehtestada nende kohalike omavalitsuste või haridusnõukogude esindajad. Poolas on linnavalitsusel või munitsipaalametil oluline roll tema jurisdiktsiooni alla kuuluvate koolide ja haridusasutuste järelevalveorganina, oma jurisdiktsiooni alla kuuluva haridussüsteemi juhtimisel ja juhendamisel, õppimiseks sobivate tingimuste

tagamisel ja kohaliku haridussüsteemi arengu toetamisel. Kohaliku omavalitsuse büroo veebileht Metgiew's on <https://melgiew.pl/>

### Rahvusvahelised organisatsioonid

Mitmed rahvusvahelised organisatsioonid mõjutavad Poolas haridust erinevate koostöövormide, algatuste ja programmide kaudu. Siin on mõned neist:

- **Euroopa Liit (EU):** Poola on Euroopa Liidu liige ning paljud hariduspoliitika ja -algatused on kooskõlastatud ELi suuniste ja programmidega. ELi struktuurifondid ja haridusprogrammid nagu Erasmus+ või teadusuuringute ja innovatsiooni raamprogrammid, toetavad hariduse arengut Poolas projektide rahastamise, õpilaste ja õpetajate vahetuse ning uuenduslike praktikate edendamise kaudu.
- **ÜRO Haridus-, Teadus- ja Kultuuriorganisatsioon (UNESCO):** UNESCO töötab selle nimel, et edendada haridust kui põhilist inimõigust ja toetada haridussüsteemide arengut kogu maailmas. Poola teeb UNESCOga koostööd hariduspoliitika, kultuuripärandi kaitse ja hariduslike väärtuste arendamise alal.
- **Majanduskoostöö ja -arengu Organisatsioon (OECD):** OECD viib läbi haridussüsteemide uuringuid, analüüse ja võrdlusi kogu maailmas, sealhulgas Poolas. OECD aruandeid ja soovitusi kasutavad valitsused ja haridusasutused sageli hariduspoliitika ja -praktikate parandamiseks.
- **Euroopa Nõukogu:** Euroopa Nõukogu töötab inimõiguste, demokraatia ja mitmekesiste ühiskondade arendamise nimel. Euroopa Nõukogu programmid ja algatused nagu Euroopa ainepunktide ülekandmise ja kogumise süsteem (ECTS) või Euroopa kvalifikatsiooniraamistik (EQF) mõjutavad haridussüsteemide ühtlustamist Euroopas, sealhulgas Poolas.
- **Rahvusvahelised valitsusvälised organisatsioonid (NGO):** Valitsusvälised organisatsioonid nagu sihtasutused, ühendused ja uurimisinstituudid võivad Poolas haridust mõjutada teadusuuringute, lobitöö, uuenduslike lahenduste arendamise ja hariduspoliitika seire kaudu.

Need rahvusvahelised organisatsioonid koos teiste institutsioonide ja üksustega toetavad Poola haridussüsteemi arendamist ja täiustamist parimate praktikate vahetamise,

projektide ja algatuste rahastamise ning hariduslike ja sotsiaalsete väärtuste edendamise kaudu.

### Valitsusvälised organisatsioonid

Haridusele keskenduvad valitsusvälised organisatsioonid Poolas võivad toetada konkreetseid poliitikaid ja algatusi, mõjutades otsustusprotsesse; on palju valitsusväliseid organisatsioone, mis toetavad haridust erinevate tegevuste ja algatuste kaudu.

- **Poola Hariduselts (Polskie Towarzystwo Edukacyjne):** PES on Poolas hariduse propageerimisele ja reformidele pühendunud valitsusväline organisatsioon, kes teeb koostööd valitsusüksuste ja kohalike kogukondadega, et parendada kõigi õppijate tulemusi ja võimalusi.
- **Education International (EI):** EI on ülemaailmne õpetajate ametiühingute ja ühenduste föderatsioon, mis propageerib kvaliteetset haridust ja õpetajate õigusi kogu maailmas. Poolas võib EI mõjutada hariduspoliitikat partnerlussuhete kaudu kohalike ametiühingutega ja tutvustades tegevusi peamistes haridusküsimustes.

### Akadeemilised teadusasutused ja mõttekojad

- **Hariduse Arendamise Keskus (Centrum Rozwoju Edukacji):** Hariduse Arendamise Keskus on Poola mõttekoda, mis on pühendunud hariduspoliitika ja -tavade edendamisele teadusuuringute, analüüsi ja propageerimise kaudu. See annab poliitikakujundajatele, haridustöötajatele ja sidusrühmadele teadmisi ja soovitusi hariduse kvaliteedi ja haridusliku võrdsuse parendamiseks Poolas.
- **Haridusuuringute Instituut (Instytut Badań Edukacyjnych):** Poola Haridusuuringute Instituut viib läbi teaduslikke uuringuid hariduse erinevate aspektide, sealhulgas õppekavade väljatöötamise, õpetamismeetodite ja hariduspoliitika analüüsi

kohta. Selle tulemused aitavad kaasa tõenduspõhiste otsuste tegemisele ja haridusreformidele riiklikul ja piirkondlikul tasandil.

### Koolijuhid ja administraatorid

- **Koolijuhid ja administraatorid:** Poolas mängivad koolijuhid ja administraatorid haridusmaastiku kujundamisel kesket rolli, teostades juhtimist, ressursside haldamist ja õppekava tõhusa rakendamise tagamist oma asutustes. Nad seavad esikohale õpilaste heaolu, jälgides distsiplinaarküsimusi, edendades ohutust ning tegeledes sotsiaalsete ja emotsionaalsete vajadustega. Lisaks toetavad nad personali arengut koolituste ja mentorluse kaudu, suhtlevad kogukonnaga positiivsete suhete edendamiseks, ja kasutavad teadlike otsuste tegemiseks andmeanalüüsi. Oma mitmekülgsete kohustuste kaudu aitavad direktorid ja administraatorid märkimisväärselt kaasa hariduspoliitika edukale rakendamisele kooli tasandil, rikastades seeläbi õpilaste hariduskogemust ja luues soodsat õpikeskkonda.

## Kreeka

### Valitsusametnikud

- **Haridus- ja usuasjade minister:** Kreeka haridus- ja usuasjade ministril on keskne roll hariduspoliitika kujundamisel ja rakendamisel kogu riigis. See ametnik jälgib paljusid valdkondi, sealhulgas õppekavade arendamist, õpetajakoolitusprogramme ja hariduse infrastruktuuri täiustamist. Ministeeriumi veebisait (<https://www.minedu.gov.gr/>) pakub värskendusi poliitiliste algatuste, seadusandlike muudatuste ja strateegiliste plaanide kohta.
- **Hariduspoliitika Instituut (IEP):** Hariduspoliitika Instituut (IEP) (<https://iep.edu.gr/el/>) toimib teadusasutusena, mis toetab Haridus- ja Usuasjade Ministeeriumi ning selle

järelevalve all olevaid üksusi küsimustes, mis on seotud erinevate haridustasemetega, õpetajakoolituse ning õpilaste hõõrdumise ja kooli poolelijätmisega. Selle peamine eesmärk on tagada iga lapse õigus haridusele. IEP viib läbi teaduslikke uuringuid ja pakub tehnilist tuge hariduspoliitika väljatöötamiseks ja rakendamiseks. Ta nõustab haridus- ja usuasjade ministrit hariduspoliitika kujundamise, õppekavade väljatöötamise, õpetajakoolituse ja haridusstruktuuride hindamisega seotud küsimustes. Samuti uuritakse kattumisi haridusalases teadustegevuses ja antakse soovitusi ressursside optimaalseks kasutamiseks. IEP uurib süstemaatiliselt selliseid küsimusi nagu koolielu, õpilaste väljalangemine, eriharidus ja kooli tõhusust mõjutavad tegurid. Lisaks kavandab ja viib ellu toetavaid tegevusi, jälgib riiklikku õpetajakoolituse strateegiat, soovitab meetmeid kooli tegevuse toetamiseks ja hindamiseks ning teeb koostööd erinevate haridusasutuste ja organisatsioonidega. Koostöö IEP-ga on vajalik otsuste tegemiseks, mis on otseselt seotud tema kohustustega ja ta võib sõlmida asjaomaste üksustega kokkuleppeid konkreetsete meetmete rakendamiseks.

- **Kohaliku tasandi (provintsi) haridusjuht:** Föderaalsete riikides, näiteks Ameerika Ühendriikides, Kanadas ja Austraalias, on provintsidel või osariikidel tavaliselt oma haridusministrid, kes vastutavad hariduspoliitika ja algatuste järelevalve eest oma jurisdiktsioonis. Need provintsi või riigi tasandi haridusministrid mängivad otsustavat rolli haridusmaastiku kujundamisel, õppekavade standardite rakendamisel, rahaliste vahendite eraldamisel ning konkreetsete piirkondlike vajaduste ja väljakutsetega tegelemisel hariduses. Kuid Kreekas, mis tegutseb ühtse riigistruktuuri all, ei ole provintsi tasandil haridusministrit. Selle asemel haldab hariduspoliitikat ja haldust peamiselt keskvalitsus Haridus-, Teadus- ja Usuasjade Ministeeriumi kaudu. Ehkki võib olla piirkondlikke või kohalikke haridusasutusi, kelle ülesandeks on rakendada riiklikku poliitikat ja pakkuda koolidele tuge, peegeldab provintsi tasandi haridusministrite puudumine Kreeka haridussüsteemi tsentraliseeritud olemust.

### Riigi või provintsi haridusametnikud



GREEN  
EDULARP



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- Alghariduse ja keskhariduse teadusliku ja pedagoogilise juhendamise amet:** Kreeka alg- ja keskhariduse teadusliku ja pedagoogilise juhendamise amet mängib olulist rolli õpetajate toetamisel ja haridusprotsessi edendamisel algkoolides. Selle kohustused hõlmavad haridustöötajate koolitus- ja arendusprogramme, haridusprogrammide nõustamise ja toetamise pakkumist, pedagoogiliste tavade ja poliitika parandamiseks vajalike uuringute läbiviimist ning haridusressursside arendamist. Need osakonnad, mis on jaotatud kogu Kreekas piirkondlike või kohalike haridusdirektoraaatide alla, on õpetajate jaoks elutähtsad ressursid, pakkudes juhendamist, koolitust ja teaduspõhist tuge tõhusa õpetamise ja õppimise edendamiseks algkoolides. Huvitatud isikutel on juurdepääs nende osakondade teabele asjaomaste haridusasutuste või vastavate haridusdirektoraaatide veebilehtede kaudu.
- Piirkondlikud Haridusplaneerimiskeskused (PEKES):** Piirkondlike Haridusplaneerimiskeskuste (PEKES) missioon on avalik ja erakoolide üksuste haridusalase töö planeerimine, jälgimine, koordineerimine ja toetamine, avaliku ja erahariduse õpetajate teaduslik ja pedagoogiline tugi, koolituste korraldamine, sealhulgas sissejuhatav koolitus haridustöötajatele, samuti hariduse planeerimise ja hindamise toetamine piirkondlikul tasandil. PEKESi toetavad nende töös Hariduspoliitika Instituut (IEP) ning Haridus-, Teadus- ja Usuasjade Ministeeriumi alg- ja keskhariduse uuringute peadirektooraat, kellele nad esitavad aruandeid oma haridusalase töö iga-aastase kavandamise ja hindamise kohta, samuti Haridus-, Teadus- ja Usuasjade Ministeeriumi muud asjakohased üksused igal üksikjuhul eraldi.

