

III.daļa:

INSTRUK- CIJA

**Kā soli pa solim
veidot iekļaujošus
un izglītojošus
izlaušanās
piedzīvojumus**

INFORMĀCIJA PAR IZSTRĀDI:

Projekts:

Šis materiāls radīts 4 valstu sadarbības rezultātā projekta "Escape Exclusion – Educational inclusive escape adventures for schools and youth work" (sāsinājumā - Escape exclusion), latviski - "Izglītojoši un iekļaujoši izlaušanās piedzīvojumi skolām un jaunatnes darbiniekiem" (sāsinājums - Izbēgt no izslēgšanas) ietvaros, ko finansē Eiropas Savienības (ES) programma "Erasmus +".

Koordinators:

Gabi Steinprinz

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Autori:

Gabi Steinprinz, Javi Quilez, Konstantina Korai, Dani Korai, Inge van Es, Katerina Nastopoulou

Auditori:

Ruta Kronberga, Ignacio Salgado

Module developers:

Latvija - Gunta Gruņiere, Jana Keibeniece, Zīta Grīnberga, Vita Medniece, Inga Ābula, Jurgis Kukša...

Tulkoja latviešu valodā:

Egita Podniece, Laura Igaviņa

Rediģēja:

Klāids Sevostjanovs, Anita Birzniece

Autortiesības © : 2021-2023 by Escape Exclusion Project

ATSAUCE:

Pirms materiālu izmantošanas, lūgums pārbaudīt autortiesību noteikumus. Autortiesību ziņojums redzams šī dokumenta nobeigumā.

Šis projekts tiek finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu. Šī publikācija atspoguļo vienīgi autoru uzskatus, un Komisijai nevar uzlikt atbildību par tajā ietvertās informācijas jebkuru iespējamo izlietojumu.

IEVADS

Cienījamie lasītāji, dārgie pedagogi!

Laipni lūdzam mūsu "Starta komplekta" trešajā daļā par iekļaujošu un izglītojošu izlaušanās piedzīvojumu moduļu veidošanu.

Pēc rokasgrāmatas (kur mēs dalījāties ar dažiem jēdzieniem par izlaušanās piedzīvojumiem, mācību vidi, iekļaušanu un dažādām būtiskām mācīšanās jomām) un instrumentu kopuma (ar 8 izstrādātiem iekļaujošiem un izglītojošiem izlaušanās piedzīvojumu moduļiem), mēs esam nonākuši pie instrukcijas. Šeit mēs skaidrosim dažādus virzienus, kas saistīti ar izlaušanās piedzīvojumu izveidi skolā, jauniešu centrā, NVO vai jebkurai vietā, kur tiek veidotas izglītojošas aktivitātes bērniem un jauniešiem.

Novēlam jums labu lasīšanu, daudz jautrības procesa laikā un panākumus ar rezultātu sasniegšanu izglītojamajiem un jūsu komandai.

Instrukcija ir sadalīta četrās nodaļās:

1. NODAĻA. IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMA PRIEKŠNOTEIKUMI UN PIEDZĪVOJUMA SAGATAVOŠANA

- 🔒 Izlaušanās piedzīvojumi kā inovācija
- 🔒 Mērķa grupa un tās vajadzības
- 🔒 Izlaušanās piedzīvojuma paredzamā ietekme
- 🔒 Apstākļu izvērtēšana un izlaušanās piedzīvojumu formāta izvēle
- 🔒 Izglītojamo/dalībnieku sagatavošana

2. NODAĻA. IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMA IZGLĪTOJOŠĀS DAĻAS VEIDOŠANA

- 🔒 Izlaušanās piedzīvojuma sagatavošana - laika plāns
- 🔒 Stāstījums un piedzīvojuma atmosfēra
- 🔒 Spēles gaitas radīšana
- 🔒 Izaicinājumu izstrāde: spēles mehānika (uzdevumu, mīklu un/vai kodu izstrāde)
- 🔒 Pareizo materiālu izmantošana
- 🔒 Vizuālo materiālu noformēšana
- 🔒 Tehnisku problēmu risināšana
- 🔒 Drošības un skaidrības radīšana

3. NODAĻA. IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMA SPĒLĒŠANA

- 🔒 Uzraudzība
- 🔒 Grupas un individuālā dinamika (gatavība un emocionālie rakursi)
- 🔒 Atbalsts mācību procesā un izglītotāja loma

4. NODAĻA. MĀCĪBU REZULTĀTU APKOPOŠANA UN TURPMĀKĀS DARBĪBAS

- 🔒 Izlaušanās piedzīvojuma pabeigšana
- 🔒 Pārrunāšana un pārdomas + secinājumi/ ietekme
- 🔒 Piedzīvojuma novērtējums un secinājumi, kā uzlabot piedzīvojumu
- 🔒 Secinājumi par izglītojamajiem un komandu

INFORMĀCIJA PAR IZSTRĀDI:

Projekts:

Šis materiāls radīts 4 valstu sadarbības rezultātā projekta "Escape Exclusion – Educational inclusive escape adventures for schools and youth work" (sāsinājumā - Escape exclusion), latviski - "Izglītojoši un iekļaujoši izlaušanās piedzīvojumi skolām un jaunatnes darbiniekiem" (sāsinājums - Izbēgt no izslēgšanas) ietvaros, ko finansē Eiropas Savienības (ES) programma "Erasmus +".

Koordinatori:

Gabi Steinprinz

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Autori:

Gabi Steinprinz, Javi Quilez, Konstantina Korai, Dani Korai, Inge van Es, Katerina Nastopoulou

Auditori:

Ruta Kronberga, Ignacio Salgado

Module developers:

Latvija - Gunta Gruņiere, Jana Keibeniece, Zīta Grīnberga, Vita Medniece, Inga Ābula, Jurgis Kukša...

Tulkoja latviešu valodā:

Egita Podniece, Laura Igaviņa

Rediģēja:

Klāids Sevostjanovs, Anita Birzniece

Autortiesības © : 2021-2023 by Escape Exclusion Project

ATSAUCE:

Pirms materiālu izmantošanas, lūgums pārbaudīt autortiesību noteikumus. Autortiesību ziņojums redzams šī dokumenta nobeigumā.

Šis projekts tiek finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu. Šī publikācija atspoguļo vienīgi autoru uzskatus, un Komisijai nevar uzlikt atbildību par tajā ietvertās informācijas jebkuru iespējamo izlietojumu.

Šīs četras nodaļas palīdzēs jums izveidot savu iekļaujošo un izglītojošo izlaušanās piedzīvojumu. Procesam nav obligāti jābūt lineāram pat tad, ja mēs to aprakstām soli-pa-solim. Šajā instrukcijā mēs aprakstām visas iespējamās darbības, taču nav absolūti nepieciešams veikt katru no tām. Mēs aicinām jūs izlasīt un pašiem izlemt, kuras darbības jūs veiksiet.

Šī instrukcija ir daļa no "Starta komplekta", tāpēc skaidrības nolūkos mēs regulāri atsauksimies uz rokasgrāmatas un instrumentu kopumu nodaļām vai elementiem. Rokasgrāmatā varat izlasīt jēdzienu aprakstus par radošām mācību vidēm, iekļaušanu un izlaušanās piedzīvojumiem (kas saistīti ar spēļu dizainu). Instrumentu kopumā ir 8 moduļi, kurus izstrādājuši skolotāji un jaunatnes darbinieki. Tas ir paredzēts ne tikai, lai kopētu dotos izlaušanās piedzīvojumus, bet to var izmantot arī iedvesmai savu izlaušanās piedzīvojumu veidošanai. Mēs iesakām apskatīt šos moduļus, lai gūtu ieskatu vai labāku izpratni par izlaušanās piedzīvojumu iespējamo dizainu.

Un atceraties: jūs arī mācāties darot! Labākais veids, kā kļūt par izlaušanās piedzīvojumu dizaineri, ir tos reāli izstrādāt, iegūt atsauksmes no izglītojamajiem un izmantot ieteikumus, lai attīstītos. Visi labie dizaini kļūst labi pēc dizaina izveides, kļūdām un izmaiņu veikšanas!



NODAĻA

01

**IZLAUŠANĀS
PIEDZĪVOJUMA
PRIEKŠNOTEIKUMI
UN PIEDZĪVOJUMA
SAGATAVOŠANA**

1 NODAĻA: IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMA PRIEKŠNŪTEIKUMI UN PIEDZĪVOJUMA SAGATAVOŠANA

Pirms sākat izstrādāt izlaušanās piedzīvojumu, ir jāņem vērā dažas lietas. Pirmkārt, kāds ir iemesls, kāpēc vēlaties izveidot šo izlaušanās piedzīvojumu: Kādas ir jūsu vajadzības? Kādas ir jūsu izglītojamo vajadzības? Ar ko jums jāstrādā? Kas vēl var būt iesaistīts? Šo jautājumu analīze ir pirmie soļi, lai iegūtu SKAIDRĪBU sev.

IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMI KĀ JŪSU PRAKSES INOVĀCIJA

Jūs, iespējams, iepriekš neesat izmantojis izglītojošus izlaušanās piedzīvojumus, varbūt pat savā praksē neesat saskāries ar izlaušanās istabām. Bet ir iemesls, kāpēc jūs vēlaties izmēģināt kaut ko jaunu un ieviest jauninājumus savā praksē. Izlaušanās piedzīvojums ir labs veids, kā to izdarīt.

Pirmkārt, vai esat kādreiz bijis izlaušanās istabā vai spēlējis izlaušanās spēli? Ja vēl neesat, būtu prātīgi pamēģināt izspēlēt pāris spēles pašam - vienam vai kopā ar komandu.

Kad dodaties un spēlējiet izlaušanās istabu vai spēli, būtu labi (personīgā līmenī) to piedzīvot, sajūst, patiešām izdzīvot un (profesionālā līmenī) analizēt, kā tas varētu darboties jūsu mērķa grupai, cik iekļaujoša vai izslēdzoša ir šī izlaušanās istaba vai spēle un kā tā var palīdzēt mācību procesam.

Jūs (un jūsu komanda) varētu sākt analizēt savas vajadzības un atbildēt uz šādiem jautājumiem:

- 🔒 Kāpēc jūs meklējat jaunu mācīšanās metodi?;
- 🔒 Ko šobrīd vēl neesošu tas varētu dot?;
- 🔒 Ko tas atrisinātu jums? Kādu procesu varētu aizsākt, izmantojot izglītojošus izlaušanās piedzīvojumus?;
- 🔒 Vai esat gatavs izmēģināt kaut ko jaunu un nezināmu? Tas var radīt nedrošību, jo ir kaut kas jauns. Un šī ir metode, kas prasa, lai pedagogi atbrīvotos no kontroles. Vai esat tam gatavs?

Jūsu atbildes sniegs jums pirmās norādes jūsu izlaušanās piedzīvojumam.

MAPPING OUT THE TARGET GROUP AND THEIR NEEDS

Viens no galvenajiem jautājumiem, ar ko sākt, ir: kas ir mana mērķa grupa un cik cilvēku tajā ir? Vai viņi pazīst viens otru un kāda ir kopējā atmosfēra grupā?

Lai izlaušanās piedzīvojums kļūtu par mācību pieredzi, ir lietderīgi izplānot savas mērķa grupas vajadzības. Kā šis izlaušanās piedzīvojums varētu veicināt viņu mācīšanos un palīdzētu apgūt mācību programmu? Skolas vidē tas varētu būt par atbilstošām zināšanām vai prasmēm, kuras vēlaties, lai jūsu skolēni apgūtu mācību priekšmetā, atbilstoši mācību programmai.

Varat arī identificēt sociālās vai uzvedības tēmas, kas ir saistītas ar jūsu skolas vai jaunatnes darba vidi un pieeju, piemēram, bulings, patstāvība, disciplīna, uzņēmējdarbība utt. Citas vajadzības varētu būt (21. gadsimta) ikdienas prasmes, piemēram:

- 🔒 problēmu risināšana;
- 🔒 komandas darbs;
- 🔒 komunikācija;
- 🔒 iekļaušana un daudzveidība;
- 🔒 tikt galā ar nepārlicinātību un neskaidrībām;
- 🔒 iniciatīvas uzņemšanās;
- 🔒 emocionālā stabilitāte un robežu noteikšana;
- 🔒 pašpārlicinātība, pašvērtējums.

Labam sākumam ir lietderīgi iezīmēt vajadzības, redzēt, kā izlaušanās piedzīvojums varētu tās risināt, un radīt iespējas jūsu izglītojamajiem attīstīt kompetences, pamatojoties uz šīm vajadzībām.

Ir vērtīgi arī aplūkot savas mērķa grupas sastāvu. Jūsu izvēli noteiks ne tikai cilvēku skaits tajā, bet arī grupas unikalitāte. Ar kādiem izglītojamajiem jūs strādājat? Analizējiet konkrēto grupu un mēģiniet pielāgot piedzīvojumu viņiem (viņu īpašajām prasmēm, intelektam, sastāvam, vēsturei utt.). Ja spēlei vai piedzīvojumam būs skaidra mērķa grupa, būs vieglāk pieņemt lēmumus par tās dizainu.

IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMA PAREDZAMĀ IETEKME

IETEKME UZ IZGLĪTOJAMAJIEM:

Pēc tam, kad esat izanalizējis, kāpēc vēlaties veidot izlaušanās piedzīvojumu, nākamais loģiskais solis ir aplūkot sagaidāmos mācību rezultātus. Kādai vajadzētu būt izlaušanās piedzīvojuma ietekmei uz jūsu izglītojamajiem? Individuālā līmenī ietekme varētu būt par zināšanām vai prasmēm, bet tā varētu būt arī par viņu emocijām, pašapziņu, zinātkāri utt. Grupas līmenī ietekme varētu būt arī, piemēram, cieņa vienam pret otru, izpratne par grupas dalībnieku dažādību, talantiem un iekļaušanu.

IETEKME UZ IZGLĪTOTĀJIEM UN SPĒLES VEIDOTĀJIEM:

Papildu ieguvums varētu būt ietekme uz skolām un jaunatnes organizācijām un to profesionāļiem, piemēram, pedagogiem, skolotājiem, jaunatnes darbiniekiem, iesaistītajiem sociālajiem darbiniekiem utt. Ietekme veicina izmaiņas sistēmā un struktūrā. Kādas būs sekas pedagogu un audzēkņu attiecībās, kā tas ietekmēs jūs un jūsu komandu? Kādas kompetences tiks attīstītas šajā procesā un kādi būs ieguvumi no tā, domājot par izglītošanās mērķi, darba prieku, profesionāliem izaicinājumiem, diskusijām par mācīšanos un izglītību. Kāda varētu būt ietekme skolā vai jaunatnes darbā sistēmiskā līmenī? Kas mainīsies jūsu skolā, jauniešu centrā, darba vietā šī izlaušanās piedzīvojuma dēļ?

Kā noprotat, izlaušanās piedzīvojuma izveides uzsākšanai ir potenciāls veicināt inovācijas un sistēmiskas pārmaiņas izglītībā.

APSTĀKĻU IZVĒRTĒŠANA UN IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMU FORMĀTA IZVĒLE

Tagad, kad zināt, kas, kāpēc un kam, ir pienācis laiks koncentrēties uz izlaušanās piedzīvojuma izveides pamatnosacījumiem. Kas jums ir nepieciešams? Apskatīsim, kas jums jāievēro:

RESURSI UN TO LIETDERĪGA IZMANTOŠANA

Lai izveidotu veiksmīgu un iekļaujošu mācību vidi, ir svarīgi labi pazīt savu komandu. Kurš ir primāri iesaistīts, kurš būs pamatkomandā? Un kurš varētu jums palīdzēt ar konkrētām prasmēm vai kompetencēm (piemēram, tehniskām vai digitālajām prasmēm vai atmosfēras veidošanu utt.)? Paskatieties apkārt un esiet atjautīgs arī tad, ja savā izlaušanās piedzīvojumā jāiesaista citi, piemēram, vecāki vai ārējie eksperti.

Viens no galvenajiem jautājumiem ir pieejamie finanšu resursi. Parasti skolām un jauniešu organizācijām nav daudz finanšu līdzekļu. Būtiski ir tas, ka izlaušanās piedzīvojumus var veiksmīgi īstenot gan ar mazākām, gan lielākām investīcijām, atkarībā no jūsu idejas dizaina un plāniem. Tiesa, lielāks budžets nozīmē, ka jums ir vairāk iespēju, taču tas automātiski negarantē labāku izlaušanās piedzīvojumu.

Lielākā daļa mūsu īstenoto izlaušanās piedzīvojumu ir radīti ar budžetu no 20-100 eiro. Ir jāizpaužas radoši, strādājot ar otrreiz izmantotiem materiāliem un lielāko daļu lietu izgatavojot pašiem. Dažas lietas ir vērts iegādāties, lai lietotu vairākkārt. Slēdzeņu un dažu izlaušanās instrumentu, piemēram, UV gaismas un neredzamās tintes, iegāde ir vienreizējs ieguldījums, taču to var izmantot daudzas reizes.

TĒMA

Ņemot vērā, ka šis izlaušanās piedzīvojums tiks izspēlēts mācību vidē, ir svarīgi izvēlēties izglītojošu tēmu. Kāda būs tēma un kāpēc? Tēmai jābūt balstītai uz jūsu mērķa grupas vajadzībām un, iespējams, arī jūsu, jūsu skolas un skolas mācību programmas vajadzībām.

