

Digitaalsed kratid

Ene Kukk, fotod erakogust

Osalesin 2025. aasta 29. septembrist 3. oktoobrini ERASMUS+ toel koolitusel „Creative use of Chat GPT, AI and gamification for outdoor learning“, mida korraldas [Tenerife Courses](#) Põhja-Tenerife keskuses Santa Cruzis. Koolitajaks oli [Javier González Expósito](#) – suurte kogemustega kohalikule piirkonnale nii turismi- kui hariduseesmärkidel mängustatud [õuesõppe mängude](#) looja ning jätkusuutliku turismi edendaja ja kohaliku etnilise ajaloo eest seisja. Ta on aidanud luua hariduslikke digitegevusi ka Eestis. Lisaks temale oli meiega kaks assistenti ja ühepäevase külalisena Daniel, videoäpi CapCut ekspert.



Kursusel osalesid lisaks minule kaks ülikooli õppejõudu Sloveeniast, üks rahvusvahelise kooli õpetaja Berliinist ja viis poolatari ühe Poola linna sihtasutusest. Kursuse töökeeleks oli inglise keel, mida kaks või kolm osalejat ei osanud. Üks kursuslane oli ratastoolis. Kursus toimus, nagu aru sain, vabatahtlike ja MTÜ-de koolituskeskuse keldris (ülemisel pildil). Koolituse ajal toimus kaks väljasõitu. Esimesel päeval käisime [Teide rahvuspargis](#) (kõrval pildil) ja viimasel [Anaga metsas](#) (Parque Rural de Anaga).



Kui juuni lõpus-juuli alguses koolitust valima hakkasin, oli pakkumisi pigem vähe ja teemadel, mis mind väga ei köitnud. Antud koolituse valisin ennekõike mängustamise *gamification*i tõttu. Suured lootused olid ka teadmisel, kuidas digivõimalused enda huvides *kiiresti* tööle panna.

Kursus oli teoreetilisem kui lootsin, kuid sellel oli oma põhjus. Väga palju ja põhjalikult jagasime kogemusi ChatGpt kasutamise kohta, vaidlesime ja lasime suurel ekraanil vestlusrobotil küsimustele vastata, tekstimassiive koostada. Koolitaja mõte, mida ta igal hetkel rõhutas: „Võta AI-st parim ja hoidu halvimast,“ meenutas suhtlemist meie krattidega – kui oskad õigeid käske anda, saad kõike, mida ihkad, aga kui eksid, siis on su hing läinud ja olukord on närusem kui kunagi varem. Viimasel klassipäeval tekkis mul tõsine esteetiline tõrge ja alaväärsuskompleks, kui ühe protsessi käigus (ERASMUSE aruande kirjutamine) anti masinale käsk teha tekst *inimlikumaks*, st teha enimlevinud kirja- ja lausestusvigu. Kas on ikka nii, nagu Eesti filmiklassikast teame: „Inimene, see, igatahes, kõlab uhkelt!“???

Mis veel väga teravalt kõrva jäi ja vastuolu tekitas oli koolitaja entusiasm, kuidas kõike saab *sekundiga ja palju* toota. Kiiresti. Veel kiiremini. Aga kuhu meil kiire on? Kas selline kiirus annab *flow* tunnet ka? Ehk sõltub see inimtüübist? Pidevalt sõna *fast* kuulmine esimesel kahel päeval tekitas seose ... kiirtoiduga. On siis kiirtoit hea? Ja veel – kui see, sisu tootmine, on äppidega imelihtne ja imekiire, siis kes seda toodetud tarbib? Päevade edenedes sain vastused.

Kõige väärtuslikum oli lühike vestlus videoäpi eksperdi Danieliga. Nimelt oli meil paar tundi võimalus iseseisvalt midagi uurida-katsetada, saades asjatundjate tuge. Mul ei olnud otseselt ühtegi *suurt probleemi*,

