



Noorteinfo töötubade läbiviimine

juhised ja nõuanded



HARIDUS- JA NOORTEAMET

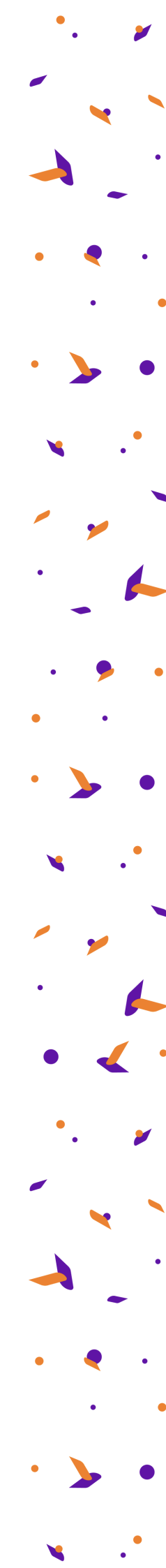
uuendatud 2025

Juhendmaterjali ja töötubade juhendite koostamisest

Noorteinfo töötubade juhendmaterjalid on koostatud riikliku noorteinfoteenuse tellimusel Eesti Avatud Noortekeskuste Ühenduse esindaja Riin Luksi eestvedamisel 2020. aastal ning uuendanud ja kujundanud 2022. aastal Karoliine Ausi ja Ken Kivitari, Ege Enoki, Triin Põri, Diana Zvonkova, Geter Ehrenpreisi, Kadi Laaneotsa ja Gethe Kooliga koostöös.

2023. aastal koostas Kristina Masen veel 13 teemal juhendmaterjale ning Karoliine Ausi ja Riin Luksi sulest valmis käesolev juhendmaterjal noorteinfo töötubade läbiviijate toetamiseks, mida on uuendatud Haridus- ja Noorteameti poolt 2025. aastal.

Tegevusi rahastati haridus- ja teadusministri kinnitatud ning Haridus- ja Noorteameti poolt elluviidava Euroopa Sotsiaalfondist kaasrahastatud programmi „Tõrjutusriskis noorte kaasamine ja noorte tööhõivevalmiduse parandamine“ raames.



Sisukord

Sissejuhatus	4
1. PEATÜKK: Noored ja info	5
1.1. Informatsioon	5
1.2. Noorteinfo	6
2. PEATÜKK: Noortefotöö	7
2.1. Noortefototöötaja	8
3. PEATÜKK: Sihtgruppide ja profiilidega arvestamine	11
3.1. Arengupsühholoogia	11
3.2. Sihtgrupi uurimine	13
3.3. Teenusedisaini tööriistad	14
4. PEATÜKK: Noorteinfo töötubade läbiviimine	17
4.1. Kuus sammu töötubadeks valmistumiseks	18
4.2. Vajaminevad materjalid	19
4.3. Digikeskkonnad ja -tööriistad töötubades kasutamiseks	20
Allikad	23
Lisad	25



Sissejuhatus

Hea noortega töötav spetsialist!

Maailm muutub iga päevaga üha kiiremini. Sellises olukorras on oluline, et noortega töötavad spetsialistid tunneksid end kindlalt ja toetatuna – ainult nii on võimalik olla toeks ka noortele.

Juhendist leiad nii teoreetilist tausta kui ka praktilisi tööriistu noortefotööks, eriti noorteinfo töötubade läbiviimiseks. Meie soov on selle juhendiga toetada noortega töötavaid spetsialiste hoidmaks ühte sammu muutuva ühiskonna ja infotrendidega, ilma selle juures ise läbipõlemast. Seda kõike ikka selleks, et meie noored oleksid iseseisvad, langetaksid enda jaoks õigeid valikuid, panustaksid ühiskonda ning eelkõige oleksid terved ja õnnelikud.

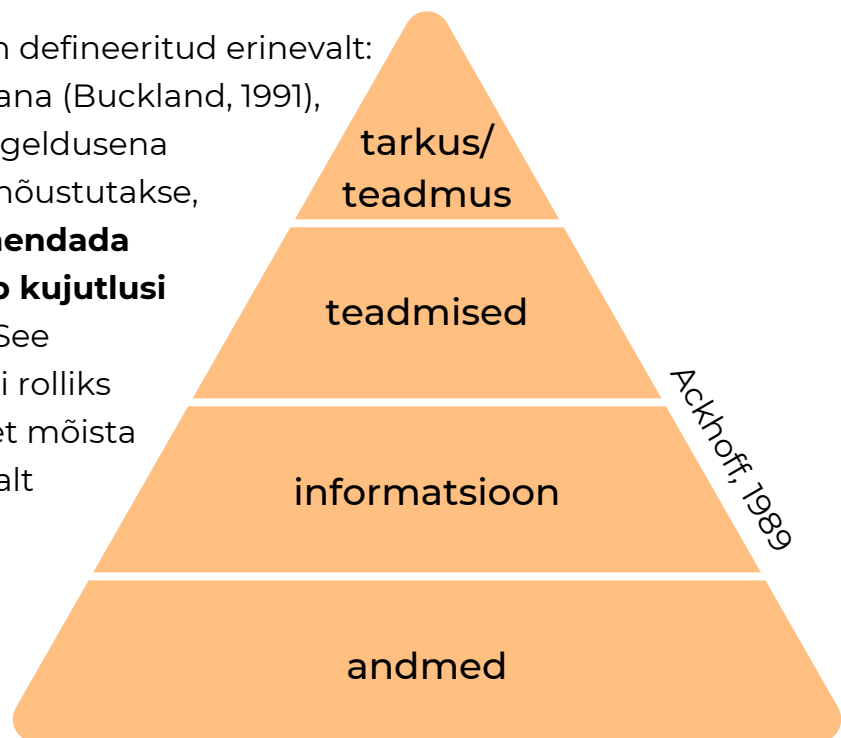
Muutused ei juhtu iseenesest ning nendega toimetulek ei ole alati lihtne. Noortega töötavatel spetsialistidel on väga suur roll – seega hoiame ja toetame nii iseennast kui ka üksteist, et anda noortele võimalus kujundada maailma selliseks, nagu nemad seda soovivad.

1. Noored ja info

Inimesi eristab loomadest eelkõige võime suhelda lisaks kehakeele ja eeskuju näitamisele ka sõnadega, nii suuliselt kui kirjalikult. Kommunikatsiooni kaudu saame infokillukesi, mida tähenduslikuks sõnumiks kombineerime. Sõnad ei pruugi eraldiseisvalt tähendada seda, mida terviklik infokogum ja seetõttu on oluline teada, kuidas infot jagada ja kuidas seda ka vastu võtta.