- 🔒 Pamatojoties uz mācību priekšmetiem: dažos gadījumos tas var būt saistīts ar mācību priekšmetu kā daļu no mācību programmas, un visi priekšmeti var tikt īstenoti kā izlaušanās piedzīvojumi;
- 🔒 Pamatojoties uz problēmām, kas saistītas ar skolu (kultūru, vēsturi u.c.) un pašvaldību;
- 🔒 Pamatojoties uz vispārīgākām dzīves vai sabiedrības un pilsoniskām problēmām: klimats (tā pārmaiņas), demokrātija, pilsoniskā līdzdalība utt.;
- 🔒 Pamatojoties uz sociālajām, intrapersonālām vai starppersonu problēmām: bulings, sadarbība, ilgtspēja, nākotne, nodarbinātība, pašizpaušme, identitāte, pašapziņa, nepārliecinātības pārvarēšana, patstāvība un daudz kas cits;
- 🔒 Dažreiz komandas strādā pie vairākām savstarpēji saistītām tēmām. Varat darboties augstākā līmenī un izveidot izlaušanās piedzīvojumu sēriju.

Sākot veidot izlaušanās piedzīvojumus, tēmas varētu būt vienkāršākas, bet, iegūstot pieredzi, tās varētu kļūt sarežģītākas. Tas, kas ir viegla vai grūta tēma, ir atkarīgs no jūsu pieredzes un zināšanām tēmā. Protams, ir ļoti jutīgas tēmas, piemēram, sevis kropļošana, depresija, bulings, kas varētu būt grūtākas.

Svarīgi pieminēt, ka izlaušanās piedzīvojums par kāda priekšmeta tēmu skolā, ne vienmēr padara to izglītojošu. Tas kļūst izglītojoši, ja spēles stāsts un gaita dod iespēju jaunām zināšanām, atziņām, kopīgai pieredzei, un, ja pēc spēles notiek veiksmīgas pārrunas. Plašāku informāciju par to varat atrast rokasgrāmatā: Radošas mācību vides.

TELPA:

Pieejamā telpa ietekmē to, ko un kā jūs varat paveikt. Kur spēlētāji var spēlēt? Iekštelpās vai ārā? Klasē, zālē, gaitenī vai bēniņos, virtuvē, dabā, mežā, pilsētā vai apkaimē?

Vai kādā ļoti konkrētā telpā, kā piemēram kafējnīcā, sporta hallē, sporta zālē, baznīcā, pagrabā, peldbaseinā, dzelzceļa stacijā? Vai apkārt būs arī citi cilvēki? Šī izvēle ir būtiska izlaušanās piedzīvojuma noskaņai. Kāpēc tai jānotiek tieši šajā vietā? Vai tam ir saistība ar izvēlēto tēmu? Vai jūs vienkārši vēlaties viņus aizvest uz 'neatkarīgu' vietu vai kādu jaunu un aizraujošu vietu?

Jūs varat izmantot arī dažādas telpas, piemēram, daļa spēles iekštelpās, daļa ārā. Uz telpas izvēli attiecas noteikums: jo vairāk jums ir pieredzes piedzīvojumu veidošanā, jo sarežģītākus jūs varat tos radīt.





Ja jums ir lielāka pieredze, jūs varat veidot laika ziņā garākus piedzīvojumus (piemēram, dalībniekiem jāatrod informācija ārpus paša piedzīvojuma: bibliotēkā, mācību grāmatā vai internetā, un jāatsāk spēle ar iegūto informāciju).

Var veidot arī attīstošu piedzīvojumu, bet tam nepieciešamas specifiskas zināšanas, vairākas telpas vai telpa, kas pieejama ilgāku laiku. Jāņem vērā, ka plānojot ilgtermiņa piedzīvojumu, jāreķinās ar ilgāku telpas izmantošanu. Vai telpa paliek nemainīga vai tajā kas mainās un pielāgojas?

Apsverot visu, pārliecinieties, ka tā ir piemērotākā un atbilstošākā telpa jūsu piedzīvojumam.

LAIKS

Laiks ir nozīmīgs rakurss, par kuru domāt, veidojot izlaušanās piedzīvojumu. Pirms veidojat piedzīvojuma dizainu, mēs aicinām izvērtēt dažādus laika rakursus, kas var ietekmēt dizaina izvēli.

-  Diena, kad spēlēt: kad jūs to plānojat darīt? Vai datumam nav nozīmes vai ir kāds īpašs notikums (projektu nedēļa, eksāmens, vietas vai izglītotāju pieejamība, utt.), kas ietekmē spēlēšanas datumu? Ja izlaušanās piedzīvojums tiek izmantots sarunas uzsākšanai, tad ir svarīgi, ka tas tiek iepļānots projektu nedēļas, apmācību, skolas gada sākumā. Ja to izmanto zināšanu pārbaudei, tad labāk to izmantot projekta, apmācību, lekciju beigās.
-  Sagatavošanas laiks: cik daudz laika nepieciešams, lai sagatavotos? Vai līdz izvēlētajai spēlēšanas dienai ir laiks visu sagatavot? Kāds ir sagatavošanās laika plāns?
-  Spēles laiks: cik daudz laika ir dots spēlēšanai? Vai ir jāiekļaujas mācību stundā? Vai tas jāpagūst konkrētā projekta laikā vai drīkst izmantot tik daudz laika, cik nepieciešams? Vai izglītojamie spēj saglabāt uzmanību tik ilgi? Ja nē, tad var vienu garu piedzīvojumu sadalīt daļās, lai pilnībā iesaistītu izglītojamos.
-  Kā jūsu piedzīvojuma dizains ietekmēs patērēto laiku? Kāda ir darbību secība? Vai katrs uzdevums jāveic vienu reizi vai jāatkārto vairākas, katrai tēmai veltīta kāda daļa vai tēmas spēles laikā pārklājas?

Kad zināt, kādi ir ar laiku saistītie elementi, varat izvēlēties labāko dienu un laiku savam izlaušanās piedzīvojumam.

FORMĀTA IZVĒLE:

Kad viss augstākminētais ir skaidrs, nākamais solis ir izvēlēties piemērotāko formātu. Šī projekta ietvaros esam izstrādājuši vairākus izlaušanās piedzīvojumu formātus un esam definējuši visas šo formātu īpašības un potenciālu dažādām mācību vidēm. Lai noteiktu, kuru formātu vēlaties izmantot, varat apskatīt formātu pārskatu rokasgrāmatās daļā,

vai arī varat izlasīt detalizētāku katra izlaušanās formāta aprakstu materiālā "Iekļaujošu un izglītojošu izlaušanās piedzīvojumu apkopojums "Atrodi savu ceļu"([saite šeit](#)).

Kad esat apzinājis savus resursus, izvēlēties tēmu, vietu, laiku un formātu, esat ieguvis sava izlaušanās piedzīvojuma pamatnosacījumus - variet sākt!

IZGLĪTOJAMO SAGATAVOŠANA

1. DARBS AR PIEDZĪVOJUMA GARU - IZZINĀT DALĪBNIKUS

Cilvēki ir dabiski zinātkāri, ar vēlmi mācīties. Jūs varat izmantot šo zinātkāri. Jaunieši, īpaši skolas vidē, (kur bieži vien mērķis ir iegaumēt un izpildīt) var būt nedroši, saskaroties ar pavisam citu mācīšanās formu. Tāpēc ir svarīgi spēt atbrīvot viņus no nedrošības, kas bloķē mācīšanos un fokusējas uz vēlmi izmēģināt. Ja zinātkāre rada vēlmi izmēģināt, tas nozīmē, ka viņi jau mācās. Jūs varat sagatavot izglītojamus, rosinot viņus zinātkāri un iedrošinot viņus sekot šai zinātkārei. Šo izmanto arī spēļu izstrādātāji, bet jums ir nepieciešams pārzināt savus spēlētājus. Kas viņiem patīk, kas var mudināt viņu interesi? Padomājiet, kā jūs varat veidot šo mācīšanos par aizraujošu piedzīvojumu, par procesu, kurā dalībniekiem gribas iedziļināties un pētīt.

2. SAGATAVOT IZGLĪTOJAMOS AIZRAUJOŠAI MĀCĪŠANĀS PIEREDZEI

Kamēr gatavojiet izlaušanās piedzīvojumu, jūs varat domāt par to, kā sagatavot izglītojamus šai mācīšanās pieredzei: ievadīt stāsta nozīmē, veidot ievada stāstījumu vai aicināt dalībniekus sagatavot mājasdarbu. Bet dalībnieki jāgatavo arī tam, ka šādam alternatīvam mācīšanās veidam nepieciešama vēlme izmēģināt un kļūdīties. Bailes kļūdīties izglītojamiem nedos nekādu rezultātu. Atkārtoti mēģinājumi un tūlītēju panākumu negūšana ir būtiska mācīšanās procesa sastāvdaļa. Lai radītu garantu patiesai izpētei, izglītotāji jau iepriekš aicina dalībniekus strādāt komandā. Mērķis ir redzēt, kā viņi izmanto cits cita zināšanas un prasmes, tā vietā, lai redzētu, kurš nav tik prasmīgs un kurš ir labākais. Katrs dalībnieks var dot savu pienesumu, un tas ir vienīgais veids kā izglītojamo komanda var iziet izlaušanās piedzīvojumu. Dalībnieki iesaistās, ja jūtas motivēti un rotaļīgi. Sagatavošanas fāzē izglītotāji var mudināt viņus justies atraisītiem un jautriem.



