

AJARÄNNAK. KIRJASTUSE EESTI KIRJANIKE KOOPERATIIV ASUTAMISKOOSOLEK

Õppeaine: Kirjandus

Sihtrühm: gümnaasium (“Identiteet ja eesti kirjandus”)

Teema: Kujuteldav pagulaskirjanike koosolek Stockholmis. Rollimängu kaudu sissevaade eesti pagulaste kirjandusellu Rootsisis.

Tunni kestus: 2 x 45 minutit

Eesmärk: Õpilased...

- leiavad, hindavad kriitiliselt ja kasutavad otstarbekalt eri allikates ja keskkondades pakutavat teavet;
- arutlevad loetud teosele või tekstikatkendile tuginedes ühiskondlike ja kultuuriliste teemade, probleemide ja sündmuste üle ning toovad nende kohta tekstist näiteid;
- oskavad seostada rollimängu ajaloolise kontekstiga; vahendavad oma lugemis- ja kultuurikogemust nii rühmaaruteludes kui ka individuaalses tekstiloomes;

Ettevalmistus, vajalikud vahendid:

- **Töölehed:** Rollimängu ettevalmistamine
- **Tagasisidelehed:** rollimängude hindamisalus õpetajale (vabatahtlik)
- **3-2-1 refleksioon**
- **Nutitahvel/ esitlusvahendid, tahvelarvutid/ lauaarvutid**
- **Loo Lugu veebileht:** <https://www.er500.ee/index.php/>
- **Nutitahvli ekraanil esitleda Loo lugu veebilehelt: teemad** [Kultuurisündmused](#); [Pagulaskirjandus](#); [Raamatulugu 1945-1991](#); [Raamatulugu 2000-2024](#);
Viiteid iseseisvalt vastuste leidmiseks on ka **ajateljel** või **otsinguaknas aastaarvu** või **nimeotsingu** kaudu (nt Bernard Kangro, Karl Ristikivi, Kalju Lepik, August Gailit, August Mälk, Gustav Suits) ja **märksõnaloendist** (nt *Eesti Kirjanike Kooperatiiv, pagulaskirjandus, väliseesti*).
Soovi korral tutvumine raamatu „Lugejalt kirjanikule täistekstiga: <https://www.digar.ee/viewer/et/nlib-digar:276090/250364/page/1>

I TUND

1. Häälestus (5 min)

Õpetaja tutvustab Kirjanike Kooperatiivi ajaloolist tausta:

Eesti kirjanikud põgenesid 1944. aastal, Eesti Vabariigi okupeerimise järel Rootsi, Saksamaale ja Ameerikasse. Eesti Kirjanike Kooperatiiv oli väliseestlaste kirjastus, mis asutati 10. detsembril 1950 Stockholmis August Gailiti, Bernard Kangro, Valev Uibopuu ja Enn Vallalku algatusel.

Õpetaja tutvustab rollimängu sisu ja eesmärgi:

Õpilased lavastavad rühmatöödega **kujuteldava pagulaskirjanike koosoleku Stockholmis**, et asutada kirjastus **Eesti Kirjanike Kooperatiiv**. Rollimänguga taastatud sündmuse **toimumisaeg: 1950. aasta**; vestlusteemad ja loomingunäited on piiritletud **ajaperioodiga 1945—1958**.

Hinnates ajas toimunud muutusi, loovad õpilased seoseid, proovivad vaadelda pagulaskirjastuse loomist, nagu see ei olekski veel juhtunud, ning mõista, mida eesti pagulased võisid võõral maal töötades tunda ja läbi elada.

Õpetaja tugi rühmatöö õnnestumiseks:

- anda õpilastele soovitusi, millist materjali otsida rolli vaatenurka arvestades;
- jälgida, et minevikku ei moderniseeritaks või ei kasutataks tagantjäreletarkust;
- juhtida tähelepanu, et oluline on keskenduda rollimängus pigem sündmuse taaslavastusele kui rolli veenvale täitmisele;
- juhtida tähelepanu, et oluline lähtuda rollimängus mitte iseenda mõtetest, vaid sündmuse osaliste olukorrast.

