



METODOLOOGIA KÄSIRAAMAT

“EyoUth-Day” – üldine mitteformaalne õppimine tuleviku Euroopa noorte kodanike jaoks.



'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Sisukord

Tolerantsus	3
Euroopa Kodakondsus	3
Sidemed	4
Euroopa Inimõiguste Konventsioon	5
Astu samm edasi	7
Vestlus adminitratoriga	9
Kes on juht?	10
Kuidas te hommikuti üles ärkate?	11
Säästev areng.....	12
Ökosüsteemid koolihoovis	13
Intelligentne linnakeskkond.....	16
Maiade terrassid. Tõhusa veekasutuse iidsed tehnikad	19
SEED skaala	22
SEED skaalal põhinev rollimäng	25
Kunst ei anna edasi mitte ainult ilu vaid ka seisukohti. Statistika ja käsitöö.....	27
Lisad	29
BINGO	29
Elamusõpe.....	30
Elamuspõhised tegevused	31
Debriefing- küsimused ja tagasiside	37
Meediateadlikkus	39
Esileht	40
Põrandaalune televisioon	44

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükk peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest. 2

Sooline võrdõiguslikkus meedias 47

Tegevused arendas välja: Ec-Pec Sihtasutus

Tolerantsus

Euroopa kodakondsus





'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Sidemed

Osade nimetused	Kirjeldus	Juhend koolitajatele	Sõnum	Grupi kirjeldus, suurus, keskkond	Vahendid	Aeg
Peamine tegevus	Muusika mängib. Kõik osalejad jalutavad ruumis ringi ja tervitavad üksteist koolitaja poolt määratud viisil (naeratusega, lehvtiusega, vasakuid küünarnukke ühendades...) Kui muusika peatub mängijad seisatavad ja ootavad uut korraldust.	Kui muusika mängib, kasuta ringi liikumiseks kogu ruumi. Muusika seiskudes kuula juhendit edasiseks tervituseks.	Hea grupisese atmosfääri loomine.	5-100	muusika, CD-mängija/sülearvuti	5-10 min (sõltuvalt grupisest atmosfäärist)
Hinnang (ja küsimused toimunu kohta)	Räägi osalejatega tegevusest ning saadud kogemusest.	Küsimused: Kas said kõiki tervitada? Mis sulle selle tegevuse juures meeldis/ei meeldinud? Miks?				5 min

Lisakommentaariid koolitajatele:

.....

.....

.....

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükk peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.



'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Euroopa Inimõiguste Konventsioon

Osade nimetused	Kirjeldus	Juhend koolitajatele	Sõnum	Grupi kirjeldus, suurus, keskkond	Vahendid	Aeg
Soojendus tegevuseks	Lõõgastumine- tegevuse tausta loomine osalejate kujutluses.	Sulge silmad ja istu mugavalt. Kujuta ette, et oled tsepeliini kapten, mis jaotab inimõigusi kõigile Maa elanikele. See on sinu kohustus ja missioon.	Soojendus	25 inimest	-	5 min
Põhitegevus	Tegevuse selles osas hakkab tsepeliin kõrgust kaotama. Esialgu peab kapten missiooni päästmiseks üle parda viskama 5 inimõigust. Seejärel peavad kaks kaptenit ühiselt veel viis välja viskama. Viimaks töötavad 4-5 kaptenit koos ning saavad alles hoida vaid 5 inimõigust. Mängu lõpus teeb üks kapten igast meeskonnast teatavaks ende valiku ning terve grupp peab ühiselt otsustama viie	Loe läbi 30 inimõigust, mida hetkel kannad. Äkitselt tõuseb torm ja tsepeliin hakkab kukkuma. Pead välja viskama viis inimõigust, et päästa ülejäänud 25. Tormi lõppedes tekkib tornaado ja ellujäämiseks peavad tsepeliinid kahe kaupa liituma. Missiooni päästmiseks peavad kaks kaptenit koos valima veel 5 õigust, millest loobuda. Orkaan kasvab ja kasvab, seega peavad 4-5 tsepeliini omavahel liituma ning kamba peale saavad nad alles jätta 5 inimõigust.	Püüa mõista, kuidas osade inimõiguste välja viskamine sulle mõjub.		Prinditud versioon inimõiguste deklaratsioonist iga osaleja jaoks. Pabertahvel, värvilised markerid.	50 min

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükkis peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.



'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



	õiguse kasuks, mida säilitada.	Näib, et trom raugeb varsti. Tormi lõpuks peavad kõik grupid ühiselt viie õiguse kasuks otsustama.				
Hinnang (ja küsimused toimunu kohta)	Tegevuse lõpus küsib koolitaja osalejatelt küsimusi selgitamaks toimu mõtet.	Küsimused: - Kas teile meeldis antud tegevus? - Mida te sellest õppisite? - Kas te teate mõnda riiki, kus ei austada teatud inimõigusi? - Kas on asju, mis ei olnud nimekirjas, ent mida te näete inimõigustena? - Kuidas saavad inimesed oma õiguste eest võidelda?	Kui tahame õigustest osa saada, peame esmajärjekorras osalema demokraatlikus protsessis.		-	5 min

Lisakommentaariid koolitajatele:

.....

.....

.....

.....

.....

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükkis peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.

Astu samm edasi

Osade nimetused	Kirjeldus	Juhend koolitajatele	Sõnum	Grupi kirjeldus, suurus; keskkond	Aeg	
Soojendus tegevuseks	See mäng on keskendumisest ja koostööst. Osalejad peavad tegevuseks ette nähtud ruumi kasutama koolitaja poolt määratud viisil.	Kõik jalutavad ruumis ringi. Oluline on kasutada kogu olemasolevat ruumi ning säilitada sarane distants kõigi osalejate vahel. Plaksu kuuldes seisatad, justkui oleksid väga kurva sõduri kuju. Kui kuuled plaksu ja numbrit 2, tardud paigale, justkui oleksid uudishimulikkus. Kui kuuled plöaksu ja numbrit 3, moodustad kolmest inimesest õnne sümboliseeriva kuju. (Antud tegevus võib jätkuda rohkemate numbrite ja erinevate kujudega. Iga numbrit võin öelda mitu korda, et osalejatele jääks meelde, kus ja kellega nad ruumis olid)	Ruum „põhitegevuseks” ette valmistada	minimaalselt 10 inimest	muusika	10 min



'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Põhitegevus	algus	Iga osaleja saab rollikaardi, loeb selle läbi ning üritab ette kujutada, et on kaardil kirjeldatud isik.	Palun hoia oma rollikaart alles ega näita seda kellelegi. Palun osalejatel rivi moodustada.	Saada isiklikke kogemusi ebavõrdsusest.		Rollikaardid igale osalejale, küsimused ja olukorrakirjeldused, nimekiri küsimustest, mis aitavad tegevust mõista.	
	mäng	Kui keegi saab astuda sammu ettepoole. Ühel hetkel saavad kõik korralduse ringi vaadata.	Ma loen ette mõned küsimused ja olukorrakirjeldused. Iga kord kui tunned, et öeldu käib sinu rolli kohta, astu samm edasi. Kui öeldu sinu roli puhul ei kehti, jää paigale.				
	Küsimused. Tegelike isiksuste tagasi saamine.	Siinkohal tutvuvad osalejad üksteise rollidega. Tegevuse lõpuks peavad kõik tagasi saama oma tegelikud isiksused.	Vaadake nüüd ringi. Kuidas te end tunnete? Mis tunne on teie arvates inimestel, kes seisavad esimeses/viimases reas? Palun lugege ette oma rollikaart ja soovi korral lisage sisevaade sellest, mis teie tegelase peas hetkel toimuda võiks.				
Hinnang (ja küsimused toimunu kohta)	Nüüd töötavad osalejad gruppides ja ehitavad kujusid mis esindavad: solidaarsust, võimu, hirmu, võrdsust..		Nüüd töötame gruppides. Palun valige mõiste, millest kuju teete ja ehitage skulptuur. Kasutada võib kõiki ruumis leiduvaid esemeid.			Mõisted, toolid, lauad ja kõik, mida toast leida võib...	

