

Kõrgem Kunstikool Pallas

Tekstiiliosakond

Laste kaasamine avatud noortetoa ruumiloomesse Anne noortekeskuse näitel

Lõputöö

Gerda Niitvähi

Juhendaja: Eva Liisa Kubinyi, MA

Tartu 2023

SISUKORD

MÕISTED.....	4
SISSEJUHATUS.....	6
1. LASTE DISAINIPROTSessi KAASAMISE PÕHIMÕTTED.....	7
2. AVATUD NOORTEKESKUSE PÕHIMÕTTE JA AVATUD MÄNGU TEOORIA ÜHENDAMINE.....	11
2.1 Avatud noorsootöö kontseptsioon.....	12
2.2 Avatud mängu teooria.....	12
2.3 Vabade objektide mänguteooria.....	13
2.4 Kolahoovid.....	13
3. RUUMILOOME LASTEGA ANNE NOORTEKESKUSES.....	15
3.1 Vaatluse tulemused kaheksa kuu näitel.....	18
3.2 Töötubade seeria mänguks arenemine.....	18
3.3 Materjalikatsetuste mäng.....	20
3.3.1 Gobelääni-mäng.....	20
3.3.2 Kangatrüki mäng.....	21
3.3.3 Vabade objektide mäng.....	21
3.3.4 Mudeli kui vestlustööriista kasutamine.....	24
3.3.5 Vabamäng iseendale.....	26
3.4 Esialgne ideetutvustus lastele.....	28
3.5 Ruumi ideaal.....	29
3.6 Objektide valmistamine.....	31
3.7 Vabamänguliste esemete katsetamine noortetoas.....	33
3.8 Sihtrühma kaasamise skeem.....	34
KOKKUVÕTE.....	37
SUMMARY.....	38
KASUTATUD KIRJANDUS.....	40
LISAD.....	43
LISA 1.....	43
LISA 2.....	44
LISA 3.....	45
LISA 4.....	47
LISA 5.....	50

MÕISTED

Avatud mäng – piirideta, kujutlusvõimet toetav ja soodustav mäng¹

Avatud noorsootöö meetod – noorte arengut soodustav viis, mille käigus ei seata eeltingimusi noorte teadmistele, oskustele, andekusele, tõekspidamistele ja finantsilistele võimalustele. See meetod toetab noorte kaasamist, soosib omaalgatusi, selgitab noorte vajadusi, pakub esmast nõustamist ning noorteinfo jagamist, võimaldab õpetlikust ja arendavast tegevusest osa saada väljaspool kooli, kodu ja tööd²

Loovus – sotsiaalne ning vaimne arengulugu uudsete ja asjakohaste mõtete, teguviiside materjalide, käsitluste, asjade, teoste jm genereerimine kõigis valdkondades, kus on inimtegevus³

Noorsootöö – kohaliku omavalitsuse poolt pakutav teenus, mis loob noorele tingimused oma annete avastamiseks ning huvidega tegelemiseks⁴

Noortekeskus – noortele erinevaid teenuseid pakkuv noorsootööasutus, milles arvestatakse noorte eelistuste ja initsiatiiviga ning noortele pakutavad võimalused on tavaliselt tasuta⁵

Valmises – kohe kasutamist võimaldav ese või toode, mis ei vaja eraldi töötlemist⁶

Vabade objektide mänguteooria – teooria, mille kohaselt on kõik lapsed võrdselt loovad ning leidlikud igas keskkonnas⁷

¹ Zhang, Y., Paquette, L., Bosch, N., Ocumpaugh, J., Biswas, G., Hutt, S., & Baker, R. S. (2022). The evolution of metacognitive strategy use in an open-ended learning environment: Do prior domain knowledge and motivation play a role?. *Contemporary Educational Psychology*, 69, 102064.

² ANK. (2020). *Avatud noorsootöö KOV-ile*. Külastatud aadressil <https://ank.ee/e-varaait/avatud-noorsootoo-kov-ile/>

³ Cropley, A. J. (1999). Definitions of Creativity. In M. A. Runco, & S. R. Pritzker (Eds.). *Encyclopedia of creativity*. Volume I (pp. 511–524). San Diego: Academic Press.

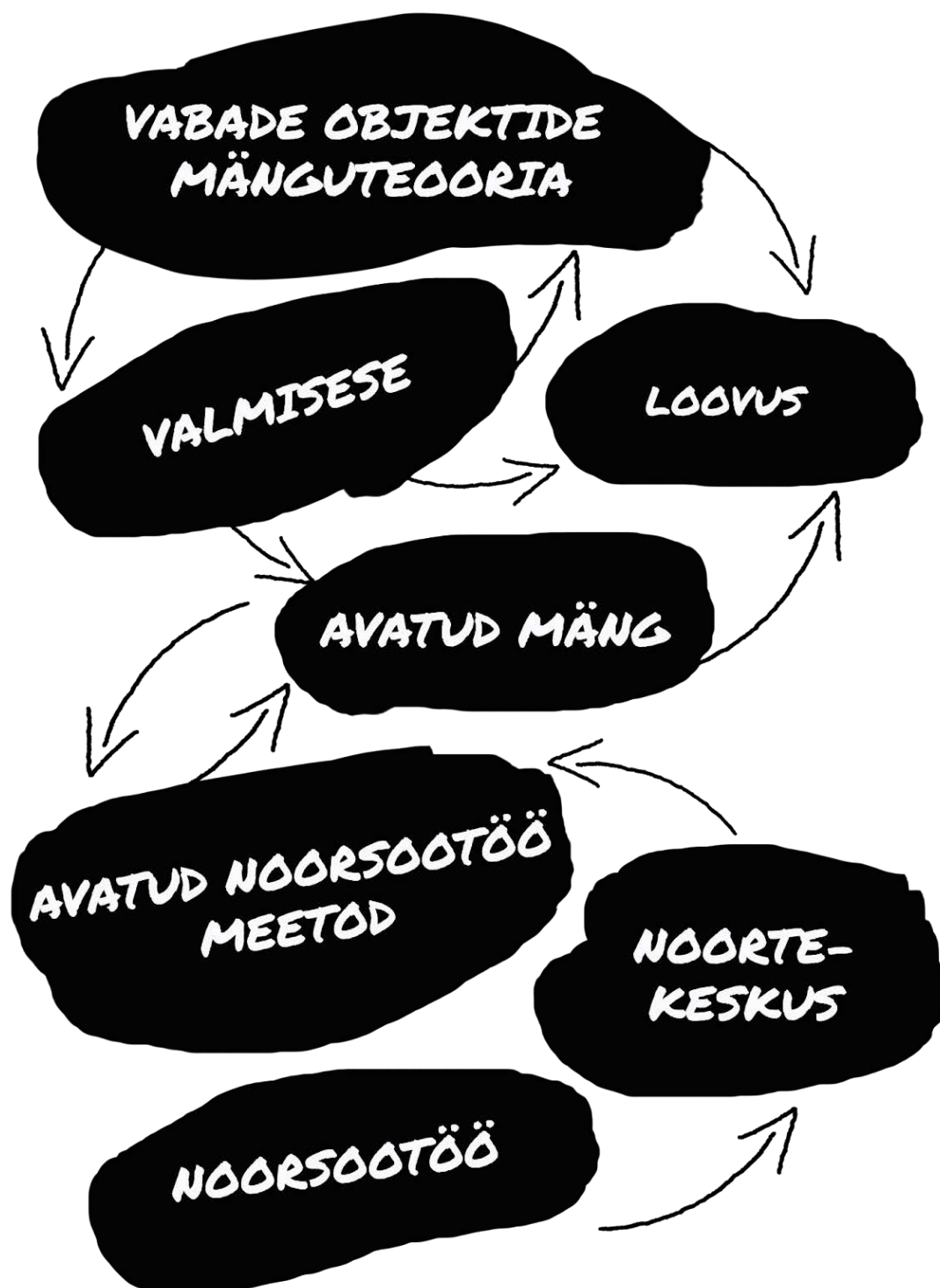
⁴ Haridus- ja teadusministeerium. (2022). *Noorsootöö*. Külastatud aadressil <https://www.hm.ee/uldharidus-ja-noored/noortevaldkond/noorsootoo>

⁵ Harno. (2022). Noorsootööstruktuurid. Külastatud aadressil <https://harno.ee/noorsootoostruktuurid>

⁶ Cambridge Dictionary. (s.a). Külastatud aadressil <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/ready-made>

⁷ Nicholson, S. (1972). The Theory of Loose Parts, An important principle for design methodology. *Studies in Design Education Craft & Technology*, 4(2).

Joonis 1 illustreerib protsessiga seotud märksõnade omavahelist seotust käesoleva töö kontekstis.



Joonis 1. Protsessiga seotud märksõnade mõistekaart. Autori illustratsioon.

SISSEJUHATUS

Olen Tartu ülikoolis lõpetanud humanitaar- ja sotsiaalainete õpetamise põhikoolile eriala. Õpingute käigus viibisin mitmes haridusasutuses praktikal ning koolis õpilastega kokku puutudes tekkis huvi kaasata neid end ümbritsevat keskkonda kujundama ning valikutes kaasa rääkima kutsuda. Täna töotan noorsootöö spetsialistina Anne noortekeskuse 7-11a sihtrühmale suunatud keskus. Hiljuti avatud keskuse esimesed kuud on näidanud vajadust kaasata lapsi end ümbritseva keskkonna loomisesse. Lastega töötamisest olen teinud tähelepanekuid, mida täiskasvanud võivad sageli kirjeldada kui „reeglite rikkumist“ või „sotsiaalsete normide vastu eksimist“. Selline mõtteviis on seotud täiskasvanute kultuuriruumiga, millega alles arenev laps ei oska arvestada. Laste loovat ja lihtsustatud lähenemist saab negatiivsele mõttekäigule vastupidiselt arengut soodustavana vaadelda ning lapse maailmapilt võib täiskasvanud disainerile värskendusena mõjuda.

