

KARJÄÄRIÕPPE PRAKTILISE TÖÖRIISTA

“KUTSEJAHT”



JUHENDMATERJAL

Materjal on loodud projekti “Karjääriõppe praktilise tööriista loomine ja rakendamine” raames. Projekt on rahastatud Piirkondlike algatuste toetuse meetmest ning on „Kaasrahastanud Euroopa Liit” ja „Eesti Tuleviku heaks”.



Koostajad: Helen Johanson, Ksenia George,
Svetlana George

Küljendus: Svetlana George

Kaanefoto: Darja Horoshavtseva

Viide juhendmaterjalile: <https://koolm.ee/karjaarioppe-toorist/>

| Kool M

Hea mängu kasutaja!

„KUTSEJAHT“ on loodud selleks, et aidata õpetajatel, noorsootöötajatel ja nõustajatel tutvustada noortele kutsehariduse võimalusi ning toetada nende karjäärivalikuid.

Karjääriõppele pööratakse Eestis üha rohkem tähelepanu. Noortelt ei oodata enam, et nad teeksid oma tuleviku kohta otsuseid ilma piisava info ja toetuseta. Selleks, et teha teadlikke valikuid, on vaja võimalust uurida erinevaid ameteid, õppimisvõimalusi ning mõelda oma huvide ja tugevuste üle.

Mängu löid kutsehariduse entusiastid, kes märkasid, et õpetajatel ja nõustajatel on vaja lihtsat ja praktilist tööriista. Sellist, mis aitaks noortel paremini mõista, mida erinevad kutsehariduse valdkonnad tegelikult tähendavad ja milliseid oskusi seal õppides vaja läheb.

Kutsehariduse valimine nõuab sageli eneseanalüüsi. Noorel ei pruugi veel olla piisavalt kogemust, et teada, milline töö või õpivaldkond talle sobib. Samuti ei pruugi olla selge, mida erinevad õppekavad tegelikult sisaldavad.

Üks mäng ei saa anda lõplikke vastuseid karjäärivalikute kohta. Küll aga saab see aidata:

- märgata erinevaid kutsehariduse valdkondi
- tekitada huvi ametite ja õppimisvõimaluste vastu
- suunata noori edasi uurima ja küsimusi esitama

SISUKORD

KUTSEHARIDUS MUUTUSTE KESKEL	4 -
KARJÄÄRIÕPE JA EESTI KEELE ÕPPIMINE.....	4 -
MÄNGU KASUTAMINE.....	4 -
„KUTSEJAHT“.....	5 -
MÄNGU EESMÄRK	5 -
TEEMAPLOKID	5 -
MIKS ON SELLINE TÖÖRIIST VAJALIK?	7 -
KARJÄÄRIPÄDEVUSTE ARENDAMINE.....	7 -
LAUAMÄNG	8 -
NÄITEID MÄNGU KASUTAMISEKS KARJÄÄRIÕPPE TUNDIDES JA/VÕI NÕUSTAMISEL	9 -
INDIVIDUAALNE NÕUSTAMINE:.....	9 -
GRUPIS (TUNNID, KARJÄÄRIPÄEVAD).....	14 -
Rändavad kaardid	14 -
BINGO.....	16 -
Juhend	17 -
Bingo töölehe näidist:.....	18 -
Võid soovi korral mõne teise kategooria juurde tagasi liikuda.....	19 -
MAAILMAKOHVIK: KUTSEHARIDUSE ERIALAD KARJÄÄRIPÄEVAL	20 -
Soovituslikud aruteluküsimused laudades	24 -
Tööleht: Maailmakohviku märkmed	25 -
SOTSIOMEETRIA: KUTSEJAHT KÜSIMUSED LIIKUMISEGA RUUMIS	28 -
Näidisküsimused “KUTSEJAHT” kaartidelt	33 -
Tööleht: Sotsiomeetria märkmed	34 -
LAVASTUS: „KUHU SA PÄRAST KOOLI LÄHED?“	37 -
Karakterikaardid	42 -
Lavastuse stsenaarium „Kuhu sa pärast kooli lähed?“	44 -
Tööleht: Lavastuse analüüs	45 -
Soovituslikud suunavad küsimused sorteerimise ajal.....	46 -
Märkmeleht: KUTSEJAHT kaartide sorteerimine	47 -
ALLIKAD JA LISAMATERJAL:	49 -

Kutseharidus muutuste keskel

Kutsehariduses on käimas mitmed reformid. Nende eesmärk on muuta kutseõpe noortele selgemaks, paindlikumaks ja atraktiivsemaks.

Üheks oluliseks muudatuseks on **rakendusliku keskhariduse** loomine. Selle puhul õpitakse kutsekoolis **neli aastat** ning õpe toimub **valdkonnapõhiselt**.

Reformi eesmärgid on näiteks:

- tugevdada üldharidusainete rolli kutseõppes
- anda õppijatele rohkem võimalusi haridusteed jätkata
- muuta kutseõpe noorte jaoks atraktiivsemaks

Lisaks on pikenenud kohustusliku hariduse iga. See tähendab, et pärast põhikooli tuleb noorel jätkata õpinguid.

„Kutsejahi“ koostamisel on arvestatud **uute nelja-aastaste valdkonnapõhiste õppekavadega**. See info on uus nii paljudele õppijatele kui ka õpetajatele ja nõustajatele.

Karjääriõpe ja eesti keele õppimine

Mängu saab kasutada ka **eesti keele õppimise toetamiseks**. Küsimuskaardid sobivad hästi arutelu alustamiseks ning aitavad õppijatel harjutada eneseväljendust.

Mängu loomisel on arvestatud, et see oleks kasutatav **erineva keeletasemega õppijatele**.

Juhendmaterjalist leiate ideid, kuidas **lõimida karjääriõpet ja eesti keele õpet**.

Mängu kasutamine

Mängu tutvustatakse ja levitatakse **töötubade kaudu**, kus saab erinevaid meetodeid koos läbi proovida.

See juhendmaterjal koondab ideid ja soovitusi, kuidas mängu kasutada. Samas julgustame teid olema loovad ning kohandama tegevusi vastavalt oma õppijatele ja õpituatsioonile.

Ootame ka teie tagasisidet ja ideid selle kohta, kuidas mängu veel paremini kasutada.

Suur tänu **Anu Puulmannile**, kes aitas kaasa metoodilise materjali loomisele ning töötas välja erinevaid harjutusi mängu kasutamiseks.

„KUTSEJAHT“

Komplekt sisaldab 400 eestikeelset küsimuskaarti, mis on jaotatud kaheksasse teemaplokki.

Kaardid aitavad õppijatel mõelda:

- millised tegevused neile meeldivad
- millised töökeskkonnad võiksid sobida
- millised kutsehariduse valdkonnad võiksid huvi pakkuda

„KUTSEJAHT“ ei anna valmis vastust sellele, milline eriala kellelegi sobib. Selle eesmärk on **tekitada arutelu, toetada eneseanalüüsi ja tutvustada võimalusi**.



Mängu eesmärk

Mäng aitab:

- äratada huvi erinevate ametite ja tegevusvaldkondade vastu
- toetada eneseanalüüsi
- tutvustada kutsehariduse võimalusi
- märgata, millised tegevused ja töökeskkonnad õppijat kõnetavad

Teemaplokid



Teemaplokid on loodud selle järgi, milline on töö sisu, keskkond ja vajalikud oskused.

Oranž – tootmine ja materjalide töötlemine

(nt bio- ja keemiatööstuse tehnoloogia, toiduainete tehnoloogia)

Need valdkonnad on seotud erinevate ainete töötlemise ja tootmisprotsessidega.

Roosa – tehnilised süsteemid ja tööstus

(nt mootorsõidukite remonditehnoloogia, merendus, tööstuse digitehnoloogia, elektri- ja automaatikasüsteemide tehnoloogia, mäetööstus)

Nendes valdkondades on keskmes tehnika, seadmete töö ning tehniliste süsteemide hooldus ja arendamine.

Kollane – inimestele suunatud teenused

(nt turismiteenused, ilu- ja heaoluteenused, sotsiaaltöö ja -teenused)

Töö keskmes on inimene, suhtlemine ja teiste toetamine.

Türkiis – digilahendused ja kommunikatsioon

(nt info- ja kommunikatsioonitehnoloogia, side- ja võrgutehnoloogia, multimeedia)

Need valdkonnad on seotud digitehnoloogia, infoliikumise ja digisisu loomisega.

Lilla – ettevõtlus ja majandusprotsessid

(nt jätkusuutlik ettevõtluse korraldus, logistika ja laokorraldus)

Siia kuuluvad tegevused, mis on seotud ettevõtte toimimise, kaupade liikumise ja majandusprotsessidega.

