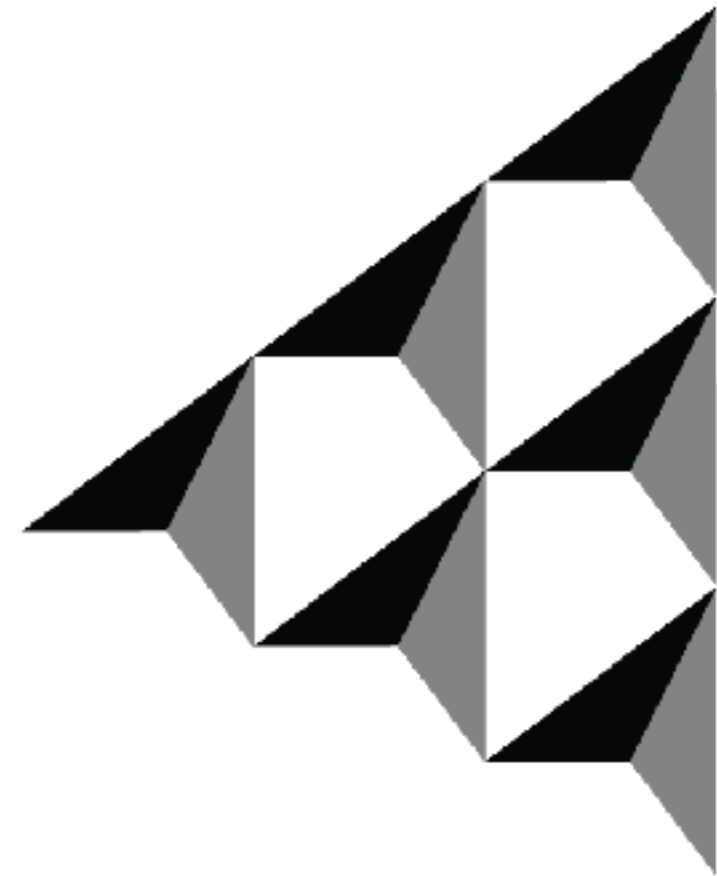


Junior Achievement Eesti õppeprogramm "7 sammu"





JA
Eesti

Member of
JA Worldwide

Sihtasutus Junior Achievement Eesti (JA) tegutseb juba 1992. aastast selle nimel, et Eestis sirguks rohkem ettevõtjaid ning kõik noored saaksid juba koolis edukaks eluks vajalikud rahateadmised, kogemuse ettevõtlusest ja ettevõtliku eluhoiaku.

Kontekst. Probleem

On teada, et Eesti lapsed on väga tublid õppurid. Nagu näitavad ka aasta aastasse kõrged tulemused PISA testides.

Ometi kipub ettevalmistus eluks haridustee lõppedes jääma ühekülgseks. Jah, õpetajad pingutavad, lapsed püüavad, aga maailma kildude kaupa kompamine ei aita kujundada noore inimese kohanemisvõimelist, uudishimulikku ja tervet ellusuhtumist.

Ka õppimisrõõm ja avastamishimu jääb sageli haridustee edenedes üha napimaks. Hirm eksida ületab katsetamisjulgust.

Kuidas seda välja juurida ja pakkuda noortele laiemapõhjalist õpet?



Veel Suurem Probleem

Traditsiooniline haridus, eriti majandusharidus keskendub teooriate õppimisele ilma neid ise rakendamata. Rakenduslikumad programmid aga annavad probleemi ja suure osa lahendusest õpilasele ette, et tõestada õpitud teooriate toimivust.