Tööle on püstitatud järgnevad uurimisküsimused:

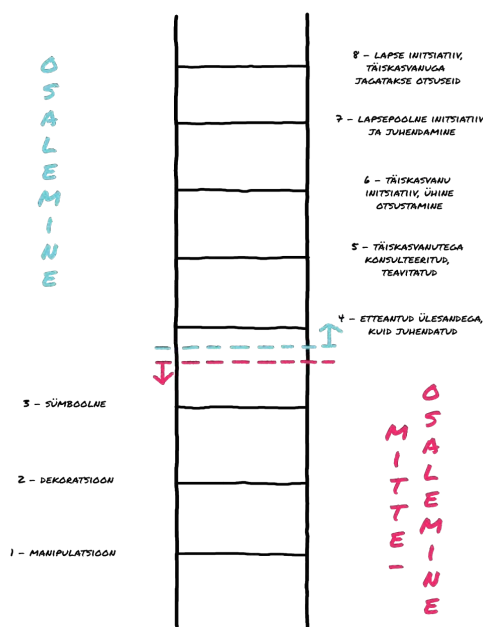
- 1) Milliseid põhimõtteid tuleks järgida laste kaasamisel disainiprotsessi?
- 2) Kuidas ühildada omavahel avatud noortekeskuse põhimõte ja avatud mängu teooria?
- 3) Kuidas rakendada tekstiilitööstuse jääke lapsi kaasates noortetoa ruumiloomesse Anne noortekeskuse näitel?

Lõpptulemusena valmib ruumikeskse lähteülesandena nende vajadusi ja arengut soodustav ruum, kus on kasutatud tekstiilseid materjalijääke. Selle saavutamiseks kasutan vaatlust, laste kaasamise töötube ja tagasiside kogumist. Vaatluse analüüs koosneb kaheksa kuu tulemustest. Laste kaasamise töötoad toimuvad jaanuarist aprillini ning nende eesmärk on õpetada tehnikaid, mis aitavad loovust arendada. Tagasiside eesmärk on saada kinnitust eelnevates etappides kogutud infole.

Lõputöös kasutatud fotod ja illustratsioonid kuuluvad autorile, kui ei ole märgitud teisiti.

1. LASTE DISAINIPROTSESSI KAASAMISE PÕHIMÕTTED

Oma töökogemusest laste ja noortega olen õppinud, et nende loovust ei tasu alahinnata. Täiskasvanuna võib raske olla täiskasvanud kultuuriruumi kammitsaist vabaneda, kuid see on seda väärt, kui luua midagi lastele koos nende endiga. Koldingi Disainikooli professor Karen Feder uuris lastekeskset disainlähenumist ning tuvastas, et selle mõju disaineritele võib jagada seitsmele põhimõttele tuginevaks: 1) refleksioon, 2) ootamused, 3) aus tagasiside, 4) tekib avatud ruum laste ja disaineri vahel, 5) tagasiside protsessile koos lastega, 6) lapse eksperdina teadvustamine, 7) ümbritseva keskkonna tähtsustamine⁸. New Yorgi linnaülikooli psühholoog ja lastekeskonna uurimisrühma kaadirektor Roger Hart kirjeldab laste osalemist n-ö redeli abil: alumistel pulkadel asetsevad mitteosalemist kirjeldavad faasid, milles täiskasvanu kaasab lapsi enda huvides või vaid näiliselt, ülemistes faasides on aga laste osalus tähtis osa tööprotsessist⁹. Alljärgnev joonis 2 illustreerib Roger Harti kirjeldatud faase.



Joonis 2. Harti osalusredel.

⁸ Feder, K. (2020). Exploring a Child-Centred Design Approach: From tools and methods to approach and mindset.

⁹ Hart, R. (1992). Children's Participation: from Tokenism to Citizenship. Külalastatud aadressil https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf

Lapsed teavad ise kõige paremini, mida nad end ümbritsevas keskkonnas vajavad. Olen kogenud, et sageli tehakse viga just *eeldades*, mida lapsed ja noored vajavad. Klassikaline stsenaarium eeldamisest näeb välja selline: täiskasvanu eeldab, et objekt XYZ võiks lapsele huvi pakkuda, kuid lapse arvamust ei küsita või usuta, seejärel soetatakse või luuakse see objekt keskkonda. Laps kaotab selle vastu kiirelt huvi või pole seda olnudki. Seejärel on täiskasvanu pahane, et lapsele ei meeldi tema soetatud või loodud objekt. Laps ei saa aru, miks ta sai täiskasvanu pahameele osaks, sest on ometigi märku andnud, kui talle miski huvi ei paku. Ta ei pruugi alati öelda “ei” - sellega ei saa tihti täiskasvanudki hakkama. Küll aga võib seda väljendada näiteks ebalevalt nõustudes.

Lapse mõistmiseks disainiprotsessis kujutlesin ennast tihti esmalt lapse asemele ja esitasin endale küsimuse, kas ma suudan olla osa lapse kultuuriruumist. Toetusin Karen Federi¹⁰ õpetusele: laste kultuuriruumi konteksti arvestamine, nendega suhtlemine, nende kaasamine vestlustesse ja nende kui ekspertide arvamuse usaldamine. Laste õigused peavad seejuures olema disainiprotsessis kaitstud. Seda saab tagada, toetudes kolmele eesmärgile, mis on kooskõlas laste õiguste konventsiooniga: disain kaasamiseks, disain õppimiseks ja mänguks, disain ohutuseks ning jätkusuutlikkuseks¹¹. Need kolm eesmärki koosnevad omakorda pidepunktidest, mis on välja toodud alljärgneval joonisel 3.

¹⁰ Feder, K. (2020). Exploring a Child-Centred Design Approach: From tools and methods to approach and mindset.

¹¹ Designing for Children's Rights Guide. (s.a). Külastatud aadressil <https://childrensdesignguide.org/>

KAASAV DISAIN



LASTE VAADETE
KOGUMINE JA
AVASTAMINE



KÕIGILE
KASUTAMISEKS



LASTELE OMANE
KÕNEPRUUK

DISAIN MÄNGIMISEKS JA ÕPPIMISEKS



LUBA JA TOETA
AVASTAMIST



JULGVATA TEISTEGA
MÄNGIMA



TASAKAALUSTATUD
KESKKONNA
TAGAMINE

OHUTUS + JÄTKUSUUTLIKKUS



LASTE TURVALISUS
JA
KAITSMINE



PRIVATSUSE
TAGAMINE



ÄRITEGEVUSE ÄRA-
TUUMISE JA
MÕISTMISE ÕPETAMINE



TULEVIKULE MÕTLEV
DISAIN

Joonis 3. Laste õiguste tagamine disainiprotsessis (tuginedes *Childrendesignguide.org*'ile).

Eestis on samu põhimõtteid rakendatud näiteks Telliskivi loomelinnakus asuvas Vivita laste ja noorte loovuskiirendis. Keskuses on täiskasvanud lastele toeks, inspireerides neid loovusele, ent lapsed ise juhivad tööprotsessi - kõikide eelduste kohaselt võiks see arendada nende enesejuhtimisoskust ja anda enesekindlust.¹² Suurematest projektidest võib välja tuua nii mõnegi näite, kus on kujundatud avatud ruume: Telliskivi Helimaja¹³ või vabamänguala Tallinna linnaruumi festivalil¹⁴ (fotod 1 ja 2).

¹² Vivita sündmused. (s.a). Külastatud aadressil <https://vivita.ee/#sundmused>

¹³ Telliskivi helimaja: mängides (liiva)kastist väljaspool. (2022). Külastatud aadressil <https://vivistop-telliskivi.medium.com/telliskivi-helimaja-3b853d6d5057>

¹⁴ Tulevik on mäng. (2022). Külastatud aadressil <https://vivistop-telliskivi.medium.com/tulevik-on-m%C3%A4ng-3f7abee00b8b>



Fotod 1 ja 2. Vasakul Telliskivi Helimaja, paremal vabamänguala Tallinna linnaruumi festivalil. Fotod: VIVITA Estonia.

2. AVATUD NOORTEKESKUSE PÕHIMÕTTE JA AVATUD MÄNGU TEOORIA ÜHENDAMINE

2022. aasta 1. septembril alustati Lille ja Anne noortekeskustes uue, algklassiealiste sihtrühmale suunatud teenuse pakkumisega. Tartu linnavalitsuse otsusel suleti 2022. aasta juunis Tartu linnas olevad lastekeskused, mida põhjendati iganenud kontseptsiooniga.¹⁵

Pärast esimesi nädalaid uue kontseptsiooniga noortekeskuses kaardistasime koos teiste noorsootöö spetsialistidega külastajate vajadusi. Täheldasime, et sihtrühm kasutab sageli ruumides leiduvaid esemeid oma vajaduste lähtepunktina. Näiteks ehitatakse diivanipatjadest ja pleedidest onne, meisterdamiseks toodud okstest valmistatakse noorsootöö spetsialistide juhendamist vajamatagi mänguasju.

Esialgu tagasime lastele võimaluse jätta tahvlile anonüümne info, mida nemad keskuses ürituste, mängude jms näol kogeda soovivad. Soovide täitmise takistuseks noorsootöös on aga sageli rahalised võimalused ja seega tuleb koostöös lastega seada prioriteete - nende tagasiside on oluline osa teenuse arendamisest. Fotod 3-5 illustreerivad sihtgrupi igapäevaelu keskuses.



Fotod 3-5. Noorema sihtgrupi elu noortekeskuses.

¹⁵Punamäe, O.M. (2022). Tartu sulgeb juunist piirkondlikud laste päevakeskused. Külastatud aadressil <https://www.err.ee/1608606352/tartu-sulgeb-juunist-piirkondlikud-laste-paevakeskused>

2.1 Avatud noorsootöö kontseptsioon

Tartu Noorsootöö Keskuse alla koonduvad noortekeskused jälgivad avatud noorsootöö põhimõtet. Avatud noorsootöö kontseptsiooni iseloomustavad kaasamine, kättesaadavus, isikliku valiku säilimine, mitmekesisus ja individuaalsus ning soositud on omaalgatuslikud tegevused.¹⁶ See kõik toetab mitteformaalset õpet, mis erineb formaalsest õppest oma paindlikkuse, vabatahtlikkuse ja kättesaadavuse poolest.¹⁷ Noorte osaluse tähtsus seisneb õiguses kaasa kõneleda end puudutavates teemades, kusjuures lapsi ja noori puudutavate teenuste puhul on sihtrühm ise parimaks ekspordiks oma vajaduste kirjeldamisel, seejuures protsessi kaasatuna arenevad nende enesekohased oskused.¹⁸

Seega on käesoleva lõputöö eesmärk lapsi neid ümbritseva keskkonna ruumiloomesse kaasata, sest nemad ise teavad kõige paremini oma vajadusi ja huve. Vastavalt avatud noorsootöö põhimõtetele jääb igale keskuse küllastajale õigus protsessis välja pakkuda oma ideid või osalemisest keelduda.

