



SOTSIAALTEADUSLIKE RAKENDUSUURINGUTE KESKUS (RAKE)

PROJEKTI „I.S.E“ HINDAMINE

LÕPPARUANNE

2011

Sisukord

1.	Sissejuhatus.....	3
2.	Metoodika ja valim	4
2.1.	Dokumendianalüüs	4
2.2.	Intervjuud projekti läbiviijatega	5
2.3.	Osalejate küsitlus	6
2.4.	Katkestajate küsitlus	7
2.5.	Õpetajate küsitlus.....	8
2.6.	Kogutud info kasutamine hindamisel	8
3.	Hinnang projekti läbiviimise protsessile	9
3.1.	Planeerimine	9
3.2.	Projekti ajakava	9
3.3.	Teavitust	11
3.4.	Mängu sisuline kvaliteet	12
3.5.	Mängu keskkond	13
3.6.	Noorte motiveeritus mängu lõpuni mängida	14
4.	Hinnang projekti tulemuslikkusele ja tõhususele	15
4.1.	Hoiakud ja hinnangud	15
4.1.1.	Hinnangud erinevatele projekti alaeemärkidega seotud väidetele	15
4.1.2.	Hinnangud erinevate tegevuste põnevusele ja populaarsusele	17
4.1.3.	Hinnangud probleemide tõsidusele	19
4.2.	Teadmised.....	20
4.3.	Enesekehtestamisoskus	24
5.	Hinnang projekti asjakohasusele	25
5.1.	Hinnang projekti eesmärgi saavutamisele	25
5.2.	Rahulolu projekti tegevustega	28
6.	Tulemusindikaatorid.....	29
7.	Kokkuvõte ja soovitused	30
Lisa 1.	Küsimused projekti elluviijatele	33
Lisa 2:	Õpilaste veebiküsimustik	35
Lisa 3:	Küsimused õpilaste fookusgruppidele	39
Lisa 4:	Küsimused mängu katkestanud õpilastele	40
Lisa 5:	Küsimused õpetajatele.....	41

1. Sissejuhatus

Uuringu eesmärgiks on Tervise Arengu Instituudi (edaspidi TAI) poolt tellitud ja MTÜ Eesti Karskusliit Alkoholivaba Eesti (edaspidi AVE) poolt 2010. aastal elluviidud projekti I.S.E. välishindamine. I.S.E. on internetipõhine võistlusmäng, mille eesmärgiks on suunata 7.-8. klassi õpilasi mõtlema, arutlema ja tegelema alkoholi-, tubaka ja uimastiennetusega kooli- ja kodukeskkonnas, kaasates sõbrad, õpetajad ja vanemad. Projekti alaeesmärkideks on parandada noorte alkoholi-, tubaka- ja uimastialaseid teadmisi, meeskonnatöö oskusi, kaasata noori noorteorganisatsioonide tegevustesse ning teadvustada noortele, et ka alkoholita saab toredasti vaba aega veeta.

Sarnast projekti on varem kaks korda ellu viidud. Esmakordselt toimus I.S.E. mäng 2005. aastal MTÜ Juvente, MTÜ Ühendus Alkoholivaba Eesti (praegune MTÜ Eesti Karskusliit AVE), Rajaleidjad ja ÜS Liivika koordineerimisel Tartumaa õpilastele. Toona võttis mängust osa 36 meeskonda. Kolm aastat hiljem, 2008. aastal, viidi projekt läbi üle-eestiliselt ning seda juhtisid TAI ja AVE. Projektis osales 64 noort 37-st koolist.

2010. aastal registreerus I.S.E mängu 162 neljaliikmelist võistkonda, kuid mängu alustas (st tegi ära esimese ülesande) neist 118. Seega oli seekordne mäng võrreldes varasematega tunduvalt suuremamahulisem (vt Tabel 1).

Tabel 1. Mängu alustanud ja edukalt läbinud võistkondade ning osalejate arv.

	võistkondade arv	osalejate arv
alustas	118	469
katkestas	68	272
lõpetas edukalt	50	200

Allikas: AVE

Käesolevas välishindamises keskendutakse 2010. aasta mängule, kuid samuti käsitletakse teatud aspektides ka 2008. aasta mängu, kuna varasema projekti kogemus oli aluseks, mille baasil seekordse mängu planeerimist alustati. Analüüsitakse I.S.E. projekti elluviimise protsessi tulemuslikkust, tõhusust ja asjakohasust.

Hindamisel otsitakse vastuseid järgmistele küsimustele:

1. projekti alaeesmärkide asjakohasus, võttes arvesse peaeesmärki,
2. elluviidud tegevuste sobivus seatud eesmärkide saavutamiseks,
3. peaeesmärgi ja alaeesmärkide täitmine,
4. projekti läbiviimise protsessi ja tulemuste kooskõla planeerituga,
5. projekti läbiviimisel ilmnunud kitsaskohad ja nende lahendamine,
6. elluvijate ja osalejate rahulolu projekti tegevustega, tegevuste sobivus sihtrühmale,
7. muudatusettepanekud.

Hindamisel tuginetakse dokumendianalüüsile (sh 2008. aasta projekti kokkuvõtted, 2010. aasta projektitaotlus jm –dokumendid) ning osalejate ja projekti elluvijate tagasisidele.

Alljärgnevalt tutvustatakse esmalt uuringu läbiviimise metoodikat, seejärel antakse hinnang projekti läbiviimise protsessile, tulemuslikkusele ja tõhususele.

Uuringu läbiviijaks on Tartu Ülikooli sotsiaalteaduslike rakendusuringute keskus. Projektimeeskonda kuulusid Andra Siibak, Lauri Veski ja Kerly Krillo. Meeskond tänab tellijat, 2010. aasta mängu projektijuhti ja mängus osalejaid koostöö eest ja küsitlusfirmat GfK, kes aitas veebiküsitluse läbiviimisel.

2. Metoodika ja valim

Mängu elluviimise tulemuslikkuse, tõhususe ja asjakohasuse hindamiseks kasutati kombineeritult nii kvantitatiivseid kui kvalitatiivseid andmekogumise ja -analüüsi meetodeid ning erinevaid andmeallikaid, sh projekti dokumentatsiooni ja osalejate arvamusi.

Hindamise tegevused võib jagada kahte etappi.

1. **Dokumendianalüüs**, mille käigus tutvuti I.S.E. projekti dokumentatsiooniga. Dokumendianalüüs andis sisendi projekti läbiviimise protsessi ning asjakohasuse hindamiseks. Pikemalt annab dokumendianalüüsist ülevaate ptk 2.1.
2. **Empiiriline uuring**, millega koguti eri osapoolte arvamusi mängu kohta. Empiirilise uuringu sihtrühmadeks olid:
 - a. projekti elluvijad, sh TAI ja AVE töötajad, kes vastutasid projekti tegevuste teostamise eest;
 - b. mängu edukalt läbinud õpilased;
 - c. mängu katkestanud õpilased;
 - d. õpilasi juhendanud õpetajad.

Tulenevalt hinnatavate aspektide erinevustest sihtrühmade lõikes kasutati tagasiside kogumiseks erinevaid uurimismeetodeid. Projekti elluvijatega tehti poolstruktureeritud intervjuud (vt ptk 2.2. ja intervjuu kava lisa 1). Mängu alguses ja lõpus koguti õpilastelt infot veebipõhise ankeetküsitlusega (vt ptk 2.3 ning lisa 2). Lisaks viidi edukalt lõpuni mänginutega läbi fookusgrupi intervjuud (vt ptk 2.3 ja lisa 3), katkestanute seas veebipõhine küsitlus (vt ptk 2.4 ja lisa 4) ning õpetajatega intervjuud e-kirja teel (vt ptk 2.5 ja lisa 5).

Järgnevalt on meetodite kasutamist lähemalt tutvustatud. Peatükk 2.6 kirjeldab, kuidas nende meetodite tulemusel kogutud infot kasutati hindamisel.

2.1. Dokumendianalüüs

Dokumendianalüüsi eesmärgiks oli anda sisend projekti läbiviimise protsessi ning asjakohasuse hindamiseks. Dokumendianalüüsis kasutati järgmisi andmeallikaid:

1. I.S.E. 2008 mängu
 - a. projekti taotlus
 - b. projekti aruanne
2. I.S.E. 2010 mängu
 - a. projekti taotlus
 - b. projekti vahearuanne
 - c. projekti ülesannete kirjeldused

Kvalitatiivse sisuanalüüsi meetodil läbi viidud dokumendianalüüsi eesmärgiks oli saada vastused järgmistele küsimustele.

1. Milline on 2010. aastal projekti peaeesmärk?
2. Millised on 2010. aastal projekti alaeesmärgid? Kas need on kooskõlas peaeesmärgiga ja aitavad kaasa selle saavutamisele?
3. Millised on 2010. aastal projekti tegevused? Kas need toetavad pea- ja alaeesmärkide saavutamist?
4. Kuivõrd 2008. aasta projekti eesmärgid saavutati?
5. Milliseid probleeme 2008. aasta projekti elluviimisel esines? Kuidas on 2010. aasta projekti planeerimisel nendega arvestatud?

Dokumendianalüüsiga loodi baas, mille pinnalt hinnata 2010. aasta projekti elluviimise tulemuslikkust, tõhusust ja asjakohasust. Lisaks kasutati eelmise I.S.E. mängu kogemust, leidmaks võimalikke kitsaskohti ning saamaks teada, kas projekti elluvijad on seekordse mängu läbiviimisel nendega arvestanud ning rakendavad meetmeid riskide maandamiseks.

2.2. Intervjuud projekti läbiviijatega

I.S.E. projekti läbiviimise protsessi ja asjakohasuse hindamiseks viidi projekti elluvijatega nii mängu alguses kui lõppemise järgselt läbi poolstruktureeritud intervjuud. Mängu algusfaasis tehti viis intervjuud kuue projekti elluvijaga TAI-st, Eesti Karskusliidust AVE ja Lastekaitse Liidust. Pärast mängu lõppu tehti kaks intervjuud projekti elluvijatega. Intervjueeritute nimekiri on toodud tabelis 2 ning intervjuu kava lisas 1.

Intervjuu TAI esindajatega viidi läbi TAI seminariruumis näost-näku rühmaintervjuuna, mis kestis ligikaudu tund aega. Teiste projekti elluvijatega viidi läbi individuaalintervjuud, mis toimusid intervjueeritavate eelistuse tõttu Skype'i vahendusel. Individuaalintervjuud kestsid 20-30 minutit. Intervjuu andmed salvestati vastavalt diktofoniga ja Skype'i abil.

Tabel 2. Intervjueeritute nimekiri

Intervjueeritav	Asutus	1. intervjuu aeg	2. intervjuu aeg
Karin Streimann	TAI	08.11.10	-
Tiia Pertel	TAI	08.11.10	28.01.11
Linda Koppel	AVE, projektijuht 2010	12.11.10	26.01.11
Kai Krabo	AVE, projektijuht 2008	15.11.10	-
Nikolai Kunitsõn	Lastekaitse Liit	11.11.10	-
Raimo Pregel	projekti elluvijaja	12.11.10	-

Intervjuuküsimuste koostamisel toetuti dokumendianalüüsile. Kuigi käesoleva hindamise objektiks on 2010. aasta I.S.E. projekt, kasutati taustmaterjalina ka 2008. aasta kogemusi. Selleks esitati Tiia Pertelile ja Kai Krabole kui 2008. aasta projekti elluvijatele küsimusi ka 2008. aasta projekti kohta. Küsimused puudutasid projekti ettevalmistusprotsessi ja läbiviimist, arvamusi ja ettepanekuid. Peale projekti lõppu viidi läbi intervjuud Tiia Perteli kui tellija esindajaga ning Linda Koppeliga kui projektjuhiga. Mõlemad intervjuud viidi läbi telefoni teel. Eesmärgiks oli välja selgitada projekti käigus esinenud probleemid ning nende lahendused, samuti uurida ettepanekuid tulevasteks projektideks.

2.3. Osalejate küsitlus

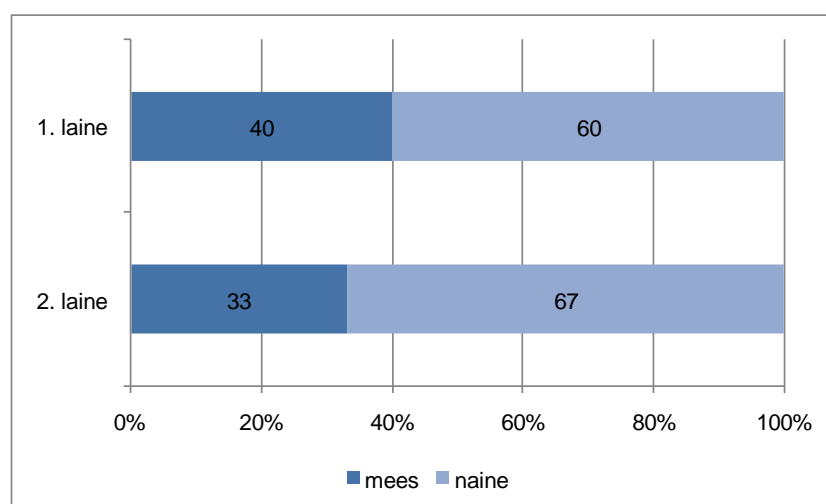
Mängus osalevate õpilaste tagasiside saamiseks kasutati veebipõhist küsitlust. Selline küsitlusmeetod valiti, pakkumaks õpilastele paindlikku võimalust ankeedi täitmiseks neile sobival ajal ja kohas.

Küsimustik töötati välja projekti elluviijate ja hindamise teostaja koostöös (muuhulgas korraldati üks fookusgrupp, kus osalesid tellija ja hindamise läbiviija esindajad). Küsimustiku väljatöötamisel lähtuti projekti pea- ja alaeesmärkidest ning mängu tegevustest. Eesmärgiks oli mõõta, kas mängu läbimise järgselt paranevad noorte alkoholi-, tubaka- ja uimastialased teadmised, oskus ilma alkoholi ja tubakata aega veeta ning meeskonnatöö oskused. Samuti sisaldas ankeet küsimusi õpilaste sotsiaal-demograafiliste tunnuste kohta, mis võimaldas hiljem analüüsi teostades võrrelda tulemusi elukoha ja soo lõikes.

Tagamaks õpilastelt võimalikult laiapõhjalise tagasiside saamine, oli küsitlus (nii mängueelne kui –järgne) üheks osaks mängust. Kõigil mängus osalejatel paluti esimese ülesandena oktoobri alguses täita ankeet. Küsitlusele vastas 469 õpilast. Mängu viimaseks ülesandeks oli kordusküsimustiku täitmine detsembris, mis oli esimese ankeediga suuresti sarnane, kuid sisaldas mõningaid täiendavaid küsimusi, saamaks tagasisidet mänguga rahulolu ja mängu käigus esinenud probleemide kohta (vt lisa 2). Mängu lõpus toimunud küsitluse üldkogumisse kuulusid kõik mittekatkestajad ehk mängijad, kes olid lahendanud kõik mängu ülesanded. Kokku laekus 104 vastust.

Teadmiste, oskuste ja hoiakute muutuste mõõtmiseks on vajalik võrrelda ainult nende õpilaste vastuseid, kes täitsid ankeedi nii mängu alguses kui ka mängu lõpus (st võrdlevas analüüsis ei kasutata katkestajate vastuseid). Seega viidi võrdlevanalüüs (vt ptk 4) läbi 101 õpilase vastuse põhjal¹.

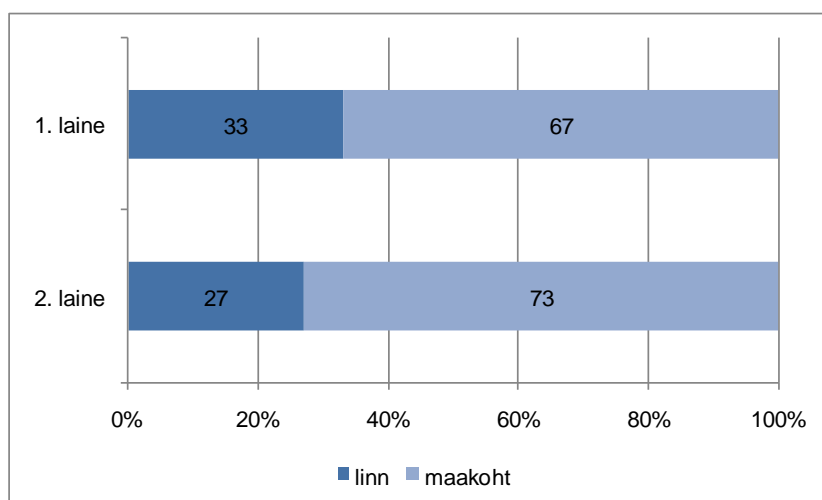
Kahe küsitluslaine (1. laine all mõistetakse mängu alguses ja 2. laine all pärast mängu lõppu läbiviidud küsitlust) vastanute soolise jaotuse võrdlus viitab tüdrukute suuremale osakaalule mängu lõpetajate seas (vt joonis 1). Sellest võib järeldada, et katkestanute hulgas oli poisse mõnevõrra rohkem kui tüdrukuid.



