

MIHUS

19



1_Toimetaja juhtkiri

2_Kätlin Konstabel_*Noored interneti võrgus – mille pärast muretseda ja kuidas aidata?*

4_Andra Siibak_Maria Murumaa-Mengel_*Noored otsivad võimaluste- ja riskiderohkes sotsiaalmeedias oma kohta*

7_Kommentaar_Kerli Kuusk

8_Dr Kellie Vella_*Mängude mängimine ühendab noori ja noorsootöötajaid*

11_Kommentaar_Daniel Soomer

13_Kristi Ramot_*Kuidas saaksid videomängud IT-riigi noortele kasulikud olla?*

15_Kommentaar_Martin Mets

17_Clive Bonnici_*Kas oled internetis?*

20_Tobias Thiel_Laimonas Ragauskas_Agne Rapalaite_*Muudatuste tuules: noorsootöö muutub digitaalseks*

23_Kadri Riis_*Digitaalsed tehnoloogiad mitteformaalse õppe toetajana noorsootöös*

25_Kommentaar_Dagne Press

26_Tanja Dibou_*Karjääriinfo digitaliseerimine*

28_Anne Kivimäe_*Teadmistest noortevaldkonnas tehnoloogiliste muutuste taustal*

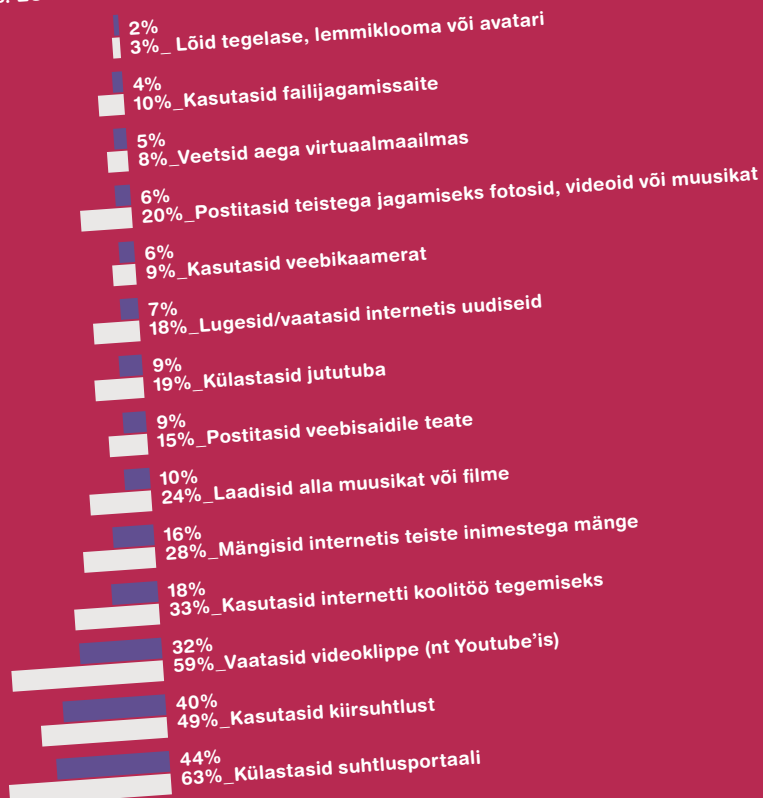
30_Heidi Paabort_Ivika Uslov_*Teadmine on vaid mõne kliki kaugusel!*

32_Martin A. Noorkõiv_*Kuidas ja miks me DD Akadeemia digitaalseks muutsime?*

35_Kerstin Franzl_Teo Gregov_*Projekt EUth, platvorm OPIN ja noorte e-osalemine*

37_Kommentaar_Ivo Visak

9–16-aastaste Euroopa noorte internetikäitumise uuring 2010. ja 2014. aastal
Allikas: EU Kids Online ja Net Children Go Mobile



Toimetaja juhtkiri

Olav Kersen

noorsootöö ajakirja MIHUS peatoimetaja



Nutikas noorsootöö võib tähendada mitmeid asju, kuid selle ajakirjanumbri kontekstis on see IKT vahendite, digi- ja e-lahenduste ning nutikate seadmete ja meetodite kasutamine noortega ja noorte jaoks – ent mis on selle kõige eesmärk? Kas digipöördega tuleb kaasa minna isegi siis, kui see ei pruugi luua paremaid tulemusi, või kas digipööre tähendabki üldse paremaid tulemusi? Noorsootööl justkui ei ole valikut, sest erinevalt koolist peab see minema selles suunas, kus on noored, olgu selleks kohaks siis Snapchat, 9Gag või Pokémon Go. Ent milline kuldaväärt võimalus see on! Nagu selgub ka mitmest järgnevast artiklist, siis alati ei ole otstarbekas taas jalgratast leiutada luua noortele uut keskkonda, vaid tasub kasutada ära neid rakendusi, platvorme, seadmeid ja veebiportaale, kus noored on end juba mugavalt ja vabatahtlikult sisse seadnud. Eriti kuna nende keskkondadega on üldjuhul võimalik kõigil tasuta ja lihtsalt liituda. Seega jah – digipöördega tuleb kaasa minna, sest noortega tuleb kaasa minna. Noorteta me paremaid tulemusi ei saavuta.

Selline hoiak paneb nii mõnegi inimese küsima: „Kas näost näkku suhtlus kaob siis sootuks?” Arvan, et seda ohtu ei ole ning seda kinnitavad ka enamus järgnevate lugude autoreid – mitte miski ei asenda inimlikku kontakti. See ei ole digivahendite eesmärk kunagi olnudki. Otse vastupidi –

noored tahavad aina rohkem olla ühenduses inimestega enda ümber, jagada nendega oma elu ja seda digivahendid ka võimaldavad. Digipööre ei tähenda digitaliseerumist iga valdkonna igas aspektis.

Tänavu võeti Eestis vastu digipädevuse mudel, millega lepiti kokku ootused erinevas vanuseastmes noorte digioskuste ja -teadmistele. Mudelis on viis peamist valdkonda – teabe haldamine, suhtlemine digikeskkondades, sisuloome, turvalisus ja probleemilahendus – ning selgitus, millist kompetentsi igalt vanuseastmelt ühes või teises valdkonnas oodatakse. Juba 2017/2018. õppeaastaks loodetakse neid kompetentse kontrollima hakata ka riiklike digipädevuse tasemetöödega (Valge, 2016). Näiteks peaks põhikooli I astet lõpetav noor oskama kasutada digitehnoloogiat tervist säästvalt ja hoidvalt (valima õige istumis- asendi, jälgima seadme kasutamise kestvust ja kohta, kohandama seadme nägemist säästvalt ja valguse järgi) ning gümnaasiumi või kutseõppeasutuse lõpetaja koostama arvutiprogramme, kasutades mõnda tänapäevast programmeerimiskeelt ja arenduskeskkonda (HITSA, 2016).

Selles valguses on digipädevuse mudel hea orientiir kõigile noortega töötajatele – mudelis kirjeldatu võiks olla minimaalseks pädevuseks ka neile, sest nüüd ja edaspidi

ei piisa ainult uue rakenduse, platvormi, seadme või veebiportaali kasutamisest, vaid on vaja ka teada, kuidas seda teha turvaliselt, arukalt, seadustega kooskõlas ning teiste suhtes viisakalt ning olla ka noortele toeks nende oskuste omandamisel ja rakendamisel.

Pahatihti kipub noortel ja neid juhendavatel vanematel, noorsootöötajatel jt spetsialistidel ununema üks oluline tõsiasi – digimaailmas kehtivad samad reeglid nagu päris maailmas, seda enam et veebikeskkonnad ongi osa päris maailmast, mitte lihtsalt lõputult anonüümne virtuaalreaalsus. Ükskõik, mis nime või pildiga veebis ollakse, vastutatakse ikka oma pärisisikuga. Anonüümsus kehtib vaid kindla piirini.

Loodan, et järgnevad artiklid pakuvad huvitavat lugemist nii õpetajale, noorsootöötajale kui ka lapsevanemale. Nii neile, kes kasutavad digivahendeid juba usinalt, kui ka neile, kes on suhtunud digivahendite kasulikkusesse skeptiliselt.

ALLIKAD

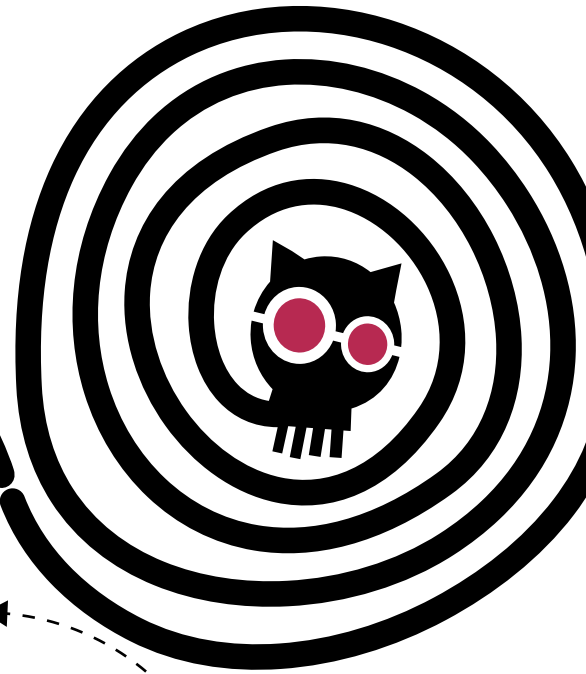
HITSA. (2016). *Õppijate digipädevuse mudel*. https://www.hm.ee/sites/default/files/digipadevuse_mudel_2016veebiuus.pdf

Marit Valge. (2016). *Eksperdid leppisid kokku, millised peavad olema õpilaste digioskused*. Haridus- ja Teadusministeerium. 30. mai 2016. <https://www.hm.ee/et/uudised/eksperdid-leppisid-kokku-millised-peavad-olema-opilaste-digioskused>

ÜLESKUTSE: Anna teada noorte ja noorsootöö valdkonna olulistest teemadest ja arengutest, mida võiksid ka MIHUSE järgnevad numbrid kajastada! Ootame ka Sinu tagasisidet ja arvamust käesoleva numbri kohta. Selleks kirjuta meile olav.kersen@archimedes.ee.



Noored interneti võrgus – mille pärast muretseda ja kuidas aidata?



Kätlin Konstabel
Psühholoog ja pereterapeut

Internetist ja nutiseadmetest rääkides pole haruldane kohata, et inimesed jagunevad kahe äärmuse vahel. Ühed arvavad, et infotehnoloogia päralt on tulevik, see on üleni kasulik, lausa möödapääsmatu, ja mida varem lapsed sellega kokku puutuvad, seda parem. Teised on sügavalt mures, piiravad lastel nutiseadmete kasutust igal võimalusel ning arvavad, et parem oleks ilma nendeta toime tulla.

Reaalsus on paraku see, et nutiseadmetest on saanud laste ja noorte elu oluline osa – selle ligitõmbavuse tõttu on aga mõistlik nii igal täiskasvanul eraldi kui ka riigi tasandil selle mõjule järeltuleva põlve heaolule ja toimetulekule silm peal hoida.

Ühe suurema ja uuema teemana on maailmas viimase paari aasta jooksul esile kerkinud küsimus, kas koolihariduses IKT-vahendite kasutamine ikka on nii igatpidi hea ja kasulik, kui seda kaua aega on arvatud. Investeeringuid ja lootusi selle valdkonnaga seoses on olnud ju palju. Praegu on ühelt poolt tähele pandud üldisi, mitte ainult infotehnoloogiaga seotud probleeme, nagu näiteks keskendumisvõime ja soorituse oluline kehvenemine seoses igasuguste mitmiktegevustega just kognitiivset võimekust eeldava-

tes tegevustes. Teisalt aga on mõned suured uuringud viidanud vajadusele IKT-vahendite kasutamist ka õppe-eesmärkidel ja koolikeskkonnas rohkem reguleerida. Londoni majanduskooli uuring, mis avaldati 2015. aastal ja hõlmas väga paljusid Briti koole, leidis, et koolides, kus kehtestati karmimad reeglid laste nutiseadmete kasutusele, õpitulemused paranesid – eriti just probleemsematel õpilastel (Beland & Murphy, 2015). Selle aasta kevadel avaldati Massachusettsi Tehnoloogiainstituudi (MIT) läbi viidud 726 West Pointi ülimotiveeritud kadetti käsitlev uuring, kus selgus, et neil kadetidel, kes olid saanud klassiruumis õppetöö ajal nutiseadmeid kasutada, olid eksamitulemused lausa 18% võrra teistest madalamad (Carter, Greenberg & Walker, 2016). **Eestlasi peaks aga enim muretseda panema see, et kui meil on jätkuvalt põhjust rahul olla Eesti laste heade tulemustega PISA testides, on Eestile 2012 PISA uuringu järgi täpselt samamoodi muu Euroopaga omane see, et rohke IKT-seadmete kasutus koolitundides õpitulemusi ei paranda, hoopis vastupidi (OECD, 2015).** Paraku ei ole akadeemilise edu ja IKT-vahendite innuka kasutamise küsitavad seosed ainus ega sageli peamine probleem, millega internetist vaimustunud lastega ja noortega töötavad spetsialistid kokku puutuvad. Tihti põhjustab hoopis rohkem muret noorte liiane netimaailmas viibimine ja see, et muud elu nagu polegi. Veel enam, muu elu ja nii füüsilise kui vaimne tervis võivad seetõttu lausa tõsiselt kannatama hakata – olgu siis vähesel liikumisel, reaaleluliste suhtlemisoskuste kängujäämise või unetundide ja -kvaliteedi

vähesuse tõttu. Tõsisematel juhtudel tuleb paraku rääkida sellest, et kuigi interneti- või digisõltuvust ametliku diagnoosina rahvusvahelises haiguste klassifikatsioonis veel pole, on äärmusliku liigse internetikasutuse tunnused ometi üks-üheselt sarnased muude sõltuvuste omadega. Seda iseloomustavad järgmised tunnused: 1) kõige muu vastu huvi kadumine, sealhulgas ka bioloogiliste vajaduste, nagu näiteks uni, toit, seks jms olulisuse märgatav vähenemine; 2) üha suurema „aine“ koguse vajamine heaolutunde saavutamiseks ehk tolerantsuse teke; 3) võõrutusnähtud – viha, ärritus, agressiivsus, kurvameelsus –, kui sõltuvustegevuseks võimalus puudub; 4) sõltuvustegevust kasutatakse stressileevenduseks, probleemidest eemalepääsemiseks ja negatiivsete emotsioonidega toimetulekuks; 5) tekivad probleemid koolis, tööl, suhetes – olgu siis valetamine, oluliste kohustuste unustamine või tülid.

Mida saaksid täiskasvanud teha?

Täiskasvanud kodus – vanemad, vanavanemad – saaksid alustada pealtnäha kõige lihtsamast. Nimelt sellest, et laste ja noortega nende interneti-elust rääkida. Nii, nagu räägitakse muudestki teemadest. **Unustame jutud digitaalsest lõhest ja mõtleme, et me ju tegelikult tahame oma lastest aru saada, nende elus osaleda. Tunneme huvi, sõbralikult, arutame internetitegevuste üle – ja samas saame rääkida ka sellest, mis on elus sellist, mida võrgust ei leia või kas infotehnoloogia võib meie elu ka kuidagi vaesemaks teha.** Kui oleme mures, kas internetis tegutsemine hakkab õppe-

tööd segama – räägime sellestki sõbralikult ja räägime endast (kuidas tööülesanded teinekord pikemaks venivad, kui lehe *online*-väljaandes ilmub üha uusi põnevaid uudiseid parajasti kuuma teemal või kuidas sotsiaalvõrgustikus tuttavate elule emotsionaalne kaasaelamine ja netivaidlused viivad mõtted päevatoimetustelt mujale). Räägime, arutame koos, ärme räägi netist ainult siis, kui sellega näikse probleeme olevat – ainult nii saame last ja noort mõjutada mõistlikumalt käituma.

Ameerika Lastearstide Assotsiatsioon rõhutab 2015. aasta sügisel koostatud soovitusel pealtnäha iseenesestmõistetavat, aga digitaalse lõhe juttude tõttu ometi uudselt mõjuvat – et internetiga seoses kehtivad ikka needsamad klassikalised vanemlusreeglid, mis varem. Et tuleb seada piire, edastada selgeid sõnumeid, jälgida lapse üldist toimetulekut ja heaolu (ega interneti tõttu muud eluvaldkonnad kannata), olla ise oma netikäitumisega lastele eeskujuks. Vanemad ei peaks pöörama tähelepanu niivõrd internetikasutuse ajale, kui rohkem rõhku panema sellele, et see aeg oleks kvaliteetselt veedetud, netitegevused sisukad ja arendavad. Soovitatakse, et kodus peaks olema kindel aeg ja teatud paigad, kus nutiseadmete kasutamist ei toimu. Netiajastu varjupoolte pärast muretseb MITi psühholoogiaprofessor Sherry Turkle on aga lausa eraldi raamatu – pealkirjaga „Reclaiming Conversations” – pühendanud sellele, kuidas just suhtlemist üha rohkem virtuaalmaailma viival nutiajal on kriitiliselt oluline, et lapsed ja vanemad uuesti omavahel pärisreaalsuses omavahel rääkima, sügavam kontakti otsima hakkaksid (Turkle, 2015). Vanematel on tihti hirm, et nad ei suuda lapse ja noorega ühiste ajaveetmisvõimaluste väljamõtlemisel midagi arvutimaailma võludega võrreldavat pakkuda – tegelikult aga on paljud teismelisegi põnevil näiteks siis, kui vanem tutvustab neile oma lapsepõlve mängupaiku ja tegemisi. Ja isegi kui seesama teismeline vanema esimese sõbraliiku katse peale ühiselt midagi ette võtta või juttu alustada nina krimpsutab, on nii talle ometi olulisim sõnum edastatud – see, et vanem temast hoolib ja temaga suhelda tahab. Esimene kord ei võta noor vedu – teine või kolmas kord aga juba võtab. Vanemate huvi, vanemate soov vastutust võtta on leitud olevat aga olulise noorte internetisõltuvuse riski vähendavaks teguriks (Wasinski & Tomczyk, 2015)

Kui mõelda interneti ja nutiseadmete liigkasutamise seotud probleemidele lastel ja noortel, siis on olulisim, et vanemad ja lastega kokku puutuvad spetsialistid neid varakult märgata oskaksid ja ka tõsiseks peaksid. Kui vanema arvates niigi juba liiga kaua internetis aega veetev teismeline kipub näiteks õdede-vendadega

tülitsema, sest need ei taha talle oma nutiseadmeid kogu ajaks anda ja tülid lähevad ägedaks, siis teeb teismelisele oma nutiseadme ostmine asja ainult hullemaks. Pealtnäha võib rahu majas olla, aga selle hinnaks on noore kapseldumine nutimaailma ja üha suurem oskamatus nii oma ajakasutuse kui emotsioonide juhtimise oskusi arendada.

Vanemad peaksid lisaks üldisele eeskujuks olemisele mõtlema ka sellele, milline on kodune õhkkond ja nende enda vaimne tervis. Mida rohkem on kodus probleeme, mille eest lapsel ja noorel võib tekkida tahtmine põgeneda, seda suurem on oht, et põgenetakse virtuaalmaailma. Ja kuna vanemate probleeme märgates võivad lapsed kogeda suurt abitust ja lootusetust (sest nemad ju vanemaid aidata ei saa, ei peagi aitama), siis on põgenemise soov veelgi suurem. **Vanemate vaimse tervise probleemidel, eelkõige depressioonil ja teismeliste kaldumisel internetisõltuvusse on leitud olevat oluline seos (Lam, 2015) – tulemus, mis osutab, et kui lapsel on internetisõltuvus, siis pole see ainuüksi lapse individuaalne mure, vaid osa laiemast probleemistikust.**

Kui lapsel või noorel on juba mõnigi netisõltuvusele viitavatest tunnustest olemas, on mõistlik kohe abi otsida – ei maksa peita pead liiva alla ja mõelda, et koolist kohe veel välja ei visata või et päris kõiki öid laps ju arvutis mängides ei veeda. Midagi pole parata, interneti- või tehnoloogiasõltuvus on sarnane mõnuainetest tekkiva sõltuvusega ja on tõsine, üldist funktsioneerimist oluliselt kahjustav tervisehäire – seega mida varem selle tunnuseid märgata, seda lihtsam on ka toime tulla. Tervise Arengu Instituudi ja Tartu Ülikooli koostöös läbi viidud laste internetisõltuvuse levimusuuringu „Digilaps” tulemused näitavad, et nii 2. kui 8. klassi lastel on juba vähesedki internetisõltuvusele viitavad tunnused seotud nii kehvemate koolihinnade kui käitumisprobleemidega

ja et aasta pärast toimunud kordusuuringus näitasid probleemid pigem süvenemistendentsi (Eesti Teadusagentuur, 2015).

Ehk oleks aga kõige rohkem abi sellest, kui vanemad ning laste ja noortega kokku puutuvad erinevad spetsialistid võiksid mõelda internetist ja nutiseadmetest samamoodi kui muudest kasulikest ja mõistlikest asjadest, näiteks köögiviljadest ja sportimisest? Põhimõttel, et ükskõik kui kasulik mingi asi ka pole, tuleb ka nendega piiri pidada ja mitte äärmustesse sattuda. Pidada meeles, et porgandisöömist ja jooksmist tasub nii väikestele kui suurtele kahtlemata soovitada, aga kui ainult sellise dieediga piirduda ja peale jooksu muuks üldse aega ei jäägi, siis tervis ja heaolu kannatavad.

ALLIKAD

Beland, L.-P., Murphy, R. (2015). *CEP Discussion Paper No 1350*. <http://cep.lse.ac.uk/pubs/download/dp1350.pdf>

Carter, S.P., Greenberg, K., Walker, M. (2016). *The Impact of Computer Usage on Academic Performance: Evidence from a Randomized Trial at the United States Military Academy*. <https://seii.mit.edu/wp-content/uploads/2016/05/SEII-Discussion-Paper-2016.02-Payne-Carter-Greenberg-and-Walker-2.pdf>

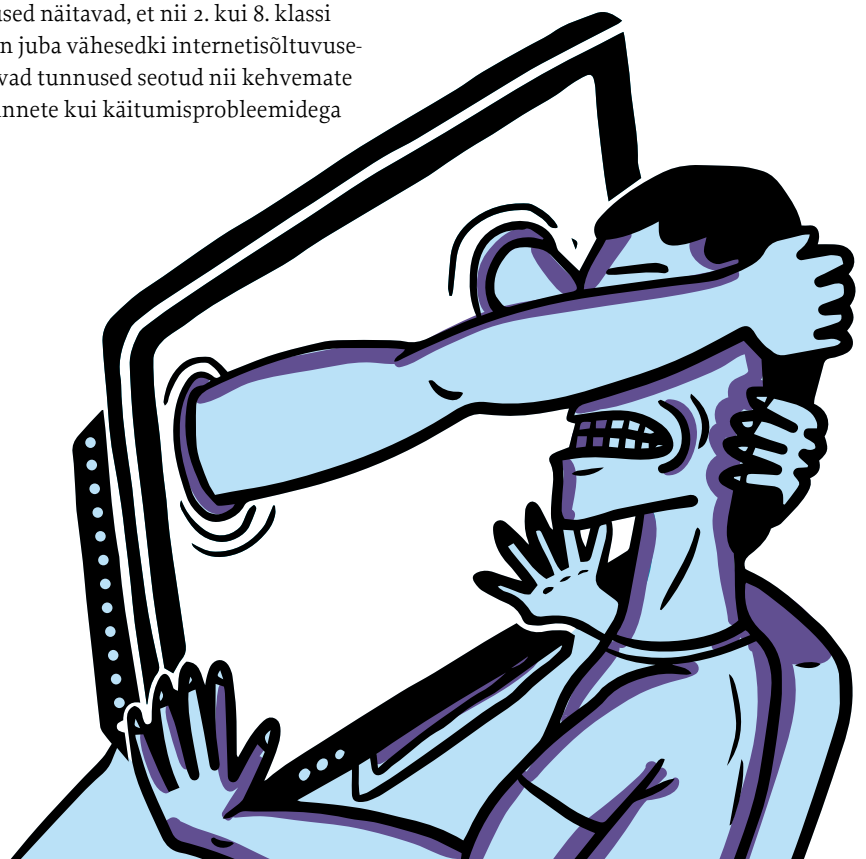
Eesti Teadusagentuur (2015). *Laste internetisõltuvuse levimuse- ja sekkimisuuring (DIGILAPS)*. <http://www.etag.ee/rahastamine/programmid/loppenud-programmid/terve/programmi-tegevused/t1/digilaps/>

Lam, L. T. (2015). *Parental mental health and Internet Addiction in adolescents*. – *Addictive Behaviors* 42, 20–23.

OECD (2015). *Students, Computers and Learning: Making the Connection*. <http://www.oecd.org/education/students-computers-and-learning-9789264239555-en.htm>

Turkle, S. (2015). *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*. Penguin Press.

Wasinski, A., Tomczyk, L. (2015). *Factors reducing the risk of internet addiction in young people in their home environment*. – *Children and Youth Services Review* 57, 68–74.



Noored otsivad võimaluste- ja riskiderohkes sotsiaalmeedias oma kohta



Andra Siibak

Tartu Ülikooli meediauuringute vanemteadur



Maria Murumaa-Mengel

Tartu Ülikooli sotsiaalmeedia lektor

Miks ei saa tänapäeva noor käsi ja silmi nutisead-mest eemale? Tõenäoliselt ei ole see sellepärast, et talle hirmsasti meeldib ekraani siledat pinda kat-suda. Pigem ikka seetõttu, et tehni-kavidinad ja inter-netikeskkonnad on sotsiaalsete suhete sõlmimise ja hoidmise va-hendajad.

Kõige operatiivsemad suhtlusvõimalusi pakuvad noorte jaoks loomulikult erinevad sotsiaalmeediakeskkonnad, populaarseimad neist Facebook, Instagram, Twitter ja Snap-chat. Olgugi et Facebook on endiselt üks peamine platvorm (on ju sinna koondunud näiteks äriline, hobi- ja huvitegevuse ning koolitöö info), on suurima kasutajaskon-naga keskkonna populaarsus teismeliste hulgas viimastel aastatel pigem seotud seal-se kiirsuhtlusvõimalust pakkuva Facebook Messengeriga kui näiteks vajadusega midagi ise postitada või laikida.

Noorte jaoks on oluline olla operatiiv-selt ja mugavalt kättesaadav ning nad ootavad sama teistelki. See ongi üks põh-jus, miks Facebook Messengeri kõrval on noorte hulgas üha populaarsemaks muutumas teisedki sarnased kiirsuht-lusplatvormid, näiteks Viber, WhatsApp või Snapchat. Kiirsuhtluskanalite popu-laarsuse kasv noorte hulgas on ühest küljest kindlasti seotud nutitelefonide levikuga. Teisalt on kiirsuhtluskanalite populaarsuse kasvule tõuke andnud noorte kõrgendatud privaatsusvajadus.

Ma tahan privaatsust!

Kuigi sageli eeldatakse, et tänapäeva noored ei hooli privaatsusest, sest täiskasva-nutele tundub, et nad jagavad oma isiklikku infot sotsiaalmeedias nii kergekäeliselt, peegeldavad viimase aja uuringud hoopis teistsuguseid hoiakuid. Üle-eestiline uuring, mis käsitles privaatsust ja igapäevatehno-loogiaid (Murumaa-Mengel, Laas-Mikko & Pruulmann-Vengerfeldt, 2014), näitas, et noorem eagrupp tajub näiteks isikuandmete kaitset teistest vanusegruppidest pisut olu-lisemana ning kasutab võimalikest privaat-sust kaitsvatest strateegiatest selgelt rohkem tegevusi ja võimalusi.

