

Kaasaegsetest ja mõjusatest õppemeetoditest

KRISTIINA KRABI-KLANBERG, Eesti Kunstiakadeemia lektor

Õppemeetodid luuakse ja valitakse lähtuvalt õppes olulisest ehk meetodid ei ole eesmärk omaette. Teemad, mis on praegusel ajal esil ning mis on mõjusad sõltub õppimise mõistmisest ning õppimisega seotud vajadusest/probleemist, mida lahendama asutakse ning sellest lähtuvalt püstitatud eesmärgist.

Kuna mulle anti võimalus erinevaid meetodeid kaardistada, siis teen seda üsna vabalt, kirjutades vihje vormis võimalikest teeviitadest, kus ja mis on praegu esil. Teisalt puudutan neid õppemeetodeid, mis sobivad erinevatele generatsioonidele. Kolmandaks, mis on kontekst, kus neid õppemeetodeid EKNi kontekstis rakendada: on need kristlikud koolid, pühapäevakoolid, noortetöös või muus – tundub üsna mitmekesiste võimaluste ja väljunditega paigad, püüan seda arvestada (seetõttu kasutan pigem terminit õppija, et mitte viidata konkreetsele vanuserühmale).

Kui traditsiooniline lähenemine õppimisele on olnud eelkõige kognitiivse rõhuasetusega ning abstraktne, siis üha enam pööratakse tähelepanu terviklikule õppimisele, keskendun kehalisele mõõtmele, mis hõlmab tegevust, tundeid, maailmas-olemise tähendust. Oleme nii vaimsed kui kehalised olendid ning meie kogemused on kehalised. Elatud kogemust saab kirjeldada ruumilisena (elatud ruum), kehalisena (elatud keha), ajalisena (elatud aeg) ning suhetepõhisena (elatud teised) (van Manen 1997). Kehastamine pöörab tähelepanu kehalisele, terviklikule õppimisele – nägemisele, kuulmisele, liikumisele, ruumilisele kogemusele ja puudutusele tähenduse loomes. Kehalisusele tähelepanu pöörates on võimalik muuta õppimist mitmemõõtmelisemaks ning see on kaasa toonud erinevate meetodite kasutuselevõtu. Nt disainimeetodite, tegemisekultuuri populaarsuse.

Alustan kaugemalt ehk kehatarkusest. Psühholoogiline ja füüsiline kohalolu vajab märkamist ning teadvustamist, kuna virtuaalsus loob kehavõõrast kogemust. Nimetame selle kehatarkuseks – laiapõhjaliselt võib öelda, et märgata oma mõtteid-tundeid-keha on oluline toimetulekuviis. See võimaldab tunda ära pingeid, hoida energiat, puhata. Keha märkamisel korrigeeritakse oma keha hoiakut, hoida nt keha nii et see toetaks tasakaalu, liikumist, seismist,

kasutatakse keha hääle tegemiseks võimalikult vähese energiaga (nt õpetajate üks probleem, et häääl kaob, on seotud hääle loomiseks liigse energia kuluga). Kuidas hingamisega reguleerida end, nt pingeseisundis jälgida oma lihaseid, et need oleks lõdvestunud ning hingata sügavalt. Neid aitavad hästi kujundada meetodid, mida õpetatakse nt lauljatele, näitlejatele, tantsijatele, kuid toetavad ka edukalt iga inimest, kes soovib enda tervist hoida (nt Alexanderi meetod, hääletehnikad jmt). See on oluline nii õpetajatele kui õppijatele, et kogetakse kohaolu, tervikutunnet ning harmooniat keskkonnaga. Kui midagi on kehasse „valesti ära õpitud“, on seda hiljem väga pika treeninguga võimalik muuta.