NODAĻA

2022

**IZLAUŠANĀS
PIEDZĪVOJUMA
IZGLĪTOJOŠĀS
DAĻAS
VEIDOŠANA**

2.NODAĻA. IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMA IZGLĪTOJŠĀS DAĻAS VEIDOŠANA

IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMA SAGATAVOŠANA - LAIKA PLĀNS

Pieredze nāk ar praksi! Pieredzējuši izlaušanās piedzīvojumu dizaineri var izveidot tos īsā laikā, bet, ja šajā jomā esat iesācējs, tam var būt nepieciešams zināms laiks. Tāpēc ir ieteicams plānot sava izlaušanās piedzīvojuma izstrādi un izveidot skaidru, reālistisku laika plānu, lai sagatavotu un izstrādātu visu izlaušanās piedzīvojumu. Tas palīdzēs jums sekot līdzi dažādajiem elementiem, kas saistīti ar šo piedzīvojumu organizēšanu. Esiet reālistisks un neplānojiet pārāk īsu laiku!

STĀSTS UN PIEDZĪVOJUMA ATMOSFĒRA

Stāsts jeb sižets iedos piedzīvojumam saturu pie kura pieturēties. Gaisotne ir pieredzējuma atmosfēra, kas parasti sasaucas uz vēsturi, vietu, noskaņojumu, gadalaiku, dienas daļu u.c. Atmosfēra ir ļoti svarīga, lai dalībnieki var iejusties stāstā, tāpēc ir nepieciešama sasaiste ar stāstījumu. Pārlicinieties, ka stāstījumam, tēmai un noskaņai ir cieša sasaiste.





Izlaušanās piedzīvojumiem palīdz izvairīšanās no realitātes un iedomāta stāsta izveidošana, kurā izglītojamajiem kopīgi jārisina vai jāveic kopīgi uzdevumi kāda laba mērķa vārdā. Tam nav obligāti jābūt saistītam ar slepkavību, spiegiem, noziegumiem, nāvi vai katastrofām (kā lielākoties izlaušanās istabās). Tas var būt arī personisks stāsts, palīdzība kādai kopienai vai tamlīdzīgi. Ir svarīgi, ka jūs pats notīcat stāstam. Izdomāti stāstījumi ir Harijs Poters, Alise brīnumzemē; visi stāsti, kas ievēd mūs fantāziju pasaulē ar cilvēku mijiedarbību. Jūs arī variet radīt ko līdzīgu!

Stāsts vedīs dalībniekus no sākuma līdz beigām. Lai viņus iesaistītu pilnībā, ir būtiski radīt spēcīgu ievadu, kurā viņiem tiek izskaidrots kā sasniegt mērķi un kā izbēgšana vai atrisinājuma atrašana no sliktas vai sarežģītas situācijas palīdzēs konkrētai personai, kopienai, cilvēcei, valstij vai pasaulei. Lai ļautu dalībniekiem iejusties stāstā, ir jāgatavo ievads. To var darīt dažādi. Padomājiet par to, kas var palīdzēt izglītojamajiem? Vai video radītu viņos interesi, vai tas būtu kāds cilvēks, kurš izstāstītu stāstu vai palīdzētu sena, mistiska vēstule? Varbūt nostrādātu lomu spēle ar pārgērbtiem personāžiem vai tas būtu par daudz jūsu mērķauditorijai?

Mēs dievinām lietas, kas ir loģiskas. Visur, kur mēs skatāmies, lietām ir jābūt loģiskām. Tā mēs iegūstam noskaņu izlaušanās piedzīvojumos. Atmosfēra nosaka toni, pastiprina stāstījumu un iesaista izglītojamos pieredzē. Visam, ko iekļaujam savos izlaušanās piedzīvojumos, jābūt saistītam un jāpalīdz savienot visas daļas kopumā. Tāpēc, veidojot noskaņu, mums ir jāpārlicinās, ka visi elementi ir saskaņoti un atbilst vienai idejai (piemēram, vēsturiskais laiks, kurā notiek piedzīvojums, dizains, krāsas, burtveidols, vizuālie materiāli utt.). Šie elementi ne tikai liks spēlētājiem justies kā daļai no stāsta, bet arī motivēs viņus turpināt darboties.

Protams, visas atmosfēras daļas (vieta, materiāli, telpa, gaismas, faktūras, smaržas, skaņas, mūzika, trokšņi) ir jāveido tā, lai aptvertu pēc iespējas vairāk maņas! Visu var pielāgot, lai tas atbilstu spēles gaitai, kas palīdzēs spēlētājiem iejusties izlaušanās pieredzē. Veidojot stāstu un visu spēles gaitu, šie elementi taps dabiski un vedīs jūs uz izlaušanās procesu. Jo labāks un pašsaprotams būs noskaņa un dizains, jo labāka būs zināšanu apguves pieredze. Noteikti pārbaudiet, vai materiāli izskatās kā daļa no veseluma un vai tie ir saskaņoti ar stāstījumu un turpmākajām darbībām.

Dažas detaļas, kas jāpatur prātā, veidojot noskaņu:

-  **Ielūgums uz piedzīvojumu;** Vai izglītojamie tiek kā sagatavoti pirms piedzīvojuma? Vai jūs tos iepriekš informēsiet? Kā jūs to darīsiet? Vai nodot ielūgumus, atstājot dažus intriģējošus pavedienus klasē? Uztaisīsiet nelielu prezentāciju?
-  **Sveiciens:** tā var būt vēstule, skrejlapa, ziņa aplikācijā "WhatsApp", video vai audio ziņa, persona, kas lūdz palīdzību, persona noteiktā lomā (TV raidījums ar prezidentu, kas paziņo par ārkārtas stāvokli utt.). Varat padarīt to tik aizraujošu, cik vēlaties, tikai pārlicinieties, vai tas ir piemērots jūsu izglītojamajiem.
-  **Noteikumu skaidrojums.** Ko var darīt un ko nevar? Ko var aiztikt vai kustināt, ko ne? Ko darīt, ja cilvēkiem ir jāiet uz tualeti vai viņi vēlas pārtraukt spēli, vai kad izglītojamie sasniedz piedzīvojuma beigas utt.? Noteikumus var pierakstīt vai paziņot kopā ar sveicienu/ielūguma ziņu. To var izdarīt ar humoru vai drāmu, izmantojot, piemēram, oficiālās policijas vai ministrijas identifikācijas zīmes. Protams, ir noderīgi pieminēt dalībniekiem, kādas ir sekas, ja viņi pārkāpj noteikumus.
-  **Iespēja izmantot tērpus** vai priekšmetus dalībniekiem vai izglītotojājiem, lai dalībnieki stāstā justos reālāk. Tās var būt vienkāršas lietas, piemēram, nūja vai zizlis, parūka vai flauta, cepure utt., bet tie var būt arī pilna auguma kostīmi. Ja jums ir stāsts par senajiem romiešiem, varētu būt jauki uzlikt dalībniekiem lauru lapu vainagus vai lielas baltas togas ar jostām. Tas nav obligāti, bet tas patiešām var papildināt izglītojamo pieredzi un iesaistīšanās līmeni!

zlaušanās: piedzīvojuma beigas, kad spēlētāji ir atrisinājuši problēmu un izbēguši no riskantas situācijas vai palīdzējuši citiem izvairīties no lieliem draudiem. Šis ir svarīgs brīdis spēlē un tas ir pelnījis īpašu uzmanību. Šī izlaušanās brīža izveide varētu būt nedaudz teatrāla, vienlaikus atzīmējot izaicinājuma pabeigšanu. Šim nolūkam varat izmantot ballīšu taurītes, konfeti, mazus saldumus vai šokolādi, uzņemt kopēju bildi vai iedot sertifikātu.

Iespējamie reflektējošie jautājumi par jūsu izlaušanās piedzīvojuma dizainu:

- Vai stāstījums uzrunā jauniešus? Kāpēc?
- Vai stāstījums palīdz izglītojamajiem iejusties tēmā?
- Vai stāsts un atmosfēra sakrīt? Vai tie viens otru papildina?
- Vai ir citi priekšmeti, rekvizīti, objekti, krāsas, gaismas, skaņas, kas varētu papildināt gaisotni un padarīt pieredzi emocionāli spēcīgāku?