2.2 Avatud mängu teooria

Õeldakse, et lapse töö on mäng. Haridusprofessor Selda Aras uuris vaba mängu tähtsust hariduses õpetajate vaatepilgu läbi, kelle sõnul aitab vabamängu päevakavasse planeerimine suurendada õpilaste akadeemilist aktiivsust ning võimaldab lihtsamini märgata kodus toimuvat - laps on oma kodu peegel¹⁹. Mängides kogeb laps otsuste tegemist, õpib probleeme lahendama ja suhtleb oma eakaaslastega (*Ibid*). Niisiis võimaldaks keskkonna lastele sobivamaks muutmine mängu sujuvamaks muuta ning seeläbi hõlbustada võrgustikutööd. Tööstusdisaini professorid Bekker ja Sturm kirjeldavad, et 7-11aastaste vanusegrupile on omane mängida füüsilisi mängu oma reeglite ja eesmärkidega, kasutades seejuures suurel määral kujutlusvõimet²⁰. Seejuures ei tohi

¹⁶ Kütt, S. (s.a). Avatud noorsootöö on kui... džungel. Külastatud aadressil https://ank.ee/wp-content/uploads/2021/05/Avatud_noorsootoo_TV.pdf

¹⁷ Mitteformaalne ja formaalne õpe. (s.a). Külastatud aadressil <https://haridusportaal.edu.ee/artiklid/mitteformaalne-ja-informaalne-ope>

¹⁸ Noorte osalus ja kaasamine. (s.a). Külastatud aadressil <https://mitteformaalne.ee/noorte-osalus-ja-kaasamine/>

¹⁹ Aras, S. (2016). Free play in early childhood education: A phenomenological study. *Early Child Development and Care*, 186(7), 1173-1184.

²⁰ Bekker, T., & Sturm, J. (2009, June). Stimulating physical and social activity through open-ended play. In *Proceedings of the 8th international conference on interaction design and children* (pp. 309-312).

unustada täiskasvanu rolli, kes peab tagama laste ohutuse. Arase (2016) uuringus rõhutas üks õpetaja ka materjalide rolli lapsele turvalise keskkonna tagamisel. See on tähtis ka käesolevas lõputöös. Isiklik kogemus on näidanud, et algklassiealised lapsed ei oska alati verbaalselt konflikte lahendada või siis kasutatakse mängides tahtmatult üleliigset jõudu, oskamata arvestada mängukaaslase tundlikkusega. Padjasõjast võib kiirelt alguse saada sündmuste ahel, mida saanuks ennetada kasvõi sellega, et padi on pehme.

2.3 Vabade objektide mänguteooria

Vabade objektide mänguteooriat võib kirjeldada kui mängu jääkmaterjalidega, millel puudub kindel sihtotstarve. Näiteks võivad selleks olla vanapaberi jäägid, torujupid jne. Õpetaja ning aktiivtegevuste juhendaja Jackie Neill kirjeldab vabade objektide mängu kui võimalust olla leiutaja ning teadvustada loodussäästlikku mõtteviisi²¹. Tema sõnul annavad tänapäevased mänguasjad sageli sõnumi tarbida või toimivad vaid ühel kindlal kasutusviisil, kuid vabade objektide mäng sobib igasse keskkonda ning annab kasvupinnase tulevikuks, sest areneb koostööoskus, loovus ja uuenduslik mõtteviis (*Ibid*). Keskkonnale ja arengupsühholoogiale pühendunud Cornelli ülikooli professorid tõdesid oma uuringus, et laste mängus on tähtis vabade objektide olemasolu ning võimalus nende abil oma mängureegleid muuta²². Teadvustades mängu kui õppimisviisi ning võimaldades lastele loovust toetavat keskkonda, loome iseseisva uue põlvkonna. See on üks selle lõputööga kaasnevatest väärtustest.

2.4 Kolahoovid

Suure osa minu lõputööst moodustavad jäägid. Vahepeal võib keskust külastades täiskasvanu paraja šoki saada, kui näeb keskmises toas valitsevat organiseeritud segadust. Selle eesmärgiks on tekitada tubane kolahoov. Kolahoovide mõiste pole tundmatu mujalgi Eestis. 2022. aasta kevadel kirjeldas Müürileht artiklis “Tee noorte heaoluni mingu läbi kolahoovide” arendavaid mängualasid, kus lastel oli end võimalik iseseisvalt kola abil

²¹ Neill, J. (2018). Loose parts play creating opportunities for outdoor education and sustainability in early childhood. *The Palgrave International Handbook of Women and Outdoor Learning*, 623-635.

²² Maxwell, L. E., Mitchell, M. R., & Evans, G. W. (2008). Effects of play equipment and loose parts on preschool children's outdoor play behavior: An observational study and design intervention. *Children Youth and Environments*, 18(2), 36-63.

loovalt väljendada²³. Tartu Postimees kirjutas kolahoovist kui võimalusest alaealisi õigusrikkujaid kaasata positiivsetesse tegevustesse²⁴. Sellest võib järeldada, et kolahoov aitab arendada laste ja noorte enesejuhtimisoskust.

Üldiselt on kolahoove käsitletud läbi laste ja noorte prisma: kuidas see neid mõjutab, kaasnevad kasutegurid nagu paranenud unekvaliteet, suurem kognitiivne võimekus ja emotsionaalne heaolu. Mathias Poulsen on aga põgusalt kirjeldanud, kuidas sama kontseptsioon täiskasvanutega toimib. Artiklis “*The Junk Playground as Agora: Experimenting with Playful Democratic Assemblages*”²⁵ kirjeldab ta, kuidas kogukonna ühendajana toimiv kolahoov mõjub täiskasvanutele vabastavana: loomingulisust pärssivad täiskasvanute kultuuriruumile omased stigmad hajuvad tagaplaanile ning toimub suhestumine teiste kogukonna liikmetega. Niisiis ei ole kolahoovid mõeldud vaid lastele ning sobivad hästi ka täiskasvanutele.

²³ Korp, L., Kuresoo, L., Rosental, S., Tamme, A., Viirsalu, M. L. (2022). Tee noorte heaoluni mingi läbi kolahoovide. Külastatud aadressil

<https://www.muurileht.ee/tee-noorte-heaoluni-mingu-labi-kolahoovide/>

²⁴ Keerulise minevikuga noored ehtasid Tartusse kolahoovi. (2022). Külastatud aadressil

<https://tartu.postimees.ee/7574303/keerulise-minevikuga-noored-ehitasid-tartusse-kolahoovi>

²⁵ Poulsen, M. The Junk Playground as Agora: Experimenting with Playful Democratic Assemblages. *Working Paper Series 2023* (01). Külastatud aadressil

https://www.delibdem.org/_files/ugd/2965ca_a4cb409072494882a270a9c4de3ff388.pdf

3. RUUMILOOME LASTEGA ANNE NOORTEKESKUSES

Alustasin uuringut avatud noortetoa vaatlusest, kaardistades laste tegevusi 2022. aasta septembrist alates. Lisaks fotomaterjalile kogusin oma tähelepanekuid ka kirjalikult. Üks selline näide on välja toodud fotol 6.

"Mängime hamburgerit!"

Mõtlesin, et äkki on tegemist mingisuguse letsu-taolise mänguga. Tegelikult tegid lapsed burgerit kott-toolidest, täpsusviske mängust, patjadest ja pleedist, lähtudes nende kujust ja värvist. Kott-toolid - sai. Laps seal vahel - pihv. Oranžid ja rohelised padjad - kurk ja tomat. Kollane pleed - juust. Täpsusviske rõngad - sibularõngad.

"Hamburgeri" vahel on soe, pehme, mugav.

Foto 6. Kuvatõmmis autori kirjalikest märkmetest.

Detsembris selgus, et noortekeskusel on hulganisti tekstiilseid jääke, millele puudub otstarve, näiteks hulganisti ruloosid, kangaid (sh mööblikangaid) ja lõngu. Lisaks sellele oli kogunenud rohkelt papijääke, mis täitsid tagaruumi nii suurel määral, et sinna polnud võimalik takistusteta ligi pääseda. Ka mu enda õpingutest oli tekkinud jääke, mida vajadusel kombineerida noortekeskuse omadega. Tabelis 1 on välja toodud materjalijääkide ülevaade.

Jäägid noortekeskuses	Kogus	Isiklikud jäägid	Kogus
Rulood	8 heledat, neist 2 pimendavad	Tikkimisniidid	30 eri värvi
Mööblikangas	pruun samet - vähemalt 5m khakiroheline - u 4m roheline - vähemalt 5m hele, struktuurne - u 2m	Poroloon	6x2cm kettad
Papp	10 väiksemat karpit, 8 suuremat laiali		

	võetud kasti		
Vanad padjad	2 rebenenud istumisalust, 3 40x40 padja sisutäide		
Rõivakangas	erinevas suuruses ja materjalist tükid, vähemalt 8kg		
Lõng	2 dokki lambavillast (hallid), 4 sünteetilist pisikest dokki (värvilised)		
Nöör	3 rulli		
Värvilõpud	8 poolikut pudelit		

Tabel 1. Isiklikud ja noortekeskuse materjalijäägid.

Pärast vaatlust, materjalide kaardistamist ja esimeste kuude järel ilmnenu vajadusi tekkis mõte keskkond sihtrühmale sobivamaks teha. Noortekeskuses on suur rõhk omaalgatustel, seega võtsin igasuguseid omaalgatusel toimunud muudatusi ruumis võimaluse, mitte probleemina. Esialgu oli keeruline välja astuda oma täiskasvanulikust mõttemaailmast ja olla osa laste kultuuriruumist, kaotades ära piiravad mõtted. Näiteks ruumis valitsev segadus võis panna mind ruumi koristama, samas lastele on see nende loomulik loominguline keskkond. Ilmselge oli see, et kuigi noortekeskuse ülesanne on lapsi toetada, siis teatud kokkulepitud hea tava peab säilima, meeletult paindlik ei saa olla juba rahaliste piirangute tõttu. Kuna esimese paari kuu jooksul oli sisustus omajagu kahjustada saanud, siis leppisime ühiselt kokku, et mööbli tõstmine toimub edaspidi vaid noorsootöötajate loaga. See aga ei välistanud näiteks diivanipatjadest onnide ehitamist. Mingil määral mõjus täiendavate piirangute kokkuleppimine laste loovusele hoopis soodustavalt. Seda täheldasin näiteks onnidest, kus kasutati diivaneid ehitise toetamise eesmärgil (näide alljärgneval fotol 7).