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükk peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.

Vestlus administraatoriga

Osade nimetused	Kirjeldus	Juhend koolitajatele	Sõnum	Grupi kirjeldus, suurus, keskkond	Vahendid	Aeg
Põhitegevus	Selle mängu tegevus toimub neljatärnihotellis, mille administraator ei räägi kunagi külastajatega sama keelt.	Palun ühel inimesel ruumist lahkuda- sinust saab esimene administraator. Ülejäänud osalejad valivad probleemi(vannitoas ei ole rätikuid, suitsuandur hakkas tööle..) ja keele (numbrid, puuviljad, üksikud tähed...) ning kellegi, kes probleemi administraatorile valitud keeles selgeks peab tegema.	Selle mängu eesmärgiks on puhkamine ja lõõgastumine	Rohkem kui 2 inimest	-	10 min
Hinnang (ja küsimused toimunu kohta)	Arutelu	Küsimused: kuidas end tunned, kui sind ei mõisteta? Kas ülesanne oli kerge või raske? Kas arvad, et oleksid saanud oma ülesannet kuidagi lihtsustada?	Kultuuridevaheline suhtlus			

Lisakommentaariid koolitajatele:

.....

.....

.....



Education and Culture DG

'Youth in Action' Programme

Kes on juht?

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Osade nimetused	Kirjeldus	Juhised koolitajatele	Sõnum	Grupi kirjeldus, suurus, keskkond	Vahendid	Aeg
Põhitegevus	Üks inimene lahkub ruumist. Teised valivad juhi, kelle liigutusi kõik ruumis viibijad järgima peavad. Väljunud inimene tuleb tuppa tagasi ja peab ära arvama, kes grupi liigutusi juhib.	Valige grupile juht ning püüdke tema liigutusi võimalikult kiiresti ja täpselt jäljendada.	Koostöö	Minimaalselt 10 inimest	-	10 min
Hinnang (ja küsimused toimunu kohta)	Arutlus	Küsimused: Milline oli teie strateegia? Mis tunne oli juht olla? Mis tunne oli juhti järgida?				5 min

Lisakommentaariid koolitajatele:

.....

.....

.....

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükkis peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.



Education and Culture DG

'Youth in Action' Programme

Kuidas te hommikuti üles ärkate?

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Osade nimetused	Kirjeldus	Juhised koolitajatele	Sõnum	Grupi kirjeldus, suurus; keskkond	Vahendid	Aeg
Põhitegevus	Kõik osalejad vestlevad omavahel eesmärgiga leida grupist teisi inimesi, kellel on sarnane hommikune „ärkamisstrateegia”. Tegevuse lõpus võivad tekkinud paarid või grupid oma strateegiat tutvustada.	Juhendaja toob näite enda elus ja räägib sellest grupile. Mis teeb sind hommikuti värskeks? Kuidas sa üles ärkad? Kõnni ringi ja vestle teistega, püüdes leida ühiseid tavaid. Leia keegi, kellel on sinuga sarnane „ärkamisstrateegia”.	Üksteise tundma õppimine, virgumine.	Minimaalselt 10 inimest	-	10 min.

Lisakommentaariid koolitajatele:

.....

.....

.....

.....

.....

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükk peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.

Tegevused arendas välja:

Loomingulise Õppe Keskuse
Ühendus

Säästev areng



Ökosüsteemid meie kooliaias
Välitegevus

Osade nimetused	Kirjeldus	Juhend koolitajatele	Sõnum	Grupi kirjeldus, suurus; keskkond	Vahendid	Aeg
1.Probleemi tutvustamine/ õpilaste kogemuste analüüs	Küsige õpilastelt, kas nad teavad, et loodus jaguneb elus ja eluta looduseks. Näidake neile pilte ja paluge öelda, millistel piltidel on kujutatud elus- ja millistel eluta asjad. Kas bioloogid liialdavad, kui protesteerivad suurte linnade vastu ning propageerivad elus- ja eluta looduse säilitamist? Ülesanne: Näha, kuidas bioloogid loodust uurivad ning miks nad mures on.	Näidake pilte loomadest ja maastikest, mis ei ole liiga eksootilised ning sarnanevad teie riigi maastiku ja faunaga. Õpilased ostuavad, millistel piltidel on kujutatud elus- ning millistel eluta loodus. Piisab kolmest-neljast näitest, mis pannakse tahvlile üles. Piltidel peaks olema putukad, linnud, lihasööjad jne. Taimedest peaks esindatud olema rohttaimed, samblikud, puud, lilled. Lisaks neile peaks näitama pilte kividest, kaljudest ning liivast.	Mis siis kui...? Tõlgendada, välja tuua, arutelu juhtida, korralike juhendeid anda. Mitte ületada ajalimiiti.	Alguses ühe suure grupina.. ...hiljem jaguneda nelja- või viieliikmelisteks rühmadeks.	Pildid elus ja eluta loodusest arvutiekraanil või paberil. Pildid Green Peace protesti-aktisioonidest ja muudest taolistest sündmustest.	5 min

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükkis peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.



'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



--	--	--	--	--	--	--

2.Teaduslik aspekt 3.Avatusretk/ Õpilaste põhitegevus Andmete kogumine Õppimine läbi tegevuse Rühmatöö	1. grupp Kirjelda/joonista taimeliiki, mis kasvab sinu piirkonnas. Loenda, mitut liiki taimi kasvab valitud maa-alal. 2. grupp Sama ülesanne loomade ja putukatega 3. grupp Sama nagu 1. grupp 4. grupp Sama nagu 2. grupp	Töötage sammhaaval. Valmistage ette tööpinnad kooliaias. Kaks neist peaks olema taimedega kaetud maa-alal, teised kaks asfaldil või sillutisel. Jaotage õpilastele töötamiseks ruudulised paberid.	Mõõtkte aega. Suunage otsuseid, kuid ärge avaldage survet. Kiitke heaks esialgseid plaane ja ettepanekuid. Arutlege rühmadega töö käigu üle. Küsige küsimusi ja jagage soovitusi.	Õpilased peaksid hoolikalt vaatlama, loendama ja numbrid üles kirjutama. Konsulteerige enne ülesande läbi viimist bioloogia-õpetajaga, et määrata tööpiirkonnas kasvavad taimed ja tegevuseks sobivaid kohti valida. Kõik peaksid tegevusest osa saama ning olema motiveeritud välja tooma leitud taime- ja loomaliike. Kui võimalik, tuleks loomad ja taimed väliste tunnuste järgi	Ruudulised töölehed või tabelid	20 min
---	--	---	--	--	--	---------------

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükis peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.



'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



				liikidesse määrata.		
4.Seosed tegelike probleemidega/ /interaktiivsed meetodid	Grupp arutab ja esitleb oma tähelepanekuid. Nad koostavad graafiku kõige levinimatest looma- ja taimeliikidest. Grupp 1 ja 3 võrdlevad omavahel saadud tulemusi. Selgub, et aladel, mida katab infrastruktuur (asfalt, sillutis jne), puudub bioloogiline mitmekesisus. Loodus kolib mujale.	Soovitage otsuseid ilmestamiseks meie arusaama linnastumise ohtudest ja illustreerimaks liikide kadumist inimtegevuse tulemusena.	Kuulake, viige arutelu edasi. Juhitge arutelu ja tehke järeldusi: ökoloogid ei liialda! Julgustage gruppe mõtlema välja võimalusi positiivseks käitumiseks. Nad võivad valmistada posterit bioloogilisest mitmekesisusest kooliaias.	Rühmatöö	Iga grupp peaks esitlema oma näidist ja kaarti.	10 min 5 min 5 min
Hinnang (ja küsimused toimunu kohta)						

Lisakommentaariid koolitajatele:

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükkis peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.