mida lahendada. Peale selle, et kuidas see *kiiresti ja palju* töötab. Minu arutluskäik oli selline: selleks, et midagi kiiresti teha, peab seda valdkonda, teemat hästi tundma, aga see juba ei võimalda *kiiresti*. Niisiis alustasin vestlust küsimusega, et kuidas läheneda äpile. Noor ekspert mõtles hetke (arvan, et hindas mu vanust ja arvatavaid harjumusi, väärtusi) ja selgitas nii: „Mõtles, et äpp on kodumasin. Enne, kui sa kodumasinat kasutama hakkad, tutvud sa juhendiga. Äppidega on samamoodi-vaata *tutoriali*.“ Hästi - minu jaoks lahenes juba *kiire* olemus. Aga milline aeg läheb äppidega tutvumisele! Ka sellele oli tal vastus – tema ei skrolli kassivideosid, vaid vaatab selle asemel õpetusi. Olgu siis bussis või oodates. Seejärel tundis ta huvi, et mis tööd ma teen. Kuuldes, et olen õpetaja tegi ta väga pika pausi ja ütles: “Enne, kui sa digitaalset tegevust looma hakkad, pead olema väga veendunud, et saad seda edaspidi kasutada, sest loomine võtab palju aega.“ Seda viimast mõtet kinnitas ka koolitaja, kes ütles, et ta sõbrad on juba tüdinud mängude katsetamistest. Süsteem on selline: lood mängu, katsetad, parendad, katsetad, parendad ja kui enam parendada pole vaja, annad sihtrühmale. Ja ilmselt pead ikkagi jälle parendama. Samasugust protsessi kirjeldas liidu 2025. aasta suvekoolis ka Ly Leedu, tutvustades Actionboundiga loodud keelemänge Tallinna vanalinnas.

Minu jaoks oli ka uus teadmine, et kui varem võis igaüks näiteks MovieMakeriga video kokku panna, sest see oli nii lihtne, väheste võimalustega, siis tänapäevased äpid on ülivõimalusterohked ja et nende kõiki võimalusi kasutada ehk maksimaalselt head tulemust saada, peabki olema konkreetse äpi ekspert. See, et meie ekspert oskab kõike CapCutiga teha, ei tähenda, et ta teisi videoäppe valdaks. Ja see on okei.

Minu suur huvi mängustamise vastu sai väga kasina laienduse. Parafraseerisin selle kui arvutimängu pärisellu toomise. On olemas õppemängud ehk õppimise jaoks või eesmärgil kasutatavad valmis mängud nagu Alias, memoriin, täringumängud. Mängustamine on *fun, learning, interaction* ehk siis seotud põnevuse, tasemetega, punktide, probleemilahendamisega, mille käigus toimub märkamatu õppimine või kinnistamine. Tähelepanu on *mujal*, tähelepanu on lool, probleemil, mida on vaja lahendada. Mängulisus tõstab motivatsiooni tegutseda. Näiteks põgenemistoad, DuoLingo. Juhendaja tõi toredate näite, kuidas ta oli hädas saksa keele õppimisega Saksamaal, sest see oli nii igav. Kokkuleppel, mitte koostöös, keeleõpetajaga tegi ta põgenemistoa. Keeleline sisu tuli eksamiharjutusvihikust. Ehk siis ta võttis valmisharjutused ja raamistas need looga ning tegi/muutis harjutused tegevuslikeks. Kursuslastele oli see meeldinud, aga kas õpetaja seda ka edaspidi on kasutanud, ta ei teadnud.

Viimasel päeval, Anaga loorberimetsas, tegime läbi mängustatud õuesõppetunni (pildil juhendaja Javier González Expósito) Kanaari saarte tekkimise ja loorberimetsa kohta. See oli hariv ja sisaldas elemente, mis lapsi kindlasti köidavad: aardekiristu otsimine, telefonikõne puudelt, vulkaanide kasvamise visualiseerimine. Ma sain selles tunnis targemaks! Tuleb tõdeda, et meie grupp ei läinud mängustamisega kaasa – me ei olnud nõus võistlema, lonkisime raja koos läbi ja arutasime kõike koos. Ehk siis konkureeriva põnevuse olukord jäi meie jaoks ära. Ja see sobis meile. Aga jällegi – leida teooria selgitamiseks sobivad füüsilised tegevused, õpilasi haaravad *konksud* – see ei tule kindlasti *kiiresti*.

Koolituselt naastes olin ma rahulikum – digitaalsete abimeeste kasutamine ei ole *kohustuslik ja imerohhi ajanappuse* korral. See, nagu iga teise meetodi kasutamine, nõuab eeltööd, kursis olemist ja väga selget kasutamiseesmärki, pikka plaani. Ehk siis jõudsin laia maailmast tagasi oma lävepaku all oleva kullapajani – üheksa korda mõõda ja üks kord lõika. Kiiresti ja kvaliteetselt saab digitaalseid kratte kasutada siis, kui sa



oled neist üle, tead nende salajasi riukaid ja hoiad neil pidevalt silma peal. Parem on ära unustada see, et midagi kvaliteetset ja sisukat haakub sõnaga *kiiresti*. Parem võtta aega, et milleski eksperdiks saada.

Soovitan kindlasti kõigil uurida, millised võimalused sel aastal liidu kaudu õpirändes osalemiseks on ja siis minna. Rahvusvaheline seltskond ja uus keskkond annavad (ka tuttavale) teemale huvitava mõõtme.