Mõte sellest, et postituste vastu võiks huvi tunda nn košmaarne auditoorium (Marwick & boyd, 2011), näiteks lapsevane-mad ja õpetajad, ajendas paljusid liikuma edasi selliste platvormidele, kus on võima-lik kasutajal endal postituse sisust lähtuvalt

vaid nn ideaalse auditooriumiga – lähimate sõpradega – kontakti otsida.

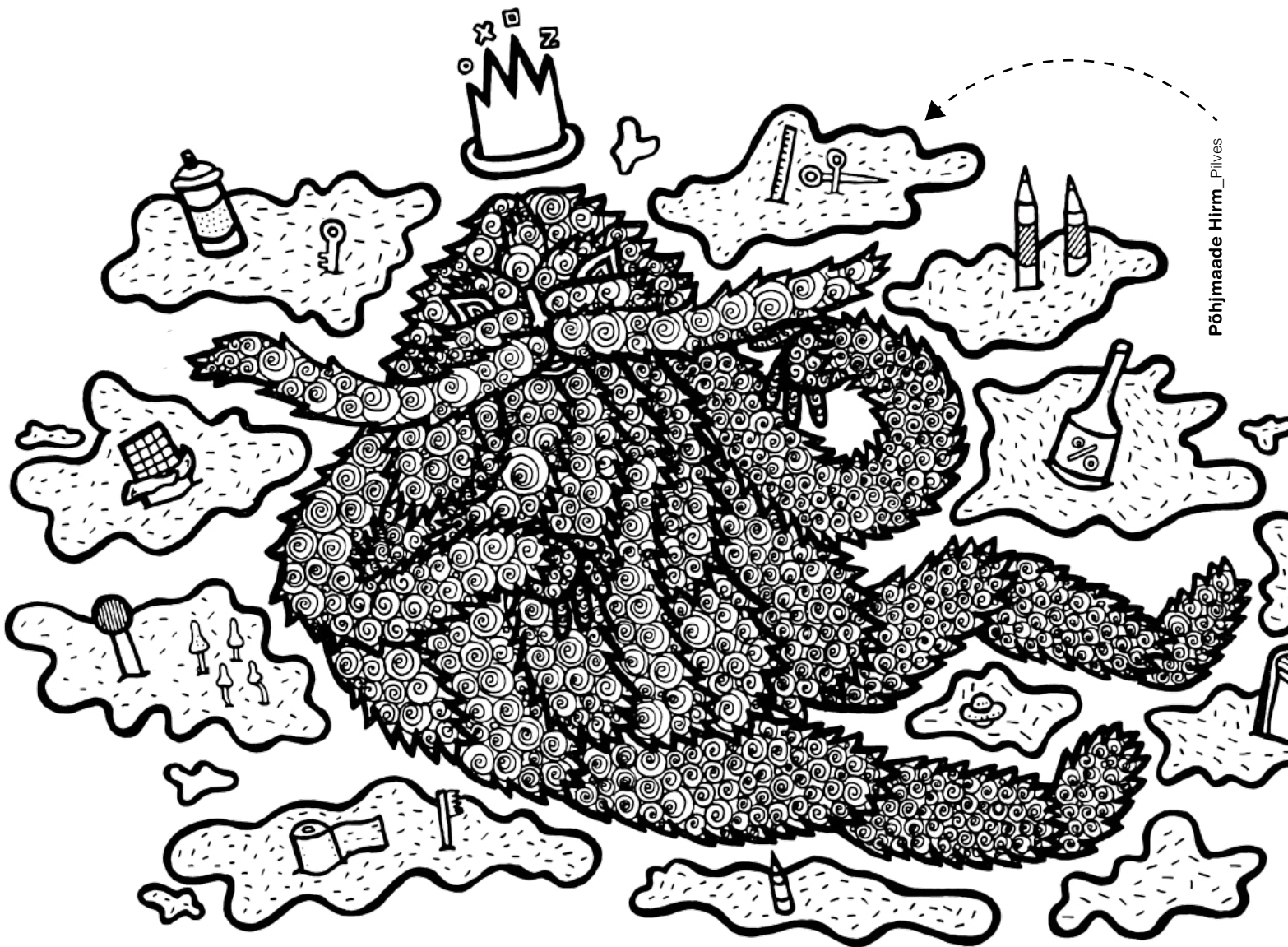
Kiirsuhtluskanalite plussiks Facebooki ees on ka tõik, et lisaks võimalusele suhel-da hästi konkreetse sõprade ringiga, ei jää erinevalt Facebookis tehtud postitustest kiirsuhtluskanalites jagatav sisu jäädavalt meie digitaalse jalajälje lahutamatuks osaks. Näiteks Snapchati võlu paljude noorte jaoks seisnebki selles, et nad saavad enda posti-tustele juurde panna ajapiirangu, nii et kõik liiga üleannetud laupäevaõhtused pralle-pildid jäävadki just sinna – valitud silmade ette, valitud ajaks. Ja siin on oluline märki-da, et valdav osa noortest teab väga hästi, et isekustuvat materjali on tegelikult võimalik ikkagi salvestada.

Nii ongi kiirsuhtluskanalitest saanud tasapisi kohad, kus noored tunnetavad võimalust olla tõesti jälle lähimate sõprade hulgas, olla n-ö „nemad ise”. Nii linnale-gendina levivad kuuldused kui ka erinevad uuringud sellest, et tööandjad on varmad tööle kandideerijate hulgas läbi viima in-terneti-, sh sotsiaalmeedia taustauuringuid (Kempel, 2014; Ivask, 2013) ning õpetajate üha kasvav soov ja huvi hoida noorte tege-mistel silma peal ka sotsiaalmeedias (Räim & Siibak, 2014, Murumaa-Mengel & Siibak, 2014), on samuti ajendanud paljusid noori oma Facebooki-mina pisut tsenseerima.

Ebaühtlased digipädevused

Lisaks suhtlemisele pakub uus meedia rohkelt võimalusi eneseväljenduseks, mida kasutatakse kindlasti aktiivselt ära ka noor-sootöös. Täna on tehnoloogia vahendusel toimuv sisuloome tehtud nii lihtsaks, et üsna vähese vaevaga on võimalik teha kor-raliku kvaliteediga videoid, digitaalkunsti, blogisid või *podcast*'e.

Kõike eeltoodut tuleks aga siiski lugeda ja mõista pisukese reservatsiooniga. Nimelt saame teadlikust sotsiaalmeedia eneseku-vandi loomisest, nähtamatu auditooriumi tajumisest ja loomingulisest, kuid samas ka (enese)kriitilisest internetisisuloomest rää-kida vaid nende noorte puhul, kes on oman-



Põhimaade Hirm_Pilves

danud vastavad digipädevused.

Digipädevusi (tihedalt seotud mõisted on ka meediapädevused, IKT-pädevused, info-pädevused) on defineeritud erinevalt, kuid valdavalt peetakse peamisteks digi- ja meediapädevuste komponentideks ligipääsu ja kasutusega seonduvat, kriitilise analüüsi ja info hindamise oskust, osaluse ja koostööga seonduvaid pädevusi ning loomingulise eneseteostuse ja -väljendusega seotud teadmisi ja oskusi (nt Buckingham, 2007; Livingstone & Helsper, 2007). Kõigis neis aspektides teadlikku ja oskuslikku inimest võiks pidada mitmekülgseks internetikasutajaks, kes on tähelepanelik, uudishimulik, enese tegevust mõtestav, koostöiselt kaasa lööv ja sisu loov, allikate suhtes kriitiline ja tehnoloogilise struktuuri toimimisloogikaist teadlik (Rheingold, 2010).

Diginoored ei ole automaatselt igakülgselt digipädevad, vaid nende oskused varieeruvad väga suurel määral (boyd, 2014). **Mis ajab Eesti lapsevanemaid, õpetajaid ja teisi noortega tegelevaid inimesi segaduse ja tekitab sageli aukartustki, on see, et noored teevad sageli internetis asju kiiresti. Nobe trükkimine ja kümne erineva akna vahel kähku orienteerumine annab küll tunnistust sellest, et omandatud**

on esimese taseme pädevused – infole ligi pääsemisega seonduvad –, kuid kõik muud oskused ja teadmised võivad sageli olla puudulikud. Puudulike teadmiste ja oskuste puhul on aga suurem tõenäosus puutuda kokku mõne *online*-ohuga ning saada seeläbi kahju või viga.

Küberkiusamine või lihtsalt draama?

Olgu siinkohal ka välja toodud, et noorte internetikasutusega seoses kerkib regulaarselt erineva fookusega meediapanikaid või avalikkuse moraalseid paanikaid (Cohen, 2002). Internetti tajutakse kohati noorte jaoks ülemäära ohtliku paigana ja meedias näeb sageli lugusid, mille keskmes on näiteks pornograafilise ning vägivaldse veebisisu laastav mõju noorte psüühikale või enesetapuga lõppenud küberkiusamise juhtumid.

Mõne aasta eest läbi viidud uuringust EU Kids Online (Livingstone, Haddon, Görzig & Olafsson, 2011) nähtus, et võrreldes teiste Euroopa riikidega on just Eestis kõige enam neid lapsi, kes on kokku puutunud küberkiusamisega. Siinjuures on oluline märkida, et noorte ja täiskasvanute arusaam küberkiusamisest võib kohati päris märkimisväärselt erineda.

Teadlaste sõnastatud definitsioonides jagab küberkiusamine traditsioonilise kiusamisega teatud ühisjooni – käitumine on agressiivne, ohvri ja kiusaja vahel valitseb võimu ebavõrdsus, käitumine on korduv, kiusamisega käib kaasas kahju (Kowalski *et al.*, 2012; Patchin & Hinduja, 2011). Lisaks eristatakse küberkiusamise puhul eri vorme, näiteks agressiivne vaidlus, mustamine, kellegi kehastamine, isikliku suhtluse ja materjali avaldamine teistele inimestele, kõrvalejätmine jne (Willard, 2007).

Noortega läbi viidud uuringutest nähtub samas, et noored tõlgendavad küberkiusamist kui sellist hoopis kitsamalt. Näiteks Liis Buhti bakalaureusetööst (2012) nähtus, et sotsiaalmeediat, peamiselt Facebooki, kasutatakse omavahelisteks arveteklaarimisteks sageli, kuid „kiusamise“ sildi alla noored taolist käitumist liigitama ei ruttu. Pigem kasutatakse toimuva kirjeldamiseks sõna „draama“, mis hõlmab endas nii kuulujuttude levitamist, omavahelist tõgamist kui ka konflikti. Otsest kiusamist või kiusu noored aga taolistes „arapanemistes“ ei näe. Pigem leitakse, et selline interaktsioon on naljakas, olemuselt süütu ning käib loomuliku osana omavahelise suhtluse juurde. USA internetiuurijad Alice Marwick ja

danah boyd (2014) leidsid, et konfliktsete olukordade draamana defineerimine küberkiasamise asemel annab noortele võimaluse eemalduda küberkiasamise ohvri passiivsest rollist ja eneseväärikuse säilitamist teatud määral.

See ei tähenda siiski, et Eesti noored aktsepteeriksid või peaksid küberkiasamist normaalseks veebikäitumiseks. Näiteks Merryly Heinalo (2015) uuringust 13- ja 14aastaste suhtluskeskkonna Ask.fm kasutajatega selgus, et noored suhtuvad küberkiasamisse taunivalt, kuid leiavad samas, et see on paratamatus ja nende võimuses ei ole olukorda kuidagi muuta. Seetõttu tunnistasid uuringus osalenud, et sekkuvad küberkiasamist märgates haruharva. Kiusatava jaoks on aga kas või ühe inimese sekkumine äärmiselt oluline, mistõttu peaks täiskasvanud alati rõhutama indiviidi vastutust ja kodaniku- julget osalust digikultuuris ka selle teema puhul.

Tehnoloogia vahendatud tekstide mitmetitõlgendatavus on sageli see faktor, mis muudab küberkiasamise äratundmise keerukaks ja seeläbi piirab ka eakaaslaste või täiskasvanute sekkumisvõimalusi. Näiteks, kui täiskasvanu näeb olukorda, kus kaks teismelist tüdrukut kutsuvad teineteist sotsiaalmeedias *bitch*ideks, hooradeks ja mõradeks ning postitavad üksteisest piinlikke pilte, siis võivad paljud täiskasvanud tajuda sellist interaktsiooni piisavalt konfliktisena, et sekkuda. Alles hiljem võib selguda, et selline suhtlusviis oli mõlema osapoole aktsepteeritud mäng, teatud kood ja äraspidine sõpruse kinnitus. Sellesse mängu kutsumata sekkunud täiskasvanut võidakse aga hakata pidama sissetungijaks ning kaasneda võib edaspidine usaldamatus.

Häiriv sisu on kliki kaugusel või isegi lähemal

Kui Euroopa lastelt uuringus EU Kids Online küsiti, mis neid internetis kõige rohkem häirib, nimetasid lapsed sageli kokkupuuteid vägivaldse või pornograafilise sisuga.

Vägivaldse sisuga võivad lapsed kokku puutuda mitmel moel – seda pole isegi vaja minna ise otsima. Sotsiaalmeedia pidevalt uuenevas kasutajate suunatud uudisvoos jõuavad laste ja noorte silme ette näiteks räiget vägivalda üsna tsenseerimata näitavad uudislööd traditsioonilise meedia *online*-keskkondadest või piltidega varustatud üleskutsed väärkoheldud loomade aitamiseks. Lisaks jagavad noored ka ise kaaslastele, vahetevahel naljana, nn šoki- ja *gore*-lehekülgi, nagu näiteks Rotten.com, mille eesmärk ongi heausket vaatajat äärmuslikult vägivaldse või ekstreemse nišiseksuaalse sisuga ehmatada.

Hiljutise uuringu (Tamm, 2016) järgi on pornograafilist materjali näinud 75% Eesti 15–19aastastest noortest. Pornograafilise materjalini jõudmine on internetis äärmiselt lihtne – puudub võimalus teha kindlaks kasutaja vanus, kes vastavatel lehekülgedel liigub ning tasuta allalaetav pornograafiline sisu võimaldab vaadata kõikvõimalikku materjali, lisaks juhatavad inimesi tahtmatult pornoni hüplikaknad ja ka internetiotsingus teatud sõnade vigaselt kirjutamine võib ekslikult viia pornograafilise sisuni (Karnö, 2016).

Ja mis siis? Eelkõige tuleb pornograafilise meediasisuga toimetulekuks mõista, et pornograafia nagu ka muu meediasisu on fiktsioon ja fantaasia, mitte reaalsus (Klein, 2013). Oluliseks peetakse ka pornost nähtavate kehade ja n-ö pornomoe (*porn fashion*) selgitamist, sest pornograafia võib toota mitmeid ebarealseid ootusi nii enda kui ka oma partneri keha ja välimuse, aga ka seksuaalakti ajal toimuva kohta (Tarrant, 2010; Karnö, 2016).

Olgugi et pornograafilise meediasisuga on teismeeaks kokku puutunud enamik Eesti noortest, käsitletakse kooli kontekstis, näiteks inimeseõpetuse tundides, antud temaatikat minimaalselt. Carmen Karnö (2016) ekspertintervjuudest inimeseõpetuse õpetajate ja seksuaalkasvatuse nõustajatega selgus, et koolis, nagu meie ühiskonnas üldisemaltki, kaasneb pornograafia teemaga piinlikkus, sellest räägitakse pealiskaudselt ja võrreldes muude teemadega saab see märkimisväärselt vähe tähelepanu.

Kokkuvõtteks

Erinevad uuringud (nt EU Kids Online) näitavad, et Eesti laste ja noorte internetikasutus on võrdlemisi vaba täiskasvanute suunamisest ja sekkumisest. Tundub, et lapsevanemad ja õpetajad jätavad sageli tähelepanuta fakti, et käbe klõbistamine ei tähenda veel laiemate sotsiaalsete pädevuste olemasolu, justnimelt seda, mis on olemas pisut või oluliselt vanematel generatsioonidel.

Nagu „päris maailmas”, nii otsivad ka digimaailmas toimetavad noored erinevate platvormide, *online*-võimaluste ja -riskide rägastikus endale seda päris oma kohta. Täiskasvanu pilk, suunamine või lihtsalt asjast huvituv ning toetav suhtumine aitab noortel seda kohta leida.

ALLIKAD:

- boyd, d. m. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University Press.
- Buckingham, D. (2007). *Digital Media Literacies: rethinking media education in the age of the Internet*. – Research in Comparative and International Education, 2(1), 43–55.
- Buht, L. (2012). *Teismeliste vahelised kiuslikud suhted Facebooki keskkonnas Otepää gümnaasiumi tüdrukute näitel*. Bakalaureusetöö. Juh A. Siibak. Tartu Ülikool, ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut.
- Cohen, S. (2002). *Folk devils and moral panics: The creation of the mods and rockers*. Psychology Press.
- Heinalo, M. (2015). *Küberkiasamise kõrvaltvaatajate roll ja tegutsemisviivid Ask.fm keskkonnas näitel*. Bakalaureusetöö. Juh M. Murumaa-Mengel. Tartu Ülikool, ühiskonnateaduste instituut.
- Ivask, E. (2013). *Facebooki kasutamine tööle kandideerijate taustauuringu tegemisel teenindussektori asutuste näitel*. Bakalaureusetöö. Juh A. Siibak. Tartu Ülikool, ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut.
- Karnö, C. (2016). *Eesti noorte kokkupuude pornograafilise meediasisuga ning seonduvad pädevused: ekspertide hinnangud*. Bakalaureusetöö. Juh M. Murumaa-Mengel. Tartu Ülikool, ühiskonnateaduste instituut.
- Kempel, G. (2014). *Sotsiaalmeedia töösuhtes: töandajate hinnangud ning kogemused*. Magistratöö. Juh A. Siibak. Tartu Ülikool, ühiskonnateaduste instituut.
- Klein, M. (2013). *Do teens need porn literacy?* Radio Canada podcast. Kättesaadav aadressil: <http://www.cbc.ca/player/play/2374032891>
- Kowalski, R. M., Limber, S. P., Limber, S. & Agatston, P. W. (2012). *Cyberbullying: Bullying in the digital age*. John Wiley & Sons.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A. & Olafsson, K. (2011). *EU Kids Online. September, 2011*. London School of Economics and Political Science, London.
- Livingstone, S. & Helsper, E. (2007). *Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide*. – New media & society, 9(4), 671–696.
- Marwick, A. E. & boyd, d. m. (2011). *I tweet honestly, I tweet passionately: Twitter users, context collapse, and the imagined audience*. – New media & society, 13(1), 114–133.
- Marwick, A. E. & boyd, d. m. (2014). *'It's just drama': teen perspectives on conflict and aggression in a networked era*. – Journal of Youth Studies, 17(9), 1187–1204.
- Murumaa-Mengel, M., Laas-Mikko, K. & Pruulmann-Vengerfeldt, P. (2014). *Privaatsusõigus inimõiguse ja igapäevatehnoloogiad. 2014. aasta Inimõiguste Instituudi uuring*. <http://www.eihr.ee/en/privacy-as-a-human-right-and-everyday-technologies/>
- Murumaa-Mengel, M. & Siibak, A. (2014). *Teachers as Nightmare Readers: Estonian High-School Teachers' Experiences and Opinions about Student-Teacher "Friendship" on Facebook*. – International Review of Information Ethics: The Digital Future of Education, 21. <http://www.i-r-i-e.net/inhalt/021/IRIE-021-Mengel-Siibak.pdf>
- Hinduja, S. & Patchin, J. W. (2011). *Cyberbullying: A review of the legal issues facing educators*. – Preventing School Failure: Alternative Education for Children and Youth, 55(2), 71–78.
- Rheingold, H. (2010). *Attention, and Other 21st-Century Social Media Literacies*. – Educause Review, 45(5), 14.
- Räim, S. & Siibak, A. (2014). *Õpetajate-õpilaste interaktsioon ja sisuloome suhtlusportaalides: õpetajate arvamused ja kogemused*. – Eesti Haridusteaduste Ajakiri. Estonian Journal of Education, 2(2), 176–199.
- Tamm, G. (2016). *Noorte kokkupuude prostitutsiooni ja pornograafiaga*. – Soo, K., Lukk, M., Ainsaar, M., Beilmann, M., Sammuli, M., Tamm, G., Espenperg, K., Murakas, R., Arak, T., Aksen, M., Vahaste-Pruul, S., Kutsar, D. (toim). *Laste ja noorte seksuaalse väärkohtlemise leviku uuring*. Kriminaalpoliitikauring. Tartu: Tartu Ülikool.
- Tarrant, S. (2015). *Pornography and Pedagogy: Teaching Media Literacy*. – Comella, L., Tarrant, S. (toim). *New Views on Pornography: Sexuality, Politics and Law*. (lk 417–431). USA: Praeger.
- Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. Research Press.

KOMMEN- TAAR

Kerli Kuusk
Lastekaitse Liit

Suhtlemine ja sinna juurde kuuluv tunne, et oled osa/saad osa millestki olulisest, on loomulik vajadus nii noorte kui täiskasvanute puhul. Noored on nobedad uusi võimalusi kasutusele võtma, ning seega on arusaadav, et ka suhtlemisel võetakse kasutusele platvormid, mis võimaldavad seda kiirelt ja mugavalt teha. Põhikooli keskmises astmes (12–14-aastased) on nutitelefoni omanike osakaal kasvanud juba 76%-ni (Nutiturvalisuse uuring, RIA ja „Vaata Maaailma 2014“). Nutitelefoniid ja teised nutiseadmed võimaldavad suhelda, meelt lahutada, saada osa erinevatest e-teenustest ja veel palju muud.

Nii projektis „Targalt internetis“ läbi viidud töötubades on selgunud kui ka noortevestlusringi liikmed on väljendunud seisukohta, et näiteks Snapchat on noorte hulgas populaarne suhtluskanal. Snapchati abil on võimalik saata enda valitud saajatele pilte, sõnumeid ja videoid, mida kuvatakse saaja seadmes teatud sekundite vältel.

Erinevate suhtlusplatvormide kasutamisel tuleks üle vaadata platvormi kasutamise võimalused ja privaatsusseaded – nii saab teadlikult kujundada oma digitaalset jalajälge. Näiteks on projektis „Targalt internetis“ välja töötatud töölehed noorte seas populaarsemate suhtlusvõrgustike (Snapchat, Facebook, Twitter, WhatsApp, Instagram, Tumblr, Ask.fm) privaatsussätete seadmise juhised. Lehtedelt saab infot, kuidas oma postituste auditooriumi muuta, kuidas soovimatuid kontakte blokeerida, teavitada ebasobivast sisust jpm. Juhised leiab aadressilt <http://noort.targaltinternetis.ee/sotsiaal-vorgustikud/>.

Ei saa eeldada, et lapsed ja noored, kes iga päev nutivahendeid kasutavad, on automaatselt digipädevad või homogeenne grupp. Kuna digipädevus hõlmab mitmeid pädevusi, nii sotsiaalseid oskusi, tehnoloogilisi pädevusi kui info kriitilise analüüsi oskust jpm,

siis tuleb neid oskusi noortes teadlikult arendada. See saab toimuda nii kodu ja kooli kui ka kooliväliste organisatsioonide koostöös. Lastekaitse Liit koostöös erinevate organisatsioonidega (HITSA, Lasteabitelefoni 116 111, Politsei- ja Piirivalveamet jt) on koostanud nii lastele, noortele kui ka lapsevanematele ja lastega töötavatele spetsialistidele (õpetajad, noorsootöötajad jne) õppe- ja teavitusmaterjale, mis võimaldavad nii noortel kui ka täiskasvanutel oma digipädevusi arendada. Kõik materjalid on kättesaadavad projekti veebilehel www.targaltinternetis.ee.

Silmas peab pidama aga ka seda, et lisaks digipädevustele tuleneb sotsiaalmeedias suhtleja käitumine ka tema väärtustest ja hoiakutest, mis määravad käitumist nii n-ö päriselus kui ka virtuaalmaailmas.

Seega on oluline arendada laste ja noorte sotsiaalseid oskusi ja empaatiat. Enda emotsioonidega toimetulemine, eneseteadlikkus, sotsiaalne teadlikkus, heade suhete loomine ja õigete/heade otsuste tegemine on oskused, mis vähendavad kiusamiskäitumist ja suurendavad sotsiaalset edu (Collier, 2015).

Lapsel ja noorel peab olema teadmised, et ükskõik, mis ka ei juhtuks, kas tegemist on näiteks küberkiusamisega või draamaga mõnes *online*-keskkonnas, saab ta sellest rääkida oma lähedastele. Nõu ja abi saab ka tasuta lasteabitelefoni 116 111, veebilehelt www.lasteabi.ee ning veebikonstaablilt <https://www.politsei.ee/et/nouanded/veebikonstaabel/>.

Vanematel tasub meeles pidada, et nad ei pruugi teada noorte võrgus jäetud kommentaaride ja käitumise konteksti. See, mis näib õel või pahatahtlik, võib olla hoopis siseringi nali, mis kellelegi selles grupis haiget ei tee, samas süütu nali võib kellelegi väga haiget teha. Kui vanem sellise olukorraga kok-

ku puutub, tuleks kõigepealt kontekst välja selgitada, ning lähtuvalt sellest reageerida. Alati tuleb enne proovida mõista, kui hakata hukka mõistma.

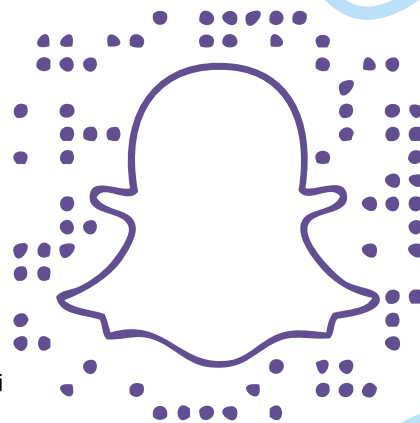
Selleks, et teada saada, kuidas lapsed ja noored internetis käituvad, mida nad seal teevad, millega kokku puutuvad ja millised on nende strateegiad ohuolukordades toimetulekuks, on vajalikud vastavad uuringud. Autorid viitavad artiklis uuringule EUKids Online, mis viidi läbi viis-kuus aastat tagasi. Saamaks värsket informatsiooni võimalikest uutest trendidest ja võrdlusandmeid varasemaga on oluline, et Eesti saaks liituda uuringuga Global Kids Online, mis on planeeritud läbi viia alates järgmisest aastast.

ALLIKAD:
Collier, A. (2016). *10 tips for digital citizen's parents*. <http://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/2016/01/04/10-tips-for-digital-citizens-parents/>

EUKids Online
http://eukidsonline.ut.ee/?page_id=18

Global Kids Online
<http://www.lse.ac.uk/media@lse/research/Global-Kids-Online.aspx>

Riigi Infosüsteemide Amet (2014). *Nutiseadmete kasutajate turvateadlikkuse ja turvalise käitumise uuring*. http://www.vaatamaailma.ee/prod/wp-content/uploads/veeb-Nutiseadmete-kasutajate-turvateadlikkuse-ja-turvalise-k%C3%A4itumise-uuring_ARUANNE-2014.pdf



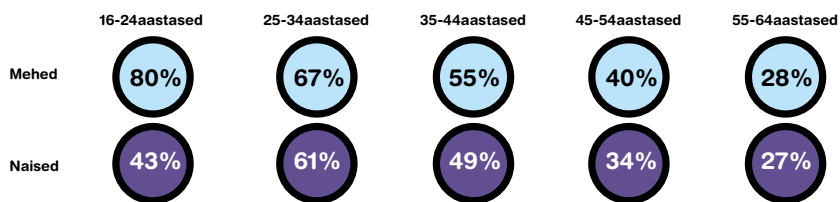
Mängude mängimine ühendab noori ja noorsootöötajaid

Dr Kellie Vella



Noored kasutavad tehnoloogiat iga päev enneolematult palju, samal ajal on noorsootöötajatel raske omaette hoidvate noortega sidet luua. Videomängude mängimise populaarsus ja see meedium iseenesest võivad neile anda võimaluse olukorda parandada.