Education and Culture DG

'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



.....

.....

.....

.....

.....

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükis peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.

Arukas linnakeskkond

Osade nimetused	Kirjeldus	Juhend koolitajatele	Sõnum	Grupi kirjeldus, suurus; keskkond	Vahendid	Aeg
1.Probleemi tutvustus/ õpilaste kogemuste analüüs	Kõigil on identsed suures plaanis linnakaardid (võivad olla ka joonistatud). Kas on lihtne olla insener? Ülesanne: Püüame olla Tulevikulinna parimad insenerid!	Seletage: Kas sulle meeldib linnas elada? Miks jah? Miks ei? Mõttekaardistus Kas linnas on kalliskas elada? Kas linnas on tervislik elada?	Mis siis kui..? Tõlgendage. Kirjutage üles, mis õpilastele meeldib ja mis mitte. Millised on kulutused veele, elektrile, prügiveole jne. Märkige ära puudused: müra, stress, õhusaaste..	Alguses ühe suure grupina. Jaotatuna viiestesse grupidesse	Õpilastele näidatakse pilte linna- ja loodusmaastikest. Kõik vaatavad ja kommenteerivad, aga mitte liiga pikalt-piisavalt, et seoseid luua ja aktiivselt osaleda. Paberatahvel markerid	5 min



'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



2.Teaduslik aspekt 3.Avatusretk/ Õpilaste põhitegevus Andmete kogumine Õppimine läbi tegevuse Rühmatöö	1.grupp Kaardistage tulevikulinna energiavõrgustik. 2.grupp Valmistage energiasäästliku koolimaja plaan/mudel. 3.grupp Kaardistage tulevikulinna haljasalad. 4.grupp Koostage tulevikulinna jäätmekäitlusplaani (sh. reovesi) Kuidas mõjutaks nende erinevate plaanide kombineerimine inimeste tervist? Linna "tervist"? Faktorid: puhas vesi, värske õhk, säästev energia- parem elukeskkond.	Ideede kujundamine, mõttevahetus Töötage sammhaaval Toetage õpilaste ideid ja otsuseid Organiseerige Analüüsige tulemusi gruppides	Mõõtk aega, toetage otsuseid survet avaldamata, kinnitage heaks algsed ideed või plaanid. Arutlege grupiga, miks nad teatud elemente planeerivad või kaardistavad. Küsige küsimusi: kuidas teha välja käidud ideid paremaks, et nad ühtiksid tahvile kirjutatuga.	Kõik peaksid ülesandes osalema. Kui keegi ei soovi osaleda, püüdke neid motiveerida endale sobivat panust leidma. Jaotage ülesanded. Igal grupil peaks kaalumiseks olema rohkem kui üks idee.	Papp, plastiliin, kōrred, plastiktõpsid, knopkad, paber, käärid, liim, kriidid	30 min
---	---	---	--	--	---	---------------

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükis peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.

4. Seosed tegelike probleemidega/ /interaktiivsed meetodid 5. Motivatsioon sügavamaks järelmõtlemiseks ja eneseanalüüsiks Hinnang (ja küsimused toimunu kohta)	Näidake pilte huvitavatest inseneritöödest, nt. ökomajad.	Soovitage lahendeid rikastamaks mõtlemist linnaplaneerimise võimalustest ja mõistmaks tehnoloogia väljakutseid tervislike eluviiside ees. Kirjutage üles soovitused tulevikulinnale.	Kuulake, suunake arutelu. Tehke ettepanek valmistada ette ühispresentatsioon tulevikulinnast, et näidata, kuidas elus seal paremaks ja tervislikumaks muuta.	Julgustada grupp meeskonnatööle. Iga grupi juhtinsenerid arutavad "valupunkte". Eesmärgiks on luua üks ühtne linnaruum.	Iga grupp esitleb oma mudelit ja kaarti.	10 min
						5 min
						5 min

Lisakommentaariid koolitajatele:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Maiade terrassid. Tõhusa veekasutuse iidsete tehnikad. Välitegevus.

Osade nimetused	Kirjeldus	Juhend koolitajatele	Sõnum	Grupi kirjeldus, suurus; keskkond	Vahendid	Aeg
1.Probleemi tutvustus/ õpilaste kogemuste analüüs	Tutvustus: paljudel iidsetel kultuuridel oli teadmisi, millest me tänini teadlikud ei ole või mis meid üllatavad. Üks selline kultuur on maiade tsivilatsioon, mis meid tänapäevalgi, hoolimata kaasaja teaduse pidevast arengust, oma leidlikkusega üllatab. Ülesanne: Vaatame, miks ehitasid maiad kallakul asuvatele põllumaadele terrasse.	Seleta: Me teame, et maiad lõid kalendri, mis oli sisse ehitatud nende templitesse. Nad lõid esimesed astronoomilised kaardid, mis olid ülitäpsed, ega vajanud nende välja arvutamiseks arvuteid. Nad olid väga head ehitajad ja matemaatikud. Mida teame me aga nende põldudest? (näidake terrasse)	Mis siis kui..? Teada saada, kuidas iidset tsivilisatsioonid erosoonia probleemi ning vee tähtsust mõistsid. Juba maiade ajal oli oluline vett tõhusalt kasutada ja keskkonda (täpsemalt maapinna pindmisi kihte, olulist põllumajanduslikku faktorit) hoida.	Alguses ühe suure grupina. Jaotage õpilased viiestesse gruppidesse.	Näidake õpilastele maiade kalendrit, kirjakeele näidiseid, terrasse.	5 min

2.Teaduslik aspekt 3.Avatusretk/ Õpilaste põhitegevus Andmete kogumine Õppimine läbi tegevuse Rühmatöö	Juhtnõõrid 1.grupp Täitke kast mulla, liiva ja kivide seguga 2.grupp Täitke kast mullaga, mille peale on laotatud taimed 3.grupp Ehitage kasti kolm umbes võrdse laiusega terrassi. Asetage kolme topsti kohvifiltrid, seejärel valage üks topstis vett aeglaselt järjest iga kasti sisse. Vesi nõrgum kohvifiltriga kaetud topsti. Mõõtke välja voolanud vee kogust ja filtrile kogunenud mustust.	Kontrollime! 1. andke kolmele grupile sama suurusega karbid, mis on võrdses koguses täidetud sama tüüpi mullaga. 2. Pärast individuaalseid ettevalmistusi valage aeglaselt vesi kastidesse ja mõõtke tulemust. 3.Rääkige erosioonist ja vee kasutamisest põldude niisutamiseks.	Juhendaja peaks osutama muutusele filtri värvis ja kasutatud vee kogusele ning eksperimenti kommenteerima. Andke juhiseid, mõõtke aega. Esimeses kastis on filter väga must ja vett palju raisatud. Erosioon ja vähene tõhusus. Teises kastis on filter puhtam ja rohkem vett tänu taimedele ära kasutatud. Kolmandas kastis on filter puhtaim ja topstis ei ole vett. Erosiooni ei toimu ja vesi kasutatakse viimseni ära. Kõik kasulik jääb pindmistesse mullakihtidesse- taimedele.	Õpilased peaksid hoolega jälgima. Nad peaksid püstitama hüpoteese ning tegema järeldusi teiste kultuuride tundmaõppimise olulisusest ja erinevate praktikate rakendamisest ökoloogiliste probleemide lahendamiseks.	Kastid, millel on ühte otsa auk lõigatud (piima/mahlap akid, kingakarbid), muld, kivikesed, liiv, lehed, rohi 3 plasttopsi võrdse koguse veega, kohvifiltrid iga topsti jaoks, joonlaud	20 min
	4.Seosed tegelike probleemidega/ /interaktiivsed meetodid 5.Motivatsioon sügavamaks järelemõtlemiseks ja eneseanalüüsiks	Grupid aruavad ja esitlevad oma vaatluse tulemusi. Näita pilte ohustatud mullastikuga piirkondadest ja maalihetest.	Tooge näiteid linnastumise ohtudest ja liikide kadumisest inimtegevuse tagajärjel.	Suunake ja edendage arutelu. Grupid võivad leida viise loodussõbralikumaks käitumiseks, jagada oma kogemusi.	Julgustada gruppe rühmatööle	Igal grupil peaks olema võimalus oma vaatluse tulemusi esitleda. 10 min 5 min 5 min



Education and Culture DG
'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Hinnang (ja küsimused toimunu kohta)	Nüüd olete tuttavad erosioonivastase võitluse vanimate meetoditega.					
---	---	--	--	--	--	--

Lisakommentaariid koolitajatele:

.....