Foto 7. Diivaniga toestatud onn.

Detsembris toimunud jõulueelse kollektiivürituse käigus külastasid noorsootöötajad Türi ja Viljandi noortekeskuseid. Kogetu jättis meile kõigile positiivse mulje. Türi keskuse ruumides olid erinevad aktiivsust soodustavad võimalused, näiteks tasakaalulaud, ronimiskeskus ja lauatennis. Jaanuaris tekkis haldusjuhil mõte nn kolmandasse tuppa paigaldada ronimiskeskus. Aprilli alguseks oli see sinna üles seatud. Ühisel koosolekul otsustasime, et “kolmas tuba” on ronimiseks vähemalt esialgu avatud iganädalaselt, kuid vaid teatud ajavahemikel. See tähendas, et põhirõhk käesolevas lõputöös koondus nn keskmisele toale (fotol 8).



Foto 8. Keskmise tuba.

3.1 Vaatluse tulemused kaheksa kuu näitel

Septembris kuulsin lastelt tihti lauset “Siin on nii igav!” Nii oligi arusaadav, miks ruumis olevaid objekte kasutati mängimiseks, nii et ühel päeval võisid diivanid olla ühes ja järgmisel päeval juba teises toas. Raamatud ja kaardimängud muutusid sageli viskeobjektideks ning õhus oli rahutust. Oktoobriks ei olnud olukord vaibunud. Esimesed lauad, padjad ja kott-toolid olid juba katki läinud. Olin ise ka segaduses, mida ette võtta. Keskuse hea tava oli kirjalikult välja kujunenud, ent kuna kõik oli uus ka noorsootöötajatele, siis loomulikult vajas varsti parendusteid. Põhiline olukorda kirjeldav sõna, mis noorsootöötajate suust kostus, oli “segadus”. Selle suure, täiskasvanute kultuuriruumi järgi “segaduse” sees oli aga üks läbiv tunnus: lapsed ehtasid omale diivanipatjadest ja muudest objektidest ruumis onne.

Mõne noorsootöötaja sõnul oli onnide ehitamise taga telefonis segamatult istumise huvi. Tõepoolest - keskuses oli tollal keelatud telefoni kasutamine, v.a helistamise korral. Mitme kuu möödudes otsustasime, et keelamisest pole kasu ning kuidagi orgaaniliselt oli välja kujunenud nutiminutite teenimise võimalus. Selle ettepaneku tegid lapsed ise ja otsustasime, et see on parem kui pidev keelamine ning “ei”-sõna kulutamine. Onnide ehitamine aga ei lõppenud. Mõistsin, et selle taga peab olema midagi muud ning endamisi analüüsid jõudsin selguseni. Anne noorema sihtgrupi keskuses veedab aega suur seltskond lapsi, hinnanguliselt $\frac{2}{3}$ neist on venekeelsed ja ülejäänud eestlased. Ruumid on seintega eraldatud ja selles suures müras-käras on sageli tahtmine iseendale turvaline, vaikne nurk ehitada. Paaril korral uurisin laste käest, miks nad endale onni ehitavad ja sain vastuseks, et nad mängivad kodu, teevad omale pesa või teevad parema onni ehitamise võistlust.

3.2 Töötubade seeria mänguks arenemine

Laste kaasamiseks tegin plaani töötubade seeriate läbiviimiseks. Senine kogemus lastega oli näidanud, et näitlikustamine ja visualiseerimine on neile eriti tähtsad motivatsiooni tekkeks, seega teadsin sellele rohkem rõhku panna. Nende loomingu kasutamiseks edastasın lapsevanematele nõusolekuvormi (lisa 1).

Alustasin ruumi mõtestamisest, eesmärgiga üheskoos luua keskmisest toast mudel. Esialgses plaanis mõtlesin eelnevalt ühe keskmise toa mudeli ise valmis teha - nagu eelnevalt mainitud, siis visuaalid motiveerivad neid sageli kaasa töötama. Siinkohal tabas

mind aga töötuba ette valmistades üks oluline küsimus, mis vajab vastamist. Mis siis, kui lapsed lihtsalt jäljendavad minu tehtud tööd ja tegelikult jäävad ruumilist mõtlemist mõjutavad olulised aspektid seetõttu mõtestamata? Niisiis otsustasin esialgu loobuda ideest eelnevalt valminud mudelit neile eksponeerida.

Esmalt tuli ruum üheskoos mõõta, kanda mõõdud joonisele, seejärel 1:10-le mõõtkavasse teisendada ning papi-, kanga- ja vahtmaterjali jääkidest sobivad tükid välja lõigata. Pärast esimest kahte töötuba selgus, et planeeritu siiski sellisel kujul ei õnnestu ning on vaja muutusi. Probleemidena esines mitu asjaolu: keskuse küllastatavus võis arvuliselt iga päev olla äärmusest äärmusesse kõikumine, laste tähelepanu hajus kergelt, välise motivaatori puudumisel eelistati muid tegevusi. Piiravaks teguriks oli ka “töötoa” väljend, mis andis lastele mõista, et tegemist on õppetöoga. Seetõttu otsustasin juba valminud töötoad lõputöö kontekstis ümber nimetada mänguks, mis oma olemuselt võimaldasid enam paindlikkust.

Mitme peale valmis üks mudel (fotol 9), mida sain põhiliselt vestlustööriistana kasutada. Oli näha, et valminud mudel motiveeris neid oluliselt kaasa töötama ning ka täiskasvanutele keskuses toimuvatest mängust rääkima. Täheldasin nii eesti kui vene keelt kõnelenud laste jutus alati uhkustunnet, kui nad täiskasvanutele said rääkida, et ma kirjutan lõputööd, millesse nemad on kaasatud.



Foto 9. Lastega koostöös valminud mudel.

3.3 Materjalikatsetuste mäng

Kaalusin esialgu erinevaid tehnikaid - kangatrükki, kudumist, heegeldamist. Tähtis oli vaid see, et tehnikat oleks võimalik õpetada noortekeskuses ning see annaks piisavalt võimalusi keskuses käsitsi valminud näidiseid n-ö teisendada suuremahulisemaks.

3.3.1 Gobelääni-mäng

Olin juhuslikult noortekeskusesse viinud kolmandal kursusel valminud gobelääni “Vaba koht” (vt lisa 2), mille loomisel olin inspiratsiooni saanud elust Berliinis ning kogemusest kolmanda kursuse Stockholmi mööbli- ja disainimessil.

Lapsed märkasid seda noorsootöötajate kabinetis ja tegid ettepaneku õppida gobelääni kuduma. See andis lootust, et esimeses peatükis “Laste disainiprotsessi kaasamise põhimõtted” välja toodud Harti osalusredeli kohaselt oli mul võimalus rakendada mitut osalusfaasi alates juhendamisest (neljas faas) ja lõpetades tähtsaima, lapse enda vastuvõetavate otsustega, mida minu kui juhendajaga jagatakse (kaheksas faas). Järgmisel päeval alustasingi tehnika õpetamisega.



Foto 10. Tehnika õpetamine.

Gobelääni-mäng (fotol 10) oli niivõrd edukas, et üks osalenutest lubas edaspidi ainult selles tehnikas kuduma hakata ning pakkus oma tehtud proovi põhjal välja idee luua “selline vaip” - pikkade narmastega, mille ta lõnga kahvliga kammides teinud oli. Gobelääni kudumisel oli mitmeid plusse: sarnaselt saab nii kangastelgedel kui ka taftingtehnikas kududa, käsitsi kududes tekib piisavalt võimalusi loovust arendada, saab luua nii struktuuri kui ka pilti.

3.3.2 Kangatrüki mäng

Kangatrüki mängu (fotol 11) ettevalmistades jõudsin järeldusele, et ei pea tingimata kasutama kangatrükivärve. Meil oli keskuses suur hulk kattevärvide jääke. Seadsin üles kaks lauda värvide, pintslite ja kangastega. Kellelgi polnud kohustust tegevuses osaleda, kuid lõpuks oli kangastele maalinud üle kümne lapse. Nende motiveerimiseks olin alguses ise juures ja näitasin tegevust ette. Pärast seda puudus mul vajadus pidevalt tegevust juhendada ja seeläbi ei mõjutanud ma ka laste valikuid. Sellegipoolest olin olemas, kui esines vajadus värvi, pintslid või taldrikuid segamiseks juurde tuua. Lisa 3 illustreerib kangatrüki mängu käigus valminud loomingut.



Foto 11. Kangatrüki mäng.

3.3.3 Vabade objektide mäng

Vabade objektide mängu jaoks kasutasin noortekeskusesse tekkinud papijääke, sisustuskangaid, nõõri, lõnga ja teipi. Teisel noorsootöötajal Julial tekkis huvi jälgida, kas

lapsed hakkavad leiutama materjalijääkide omavahel ühendamiseks alternatiivseid viise. Alternatiivsete viiside all pidas ta silmas patjadega toestamist, nõõriga kinnitamist jne.

Esialgu otsustasingi katsetada laste loomingulisuse piire. Nn keskmine tuba oli täis materjalijääke, ent puudus teip. Selles faasis mõistsin, et olen lastele jätnud liiga vabad käed, sest materjalikuhi püsis muutumatuna. Ühtlasi võis selles faasis takistuseks saada esimesi päevi “kolmandas toas” üles seatud mängukeskus. Olime koos teiste noorsootöötajatega teinud kokkuleppe, et igapäevaselt mängukeskuse on avatud vaid teisipäeviti ja neljapäeviti. Mängukeskus oli esmaspäeval, kõige esimesel päeval ja enne kokkuleppe tegemist olnud aga terve päeva vältel lastele kasutamiseks, mis päädis sellega, et vabade objektide mängu päeval otsustas nii mõnigi laps sellest häälekalt märku anda. Tegelikult mitte ainult häälekalt, pahameel väljendus ka tegudes: näiteks võttis üks tütarlaps pleedi ja padja ning heitis “kolmanda toa” ukse taha pikali lootuses esimesena uksest sisse pääseda, kui mõni noorsootöötaja sinna siseneb.