2. Õpilaste jagunemine rühmadesse ja rollide jagamine (5 min)

Rühmadesse jagunemine. Õpilased moodustavad 4—5 rühma, leiavad oma rühmale nime. Igas rühmas on 5—6 õpilast.

Rollid: kirjanikud Bernard Kangro, Karl Ristikivi, Kalju Lepik, August Gailit, August Mälk, kirjandusteadlane Gustav Suits.

Eeltöö: rollijaotuse läbimõtlemine.

- Rühmades rollide jagamine.
- **Põhirollile** võib lisada **abirolle: sekretär, müügijuht, koosoleku juhataja** (nt Bernard Kangro = koosoleku juhataja).
- Tööleheltele endale meeldiva koosolekuteema valimine.

3. Rollimängu ettevalmistamine (35 min)

Ühiselt rühmaliikmetega rollimängu ettevalmistamine. Koos rühmaliikmetega koosoleku vestlusteema lahtikirjutamine ja koosoleku kava koostamisega. Aluseks on töölehel antud allikmaterjalid.

- Võib luua nii arutelu kui ka vaidlusolukorra. Oluline on vestluses luua seoseid, loomingunäiteid; vaadelda toimuvat kui praegu juhtuvat sündmust.
- Oluline tähele panna rollimänguga taastatud sündmuse toimumisaega: 1950. aasta; vestlusteemad ja loomingunäited on piiritletud ajaperioodiga 1945—1958.
- Oluline on aja planeerimine ja rühmakaaslaste vaheline kuulamis- ja koostööoskus.

Rollide ettevalmistamine. Vastavas rollis esinev õpilane otsib märksõnade ja nimeotsingu abil materjali (vestluse sisu, loomingunäited jm) oma tegelaskujuga seotud otsingutulemustele *Loo lugu* veebikeskkonnas. Iga rolli osatäitja kirjutab oma leitud tulemused töölehele.

II TUND

1. Rollimängude esitlemine (40 min)

Igal rühmal on rollimängu esitlemiseks aega 6 minutit. Vaatajad täidavad samal ajal tagasisidelehed.

Iga rühm esitab rollimängu, teised õpilased vaatavad ja analüüsivad esitlust tagasisidelehel.

2. Kokkuvõte ja tagasiside (5 min)

3–2–1 refleksioon:

- 3 uut teadmist
- 2 tunnet/emotsiooni, mida rollimäng tekitas
- 1 küsimus, mis jäi alles

Õpilased vastavad kirjalikult oma rühmades ja õpetaja teeb järgmises tunnis õpilaste tagasisidelehtedest ja 3-2-1 refleksioonist kokkuvõtte.

Rühmade tööd hinnatakse järgmiste aspektide alusel:

1. Ajastutruudus ja sisu (0–3 p)

- 3 p – Rollimäng vastab selgelt sündmuse toimumisajale (1950. a); kasutatud on ajalooliselt sobivaid fakte ja näiteid
- 2 p – Enamasti ajastutruu, esineb üksikuid ebatäpsusi
- 1 p – Ajastu seos on nõrk või ebaselge
- 0 p – Ajastutruudus puudub

2. Rolli mõtestamine (0–3 p)

- 3 p – Õpilane esindab teadlikult oma tegelase vaatenurka ja seisukohti
- 2 p – Roll on olemas, kuid kohati üldine
- 1 p – Roll jääb pealiskaudseks
- 0 p – Roll ei ole eristatav

3. Koostöö ja panus rühmatöösse (0–3 p)

- 3 p – Aktiivne osalemine, arvestab kaaslastega, täidab oma rolli või abirolli
- 2 p – Osaleb rühmatöös, kuid ebaühtlaselt
- 1 p – Väike panus rühmatöösse
- 0 p – Ei osale sisuliselt

4. Esitatud vestluse ülesehitus ja selgus (0–3 p)

- 3 p – Arutelu on loogiline, teemakohane ja arusaadav
- 2 p – Vestlus on üldjoontes arusaadav, kuid kohati hüplik
- 1 p – Vestlus on raskesti jälgitav
- 0 p – Vestlus puudub või on segane

Kokku: **max 12 punkti**

