

PÕGENE VINGU KÄEST


KRISTEL PISA, HIIUMAA VALLAVALITSUS
20.02.20



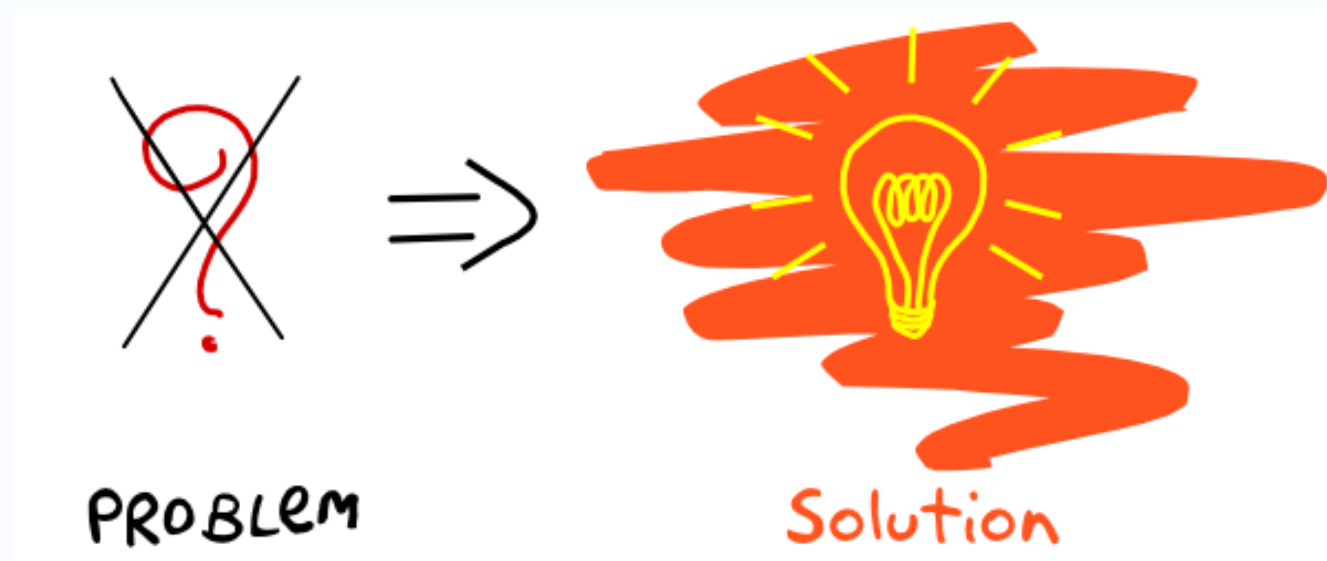


MIS ON PÕGENE VINGU KÄEST?



**Põgenemistoa baasil
kaasamismeetod**

NOORTE KAASAMINE



Eesmärk oli põgenemistoa formaati muuta
niivõrd, et sellest saaks noorte
kaasamismeetod.

Noored oskavad vinguda selle üle, mis
neile ei meeldi.

Põgenemistoast väljudes on noored saanud
valmis baasidee, mis pärast
mõningast täiendamist ning noorsootöötaja
toel on võimalik esitada mõnda
rahastusfondi.



Hea tulemuse saamiseks on
kasulik kaasata
valdkonnaväliseid eksperte.

Meie kaasasime Tallinna Ülikooli
ja ELU aine üliõpilased.



Mis on ELU? ELU ehk erialasid lõimiv uuendus on
projekt- ja probleemõppel põhinev erialasid lõimiv ehk
interdistsiplinaarne õppeaine, mille raames üliõpilased
koostöös õppejõudude ja ülikooli väliste partneritega
teostavad erialadeülese probleemipüstitusega
projekte.

VALMIS
KOLM
ERINEVAT
STSENAA-
RIUMIT

1. ALLIKAKRIITILISUS

Enne põgenemistuppa sisenemist toimus sissejuhatav osa, mille eesmärgiks oli noortele tutvustada mõisteid "kriitiline mõtlemine" ja "allikakriitilisus".

Sissejuhatavas osas tuli igal noorel mõelda vähemalt üks probleem, millele nad soovivad lahendust leida.

Põgenemistoas olevate ülesannete eesmärgiks oli kinnistada sissejuhatuses räägitud teemasid ning, et noor oskaks peale põgenemistuba enda probleemile ka lahendust leida.

FAKE NEWS VS REAL NEWS?

Tallinna Ülikool vallutas noorteka!



Peale põgenemistuba toimus refleksiooni osa, mille eesmärgiks oli analüüsida kogetut ning sellest lähtuvalt mõtestada edasine tegevus, mis viiks neid edasi enda probleemi lahenduse leidmiseni.