### Kohaliku koolipiirkonna ametnikud

- Koolinõunikud:** Kreeka haridussüsteemis mängivad koolinõunikud otsustavat rolli toetava ja soodsa õpikeskkonna edendamisel nii õpetajate kui ka õpilaste jaoks. Nende mitmekülgsete kohustuste hulka kuulub pedagoogide nõustamine ja toetamine pedagoogiliste praktikate ja klassiruumi haldamise alal, juhendamise pakkumine õpilastele, kes seisavad silmitsi isiklike või akadeemiliste väljakutsetega,

osalemine haridusprogrammide väljatöötamisel, koostöö vanematega õpilaste õppereiside toetamiseks ja haldusülesannete täitmine koolis. Pakkudes juhiseid ja tuge aitavad koolinõustajad märkimisväärselt kaasa õpilaste üldisele edule ja heaolule, edendades terviklikku ja kaasavat hariduskeskkonda.

### Valitsusvälised organisatsioonid:

Kreekas on mõned valitsusvälised organisatsioonid, mis tegelevad samaaegselt hariduse ja keskkonnaga. Nende hulgas on:

1. **Hellase Keskkonna-ja Kultuurihariduse Selts (EEPPA):**
  - Veebileht: <https://www.eeppa.gr/>
2. **Keskkonnateadlikkuse liikumine (KPEE):**
  - Veebileht Website: <https://www.kpee.gr/>
3. **Kreeka keskkonna-ja kultuurihariduse võrgustik (EDPPA):**
  - Website: <https://www.edppa.gr/>

Need organisatsioonid keskenduvad hariduse edendamisele ja keskkonnateadlikkuse tõstmisele Kreekas.

### Akadeemilised teadusasutused ja mõttekojad:

- **Elukestva õppe ja noorsootöö peasekretär:** Elukestva õppe ja noorsootöö peasekretär keskendub elukestva õppe, täiskasvanuhariduse ja noorte arenguga seotud poliitikale. Üksikasjaliku teabe saamiseks on võimalik tutvuda elukestva õppe ja noorsootöö peasekretariaadi ametlikul veebisaidil (<https://www.youth.edu.gr/>), mis sisaldab pressiteateid, algatusi ja värskendusi nendele valdkondadele suunatud poliitika kohta.
- **Kõrgkoolide juhid:** Kreeka ülikoolide kantslerid, rektorid või presidendid mõjutavad kõrgharidusega seotud poliitikat. Silmapaistvate ülikoolide veebisaidid, näiteks Ateena Riiklik Kapodistriani Ülikool (<https://en.uoa.gr/>) või Thessaloniki Aristotelese



Ülikool (<https://www.auth.gr/>), annavad ülevaate vastuvõtuprotseduuridest, teadusuuringute prioriteetidest ja akadeemilistest standarditest..

- **Kutsevalifikatsioonide sertifitseerimise ja kutseõustamise riiklik organisatsioon (EOPPEP):** EOPPEP mängib otsustavat rolli kutsehariduse, oskuste sertifitseerimise ja karjäärinõustamisega seotud poliitika kujundamisel. Ametlik veebisait (<https://www.eoppep.gr/>) pakub teavet kutseõppeprogrammide, sertifitseerimisprotsesside ja töölase konkurentsivõime suurendamisele suunatud algatuste kohta.

### Koolijuhid ja -haldurid

- **Direktorid, asedirektorid ja õpetajad:** Direktorid, asedirektorid ja õpetajate ühendused on Kreeka haridussüsteemi olulised komponendid, millel kõigil on erinevad kohustused ja rollid:

Direktorid: Direktorid on kooli kõrgemad haldus- ja juhtivametnikud. Nende kohustused hõlmavad kooli haldusjuhtimist, personali korraldamist, finantsjuhtimist ja mitmesuguste tekkida võivate probleemide lahendamist.

Asedirektorid: Asedirektorid abistavad direktorit ja võtavad tavaliselt endale konkreetsed kohustused, näiteks kooli igapäevase tegevuse juhtimine, haridustegevuse koordineerimine ja õppejõudude toetamine.

Õpetajate ühendused: Õpetajate ühendused esindavad koolide õppejõude ja nende eesmärk on eelkõige kaitsta õpilaste ja haridustöötajate huve. Nende kohustuste hulka kuulub kooli administratsiooniga suhtlemine haridustöötajaid puudutavates küsimustes ja osalemine kooliga seotud otsustusprotsessides. Need üksused teevad tihedat koostööd, et tagada koolide tõhus toimimine ja õpilastele kvaliteetse hariduse pakkumine.

## Soovitused poliitika tasandil (1. osa: ideed ja tegevused)

Kindlaks teinud iga partnerriigi peamised poliitikakujundajad, pakume nüüd välja rea soovitusi, mille eesmärgiks on tagada, et meie strateegia annaks täiel määral edasi EduLARP-i (Educational Live Action Role-Playing) positiivset mõju ning ideid, kuidas EduLARP-i saaks kaasata meie riiklikesse haridussüsteemidesse. Soovitused hõlmavad konkreetseid meetmeid ja mõtteid, mis on kohandatud koostööks riiklike ja piirkondlike poliitikakujundajatega; erilist tähelepanu oleme pööranud kultuuri- ja loomemehariduse tähtsuse ning Euroopa Liidu mõõtme rõhutamisele.

Lisaks on ära toodud vajaduste analüüs, et selgitada välja, miks õpetajad soovivad EduLARP-i metoodika rakendamist. Analüüs rõhutab vajadust pedagoogiliste lähenemisviiside järele, mis soodustavad tegevuspõhist kogemuslikku õppimist, suurendades seeläbi õpilaste kaasatust, kriitilise mõtlemise oskusi ja sotsiaal-emotsionaalset arengut. EduLARP-i rakendamise sihtrühmad hõlmavad peamiselt koolide alg- ja keskastet, kus antud metoodika potentsiaalne mõju kognitiivsele ja sotsiaal-emotsionaalsele arengule on kõige tugevam.

### Eesti

Selleks, et koolis rohkem keskkonnahariduslikke rollimänge kasutada, on vaja teha rohkem projektipõhiseid tegevusi. Uute mängude väljatöötamine võtab aega ning ka testimine ja rakendamine on aeganõudev ning Eesti koolid ei ole valmis selle eest maksma. Seega vajab keskkonnateemaliste EduLARP-ide rakendamise ja juurutamise rahastamine koolis rohkem projektipõhiseid tegevusi. Kui EduLARP-i kasutamiseks on piisavalt erinevaid mängu ja käsiraamatuid, on see iseseisvam ja jätkusuutlikum.

- **Teha erinevaid projektipõhiseid koolitusi nagu:**

<https://ctc.ee/projektid/labiviidud-projektid/maailmaharidusrollimangudega>

Projekti tegevusena loodi infomaterjalid, täiendati keskkonna- ja globaalse haridusõppe veebiplatvormi-mänge. 2023. aasta jooksul mängis 12 kooli Eesti eri

piirkondades EduLARPe, mida toetasid meetodit tutvustav lühike koolitus ja töötuba ning pärast mängu üldine haridusteemaline arutelu.

- **Õpetajakoolitused:** Mitmepäevane konverents EduLARPi teemal. Looge õppeainete vahelist lõimumist toetav EduLARP. Korraldage õpetajatele õppematerjalide konkursid koos sisseplaneeritud rollimänguga. Looge Moodle' i kursus. Kasutage innovatiivsust ka õpetajakoolituses.
- **Looge uusi tasuta kättesaadavaid stsenaariume:** Kasulik on luua pikaajaline rahvusvaheline koostöö LARPi disainerite, keskkonnaaktivistide ja haridusteadlaste vahel. Vaja on suurendada noorte (13-30-aastaste) kliimaalase kirjaoskuse alast pädevust, sealhulgas toetada vähemate võimalustega ja mitteformaalsele õppele piiratud juurdepääsuga noori. Tuleb aidata kaasa kvaliteetse, uuendusliku ja avatud kliimaga seotud õppekava väljatöötamisele, võimaldada rahvusvahelist digitaalset noorsootööd ja noorte osalust, kaasates paljude riikide noori LARPide loomise, kohandamise ja juurutamise veebipõhisesse protsessi. Peipsi Koostöö Keskuse projekt hõlmas 4 EduLARPi stsenaariumi väljatöötamist ja neid toetavat tööriistakomplekti. Looge EduLARPe, mis lõimiksid erinevaid õppeaineid. <https://ctc.ee/activities-and-projects/implemented-projects/larp-for-climate>
- **Korraldage mängude testimiseks kogukonnaüritusi:**

<https://www.facebook.com/events/5886423744802415?ref=newsfeed> Tartu

Loodusmaja korraldas ürituse, et testida ja mängida rollimängu "Roheline ootus", teemaks energia ja roheline revolutsioon ning eesmärgiks panna proovile mängijate vaatenurk. Mäng oli mõeldud noortele vanuses 15+, õpetajatele, noorsootöötajatele ja keskkonnakaitsjatele rollimängu kui meetodiga tutvumiseks ja tagasiside andmiseks. Rollimängu toetasid välja UNESCO ühiskoolide võrgustiku Läänemere projekti rahvusvahelise õppelaagri õpilased eelmisel sügisel Taanis. Üritust toetab Keskkonnainvesteeringute Keskus.



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- **Jagage töötavaid praktikaid:** Jagage töötavaid praktikaid ja selgitage õpetajatele haridusliku rollimängu ideed. Vaja on kaasata rohkem praktikuid erinevatest koolidest ja jagada edulugusid.
- **Eesti maakondlike haridusfoorumite infopäevade külastamine ja töötubade korraldamine:** Tutvustage maakondlikul tasandil, mis on rollimäng ja korraldage läbimänge. Eestis on selle jaoks erinevaid haridusfestivale:

**Loodusloovusfestival:** <http://loodusfestival.ee/>

**Keskkonnahariduse konverents:**

<https://keskkonnaharidus.ee/et/vorgustik/keskkonnahariduse-konverents-2022>

**Läänemaa Loodusfestival:** <https://www.laanemaaloodusfestival.ee/>

**Tartu haridusfestival:** <https://haridusfestival.tartu.ee/>

**Võru haridusfestival** <https://haridusfest.ee/>

## Rootsi

- **Kaasake EduLARP õppekavadesse:** Tuleb igati propageerida EduLARP'i moodulite lisamist riiklikesse ja piirkondlikesse õppekavadesse. Tehke koostööd õppekavasid arendavate asutustega, et kujundada raamistikke, mis integreeriks EduLARP'i sujuvalt erinevatesse õppeainetesse.
- **Õpetajakoolitused:** Leidke ressursse EduLARP'i metoodikale keskendunud põhjalike õpetajakoolitusprogrammide jaoks. Selleks on vaja luua partnerlussuhteid haridusasutuste ja -organisatsioonidega, et korraldada haridustöötajatele EduLARP'i teemalisi töötubasid ja seminare.
- **Teadus -ja arendustegevuse rahastamine:** Leidke vahendeid teadus- ja arendusprojektide toetamiseks, mis uurivad EduLARP'i tõhusust erinevates hariduslikes kontekstides. Julgustage teadlaste, koolitajate ja mängudisainerite koostööd EduLARP'i metoodika täpsustamiseks ja täiustamiseks.
- **Tunnustamine ja sertifitseerimine:** Vaja oleks luua EduLARP'i rakendamist valdavate õpetajate tunnustamise ja sertifitseerimise süsteem. Tutvustada stiimuleid nagu professionaalse arengu võimalused ja preemiad õpetajatele, kes paistavad silma EduLARP'i integreerimisel oma igapäevatöösse.

- **Võrgustiku loomine ja parimad praktikad:** Toetada võrgustike ja platvormide loomist, kus koolitajad saavad jagada EduLARPiga seotud parimaid praktikaid, loodud ressursse ja edulugusid. Julgustada piirkondlike ja riiklike EduLARP-i ühenduste moodustamist, et edendada pidevat õppimist ja koostööd.

## Poola

- **Investeering õpetajakoolitusse ja haridustöötajate toetamise:**

**Idee:** Vaja oleks suurendada õpetajate professionaalse arengu programmide rahastamist, keskendudes kaasaegsetele õpetamismeetoditele nagu EduLARP, erineva tehnoloogia integreerimine ja sotsiaal-emotsionaalne õppimine.

