



# KOOLI- RUUM'22

[kooliruum.ee](http://kooliruum.ee)

## Projekti Kooliruum käsiraamat

### Sisukord

- 4 Mis on loovtööprojekt Kooliruum?
- 6 Uuri nagu teadlane
- 9 Märka nagu kunstnik
- 11 Mõttele nagu arhitekt
- 18 Ülesannete ajakava
- 19 Ülesannete sisu
- 20 Vastuse vormistamine
  
- 21 Arhitektuur õpetab teistega arvestama
- 25 Tähtis info ülevaatlilikult

## Tere, õpetaja!

Sinu ees on sissejuhatus loovtööprojekti Kooliruum. Käsiraamat selgitab projekti kulgu ja sisu. Kogumik avab Kooliruumi-projektide mõttemaailma, mida aluseks võttes on Sul vabadus projekti ülesandeid oma õpilaste eale ja huvile vastavalt kohandada. Oleme püüdnud selle töö teha lihtsaks, mugavaks ja inspireerivaks, et Sinulgi jääks mahti protsessi nautida. Kutsume Sind üles nägema iseend samuti tiimi liikmena, kes asub nagu õpilasedki vastuste märkamise põnevale teele.

Teravat pilku!

## Tere, koolijuht, arendusjuht, haldusjuht!

Ilmselt on Sinugi töölaua küsimusi koolimaja ruumi-korraldusest. Võib-olla vajab mõni koht värskenduskuuri või ümbermõtestamist, võib-olla lausa ümberehitamist või hoopis väikeses mõõtkavas suurt muutust. Loovtööprojekt Kooliruum on võimalus õpilasi kaasata ning lasta neil olukorda analüüsida ja lahendusi pakkuda. Koos tegutsedes sündinud mõtted liidavad koolikogukonda ja annavad hinnalise õppetunni muutuse tekitamisest päris elus. Omaette väärtus on pilk koolimajale läbi õpilaste silmade.

Põnevaid avastusi!

## Tere, õppealajuhataja, huvijuht, karjäärinõustaja!

Uudishimu spetsialistina pole päeva, kus Sa ei veenduks taas vanas tões, et nii palju kui on inimesi, on ka huvisid. Kooliruumi projekt avab õpilaste jaoks uue ja põneva valdkonna, mida praegustes koolide õppekavades on veel pigem napilt – arhitektuuri ja disaini. See valdkond hõlmab paljusid eluallasid ning pakub tööd ja eneseteostusvõimalust suurele hulgale eri inimestele. Ehk arutatakse parasjagu ka Sinu koolis identiteeti kandvate õppesuundade üle? Kooliruumi teemaline loovtöö sobib heaks hakatuseks, et väiksemas mahus järele proovida arhitektuuri ja disaini õppevaldkonda.

Julget pealehakkamist!

## Tere, õpilane!

Sinuni jõuavad need tervitussõnad juhendaja vahendusel. Kooliruumi loovtööprojekti korraldajad ütlevad Sulle aitäh projektis osalemise eest ning soovivad Sulle põnevaid leide ja ägedaid mõtteid. Eesootavatel ülesannetel ei ole õigeid või valesid vastuseid, küll aga on mängus osavus üllatuda igapäevasest, oskus märgata pisiasju ja seoseid, võime mõista teisi inimesi, meisterlikkus pöörata midagi üksluist ja igavat pea peale ning olla üleüldiselt leidlik ja nutikas.

Uudishimu ja mõttelendu!

## Mis on loovtööprojekt Kooliruum?

Kooliruum on üle-Eestiline uurimuslik ja mänguline loovtööprojekt, mille käigus kasutavad õpilased erinevaid teaduse ja disaini meetodeid, et uurida, milline on tänane kool ja luua visioon uuest koolist.

Projekt koosneb kaheksast ülesandest, mis sisaldavad uuritavat küsimust, tegutsemisjuhiseid ja -vihjeid, näitematerjale ning nõuandeid. Õigeid-valesid lahendusi ei ole, õpilased on oodatud püstitatud küsimust mitmekülgsest uurima, avastama erinevaid alateemasid ning alternatiivseid vastuseid. Uurimisteemad puudutavad koolimaja eri tahke ja lahenduse puhul on olulised selle läbimõeldus, asjakohasus, loomingulisus ja teostus. Õpilaste mõtteid kommenteerivad küsimusega igapäevaselt kokku puutuvad eri valdkondade spetsialistid, kelle roll on nii arvustada kui ka inspireerida.