SPĒLES GAITAS RADĪŠANA

Lai saprastu spēles gaitu, vispirms ir jāsaprot vēlamais stāsts un tā emocionālā līkne. Cilvēka dabā vispirms ir sajust un pieredzēt, bet domāt pēc tam. Tas ir fakts. Mēs atklājam pasauli caur visām mūsu maņām un emocijām un aptveram tās, pateicoties zināšanām, prasmēm un attieksmēm, lai izdzīvotu un attīstītos. Kad mēs sajūtam pozitīvo, mēs gribam palikt, gribam to sajust vairāk, gribam turpināt. Kad sajūtam negatīvo, mēs vēlamies padoties, sajūtamies nedroši, nezinoši vai skumji.

Mēs vēlamies, lai dalībnieki jūtas iesaistīti un nepārtrauc piedzīvojumu. Tāpēc mums ir jāveido emocionālā līkne, kas rada viņiem lietderīguma un iesaistes sajūtu. Mēs vēlamies sniegt pozitīvas sajūtas, bet dažreiz arī skumjš attēls vai filma nes pozitīvu rezultātu. Piemērus par dziļām, spēcīgām negatīvajām emocijām jūs varat atrast moduļos "Dāvana Franciskai" un "Mono Mazi"

Mēs vēlamies radīt konkrētas sajūtas konkrētos piedzīvojuma brīžos, lai radītu labāku izpratni vai sasniegtu labāku zināšanu apguvi. Mums nevajag sagaidīt, ka dalībnieki visu piedzīvojuma laiku būs ļoti pozitīvi. Mums var palīdzēt pārsteigumi un negaidīti notikumi, kas rada emocijas, notur uzmanību un rada pozitīvu satraukumu.

Jūs varat izplānot emocionālo līkni, izmantojot šādus jautājumus:

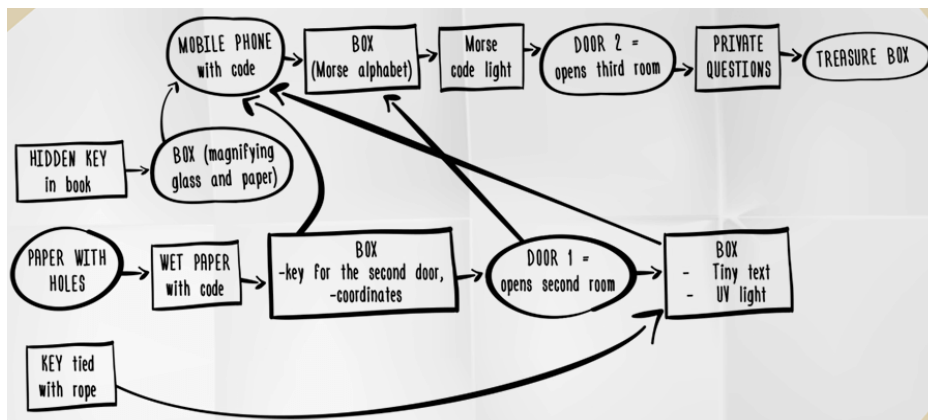
- 🔒 Kā jūs vēlaties, lai viņi jūtas sākumā?
- 🔒 Kādas emocijas jūs vēlaties, lai viņi piedzīvo?
- 🔒 Kā jūs tiksiet galā ar potenciālu vilšanās sajūtu? Kā viņi ar to tiks galā?
- 🔒 Vai piedzīvojuma laikā motivācija augs? Kā jūs varat palīdzēt tam notikt?
- 🔒 Kā var pabeigt spēli ar sasnieguma sajūtu?
- 🔒 Kā jūs apkoposiet notikušo (piedzīvojuma laikā vai grupā kopumā).

Kad jums ir skaidrs, kā jāizskatās emocionālajai līknei, jūs varat veidot spēles gaitu, vai mūsu gadījumā, izlaušanās piedzīvojumu. Veidot izlaušanās piedzīvojumu nozīmē veidot izaicinājumu dalībniekiem. Izaicinājums pieprasa mentālu piepūli, lai atrisinātu problēmu vai problēmsituāciju ar loģikas palīdzību. Kā gan labā stāstā, gan arī labā izaicinājumā ir kāds konflikts. Izlaušanās piedzīvojumā konflikts rodas, kad dalībnieks vēlas krasas pārmaiņas, izvairīties no briesmām vai piekļūt kaut kam, kas šobrīd nav pieejams. Izaicinājums var būt atrast atslēgu, lai izlaustos, vai atrisināt mīklu. Bez skaidra izaicinājuma, dalībniekiem nebūs motivācijas to pabeigt un varbūt viņi arī nesapratīs, kurā mirklī piedzīvojums ir pabeigts. Ir ļoti svarīgi viņus par to informēt, pirms ir uzsākts izlaušanās piedzīvojums.

Izlaušanās piedzīvojums var būt vienreizējs un unikāls pasākums vai aktivitāšu sērija, lai sasniegtu rezultātu. Tam var būt gan lineāra gaita (viena uzdevuma atrisināšana ved pie nākamā uzdevuma), gan paralēla (ir jāveic vairāki uzdevumi vienlaikus un jāizmanto visu uzdevumu atrisinājumi, lai nonāktu pie nākamā soļa). Protams, uzdevumu veidus var arī kombinēt - sākt ar lineāru gaitu un kādā mirklī pāriet uz paralēlu gaitu, kā arī pēc tam atgriezties pie lineārās. Lineārā gaita parasti labāk der mazākām grupām, paralēla - lielākam grupām, jo tad grupas dalībnieki var vienlaicīgi risināt dažādus uzdevumus.

Spēles gaita ir izaicinājumu kombinācija, kas ved dalībniekus no piedzīvojuma sākuma līdz beigām. Tas ir ceļojums, kas rezultējas ar "izlaušanos" no kaut kurienes vai atrisinājuma atrašanu!

<https://escaperoomgeeks.com/diy-escape-room-tutorial/>



Tā ir loģiska izaicinājumu secība, kur noteiktas norādes ved pie jauniem izaicinājumiem. Kā jau minēts, tiem var būt gan lineāra, gan paralēla gaita.

Izlaušanās piedzīvojumam parasti ir galvenais izaicinājums un mazāki izaicinājumi, kurus nepieciešams atrisināt. Spēles gaitu parasti nosaka piedzīvojuma tēma vai norises vieta. Viens atsevišķs uzdevums var šķist nelogisks vai bezmērķīgs, bet atrisinājums kombinācijā ar citiem atrisinājumiem var iegūt jēgu.

Dalībnieki ir izlaušanās piedzīvojuma galvenie varoņi un viņiem kā tādiem ir jājūtas jau no paša sākuma. Bieži vien labs stāstījums un noskaņa ir svarīgāki par stilīgu dizainu. Ja ir pareizā noskaņa, tad spēlētāji neiebilst pret vienkāršāku dizainu (kādi un cik sarežģīti uzdevumi jāpilda). Dažkārt pati pieredze vienkārši atrasties maģiskā stāstā, zemūdenē vai kosmosa kuģī, daudziem jau ir pietiekami laba.

Spēles gaitu veido dažādi faktori:

- Mācīšanās pieejas/veidi un izglītojamo vajadzības:** jums izglītojamie ir jāpazīst, lai viņiem radītu ko nozīmīgu un orientētu uz konkrētiem mācību mērķiem. Kā jau iepriekš tika minēts, jūs esat tie, kas vislabāk pazīst savus izglītojamus un zina, kā noturēt viņu interesi un vēlmi turpināt iet cauri piedzīvojumam. Ja tie ir cilvēki, kam patīk darīt lietas ar savām rokām, tad veidojiet spēles gaitu no uzdevumiem, kas prasa fiziskas darbības un motoro spēju pielietošanu. Ja viņi ir kognitīvāki, jūs varat izmantot vairāk intelektuālus, loģiskus vai abstraktus uzdevumus. Sadarbības uzdevumi, kur daļai vai visiem izglītojamajiem jāstrādā kopā, palīdzēs nodrošināt to, ka visi ir iesaistīti procesā. Kolektīvie uzdevumi mazinās apmaldīšanās vai iestrēgšanas sajūtu. Ja viena no grupas vajadzībām ir būt iekļaujošākam un atbalstošākam, šādi uzdevumi arī varētu darboties.
- Piedzīvojuma temps:** šis attiecās uz plānoto vai pieejamo laiku, kā arī uz uzdevumu tipiem: ātri uzdevumi, piemēram, atrast puzles gabaliņus dažādās lokācijās, vai lēnāki vai kompleksāki uzdevumi, kas prasa vairāk laika (piemēram, gara teksta lasīšana, kodu saraksta izdomāšana un pārveidošana par vārdiem, tekstu vai skaitļiem), uzdevumi, kur nepieciešams komunicēt, lai gūtu panākumus, vai katra grupas dalībnieka īpaša iesaiste utt. Atkarībā no pieejamā laika un izglītojamo veida, jūs varat izveidot savu piedzīvojumu.
- Sarežģītības līmenis:** jūs varat izveidot vienkāršu, lineāru gaitu no vairākiem viegliem uzdevumiem, kas pieprasa minimālas zināšanas un kapacitāti. Jūs varat arī izveidot daudz sarežģītākus uzdevumus ar daudz izaicinošākām saitēm starp puzlēm, mīklām utt. Tam jābūt pielāgotam jūsu izglītojamo grupai un atbilstošam, lai saglabātu interesi. Dažos gadījumos jūs varētu apsvērt kombinācijas, ja jūsu izglītojamo grupa ir dažāda.