Joonis 1. Veebiküsimustikule vastanute sooline jaotus (% vastajatest, 1. laine N=469, 2. laine N=101).

¹ Lõplikus andmestikus oli kolm õpilast, kes olid küll vastanud teisele lainele, kuid mitte esimesele.

Kui võrrelda kahes küsitluses osalenuid elukoha alusel, on näha, et mängu lõpetajate seas oli linnas elavate mängijate osakaal väiksem (vt joonis 2). See kinnitab mängu elluviijate arvamust, et maal elavate õpilaste jaoks on taoline loominguine mäng eriti põnev, mistõttu on maapiirkondades elavate mängijate hulgas mängu katkestajaid vähem.



Joonis 2. Veebiküsimustikule vastanute jaotus elukoha järgi (% vastajatest, 1. laine N=469, 2. laine N=101).

Lisaks küsiti mängu edukalt läbinute arvamust mängu protsessi, ülesannete põnevuse ja jõukohasuse ning esinenud probleemide kohta detsembris toimunud talvelaagris läbiviidud kahes fookusgrupis, kus osales vastavalt 13 ja 14 noort. Fookusgrupi intervjuusid eelistati individuaalintervjuudele, kuna kõigil projekti lõpulaagris osalevatel õpilastel oli ühine projektis osalemise kogemus ning seetõttu sai neid küsimuste najal ärgitada koos mõtlema ja arutlema. Koostöös tekkivad arvamused võivad sisaldada hulgaliselt enam infot ja ettepanekuid, kui tekiks üksikintervjuude puhul.

2.4. Katkestajate küsitlus

Ajavahemikul 16.12.10-16.01.11 viidi läbi veebipõhine mängu katkestanute ankeetküsitlus, kus neile esitati seitse avatud vastust eeldavat küsimust eesmärgiga saada tagasisidet mängu katkestamise põhjuste kohta (vt lisa 3).

Veebiküsimustiku link saadeti 124 katkestanule. Vastamata jätnutele saadeti meeldetuletus. Lisaks saadeti neile, kes ei olnud jaanuari keskpaigaks ankeeti täitnud, kiri palvega vastata küsimustele e-posti teel.

Kokku vastas küsimustikule 23 noort 18-st erinevast võistkonnast. Arvestades, kokku katkestas mängu 31 võistkonda, võimaldab saadud tagasiside teha sisukaid järeldusi katkestamise põhjuste kohta.

2.5. Õpetajate küsitlus

Ajavahemikul 26.01.11-12.02.11 toimus õpilasi juhendanud õpetajate küsitlus, mis teostati e-posti teel. Kokku paluti tagasisidet neljalt erineva kooli õpetajalt, kelle juhendatud võistkondadest vähemalt üks oli mängu katkestanud. Küsimused käsitlesid õpetajate hinnanguid projektile, selle atraktiivsust õpilaste hulgas ja katkestamise põhjusi. Küsitluse ankeet on toodud lisas 4.

2.6. Kogutud info kasutamine hindamisel

Projektile üldhinnangu andmiseks hinnati projekti läbiviimise protsessi, projekti tulemuslikkust ja tõhusust ning asjakohasust.

- Projekti **läbiviimise protsessi** hindamiseks kasutati sisendina dokumendianalüüsi tulemusi. Saadud teadmisi täiendasid poolstruktureeritud intervjuud projekti elluvijatega. Muuhulgas hinnati planeerimisprotsessi, projekti ajakava sobivust, projektist teavitamist ning projekti läbiviimisega seonduvaid aspekte. Hindamistulemused on esitatud ptk-s 3.
- Projekti **tulemuslikkuse ja tõhususe hindamiseks** analüüsiti mängus osalevate õpilaste poolt enne ja pärast mängu lõppu täidetud küsimustiku tulemusi. Kuna küsimustik oli suurel määral ühesugune, võimaldab see hinnata, kas ja kuidas osalejate teadmised projektis osalemise kaudu tõusid. Lisaks hinnati, kuidas muutusid osalejate hoiakud ning kas kasvas nende enesekehtestamisoskus. Hindamistulemused on esitatud ptk-s 4.
- Projekti **asjakohasuse hindamisel** tugineti projekti elluvijatega läbi viidud poolstruktureeritud intervjuudele ning õpilaste tagasisidele, mida küsiti projekti järgselt veebiküsitluses ja pärast mängu lõppu läbiviidud fookusgruppides. Hinnati eesmärkide saavutamist ja osalejate rahulolu projekti tegevustega. Hindamistulemused on esitatud ptk-s 5.

3. Hinnang projekti läbiviimise protsessile

Projekti läbiviimise protsessi hindamisel keskenduti järgmiste aspektide hindamisele:

1. projekti planeerimine (vt ptk 3.1),
2. projekti ajakava sobivus (vt ptk 3.2),
3. projekti teavitustegevus (vt ptk 3.3),
4. mängu sisulise kvaliteedi tagamine (vt ptk 3.4),
5. mängu keskkond (vt ptk 3.5),
6. tegurid, mis motiveerivad lõpuni mängima (vt ptk 3.6).

Alljärgnevalt käsitletakse hinnangu tulemusi lähemalt.

3.1. Planeerimine

2010. aastal olid esmakordselt projektitaotluses selgelt välja toodud projekti pea- ja alaeesmärgid, mis on suureks abiks tegevuste planeerimisel ja elluviimisel (vt pikemalt eesmärkide analüüsi ptk 5.1). Eesmärkide sõnastamine aitab seada mängule kindlat fookust ning tagab, et kõik elluvijad saavad mängu eesmärkidest ühtmoodi aru. Samamoodi on sellest abi tegevuste väljatöötamisel. Lisaks, erinevalt 2008. aasta projektist võeti seekord algusest peale kavva ka projekti hindamine, mis võimaldab sõltumatult osapoolelt saada tagasisidet projekti sisu ja elluviimise kohta. Intervjuudest selgus, et hindamise toimumine ajendas projekti teostajaid mängu elluviimise erinevaid aspekte põhjalikult läbi mõtlema.

Mängu kavandamisel toimusid alates septembrist 2010 regulaarseid kohtumised, mille osalesid TAI ja AVE esindajad, samuti suheldi e-posti teel. Ühiste arutelude käigus koostati mängu detailne kava, kus iga ülesande juures oli selgelt sõnastatud ka tulemus, mida mängijad konkreetse ülesande sooritamise/lahendamise teel õppida/omandada võiksid. Regulaarsed kohtumised aitavad kujundada ühtset arusaama projekti eesmärkidest ja nende saavutamise võimalustest ning tagavad, et elluviidavad tegevused on kooskõlas tellija ootustega. Samuti aitab tihe suhtlus operatiivselt reageerida ilmnevatele takistustele ning neile koos lahendused leida.

Seega, võrreldes varasemate projektidega on käesoleva projekti planeerimine läbimõeldum ja põhjalikum. Hindamise tulemused viitavad, et tellija ja projekti elluviija vaheline koostöö oli tihe ja ei esinenud olulisi probleeme.

3.2. Projekti ajakava

Võttes arvesse eelmise, 2008. aastal toimunud mängu planeerimisel ilmnenu kitsaskohti, alustati ettevalmistusi mängu teostamiseks varem. 2010. aasta alguses pakkusid TAI esindajad AVE-le välja I.S.E. jätkuprojekti elluviimise võimalust ning kevade lõpuks oli AVE leidnud projektijuhi. Juulis alustas AVE TAI esindajate nõustamisel ja eelmiste projektide kogemusele toetudes uue projektitaotluse kokkupanemist.

Kuigi kõik planeeritud projekti ettevalmistustegevused said eesmärgiks seatud ajahorisondi raames tehtud ning mäng algas oktoobri alguses nagu ette nähtud, tunnistati intervjuudes, et kohati esines raskusi ajakavast kinnipidamisega. Ka projekti koosolekute protokollide

analüüsisel selgust, et mitmed olulised küsimused (nt milliste kanalite kaudu mängust noori informeerida) tõstusid alles 28.09 koosolekul (noored said registreeruda 10. oktoobrini).

Projekti elluviijad nõustusid, et projekti planeerimisprotsess oli liiga lühike ning leidsid, et projekti pikemaajalisemat planeerimist soodustaks mängu regulaarne korraldamine. Sellisel juhul ei oleks vaja pidevalt uut projektijuhti ega sponsoreid otsida, kuna rahalised vahendid oleksid pikemalt ette planeeritud. Hindaja leiab, et iseenesest on mängu regulaarne elluviimine hea mõte, seda enam, et huvi mängu vastu on õpilaste seas suur, kuid lähtuvalt rahalistest ja inimressurssidest tuleb kaaluda, kas teha seda iga-aastaselt või üle aasta. Samuti tuleks kaaluda, kuivõrd otstarbekas on pidevalt kasutada sama projekti elluviijat ja projektijuhti, kuna meeskonna vaheldumine võib projekti elluviimisse tuua nõu värsket nägemust.

Üheks peamiseks probleemiks, mis lühikese planeerimisperioodiga kaasnes, oli sponsorite leidmine. Intervjuudes tunnustati, et sponsorite leidmisega jääd hiljaks, kuna selle tegevusega alustati alles septembris. Selleks ajaks olid suurematel ettevõtetel aastaplaanid tehtud, mistõttu ei õnnestunud leida ühtki sponsorit. Projekti koosolekute protokollist nähtub ka, et projekti partneritega ei olnud selgelt läbi räägitud, kes ja milliseid auhindu noortele projekti ülesannete täitmise eest välja paneb (arutelu 28.09).

Korraldajate arvates peaks sponsoritega ühendust võtma juba aasta alguses või korraldada mäng selliselt, et planeerimine ja mängu reaalne läbiviimine leiaksid aset erinevatel aastatel. See võimaldaks võimalikel sponsoritel ja projektipartneritel enda raha- ja ajavoogusid paremini planeerida, kuna partnerluslepingud sõlmitakse reeglina aasta alguses ja rahajaotus ning ka prioriteetsete valdkondade määratlus planeeritakse aasta peale.

Hindaja ei pea vajalikuks mängu planeerimis- ja läbiviimise protsessi nihutamist eri aastatele, kuid kindlasti tuleb kaaluda planeerimisprotsessi pikendamist ja rohkem tähelepanu pöörata sponsorite leidmisele. Selleks on mitmeid põhjusi. Esiteks saab (rohkemate) sponsorite abiga suurendada õpilaste mängus püsimise motivatsiooni, näiteks premeerides väikese vaheuhinnaga iga ülesande järgselt kõiki konkreetse ülesande lahendajaid, mille paneks välja seda ülesannet toetav sponsor. Piisavalt pika planeerimisprotsessi korral oleks igale ülesandele oma sponsori leidmine tõenäoline. Lisaks suurendaks sponsorite (eriti tuntud Eesti firmade) kaasamine mängu atraktiivsust ning tõenäoliselt aitaks kaasa ka mängu laiemale tuntusele (võiks kaaluda, kas paluda sponsoriteks ka meediakanaleid, kes infot mängu kohta tasuta levitaksid). Sponsoreid otsides võiks lähtuda ülesannete sisust ja pakkuda sponsorile võimalust konkreetse ülesande läbiviimises, mida toetatakse, osaleda. Kuna iga sponsor osaleks protsessis vaid ühe korra, oleks tõenäoline, et selleks leitakse ka aeg. Teiseks suurendaks sponsorite motivatsiooni meediakanalite kaasamine sponsoritena, kuna sel viisil on nende toetus nähtavam ja seetõttu atraktiivsem.

I.S.E. mäng kestis kokku 8 nädalat, oktoobrist detsembrini 2010. Kuigi projekti elluviijad ja osalejad leidsid, et mäng võiks olla pikem (kesta sügisest kevadeni ning kulmineeruda suvelaagriga), tuleks hindaja arvates siin ettevaatlikuks jääda. Pikema mängu korral võivad õpilased väsida, raskem on kaasata sponsoreid ning kannatada võib mängu kvaliteet.

Kokkuvõtteks, projekti ettevalmistamisprotsess algas liiga hilja, mistõttu esines mitmeid probleeme (jäi vähe aega tegevuste sisuliseks ettevalmistamiseks, ülesannete viimistlemiseks ja sponsorite otsimiseks). Samas, mängu pikkus on sobiv ning seda ei tuleks oluliselt muuta.

Soovitus: eeldusel, et mäng algab oktoobris, võiks mängu ettevalmistamine, sh sponsorite otsimine alata varakult, võimalusel aasta alguses. Planeerimisel tuleb arvestada suvepuhkuste perioodiga, mil aktiivset tegevust ei toimu, seega peaks sponsorid olema leitud

suve aluseks ning sisuliste tegevuste ettevalmistused (sh ülesannete kirjelduste väljatöötamine) lõpetatud umbes kuu aega enne mängu algust, jätmaks projektijuhile piisavalt aega tegeleda septembris teavitustöö tegemisega sihtgruppi kuuluvate klasside õpetajate ja õpilaste hulgas.

3.3. Teavitus

2010. aastal toimus põhjalik teavitustöö potentsiaalse sihtgrupi hulgas mängu toimumise kohta. Projektijuht Linda Koppel saatis informatsiooni mängu kohta kõikidele koolidele, tervist edendavate koolide listi, noorsootöötajate listi, huvijuhtide listi, koolipsühholoogide ja –sotsiaaltöötajate listi ning Õpilasmavalitsuste Liidule. Mängule registreerimise nädalal levitati infot mängu kohta ka meedias. Kasutati erinevaid noorteportaale nagu noorsootööleht Aken ja www.rate.ee, kus 2 päeval oli üleval banner. Mängu reklaamiti ka Postimehes ja Vikerraadios.

Õpilaste küsitlusest selgus, et enamasti jõudis informatsioon I.S.E. mängu kohta nendeni õpetajate kaudu. Õpilased mainisid infoallikana ka interneti, kuid mitte kordagi ajalehte või raadiot. Õpilaste fookusgruppides selgus, et raadiokanalid, mille kaudu informatsioon nendeni jõuda võiks, on pigem Sky Plus ja Power Hit Radio kui Vikerraadio. Võimalike reklaamiplatvormidena tõid õpilased veel välja Facebooki, plakateid koolistendidel ning vallalehti. Projektijuht leidis, et edaspidi võiks olla reklaam ka televisioonis (nt Terevisioonis). Siinkohal peab märkima, et Terevisioonis esinemine ei ole ostetav reklaam, kuna tegemist on intervjuuga ning see eeldab kutset saatesse. Samuti läheb saade eetrisse ajal, mil sihtgrupi esindajad on koolis. Küsitletud õpetajad said I.S.E. mängu kohta teada Inimeseõpetuse Ühingu kaudu, www.koolielu.ee lehelt ning kooli huvijuhilt.

Kuigi mängust sai osa võtta ka vene keeles ülesandeid lahendades, ei tegeletud venekeelse sihtgrupi teavitamisega. See tulenes asjaolust, et projekti kavandamisel ei arvestatud vene keelt emakeelena kõneleva sihtgrupiga. Alles peale vastavasisulise küsimusega projekti-meeskonna poole pöördumist võeti vastu otsus, et mängust on võimalik osa võtta ka vene keeles ning ülesanded tõlgiti vene keelde. Ka I.S.E. mängu veebileht oli 2010. aastal üksnes eestikeelne, mistõttu venekeelsed mängijad jäid suuresti vajalikust informatsioonist ilma. Venekeelse sihtrühma laiem kaasamine soodustab lõimumisprotsessi, näiteks on võimalik eesti- ja venekeelt rääkivad noored kokku tuua lõpulaagris.