Mängimise esinemus mängijate vanuse ja soo alusel



Allikas: Interactive Software Federation of Europe 2012

Internetti kasutatavatest eri riikide eurooplastest 25% mängib videomänge vähemalt korra nädalas – neist 45% on naissoost ja 26% kõikidest mängijatest on 16–24-aastased (Interactive Software Federation of Europe, 2012) –, samal ajal kui Ühendkuningriigis on 99% mängijatest hinnanguliselt 8–15-aastased (Internet Advertising Bureau UK, 2014). Mängude mängimine on tänapäeva läänemaailmas laialt levinud. **Kuigi paljud videomängude mängimise uuringud on keskendunud selle võimalikele halbadele mõjudele, käsitlevad hilisemad uuringud peamiselt mängimise põhjuseid, aga ka eri kogemusi, mida mängijad mängudele pühendumise kaudu saavad** (Przybylski, Weinstein, Ryan & Rigby, 2009; Ryan, Rigby & Przybylski, 2006; Snodgrass, Lacy, Dengah & Fagan, 2011; Williams, Yee & Caplan, 2008; Yee, 2006). Selle tulemusel on hakatud suuremat tähelepanu pöörama kasuteguritele, mängimise halbu mõjusid vaadeldakse kontekstis (nt suuremate isiklike ja sotsiaal-majanduslike mõjude kontekstis; Ferguson et al., 2008; Kneer et al., 2014; Merritt et al., 2015) ning mängude mängimist kasutatakse üha rohkem vahend

dina, mille abil noortega sidet luua. Selles artiklis tuuakse välja mõned videomängude kasulikud mõjud, aga ka viisid, kuidas noorsootöötajad võiksid mängude kaudu noortega ühist keelt leida ja veelgi rohkem nende vajadusi toetada.

On leitud, et meelelahutusmängude mängimine toob erinevat emotsionaalset ja sotsiaalset kasu. Nii on videomänge seostatud lõõgastusega ja stressi vähendamisega (Collins & Cox, 2014; Reinecke, 2009; Russoniello, O'Brien & Parks, 2009; Snodgrass, Lacy, Dengah, Fagan & Most, 2011; Wack & Tantleff-Dunn, 2009) ning samuti tuleb välja, et lapsed ja noorukid otsustavad teadlikult videomänge mängida, sest nad teavad, et tunnevad end seeläbi paremini (Colwell, 2007). Seda seisukohta toetab ka uuring, kus tehti juhuslikke kontrollkatseid, millest ilmnes, et tavaline mängude mängimine võib tuju parandada (Russoniello et al., 2009) ja ka depressioonis olevate inimeste tugeva ängistuse sümptomeid vähendada (Fish, Russoniello & O'Brien, 2014). Mõlemas uuringus kasutati populaarseid mänge Peggle, Bejewelled II ja Bookworm Adventures, mida tavaliselt

mängitakse mobiiliseadmes. Fish et al. (2014) arvavad, et juhutamist võib pidada rahaliselt tõhusaks ängistussümptomite leevendamise vahendiks neile, kes ei saa raha või geograafilise asukoha tõttu terapeudi juurde minna. Seda, kuidas mängud tuju positiivselt mõjutavad, saab selgitada mängijate kogemuste kaudu. Näiteks on seostatud mängimise ajal iseseisvuse, pädevuse ja seotuse kogemist tuju paranemisega, aga ka sooviga edaspidigi mängida (Ryan et al., 2006). Kuna need kogemused erinevad mängude eri sotsiaalsetes kontekstides, siis võib mängimine mängijale kasu tuua, ükskõik kas ta mängib üksi või koos teistega. Ühe mängija mängu seostatakse suurema mängusisese iseseisvusega, sotsiaalsed mängud pakuvad aga võimalust tajuda seost teistega (Vella, Johnson & Hides, 2015; Vella, Klarkowski, Johnson, Hides & Wyeth, 2016).

Sotsiaalsed mängud on ühendavad allikad, sest pakuvad paika, kus luua uusi või hoida juba olemasolevaid suhteid. Peale selle võimaldab internetis mängimine olla omavahel ühenduses mängijatel, kes on geograafiliselt üksteisest kaugel või ka muul põhjusel (nagu puue) eraldatud. Yee (2006) uurimusest mängijate kohta, kes mängivad väga palju mitme mängijaga internetirollimänge (MMORPG), selgus, et alla 18-aastased mängijad tunnevad, et nende internetis loodud sõprussuhted olid päriselu sõpradega võrreldavad või isegi paremad. Cole'i ja Griffithsi (2007) uuringust 45 riigi MMORPG-mängijate kohta selgus aga, et lausa kaks viiendikku osalejatest arutaks delikaatseid teemasid internetis oma mängijatest sõpradega, aga mitte päriselu mittemängijatest sõpradega. Tundub tõenäoline, et internetis loodud sõprussuhte väärtus seisneb selles, et mängijatel on võimalus emotsioone jagada viisil, mis ei mõjuta nende suhteid mittemängijatega – viimane võib seejuures olla internetis üks arutlusteemasid. Internetis mängimine võib pakkuda puudega inimesele pädevuse kogemist laiemalt ning vabadust avastada virtuaalmaailma ja luua uusi suhteid. Võimule ligipääsetavust ja mängu kaasatust käsitlevad veebisaidid, nagu Unstoppable Gamer ([8 MIHUS 19](http://www.uns-</p></div><div data-bbox=)

toppablegamer.com/) ja Game Accessibility (<http://game-accessibility.com/>), toetavad puudega mängijaid ning propageerivad juba ligipääsetavaid mänge.

Paljud meelelahutusmängud on sihilikult tehtud selliseks, et nad paneksid mängijad tavalisest erinevaid tegevusi harrastama ja enda elu üle mõtisklema. Näiteks kasutatakse selliseid mänge nagu Lego Star Wars ja Transformers, et aidata lahendada laste emotsionaalseid probleeme, pakkudes neile võimalust arutleda ebamugavatel teemadel metafooride kaudu (nt „petmine” kiusajatele) ning uurides probleeme lahendavate teemade abil laste „erilisi oskusi” (Hull, 2009). Peale selle ka-

sutati fantaasia-rollimängu Morrowind, et tutvustada ühes Ameerika Ühendriikide põhikoolis 11–13-aastastele õpilastele mõisteid „valik” ja „tagajärg” (Kadakia, 2005). Õpilased analüüsisid valikuid, millega mängu peategelane kokku puutus, arutlesid võimalike tagajärgede üle ja rakendasid neid enda kogetud konfliktolukordades. Kadakia jälgis õpilasi, kes olid varem olnud vaiksed või hoidsid klassi tagaossa, aga hiljem hakkasid muutuma aktiivsemaks ja osalesid arutelus. Laste tagasisides projektile kirjeldati klassi suurt osalust, visuaalne sisu aitas lastel mõistetest aru saada ning see omakorda võimaldas neil proovida asju, mida oli päriselus ohtlik teha, et selle kaudu aru saada (nt varastamise) tagajärgedest,

ning kohaldada neid päriselu olukordadele. Meelelahutusmängude laiahaardeline sisu ja olemus näitavad, et nende abil saab ajendada arutelu peaaegu igal teemal.

Tõsised mängud – mida toodetakse otseselt käitumise muutmiseks, suuremaks läbinägemiseks või harimiseks – pakuvad samuti võimalust uurida keerulisi teemasid. Depression Quest (the-quinnspiracy.itch.io/depressionquest) on interaktiivne väljamõeldis, mis võimaldab mängijatel teha valikuid, mida peavad tegema depressiooni all kannatavad inimesed. Nagu paljud teised Games for Change'i (gamesforchange.org) mängud, pakuvad ka tõsised mängud mängijatele võimalust arendada teiste kogemuse kaudu empaatiavõimet ja julgustavad teisigi oma kogemusi jagama. Selliste hulgas on näiteks mängud vähkasvajaga lapsest (That Dragon, Cancer), autismist (Auti-Sim), migreerumisest (Cloud Chasers), pime olemisest (Beyond Eyes), noorusest ja teistest erinemisest (LongStory), põlisrahvuse staatusest (Never Alone) ning lapsevanema eluolust (Parenthood).

Tüüpiliselt on aga tõsised mängud loodud mõttega tuua terapeutilist või hariduslikku kasu. Kuigi väheseid tõsiseid mänge hinnatakse pidevalt (Horne-Moyer, Moyer, Messer & Messer, 2014; Santamaria *et al.*, 2011), on neid hinnates leitud, et tõsiste mängude kasutamine raviprogrammis on kasulik ning mõjub positiivselt käitumisele, afektiivsusele, kognitiivsusele ja motivatsioonile (Connolly, Boyle, MacArthur, Hailey & Boyle, 2012). Üks märkimisväärne näide on fantaasia-rollimäng SPARX (www.sparx.org.nz), mis mõjub kognitiivse käitumise teraapiiana noorukitele, kellel on avastatud depressiivsuse sümptomid. Juhuslik, kontrollitud halvema kvaliteediga katse ei ole tavaravist kehvem ja võib olla isegi elujõuline valik, et ravinõudlusele vastata (Merry *et al.*, 2012). Peale selle on seikluslik mäng Playmancer, mis võimaldab inimestel õppida oma keha funktsioonide kontrollimiseks. See mäng on loodud liseteraapiavahendiks, et ravida impulsikontrolli häireid (Fernández-Aranda *et al.*, 2012). Süsteem tuvastab, kuidas reageerib mängija ja mängu sisule emotsionaalselt, ja kasutab seda teavet, et mõjutada mängija arengut mängu jooksul – nii tehes õpetab see mängijaid paremini kontrollima oma otsuseid ja emotsionaalseid reaktsioone. Siiani on seda hinnatud patoloogilise mänguruse (Tárrega *et al.*, 2015) ja buliimia ravina (Fagundo *et al.*, 2013; Giner-Bartolomé *et al.*, 2015), sest kõikide uuringute tulemused on näidanud impulsiivsuse vähenemist; samal ajal avastati aga buliimiauuringutes, et tänu mängule paranes emotsioonide kont-



rollimine ja vähenes alkohoolitarvitamise tõttu tekkinud liigsöömine. Tähtsam on aga leid, et need ja teised tõsised mängud on nauditavad (Connolly *et al.*, 2012). Sellisena võidakse olla valmis neid mängu proovima ja nendega ravi jätkama meelsamini kui tavaravimitega ning kui neid kasutatakse koos standardravi viisidega, võivad need ravi jätkamisele hästi mõjuda. Kuigi tõsised videomängud võivad luua avatust, et uurida käitumist, emotsionaalsust ja sotsiaalsust, soovatakse nende sisu ning disaini arendada koostöös noorte ja nende töötavate inimestega (Montague, Varcin & Parker, 2014).

Võimalik, et kõige tõhusam ja otsesem viis, kuidas noorsootöötajad noortega kontakti saavad, on mängida koos nendega mängu (Reardon, 2015). Kui kõiki mängu saab potentsiaalselt kasutada teistega sideme loomiseks, on mitme mängijaga mängud loodud spetsiaalselt selleks, et kogemusi jagada. Rolli- ja simulatsioonimängud loovad tihti virtuaalmaailma, mida mängijad saavad avastada, ning virtuaaltegelased (või avatarid), mis neid selles maailmas esindavad. Sellisena pakuvad need mängud võimalust omandada mängulisel viisil sotsiaalseid ja emotsionaalseid oskusi teistega suhtlemisel. Seda rakendatakse sihilikult mängus Glocraft (www.glocraft.com); Minecrafti server pakub täiskasvanutele ja lastele turvalist kohta sotsiaalseks ning emotsionaalseks õppeks, samal ajal kui kasvatajad ja arstid õpivad, kuidas lõimida Minecrafti oma tööga. Tundub tõenäoline, et selliseid algatusi hakatakse pidama pigem digitaalseks eraldumiseks (Blanchard, Herrman, Frere & Burns, 2011) ning noorte ja noorsootöötajate tehnoloogiakasutus kasvab vähem. Peale selle ei mängi kõik inimesed mängu tervislikult, mis paneb nii mängijad kui ka tervishoiuekspertid hindama mängude mängimise ohte – see võib olla kõige tulemuslikum viis teemaga edasi tegeleda (Kneer *et al.*, 2014). Jagatud mängimiskirg toob noorsootöötajatele allikate edastamisel ainult kasu ja aitab noorte vajadusi täita.

ALLIKAD

- Blanchard, M., Herrman, H., Frere, M. & Burns, J. (2011). *Attitudes informing the use of technologies by the youth health workforce to improve young people's wellbeing: Understanding the nature of the „digital disconnect.“* – National Youth Sector Conference 2011: Interrupting Transmission (lk 14–24). <http://www.youngandwellcsc.org.au/wp-content/uploads/2014/03/Attitudes.pdf>
- Collins, E., Cox, A. L. (2014). *Switch on to games: Can digital games aid post-work recovery?* – International Journal of Human-Computer Studies, 72, 654–662. <http://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2013.12.006>
- Colwell, J. (2007). *Needs met through computer game play among adolescents.* – Personality and Individual Differences, 43(8), 2072–2082. <http://doi.org/10.1016/j.paid.2007.06.021>
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., Boyle, J. M. (2012). *A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games.* – Computers & Education, 59(2), 661–686. <http://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.004>
- Fagundo, A. B., Santamaria, J. J., Forcano, L., Giner-Bartolomé, C., Jiménez-Murcia, S., Sánchez, I., Fernández-Aranda, F. (2013). *Video game therapy for emotional regulation and impulsivity control in a series of treated cases with Bulimia Nervosa.* – European Eating Disorders Review: The Journal of the Eating Disorders Association, 21(6), 493–499. <http://doi.org/10.1002/erv.2259>
- Ferguson, C. J., Rueda, S. M., Cruz, A. M., Ferguson, D. E., Fritz, S., Smith, S. M. (2008). *Violent video games and aggression: Causal relationship or byproduct of family violence and intrinsic violence motivation?* – Criminal Justice and Behavior, 35(3), 311–332. <http://doi.org/10.1177/0093854807311719>
- Fernández-Aranda, F., Jiménez-Murcia, S., Santamaria, J. J., Gunnard, K., Soto, A., Kalapanidas, E., Penelo, E. (2012). *Video games as a complementary therapy tool in mental disorders: PlayMancer, a European multicentre study.* – Journal of Mental Health, 21(4), 364–374. <http://doi.org/10.3109/09638237.2012.664302>
- Fish, M. T., Russoniello, C. V., O'Brien, K. (2014). *The efficacy of prescribed casual videogame play in reducing symptoms of anxiety: A randomized controlled study.* – Games for Health Journal, 3(5), 291–295. <http://doi.org/10.1089/g4h.2013.0092>
- Giner-Bartolomé, C., Fagundo, A. B., Sánchez, I., Jiménez-Murcia, S., Santamaria, J. J., Ladouceur, R., Fernández-Aranda, F. (2015). *Can an intervention based on a serious videogame prior to cognitive behavioral therapy be helpful in bulimia nervosa? A clinical case study.* – Frontiers in Psychology, 6, 982. <http://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.00982>
- Horne-Moyer, H. L., Moyer, B. H., Messer, D. C., Messer, E. S. (2014). *The use of electronic games in therapy: A review with clinical implications.* – Current Psychiatry Reports, 16(12), 520. <http://doi.org/10.1007/s11920-014-0520-6>
- Hull, K. B. (2009). *Computer/video games as a play therapy tool in reducing emotional disturbances in children (doctoral dissertation).* Liberty University. <http://digitalcommons.liberty.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1282&context=doctoral>
- Interactive Software Federation of Europe. (2012). *Videogames in Europe: European Summary Report.* http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf (juuli 2016)
- Internet Advertising Bureau UK. (17 August, 2014). *Gaming revolution.* <http://www.iabuk.net/research/library/gaming-revolution> (juuli 2016)
- Kadokia, M. (2005). *Increasing student engagement by using Morrowind to analyze choices and consequences.* – TechTrends, 49, 29–32. <http://doi.org/10.1007/bf02763687>
- Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J., Ferguson, C. (2014). *Awareness of risk factors for digital game addiction: Interviewing players and counselors.* – International Journal of Mental Health and Addiction, 12, 585–599. <http://doi.org/10.1007/s11469-014-9489-y>
- Merritt, A., LaQuea, R., Cromwell, R., Ferguson, C. J. (2015). *Media managing mood: A look at the possible effects of violent media on affect.* – Child & Youth Care Forum, 45(2), 241–258. <http://doi.org/10.1007/s10566-015-9328-8>
- Merry, S. N., Stasiak, K., Shepherd, M., Frampton, C., Fleming, T., Lucassen, M. F. G. (2012). *The effectiveness of SPARX, a computerised self help intervention for adolescents seeking help for depression: Randomised controlled non-inferiority trial.* – BMJ, 344(3), e2598–e2598. <http://doi.org/10.1136/bmj.e2598>
- Przybylski, A. K., Weinstein, N., Ryan, R. M., Rigby, C. S. (2009). *Having to versus wanting to play: Background and consequences of harmonious versus obsessive engagement in video games.* – Cyberpsychology & Behavior, 12, 485–492. <http://doi.org/10.1089/cpb.2009.0083>
- Reardon, C. (2015). *More than toys — Gamer affirmative therapy.* – Social Work Today, 15(3), 10. <http://www.socialwork-today.com/archive/051815p10.shtml>
- Reinecke, L. (2009). *Games and recovery: The use of video and computer games to recuperate from stress and strain.* – Journal of Media Psychology, 21, 126–142. <http://doi.org/10.1027/1864-1105.21.3.126>
- Russoniello, C. V., O'Brien, K., Parks, J. M. (2009). *EEG, HRV and psychological correlates while playing Bejeweled II: A randomized controlled study.* – Studies in Health Technology and Informatics, 144, 189–192. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/19592761>
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., Przybylski, A. (2006). *The motivational pull of video games: A self-determination theory approach.* – Motivation and Emotion, 30, 347–363. <http://doi.org/10.1007/s11031-006-9051-8>
- Santamaria, J. J., Soto, A., Fernandez-Aranda, F., Krug, I., Forcano, L., Gunnard, K., Others. (2011). *Serious games as additional psychological support: A review of the literature.* – Journal of CyberTherapy and Rehabilitation, 4(4), 469–477.
- Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Dengah, H. J. F., Fagan, J. (2011). *Enhancing one life rather than living two: Playing MMOs with offline friends.* – Computers in Human Behavior, 27(3), 1211–1222. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2011.01.001>
- Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Dengah, H. J. F., Fagan, J., Most, D. E. (2011). *Magical flight and monstrous stress: Technologies of absorption and mental wellness in Azeroth.* – Culture, Medicine and Psychiatry, 35(1), 26–62. <http://doi.org/10.1007/s11013-010-9197-4>
- Tárrega, S., Castro-Carreras, L., Fernández-Aranda, F., Granero, R., Giner-Bartolomé, C., Aymami, N., Jiménez-Murcia, S. (2015). *A serious videogame as an additional therapy tool for training emotional regulation and impulsivity control in severe gambling disorder.* – Frontiers in Psychology, 6, 1721. <http://doi.org/10.3389/fpsyg.2015.01721>
- Vella, K., Johnson, D., Hides, L. (2015). *Playing alone, playing with others: Differences in player experience and indicators of wellbeing.* – Proceedings of the ACM SIGCHI Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (lk 3–12). London: ACM Press. <http://doi.org/10.1145/2793107.2793118>
- Vella, K., Klarkowski, M., Johnson, D., Hides, L., Wyeth, P. (2016). *The social context of video game play: Challenges and strategies.* – Proceedings of the 2016 ACM Conference on Designing Interactive Systems (lk 761–772). ACM. <http://doi.org/10.1145/2901790.2901823>
- Wack, E., Tantleff-Dunn, S. (2009). *Relationships between electronic game play, obesity, and psychosocial functioning.* – Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society, 12(2), 241–244. <http://doi.org/10.1089/cpb.2008.0151>
- Williams, D., Yee, N., Caplan, S. E. (2008). *Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile.* – Journal of Computer-Mediated Communication: JCMC, 13(4), 993–1018. <http://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2008.00428.x>
- Yee, N. (2006). *Motivations for play in online games.* – Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society, 9(6), 772–775. <http://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>

KOMMEN- TAAR

MÄNGU VÕLU

Ajastu trend liigub digitaalse ühenduse suunas ning tänased noored on digimaailmas trendiloojad. Kui osa noori „asub” *online*-ühismängudes, siis on üks võimalik koht nendega head kontakti leida just seal. Noorsootõtaja saab konkreetse mänguhuvilise noorega paremini jutule ning ühtlasi mõistab noorte (virtuaalset) maailma ja vajadusi. Suurim mängude väärtus lisaks kontaktiloomisele on erinevate mänguolukordade kasutamine sisulisteks ja arendavateks aruteludeks. Ühismängud annavad noortele võimaluse teostada oma identiteediotsinguid, katsetada, end arendada.

Spetsiaalselt teraapiaks ja psühhosotsiaal-hariduslikuks arenguks loodud mängud on äärmiselt tänuväärne täiendus kommerts mängudele. Meditsiini- ja tervishoiuvaldkonnad on rakendamas modernse tehnoloogia võimalusi just laste/noorte motivatsiooni arvestavalt. Sellised tõendus põhised kasulikud mängud on äärmiselt tervitatav vahend töös noorte ja lastega.

„Tõsiste mängudena” on noorte vaimse tervise portaal Peaasi.ee välja töötanud Norra toetuste abil kodumaised ajutreeningud. Nende eesmärk on toetada aju kognitiivsete funktsioonide paranemist: tähelepanu, keskendumine, töömälu ja keerukama tasandi tegevused (nt otsustamine).

Mõned põnevad ja paljutöötavad arengud mängude maailmas:

- Laste ärevuse ja hirmude vähendamiseks mäng MindLight, kus kasutatakse mängija ajutegevuse jälgimiseks n-ö „kiivrit”. Mäng reageerib vastavalt mängija vaimsetele pingutustele, nt tunnustab teda ärevuse vähendamise ja kontrolli eest.
- Tervislikku ja mõnusat ühistegevust pakuvad mängud konsoolidel, mis soodustavad kehalist liigutamist (Nintendo Wii, Xbox Kinect, PlayStation Move).

Daniel Soomer

Psühholoog, perenõustaja, digispetsialist, endine noorsootõtaja

Imset on need tuttavad mitmetes noortekeskustes.

- Hetkel uusim trend on hoogu koguv Pokémon Go. Mäng köidab paljusid noori ja toetab koostööd. Mängul on kaks olulist eripära: toob mängurid õue ja paneb nad füüsiliselt liikuma. Teiseks, mäng kasutab uut tehnoloogiasuunda – liitreaalsust (*augmented reality*), kus kasutaja näeb reaalsel maailma koos digitaalsete lisanditega. Seega, Pokémon Go tekitab huvitavaid küsimusi: kas Sa mängid reaalses või virtuaalses maailmas? kas tegu on arvuti- või tänavamänguga?

MÄNGU VALU

Noorte digitaalse käitumise ja mängimise juures tasub kasutegurite kõrval vaadelda ka ohte.

Sõltuvus:

Erinevate uuringute põhjal on 3–12% noortest sõltuvuses mängudest, mis tekitavad neile psühholoogilisi või sotsiaalseid probleeme. Sageli oli mängimine algselt eluraskuse eest põgenemise vahend, kuid tekkinud sõltuvus on probleemi hoopis kinnistanud ja süvendanud (nt depressioon, sotsiaalärevus vm).

Mäng võib aidata leevendada probleemi (nt masendust, ärevust), mis võib tekitada veendumuse ja harjumuse, et vajan mängu kui peamist/ainsat abivahendit. Samas algne probleem võib püsida lahendamata.

Ohu tõsidusele viitab see, et sarnaselt muude sõltuvustega on juba aastaid töös anonüümsete *online*-mängijate tugirühmad, spetsiaalsed terapeutilised võõrutuslaagrid jms.

Sotsiaalne isolatsioon:

Jaapanis on lausa kasutusele võetud spetsiaalne termin hikikomorid, mis tähistab oma/vanemate kodus end maailmast eraldanud noori mehi, kes

kasutavad väga sageli sotsiaalse äralõigatuse leevenduseks arvutimänge jm digimeediat.

Eksisteerivad terminid „arvutilesk” ja „mängija-lesk”, mis viitavad paarisuhtele, kus partner on rohkem pühendunud mängimisele/arvutile vms kui oma kaasale.

Vägivald:

Grooming – paljude mängijatega maailmades on raske kontrollida täiskasvanuid, kes otsivad seksuaalhuvist kontakti alaealistega. Sageli ei tea noored, kellega nad tegelikult mängivad, ja võrgupõhine lähedus võib olla näiline.

(Küber)kiusamine – mängumaailmas, kus täiskasvanuid pole, on lastel oht kogeda kiusamist, mis võib ohvrit negatiivselt mõjutada kogu eluks.

Alaealised võivad mitmetes mängudes näha mitte-eakohaseid vägivaldseid või seksuaalseid stseene, mida nad ise ei otsinud ja millest on võimalik saada reaalne traumakogemus.

Maailma mänguäri on samas kaaluklassis filmiäri. Populaarsetes mängudes on reklaamid – nii nähtavad kui varjatud (nt tooteasetus). Murettekitav on leviv trend soodustada rollimängudega hasartmängude mängimist. Neid saab mängida tasuta või vahel mängusisese „valuutaga”, kuid mõlemal puhul muudab see mängija jaoks hasartmängud igapäevaseks ja kujundab käitumisharjumusi.

MÄNGU ILU

Võlude ja valude tasakaalu täienduseks.

Noore puhul on tähtis mõista, mida mängimine talle annab, kuidas mõjutab suhteid, oskusi, aju arengut jm talle olulist.

Ise ei pea kõike oskama – hea kontakti saab ka paludes, et noor õpetaks oma lemmikmängu (koos) mängima.

Mängud ei ole kaugeltki ühesugused. Tohtu vahe on lihtsa sisuga „puslemängul” ja suurel avatud maailmaga rollivõi strateegiamängul.

Tasub teha selgeks, mis on ohu märke ja millal vajab noor (spetsialistilt) abi.

Siirast südamest südamesse ja silmast silma vestlust ei asenda ükski teine vahend. Küll aga aitab ehk leida tee selle vestluseni.



Kuidas saaksid videomängud IT-riigi noortele kasulikud olla?

Kristi Ramot

Arvutimängude arenduse ja disani õppekava erialajuht Eesti Ettevõtluskõrgkoolis Mainor

Tänased lapsed kasutavad nutiseadmeid veel enne, kui oskavad lugeda. Nad leiavad guugeldades armastatud superkangelase video, oskamata õieti kirjutadagi. Nad õpivad inglise keele selgeks enne emakeelt ja leiavad rohkem sõpru „Minecraftist” kui reaalsest elust. Kas peaksime sellist tehnoloogiat võidukäiku kuidagi piirama või on mängud meie IT-riigi visioonile hoopis kasulik ressurss?