Projekti lõpus valmib õpilaste nägemus uuest kooliruumist: koolihoone või -hoovi mõne osa ümberkujundamise mõte, mis on ideaalis ka õpilastele endile (väikese välise abiga) jõukohane teostada. Eriti väärtuslikud on ideed liikumisharjumusi soosivast koolikeskkonnast. Teostus ei ole loovtöö nõutud osa, vaid hea mõtte loomulik ja võimalik edasiarendus.

Õpilase jaoks on Kooliruum loovtöö, mille jooksul kogeda loodus- ja sotsiaalteaduslike uurimismeetodite kasutamist ning disainile ja arhitektuurile iseloomulikke tööprotsessi elulises olukorras. Õpetaja roll on õpilaste tegutsemisindu üleval hoida, ajakava ja töömahtu jälgida ning vajadusel oma tiimi suunata.

Projekt kestab oktoobrist aprillini ning on paras põhikooli lõpuklassidele ja keskkoolile, kuid ealist piirangut ei ole. Õpilas(t)e projektis osalemist on koolil võimalik arvestada riiklikus õppekavas ettenähtud loovtööna.

 [www.schoolspace.ee](http://www.schoolspace.ee)

## Pilootprojekt Kooliruum'16

Projektis Kooliruum'16 osales 57 tiimi 35 koolist ehk üle 200 õpilase ja ligi 40 õpetajat.

Meie unistus on kasvatada Kooliruumi projektist iga-aastane traditsioon, mis kutsub igat sorti õpilasi ja õpetajaid ehitatud keskkonda avastama, pakub arhitektuuri- ja disainihuvilistele õpilastele eneseteostusvõimalust loovtöö näol ning koolijuhtidele, haridusspetsialistidele ja arhitektidele pilku koolimajale läbi õpilaste silmade.

Kuigi esimese Kooliruumi-projekti tagasiside oli väga kiitev, oleme alati avatud ettepanekutele, kuidas muuta loovtööprojekti veelgi mugavamaks ja toredamaks. Selles on meile suureks abiks igasugune tagasiside – nii lihtsalt heameele jagamine, õpilaste tegevuse kirjeldamine kui ka konstruktiivne kriitika. Võimalusel palume õpilaste tegutsemist pildistada. Nii saame ka meie tunda end peaaegu osalistena ning tekib väike jäädvustus Kooliruumi järjekordsest läbimängust.

✉ [info@arhitektuurikool.ee](mailto:info@arhitektuurikool.ee)

## Uuri nagu teadlane

Ülesande kallale asudes tasub end kujutleda teadlase rolli. Mis sorti teadlase, selleks annab enamasti vihje ülesanne, kuid ka seda võib küsimuse alla seada ning proovida, millise suuna näitab kätte mõni muu teadusvaldkond.

Milles teadlase roll seisneb? Lühidalt öeldes, kohale minemises. Tõsi, nii mõndagi abstraktset mõttekäiku on võimalik formuleerida ja tõestada töölaua tagant tõusmata, kuid Kooliruumi-projekti teema – koolikeskkond – tähendab välitöid.

Juhendaja esimene väljakutse on aidata õpilastel teadlase rolli sisse elada. Ehk sobib selleks mõni teatriharjutus? Võib-olla uurimise mõiste kaardistamine? Põnevad viited tuntud teadlastele ja nende avastuste või leiutiste saamisloole? Siin on võimalus teha ots lahti õppeainete lõimimisega ning pärida teadlaste ja nende töömeetodite kohta oma kolleegidelt. Keskne on küsimus, mis on uurimine ja kuidas uuritakse.

Õpilaste esimene sihtmärk on mõista oma töömeetodite valikut, millist infot valitud meetodist võib oodata ja kuidas seda salvestada. Vastavalt õpilaste eale võib juhendaja või õpilased ise loetleda ja tutvustada uurimismeetodeid: vaatlus, osalusvaatlus, mõõtmine, eksperiment, intervjuu... Võib-olla on lihtsam alustada erinevate elu, keskkonda ja ühiskonda uurivate teadlaste (ja nende poolt uuritava kitsama valdkonna või küsimuste) nimetamisest: sotsioloogid, antropoloogid, etnoloogid, inimgeograafid, semiootikud, majandusteadlased, politoloogid... Selle nimekirja põhjal on kergem uurimisviise meelde tuletada. Arutelu käigus võib üle korrata ka info talletamise meetodid: foto või video, helisalvestus, märkmete või visandite tegemine.