Kokkuvõtteks, I.S.E. mängust teavitamine oli küll laiapõhjaline ning mängu registreerunute arvu põhjal võib järeldada, et info jõuab sihtgrupini, kuid samas viitab allikate analüüs, et kõik valitud infokanalid ei pruugi sobida sihtgrupini jõudmiseks. Arvestades, et info jõuab õpilasteni sageli õpetajate kaudu, tuleks tagada, et mängu toimumisest oleksid teadlikud sihtgruppi kuuluvate klasside klassijuhatajad. Hindaja ei pea otstarbekaks kasutada reklaame ajalehes „Postimees“ ning Vikerraadios, kuivõrd nende kanalite kaudu ei jõua info sihtgrupini. Samuti ei ole ilmselt otstarbekas kasutada meediakanalina televisiooni. Probleemsena tuleb välja tuua venekeelse sihtgrupi teavituse vähesuse.

Soovitus: tuleks analüüsida, milliseid kanaleid info levitamiseks kasutada, et jõuda nii õpilaste kui ka õpetajateni ning eesti- kui ka venekeelse sihtgrupini. Õpetajate teavitamisel võib kasutada lisaks Õpetajate lehte ning e-kirjade teel teavitust (uurida, kas eksisteerivad koolide listid). Õpilaste informeerimiseks tasuks tähelepanu pöörata sotsiaalvõrgustikele ja rahaliste vahendite olemasolul trükkida reklaamplakateid, mille koolid saaksid infostendidele üles panna. Lisaks tuleks mängu planeerimisprotsessis arvestada ka venekeelse sihtgrupiga, sh tuleks I.S.E. mängu veebileht üles ehitada kakskeelsena. Kuna mäng aitab kaasa

lõimumisprotsessile, saaks projektimeeskond mängu rahastamiseks taotleda vajadusel raha ka täiendavatest allikatest, näiteks Integratsiooni- ja Migratsiooni Sihtasutuselt.

3.4. Mängu sisuline kvaliteet

Huvi mängu vastu osutus planeeritust oluliselt suuremaks - algselt planeeritud 100 võistkonna asemel, mille mängu teostajad enne mängu algust piiriks seadsid, anti kõigile 162 soovi avaldanud meeskonnale võimalus mängus osaleda. See tekitas planeeritust enam töökoormust projektimeeskonnale.

Üheks probleemiks osutus laekunud tööde hindamine. Laekunud ülesandeid planeeriti hinnata kahes etapis. Esimese valiku tegid projektijuht ja kaks vabatahtlikku. Seejärel saadeti parimaks tunnistatud tööd hindamiseks partneritele – noorteorganisatsioonidele jt organisatsioonidele, kes I.S.E. mängu raames AVE-ga koostööd tegid – kuid praktikas kujunes olukord, kus partneritel ei olnud piisavalt aega teises etapis panustada ning projektijuht pidi ka siin valiku ise tegema. Pärast mängu läbi viidud intervjuus leidis projektijuht, et tegelikult olnuks tarvis suuremat projektimeeskonda, kelle vahel ülesanded ära jagada.

Teiseks tekitas osalejate suur arv probleeme ka mängu koordineerimisel ja projektijuhtimisel, näiteks tõi projektijuht probleemina välja, et kõiki kirju, mis ühele e-posti aadressile tulid, oli raske hallata.

Kolmandaks ei võimaldanud suur töökoormus anda õpilastele tagasisidet ülesannete lahenduste kohta. Projektijuht tõi ka siin välja väikese projektimeeskonna ja e-posti süsteemi, mille tõttu oli kirju raske hallata. Samas viitab õpilaste tagasiside selgelt, et tagasisidest tunti puudust. Ka projekti eesmärkide saavutamise aspektist on vajalik, et mängus osalejatele toodaks näiteid nõ õigete lahenduste/võimalike eeskujude kohta ülesande lahendamisel. See aitaks tõsta mängijate teadlikkust ja oskusi, mis on projekti eesmärgiks.

Õpilastele tagasiside andmise kõrval puudus ka jooksev tagasiside kogumine õpilastelt. Jooksev tagasiside ülesannete põnevuse, ajamahukuse ja esinenud probleemide kohta annaks võimaluse saada muuhulgas ülevaadet, millised ülesanded tunduvad lastele huvitavamad, kas ülesannete lahendamine võtab eeldatust oluliselt rohkem/vähem aega, milliste aspektide osas peaks õpilastele rohkem tuge pakkuma, kas mängu käigus tuleks senisest enam arvestada õpilaste kooligraafikuga (koolivaheajad, ettevalmistused jõuludeks jne).

Kokkuvõtteks, kuigi suur huvi mängu vastu on kahtlemata positiivne, tuleb arvestada projekti meeskonna võimalustele kogu protsessi kvaliteetselt hallata. Hindamine näitas, et projektijuhtimise koormus osutus mängu käigus eeldatust tunduvalt suuremaks, mistõttu kannatas ka mängu sisuline kvaliteet, sh osalejatele tagasiside andmine tehtud ülesannete kohta ning uute ülesannete ettevalmistamine.

Soovitus: Tagada tuleks piisavalt suur projektimeeskond nii, et kõik tegevused saaksid kvaliteetselt ette valmistatud ja ellu viidud. Vajadusel tuleb suurendada projektimeeskonda - kaasata vabatahtlikke, teha koostööd ülikooli(de) pedagoogika valdkonna õppejõududega, kes võiksid pakkuda tudengitele välja võimaluse oma kodutöö raames projekti tegevustesse, sh ülesannete lahenduste kontrollimisse ja tagasiside andmisse panustada jne. Alternatiivina tuleks osalejate arvule seada piirmäär, et projektijuht ja ülejäänud meeskond suudaks kogu protsessi hallata.

Iga ülesande järgselt, nt nädala jooksul tuleks anda õpilastele tagasisidet ning näpunäiteid; soovitused ja parimad lahendused võiks avaldada I.S.E. mängu veebilehel. Samuti tasuks kaaluda jooksvalt tagaside kogumist õpilastelt ülesannete põnevuse, keerukuse, ajakulu jne kohta.

3.5. Mängu keskkond

I.S.E. mäng toimus internetipõhiselt, veebikeskkond asus aadressil www.ave.ee/ise. Praegune koduleht püüab olla noortepärane, kuid pole samas väga kasutajasõbralik – tekst on liiga väikeses kirjas, vahelduvad läbiva suurtähega laused ja väikeste tähtedega laused, mis raskendab lugemist. Koduleht võiks sisaldada infot varasemate mängude kohta, nõ. projekti ajaloo lühiülevaadet, samuti võiks kodulehelt leida varasemalt tehtud töid, noorte enda poolt projekti raames loodud sisu – praegu jätab koduleht mulje keskkonnast, mis on loodud noortele, kuid täiskasvanute poolt. Pigem võiks koduleht näida kui keskkond, mis on noortelt noortele. Selleks tuleks kasutada noortele arusaadavat sõnakasutust ja visuaaliseerimist. Kodulehe kujundamiseks võib kaasata partneritena kõrgkoole – nt Tartu Kõrgem Kunstikool, Balti Meedia ja Filmikool, EKA – et sealsed noored kujundaksid veebilehe, plakatid vms. Ka korraldajate arvates võiks veebileht olla noortepärasem, kuigi edasiminekuks 2008. aastaga võrreldes on olnud suur. Projekti elluviijad töid välja, et nad tundsid puudust reklaamikirjanikust (*copywriter*), kes disainiks mängu imidžit ja sõnastaks lõoklauseid paremini. Samuti sooviti panna rohkem rõhku kodulehekülje kujundusele, et tulemus oleks sihtrühmale atraktiivsem.

Nii korraldajad kui ka õpilased pidasid positiivseks mängu internetipõhist lahendust. Noortele meeldib asju ajada arvutikeskkonnas ning seetõttu on ka osalejate huvi mängu vastu suurem. Kõik ülesanded esitati video kujul, millele lisandus teksti vormis ülesande kirjeldus. Nii elluviijatele kui osalejatele meeldis ülesannete esitamise videovorm. Õpilaste arvates oli see kohati arusaadavam kui kirjalik ülesandeesitus. Väga olulisel kohal oli korraldajate ja osalejate jaoks ka loominguaspekt. Õpilastele meeldis, et ülesannete lahendamisel sai fantaasiat kasutada. Kõige populaarsem ülesanne noorte seas oli video valmistamine.

Täidetud ülesannete saatmine toimus e-posti teel. See lähenemine ei ole kõige mugavam ei noortele ega ka projekti hindajatele. G-mail postkast on küll suure mahuga, kuid arvestada tuleb sellega, et näiteks loovuse ülesanded on eelduslikult väga suure mahuga ning noortel võib tekkida tehnilisi probleeme lahenduste edastamisel (näiteks ei pruugi paljud osata isegi oma suurt faili kokku pakkida ja jäävad saatmisel hätta).

Kokkuvõtteks, mängu korraldamine internetipõhiselt on hea lahendus, pakkudes õpilastele võimaluse oma aega paindlikult jagada. Ka ülesannete esitamine videovormis on ülesannete sisu selgitamisel mängijatele sobiv ja sihtgrupile atraktiivne.

Soovitused: Projekti kodulehte võiks edasi arendada, lisades varasemate mängude kohta infot. Samas võiks kodulehe kujundus jääda igal aastal samaks, et tekiks ühtne bränd. Õpilastelt laekunud vastuste haldamise, tagasiside andmise ja mängijate vahelise suhtluse korraldamise hõlbustamiseks võiks kaaluda veebikeskkonna loomist või mõne olemasoleva lahenduse (nt Moodle) kasutamist, kuhu võistkonnad saaksid oma lahendused üles laadida. Lisaks võiks kaaluda I.S.E. mängu lehele foorumi lisamist, kus lapsed saaksid omavahel suhelda.

3.6. Noorte motiveeritus mängu lõpuni mängida

Analüüsist selgus, et oluline osa õpilastest katkestab mängu. Võttes aluseks mängu registreerumise², oli katkestamisprotsent õpilaste hulgas suurem kui eelmisel korral. Kui 2008. aastal mängis edukalt lõpuni 39% alustanutest (mängu lõpparuande andmetel registreerus mängu 64 võistkonda, lõpuni mängis neist 25), siis 2010. aastal oli see 31% (162 registreerunud võistkonnast mängis projektijuhi sõnul lõpuni 50). Katkestamist esines mõnevõrra rohkem linna- kui maakoolides ning rohkem poiste kui tüdrukute seas (vt ka joonised 1 ja 2).

Mängu katkestajate hulgas läbi viidud ankeetküsitluse tulemustest selgub, et peamisteks katkestamise põhjusteks olid ajanappus, võistkonnakaaslaste passiivsus, tagasiside puudumine, mille tõttu mäng lihtsalt „vajus ära“, viitsimatust edasi mängida ja keerukust ülesannete tegemiseks ühise aja leidmisel. Samu põhjusi – ajanappus, võistkonnaliikmete passiivsus ja tagasiside puudumine – on probleemidena välja toonud ka edukalt lõpuni mänginud õpilased. Õpetajad nimetasid katkestamispõhjuseks ka õpilaste vähest kogemust meeskonnatöoga.

Mängijatele on väga oluliseks motivaatoriks auhinnad. Parimate lahenduste väljapakkujaid premeeriti iga ülesande järgselt vaheauhinnadega. Info selle kohta avaldati ka I.S.E. mängu veebilehel sektsioonis „Auhinnad“. Siiski on näha, et mängu lõpuperioodil ei olnud projektimeeskonnal enam piisavalt aega selle temaatikaga tegeleda, ka veebilehel on info 5. ja 6. auhinna võitjate kohta märksa lakoonilisem ning välja ei ole toodud, mis olid auhindadeks.

Mängu lõpus korraldati võitjatele talvelaager. 2010. aasta lõpulaagris osales lisaks kuuele võitjavõistkonnale veel kuus võistkonda, kes valiti kõikide osalejate seast loosimise teel. Projekti elluvijate ja õpilaste tagasiside viitab selgelt, et paljuski ajendas mängus osalema ja lõpuni mängima võimalus saada talvelaagrisse, seega on auhindade mõju õpilaste motivatsioonile väga suur. Kuigi ideaalis võiks laagrisse kutsuda kõik edukalt lõpuni mängijad, ei ole see praktikas tulenevalt rahaliste ressursside piiratusest võimalik. Õpilaste lõpulaagrisse saabusid umbes pooled oodatutest ehk 27 õpilast. Laagrisse mittetulemise põhjustena mainisid õpilased õppetöövälisest tegevusest (nt. jõuluürituste korraldamist) ning keerulistest ilmastikuoludest tingitud probleemid (nt. lumevangi jäämist). Kuigi laagri toimumise kuupäevad olid projekti kodulehel kogu aeg kättesaadavad, ei olnud projektijuhi arvates õpilased laagri toimumisega siiski piisavalt arvestanud ning see tuli neile liiga järsu uudisena.

Kokkuvõtteks, valdavalt katkestatakse mäng ajapuuduse ja meeskonnasiseste probleemide tõttu. See viitab asjaolule, et mängijatel ei ole alustades reaalselt ettekujutust mängu tegevuste ajamahukusest. Osapoolte tagasid näitas, et oluliseks stiimuliks mängu edukal lõpetamisel on ka auhinnad ja lõpulaager.

Soovitused: Mängu elluvijad peaksid planeerima ülesanded nii, et õpilastel ei kuluks mängule nädalas enam kui paar tundi tagamaks, et õpilased leiavad kooli kõrvalt aega mängu tegevustele keskenduda. Samuti tuleks selgitada mängu eesmäärke ja tegevusi enne mängu ka osalejatele, vältimaks olukorda, kus lastel on mängima asudes mängu suhtes tegelikkusest erinevad ootused. Lõpulaager võiks toimuda talvisel koolivaheajal pärast jõule, siis oleks lastel rohkem aega laagrist osa võtta. Neile võistkondadele, kes lõpulaagrisse ei pääse, võiks välja anda lohutusauhinnad. Auhindade kõrval võiks paremaid tunnustada läbi kiituse, avaldades silmapaistvamad lahendused kodulehel ka teistele.

² Mängu katkestamise määratlemise meetodikal peatutakse pikemalt ptk-s 6 tulemusindikaatorite käsitlemisel.

4. Hinnang projekti tulemuslikkusele ja tõhususele

Projekti tulemuslikkust ja tõhusust hinnati õpilaste veebiküsitluse põhjal. Ankeetküsitluses sisalduvate teadlikkust kontrollivate küsimuste eesmärgiks oli saada vastused järgmistele uurimisküsimustele.

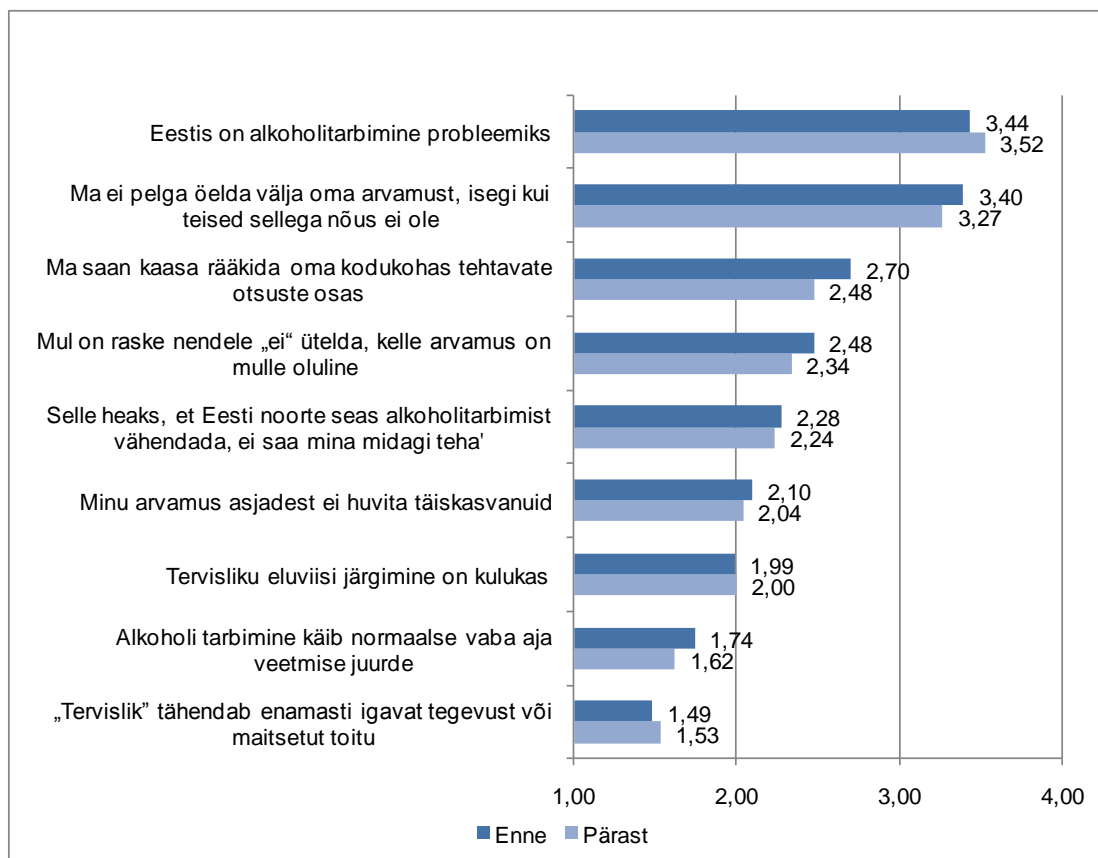
1. Kuidas muutusid projektis osalemise tulemusena õpilaste alkoholi-, tubaka- ja uimastialased hoiakud?
2. Kuidas muutusid projektis osalemise tulemusena õpilaste alkoholi-, tubaka- ja uimastialased teadmised?
3. Kuivõrd kasvas õpilaste enesekehtestamisoskus?