Punane – tootmine, ehitus ja käsitöö

(nt masintööstlustehnoloogia, tekstiilitoodete disain ja tehnoloogia, ehitustehnoloogia)

Neid valdkondi ühendab praktiline loomine ja valmistamine.

Roheline – loodus ja keskkond

(nt põllumajandus ja veterinaaria, metsandus, aiandus ja loodushoid)

Need valdkonnad on seotud looduse, keskkonna ja elusorganismidega.

Sinine – õppimine kutsekoolis

See teemaplokk aitab mõista, kuidas toimub õppimine kutseõppes ja millised võimalused seal avanevad.

Selline jaotus aitab noortel paremini mõista erinevaid töövaldkondi ning mõelda, millised tugevused, huvid ja väärtused nendega kokku sobivad.

Kompassikaardid

Osa kaartidest on märgistatud **kompassi sümboliga**. Need kaardid sisaldavad **avatud küsimusi**, mis suunavad õppijaid:

- enda üle mõtlema
- oma arvamust väljendama
- teistega arutlema

Sellised küsimused toetavad **eneseteadlikkuse kujunemist**.



Miks on selline tööriist vajalik?

Kutsehariduses on katkestamise määr endiselt üsna kõrge. Näiteks oli see **2022. aastal 20,6%**.

Üheks oluliseks põhjuseks on **eriala ebasobiv valik**. Paljud noored ei tunne piisavalt:

- oma tugevusi ja huve
- erinevaid õppimisvõimalusi
- tööturu võimalusi

See võib viia motivatsiooni languse ja õpingute katkestamiseni.

Samuti ei ole kõigil õpetajatel ja nõustajatel olnud palju kokkupuudet kutseharidusega. Sageli on nende enda õpitee olnud akadeemilisem.

Lisaks esineb endiselt arvamust, et kutseharidus ei paku tulevikus samu võimalusi kui teised haridusteed. Tegelikult on tänapäeva kutseharidus palju mitmekesisem ja paindlikum.

Karjääripädevuste arendamine

Eestis vastutab karjääriõppe ja -teenuste arendamise eest **Haridus- ja Teadusministeerium**.

Karjääri kujundamise pädevuste mudel toob välja neli olulist valdkonda:

1. eneseteadlikkus
2. võimaluste analüüs
3. valikute planeerimine
4. tegutsemine

„KUTSEJAHT“ toetab eelkõige kahte esimest:

- eneseteadlikkust
- võimaluste analüüsi

Kuigi mängu saab kasutada ka lihtsalt lõbusa tegevusena, soovitame karjääriõppe tundides alustada **karjääripädevuste mudeliga tutvumisest**. Nii on õppijatel lihtsam seostada mängus tekkinud mõtteid oma tulevikuvalikutega.

Dokumendi lõpus leiate **linkide ja lisamaterjalide nimekirja**, mis aitab karjääriõppe läbiviimist toetada.

Lauamäng

Prinditava lauamängu põhja leiad siit:

<https://koolm.ee/wp-content/uploads/2026/02/manguvali.pdf>

Mänguvälja soovitame printida A3 paberile ning lamineerida.

Lisavarustus: täringud ja nupud vastavalt mängijate arvule

Mängijate arv: 2–4 mängijat

Otsustage, kes alustab mänguga. Näiteks kõige noorem mängija. Seejärel liigub veeretamise kord edasi päripäeva.



Mängija viskab täringut ja liigub vastavalt veeretatud silmade arvule edasi. Mängija võtab pakist kaardi vastavalt väljale, kuhu ta nupp jõudis. Mängija vastab kaardil olevale küsimusele. Vastuse võib arutada ka ühiselt läbi. Seejärel viskab täringut järgmine mängija jne. Mängu võidab see, kes jõuab esimesena finišisse.

Kui mängija satub valgele väljale, jätab ta järgmise käigu vahele. Samale väljale võib soovi korral määrata reegli, et mängija valib ise oma meelepärasest kategooriast küsimuse.

Laiendatud reeglid:

- Finišisse jõudmiseks on vaja täpset veeretust. Kui mängija viskab üle finiši, liigub ta ülejäänud sammud vastassuunas (nagu mängus „Tsirkus“)
- Võidab mängija, kes on kokku kogunud kõik värvid, finišisse jõudes minnakse uuele ringile, kuni kõik soovitud kaardid on ühel mängijal kokku kogutud.

Näiteid mängu kasutamiseks karjääriõppe tundides ja/või nõustamisel

Individuaalne nõustamine:

Eesmärk	Toetada klienti/õppijat kutsehariduse erialade ja karjäärivalikute läbimõtlemlisel. Kasutades KUTSEJAHT mängukaarte, aitab nõustaja kliendil sõnastada oma huvid, väärtused ja hoiakud ning märgata, millised erialad ja tegevused teda tegelikult kõnetavad.
Õpitulemus	Klient oskab eristada oma kindlaid eelistusi ebamäärastest ja välistavatest valikutest. Klient on sõnastanud vähemalt 3 eriala või tegevusvaldkonda, mis teda kõnetavad. Klient mõistab oma sorteerimisvalikute taga olevaid põhjusi (väärtused, kogemused, hirmud). Klient on arendanud eneseanalüüsi ja otsustamisoskust.
KOM mudel	Eneseteadlikkuse arendamine, võimaluste analüüs, planeerimine.
Võimalused lõiminguks keeleõppega	Individuaalse nõustamise puhul võimaldavad erineva keelelise keerukusega küsimused kohandada arutelu õppija keeletasemele. Kaartide kasutamine annab nõustajale võimaluse märgata, millisel tasemel õppija mõistab küsimusi, kuidas ta väljendab oma mõtteid ning milline on tema valdkondliku sõnavara ulatus. Õppijal/nõustataval on võimalus märkida üles enda jaoks uus sõnavara.

Sihtrühm	III ja IV kooliaste, ettevalmistav õpe, täiskasvanud õppijad, karjäärinõustamise kliendid
Osalejate arv	1 klient + nõustaja
Aeg	45–60 minutit
Vajalikud vahendid	“KUTSEJAHT” mängukaardid , 4 silti sorteerimisaladeks (KINDEL EI, VÕIB-OLLA, JAH, KINDEL JAH), märkmeleht kliendile, kirjutusvahend, laud piisava ruumiga kaartide laotamiseks.
Eeltöö	Valmista ette 4 silti (või A4 paberid) kategooriatega. Paiguta need lauale vasakult paremale: KINDEL EI → VÕIB-OLLA → JAH → KINDEL JAH. Kontrolli, et kaardipakk on täielik ja segatud. Kui eelistad 3 kategooriat, jätta VÕIB-OLLA välja ja kasuta: EI → VÕIB-OLLA → JAH.
Kirjeldus	Individuaalses nõustamises kasutab nõustaja “KUTSEJAHT” mängukaarte vestluse käivitajana ja sorteerimise harjutusena. Klient valib esmalt endale lähedase kategooria ja hakkab seejärel kaarte ühehaaval läbi vaatama, paigutades igaüht nelja alasse. Sorteerimine ise on vahend – tegelik väärtus tekib vestluses, kus nõustaja küsib iga valiku kohta „miks?“ ja aitab kliendil märgata oma väärtusi, uskumusi ja mustreid.

Juhend

Nõustaja vaade	Kliendi vaade
1. Usalduse loomine ja kokkulepped (5 min). Loo kohtumise alguses usalduslik suhe. Lepi kokku reeglid: konfidentsiaalsus, kohtumise kestus, sina/teie kasutamine. Selgita lühidalt, et täna kasutatakse mängukaarte, mis aitavad mõtteid liigutada ja valikuid nähtavaks teha. Rõhuta: siin pole õigeid ega valesid vastuseid.	1. Klient mõistab kohtumise käiku ja osaleb kokkulepete tegemisel. Ta tunneb end turvaliselt, teades, et vestlus on konfidentsiaalne ja hinnanguvaba.
2. Pöördumise põhjus ja eesmärk (5 min). Küsi kliendilt, mis teda täna siia tõi. Kuula hoolikalt ja aita tal sõnastada kohtumise eesmärk. Näiteks: „Ma tahan aru saada, mis eriala mulle sobiks“ või „Ma ei tea, mida pärast kooli teha.“	2. Klient kirjeldab oma olukorda ja sõnastab nõustaja abiga kohtumise eesmärgi.
3. Kategooria valik (5 min). Aseta „KUTSEJAHT“ kaardipaki kategooriad (teemavaldkonnad) lauale. Palu kliendil vaadata kategooriaid ja valida üks või kaks, mis teda kõige rohkem kõnetavad või uudishimu tekitavad. Kui klient kahtleb, võid öelda: „Vali see, mille peale esimesena mõtled“ või „Alustame sellest, mis sind kõige rohkem hämmastab.“ Kui klient soovib, võib hiljem võtta käsile ka teised kategooriad.	3. Klient vaatab kategooriaid ja valib endale lähedase(d). Ta põhjendab oma valikut – see annab juba esimese vihje tema huvidest ja väärtustest.
4. Sorteerimissiltide paigutamine (2 min). Aseta lauale neli silti vasakult paremale: KINDEL EI → VÕIB-OLLA → JAH → KINDEL JAH. Selgita: „Nüüd vaatame selle kategooria kaarte ühehaaval. Loe kaart läbi ja pane see sinna, kuhu tunned, et see kuulub. Usalda esimest tunnet – õiget vastust pole.“	4. Klient mõistab sorteerimise põhimõtet ja on valmis alustama.