.....

.....

.....

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükkis peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.



'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



SEED skaala

SEED (eneseanalüüs efektiivseks otsuselangetamiseks) skaala põhimõtted

Kasuta edu	Igal kogukonnal on eelnevaid või varasemaid kogemusi edust, mis võib olla koostöö inspiratsiooniks: primitiivsete inimeste ühendus, feodaalne ühiskond, põllumajanduslik kogukond jne. Julgustage gruppi rolli sisenema ning ette kujutama, miks see ühendatud on.
Mitmepoolsetes partnerlustes osalemine	Partnerluseks on vaja kogukondi, valitsust, turul osalejaid, üksikisikuid; teadmiste vahendajaid ja muutuste esile kutsujaid, kes kõik koos töötavad. Anna mõlemale grupile mõista, et koostöö saavutamata jäämisel võetakse neilt punkte maha.
Ilmsetel tõdedel põhinevate otsuste langetamine	Objektiivsed faktid aitavad otsuseid langetada ja arengut mõõta. Uurimistöö aluste õppimine võib aidata inimestel oma keskkonda ja informatsiooni kogumise võimalusi paremini mõista.

Sooritus mõõtmise üksikisikute ja kogukondade käitumise muutumise läbi.

Käitumise muutus esineb siis, kui inimesed näevad, et miski muu töötab paremini, ning neile on kasulik seda toetada.

Arutlege gruppidega mängu lõpus.

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükkis peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.



'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Rollid		Märkused
1. grupp	Teie grupp seisab edukalt vastu saastavale tööstusele teie kogukonna lähedal. Teid süüdistatakse võitlemises võitluse pärast ning majanduslike huvide segamises keskkonnaküsimustesse (tööstuse tulude langus). Te valmistate ette avalikku pöördumist lükkamaks ümber teie vastu esitatud väited ja näitamaks, et teie seisukohad põhinevad teadmistel, kohalikel prioriteetidel ja tulevikunägemusel- puhas keskkond ja tervis. Peate veenma gruppi riigiteenistujaid endaga liituma, et suruda läbi pikaajalisi seadusemuudatusi. Ühtlasi peate mõjutama tööstust investeerima pikaajalisse säästvasse arengusse, mitte kohesesse kasumisse.	
2. grupp	Te olete juhatajad, kes on aastaid kogukonna elanikele kindlaid töökohti pakkunud. Teie tööstus on stabiilne ja põhineb aegade jooksul läbi proovitud tavadel. Viimasel ajal ründavad teid kohalikud aktivistid, kes väidavad, et teie tootmisviisid on iganenud ja kahjustavad keskkonda ning kohalike tervist. Nende arvates ei taha te oma tehaseid uuendada, sest ei soovi kasumit uuesti investeerida. Peate neile vastu seisma väites, et tootmissüsteemi muutmine on liiga kulukas ning muutustega ei kaasneks suuri positiivseid tagajärgi. Õigustage oma seisukohti seadusjärgsete ettekirjutuste ja valitsuse toetuse puudumisega. Viige läbi ühiseid muudatusi ainult siis, kui need on majanduslikult põhjendatud. Ärge võtke vastu välisinvesteeringuid. Asutage partnerlusi.	
1. ekspertide grupp	Te olete grupp eksperte, kes on mõlema osapoole palgal. Te olete kolleegid, kuid töötate vastaspoolte heaks. Jaotage rollid: kes kogub andmeid kogukonna sotsiaalsest heaolust, küsitleb kogukonna elanikke? (bingo kaart- vt mooduli lõpus) Kes kogub andmeid tervise, majanduslike ja keskkonnaküsimuste kohta? (peidetud tabelid otsitavate andmetega ja juhistega kaardid nende leidmiseks). Ps. Esimest ja teist gruppi toetavad eksperdid peaksid andmeid otsima erinevatel aegadel. Leitud andmed tuleb esitada graafiliselt. Kõigist leitud andmetest teha kokkuvõte, mis toetab nende seisukohta.	2. gruppi toetavad eksperdid avaldavad samuti tabeli leitud andmetega.
2. ekspertide grupp	Teie grupp väidab, et keskkonnakaitsesse investeerimiseks puuduvad piisavad rahalised vahendid. Puhas tootmine on eeskätt töösturite probleem ning tähtsam on töökohti säilitada. Keskkonnakaitsjad liialdavad, kuna praeguste tootmismeetoditega ei ole aastaid probleeme olnud. Praeguste seaduste muutmiseks on vaja pikka ettevalmistust ja kõik muudatused peavad läbima hääletuse. Kui teised osapooled on ühises tegevuses kokku leppinud, peate läbi viima hääletuse ja selle tulemused plakatil avaldama.	

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükkis peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.

Väitluses väidab 1. grupp, et on aeg tulevikku astuda ja taastuvale energiale üle minna.

2. grupp vastab, et taastuv energia on riskantne investering, mis võib kaasa tuua palga languse ja töökohtade kaotuse.

1. grupp väidab, et roheline energia langetaks elukallidust ja palgad jääksid samaks, kuna ettevõtted hoiaks saastega seotud terviseprobleemidega töötajate kindlustuse pealt kokku.

Lisakommentaariid koolitajatele:

Koolitajad on väitluse kohtunikud. Nad peavad ette valmistama ajakirjanduslikku laadi küsimusi pressikonverentsi jaoks (kuidas te sellele otsusele jõudsite? Kas teie statistika on täpne? Jne)

See tegevus toimib hästi, kui on püstitatud kohalikule probleemile või käsitatud kütuse hinna/ globaalsete probleemide/ tuumaenergia võtmes.

Koolitajad võivad peita tegevuseks vajalikke andmeid erinevatesse paikadesse koolimajas ja hoovis (andmetabel CO₂ sisalduse kohta õhus jne) ja anda õpilastele kaardid juhustega, mis neid otsitavate andmeteni viivad. Intervjuude jaoks võib ette valmistada bingo kaardid küsimustega, mida 1. ekspertide grupi liikmed teistelt osalejatelt küsida võivad.

Tegevuse lõpuks peaksid kogukond ja töösturid allkirjastama petitsiooni ja läbi viima pressikonverentsi, kus nad toovad välja antud situatsioonis tekkinud probleemid ning pakuvad välja võimalikke lahendeid.

SEED skaalal põhinev rollimäng Sise- või välitegevus

Osade nimetused	Kirjeldus	Juhend koolitajatele	Sõnum	Grupi kirjeldus, suurus; keskkond	Tools	Time
1.Probleemi tutvustus	Meetodi tutvustus	Seletage mängu põhimõtteid. Jagage õpilased nelja rühma. Suunake mängu tegevust, mõõdke aega.		Alguses ühe suure grupina, hiljem neljas grupis	-	10 min
2.Teaduslik aspekt 3.Avastusretk/ õpilaste põhitegevus Andmete kogumine Õppimine läbi tegevuse Rühmatöö	Andmete kogumine, kaardistamine ja analüüsimine. Seisukohtade ettevalmistus.	Töötage sammhaaval Suunake gruppide tööd, toetage õpilaste ideid, mõõdke aega			Bingo kaardid küsimustega ja tabelid andmetega (peitmiseks) ning juhised nende leidmiseks. Paberid/pabertahvel, pliiatsid, markerid.	20 min

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükkis peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.