1.1. Informatsioon

Mõistet „**informatsioon**“ on defineeritud erinevalt: protessina, teadmisenä, asjana (Buckland, 1991), reaalsuse kirjelduse või peegeldusena (Dervin, 1976), kuid läbivalt nõustutakse, et **informatsioon aitab vähendada ebamäärasust või mõjutab kujutlusi reaalsusest** (Virkus, 2003). See tähendab, et informatsiooni rolliks on anda piisavalt killukesi, et mõista maailma ja toimuvat piisavalt objektiivsel viisil, mis aitab informatsiooni vastuvõtjal teha enda jaoks olulisi otsuseid mis iganes valdkonnas.



Seitsme- ja 26-aastast noort ei saa võtta ühe pulgaga. Kummalgi on totaalselt erinev **teadmistepagas ning õpitud informatsiooni hulk**, millest tulenevalt oskavad nad ka töötubades erinevalt kaasa mõelda, luua järeldusi ja lahendada ülesandeid. Seetõttu on soovituslik töötube korraldada konkreetsele vanuserühmale, kui eesmärgiks ei olegi just erinevas vanuses noorte koostöö suurendamine (vt peatükk "Sihtgruppidega ja profiilidega arvestamine").

1.2. Noorteinfo

Ilmselge, et nooredki on inimesed ja informatsiooni ülesanded rakenduvad neilegi, kuid miks räägime eraldi mõistest „noorteinfo“? Siinkohal on oluline arvestada informatsiooni edastamisel ja tarbimisel noorte ealisi (7-26) iseärasusi ja vajadusi. Noored vajavad usaldusväärse info otsimisel ja leidmisel ning eelkõige mõtestamisel teatud kogenumatuse tõttu rohkem tuge. Samuti erineb infovajadus alles iseseisvat elu alustaval isikul sellest, mida vajab mõni teine.



Noorteinfo pakub noortele ümbritsevast elust vajalikku teavet, toetades nende iseseisvust ning suurendades mõtestatud osalust ühiskonnas.

- Haridus- ja Noorteamet, 2022

Noorteinfo peamine eesmärk on noorte parem informeeritus ja teadlikumad otsused. **Noorteinfoteenuse** pakkumise ja toimimise eest vastutab kohalik omavalitsus ning see peab vastama nii noorsootöö kui Euroopa noorteinfo harta põhimõtetele. Teenust pakuvad noorsootöö asutuste ja noortevaldkonna töötajad, nt noorsootöötajad, huvijuhid, karjääriinfo spetsialistid jt. (Käsiraamat) Teemad, mida noorteinfo käsitleb, on (Eurodesk & ERYICA, 2021):

Haridus ja koolitus Töötamine Vaba aeg Rahvusvahelised võimalused
Vabatahtlik tegevus Kodanikuaktiivsus ja osalus Tervis ja heaolu Meedia-
ja infokirjaoskus Ettevõtlus Sooline võrdõiguslikkus ja identiteet Eluase
Seksuaalsus ja intiimsuhted Suhted perekonna ja sõpradega Juriidiline
nõustamine Õigustele ligipääs Tugi vägivalla korral Ebasoodsa ja
haavatava taustaga noorte toetamine Noorte migrantide ja pagulaste
toetamine Erivajadustega/ puuetega noorte integreerimine
tegevustesse Digiturvalisus Noortele suunatud soodustused/
sooduskaardid Noortehotelid ja majutus Liiklusohutus Rahatarkus

2. Noortefotöö

Noortefotöö on suunatud ja eesmärgipärane noortele vajaliku ja huvipakkuva info väljaselgitamine ja vahendamine. See eeldab spetsiifilisi oskusi ja teadmiseid, kus lähtutakse Euroopa noorteinfo hartas sätestatud [põhimõtetest](#) (ERYICA, 2018). **Nendeks põhimõteteks on:**



Igal põhimõttel on ka **selgitavad alampõhimõtted**, mis on kui suunanäitajad noortefotöötajatele. Näiteks töötubade läbiviijatele on paslik rõhutada, et sõltumatuse tagamiseks on oluline tegeleda oma emotsioonidega, et jääda ka otsekontaktis neutraalseks.

Vastavalt hartale püüavad noortefot vahendavad keskused **jõuda kõikide noorteni viisidel, mis on tõhusad ja sobilikud ning vastavad erinevatele gruppidele ja vajadustele**. Avatud noortekeskuste Heas Tavas (Eesti ANK, 2018) on välja toodud, et avatud noorsootöö teenuse ülesannete hulka kuulub ka info jagamine noortele. **Seega on oluline mõista oma piirkonna noori** (vt peatükk "Sihtgruppidega ja profiilidega arvestamine") **ja teha valdkondadeüleselt koostööd, et jõuda kõigi noorteni**. Seega võivad noorteinfo töötoad aset leida mujalgi, kui vaid noortekeskustes ning olla läbiviidud ka teiste kui noorsootöötajate poolt, nt noorte endi poolt (noorsootöötaja ülesandeks jääb siiski noort toetada).

2.1. Noorteinfotöötaja

Neljanda taseme noorsootöötaja noorteinfoteenust ei korralda. Küll aga on tema ülesanne **jagada noortele usaldusväärset infot** lähtuvalt noorte vajadustest ja huvidest, suunates huvitatud noori täiendava info või vastavat infot haldava spetsialisti ehk noorteinfotöötaja juurde. Samuti kuulub neljanda taseme noorsootöötaja tööülesannete hulka **toetada noorte digikirjaoskuse arengut**, kasutades digitehnoloogiat ja digitaalseid vahendeid ning teavitada noori ohtudest internetis. (Kutseregister, 2022)



Kuuenda taseme noorsootöötaja selgitab välja noorte infovajaduse, kogudes tagasisidet noortelt ja kasutades erinevaid meetodeid; analüüsib infot allikakriitiliselt ja süstematiseerib seda regulaarselt. Samuti **korraldab noorteinfoteenust**, arvestades noorte vajadusi, võimalusi ning lähtub oma töös noorteinfo teenusstandardist ja ERYICA noorteinfo vahendamise põhimõtetest; jagab usaldusväärset ja süstematiseeritud infot. Ka kuuenda taseme noorsootöötaja ülesannete hulka kuulub noorte digikirjaoskuse arengu toetamine. (Kutseregister, 2022) Euroopa noorteinfo harta ütleb lisaks, et noorteinfoteenused on tagatud **professionaalsel viisil koolitatud töötajate poolt** (ERYICA, 2018).