5. Kaartide sorteerimine ja vestlus (15–20 min). Klient võtab kaarte ühehaaval ja paigutab neid nelja alasse. SEE ON KOHTUMISE TUUM. Ära kiirusta. Iga kaardi juures võid küsida: „Miks just sinna?“, „Mis selle juures kõnetab või püüab eemale?“, „Kas sul on sellega kogemust?“, „Mis tunne selle kaardiga tekib?“ Erilist tähelepanu pööra VÕIB-OLLA kaartidele – seal peituvad sageli huvitavad arutelud, sest klient pole oma suhtumises kindel. Jälgi mustreid: kas klient paneb korduvalt sarnaseid teemasid samasse alasse?	5. Klient võtab kaarte ja paigutab neid sorteerimise aladesse. Ta põhjendab oma valikuid ja mõtiskleb nõustaja küsimuste abil sügavamalt oma tunnete ja eelistuste üle. Ta märkab, et mõned valikud on kerged, aga mõned tekitavad sisemist vastuolu.
6. Mustrite analüüs (10 min). Kui kaardid on sorteeritud, vaadake üheskoos tulemust. Alusta KINDEL JAH alast: „Vaata neid kaarte. Mis neil ühist on? Mis teema neid ühendab?“ Seejärel vaata KINDEL EI ala: „Mis neid ühendab? Mida sa väldid või mis sind ei kõneta?“ Aita kliendil sõnastada mustreid: „Mulle on oluline, et töös oleks loovust“ või „Ma ei taha istuda terve päev arvuti taga.“ Seosta mustrid konkreetsete erialade või töövaldkondadega.	6. Klient vaatab sorteeritud kaarte ja otsib mustreid. Ta sõnastab nõustaja abiga, millised väärtused, huvid ja vajadused tema valikutest välja paistavad. Ta seostab need konkreetsete erialade või töödega.
7. VÕIB-OLLA ala süvendamine (5 min). Palu kliendil võtta kätte VÕIB-OLLA kaardid ja proovida neid ümber jagada: kas mõni neist liiguks nüüd, pärast arutelu, JAH või EI poole? Küsi: „Mis sind tagasi hoiab? Kas see on hirm, infopuudus või tegelik ebakõla?“ See aitab eristada tegelikku ebakõla ebakindlusest, mida saab lahendada info otsimise või proovimisega.	7. Klient vaatab oma VÕIB-OLLA kaarte uuesti ja proovib neid liigutada. Ta mõistab, kas kahtluste taga on hirm, infopuudus või sisuline eelistus.

8. Kokkuvõtte ja edasised sammud (5–10 min). Tehke ühine kokkuvõtte: „Mis sind täna üllatab oma valikute juures? Mida uut enda kohta õppisid?“ Palu kliendil märkmeleht täita või pildistada sorteeritud kaardid. Leppige kokku järgnev tegevus: info otsimine konkreetsete erialade kohta, kutsekooli külastus, „Noor Meistr“i videote vaatamine, vestlus konkreetse inimesega vm. Vajadusel lepi kokku järgmine kohtumine ja kodutöö.

8. Klient teeb kokkuvõtte oma peamistest avastustest. Ta kirjutab üles või pildistab tulemuse. Ta lepib nõustajaga kokku järgmised sammud ja mõistab, mida ta ise edasi teha saab.

NIPINURK

3 vs 4 kategooriad: nooremale või otsustamise raskustega kliendile sobib paremini kolm kategooriat (EI – VÕIB-OLLA – JAH). Nelja kategooriaga versioon annab peenemat eristust ja sobib vanematele õppijatele ning täiskasvanutele.

Tempo: ära kiirusta sorteerimisega. Mõne kaardi puhul piisab kiirvalikust, kuid kui klient peatub ja mõtleb, on see kuldne hetk vestluseks. Küsi: „Mis sind kõhklema paneb?“

Kehakeel: jälgi kliendi kehakeelt – kui ta naerab mõne kaardi peale, kergitab kulmu või muudab kehahoiakut, on see signaal küsimuse esitamiseks. „Ma märkasin, et sa muigasid selle kaardi peale – mida see sinus tekitas?“

Korduvkohtumine: kui aega on vähe (30 min), tee läbi ainult üks kategooria ja lõpeta mustrite analüüsiga. Ülejäänud kategooriad võib võtta käsile järgmisel kohtumisel. Nii tekib loomulik jätkuvus.

Kombineerimine: mängukaartide sorteerimist saab hästi ühendada **õpirände kompetentsikaartidega** – klient võib pärast sorteerimist valida ka kompetentsikaartide seast need, mida ta tahaks enda juures arendada. Nii tekib seos erialahuvi ja vajalike oskuste vahel.

Foto või pilt: julgusta klienti sorteeritud kaartidest pilti tegema. See on visuaalne meeldetuletus, mille juurde saab hiljem tagasi tulla.

Grupis (tunnid, karjääripäevad)

Rändavad kaardid

Eesmärk	Erialade tundmine. Õppija teadvustab läbi kaaslastega suhtlemise ja küsimustele vastamise erinevate erialadega seotud fakte, töötingimusi, väärtusi. Õppija oskab läbi suhtluse märgata kaasõppijate erinevaid vaatenurki.
Õpitulemus	Õppija on vastanud minimaalselt kuuele küsimusele.
KOM mudel	Enesetundmine, võimaluste analüüs.
Võimalused lõiminguks keeleõppega	Mänguline kaardivahetus loob loomuliku suhtlusolukorra, kus õppijad kasutavad eesti keelt küsimustele vastamiseks ja kaaslastega suhtlemiseks. Küsimustele vastates ning erinevate paarilistega vesteldes kasutavad õppijad kutse valdkondadega seotud sõnavara, kuulevad erinevaid väljendusviise ja harjutavad oma mõtete sõnastamist. Ruumis liikumine ja paariliste vahetamine aitab hoida kogu rühma keeleliselt aktiivsena. Nii toetab tegevus valdkondliku sõnavara kujunemist ja suulise eneseväljenduse arengut.
Sihtrühm	III kooliastme õpilased. Võib mängida ka vanemate või nooremate õppijatega.
Osalejate arv	Sobib tööks keskmise kuni suure grupiga
Aeg	20 minutit
Vajalikud vahendid	Kaardikomplekt, piisavalt suur ruum liikumiseks.
Kirjeldus	Õppijad liiguvad ruumis ning leiavad igaks küsimus-vastus vooruks uue paarilise. Igalt paariliselt võetakse üks kaart, millele vastatakse. Kaart jääb mängijale. Kaardid liiguvad erinevate mängijate vahel kuni keegi saavutab kokku lepitud eesmärgi (sama või eri värvi kaardid). Iga mängija vastab minimaalselt 8 küsimusele, eeldatavalt enamale.