Välitööd nõuavad ettevalmistamist. Enne uksest välja tormamist on tähtis oma tegevus kavandada ja eesmärk välja selgitada. See ei pea olema keeruline analüüs. Kõige olulisem on mõista, mis on uuritav teema või uurimisküsimus, ning aimata, mil moel on nutikas ja mugav teemat kaardistada. Kuna Kooliruumi-projekt keskendub koolielu igapäevale, tuleb osata lahti lasta eelarvamustest või tundest, et selle kohta on kõik niigi teada ja selge. Lausa vastupidi – edu saadab seda, kes suudab kujutleda, et ta näeb ja kogeb kõike



Kaader filmist "Köögilood" (*Salmer fra Kjøkkenet*, Norra, 2003)

Film räägib Rootsi teadlastest, kes reisivad 1940ndatel Norra maapiirkonda, et uurida vallalisi mehi ja nende harjumusi köögis. Ülaltoodud filmikaadril jälgib teadlane oma vaatlusalust ülesandega võimalikult täpselt välja selgitada, kuidas kasutavad üksi elavad mehed kööki. Uurimismeetodid on 70 aasta jooksul muidugi muutunud, kuid inimeste igapäevaelu on tänapäevalgi tähtis uurimisvaldkond.

justkui esimest korda.

Seega algab uurimine kaardistamisest, justkui tulnukast maadeavastajana esimest korda igapäevaelu keskele astumisest. Millised nähtused jäävad silma? Mis kordub? Mida on palju? Mida on vähe? Mis puudub? Mis on eriline? Kui selline esimene vaatlusring on vastavalt teemale tehtud, saab asuda täpsema kavandamise juurde: millist nähtust uurida ja kuidas?

Edasi selgitavad teadlasena tegutsemist juba ülesanded. Häälestumiseks võib aga kasutada võrdlust slow food liikumisega. Kiirtoidule vastanduv aeglane söömine keskendub samuti millegi absoluutselt igapäevase – einestamise – taasavastamisele. Aega maha võttes märkame rohkem, naudime enam ning avastame uusi teadmisi ja kogemusi.

## Kokkuvõte: kuidas uurida nagu teadlane?

1. Mõista uurimist kui tegevust ja tunne selle eri viise.
2. Võta aeg maha ja unusta eelarvamused.
3. Üllatu igapäevasest, küsi palju küsimusi.

## Märka nagu kunstnik

Nüüd läheb põnevaks. Olles teadlase rolli sisse elanud ning asunud koolikeskkonda avatud meelega uurima, tuleb kasuks oskus samaaegselt end ka kunstnikuks kujutleda. Muidugi, see võib olla paras pingutus püüda endale sellised kameeleonisilmad pähe manada, mis oskavad eri suundades vaadata. Võib-olla kohe nii ei saagi – ja ei peagi. Võib teha tiiru koolimaja peal kõigepealt teadlasena ja siis kunstnikuna, see on alguses kindlasti lihtsam.

Milles seisneb aga kunstniku roll? Tänapäevane kunstnik on märkamise meister. Tal ei ole rangelt määratletud ametioskuseid või töövahendeid. Ta võib joonistada või maalida, ehitada installatsioone, lavastada hetki ja olukordi, luua heli- või videoteoseid, kirjutada, pildistada, tantsida, kokata, programmeerida. Kunstniku teeb temast osavus oma tegevuse kaudu edasi anda mõnda suuremat mõtet või kogemust. Selle aluseks ongi märkamine, tähelepanekud elust: millised asjad on, kuidas nad on, mil moel on nad omavahel seotud ning mis on nende tähendus.

Kasuks tuleb oskus ära tunda see, mis läheb inimestele korda – võib-olla midagi tõsist ja kaalukat, võib-olla midagi lõbusat ja loomingulist –, võime tähele panna iseennast info kogujana või märgata midagi eesmärgikõrvast, aga põnevat, ning meisterlikkus midagi üksluist ja igavat kuidagi pea peale pöörata. Võib-olla piisab kui iseennast pea peale pöörata – juba ongi teine vaatepunkt asjadele ja kindlasti näeb nii ka mõndagi ennenägematut.