Seitsmenda taseme noorsootöötaja loob tingimused noorte digikirjaoskuse arengu toetamiseks ja noorte infovajaduse süsteemseks väljaselgitamiseks; **analüüsib uurimuste tulemusi**, arvestades sealjuures ka võrdlevaid uurimusi (sh rahvusvahelised uurimused ja statistika). Ta tutvustab saadud tulemusi ja toetudes väljaselgitatud vajadusele tagab info kättesaadavuse noortele, noorsootöötajatele ning avalikkusele. Seitsmenda taseme noorsootöötaja mitte vaid ei korralda noorteinfoteenust lähtuvalt noorte vajadustest, noorteinfo teenusstandardist ja ERYICA noorteinfo vahendamise põhimõtetest vaid ka **arendab** seda. (Kutseregister, 2022)

SOCIAL
MEDIA

PLAN

LEADER

DESIGN
THINKING

ANALYZE

FUTURE

USER
INTERFACE

TEAM
WORK

PEOPLE
RESOURCE

GOALS

REFERENCE

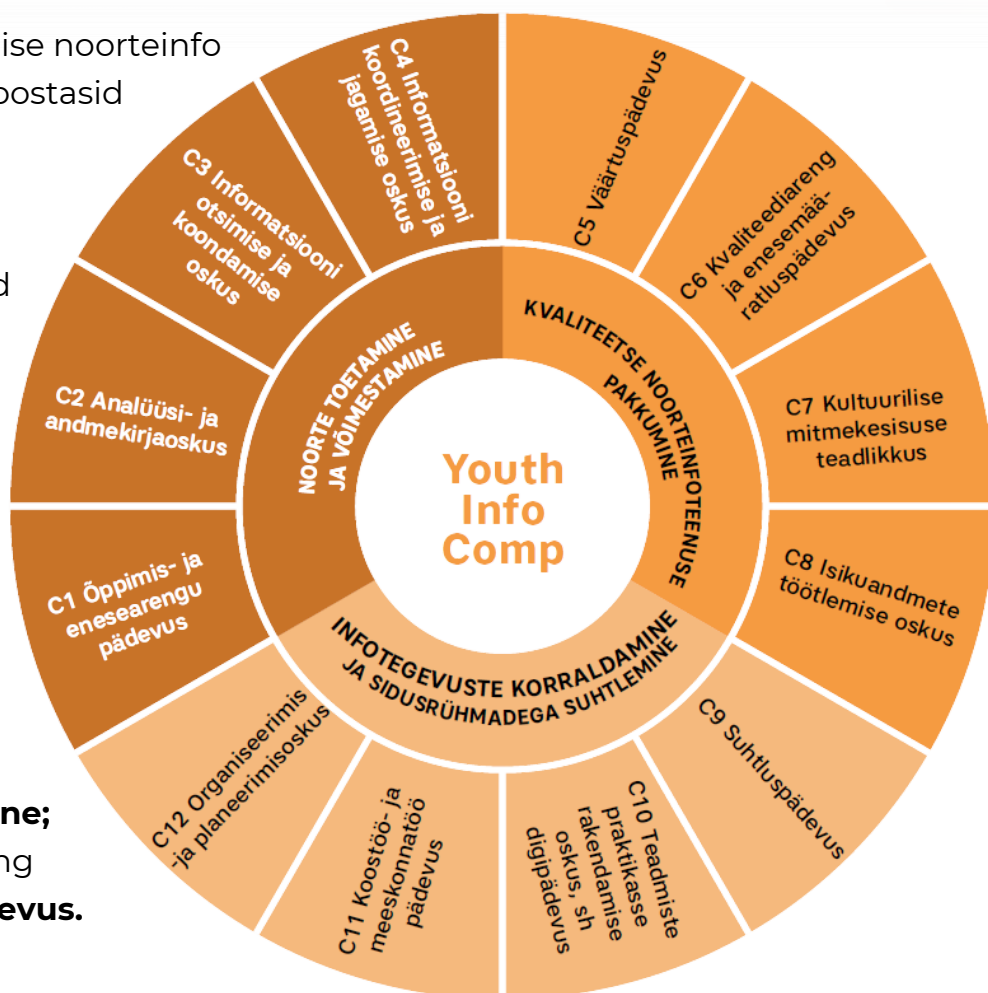
Eestis pakuvad **noorteinfotöö väljaõpet** nii ülikoolid, kelle valikus on noorsootöö eriala, kui ka Euroopa Noorteinfo ja Nõustamise Agentuuri (ERYICA) koolituse läbinud spetsialistid. Eestit esindab ERYICA võrgustikus Haridus- ja Noorteamet, kes ka noorteinfo koolitusi koordineerib. Iseseisvalt saab iga noortega töötav spetsialist aga läbi töötada lisaks hartale **noorteinfo käsiraamatu**, mis on valminud Eesti Noorsootöötajate Kogu poolt Eesti Noorsootöö Keskuse rahastusel.

Eurodesk (rahvusvahelise noorteinfo võrgustik) ja ERYICA koostasid

noorteinfotöötajate kompetentsimudel

"YouthInfoComp", mis toob välja vajalikud ja arendamist vajavad pädevused noorte toetamiseks ja kvaliteetse teenuse osutamiseks.

Noorteinfotöötaja kompetentsid on jagatud kolme kategooriasse: **noorte toetamine ja kaasamine; kvaliteetne teenus** ning **suhtlemine ja infotegevus**.



Tuginedes eeltoodud kompetentsidele, **noorteinfotöötaja**:

- **harib end ja oma organisatsiooni** järjepidevalt noortele olulistel teemadel, et tagada kvaliteetne teenus;
- **suhtleb noortega** (sh kasutab aktiivse kuulamise meetodit) julgustavalt ja toetavalt ning aitab noori oma vajaduste märkamisel ja väljendamisel;
- **otsib ja käsitleb informatsiooni** erinevatest, kuid usaldusväärsetest allikatest, et pakkuda noortele mitmekülgset ja kontrollitud informatsiooni;
- **toetab usaldusväärse informatsiooniga** noorte teadmuse kasvu (vt joonis lk ...) ning seeläbi aitab avastada võimalusi, mis suurendavad nii iseseisvust, kodanikuaktiivsust kui osalust;
- **tagab noortele usaldusväärse informatsiooni** ning kriitilise mõtlemise oskused, mille alusel aitab noortel langetada otsuseid ning teha valikuid oma eluteel;
- **selgitab ja kasvatab** kultuuriteadlikkust- ja väljendust, eetilist käitumist ning toetab kaasatuse ja ligipääsetavuse tagamist, et noorteinfotöö ei oleks ühelgi tasandil diskrimineeriv;
- **võtab arvesse noore** õigust oma privaatsusele, konfidentsiaalsusele ja autonoomsusele;
- **rakendab innovaatilisi ja sobilikke kommunikatsioonistrateegiaid**, et tagada noortele informatsioon neile vastuvõetaval kujul ning jõuda võimalikult paljude noorteni;
- **teeb koostööd** teiste sidusrühmade ja valdkondadega, et arendada noorteinfoteenust.