Juhend

Läbiviija	Õppija
1. Palu õppijatel öelda, milliseid erialasid nad kutsehariduses teavad. Nimetatud valdkonnad võib kirjutada näiteks tahvile. 2. Jaga igale osalejale 6-8 kaarti (olenevalt osalejate arvust ja võimalikust ajaraamist), millest ta teeb endale lehviku. Iga osaleja käib ringi ning tõmbab paarilise pakist ühe kaardi, vastab küsimusele ning jätab selle endale. Paariline teeb sama. Seejärel paarilised vahetuvad. Ruumis ringi liikudes saab suhelda erinevate inimestega. Kui õppija on täitnud tööülesande, palu tal vaikselt oma kohale tagasi istuda või seisma jääda. Nii näed, millised õpilased on vahetanud omavahel kõik 6-8 kaarti. 3. Palu õppijatel väikestes gruppides jagada, mida nad kogesid. Milline oli kõige huvitavam küsimus? Millele õppija ei olnud varem mõelnud. Võimalusel võib lasta grupil koostada ka mõistekaardi või plakati. 4. Lase rühmadel jagada suures ringis, mida keegi koges või teada sai.	1. Õppijal on võimalus peegeldada, mida ta juba kutseharidusest teab. 2. Õppija saab kaardikomplekti küsimuste ja vastustega. Õppija liigub ruumis ringi ning saab kaaslase pakist küsimuse, millele ta vastab ning seejärel kaardi endale jätab. Õppija saab proovida strateegiliselt leida kaarte, mida tal veel ei ole. Samas võib mõni kaaslane tõmmata just temalt kaardi, mille värvi ta vajab, seega tuleb tal seda uuesti jahtida. Kui õppijal veab, võiks ka saada ülesande lahendatud 6-8 vestlusega. Kui tal ei vea, tuleb vestlusi kaaslastega rohkem. Õppija saab kaaslastega jagada, millistele küsimustele ta vastas ning kas miski teda üllatas või õpetas. Grupp saab otsustada, mida nad jagavad suuremas ringis. Grupid saavad jagada kogu õppegrupiga, mis oli nende jaoks oluline.

NIPINURK

Võib jagada igale osalejale kindla teema ning panna reegliks, et võidab see, kes on kogunud kõik kaardid erineva kategooria omad.

Või vastupidi, alguses on igal osalejal üht kindlat värvi kaardid ning eesmärk on kokku koguda erinevat värvi kaardid.

BINGO

Eesmärk	Õppijad tutvuvad erinevate ametite ja nende juurde käivate oskustega. Õppijad seostavad erinevaid oskusi ja erialavalikuid iseendaga.
Õpitulemus	Õppija seostab erinevaid ameteid oskustega. Õppija seistab oskusi ja erialavalikuid iseenda ja enda eelistustega.
KOM mudel	Eneseanalüüs
Võimalused lõiminguks keeleõppega	Tegevus toetab sõnavara aktiveerimist ja tähenduste mõtestamist. Küsimustele vastates ja märksõnu kirja pannes peavad õppijad meenutama sobivat sõnavara ning sõnastama küsimuse peamise mõtte lühidalt. See aitab luua seoseid erinevate mõistete vahel ning toetab valdkondliku sõnavara kasutamist ja kinnistumist. Arutelu käigus kuulevad õppijad ka teiste valitud märksõnu ja väljendusviise, mis laiendab nende sõnavara.
Sihtrühm	III kooliastme õppijad. Võin mängida ka vanemate õppeastmetega.
Osalejate arv	20-30 õpilast
Aeg	30 minutit. Mängu aega võib vähendada kasutades lühemat 3x3 ruudustikku.
Vajalikud vahendid	Bingo leht, küsimuste kaardid
Kirjeldus	Klassiruumis on laiali laotatud erinevad küsimuste kaardid. Mängijad liiguvad ruumis ringi ning täidavad vastavalt leitud andmetele töölehte.

Juhend

Läbiviija	Õppija
1. Laota ruumis laiali erinevaid kaarte. 2. Jaota õppijatele "Bingo" leht. 3. Õppijad liiguvad ruumis ringi ning leiavad erinevaid küsimusi ning kirjutada igasse lehe lahtisse ühe olulise märksõna, mis neile küsimuse kohta meelde jäi. 4. Õppija, kes esimesena töölehe täidab, annab sellest märku. 5. Võib oodata kuni vähemalt enamik õppijaid on oma töölehe täitnud. 6. Õppijad analüüsivad koos, miks nad just need märksõnad valisid.	Õppija liigub ruumis, kuhu on laotatud erinevate küsimustega kaardid ning otsustab, millisele küsimusele ta sooviks vastata. Õppija saab ennast kaardile märgitud soovitusliku vastuse abil ise kontrollida. Kui õppija on valinud küsimused, mis teda kõnetavad, märgib ta töölehele ühte lahtrisse märksõna, mis on tema jaoks antud hetkel oluline. Õppija saab otsustada, mis märksõnad just teda kõnetavad. Kui õppija on täitnud kogu töölehe, saab ta iseseisvalt esmalt vaadata, millised on olnud tema valitud märksõnad ning kas nende hulgast joonistub tema jaoks muster (nt märksõnad on kindla valdkonna kohta) Õppijad saavad üheskoos juhendaja abiga arutleda, milliseid märksõnu nad tähtsustasid. Õppija saab võrrelda enda valikuid kaaslaste omadega.

Bingo töölehe näidist:

AMETITE JA OSKUSTE BINGO

Nimi: _____

Kuupäev: _____

B	I	N	G	O

Juhis õppijale:

Liigu klassiruumis ringi ja leia küsimuste kaardid. Iga kaardi juurest, millele otsustad vastata, kirjuta oma Bingo-lehele **üks märksõna**, mis selle küsimusega seostub (nt oskus, amet või omadus).

Täida kõik ruudud.

Võid soovi korral mõne teise kategooria juurde tagasi liikuda.

Nipinurk:

Võid kasutada ka lihtsamat ja lühemat versiooni, näiteks 3x3 ruudustikuga.

Arutelu võib toimuda suures grupis või õppijatel kaaslasega omavahel.

Mäng toimub kuni kõik või enamik osalejaid on töölehe täitnud (vastavalt grupi töötempole).

Soovituslikud küsimused aruteluks pärast lehe täitmist:

1. Millised märksõnad kordusid sinu lehel kõige rohkem?
2. Milline küsimus tundus sulle kõige huvitavam?
3. Millised oskused on sinul juba olemas?
4. Kas oli sõnu/ameteid/küsimusi, mida sa ei mõistnud?
5. Miks sa just sellised märksõnad valisid?

Maailmakohvik: kutsehariduse erialad karjääripäeval

Eesmärk	Tutvustada erinevaid kutsehariduse erialasid ning tõsta osaleja eneseteadlikkust. Õppija oskab läbi arutelude märgata ka teiste osalejate kogemusi ja vaatenurki.
Õpitulemus	Õppija on tutvunud vähemalt nelja erineva kutsehariduse erialaga. Õppija oskab sõnastada, millised valdkonnad teda kõnetavad ja miks. Õppija on arendanud eneseanalüüsi ja aktiivse kuulamise oskust.
KOM mudel	Eneseteadlikkuse arendamine, võimaluste analüüs, tegutsemine
Võimalused lõiminguks keeleõppega	Maailmakohviku formaadis arutelud loovad olukorra, kus õppijad kasutavad aktiivselt eesti keelt erinevate erialade üle arutlemiseks. Vestluste käigus kasutavad nad valdkondlikku sõnavara, selgitavad oma mõtteid ning reageerivad teiste osalejate kogemustele ja arvamustele. Erinevate laudade vahel liikumine võimaldab kuulda mitmeid väljendusviise ja toetab nii suulise eneseväljenduse kui ka aktiivse kuulamise oskuse arengut.
Sihtrühm	III ja IV kooliaste (põhikooli lõpuklassid, ettevalmistav õpe)

Osalejate arv	12–30 õppijat (4–6 rühma, 3–6 inimest lauas)
Aeg	90 minutit
Vajalikud vahendid	Suured paberid (või laudlinad) igale lauale, markerid, töölehed igale osalejale, ajamõõtja/kell, laudade sildid erialanimede ja värvikoodidega. Soovituslik: eriala tutvustavad materjalid (fotod, tööriistad, näidised).
Lauahaldajad	Igal laual on erialaga seotud inimene, nt kutsekooli vilistlane, praegune õppija, erialaõpetaja või vastava valdkonna töötaja. Lauahaldaja juhib vestlust, jagab kogemusi ja annab osalejatele tagasisidet.
Kirjeldus	Ruum on kujundatud maailmakohviku formaati: 4–6 lauda, igal laual üks kutsehariduse eriala (nt kokandus, IT, ehitus, iluteenindus, puidutööstus, tervishoiutöötaja). Igal laual on lauahaldaja, suur paber ja markerid. Õppijad liiguvad rühmadena laudade vahel, arutavad iga eriala üle, täidavad töölehte ja kirjutavad mõtteid suurele paberile. Iga laua taga veedavad nad 10–12 minutit, seejärel liiguvad edasi. Lõpus toimub ühine kokkuvõte.