Mängude mõju teaduse vaatepunktist

Mängud ei ole sugugi ainult laste pärusmaa. Eksperdid usuvad, et globaalne mängutööstus on praeguseks vähemalt sama suur kui kogu filmi- ja muusikatööstus kokku. Arenenud riikides mängib vähemalt 60% ühiskonnast digimänge, kusjuures keskmine vanus on 35 aastat (ESA, 2015). Eestis sarnased uuringud puuduvad, kuid võiks eeldada, et tehnoloogialembese riigina oleme ka vähemalt sama aktiivsed mängurid.

Esimeseks majanduslikult edukaks mänguks oli arkaadimäng „Pong”, mille avaldamist 1972. aastal peetakse ka videomängutööstuse alguseks. Juba 1980. aastast saati käib teadlaste seas tuline vaidlus, kas videomängudel on pigem positiivne või negatiivne mõju.

Kõige painavam küsimus ja enim uuritud teema on vägivaldsete mängude seos agressiivsusega. Mõned uurijad väidavad, et seos on selge ja vägivaldse mängu mängimise järel võib suurenedagi agressiivsus ka päris elus (Anderson & Bushman, 2001). Kusjuures sarnaseid seoseid on leitud ka vägivalda sisaldavate multikate ning laste käitumise vahel. Ka mulle endale tundub, et vägivaldse

sisuga meedia tarbimist ei tasu väga väikesele lapsele lubada. Väikesed lapsed õpivad teiste eeskujude kaudu ja imiteerivad nähtut, seega võiks nendeni jõuda pigem koostööd ja abivalmidust kujutavad mängud ja multikad.

Agressiivseid mänge võib vaadata ka teise nurga alt. Paljud kriitikud väidavad, et agressiivsus suureneb vaid neil, kellel on selleks eelsoodumus (Markey & Markey, 2010), või valivad agressiivsemad lapsed ka vastavad mängud (Von Salisch, 2011). Mõned uurijad arvavad, et võistlushimu ja teatud agressiivsus võib tänapäeva kapitalistlikus ühiskonnas hoopis kasuks tulla (Wade & Beck, 2006). Võiks arvata, et sobivas vanuses ei tohiks taolised mängud enam erilist ohtu kujutada. Kui noor on võimeline eristama reaalselt ebareaalset peale vägivaldse superkangelasega filmi vaatamist, võiks ta selleks võimeline olla ka peale videomängu mängimist. Uuringute järgi mängivad nii tüdrukud kui poisid, ka täiskasvanud vägivaldseid tulistamis- ja rollimänge justnimelt stressi maandamiseks (Quirk, 2007).

Kiireloomulised action-mängud toovad endaga kaasa mitmeid selgelt positiivseid mõjusid. Näiteks on leitud, et taoliste mängude mängijad omandavad parema õppimisvõime, sest nad on harjunud mängus kiiresti uut infot omandama (Bavelier, 2014).

Mängude maailm on aga suur ja lai ning teistsuguse sisuga mängude puhul on leitud veelgi positiivseid mõjusid. Võrreldes laste interneti, arvutite ja mobiiltelefonide kasutamist, on leitud, et mängude mängimine arendab oluliselt rohkem laste loomingulisust näiteks joonistamises ja kirjutamises (Jackson, 2011). Võib arvata, et selline mõju avaldub eriti mängude puhul, kus lastele antakse palju loomingulist vabadust ise mõelda ja mängu sees midagi uut luua, nagu näiteks arvutimängus „Minecraft”.

Sotsiaalsed mängud, kus lapsed töötavad ühise eesmärgi nimel koos, võivad mõjuda hästi koostööle ja abivalmidusele ka reaalses elus. (Saleem, Anderson & Gentile, 2012). Pä-



ris elust teame, et seltskonna- ja meeskonnamänge kasutatakse tihti just uute inimeste tutvustamiseks, miks mitte samal eesmärgil kasutada ka digimänge.

Mida ütleb mäng mängija kohta

Mängija psühholoogiliste mehhanismide mõistmiseks on loodud mitmeid mudeleid, üks levinumaid neist on kindlasti Bartle'i taksonoomia. Bartle'i järgi jagunevad mängijad 4 gruppi, keda motiveerivad mängimise juures erinevad tegurid. Sisuliselt on tegu mängu keskkonnas väljenduvate Keirse temperamenditüüpidega. Info selle kohta, milliseid mänge noor mängib, võib anda vihjeid selle kohta, kuidas teda ka päris elus motiveerida. Järgnevad seosed on minu enda isiklikud mõtisklused antud teemal.

Killer ehk tapja on kõige võistlushimulisem mängija, kes soovib alati kõiges võita. Mängudest valib ta tihti just agressiivsemat tüüpi kiireloomulise mängu, näiteks tulistamismängud, nagu „Call of Duty”. Võiks arvata, et samasugune mehhanism tõmbab neid ka reaalses elus võistlustules osalema. Kuna võistlejahing on tänapäeva maailmas kasulik omadus, on seda korrektselt suunates võimalik aidata noorel sobivat väljundit leida, näiteks motiveerida teda spordiga tegelema.

Achiever ehk saavutaja on sisuliselt kolleksionäär. Ta peab läbi tegema kõik ülesanded, leidma kõik peidetud aarded. Tema jaoks on saavutus kogumises ja võit pole oluline. Selline mängija võiks reaalses elus motivatsiooni leida mitmeosaliste ülesannete täitmises, millele kulub pikem aeg. Sisuliselt on selline ülesanne ka koolis hinnete saamine ja kindlasti olete märganud neid, keda üks „4” tunnistusel täiesti rivist välja lööb. Kuid lisaks hinnetele võiks olla muidki võimalusi saavutuste kogumiseks, näiteks huvitegevus ja vabatahtlik töö, mille läbimise kohta peetakse päevikut ja jagatakse tunnustust.

Explorer ehk avastaja käib mängu maailmas läbi kõik nurgatagused ja soovib talle pakutud lugu maksimaalselt kogeda.

Koolikeskkonnas võib selline õpilane iseisvalt kaevuda mõne ajaloosündmuse tagamaadesse, uurides iga viimast kui detaili ja allikat. Selline õpilane võib olla vabatahtlikult valmis huvitavat teemat põhjalikult kaardistama ning kogutud materjali võiks hiljem kasutada isegi õppevahendina.

Socializer ehk suhtleja mängib kõige meelsamini teistega koos. Nad naudivad toimivat kogukonda ning üritavad mängukeskkonnas tihti korda säilitada ja koostööd propageerida. Suhtleja saab enamasti teiste mängijatega väga hästi läbi ning naudib seetõttu teatud rahuhooldja staatust. Päril elus võiks selline mängija rakendust leida klassivanemana või uute õpilaste mentorina.

Mängud õppevahendina

Minu arvates üks mitmekülgsemaid mängu hariduses kasutamiseks on „Minecraft: Education Edition”, mis on haridusasutustele tasuta kasutatav. Maailmas on „Minecrafti” hariduses kasutatud väga erinevatel eesmärkidel. Üks lihtsamaid viise on vaadelda seda kui algklassilaste mõeldud inglise keele õppevahendit, kus mängu keskkonnas saab õpetada nii loomade kui materjalide nimetusi. Teiseks saab „Minecrafti” kuubikutest koosnevas maailmas arendada loominguulist mõtlemist ja meeskonnatööd.

Projektid MinecraftEdu ja Project 1845 on loonud „Minecrafti” keskkonda ka ajaloolisi ehitisi, mida lastel on võimalik uurida nii seest kui väljast. Samuti võib tunnis anda õpilastele ülesandeks taastada kirjelduste ja jooniste järgi mõni oluline ajalooline ehitis või asukoht. Nii aitab visuaalne ja ruumiline tagasiside õpitavat paremini kinnistada. Rootsisis on „Minecrafti” inspiratsiooniallikana kasutanud isegi arhitektuurbüroo, kes palus võistluse käigus esitada ettepanekuid ühe linnaosa projekti jaoks. Ka Eestis on korraldatud laste arhitektuurivõistlus, kus võistlustööd tuli ehitada „Minecrafti” keskkonnas ja žürii koosnes elukutselistest arhitektidest. Võistlusele laekus umbes 100 töö ja kohtunike hinnangul võiks nii mõnedki ideed päris elus rakendust leida.

Mängud IT-riigi noorele põlvkonnale

„Minecraft” pole kasulik pelgalt ehitusprojektideks, vaid selles võib valmistada ka teatud matemaatilisi ja füüsikalisi süsteeme. Näiteks on mängijad ehitanud erinevatest kuubikutest 1KB ja 4KB kõvakettaid, kalkulaatori, töötava arvuti, mängitava 2D-versiooni mängust endast, automaatseid raudteesüsteeme ja palju muud põnevat. Google Quantum A.I. Lab on loonud „qCrafti” nime kandva modifikatsiooni, mis lubab mängus

katsetada isegi kvantfüüsika reegleid. Selliste keerukate kontseptsioonide ja ülesannete lahendamine võiks eriti kasulik olla noorte inseneride õpetamisel.

Äärmiselt edukas mäng „Kerbal Space Program” paneb mängija ehitama kosmoselaeva, kus tuleb arvestada reaalselt orbitaalmehaanikat. Haridusasutustele on see mäng koos juhustega õpetamiseks kättesaadav „KerbalEdu” nime alt. Mäng ise on väga keeruline ning mängijat eriti palju ei juhenda, kuid füüsikaõpetaja juhendamisel võib see olla väga kasulik õppevahend keerukate füüsikalise-matemaatiliste mõistete illustreerimiseks, nagu mass, gravitatsioon, hõrdejõud, kiirus jne.

Loogika arendamiseks on kasulikud mitmed pusletüüpi mängud. Eriti soovitataks mängu „Portal 2”, kus portaale tulistava relvaga tuleb lahendada hulgaliselt keerukaid ruumilisi mõistatusi. Õppejõud saavad mõistatusi ka ise välja mõelda, selleks on loodud projekt „Teach with Portals”. Üks minu lemmikuid on arvutimäng „Antichamber”, kus lisaks mõistatuste lahendamisele pannakse proovile ka taju ning pööratakse pea peale tavapärased põhjustajajärg seosed.

Mänge luues programmeerijaks ja ettevõtjaks

Paljud Eesti mängutegijad on iseõpinud programmeerijad, kes alustasid justnimelt lihtsaid mängu tehes. Mängud on huvitav meedium, kus saavad kokku programmeerimine, kunst, muusika, loojutustamine. Seepärast tõmbab mängu tegema just neid, kelle huvid ring on suur. Mängutegijate seast võib leida kirjanikuhingega programmeerijaid, robootika haridusega kunstnikke ja muusikuhingega disainereid. See on suurepärane võimalus koondada erinevate talentidega õpilased ühise eesmärgi nimel ja harjutada meeskonnas töötamist.

IT-riigina tahame näha rohkem noori programmeerijaid ja proovime sellesse panustada juba varases hariduses. Samas valitseb programmeerimise ümber ikka arusaam, nagu oleks see midagi meeletult keerulist, mida oskavad ainult need vähesed, kes matemaatika ja füüsika tunnis hiilgavad. Selline suhtumine hirmutab paljud noored juba varakult ära. Mis aga võiks lapsele olla põnevam, kui õppida tasapisi programmeerima, tehes mängu nii, et ta ei jõua veel koodi kartma hakatagi?

Paljud mängumootorid on tänaseks tasuta kättesaadavad ja tulevad kohe paki

õppematerjalidega arvutisse. Alustada soovitatakse lihtsamatest mootoritest, nagu GameMaker, Stencyl, Construct 2. Alustada saab lihtsate 2D-mängudega, kusjuures need tarkvarad ei nõua esialgu isegi programmeerimisoskust. Samm samm haaval saab aga hakata katsetama, mis juhtub mänguga, kui muuta koodi, ja kiire tagasisidega tekivad seosed paremini.

Peale selle on mängud suurepärane esimene samm ettevõtlusega alustamiseks, kuna lävend on niivõrd väike. Kui on valmis lihtne mobiilmäng Androidi platvormile, saab selle panna Google Play poodi müüki kas teatud rahasumma eest või tasuta reklaamide abil raha teenima. Eeldusel, et ka firma on registreeritud, mis pole Eestis kuigi keeruline, võib sealt isegi natukene taskuraha laekuda. Mänguarenduse ja müügi protsessis saab harjutada idee testimist, kasutajatega suhtlemist, turundamist. Oskuste paranedes hakkavad tulema ka paremad tulemused.

Riiklik mängutööstuse tunnustamine ja isegi toetamine oleks kasulik, sest see on kasutamata potentsiaaliga sektor. Mängud on üleilmsed tooted ja väike meeskond võib edu korral teenida suuri summasid, mis tähendaks meile olulist eksporditulu. Seepärast võiks videomängude arendamise kaasamine õppeprotsessi olla kasulik abivahend noorte programmeerijate ja ettevõtjate koolitamisel.

KOMMEN- TAAR

Arvutimängud kui Eesti kasutamata võimalus

Kaua aega on Eestis arvutimängudesse, nende mängimisse, rääkimata veel tegemisest, suhtunud kui mingisse veidrusesse, millest on targem ennast eemal hoida. Inimestele kangastub esimese asjana arvutimängudest rääkides arutult relvaga mööda koridore ringijooksev tegelane, kes valimatult kõiki ja kõike tulistab ning kindlasti ei suuda ta pärast seda ka vahet teha reaalsusel ja virtuaalsusel. Seega – halb või veel halvemal juhul ohtlik.

Viimase kümne aastaga aga on see kuvand hakanud möranema. 1990ndatel tuli olla tegija ja teha asju, mitte kulutada hedonistlikult aega virtuaalmeelelahutusele – sama ajaga oleks ju saanud midagi päriselt ära teha. Ühiskond on muutunud läänelikumaks ja on aru saadud, et mängud on omaette kunstivorm, mille sees on erineva tasemega teosed. Nagu on kehvemat kirjandust ja on paremaid filme ning on eri muusikažanre erinevate maitsetega inimestele. Pilt on tegelikkuses palju kirjum, alustades nende samade tulistamismängudega lõpetades näiteks linnaplaneerimisega.

Isegi need, kes hindavad ainult edukust, ei saa kõrvale vaadata sellest, et mõned mänguarendajad Eestis juba teenivad sellega päris hästi, mobiilmängude valmistaja Creative Mobile'i tulu küündib juba miljonitesse eurodesse.

Meil on küll Eestis olemas paar edukat mänguarendajat ja maailma suurtele mängustuudiotele allhanget tegevat firmat, kuid vaadates seda, kui edukad on olnud Skandinaavia mängustuudiod, eriti Soome, Rootsi ja Taani omad, on meil veel pikk tee käia. Ja see tee oleks Eesti-sugusele väikesele riigile väga mõistlik. Mänguarendus on küll kompetitseeritud, kuid enda esimest lihtsamat

mängu välja anda ei ole keeruline ja lisandväärtus on väga kõrge. Hea ideega mängu puhul, mis ei võta samas arenduses liigseid riske, on tavaline, et see toob tehtud investeeringu kordades tagasi.

Hea idee on aga mänguarenduse seisukohast kõige raskem komponent. Meil on Eestis häid programmeerijaid, kunstnikke, 3D-animaatoreid tuleb aina juurde ja lugusid oskame ka kindlasti vesta.

Keegi peab aga olema võimeline välja tulema hea ideega ja selleks, et oleks sügavam arusaam sellest, kuidas mängud töötavad, millised on nende reeglid ning millised mängumudelid töötavad ja millised mitte, selleks tuleb aga esmalt mängida. Soovitavalt erinevatest žanritest – täpselt nagu kirjanikud soovivad lugeda võimalikult palju erinevaid raamatuid.

Mängimise kõrval on ka oluline kogutud mõtestada ja leida seoseid. Näiteks, kui koolipoiss või -tüdruk tõesti ei olnud suvel maal vanaema juures, vaid veetis palju aega arvutis mängides, siis ta võiks kirjandi kirjutada kas või sellest, et oma mängukogemusi lahti mõtestada ja proovida mängumaailmas toimunut suhestada muude meediumite ja päriseluga. Mis talle mingis mängus meeldis või ei meeldinud ning muidugi vastused küsimustele, miks miski meeldis. Kõik see loob eeldused, et tulevikus on meil inimesi, kes on suutelised välja tulema heade ideedega, millest on kasu meile kõigile, sest oleks kahju see võimalus kasutamata jätta.

Martin Mets

Tehnikaajakiri Digi peatoimetaja

GAME OVER



Kas oled internetis?



Clive Bonnici

Prisms Malta direktor, noorsootõtaja ja vabakutseline koolitaja



Interneti omadused

Noorsootõtajana olen püüdnud mõista interneti kui meediumit ja seda, mis teeb selle noortele nii ligitõmbavaks. Noorsootõtajana kohalikus noortekeskuses töötades hakkasin tundma, et jään ilma sellest, mis internetis sotsiaalvõrgustikes ja -rühmades toimub, sest keskuse liikmed olid nendes osalised, aga mina mitte. Märkasin, et noortekeskuses alguse saanud arutelusid peeti internetis edasi. Liikmed mainisid tehtud kommentaare ja arutletud teemadel kirjutatud artikleid ning, kui aus olla, tundsin, et kukun noorsootõtajana läbi – ma ei saanud seda lubada, et jään internetis toimivatest tähtsatest aruteludest ilma. Seepärast teadsin noorsootõtajana, et pean end muutama. Nii varusin palju energiat ja ideid ning mulle tuli hiilgav idee!

Järgmisel nädalal teatasin, et noortekeskus muutub digitaalseks. Lõin blogi, milles kõik liikmed said oma arutelusid jätkata ja kus minul oli väitlusjuhi osa. Reklaamisin seda blogi päevast päeva, jagasin noortele selle kohta teabelehti, mainisin blogi iga päeva lõpus ja andsin isegi igale 10. registreerunud liikmele auhinna. Edu oli garanteeritud. Selle blogi loomise neljandal nädalal oli sinna registreerunud 11 noort ja postitatud oli 2 kommentaari. Kommentaarid olid stiilis „See on igav” ja „Et lugeda minu kommentaare eelmise nädala tegevuse kohta, vajuta sellel lingil (link Facebooki rühma)”. Kõige leebemalt öeldes tundsin end pisut eksinult: ma ei mõistnud, miks see nii edutu oli. Andsin noortele koha, kus nad saanuks arutleda ja omi mõtteid jagada, aga see ei töötanud. Blogikampaania viiendal nädalal teatasin, et sulgen blogi, ja esimest korda oma noorsootõtaja karjääri jooksul tundsin end kaotajana.

See vahejuhtum oli algus minu ekspeditsioonile, kus soovisin uurida internetikeskkonda ja noori inimesi. Nimetan seda

ekspeditsiooniks, sest mul oli vähe teadmisi, kuhu minna, ja mul ei olnud kindlat sihtpunkti, kuhu minna tahtsin. Kõndisin teedel, mis olid mulle tundmatud ja mis viisid mind kohtadesse, kuhu ma ei plaaninud minna. Nagu iga ekspeditsiooniga, kaasnesid ka sellega kogemused, mis muutsid seda, kuidas maailma nägin. Sain muu hulgas aru, et see ekspeditsioon on lõputu, kuna teed muutuvad kogu aeg. See teekond õpetas mulle paljut, mida sooviksin jagada teiste noorsootõtajatega, kes on sellest teemast huvitatud ning kes sooviks olla oma töös tõhusamad, eriti noorte ja interneti puhul.

Ekspeditsiooni 1. peatus. Väljaselgitamine

Minu esimene kogemus algas, kui rääkisin autismi põdeva noorukiga. Noortekeskuses hoidis ta kõikidest tegevustest väga eemale. Veetsin lugematuid tunde Danieliga (väljamõeldud nimi) vesteldes ja sain teada, mis teda huvitab. Daniel ütles, et talle meeldib arvutimänge mängida. Mina teadsin sellest väga vähe, eriti World of Warcrafti (WOW) mängimisest. Daniel hakkas rääkima ka oma isiklikest muredest ja hirmust enda tuleviku ees. Hakkasime kindlatel teemadel rääkima ning mina õppisin tundma ja hakkasin kasutama WOW-st pärinevaid metafoore ja näiteid. Pärast kuude kaupa Danieliga vestlemist tulime mõttele, et tuleks korraldada kohtvõrgu ehk LAN-pidu. LAN-peo mõte oli kutsuda teatud arv mängijaid enda arvutiga ühte kohta, ühendada nad ühisesse serverisse ning veeta nädalavahetus, mängides eri tüüpi mänge, mis tavaliselt nõuavad palju meeskonnatööd ja juhtimisoskusi. Nii tegimegi! Hakkasime Danieliga seda üritust korraldama. Daniel saatis kutsed laiali, valmistas serverid ette ja hoolitses internetiühenduse eest, mõtles võitjameeskondadele välja auhinnad ning

tegi palju muudki. Omaltpoolt panin kokku kava ja valmistasin ette meeskonnatöö, juhtimise ja suhtlemise õppimisseansse, mida kasutasin ühena nädalavahetuse kavast. LAN-pidu oli edukas. Osales üle 150 nooruki üle kogu riigi. Nelja aasta jooksul toimus üheksa LAN-pidu, kusjuures osalejate arv kasvas alati.

Mulle oli see noorsootõtajana kolmekordne õppetund. Esimene õppetund oli, et ma ei võistelnud internetiga. **Sellel päeval taipasin, et internet on mulle noorsootõtajana lihtsalt üks vahendeist, et rohkem teada saada noorukite kohta, kellega töötasin.** Teine õppetund oli, et internet pakub võimalust eneseväljenduseks ja Danieli-suguste noorukite arenguks. Autismi tõttu tundis Daniel end internetis rääkides mugavamalt. See oli minu jaoks esimene läbimurre, mis sundis mind nägema interneti kaasamisvahendina, mida pean edaspidi kasutama, et pääseda noorte inimesteni, keda mingil põhjusel päriselu olukordades tõrjuti. Minu kolmas tähtis avastus oli õppida abi küsima. Avastasin uusi internetimaastikke, kus mul oli vaja nende juhatast, kes teadsid minust rohkem. Mõistsin, et mitte teada ei ole ainult piirang, vaid ka võimalus küsida. Mul polnud õrna aimugi, mis on LAN-pidu, WOW, MUD ja teised sellised asjad. Küsisin noortelt enda ümber ja nad aitasid mind. Noorsootõtajana oli see tähtis hetk minu ekspeditsioonil. See aitas mul liikuda ühest etapist, kus on kõike teada vaja, sellisele tasemele, kuhu olid noored jõudnud. Hakkasin rohkem keskenduma protsessile ja välja selgitama noorte vajadusi, kellega töötan – teavet, mida internetist kogusin, kasutasin ka päriselus.

Ekspeditsiooni 2. peatus. Noorte keeles rääkimine

Olin osaline projektis, milles minu osa noorsootõtajana oli nõustada rühma noori nende projekti ajal. Pärast mõnda kohtumist otsustasid nad luua WhatsAppi rühma, et lihtsustada omavahelist suhtlust. Rühmana löid nad palju lühendeid ja ühiseid nalju, millele ma tähelepanu ei pööranud. Ükskord pöördus minu poole Sarah (väljamõeldud nimi), kes ütles mulle väga otsekoheselt, et peaksin tihedamini suhtlema, sest mõnikord nad esitavad mulle küsimusi, aga minu vastus ei ole neile arusaadav ja mul kulub väga kaua aega nende küsimustele vastamiseks. See oli minu jaoks esimene selline olukord ja ma ei saanud täpselt aru, millest ta rääkis. Pidin väga pika WhatsAppi vestluse logifaili tagasi kerima, et näha, mis oli valesti läinud. Pärast vestluse lugemist mõistsin, et rääkisin keelt, mis oli nende omast väga erinev, ning kasutasin stiili ja termineid, mida nad ei tundnud. Vastasin

nende küsimustele õhtuti, isegi kui nad esitasid need hommikul. Hakkasin märkama, et nad kasutasid selliseid lühendeid nagu RAL (Read Answer Later, 'loe vastust hiljem'), kui nad lugesid küsimust, aga vastata kavatsesid hiljem; RTE (Refer To Email, 'vaata e-kirjast'), kui vastus oli e-kirjas, mis oli juba saadetud, ja palju muid lühendeid, mis olid sellele rühmale omased. Lühendeid mitte kasutades jätsin mulje, et ma ei taha olla osa sellest rühmast. Kui hakkasin lühendeid kasutama, siis märkasin, et mulle hakati rohkem küsimusi esitama ja projekti kohta käivate asemel hakati esitama rohkem isiklikke küsimusi. **Noorte keelt rääkides vähendame noorsootöötajana lõhet õppija ja noorsootöötaja vahel.**

Ekspeditsiooni 3. peatus.

Ära ürita jalgratast uuesti leiutada – kui see on olemas, siis kasuta seda!

Põhimõtteliselt peavad noorsootöötajad tegema seda, mida noored, mitte ootama, et noored hakkavad tegema seda, mida meie teeme. Sama põhimõte kehtib internetis: peame noorsootöötajana olema seal, kus on noored. Noorsootöötajana – ning nagu juba artikli sissejuhatuses mainisin – püüdsin jalgratast uuesti leiutada, luues uue blogi, et noored sinna registreeruksid ja kommentaare postitaksid. Ootasin, et noored looksid uued kontod ja postitaksid kommentaare konkreetsetesse blogisse Facebooki rühmade asemel, mida nad juba kasutasid. Probleem ei olnud ainult selles, vaid blogil polnud samu funktsioone kui Facebookil, mistõttu oli see palju vähem tõhus ega tõmmanud noori ligi. Noorsootöötajana peame kasutama samu meediumeid, mida nooredki. See tähendab ka seda, et kogu suhtlus toimub sotsiaalvõrgustikus, millega nad on juba seotud, ja pole vaja uutele saitidele sisse logida, et jälgida internetivestlust. Noorsootöötajana ei konkureeri me nende sotsiaalvõrgustikega, mida noored kasutavad.

Ekspeditsiooni 4. peatus.

Olemuselt demokraatlik

Internet on meediumina demokraatlikum kui päriselu olukorrad ja kontekstid. Noored pöörduvad minu poole tihti Facebooki kaudu. Kui küsin, miks nad minuga päriselus ei räägi, on tavaline vastus, et nad on arad või et neile ei meeldi teiste ees küsida. Seega on internet neile nagu filter – see annab neile aega küsimuse esitamiseks hoolikalt sõnu valida. Usun, et seepärast on ka internetis tutvumine nii populaarne! Mulle noorsootöötajana on see võimalus saada lähedasemaks noortega, kellega töötan. Internet vähendab ka

füüsilisust, mis ajendab mõnda noorukit tihedamini oma arvamust avaldama. Pärast mõningaid minu ja noorukite vestlusi hakkasime vahetama motiveerivaid videoid ja muid materjale ning välja selgitama nende noorte põhivajadusi, kellega internetis töötan. Enamjaolt muutuvad needsamad noored ka päriselu tegevustes aktiivsemaks. Seega ei saa me noorsootöötajana noortele enda internetiust sulgeda, vaid peame selle neile avama ja seda kasutama. On palju muresid ja arutelusid, kas noorsootöötajad peaksid noorukitega internetis suhtlema. Saan täiesti aru piirangutest ja ohtudest, mis sellega kaasnevad. Teisalt on ohtlikum, kui noorsootöötajad ei ole osa internetikeskkonnast, sest seal veedavad noored aega üle kuue tunni päevas.

Ekspeditsiooni 5. peatus.