Tutvu [YouthInfoComp kogumikuga](#) ERIYCA veebis.

3. Sihtgruppide ja profiilidega arvestamine

Nagu noorsootöös üldiselt, on ka noortefotöös väga oluline **mõista oma sihtgruppi**. Euroopa noortefoto hartagi ütleb: “Noortefoteenused teevad koostööd asjakohaste huvirühmadega **kaardistamaks vajadusi**, leidmaks koostöövõimalusi, jagamaks kogemusi ja muutmaks noortefoto nähtavamaks.” Tõsi aga on see, et nagu iga noor on omaette indiviid, on ka iga sihtgrupp ainulaadne. Seetõttu on keeruline anda konkreetseid kriteeriumeid, kuidas ühe või teise sihtgrupiga töötada. Küll aga on abiks noorte tundma õppimisel põhitõed nii arengupsühholoogiast kui teenusedisaini tööriistad.

3.1. Arengupsühholoogia

Kuuendast eluaastast kuni teismeeani toimub lapse märgatav areng. Lisaks bioloogilistele muutustele ja suurele elusündmusele, nagu seda on koolimine, toimub ka kognitiivses arengus korralik hüpe. Selles vanuses laps **oskab mõelda, kui talle on sellejuures toeks mingi konkreetne objekt**. Seega ei tasu anda esimese ja teise kooliastme noortele lahendamiseks hüpoteetilisi



probleeme, kuna see võib viia lapse paanikatsooni. Küll aga sobib esitada **moraalseid dilemmasid stiilis, kas paremini tegi see või too ning lasta oma valikut põhjendada**. Keskmises lapseas võsukese sotsiaalset arengut toetavad kindlate reeglitega **rollimängud** (näiteks ema-isa, müüja või arst) koos eakaaslastega, kellega võrreldes on teadmiste- ja kogemustepagas samal tasemel. Sellistes mängudes suhtlevad lapsed omal käel, ilma täiskasvanu sekkumiseta. (Butterworth & Harris, 1994)

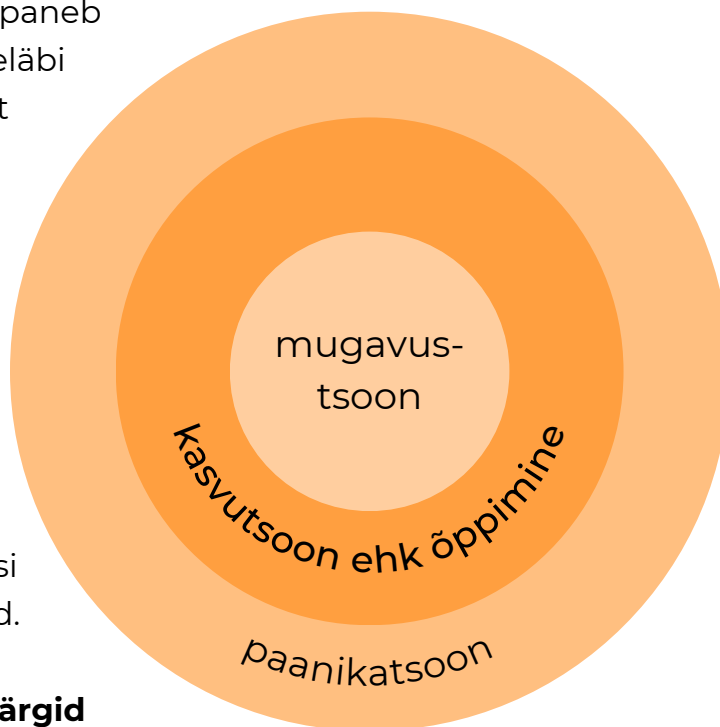
Teismeikka üleminek on indiviiditi erinev sõltuvalt soost ning kultuurilistest tingimustest noore ümber. Teismeikka jõudes hakkab arenema noorte süstematiseeritud mõtlemine, siinjuures saab välja tuua **viis aspekti, mida teismeeas noor oskab**, kuid lapseas veel mitte (Butterworth & Harris, 1994):

- 1.mõtlemine võimalustest, mis ei ole koheselt kättesaadavad;
- 2.planeerimine;
- 3.hüpoteeside kaalumine;
- 4.mõtlemine mõtlemisest ehk metatunnetus;
- 5.harjumuslike piiride eiramine mõtetes.

Seega sobivad suuremat planeerimist, kaalutlemist ja nii-öelda “suure pildi” mõistmist vajavad ülesanded noortele alates kolmandast kooliastmest. Sääraste ülesannete rakendamine paneb noore iseseisvalt mõtlema ning seeläbi suurendab noore kaasatuse tunnet ja kasvatab huvi töötoa vastu.

Eakohased tegevused aitavad õpiprotsessis olla **kasvutsoonis**.

Eraldi tähelepanu vajab **täisealiste noorte sihtgrupp**, kes tihtipeale kipub noorsootööd, sh noorteinfo tööd tehes soiku jääma. Seegi jaguneb erinevateks alagruppideks - näiteks kutseoskusi ja kõrgharidust omandavad noored.



Kutsekoolis õppivate **noorte eesmärgid** keskenduvad peamiselt kindlale töökohale, sõltumatusle ja abielule ning ülikooliks ettevalmistuvate noorte eesmärgid seevastu õppeedukusele ning heasse ülikooli pääsemisele. (Sternberg & O'Hara, 2000) Lähtuvalt noorte eesmärkidest **on erinev ka nende infovajadus ning vajaminev tugi selle leidmiseks, töötlemiseks ning rakendamiseks**.

Mida vanem on noor, seda ebamugavamalt tunneb ta end abi küsimisel igapäevastes teemades - näited elust enesest on ID-kaardi ja mobiil-ID kasutamine; kooli või tööle kandideerimiseks valmistumine (sh vestlusteks); oma rahaasjadega toimetulek või majapidamistööd. Noortefotöö kannab olulist rolli andmaks noorele **vajalikult oskused ning sotsiaalsed pädevused**, seda ilma piinlikustunnet ja ebamugavust valmistamata. Töötube läbi viies on oluline esmalt luua **turvaline õhkkond**, kuid sellegipoolest ei pruugi mõni noor end lõpuni välja tunda grupis mugavalt ja vajab **individuaalset nõustamist**.

