



ABINOORSOOTÖÖTAJATE **KONTSEPTSIOON**

VIIMSI NOORTEKESKUS



SISSEJUHATUS

Juhendmaterjal käsitleb abinoorsootöötajate kontseptsiooni rakendamist avatud noortekeskustes, sh juhendmaterjalis kirjeldatakse võimalikke tegevusi, mida pakkuda noortele, kel on valmidus olla abinoorsootöötajaks keskuses. Samuti tuuajjuhendmaterjalis välja, kuidas toetab abinoorsootöötajate noorsootöötaja elukutse populariseerimist noorte seas.



ABINOORSOOTÖÖTAJATE KONTSEPTSIOON

Abinoorsootöötajate kontseptsiooni eesmärk on toetada noorte loovuse ja enesearengut, andes noortele võimaluse ellu viia noortekeskuses teistele noortele infotegevusi ja -sündmusi, sh ka tegevusi, mis toetavad teisi noori isikliku elu kujundamisel ja tuleviku planeerimisel. Sh tõsta noorte teadlikkust noorsootöö põhimõtetest ja noorsootöötaja elukutsest.

Abinoorsootöötajateks värvatakse vabatahtlikkuse alusel noori vanuses 7-26 (k.a), kel on huvi noorsootöötaja elukutse vastu.

Huvitatud noortele tutvustatakse esmalt noorsootöö põhimõtteid, noorsootöötaja elukutset, viise, kuidas toetada ja motiveerida noori, sh kuidas kaasata teisi noori tegevustesse ning kuidas analüüsida tegevusi STARR-meetodil. Lisaks koostatakse üheskoos noortega aja- ja tegevuskava ning nimekiri vahenditest, mida on tarvis tegevuste elluviimiseks. Tegevuse lõppedes analüüsitakse toimunud tegevusi STARR-meetodil.



STARR-MEETOD

S – inglise keeles situation; olukord, kus kogemus saadi (taust, osapooled, asukoht jm).

T – inglise keeles task; ülesanded ja rollid, mida kogemuse saamisel täideti.

A – inglise keeles activities; tegevused ja meetodid (tehnikad, ettevalmistus, meetodid ja alternatiivid).

R – inglise keeles results; kõige olulisemad tulemused (parimad, aga ka üllatuslikumad, mis panid oma tegevust analüüsima ja muutma), mida tulemustega edasi tehti. Kõige parem on, kui seletus lähtub põhimõttest „enne ja nüüd” ja kirjeldada nende vahet ja näidata oma arengut.

R – inglise keeles reflection; analüüs, milles selguvad pädevused (näiteks uued oskused), mis antud kogemusest saadi. Analüüs peab loogiliselt seostuma eelnevate osadega. Tooge välja enda õppimis- ja arengukohad, mis läks hästi, mida võinuks teisiti teha.

Viide: <https://www.teeviit.ee/mis-on-kogemus-ja-kuidas-sellest-oppida/>



FILMIÕHTU

Filmiõhtu toimub ruumis, kus on võimalik filmi vaadata telekast või ühendada arvuti projektoriga. Noor valib ise filmi välja, sh koostab filmi kohta Kahoot!. Filmiõhtu alguses valmistatakse popkorni, jagatakse popkorn laiali, tutvustatakse filmiõhtu filmi ning käitumisreegleid. Filmi lõppedes toimub Kahoot!, pärast mida koristatakse ruum.

Vajalikud vahendid: arvuti ja projektor või telekas, kõlar, popkorn, kott-toolid ja/või toolid.



OMA LEMMIK ESEME TUTVUSTAMINE

Lemmik eseme tutvustamine toimub avatud ruumis. Üritus reklaamitakse eelnevalt välja, tagamaks noorte kohalolu. Kohale tulid noored, kes olid teadlikult kodust midagi kaasa võtnud. Noored, kes soovivad saavad panna end kirja, nimekirja alusel lavale minna ning tutvustada eset, mille nad olid kaasa võtnud.

Hiljem toimub anonüümne hääletus, kus kõik kohalolijad saavad oma lemmiku poolt hääletada.

Vajalikud vahendid: noorte esemed, paber, pliiatsid, auhinnad.



KÜPSISTE KÜPSETAMINE

Küpsiste küpsetamine toimub köögis. Üritus reklaamitakse eelnevalt välja, tagamaks noorte kohalolu. Noor käib eelnevalt koos noorsootöötajaga retsepti alusel vajalikke asju poodlemas. Kokates jagab vastutav noor ülesanded, retsepti järgides ning noori juhendades kokatakse üheskoos. Hiljem toimub söömine ning köögi korrastamine.

Vajalikud vahendid: retsept, kööginõud ja -vahendid, toiduained.



MALETURNIIR

Maleturniir toimub avatud ruumis.. Turniir reklaamitakse eelnevalt välja, tagamaks noorte kohalolu. Noor valmistab enne turniiri ette turniiri punktisüsteemi ja seab valmis ruumi. Turniiri alguses tutvustab reegleid ja kohtunikke, sh alustab turniiri. Turniiri lõppedes punktisüsteemi põhjal kinnitab esikolmiku ning tänab neid.

Vajalikud vahendid: lauad ja toolid, malelauad, punktisüsteem, auhinnad.