Analüüsi aluseks on 101 õpilase vastused, kes vastasid nii 1. kui 2. veebipõhisele küsitluslainele.

4.1. Hoiakud ja hinnangud

4.1.1. Hinnangud erinevatele projekti alaemärkidega seotud väidetele

Hoiakute teadasaamiseks paluti mängijatel hinnata 4-pallisel skaalal etteantud väiteid, mis käsitlesid hoiakuid ja suhtumist uimastite ja alkoholi tarbimise, tervisliku eluviisi, enesekehtestamise ja ühiskonnaellu panustamise kohta. Mõlema küsitluslaine keskmised hinnangud on esitatud joonisel 3.

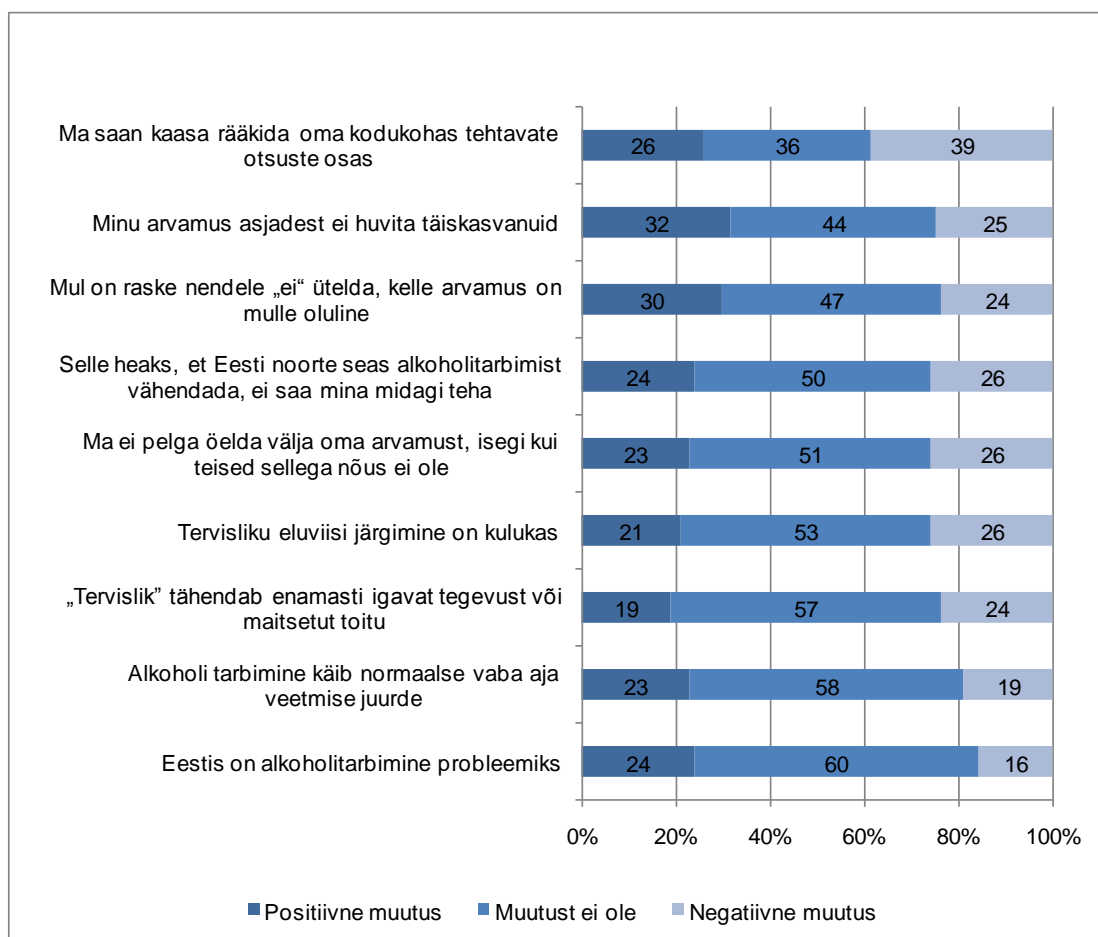


Joonis 3. Mängus osalejate keskmised hinnangud väidetele (1-üldse ei nõustu, ..., 4-nõustun täiesti).

Vastused viitavad, et alkoholitarbimist peetakse Eestis üsna üksmeelselt probleemiks ning noored ei pelga oma arvamust välja öelda, isegi kui teised sellega nõus ei ole. Vastustest nähtub, et valimisse sattunud noored ei pea alkoholi tarbimist normaalse vaba aja veetmise osaks ega seosta „tervislikkusega“ eelkõige igavat tegevust või maitsetut toitu.

Enamiku väidete puhul on muutused keskmistes hinnangutes väga väikesed, kuigi muudatused on toimunud valdavalt positiivses suunas. Rohkem tunnetatakse, et Eestis on alkoholitarbimine probleemiks, selle väitega nõustus enamik vastanutest nii mängueelselt kui järgselt; samuti nõustutakse pärast mängu läbimist vähem sellega, et alkoholi tarbimine on osa normaalsest vaba aja veetmisest. Samuti on kasvanud õpilaste hinnang oma enesekehtestamise oskusele (keskmine hinnang väitele, et raske on öelda „ei“ neile, kelle arvamus on oluline, on vähenenud), kuid kodukohas tehtavates otsustes kaasrääkimise osas on näitaja vähenenud.

Kuivõrd üksnes keskmiste võrdlus ei anna täielikku ülevaadet hoiakute muutumisest, leiti ka vastanute hoiakute muutus mängu käigus, mille tulemused on toodud joonisel 4.



Joonis 4. I.S.E. mängus osalejate hoiakute muutumine.

Märkus: siin ja edaspidi: positiivne muutus näitab muutust soovitas suunas, negatiivne soovitul vastupidises suunas, st hindamismeeskond on arvesse võtnud ka küsimuse iseloomu.

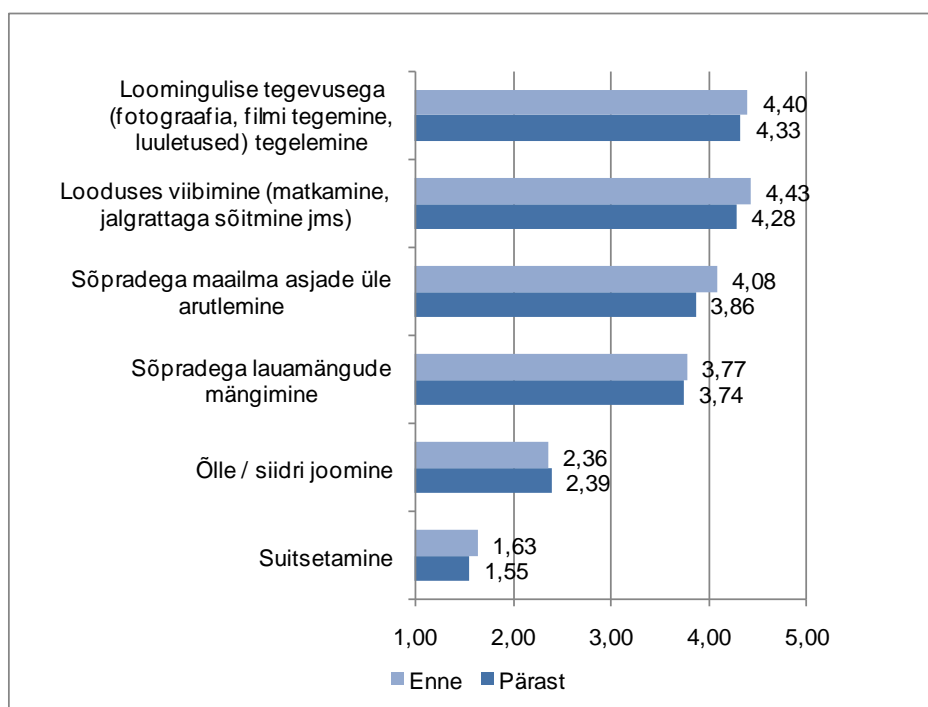
Kõige suurema positiivse muutusena võib välja tuua, et kolmandik õpilastest hakkas projekti käigus rohkem uskuma, et nende arvamus huvitab täiskasvanuid. 30% leidis mängu läbimisel, et neil on lihtsam "ei" öelda inimestele, kelle arvamus on neile oluline.

Kõige negatiivsema muutusena tuleb tuua, et ligi 40% osalenutest hakkas vähem uskuma, et nad saavad kodukohas tehtavate otsuste osas kaasa rääkida. Selline hinnang võib olla ajendatud negatiivsest kogemusest ühe ülesande lahendamisel, kus noored pidid kirjutama kirja oma kooli direktorile või vallavalitsusele, kuid täit kindlust, kas see oli nii, hindamismeeskonnal ei ole, kuna ei küsitud täpsustavaid küsimusi, mille abil põhjuseid analüüsida.

Enamik vastanutest oli juba mängu alguses veendumusel, et alkoholtarbimine on Eestis probleemiks ning et see ei käi normaalse vaba aja veetmise juurde, seega on ootuspärane, et need hoiakud muutusid I.S.E. mängu läbimisel kõige vähem.

4.1.2. Hinnangud erinevate tegevuste põnevusele ja populaarsusele

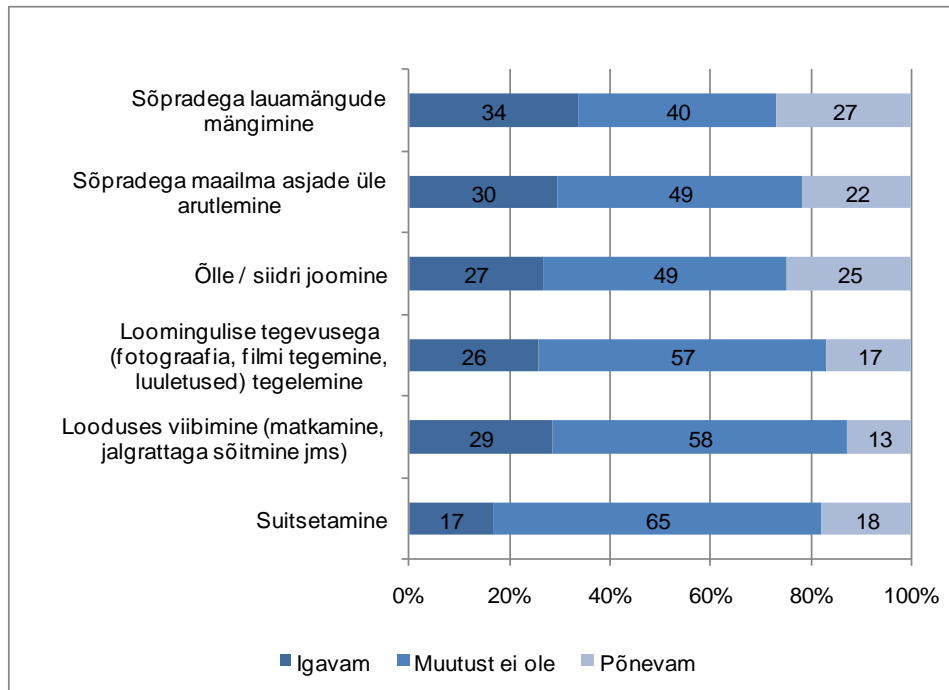
Õpilastel paluti hinnata ka kuue vaba aja sisustamise põnevust ja täiskasvanulikkust. Kaks tegevust (õlle/siidri joomine ja suitsetamine) olid tervist kahjustavad, ülejäänud aga tervislikud või neutraalsed vaba aja veetmise alternatiivid. Keskmised hinnangud tegevuste põnevusele on kujutatud joonisel 5.



Joonis 5. Vastanute keskmised hinnangud tegevuste põnevusele (1-igav, ..., 5-põnev).

Sarnaselt eri väidete hinnangutega ei ole ka põnevuse osas olulisi muutusi toimunud. Suitsetamine ning õlle/siidri joomine on õpilaste arvates ilmselgelt kõige igavamad tegevused antud loetelust, eristudes ülejäänud väljapakutud tegevustest.

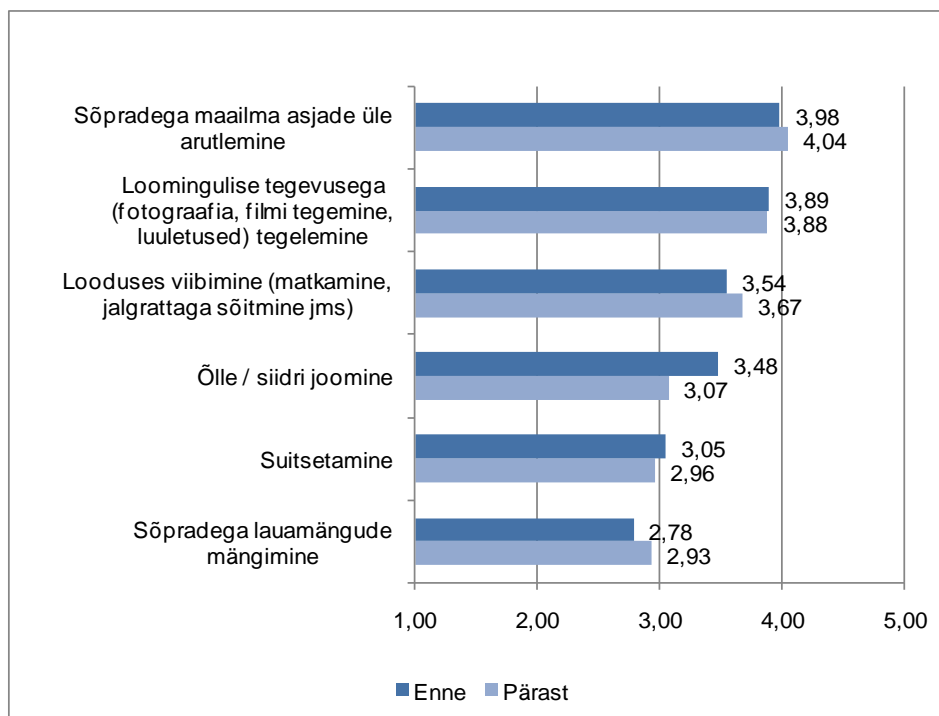
Ka siin võib välja tuua erinevusi selles, kui võrd mängu käigus hinnangud muutunud on (joonis 6). Kõige vähem on muutunud hinnang suitsetamisele – 65% vastanutest jäi oma esialgse arvamus juurde. Üldiselt hinnatakse pärast mängu läbimist enamikku tegevustest igavamaks kui enne mängu algust.



Joonis 6. I.S.E. mängus osalejate hinnangute muutumine tegevuste põnevuse osas.