🔒 **Satura loģika:** dažos izlaušanās piedzīvojumos ir ļoti skaidri saprotams, kas ir jāizdara: dalībniekiem vienkārši jāatrod atslēga vai kods, lai beigās kaut ko atvērtu. Ir pieejami visi pavedieni, lai atrastu atslēgu vai kodu. Citos gadījumos saturs lēnām atklāj situāciju. Viss piedzīvojums ir ceļojums, kas saistīts ar izglītojošo saturu. Katram solim ir jāveicina tādas izpratnes sasniegšana, kuru esat paredzējis. Piemērs varētu būt stāsts par kādu mistisku pazušanu, un, atrodot pavedienus (piemēram, dienasgrāmatas lapas ar personīgu informāciju), dalībnieki sāks vairāk saprast, kas ir noticis ar šo personu un kas ir nepieciešams, lai izbēgtu no riskantās un sarežģītās situācijas.

Kā mēs jau iepriekš esam minējuši: pārsteigumi un negaidīti notikumi var palīdzēt veicināt emocionālo iesaisti. Negaidītu lietu atrašana vienmēr ir izraisījusi zinātkāri un daudzas spēles to izmanto, lai veicinātu spēlētāju motivēšanu. Tas neļauj audzēkņiem sajust, ka "viņi to jau zina", un smadzenes un sirds saņem jaunu adrenalīnu, lai turpinātu. Pārsteigumi ir daļa no izklaides, tas ir humora, stratēģijas un problēmu risināšanas pamats. Smadzenes ir radītas, lai izbaudītu pārsteigumus, tāpēc izmantosim tās!

Lai tos iekļautu, varat uzdot sev šādus jautājumus:


- 🔒 kas pārsteigs spēlētājus, kad tie izspēlēs izlaušanās piedzīvojumu?
- 🔒 vai stāstījums satur pārsteigumu? Vai mīklas tiek atminētas ar negaidītu risinājumu vai reakciju?
- 🔒 vai dizainā ir kādi negaidīti pārsteigumi, kas no pirmā acu uzmetiena nav pamanāmi?
- 🔒 vai puzzle sastāv no iekļaujošiem pārsteigumiem?





IZAICINĀJUMU IZSTRĀDE: SPĒLES MEHĀNIKA (UZDEVUMU, MĪKLU UN/VAI KODU IZSTRĀDE)

Izlaušanās piedzīvojumi bieži sastāv no dažādiem uzdevumiem, kodiem, mīklām, pavedieniem un puzzle. Mēs izmantojam vārdu "izaicinājumi" kā vispārīgu apzīmējumu.

Ir lietderīgi vispirms īsi precizēt, kā mēs izmantojam šos terminus šajā instrukcijā:

- 🔒 Pavediens ir kaut kas, kas jāatrod, tas vada cauri procesam; pierādījums, kas ved uz problēmas risinājumu. Pavediens ir puzzle, mīklas, uzdevuma vai koda rezultāts. Pavediens pēc tam tiek izmantots, lai atslēgtu vai atrastu kaut ko telpā. Puzzle pavediens var būt "zem virsmas" un dalībniekiem jāatrod papīrs, kas piestiprināts zem galda.

-  Uzdevums ir kaut kas, kas jāizdara vai jāuzņemas. Tas var būt gan individuāls, gan grupas uzdevums. Kad darbība ir notikusi, kaut kas izmainās vai uzrodas kas jauns.

Piemēri: atrasts skrūvgriezi un izņemt skrūves no durvīm ir uzdevums, lai atvērtu durvis, aiz kurām ir jauna informācija. Atrast UV-gaismas pildspalvu ir uzdevums, lai vēlāk atrastu kodu vai mīklu, kas uzrakstīta ar neredzamo tinti uz krēsla. Izveidot cilvēku piramīdu, lai aizsniegtu kaut ko, kas piestiprināts pie griestiem, ir grupas uzdevums.
-  Puzle ir grūti atrisināma problēma vai grūti atrisināma situācija, kas saistīta ar garīgu vai fizisku izaicinājumu. Puzle prasa daudz domāšanas un ietver lietu salikšanu kopā, lai tām būtu jēga. Labirinti, matemātika, zinātniskās mīklas, objektu vai vietu atzīmēšana kartēs ir dažādas puzļu formas.
-  Piemēri: izņemt no šauras vāzes korķi, kas piestiprināts pie atslēgas, ielejot vāzē ūdeni, lai tas uzpeldētu. Vai karte uz sienas, kurā vietas atzīmētas ar piespraudēm, kas ir jāatšifrē, lai atrastu ciparu slēdzenes kodu. Istabā atrastie puzles gabali var saturēt attēlos paslēptu mīklu vai pat slēpt attēlu puzles aizmugurē.
-  Mīkla ietver stāstu, par kuru jums ir jādomā, lai rastu risinājumu, un lielākā daļa no tām ir loģiskas uzdevumi. Parasti mīklas ir rakstīti teksti vai audio ieraksti, kas satur pavedienu. Anagrammas, kriptogrammas, krustvārdu mīklas un parastas mīklas, piemēram, "Es vienmēr esmu izsalcis, man vienmēr jābūt pabarotam. Pirksts, kuram pieskaros, drīz kļūs karsts un sarkans. Kas es esmu?". Atbilde ir "Uguns!" un šis var kalpot kā pavediens, kas ved tālāk pie sveces vai kamīna.
-  Kods ir jāievieto koda formā vai simbolos. Tas parasti darbojas ar rakstiem. Morzes koda pārvēršana burtos, dos jaunu informāciju par to, kur kaut ko atrast vai uz kuriem doties. Savācot dažādu krāsu zīmuļus atbilstoši krāsu kodam vai katra zīmuļa garumam, var iegūt jaunu ciparu kombināciju (ko dalībnieki atrod kaut kur uz papīra). Mūzikas melodijas atšifrēšana var radīt ciparu kodu, vai, otrādi, skaitļi var radīt mūzikas melodiju.

Mēs esam snieguši jums dažus izaicinājumu piemērus, taču internetā jūs varat tos atrast simtiem. Izstrādājot un izvēloties izaicinājumu veidus, dalībniekiem būs jāatrisina vai jāpabeidz jūsu izlaušanās piedzīvojums. Jums jāpatur prātā viņu dažādie mācīšanās stili, vajadzības un vēlmes, lai pieredze būtu pieejama visiem.






Šajā rokasgrāmatā varat atrast aprakstu par to, kā izveidot izaicinājumu kombināciju, ko mēs saucam par spēļu mehānismu.

Lai tas būtu iekļaujošs un iesaistītu visus izglītojamos, mēs iesakām jums izveidot tādu izaicinājumu kombināciju, kas attiecas uz visām mācīšanās inteliģencēm, kā tas paskaidrots rokasgrāmatā. Šeit ir pārskats par to, kādi izaicinājumi atbilst katrai mācīšanās inteliģencei:

MĀCĪŠANĀS INTELIĢENCE	PRASMES	PIEMĒROTI IZAICINĀJUMA VEIDI:
Loģiski-matemātiskā	Skaitļi un loģika, modeļu atpazīšana	Kodi, loģika un skaitļi, skaitļu sasaiste ar citām lietām, jēdzieni, modeļu atpazīšana, secību atrašana.
Valodnieciskā	Valodas, domu izteikšana	Tekstu lasīšana, vārdu mīklas, krustvārdu mīklas, teksta iegaumēšana.
Telpiskā	Vizualizēšana, orientēšanās	Kartes, orientēšanās un virzieni, diagrammas, video un attēli, puzles.
Muzikālā	Domāšana modeļos, ritmos un skaņās	Mūzikas raksti, skaņu un skaņu rakstu atpazīšana, mūzikas rakstu atveidošana, melodiju, dziesmu atpazīšana utt.
Ķermeniski-kinētiskā	Ķermeņa kustības un fiziskā kontrole	Uzdevumi ar roku-acu koordināciju un veiklību, rokdarbi, smalkas un spēcīgas motoriskās aktivitātes, kāpšana, sports, taustes uzdevumi.
Intrapersonālā	Emocionālās apziņas sajūtas, motivēšana	Šī inteliģence ir vērsta uz sevi un tiek izmantota pārdomām un pārrunām. Personiskā iesaiste un līdzdalība kopīgo risinājumu meklēšanai, vienošanās ko darīt tālāk un arī personiskās refleksijas izlaušanās piedzīvojuma noslēgumā.
Starppersonālā	Izpratne un mijiedarbība ar citiem cilvēkiem	Komandas darba uzdevumi, iekļaušanas izaicinājumi, cilvēku un norāžu sasaiste.
Dabaszinātnieciskā	Saskaņa ar dabu kopšanu, vides izpētīšana	Izaicinājumi, kas saistīti ar dabu, augiem un dzīvniekiem, bioloģiju, smalkām izmaiņām to vidē.