4.Seosed tegelike probleemidega/ /interaktiivsed meetodid 5.Motivatsioon sügavamaks järelmõtlemiseks ja eneseanalüüsiks Hinnang (ja küsimused toimunu kohta)	Kogutud andmete esitlemine. Väitlus. Lõplike seisukohtade välja kujundamine. Ühipöördumine pressikonverentsi näol.	Juhtige väitlust nii, et kõik osapooled sõna saaksid. Aitake vastu võtta lõplikud seisukohad. Täitke pressikonverentsil ajakirjanike rolli.	Keskkonnaprobleemide vaatlemine mitmest aspektist. Seisukohtade kujundamine ja argumenteerimisoskuse arendamine.		Tabelid/ pabertahvel	
---	---	--	---	--	---------------------------------	--

Lisakommentaariid koolitajatele:

Kunst ei anna edasi mitte ainult ilu vaid ka seisukohti. Statistika ja käsitöö.
Sise- või välitegevus

Osade nimetused	Kirjeldus	Juhend koolitajatele	Sõnum	Grupi kirjeldus, suurus; keskkond	Vahendid	Aeg
1. Loova protsessi tutvustus: ideede mitmekesisus	Kirjeldage loomise protsessi läbi erinevate vahendite: sõna, tants, miimika, joonistamine, skulptuur, muusika jne.	Mis on kunst? Arutelu	Kunst ei seisne ainult ilus. Tal on ka sõnum ning teda võib kasutada muutuste esile kutsumiseks ja informatsiooni vahendamiseks. Ta paneb meid enda isiksuse ja käitumismaneeride üle järele mõtlema.		http://www.chrisjordan.com/gallery/rtn/#cans-seurat	10 min
Mõttevahetus: koostöö võistlus	Looge skulptuur, tants, riideese, laul vm, mis tõlgendab teie arusaama säästvast arengust ja keskkonnakaitsest.	Nõudke, et kunstiteos oleks informatiivne- sisaldaks statistikat, illustreeriks probleemi, provotseeriks muutust käitumises.		Kolme- või neljaliikmelised grupid	Materjalid: kasutatud riie, paber, kleeplint, plasttopsid, pudelid, traat, pappkarbid ja muu taoline. Muusika.	30 min
Õppeprotsess						

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükk peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.

Uute ideedega kohanemine	Püüdke ära arvata loodud kunstiteoste sõnumit.	Arutlege, kas õpilaste loodud teoste sõnum kehtib ning võiks huvi pakkuda laiemale üldsusele.	Oluline on, et õpilased mõistaksid kunsti rolli avaliku arvamuse kujundamises. See loob suhtumisi, ent ei avalda survet, ja on mõistetav kõigi rahvuste esindajate poolt.		http://www.youtube.com/watch?v=F7dsQgsb_9A&feature=watch_response	20 min
	Näidake, et kunst võib illustreerida loodusseadusi, mida kasutatakse mitme taastuva energialiigi tootmiseks Tegevuse lõpuks seletage, et viimane video on turismiattraktsioonist, mis toob välja antud keskkonna eripärad ning rõhutab antud kogukonna püüdu kasutada ainult rohelist energiat. Seetõttu liigub ka skulptuur ainult looduse jõudude mõjul.	Lisage, et kunstnik kasutab liikuvaid palle publiku pilgu suunamiseks ning teose kütkestavamaks muutmiseks ja selle mõistmise lihtsustamiseks.			http://www.youtube.com/watch?v=odT8pdvoLVY&feature=related	10 min

Lisakommentaariid koolitajatele:

.....

.....

.....

.....

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükkis peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.



'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Lisad

BINGO

Millised gaasid hoiavad Maa temperatuuri kõrge?	Kuidas me CO2 õhku paiskame?	Mida saame teha kliimamuutuste peatamiseks?
Mida tähendab WWF?	Mida teeb fossiilkütuste põletamine keskkonnale?	Miks on massiline metsaraie tänapäeval suur probleem?
Milliseid tagajärgi toob endaga kaasa kliima muutumine?	Kuidas mõjub piiramatul kasvuhuonegaaside õhku paiskamine keskkonnale?	Kuidas kliima tänapäeval muutub?

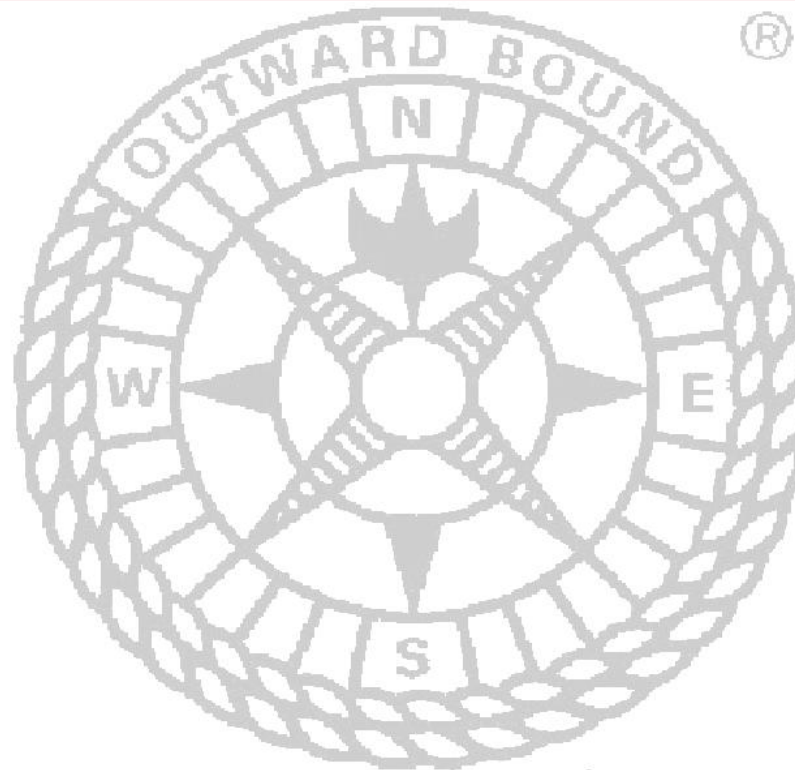
Need on näidisküsimused, mida võib kohandada vastavalt tegevuse ülesehitusele.

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükkis peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.

Tegevused arendas välja: Outward Bound Rumeenia

540015 Târgu Mureș, str. Gheorghe Doja nr. 9/89, tel / fax: 0265-250 939, mob: 0769 224 300
540015 Marosvásárhely, Dózsa György u. 9/89 sz., tel / fax: 0265-250 939, mob: 0769 224 300
office@outwardbound.ro, www.outwardbound.ro

Elamusõpe





'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Elamuspõhised tegevused

Tegevuse nimi	Kirjeldus	Juhend koolitajatele	Pilt	Grupi kirjeldus, suurus; keskkond	Vahendid	Aeg
Aladdini võluvaip	Grupp seisab maha laotatud matil või vaibal (tekil). Ülesanne on vaip ümber pöörata, ilma et ükski osalejatest maha astuks.	Kui keegi maha astub, peab kogu grupp uuesti alustama. Taustalugu: grupp lendab Aladdini võluvaibal, mida tuleb õhusõidu ajal parandada.		Kuni 15 inimest ühel matil/vaibal	Vaip, tekk, lina, matt (u 1,80x1,80 m). võib kasutada ka suuremat matti, misjuhul tuleks see enne pooleks voltida.	30 min
Südame transport	Osalejad peavad spetsiaalselt valmistatud töövahendiga palli üles tõstma ja üle takistuste ettemääratud sihtkohta toimetama.	Kui viite tegevust läbi suurema grupiga, peate grupi kaheks või kolmeks jagama ja vastava arvu töövahendeid valmistama.		7-8 inimest töövahendi kohta	Töövahend, mis on valmistatud puust rõngast ja selle külge kinnitatud 7-8st u 1m pikkusest nöörist. Pall, mis mahub rõngale seisma, ilma et läbi kukuks või liiga kergelt maha libiseks.	30 min

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükk peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.