Meedia loojad

Internet erineb varasemast meediast selgesti selle poolest, et see annab kasutajatele ruumi, kus olla loominguline ja enda materjali luua. Iga päev postitatakse interneti miljoneid videoid, artikleid ja muid materjale. Tänapäeval noorel digipõlvkonnal on võime õppida ükskõik mida, millesse noored tahavad süveneda. Küsimus ei ole teadmiste, vaid õige suhtumise olemas, et õppida, kasutades internetirakendusi, videoid, blogisid ja muid materjale. Internetist leitava teabe kaudu saavad noored õppida, kuidas luua veebisait, redigeerida fotosid või videoid, teha slaidiseansse, luua küsimustikke ja palju muudki. Mulle oli see peatus minu ekspeditsioonil väga tähtis, sest see muutis viisi, kuidas näha, mismoodi me teadmisi omandame. Kui mina olin õpilane, olid mul teabe saamiseks väga kindlad ja piiratud allikad. Põhilised teabeallikad olid raamatud, õpetajad, vanemad ja sõbrad. Kõik, mida teadsin, tuli ühest neist allikaist, mistõttu olid minu teadmised piiratud ainult neid kasutava. Tähtis oli ka teadmisi omada. Parimad õpilased olid need, kellel oli parim mälu. **Internet tõi õppimisse suure muutuse: enam ei olnud tähtis kogu teave omada, vaid olulisem oli teada, kus teave on. Noorsootöötajana muutis see paljusid meetodeid, mida noortega rääkisin. Hakkasin interneti kasutama vahendina, mis aitab noortel oma õpistile avastada.** Hakkasin noortele kindla teabe asemel andma aega ja ruumi, mil nad saaksid omaette õppida enda eelistatud stiili ning tempo kohaselt. Tulemused olid innustavad: noored avastasid, et neil on oskuseid, mida nad polnud varem tajunud, ja nad hakkasid väljaspool ametlikku koolikeskkonda omal algatusel rohkem õppima. Noored, kellel ei olnud koolis seni hästi läinud, avastasid, et õppimiseks on ka teistsugune võimalus.

Ekspeditsiooni 6. peatus. Internetis ei ole ainult sõim ja küberkiusamine

Viimases ekspeditsiooni peatuses vaatlen, kuidas tajuvad kasvatajad ja noorsootöötajad interneti. Käin paljudes koolides ning noortekeskustes internetist ja noortest rääkimas. Küllastuste ajal kaasan kasvatajad alati oma seanssi. Arvan, et on tähtis näha, mida kasvatajad internetist arvavad ning kuidas ja kas nad kasutavad seda õppimis-/õpetamisvahendina. Kõikide küllastuste ajal küsitakse minult küberkiusamise, interneti turvalisuse ja sõimu kohta. Kommenteeritakse, et „noored peituvad ekraani taha, et oma viha välja valada”, „noortel pole internetis turvaline: seal on liiga palju ohtlikke ahvatlusi” ja palju muud samalaadset. Ehkki üldiselt tean sõimu, küberkiusamise ja interneti turvalisuse teadvustamise suured tähtsust, ei saa noorsootöötajad selle juurde pidama jääda. Nii päriselu kui ka internet muudavad noored eri tüüpi ohtude suhtes haavatavaks, seetõttu peame noori koolitama nendega toime tulema. Nagu päriselu nõuab ka internetikeskkond ettevaatlikkust: enne klõpsamist tuleb mõelda. Enamik kampaaniaid, mida interneti kohta näen, on küberkiusamise, sõimu ja interneti turvalisuse kohta. On väga tavaline, et uut arenevat tehnoloogiat hakatakse kartma ja tajutakse tulevikupõlvkondade väärtusi hävitavana; sama juhtub ka televisiooni ja raadioga, kui need olid alles uued leiutised. Noorsootöötajatel on suurem vastutus. Mitteametlikud kasvatajad peavad nägema meediumi potentsiaali ning kasutama seda, et avardada noorte oskusi, suhtumist ja teadmisi. Interneti peaks kasutama vahendina, et edaspidi parandada noortega töötamise kvaliteeti. **Peaksime õpetama noori nii päriselus kui ka internetis ohutult liiklema. Peaksime lõpetama päriselu ja interneti eristamise. Noored elavad sidusal ajastul, mil päriselu ja internet on omavahel põimunud ning piirid on väga hägused ja määratlemata.**

Internet ja noored

Selle artikli jaoks tegin lihtsa uurimuse, et saada ülevaade noorte suhtumisest interneti. Veebipõhises küsimustikus, mille saatsin, oli viis küsimust. Esitatud küsimuste põhjal on väga lihtne aru saada, kui tähtis on internet ja kui sügavasti on see enamikus küsimustikule vastanud noortes juurdunud. Küsimustikuga palusin 13–25-aastastel noortel pühendada kolm minutit nende ajast, et vastata alltoodud küsimustele. Vastas üle 350 noore, kellest enamik olid 15–20-aastased. Küsimused olid järgmised:

1. Kui palju aega veedate internetis?
2. Mida internetis teete?

3. Kas kasutate sotsiaalvõrgustikke?
4. Kas internetis olemine on teile tähtis?
5. Kujutlege, et internetti ei pääse kolm päeva. Mida tunneksite?

Arutelu

On vägagi selge, et noored veedavad aina rohkem aega internetis. 51,5% vastajatest veedab internetis üle kuue tunni päevas, peale selle veedab 32,2% internetis 4–6 tundi. On väga huvitav näha, et igas uuringus, mis internetis ajaveetmise kohta tehakse, kasvab tundide arv alati. Mobiiliseadmete kaudu ühenduses olek aitab kindlasti kaasa internetis veedetud aja järsule kasvule. Samuti on huvitav märkida, et vastajate vanus ja internetis veedetud aeg ei ole otseselt seotud. See räägib vastu suundumusele, et noored veedavad internetis üha rohkem tunde.

Mida noored internetis teevad? See on küsimus, mis kohutab igat uurijat, kes püüab mõista, mida noored internetis teevad. 40% vastajatest väitis, et kuulab muusikat ja vestleb, tehes samal ajal midagi muud. Niisiis, noored ei kuula ainult muusikat ega vestle. Noored vahetavad tegevusi ühelt teiselt. Nad töötavad või õpivad ja vestlevad sõpradega, kuulates samal ajal oma lemmikmuusikat. 47% vastajatest väitis, et on rohkem huvitatud uudistest, artiklitest kooli või töö kohta, oma lemmikteemade uurimisest (millest populaarseim on reisimine). Huvitav on märkida ka seda, et noored peavad end mobiiliseadme kaudu kogu aeg ühenduses olevaks. See fakt koos Wi-Fi-ühenduse olemasoluga töökohtades ja koolis toetab internetitegevuse kasvu.

Peamine põhjus, miks noored on internetis, on soov tunda, et ollakse ühenduses. Seda näeb selgelt kommentaaridest, mille vastajad küsimustiku osana kirjutasid. Tundub, et noorukitel on tungiv vajadus olla osa millestki. Facebooki kasutab 99% vastajatest, mis osutab, et noorsootöötajad peaksid mõtlema, kuidas Facebooki kasutada mitte ainult suhtlusvahendina, vaid ka meediumina, millega noorsootööd internetis juhtida. Veel on huvitav näha, et paljud vastajad mainisid välismaa sõpru. Noorte suurem võimalus liikuda ühest riigist teise õppima, töötama või puhkama on kasvatanud nende välismaal elavate sõprade arvu. Sotsiaalvõrgustike kasutamine annab füüsiliselt kaugel elavatele noortele võimaluse odavalt ja tõhusalt hoida ühendust ning jagada kogemusi.

Oma veebipõhises küsimustikus palusin vastajatel ka kujutleda olukorda, kui neil ei ole internetti kolm päeva. Vastuseid olid igasuguseid. Mõned noored teatasid, et nad tunneksid teatud viisil kergendust, kui nad oleksid internetist lahti ühendatud. See kõrvaldab internetis olemise pinget ja selle, et tuleb sõnumitele vastata või uudisvoogu lugeda vms. Teised aga teatasid, et nad tunneksid meeleheidet, end eksinult ja ümbritsevast eraldatuna. Üks vastus, mis võtab paljud vastused kokku, oli järgmine:

„Algul tunneksin eraldatust, stressi, et ma ei osale asjades, milles peab osalema, kuid lõpuks tunneksin kergendust ja hakkaksin jälle lugema artikleid lõpuni, võtma samal ajal teisi tegevusi käsile. Kolmanda päeva lõpuks ei oleks mul enam vajadust pöörduda tagasi oma tavalise internetikasutuse juurde.”

Noorsootöötajana on meil vastutus arendada noorte oskuseid, et nad õpiksid, kuidas internetikeskkonna ja sellega kaasnevate pingetega hakkama saada. Noored peavad omandama põhioskused, et õppida, kuidas elada elu kogu aeg ühenduses olles. Internet ei kao ära, noored ei hakka seda vähem kasutama, eriti kui suundumus, et noored veedavad endiselt üha rohkem aega internetis, edaspidigi kasvab. Noorsootöötajana peaksime olema need, kes selgitavad välja ja teevad kindlaks uued vajadused, mis sellisest olukorrast tulenevad ning millega tänapäevase digipõlvkonna noored silmitsi seisavad.

Lõpetuseks

Noorsootöös peaks internetti kasutama, et noortega suhteid luua. Ainult pideva dialoogi kaudu saab noori juhendada ja motiveerida, et nad oma eesmärgid saavutaksid. Rääkides nende keelt ja tundes nende elustiili, saame nende maailma kohta rohkem teada. Nagu Freire kuulutab: „Meie suhe noortega nõuab, et me neid austaks ja et me oleksime teadlikud nende maailma seisukorrast, oludest, mis neid kujundavad. Ilma selleta ei pääse me nende mõtteviisile ligi, nii et ainult tugevasti püüdes võime tajuda, mida ja kuidas nad teavad.”





Muudatuste tuules: noorsootöö muutub digitaalseks

Tobias Thiel

Õppedirektor Sachsen-Anhalti
Evangeelses Akadeemias

Laimonas Ragauskas

Koolitaja noorsootöö ja mitteformaalse
hariduse valdkonnas



Agne Rapalaite

Noorsootöötaja ja koolitaja

Kust kõik alguse sai

Oleme koolitajad ja noorsootöötajad Saksamaalt, Leedust, Portugalist, Itaaliast ja Eestist ning meil oli tekkinud väga palju küsimusi. Kuidas digitehnoloogia pelgamise asemel see hoopis oma töösse lõimida? Kuidas säilitada tehnikat kasutades noorsootöö ja mitteformaalse õppimise põhimõtted? Kuidas ühendada suhtlusoskuste areng videomängude ja tehnikaga? Nende küsimuste tõttu algatasime pikaajalise rahvusvahelise projekti „Digitaalsed supervõimed: digimängude ja -vahendite kasutus noorsootöös”, mis püüab välja selgitada info- ja kommunikatsioonitehnoloogia (IKT) võimalusi noorsootöö valdkonnas.

Miks vajab noorsootöö digivahendeid?

Euroopa teise noorsootöökonverentsi deklaratsioonis on kirjutatud järgmist: „Interneti kaudu toimuv noorsootöö on ilmselgelt vajalik nii uute noortekanalite sihipäraseks kasutamiseks, digipädevuse toetamiseks kui ka kaasnevate riskide tuvustamiseks. See tähendab, et noorsootöötajatel on tarvis omandada uusi pädevusi ja noortega suhtlemisel tekivad uut laadi piirid, millega tuleb tegeleda.” Konverentsi osalejad väitsid, et Euroopa noorsootöö tegevuskava osana on vaja toetada noorsootöö

võimekust, „et reageerida uue tehnoloogia ja digimeedia tõttu esile kerkinud probleemidele ning võimalustele”.

Tihti peale kuuleme aga hoopis vastupidist: „Peame need noored päästma, nad virtuaalmaailmast välja meelitama, viima nad loodusesse, kus pole Wi-Fi, ja neilt telefonid käest võtma.” Kas 21. sajandil, digiajastul on see tõesti parim vaatenurk?

Noorsootöö peab liikuma noortega samas suunas. Toetudes uuringule „Screenagers International Research Project”, ei suuda 75% Põhja-Iirimaa noortest ilma internetita elada. Euroopa noorteraporti kohaselt kasutab keskmiselt 80% noortest internetti iga päev. Päris suur osa noortest kasutab tehnikaseadmeid ja mängib videomänge. Nad on selles valdkonnas eksperdid.

Screenagers’ite projekti andmetel, milles uuriti digiajastu noori ja IKT võimalusi noorsootöös, tunneb 48% noorsootöötajatest, et nende pädevus digi- ja sotsiaalmeedias pole piisav. Siiski on nad vilunud kogemusõppes – isikliku ja sotsiaalse arengu toetamise kogemuse põhjal. Mis oleks, kui noorsootöö valdkonnas oleks selleks kogemuseks mängimine, programmeerimine või ehitamine?

Need tegevused on kaasahaaravad ja põnevad ning noored inimesed suhtuvad neisse väga kirglikult. Nad saavad olla milligi uue loojad, interneti tohutute ressursside uurijad.

Tegelikult ei pea noorsootöötajad olema mängude, programmeerimise või robotiehituse eksperdid. Noored on tavaliselt kogenumad ning võtavad asjatundja rolli enda kanda, aga noorsootöötajad vastutavad rühmaprotsesside, enesepeegelduse ja osaluse eest.

Kui noortele meeldib tehnika, siis nad võivadki olla digioskuste tugiisikud. Samal ajal on noorsootöötajate ülesanne neid juhendada, et noored leiaksid ja looksid turvalisi ning tähendusrikkaid viise, kuidas ühiskonnas, sh veebiriiumides, osaleda.

Noorsootöös on väga tähtis digivahendeid kasutada, kuna noored parandavad nii oma 21. sajandi oskusi, lahendades pärismaailma probleeme looval ja koostööl põhineval viisil.

Seetõttu pakkusime noorsootöötajatele võimalust proovida mitmesuguseid videomänge, isetegevusi ja vidinate ehitamist ning uurida tehnika rolli tänapäeva noorsootöös.

Meie kogemused

Pikaajaline projekt „Digitaalsed supervõimed” sai alguse 2015. aasta novembris Saksaamaal peetud koolitusega, millele järgnes praktikaperiood partnerriikides. Suvel on Leedus kavas noortevahetus praktikaperioodi osalejatega. Oktoobris toimub hindamiseminar Portugalis.

Me katsetasime viise, kuidas noored õpivad digivahendeid kasutama. Videomängudes, nagu Minecraft, loovad noored uusi kogukondi ja seega osalevad nendes või ehitavad koguni uusi maailmu. Nad saavad teha giididega digituure, kasutades seiklusmängu Actionbound. Tööriistadega, nagu Makey Makey, Ollie, Mirobot või Lego Mindstorm, õpivad noored programmeerimist lõbusal viisil. Nad õpivad robotikat tundma ja roboteid kontrollima. Tehnoloogia võimaldab noortel lihtsalt ehitada paremat veebi Mozilla Webmakeri tööriistadega, nagu Webmaker ja X-Ray Goggles. Tarkvaraga Canva saavad nad luua plakateid, et lihtsasti oma arvamust avaldada ja teisi inimesi teavitada.

Mõne arvates on 2016 virtuaalreaalsuse (VR) aasta. Seega on lihtne võtta paar vana pitsakarpi, osta mõni lääts ja luua oma papist VR-prillid, mida saab kasutada enda nutitelefoniga. Hiljem võib hakata ise VR-sisu tootma, kasutades tasuta rakendusi.

Noortevahetuse ajal aitavad digivahendid üksteisega suhelda. Tänu nutitelefonile on sõnaraamat alati taskus käepärast. Ka koos mängida on nüüd lihtsam. Viktoriinimängus Kahoot saavad osalejad olla oma rahvusrühmas ja samal ajal ühiselt mängida.

Lisanäiteid ja -kogemusi digivahendite kasutamise kohta noorsootöös leiate meie projekti blogist aadressil <https://digitalsuperpowersblog.wordpress.com>.

ALLIKAD

Deklaratsioonist <http://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/eywc-website-declaration>

21. sajandi oskusi https://en.wikipedia.org/wiki/21st_century_skills

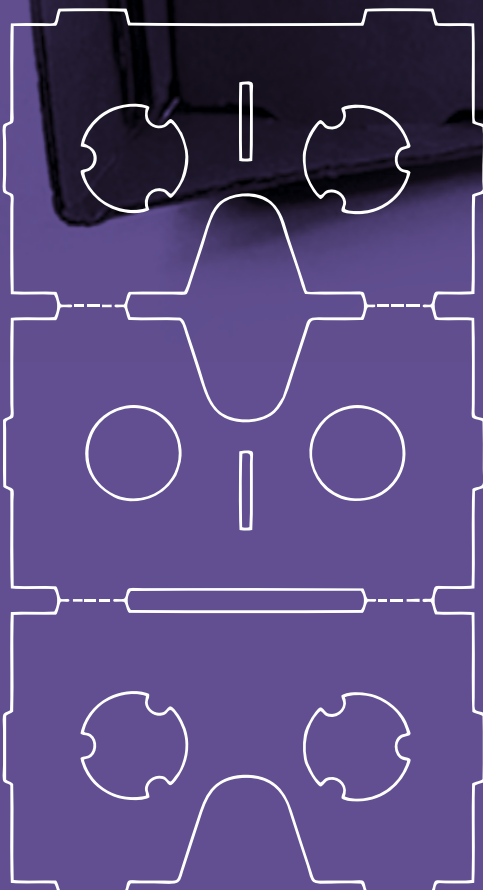
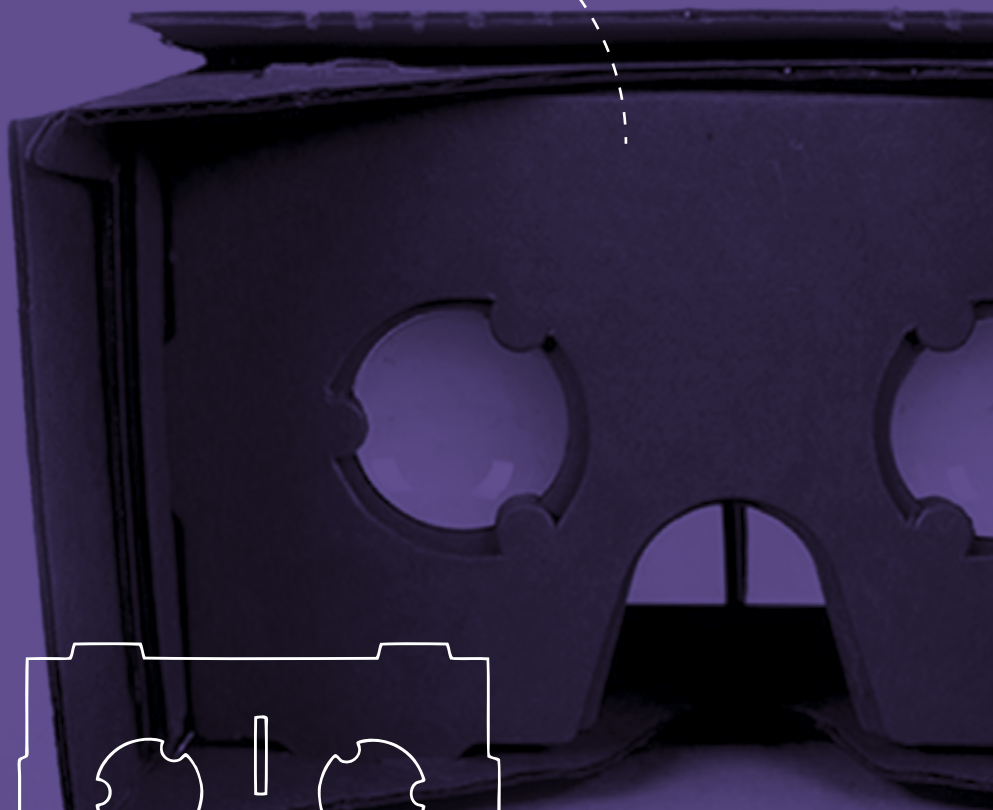
Webmaker <https://webmaker.org/>

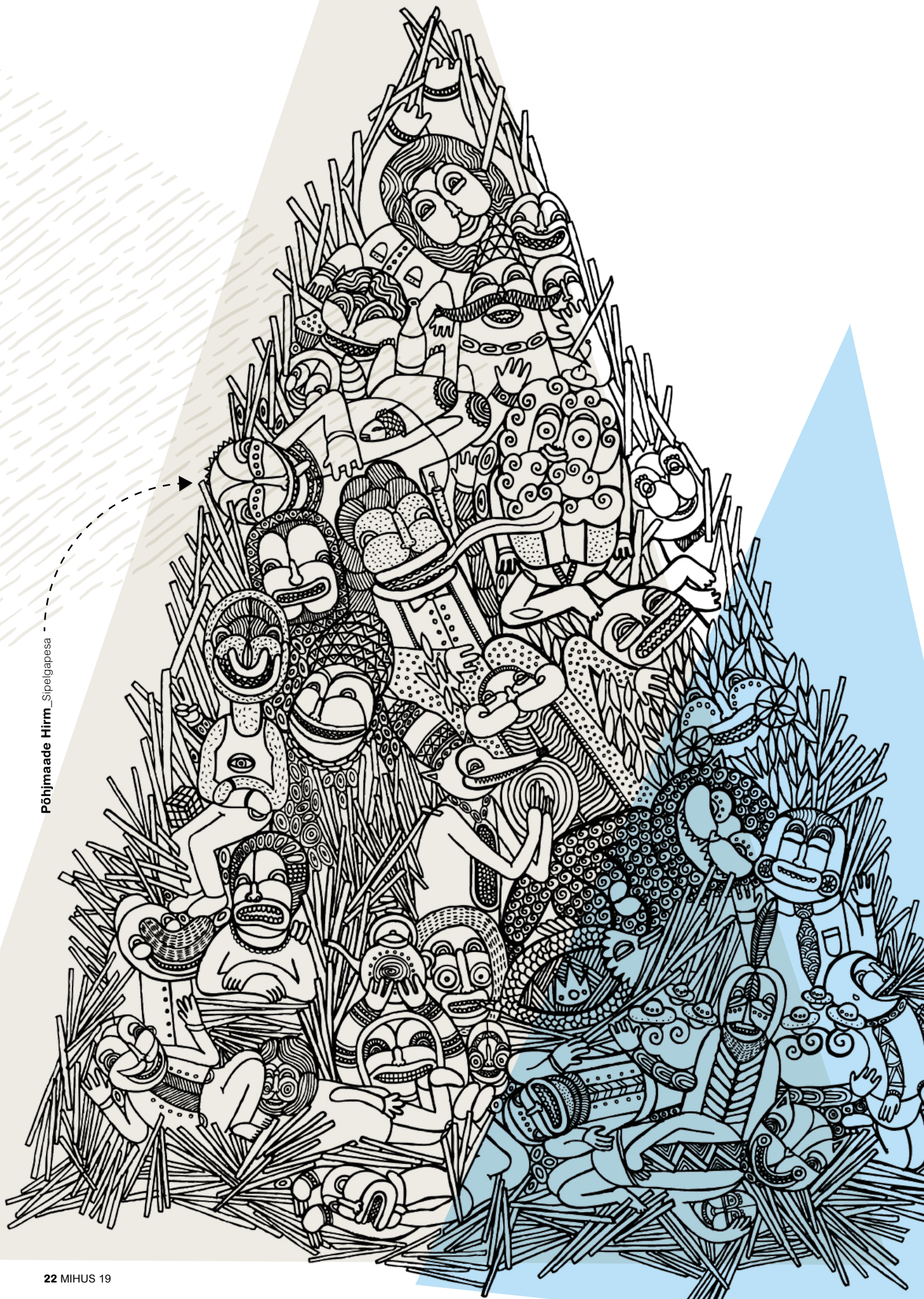
X-Ray Goggles <https://goggles.mozilla.org/>

Canva <https://www.canva.com/>

papist VR-prillid <https://vr.google.com/cardboard/>

Kahoot <https://getkahoot.com/>





Digitaalsed tehnoloogiad mitteformaalse õppe toetajana noorsootöös



Kadri Riis

Noorsootõtaja ja haridustehnoloog



Tänapäevases infoühiskonnas on üha olulisemaks saamas õppimise kaasaegsemaks ja õppijasõbralikumaks muutmine. Järjest enam pannakse rõhku erinevatele õppemeetoditele, õppimisvõimalustele ja -kohtadele ning tehnoloogia rollile tänases hariduses. Uudsete ja tõendus põhiste meetodite kohandamine ning rakendamine ja IT-lahenduste (nutika noorsootöö) kasutamine noorsootöö võimaluste tutvustamiseks on välja toodud ka Eesti ANK arengukavas 2014–2020. Uue põlvkonna digitaristu (isiklikud digiseadmed, kooli/noortekeskuse digitaristu, ühilduvad infosüsteemid, veebiteenused, pilvelahendused, avaandmed) ja selle kasutamise metoodikad loovad võimaluse uue õpikäsituse kiireks juurutamiseks ning õppekvaliteedi tõusuks ka noorsootöös ja mitteformaalses õppes. Digitaalse õppevara kasutamine aitab õppimist kõitvamaks muuta ning avarab ka elukestva õppe võimalusi (Elukestva õppe strateegia 2020, 2014). Mõeldes nutikale noorsootööle, tekib küsimus, kuidas on võimalik uuendada erinevaid noorsootöö ja mitteformaalse õppe meetodeid tehniliste vahendite abil ning kuidas täiustada õpitubade korraldamise võtteid nii, et need oleksid noorsootööle sobilikud ja kaasaksid noori.

Tehnoloogia mitteformaalses õppes ehk noored digitaalse sisu loojatena

Haridus on õppimine – nii kognitiivne, sotsiaalne, emotsionaalne, spirituaalne, moraalne kui ka füüsiline –, seega peaksid noorsootõtajad arvestama parimaid kogemusi, ressursse ja keskkondi, mis seda toetada suudavad. Noorsootõtaja peab arvestama viisidega, kuidas info- ja kommunikatsioonitehnoloogia (IKT) noorte kogemusi rikastab praktilisel ja sotsiaalsel tasandil, alates õppemängudest kuni e-suhtluseni teiste noortega (Loveless, 2003). Tehnoloogia kasutamine aitab kaasa mitteformaalse õppimise peamiste põhimõtete toimimisele: see suudab tasakaalustada individuaalset ja sotsiaalset õppimist ning õppijakeskust, mis arvestab õppija varasemaid kogemusi ja teadmisi. Digivahendite kasutamine enda väljendamiseks, uurimiseks ja ideede genereerimiseks erinevate meediumite kaudu,

on väga võimas ja loominguiline õpikogemus. Selline õppimisviis „toob õppimise ellu” ning annab noortele võimaluse olla nii aktiivne õppija kui ka ise õpetaja rollis ning õppida uudsel viisil (Masters, 2008). Mitteformaalses õppes rõhutatakse eelkõige õpirotsessi, mitte olemasolevaid teadmisi, mida edasi antakse, seega on uute tehnoloogiate kasutamine oluline komponent protsessi tunnetamise ja elulises õppimises.

Haridustehnoloogiliste vahendite abil on võimalik noorel saada tagasisidet, mis toob välja teatud tegevuste või küsimuste efekti, pakub õppijale võimaluse õppida ohutult katsetamise ja läbikukkumise kaudu nii vaimselt kui füüsiliselt. Noored on võimelised teabega toime tulema, otsides ja uurides, luues seoseid tuttava ja uue teadmise vahel ning sidudes lõpuks kokku oma teadmised erinevatest allikatest, et luua olulist ja sihipärast uut informatsiooni, mis annab neile tunde, et nad teevad midagi tõelist ja olulist (Loveless, 2003).