**Tegevus:** Luua riiklik programm, mis pakub koolidele toetusi õpetajakoolituseks ning partnerluseks ülikoolide ja haridusasutustega.

**Soovitus:** Taotleda hariduseelarvest konkreetne osa eraldamist õpetajate pidevaks koolitamiseks ja arendamiseks, et tagada kvaliteetne juhendamine klassiruumis.

- **Rahvuslike EduLARP-i töötubade korraldamine:**

**Idee:** Teha ettepanek korraldada EduLARP-i metoodikale pühendatud riiklikud töötöad, mille eesmärk on tutvustada selle meetodi kasutamise eeliseid ja pakkuda õpetajatele praktilisi koolitusi.

**Tegevus:** Tehke koostööd haridusasutuste, valitsusväliste organisatsioonide ja valitsusasutustega, et kogu Poolas töötubasid kavandada ja korraldada, kutsudes neis osalema erinevate piirkondade õpetajaid.

**Soovitus:** Taotleda rahalisi vahendeid nende seminaride korraldamiseks ja tagada seeläbi EduLARP-i meetodi laialdane levik, et jõuda suure hulga haridustöötajateni, kes oleks huvitatud EduLARP-i lülitamisest oma igapäevatöösse.

- **EduLARP-i integreerimine õpetajakoolitusprogrammidesse:**



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

**Idee:** Oleks vaja kõneleda Edu LARPI koolitusmoodulite kaasamise eest olemasolevatesse õpetajakoolitusprogrammidesse ja ametialast arengut toetavatesse kursustesse.

**Tegevus:** Tehke koostööd õpetajakoolitust pakkuvate ja haridusasutustega, et töötada välja EduLARPI metoodikale keskendunud õppekavamoodulid, rõhutades selle meetodi asjakohasust ja tõhusust õpilaste kaasamisel ja õpitulemuste parandamisel.

**Soovitus:** Julgustage poliitikakujundajaid toetama EduLARPI koolitust õpetajahariduse programmide osana ja pakkuma tegevõpetajatele stiimuleid EduLARPI töötubades ja kursustel osalemiseks.

- **EduLARPI kohta käiva teabe levitamine professionaalsete võrgustike kaudu:**

**Idee:** Kasutage olemasolevaid professionaalseid võrgustikke ja platvorme EduLARPI kohta teabe levitamiseks ja selle vastuvõtmise soodustamiseks haridustöötajate seas.

**Tegevus:** Julgustage EduLARPI töötubades osalenud õpetajaid jagama oma kogemusi ja teadmisi kolleegidega nii professionaalsete võrgustike, koolituspäevade kui konverentside kaudu.

**Soovitus:** Tehke koostööd haridusühingute, õpetajate ühingute ja erinevate koolipiirkondadega, et korraldada EduLARPI esitlusi ja töötubasid, rõhutades meetodi potentsiaali õppekava omandamise rikastamiseks.

- **Koostöö haridusasutustega:**

**Idee:** Tehke koostööd riikliku ja piirkondliku tasandi haridusasutustega, et toetada EduLARPI kui väärtusliku õppevahendi tunnustamist ja toetamist.

**Tegevus:** Esitage hariduspoliitika kujundajatele ja otsustajatele tõenduspõhiseid uuringuid ja koolitajate arvamusi, mis näitavad EduLARPI positiivset mõju õpilaste õppimisele ja kaasamisele.

**Soovitus:** Propageerige EduLARPi lisamist ametlikesse haridusjuhistesse, õppekava- raamistikesse ja poliitilistesse dokumentidesse, tagades nii meetodi integreerimise tavahariduse praktikasse.

Neid soovitusi rakendades saavad poliitikakujundajad tõhusalt edendada EduLARPi Poola haridussüsteemi vastuvõtmist ja integreerimist, suurendades selle kaudu õpetamise tõhusust, edendades õpilaste kaasatust ja parandades õpitulemusi.

## Kreeka

- **Rohelise EduLARPi tööriistakomplekti integreerimine oskuste töötubadesse: tervikliku isikliku arengu edendamine Kreeka hariduses:** Nagu eespool mainitud, hõlmavad hariduspoliitika Instituudi (IEP) peamised kohustused teadusuuringute läbiviimist, tehnilise toe pakkumist ning Haridus- ja Usuasjade Ministeeriumi nõustamist sellistes küsimustes nagu hariduspoliitika kujundamine, õppekavade väljatöötamine, õpetajakoolitus ja haridusstruktuuride hindamine. Lisaks uurib IEP haridusalaste teadusuuringute kattumisi ja annab soovitusi olemasolevate ressursside optimaalseks kasutamiseks. 2017. aasta septembris põhjaliku haridusreformi raames kasutusele võetud oskuste töötoad on muutunud lahutamatuks osaks Kreeka haridussüsteemist. Hariduspoliitika Instituudi (IEP) järelevalve all kavandati need töötoad hoolikalt, hõlmates erinevaid valdkondi. Töötubade eesmärgiks oli suurendada õpetajatepoolse tõhusa juhendamise oskusi.

Oskuste töötoad on mõeldud algkooliõpilastele alates 1. kuni 6. klassini. Töötoad on integreeritud koolinädalasse sellise kestuse ja sagedusega, mis on kohandatud vastavaks individuaalsetele kooliprogrammidele ja haridusnõuetele. Tavaliselt toimub 1-2 tundi nädalas, keskkooliõpilastele eraldatakse oskuste töötoaks täiendav tund. Koolitusprogramm "Õpetajate koolitus oskuste alal töötubade abil", mida toetab Ülemaailmne Kodanike Haridusvõrgustik (GENE), pakub mitmekesisist valikut temaatilisi töötubasid, mis on jaotatud nelja põhiosasse:

Ma elan paremini: Selles jaotises käsitletakse tervisega seotud teemasid, sealhulgas toitumine, enesehooldus, vaimne ja emotsionaalne tervis, seksuaalharidus ja liiklusohutus.

Ma hoolitsen keskkonna eest: Selle kategooria töötoad keskenduvad ökoloogilistele teadmistele, kliimamuutustele, globaalsele ja kohalikule loodus-ja kultuuripärandile ning katastroofide ennetamisele.

Ma hoolin ja tegutsen - sotsiaalne teadlikkus ja vastutus: Need programmid rõhutavad inimõigusi, vabatahtliku töö olulisust, kaasamist, mitmekesisust ja sotsiaalset vastutust.

Loon ja arendan - loov mõtlemine ja algatusvõime: Selle jaotise eesmärk on arendada STEM-hariduse oskusi, haridusrobotikat, majandus- ja karjääriõpet ja innovatsiooni.

Need töötoad on strateegiliselt kavandatud kõigi 21. sajandi oskuste edendamiseks nagu kriitiline mõtlemine, loovus, koostöö, suhtlemine, paindlikkus, kohanemisvõime, algatusvõime, meeskonnatöö oskused, empaatia, sotsiaalsed oskused, probleemide lahendamine, digitaalne kirjaoskus ja tehnoloogilised oskused. Õpetajatele nende tööriistade ja teadmisteandmisega on töötubade eesmärk edendada terviklikku isiklikku arengut ja kasvatada õpilaste seas globaalset maailmakodanikku.

Iga sektsiooni programmid on pedagoogide ja haridusorganisatsioonide poolt hoolikalt välja töötatud ning pakuvad õpetajatele põhjalikke ja hõlpsasti kättesaadavaid ressursse. Seega on Green EduLARP'i tööriistakomplekti integreerimine nendesse töötubadesse tõhus strateegia EduLARP'i kasutuselevõtu edendamiseks Kreeka hariduses, et toetada selle vastavusse viimist õppetöö laiemate eesmärkidega - õpilaste kaasamise ja õpitudemuste edendamisega.

- **EduLARP'i koolituse kasutamine õpetamispraktika parendamiseks alg- ja keskkoolides teadusliku ja pedagoogilise juhendamise osakonna poolt:** Kreeka alg- ja keskkoolide teadusliku ja pedagoogilise juhendamise osakond mängib olulist rolli õpetajate toetamisel ja haridusprotsessi edendamisel algkoolides. Selle



põhifunktsioonid hõlmavad haridustöötajate koolitamist ja arendamist, haridusprogrammide toetamist, erinevate pedagoogiliste probleemide uurimist ja haridusressursside arendamist. Strateegiline sisenemispunkt EduLARP'i metoodika integreerimiseks koolidesse oleks nende osakondade kaudu koolituste pakkumine. EduLARP'i metoodikale keskendunud töötubade ja haridusprogrammide pakkumise kaudu saavad õpetajad omandada vajalikud oskused ja teadmised selle uuendusliku õpetamisviisi tõhusaks rakendamiseks oma klassiruumides. See algatus oleks kooskõlas osakonna missiooniga parendada õpetamispraktikaid ja parandada õpilaste õpitulemusi alghariduses.

- **Alg- ja keskhariduse teadusliku ja pedagoogilise juhendamise osakond, kes kasutab koolinõunike teadmisi EduLARP rakendamiseks: draamaõpetajate võimestamine Kreeka koolides:** Kreeka haridusmaastikul liigitatakse koolinõunikud tavaliselt kahte põhirühma:

Alghariduse nõunikud (ΣΣΠΕ): tegutsevad valdavalt algkoolides, arendades õpetajatele juhendamist ja tuge õpetamismetoodikate, klassiruumi haldamise, õppekava kujundamise ja haridusstandardite täiustamise osas.

Keskhariduse nõunikud (ΣΣΔΕ): ülesandeks on abistada keskkoolide õpetajaid. SESCI spetsialistid pakuvad väärtuslikku abi kõigis pedagoogikat hõlmavates küsimustes: hindamisstrateegiad, professionaalne areng ja klassiruumi haldamine. Lisaks tegelevad nad õpilaste nõustamise ja karjääriõpetuse alaste programmidega.

Erinevaid piirkondi jälgivate nõustajate seas hõlmab üks märkimisväärne grupp teatriharidusele spetsialiseerunud inimesi. Meie poolt kavandatud algatus hõlmab EduLARP'i metoodika alaste õpetajakoolituste koordineerimist pärast konsulteerimist nimetatud koolinõustajatega. Arvestades vajadust niisuguste struktureeritud metoodikate järele nagu EduLARP saavad Kreeka koolide draamaõpetajad sellistest sihtprogrammidest märkimisväärset kasu.

## Soovitused EduLARPi lülitamiseks riiklikesse õppekavadesse

Kaasaegse hariduse valdkonnas lubab uuenduslike metoodikate integreerimine muuta traditsioonilisi õpetamisparadigmasid, suurendada õpilaste kaasatust ja parandada õpitulemusi. Selliseks metoodikaks, mis pälvib üha suuremat tähelepanu, on EduLARP (Educational Live Action Role-Playing), dünaamiline lähenemine, mis ühendab rollimängu ja kogemusliku õppimise elemente, et aidata õpilastel haridusstenaariumitesse siseneda. Kuna me peame valmistama õpilasi ette toimetulekuks pidevalt arenevas maailmas, on poliitikakujundajate ja haridustöötajate ees nii ülesandeks kui väljakutseks kohandada riiklike õppekavade nõudmised vastavaks 21. sajandi nõudmistele. Selles kontekstis on EduLARPi integreerimine riiklikesse õppekavadesse võimalus ainetevahelise lõimumise alaste lähenemisviiside lisamiseks. Urime EduLARPi õppekavadesse lisamise võimalikke eeliseid ja rakendusstrateegiaid erinevates ainevaldkondades, pakkudes poliitikakujundajatele, kes soovivad rikastada hariduskogemusi ja edendada õpilaste terviklikku arengut, teadmisi ja soovitusi.