Sellest samast toast on lapsed juba mängukeskuse (fotol 12) avamisest saati kaasa võtnud palle ja kasutanud neid mängimiseks. Olen ühtlasi täheldanud, et mängukeskus on populaarsem uute küllastajate seas ja eeskätt siis, kui on kohal rohkem lapsi. Kevadisel koolivaheajal otsustasime “kolmanda toa” avatuks jätta, kuid siis ei tundud selle vastu üldse huvi. Pallide näppamisest olen teinud järelduse, et vabad objektid võimaldavad neile pikaajalisemat ja loomingulisemat mängulist tegevust kui selgelt piiritletud funktsioonidega esemetega.



Foto 12. Uus mängukeskus kolmandas toas.

Otsustasin mängu tuua teibi. See suurendas automaatselt laste motivatsiooni ning kohe hakatigi papist ruume ehitama (fotodel 13-15). Kangaid kasutati seejuures hubasuse tekitamiseks, kuid mitte juba eelnevalt valminud gobelääni ja kangatrüki näidiseid. Nööri ja lõnga ei kasutatud aga üldse.



Fotod 13-15. Laste ehitatud onnid.

Vajasin tagasisidet, miks lapsed on mõned materjalid välistanud. Gobelääni kohta sain vastuseks, et “värvid ei sobi onniga” ning “ma ei teadnud, kelle oma see on”. Nööri ja lõngaga ei olevat aga ühtki mõtet tulnud. Kangatrüki näidis olla aga “kellegi teise tehtud” - üks noortekeskuse võludest ja valudest on alati see, et ühel päeval kohal olnud noor ei pruugi teisel päeval keskus viibida ning nende isekeskis kokku lepitud mängureeglid välistavad teise lapse omandi kasutamise. Kangastele maalis aga mitu last ning need, kes osalesid ka vabamängus, otsustasid oma kanga asemel kasutada juba olemasolevaid sisustuselemente: patju ja pleede. Mõtisklesin endamisi, kas töötlemata äärtega kangatükid võivad neile liiga abstraktsed olla. Minu mõtisklused said aga eitava vastuse, kui lapsed ütlesid, et nad “tahavad veel värvida” - nende töö oli eelnevalt pooleli jäänud ning poolikut tööd kasutada ei kõlba.

Täheldasin, et veel mitmed teised sisustuselemendid on ruumis muul otstarbel vabade objektide mängus uue vormi saanud. Olime seina külge kunagi veebruaris lasknud paigaldada konksu, mille külge tahtsin õmmelda tipitelgi tegemiseks kanga. See konks on aga seina külge oma aega ootama jäänudki ning just nüüd oli otsustanud üks tütarlaps võtta pleedi ning teha omale sinna selle abil kiikuva pesa (fotol 16).



Foto 16. Kiikuv pesa.

Arutasin selle olukorra üle teiste noorsootöötajatega ning tajusin, et täiskasvanute kultuuriruumi seatud piiridest on raske lahti lasta olnud ka teistel. Nimelt pakkusin välja idee seina külge hoopis rippuva kiige teha ja miks mitte konkse juurde lisada, et mitu last saaksid omaette pesas aega veeta. Vastukajaks sain aga kinnitust sellele, kui võrd raske võib olla täiskasvanul oma ideede suhtes paindlikkuseks valmis olla: aga tipitelk pidi ju tulema!

3.3.4 Mudeli kui vestlustööriista kasutamine

Noortekeskuses on äärmiselt vajalik noorsootöötaja valmidus paindlikkuseks. Lapsed ei tule keskusse alati sisemise motivatsiooniga ning siis on noorsootöötajana minu ülesandeks neid ühel või teisel moel innustada. Välimise motivatsiooni tekitamine võib sageli toimida, ent see pole ideaalne lahendus juba pelgalt ressursikulukuse tõttu. Lisaks sellele tundub mulle kui pedagoogikat õppinud disainerile veidrana lapsi innustada toidu või auhindade abil. Kuskil kuklas tekib kohe seos Pavlovi koeraga. Igasugune toiduga motiveerimine tekitab minus omakorda küsimusi, mis väärtusi ma lastele sisendan ja kuidas see tulevikus nende suhtumist toitu mõjutab. Toit peaks olema “kütus”, neutraalne elus püsimise vahend.

Senise töökogemuse põhjal olen täheldanud, et minu pedagoogilised ja sotsiaalpsühholoogilised teadmised on tulnud kasuks lastes sisemise motivatsiooni tekitamisel. Üks väga tõhus vahend noorema sihtgrupi keskuse külastajate puhul on minu

kui noorsootöötaja eeskuju. Näiteks tahtsime minna raekoja platsile jõululinnakut külastama. Sageli on keskusest väljapoole liikumise miinuseks asjaolu, et lapsed ei taha tegevuses osaleda. Motiveerisin lapsi jõuluvanale kirja kirjutama - siis on põhjust see ka ise postkasti viia. Esialgu tundus, et lapsed ei võta vedu. Otsustasime Juliaga eeskuju näidata ja hakkasime ise kirjutama. Pärast kolmanda kirja ümbrikusse pakkimist mõistsid lapsed, et võib-olla on siiski jõuluvanale mõtet kirjutada ning ühinesid tegevusega. Seejärel liitus ootamatult palju lapsi jalutuskäigule raekoja platsi.

Olen kogemusele toetudes pidanud ka käesoleva lõputöö projekti tegevustes kasutama eeskuju näitamist. Mudeli kui vestlustööriista puhul olen ise esimesena mõtliku näoga miniruumis mööblit ümber paigutanud. Lapsed vaatavad esialgu distantsilt ja mõne minuti möödudes tulevad nad alati küsima, mida ma teen. Selgitan siis, et mõtlen selle nukutoa abil, kuidas keskmist tuba neile paremaks teha. Järgneb lapsepoolne "Kas ma võin ka aidata?" ja nii olengi lapse huvi kohta kinnituse saanud. Pärast esimese lapse liitumist jäävad ka teised toimuvat jälgima ning soovivad samuti osaleda - nad ise motiveerivad üksteist.

Eelnevad töötoad ja mängud ei olnud minu jaoks veel täielikult ammendavaid vastuseid andnud. Otsustasin taaskord kasutada mudelit, lootuses sellest faasist juba enesekindlamalt ja piiritletumalt edasi liikuda. Minu ootused kandsid vilja. Erinevatest jääkidest ja paberile prinditud kangatrüki-mängu fotodest loodi sisustust, mida sain disainerina kasutada inspiratsiooniks.

Lapsed tegid miniruumi klotse ja sinistele võimlemismattidele lisandusid kirjud matid (fotol 17). Tõenäoliselt võetigi eeskuju sinistest mattidest. Matte valmistati ka kompaksemates mõtudes. Mõistsin, et moodulid, millest midagi ehitada, võiksid tõepoolest lastele huvi pakkuda nii eelnevate vaatluste, vabade objektide mängu kui ka vestlustööriista kasutamise tulemusel. Lisas 4 on välja toodud rohkem fotosid mudeldamise tulemusest.



Foto 17. Esemete mudeldamise tulemus.

Gobelääni töötoas valminud näidis leidis ruumis koha nurgas (fotol 17 mudeli vasakus nurgas). Küsisin, mida see endast nende jaoks kujutab ja sain erinevaid vastuseid: “Ma ei tea”, “See on vaip” ja “Mõtlesin, et see on karvane padi... või tekk.”

Näitasin fotot seinale tehtud pesakiigest ning uurisin, kas see idee meeldis neile - jah! Aitasin neil seinale pesakiige meisterdada. Hiljem selgus, et tegelikult ei olnud seinale kinnitatud konks mõeldud inimraskust kandma - olgugi, et see pidas laste raskusele vastu. Tähtis on ennetada õnnetusi ja seega vähemalt esialgu langes välja variant seinale kiikuv pesa kinnitada. Seevastu võinuks tipitelgi idee veel täiesti mõeldav olla.

3.3.5 Vabamäng iseendale

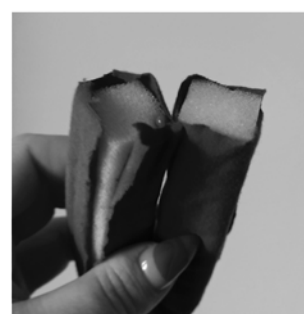
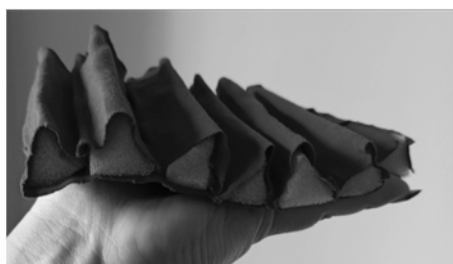
Eelnevate tegevuste analüüsi tulemusel valitses mu peas segadus: millest alustada ja kuidas? Küllastasin mänguasjapoode ja sattusin veel suuremasse kriisi. Võtsin ette pildid laste tehtust ning sain ekraanipäevituse. Vaimuvaegus oli mind tabanud kõige kriitilisemal hetkel.

Mõtlesin tagasi lastega tehtud töötubadele ning siis taipasin, et infot on meeletult palju ning pean infovoogu oma peas piirama. Vastus oli mul kogu aeg nina all olnud, mina ise aga olin oma täiskasvanu kultuurist nii mõjutatud, et ei taibanud lihtsustamise võlu. Miks ma ise ei tee endale samasugust vabamängu, nagu ma lastele tegin? Sain toetuda Mathias Poulsenini kogemusele täiskasvanute kolahoovidega: kui see toimib mujal

maailmas, on suur tõenäosus, et see mõjub sarnaselt ka minuga. Vähem ressursse tähendab rohkem loomingulisust. Vaatasin uuesti üle oma materjalijäägid ning leidsin porolooni, mida olin kunagi viltimise abivahendina kasutanud.

Esiialgu kasutasin väikest vormi ega mõelnud viimistlusele. Porolooni on aga kodustes tingimustes raske lõigata, väiksem vorm teeb selle protsessi veelgi frustrerivamaks. Ma ei tahtnud oma sisemist motivatsiooni ebamugavusele kaotada ning seega liikusin pärast mitmetunnist kannatamist suurema vormi juurde. Ma ei piira ennast kunagi algaasis meeletult viimistluse ega materjaliga - tunnen, et see mõjub mu loomingulisusele üldjuhul pigem negatiivselt. Jätan need seega alati viimastesse etappidesse.

Väiksematest vormidest köitis mind enam seitsmest viilkatusest moodustunud vorm, mis võimaldas rulli keerates silindrikujulise torni tekitada. Samas saanuks seda kasutada onni ehitades näiteks katuse või eraldava seinana. Kaks samasugust tükki vastamisi üksteise peal moodustaks aga madratsi. Vahel on keskustesse võimalik ööseks jääda näiteks filmiõhtu raames ning siis võib selline lebamisase praktiliseks osutuda. Fotol 18 on välja toodud esimesed katsetused.