Tehnoloogiale ligipääsetavuse paranemine pakub noortele uusi võimalusi, kuidas filmida, lõigata ja miksida erinevaid mitmeliigilisi tekste. Internet kui multimeediat ja globaalset publikut koondav koht on tekitanud noortele võimaluse suhelda piirideülevalt ja levitada oma loomingut (Hoechmann, 2008). Noored on võimelised lisaks meedias loodud lugudest arusaamisele ka ise looma lugusid meediavahendite abil, nagu näiteks digilulete, hip-hopi, fännikirjandust, digilugusid ja videomaterjale. Isiklikud digiseadmed ning koostöö noorte vahel teeb võimalikuks selle, et ka väheste vahenditega noortekeskuses on võimalik luua midagi uut ning noortele meelepärast.

Noorte kaasamine planeerimisrotsessi – Edukata osalusdisaini mudel

Noorte osaluse põhimõtte tähistab seda, et noortel endil on oma eluteele kõige suurem mõju ja nende aktiivne kaasamine vestlustesse, otsuste vastuvõtmisesse, arengutesse on muutunud noorsootöö üheks olulisimaks alustalaks. Noorsootõtaja üks ülesanne on mõista noorte püüdlusi, iseärasusi, soove, huve ning muresid. Kõike selleks, et teada saada, mis on nende noorte jaoks tõe-

liselt oluline, ja selleks, et anda neile enesekindlust, et saada uusi kogemusi ja õppida. (Batsleer & Davies, 2010). **Üks olulisemaid põhjuseid, miks kaasata noori planeerimisrotsessi, on võimalus asju näha uniikaalsest vaatevinklist – sellisest, mida ainult noored ise saavad pakkuda.** Noored nimelt väljendavad ennast teisiti kui täiskasvanud – selmet oodata, et nad suhtleksid ühtemoodi, on tulusam projekte läbi viia, arvestades neid erinevusi ning kohaldada loominguilisemaid mitte-formaalseid tehnikaid (Santo *et al.*, 2010).

Kuna noorsootööd tehakse vaba tahte alusel, peavad tegevused noortele sobima ning huvi tekitama. Noorte kaasamine tegevuskavade väljatöötamisse ning töötubade ideede genereerimisse annab neile võimaluse oma huvisid realiseerida ning otsuste tegemisel kaasa rääkida. Seetõttu sobib Edukata disainirotsess noorsootöösse hästi, kuna kaasab õpitubade planeerimise algul kõik osapooled, et tulemus sobiks kõigile, oleks atraktiivne ja tulemuslik.

Edukata on õpetajatele mõeldud mudel, mille eesmärk on juhendada osalusdisainirotsessi koostöös teiste õpetajate, õpilaste või noortega. Disainirotsess algab stsenaariumist, innovaatsilisest ja väljakutset pakkuvast ideest, milline võiks õppimine ja õpetamine tulevikus olla. Disainirotsessis võetakse stsenaarium ja kujundatakse uued õppetegevused, üksikasjalikud kirjeldused, kuidas peab toimuma õppimine ja õpetamine, et lülitada planeeritavatesse kursustesse ja tunnikavadesse uusi ideid, tehnikaid, õpetamismeetodeid ja -vahendeid. Niiviisi mõjutavad kavandatud õppetegevused positiivselt õpetamist, õppimist ja saavutusi ning edendavad selliseid 21. sajandi oskusi, nagu loovus ja innovatsioon, kriitiline mõtlemine ja probleemide lahendamine, suhtlemine ja koostöö ning uued kirjaoskused (Keune, Toikkanen & Leinonen, 2014).

Osalusdisain (ingl *participatory design*) tähendab, et inimesed, keda planeerimine tõenäoliselt mõjutab, on kutsutud disainirotsessis osalema, mis omakorda tähendab, et osalejal on häääl ja ta saab avaldada arvamust õppetegevuste korraldamise kohta. Osalusdisain põhineb alati koostööl ja see annab ainulaadse võimaluse

töötada koos kolleegide ja noortega, jagada ideid digivahendite kasutamisest pedagoogiliselt mõttekalt viisil ning mõjutada õpetamise ja õppimise kultuuri. Selline koostöö toob kaasa paremad õppetegevused, sest need tuginevad noorte probleemidel, vajadustel ja soovidel (Keune, Toikkanen, & Leinonen, 2014).

Edukata disainiprotsessis leitakse väljakutsed, tuvastatakse võimalused nendega tegelemiseks ja leitakse kasulikud ressursid inspireerivate ning konkreetse kontekstiga seotud õppetegevuste kavandamiseks.

Edukata disainiprotsess koosneb viiest etapist:



Edukata disainisessiooni iteratsioonifaasid

Õpiprojektid

Uurimustöö Edukata protsess koosneb kolmest disainisessioonist, mis omakorda hõlmasid kavandamist ja viimistlemist, ning kolmest õpiprojektist, mis viidi läbi koos noortega. Õppetegevuste koostamisel kasutati Tallinna Ülikooli Informaatika Instituudi Haridustehnoloogia keskuse projekti LearnMix õppetegevuste kirjeldamise meetodit (vt joonis all). Meetod annab võimaluse kujutada õppetegevusi ajateljel, kus ühel pool on noorsootöötajate ning teisel pool noorte tegevused. Õppetegevuste kirjeldamisel kasutatakse eri värvi märkmepabeleid, mis aitavad tegevusi selgitada. Selline õppetegevuste visuaalne kujutamine aitab paremini mõista, milline roll on töötoas noorsootöötajal ja noortel ning milliseid vahendeid ja meetodeid iga tegevuse juures vaja läheb.

Töötoa juhtimiseks valmistumine hõlmab innustava stsenaariumi, juhtmõtte või muu inspiratsiooniallika valimist, mis motiveerib kavandamistööd ja annab sellele hoogu. Järgmise sammuna on vaja hinnata asutuse või noorsootöötajate IKT pädevuse taset ning leida seejärel stsenaariumid, mis seda taset vähesel määral ületavad. Ühe võimalusena saab kasutada innovatsioonipädevuse mudelit, mille abil koolid ja haridussüsteemid saavad hinnata oma IKT kasutamise pädevust. Kuigi mudel on mõeldud eelkõige õpetajatele, on seda võimalik kasutada ka noorsootöötajatel.

Uurimustöös toimus kolm disainisessiooni ja õpiprojekti: videotöötuba, QR-koodimäng ja *makey-makey* töötuba. Peale õpitubade läbiviimist toimus viimane kohtumine disainisessioonide põhiliikmetega, et arutada, kuidas planeeritud töötoad välja tulid. Üks peamisi eesmärke oli jõuda selgusele, kas disainisessioonidel välja toodud väljakutsed ja võimalused olid olemas ka läbiviidud töötubades ning kas loodud õppetegevused olid kasutatavad ja järgitavad.

Tulemused

Ühe olulise järeldusena leiti, et disainisessioonide tulemusena kirjapandud õppetegevused on aluseks reaalse töötoa läbiviimisel, ent noorsootöötaja peab olema valmis seda käigu pealt kohandama vastavalt noorte vajadustele, aktiivsusele, vanusele ja soovidele. Ometi maandavad planeerimisel välja toodud väljakutsed ning võimalused suure osa riskidest, mis võivad töötoa läbiviimisel ette tulla. Kui töötoaks teha ettevalmistusi, järgides disainisessioonide tulemusi, on võimalik läbi viia töötuba, kus erinevad riskid on juba ennetavalt maandatud. See tagab noortele kvaliteetsema ning nende soovidele vastava töötoa, millest on neil võimalik õppida ja kasu saada. **Edukata disainisessioonide ja töötubade peamine eesmärk on toetada noorte kaasamist ja omaalgatust ning pakkuda neile noortekeskuses tegevusi, mis vastaksid nende**

võimetele ja soovidele. Noorsootöötaja ei peaks jääma kinni planeeritud õppetegevuste juurde, vaid laskma vajadusel noortel ise tegevustega edasi minna ning neid planeerida. Töötubade läbiviimisel tuleks alati lasta noortel luua või muuta töötuba nii, nagu nende kujutlusvõime seda soovib, sest iga järgneva töötoa korraldamisel saab kaasata ja motiveerida üha rohkem noori. Nii saab jagada teadmisi noortele-noortele ning viia läbi töötube, kus noorsootöötaja on vaid nõuandja ja toetaja. Edukata meetod osutus väga tõhusaks, et leida töötubade läbiviimisel esineda võivaid kitsaskohti ja nende lahendusi.

Tehnoloogia kasutamine noortekeskustes ei pea jääma vähesel tehnikaga varustatuse taha. Kaasates noori kavandamisprotsessi, on võimalik tuvastada, milliseid vahendeid on noortel võimalik endil kasutada ning millised teemad noori tegelikult köidavad. Tehnoloogilised vidinad on väga paljudel noortel kogu aeg taskus kasutamiseks valmis. Meil, kui noorsootöötajatel, tuleb vaid leida viise, kuidas muuta tehnoloogiaga veedetav aeg hariduslikult kasulikuks ja arendavaks.

ALLIKAD:

Batsleer, J. & Davies, B. (toim). (2010). *What is Youth Work?* Exeter: Learning Matters.

Eesti elukestva õppe strateegia 2020. (2014). Tallinn: Haridus- ja Teadusministeerium. <https://hm.ee/sites/default/files/strateegia2020.pdf> (juuli 2016)

Hoechmann, M. (2008). *Audience Incorporated (Inc.) Youth Cultural Production and the New Media.* – Journal of Curriculum Theorizing, 24(1), 60–70.

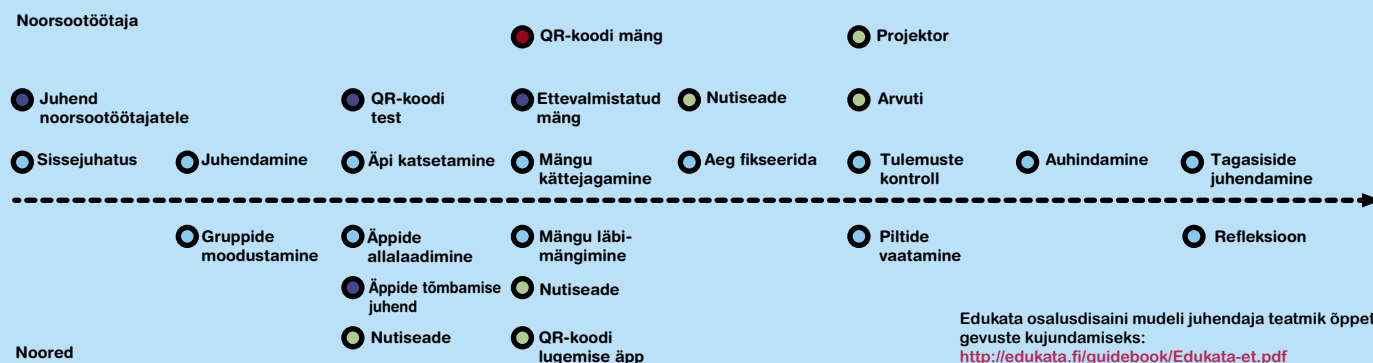
Keune, A., Toikkanen, T. & Leinonen, T. (2014). *Edukata Participatory Design Model: Facilitator Guide for Designing Learning Activities.* Helsinki: Aalto University School of Arts, Design and Architecture.

Loveless, A. (2003). *The Role of ICT.* London: Continuum.

Masters, J. E. (2008). *Teachers Scaffolding Children Working with Computers. An Analysis of Strategies.* Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller Aktiengesellschaft & Co.

Santo, C. A., Ferguson, N. & Trippel, A. (2010). *Engaging Urban Youth through Technology: The Youth Neighborhood Mapping Initiative.* – Journal of Planning Education and Research, 30(1), 52–65.

QR-koodimängu õppetegevused



Edukata osalusdisaini mudeli juhendaja teatmik õppetegevuste kujundamiseks:
<http://edukata.fi/guidebook/Edukata-et.pdf>
 Innovatsiooniküpsuse mudel:
<https://www.innovatsioonikeskus.ee/et/innovatsioonikupesuse-mudel>



Noorsootöötajat võib võrrelda žongleeriva kaheksajalaga – tal on ameteid vähemalt kaheksa jala jagu ning erinevate ametite puhul tuleb teha valikuid meetodite, vahendite jms kasutamisel, valimisel ning jätta aega ka kogu protsessi analüüsimiseks. Oluline on seejuures mõista, et mitte talle antud ametid ei ole niivõrd keerulised, vaid just kõigi erinevate meetodite ja vahenditega žongleerimine. Pika õppimise ja harjutamise tulemusel suudavad tublid, motiveeritud ja missioonitundega noorsootöötajad rakendada huvitavaid ja uudseid meetodeid, kuid selle hinnaks on sageli töövälise aja kulu ning mõnel juhul ka tööalane läbipõlemine.

Kui me räägime nutikast noorsootööst ning selle meetodite rakendamisest noorsootöö kontekstis, siis tuleb seejuureski arvestada noorsootöötajate valmisolekut, pädevusi, lisanduvat töömahtu ja täiendkoolitustele kuluvat aega, mis on vajalik noorsootöö nutikamaks muutmiseks. Eelkõige tuleks aga ühiselt paika panna nutika noorsootöö kontseptsioon ning veenduda, et see on kõigi noortega töötavate inimeste jaoks üheselt arusaadav ja vajalik valdkond,

mida arendada ja juurutada teiste noorsootöö valdkondade kõrval.

Tänapäeva ühiskond areneb niivõrd kiiresti ning seetõttu on sageli keeruline sammu pidada kõigi uuendustega. Kui vaadelda nooremat ja vanemat generatsiooni, siis julgen arvata, et noored on uuendustele vastuvõtlikumad kui vanemad ühiskonnaliikmed. Noorsootöötajaid on Eestis aga erinevas vanuses – nii otse ülikoolist tulnuid kui ka pika tööstaaši ning suure kogemustepagasiga. Kui noortega tegelevad inimesed (noorsootöötajad, huvijuhid, huvikoolide ringijuhid jne) soovivad pakkuda noortele kaasaegseid ning nende jaoks väljakutsesid pakkuvaid tegevusi, siis peavad nad esmalt saama ise tutvumaks tänapäevaste tehnoloogiatega ja julgema neid kasutada tegevuste rikastamisel.

Mulle meeldib mõelda, et noorsootöötajad kasvavad koos noortega ning seda just selliselt sõnastatult. Me õpime koos noortega, teeme oma tööd selleks, et noortest sirguksid tublid, teistega arvestavad, edumeelsed ja iseseisvad inimesed. Kogu selle protsessi vältel saavad ka noorsootöötajad uusi kogemusi, täiendavad oma teadmisi ning kogevad

eduelamusi. Mis puutub aga tehnoloogiamailma, siis on tänapäeva noored targemad kui paljud noortega tegelevad inimesed. Nad teavad tehnoloogiast üldiselt ning info- ja kommunikatsioonitehnoloogia (IKT) vahenditest kordades rohkem kui keskmine kooliõpetaja, noorsootöötaja või lapsevanem.

Küsimus on aga selles, mida nad erinevate tehnoloogiliste vidinatega teevad, kas nad kasutavad nende võimalusi maksimaalselt ning eesmärgisatult, mida nad tegelikult oskavad või teavad ning kui palju on üldse noori, kes väikese suunamise või näidete puhul suudaksid midagi ise luua ja oma uusi teadmisi/oskusi teistega jagada?

Üks asi on aga kindel – noortele meeldib saada eduelamust. Üheks heaks meetodiks pean seda, kui noor saab kellelegi teisele midagi õpetada. See tähendab tema jaoks, et ta on targem, osavam kui teine noor või ka täiskasvanu. Noori tuleb kaasata tegevuste planeerimise etappidesse, anda neile võimalus särada ning nad võivad teinekord selleks vajada vaid noortega tegeleva inimese või teise noore suust lauset: „Kas sa võiksid mulle õpetada, kuidas... kasutada/teha.“ See miski võib olla uus mobiiliäpp, programm, mäng, IKT-vahend, kas või origami või mis iganes muu huvipakkuv asi, vahend, tegevus või meetod. Teinekord piisab vaid ühest lausest, et jää täiskasvanu ja noore vahel murda.

Kadri Riisi artikkel keskendub digitaalsete tehnoloogiate kasutamisele mitteformaalse õppe toetamisel noorsootöös ning Edukata mudeli rakendamise võimalustele. Olles ise osalenud eelnimetatud mudeli disainisessioonidel, võin väita, et see on tõepoolest üks hea võimalus, kuidas kaasata noori paremini tegevuste planeerimise ja läbiviimise protsessidesse ning seejuures luua võimalusi noorte ideede realiseerimiseks.

Oluline on aga see, et noored ise peaksid olema motiveeritud midagi looma või disainima. Nagu ka artikli autor välja tõi, siis pean minagi mudeli rakendamise suurimaks plussiks seda, et disainisessioonidel saab määratleda disainiväljakutsed. Neid silmas pidades on võimalik tegevuse läbiviimise etapis tekkida võivad riske ennetada ning leida juba eelnevalt võimalikele probleemidele lahendusi. Edukata on huvitav meetod, mida võiks tutvustada lähemalt.

Dagne Press

Haridustehnoloog ja Piritä Vabaajakeskuse juhataja

Karjääriinfo digitaliseerimine

Tanja Dibou

Põhja-Eesti Rajaleidja keskuse karjääriinfo spetsialist



Tänapäeval on ülemaailmse digipöörde tõttu noore loomulikuks igapäevaseks keskkonnaks nutitelefonid, tahvelarvutid, sülearvutid, sotsiaalvõrgustikud. Vaatamata sellele, et uued tehnoloogiad pakuvad noortele ka uusi võimalusi, puutuvad nad sellegipoolest kokku mitmesuguste ühiskonnaprobleemide ja -küsimustega. Nende hulka võivad kuuluda kas või näiteks suurimad väljakutsed, nagu tööpuudus, majandussurutised, sotsiaalsed konfliktid, vaesus, migratsioon jne, või konkreetset noort puudutavad küsimused, nagu eriala valik või esimene töötasing. Siinkohal ei saa kindlasti alahinnata noorteinfo olulisust, sest see toetab lahenduste ja vastutuse otsimist tänapäeva noorte probleemidele ja küsimustele. Lisaks, arvestades tänapäeva diginoorte vajadusi ja huve, tuleb olla valmis kasutama IT-tehnoloogiasid noorteinfo edastamisel.

Noorteinfo on tihedalt seotud noorte aktiivse osalusega ühiskonnas ja seetõttu tagab lihtne juurdepääs teabele ja kvaliteetne noorteinfoteenindus noorte parema kaasamise. Eesti tasandil on noorteinfo olulisusele tähelepanu pööratud noortevaldkonna arengukavas 2014–2020. Lisaks on spetsiifilisemaid strateegilisi dokumente, mis pööravad tähelepanu ühele konkreetsele noorteinfo teemale. Ühe näitena võib tuua karjääriinfo valdkonna.

Karjääriinfo on üks osa noorteinfost, mida noor vajab, et langetada enda tuleviku puudutavaid otsuseid. Karjääriteemade käsitlemise olulisust toetavad Eesti elukestva õppe strateegia 2020, samuti Eesti põhikooli ja gümnaasiumi riiklikud õppekavad.

Arvestades seda, et tänane noor on rohkem veebis, tundub otstarbekam proovida teda puudutavaid küsimusi lahendada samas keskkonnas, kus ta on. Kui näiteks noortele meeldib suhelda sotsiaalvõrgustikus, kas poleks siis lihtsam noori kaasata tegevustesse ja samamoodi levitada vajalikku noorteinfot samas sotsiaalmeediakanalis? Kui noored eelistavad lugeda infot nutitefonist ja tahvelarvutist, kas poleks siis loogiline anda noortele lahendada erinevaid interaktiivseid ülesandeid samades nutiseadmetes?

Töös karjääriinfo spetsialistina kasutan digivahendeid nii individuaalses töös noorega kui ka suurte noortegruppidega. Üks põhjus on see, et suur hulk noorte küsimustest vajavad spetsiifilist infot, mida saab kindlasti kõige kiiremini ja lihtsamalt otsida internetist. Vastuseid oma küsimustele eelistavad noored lisaks suulisele vastusele saada ka elektrooniliselt, et oleks hiljem võimalik iseseisvalt uuesti vaadata ja lugeda.

Samuti on digivahendid hädavajalikud tööriistad noortele info edastamiseks. Sageli on kohtumise aeg piiratud koolitunniga ja peamine eesmärk ongi tekitada uudishimu ja ergutada noori infot iseseisvalt otsima ja analüüsima. Kujutage ette suure õpilaste arvuga klassi, kus kõikidega tuleb kohe kontakti luua ja neid tegevustesse kaasata.

Mõni noor võib öelda, et ei viitsi, teine kardab meeskonnatööd ja võib keelduda gruppitööst, kolmas võib üldse loobuda kuulamast, kui teema teda ei huvita. Selliste olukordade puhul, võttes arvesse noorte suurt ja tõsist huvi infotehnoloogia vastu, saame kasutada IT-lahendusi kui võimsaid motivaatoreid.

Kui teha noortele ettepanek lahendada interaktiivset ülesannet, mängida või hoopis arutleda erinevate seisukohtade üle digikeskkonnas, on tulemus alati positiivne. Kasutades digivahendeid oma igapäevatoos, on mul hea meel näha ühistegevuste lõpul noorte rõõmu hõisetes „me tahame veel” või „millal Te meie juurde veel tulete?”.

Järgnevalt soovin tuua välja mõned näited nutikatest tehnikatest, mida saab kasutada töös noortega.

- Infoga tutvumisel saab kasutada teemakohaseid veebilehti, Youtube'i videoid, *online*-kursusi. Nt karjääriinfo kõige ammendavam eestikeelne veebileht noortele on Rajaleidja.ee, kus saab ametite andmebaasist uurida põhjalikumalt huvipakkuvate erialade kohta. Et testida oma teadmisi erinevatest ametitest, saab mängida ka elektroonilist karjäärimängu. Samuti on noorel võimalik veebis registreeruda karjäärinõustamisele või esitada karjäärispetsialistidele küsimusi.
- IT-lahenduste abil saab noori panna meeskonnatööle ja võistelda omavahel mänguliselt, selleks on loodud sobilikud veebipõhised viktoriinid Kahoot!, Loquizz, Quizizz. Lisaks võin soovitada Learning-apps.org keskkonda, kuhu on koondatud mitmesuguseid interaktiivseid rakendusi, nagu miljonimängu, paaride ühendamise, sõnade leidmise jt rakendusi.
- Noortega suhtlemiseks, lühiteadete jm info levitamiseks võib kasutada ka sotsiaalseid keskkondi, nagu Skype, WhatsApp, Facebook, Twitter jm.
- Noortele enesepäegelduse võimaldamiseks ja jooksva tagasiside saamiseks on võimalik kasutada nt Google Forms keskkonda.
- Ajurünnakuid saab elektrooniliselt läbi viia mõistekaartide abil, nr Mindmup, Bubbl.us.
- Arvamuste või emotsioonide väljendamiseks püstitatud teemadel ja *online*-hääletamiseks sobib rakendus Tricider.com.

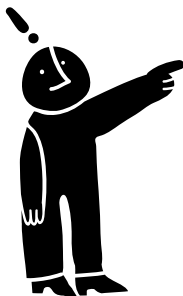
Isegi meile kõigele tuntud Google otsing võib olla õpetlik. Noortega tööle kandideerimisest rääkides palusin neil teha oma nime ja ühe klassikaaslase nime kohta Google otsingu, eesmärgiga leida tööandja seisukohalt huvitavat infot tööle kandideerija kohta. See võimaldas noortel reaalselt situatsiooni tajuda, sest tänapäeval pole CV ainus infoallikas.

Iga inimese kohta internetis leiduv avalik info on mingil määral tema visiitkaart.

Noorteinfo digitaliseerimine ja noortega töötavate spetsialistide oskuslik IT-lahenduste kasutamine info edastamisel saab igati positiivselt toetada noore arengut. **Karjääriinfo spetsialistina näen digitehnoloogia kasutamisel rohkem plusse kui miinuseid. Minu meelest on digitehnoloogia kõige suurem pluss selle õpetlik funktsioon. IT-lahenduste lai valik annab suu- repärase võimaluse kohandada õppeprotsessi igale noorele sobilikuks.**

Inimesed tajuvad ja omandavad teadmisi ja infot erinevalt. Kaasaegne digitehnoloogia võimaldab anda teavet erinevas vormis kas teksti, audio, video, mängude vm interaktiivsel kujul. See omakorda loob eelistusi iga individuaalse noore vajaduste, võimete ja huvide arvestamiseks. Digivahendite kombineerimine teiste meetoditega loob psühholoogiliselt mugava ja sõbraliku mitteformaalse keskkonna, mis pakub võimaluse õppida ja töötada noortega kedagi sunnitud. Digitehnoloogia teeb õppeprotsessi huvitavamaks ja intensiivsemaks. Loomulikult ei asenda see noorsootöötajat, haridustöötajat, vaid ainult täiendab teda. Oluline on siin oskus tunda noorte huve, proovida olla nendega ühel lainel ja vastavalt sellele valida sobilikke IT-võtteid.

Soovin anda mõned näpunäited ka spetsialistidele, kes töötavad iga päev noorte ja noorteinfo.



KASUTAGE NOORTELE MEELDIVAID JA NEILE TUTTAVAD IT-LAHENDUSI!

Küsige iseendalt, kui hästi olete kursis sellega, milliseid digitehnoloogiaid kasutavad noored, kellega töötate. Mõelge ka enda seisukohast – milliseid neist IT-lahendustest oskate kasutada. Võrrelge tulemusi omavahel ja viige end kurssi uute tehnoloogiatega.

KASUTAGE IT-LAHENDUSI OTSTARBEKALT! SEADKE EESMÄRK JA VALIGE SOBILIK LAHENDUS!

Pole mõtet kasutada IT-lahendusi ainult sellepärast, et see on tänapäeva trend. Alati peab mõtlema, milliseid eesmärke on vaja saavutada ja kas kaasaegne digitehnoloogia on see, mis annab parema tulemuse, või teevad vanad traditsioonilised meetodid seda samuti heal tasemel.

KASUTAGE ELEKTROONILISI RESSURSE JA SEADMEID, KÄITUDES NOORTE SUHTES SEADUSLIKULT JA EETLISELT!

Noorteinfo edastamisel internetikeskkonnas lähtuge üldiselt Euroopa noorteinfo hartast, noorteinfo teenusstandardist ja spetsiifiliselt veebipõhise noorteinfo põhimõtetest.

Samuti tuleb isikuandmete kaitse seaduse järgi küsida alati noorte nõusolekut, kui nendega töötades kogutakse elektrooniliselt nende kohta isikuandmeid. Alaealiste noorte isikuandmete töötlemiseks annab nõusoleku tema vanem või eestkostja.



Teadmistest noorte- valdkonnas tehnoloogiliste muutuste taustal

Anne Kivimäe
ENTK projektijuht



Andmepõhised uuendused ja noorte parem tundmine

Ühe noorsootöötaja jaoks, kes iga päev noorega tööd teeb, on tõenäoliselt pike-malt selgitamata ilmne, et paremini saab tööd teha siis, kui noore olukord, huvid, vajadused on hästi teada ning asutuse arenguvajaduste põhjenduste failikaust värskend analüüse ning töötavate lahendusvariantide kirjeldusi täis. „Noorsootöö algab seal, kus on noored oma vaa-dete, arvamuste ja huvidega. Noorsootöö lähtub noorest ja tema vajadustest. Professionaalse suhtluse kaudu, mis põhineb usaldusel ja austusel ning noorte elu tegelikkuse mõistmisel, innustavad noorsootöötajad noori...” – nii kirjeldati noorsootöö kutseala sisu Eestis juba 2002. aastal (Noorsootöö kutseala..., 2002).