Atrast pareizo veidu, kā veidot dizainu, ir izaicinoši un tas pieprasa pazīt savus izglītojamos, labas domāšana spējas, radošumu un pieredzes attīstīšanu. Bet jūs varat sākt ar ko vienkāršāku, izveidojot izlaušanās piedzīvojumu saviem kolēģiem, lai viņi to izmēģina un sniedz atsauksmes. Mēs iesakām kopā ar kolēģiem izspēlēt kādas esošas izlaušanās istabas un izmantot šo pieredzi, lai izprastu spēļu gaitu un spēļu mehānismus, un analizētu, kā tās varētu noderēt jūsu izglītojošajā izlaušanās piedzīvojumā. Izaicinājums, protams, ir radīt līdzsvaru starp izaicinājumu un atrisinājumu, būt radošam, kā arī loģiskam un saistošam, bet ne nomācošam.

Daži jautājumi, kas varētu būt noderīgi:

-  **Līmenis:** vai uzdevumi, mīklas, kodi un puzzles ir pielāgotas izglītojamo līmenim? (Attiecībā uz zināšanām, kognitīvām spējām, koncentrēšanās spējām, prasmēm);
-  **Daudzveidība:** Kā mēs paskaidrojām rokasgrāmatā, labs izglītojošs izlaušanās piedzīvojums atbilst visām cilvēka mācīšanās inteligencēm ar mērķi iesaistīt visus izglītojamos, ne tikai ātri matemātiski domājošos. Vai jūs izmantojāt pietiekami daudz dažādības un vai varat iedomāties, ka visi jūsu audzēkņi ir veicinājuši izlaušanās rezultātu? To var izdarīt, izmantojot dažāda veida prasmes, pieejas, piemēram, loģiskus izaicinājumus, fiziskus izaicinājumus, muzikālus uzdevumus, vārdu mīklas, taustes izaicinājumus, pacietības uzdevumus utt.;
-  **Iekļaušana:** vai izmantotie izaicinājumi ir iekļaujoši? Pārbaudi, vai visi izaicinājumi ir pieejami visiem spēlētājiem, neatkarīgi no viņu spējām, iespējām un ierobežojumiem;
-  **Laiks:** pārdomājiet, cik daudz laika ir nepieciešams, lai atrisinātu katru izaicinājumu, un pārbaudiet, vai spēlētāji var paspēt pabeigt visu izlaušanās piedzīvojumu.
-  **Orģinalitāte:** kad esat spēļu dizainers - iesācējs, varat izmantot esošos izaicinājumus, ko pats esat veicis vai atrodiat grāmatās, mūsu Instrumentu kopuma moduļos varat atrast īpaši izstrādātus iekļaujošus izaicinājumus, vai meklējiet tos internetā. Pārlicinieties, vai jūsu slēdzeņu pavedieni (piemēram, burtu skaits un veids burtu slēdzenē vai virziena slēdzeņu ierobežojumi) atbilst izaicinājumam. Vai tie ir loģiski un iederas stāstījumā un vidē? Tiem, kam ir ievērojama pieredze spēļu izstrādē, varat pieņemt izaicinājumu, mēģinot izveidot oriģinālas mīklas, kas netiek tik bieži izmantotas populārajās izlaušanās spēlēs, kas ļaus dalībniekiem neaizmirst šo piedzīvojumu un mācīšanos!!

PAREIZO MATERIĀLU IZMANTOŠANA

Pretēji visiem zināmajām izklaides izlaušanās istabām, mūsu izlaušanās piedzīvojumiem nav nepieciešami grezni un dārgi materiāli. Tomēr ir svarīgi izmantot pareizos materiālus un pievērst uzmanību šiem resursiem, jo tie var gan palīdzēt izveidot, gan pretēji - sabojāt piedzīvojumu.

Veidojot spēles gaitu un mehānismus, jums būs jāapkopo resursi: visi nepieciešamie materiāli un aprīkojums. Jums būs jāizstrādā savs piedzīvojums ar atbilstošiem materiāliem un jāizmanto iztēle un radošums, lai atrastu vienkāršas, noderīgas lietas, ko var izmantot.

SLĒDZENES

Slēdzenes būtībā ir drošības ierīce, kas neļauj cilvēkiem atvērt vai dot piekļuvi objektam, ja vien viņiem nav "atslēgas". Tas padara slēdzenes par izlaušanās piedzīvojumu nepieciešamību: tie nodrošina, ka ne viss piedzīvojumā ir uzreiz pieejams, un rada piedzīvojuma atskaites punktus un pakāpeniskus piedzīvojuma sasniegumus. Slēdzenes atslēga var būt: fiziska (metāla) atslēga vai pavediens, kas palīdz atvērt slēdzeni: ciparu numurs, burts vai vārds. Ir pieejamas visdažādākās slēdzenes: burtu, virziena, ciparu pagriešana, sejas atpazīstamības, magnētiskās, elektriskās, velosipēda vai motorollera slēdzene/ķēde, pirkstu nospiedumu, skaņas, karšu lasīšanas, NFC(tuvo lauko sakaru/komunikācijas) čipi, magnēti, formu zīmēšana, kamera, svara noteikšanas un daudz citu. Šeit mēs skaidrojam dažu pamata slēdzeņu izmantošanu;



PARASTA ATSLĒGAS SLĒDZENE AR ATSLĒGU:

Atslēga var būt kaut kur paslēpta. Slēdzene atveras, kad to pagriež ar fizisku atslēgu. Slēdzene var būt gan ļoti liela, gan maza un tai var būt dažādas formas.

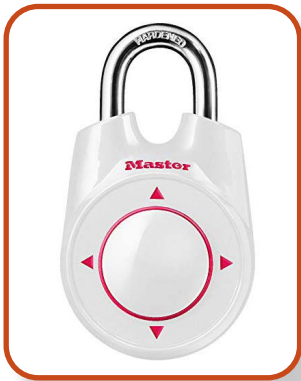
Dažām no šīm slēdzenēm ir īpaši garas metāla iekavas



CIPARU VAI BURTU SLĒDZENE::

Slēdzeni var atvērt ar pareizo 3, 4 vai 5 ciparu (ciparu slēdzene) vai burtu (burtu slēdzene) kombināciju. Ir daudz šo slēdzeņu veidu. Uz slēdzenes ir neliela atzīme par šo ciparu vai burtu pareizo vietu. Varat iestatīt slēdzeni uz vēlamo kombināciju (burtu slēdzenes gadījumā tas varētu būt vārds).

Pārliecinieties, vai kombinācija ir iestatīta uz šīs atzīmes.



VIRZIENA SLĒDZENE:

Šī slēdzene atveras, kad centrālais slēdzis ir pavilkts noteiktos virzienos pareizā secībā. Tā būs atverama tikai ar pareizo kombināciju, piemēram: pa kreisi, pa kreisi, uz augšu, uz augšu, uz augšu, uz leju, pa labi. Šī slēdzene galvenokārt ir saistīta ar virzienu. Parasti izmanto situācijās, kur to atver vairākas kustības dažādos virzienos, un jūs varat tās ieprogrammēt atbilstoši savām vajadzībām.



KOMBINĀCIJAS SLĒDZENE:

Ļoti izplatīta slēdzene, kurai nepieciešama ciparu sērija, kas jāievada pareizā secībā, lai to atvērtu. Tām ir dažādi veidi ar grozīšanas mehānismiem, pogām, un tām var būt visdažādākās formas un izmēri.



MAGNĒTISKĀS SLĒDZENES:

Šīs slēdzenes izmanto magnētisku mehānismu, lai turētu durvis vai aizvērtu slēptuves. Tos bieži izmanto kopā ar elektronisko tastatūru vai attāluma sensoru.



PUZLES SLĒDZENE:

Lai atvērtu slēdzeni, spēlētājiem jāatrisina puzzle. Tā var ietvert objektu sakārtošanu, formu saskaņošanu vai koda atšifrēšanu.