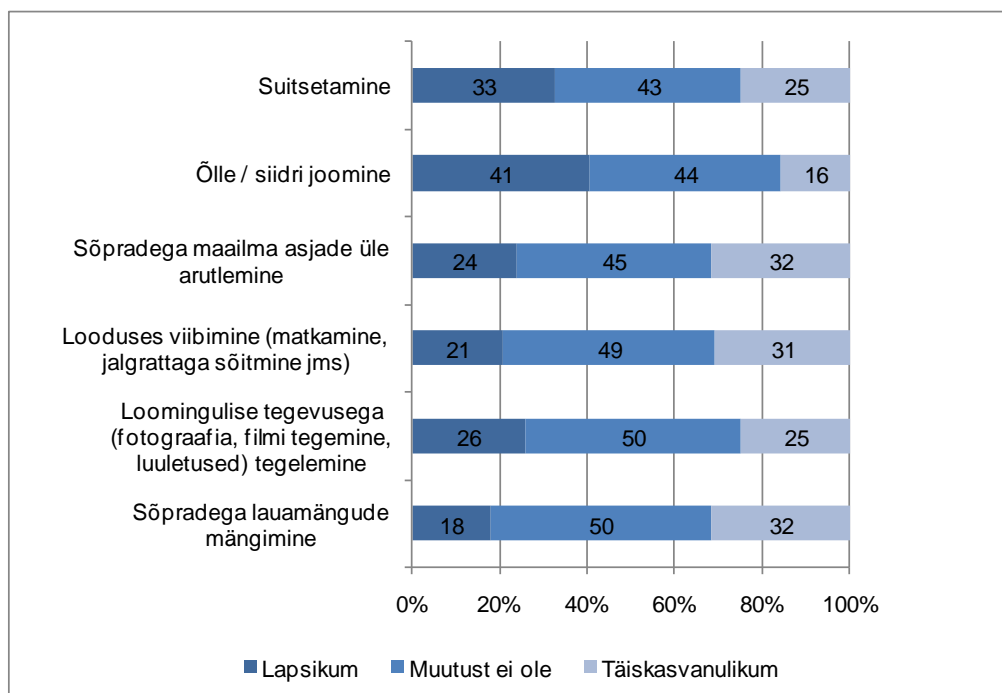
Huvitav on see, mängu järgselt on tegevusi, mille kohta eeldati, et need tunduvad õpilastele huvitavad ning millega neid mängu käigus tegelema suunati (näiteks sõpradega arutlemine, loomingulise tegevusega tegelemine) muutunud mängijate arvates hoopis igavamaks. Põhjust, miks see nii on, ei ole võimalik välja tuua, kuna selle kohta ei kogutud tagasisidet.

Nagu võib näha jooniselt 7, on õpilaste hinnangud tegevuste täiskasvanulikkusele muutunud enamasti soovitud suunas. Ainus statistiliselt oluline muutus on suhtumises õlle/siidri joomisesse, mida pärast mängu läbimist peetakse üldiselt lapsikumaks.



Joonis 7. Keskmised hinnangud tegevuste täiskasvanulikkusele (1 - lapsik, ..., 5 - täiskasvanulik).

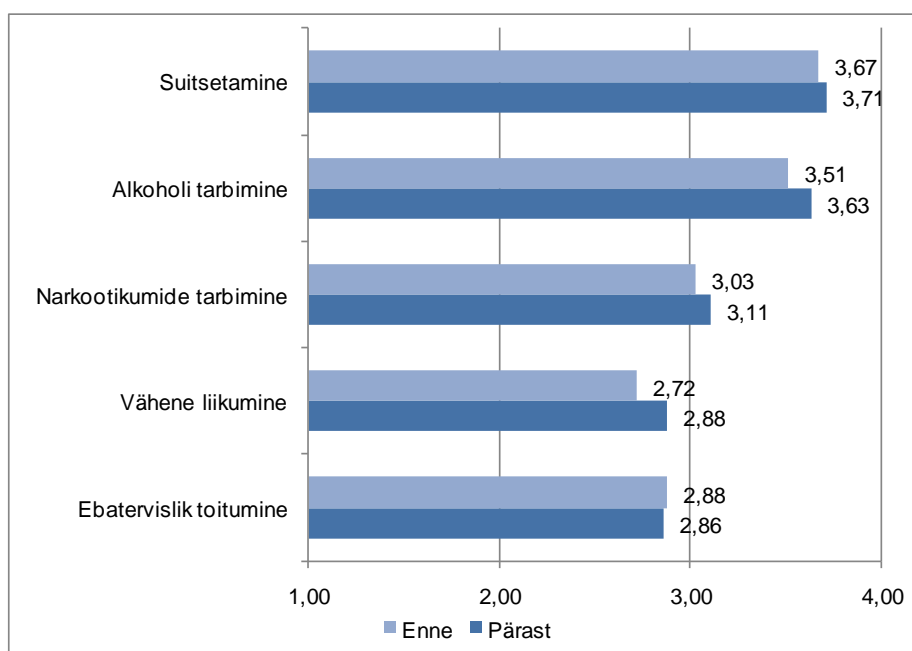
Detailsem pilt antud hinnangute muutustest avaneb joonisel 8. Kõige suurema muutusena võib välja tuua, et mängu jooksul hakkas 41% osalenutest õlle/siidri joomist lapsikumaks pidama. Teine suur muutus on seoses hinnanguga lauamängude mängimisele – seda on hakanud täiskasvanulikumaks pidama 32% vastanutest.



Joonis 8. I.S.E. mängus osalejate hinnangu muutumine tegevuste täiskasvanulikkuse osas.

4.1.3. Hinnangud probleemide tõsidusele

Noortelt küsiti, kuivõrd suureks probleemiks nad peavad Eesti noorte seas suitsetamist, alkoholi ja narkootikumide tarbimist, ebatervislikku toitumist ja vähest liikumist. Keskmised hinnangud nelja palli skaalal on esitatud joonisel 9.



Joonis 9. Keskmised hinnangud küsimusele „Mida Sa arvad, kui tõsiseks probleemiks on Eesti noorte seas...“ (1-pole üldse probleem, ..., 4-on tõsine probleem).

Kõiki etteantud tegevusi peetakse pigem tõsiseks probleemiks. Kuigi statistiliselt olulisi muutusi ei toimunud, on kõiki välja toodud probleeme (va ebatervislik toitumine) pärast mängu läbimist hakatud pisut tõsisemaks pidama. Suurimad muutused on toimunud alkoholi tarbimise ja vähese liikumise teadvustamisel.

4.1.4. Hinnang noorte alkoholi ja narkootikumide tarbima hakkamise põhjustele

Õpilastelt küsiti: „Millised on Sinu arvates peamised põhjused, miks noored alkoholi tarvitama hakkavad?“

Tegemist oli lahtise küsimusega, millele jättis mõlema küsitluslaine puhul vastamata 5% õpilastest. Enimlevinud vastusetüübid olid:

- sõprade/seltskonna mõju
- see teeb lahedaks/populaarseks
- uudishimu
- probleemidest vabanemine
- vanemate/täiskasvanute eeskuju
- igavus/huvide puudumine

Õpilastelt küsiti: „Millised on Sinu arvates peamised põhjused, miks noored narkootikume tarvitama hakkavad?“

Vastamata jätnute hulk kasvas mängu käigus 11%-lt 18%-le, kuid nimetatud põhjuste koguhulk kasvas, mis tähendab, et enamusel mängu läbinutest on antud teemal rohkem teadmisi/arvamusi. Enimlevinud vastused olid:

- seltskonna/sõprade mõju
- soov proovida/teada saada, mis teevad
- populaarsus/olla lahe
- probleemid
- igav/palju vaba aega

Mängu lõpus kalduti põhjusena nimetama rohkem kaaslaste survet/eeskuju ja uudishimu ning vähem isiklike probleeme. Kuna noored seda ise mõõnavad, et kaaslaste surve või tunnustus on olulisemad tegurid kui isiklikud probleemid, siis on uimastiennetuse seisukohalt oluline tegeleda jätkuvalt ja eesmärgipäraselt trendide muutmise, väärtuskasvatusega jne, et ebatervislikud eluviisid ei saaks propageeritud.

Kokkuvõtteks võib öelda, et osalejate hoiakud ja hinnangud mängus osalemise tulemusena oluliselt ei muutunud, kuid valdavalt on muutused toimunud positiivses suunas.

4.2. Teadmised

Õpilaste teadmiste paranemise mõõtmiseks esitati neile enne ja pärast I.S.E. mängu neli tõest väidet ja viis müüti tubaka, alkoholi ja narkootikumide kohta, paludes neil avaldada arvamust, kas nad nõustuvad väitega või mitte. Samuti oli võimalik valida vastusevariant „ei oska öelda“, et uurida, kas õpilaste teadmised mängu käigus paranevad. Väited pärinesid internetiallikatest, mille viited asusid mängu kodulehel ning millega õpilased said mängu käigus tutvuda.

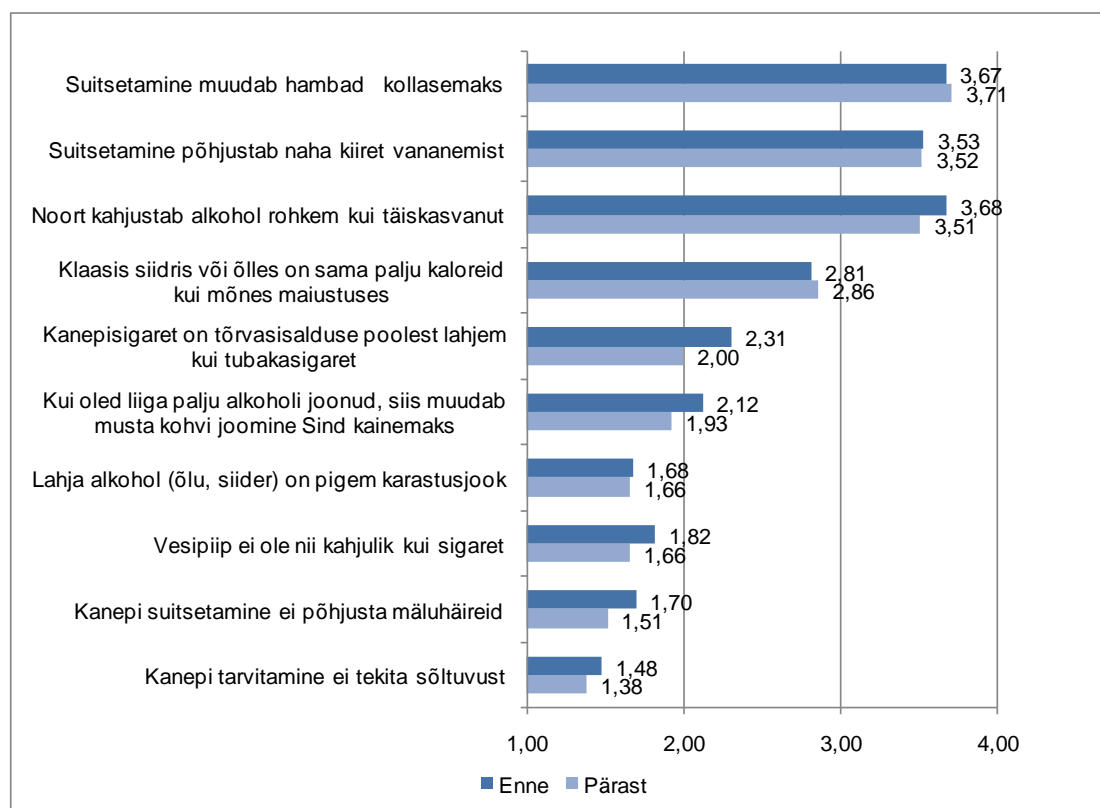
Tõesed väited:

- klaasis siidris või õlles on sama palju kaloreid kui mõnes maiustuses;
- suitsetamine põhjustab naha kiiret vananemist;
- noort kahjustab alkohol rohkem kui täiskasvanut;
- suitsetamine muudab hambad kollasemaks.

Müüdid:

- kanepi tarvitamine ei tekita sõltuvust;
- kanepi suitsetamine ei põhjusta mäluhäireid;
- vesipiip ei ole nii kahjulik kui sigaret;
- lahja alkohol (õlu, siider) on pigem karastusjook;
- kui oled liiga palju alkoholi joonud, siis muudab musta kohvi joomine sind kainemaks;
- kanepisigaret on tõrvasisalduse poolest lahjem kui tubakasigaret.

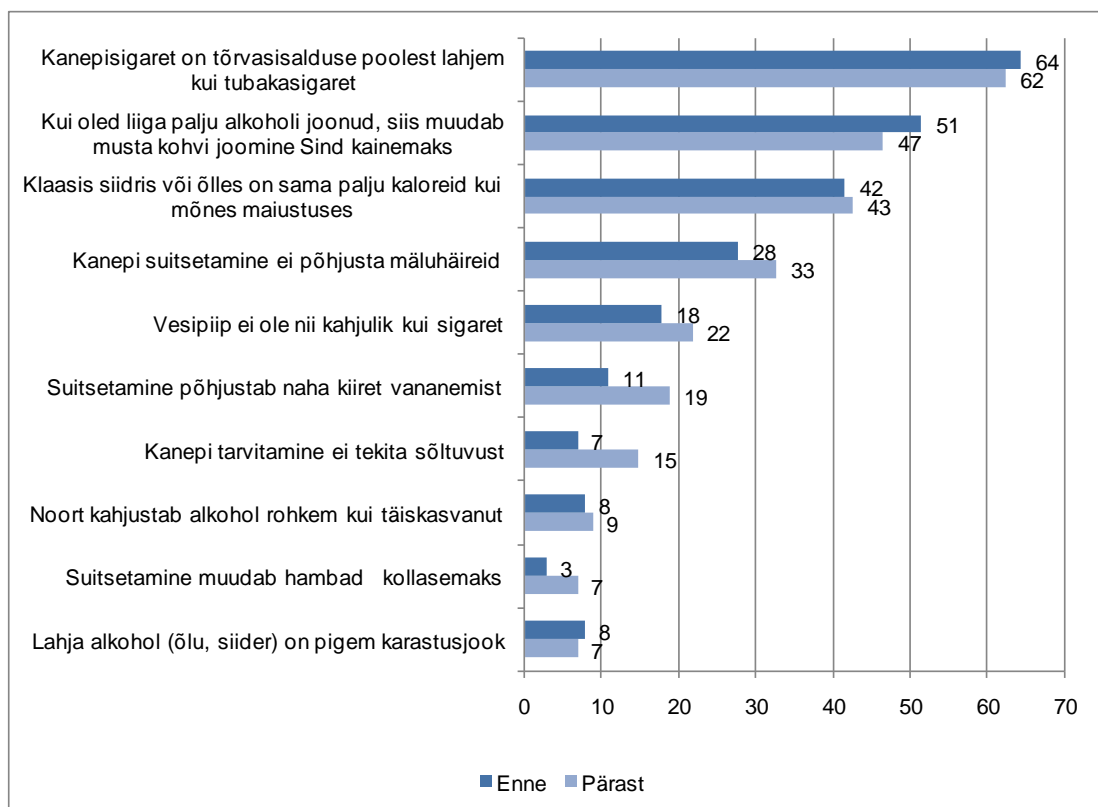
Joonisel 10 on kujutatud mõlemas küsitluslaines osalenud õpilaste poolt antud vastuste keskmised. Üldiselt on teadmiste osas muutused toimunud positiivses suunas, samuti näitavad tulemused, et õpilased teevad hästi vahet faktidel ja müütidel. Nagu jooniselt näha, kalduvad vastanud selgelt nõustuma ainult faktidega.



Joonis 10. Keskmised hinnangud esitatud väidetele (1-üldse ei nõustu, ..., 4-nõustun täiesti).