### Eesti

Eesti põhikooli riiklik õppekava sisaldab üheksat õppeainet ning erinevatel kooliastmetel määratakse kindlaks teatud õpitulemused. Siin on mõned üldised teemad ja pädevused, mida õpilased peaksid omandama vastavalt Eesti põhikoolide riiklikule õppekavale:

#### Matemaatika:

Rollimäng: "Matemaatikavõlurite Kool" - õpilastest saavad võluriõpilased, kes kasutavad matemaatikat maagia õppimiseks ja väljakutsete lahendamiseks. Tegevuste hulka kuuluvad loogikamõistatused, meeskonnatöö ja matemaatilised väljakutsed.

Eesmärk: arvutusoskus, probleemide lahendamine, meeskonnatöö.

#### Võõrkeel:

Rollimäng: "Teekond võõraste juurde" - õpilased kehastavad rändureid, kes suhtlevad erinevates kultuurides võõrkeeles. Nad peavad ületama keelebarjäärid, osalema simulatsioonides ja kirjutama reispäevikut.

Eesmärk: suhtlemisoskus, kultuuridevaheline suhtlus, keelekasutus.



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

### Inimeseõpetus:

Rollimäng: "Meditatsioonipraktika päev" - õpilastest saavad haigla simulatsioonis arstid, patsiendid ja õed. Nad diagnoosivad haigusi, õpivad esmaabivõtteid ja arutlevad tervislike eluviiside üle.

Eesmärk: tervise mõistmine, esmaabi, suhtlemisoskus.

### Loodusõpetus:

Rollimäng: "Seiklus ökosüsteemis" - õpilased mängivad ökosüsteemi simulatsioonis erinevate loomade ja taimede rolle. Nad peavad suhtlema ümbritseva keskkonnaga ja säilitama ökosüsteemi tasakaalu.

Eesmärk: looduskaitse, teaduslik mõtlemine, koostöö.

### Ajalugu ja ühiskonnaõpetus:

Rollimäng: "Ajalooline arutelu" - õpilased kehastavad ajalooliste sündmuste olulisi tegelasi ja osalevad elavates aruteludes. Nad peavad esitama fakte, kaitsma oma seisukohti ja näitama, kuidas minevikusündmused ühiskonda mõjutasid.

Eesmärk: ajaloo mõistmine, argumentatsioon, suhtlemisoskus.

### Kunst:

Rollimäng: "Elava kunsti näitus" - õpilased kehastavad erinevaid kunstnikke ja nende loomingut. Nad peavad esitlema oma kunstiteoseid ja osalema aruteludes kunsti tähenduse üle.

Eesmärk: kunsti mõistmine, eneseväljendus, kunstianalüüs.

### Muusika:

Rollimäng: "Seiklus muusikamaailmas" - õpilased kehastavad erinevate muusikastiilide esindajaid. Nad loovad muusikat, esinevad koos teiste õpilastega ja analüüsivad muusika mõju ning tähendust erinevates kultuurides.

Eesmärk: muusika mõistmine, loominguline eneseväljendus, koostöö.

### Liikumisõpetus:



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Rollimäng: "Olümpiamängude simulatsioon" - õpilased kehastavad erinevaid olümpiasportlasi ja võistlevad erinevatel spordialadel. Nad õpivad reegleid, arendavad füüsilisi oskusi ja rõhutavad ausa mängu põhimõtteid.

Eesmärk: liikumisoskus, meeskonnatöö, tervislik eluviis.

Allpool on välja toodud mõned üldised ideed hariduslike rollimängude jaoks gümnaasiumi (keskkooli) jaoks. Need on mõeldud üldiste teemade ja pädevuste omandamiseks erinevates õppeainetes. Õpetajad saavad neid kohandada konkreetsete õppekava nõuete ja oma õpilaste vajadustega. Need hariduslikud rollimängud sobivad gümnaasiumiastmele, toetades üldiste teemade ja pädevuste omandamist.

### **Emakeel ja kirjandus:**

"Kirjaniku loominguline stuudio"

Eesmärk: loovuse arendamine, kirjalik eneseväljendus, suuline ettekanne.

Rollimäng: õpilased kehastavad kirjanikke ja kirjutavad jutustuse, mille esitamisele järgneb autoriteetne kirjanduslik arutelu.

### **Võõrkeel:**

"Rahvusvaheline konverents"

Eesmärk: suhtlemisoskuste arendamine, kultuuridevahelise mõistmise süvendamine.

Rollimäng: õpilased esindavad erinevaid riike rahvusvahelisel konverentsil, kus nad peavad kasutama enda poolt valitud võõrkeelt ja läbirääkimisoskusi.

### **Matemaatika:**

"Matemaatikute konkurs"

Eesmärk: probleemide lahendamise oskuste arendamine, meeskonnatöö.

Rollimäng: õpilased moodustavad matemaatikute meeskonnad ja lahendavad reaalse maailma probleeme simuleerides matemaatilisi ülesandeid.

### **Ajalugu ja ühiskonnaõpetus:**

"Ajaloosimulatsioon"

Eesmärk: ajalooliste sündmuste mõistmine, kriitiline mõtlemine.



Rollimäng: õpilastest saavad ajaloolised tegelased ja nad osalevad ajalooliste sündmuste simulatsioonis, arutledes ja otsustades selle üle, kuidas ajalugu areneb.

### **Füüsika, keemia ja bioloogia:**

"Teadlaste konverents"

Eesmärk: teadusliku mõtlemise arendamine, suhtlemisoskus.

Rollimäng: õpilased esindavad teaduskonverentsil erinevaid teadusharusid, igaüks tutvustab oma uurimistööd ja kõik osalevad teaduslikes aruteludes.

### **Geograafia:**

"Ümbermaailmareis"

Eesmärk: geograafiateadmiste süvendamine, meeskonnatöö.

Rollimäng: õpilased moodustavad reisirühmi ja planeerivad ümbermaailmareisi, kus nad uurivad erinevaid kultuure, geograafilisi piirkondi ja keskkonnaprobleeme.

### **Kehaline kasvatus:**

"Olümpiamängud"

Eesmärk: tervisliku eluviisi edendamine, meeskonnatöö.

Rollimäng: õpilased kehastavad erinevaid olümpiasportlasi ja osalevad simuleeritud olümpiamängudel, kus rõhutatakse kehalise aktiivsuse tähtsust.

### **Kunst:**

"Kunstinäituse korraldamine"

Eesmärk: kunstilise mõtlemise ja suhtlemisoskuse arendamine.

Rollimäng: õpilased korraldavad kunstinäituse, kus neist saavad kunstikriitikud, kunstnikud ja näitusekülastajad.

### **Tehnoloogia:**

"Tulevikku suunatud innovatsiooni konverents"

Eesmärk: tehnoloogiliste teadmiste laiendamine, probleemide loominguline lahendamine.

Rollimäng: õpilased esindavad tulevase tehnoloogiaettevõtteid ja esitlevad innovatsioonikonverentsi simulatsioonis uuenduslikke lahendusi.

### **Majandusõpe:**

"Ettevõtlusmäng"

Eesmärk: ettevõtlusalaste teadmiste rakendamine, meeskonnatöö.

Rollimäng: õpilased loovad oma ettevõtte, kus nad peavad otsuseid tegema, probleeme lahendama ja ärimaailma väljakutseid kogema.

### **Psühholoogia ja filosoofia:**

"Eetilise dilemma simulatsioon"

Eesmärk: eetilise mõtlemise arendamine, arutlemisoskus.

Rollimäng: õpilased osalevad eetilise dilemma simulatsioonis, kus nad peavad otsustama keeruliste eetiliste küsimuste üle.

## **Rootsi**

### **Kodanikuõpetus:**

Kontekst: EduLARP on eriti tõhus kodanikuõpetuse valdkonnas, kuna see võimaldab õpilastel läbi mängida erinevaid stsenaariume, näiteks valimisi, linnavalitsuse koosolekuid või ajaloolisi sündmusi. See kaasahaarav lähenemine parandab kodanikuks olemise kontseptsiooni mõistmist ja edendab vastutustundlikku lähenemist probleemidele. Näide: õpilased võikvad simuleerida kogukonna otsustusprotsessi, võttes endale sellised rollid nagu kohalikud ametnikud, kogukonnaliikmed ja keskkonnaaktivistid, et tegeleda selliste probleemidega nagu jäätmekäitlus või kogukonna arendamine.

### **Matemaatika:**

Kontekst: Edu LARPi saab matemaatikas rakendada, abstraktsete mõistete käegakatsutavamaks muutmiseks. Õpilased saavad osaleda matemaatiliste ülesannete lahendamisel rollimängude stsenaariumide kaudu, mis nõuavad matemaatilist mõtlemist ja valemite rakendamist.

Näide: looge aardejaht, kus õpilased lahendavad vihjete avamiseks matemaatikaülesandeid, hõlmates nii aritmeetikat, geomeetriat kui probleemide lahendamise oskusi.

### **Ajalugu:**

Kontekst: EduLARP toeab ajaloo õppimist, võimaldades õpilastel astuda ajalooliste isikute kingadesse ja kogeda olulisi sündmusi. Selline lähenemine muudab ajaloo köitvamaks ja meeldejäavamaks.

Näide: õpilased võiksid taastada olulisi ajaloolisi sündmusi nagu lepingute allkirjastamine, lahingud või oluliste dokumentide koostamine, omandades sügavama arusaama toimunu ajaloolisest kontekstist.

### **Loodusteadused:**

Kontekst: EduLARP saab interaktiivsete katsete ja simulatsioonide abil erinevaid teaduskontseptsioone ellu viia. Õpilased võivad rollimängu kontekstis teadlastena tegutseda, katseid läbi viia ja probleeme lahendada.

Näide: Simuleerige kosmosemissiooni, kus õpilased võtavad endale astronautide, inseneride ja missioonikontrolli rollid, rakendades füüsika, bioloogia ja astronoomia põhimõtteid.

### **Keeleõpe:**

Kontekst: EduLARP-i saab keeletundides kasutada suhtlemis- ja kirjaoskuse parandamiseks. Õpilased saavad temaatilises rollimängus osaleda jutuvestmises, dialoogis ja loomingulises kirjutamises.

Näide: looge fantaasiamaailm, kus õpilased arendavad oma tegelasi ja süžeesid, kasutades keeleoskusi rollimängu ajal avanevate narratiivide ja dialoogide kirjutamiseks.

### **Loodusteadused:**

Kontekst: EduLARP on efektiivne ka keskkonnauuringutes, paigutades õpilasi reaalsesse ökoloogilistesse väljakutsetesse. See edendab keskkonnaprobleemide mõistmist ja võimestab jätkusuutlikku probleemide lahendamist.

Näide: õpilased võivad mängida keskkonnateadlaste, poliitikakujundajate ja aktivistide rolle, tehes koostööd selliste probleemide lahendamiseks nagu metsade hävitamine, reostus või kliimamuutused.

### **Sotsiaalteadused:**

Kontekst: EduLARP toetab ühiskonnaõpetust, võimaldades rollimängude stsenaariumite kaudu õpilastel uurida kultuurilist mitmekesisust, ühiskondlikke struktuure ja globaalseid küsimusi.

Näide: Simuleerige ÜRO assambleed, kus õpilased esindavad erinevaid riike, arutledes ja pidades läbirääkimisi selliste globaalsete probleemide lahendamiseks nagu vaesus, ränne või inimõigused.

### **Kehaline kasvatus:**

Kontekst: EduLARPi saab kaasata kehalisse kasvatusse, et edendada meeskonnatööd, strateegilist mõtlemist ja kehalist aktiivsust interaktiivsete mängude ja väljakutsete kaudu.

Näide: Looge fitnessi väljakutse, kus õpilased alustavad teekonda, tehes rollimängu stsenaariumi kaudu füüsilisi pingutusi ja lahendades probleeme.

### **Võõrkeeled:**

Kontekst: EduLARP aitab keele omandamisele kaasa, pakkudes keelekasutuseks autentseid kontekste. Õpilased praktiseerivad rollimängu seadetes keeleoskust dialoogi, läbirääkimiste ja probleemide lahendamise kaudu.