Juhend

Läbiviija vaade	Õppija vaade
1. Sissejuhatus (10 min). Tõsta esile karjääripäeva eesmärk ja selgita maailmakohviku formaati: laudade vahel liikumine, kindel aeg iga laua taga, töölehe täitmine. Tutvusta laua haldajaid ja erialasid, mida laudad esindavad.	1. Õppija kuulab sissejuhatust ja mõistab maailmakohviku reegleid. Ta saab töölehe, kuhu paneb iga laua juures kirja oma märkmed.
2. Jaga õppijatele töölehed. Selgita töölehe täitmist: iga laua kohta tuleb kirjutada eriala nimetus, 2–3 huvitavat fakti, milliseid oskusi eriala nõuab ja kuivõrd eriala teda kõnetas (skaalal 1–5).	2. Õppija tutvub töölehega ja valmistub esimese laua juurde minekuks.
3. Jaga õppijad 4–6-liikmelistesse rühmadesse ja suuna iga rühm ühe laua taha. Käivita taimer (10–12 min).	3. Õppija asub rühmaga esimese laua taha.
4. Laudade voor (40–60 min). Igal laual toimub arutelu: laua haldaja tutvustab valdkonda (2–3 min), õppijad vastavad kaartidel olevatele küsimustele ja arutlevad (5–7 min), seejärel kirjutavad suurele paberile ühe mõtte või küsimuse, mis jääb järgmisele rühmale lugeda. Õppijad täidavad töölehte. Taimeri helisemisel liiguvad rühmad järgmise laua taha. Laua Haldaja jääb paigale ja võib uuele rühmale tutvustada ka eelmiste rühmade mõtteid.	4. Õppija kuulab lauahaldaja tutvustust, esitab küsimusi, osaleb arutelus. Ta paneb töölehele kirja olulise info ja oma mulje. Ta kirjutab suurele paberile vähemalt ühe mõtte või küsimuse. Taimeri helisemisel liigub rühmaga järgmise laua taha.

5. Anna iga vooru lõpus 2 minutit enne signaali märku, et õppijad jõuaksid töölehe lõpetada. Jälgi, et rühmad liiguksid sujuvalt.	5. Õppija jälgib ajakava ja lõpetab oma märkmed enne signaali.
6. Individuaalne refleksioon (5 min). Pärast viimast lauda anna õppijatele aega töölehe lõpuosa täitmiseks: „Milline eriala kõnetas mind enim ja miks?“, „Milliseid oskusi märkasid endas?“, „Mida õppisid kaaslaste küsimustest ja mõtetest?“	6. Õppija täidab töölehe refleksiooniosa iseseisvalt, mõtiskledes oma kogemuse üle.
7. Ühine kokkuvõte (15 min). Iga lauahaldaja teeb 1–2-minutilise kokkuvõtte: millised küsimused ja teemad kerkisid enim esile. Seejärel küsi õppijatelt: milline eriala üllatab kõige enam? Mida uut õppisid? Kas keegi sai uue idee oma tuleviku kohta? Julgusta õppijaid oma märkamisi jagama.	7. Õppija kuulab kokkuvõtteid ja osaleb lõpuarutelus. Ta jagab oma märkamisi ja taipamisi. Ta kuulab teiste kogemusi ja vaatenurki, täiendades sellega oma arusaama.

NIPINURK

Laua haldajate valik: kutsu igale lauale erialaga seotud inimene – kutsekooli vilistlane, praegune õppija, erialaõpetaja või tööandjate esindaja. Mitmekesine laua haldajate valik annab õppijatele erineva vaatenurga: õppija saab kuulda nii kooli- kui ka töökogemust.

Erialad: vali erialad vastavalt piirkonna kutsekooli(de) pakkumisele. Soovituslik on valida võimalikult erinevad valdkonnad (nt tehnika, teenindus, loovus, IT, tervishoid), et anda lai ülevaade.

Laudade kujundus: pane igale lauale eriala tutvustavaid esemeid või fotosid (nt kokanduse laual tööriistad, IT laual koodijupp ekraanil). See äratav uudishimu ja toetab vestlust.

Kohandamine: kui aega on vähem (45 min), vähenda laudade arvu kolmele ja lauavooru aega 8 minutile. Kui osalejaid on üle 30, lisa laudu ja laua haldajaid.

Jätkutegevus: kogu töölehed kokku või palu õppijaid need pildistada. Neid saab kasutada järgnevas karjääriõppe tunnis või individuaalses nõustamises.

Soovituslikud aruteluküsimused laudades

1. Mida sa sellel erialal igapäevaselt teeksid?
2. Milliseid oskusi ja omadusi see eriala eeldab?
3. Mis on selle eriala õppimise juures kõige põnevam ja mis kõige keerulisem?
4. Millised on töövõimalused pärast lõpetamist?
5. Mis sind selle eriala juures üllatab või kõnetab?

Tööleht: Maailmakohviku märkmed

Nimi: _____

Kuupäev: _____

Laud 1

Eriala nimetus:		
Mis mind üllatab või kõnetab?	Milliseid oskusi eriala nõuab?	Kuivõrd kõnetab? (1–5)
		1 2 3 4 5

Laud 2

Eriala nimetus:		
Mis mind üllatab või kõnetab?	Milliseid oskusi eriala nõuab?	Kuivõrd kõnetab? (1–5)
		1 2 3 4 5

Laud 3

Eriala nimetus:		
Mis mind üllatab või kõnetab?	Milliseid oskusi eriala nõuab?	Kuivõrd kõnetab? (1–5)
		1 2 3 4 5

Laud 4

Eriala nimetus:		
Mis mind üllatab või kõnetab?	Milliseid oskusi eriala nõuab?	Kuivõrd kõnetab? (1–5)
		1 2 3 4 5

Laud 5

Eriala nimetus:		
Mis mind üllatab või kõnetab?	Milliseid oskusi eriala nõuab?	Kuivõrd kõnetab? (1–5)
		1 2 3 4 5

REFLEKSIOON

Milline eriala kõnetas mind kõige enam ja miks?

Milliseid oskusi ja tugevusi märkasid endas?

Mida õppisid teiste osalejate küsimustest ja mõtetest?

Minu järgmine samm (mida tahan uurida, kellega rääkida, kuhu kandideerida):

Sotsiomeetria: KUTSEJAHT küsimused liikumisega ruumis

Eesmärk	Tutvustada erinevaid kutsehariduse erialasid ning tõsta osaleja eneseteadlikkust. Õppija märkab läbi kehalise liikumise ja visuaalse paiknemise oma eelistusi, väärtusi ja hoiakuid ning näeb, kuidas need sarnanevad või erinevad kaaslaste omadest.
Õpitulemus	Õppija on teadvustanud oma eelistusi ja hoiakuid kutsehariduse erialade suhtes. Õppija märkab, et klassikaaslastel võivad olla väga erinevad vaatenurgad, ja õpib neid mõistma. Õppija on arendanud eneseanalüüsi, põhjendamise ja aktiivse kuulamise oskust.
KOM mudel	Eneseteadlikkuse arendamine, võimaluste analüüs, tegutsemine
Võimalused lõiminguks keeleõppega	Meetod on madala keelebarjääriga ning võimaldab diferentseeritud osalemist – õppijad saavad väljendada oma seisukohta nii liikumise kui ka suulise põhjenduse kaudu vastavalt oma keeletasemele. Keeleõpe toimub arutelu käigus, kus õppijad kasutavad teemapõhist sõnavara, selgitavad oma mõtteid ja reageerivad teiste arvamustele.
Sihtrühm	9. klass (III kooliaste), sobib ka põhikoolijärgsele õppijale
Osalejate arv	15–100+ õppijat (sobib suurele gruppile, aulale, spordisaalile)
Aeg	45–60 minutit
Vajalikud vahendid	Suur ruum (aula, spordisaal, klass ilma pinkideta), 5 suurt numbrisilti (1–5) seinale või põrandale, "KUTSEJAHT" mängukaardid (lābiviija valib küsimused ette), mikrofoni (suure grupi puhul), töölehed ja kirjutusvahendid igale osalejale, muusika (valikuline, taustaks liikumise ajal).

Ruumi ettevalmistus	Paiguta 5 silti (numbrid 1–5) ühte ritta ruumi ühest otsast teise, võrdse vahega. Silt „1“ on ühes otsas (vasak sein), silt „5“ teises otsas (parem sein). Sildid peavad olema suured ja kaugelt nähtavad. Toolid-lauad liiguta seinte äärde, et ruum oleks vaba.
Kirjeldus	Läbiviija loeb ette “KUTSEJAHT” kaartidelt pärit küsimusi ja väiteid. Õppijad vastavad FÜÜSILISELT – liiguvad ruumis sinna, kus asub number, mis vastab nende hoiakule (1 = üldse ei kõneta, 5 = väga kõnetab). Pärast iga liikumist tekib visuaalne pilt: kes on koos, kes eraldi? Sellele järgneb lühike arutelu, kus õppijad põhjendavad oma paiknemist.