Eelpool toodud analüüsist on välja jäetud need, kes valisid vastusevariandi "ei oska öelda". Nende vastuste analüüs annab täiendavat infot õpilaste teadmise kohta (vt joonis 11). Jooniselt võib näha, et umbes poolte väidete puhul on suhteliselt suur hulk õpilasi, kes ei oska seisukohta võtta enne ega pärast projekti osalemist. Õpilastel puuduvad teadmised eelkõige kanepi tõrvasisalduse, lahja alkoholi kalorisisalduse ja kohvi kainestava mõju (müüt) kohta. Enamuse väidete puhul on segadus ja teadmatus isegi suurenenud. Eriti võib

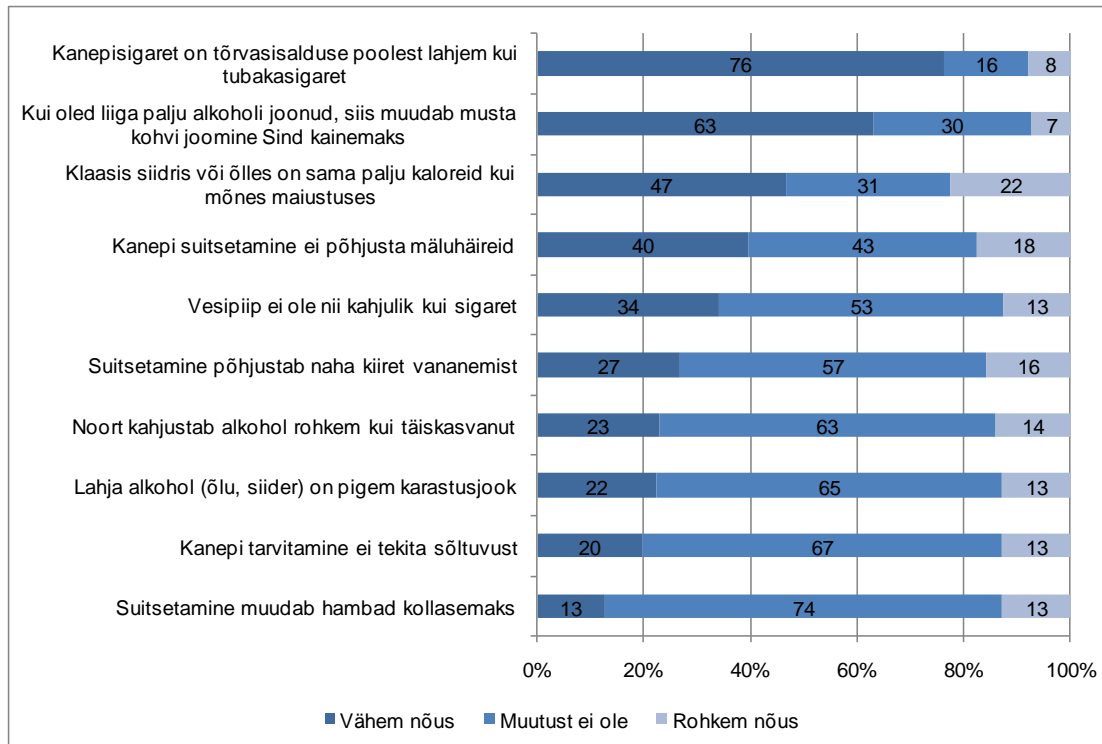
ebakindlust märgata nende väidete puhul, millele enne mängu kõige sagedamini seisukoht olemas oli.



Joonis 11. I.S.E. mängus osalejad, kes ei osanud faktide ja müütide suhtes seisukohta võtta.

Kuna projekti käigus esitatud ülesannete eesmärgiks oli muuhulgas õpilaste kriitilise mõtlemise arendamine, võib tulemusi põhjendada sellega, et kriitilise mõtlemise tulemusena hakkavad noored kahtlema seni iseenesestmõistetavateks peetud teadmistes. Samas võivad tulemused siiski viidata, et projekti käigus ei antud noortele vajalikku informatsiooni, mistõttu ei kujunenud välja selgeid faktiteadmisi. Loetletud väiteid käsitleti I.S.E. mängu seitsmendas ülesandes, kus õpilastel tuli valida loetelust kaks väidet ning neid analüüsida. Seetõttu on ka tõenäoline, et enamik väiteid jäi õpilastel tähelepanuta ning läbi mõtlemata. Samas tuleb kindlasti arvestada võimalusega, et ankeedi täitnud noored ei suhtunud ülesandesse piisava tõsidusega. Eriti teise laine puhul, kus 200-st edukast lõpetajast vastas küsitlusele ainult 103. Ei saa välistada võimalust, et vastanud ei olnud uuest küsitlusest eriti huvitatud ning tegid linnukesed vastavatesse kastidesse kiirustades ja suvaliselt.

Joonisel 12 on kujutatud faktide ja müütidega nõustumist detailsemalt (välja on jäetud need, kes vastasid "ei oska öelda"). Nagu näha, siis muutus faktide ja müütidega nõustumises on olnud selgelt ühesuunaline – kõigi väidetega oldi mängu lõpuks vähem nõus. Kanepi tõrvisisaldus, kohvi kainestav mõju ja lahja alkoholi kaalorisaldus on küll teemad, millega õpilased olid ka mängu lõpus kõige vähem kursis, kuid muutused nendes teadmistes olid selle võrra suuremad. Kolmveerand õpilastest hakkas kanepisigaretit tõrvarikkamaks pidama. Selle põhjuseks võib olla asjaolu, et ülesanne, kus õpilased faktide ja müütide kohta informatsiooni pidid otsima, nõudis ainult kahe väitega tegelemist – enamus õpilasi ei pruukinud väljapakutud veebilehti muude faktide ja müütide väljaselgitamiseks piisava põhjalikkusega uurida. Mängu käigus ei muutunud eriti palju kindlad teadmised, et suitsetamine muudab hambad kollaseks ja kanepi tarvitamine tekitab sõltuvust.



Joonis 12. I.S.E. mängus osalejate nõusoleku muutumine müütide ja faktidega.

Lisaks küsiti noortelt enne ja pärast I.S.E. mängu, millistelt veebilehtedelt saab eesti keeles infot alkoholitarbimise, suitsetamise, narkootikumide ja tervisliku eluviisi kohta. Ligikaudu 40% noori ei tea nimetada veebilehekülgi, kust leida eestikeelset informatsiooni alkoholitarbimise, suitsetamise, narkootikumide ja tervisliku eluviisi kohta. Enamik neist, kes siiski vastasid, teadis nimetada aadresse, millele on viidatud ka I.S.E. mängu kodulehel.

Õpilastele esitati küsimus: „Millised märksõnad seostuvad Sinu jaoks sõnapaariga „tervislik eluviis“?“

Enamlevinud märksõnad olid mõlemas küsitluslaines:

- tervislik toitumine,
- sport,
- liikumine,
- tubaka/alkoholi/narkootikumide mittetarvitamine,
- looduses viibimine.

Enim kasvas I.S.E. projektis osalemisega just viimase mainimine – looduses viibimist peeti tervisliku eluviisi osaks enne mängu kaheksal korral ning pärast mängu 24 korral. Üldiselt märksõnade koguarv kasvas, mis tähendab, et teema on noorte jaoks rohkem läbi mõeldud.

Kokkuvõtlikult võib öelda, et õpilased oskavad hästi vahet teha müütidel ja faktidel ning nad said mängu käigus uusi teadmisi.

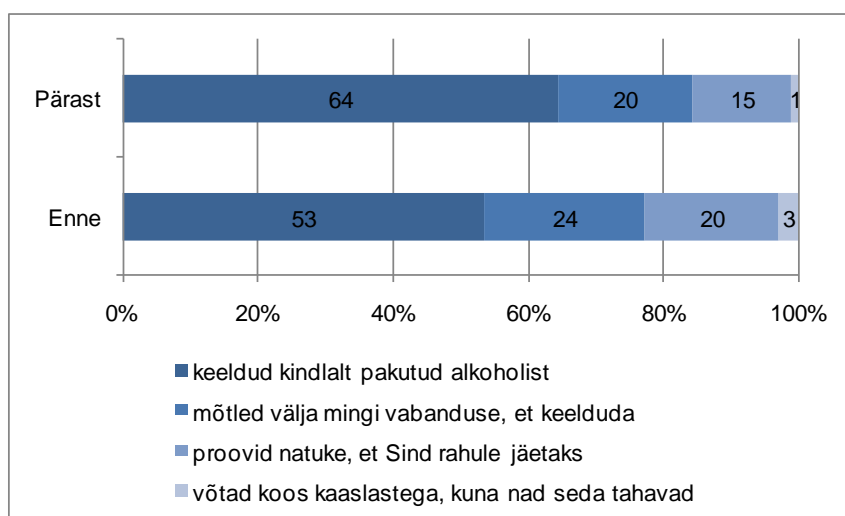
Soovitus: projektimeeskond võiks edaspidi mängu ülesandeid kohandada, et suurendada faktiteadmiste omandamisele suunatud ülesannete osakaalu.

4.3. Enesekehtestamisoskus

Projekti tõhususe hindamise kõige keerulisem osa on uurida, mil määral paranesid õpilaste oskused. Antud juhul on toetunud põhiliselt õpilaste enda hinnangutele, kuid enesekehtestamisoskuse uurimiseks esitati õpilastele ka üks situatsioonikirjeldus, mille puhul nad pidid vastusevariantide hulgast valima sobiva käitumisviisi.

Situatsioonikirjeldus oli järgmine: “Oled klassikaaslastega koos peol. Margus ja Tiit on kaasa toonud alkoholi ja pakuvad seda sullegi. Sa **ei taha alkoholi**, kuid tead, et seltskonnas, kellega koos oled, joovad peaaegu kõik. Mida teed?”

Vastuste jaotus on esitatud joonisel 13.



Joonis 13. I.S.E. mängus osalejate hinnang enda käitumisele kaaslaste surve situatsioonis. N=101.

Vastusevariant “keeldud kindlalt pakutud alkoholist” oli kõige populaarsem juba enne mängu ning muutus mängu lõpuks veelgi populaarsemaks. Kõiki ülejäänud variante on pärast I.S.E. mängu tunduvalt vähem valitud kui enne. See võib viidata õpilaste paranenud arusaamale enesekehtestamisest ning kaaslaste surve äratundmisele.

Seega paranes mängus osalemise tulemusena noorte julgus end kehtestada. Tõsi, siin tuleb arvestada, et tegu on hüpoteetilise situatsiooniga, mistõttu ei ole kindel, kas noored ka tegelikkuses käituksid valitud variandiga kooskõlas, kuid vähemasti on kasvanud sisemine julgus „ei“ öelda.

5. Hinnang projekti asjakohasusele

Projekti asjakohasust hinnati õpilaste veebiküsitluse ja projekti elluviijatega tehtud intervjuude põhjal. Eesmärgiks oli saada vastused järgmistele uurimisküsimustele:

1. Kas elluviidud tegevused võimaldasid projektile seatud eesmärgid saavutada?
2. Kuivõrd olid projekti elluviijad ja projektis osalenud õpilased rahul projekti tegevustega?
3. Kas projekti raames elluviidud tegevused olid sihtrühmale sobivad? Mida teha tulevikus teisiti?

5.1. Hinnang projekti eesmärgi saavutamisele

2010. aastal oli AVE ja TAI vahel sõlmitud käsunduslepingus mängu üldeesmärk sõnastatud järgmiselt: noored oskavad teha tervist toetavaid valikuid ja luua meeskonnavaimu, et koos tervislikult midagi toredat teha.

Projekti alaeesmärgid olid defineeritud järgmiselt.

1. Paranenud on noorte teadmised alkoholist, sealhulgas noor teab:
 - kuidas mõjutab alkohol inimese vaimset ja füüsilist tervist,
 - erinevaid põhjusi, mis võivad viia inimesed uimasteid tarbima,
 - et enamuse tema eakaaslastest ei tarbi sõltuvusaineid.
2. Paranenud on noorte sotsiaalsed toimetulekuoskused, sealhulgas noor:
 - oskab mõista teiste inimeste tundeid, mõtteid ja vaatenurki ning aktsepteerida teiste seisukohti,
 - oskab luua ja hoida suhteid eakaaslastega,
 - teab, mis on kaaslaste surve ning oskab sellele vastu seista,
 - oskab tervislikult stressiga toime tulla,
 - on osalenud aktiivselt meeskonnatöös.
3. Noorte iseseisev mõtlemine ning loovus on arenenud.
4. Noorte tegevuste planeerimis- ja elluviimisoskus on paranenud.
5. Noored teavad rohkem ning on enam kaasatud tervist edendavatesse noorteorganisatsioonidesse.
6. Sõltuvusainete teemat on noortega käsitletud läbi aktiivõppe ning noorte vaba aega sisustatud arendavate ning loovate ülesannetega.

Mängu kavandamisel sõnastasid TAI ja AVE esindajad ka iga ülesande eesmärgi. Projekti alaeesmärkide ja ülesannete eesmärkide ning sisu võrdlus viitab, et ülesanded toetasid üldiselt alaeesmärkide saavutamist (tabel 3). Ülesanded ei toetanud otseselt teadlikkuse tõusu Eestis tegutsevatest tervist edendavatest organisatsioonidest, kuid õpilased said ülesannete käigus informatsiooni erinevate organisatsioonide kohta üle Eesti. Vaba aeg on sisustatud juba ainuüksi mängus osalemisega, samuti keskendus sellele ülesanne.

Tabel 3. Projekti alaeesmärkide ja ülesannete eesmärkide kategooriate kattuvus

Projekti alaeesmärgid	Kas ülesanded aitasid kaasa alaeesmärgi saavutamisele?
Teadmiste parandamine - alkoholi mõju inimese tervisele - uimastite tarbimise põhjused - sõltuvusainete tarbimise ulatuslikkus noorte hulgas	+ (ülesanne 4) + (kaudselt, ülesanne 5) + (ülesanne 4)
Oskuste parandamine - teiste inimeste tunnete, mõtete, vaatenurkade mõistmine ja aktsepteerimine - suhete loomine ja hoidmine eakaaslastega - kaaslaste surve äratundmine ja sellele vastu seismine - tervislik toimetulek stressiga - meeskonnatöös osalemise kogemus	+ (mängus läbivalt) + (mängus läbivalt) + (ülesanne 6) - * + (mängus läbivalt)
Iseseisva mõtlemise arendamine	+ (mängus läbivalt)
Loovuse arendamine	+ (mängus läbivalt)
Tegevuste planeerimis- ja elluviimisioskuse paranemine	+ (mängus läbivalt)
Teadlikkuse tõus tervist edendavatest noorte-organisatsioonidest, suurem kaasatus nende tegevusse	-
Noorte vaba aja sisustamine arendavate ja loovate tegevustega	+ (mängus läbivalt)

Märkus: * ülesannetes 2, 3 pöörati tähelepanu tervislikule eluviisile üldiselt.

Projekti eesmärk on muuhulgas arendada I.S.E. mängu abil noortes nn. pehmeid väärtusi, st muuta hoiakuid ja väärtushinnanguid ning suunata noori projekti fookuses olevatele teemadele mõtlema. Seega ei ole osa projekti alaeemärkidest otseselt teatud ülesande lahendamise saavutatavad, tulemused ei ole alati koheselt käega katsutavad ega lihtsalt mõõdetavad. Kuigi veebis läbiviidud õpilaste ankeetküsitlusega uuriti ka mängus osalejate hoiakute ja teadmiste muutust, mille tulemused on välja toodud raporti 4. peatükis, leidsid projekti teostajad, et nende peamine soov oli panna noori antud teemal arutlema ning neile küsimustele mõtlema.