Näide: Simuleerige välisriiki, kus õpilased võtavad endale sellised rollid nagu turistid, kohalikud elanikud või ettevõrjad, harjutades keeleoskust realistlikes ja kaasahaaravates stsenaariumides.

### **Kunst, muusika, käsitöö:**

Kontekst: EduLARPi saab integreerida kunsti - ja muusikatundidesse, et temaatilises kontekstis loovust ja eneseväljendusoskust arendada. Oluline võib see olla ka käsitööõppe osana, eriti näiteks ajalooliste rõivaste jms ettevalmistamiseks.

Näide: õpilased võiksid osaleda loovusfestivalil, võttes endale sellised rollid nagu kunstnikud, kuraatorid ja kriitikud, kus nad uurivad ja väljendavad kultuurilisi ja kunstilisi seisukohti.



## Poola

### Edu LARPI integreerimine kodaniku - ja kultuuriharidusse (CCE) alghariduses:

**Sisenemispunktid:** Poola riiklik alghariduse õppekava rõhutab sotsiaalsete ja kodanikupädevuste arengut, sealhulgas demokraatlike põhimõtete, kultuurilise mitmekesisuse ja kodanikuaktiivsuse mõistmist.

**Teemad:** EduLARPi saab rakendada õppetundides, mis keskenduvad ajaloolistele sündmustele, kultuuritraditsioonidele ja kodanikuaktiivsusele. Näiteks saavad õpilased kehtestada ajaloolisi isikuid või osaleda demokraatlike protsesside simulatsioonides, et süvendada oma arusaamist kodanikuks olemisest.

**Miks:** EduLARP soodustab kogemuslikku õppimist ja aktiivset osalemist, võimaldades õpilastel abstraktsete mõistetega süvitsi tegeleda ja kriitilist mõtlemist, empaatiat ja suhtlemisuskust arendada.

### EduLARP keskkooli ajaloohariduses:

**Sisenemispunktid:** Poola riiklik keskkooli ajaloo õppekava rõhutab Poola ja maailma ajaloo uurimist, keskendudes kriitilisele analüüsile, ajalooliste allikate tõlgendamisele ja ajalooliste sündmuste mõistmisele laiemas kontekstis.

**Teemad:** EduLARPi saab ajalootundidesse integreerida, keskendudes konkreetsetele ajaloolistele perioodidele, sündmustele või aastaarvudele. Näiteks saavad õpilased taastada Poola ajaloo tähtsündmusi nagu Grunwaldi lahing või Varssavi ülestõus, et saada sügavamat ajaloolist tunnetust, mõista ajalooliste sündmuste keerukust ja näha erinevate ajalooliste tegelaste perspektiive.

**Miks:** EduLARP võimaldab õpilastel süveneda ajaloolistesse teemadesse, kogeda ajalooliste sündmuste keerukust ja arendada ajaloolist empaatiat, kriitilist mõtlemist ja analüütilisi oskusi.

## EduLARP keskkooli matemaatikaõppes:

**Sisenemispunktid:** Poola keskhariduse riiklik õppekava rõhutab matemaatiliste pädevuste, probleemide lahendamise oskuste ja matemaatiliste põhjenduste arendamist.

Teemad: EduLARPi saab integreerida matemaatikatundidesse, keskendudes matemaatiliste mõistete, näiteks geomeetria, tõenäosuse ja statistika reaalsele rakendustele. Näiteks saavad õpilased osaleda matemaatilises mõistatuste lahendamise mängus, kus nad kasutavad matemaatilisi oskusi mõistatuste lahendamiseks ja vihjete avastamiseks.

Miks: EduLARP pakub praktilist ja interaktiivset lähenemist matemaatika õppimisele, võimaldades õpilastel näha matemaatiliste mõistete praktilist asjakohasust ning arendada probleemide lahendamise ja kriitilise mõtlemise oskusi.

## EduLARP alghariduse keeleõppes:

**Sisenemispunktid:** Poola riiklik alghariduse õppekava rõhutab keeleoskuse arendamist, sealhulgas lugemis-, kirjutamis-, rääkimis- ja kuulamisoskust.

Teemad: EduLARPi saab integreerida keeletundidesse, mis keskenduvad jutustamisele, loovale kirjutamisele ja suulisele suhtlusele. Näiteks saavad õpilased osaleda jutustamiseikluses, kus nad loovad tegelasi, arendavad süžeesid ja mängivad stseene, et harjutada jutustava kirjutamise ja suulise esitluse oskusi.

Miks: EduLARP pakub keeleõppele dünaamilist ja interaktiivset lähenemist, võimaldades õpilastel tähenduslikes kontekstides suhelda, arendada loovust ja kujutlusvõimet ning suurendada usaldust oma keeleoskuse vastu.

EduLARPi ehk harivaid rollimänge saab kasutada erinevates õppeainetes ja tundides kui vahendit õpilaste kaasamiseks, kogemusliku õppimise toetamiseks ja mitmesuguste oskuste arendamiseks. Siin on mõned näited rakendustest:

Teema: ajaloomäng "Elu lossis"



GREEN  
EDULARP



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

teema: igapäevane elu keskaegses lossis

klass: alg- või keskkool, 5. - 8. klass

Teema: poola keele mäng "Muinasjuttude maailmas"

teema: muinasjuttude ja legendide analüüs, oma lugude loomine

klass: algkool, 4. - 6. klass

Teema: matemaatikamäng "Teekond läbi numbrite labürindi"

teema: matemaatiliste probleemide lahendamine, loogiline mõtlemine

klass: alg- või keskkool, 7. - 9. klass

Teema: perekonnaõpetuse (FLE) mäng: "Perekonna ekspeditsioon"

teema: pereväärtused, suhtlemine perekonnas, konfliktide lahendamine

klass: alg- või keskkool, 6. - 8. klass

Siin on mõned ideed keskkonnahariduse kaasamiseks EduLARPi:

1. Ökoloogiline ekspeditsioonimäng: õpilased saavad võtta looduseuurijate või ökoloogide rolli, kes alustavad ekspeditsiooni lähedalasuvasse parki või metsa. Mängu ajal uurivad nad erinevaid ökosüsteeme, koguvad taime- ja loomaproove, mõõdavad vee ja õhu kvaliteeti ning töötavad välja keskkonnakaitsestrateegiad.
2. Ökoloogilise katastroofi simulatsioon: õpilased saavad mängida ökoloogilise katastroofi, näiteks kemikaalireostuse või üleujutuse all kannatavate linna- või piirkondlike elanike rolli. Selle mängu kaudu peavad nad tegema otsuseid kriisiohjamise, keskkonna säilitamise ja elanikkonna ohutuse tagamise kohta.
3. Ökoloogiliste sotsiaalsete algatuste kujundamine: õpilased saavad töötada rühmades, et töötada välja projekte, mille eesmärk on parandada oma kohaliku kogukonna keskkonda. Need algatused võivad hõlmata ringlussevõttu, plasti tarbimise vähendamist,

puude istutamist või kogukonna harimist looduskaitse alal. Mängu ajal peavad nad kavandama erinevaid tegevusstrateegiaid, koguma sotsiaalset toetust ja arendama oma algatusi.

4. Rahvusvaheline kliimamuutuste läbirääkimiste simulatsioon: õpilased saavad rollimängus osaleda erinevate riikide esindajatena rahvusvaheliste läbirääkimiste simulatsiooni ajal kliimamuutuste konverentsil. Selle mängu kaudu peavad nad pidama läbirääkimisi ja otsima kompromisse, et töötada välja globaalsed lahendused keskkonnakaitseks ja kasvuhoonegaaside heitkoguste vähendamiseks.

## Kreeka

### Teema: Ajalugu

#### EduLARP'i tegevus: "Ajaloolise taaskehastamise selts"

**Kirjeldus:** õpilased moodustavad ajaloolise taaskehastamise seltsi, kus nad kujutavad teaduspõhiselt erinevate perioodide Kreeka ajalugu. Nad osalevad rollimängustenaariumides nagu ajaloolised arutelud, võtmesündmuste taaslavastused ja Vana-Kreeka või Bütsantsi elu simulatsioonid.

**Eesmärk:** süvendada arusaamist ajaloolistest sündmustest ja ajaarvamisest, arendada empaatiat ja ajaloolise perspektiivi tunnetust ning arendada uurimis- ja esitlusoskusi.

### Teema: sotsiaalne ja poliitiline haridus (SPE) gümnaasiumis

#### EduLARP'i tegevus: "Demokraatlik otsustusnõukogu"

**Kirjeldus:** õpilased mängivad demokraatliku otsustusnõukogu liikmetena rolli, kus nad arutavad ja hääletavad oma kooli või kogukonnaga seotud küsimuste üle. Nad õpivad praktilise kaasamise kaudu otsustusprotsessidesse tundma demokraatlikke põhimõtteid, poliitilist osalust ja kodanikuvastutust.

**Eesmärk:** edendada demokraatlike väärtuste ja institutsioonide mõistmist, arendada kriitilist mõtlemist ja aruteluoskusi ning julgustada kodanikuaktiivsust.

### Teema: kodumajandus gümnaasiumis

#### EduLARP'i tegevus: "Eelarve koostamise väljakutse"

**Kirjeldus:** õpilased osalevad eelarve koostamise väljakutses, kus nad mängivad leibkonna liikmete rolli, kelle ülesandeks on pere rahakoti haldamine. Nad teevad realistlike stsenaariumide põhjal otsuseid eelarvest erinevateks kulutusteks raha eraldamise ja kokkuhoiu kohta, näiteks perepuhkuse kavandamine või ootamatute kuludega toimetulek.

**Eesmärk:** arendada finantskirjaoskust, vastutustundlikku otsuste tegemist ja anda praktilisi kogemusi majapidamiste rahanduse juhtimisel.

### Teema: draamaõpe algkoolis

#### EduLARP'i tegevus: "Müütide ja legendide teater"

**Kirjeldus:** õpilased tegelevad teatrietendustega, mis on inspireeritud Kreeka müütidest ja legendidest. Nad teevad koostööd stsenaariumide kirjutamiseks, kostüümide ja rekvisiitide loomiseks ning harjutavad oma rolle enne klassikaaslastele ja koolikogukonnale etenduste korraldamist.

**Eesmärk:** suurendada loovust ja kujutlusvõimet, arendada meeskonnatööd ja suhtlemisoskust ning süvendada arusaamist Kreeka mütoloogiast ja kultuuripärandist.

Integreerides sellised EduLARP'i tegevused erinevatesse õppeainetesse Kreeka haridussüsteemis saavad õpetajad luua dünaamilisi õpikogemusi, mis mitte ainult ei õpeta erinevate õppeainete akadeemilist sisu, vaid soodustavad ka õpilaste loovuse, kriitilise mõtlemise ja koostöö oskusi.

## Teema: Oskuste töötoad

EduLARPi metoodika lülitamine oskuste töötubadesse pakub dünaamilist lähenemist õpilaste tervikliku isikliku arengu ja globaalse kodakondsuse edendamisele. Integreerides EduLARPi tegevused temaatilistesse töötubadesse, mis käsitlevad tervist ja heaolu, keskkonnateadlikkust, sotsiaalset vastutust ja loovat mõtlemist, saavad õpilased osaleda ümbritsevates õpikogemustes, mis edendavad kriitilist mõtlemist, koostööd, empaatiat ja probleemide lahendamise oskusi. Poliitikakujundajad võiksid pidada EduLARPi väärtuslikuks täienduseks teistele hariduslikele töövahenditele, tunnistades selle potentsiaali suurendada õpilaste kaasatust ja õpitulemusi erinevates õppeainetes ja haridustasemetes. EduLARPi omaksvõtmine oskuste töötubades on kooskõlas eesmärgiga varustada õpilasi 21. sajandi oskustega, mis on olulised edu saavutamiseks omavahel ühendatud ja kiiresti arenevas maailmas.