Prantsuse fotograafi JRi projekt "Naised on kangelased" (*Women Are Heroes*, Brasiilia, 2008—2009)

Rio de Janeiro väga vaestes linnaosades, omaalgatuslikult ja käepäraste vahenditega ehitatud *favela*'des, on vägivald peaaegu igapäevane probleem. Tihti kannatavad selle tõttu nii otseselt kui kaudselt naised. Rõhutamaks naiste kandvat rolli ühiskonnas ning nende heaolu küsimust, kleepis kunstnik JR *favela* majadele kohalike naiste hiiglaslikud silmapaaris, andes sagedasele krimiuudistes figureerivale linnaosale uue, alternatiivse, mõjuva näo.

### Kokkuvõte: kuidas märgata nagu kunstnik?

1. Lase fantaasial lennata, anna igale mõttele võimalus.
2. Otsi uusi vaatepunkte, nii otseses kui kaudses tähenduses.
3. Tunne ära emotsioone.

## Mõttele nagu arhitekt

Võtame teadlasele ja kunstnikule lisaks kampa arhitekti. Selge see, et taas ei pea kõike püüdma korraga teha, kui see liiga keeruline paistab. Arhitekt võib tegutsema asuda ka siis, kui teadlane ja kunstnik on oma ringid teinud.

Mis on arhitekti roll? Arhitekti töö eesmärk on olemasolevat olukorda muuta, enamasti ruumiliste lahendustega. See vajab ühelt poolt süüvimist ja äratundmist, mis on see praegune olukord, ja teiselt poolt loomingulist panust ja kujutlusvõimet, et kujundada tulevane olukord. Siin tuleb mängu divergentne mõtlemine ehk ühele küsimusele mitmete ja mitmesuguste vastuste leidmine. Mõnikord nimetatakse seda disainimõtlemissiks või disaineri mõtlemissiks, inglise keeles *design thinking*. Sellest on saanud loovuse tööriist ka paljudes ettevõtetes ja organisatsioonides, mistõttu on suur osa teemakohast lugemist inglise keeles meie jaoks liialt äri poole kaldu. Heal lapsel aga mitu nime ning tõik, et sedasorti mõtlemine leiab kasutust ka väljaspool kitsamat arhitektuuri ja disaini valdkonda, annab tunnistust, et tegu on tõepoolest mingit erilist liiki, kuid universaalselt kasutatava mõtlemise viisiga.

Seega, kui teadlase ja kunstnikuna tegutsemine on tuvastanud olemasolevas olukorras iseloomulikud nähtused, nende põhjused, omavahelised seosed ja tähenduse, jõuab otsustav hetk arhitektini. Kuidas on see kõik ruumiga seotud? Kui olemasolevat olukorda muuta, siis miks ja kuidas?

Seoseid ruumiga täheldas arhitekt ehk juba kaardistamise ja arutlemise etappides ning talletas välitööde käigus mällu põnevaid ruumilisi lahendusi ja kogemusi. Kuigi päris disainimiseni jõuame teise poole ülesannete juures, tasub juba algusest peale üles märkida tekkivaid mõtteid sellest, kuidas ruum ja selles toimuv elu võiksid olla veel paremad ja mõnusamad.

## Kokkuvõte: kuidas mõelda nagu arhitekt?

1. Märka ruumi.
2. Tunne ära selle mõju inimestele ja harjumustele.
3. Kujutle, milline oleks elu, kui midagi ruumis muudaksid.

\*

Arhitektid on vaatlemisele, märkamisele, uurimisele andnud mitmesuguseid vorme. Järgnevatel lehtedel on mõned näited.



Rintala Eggertsson arhitektide projekteeritud vaatetorn Seljordi järve ääres Norras.  
Foto: Dag Jenssen

Lõuna-Norras Telemarki maakonnas asuvast Seljordi piirkonnast on pärit järvekoletise Selma legend, mis on tähtis kohaliku identiteedi kandja. Rahvaloo tähistamiseks ruumis ehitati järve kaldale vaatetorn, kust on hea vaadelda – kas just Selmat, aga kindlasti vähemalt sama kuulsat rikkalikku loodust.





Norras Dovrefjelli rahvuspargis asuv põhjapõtrade vaatlemise majake, autoriteks Snøhetta arhitektid. Foto: diephotodesigner.de

Vaatamiseks ja nägemiseks ei pea alati ronima kuskile kõrgele. Madal ja pikk looduse jälgimise ruum sobib hästi selle ees laiuva avara maastiku vaatlemiseks. Kui pikksilm teeb silma pikaks ja viib vaadeldava lähedale, siis see majake võiks olla laisilm, peaaegu et vaatevälja venitaja, lubades piirkonnas liikuvaid põhjapõtru kaua pilguga saata.