Juhend

Läbiviija vaade	Õppija vaade
1. Häälustus ja reeglid (5 min). Kogu õppijad ruumi keskele. Selgita: „Täna te ei istu, vaid LIIGUTE. Ma loen ette väiteid ja küsimusi. Teie vastate jalgadega – minge selle numbr juurde, mis kõige paremini teie tunnet kirjeldab.“ Näita seintel olevaid numbreid. Reeglid: 1) õiget vastust pole – iga koht on hea koht; 2) keegi ei kommenteeri teise valikut halvustavalt; 3) ole aus, ära järgne sõbrale.	1. Õppija kuulab reegleid ja mõistab, et ta peab liikuma vastavalt oma tegelikule tundele, mitte järgnema kaaslastele.
2. Soojendusküsimus (3 min). Alusta kerge, mitte-erialase küsimusega, et õppijad harjuksid liikumisega. Näiteks: „Skaalal 1–5: kui palju sulle meeldib varakult ärgata?“ või „Kui palju sulle meeldib meeskonnatöö?“ Küsi 1–2 õppijalt, miks nad just sinna läksid. See lõhub jää.	2. Õppija proovib liikumist esimest korda. Ta mõistab, kuidas skaala töötab, ja tunneb end mugavamalt.

3. Põhiküsimused – I plokk: erialad (10–15 min). Loe ette 5–7 küsimust “KUTSEJAHT” kaartidelt, mis puudutavad konkreetseid erialasid ja tegevusi. Iga küsimuse järel: 1) õppijad liiguvad (anna aega ~15 sek); 2) vaata, milline pilt tekib – kas grupp on hajutatud või koondunud?; 3) küsi 2–3 õppijalt erinevatest kohtadest: „Miks sa siin seisad?“ Küsi alati nii äärmustest (1 ja 5) kui ka keskelt (3). Hoia tempo kiire, aga jätka ruumi põhjendamisteks.	3. Õppija kuulab küsimust, tunneb oma reaktsiooni ja liigub vastavalt. Ta kuulab kaaslaste põhjendusi ja märkab, et samale küsimusele võib reageerida väga erinevalt.
4. Põhiküsimused – II plokk: väärtused ja hoiakud (10–15 min). Loe ette 5–7 küsimust, mis puudutavad tööga seotud väärtusi ja hoiakuid (nt käeline töö vs vaimne töö, loovus, raha, turvalisus, iseseisvus). Siin tekivad sageli kõige põnevamad arutelud. Kui märkad, et grupp jaguneb tugevalt kahte leeri, peatu ja küsi mõlemalt poolelt: „Mis teid eristab? Mis on teie jaoks oluline?“	4. Õppija märkab oma väärtusi ja hoiakuid. Ta näeb, et kaaslased võivad väärtustada hoopis teisi asju, ja mõistab, et see on normaalne.
5. „Pildi lugemine“ (5 min). Pärast viimast küsimust jätka õppijad paigale ja küsi: „Vaadake ringi. Kes on alati sinuga samas otsas olnud? Kes on alati teises otsas olnud? Mis see räägib teie erinevustest ja sarnasustest?“ Palu õppijatel vaadata, kuidas kogu klass paikneb – see on „elav diagramm“, mis näitab klassi mitmekesisust.	5. Õppija vaatab ringi ja märkab, kes on temaga sarnaselt ja kes erinevalt reageerinud. Ta näeb klassi mitmekesisust visuaalselt.

6. Individuaalne refleksioon (5 min). Palu õppijatel istuda ja jagada töölehed. Õppijad täidavad individuaalselt: oma vastused 3–4 peamisele küsimusele (ringitab numbrit), põhjendused ja refleksiooni.	6. Õppija istub ja täidab töölehe: märgib numbrid, põhjendab valikuid ja mõtiskleb oma hoiakute üle.
7. Lõpuarutelu ja kokkuvõte (5–10 min). Küsi ühiselt: „Mis teid täna üllatab?“, „Kas keegi avastas midagi uut enda kohta?“, „Kas keegi muutis arvamust mõne eriala kohta?“ Seosta Noor Meistri võistlustega: „Need samad erialad, mille kohta te küsimustele vastasite, on need, kus noored meistrid võistlevad ja tipptaset näitavad.“ Julgusta täiendavat uurimist.	7. Õppija jagab oma märkamisi ja kuulab teiste omi. Ta mõistab, et karjäärivalik on isiklik ja erinevad teed on võrdselt väärtuslikud.

NIPINURK

Suure grupi juhtimine: kasuta mikrofoni ja räägi selgelt. Loe küsimus ette, oota 3 sekundit, ütle „LIIGU!“ – see annab kõigile ühise stardisignaali. Taustaks võib panna kerge muusika, mis liikumist toetab.

Grupi suurus: meetod töötab väga hästi ka 100+ osalejaga – mida suurem grupp, seda võimsam on visuaalne efekt. Väiksemate gruppide (15–20) puhul saab rohkem süvitsi küsida.

Karjatõrjumise vältimine: rõhuta korduvalt, et iga koht on õige koht. Kui märkad, et mõni õppija järgib alati sõpra, küsi vaikselt: „Aga kuhu SINA tegelikult lähleksid?“

Küsimuste valik: vali „KUTSEJAHT“ kaartidelt 10–15 küsimust ette – segamini erialaküsimusi ja väärtusküsimusi. Alusta kergemate, konkreetsetega ja liigu abstraktsemate, väärtustepõhiste poole.

Ole loov ja sõnasta kaartidel olevaid küsimusi ise nii, et neid saaks skaalade jaoks kasutada.

Provokatiivne küsimus: lisa üks-kaks küsimust, mis puudutavad eelarvamusi, nt „Kutsekoolis õppija teenib vähem kui ülikoolis õppinu – skaalal 1–5, kui palju sa nõustud?“. See tekitab alati tugeva arutelu.

Õues või väljaku peal: ilusa ilmaga saab harjutuse teha ka õues. Pane numbrid maapinnale või kasuta külgnevaid puudesid, pinke vm märkidena.

Lihtsama versioonina saad märkida ainult kaks kategooriat - kõnetab (käib minu kohta) - eikõnetab (väide minu kohta ei kehti).

Näidisküsimused "KUTSEJAHT" kaartidelt

Vali kaartidelt 10–15 küsimust. Allpool on näited, mida saab kohandada või asendada oma kaardipakist.

Nr	Küsimus / väide	Plokk
0	„Kui palju sulle meeldib varakult ärgata?“	Soojendus
1	„Kui palju kõnetab sind töö, kus sa ehitad oma kätega midagi püsivat?“	Erialad
2	„Kui palju kõnetab sind töö, kus sa lood arvutiga midagi, mida inimesed kasutavad?“	Erialad
3	„Kui palju kõnetab sind töö, kus sa valmistad sööki ja näed inimeste rõõmu?“	Erialad
4	„Kui palju kõnetab sind töö, kus sa aitad inimestel ilusamad välja näha?“	Erialad
5	„Kui palju kõnetab sind töö, kus sa parandad ja hooldad tehnikat?“	Erialad
6	„Kui palju kõnetab sind töö, kus sa hoolitsed teiste inimeste tervise eest?“	Erialad
7	„Kui palju kõnetab sind töö, kus sa kujundad ruume ja keskkondi?“	Erialad
8	„Mulle on oluline, et töö tulemus oleks käega katsutav.“	Väärtused
9	„Mulle on oluline, et töö oleks loov ja iga päev erinev.“	Väärtused
10	„Mulle on olulisem hea palk kui see, et töö meeldib.“	Väärtused
11	„Ma eelistan töötada üksi, mitte meeskonnas.“	Väärtused
12	„Kutsekoolis õppinu on tööturul sama edukas kui ülikoolis õppinu.“	Väärtused
13	„Ma julgen valida tee, mis erineb sellest, mida mu pere ootab.“	Väärtused

Tööleht: Sotsiomeetria märkmed

Nimi: _____ Klass: _____ Kuupäev: _____

Ringita iga küsimuse juures number, mille juurde läksid. Kirjuta juurde põhjendus.

1. Kui palju kõnetab sind töö, kus sa ehitad oma kätega midagi püsivat?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Miks just see number?

2. Kui palju kõnetab sind töö, kus sa lood arvutiga midagi, mida inimesed kasutavad?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Miks just see number?

3. Kui palju kõnetab sind töö, kus sa valmistad sööki ja näed inimeste rõõmu?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Miks just see number?

4. Mulle on oluline, et töö tulemus oleks käega katsutav.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Miks just see number?

5. Mulle on oluline, et töö oleks loov ja iga päev erinev.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Miks just see number?

6. Mulle on olulisem hea palk kui see, et töö meeldib.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Miks just see number?