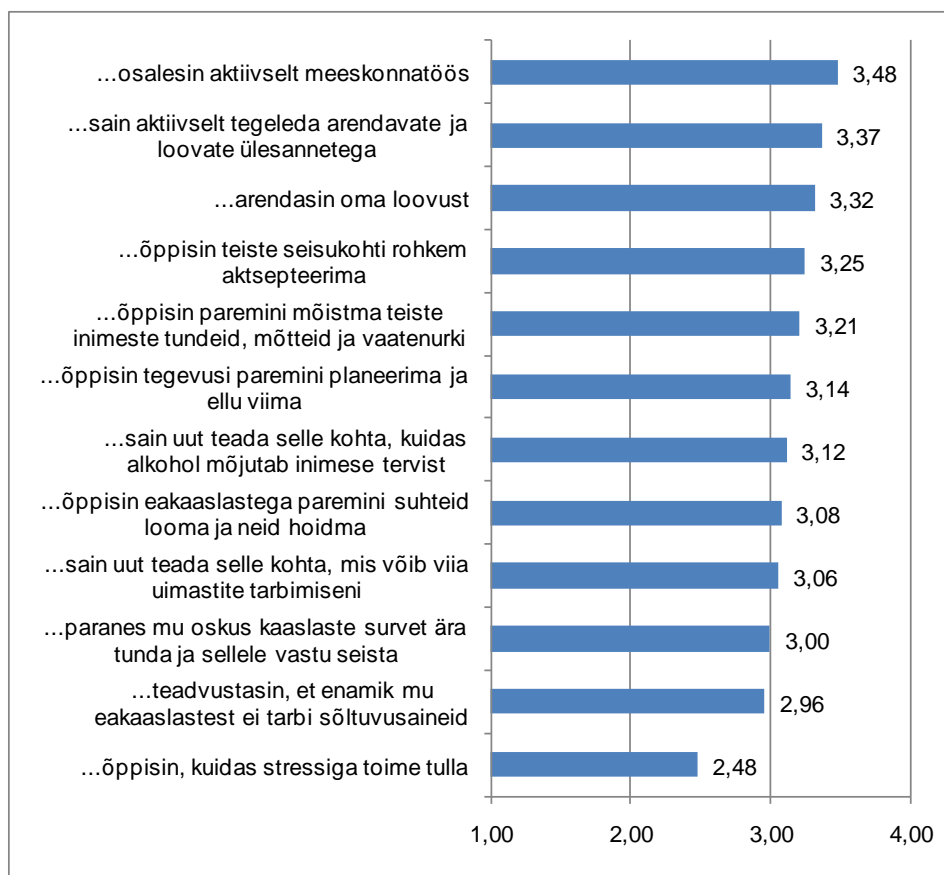
Seega saab alaeesmärgid jagada kahte kategooriasse:

- üldised, mille saavutamiseks peaks kaasa aitama mängu läbiviimine üldiselt (osalejate loovuse, iseseisva mõtlemise, kaaslastega arvestamise, ajaplaneerimise ja -sisustamise, meeskonnatöös osalemise jne arendamine) ning mille tulemuslikkuse mõõtmine on pikemaajalisem ning keerukam;
- konkreetsed teadmised ja oskused, mida õpetatakse erinevate ülesannete kaudu, mille omandamist on kergem mõõta.

Lisaks arendas mäng mitmeid teisi oskusi, mida eesmärkidena välja ei toodud (ajurünnaku ja küsitluse läbiviimine; ametliku kirja koostamine; eri allikatest vajaliku info otsimine; tulemuste loomingu esitamine) ning parandas osalejate teadmisi (mida tähendab tervislik eluviis, kuidas veeta kodukohas tervislikult vaba aega ning mida teha kodukohas uimastite tarbimise vähendamiseks ja tervisliku eluviisi soodustamiseks).

Õpilaste tagasiside kinnitab, et I.S.E. mäng oli osalejate jaoks huvitav ning arendati eesmärgiks seatud oskusi ja saadi teadmisi (vt joonis 14), kuigi oli ka neid, kes väitsid, et teadsid alkoholi, tubaka ja narkootikumide kohta varemgi ja otseselt uusi teadmisi selles vallas mängust ei saanud. Kõige enam nõustuti väitega, et mäng võimaldas osaleda

meeskonnatöös, andis võimaluse tegeleda arendavate ja loovate ülesannetega ning õpiti meeskonnatöös teiste seisukohtadega arvestama.



Joonis 14. I.S.E. mängus osalejate keskmised hinnangud projekti alaeesmärkide täitmisele (1-üldse ei nõustu, ..., 4-nõustun täiesti, N=103).

Nagu näha, hindavad õpilased peaaegu kõiki projekti alaeesmärke täidetuks. Kõige kindlamalt on õpilaste väitel täidetud projekti alaeesmärgid, mille sihiks on anda õpilastele võimalus aktiivselt meeskonnatöös osaleda ning oma loovust arendada. Ainus väide, millega üldiselt nõus ei olda, on see, et õpiti stressiga toime tulema, kuid see ei ole kuigi üllatav, arvestades, et ükski I.S.E. mängu ülesanne ei puudutanud konkreetselt stressiga toimetuleku teemat.

Huvitava aspektina selgus mängu järgselt tehtud intervjuudest, et mängus viienda ülesandeni jõudnud võistkonnad hakkasid ülesande lahendamisse (st teema arutlemisse) kaasama järjest suuremat hulka inimesi, kes otseselt mänguga seotud polnud. Seega oli mängu mõju laiemapõhjalisem.

Kokkuvõtteks, mängu tegevused olid kooskõlas püstitatud eesmärkide ja alaeesmärkidega. Sellele viitas nii eesmärkide ja tegevuste sisuline analüüs kui ka õpilaste tagasiside. Mängus pöörati suurt tähelepanu ka tervislikule eluviisile, mida alaeesmärkides otseselt välja ei toodud. Siiski tõid õpilased välja, et nad ei saanud mängu käigus oluliselt targemaks. Seega on üldine mängu fookus sobiv, kuid kaaluda tuleb, milliseid ülesandeid noortele anda.

Soovitused: Kuigi projekt saavutas oma eesmärgi panna õpilasi mõtlema alkoholi, tubaka ja uimastite tarbimise teemadel, tuleks tihendada seost ülesannete ja eesmärkide vahel. Sobivate ülesannete väljatöötamiseks tuleks mängu planeerimismeeskonda kaasata mängu sihtgruppi kuuluvaid õpilasi. Enne mängu algust võiks korraldusmeeskond teha paar fookusgruppi, kuhu kaasatakse 7.-8. klassi õpilasi ja pedagoogika valdkonna asjatundjaid

ning koos mõelda, millised ülesanded võiksid olla õpilaste jaoks huvitavad, milliseid oskusi tuleks selles vanuses noorte seas arendada ning milliseid teadmisi jagada. Ülesannete sisu arendamisele aitaks kaasa see, kui mängu elluviimise protsessis küsida pidevalt õpilastelt tagasisidet ülesannete huvitavuse ja keerukuse kohta ning paluda välja pakkuda ideid, mida võiks järgmistel kordadel teisiti teha. Lisaks võiks alaeemärkide hulka lisada tervisliku eluviisi teadvustamise.

5.2. Rahulolu projekti tegevustega

Valdav enamik mängu edukalt lõpetanutest jäi mänguga rahule, pidas seda vajalikuks ning soovitaks seda ka sõbrale. Lisaks uuriti õpilaste rahulolu mitmete konkreetsete aspektidega (vt ka ptk 3, kus osaliselt on teemat käsitletud).

- **Rahulolu ülesannete sisuga**

Õpilastelt küsiti pärast mängu lõppu seda, milliseid ülesandeid neile kõige rohkem lahendada meeldis. Kõige enam toodi esile videoülesannet.

- **Rahulolu ülesannete lahendamise tähtaegadega**

Mängu tagasiside viitab, et ülesannete tähtaegu peeti üldiselt liiga lühikesteks. Ajapuudus tingis ka küllaltki kõrge katkestamismäära. Seega võib öelda, et antud aspektis jättis I.S.E. mäng pisut soovida.

- **Rahulolu meeskonnaga tekkinud probleemide lahendamisel**

Projektimeskonda hindasid õpilased väga sõbralikuks ja abivalmiks, eriti tähtaegade pikendamise osas.

- **Rahulolu auhindade ja laagriga**

Nii õpilased kui õpetajad leidsid, et auhinnad olid väga head ning motiveerisid õpilasi projektis osalema. Laagris osalenud kiitsid ka laagritegevusi ning soovisid, et mängu jooksul toimuks laagreid veelgi rohkem. Seega võib kinnitada, et auhindade ja laagri aspektist on I.S.E. projekt hästi õnnestunud.

Kokkuvõtteks, üldjuhul jäid õpilased projekti tegevustega rahule. Peamiseks probleemiks oli õpilaste jaoks ülesannete lühikesed tähtajad, mis olid sageli ka põhjuseks mängu katkestamisele.

6. Tulemusindikaatorid

Iga elluviidud projekti puhul on oluline analüüsida selle tulemuslikkust, et otsustada, kuivõrd otstarbekas on tegevuste jätkamine. Praegu ei ole projektis määratletud ühtki indikaatorit, mille põhjal mängu tulemuslikkust mõõta. Alljärgnevalt pakutakse välja indikaatorid, mille abil I.S.E. projekti tulemuslikkust hinnata. Igapähele neist peaks TAI määrama ka eeldatava sihttaseme, mille saavutamise nimel peaks projektimeeskond järgmistel kordadel töötama.

1. Edukalt lõpuni mängijate määr (saab hinnata mängu järgselt)

Selle indikaatori puhul tuleb esmalt üheselt defineerida katkestamine, st kindlaks määrata, kas mängu edukalt läbinuks loetakse võistkonnad, kes on lahendanud kõik ülesanded, teatud osa neist, viimase ülesande vms. Hindamismeeskond soovib lähenemist, kus mängu eduka läbimise aluseks loetakse kõikide ülesannete lahendamist.

Järgmise olulise aspektina tuleb üheselt paika panna arvestuse alus – kas selleks võtta registreerunud või mängus osalenud võistkondade arv. Hindaja eelistab viimast varianti, sest juhul, kui võistkond küll registreerub mängu, kuid realselt ühtki ülesannet ei lahenda, ei ole tegemist osalemisega ega ka katkestamisega.

Kui võtta aluseks registreerunute arv, siis mängis 2008. aastal edukalt lõpuni 39% registreerunutest (mängu registreerus 64 võistkonda, lõpuni mängis neist 25) ning 2010. aastal 31% (162 registreerunud võistkonnast mängis lõpuni 50). Võttes aluseks osalemise, on osakaalud vastavalt 50% (2008. aastal lahendas esimese ülesande 50 võistkonda) ning 42% (2010. aastal lahendas esimese ülesande 118 võistkonda).

Mängule hinnangu andmiseks on TAI otstarbekas välja töötada eesmärgiks seatav minimaalne lõpuni mängijate osakaal alustanutest/registreerunutest ehk siis teisisõnu maksimaalne aktsepteeritav katkestamise määr.

2. Lõpulejõudnute rahulolu (küside projekti lõpus)

3. Rahulolu ülesannete sisuga (küside iga ülesande korral)

Parema tagasiside saamiseks võiks koos ülesande lahendusega projektimeeskonnale edastada ka tagasiside, mida iga konkreetse ülesande kohta arvati. See annaks projektimeeskonnale hea ülevaate, milliseid ülesandeid osalejatele meeldib lahendada.

4. Rahulolu ülesannete lahendamise tähtaegadega (küside iga ülesande korral)

Selline tagasiside küsimine aitaks projektimeeskonnal paremini mõista, milliste ülesannete lahendamine võtab eeldatust rohkem aega, analüüsida selle põhjusi ning võtta seda arvesse tulevikus mängu tegevuste planeerimise.

5. Hinnang projekti elluvijate toele mängu käigus tekkinud probleemide lahendamisel (küside projekti lõpus)

6. Rahulolu tagasisidega (küside projekti lõpus)

7. Rahulolu auhindade ja laagriga

7. Kokkuvõte ja soovitused

2010. aastal registreerus alkoholi-, tubaka- ja uimastiennetusele suunatud I.S.E. mängu 162 neljaliikmelist võistkonda ehk 648 õpilast. Reaalselt alustas mängu ehk tegi ära esimese ülesande 469 noort (118 võistkonda). Edukalt mängis lõpuni 50 võistkonda, st 200 õpilast. Seega on edukalt lõpuni mänginute osakaal registreerunutest 31%.

Hindamisel otsiti järgmisi küsimusi:

1. projekti alaeesmärkide asjakohasus peaesmärgi saavutamise aspektist
2. elluviidud tegevuste sobivus seatud eesmärkide saavutamiseks
3. peaesmärk ja alaeesmärkide täitmine
4. projekti läbiviimise protsessi ja tulemuse kooskõla planeerituga
5. projekti läbiviimisel ilmnenud kitsaskohad, nende lahendamine
6. elluvijate ja osalejate rahulolu projekti tegevustega, tegevuste sobivus sihtrühmale
7. muudatusettepanekud.

Hinnangu tulemusena selgus, et projekt saavutas oma eesmärgi panna õpilasi mõtlema alkoholi, tubaka ja uimastite tarbimise teemadel, mängu pikkus on sobiv ja seda ei tuleks oluliselt muuta ning osalejad olid projektimeeskonnaga rahul, neid peeti väga sõbralikuks ja abivalmiks. Tellija ja projekti elluvijate vaheline koostöö oli projekti planeerimisetapis tihe ja olulisi kommunikatsiooniprobleeme ei esinenud.

Alljärgnevalt on ära toodud hindamise olulisemad järeldused ja soovitused.

Mängu ettevalmistusprotsess

1. Võrreldes varasemate kordadega oli 2010. aastal projekti planeerimine tunduvalt läbimõeldum ja põhjalikum. Planeerimisprotsessi käigus sõnastati esmakordselt mängu pea- ja alaeesmärgid ning ülesanded ja nende eesmärgid. See aitab mängule fookust seada ning on abiks ülesannete väljatöötamisel.

Soovitus: Ülesannete koostamisel tuleks veelgi enam tähelepanu pöörata eesmärkidele tagamaks, et iga püstitatud alaeesmärgi saavutamisel nimel ka projekti käigus pingutatakse ning et lõppkokkuvõttes oleks põhisihiks peaesmärgi täitmine.

2. Projekti ettevalmistamisprotsessi alustati liiga hilja, mistõttu ei suudetud leida sponsoreid ja jäi liialt vähe aega tegevuste sisuliseks ettevalmistamiseks.

Soovitus: eeldusel, et mäng algab oktoobris, võiks mängu ettevalmistamine, sh sponsorite otsimine alata varakevadel. Selleks ajaks peaks olema selgunud projektijuhi isik, kes vastutaks potentsiaalsete sponsoritega kontakteerumise, ülesannete väljatöötamise, vabatahtlike abistajate leidmise jne eest. Sponsorid peaksid olema leitud suve aluseks ning sisuliste tegevuste ettevalmistused (sh ülesannete kirjelduste väljatöötamine) lõpetatud umbes kuu aega enne mängu algust, jätmaks projektijuhile piisavalt aega tegeleda septembris teavitustöö tegemisega sihtgruppi kuuluvate klasside õpetajate ja õpilaste hulgas.

3. I.S.E. mängust teavitamine oli laiapõhjaline ning mängu registreerunute suur arv viitab, et info jõudis sihtgrupini. Küll aga tuleks kaaluda, milliseid kanaleid I.S.E. mängu kohta info levitamiseks kasutada.

Soovitus: kuivõrd info jõuab õpilasteni peamiselt õpetajate kaudu, tuleks eelkõige tagada, et mängu toimumisest oleksid teadlikud sihtgruppi kuuluvate klasside klassijuhatajad.

4. Projekti kavandamisel ei arvestatud venekeelsete mängijatega.

Soovitus: tuleks otsustada, kas võimaldada mängus osaleda ka vene keeles ning kui jah, siis tuleb mängu planeerimisprotsessis (sh projektimeeskonna moodustamisel, mängu kohta info levitamisel, mängu veebilehe kavandamisel ja finantsressursside planeerimisel) arvestada ka venekeelse sihtgrupiga.

Mängu elluviimine

1. Osalejate suur arv tekitab sel korral probleeme mängu koordineerimisel. Projektijuhtimise koormus osutus mängus käigus eeldatust tunduvalt suuremaks, mistõttu kannatas ka mängus sisuline kvaliteet, sh osalejatele tagasiside andmine tehtud ülesannete kohta ning uute ülesannete ettevalmistamine.

Soovitus: osalejate arvule tuleks seada piirmäär, et projektijuht ja ülejäänud meeskond suudaks kogu protsessi hallata või tagada piisavalt suur projektimeeskond nii, et kõik tegevused saaksid kvaliteetselt ette valmistatud ja ellu viidud. Kaaluda võiks koostöö tegemist ülikooli(de) pedagoogika valdkonna õppejõududega, kes pakuksid tudengitele välja võimaluse oma kodutöö raames projekti tegevustesse, sh ülesannete lahenduste kontrollimisse ja tagasiside andmisse panustada.

2. Õpilastele ei antud mängu käigus tagasisidet ülesannete lahenduste kohta.

Soovitus: katkestamise vältimiseks on oluline, et mängu mängijad saaksid iganädalaselt tagasisidet oma lahenduse kohta. Mängus osalejatele tuleks tuua ka näiteid nõ õigete lahenduste/võimalike eeskujude kohta ülesande lahendamisel. See aitaks tõsta mängijate teadlikkust ja oskusi, mis on ka projekti eesmärgiks. Näpunäited ja soovitusel ning parimad lahendused võiks iga ülesande järgselt nt nädala jooksul avaldada I.S.E. mängu veebilehel.