Fotod 18-20. Esimesed katsetused väikeste vormidega

Seejärel liikusin juba vähem lõikamist vajavate vormide peale ning valmisid sisselõigetega klotsid, mida üksteise külge kinnitada, ja poroloonist “uss”, mida on võimalik pesaks keerata.

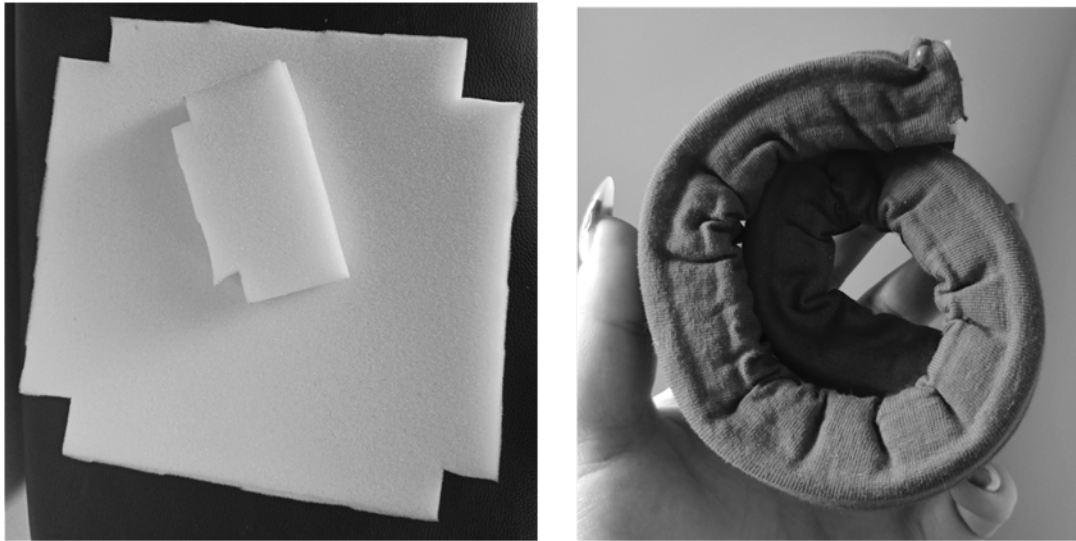
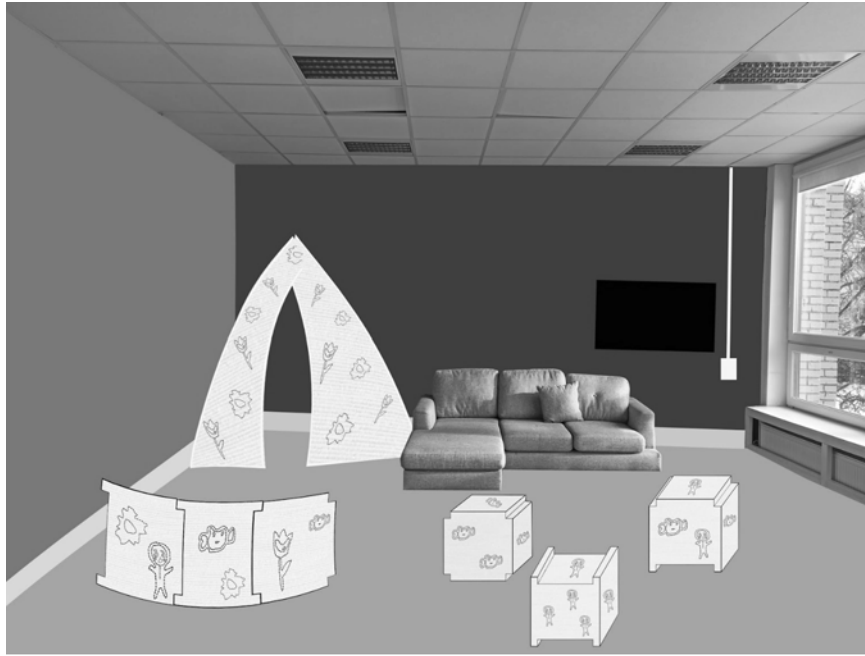


Foto 21-22. Sisselõigetega klotsid ja uss. Vasakpoolsel pildil võrdluseks väike ja suur vorm.

3.4 Esialgne ideetutvustus lastele

Eelnevate protsesside tulemusena valmisid kavandid ideedest, mida tutvustasin lastele (joonis 2). Esmalt näitasin neile fotot ruumi paigutatud klotsidest ning sain neilt tagasisidet, et need on väga oodatud. Sellegipoolest jäi neile arusaamatuks, miks on vaja klotsidele sisselõikeid. See illustreeris minu jaoks ideaalselt seda, kui keeruliseks mõtlevad täiskasvanud maailma, kuigi tegelikult on palju lihtsamaid ja toimivamaid lahendusi. Minu jaoks oli samas meeldiv kuulda, et lapsed tundsid klotsidelt ära oma joonistused, kuigi olin kasutanud kujutistel vaid nende loomingu piirjooni.



Joonis 2. Ideekavand lastele näitamiseks.

Selle tutvustuse käigus uurisin ka, millega lapsed keskmises toas rahul ei ole ning sain vastuseks, et vaip on kõva ja kare. Tõepoolest, kui seal igapäevaselt põlvili ringi mütata, on “vaibapõletus” kerge tekkima. Suure tõenäosusega on täna vaipkatte väljavahetamine hetkel liiga kulukas, kuid olukorda võiks leevendada tekkide või pleedide lisamisega. Seda enam, et neljast septembris keskusesse ostetud pleedist on suuremate aukudeta veel vaid üks.

Osutasin ka seinale kinnitatud rulookangast materjalile, mida on võimalik vabamänguobjektina kasutada ning see sai samuti positiivset tagasisidet: saab ehitada onni, teha pesa või kasutada peitusemängus.

3.5 Ruumi ideaal

Ruumi ideaali loomisel oli eesmärk toetuda eelnevates faasides saadud infole, sh tagasisidele ja vaatlusele. Laste ja noorsootöötajate vajadustega kohanduvat ruumi kujundades küsisin pidevat tagasisidet ning olin avatud teiste töötajate ettepanekutele ja täheldustele. Tundsin, et värskem pilk annab kasutajakogemusele palju juurde ning sunnib rohkem mugavusstsoonist välja vaatama. Paralleelselt ruumikujunduse loomisele valmistasin vabamängulisi objekte.

Keskmissesse tuppä on täna seinale paigutatud televiisor, mis toodi sinna pärast mängukeskuse paigaldamist “kolmandasse tuppä”. Tõtt-õelda on see kasutus leidnud vaid mõnel korral ja selle vastu ei tunta ka huvi. Oleme seda kasutanud vaid Kahooti tehes ja ühel korral lastele “Õnne 13” tutvustades. Seda ideed teistele töötajatele tutvustades sain tagasisidet, et nemadki on tundnud, et televiisor võtab liiga palju seinapinda ära ning mõistlikum lahendus võiks olla selle ratastele paigutamine lihtsaks liigutamiseks. Sellisel juhul ei pea televiisor ka noortetoas asetsema.

Mängukeskuse lisandumisega kahanesid ruumid $\frac{1}{3}$ ulatuses väiksemaks ning seetõttu tundsin, et ka diivanid on üleliigsed, kuigi diivanipatju saab vabamängus edukalt ära kasutada. See on küll mõeldav ja teostatav idee, kuid siin võib tekkida küsimus, kui mõistlik on jätta peaaegu uued diivanid sihtotstarbeliselt kasutamata ja hoiustada ülejäänud patjadeta osa mõnes muus ruumis. Jääkide ärakasutamise eesmärk oli ruumi juurde tekitada, kuid diivanid võtavad vähemalt sama palju seda ära.

Ruumi seinte osas tegin erandi ja usaldas in enam teiste noorsootöötajate arvamust, kes viibivad keskuses rohkem kui sihtühm. Kõigi noorsootöötajate arvates on sinine värv muutunud ärritavaks. “Tahaks midagi puhast, sooja tooni, heledat,” ütles Julia mulle, kui esimest kavandit näitasin. Teine noorsootöötaja Liisi nõustus sellega. Gobelääni-mängus avaldasid lapsed huvi selle kudumise vastu ning ühise mõttetöö tulemusel jõudsin mõistmiseni, et seinal võiks asetseda gobelääniraam. Võib-olla ei olegi mõistlik panna esemetele kaunistuseks tüdrukute ideel põhinevaid narmaid, sest senine kogemus on näidanud, et need kipuvad mängu käigus objektide küljest rebenema. Samas võiks gobelääni kudumisel olla mitmeid positiivseid aspekte laste ja töötajate vaimsele tervisele, sest tegemist on rahuliku loomingulise käsitööga.

Seinale paigutasin tipikanga, mille plaanisin õmmelda vanadest ruloodest, ja raamaturiulid, kuigi mitte eesmärgiga, et teosed leiavad sihtotstarbelist kasutust. Anne noortekeskuse maja ees on tänavaraamatukogu, milles juba kuid asetsevad vanad raamatud, mille vastu keegi huvi ei tunne. See on täiesti arusaadav, kui arvestada NSVL-aegseid raamatute trükkimise tiraaže. Samas võiks neid samu raamatuid vabamängulistel eesmärkidel kasutada näiteks tipitelgi “stopperitena”.

Lisaks sellele on ruumis pehmed poroloonist objektid, millest näiteks onni ehitada, ning lõngajääkidega täidetud “ussikesed”, mida saab nii spiraaliks keerata kui ka

täispikkuses ära kasutada. Vahel juhtub, et lapsed on koolist tulles väsinud ja soovivad puhata - ka lihtsalt mugava aseme tegemiseks on need sobilikud. Joonisel 3 on välja toodud ruumi ideaal, mille kujundasid vaatluste, laste ja teiste töötajate tagasiside ning mängude abil välja kujunenud koostöö abil.



Joonis 3. Ruumi ideaal vaatluse, tagasiside ja koostöö põhjal.