3.2. Sihtgrupi uurimine

Oma sihtgruppide **põhjalik uurimine ja tundmaõppimine** on küll mõnevõrra aeganõudev, kuid siiski väärt seda tööd. Selleks, et ükskõik, millises teenuses tagada **kliendikesksus**, on oluline oma klienti päriselt tunda, mitte eeldada. Ning mitte ainult kliendi jaoks ei ole **teenusedisaini meetodite rakendamine** oluline, vaid ka meeskonna vaatevinklist. See aitab vähendada möödarääkimisi ja teisiti mõistmist ning tagab selle, et **ollakse ühel lehel**.

Esmalt on tarvis **koguda informatsiooni** ning tööriistad selle läbiviimiseks on töölaua uuring ning intervjuud. Tööriistade olemuse kirjeldus ja sammud, kuidas neid rakendada, on toodud välja tabelis järgmisel lehel.

Infot otsides võib tekkida tunne, et sellel polegi lõppu, sest mida sügavamale kaevad, seda huvitavamaks läheb! Siiski tuleb ühel hetkel alustada **informatsiooni sünteesimise** protsessiga (alati saab vajadusel informatsiooni juurde otsida) - siinkohal on abiks mitmeid tööriistu, milles antud juhendis tutvustatakse kahte: persoona ja empaatiakaart. Need on abiks, et visualiseerida oma kliendi vajadusi, mõtteid ja ootuseid ning üheselt oma kolleegidega mõista, mille nimel te tegutsete.

3.3. Teenusedisaini tööriistad

Tööriista nimetus	Olemus	Kuidas seda kasutada?
Töölaua uuring	See on üks teenusedisainis enim kasutatud tööriistu. Töölaua, teisisõnu desktopi uuringu raames kogutakse võimalikult palju infot, et seda omakorda läbi töötada ja analüüsida. Kogutud info on abiks uurimisküsimustele vastamisel ning isegi tuleviku ennustamisel. (Stickdorn jt, 2018) Töölaua uuring annab ülevaate erinevatest statistilistest andmetest ja trendidest ning ühtlasi strateegiatest ning eesmärkidest, kuhu poole püüelda.	Uurimisega alustamiseks tutvu erinevate uuringute ja raportitega ning kogu kokku oma sihtgruppi/-gruppe puudutav info. Hea koht, kust infokogumist alustada on noorteseire ning Tervise Arengu Instituudi uuringud laste ja noorte tervisest . Uuringuid leiab veel ministeeriumide ja noortevaldkonna organisatsioonide kodulehtedelt ning samuti lõputööde kogumikest.
Intervjuud	Intervjuude rakendamine aitab jõuda oma sihtgrupile veelgi lähemale - mõista inimeste vajadusi, emotsioone, ootuseid, kogemusi ja neid ümbritsevat keskkonda. (Stickdorn jt, 2018) Intervjuudest saadud informatsioon ilmestab töölaua uuringut või hoopis lükkab leitud ümber.	Intervjuusid on võimalik teha nii üks-ühele kui grupiga. Viimase pahupool võib olla aga see, et eakaaslaste arvamused võivad hakata mõjutama - samas võivad teiste mõtted olla mõnele just inspireerivad ja julgustavad kaasa rääkima. Intervjuu küsimuste koostamisel tugine eelnevalt tehtud töölaua uuringule ning see on hea võimalus testida ka hüpoteese, mis protsessi käigus on tekkinud. Soovides tagada noorte täielik anonüümsus, on variant ka koostada küsimustik, kuid see kaotab võimaluse esitada täpsustavaid küsimusi. Samuti ei ole küsimustikud kõige atraktiivsemad ning tunduvad pigem kohustusena.

Tööriista nimetus	Olemus	Kuidas seda kasutada?
Persoona	Persoona on teatud inimeste rühma profiil ning see aitab mõista selle rühma vajadusi. Oluline on meeles pidada, et tegu ei ole stereotüübiga, vaid see on infokorjel põhinev, olgugi et tegu on väljamõeldud inimesega. (Stickdorn jt, 2018) Persoona täidetud tööleht võiks olla igapäevaselt silme ees, et meelde tuletada, kes on klient. Aga nagu ka maailm ise, muutuvad inimesed ajas, seega tasuks oma persoonad üle vaadata iga-aastaselt.	Persoonat tehes ära võta endale eeskujuks ühte kindlat noort, vaid tugine mitmekülgsel uuringule. Töölehe täitmine (vaata lisadest) võib aset leida näiteks meeskonna koosolekul või hoopis koos noortega - näiteks õpilasesinduse või noorteaktiiviga. Jagage end väikesteks gruppideks ning andke igaühele erinev persoona, kelle töölehte täita (näiteks vanuse järgi). Kindlasti pange oma väljamõeldud noorele ka nimi (populaarsed nimed sünniaastate järgi) ning otsige fotopangast illustreeriv profiilipilt. Oma persoonale nime ja näo andmine loob personaalsust ning suurendab empaatilisust ja mõistmist.
Empaatiakaart	Empaatiakaart on abiks, et mõista oma kliendi tundeid, mõtteid, vajadusi ja tegusid. Selle abil on hea kaardistada tema väärtused ja võimalusi, mis on omakorda toeks parimate võimalike lahenduste väljatöötamisel. (Lewrick, Link & Leifer, 2020)	Empaatiakaart ja persoona töötavad käsikäes. Empaatiakaardil tuuakse välja, mida persoona näeb, nt milline on keskkond; mida kuuleb ning kes temaga suhtleb, teda mõjutab; mida mõtleb ja tunneb ning millest see võib tuleneda; mida teeb ja ütleb ning millised on tema vastuolulised käitumisviisid. Valudena on välja toodud suurimad probleemid ja väljakutsed ning sinna kõrvale toetavad potentsiaalsed võimalused, mis võiksid personaal olla.

Antud juhendi lisades on kaks toetavat töölehte oma sihtgrupi uurimiseks - persoona ja empaatiakaart. Need sobivad kasutamiseks nii spetsialistidega kui noortega, sest ülesehitus on lihtne, kuid tulemus mõjus.

4. Noorteinfo töötubade läbiviimine

Noorteinfo töötubade eesmärk on aidata noortel paremini mõista erinevaid teemasid ja toetada noort teadlike valikute ning otsuste langetamisel. Samuti suurendada noorte teadlikkust noorteinfo olemusest ja edendada noortes **info- ja meediakirjaoskust** - usaldusväärsed ja kvaliteetsed infoallikad toetavad kaalutletud otsuseid oma elu paremaks korraldamiseks.