Rollimängud. Rollimäng kui meetod, milles õppijad spontaanselt kehastavad reaalses situatsioonides inimeste vahelist suhtlemist erinevates rollides ning analüüsivad kehastamist teiste mängijate ja vaatlejate abil. Tegemist ei ole uue meetodiga, aga on lähtekohaks erinevate meetodite arendamisel. Rollimängu arendused on seotud käsitlemisega, et õppimisel tekib ülekande probleem – ühes kontekstis nt teoreetiliselt õpitu ei rakendu, kui seda ei saa kehastada – ise läbi proovida, harjutada, selles on ka vahetu tagasiside võimalus – kas see, mida õppisime, kas rakendub. Astudes „kellegi teise kingadesse“ saab enda käitumisrepertuaarile leida uusi mustreid, võimalusi. Rollimäng loob elulise konteksti õpitava ümber ning võimaldab olla õppijal aktiivne. Õppija saab kehastada erinevaid rolle ning seeläbi saada terviklik kogemus - näha teisi vaatenurki, perspektiive, tõlgendusi, proovida-katsetada turvalises keskkonnas. Nt mängitakse läbi ajaloolisi stseene, õpitakse konkreetseid oskuseid, nt nõustamist (keegi on nõustaja, keegi on klient ja keegi on vaatleja) ning õpitakse erinevatest rollides olemise ning tagasiside kaudu.

Rollimänge on võimalik kogeda ka muuseumis (LARP). Rollimäng, kehaline kogemus võib olla ka virtuaalne, nt käsitledes Antiik-Kreeka ajalugu on võimalik õppijad eelnevalt viia näiteks arvutimängu (nt *Assassin's Creed Odyssey*) kaudu vahetult kogema, kuidas Ateena välja nägi ja mida saada kogemus, kuidas selline maailm tundub ning mida keegi vastavas rollis teha saab. Kuid selleks vahendiks võib olla ka nt ajalooline kostümeeritud rollimäng, kus üheskoos mängitakse läbi mõni ajalooline sündmus või muu tegevustik (nt laevahukk ja maandumine üksikul saarel on võimalik luua üsna kasinates tingimustes). Näiteks vaata, mida Minni Hein sel teemal kirjutanud muuseumis õppimise kohta.

Virtuaalne reaalsus ja selles kasutatav tehnoloogia võib aidata meid viia (ka utoopilistesse) keskkondadesse, mis muidu on kättesaamatud. Simulatsioonid on ka nt õppemeetodiks keerukate olukordade lahendamiseks õppimiseks turvalises keskkonnas.

Kehalist kogemust pakkuv õppemeetodika võimaldab õppida ilma suurte riskideta õppijale või teistele (nt esmaabi koolitus). Nii saab nt õppida paljusid kompleksseid oskuseid.

Kohapõhine õppimine viib õppija kontakti kohaliku pärandi, kultuuri, maastike, võimaluste ja kogemustega, võimaldab luua seoseid keele, matemaatika, sotsiaalainete õppimiseks ning pakub ka teenimise kaudu õppimise võimalusi (nt kohaliku muuseumi fotoarhiivi korrastamine vmt). Nt mingi teemaga linnaekskursioon (nt kirjanduse ja kirjanikega seotud paigad Kadriorus) või muud varjatud lugude, kogemustega paigad.

Tehes õppimine (maker culture) – enda tegijana ja tegijate kogukonnas kogemine, asjade tegemine (nt ehted, robotid) rõhutab eksperimenteerimist, innovatsiooni ja teooria testimist praktilistes ülesannetes. Mängides ja riske võttes õpitakse testimise kaudu ning selles on tagasiside väga oluline, samuti on oluline mentori olemasolu ja tagasiside. Nt endale ise rõivaste tegemine, mis päädib nt omatehtud rõivaste peoga või hoopis laadaga, omatehtud raadio ehitamine, roboti ehitamine vmt.

Selle kaudu konstrueeritakse ka enesetähendust, end tegijana ja vastavate tegijate kogukonnas. Kogenumad õpetavad algajaid, mis võib tähendada et nt noored õpetavad eakaid.

Tehes õppides võib katsetada ka väga erinevate materjalidega prototüüpide loomisel, samuti on abiks 3D printerid, vabavara Google *SketchUp*, millega saab 3D jooniseid teha. Samuti saab õppida nt tugevuse nõudeid vmt.

Kasutatud allikad

Sharples, Mike 2019. *Practical Pedagogy: 40 new ways to teach and learn*. Abingdon: Routledge.

van Manen, M. (1997). *Researching lived experience: Human science for an action sensitive pedagogy*. London: Althouse Press.

Stolz, S. A. (2014). *Embodied Learning. Educational Philosophy and Theory*, 47(5), 474–487. doi:10.1080/00131857.2013.879694

Ahangar Ahmadi, S. (2016). *Presence in Teaching: Awakening Body Wisdom* (Doctoral dissertation, Ohio University).

https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws_etd/send_file/send?accession=ohiou1458058036&disposition=inline