Education and Culture DG

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



'Youth in Action' Programme

Soo	Meeskonnad peavad muda puutumata ületama kujuteldava soo, vältides nähtamatuid alligaatoreid ja piraajasid.			7-8 inimest meeskonnas	3 kasti ja 2 lauda meeskonna kohta	30 min
Miinivälja ületamine	Grupp peab ületama miinivälja. Platvormidelt ei tohi maha astuda ja kui üks platvorm jääb valveta (keegi ei seisa selle peal ega puutu seda), kaob see ära.	Jälgida, et kõik platvormid on kogu aeg kasutusel. Eemaldada valveta jäänud platvormid.		Kuni 15 inimest grupis	Osalejatega võrdne arv platvorme: vineerplaate, vaibatükke, A4 pabereid vm.	30 min



Education and Culture DG

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



'Youth in Action' Programme

Topsidest torn	Meeskond peab käsi kasutamata topsidest võimalikult kõrge torni ehitama. Kasutada tohib ainult ülesandeks ettenähtud vahendeid.	Sobib läbi viia ka võistlusena: Kes ehitab ette nähtud ajaga kõrgema torni.		7-8 inimest meeskonnas	15-25 plasttopsi, elastikpael/kumm irõngas, mille külge on esotud 7-8 1m nõõri	30 min
Gaasitoru	Iga meeskond peab „gaasitoru” abil palli stardist finišisse transportima. Palli torus hoides on keelatud liikuda.	Kui torusid on vähem kui osalejaid, annab mängija, kelle käest pall juba läbi käis, toru järgmisele meeskonnaliikmele.		Suured grupid	Torud või rennid, golfi või lauatennise pall	30 min



Education and Culture DG

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



'Youth in Action' Programme

Linnud ja munad	Grupp töötab väikestes meeskondades. Igal meeskonnal on pesa, mis on märgitud ringikujuliselt maha asetatud nõoriga. Ülesandeks on ringist välja minna ja koguda maksimaalne arv välja laotatud mune. Ringist väljutatel seotakse silmad kinni. Verbaalne suhtlus ringist väljunute ja ringi jäänute vahel on keelatud.	Grupid võivad saada 5 minutit ettevalmistusaega, et töötada välja oma „linnukeel” mille abil pesas viibivad linnud munaotsijaid juhtida saavad.		7-8 inimest pesa kohta	Nõõrid pesade märkimiseks, pallid, õunad vm. munade esindamiseks. Sallid, riidetükid vm. silmade sidumiseks.	30 min
Autoehitus	Suurel autotööstusel lasub keeruline ülesanne. Ta peab kahes eraldi asetsevas tehases samaaegselt valmis tegema kaks identset autot. Kahe tehase esindajad võivad korraldada kohtumisi, et projektist rääkida, kui nad võivad kokku saada ainult mõlemast tehasest eemal, ega tohi jooniseid kaasa võtta või koha peal valmistada.	Kohtumisteks on aega kokku maksimaalselt 30 minutit. Üks ja sama meeskonnaliige ei tohi kaks korda kohtumas käia, va juhul kui kõik meeskonnaliikmed on juba kohtumistel osalenud, misjuhul algab ring otsast. Lisaülesanne: valmistada autole reklaammaterjale (plakat, lendleht vm).		7-8 inimest auto kohta	Materjalide hulka võivad kuuluda puulauad, plastikust õllekastid, suusad, toolid, nõõr, köied, kleeplint, pulgad jne. Paberit ja pliiatseid reklaamplakatite jaoks	1h 30 min

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükk peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.



'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Leia puu	Meeskond peab kinniseotud silmadega leidma tähitud puu.	Enne tegevuse algust näitab mängujuht meeskondadele puud, mille nad hiljem üles peavad leidma, ning annab 10 minutit aega strateegia välja töötamiseks. Suuremate rühmade korral võib puud otsida korraga kaks meeskonda.		Kuni 15 inimest grupis	Puuderohke park	30 min
Suusad	Meeskonnad peavad murul „suusatades” läbima ettenähtud distantse. Edasi liikumiseks peavad nad suutma oma liigutusi koordineerida.	Osalejad seisavad laudadel ja liigutavad neid nööride abil.		6-7 inimest meeskonnas	Iga meeskonna suusad on 2 kahemeetrist lauda. „suuskades” on osalejatega võrdne arv auke, kuhu on kinnitatud nöörid laudade jala küljes hoidmiseks ja liigutamiseks.	30 min

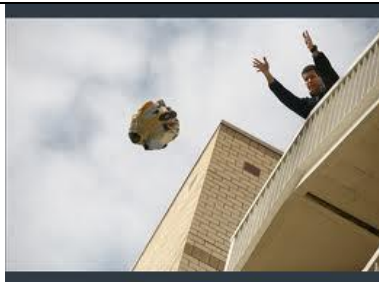


Education and Culture DG

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



'Youth in Action' Programme

Munavise	Väiksed rühmad diasinivad munapakendi, mis võimaldab muna visata /aknast kukutada, ilma et see puruneks. Lisaks peavad nad oma tootele tegema 30-sekundilise reklaami.	Muna võib visata üle elektriliini või teiselt korruselt alla kukutada.		7-8 inimest meeskonnas	Kui tegevus viiakse läbi loodukeskkonnas, võib kasutada looduslikke materjale (õpilastel ei ole lubatud oksa murda või elusloodust kahjustada). Muudes tingimustes võib neile anda kõrsi, paberit ja kleeplinti.	30 min
Mürgised jäätmed	Nöörikeraga varustatuna peab meeskond välja mõtlema, kuidas ämber „mürgiseid jäätmeid“ suuremasse ämbrisse „kahjutuks tegemisele“ transportida.	Jäätmeid sisaldav anum peab olema mänguvälja keskel ja seda võib puutuda üksnes nööriaga.		Kuni 15 inimest rühmas	Nöörikeraga, veega täidetud tass/plasttops, nööri mänguvälja tähistamiseks	30 min

Tegevuse nimi	Kirjeldus	Juhend koolitajatele	Pilt	Grupi kirjeldus, suurus; keskkond	Vahendid	Aeg
Meeskond Tigu	Suusakepp tuleb nõõride abil läbi teokujulise maastiku vedada. Kui kepi ots tigu puutub, peab ülesannet otsast alustama.	Ülesannet võib läbi viia ka suusakepi või pulga otsa kinnitatud markeri, misjuhul on rühma eesmärgiks pildi järgi joonistada.		7-8 inimest meeskonnas	Suusakepp või pulk, meetripikkused nõõrid, köit teo jaoks	30 min

Debriefing: küsimused ja tagasiside

Mis läks hästi?

Selle küsimusega alustamine võimaldab osalejatel tunda end tunnustatuna. Sama tähtis kui nõrkade kohtade välja toomine on kordaminekute tunnustamine. Arutage ülesande kõiki positiivseid aspekte enne kui käsitlete kitsaskohti.

Mis ei läinud hästi?