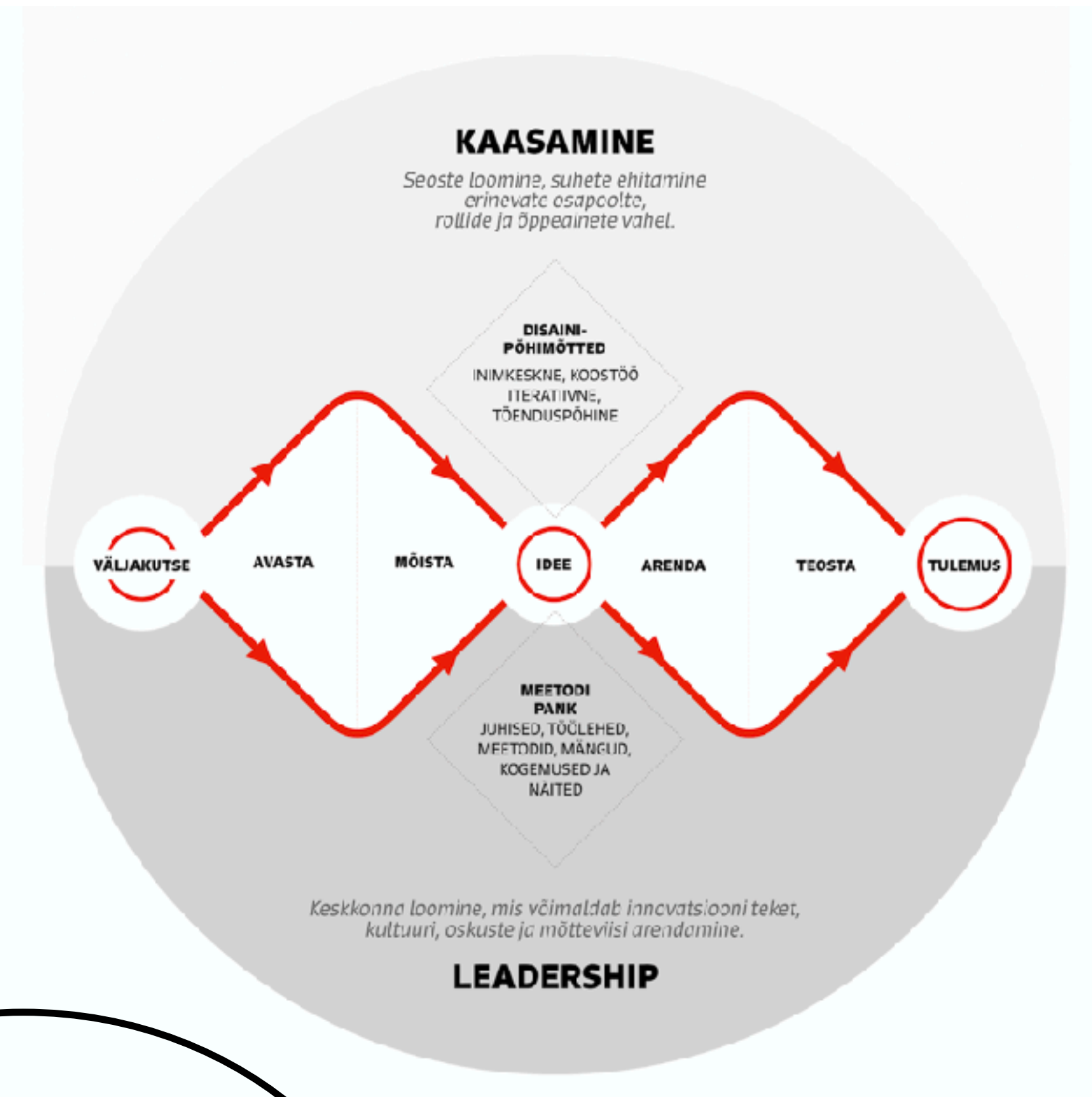
Nii ei kasvata me loovaid noori, kes oskavad ootamatute olukordadega enesekindlalt toime tulla.



Kuidas toetada muutust?

Käia disaineritena oma sõnade järgi
– avada muutused disainitööstade abil, andes nii õpetajatele kui ka noortele struktuuri, vahendid ja teadmised, et nad saaksid edaspidi iseseisvalt sama teha. Asusime värskendama JA õppematerjalide komplekti.