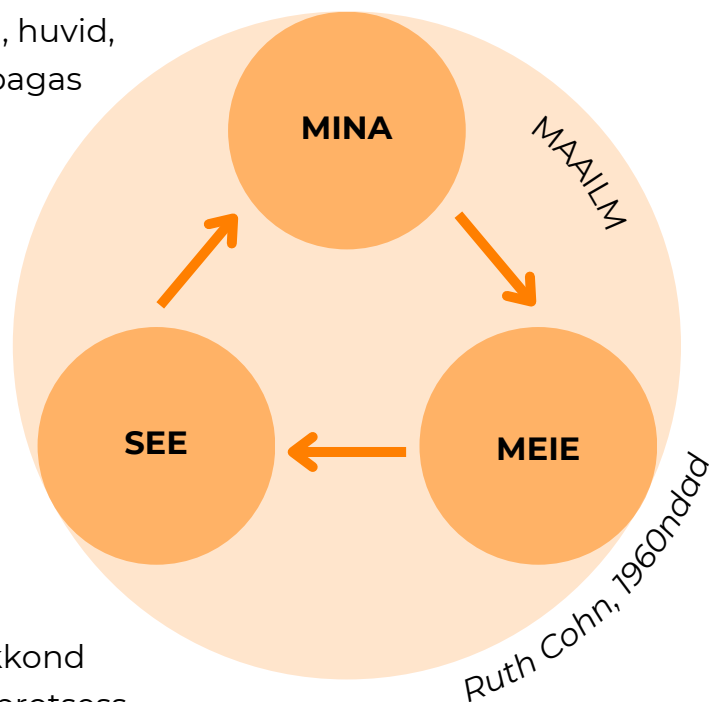
Töötuba on tööriist noortega töötavatele spetsialistidele noorteinfo temaatiliseks käsitlemiseks ning vahend info- ning meediakirjaoskuse arendamiseks. Ühtlasi on see **grupi õppeprotsess**, kus tuleb silmas pidada nelja erinevat elementi (Cohn, 1960ndad):

MINA (indiviid): noorte motivatsioon, huvid, individuaalne ajalugu ja teadmistepagas ning kaasatuse tase;

MEIE (grupp): suhted grupis, grupi dünaamika ja koostöö tüübid;

SEE (teema): koolituse teema ja sisu;

MAAILM: koolitus ja korralduslik keskkond (osaliselt mõjutatavad ka noored ise).



Kui näiteks töötoa teema ja sisu ei ole asjakohane osalevatele noortele, grupis läbisaamine puudub või keskkond pole noortele vastuvõetav, on õppeprotsess raskendatud. Nii töötuba ettevalmistades kui läbiviies tuleb kõiki nelja elementi silmas pidada: 1) töötoa teema valida vastavalt noorte huvidele, 2) vajadusel kohanda töötoa, 3) lisa rohkemal või vähemal määral meeskonnatööd soodustavaid tegevusi, 4) säti koos noortega ümbritsev keskkond neile meelepäraseks ja hubaseks.

4. Noorteinfo töötubade läbiviimine

Töötubade teemad

1. Demome demokraatiat
2. Elu täis erivajadusi
3. Erinev, kuid oma: avastades LGBT+ kogukonda
4. Inimõiguseid mõtestades
5. Inspireeritult eesmärkide suunas
6. Kanepipilved pea kohal
7. Kas sugu loeb?
8. Kuidas vägivalda ennetada?
9. Maailm ilma alkota
10. Meediapädevus: õige ja vale info eristamine
11. Miks on vahel nii raske olla tervislik?
12. Mis on porril sellega pistmist? Ehk kuidas porno päriselu mõjutab?
13. Mõeldes karjääriplaneerimisele
14. Noorsootöö võimalused
15. Noorte osalus
16. Nõusolek on seksikas
17. Oma tervise eest hoolitsemine
18. Rahatarkus
19. Seksuaaltervis: vahekord ja kaitsevahendid
20. Tehisintellekt ehk AI: võimalused ja ohud
21. Tõhusa õppimise nipid
22. Tuleviku mina
23. Tülisid lahendades rahulikuma maailma poole
24. Turvaliselt ja targalt nutiseadmes
25. Veipimine: otsime tõe ja murrame müüte
26. Vaimne tervis

Lae juhend alla aadressilt www.teeviit.ee/infotuba

4.1. Kuus sammu töötoa valmistumiseks

1. Loe läbi noorteinfo kvaliteediga seotud põhimõtteid koondav dokument „**Euroopa noorteinfo harta**” (ERYICA, 2018).
2. Tutvu noorteinfo põhimõistete, liikide ja kvaliteedi arendamisega ning teiste seotud teemadega kogumikus „**Noorteinfo käsiraamat**” (Harno, 2025).
3. Külasta üleriigilist noorteinfoportaali **Teeviit**, kust leiad usaldusväärsetel allikatel põhinevat noortele suunatud infot.
4. Vaata töötoa juhendmaterjali lõpus olevaid lisamaterjale, mis toetavad töötoa läbiviimist ja aitavad seda kohandada vastavalt sihtgrupile.
5. Vii end kurssi erinevate **digikeskkondade ja -tööriistadega** (lk 20-22).
6. Valmista ette **töötoas vajalikud materjalid ja vahendid**.

Palju edu!



4.2. Vajaminevad materjalid

Töötoa läbiviimiseks on vaja eelnevalt luua ja valmis panna mõningad materjalid. Kuigi need varieeruvad vastavalt töötoale, leiab siit üldise nimekirja, mida võib vaja minna. Töötoa läbiviija saab vastavalt sihtrühmale otsustada, kuidas töötoa läbi viib - kas täielikult füüsilises keskkonnas ja vahendistega või kasutab ka digitaalseid keskkondi ja vahendeid.

Töötuba ilma digivahenditeta

- Kirjutus- ja joonistamisvahendid: pastakad, markerid, värvipliatsid ja viltpliatsid.
- Käsitöövahendid: liim, käärid, ajakirjad- ning lehed piltide väljalõikamiseks.
- Paberid: märkmepaberid, suured tahvlipaberid ja A4 paberid.
- Prinditud materjalid: ülesanded ja tegevused.
- Muud vahendid: pall, mängiasjad vms tagasisideringis sõna andmiseks või mõned pildikaardid, näiteks Dixiti lauamängust.

NB! Keskkonnahoiu mõttes kasutage ära hoopis vanu plakateid ja sodipabereid.