Kui "mis läks hästi" osa on läbitud, tuleb edasi liikuda nende asjade juurde, mis ei läinud nii hästi kui oleks saanud või oodanud. See ei tähenda, et probleemile läheneti valesti- ehkki ka seda tuleb ette- vaid seda, et oleks võinud ka teisiti läheneda. Siinjuures on oluline, **et keegi teisi osapooli ei ründaks.**

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükk peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.



Education and Culture DG

'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Kõik märkused peaksid olema objektiivsed ja konstruktiivsed. See on tõenäoliselt koolitaja suurim katsumus. Nii heade kui halbade asjade lahkamisel kasutada alltoodud küsimusi.

Miks asjad juhtusid? See soodustab ülesande üle järelemõtlemist ning selle tõlgendamist. Selle küsimuse läbi otsime kordaminekuid ja ebaõnnestumisi mõjutanud tegureid. Ka siinkohal ei tohi laskuda teineteise süüdistamiseni! Koolitaja peab kuulama ja vajadusel autasustama neid kommentaare, mis toovad mõjutegurid välja mitte-isiklikus võtmes.

Näiteks võib keegi öelda, et halva kujunduse põhjuseks oli see, et "James andis mulle mõttetu algse kavandi ja siis ta tuli ja muutis seda veel mitu korda". Paremini oleks öelda: "Algne kavand oli puudulik ja ülesande käigus toodi sisse mitmeid muudatusi, et algsete vajakajäämistega toime tulla". Selline lähenemine on efektiivsem, kuna viib tähelepanu probleemi tekkepõhjusele. **Inimeste süüdistamisest ei sünni midagi konstruktiivset.**

Mida me järgmisel korral teisiti ja paremini teeme?

See aitab meeskonnal õppida, milliseid parandusi sisse tuua. Oluline on välja tuua kõik ideed olenemata sellest, kui üldised nad tunduvad. Isegi kui keegi pakub välja midagi, mis tundub esmapilgul liiga dramaatiline, ebatraditsiooniline või veider, tuleb see üles märkida.

Kuidas me seda kogemust kasutada saame?

See aitab osalejatel õpitut igapäevatöoga siduda. See võib olla miski, mida saab kasutada organisatsioonilisel, meeskonna või üksikisiku tasandil. Tähtis on kasulik ära tunda ja (üldises plaanis) välja pakkuda, kus seda kasutada saaks.

Lisakommentaariid koolitajatele:

.....

.....

.....

.....

.....

Tegevused arendas välja: Eesti People to People

Meediateadlikkus





'Youth in Action' Programme

Esileht

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Tegevuse nimetus	Kirjeldus	Juhend koolitajatele	Eesmärgid/sõnum	Vahendid	Aeg
Ettevalmistus	See on simulatsioon, mille käigus valmistab grupp ajakirjanike ette järgmise päeva ajalehe esilehte. Osalejad töötavad väikestes gruppides ja teglevad küsimuste nagu: Objektiivsus, erapooletus ja stereotüübid meedias Pildid ja meedia roll inimõigustega seotud küsimuste käsitlemises. Mõtte-, arvamus- ja väljendusvabadus Eraelu puutumatus Õigus arengule, elule ja tervisele	Lõigake ajalehtedest või ajakirjadest välja 40-45 pilti. Pidage silmas, et iga tööühma jaoks on vaja koopiaid samadest piltidest. Seega peate kas ostma mitu koopiat igast kasutatud väljaandest või kasutama koopiamasinat. Laotage üks komplekt fotosid vaatamiseks lauale.	Tõsta osalejate huvi inimõiguste vastu läbi piltidega töötamise.	Suur ruum, kus on piisavalt tööpinda kahele või kolmele väiksele grupile. 40 ajalehefotot Paberit ja pastakaid märkmete tegemiseks Suuri paberilehed (A3) või pabertahvel ning markerid Käärid ja liim igale tööühmale Piisavalt suured lauad, et iga grupp saaks kõik tööks vajalikud paberid laiali laotada	180 min



'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Põhitegevus	Tutvustage tegevust. Seletage, et see on simulatsioon õhtust ajalehetoimetuses, kus grupp ajakirjanikke järgmise päeva esilehte koostab. Ehkki tegu on väikeste väljaannetega, mis on suunatud kohalikule kogukonnale, on nende kõigi eesmärgiks ka lugejaskonna informeerimine globaalsetest küsimustest, sh. Inimõigused. Jaotage osalejad kaheksastesse grupidesse. Iga grupp moodustab erineva ajalehe toimetuse. Nende ülesandeks on kujundada ja küljendada järgmise päeva numbri esileht. Paluge igal grupil valid oma ajalehele nimi. Arutage kõigi gruppidega ühiselt läbi tüüpilise esilehe tunnused ja vorm. Näidake osalejatele fotovalikut. Paluge neil pilte vaikuses vaadata ja antud hetkel nähtut mitte kommenteerida. Seletage, et need on pildid, millega neil sel õhtul töötada tuleb. Nad võivad kasutada vabalt valitud arvu pilte vabalt valitud tõlgenduses. Seadke toimetajate meeskonnad tööle. Jagage välja paberid, pliatsid, käärid ja liim. Pilte ärge veel kätte andke. Korrake üle juhised. Neil on üks tund, et valida oma esikaane jaoks neli või viis uudislugu, kirjutada pealkirjad, valida pildid, luua kujundus ning küljendus. Seletage, et nad ei pea kirjutama pikki artikleid. Pealkirjast ja paarist tekstireast piisab. Nad peaksid keskenduma sellele, kuidas esikaas lugejale mõjub, mitte tooma ära terveid lugusid. Soovitage neil alustada arutelust selle üle, milliseid küsimusi nad oma esilehel käsitleda tahavad. Õelge, et pärast kümnet minutit saavad nad „trükiosakonnast” oma pildid kätte. Kui grupid on töötanud u 10 minutit, andke neile kätte pildikomplektid. Kui meeskonnad on oma esilehed valmis saanud, peaksid nad need kõigile vaatamiseks välja panema. Ülesanne jätkub tagasiside ja hinnanguga.	Järele mõelda selle üle, mida kujutab endast meedia ja kuidas see inimõigusi käsitleb Omavahelise suhtluse ja koostöö arendamine
-------------	---	--



Education and Culture DG

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



'Youth in Action' Programme

Tagasiside, hinnang	Alustage ülevaatega lõpetatud tegevusest ning seejärel arutage meedia rollia, inimõiguste ja pühendumuse üle.	Kuidas grupid oma tööd organiseerisid? Kuidas otsustati, milline on tööjaotus ja milliseid lugusid kajastatakse? Kas kõik tundsid, et nad said osaleda ja panustada? Kuidas valiti käsitletud teemad? Mis tuli enne, kas lugu või pilt? St. Kas enne valiti lugu ja siis leiti selle juurde sobiv pilt või saadi inspiratsiooni konkreetsest pildist ja ehitati selle ümber lugu? Milliseid teemasid ja küsimusi kajastati? Kas mõned neist olid seotud inimõigustega? Kas oli teemasid, mida oleks tahetud käsitleda, kuid mille käsitlemisest loobuti? Kuidas erinevad esilehed üksteisest? Kas kasutati samu või erinevaid pilte ja teemasid? Kas mõni grupp on sama pilti erineval moel tõlgendanud? Kuidas osalejad end uudistega kursis hoiavad? Loevad ajalehti, vaatavad televiisorit, kuulavat raadiot, kasutavad interneti? Miks hoiavad -või ei hoiad osalejad end uudistega kursis? Kas grupid üritasid simulatsiooni käigus päris esilehti jäljendada? Kas nad tahtsid luua teistsuguse esilehe? Millised olid erinevused? Millised uudised domineerivad tegelikult meedias? Kas inimõigused on tavaliselt uudistes hästi kajastatud? Üks põhilisi arutlusküsimusi on selle ülesande juures „objektiivsus”. Kas osalejad arvavad, et uudiseid on võimalik objektiivselt esitleda? Millised inimõigustega seotud küsimused leidsid kajastust nende	
--------------------------------	--	---	--

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükk peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.