Programmi
"7 sammu" täiendamise
eesmärk on viia kogu
õppesüsteem
disainimõtlemise
põhimõtetele.



Taipamised

Programm oli iseenesest hea, kuid disainmõtlemise seisukohalt polnud niivõrd vaja muuta programmi sisu, vaid hoopis lisada põhimõtted, mille alusel toimetatakse. Nii saame tagada, et programmi lõppastmes mini-minifirma loomise kogemus on kasulik ka siis, kui suurt edu ei saavutata ja suurt raha ei teenita.

Põhimõtted ja õpiväljundid, millele programm rajada:

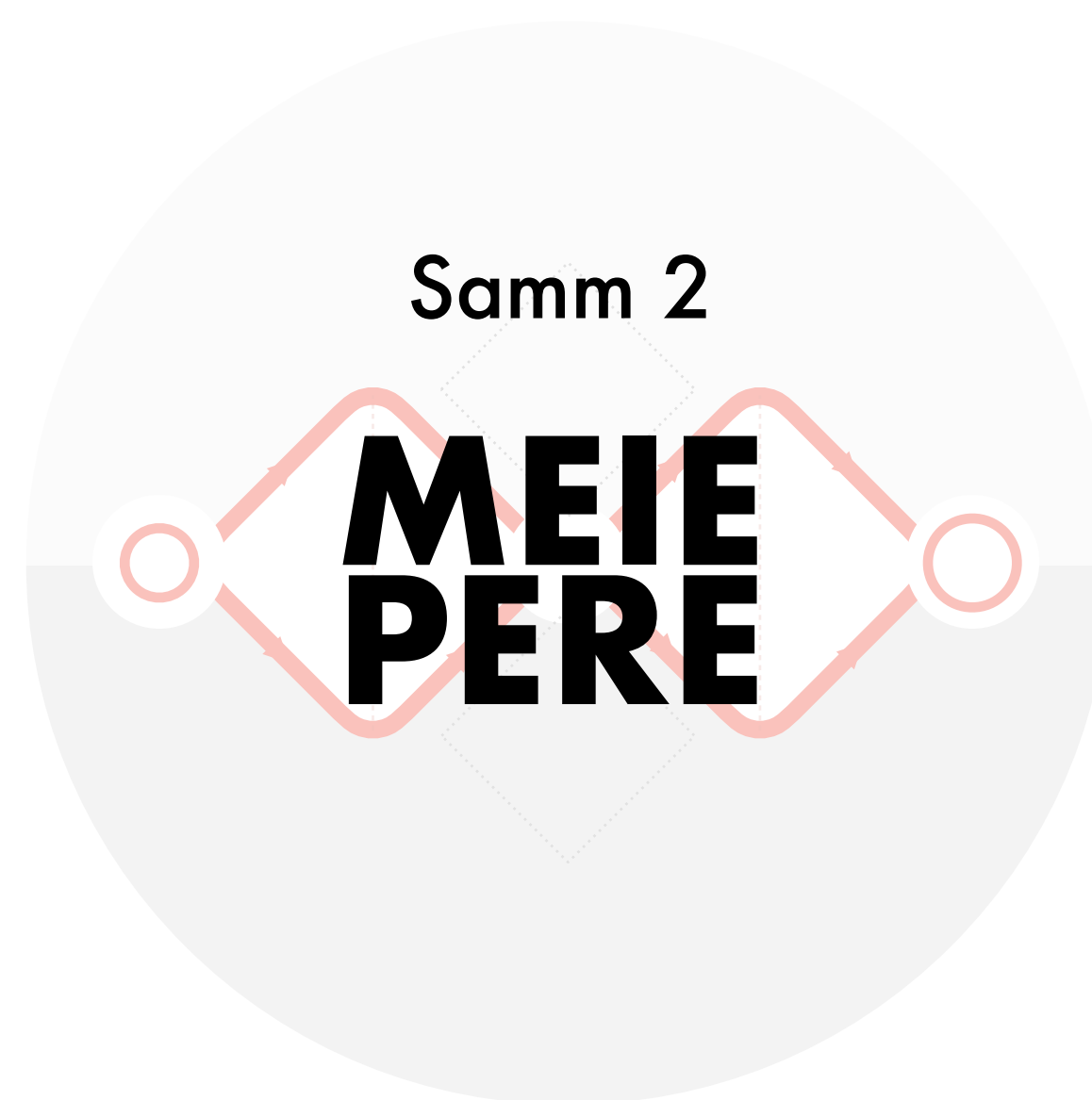
- Probleemi mõistmise ja sõnastamise oskus on kõige alus.
- Tagasiside kogumise, mõtestamise ja reageerimise oskus aitab areneda ja arendada.
- Pingutus tagab saavutuse ja saavutamine on lahe.
- *Divergent/Convergent* mõtlemine ja millal mida teha.
- Iteratsioonid on meie sõbrad, mida rohkem neid on, seda parem saab tulemus.
- Tõestamine on pidev töö (e. ära räägi, näita)
- Selleks, et saada hea idee, on vaja algul luua palju ideid.
- Selleks, et teha hästi, on vaja katsetada, prototüüpida.
- Enamik ideid ja katsetusi läheb prügikasti – see on läbikukkumine vaid siis, kui see selgub liiga hilja ning kui sellest ei õpita.