3.6 Objektide valmistamine

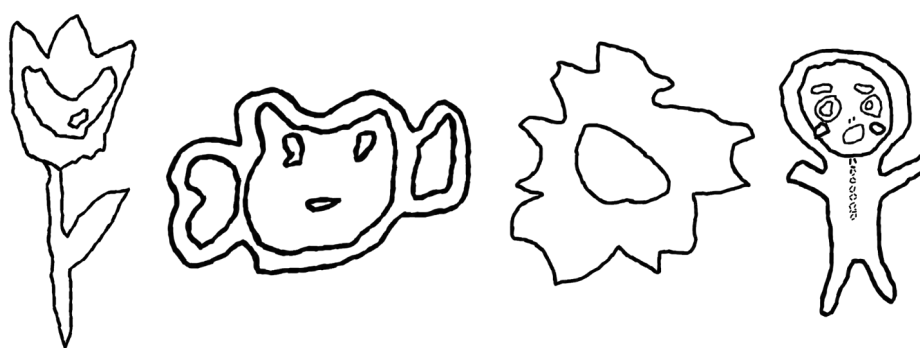
Vabamänguliste esemete valmistamisel olid peamised piirangud jääkide olemusest lähtuvad. Pidasin silmas põhimõtet kasutada ära kõik olemasolevad tekstiilsed jäägid ja alles äärmisel vajadusel juurde soetada jääkmaterjale, kuid mitte midagi uut. Sellisteks materjalideks osutusid madratsikatte jäägid ning poroloonitükid, mille sain Hagelin Textiles poest. Iga tükk oli erineva suurusega, seega pidid ka kõik lõiked kohandama vastavalt individuaalsele tükile.

Kõik olemasolevad jäägid ei olnudki sajaprotsendiliselt kasutuskõlbulikud. Näiteks mõned tikkimisniidid olid aastate jooksul kahjustada saanud ning nii võis pärast

tikkimismasina tööle panemist selguda, et niit katkeb lühikese ajavahemiku jooksul pidevalt. Mõnel kangal olid sees suuremad augud, kuid ülejäänud kangast oli võimalik kasutada. Need tekstiilsed jäägid, mida polnud võimalik sihtotstarbeliselt kasutada, leidsid oma koha sisutäitena - sh kõige pisemadki niidilõhud.

Alustasin õblemist “ussikesest”, millele lapsed andsid hiljem “vorstikese” nimetuse. Seda seetõttu, et iga järgneva objekti valmistamisel tekkiva jäägi sai mugavalt selle sisse panna. Jääkmaterjale tekkis aga liiga vähe ning isegi juba olemasolevate sisumaterjalidega ei saanud “vorstikesed” täidetud. Pallase tekstiili eriala taftingu tundides oli tekkinud hulganisti täitematerjali lõngajuppide näol ning otsustasin selle kasutusse võtta.

Kangastele tikkima hakates tahtsin enne ära kasutada olemasolevad poolilõhud, st et teisele poole kangast võisid jääda erinevat värvi õmblused. Kui tikkimisniit sai täiesti otsa, töötasin sarnaselt lastelt õpitud põhimõtte järgi - võtsin uue värvi ja sain sellega uue võimaluse loominguiliselt ennast arendada. Minu kogemus on näidanud, et lapsed ei võta probleemi sageli probleemi, vaid võimalusena. Niisiis võib mõne tikandi peal eristada toonimuutusi. Tikandite kangale paigutamisel loobusin üks ühele kavandite loomisest ning liikusin edasi iga objekti individuaalsust silmas pidades. Ühtsuse loomiseks olin eelnevalt ette valmistanud neli laste joonistusel põhinevat tikandifaili, mida siis omavahel kombineerisin (joonis 4).



Joonis 4. Neli tikandifaili.

Tikkimismasinat kasutades esines mitmeid asjaolusid, millele oskan edaspidi rohkem tähelepanu pöörata. Näiteks ei sobinud mõned kangad tikkimiseks väga hästi, sest

kippusid kortsuma, ei mahtunud üldse masina alla või olid täpselt nii jäigad, et tikkimisraam tuli kanga küljest lahti. Seetõttu on vaid ühel neljast madratsikattest valmistatud matist tikand, kuid tipikangal pole neid üldse ja mõnel prototüübil esineb rohkem kortsumist, mida mingil määral õnnestus porolooniliimi abil paremaks teha. Lõputöö maht seadis ajalisi piiranguid ning valmisid vaid prototüübid, kuid õppisin nende valmistamisest palju. Täna tean, et viimistluse puhul ei ole ainult porolooniliim alati parim lahendus ning mõistlik oleks lisaks kasutada mahulist vatiini. Vatiin võiks kasulikuks osutada ka juhul, kui poroloonist klotsidel esineb löikevigu.

3.7 Vabamänguliste esemete katsetamine noortetoas

Esemete valmimise järel andsin need lastele noortetoas kasutamiseks. Sain positiivset tagasisidet nii teistelt noorsootöötajatelt kui ka lastelt. Julia täheldas kohe muutusi laste mängus: laste omavaheline koostöö muutus palju aktiivsemaks ning mäng mitmekesisemaks. Tema sõnul võiks tipitelgi kangaid veel seintel asetseda.

“Usse” kasutati pesamaterjalina. Nendes olevat laste sõnul mugav puhata või nende ümber ehitada “kuninglikuma” pesa. Poroloonist risttahukaid kasutati mitmel otstarbel, kuid mõne eredama hetke näol võib välja tuua nende kombineerimist teiste ruumis asetsevate elementide näol. Nimelt asetati risttahukad üksteise peale torni ehitamiseks, seejärel asetati neile libe võimlemismatt ja lasti liugu.

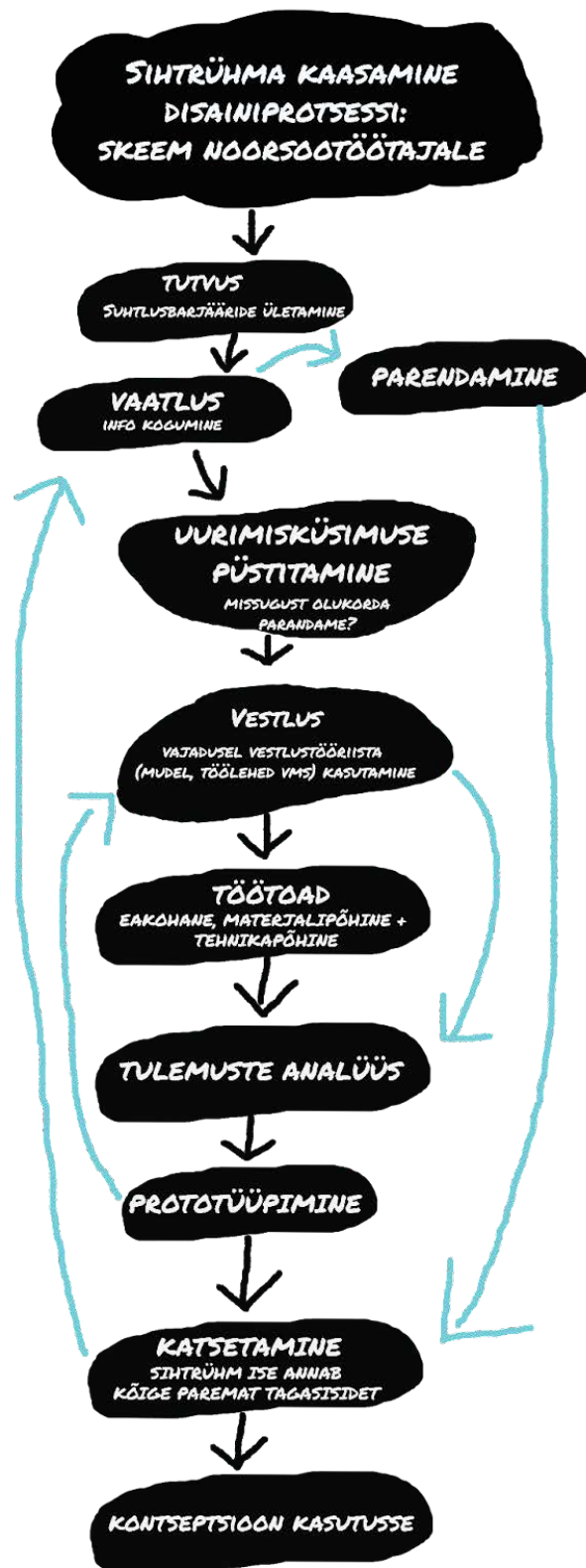
Madratsikatetest õmmeldud matid läksid käiku nii pesades kui ka põlvealuse pinna pehmemdamiseks. Kõiki ruumi lisatud elemente kombineeriti muu ruumis oleva sisustusega, mida illustreerivad fotod 23-26. Lisas 5 on lisatud Kail Kuresoo fotosid esemete katsetamisest noortetoas.



Fotod 23-26. Vabamänguliste esemete katsetamine noortetoas. Fotod: Julia Barsukova

3.8 Sihtrühma kaasamise skeem

Olen jõudnud järelduseni, et kogu protsessi on võimalik korrata ka teistes noortekeskustes. Seetõttu esitan skeemi (joonis 5) näol juhendi noorsootöötajatele, kes soovivad enda keskkuses lapsi ja noori toetada.



Joonis 5. Sihtrühma disainiprotsessi kaasamise juhend noorsootõtjale.

Pärast kontseptsiooni kasutusse jõudmist sõitsime ühel hommikul kahe teise noorsootöötajaga Ilmatsalu noortekeskusesse tööle ning tutvustasin neile põgusalt oma lõputööd. Selgus, et jääke, mida oma noorte heaks kasutusse võtta, on veelgi enam ning idanema hakkas mõte ka teistes keskustes sama skeemi põhjal ruumiloomet arendada. Vestluse käigus jõudsime järelduseni, et tegelikult on meil jääkide näol ressursse küll ja veel ning et järgmine samm võib olla sama kontseptsiooni põhjal koostööprojekti väljaarendamine.

KOKKUVÕTE

Käesolevas lõputöös otsisin vastust kolmele uurimisküsimusele.

Laste disainiprotsessi kaasamisel on hea tugineda Harti redelile, kus on välja toodud erinevad laste osalemise astmed, ning *Designing for Children's Rights* põhitõdedele. Alustaval disaineril, kes oma senistes õpingutes pole lastega koostööd arendada saanud, võib tihti olla keeruline nende ideid usaldada. Seetõttu on hea silmas pidada, et lastele luues on eksperdid alati lapsed ise - seega tasub neid alati kaasata. Neilt saab alati ausa tagasiside ja seda arvestades kontseptsiooni väljatöötamisel on suurem tõenäosus luua lastele päriselt sobiv keskkond.