Ameerika valguse- ja ruumikunstniku James Turrelli teos "Avataevas" (*Open Sky*) Chichu kunstimuseumis Naoshima saarel Jaapanis. Foto: internet

Ameerika kunstnik James Turrell on loonud ruumi, mille laes on suur auk. See pole päris tavaline auk, sest kui harilik katuse läbi lõigata, jääks augule paks serv – kuna katuse sees on katuse konstruktsioon ja, vähemalt meie kliimas, ka kõvasti soojustust. See auk siin on aga õhukese, peaaegu olematu paksusega servaga ja paistab, nagu oleks tasapinna sisse lõigatud. Siin saab jälgida ja kogeda ruumitut ilmaruumi, vaadelda raamitud ajatust või pilvede kulgemise aega, tunda vihma lähedust või iseenda kaugust. Pilvede vaatlemine, muide, ei ole ainult poeetidele. 2009. aastal tehti ettepanek arvata pilveliikide nimistusse uus pilv, ladinakeelse nimega asperitas. Selle uurimisel oodatakse kõigi meteoroloogide panust üle maailma.



Allergutendinge nimel all tegutsevate saksa arhitektide kokkupandav suvemajake *Seelenkiste*.

Foto: allergutendinge

*Seelenkiste* (Hingekoda) on väike majake, mille inspiratsiooniks on Arkaadia, idülliline elu looduse keskel. Hingekojas kõige kõrgemal asub ilusale ilmale avatav töölaud, ehitise kõige tähtsam koht. See on mõtisklemise ja loomise paik, kust vaadata silmapiirile ja iseendasse. Võib-olla võiks Hingekoja teine nimi olla sisevaatlustorn.

## Muide,

Konkursi hüüdlause võib ka sassi lüüa ja proovida, mida uut avastate hoopis konfiguratsioonides:

Märka nagu teadlane.

Mõtle nagu kunstnik.

Uuri nagu arhitekt.

või

Mõtle nagu teadlane.

Uuri nagu kunstnik.

Märka nagu arhitekt.

## Ülesannete ajakava

Projekti jooksul võtavad osalejad ette üheksa ülesannet. Esimesed neli suunavad uurima enda koolikeskkonda ning viimased viis on pühendatud oma idee loomisele.

Ülesannete läbimiseks kehtib soovituslik ajakava, mille järgi on iga ülesande tegemiseks arvestatud aega kaks kuni kaks ja pool nädalat. Ülesannete lahendamiseks tasub seega alustada kooliaasta alguses või oktoobrikuu jooksul, et jõuda projekti lõpuni märtsikuuks.

2021/2022 õppeaasta soovituslik ajakava:

Ülesanne #1	12. oktoober
Ülesanne #2	2. november
Ülesanne #3	16. november
Ülesanne #4	30. november
*	
Ülesanne #5	14. detsember
Ülesanne #6	18. jaanuar
Ülesanne #7	1. veebruar
Ülesanne #8	15. veebruar

Töö esitamise tähtaeg 8. Märts

Lõpusündmus 2022. aprilli alguses Õpilaste Teadusfestivalil

Ülesande esitamise kuupäev on ühtlasi järgmise ülesandega alustamise aeg.

## Ülesannete sisu

Ülesande kirjeldus on suunatud juhendajale, kes kohandab selle oma õpilaste eale ja huvile vastavaks. See võib tähendada näiteks sõnastuse lihtsustamist või töö väiksemateks etappideks jagamist. Vajadusel on seejuures abiks projekti konsultant.

Ülesanded sisaldavad uuritavat küsimust, tegutsemisjuhiseid ja -vihjeid, näitematerjale ning nõuandeid. Vastusena loodame näha eelkõige õpilaste leidlikku ja loomingulist mõtlemist ning nutikat arutluskäiku. Õigeid-valesid lahendusi ei ole, oluline on õppida protsessi jooksul divergentselt mõtlema – püstitatud küsimust mitmekülgsest uurima, avastama erinevaid alateemasid ning alternatiivseid lahendusviise. Ehk ei olegi õige rääkida ülesannetest ja lahendustest, vaid küsimustest ja vastustest. Küsimused puudutavad koolimaja eri tahke ning annavad võimaluse koostööks eri aineõpetajatega.