3. Mängu katkestamise määr on kõrge. Valdavalt katkestatakse mäng ajapuuduse ja meeskonnasiseste probleemide tõttu. See viitab asjaolule, et mängijatel ei ole alustades reaalsel ettekujutust mängu tegevuste ajamahukusest ning õpilaste motivatsioon mängu kestel väheneb.

Soovitus: mängu elluviijad peaksid planeerima ülesanded nii, et õpilastel ei kuluks mängule nädalas enam kui paar tundi tagamaks, et õpilased leiavad kooli kõrvalt I.S.E. mängu tegevustele keskenduda. Lisaks motiveeriks mängu jätkama pidev tagasisideprotsess ja auhindade süsteemi arendamine (sh vaheauhinnad ja lõpulaager)..

Eesmärkide saavutamine

1. Ülesanded toetasid üldiselt mängu pea- ja alaeesmärkide saavutamist. Seatud fookus on sobiv ja sellega võiks jätkata. Osalejate hoiakud ja hinnangud muutusid mängus osalemise käigus vähe, kuid üldiselt positiivses suunas. Teadmiste osas selgus, et õpilased teevad hästi vahet faktidel ja müütidel ning ka teadmiste osas on toimunud muutus positiivses suunas. Kõige olulisemalt paranes mängus osalemise tulemusena noorte julgus end kehtestada.

Soovitus: sobivate ülesannete väljatöötamiseks tuleks mängu planeerimismeeskonda kaasata mängu sihtgruppi kuuluvaid õpilasi, samuti aitaks kaasa see, kui mängu elluviimise protsessis küsida pidevalt õpilastelt tagasisidet ülesannete huvitavuse ja keerukuse kohta ning paluda välja pakkuda ideid, mida võiks järgmistel kordadel teisiti teha. See tagaks, et mängu käigus õpetatakse neid teadmisi, mida lastel veel ei ole.

Lisa 1. Küsimused projekti elluviijatele

I Esimene küsitlus:

1. ISE PROJEKT 2008
 - a. Miks ei määratletud 2008. aastal projektitaotluses pea- ja alaeesmärke?
 - b. Palun kirjeldage mälu järgi 2008 aasta projekti läbiviimise protsessi. Erinevused 2010 aasta protsessiga.
 - c. Millised olid suuremad ettetulnud probleemid? Kuidas need lahendati?
 - d. Mida mõisteti projektis „katkestamisena“? Kas lisaks ametlikele katkestajatele esines ka mitteametlikku katkestamist (st juhtusid, kui loobuti mängu keskel), mis ei kajastu lõpparuande tabelis? Kui jah, siis miks kasutati sellist lähenemist? Kuidas edukat läbimist määratleda (mitu ülesannet võiks jätta täitmata)? Kui paljud võistkonnad sel juhul 2008. aastal edukalt lõpuni jõudsid?
 - e. Millised võimalused olid õpilaste jaoks loodud projektile tagasiside andmiseks? Kuidas näiteks laekus info projekti katkestamise põhjustest – kas üks kord lõpus või pärast ülesannet? Kas katkestamise põhjusi küsiti üksnes ametlikelt katkestajatelt või ka ülesanded mittesooritanud võistkondadelt?
 - f. Miks oli Teie arvates ISE mäng õpilaste seas populaarne?
 - g. Mil määral leidsid ellu rakendamist õpilaste poolt välja käidud ideed? (vt fail „Ise ideed“) Üheks projekti tulemiks oli brošüür õpilaste säravamatest ideedest narkoennetuse tõhustamiseks koolides. Mil määral leidsid need brošüürid kasutust? (kas jagati koolides jne)?
2. ISE PROJEKT 2010
 - a. Kes on kõige aktiivsemalt kaasatud projekti elluviimisesse?
 - b. Teie roll
 - c. Palun kirjeldage oma sõnadega tänavuse projekti ettevalmistamise protsessi? Millised on projekti peamised väljundid (lisaks eesmärgi ja alaeemärgi saavutamistele) (nt brošüür, ettepanekud kellelegi jms.)
 - d. Miks on Teie arvates seekordne mäng õpilaste seas populaarne?
 - e. Kuidas on projektis määratletud „katkestamine“ – kas lisaks loobumisest teavitanud võistkondadele loetakse katkestanuks ka korduvalt (mitu korda, kas korrad peavad olema järjestikused) ülesande mittesooritanud võistkonnad?
 - f. Kuidas on õpilaste tagasiside korraldatud (nt katkestamise põhjuste teadasaamine) – kas üks kord projekti lõpus või pärast iga ülesannet?
 - g. Kuivõrd on tänavuste ülesannete väljatöötamisel arvesse võetud 2008. aasta osalejatelt saadud tagasisidet peamiste katkestamisprobleemide kohta? (2008: mängust loobumise peamisteks põhjuseks olid: aja vähesus ning ülesannete raskus; probleemid arvuti kasutamisega, piltide üleslaadimiste ning internetiga)?
 - h. Mida Te soovite veel lisada käesoleva projekti kohta?

II Küsitlus

1. Millised olid olulisemad ettetulnud probleemid (nt hilineti vastuste saatmisega vms)? Kuidas need lahendati?
2. Kuidas toimus õpilaste poolne tagasisidestamine (nt katkestamise põhjuste teadasaamine) – kas üks kord lõpus või pärast iga ülesannet?

3. Kuidas toimus õpilastele tagasiside andmine (kas pärast iga ülesannet)?
4. Miks oli Sinu arvates mängu katkestamise määr sedavõrd suur? Kas küsisid katkestamise põhjusi mängu pooleli jätnud võistkondadelt?
5. Milliseid järeltegevusi olete planeerinud (a la brošüür, plakatid, tutvustus meedias vms)?
6. Mida teha järgmisel aastal teisiti?

Lisa 2: Õpilaste veebiküsimustik

* - küsimused, mis esinesid ainult esimeses ankeedis

** - küsimused, mis esinesid ainult teises ankeedis

1. Sinu sugu:

a. Mees

b. Naine

- Elukoht: maa/linn

- Elukoht: maakonnad (15)

2. Kuivõrd nõustud järgmiste väidetega

	Nõustun täiesti	Pigem nõustun	Pigem ei nõustu	Üldse ei nõustu
"Tervislik" tähendab enamasti igavat tegevust või maitsetut toitu				
Alkoholi tarbimine käib normaalse vaba aja veetmise juurde				
Tervisliku eluviisi järgimine on kulukas				
Selle heaks, et Eesti noorte seas alkoholitarbimist vähendada, ei saa mina midagi teha				
Eestis on alkoholitarbimine probleemiks				
Minu arvamus asjadest ei huvita täiskasvanuid				
Mul on raske nendele „ei“ ütelda, kelle arvamus on mulle oluline				
Ma saan kaasa rääkida oma kodukohas tehtavate otsuste osas				
Ma ei pelga öelda välja oma arvamust, isegi kui teised sellega nõus ei ole				

3. Palun hinda, kui võrd järgnevad tegevused seostuvad Sinu jaoks toodud omadussõnade paaridega (0 = ei seda ega teist).

Looduses viibimine (matkamine, jalgrattaga sõitmine jms)

Põnev 3 2 1 0 1 2 3 Igav

Populaarne 3 2 1 0 1 2 3 Ebapopulaarne

Täiskasvanulik 3 2 1 0 1 2 3 Lapsik

Sõpradega lauamängude mängimine

Põnev 3 2 1 0 1 2 3 Igav

Populaarne 3 2 1 0 1 2 3 Ebapopulaarne

Täiskasvanulik 3 2 1 0 1 2 3 Lapsik

Õlle / siidri joomine

Põnev 3 2 1 0 1 2 3 Igav
Populaarne 3 2 1 0 1 2 3 Ebapopulaarne
Täiskasvanulik 3 2 1 0 1 2 3 Lapsik

Sõpradega maailma asjade üle arutlemine

Põnev 3 2 1 0 1 2 3 Igav
Populaarne 3 2 1 0 1 2 3 Ebapopulaarne
Täiskasvanulik 3 2 1 0 1 2 3 Lapsik

Loomingulise tegevusega (fotograafiaga, filmi tegemine, luuletused) tegelemine

Põnev 3 2 1 0 1 2 3 Igav
Populaarne 3 2 1 0 1 2 3 Ebapopulaarne
Täiskasvanulik 3 2 1 0 1 2 3 Lapsik

Suitsetamine

Põnev 3 2 1 0 1 2 3 Igav
Populaarne 3 2 1 0 1 2 3 Ebapopulaarne
Täiskasvanulik 3 2 1 0 1 2 3 Lapsik

4. Kuivõrd nõustud järgmiste väidetega?

	Nõustun täiesti	Pigem nõustun	Pigem ei nõustu	Üldse ei nõustu	Ei oska öelda
Vesipiip ei ole nii kahjulik kui sigaret					
Kanepi tarvitamine ei tekita sõltuvust					
Noort kahjustab alkohol rohkem kui täiskasvanut					
Suitsetamine põhjustab naha kiiret vananemist					
Lahja alkohol (õlu, siider) on pigem karastusjook					
Kui oled liiga palju alkoholi joonud, siis muudab musta kohvi joomine sind kainemaks					
Suitsetamine muudab hambad kollasemaks					
Kanepisigaret on tõrvasisalduse poolest lahjem kui tubakasigaret					
Klaasis siidris või õlles on sama palju kaloreid kui mõnes maiustuses					
Kanepi suitsetamine ei põhjusta					

mäluhäireid					
-------------	--	--	--	--	--

5. Mis Sa arvad, kui tõsiseks probleemiks on Eestis noorte seas

	Pole üldse probleem	Pigem pole probleem	Pigem on probleem	On tõsine probleem
Alkoholi tarbimine				
Suitsetamine				
Ebatervislik toitumine				
Narkootikumide tarbimine				
Vähene liikumine				

6. Millised on Sinu arvates peamised põhjused, miks noored alkoholi tarvitama hakkavad?

7. Millised on Sinu arvates peamised põhjused, miks noored narkootikume tarvitama hakkavad?

8. Oled klassikaaslastega koos peol. Margus ja Tiit on kaasa toonud alkoholi ja pakuvad seda sullegi. Sa **ei taha alkoholi**, kuid tead, et seltskonnas, kellega koos oled, joovad enamus. Kas Sa

	keeldud kindlalt pakutud alkoholist?
	mõttled välja mingi vabanduse, et keelduda?
	proovid natuke, et sind rahule jäetaks?
	võtad koos kaaslastega, kuna nad tahavad?

9. Millistelt veebilehtedelt saab eesti keeles infot

Alkoholitarbimise kohta	
Suitsetamise kohta	
Narkootikumide kohta	
Tervisliku eluviisi kohta	

10. Millised märksõnad seostuvad Sinu jaoks sõnapaariga „tervislik eluviis“? (lahtised vastused)

11. Mida saaksid mängu läbiviijad järgmisel aastal paremini teha?*

12. Mida soovitaksid enda kogemusest lähtuvalt oma sõbrale, kui ta küsib, kas järgmisel aastal ISE mängust osa võtta või mitte?*

13. Milliseid ülesandeid meeldis Sulle kõige enam lahendada?*

14. Milliseid probleeme Sinu võistkonnal ülesannete lahendamisel ette tuli? Kas ja kuidas probleemid lahendasite?*

15. I.S.E. mängu käigus...*

	Nõustun täiesti	Pigem nõustun	Pigem ei nõustu	Üldse ei nõustu	Mida uut õppisid?
--	-----------------	---------------	-----------------	-----------------	-------------------

sain uut teada selle kohta, kuidas alkohol mõjutab inimese tervist					
sain uut teada selle kohta, mis võib viia uimastite tarbimiseni					
teadvustasin, et enamik mu eakaaslastest ei tarbi sõltuvusaineid					
õppisin paremini mõistma teiste inimeste tundeid, mõtteid ja vaatenurki					
õppisin teiste seisukohti rohkem aktsepteerima					
õppisin eakaaslastega paremini suhteid looma ja neid hoidma					
paranes mu oskus kaaslaste survet ära tunda ja sellele vastu seista					
õppisin, kuidas stressiga toime tulla					
osalesin aktiivselt meeskonnatöös					
arendasin oma loovust					
õppisin tegevusi paremini planeerima ja ellu viima					
sain aktiivselt tegeleda arendavate ja loovate ülesannetega					

16. Mida uut ISE mängu käigus veel õppisid?*

17. Kust said infot projekti kohta?*

Lisa 3: Küsimused õpilaste fookusgruppidele

I PROJEKTIS OSALEMINE

1. Kust saite informatsiooni I.S.E. mängu kohta? Milliseid kanaleid võiks teie arvates kasutada, et info I.S.E mängu kohta veelgi paremini eakaaslasteni jõuaks?
2. Palun mõelge tagasi ajale, mil ISE mängust esimest korda kuulsite. Kuivõrd põnev selle mängu kirjeldus toona tundus?
3. Kelle algatusel ennast mängu registreerisite?
4. Kas juba mängus olles esialgne huvi mängu vastu kasvas või kahanes? Miks?
5. Kas mõtlesite ka katkestamise peale? Miks jätkasite?
6. Kas mäng oli Sinu arvates paraja pikkusega või liiga lühike/pikk?

II HINNANG PROJEKTI LÄBIVIIMISE PROTSESSILE

7. Mis teile mängu juures kõige enam meeldis? Miks peaks I.S.E mängust osa võtma?
8. Mis laadi ülesandeid teile kõige rohkem lahendada meeldis?
9. Milline ülesanne oli liiga raske? Milline liiga lihtne?
10. Kas mängus käigus õnnestus Sul ka uusi teadmisi saada? Mille kohta Sa uusi teadmisi said?
11. Milliseid oskusi läks vaja mängu edukaks läbimiseks? Milliseid oskusi juurde saite?
12. Millised probleemid esinesid teil mängu käigus? Kas saite projektimeeskonnalt tuge probleemi lahendamiseks?
13. Palun hinda enda tänavuse ISE mängu kogemusele tagasi mõeldes, Kas tahaksid mängust ka järgmisel korral osa võtta?
14. Kas ja kellele taolisi mängu vaja on? Miks?
15. Milliseid soovitusi annaksite enda tänavuse kogemuse põhjal mängu organisaatoritele? Mida võiks edaspidi mängu juures teistmoodi teha?

Lisa 4: Küsimused mängu katkestanud õpilastele

1. Kust saite infot I.S.E. mängu kohta?
2. Kui kaua I.S.E mängu mängisid?
3. Mis põhjusel otsustas sinu võistkond mängu pooleli jätta? Kelle initsiivil katkestamise otsus tehti?
4. Milliseid probleeme I.S.E. mängu juures esines?
5. Mis Sulle I.S.E mängu juures meeldis?
6. Mis oleks pidanud mängus teisiti olema, et Sa ei oleks katkestanud?
7. Mida mängu käigus õppisid?
8. Kas mäng oli Sinu arvates paraja pikkusega või liiga lühike/pikk?

Lisa 5: Küsimused õpetajatele

1. Kust saite informatsiooni I.S.E. projekti kohta?
2. Kas olete ka eelmistel kordadel mängust osa võtnud?
3. Miks otsustasite mängust enda õpilastele rääkida? Mis muutis selle mängu teie jaoks oluliseks või huvitavaks?
4. Mitut võistkonda juhendasite?
5. Kui suureks hindate õpilaste algset huvi mängu vastu? Millest see tingitud võis olla?
6. Kas mängu käigus oli märgata huvi vähenemist (eriti just nende võistkondade puhul, kes katkestasid)? Kui jah, siis millest see tulenes? (Milliste ülesannete puhul)
7. Kui suureks hindate oma rolli ja initsiatiivi õpilaste mängus osalemise juures (kas ilma teie poolse initsiatiivita oleksid õpilased projektis osalenud või selles lõpuni kaasatud olnud)?
8. Mis võisid teie hinnangul olla peamised põhjused, miks osad noored mängu pooleli jätsid?
9. Kuivõrd vajalikuks hindate sellist algatust nagu I.S.E. mäng? Mil viisil see õpilastele kasulik on?
10. Mis teile projekti juures meeldib?
11. Mida võiksid korraldajad edaspidi teistmoodi teha? Milliseid teemasid tuleks kindlasti käsitleda?