## Õppeainete lõimumise lähenemisviisid koolides

Alustasime EduLARPi metoodikat uurides ning edendades, aga edaspidi seisab projektipartneritel ees ülesanne integreerida EduLARP (Educational Live Action Role-Playing) riiklikesse õppekavadesse. Oleme kollektiivsete teadmiste ja ressurssidega valmis esitama poliitikakujundajatele nii riiklikul kui ka piirkondlikul tasandil soovitusi ja kohandamistoiminguid. Meie üldine strateegia põhineb EduLARPi tunnustamisel terviklikku kliimaharidust (CCE) ümberkujundava vahendina, mille eesmärk on edendada koolides sujuvat ainetevahelist lõimumist. Koordineeriva partneri (AP) juhtimisel rõhutab meie koostöö EduLARPi positiivse mõju edastamise tähtsust poliitikakujundajatele, rõhutab selle tähtsust riiklikes õppekavades ja lõimumisprotsessides. Püüame koguda poliitikakujundajate poolset toetust projekti „Green EduLARP“ algatuste rakendamiseks ja levitamiseks EduLARPi programmide eeliseid tutvustavate konkreetsete juhtumiuuringute esitamise kaudu. Meie tegevus on kooskõlas Euroopa Liidu kõikehõlmava kliimahariduse propageerimisega rahvusvahelisel tasandil, näidates EduLARPi olulise vahendina positiivsete tulemuste saavutamiseks hariduses.

### Eesti

#### Juhtumiuuring 1.



Funded by  
the European Union

GreenEduLARP: Green Actions in School using Educational Live-Action  
RolePlaying (edu-larp) Project Number: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

5. mail 2022 mängiti Viimsi koolis viikingiaja teemalist rollimängu. Tarvastu kooli õpetaja Aive Kaldra, direktor Karl Kirt ja rollimänguga tegelevad õpilased külastasid Viimsi kooli, et ühiselt mängida viikingiteemalist rollimängu. Toimus väike ringkäik koolis ja meie tööõpetuse õpetaja Tiit Kobrusepp tutvustas külalistele tema loodud lauamängu "Vikingite Idatee". Pärast seda harjutasid noored pehmikmõõgavõitlust ja siis suunduti Haabneeme randa, kus rollimäng toimus. Õpilased kehastasid uusi maid uurivaid viikingeid ja pidid silmitsi seisma ohtudega, mis neid tundmatus paigas ees ootasid. Et leida ressursse ja võita vaenlasi, panid nad ad oma mõistuse ja koostööoskused proovile.

Link:

<https://www.facebook.com/viimsikool/posts/pfbid0imt6n8QFkrro8rE1HMwVkwXKStGJMjDBse8qyEPM7xoWgN2EBBooL6mmEu1L9JjVl>

### **Juhtumiuuring 2.**

Vastse-Kuuste Kooli 4. - 6. klassi õpilased mängisid 2017. aastal rollimängu "Ettevõtliküla". Roll, mille keegi ettevõttes saab, otsustati mängu ajal samamoodi nagu päriselus. Mängu sisu on õpilaste tasemele vastavalt erinev. 4.- 6. klassi õpilased pidid pereettevõttes juhtima kujuteldavat kolme kuu pikkust perioodi. Iga le perele anti ülesanne, näiteks uue korteri ostmine või puhkusele minek, ja selle täitmiseks pidid nad kolm kuud raha kokku hoidma. Raha säästmiseks pidid pangas, töökojas või ilusalongis töötanud õpilased välja mõtlema, kuidas saada võimalikult palju kliente, kes raha sisse tooksid. Samal ajal oli vaja pidevalt arvutada, sest oli vaja pereliikmetele palka maksta ja tasuda igapäevaste kulude eest. Kui kliente ei olnud piisavalt, tuli eesmärgi täitmiseks kulusid vähendada.

<https://tartu.postimees.ee/4308095/lapsed-sukelduvad-rollimangudes-taiskasvanute-rahamaailma>

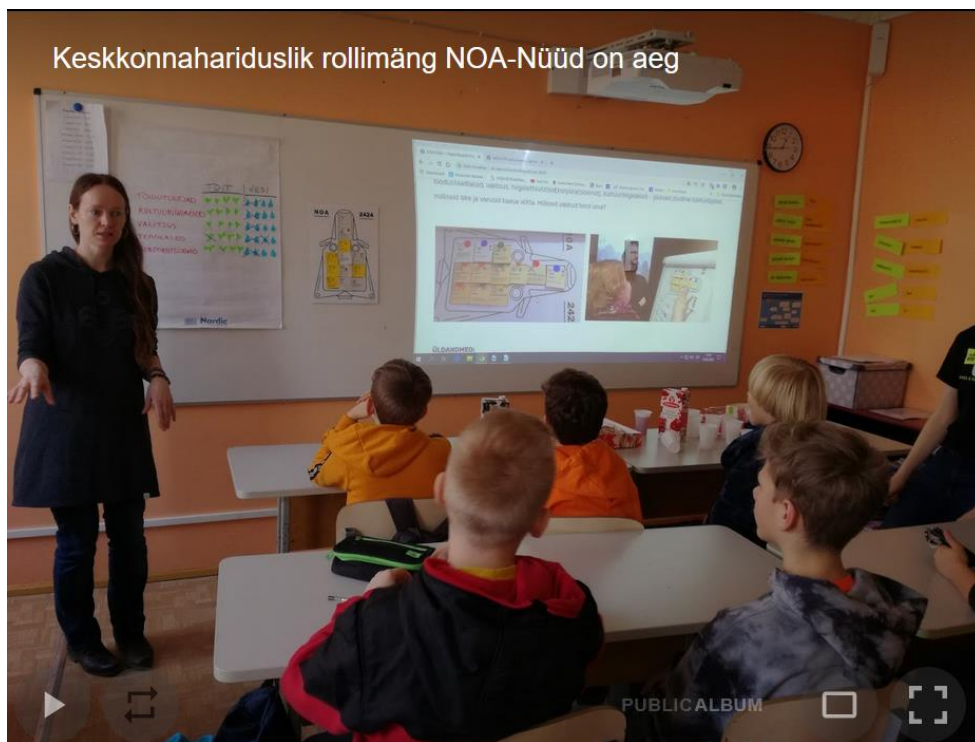
### **Juhtumiuuring 3.**

Teisipäeval, 10. märtsil 2020 külastas Alatskivi Kooli Peipsi Koostöökeskus, kes testis 6. klassis rollimängu NOA2424. Mäng räägib olukorrast, kus olukord Maal on kliimamuutuste tõttu halb, paljud liigid on juba hävitatud ja inimkond otsib Marsile uut kodu. Kosmoselaev NOA planeerib käivitada kolimise Marsile ja võtab kaasa piiratud koguses ressursse. Erinevad



õpilaste rühmad pidid jõudma kokkuleppele, mida kaasa võtta. Kosmoselaeva laaditi ube, pingviine, kanu, viljapuid, väetisi, kartuleid ja ajaloolise teabega serverit. Õpilastele meeldis rollimäng väga, nad said oma partneritega vaielda ja sobitada erinevatesse rollidesse.

<https://www.alatskivi.edu.ee/2020/03/10/keskkonnahariduslik-rollimang-noa-nuud-on-aeg/>



#### Juhtumiuuring 4.

**ÜRO Mudel** (inglise keeles: Model United Nations) ÜRO Mudel on hariv rollimäng, mille eesmärk on isikliku kogemuse kaudu ÜRO institutsioonide otsustusprotsessi tundma õppida. Need on kogu maailmas korraldatavad rollimängud, mida saab läbi viia keskkooli või ülikooli tasandil, lisades traditsioonilisele rangele formaadile eripära vastavalt osalejate huvidele ja oskustele. Estonian Model United Nations (lühend: EstMUN) korraldab MTÜ Mondo.



<https://maailmakool.ee/en/estmun/>

<https://www.facebook.com/estonianmodelun/>

## Juhtumiuuring 5.

### Rollimängude Klubi

Asukohad: ProTERA Erakoolis HuviTeras on rollimänguklubi. Vanusegrupp: 4.- 6. klass ja 7.- 9. klass. Rollimänguklubi eesmärk on arendada noortes loovust, suhtlemisuskust, koostööuskust ja strateegilist mõtlemist. Lisaks mängujuhi loodud seiklustes osalemisele ja erinevate tegelaste mängimisele saavad õpilased proovida kätt ka lugude jutustamisel, lühikeste mänguseansside kavandamisel, vajaliku mänguvarustuse illustreerimisel ja meisterdamisel - mängutarvikute loomise juures on oma koht nii traditsioonilistel kui ka digitaalsetel kunstitööriistadel ja mõnikord isegi 3D-tehnoloogilistelööriistadel. Rollimängud on mõeldud eelkõige kolmanda klassi õpilastele, keda huvitavad muinasjutud, ulmefilmid ja/või ulme, mängud, näitlemine, joonistamine, maalimine, arvuti ja oma kätega töötamine.

<https://huvitera.ee/huviringid/rollimangud/>

## Rootsi

### Juhtumiuuring 1

#### “Gammaldags Skola” Knivsta. 6-8 nov



Novembris mängisid kõik Rootsi Knivsta koolide teise klassi õpilased LARPi "Gammaldags skola". See on rollimäng, mis tutvustab, kuidas käidi koolis 100 aastat tagasi. Lapsed riietuvad ajaloolistesse riietesse ja nende klassiruumi muudetakse nii palju kui võimalik. LARP räägib koolisüsteemist, aga annab osalejatele ka võimaluse võtta seisukoht ebaõigluse ja raskete otsuste suhtes ning vaadata, kas nad suudavad kooli sulgemisest päästa. LARPi kogemus annab võimaluse arutada paljusid küsimusi ajalugu ja õigust käsitlevaid küsimusi.

## Juhtumiuuring 2

### "Alfa/Omega" Robinsson. 2023-12-08



Pilt ei ole tasuta kasutamiseks!

2023. aasta detsembris mängis Rootsi, Enköpings kaheksas klass LARPi Alfa / Omega. Selle lugu asetab mängijad totalitaarsesse süsteemi, kus teismelised jagunevad kaheks. LARP on loodud ebaõigluse kogemiseks väga fikseeritud süsteemis, mille mängijad saavad soovi korral kahtluse alla seada ja selle vastu mässata. LARPi eelised on võimalus arutada normidega seotud küsimusi ja olla osa süsteemist, kuhu individid kas mahub või ei mahu.

Kogemusi silmas pidades on selle rollimängu abil lihtne arutleda normide üle ka meie reaalses maailmas. LARPi eeliseks on anda noortele fiktiivne maailmakogemus, millega juhendajad ja noored ise saaksid hiljem oma reaalsel maailma seostada.

### Juhtumiuuring 3

#### “Operation Världen” Romberga. 2023-02-02



Pilt ei ole tasuta kasutamiseks!

Rombergaskolanis, Enköpings, viidi läbi realistlik LARP "Operatsioon Världen", milles noored mängivad fiktiivse ühiskonna elanikke. Ühiskond jäljendab tõelist kaasaegset maailma. See on meie enda maailma mikrokosmos koos kõigi väljakutsete ja võimalustega. Õpilased saavad luua oma tegelase üheks selle ühiskonna teatud huvigrupidest. Siis pannakse nad olukorda, kus nad peavad leidma lahenduse keskkonnaprobleemile ja lõpuks hääletama selle lahenduse üle. Eesmärgiks on aidata õpilastel mõista Rootsi hääletussüsteemi ja panna nad mõistma keskkonnaküsimustele vastuse leidmise keerukust, annab neile võimaluse tegutseda ja õppida koostööd tegema.

## Juhtumiuuring 4

“Vi går till ting” Vingåker. 2023-04-13



Pilt ei ole tasuta kasutamiseks!