Töötuba digivahenditega

- Ekraan ja/ või projektor esitluse, ülesannete ja lisamaterjali näitamiseks.
- Uuri, kas osalejatel on endil olemas nutiseaded või pane valmis noortekeskuse (tahvel)arvutid, mida noored saavad kasutada.
- Valmista ette/ seadista digilahendused ja/või keskkonnad, mida soovid kasutada, näiteks:
 - loo *Mentimeter* ja lisa ühinemise kood või QR-kood slaidile ja kontrolli enne töötuba, et see töötab, kuna kood aegub mõne päevaga;
 - lisa *Padlet*i tahvlile ülesanded ning pane liitumise link slaididele;
 - tee või otsi teemaga sobiv *Kahoot*.

PS! Kontrolli enne töötoa algust, kas kõik töötab (heli, slaidid jne).

4.3. Digikeskkonnad ja -tööriistad töötubades kasutamiseks

Digikeskkonnad ja -tööriistad sobivad kasutamiseks nii füüsiliste töötubade rikastamiseks kui ka veebipõhiselt läbiviidavates tegevustes. Nende kasutamine aitab ühtpidi koondada töötoas või muus tegevuses loodud sisu ja materjale, teisalt arendada osalejate digioskusi.

Kõigi tööriistade ja keskkondade kasutamiseks tuleb luua kasutajakonto. Enamik pakub tasuta ligipääsu kindlale hulgale võimalustele või tasuta prooviperioodi.

Juhime tähelepanu, et kõikide tööriistade tasuta kasutamise võimalused võivad ajas muutuda ning enne töötoa läbiviimist kontrolli kindlasti üle võimalused.

Ideede koondamine, sisendi kogumine ja grupi- või ühistööd:

1. Mentimeter - www.mentimeter.com

Võimaldab koguda sisendit ja arvamusi märksõnade, valikvastuste ning muude lihtsate viiside abil. Reaalajas tekivad keskkonda diagrammid, sõnapilved vms, mida saab kohe ekraanil kuvada.

Tasuta saab kasutada ühes kuus kuni kaks slaidi ja kaasata ühes kuus kuni 50 vastajat.

2. Slido - www.slido.com

Sarnaselt Mentimeterile võimaldab Slido koguda sisendit reaalajas ja tulemusi kohe esitleda.

Tasuta saab kasutada kuni kolm slaidi ja kaasata kokku kuni 100 vastajat.

3. Miro - www.miro.com

Miro on digitahvel, mille pind on sisuliselt lõputu. See sobib hästi ajurünnakuteks, mõttekaartide ja ajajoonte loomiseks. Kasutada saab nii valmis põhjasid ja töölehti kui ka kujundada need ise vastavalt vajadusele. Lisaks saab Miro kasutada ka esitluste tegemiseks.

Tasuta kasutamiseks kuni kolm digitaalset tahvlit üheaegselt.

5. Padlet - www.padlet.com

Sarnaselt Mirole on tegemist digitaalse tahvliga, kuhu osalejad saavad postitada märkmeid, pilte, linke ja videoid. Sobib ideede kogumiseks, ühistööks ja arutelude koondamiseks. Tulemus jääb kenasti ülevaatlikuks ja on hiljem kergesti jagatav.

Tasuta kasutamiseks kuni kolm digitaalset tahvlit üheaegselt ja kuni 20 MB üleslaetavaid faile.

Kujundused, visuaalid ja videod:

1. Canva – www.canva.com

Lihtne ja kasutajasõbralik tööriist plakatite, esitluste, materjalide sotsiaalmeedia postituste ja videote loomiseks.

Tasuta versioonis on väga lai valik kujunduspõhjasid ja graafikaelemente.

2. Powtoon

Sarnaselt Canvale on see keskkond lihtsasti kasutatav, kuid spetsialiseerub ainult videote loomisele.

Tasuta versioonis saab teha kuni 5-minutilisi videoid, mis sisaldavad keskkonna vesimärki ja video lõpus keskkonna tutvustust.

3. Adobe Express – www.adobe.com/express

Sobib plakatite, sotsiaalmeedia postituste ja lühivideote tegemiseks. Kasutada saab hulgaliselt valmis kujundusi ja lihtsaid redigeerimisvõimalusi.

Tasuta kasutamine kuni 30 päeva, koos väga suure hulga põhjade, piltide, elementide ja muusikaga.

4. Piktochart – www.piktochart.com

Sobib infograafikute, plakatite ja lihtsamate esitluste loomiseks. Hea tööriist, kui on vaja andmeid või sisu visuaalselt arusaadavalt esitada.

Tasuta kasutamiseks 7 päeva, sh 2 tasuta faili allalaadimist.

Viktoriinid ja mängud

1. Kahoot! – www.kahoot.com

Kõige tuntum mänguline keskkond, kus saab luua valikvastustega küsimustikke. Osalejad liituvad koodiga ja vastavad oma seadmetes, mille tulemusi saab reaajas ekraanil näidata. Sobib hästi teadmiste kontrolliks, aga ka lõbusateks energizer'iteks.

Tasuta saab kaasata kuni 10 osalejat.

2. Blooket – www.blooket.com

Samuti mänguline keskkond valikvastustega küsimustike loomiseks. Osalejad liituvad koodiga ja vastavad oma seadmetes, mille tulemusi saab reaajas ekraanil näidata.

Tasuta saab kaasata kuni 60 osalejat.

3. Quizlet – www.quizlet.com

Küsimustike koostamise keskkond, mis on eriti hea sõna- või pildimängudeks. Osalejad liituvad koodiga ja vastavad oma seadmetes, mille tulemusi saab reaajas vaadata. Loodud küsimustik tuleb keskkonnas osalejatele avada ja see on avatud kuni 90 minutit.

Tasuta kasutamiseks kuni 30 päeva.

4. Actionbound

Tubasele ja virtuaalsele noorteinfo töötoale on veel kolmaski variant - viia see läbi vabas õhus. Suurepärane keskkond, kus saab luua orienteerumise ja igasse punkti lisada mõne küsimuse või ülesande.

Tasuta kasutamiseks kuni 14 päeva.

Veel lahendusi ja õpetusi

[Digipädevuste lehelt](#) leiab õpetajatele ja haridustehnoloogidele suunatud, kuid ka noorsootöötajatele sobivaid erinevate veebiseminaride ja virtuaalsete töötubade salvestusi, mis toetavad õppijate ja õpetajate digipädevuse arendamist tutvustades erinevaid digilahendusi, mida õppetöös kasutada.

Juhendmaterjali loomiseks kasutatud allikad

Ackoff, R. L. 1989. *From Data to Wisdom*. Journal of Applied Systems Analysis, 16, lk 3–9. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2013.05.092>

Buckland, M. K. 1991. *Information as thing*. Journal of the American Society for Information Science, 42, 5, lk 351-360. [https://doi.org/10.1002/\(SICI\)1097-4571\(199106\)42:5<351::AID-ASI5>3.0.CO;2-3](https://doi.org/10.1002/(SICI)1097-4571(199106)42:5<351::AID-ASI5>3.0.CO;2-3)

Butterworth, G. & Harris, M. 1994. *Principles of Developmental Psychology*.