7. Ma julgen valida tee, mis erineb sellest, mida mu pere ootab.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Miks just see number?

8. Kutsekoolis õppinu on tööturul sama edukas kui ülikoolis õppinu.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Miks just see number?

REFLEKSIION

Mis mind täna üllatas?

Millise küsimuse juures oli mul kõige raskem otsustada? Miks?

Kas märkasin, et keegi seisis alati minu lähedal või alati minust kaugel?

Mida see tähendab?

Milline eriala või töövaldkond mulle täna kõige rohkem kõnetas?

Mida tahan edasi uurida või proovida?

Lavastus: „Kuhu sa pärast kooli lähed?“

Eesmärk	Tutvustada erinevaid kutsehariduse erialasid ning tõsta osaleja eneseteadlikkust. Õppija oskab läbi arutelude ja rollimängu märgata nii enda kui ka teiste osalejate eelarvamusi, ootusi ja uskumusi kutsehariduse kohta.
Õpitulemus	Õppija tunneb ära levinud eelarvamused ja uskumused kutsehariduse kohta. Õppija oskab analüüsida erinevate karakterite emotsioone ja käitumise põhjusi. Õppija on arendanud empaatia-, eneseanalüüsi ja aktiivse kuulamise oskust. Õppija on valmistunud kutsekooli külastuseks teadlikuma pilguga.
KOM mudel	Eneseteadlikkuse arendamine, võimaluste analüüs, tegutsemine
Võimalused lõiminguks keeleõppega	Rollimäng loob olukorra, kus õppijad kasutavad eesti keelt erinevate rollide, emotsioonide ja seisukohtade väljendamiseks. Meetod sobib erineva keeleoskusega õppijatele, sest igaüks saab osaleda ja oma mõtteid väljendada vastavalt oma keeletasemele. Arutelu ja rollimäng aitavad õppijatel märgata ning arendada ka kutsevaldkondadega seotud sõnavara. See toetab enesekindlust erialade teemal arutlemisel ning valmistab õppijaid ette ka olukordadeks, kus neil tuleb oma huvi ja valikuid selgitada, näiteks kutsekooli vastuvõtuvestlusel.
Sihtrühm	III ja IV kooliaste (põhikooli lõpuklassid, gümnaasium ja kutsekool), ettevalmistav õpe

Osalejate arv	6–30 inimest (6 põhikarakterit + vaatlejad)
Aeg	90 minutit
Vajalikud vahendid	Mäng „KUTSEJAHT“ kaardid, karakterikaardid (vt lisaleht), töölehed igale osalejale, suured paberid ja markerid, toolid lavastuse jaoks.
Eeltöö	Valmista ette karakterikaardid (6 tk). Kui osalejaid on üle 6, saab karaktere mängida paarides või kolmikutes. Vali välja Kutsejahi kaardid vastavalt iga karakteri kirjeldusele (5 kaarti igale karakterile). Vaata ise eelnevalt üle Noor Meistri veebileht ja vähemalt üks saatelõik.
Kirjeldus	Rollimäng, kus osalejad kehastuvad erinevateks karakteriteks, kes puutuvad kokku eelarvamustega kutsehariduse kohta. Iga karakteril on oma emotsioon, sisekõne ja kompetentsikaardid. Pärast lavastust analüüsitakse ühiselt eelarvamusi, emotsioone ja uskumusi ning seostatakse õpitu kutsekooli külastusega, kasutades ka Noor Meistri näiteid.

Juhend

Läbiviija vaade	Õppija vaade
1. Sissejuhatus ja häälestus (10 min). Küsi õppijatelt: „Mis teil tuleb pähe, kui kuulete sõna „kutsekool“?“ Pane vastused tahvlile. Ära kommenteeri, ära hinda – lihtsalt kogu. Näita lühikest Noor Meistri videolõiku (2–3 min), kus noored võistlevad ja paistavad silma oma alal. Küsi: „Kas midagi üllatab?“	1. Õppija jagab esimesi seoseid sõnaga „kutsekool“. Ta vaatab „Noor Meistri“ videolõiku ja märkab, kas tema eelteadmised kattuvad nähtuga.
2. Karakterite jagamine (5 min). Jaga õppijad kuueks rühmaks (või paariks, kui osalejaid on 12+). Iga rühm saab ühe karakterikaardi ja sellega seotud 5 mängukaarti. Selgita: „Te El ole teie ise – te olete see karakter. Mängige teda ausalt, ka siis, kui te ise mõtleksite teisiti.“ Anna 3 minutit karakteriga tutvumiseks.	2. Õppija saab oma karakterikaardi ja mängukaardid. Ta loeb läbi karakteri loo, emotsiooni ja sisekõne. Ta valmistub rolli minema.
3. Lavastus, 1. voor (10 min). Sätti laud ja toolid õhtusöögilauaks. Ütle käivitav lause: „Noh, Liisa, kuhu sa siis pärast 9. klassi lähed?“ Iga karakter reageerib oma vaatenurgast (umbes 1–2 min igaüks). Jälgi, et kõik saaksid sõna.	3. Õppija reageerib oma karakterina küsimusele. Ta püüab edasi anda oma karakteri emotsiooni ja vaatenurka.

4. Lavastus, 2. voor (7 min). Lase vestlusel vabalt areneda. Karakterid võivad teineteisele vastu vaielda, nõus olla, emotsionaalselt reageerida. Läbiviija ei sekku, v.a kui vestlus soikub – siis võid lisada provokatiivse küsimuse (nt „Aga kas kutsekoolis saab üldse head palka?“).	4. Õppija vestleb teiste karakteritega vabas vormis. Ta püüab jääda oma rolli ja väljendada oma karakteri emotsioone.
5. Lavastus, 3. voor – SISEKÕNE (5 min). Anna signaal: „PAUS! Nüüd räägi valjult välja, mida su karakter TEGELIKULT mõtleb, aga ei öelnud.“ Iga karakter loeb ette oma sisekõne (karakterikaardilt) ja võib lisada oma tähelepanekuid. See on lavastuse emotsionaalne haripunkt.	5. Õppija ütleb valjult oma karakteri sisekõne. Ta tunneb, kuidas väljapoole näidatud käitumine ja tegelik tunne võivad erineda.
6. Rollist välja ja analüüs (20 min). Ütle: „Nüüd olete jälle teie ise.“ Jaga töölehed. Õppijad täidavad individuaalselt 1. osa (5 min). Seejärel ühine arutelu (15 min). Suunavad küsimused: Kas see olukord võiks päriselt juhtuda? Milliseid eelarvamusi märkasid? Miks keegi nii käitub? Mis oleks olnud parim lahendus? Kuidas see seostub sinu enda valikutega?	6. Õppija väljub rollist ja täidab töölehe analüüsiosa. Ta osaleb ühises arutelus, jagades märkamisi eelarvamuste, emotsioonide ja uskumuste kohta.
7. Kaartide ring (10 min). Palu igal rühmal vaadata oma 5 mängukaarti ja vastata: Kas need oskused on su karakterile olulised? Kas need on ka sulle endale olulised? Milliste erialade juures neid enim vaja läheb? Kõrvuta erinevate karakterite kaarte – milliseid kattumisi on?	7. Õppija analüüsib oma karakteri mängukaarte ja seostab neid enda huvide ja tugevustega. Ta märkab, et erinevad erialad vajavad erinevaid, kuid sageli ka kattuvaid oskusi.

8. Kutsekooli külastuse ettevalmistus (10 min). Ütle: „Varsti läheme kutsekooli külastusele. Nüüd mõtle, mida sa tahad seal TAJUDA.“ Juhata sisse meeltega kogemise idee: nuusuta (millised lõhnad võivad olla töökojas?), kuula (millised helid?), vaata (milline on keskkond?), puuduta (milliseid materjale?). Õppijad kirjutavad töölehele, mida tahavad külastusel märgata ja kellelt küsida. Maini Noor Meistri võistlusi kui inspiratsiooniallikat.	8. Õppija mõtleb läbi, mida ta kutsekooli külastusel kogeda ja tajuda tahab. Ta kirjutab töölehele küsimused ja meeltega seotud ülesande.
9. Kokkuvõte (3 min). Küsi ringis: „Milline üks mõte jääb tänasest tunnist kaasa?“ Iga õppija ütleb ühe lause.	9. Õppija sõnastab ühe peamise taipamise, mis talle tunnist kaasa jääb.

NIPINURK

“Noor Meister” - vaata enne tundi vähemalt üks lõik saatest (YouTube: Noor Meister). Saates on erialad nagu ehituspuusepp, tarkvaraarendaja, rätsep, elektroonik, restoranineendaja – need seostuvad otseselt lavastuse karakteritega. Kasuta videoõiku, et lõhkuda stereotüüpe.