Esimene, sissejuhatav ülesanne ongi soojendus, et ülesande lahendamise protsess läbi proovida.

NB! Kooliruum'22 põhineb pilootprojektil Kooliruum'16. Ülesanded on samad – õpilased, kes osalesid mõnel eelmisel aastal, võivad huvi korral uuesti osaleda (esimese nelja ülesande hulgas, millel on nii A- kui B-variant, saab valida tegemata variandi, ja viimase nelja ülesande puhul saab valida uue koha koolimajas).

## Vastuse vormistamine

Vastuse leidmise viis ja esitamise vorm on vabad. Tähtis on, mida ja kuidas valite teha ehk vastuse läbimõeldus, asjakohasus, loomingulisus ja teostus. Vastajatele ei ole tasuks numbrites punktid, vaid erialaspetsialistide tagasiside. Külaliskriitikutena avaldavad vastuse kohta arvamust küsimusega igapäevaselt kokku puutuvad eri valdkondade esindajad, kelle roll on nii arvustada kui inspireerida. Tööd esitatakse tagasiside saamiseks projekti lõpus. Seega tasub hoolikalt kogu protsessi jooksvalt dokumenteerida. Iga ülesannet on võimalik lahendada põhjalikumalt ja vähem põhjalikult. Püüdke leida oma võimetele ja ajavarule sobiv lahendus või varieerige süüvimist: suuremast pingutusest puhkamiseks võib järgmise ülesande ette võtta ka lihtsamalt ja vabamalt.

Iga õigeaks ajaks esitatud projekt saab tagasiside.

## Arhitektuur õpetab teistega arvestama

Koolielu portaalis 13.10.2015 ilmunud intervjuu

Küsisime Kadri Klementilt, Arhitektuurikooli ühelt asutajalt ja Kooliruum'16 juhilt, miks üleüldse arhitektuur ja mis asi on Kooliruum'16.

### **Milleks kooliõpilastele üldse arhitektuurist rääkida? Kas see pole liiga spetsiifiline valdkond?**

Kadri Klementi (KK): Sugugi mitte. Arhitektuur on ju elukeskkond. Üle poole kogu Maa elanikkonnast elab linnades, Eestis on linlaste osakaal pea 70%. Isegi maal elades on vahetu elukeskkond inimese loodud. Seega on arhitektuur lai nähtus, millega puutume kõik iga päev kokku. Võime isegi öelda, et me ei saagi muudmoodi – ruumist ei olegi võimalik välja minna. On väga loomulik selle vastu huvi tunda ja seda mõistma õppida. Alahinnata ei tasu ka arhitektuuri kui loomingulist valdkonda. Paljud ruumiga seotud elualad pakuvad eneseteostusvõimalust.

### **Arhitektuur on niisiis kunst?**

KK: Tegelikult ei ole. Arhitektuur – või disain – on omaette valdkond ja mõtteviis. Just nimelt mõtlemise viis. Kunstnikul on väga palju vabadust otsustada, kuidas tema maailma mõistab ja oma tööd teeb. Teda võib pidada selles pea sõltumatuks, ta võib keskenduda oma teosele, publik ei ole teose sünniks tingimata oluline. See on muidugi juba filosoofiline küsimus kunsti olemusest ja kunstniku lai vabadus tähendab, et ta võib endale ka kitsamad piirid seada ja oma tööd teistmoodi näha. Kuid kui pöördume tagasi arhitekti ja disaineri juurde, siis nemad ei saa kunagi luua ilma publikuta, ilma mõtlemata sellele, kelle jaoks nad loovad. Selleks tuleb tunda elu mitmekesisust ning olla alati valmis nägema maailma ka kellegi teise silme läbi. Peamine põhjus, miks arhitektuuri koolides käsitleda, ongi see, et arhitektuur õpetab teistega arvestama. Õpetab olema hea inimene.