Skeem on igas sammus sama

Kuigi protsess/loo struktuur on igas sammus alati sama, siis väljakutsete sisu, ideede ja võimaluste ulatus ning teostamise keerukus kasvab koos teadmiste ja enesekindlusega



Esimeses astmes, saame öelda, et kaasaja ja liider on õpetaja/juhendaja.



Järgmistes astmetes aga liigub see roll järk-järgult edasi õpilastele endile.

...



Kuni lõppastmes on loodud mini-minifirmade taga juba 100% lapsed ise.

Teekond ehk meie rohkem-kui-7-sammu

(Aga pole hullu, teeme lühidalt)

Disainmõtlemise kontseptsiooni terviklikult algkooli õpimaterjalidesse viimine sisaldas

- Juhendi läbitöötamist, kohandamist, puuduva info ja kujundusmaatriksi loomist.
- "Raul ja tema sõbrad" raamatute loomist.
- Töömaterjalide loomist nii õpilastele kui ka õpetajatele koos õpetajate tööruhmagaga, kuhu kuulusid õpetajad koolidest üle Eesti.
- Õppematerjalide disainimise ja illustreerimise tööd samm sammuga kaupa nädalast nädalasse ligi kaks aastat.




Tulem

1.–6. klassi klassi õpilastele mõeldud programm “7 sammu”, mis pakub käed-külge õpet ja laiapõhist perspektiivi maailmale nii kodaniku, töötaja kui ka tarbija vaatevinklist.