2. KADUNUD HUVIJUHT



Põgenemistoa sissejuhatas: On neljapäev. Tunnid on just lõppenud ja teil tuli idee korraldada jõulupidu, mille jaoks on vaja huvijuhi nõu. Huvijuhti oma kabinetis ei ole. Nägite, et paberid on laual laiali ja arvuti töötab. Teil oli kokkulepitud kohtumine kell 15.00. Enne teiega kohtumist oli huvijuhil kohtumine direktoriga. Selle info leidsite huvijuhi päevaplaanist tema kabineti seinal. Te olete oodanud juba 35 minutit, kuid huvijuhti ei ole näha ning keegi temaga ühendust ei saa...



Kiri huvijuhilt: Usun, et suudate selle kogemuse abil ise väga laheda jõulupeo korraldada: keskendudes, tegutsedes üheskoos ja rahulikult. Edu ka kõigis teie järgmistes ettevõtmistes!

Mis või kes aitaks noortel Hiiumaal elamist põnevamaks muuta?

Mida annaks noortel ühiskondlikus mõttes parandada?

Millistes projektides tahaksid osaleda?

Millega saaksid iseseisvalt hakkama ja millistes tegevustes vajad täiskasvanute (noorsootöötaja, õpetaja, vanemate jne) abi?

3. JALKAMEESKOND

Teie jalkameeskond on jõudnud pärast väsitavaid alagrupimänge lõpuks finaali. Kauaoodatud ja pingeline finaal toimub siinsamas Kõrgessaares ja teie olete potentsiaalsed Hiiumaa MM tiitli võitjad. Teie meeskond on teie pere, iga meeskonnaliige on hindamatu väärtusega. Kuid aga teie kõige kallim vara – meeskonna kapten on teel siia langenud röövlite saagiks. Röövliteks on tõenäoliselt teie õelad vastased, kes ei taha et te mängu võidaksite.





JÄRELÜLESANNE, mis kinnitab milliseid võtmepädevusi osaleja sai? Mida õppisin ja kuidas see aitab edaspidises?



VAHENDID

KULUD	KOGUS
Plakatid	10tk
Lamp	1tk
Köögikaal	1tk
Kast	1tk
Tabalukk	2tk
Kett	2.5m
Veebikaamera	1tk
Juhtmeta kõrvaklapid	1tk
Kleepmass	1tk

Põgenemistoa jaoks vajalikud vahendid:

- Kastid 6 tk
- Märkmik
- Telefon + kõnekaart
- Tikud ?, selgub kui ülesanne täpsemalt välja mõeldud
- UV lamp
- UV pliiats/värv
- Jalanõud
- Teip
- Pliiats + paber
- Aardekirst/karp, kuhu saab kinnitada ka tabaluku
- Viled, vähemalt 5 tk
- Segav materjal, mis seotud treenimisega/võistlustega: stopper, peapael, higipael, pluus, joogipudel jne
- Dekoratsioonid kastide kaunistamiseks seest poolt, seotud treeninguga
- Tabalukud, 5 tk avatavad koodiga, 2 tk avatavad võtmega

Vahendid: poster, joonistused jänestest, nöörid, pesulõksud, magnetid (magnetpaber), pilt rebasest, plastiliin õhupallide seinale kinnitamiseks, magnettahvel, võtmed, võtmehoidja, vihik (kaanel on pilt kaalust ja võtmekimbust), kontorilaud, tool, arvuti/tahvelarvuti, raamaturiidid, karbid, erinevad lukud, beebimonitor, UV-lamp, UV-pliiats, paks raamat (mille sisse on lõigatud auk, kuhu on peidetud telefon), Eesti presidentide raamitud pildid, peegel, lukustatav karp, seinakalender, köögikaal, harilik pliiats, kivid, kellukesed, osalejatele väikesed meened (kinopiletid, diplomid läbimise kohta), lõuendid, ristsõna, hularõngad.

PROBLEEMILE LAHENDUSE LEIDMINE

Põgenemistoa eesmärgiks on pakkuda flow-elamust läbi ülesande lahendamise protsessi. Flow-seisundis tegeleb inimene millegi haaravaga, ta on kohal ja keskendunud vaid hetkele.

/Wiemker, M., Elumir, E., Clare, A. (2015) Escape Room Games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?/

Põgenemistuba on meetod noorte aktiveerimiseks ja noorele eduelamuse kinnistamiseks, et ta saab millegagi hakkama.

Noorsootöötaja ülesanne on viia läbi pärast arutelu, kuidas seostada kogetut oma eluga.

KÄESOLEVAL AASTAL

juhendmaterjali koostamine

täiendatud prototüüpide katsetamine

teavitussündmus avalikkusele
(noorsootöötajad, huvijuhid, õpetajad
üle Eesti)



THERE'S A WAY
TO DO IT
BETTER
FIND IT!

THOMAS A. EDISON



KRISTEL.PISA@HIIUMAA.EE