Enne kutsekooli külastust: see harjutus on eriti tõhus, kui teha 1–2 päeva enne külastust. Külastuse ajal võib anda õppijatele „meelteülesande“: kirjuta üles 3 lõhna, 3 heli ja 3 tunnet, mida kutsekoolis kogesid.

Turvaline ruum: rõhuta, et lavastuses pole õigeid ja valesid vastuseid. Eelarvamused on normaalsed – oluline on neid märgata ja analüüsida.

Karakterikaardid

Lõika karakterikaardid välja ja jaga igale osalejale/paarile üks kaart. Osalejad ei näita oma kaarti teistele enne lavastust.

LIISA (16) — Emotsioon: ÄREVUS

Sinu lugu:

Sa oled vaiksem tüdruk, kes käib 9. klassis. Sulle meeldib kätöö – oled alati olnud osav käsitleöga ja unistad moelooja ametist. Salaja tahaksid minna kutsekooli rätsepaks õppima, aga karidad, et sõbrad peavad sind „lähikuskuks“. Su vanemad ootavad, et läheksid gümnaasiumi.

Sisekõne: „Aga mis siis, kui nad naervad? Mis siis, kui ma ei ole piisavalt hea? Aga see on ju see, mida ma TEGELIKULT teha tahan...“

KARL (17) — Emotsioon: OPTIMISM

Sinu lugu:

Sa oled energiline ja jutukus poiss, kes õpib kutsekoolis tarkvaraarendust. Sulle meeldib oma eriala ja oled just naasnud Noor Meistri võistluselt, kus said kolmanda koha. Oled uhke, aga märkad, et mõned inimesed ei võta kutseharidust tõsiselt.

Sisekõne: „Ma teen seda, mida armastan, ja olen juba tööturule lähedal. Miks peaksin häbenema? Aga miks see pidev tõestamine nii väsitab?“

MARIA (16) — Emotsioon: SKEPTILISUS

Sinu lugu:

Sa oled Liisa parim sõbranna. Sinu vanemad on mõlemad kõrgharidusega ja sinu jaoks on „normaalne“ tee gümnaasium ja ülikool. Sa ei mõtle sellest halvasti, aga kutsekooli kohta on sul eelarvamused: „sinna lähevad need, kes koolis hästi ei lähe“.

Sisekõne: „Aga Liisa on ju tark! Miks ta peaks minema kutsekooli? Kas ma olen halb sõber, kui ma nii mõtlen? Või hoopis hooliv?“

JAANUS (45) — Emotsioon: MURE JA UHKUS**Sinu lugu:**

Sa oled Liisa isa. Töötad ehituses ja oled ise õppinud kutsekoolis. Tead, et kutseharidus andis sulle hea elujärje, aga samas tahad tütrele „paremaid võimalusi“. Sinu sees on vastuolu: oled oma teest uhke, aga arvad, et tütar peaks „kõrgemale jõudma“.

Sisekõne: „Ma tean, et mu töö on vinge. Aga ma tahan, et Liisal oleks kergem. Kas ma alahindavan enda teed? Või kaitsen teda?“

KATRIN (õpetaja) — Emotsioon: HEATAHTLIKKUS**Sinu lugu:**

Sa oled klassiõpetaja, kes toetab igati oma õpilasi. Aga märkamata oled ka sina harjunud „tugevatele“ õpilastele soovitama gümnaasiumit ja „nõrgematele“ kutsekooli. Sa ei tee seda pahatahtlikult, aga see muster on sinu sees.

Sisekõne: „Ma tahan neile parimat! Aga... kas ma olen teadmatult sorteerinud lapsi „tarkadeks“ ja „käelisteks“? See pole ju õige...“

RASMUS (17) — Emotsioon: TROTS**Sinu lugu:**

Sa oled Karli sõber ja õpid kutsekoolis kokandust. Sulle on öeldud kogu elu, et sa „ei sobi“ akadeemilisse õppesse. Oled selle omaks võtnud ja teed sellest nalja, aga tegelikult tahaksid, et sind võetaks tõsisemalt. Õhtuti vaatad YouTube'ist kokandusvõistlusi ja unistad oma restoranist.

Sisekõne: „Jälle see pilk... „Ahh, kokk“. Aga nad ei tea, kui raske on teha täiuslikku kreemsuppi surve all. See ON kunst.“

Lavastuse stsenaarium „Kuhu sa pärast kooli lähed?“

Olukord

On reedeõhtu ja Liisa kodus on külalised: isa kolleeg perega. Laua taga istuvad Liisa, tema isa Jaanus, sõbranna Maria (kes jäi ööbima), õpetaja Katrin (kes on juhuslikult Jaanuse kolleegi naine) ning Karl ja Rasmus, kes tulid Liisa venna juurde, aga said laua äärde kutsutud.

Keegi küsib söögilaua taga: „Noh, Liisa, kuhu sa siis pärast 9. klassi lähed?“

Tekib vestlus, kus IGAL KARAKTERIL on oma vaatenurk, emotsioon ja sisekõne. Mängi oma karakterit ausalt – ütle välja see, mida sinu karakter ütleks, isegi kui sa ise mõtleksid teisiti!

Lavastuse käik:

1. voor – Iga karakter reageerib küsimusele oma vaatenurgast (2 min igaühel).
2. voor – Karakterid hakkavad omavahel arutlema, tekib vaidlus (5 min vaba vestlus).
3. voor – Läbiviija annab signaali „SISEKÕNE!“ – iga karakter ütleb valjult välja oma tegeliku mõtte (see, mida ta tegelikult tunneb, aga varem ei öelnud).

Tööleht: Lavastuse analüüs

Nimi: _____ Kuupäev: _____

1. OSA – LAVASTUSE AJAL

Karakter	Mis emotsiooni märkasid?	Milline eelarvamus või uskumus väljendus?	Miks ta sinu arvates nii käitub?

2. OSA – ARUTELU PÄRAST LAVASTUST

Kas see olukord võiks päriselt juhtuda? Miks?

Milliseid eelarvamusi kutsehariduse kohta sa ise oled kohanud või tundnud?

Mis oleks selles olukorras parim lahendus? Mida oleks keegi saanud teisiti öelda või teha?

Mida sa tahaksid kutsekooli külastusel teada saada või kogeda? (märka lõhnu, helisid, keskkonda!)

Soovituslikud suunavad küsimused sorteerimise ajal

1. „Miks just sinna? Mis selle juures kõnetab või püüab eemale?“
2. „Kas sul on sellega mingit kogemust – oled näinud kedagi seda tegemas või ise proovinud?“
3. „Mis tunne selle kaardiga tekib? Elevus? Igavus? Hirm?“
4. „Kas keegi on sulle kunagi öelnud, et see pole sinu jaoks? Mida sina sellest arvad?“
5. Kui sa kujutaksid ennast seda tegemas viie aasta pärast – mis tunne oleks?“
6. „See kaart jäi VÕIB-OLLA alasse. Mis sind tagasi hoiab – kas hirm, infopuudus või midagi muud?“

Kuupäev: _____

Kirjuta iga ala alla kaardid, mille sinna panid:

REFLEKSIOON

Mis ühendab mu KINDEL JAH kaarte? Milline teema või väärtus neid läbib?

Mis ühendab mu KINDEL EI kaarte? Mida ma väldin või mis mind ei kõneta?

Mis mind VÕIB-OLLA kaartide juures kõhklema pani? Kas see on hirm, infopuudus või sisuline ebakõla?

Millised 3 eriala või tegevusvaldkonda mu valikutest esile kerkivad?

1. _____

2. _____

3. _____

Mis mind täna üllatab oma valikute juures?

Minu järgmine samm (mida uurin, kellega räägin, mida proovin):

Allikad ja lisamaterjal:

- [Õpirände kompetentsikaardid](#) (Haridus- ja Noorteamet, 2023)
- [Noor Meister](#)
- [Noor Meistri YouTube](#)
- [Karjääri kujundamise pädevuste mudel](#) (SA Innove, 2016)
- [Kutsehariduse reform](#)
- [Oskuste kompass](#)
- [Eesti Töötukassa](#)
- [Minukarjäär](#)
- [Eesti Karjäärinõustajate Ühing](#)
- [„Karjääriteooriad ja -mudelid: ideid praktikaks“](#)
- [HARNO koduleht karjääriõppe infomaterjalidega](#)
- [PISA uuring](#)

Selle dokumendi koostamisel kasutati tehisintellekti vahendeid struktureerimise ja keelelise täpsustamise toetamiseks. Kogu sisu põhineb projekti kogemustel, sidusrühmade panusel ja ekspertide arvamustel.