Weitzel, H. 2015. *The concept of theme-centered interaction by Ruth Cohn. Enhancing classroom situations*. <https://www.grin.com/document/512744>

Dervin, B. (1976). *Strategies for dealing with human information needs: Information or communication?* Journal of Broadcasting, 20(3), 324-351.

Eesti Avatud Noortekeskuste ühendus. 2018. *Noortekeskuste hea tava*. https://ank.ee/wp-content/uploads/2018/09/Noortekeskuse_Hea_Tava_2018.pdf

ERYICA. 2018. *Euroopa noorteinfo harta*. https://harno.ee/sites/default/files/documents/2021-03/European_Youth_Information_Charter_2018_EE_A4_v1_0.pdf

Eurodesk & ERYICA. 2021. *YouthInfoComp: Youth Information Worker Competence Framework*. <https://eurodesk.eu/wp-content/uploads/2021/09/InfoYouthComp.pdf>

Haridus- ja Noorteamet. 2022. *Noorteinfo*. <https://harno.ee/noorteinfo>

Kutsereregister. 2022. *Kutsestandardid: Noorsootöötaja, tase 4*. <https://www.kutsereregister.ee/ctrl/et/Standardid/vaata/11097880>

Kutsereregister. 2022. *Kutsestandardid: Noorsootöötaja, tase 6*. <https://www.kutsereregister.ee/ctrl/et/Standardid/vaata/11097880>

Kutsereregister. 2022. *Kutsestandardid: Noorsootöötaja, tase 6*. <https://www.kutsereregister.ee/ctrl/et/Standardid/vaata/11097933>

Juhendmaterjali loomiseks kasutatud allikad

Lewrick, M., Link, P. & Leifer, L. 2020. *The Design Thinking Toolbox*.

Sternberg, R. J., & O'Hara, L. A. (2000). *Intelligence and creativity*. Handbook of intelligence, lk 611–630

Stickdorn, M., Lawrence, A., Hormess, M. & Schneider, J. 2018. *This is Service Design Doing*.

Virkus, S. 2003. *Information Literacy in Europe: A Literature Review*. Information Research. 8, 4, 159. <http://informationr.net/ir/8-4/paper159.html>

Tööleht "Persoon"

*Illustreeriv pilt
persoonast*

Nimi:

Vanus:

Elukoht:

Iseloomustav tsitaat:



Hirmud, probleemid:

Mõjutajad, trendid:



Hobid, tegevused:

Igapäevaharjumused:

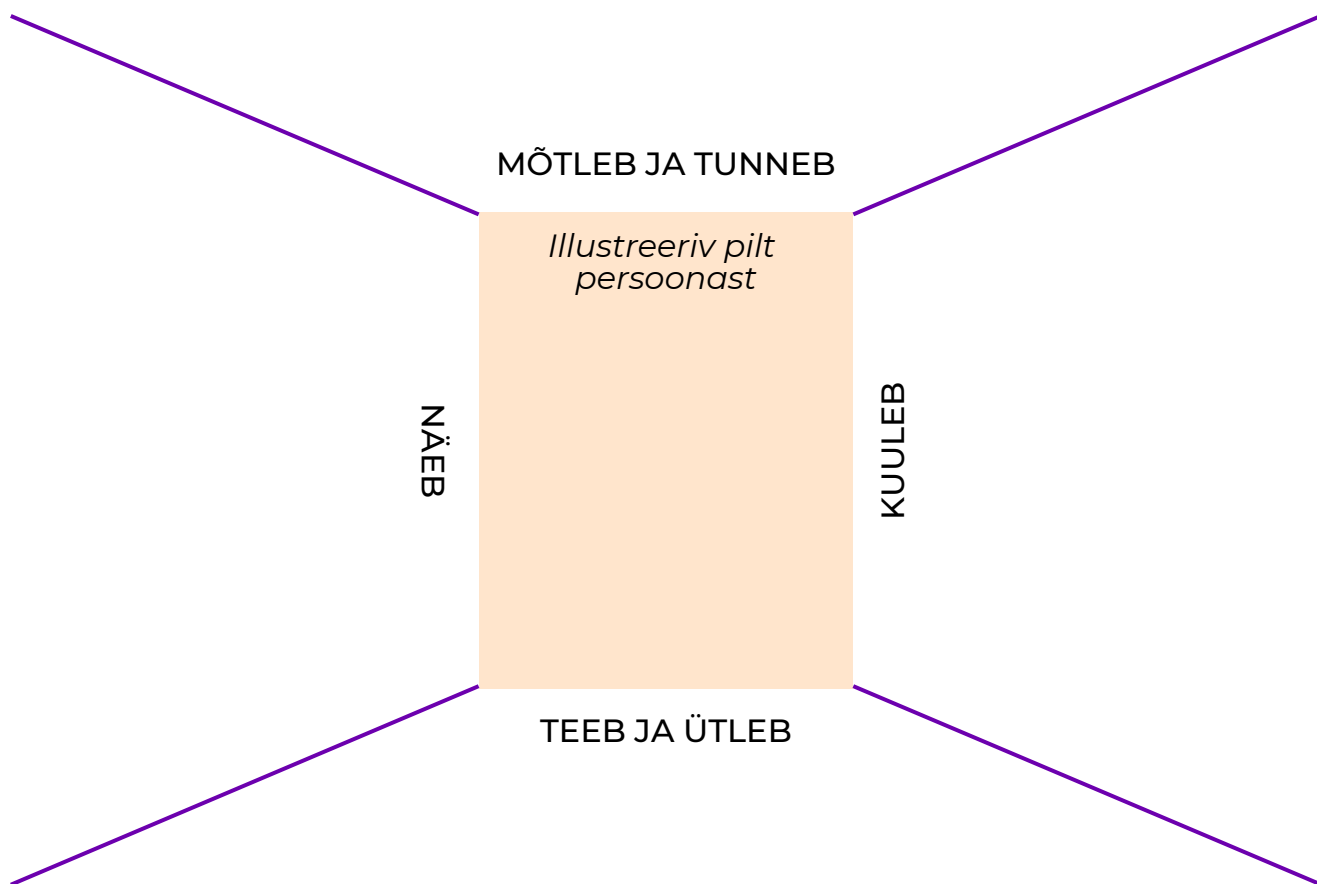


Eesmärgid:

Vajadused:



Tööleht "Empaatiakaart"



Valud:



Võimalused:

Sügis 2023, uuendatud 2025