Vingåkeri koolis Södermanlandis töötati kolmanda klassi õpilastega. Korraldatud EduLARP rääkis seadustest ja õiglusest keskajal, kasutasiti ajaloolistest kuriteotoimikutest võetud olukordi, et õppida tundma staatuse tähendust keskaegses ühiskonna ning rääkida eetikast ja moraalist. Õpilased mängisid kohtunikke, süüdistajaid ja süüdistatavaid. Eeliseks oli, et kaasused võisid olla seotud kaasaegse õiguse ja õigussüsteemiga, et paremini mõista keskaegsete inimeste elu. Nii loodi õpilastes oma rolli ja antud teemaga ka emotsionaalne side, mis on tingitud igal lapsel olevast ettekujutusest õiglusest.

## Poola

### Juhtumiuuring 1

"Maailm aastal 2050"

Teaduse integreerimine keskkonnaharidusse: matemaatika- ja bioloogiaõpetajad saavad teha koostööd EduLARPi loomiseks, kus õpilased uurivad looduslikke ökosüsteeme, koguvad andmeid erinevate looma- ja taimepopulatsioonide kohta ning analüüsivad neid andmeid matemaatiliselt, arvutades välja erinevaid ökoloogilisi näitajaid. 29. märtsil toimus kliimamäng pealkirjaga "Maailm 2050. aastal", milles osalesid keskkooliõpilased. Selle eesmärgiks oli suurendada kliimateadlikkust ja anda hoogu sisulistele aruteludele kliimamuutuste teemal. Osalejad transporditi aastasse 2050 (pärast kliimakatastroofi) ja nad näitasid läbi arutelu, mida nad maakera kliima heaks teevad.



Pildid ei ole tasuta kasutamiseks!

1. veebruaril 2024 võtsid Grybówi keskkooliõpilased 2050. aastal toimuvale väljamõeldud kliimakohtumisel üle diplomaatide ja ajakirjanike rollid. Kaksikümmend Grybówi teise kursuse õpilast osalesid Nausika haridusfondi poolt "LARP for Climate project (Erasmus+ programm)" raames korraldatud rollimängus "Fortitude - LARP for climate". Läbirääkimised, kujutlusvõime, arutelud, hääletamine ja otsuste tegemine selle kohta, mida saaks kliima päästmiseks teha, tegid selle kohtumise väga edukaks.



Pilt ei ole tasuta kasutamiseks!

## Juhtumiuuring 2

Ajaloo ühendamine poola keelega: ajaloo ja poola keele õpetajad saavad välja töötada EduLARP-i, kus õpilased mängivad ajalooliste isikute rolle, analüüsivad originaalseid ajaloolisi tekste ja kasutavad poola keelt narratiivide, päevikute või minevikusündmusi kajastavate kirjade loomiseks. EduLARP, mis viidi ellu 2018. aasta septembrist novembrini Ma Astropolskie vojevoodkonnas-Bieczis, Gorlice 'is ja Stary's Astrczis asuvates keskkoolides, hõlmas projekti, mille eesmärk oli valgustada Barczis Barska Konföderatsiooni ajalugu selle moodustamise 250. aastapäeva puhul (1768 - 2018). Iseseisvuse taastamise aastapäevaks kavandatud projekti eesmärk oli näitlikustada võitluste algust Poola vabaduse ja iseseisvuse eest. Projekt põhines uuenduslikul LARP-i meetodil, mis ühendas rollimängud, ajaloolised simulatsioonid ja kooliteatri. Rakendusetapis hõlmas projekt seminaride läbiviimist keskkooli auditoriumis 27. -28. septembril 2018 1c, 2c ja 2AB klassidele.



Pilt ei ole tasuta kasutamiseks!

### Juhtumiuuring 3

EduLARP Świdnik algkoolis SP5, olümpiose jumalate pidu 5b ja 5f klassides. Pärast Kreeka mütoloogiale pühendatud tundide sarja osalesid õpilased haridusprojektis, kasutades EduLARP-i meetodit. Nad võtsid endale erinevate jumalate rollid, valmistades oma kõnesid ette esimeses isikus. Nad valmistasid oma kostüümid ja vajamineva butafooria ise käsitööna. Sündmuse ettevalmistused kestsid mitu nädalat. Lapsed õppisid tundma Kreeka müüte, lugesid õpikust tekste ja katkendeid Jan Paranowski "Mütoloogiast". Kui kogu panteon oli läbi arutatud, korraldasid õpilased jumalannade ja jumalate esitlemiseks loosi. Klass täitis ülesande väga hästi. Lapsed kujundasid oma kostüümid, valmistasid rekvisiite ja suupisteid. Mõni veetis terve päeva iidsest moest inspireeritud kostüümis. Tänu sellele võis Kreeka jumalaid näha kooli koridorides jalutamas või väljakul korvpalli mängimas. Piduloolümpiosel nõudis julgust ja pühendumust.



Pilt ei ole tasuta kasutamiseks!

#### Juhtumiuuring 4

STEM-i integreerimine tehnoloogiaga: STEM (teaduse, tehnoloogia, inseneriteaduse ja matemaatika) õpetajad ja arvutiteaduse õpetajad saavad ühiselt ette valmistada EduLARP-i, milles õpilased kasutavad tehnoloogiat, näiteks arvutiprogrammeerimist, teaduslike või inseneriprobleemide lahendamiseks, võimaldades matemaatiliste ja arvutiteadmiste praktilist rakendamist. Lootuse tseremoonial 26. jaanuaril 2024 mängisime erakordset mängu, mis käsitles kliimamuutustega emotsionaalse kohanemise olulist ja väljakutseid pakkuvat küsimust. Meid külastasid mitmed kliimaharidusega seotud inimesed erinevatest asutustest: Ecoma Astropolis, Krakowi Kliimahariduse Keskus, Symbioza - Keskkonnahariduse Keskus ZZM, Roheline Krakow ZZM, Lähme Metsa Fond, Krakowi Noortekogu, Noorte Kliimanõukogu, Niepolomice linna- ja vallavalitsus, Krakovi 162. Algkool. Selle ja teiste kliimahariduse mängude täieliku stsenaariumi võib leida veebisaidilt: LARP FOR CLIMATE <https://nausika.eu/larpforclimate/>





Pildid ei ole tasuta kasutamiseks!

12. jaanuaril 2024 kohtuti Potocki palees Krakowi koolide ja valitsusväliste organisatsioonide õpetajatega, et arutada kliimahariduse rakendamise eesmärgi, väljakutseid ja meetodeid.. Vastutus meie planeedi saatus ja keskkonna eest on väga oluline hariduse element Kohtumise alguses tutvustati osalejatele linna praeguseid tegevusi kliimahariduse valdkonnas ning ümarlaua kliimahariduse aruandes sisalduvaid soovitusi. Sellest sai ettekääne aruteluks kliimahariduse olemuse, selle rakendamise viiside ja seatud eesmärkide mõistmise üle. Linna roheline juhatus viib läbi mitmeid praktilisi tegevusi, mis toetavad koole kliimahariduse valdkonnas, näiteks programm "Klassi aed", kursus "Looduslähedane õpetaja" ja Symbioza keskkonnahariduskeskuse tegevused. Samuti pakub see oma veebisaidil palju tasuta allalaaditavaid materjale, näiteks välitundide plaane, töölehti ning inspiratsiooni õpetajatele ja vanematele. Töötubade ajal töötati rühmades lahenduste kallal, mis võimaldaksid linnaressursse selles valdkonnas tõhusalt kasutada. Kaalusime võimalusi, kuidas suurendada juurdepääsu teabele ja muuta Krakowi õpetajad avatumaks kasutama vahendeid ja meetodeid, mis pakuvad noortele kontakti loodusega, suunates nende hoiakuid ja mõtteviise vastutustundliku eluviisini.



Pildid ei ole tasuta kasutamiseks!

## Juhtumiuuring 5

Humanitaarteaduste sidumine kunstiga: Humanitaarteaduste õpetajad, näiteks kunstiajaloo ja poola keele õpetajad, saavad luua EduLARPi, kus õpilased kujutavad kuulsate kunstnike elu ja teoseid, analüüsivad nende mõju kultuurile ja ühiskonnale ning kasutavad seejärel poola keelt lugude, esseede või kunstiülevaadete loomiseks.

Krak-on Festival toimub Krakovis

## Kreeka

### Juhtumiuuring 1.

#### Igapäevaelu Thessaloniki Rooma agoraal

Haridusprogrammi "Igapäevaelu Thessaloniki Rooma agoraal: kogemuslik lähenemine EduLARPi meetodi kaudu" viis AeliaPath Esimest korda läbi 31. jaanuaril 2019 Thessaloniki iidse agora arheoloogilisel objektil koostöös Thessaloniki Aristotelese kolledži 3. Gümnaasiumiga. Lapsed osalesid interaktiivses elavas rollimängus, mis on loodud vastavalt uuendusliku haridusmeetodi Edu-LARP põhimõtetele. Mäng viis lapsed kronoloogiliselt Rooma ajastusse Thessalonikis keiser Octavianus Augustuse valitsusajal.

Eesmärgiks oli agoral asuvate objektide funktsionaalsuse ning selle aja sotsiaal-poliitiliste suhete sügavam mõistmine. Selle saavutamiseks võtsid õpilased endale rollid, täitsid erinevaid ülesandeid ja tegid otsuseid igapäevaste probleemide lahendamiseks. EduLARP'i põhimõtete kohaselt kandsid õpilased kostüüme ja kasutasid ajastule vastavaid esemeid.



Pildid ei ole tasuta kasutamiseks!

## Juhtumiuring 2

### Päev Galeriusse kompleksis Thessalonikis: keisrite Suur Sinod

Haridusprogramm viidi ellu Galeriusse kompleksis Thessalonikis algkooli 5. klassi õpilastega. Gaius Galerius Valerius Maximianus on teise Tetrarhia ainus Augustus, kuna Severus, teine Augustus, mõrvati võimu anastaja Maxentiuse, esimese Tetrarhi Maximianuse poeg. Seetõttu kutsus Galerius Pannoonias Carnuntumis kokku keisrite sinodi. Sinodil olid kohal endised Tetrarhid Gaius Aurelius Valerius Diocletianus ja Marcus Aurelius Valerius Maximianus. Sinodi eesmärk oli nimetada Licinius (Genius Valerius Licinianus Licinus) uueks Augustuseks Severuse asemel. Sinod toimus Galeriusse palees.



Pildid ei ole tasuta kasutamiseks!

## Juhtumiuring 3

### Päev Periklese Ateenas

Haridusprogramm "Päev Periklese Ateenas" viidi ellu algkooli 4. klassis ja koos mõningate

muudatustega ka gümnaasiumi 1. klassis. EduLARP viis õpilased tagasi 5. sajandisse, Periklese kuldajastusse, täpsemalt Heliiaia kohtusse, kus toimub oluline avalik kohtuprotsess. Poliitilised vastased süüdistavad Periklest selles, et ta varastas Parthenonile jumalanna Athena kuju ehitamise ajal 30 kilogrammi kulda. Nii saavad lastest kohtunikud (Heliiaians), Perikles, poliitilised vastased ja nad peavad tegema otsuseid, aitama Periklest või tema poliitilist oponenti Cleonit, et tõde välja selgitada. Lisaks kognitiivsele aspektile, kogevad lapsed intensiivseid vastutuse ja otsuste tegemise emotsioone. Nad tunnevad vastutust iga otsuse eest, mille nad teevad. Programmi alguses, pärast jäämurdmismänge, mainitakse mõnda ajaloolist fakti ja lapsed võtavad kinesteetilise mängu kaudu endale erinevaid rolle. Nende loodud kostüümid ja ajamasin aitavad neil rännakul tagasi 5. sajandisse.