Noortevaldkond peab noori tundma – aastakümnete pikkune tõdemus

Noore tegelikust eluolust lähtuv noortepoliitika ja teadmistel põhinev poliitikakujundamine on olnud Eesti noortevaldkonna oluline aluspõhimõte aastakümneid. Juba 1999. aastal kehtestatud noorsootöö seadus tõi esile noorsoo-uuringud kui ühe finantseerimisvaldkonna noorsootöös. Noorsootöö strateegia aastateks 2006–2013 sätestas esimeseks Eesti noortepoliitika arengusuunaks vajaduse, et noortele suunatud tegevus lähtuks nende olukorrast ja tegelikest vajadustest, milleks tuleb tagada 1) järjepideva süsteemse võrdlusvõimalusi tagava hindamise ja analüüsi olemasolu; 2) noorsoouuringute mahu ja kvaliteedi tõstmine; 3) uuringutulemuste arvestamine poliitika kujundamisel. Kehtiv noortevaldkonna arengukava toob samuti esile vajaduse kõiki meetmeid ja tegevusi läbiva põhimõtte järele, mis rõhutab, et mistahes meetmete ja tegevuste kavandamisel ning elluviimisel tuleb lähtuda konkreetsete noorte tegelikest oludest ja vajadustest. Arengukava üks neljast eesmärgist on saavutada noortevaldkonna mõjusam toimimine, milleks mh „suurendatakse noorteuuringute ja -seire tulemuste kasutamist poliitika kujundamisel”.

Eesti arengud noorteuuringute ja tead-

mistepõhise noortepoliitika arendamisel on toetunud rahvusvahelisele koostööle Euroopa Nõukogus ja Euroopa Liidus, kus noorte parem tundmine ja noorteuuringud on olnud olulisel kohal pikki aastaid. Arusaam, et uuringud on vajalikud, enne kui asutakse Euroopa noortepoliitika sõnastamise juurde, kajastus ametlikul tasandil juba 1967. aastal, mil Euroopa Nõukogu Parlamentaarne Assamblee kirjeldas oma korralduses, et noorteprobleemide tähtsus ja akuutsus õigustavad valdkonnaülese uuringu läbi viimist „olles teadlik, et selline uuring on vajalik enne, kui tehakse katse Euroopa noortepoliitika visandamiseks” (Study..., 1967). Detailsema soovitusena riikidele andis Euroopa Nõukogu juba 1992. aastal, kui Ministrite Komitee soovitas riikidel arendada noorte teemade uurimist kui olulist sotsiaaluuringute valdkonda. Euroopa Liidus said noorteuuringud prioriteetse koha Euroopa Komisjoni loodud noortepoliitika valges raamatus ja sellest välja kasvanud liikmesriikide koostöös noortevaldkonnas, kus üheks neljast prioriteedist sai nn „noorte parem tundmine”, mille saavutamiseks tehtud sammudega liitus ka Eesti, astudes 2004. aastal Euroopa Liitu. Vajadus kasutada rohkem ja paremaid teadmisi noortest, noorsootööst, noortele suunatud avalikest teenustest ja noori puudutavate poliitika mõjust ei ole seega midagi uut, kuid ei ole ka oma tähtsust minetanud.

Andmemaailma areng

Üks põhjustest, miks on täna vaja pöörata uuesti tähelepanu küsimusele, kuidas noortevaldkonna arenguks vajalikku teadmist edaspidi saada ja luua, seisneb muutustes, mille on kaasa toonud tehnoloogia areng.

Uuringute, analüüside, indikaatorite, kaardistuste, kirjelduste jmt aluseks olevate andmete maailm on suurel määral muutunud ja jätkab muutumist. Iseenesest ei ole selles midagi uut ega innovaatilist, sest mõõtmine, arvutamine ja informatsiooni salvestamine kuulus juba varajaste tsivilisatsioonide töövahendite hulka. Ajalugu on näinud, kuidas andmeteks muutuvad sõnad, asukohad, suhted, emotsioonid, kogemused

ning tänu tehnoloogiate arengule tekkinud suurandmetele „ei vaata me enam maailma sündmuste jadana, mida seletada looduslike või sotsiaalsete fenomenide kaudu, vaid universumina, mis koosneb olemuslikult informatsioonist” (Mayer-Schönberger & Cukier, 2013).

Lühidalt on iva selles, et tänu erinevate tehnoloogiate arengule, on maailmas rohkem andmeid kui kunagi varem.

IBMi hinnangul luuakse maailmas iga päev 2 300 000 000 000 GB (2,3 triljonit gigabaiti) uusi andmeid (IBM)

Lisaks inimese enda digitaalsetele jälgedele – sh klõpsimistele, otsingutele, sotsiaalmeedias tegutsemisele, loovad üha rohkem andmeid erinevad sensorid ja digitaalse võimekusega esemed. Need numbrid suurenevad järjekindlalt, eriti arvestades sellega, et tehnoloogiaid, mis loovad aina uusi ja uusi võimalusi andmete saamiseks, arendatakse üha edasi.

Lisaks andmete hulgatele, iseloomustab suuri andmemasse kiirus, millega need andmed tekivad (mh reaalaajas) ja muutuvad, andmete mitmekesisus ja keerukus (nt pildid, Facebooki sisu, videod jpm) (Küngas *et al.*, 2014). Andmete maailma kirjuks muutudes defineeritakse andmeid erinevalt – nt avaandmed, linkandmed, suurandmed, mo-saiikandmed –, et rühmitada erineval moel

sidumist, analüütikat, ligipääsu, tehnoloogiatega kasutamist võimaldavaid andmeid.

Koos andmete arenguga on oluliselt arenenud ka tehnoloogiad andmete sidumiseks, analüüsiks ja visualiseerimiseks ning nende vahendite kasutamine otsuste tegemiseks. IT-valdkonnas iseenesestmõistetavalt, samuti ärimaailmas ja tasapisi ka avalikus sektoris räägitakse andmepõhistest uuendusvõimalustest (küll erineva õhinaga, kuid arvestatavalt) juba päris pikka aega. Andmepõhiste uuenduste kasutamine poliitikakujundamises on aga siiski algaasis (Poel *et al.*, 2015). **Eesti teadlaste uuring „Lingitud Eesti” toob üheselt välja, et linkandmete** (s.o struktureeritud andmed, mis on kirjeldatud ja avaldatud viisil, mis lubab neid automaatselt seostada) **tehnoloogiatega kasutuselevõttu tuleb Eestis soodustada, mh ka selleks, et töötada välja nutikamaid ja efektiivsemaid avaliku sektori teenuseid ja rakendusi.** Sama uuring ennustab, et Eestis on vaikselt algamas ka suurandmete analüütika ajajärk (Küngas *et al.*, 2014).

Andmepõhiste uuenduste kasutamisest rääkides tuleb kindlasti mainida ka riske – erilist hoolt vajavad andmete turvalisus ja privaatsus, andmete kvaliteet ja tõepärasus, järelduste tegemine ja kasutamine komplekssete teenuste arendamisel. Suurandmete kasutuselevõtu kriitiliseks eduteguriks ongi hinnatud balansseerimist kättesaadavate andmete ja nende üha suureneva linkimise, analüüsimise soovi ning võimaliku sotsiaalse häirumuse vahel (Küngas *et al.*, 2014).

Uued andmed – uus analüütika – uus teadmine?

Noortevaldkonna juurde tagasi jõudes on oluline küsida, kas ja millist tähendust omab või võiks omada ülalkirjeldatud nn andmerekolutsioon parema teadmise saamiseks noorte, noorsootöö ja noortepoliitika kohta/jaoks. Toimiv noorteseire tagab hetkel noorte eluolu kirjeldavate indikaatorite ja nende tasemete koondamise, noorsoo-uuringute viidete kogumise veebilehel ning aastaraamatu koostamise koos tähelepanuga prioriteetsel teemal (vt www.noorteseire.ee).

Igik kasvav vajadus tõendada tõhusust, tulemuslikkust ja mõju muutuvate ühiskondlike valupunktide suhtes ning seirata arengut näitajate põhjal nõuab aga pidevalt uusi, poliitikameetmete jaoks sisukaid, analüüse. Ja kuigi tõenduspõhiste meetmete otsing võib kohati muutuda riskantseks *copy-paste* tehnikaks (Savi, 2015), vajab avalike hüvede ja teenuste arendamine ning korraldamine üha mitmekülgsemat analüütilist tuge. Samuti on olemasolevas (ja koha-

ti väga suurena tunduv) teadmistekogus veel mitmeid auke nii noorte, noorsootöö kui noortepoliitika suhtes.

Andmepõhistest uuendustest tulenevate võimaluste kasutamiseks on noortevaldkonna seiresüsteemi arengus nii ruumi kui vajadust: kindlasti on oluline jätkuvalt suurendada teadmiste hulka eriti noorte ja noorsootöö olukorra kohta, süsteemselt analüüsida seoseid ning nende muutumist, muutusi prognoosida ja „tõlkida” noortepoliitika arengu jaoks tähenduslikku keelde. Vaja oleks kasutada nii uusi andmeallikaid, aga ka juba kogutavaid andmeid n-ö taaskasutada, et saada uut ja mitmekesisemat teadmist juurde. Analüütikas on vaja katsetada uusi tehnoloogiaid selleks, et leida ootamatuid seoseid andmete vahel, prognoosida trende. Andmepõhiste uuenduste kasutamisevõimalus ei piirdu uute teadmiste ja analüüsiga, olulised võimalused peituvad andmete visualiseerimises ja kasutamises vahendite tarvis, mis lihtsustaks noorsootöötaja, ühingu või kohaliku omavalitsuse tööd. Muide – asjatundjad soovivad praegust visualiseerimist hõlbustavate tööriistade innovatsioonilainet kasutada ka n-ö vanade heade väikeste andmete jaoks.

Andmete kasutamine, sh andmepõhiste uuenduste kasutamine poliitikakujundamises ja noortele paremate teenuste osutamiseks on järjepidevat hoolt, tähelepanu ja arengut vajav teema. Kuid lisaks andmete kasutamisele noortepoliitikas on küsimus ka nn andmete suunatud tegevustes noortevaldkonnas.

Ehk on eelpool tsiteeritud veendumus, et kogu maailm koosnebki olemuslikult informatsioonist, aktsepteerimiseks liiga hoogne, kuid vajadus teadlikult kujundada andmeharu noortevaldkonnas tervikuna kasvab. Alates sellest, kuidas oma (sh oma asutuse või ühingu) tegevusega tekkivaid andmeid hallata – säilitada, linkida, lubada avalikku kasutusse, turvata jpm; kuidas kavandada tegevusi nii, et tekkivad andmed ja nende kasutamine, analüüsimine oleks teadlikult läbi mõeldud, kuni selleni, kuidas noorte nn andmealast kirjaoskust toetada.

Uuendustega tagasi aluste juurde?

Kuigi Euroopa Nõukogu innustas juba 1967. aastal laiapõhjalist noorteuuringut korraldama, jäi teadlaste ja ekspertide kaasatus noortevaldkonna kujundamises tagasihoidlikuks, kuna seitsmekümnendate ja kaheksakümnendate alguse ajastule vastavalt valitses nn noorteargumendide aeg ja meeleolu – arusaam, et „kes veel paremini peaks teadma noortest kui noored ise” (Lauritzen, 2006). Arusaamast, et parem teadmine noortest ei tulene ainult uuringutest, vaid selle teadmise loomises osalevad

ka inimesed, kes ei ole noorteuuriid ega kuulu uuringutega tegelevate institutsioonide juurde, on räägitud samuti aastakümneid (nt Chisholm, 2006). Ehk ongi alles nüüd tekkinud tööriistad, et need arusaamad jõuaks rohkem praktikasse.

ALLIKAD

Chisholm, L. (2006). *The co-evolution of youth policy and youth research in Europe and at the grass-roots level.* – Milmeister, M. & Williamson, H. (toim). *Dialogues and networks. Organising exchanges between youth field actors.* Esch/Alzette: Editions PHI, 23–39.

IBM infograafik. <https://www-01.ibm.com/software/data/bigdata/images/4-Vs-of-big-data.jpg> (juuli 2016)

Küngas, P., Haav, H. M., Tepandi, J., Tepandi, L., Lauk, M. & Tars, T. (2014). *Uuring „Lingitud Eesti”. Lõpparuanne.* Tallinn: PricewaterhouseCoopers Advisors AS. https://riigikantselei.ee/sites/default/files/content-editors/TOF/TOF_uuringud/lingitud_eeesti_lopparuanne_2.0.pdf (juuli 2016)

Lauritzen, P. (2006). *A view from the Council of Europe. – Milmeister, M. & Williamson, H. (toim). Dialogues and networks. Organising exchanges between youth field actors.* Esch/Alzette: Editions PHI, 15–18.

Mayer-Schönberger, V. & Cukier, K. (2013). *Big Data. A Revolution That Will Transform How We Live, Work and Think.* London: John Murray.

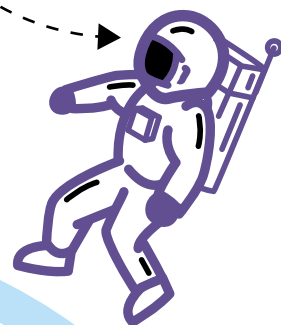
Noorsootöö kutseala kirjeldus. (2002). www.hm.ee/index.php?popup=download&id=4073 (juuli 2016)

Poel, M., Schroeder, R., Treperman, J., Rubinstein, M., Meyer, E., Mahieua, B., Scholten, C. & Svetachova, M. (2015). *Data for Policy: A study of big data and other innovative data-driven approaches for evidence-informed policymaking. Report about the State-of-the-Art.* <http://www.data4policy.eu/#state-of-the-art-report/cjg9> (juuli 2016)

Savi, R. *Eesti halduspoliitika McDonaldiseerumine?* (2015). <http://nurkseschool.tumblr.com/post/112038545081/estis-halduspoliitika-mcdonaldiseerumine> (juuli 2016)

Study of Youth Problems in Europe (Doc.2277) nr 265. (1967). Council of Europe Parliamentary Assembly

1969. a viis kosmoselaev esimesed inimesed kuule pardaarvutiga, mille mälu kogumaht oli 64 kB.



Lübek. „Kuna iga noor peab esimest korda noortekeskusesse sisenedes tegema endale kasutaja, siis võimaldab see analüüsida osalejate vanust, sugu, elukoha piirkonda, kas õpib või töötab jms. Nii on hea analüüsida, kus piirkonnast ja mis taustaga noored keskuse tööst osa võtavad, ning esitada selle alusel õigustatud rahastustaotluseid piirkonna omavalitsustele. Nii on must-valgelt näha, et nende piirkonna noored meie tegevuses osalevad, samuti nende vajadused.”

Logiraamatu süsteem toimib kogu Eestis. Mitme keskuse töös osalev noor siseneb igasse keskusesse sama kasutajana, registreerides osaluse paari klikiga.

„Logiraamat on väga tänuväärne tööriist, mis esialgu tekitas veidi vastuseisu ja tundus, et tööd tuleb juurde,” arvab Tiina Sinijärv, Keila noortekeskuse juht. „Eks iga uue asja juurutamine nõuab alguses rohkem tööd ja harjumuste kujundamist, kuid hiljem teeb elu lihtsamaks ning andmete kogumist ja analüüsi saab palju paremini korraldada. Logiraamatu suur pluss on, et noorsootöötaja saab kohe iga uue noorega logiraamatu kasutaja tegemisel esimese kontakti ning majas toimuva üle on igal hetkel väga hea ülevaade. Tänu logiraamatu le säästame terve hulga pabereid, mis enne seda nii igapäevase noorte registreerimisega kui ka huviringide, sündmuste ja projektide tegevuste registreerimisega ja aruandlusega tekkisid.”

Logiraamatu kasutamine on kasutaja sõbralik ning seda arendatakse pidevalt. Iga uus noortekeskuse läbiviidav programm võimaldab luua lisarakenduse. Näiteks noortekeskuste suunatud tegevused saab sisestada süsteemi juba praegu, märkides toetajaks ANK konkursi. Mõne klikiga muutuvad nähtavaks projektis toimunud tegevused ja osalused. Samas süsteemis toimub ka tugimeetme Noorte Tugila aruandlus. Logiraamat vähendab eelkõige projektide haldamiseks kuluvat aega.

Logiraamatu väärtuseks Eesti ANKi kui ühenduse jaoks on pidev võimalus analüüsida noortekeskuste hetkeolukorda ja vajadusi. Iga logiraamatut kasutav noortekeskus täidab esmalt töötajate haridustausta, tegevusvõimaluste, koostööpartnerite, peamiste rahastajate ja väljakutsete kohta noortekeskuste ankeedi, mis võimaldab Eesti ANKil märgata noortekeskuste arendus- ja toetusvajadusi. Eriti väärtuslik on see aja- ja asjakohane tõendatud info eestkostete tagamiseks, hoides lisaks taas kokku erineva info töötlemiseks kuluvat aega.

Logiraamatul on suur potentsiaal ja see

areneb koos noortekeskuste vajadustega. Iga keskus saab ise otsustada, kui palju ta soovib Logiraamatut oma töös kasutada.

„Siiani oli meil logiraamat peamiselt statistiliste andmete kogumiseks ja analüüsiks, kuid aasta alguses hakkasime juurutama ka igaõhtuse lühikese päevaanalüüsi märkimist logiraamatusse. See annab suurepärase pildi eelmisest õhtust järgmisel päeval tööl olevatele töötajatele, kuid võimaldab ka kuu lõpus sisulist analüüsi toimunu kohta. Selle rakenduse juurutamine on veel käimas ja loodetavasti areneb logiraamat veelgi ja sisuliste kokkuvõtete tegemise võimalused parenevad,” annab oma ootused edasi Tiina Sinijärv. „Samuti ootaks logiraamatust lõpuks sellist keskkonda, kuhu saab koguda kogu noortekeskuse dokumentatsiooni alates arengukavast ja tegevuskavadest kuni projektide, aruannete ja fotodeni välja.”

Sarnane dokumentatsiooni haldamise võimalus on täna olemas RISE Logbook süsteemis. Nimelt algatasid Eesti ANK Eestist, Rumeenia, Iirimaa ja Rootsi esindajad 2015. aastal Erasmus+ toetatud strateegilise partnerluse projektiga „RISE for common systems for documentation of youth work” üle-euroopalise noorsootöö dokumenteerimise süsteemi loomise. Uus digitooriist aitab tööd analüüsida ning noorsootööd nähtavamaks muuta. Nii Eestis kui Rootsis on oma organisatsioonides loodud statistika kogumise süsteemi kogemus, teised projektipartnerid katsetavad ja kasutavad logiraamatut esimest korda. Andmete kogumine ja nende käitlemine erineb riigiti. Seetõttu püütakse süsteem luua vastavalt riikides kehtivatele seadustele ja võimalustele.

Logiraamat erineb hetkel Eesti süsteemist just selle poolest, et süsteem võimaldab veebikeskkonda talletada töös kasutatavaid ja loodavaid dokumente, pildifaile. RISE Logbook on hea töövahend töötajatele omavaheliseks suhtluseks, kiireks ja tõhusaks info vahetamiseks.

Eesti tutvustab loodavat süsteemi noorsootööga tegelevatele organisatsioonidele, analüüsides selle õigustatust dokumentide talletamiseks ka Eesti enda Noortekeskuste Logiraamatus. Eesti ANK toetab oma teadmistega uue süsteemi loomist, kuid jääb ise kasutama Noortekeskuste Logiraamatut, mis on Eesti ANK liikmetele tasuta ja juba harjumuspärane.

Neli aastat on näidanud, et Noortekeskuste Logiraamatu järele on soov ja vajadus. Eesti ANK jätkab ka tulevikus arendustööd noorsootöö paremaks ja kvaliteetsemaks analüüsimiseks. Fookusena pühendutak-

The screenshot displays the Logiraamat web application interface. It features several data tables and filter options. The top section shows a table with columns for 'Maakond' (County) and 'Kokku' (Total), with rows for various counties like Harjumaa, Hiiumaa, etc. Below this, there are filter menus for 'Veergude jaotus' (Columns) and 'Ridade jaotus' (Rows). The bottom section shows a table with columns for 'Vanus' (Age) and 'Asutus' (Institution), with rows for age groups like 0-6, 7-11, etc. The interface is clean and organized, with clear labels and navigation options.

se lähiaastatel saadud info töötloskuse kvaliteedi tõusule. Analüüsides tulemusena tehakse mõistlikke otsuseid.

Eesti ANK peab olulisimaks tajuda kaasamise ja osalemise eesmärkide sobivust digivahenditega, lähtudes noorte ootustest, oskustest ning aja- ja kuluefektiivsusest. Siiski väärtustame enim endiselt silmast silma suhtlemist, ühiseid tegemisi ning pikki ja sisukaid arutelusid.

ALLIKAD

ANK Logiraamat www.ank.ee (juuli 2016)

Haridus- ja Teadusministeerium - https://www.hm.ee/sites/default/files/noortevaldkonna_arendukava_2014-2020.pdf (juuli 2016)

KEKS logiraamat www.loggboken.org (juuli 2016)

Nopi Üles - <http://goo.gl/forms/qiiAZaCaSODbVdla2> (juuli 2016)

Nopi Üles blogi <http://nopiyles.blogspot.com> (juuli 2016)

Nopi Üles Facebookis - www.facebook.com/nopiules (juuli 2016)

Kuidas ja miks me DD Akadeemia digitaalseks muutsime?

Martin A. Noorkõiv

Teaduse ja Kultuuri Sihtasutus
Domus Dorpatensis tegevjuht



Sihtasutus Domus Dorpatensis on Tartus tegutsev sotsiaalne ettevõte, mille eesmärk on toetada teaduse ja kultuuri arengut. Oma rahastuse teenime suuresti ise sotsiaalse ettevõtlusega oma majas – külaliskorterite ja seminariruumide rendina. Iga teenitud euro võimaldab meil aga osaleda erinevates ühiskondlikes tegevustes, mida ühendab kodanikuühiskonna tugevdamise eesmärk.

Domus Dorpatensis põhitegevuseks on kujunenud DD Akadeemia nimeline mitteformaalne noorte arenguprogramm. **Programmi eesmärk on kasvatada avatud ühiskonna kaitsjaid, st suure potentsiaaliga noori inimesi, kes oskaksid seista demokraatia, inimõiguste ja sõnavabaduse eest. Muuseum toimub umbes pool sellest programmist nüüd teist aastat digitaalsel kujul.** Sellest, miks ja kuidas see juhtus ning kas sarnane mudel võiks toimida ka teiste organisatsioonide puhul, nüüd pikemalt kirjutangi.

Arendades jõudsime suure takistuseni

Saime umbes kaks aastat tagasi aru, et meie tollane tegevus – neli programmi, milles osales kõrghetkel korraga 160 noort – ei vedanud eesmärgi saavutamist välja. Andsime hea tõe mõnele meie programmides osalenud noorele, kuid enamusele mitte.

Seetõttu otsustasime oma tegevust täielikult muuta. Umbes pool aastat kestnud arendustegevuse lõpuks jõudsime välja selleni, et loobusime kolmest programmist ning lõime üheainsa aastase programmi. Alustasime arendustegevusega lõpust – küsisime endalt, millised õpiväljundid peaks meie programmi läbinud noor olema omandanud? Mida peaks ta teadma, oskama, millised harjumused peaksid tal pärast programmi olema? Panime need kirja. Saime kokku 29 õpiväljundit, mh meeskonnatöö, ajajuhtimine, suhtlusoskused, baasteadmised ühiskondlikest protsessidest jpm.

Järgmisena kirjutasime iga õpiväljundi

taha kõige paremad õppemeetodid, mida nende omandamiseks maailmast leidsime. Võtsime eeskujuna TED-konverentsidest, Singularity Universitylt, Eesti Väitlusseltsilt, ENTRUM programmilt, oma kogemustest SEIKU programmiga ning muust varasemast tegevusest.

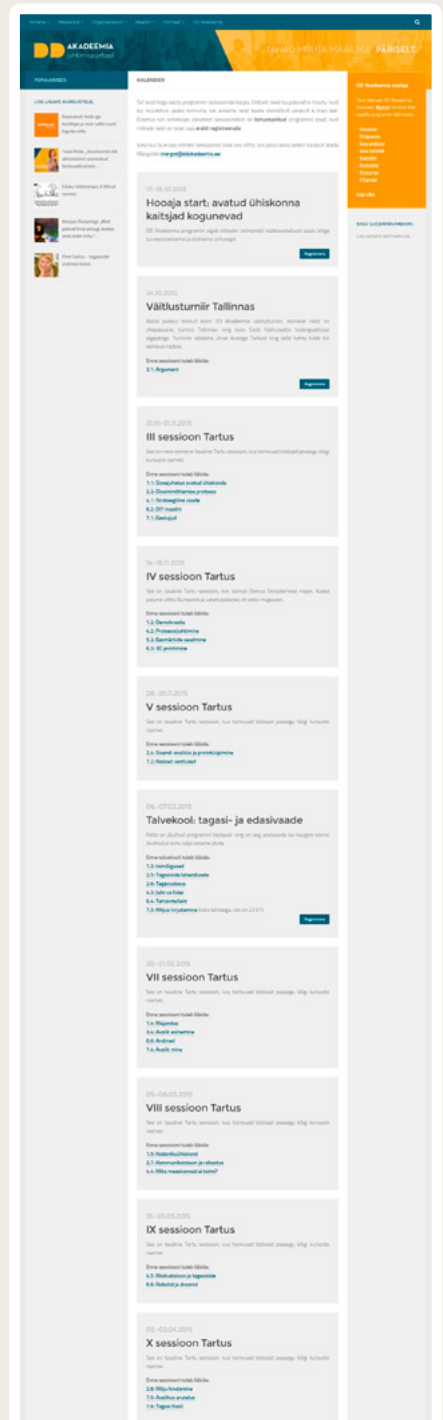
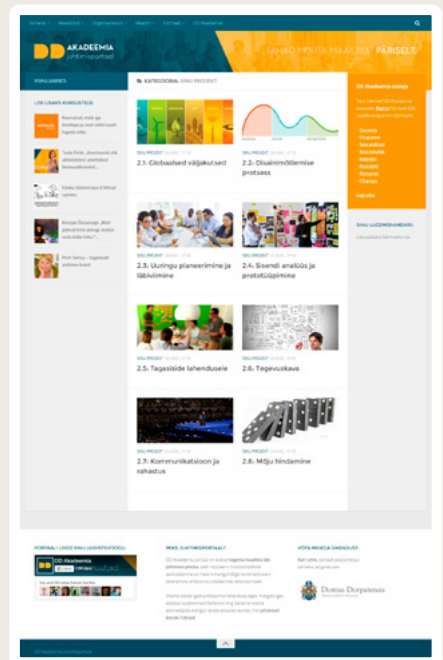
Üksainus pilk leitud meetoditele tõstas aga terava probleemi – sellise programmi iga-aastane tegemine käib meile rahaliselt igal juhul üle jõu. Meil oleks olnud vaja igal aastal kümneid koolitajaid ja veel kümneid esinejaid erinevatel teemadel. Ühe korra oleks ehk kõiki neid inimesi saanud ka tasuta esinema, kuid meie eesmärk on pakuda samade õpiväljunditega programmi igal aastal. Saime aru, et peame leidma muu lahenduse.