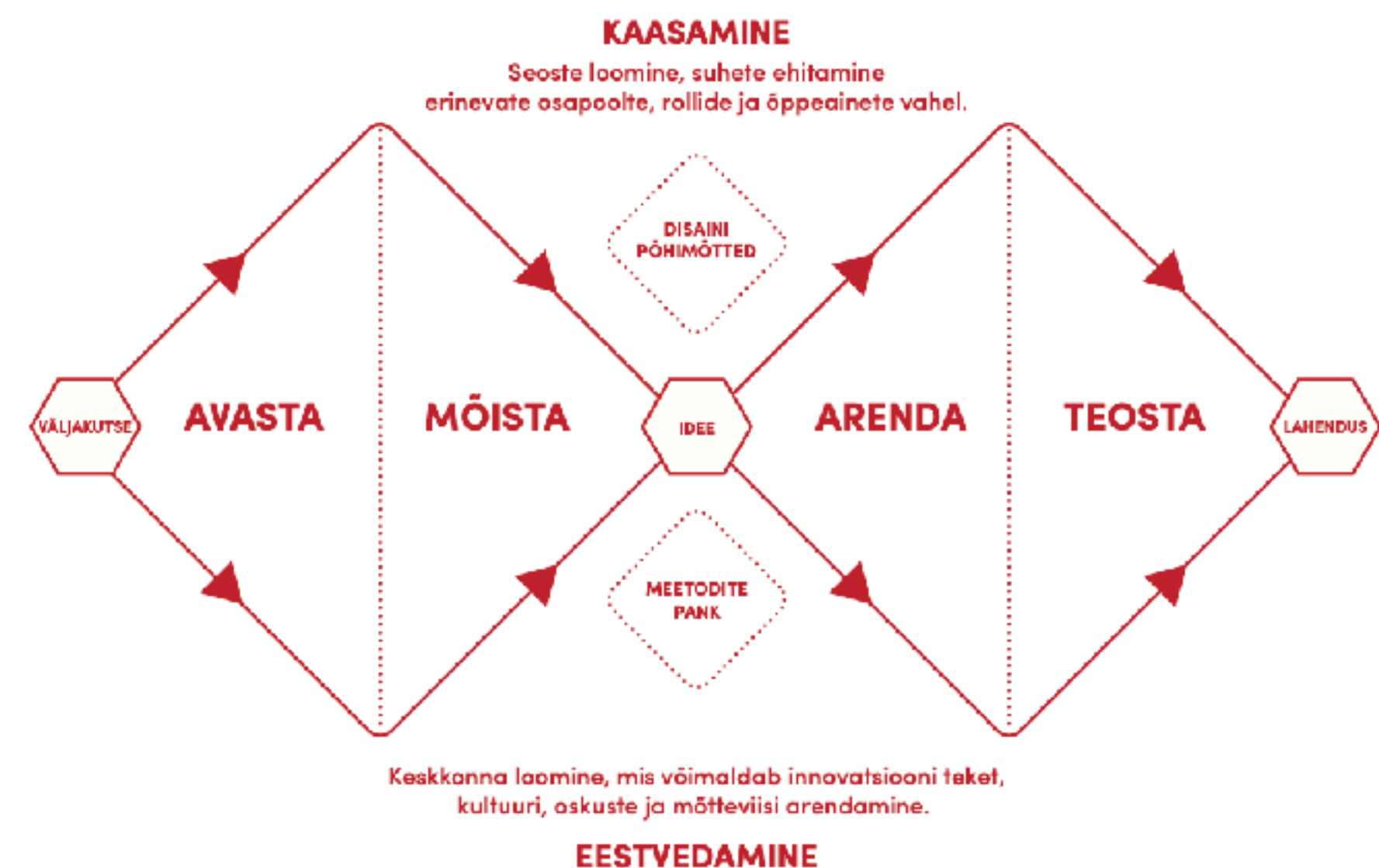
Esimesena Eestis toob „7 sammu“ programm koolitundi disainmõtlemise, õpetades lapsi koguma ideid, tegema valikuid, kriitiliselt mõtlema, katsetama, loobuma ja uuesti alustama.



Disainiprotsess, kuigi kirjeldatud linearselt, on oma olemuselt õppimine ning alati on võimalik minna tagasi mistahes punkti, kui õpitu viitab, et varem on kusagil tehtud viga või kui uus informatsioon aitaks valida mõne teise idee. 

Õppimise protsessis ei ole võimalik hüppata asjade käigust ette.

„Mina ei ole konn ja teie ei ole jänkud, nii et palun ärme hüppa asjadest ette! Lõpuks on kõik äge. Kui veel ei ole äge, siis ei ole veel lõpp!“



Väljavõte JA I sammu õpetajaraamatust

Miks on „7 sammu“ hea nii õpilasele kui õpetajale?