## Mis on arhitektuuril teadusega pistmist?

KK: Võiksime siin loetleda vanu tuttavaid: inseneriteadus, mille toeta arhitektuur püsti ei püsiks, füüsika, mis teeb majad ilmakindlaks ja paneb kontserdisaalid kõlama, keemia, millele võlgname tänu materjalide ja nende töötlemise aina avarduva valiku eest. Tahaksin seekord aga tähelepanu juhtida hoopis bioloogiale ja sotsiaalteadustele. "Pean tunnistama, et olen rohkem uurinud elu kui hooneid," on öelnud maailmakuulus taani arhitekt Jan Gehl. Inimest võib tööpoolest vaadelda loomaliigina ja küsida, milline on tema loomulik elukeskkond. Tuleb mõista, mis paneb inimest end hästi tundma ja miks, kuidas inimene käitub ja mis seda mõjutab, mil viisil on elukeskkond seotud kultuuri ja tavade, poliitika ja majandusega. Arhitekt ei ole teadlane, aga tema töös on palju teadusele omast mõtteviisi. Kuigi seda küll traditsiooniliselt teadlaseosavusena ei loetleta, nimetaksin esmaseks eeskujuks oskust või valmisolekut üllatada igapäevasest. Just see paneb meid küsima, uurima, välja selgitama, mõistma.

## Kooliruum'16 projekti saadab hüüdlause "Uuri nagu teadlane. Märka nagu kunstnik. Mõtle nagu arhitekt." Mis selle taga peitub?

KK: Kooliruum'16 käigus saadetakse osalejatele järgemööda kaheksa ülesannet või teemat. See hüüdlause on võti nende lahendamiseks. Esmalt tasub astuda teadlase kingadesse ja – nagu öeldud – üllatada millestki igapäevasest ja seda uurida. Ülesanded avaldatakse alles projekti käigus, seepärast ei saa ma praegu täpsemalt midagi ette öelda. Seejärel tuleb kasuks osata märgata nagu kunstnik. Tunda ära see, mis läheb inimestele korda, võib-olla midagi tõsist ja kaalukat, võib-olla midagi lõbusat ja loominguulist. Äkki hoopis tähele panna iseennast info kogujana või midagi eesmärgikõrvast, aga põnevat. Ehk on vaja osata hoopis midagi üksluist ja igavat kuidagi pea peale pöörata. Ja lõpuks on tarvis arhitekti mõtlemist, et võtta avastatu kokku kas probleemi või küsimusena ning pakkuda sellele lahendusi, vastuseid. Abstraktselt kirjeldades kõlab see kõik parasjagu keeruliselt, kuid oleme välja mõelnud toredad ja jõukohased

ülesanded, mille keskmes on lihtsalt divergentne mõtlemine – ühe sisendinfo põhjal erinevate väljundite loomine. Seega erineb see oluliselt tavalistest võistlustest või viktoriinidest, kus võitjaks tuleb see, kes õiged vastused leiab. Meie ootame leidlikke, loominguulisi, läbimõeldud, põhjendatud, üllatavaid, erinevaid vastuseid.

## Millise aine õpetaja sellist vastust ootavat ülesannet õpilastele selgitab?

KK: Oleme ülesande õpetaja jaoks natuke laiemalt lahti kirjutanud ja mõned võimalikud suunad-niidotsad ette valmistanud. Õpetaja võib vabalt näha iseend samuti tiimi liikmena, kuna temagi ei tea ega peagi teadma vastust. Ta oskab aga teemat just oma õpilastele sobivalt esitleda ning töö organiseerimist juhtida. Seega ei pea selleks olema arhitektuuriõpetaja või kunstiõpetaja, julgustame konkursist osa võtma ka teisi aineõpetajaid või muid haridustöötajaid, huvijuhte. Juhendada võib ka mitmekesi. Projekti jooksul on abiks meiepoolne konsultant, kellelt võib igal hetkel nõu küsida.

## Paljude õpetajate ja õppijate jaoks on aeg napp ressurs. Kuidas projektis osalemiseks kooli kõrvalt aega leida?

KK: Kooliruum'16 projekti ei pea tegelikult sugugi peale kooli ette võtma. Selles osalemist on näiteks võimalik arvestada riiklikus õppekavas ettenähtud loovtööna. Konsultandist on kindlasti abi võib-olla võõrana tunduva valdkonna töö juhendamisel või kommenteerimisel. Ülesandeid võib lahendada ka erinevate ainetundide raames. Paljudes koolides on päevakorral koolikeskkonda puudutavad küsimused: kas muuta, mida muuta, kuidas muuta? Siin on võimalus õpilasi kaasata ning lasta neil olukorda analüüsida ja lahendusi pakkuda. Võib sündida midagi põnevat ja mis peamine – koos tegutsedes! Mitmel pool arutletakse kooli identiteeti kandvate õppesuundade üle, Kooliruum'16 sobib heaks hakatuseks, et väiksemas mahus järele proovida arhitektuuri- ja disaini õppevaldkonda.

