

UURING "E-MÄNGUDE RAKENDATAVUS NOORSOOTÖÖS"



Ülevaade Eesti noorte vanuserühmas 7-16 eluaastat enim kasutatavatest e-mängudest ja nende mõjust noorte üldpädevuste arendamisele ning e-mängude seostamisest noorsootöös pakutavate võimalustega

MIS ON E-MÄNG?

E-mäng või elektrooniline mäng on mistahes interaktiivne mäng või süsteem, mida juhib arvutiskeem ja interaktiivne pilt



MIKS E-MÄNGUD?

- ♥ Arendavad noorte üldpädevusi ja oskusi
- ♥ Juhivad noorte aega virtuaalmaailmas
- ♥ Annavad võimaluse suuremaks noore ja noorsootöötaja vaheliseks kontaktiks
- ♥ On noorte jaoks sotsiaalne tegevus

NOORTEST (N=704) MÄNGIB

94% E-MÄNGE

73% MOBIIL-
TELEFONIL

65% ARVUTIL

IGAPÄEVA SELT MÄNGIB..

Iga 9. noor **5** + h

Iga 3. noor **3** + h

NEGATIIVSEID KÜLJED?

- 💡 62% noortest ei näe e-mängudes negatiivseid külgi
- 💡 Peamiseks ohuks liiga sagedas mängimine koosmõjus vaimse tervise probleemidega

E-MÄNGUD NOORSOOTÖÖS

- ★ Noortekeskustes mängivad e-mänge kõige sagedamini poisid ja eesti keelt emakeelena kõnelevad noored
- ★ <50% noortekeskusi külastavatest noortest sooviksid seal e-mänge mängida

POPULAARSEIMAD MÄNGUD

59%
"Roblox"

50%
"Minecraft"

27%
"GTA"

24%
"Counter-Strike"

22%
"Fortnite"



UURING "E-MÄNGUDE RAKENDATAVUS NOORSOOTÖÖS"

93%

noortevaldkonna töötajate (N=56) seast on arvamisel, et e-mänge võiks rakendada noorsootöös noorte üldpädevuste arendamiseks

NOORTEVALDKONNA TÖÖTAJATE ARVATES ARENDAVAD E-MÄNGUD KÕIGE ROHKEM:

- Suhtlusoskust
- Meeskonnatööd
- Arvuti käsitlemise oskust

PEAMISTEKS TAKISTUSEKS PEAVAD NOORTEVALDKONNA TÖÖTAJAD:

- Töötajate teadmatust
- Oskuste puudumist
- Vahendite puudumist

NOORTEVALDKONNA TÖÖTAJATEST KASUTAB E-MÄNGE IGAPÄEVASELT OMA TÖÖS VAID

8%

NOORTEVALDKONNA TÖÖTAJA TAHE E-MÄNGE MÄNGIDA

2/5 küsitluses osalenutest ei ole oma töös e-mänge rakendanud, aga enam kui pooled neist soovivad seda tulevikus siiski teha

MIDA NOORTEVALDKONNA TÖÖTAJA VAJAB E-MÄNGIMISEKS?

- Avatust õppida uusi oskusi
- Kindlaid eesmärke ja meetodeid
- Infopäevi, koolitusi

POPULAARSEIMAD NOORSOOTÖÖS KASUTATAVAD MÄNGUD

28%
"Among Us"

22%
"Minecraft"

17%
"FIFA"

17%
"Roblox"

11%
"Fortnite"