„7 sammu“ programmi kaudu õpitakse samm-sammult tundma iseenda oskusi, soove ja vajadusi, perekonnaliikmete rolle, kogukonna toimimist, ameteid, Eesti ressursse, ettevõtteid ja ettevõtlust, valmistades ennast nii ette edukaks toimetulekuks töö- ja ettevõtluskeskkonnas.

„7 sammu“ õppe kaudu arenevad õpilaste üldpädevused – digipädevus, enesemääratlus-, suhtlus-, kultuuri- ja väärtuspädevus, sotsiaalne ja kodanikupädevus, õpipädevus.

„7 sammu“ programmi saab lõimitult õpetada matemaatika, emakeele ja inimeseõpetuse tundides, samuti saab erinevaid tegevusi viia läbi kunstiopetuse ja käsitöö tundides.

Millest koosneb "7 sammu"?

Programmil on seitse 12–15 tunnist osa 1.–6. klassile tulevikuoskuste õpetamiseks.

Lapse arengut jälgides liigutakse lihtsamalt keerulisemale, üksikult üldisele ja vahetust lähiümbrusest kaugemasse, abstraktsemasse majandusruumi.



Sammud kasvavad koos lastega

- 1. Meie ise**
- 2. Meie perekond**
- 3. Meie kodukoht**
- 4. Meie linn ja vald**
- 5. Meie maakond ja riik**
- 6. Meie mini-minifirma**
- 7. Meie maailm**

Mitmekesine tööriistakast

Õpetaja käsiraamat sisaldab programmi ja materjalide tutvustust, tegevuste kavasad ning teemade lõimimise võimalusi erinevate õppeainetega, samuti soovitusi vabatahtlikule tunnis või õppekäigul.



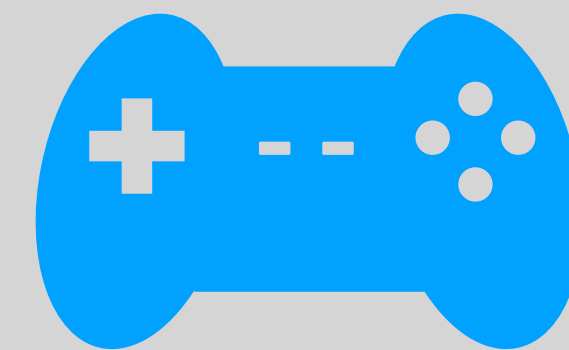
Trükitud
õpetajaraamat
(7)



Töölehed ja
füüsilised
õppematerjalid
õpilastele (100+)



Opiq.ee digitaalsed
mõistekaardid,
juhendid ja plakatid



Digimäng „Meie
kodukoht“
õpilastele

Mõju

Programmi läbinud õppurid on julged ja ettevõtlikud noored, kes oskavad märgata nii rohkem kui vähem kriitilisi probleeme ja julgevad otsida ja katsetada, leides neile lahendusi. Disainmõtlemine ei ole eksootiline linnuke, keda eemalt imetleda, vaid täiesti harilik protsess.



Kus oleme täna?

Õppematerjalidele on üle mindud järk-järgult. Juba täna on programm kasutusel enam kui 70 koolis üle Eesti, sh on ühes koolis kaasatud mitmeid klasse ja õpetajaid.

1.–3. sammu materjalid on loodud ka vene keeles ning sobivad kasutamiseks keelekümblustundides.



Tagasiside

“Tunneme end hästi ja kindlalt, kuna meil on heal tasemel kaasaegne ning huvitav õppematerjal, mida on rõõm pakkuda. Materjal on süsteemne, sidudes ettevõtlikkuse arendamise, mõistmise, disainmõtlemise, rohe- ja rahatarkuse ning töösused üheks tervikuks.