Suur investering, jätkusuutlik lahendus

Leidsime ka üsna kiirelt lahenduse. Üle maailma lööb laineid e-õpe. Meie otsustasime kombineerida oma praktilise, käedkõljes programmi e-õppe lahendustega. Ehk panna võimalikult paljud oma programmi teoreetilised ja koolituslikud osad virtuaalsesse vormi ning kasutada füüsiliselt kohapeal ainult selliseid interaktiivseid aruteluvorme, mida igal aastal oma vabatahtlike abiga kvaliteetselt läbi suudame viia.

Mõeldud-tehtud, peaaegu. E-õpet saab programmi integreerida mitmel viisil. Kõige lihtsam variant oli tegelikult panna kokku nimekirja olemasolevatest e-õppematerjalidest ning meie osalejad nende juurde suunata. See ei oleks olnud ka paha variant. Olemas on Coursera, Khan Academy, EdX ja tohutu hulk sobivaid YouTube'i kanaleid (School of Life, NerdWriter, Kurzgezaigt, Vox jne).

Meie aga otsustasime, et ei lähe seda teed. Tahtsime luua tunde „oma asjast“ ning otsustasime luua omaenda õpiveebi. See koht on nüüd eeskujuna mõttes kõige keerulisem – meil oli sel hetkel käimas suur Avatud Eesti



Fondi vahendatud Vabatahtlaste Fondi projekt, mis võimaldas meil sellise süsteemi arendamist rahastada ning meil oli oma meeskonnas inimene (mina), kes oli võimeline selle süsteemi ise ehitama.

Teisalt on siin aga eeskuju moment siiski sees. Rahastus võimaldas meil õpiveebi kiiremini luua, sest sain mitme kuu vältel sellele pühenduda. Kui seda rahastust poleks olnud, siis oleks süsteemi arendamine veninud ilmselt mitmele aastale. Kuid valmis oleks see igal juhul saanud – nimelt tegime väga lihtsa keskkonna.

Tegime Wordpressi tasuta sisuhaldus-tarkvara peale tavalise veebilehe ning oma programmi materjalid nähtavaks ainult neile kasutajatele, kes olid sisse loginud. Õppematerjalid ise on aga lihtsalt blogipostituste kujul ja struktureeritud kategooriate kaupa. Ehk lühemalt öeldes – süsteem on väga lihtne ja üsna odav ehitada. Disaini leidsime tasuta kujunduste seast ning kõik erilahendused saime tasuta lisamoodulitega. Ainsateks kuludeks jäid seadistamise ja sisu loomise aeg.

Mis sest kasu on?

Kõigepealt on kõik meie e-õppematerjalid ühes kohas koos ja loogiliselt struktureeritud. Sel on väga suur positiivne mõju. Kõik on selge ja kindel. Kui Coursera kursus lõppeb, siis ei pruugi enam materjalidele ligi pääseda, kuid oma õpiveebi saame meie ise kontrollida.

Pärast esimest kasutamisaastat küsisime osalejatelt põhjalikku tagasisidet ning kuulsime, et nende jaoks oli aasta jooksul kõige olulisem tööriist siseveebi kalendervaade, mis andis kogu programmist praktilise teravikliku ülevaate. See on miski, mis ei olnud enne siseveebi võimalik.

Teiseks on muidugi praktiliselt meie organisatsiooni jaoks hindamatu väärtusega see, et saime e-õppega kokku hoida suure hulga kulusid, mida oleksime muidu esinejatele ja koolitajatele pidanud maksma (ning mis ei oleks võimalik olnud). See tähendab, et saame oma programmi pakkuda rahaliselt jätkusuutlikult.

Veidi üllataval kombel kujunes aga kõige olulisemaks positiivseks muutuseks meie õpiveebi emotsionaalne mõju osalejate jaoks. Kõige lihtsamalt öeldes tekkis osalejatel tänu õpiveebile tunne, et meie programm on „päris”. See muutis millegi hajusa ja keeruliselt hoomatava peaaegu käegakatsutavaks, reaalseks asjaks.



Lisaks õpiveebile

Õpiveebis hoiame õppematerjale, ettevalmistavaid ülesandeid, kalendrit ja muid püsivmaterjale. Suhtluseks kasutame aga paljusid teisi tasuta tööriistu. Vabatahtlike põhimeeskond kasutab veebirakendust Slack (sarnane on eestlaste tehtav Fleep), programmis osalejatega suhtleme e-posti teel, kasutades Google Groups'i listisüsteemi ning Facebooki gruppi vabamaks vestluseks. Lisaks hoiame kõiki oma dokumente Google Docs'i rakenduses.

Ilmselt on see tänapäeval juba norm, kuid tundub ka, et normiks on muutunud ka teatav rahulolematuse oma suhtluskanalitega. Meie tunneme, et oleme leidnud mõistliku tasakaalu erinevate kanalite vahel. Kombineerides Slacki, Google Groups'i ja Facebooki gruppi oleme jaganud eri tüüpi suhtlusvood erinevate kanalite vahel ära. Usun, et paljusid suhtlusprobleeme saabki vältida, katsetades erinevate kanalite kombineerimist. Meil kulub selle tasakaalu saavutamiseks tegelikult 3–4 aastat erinevaid iteratsioone.

Füüsiline on ka oluline

Muidugi ei taha ma kogu selle virtuaalse keskkonna jutuga väita, et meil füüsilises maailmas midagi ei toimugi. Kaugel sellest – meil on programmis ka 1 x 2 päeva silmast silma kokkusaamisi (kokku pea 200 tundi), milleta meie programm kindlasti ei toimiks. Noored vajavad endiselt ka päris suhteid päris maailmas päris inimestega.

E-keskkond saab aga anda hea raamistiku sellele tegevusele, mis noore reaalselt kohale toob ning kogu aeg kaasas suudab hoida. Minu kõige olulisem sõnum ongi tegelikult see, et üllatavalt lihtsate IT-vahenditega on võimalik luua süsteem, mis tänapäeva noorte jaoks muudab kogu tegevuse märksa meeldivamaks ja ka tunnetuslikult reaalsemaks. Seega tasub proovida.



Projekt EUth, platvorm OPIN ja noorte e-osalemine

Teo Gregov
EUth projekti assistent



Kerstin Franzl
EUth projekti koordinaator



Üks parimaid võimalusi tagada Euroopa Liidu vajalikkus oma kodanikele ja tähtsus tulevikus, on tunnustada noorte inimeste võimekust oma kogukonda muuta. Et noorte võimu suurendada, peab kõigepealt andma neile tööriistad ja meetodid, mida nad tunnevad kõige paremini. Seega tuleb tähelepanu pöörata olulisele proovikivile, milleks on digilahenduste loomine ja veebiruumide arendamine, et noored saaksid ühiskonda asjakohaselt mõjutada. 2015. aasta märtsis algatati projekt EUth, mis kuulub Euroopa Liidu raamprogrammi „Horisont 2020”. Projekti on loonud ühing, mis koosneb 11 Euroopa partnerist, kes osalevad avalikus elus ning tegelevad noorsootööga ja tarkvara loomisega. Projekti EUth eesmärk on suurendada

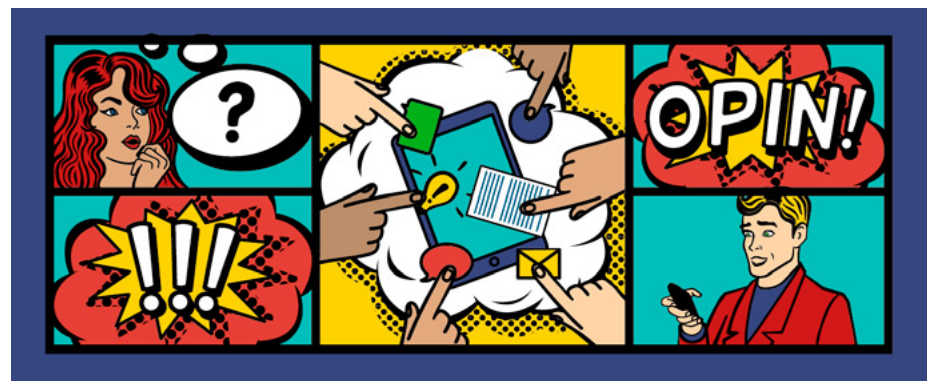
noorte huvi ja aktiivset osalemist nii kohalikes kui ka Euroopa poliitilistes institutsioonides ja organisatsioonides.



Projekti tulemusena on valminud veebiplatvorm OPIN (www.opin.me), mille eesmärk on suurendada noorte e-osalemist. See aitab avalikel ametiasutustel, noorteorganisatsioonidel ja teistel huvirühmadel enda projekte kavandada ning neid hallata. Lisaks on sellel funktsioonid, mis võimaldavad noortel osaleda nii veebiaruteludes kui ka ettevõtmistes väljaspool interneti. Projekt EUth on endiselt töös ning OPINit arendatakse ja parendatakse pidevalt kuni 2018. aasta märtsini.

MIKS OPIN?

Noorte osaluse digiteerimisel ja mobiilsemaks muutmisel platvormi OPIN abiga on kaks suurt eelist. Esiteks on osalemine nii viisi sõltumatu ajast ja kohast. Seega pole noortel vaja minna kindlasse kohta, et anda oma hääl või saata projekti ettepanekud ja kaebused aeglase bürokraatiasina kaudu. Nad saavad kõike seda ja palju muud teha OPINiga. E-osalemise teine eelis on fakt, et sel viisil saab suuri andmehulki lihtsasti koguda ja töödelda ehk väga paljud noored saavad oma arvamust avaldada ning olla



kindlad, et nende ideed võetakse kaalumisele. See teeb demokraatia kõikehõlmavamaks ja vastuvõtlikumaks.

Tavaliselt mõjutavad üldsuse osalemist kolme tüüpi tegurid, olenemata sellest, kas tegemist on noorte või täiskasvanutega, veebi või näost näkku osalemisega. Esiteks on osalejad, kes arutavad või mingil moel avaldavad oma arvamust, teiseks on otsustajad, kes toetuvad arutelude tulemustele, ning kolmandaks on inimesed, kes lihtsustavad osalejate ja otsustajate suhtlemist. Osalusprojekte võib loomulikult luua ja korraldada ka alt üles, aga enamasti ei ole osalejad need, kes projekti alustavad, kohtumisi organiseerivad ning vestlusi juhivad. Kõige sellega tegeleb hoopis vahepealne rühm inimesi, nn algatajad. Noorte osalemise valdkonnas on nendeks peamiselt valitsused või noorteorganisatsioonid. Platvormi OPIN eesmärk on toetada mõlemat rühma: nii osalejaid kui ka algatajaid.

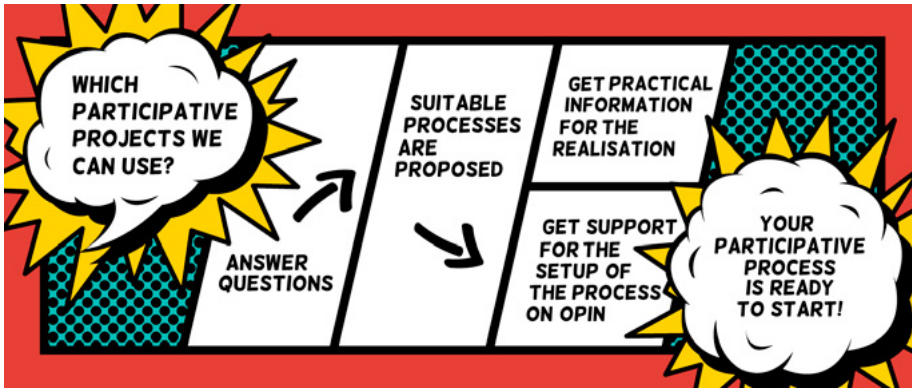
Me oleme veendunud, et noortel ja ka kõigil teistel inimestel on tegelikult suurepäraseid ideid, mis võivad aidata lahendada nende kohalikke probleeme, aga osalusprojekti algatamine on teine asi – see vajab teadmisi üldsuse osalemisest ja spetsiifiliselt noorte e-osalemisest ning kogemusi nendes valdkondades. Halvasti kavandatud osalusprojekt tõenäoliselt ebaõnnestub, ükskõik kui pühendunud on osalejad. Noored inimesed, noorteorganisatsioonid ja valitsused siiski ei tohiks karta aktiivsust ning omaenda osalusprojektide algatamist. Usume, et mõningase abiga on kõik võimalised sellist projekti korraldama.

Et seda abi võimaldada, pakub OPIN lahendusi, kuidas tuua osalusprojektide ideed teoorias päris maailma koos kogukondadele nähtavate mõjudega. **Üks tööriistu, mis aitab algatajaid, kes püüavad oma projekti luua, aga kellel pole varasemat noorte osalusprojektide algatamise kogemust, on Decision Support Tool (DST). DST juhendab algatajaid, kuidas valida osalusprotsessid, mis kõige paremini sobituvad võimalike ressursside, tulemuste ja eesmärkidega.** DST kasutajad vastavad hulgale küsimustele nende kavandatud osalusprojekti kohta ja selle tulemusena antakse neile väärtuslikku teavet selle kohta, kuidas edukalt oma ideid rakendada, kombineerides selleks veebivälised tegevused OPINi funktsioonidega. Pärast DST kasutamist luuakse nende osalusprojekt OPINis ning see on nähtav osalejatele, kes saavad anda oma panuse. See on OPINi kõige uuenduslikum külg ja projekti lõpuks saab see täielikult valmis.

Lisaks aitavad lagoonilised ja praktilised nõuanded ning projekti haldusvahendid ellu viia DST soovitatud osalusmeetodit. Nii viisi loodame juba kohe alguses pakkuda kvaliteetset osalust, mis võimaldab kõigil luua professionaalse e-osalemise protsessi ilma eksperdioskusteta.

OPIN KUI KÕIK-ÜHES-TÖÖRIISTA-KOMPLEKT

OPIN on midagi enam kui lihtsalt valik funktsioone. Peale selle, et OPIN võimaldab inimestel hakata projektide algatajaks, pakub selle mitme kliendi platvorm ka täielikku keskkonda peaaegu lõputule hulgale



osalusprojektidele. Pärast registreerimist on igal projektil OPINis eraldi veebiruum, mis on üles ehitatud selliselt, et kogu projekti elutsüklil on arusaadav: multimeediateave projekti kohta, arutatav küsimus, seotud organisatsioon või valitud raamistiku eesmärk. Iga osalusetapp on selgelt tähistatud ja seletatud ning tulemused kuvatakse hästi nähtavalt. Me töötame välja ka arukat kogukonna haldusstrateegiat, et lihtsustada osalejatega suhtlemist, mis puutub teavitustesse, teadete saatmisse jne.

PRAEGUSED FUNKTSIOONID

Inimestele või organisatsioonidele, kes soovivad juba praegu oma projekte algatada, pakub OPIN võimalust valida kolme osalusprotsessi vahel. *Collecting ideas* (ideede kogumine) on protsess, mida saab kasutada, et leida lahendusi probleemidele oma kogukonnas või teha uusi plaane. Protsess *commenting texts* (tekstide kommenteerimine) võimaldab noortel inimestel vahetult kommenteerida poliitika kujundamist ja oluliste dokumentide kavandamist. Kolmas protsess on *mobile polling* (mobiilne hääletamine). See FlashPolli tarkvara kasutatav rakendus võimaldab ligi pääseda varem määratud geograafilise piirkonna avalikule arvamusele oluliste teemade kohta.

OSALUSTOOTE KUJUNDAMINE

Selleks, et luua toode, mis on lõppkasutajatele tõepoolest tarvilik, ja OPINit katsetada, algatatakse projektiga EUth viis katseprojekti üle kogu Euroopa, et nendest kogemustest õppida. Katseprojektid käsitlevad eri teemasid ja on nii kohaliku kui ka Euroopa-ülese mõjuga. Itaalias ja Sloveenias asuvate haldusüksuste Trieste ning Koperi rahvusvahelise katseprojekti eesmärk on kindlaks teha noorte inimeste vajadused ja soovid ning võimaldada neil oma probleeme lahendada. Koolitades noorte kogukondade juhte, saab seal koostöös kohaliku valitsusega rakendada uusi noortele olulisi poliitilisi muudatusi. Teisest küljest kasutab OPINi platvormi ka Euroopa suurim üliõpilasõrgustik AEGEE, et parandada oma organisatsiooni taristut ja edendada liikmete osalust. Peale haldusüksuste ja organisatsioonide kasutatakse OPINit Pariisi otsustusprotsessi südames tänu Conseil Parisien de la Jeunesse'i (Pariisi Noorte Nõukogu) pingutustele. Nõukogu kasutab platvormi noorte inimeste ja nõukogu liikmete dialoogi parandamiseks.

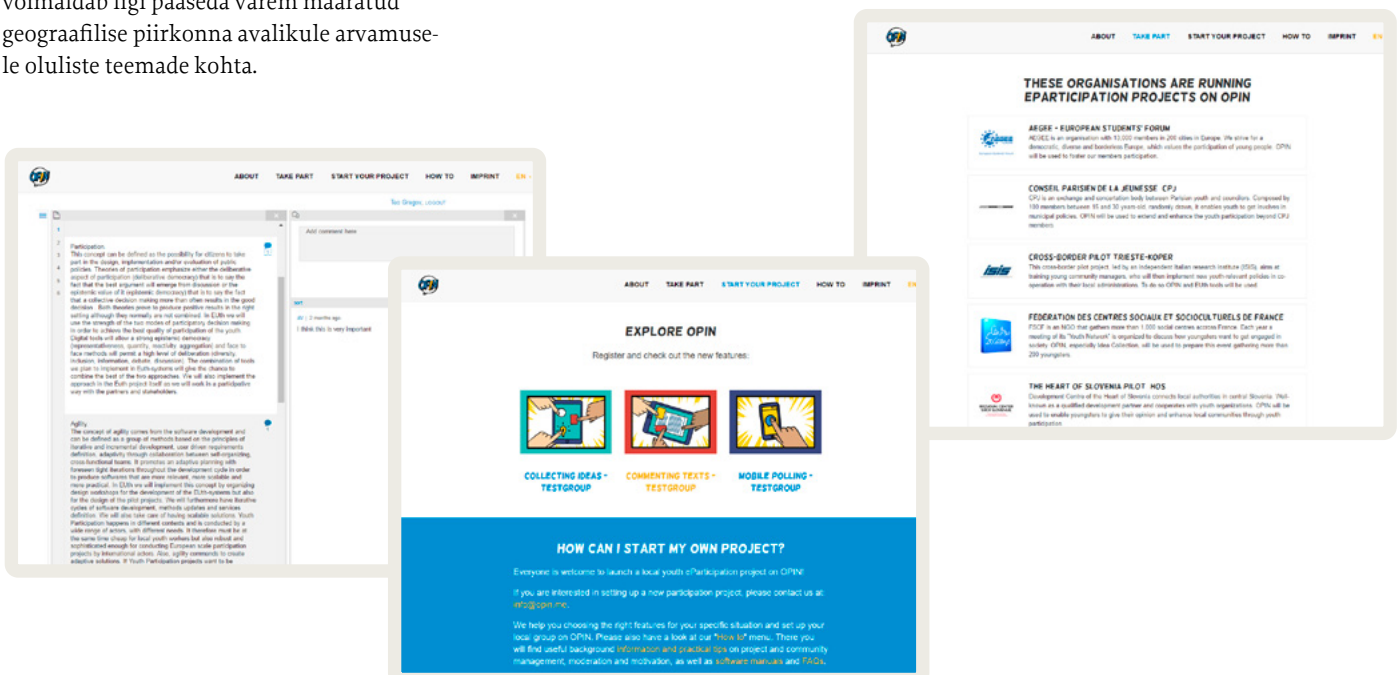
OPINI TOETUS

Selleks, et tagada OPINi kui tööriista komplekti tuntus Euroopas, toetab projekt EUth ro e-osalemise ideed ro 000 euroga, et julgustada digitaalsete ja mobiilsete osalusprojektide algatust OPINis. Pärast seda paranevad platvormi funktsioonid ja selle ulatus veelgi ning 2018. aasta märtsis avaldatakse OPINi lõppversioon. Loodetavasti saab sellest noortele tähtsaim platvorm, mis aitab neil aktiivselt osaleda oma keskkonna kujundamises.

OPINI SEOS EESTI JA SELLE DIGITAALSE TEGEVUSKAVAGA

Euroopa Liidu liikmesriikide hulgas on Eesti pidevalt näide sellest, kuidas on võimalik rakendada digi- ja veebilahendusi valitsuse ning kodanike suhtluses, kui on lisaks olemas mõningane poliitiline tahe ja spetsialistid. **OPIN on suurepärase tööriista inimestele, kes tahavad võtta kasutusele digitaalset tegevuskava noorsootöö valdkonnas.** Eesti soodustav seisukoht noorte inimeste kaasamises avaldub selgelt Eesti poliitilises sihis alandada hääleõiguse vanusepiiri 16. eluaastani. Kohalike omavalitsuste valimiste ajal 2017. aasta sügisel on Eestis võimalik kasutada OPINit, et lihtsustada suhtlust noorte inimeste ja poliitikute vahel, kes soovivad ära kasutada noorte loominguilisust ning võimet langetada tähtsaid otsuseid nüüd, et tulevik oleks parem.

OPINi platvorm on kindlasti kasulik organisatsioonidele ja valitsustele, samuti noorsootöötajatele, noortepoliitika kujundajatele ning noorteuhtidele, kes soovivad noorte osalust veelgi suurendada kõikehõlmava ja õiglase demokraatia nimel.



KOMMEN- TAAR

Uute osalusvormide ja -meetodite otsimine on prioriteetne tegevus terves Euroopa Liidus, kus ühiskonna aina kiirema digitaliseerumise tulemusena on tarvis jõuda sinna, kus suur osa noori veedab märkimisväärse osa enda vabast ajast – blogides, videomängudes, sotsiaalmeedias (pigem Snapis, ask.fm-is ja instas kui tweetides), *livestream*'e jälgides (nt Twitch) jmt. Lühidalt, kohtades, kus elukoht ja ajatsoon ei oma mingit tähtsust, sest keegi kuskil maailma otsas on ikka üleval ning jagab meie noorega sarnaseid huvisid, mängueelisuusi või muresid. Kaasamise võti peitub seega selles, kuidas leida mugav viis, kuidas nende noorteni jõuda nõudeta, et nad peavad täielikult loobuma enda virtuaalsest elukeskkonnast, kuid samas ei unustaks füüsilist keskkonda, mis toimetab nende ümber edasi – sõltuvalt või sõltumata nende osalemisest.

OPIN proovib pakkuda sellest lähitult kõik-ühes lahendust, mis tagaks e-osaluse võimaluse erinevate noorteorganisatsioonide võrgustikes ning sarnaselt ka kohalikule omavalitusele ja suurematele institutsioonidele suhtlemises noortega. Eelduseks, et see õnnestuks, on vaja noorte ja noorteorganisatsioonide juhtide teadlikkust, et OPIN üldse eksisteerib, ning digitaalseid pädevusi nii noorte endi kui ka otsustajate seas (mis jätavad endiselt soovida), tihtipeale väga edukate e-haridusprojektide taustal.

Muuhulgas soovib projekt luua suuremat usaldust Euroopa poliitiliste institutsioonide vastu, kuid kauged veebiarutelud paljudele hoomamatust ELi süsteemist vajavad kirjutaja arvates tõsisist ümbermõtestamist – Euroopa Liit saab tõsiselt korda minna alles siis, kui sellele eelnevalt on toimunud pikemad mõtestamisprotsessid, millega tegeleb näiteks European Policy Centeri kõrval loodud noorte eurooplaste mõttekoda FutureLab Europe, mis on ette võtnud terve institutsiooni süstemaatilise mõtestamise koos noortega ning soovivad nende osalusel töötada ELi parendami-

se nimel. Sarnaste osalusmõttekodade loomine Eestis juba olemasolevate osaluskogude kõrvale (või integreerides neid protsessi) annaks tunduvalt suurema panuse selleks, et usaldus ELi vastu kasvaks ning mõistetakse paremini selle vajalikkust.

Elame ja näeme, mis OPINist saab, pidades meeles, et sarnane tööriist, Loomio, pole (veel) ennast täielikult tõestada suutnud. Kuna endiselt on tegu katsetamisstaadiumis tööriistaga, peab olema juba varakult välja mõeldud see, milline on nurk, millega noorte ja noorteorganisatsioonide seas läbi lüüa. Kui see peaks õnnestuma, on tee noorte südamesse võidetud. Kui mitte, jääme ootama järgmist ELi projekti. Ja muidugi peame hoiduma sellest, et hikikomoride armee vallutaks kunagi Eesti ühetoalisi kortereid!

Ivo Visak

Eesti Noorteühenduste Liidu juhatuse esimees



FINIŠ

Selle Mihuse kujundamisel on kaasillustraatoriks Põhjamaade Hirm:

„Olen joonistanud kauem kui muusikat teinud. Mul on hea meel, et saan teha mõlemat ja nende tegevuste vahel žongleerida.

Piltides kujutan jätkuvalt kõige enam nägusid, maske ja tegelasi, kelle sees ja ümber on alati detailid ja säbru. Olen palju mõjutatud antropoloogilistest kokkupuudetest ja selleteemalisest huvist, mis mind alati on saatnud.

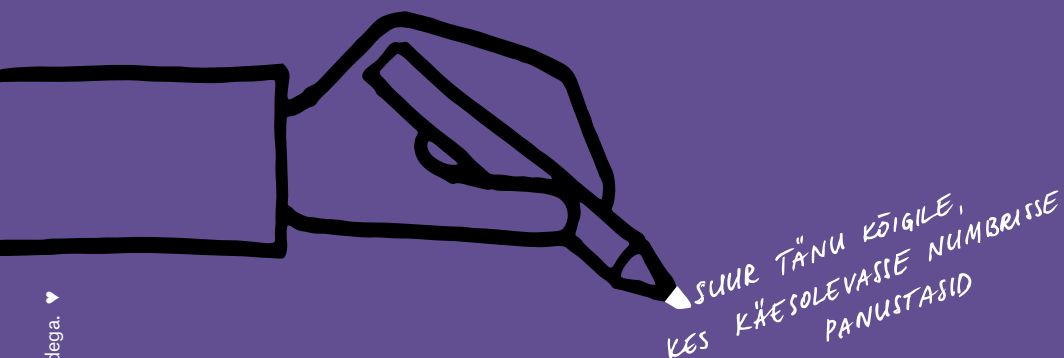
Pheriskooپی nime all on ilmunud paar näitust. Kuulun tänavakunsti rühmitusse Multistab. Paljud mu teosed leiavad praeguseks tee ka riietele, mida ise Multistabiga nendele siiditrükime.”

Näiteid teostest, riietest ja muid ilusaid pilte näeb:

www.instagram.com/pheriskoop

www.pheriskoop.eu

www.fb.com/ph9000



Ajakirja MIHUS väljaandmist toetatakse Euroopa Sotsiaalfondi ja Eesti Vabariigi kaasrahastamisel 2014–2020 elluviidavast tegevusest „Noorsootõtajate koolituste arendamine”

Ajakirja väljaandja:

SA Archimedes Noorteagentuur

Koidula 13a, 10125 Tallinn, tel 697 9236

noored.ee, mitteformaalne.ee

Toimetaja: Olav Kersen

Keeletoimetus: Anu Rooseniit, Keeletoimetus OÜ

Illustratsioonid: Põhjamaade Hirm (Esikaas, lk 5, 12, 16, 22, 34)

Kujundus: Kontuur Leo Burnett

Trükk: Ecoprint

SORRY FOR THE LONG
POST GUYS!



HERE IS POTATO