Avatud noortekeskuse põhimõttel ja avatud mängu teorial on mitmeid ühisosasid. Näiteks on mõlemale omane omaalgatuslik toimimine. Uurisin, kuidas avatud mäng, vabade objektide mänguteooria ning neile toetuv kolahoovide loomine mõjub laste arengule. Tulemused olid töö kontekstis igati positiivsed: paraneb laste koostööoskus, loomingulisus kerkib esiplaanile ning keskkonnasäästlik mõtteviis muutub omasemaks.

Praktilises osas sain kinnitust, et vabamäng on lastele omane ning minu ülesanne on seda toetada. Lõpuks oli mul kaheksa kuu jagu vaatlustulemusi, vestlustööriista kasutamisel tekkinud tagasisidet ja töötajate tähelepanekuid, mida analüüsisin. Selle tulemusel valmis just seda keskust külastavate laste vajadustele kohanduv ruum, mis lõputöö esitamise ajaks on osaliselt realiseerunud. Nii vabamängus kui ka Tartu Noorsootöö Keskuses on oluline loodussäästlik mõtteviis, seega teadsin, et käesoleva lõputöö projekti osas soovin kasutada ära keskuse enda jääke. Nendest valmisidki tekstiilsed vabamängu hõlbustavad esemed, mida lapsed suure huviga kohe kasutama asusid. Keskuse kollektiivi sõnul oli kohe näha, et mängu käigus paranes koostööoskus ja loomingulisus. Lähiajal on plaanis jõuda ka gobelääniraami lisamiseni, mis võiks olla rahustava toimega lastele, kes soovivad iseseisvat loomingulist tegevust.

Lisaks valmis sihtrühma disainiprotsessi kaasamise skeem noorsootöötajatele. Selle eesmärgiks on visualiseerida protsessi ülesehitust ning seeläbi lihtsustada olukorda inimestele, kes disainivaldkonnaga igapäevaselt teadlikult kokku ei puutu. Juhend soodustab avatud noortetubade sihtrühma vajadustele kesksemaks muutmist.

SUMMARY

Children's Participation in the Co-creation of Open-ended Spaces at Anne Youth Center

The aim of this thesis was to involve children in the co-creation process at Anne Youth Center and design a better open-ended space for them. The following research questions were set for the work:

- 1) Which principles should be followed when involving children in the design process?
- 2) How to reconcile the principle of an open youth center and open play theory?
- 3) How to use textile waste by involving children in the space creation of the youth room, using Anne Youth Center as an example?

When involving children in the design process, it is good to rely on Hart's ladder, which outlines different levels of children's participation, and the basics of Designing for Children's Rights. A beginner designer who has not developed cooperation with children in their previous studies can often find it difficult to trust children and their ideas. Therefore, it is good to keep in mind that when creating for children, they should always be trusted as experts of their own culture - so it is always worth involving them. They will always give honest feedback, and with this in mind, when developing a concept, there is a greater chance of creating an environment that is really suitable for them as a target group.

Open youth centers and theory of open play have several common features. For example, both are characterized by self-initiated functioning. I investigated how open play, theory of loose parts and creating junk playgrounds that is based on the first two affect children's development. The results were positive: children's cooperation skills improve, creativity gets better, and sustainability in their actions becomes more common.

I was assured that free play is characteristic for children, and my task is to support it. I had eight months of observation results, feedback from using a room model as a communicational tool, and observations from other employees to analyze. As a result, a room adapted to the needs of children visiting our center was designed, and partially completed by the time this thesis is submitted. Both free play and Tartu Youth Work Center as an organization have at least one common trait: sustainable mindset. So I knew that for

this thesis project, I would like to make use of the center's own leftovers. These made textile objects facilitating free play, which children immediately started using with great interest. According to my colleagues at the center, it was immediately apparent that cooperation and creativity were improved during the game. In the near future, I have also planned to add a tapestry frame, which could have a calming effect on children who would enjoy creative activities independently.

In addition, a scheme for involving the target group in the design process was prepared for youth workers. The purpose of this was to visualize the structure of the process and thereby simplify it for people who do not consciously come into contact with design field on a daily basis. The guide promotes making open youth rooms more central to the needs of the target group.

KASUTATUD KIRJANDUS

ANK. (2020). *Avatud noorsootöö KOV-ile*. Külastatud aadressil <https://ank.ee/e-varaait/avatud-noorsootoo-kov-ile/>

Aras, S. (2016). Free play in early childhood education: A phenomenological study. *Early Child Development and Care*, 186(7), 1173-1184.

Bekker, T., & Sturm, J. (2009, June). Stimulating physical and social activity through open-ended play. In *Proceedings of the 8th international conference on interaction design and children* (pp. 309-312).

Cambridge Dictionary. (s.a). Külastatud aadressil <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/ready-made>

Cropley, A. J. (1999). Definitions of Creativity. In M. A. Runco, & S. R. Pritzker (Eds.). *Encyclopedia of creativity*. Volume I (pp. 511–524). San Diego: Academic Press.

Designing for Children's Rights Guide. (s.a). Külastatud aadressil <https://childrensdesignguide.org/>

Feder, K. (2020). Exploring a Child-Centred Design Approach: From tools and methods to approach and mindset.

Haridus- ja teadusministeerium. (2022). *Noorsootöö*. Külastatud aadressil <https://www.hm.ee/uldharidus-ja-noored/noortevaldkond/noorsootoo>

Harno. (2022). *Noorsootööstruktuurid*. Külastatud aadressil <https://harno.ee/noorsootoostruktuurid>

Hart, R. (1992). *Children's Participation: from Tokenism to Citizenship*. Külastatud aadressil https://www.unicef-irc.org/publications/pdf/childrens_participation.pdf

Keerulise minevikuga noored ehtasid Tartusse kolahoovi. (2022). Külastatud aadressil <https://tartu.postimees.ee/7574303/keerulise-minevikuga-noored-ehitasid-tartusse-kolahoo-vi>

Korp, L., Kuresoo, L., Rosental, S., Tamme, A., Viirsalu, M. L. (2022). Tee noorte heaoluni mingi läbi kolahoovide. Külastatud aadressil <https://www.muurileht.ee/tee-noorte-heaoluni-mingu-labi-kolahoovide/>

Kütt, S. (s.a). Avatud noorsootöö on kui... džungel. Külastatud aadressil https://ank.ee/wp-content/uploads/2021/05/Avatud_noorsootoo_TV.pdf

Maxwell, L. E., Mitchell, M. R., & Evans, G. W. (2008). Effects of play equipment and loose parts on preschool children's outdoor play behavior: An observational study and design intervention. *Children Youth and Environments*, 18(2), 36-63.

Mitteformaalne ja formaalne õpe. (s.a). Külastatud aadressil <https://haridusportaal.edu.ee/artiklid/mitteformaalne-ja-informaalne-ope>

Neill, J. (2018). Loose parts play creating opportunities for outdoor education and sustainability in early childhood. *The Palgrave International Handbook of Women and Outdoor Learning*, 623-635.

Nicholson, S. (1972). The Theory of Loose Parts, An important principle for design methodology. *Studies in Design Education Craft & Technology*, 4(2).

Noorte osalus ja kaasamine. (s.a). Külastatud aadressil <https://mitteformaalne.ee/noorte-osalus-ja-kaasamine/>

Poulsen, M. The Junk Playground as Agora: Experimenting with Playful Democratic Assemblages. *Working Paper Series 2023* (01). Külastatud aadressil https://www.delibdem.org/_files/ugd/2965ca_a4cb409072494882a270a9c4de3ff388.pdf

Punamäe, O.M. (2022). Tartu sulgeb juunist piirkondlikud laste päevakeskused. Külastatud aadressil

<https://www.err.ee/1608606352/tartu-sulgeb-juunist-piirkondlikud-laste-paevakeskused>

Zhang, Y., Paquette, L., Bosch, N., Ocumpaugh, J., Biswas, G., Hutt, S., & Baker, R. S. (2022). The evolution of metacognitive strategy use in an open-ended learning environment: Do prior domain knowledge and motivation play a role?. *Contemporary Educational Psychology*, 69, 102064.

Telliskivi helimaja: mängides (liiva)kastist väljaspool. (2022). Külastatud aadressil <https://vivistop-telliskivi.medium.com/telliskivi-helimaja-3b853d6d5057>

Tulevik on mäng. (2022). Külastatud aadressil <https://vivistop-telliskivi.medium.com/tulevik-on-m%C3%A4ng-3f7abee00b8b>

Vivita sündmused. (s.a). Külastatud aadressil <https://vivita.ee/#sundmused>

LISAD

LISA 1.

Nõusoleku vorm lapsevanemale

Olen Kõrgema Kunstikooli Pallas tudeng ja Tartu Noorsootöö Keskuse noorsootöö spetsialist Gerda Niitvähi. Koostan lõputööd teemal “Laste kaasamine avatud noortetoe ruumiloomesse Anne noortekeskuse näitel”, et üheskoos muuta keskkond Teie lapse/lastele meeldivamaks. Seetõttu vajan Teie lapse ja Teie luba kasutada keskkuses teostatud loomingut oma lõputöös.

Lisaküsimuste korral võite pöörduda otse minu poole:

Gerda Niitvähi, gerda.niitvahi@pallasart.ee

Palun märkige, kas olete nõus järgnevaga:

Piltide jagamine lapsest õppega seonduvatel eesmärkidel

..... OLEN NÕUS

..... EI OLE NÕUS

Piltide jagamine lapse loomingust

..... OLEN NÕUS

..... EI OLE NÕUS

Lapse enda tehtud fotode ja videote jagamine noorsootöötajaga (ainult lapse enda keskkuses valminud loomingut kajastavad visuaalid)

..... OLEN NÕUS

..... EI OLE NÕUS

Lapse töö tagasiside salvestamine (isiklikuks otstarbeks, ei kuulu jagamisele)

..... OLEN NÕUS

..... EI OLE NÕUS

Lapse nimi:

Lapsevanema ees- ja perekonnanimi:

Allkiri:

Kuupäev:

LISA 2.

Vaba koht. Gobelään-tööl, millest lapsed vaimustusid.



LISA 3.

Kangatrüki mängu käigus valminud looming.









LISA 5.

Vabamänguliste objektide katsetamine noortetoas. Fotograaf: Kail Kuresoo