## Ja mis osalemiseks teha tuleb?

KK: Projektis osalemiseks ootame õpetaja / juhendaja vabas vormis osalemissoovi. Kirja kirjutamist hõlbustavad mõned suunavad küsimused projekti kodulehel, mis aitavad mõista, mis sorti osalejatega koostööle asume. Kaasaelajaid ootame projekti kulgu jälgima projekti veebilehel.

## Tähtis info ülevaاتlikult

### Projekti eesmärk

Kooliruumi loovtööprojektide eesmärk on tutvustada noortele üht päris elu problemaatikat, selle analüüsimise protsessi ning lahenduseni jõudmist mitmekülgseid uurimis- ja loovmeetodeid kasutades. Kesksel kohal on divergentne mõtlemine – lihtsustatud ja ühesuunalise ülesande ning ainuõige vastuse asemel probleemi kirjeldamise ja lahendamise valdkonnaülesus ja alternatiivsete võimaluste avastamine.

### Teema

Kooliruumi projektide teema on koolihoone kui erinevaid õpitegevusi ja -meetodeid toetav ruum ning liikuvat eluviisi soosiv keskkond. Eduka õppimise eeldus on kehaline ja psühholoogiline heaolu ehk võimalus vaimse pingutuse kõrval ka end füüsiliselt proovile panna või liikudes lõõgastuda.

### Osalejad

Projekt on suunatud eelkõige põhikooli lõpuklasside ja keskkooliõpilastele, kuid vanuselist piirangut osalejatele ei ole. Tõhusalt saab tegutseda väikeses rühmas (nt 3–6 inimest), aga projekti võib ette võtta ka päris üksinda.

### Juhendaja

Juhendaja on oma kooli õpilaste projektis osalemist juhendav õpetaja. Tema roll on õpilaste tegutsemisindu üleval hoida, ajakava ja töömahtu jälgida ning vajadusel oma tiimi suunata.

### Tulemus

Projekti lõpus valmib õpilas(t)e nägemus uuest kooliruumist. Visioonikale mõtlemisele me piiranguid ei sea, kuid soovitame võimalusel suunata õpilasi keskenduma terve koolihoone asemel ühele väiksele osale sellest ning kaaluma ise (või kogukonnaga koostöös) teostavat mõtet. Väiksem osa teeb ülesande lihtsamaks ja isetegemise võimalus (ja ära tegemine) aitab projekti lõpuni päris eluga siduda.

## **Projekti kestus**

Oktoober kuni aprill

## **Projekti ülesehitus**

Projekti jooksul võetakse ette kaheksa uurimisülesannet, mille tegemiseks on aega (soovituslikult) kaks nädalat. Esimesed neli ülesannet sisaldavad arhitektuuriga seotud uurimisteemat koos seda tutvustava ja selgitava taustamaterjaliga. Viimased neli ülesannet annavad võimaluse välja töötada visioon oma kooliruumile. Juhendaja tutvustab ülesannet õpilastele ning ühiselt kaardistatakse tekkivad mõtted, lepitakse kokku nende uurimise viisis ja esitlemise vormis ning jagatakse ära tööülesanded. Kahe nädala pärast võetakse ette uus uurimisteema. Projekti lõpus esitatakse töö tulemus ja protsessi kajastus erialaspetsialistidest koosnevale žüriile ning õpilased saavad mõtet innustavat tagasisidet. Projekt lõppeb osalejate kohtumisega Õpilaste Teadusfestivalil, kus esitletakse valminud parimaid töid, saab teiste osalejatega tutvuda, kogemusi vahetada ja meelt lahutada.

## **Projekti veebileht**

Projekti tutvustus ja valminud tööde üleslaadimispunkt asub aadressil [www.schoolspace.ee](http://www.schoolspace.ee)

Loovtööprojekti Kooliruum korraldab:  
Arhitektuurikool (MTÜ Ruumiharidus)

Toetavad:  
Kultuuriministeerium, Floorin, Eesti Teadusagentuur

Kontakt: Karolin Kaup  
[karolin@arhitektuurikool.ee](mailto:karolin@arhitektuurikool.ee)

Käesolevas materjalis näidetena esitatud või viidatud teiste autorite teoste kõik õigused kuuluvad teoste autoritele.