Programm aasta-aastalt ja samm-sammult uusi ja täiendavaid teadmisi pakkuv (*progression model*). Materjali on ilus ja õpetajale mugav kasutada. Ja mida meie ise õppisime – ikka disainmõtlemist ja selle kasutamist erinevate probleemide ja ülesannete lahendamiseks.”

Kersti Loor
JA Eesti tegevjuht



Tagasiside

“Eialgu, kui disainmõtlemise materjali kirjutasime, tundus et see on võimalik liiga keeruline ja nõudlik materjal, kas see ikkagi töötab. Aga materjali luues saime katsetada erinevaid harjutusi ja pean ütlema, et need töötavad väga hästi. Ja töötavad väga hästi esimesest klassist alates.

Panen tähele, et avastamises ja arendamises, laialimõtlemise protsessi osades on lapsed palju osavamad, ja mida rohkem harjutada, seda osavamaks nad muutuvad. Kui harjutada, siis nad muutuvad osavaks ka mõistmise ja teostamise protsessis. Kogu “Seitsme sammu” programmi väärtus ongi see, et see on loodud algusest peale terviklikult kasutamiseks esimesest kuni kuuenda klassini. Seal ei ole juhuslikke asju.”

Silja Enok

Majandusõpetaja, Vändra gümnaasiumi 2. klassi juhataja

Aasta ettevõtlik õpetaja 2020



Tegutseme edasi

Põltsamaa Ühisgümnaasium, kus õpib 678 õpilast, on programmist inspireerudes võtnud selle enda üldõpetuse aluseks ja ehitanud sellele üles oma õppe algklassides. Kõik nende algkooli õpetajad on läbinud „7 sammu“ koolituse.

2023. aasta lõpul alustas JA Eesti koostööd Maaelu Edendamise Sihtasutusega, kes toetab „7 sammu“ õppematerjalide ostmist maakoolidele kahe aasta jooksul ligi 20,000 euro väärtuses, mis viib programmi veel tuhandete õpilaste ja õpetajateni.



Usume, et kui iga õpilane Eestis alustab oma isiklike ja tööiste väljakutsete lahendamist tundes esmalt siirast uudishimu probleemi olemuse vastu, oleme astunud oluliselt rohkem kui 7 sammu lähemale uudishimulikule, empaatilisele ja suuri asju saavutavale Eestile.

Meile, disaineritele, aga ei tee ka halba tuletada meelde, reaalmajanduse põhitõdesid.

Täname klienti ja kõiki kaasalööjaid äärmiselt ägeda, loova ja hariva kogemuse eest.

Kust tuleb raha?

Kui sa miskit osta soovid, säästmisega tee sa proovi!
Euro siit ja sendid sealt,
veidi iga nurga pealt.

Või siis teeni tehes kooki,
jäätist, küpsist, morsijooki,
niida muru, kasta lilli,
mängi kasvõi torupilli!

Nii saad täpselt õigeks ajaks,
kokku summa, mida vaja!
Siis saad osta vinge palli,
korraldada uisuralli!

Ära tühja kuluta,
rahapakke tuuluta!
Nii ei eales osta seda,
mida süda ihkab enam

Originaalluuletus "Samm 1 : Mina ise", Autor Janno Siimar

Andmed

Period: 2020 august –2022 september

Investeering: 2020–2022 a. seitsme etapi kõik materjalid ideestamisest teostuseni – ca 47,000 €.

Teostus: disainiagentuur Velvet ja JA Eesti õpetajate võrgustik

Disainijuht ja strateeg: Janno Siimar

Sisudisainer ja strateeg: Gunnar Hunt

Graafiline disainer ja illustraator: Anastassia Tšepaikina

Foto ja video: Aivo Kallas

Projektijuhid: Kadri Ann Mikiver, Nele Volbrück, Ivo Visak

JA Eesti ja õpetajate töörühm: Merike Elmik, Silja Enok, Kersti Loor, Margit Luts, Elbe Metsalu