Education and Culture DG

'Youth in Action' Programme

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



		esilehtedel? Milline on osalejate ettekujutus noortest inimestest mujal maailmas? Kas antud fotokomplektist on olulisi teemasid puudu?	
--	--	---	--

Lisakommentaariid koolitajatele:

Pilte valides veenduge, et kogute laia valiku erinevaid pilte. Hoiduge stereotüüpidest. Uudised on tihti täis mõrvu, sõdu ja haiguseid ning harva positiivseid kujutisi (Aafrikas ei ole ainult sõda ja nälg!)

Pildid peaksid võimaldama osalejatel kajastada nii „häid” kui „halbu” uudiseid.

Fotod peaksid olema geograafiliselt ühtlaselt jaotatud, sooliselt tasakaalus; sisaldama kaadreid noortest ja nende igapäevaeluga seonduvast ning positiivseid ülevõtteid sellest, kuidas nad maailma muuta saavad. Kasutage pilte aktuaalsetest küsimustest ja isikudest ning pilte, mis kajastavad multikultuurset ühiskonda globaalses maailmas.



'Youth in Action' Programme

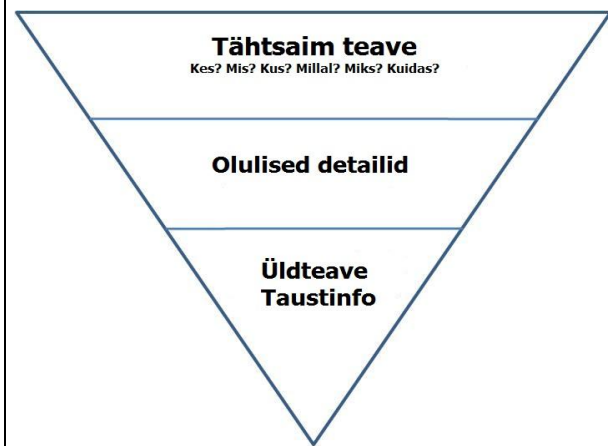
Põrandaalune televisioon

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Tegevuse nimetus	Kirjeldus	Planeerimine			
		Mida te öelda tahate ja kes on sihtgrupp?	Milline on teie kampaania?	Kus te oma lühifilmi näidata kavatsete?	Kuidas te oma filmi mõju hinnata saate?
Üldine info, küsimused	Avatud Kanalid on avaliku ligipääsuga telekanalid, mis võimaldavad kõigil huvilistel oma arvamust väljendada, olemata ilmtingimata meediaprofessionaal. Mõnes Euroopa linnas (ja mujal maailmas) toimivad sellised avatud kanalid, kuid teie elukohas ei pruugi sarnast nähtust esineda. Sellegipoolest ei pea oma arvamuse video teel avaldamine piirduma ainult avatud kanalitega. Võib leida ka teisi loovaid lahendeid nt. Koolis või kohalikus kogukonnas (kooli foajees, noortekeskuses, kaubanduskeskuses) Ole julge ja loov, leia hea meeskond ning alusta oma „põrandaalune telekanal”!	Defineerige oma sõnum. Kirjutage oma sõnum mõne lausega üles. Kes on teie soovitud publik?	Vahetage ideid. Kirjutage ja vaadake üle oma filmi käsikiri või üldplaan. Planeerige, lindistage ja monteeri oma video. Mõelge lisamaterjalidele, mis aitavad teie video linastust reklaamida (lendlehed, posterid, ekirjad, facebook, twitter jne)	Püüdke leida koht, kus saate oma videod näidata maksimaalsele arvule inimestele (kes vastavad teie soovitud vaatajaskonnale) Otsige võimalusi filmiprogrammi korrata.	Kui paljud inimesed on (orienteeruvalt) teie filmi näinud? Millist tagasisidet filmi näinud inimestelt saanud olete? Kas teie soovitud sõnum jõudis vaatajateni?

Käesoleva projekti rahastamist toetab Euroopa Komisjon. Käesolev trükk peegeldab ainult projekti partnerite vaateid ja Euroopa Komisjon ei vastuta selles sisalduva teabe kasutamise eest.

Tegevuse nimetus	Uudisloo kirjutamine ja analüüs		
	KMKMM	Artikli valimine	Analüüs
Põhitegevus I osa	Enne praktilise töö kallale asumist, selletage KMKMMi tähtsust ja tähendust (kes? Mis? Kus? Miks? Millal? Vahel ka kuidas?) Võite lasta õpilastel nende tähtede tähendused ka ise ära arvata.	Valige uudislugu teemal, mis õpilasi huvitab (või mis on seotud mõne teise koolitusel käsitletud teemaga). Veenduge, et see sisaldab KMKMMi ja järgib püramiidstruktuuri. Tehke valitud artiklist koopiad või kasutage projektorit, et seda klassile näidata.	Paluge õpilastel leida artiklist KMKMM ja selgitage artikli struktuuri kasutades alltoodud püramiidi.  Tähtsaim teave Kes? Mis? Kus? Millal? Miks? Kuidas? Olulised detailid Üldteave Taustinfo

Tegevuse nimetus	Uudisloo kirjutamine ja analüüs	
	Kirjeldus	Küsimused
Põhitegevus II osa	Paluge õpilastel kirjutada uudilugu lähtudes varem käsitletud näite struktuurist.	1. Leidke oma koolist huvitav teema, mida uudisloos käsitleda. (Võib kirjutada ka koolituspäevast.) 2. Kogu kokku vajalikud faktid: Kes, mis, kus, millal, miks (kuidas) 3. Korrastage oma mõtted: pealkiri, autor, tähtsad faktid, artikli eesmärk, mis toimub, millal see aset leiab, kus see aset leiab, kes on osalised. Kasutage püramiidi, et informatsioon õigetes kohtadesse paigutada. 4. Kirjutage lühike uudisloog 5. Vaadake artikkel üle ja tehke vajalikud muudatused. 6. Esitlege oma lugu klassikaaslastele.



Education and Culture DG

'Youth in Action' Programme

Sooline võrdõiguslikkus meedias

EyoUth-Day projekti rahastab
Euroopa Noored programm 4.5
Lepingu number: 2010-4957/001-001



Tegevuse nimetus	Üldised reeglid	Ülesanded
I osa: grupitöö	Selle ülesande eesmärk on anda kiire ülevaade soolisest võrdõiguslikusest kohalikus meedias. Ülesande läbiviimiseks on vaja vähemalt kolme erinevat kohalikku ajalehte (või rohkem, kui võimalik). Jagage õpilased gruppidesse, nii et igal grupil on üks ajaleht.	1. Vaadake läbi päeva- või nädalalehed. Kui mitme pildi peal on kujutatud naisi? Millistes rollides on pildidel kujutatud naised? Kui palju on pilte meestest? Millistes rollides nemad kujutatud on? 2. Vaadake poliitikat ja majandust käsitlevate artiklite autorite nimesid. Kas suudate kindlaks teha, kui paljud neist on naised ja kui paljud mehed?
II osa: võrdlus	Võrrelge vaatluse tulemusi teiste gruppidega. Viige läbi arutelu.	3. Milliseid mehi ja naisi kujutatakse harva rahvuslikus meedias? Milliseid mehi ja naisi kujutatakse rahvuslikus meedias, trükistes, televisioonis, raadios enim? (ühiskonnakihid, sissetulek, kultuuriline taust jne) 4. Mõelge televisioonis ja ajalehtedes nähtud reklaamidele. Millistes reklaamides esinevad naised, millistes mehed? Kuidas naisi ja mehi reklaamides kujutatakse?