## Juhtumiuuring 4

### " Päev keskaegses Euroopas: feodaalne süsteem "(EduLARP)

Meie koolitusprogramm kasutas EduLARP-i meetodit, et aidata õpilastel elada päeva keskaegses Euroopas. Mäng viidi läbi Thessaloniki American Farm Schooli gümnaasiumi 2. klassis. Õpilased õppisid tundma erinevaid otsiaalseid rühmi ja kogesid feodaalsüsteemis toimunud sotsiaal-poliitilisi suhteid. EduLARP-i meetodi abil said õpilastest kuningad, feodaalid, hertsogid, krahvid, rüütlid jne. ja nad õppisid, kuidas feodaalne süsteem töötab, interaktiivsema ja harivama lähenemisviisi abil.



Pilt ei ole tasuta kasutamiseks!

## Viited

### Ülesanne 1

- Eliades, F., Doula, M., Papamichael, I., Vardopoulos, I., Voukkali, I., & Zorpas, A. (2022). Carving out a Niche in the Sustainability Confluence for Environmental Education Centers in Cyprus and Greece. Sustainability.
- Foffano, F., Scantamburlo, T., & Cortés, À. (2022). Investing in AI for social good: an analysis of European national strategies. Ai & Society.
- Print, M. (2020). Curriculum Development and Design.
- Hashim, H., Saharani, M., Zulkifli, N., Mokhtar, M., & Yunus, M. (2019). Conception of Innovative Teaching Methodologies among Lecturers at Selected Polytechnics in Malaysia.

- Schattman, R., Kaplan, M. B., Aitken, H. M., & Helminski, J. (2019). Climate change curricula for adult audiences in agriculture and forestry: A review. *Journal of Adult and Continuing Education*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. E. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *International Conference on Entertainment and Media in the Ubiquitous Era*, 9-15.
- Print, M. (2020). *Curriculum Development and Design*.
- Berg, M., & Fägerstam, E. (2013). *Utvärdering. Skogen som klassrum: Utvärdering av projektet 2009-2012*.
- Keller, B. (2018). *Professional unions in Germany: theoretical explanations and practical consequences for industrial relations*.
- Yang, B., Wu, N., Tong, Z., & Sun, Y. (2022). Narrative-Based Environmental Education Improves Environmental Awareness and Environmental Attitudes in Children Aged 6–8. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19.
- Smyke, R. J. (2021). *The Case for Teacher Participation in Development. Conflict and Harmony in Education in Tropical Africa*.
- Martyushev, N., Shutaleva, A., Malushko, E., Nikonova, Z., & Savchenko, I. (2021). *Online Communication Tools in Teaching Foreign Languages for Education Sustainability. Sustainability*.
- Bowman, S. (2023). *Social Conflict in Role-Playing Communities: An Exploratory Qualitative Study. \*International Journal of Role-Playing\**
- Polish Ministry of National Education. (2020). *EkoSzkoła*. Retrieved from <https://www.gov.pl/web/edukacja-i-nauka/ekoszkola>
- Polish Ministry of National Education. (2017). *National Strategy for Education Development 2020*. Retrieved from <https://www.gov.pl/web/edukacja-i-nauka/strategia-rozwoju-oswiaty>
- European Environmental Agency. (2013). *Environmental education in Europe: Policy, implementation and challenges*. Retrieved from <https://www.eea.europa.eu/publications/environmental-education-in-europe-policy-implementation-and-challenges>

Mõjutavad rollimängupraktikad, mis viivad alg- ja keskhariduse keskkonnameetmeteni

## Eesti

- Haridus- ja Noorteamet. (2023). Retrieved from <https://www.hm.ee/et/uudised/haridus-ja-noorteamet-julgustab-kasutama-mangulisi-ja-gamifitseeritud-opetamiseetodeid>
- Jesmin, A. (2020). Gamification in Education: Opportunities and Challenges. *Creative Education*, 11(9), 1134-1153.
- Tarvastu Gymnasium. (n.d.). Retrieved from <https://tarvastu.vil.ee/sites/tarvastu.vil.ee/files/rollimangu-ainekava-ii-ja-iii-kooliastmele.pdf>

## Rootsi

- Lundholm, C. (2019). Role-Playing Simulations in Environmental Education. *Research in Environmental Education*, 11(1), 97-112.
- Swedish Environmental Protection Agency. (n.d.). Eco-committees in Schools. Retrieved from <https://www.naturvardsverket.se/Var-rolle-forvaltning/Skola-och-forskola/Miljoarbete-i-skolan/>
- Swedish National Agency for Education. (2020). Environmental Education in Swedish Schools. Retrieved from <https://www.skolverket.se/publikationsserier/styrdokument/2020/utbildning-for-hallbar-utveckling-1.419325>

## Kreeka

- Foundation for Environmental Education. (n.d.). Eco-Schools. Retrieved from <https://www.ecoschools.global/>
- Ministry of Education, Research and Religious Affairs. (2017). National Strategy for Education for Sustainable Development in Greece. Retrieved from [https://www.minedu.gov.gr/publications/docs2020/AGKAT/EΘNIKH\\_ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ\\_ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ\\_ΚΑΙ\\_ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ\\_ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ\\_2020.pdf](https://www.minedu.gov.gr/publications/docs2020/AGKAT/EΘNIKH_ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ_ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ_ΚΑΙ_ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ_ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ_2020.pdf)



- Oikonomou, V., Korfiatis, K., Kefalaki, M., & Papadimitriou, E. (2019). Enhancing Environmental Literacy and Critical Thinking in Primary and Secondary Education: The Case of Greece. *Journal of Education and Practice*, 10(17), 138-149.

## Ülesanne 2

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Mochocki, M. (2023). Edu-Larp as Revision of Subject-Matter Knowledge. *International Journal of Role-Playing*.
- Tan, Y., & Zhu, Z. (2022). The effect of ESG rating events on corporate green innovation in China: The mediating role of financial constraints and managers' environmental awareness. *Technology in Society*.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Cheng, C., Ahmad, S., Irshad, M., Alsanie, G., Khan, Y., Ayassrah, A. Y. B. A., & Aleemi, A. R. (2023). Impact of Green Process Innovation and Productivity on Sustainability: The Moderating Role of Environmental Awareness. *Sustainability*.
- Chen, X. (2023). Analysis of the timeliness of teaching methods in student management in the comprehensive development-oriented higher education civic politics. *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*.

## Ülesanne 3

- [1]. Bowman, S. L. (2014). Educational live action role-playing games: A secondary literature review. *The Wyrd Con Companion Book*, 3, 112-131.
- [2]. Κεφαλογιάννη, Ζ. (2015). Η ανάγκη σύνδεσης της Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης (Εκπαίδευση για την Αειφορία) με την Περιβαλλοντική Ηθική και την Εκπαίδευση Αξιών. *Πρακτικά 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου ΠΕΕΚΠΕ, Βόλος 8-10 Μαΐου 2015*.

- [3]. Paiva, A., Dias, J., Sobral, D., Aylett, R., Woods, S., Hall, L., & Zoll, C. (2005). Learning by feeling: Evoking empathy with synthetic characters. *Applied Artificial Intelligence*, 19(3-4), 235-266.
- [4]. Lithoxoidou, L. S., Georgopoulos, A. D., Dimitriou, A. T., & Xenitidou, S. C. (2017). " Trees Have a Soul Too!" Developing Empathy and Environmental Values in Early Childhood. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 5(1), 68-88.
- [5]. Mardell, B., Ryan, J., Krechevsky, M., Baker, M., Schulz, S., & Liu-Constant, Y. (2023). *A Pedagogy of Play: Supporting playful learning in classrooms and schools*. President and Fellows of Harvard College.
- [6]. Aura, I., Järvelä, S., Hassan, L., & Hamari, J. (2023). Role-play experience's effect on students' 21st century skills propensity. *The Journal of educational research*, 116(3), 159-170.
- [7]. Rumore, D., Schenk, T., & Susskind, L. (2016). Role-play simulations for climate change adaptation education and engagement. *Nature Climate Change*, 6(8), 745-750.
- [8]. Hansen, R. E., & Elbæk, L. (2019, October). Educating for the 21st century with role play in event design. In *13th International Conference on Game Based Learning, ECGBL* (pp. 317-324).

## Ülesanne 4

- Brooks, R. (2020). Diversity and the European higher education student: policy influencers' narratives of difference. *Studies in Higher Education*, 45, 1507-1518.
- Khachatryan, V., Sirunyan, A., Tumasyan, A., Adam, W., Asilar, E., Bergauer, T., ... & Zykunov, V. (2017). Measurement of differential cross sections for top quark pair production using the lepton+jets final state in proton-proton collisions at 13 TeV. *Physical Review D*, 95, 092001-092037.
- Wetering, J. V. D., Leijten, P., Spitzer, J., & Thomaes, S. (2022). Does environmental education benefit environmental outcomes in children and adolescents? A meta-analysis. *Journal of Environmental Psychology*.

- Chen, Y., Wang, T., Tian, H., Su, D., Zhang, Q., & Wang, G. (2021). Advances in Lithium–Sulphur Batteries: From Academic Research to Commercial Viability. *Advanced Materials*.
- Yang, B., Wu, N., Tong, Z., & Sun, Y. (2022). Narrative-Based Environmental Education Improves Environmental Awareness and Environmental Attitudes in Children Aged 6–8. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19.
- Westborg, J. (2019). WHO SEES WHAT? Perceived learning areas after participating in an edularp.
- Brittain, H. (2020). Profiles of Drug Substances, Excipients, and Related Methodology. *Profiles of Drug Substances, Excipients and Related Methodology*.
- Brittain, H. (2020). Profiles of Drug Substances, Excipients, and Related Methodology. *Profiles of Drug Substances, Excipients and Related Methodology*.
- Angelova, S. (2023). NON-FORMAL EDUCATION FOR CHILD HEALTH: WHAT ARE THE OPPORTUNITIES? *Education and Technologies Journal*.
- Leyton-Brown, K., Mausam, Nandwani, Y., Zarkoob, H., Cameron, C., Newman, N., & Raghu, D. (2022). Matching Papers and Reviewers at Large Conferences. *ArXiv*.
- Pasquier, G. (2019). LibGuides: Digital Skills Workshops: Media and Presenting Skills Workshops.
- Puka, E. (2015). Political Education; The Global Education of Citizen through Active Citizenship. *Croatian Journal of Education-Hrvatski Casopis za Odgoj i obrazovanje*.
- Dilekçi, A., & Karatay, H. (2023). THE EFFECTS OF THE 21ST CENTURY SKILLS CURRICULUM ON THE DEVELOPMENT OF STUDENTS' CREATIVE THINKING SKILLS. *Thinking Skills and Creativity*.
- Zabolotna, O. (2023). CONFUCIUS INSTITUTE AS AN EDUCATIONAL TOOL OF SOFT POWER AND ITS CONNECTION WITH THE STATE POLICY OF THE PRC. *Collection of Scientific Papers of Uman State Pedagogical University*.
- Alexander, E. R., Savitz-Romer, M., Nicola, T. P., Rowan-Kenyon, H. T., & Carroll, S. (2022). "We Are the Heartbeat of the School": How School Counsellors Supported

Student Mental Health During the COVID-19 Pandemic. Professional School Counseling.

- Ham, H.-K., & Cho, J.-H. (2023). A Study on Transaction in Theater Education. Journal of Korean Theatre Education.
- Kapell, M. (2019). The potential of educational live-action role-playing (edu-larp) for civic education. Journal of Social Science Education, 18(2), 60-70.
- Lieberoth, A., Pedersen, M., & Sherson, J. (2019). Gamified learning: A review of serious games in science education. Research in Science & Technological Education, 37(4), 353-378.
- "Vi går till ting" Vingåker. (2023, April 13). Sweden.
- "Operation Världen" Romberga. (2023, February 02). Enköping, Sweden.
- Robinson, A. (2023, December 08). Alfa/Omega. Sweden.
- How to support climate education - workshops for teachers. (2024, January 12). Krakow, Poland.
- AeliaPath. (2019). Everyday Life in the Roman Agora of Thessaloniki: An Experiential Approach through the Edu-L.A.R.P Method. Thessaloniki.