Internetā un daudzos interneta veikalos jūs varat atrast simtiem šādu slēdzeņu. Dažas mājaslapas: www.amazon.com (buy cheap locks) and <https://www.exitheroom.co.uk/blog/types-of-escape-room-locks>



ELEKTRONISKĀS SLĒDZENES:

Lai atvērtu šo slēdzeni, varat izmantot NFC mikroshēmu, kuras iegāde ir ļoti lēta, un to var iepriekš ieprogrammēt ar jebkuru viedtālruni (un lietotni NFC Tools). Šo mikroshēmu var atrast arī kartes iekšpusē vai jebkurā citā materiālā, kā arī varat uzstādīt šāda veida slēdzeni atvilktnēs un durvju rokturos. Tās atveras tad, kad tiek pielikts čips.



KRIPTEKSS:

Vārdu "Kriptekss" izgudroja rakstnieks Dens Brauns savā 2003.gada novelē "Da Vinči kods", ar to pazīmējot portatīvo glabātuvī, ko izmanto slepenu ziņojumu slēpšanai. Vārds cēlies no grieķu vārda kryptós, "paslēpts, slepens" un Latīņu vārda codex; "piemērots nosaukums šai ierīcei", jo to izmanto "kriptoloģijas zinātnē, lai aizsargātu informāciju, kas uzrakstīta uz ietvertā rullīša vai kodeksa". Kad pareizais kods - kas bieži vien ir vārds - ir atrasts, tas atveras un izglītojamie var atrast paslēpto objektu.



VELOSIPĒDA VAI MOTOROLLERA ĶĒDES SLĒDZENE:

Velosipēda vai motorollera ķēdes slēdzene parasti darbojas ar metāla atslēgu, dažkārt ar skaitļu slēdzeni. Ķēde vai metāla stieple ir gara un var tikt aptīta ap objektu vai mēbeli, tā var saturēt kopā lielākus objektus vai pakārt lietas pie griestiem, jo tā var izturēt diezgan lielu svaru.



IEBŪVĒTĀS SLĒDZENES:

Dažas slēdzenes var būt iebūvētas objektos vai slēptuvēs. Piemēram: koferos, dienasgrāmatās, lādēs, krājkasēs, atvilktnēs, skapjos, seifos utt.

SPĒLES GAITA: SLĒPTUVES:

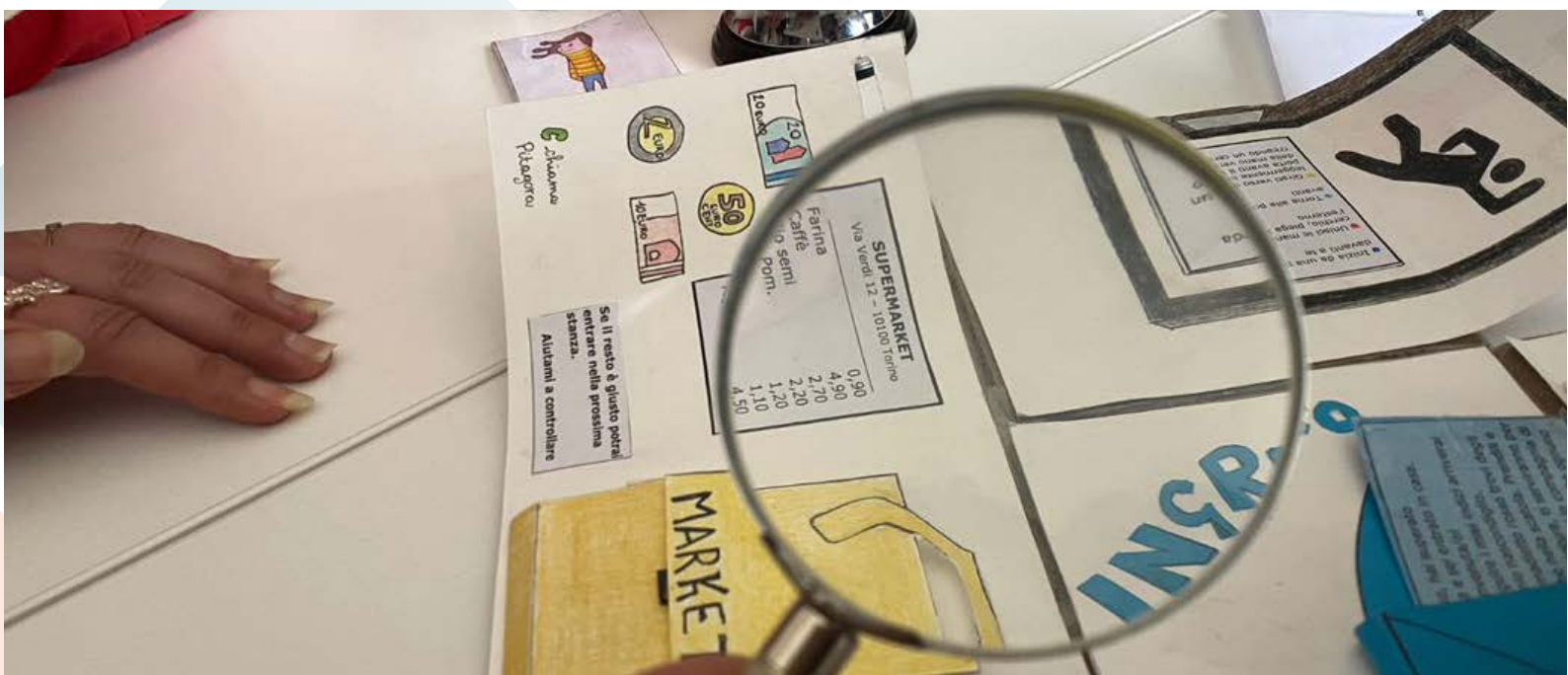
Izlaušanās piedzīvojumos slēptuves tiek izmantotas, lai turētu vai paslēptu informāciju, ziņas vai objektus. Izglītojošam izlaušanās piedzīvojumam ir jāsniedz informācija pašā spēlē, un šī informācija var būt kastēs, atvilktnēs, dienasgrāmatās, skapjos, piezīmju grāmatiņās un papīros, digitālajās ierīcēs (datoros, viedtālrunos, planšētdatoros, televizoros utt.).

Pārliecinies par slēptuves daudzveidību, lai piedzīvojums būtu interesants. Atceraties, ka efektīvas informācijas sniegšanas atslēga ir nodrošināt, lai spēlētāji to atrastu bez lielām grūtībām, taču ne pārāk viegli, lai mīklu atrisināšana nebūtu pilnībā bez piepūles vai bez nepieciešamības izmantot savas zināšanas. Informācijai jābūt labi paslēptai, bet ne tā, ka to ir neiespējami atrast, lai spēlētāji justos izaicināti, bet ne vilušies.

Ziņojumu paslēpšana pievienos papildus izaicinājumu slāņus un intrigu jūsu izlaušanās piedzīvojumam. Esiet radošs! Kad jums ir ideja par savu izlaušanās piedzīvojumu, jūs varat atrast neierobežotas vietas, kur paslēpt savu ziņojumu, pārsteidziet sevi, lai pārsteigtu viņus!

Idejas ziņojumu, objektu vai informācijas slēpšanai varētu būt:

- Neparastas vietas:** varat atstāt ziņas tur, kur cilvēki to negaida. Zem krēsliem, zem galdiem, aiz spoguļiem, plakātiem, mākslas darbiem, uz griestiem vai uz grīdas.
- Paslēptie nodalījumi:** jūs varat paslēpt ziņojumus slepenos nodalījumos, kas no pirmā acu uzmetiena ir maskēti vai paslēpti. Tas varētu ietvert atvilktni, kas atveras tikai tad, ja pie tās tiek tuvināts noteikts objekts (izmantojot iepriekš aprakstītās elektroniskās slēdzenes), vai slēptais papīrs, kas parādās, kad to izņem no objekta.
- Grāmatas un dokumenti:** savā izlaušanās piedzīvojumā jūs varat paslēpt ziņojumus grāmatās, dokumentos vai avīzēs.
- Slēptuves:** ja jūsu piedzīvojumu izaicinājums ir kaste, puzzle vai kāršu kava, jūs varat iekļaut paslēptus ziņojumus pašā slēptuvē, kastes sienās vai zem kastes, vai starp kārtīm. Pat pakārts lietussargs vai mētelis, kas karājas uz mēteļu pakaramā, var darboties kā slēptuve.
- Video un audio:** Varat paslēpt norādes videoklipā vai audio failā, liekot spēlētājiem pievērst uzmanību, lai viņi varētu atrisināt mīklu. Tas var ietvert dažus simbolus videoklipā vai audio failā, kas satur ziņojumu, kad tas tiek atskaņots atpakaļgaitā.



SPĒLES GAITA: ZINĀTNE:

Izlaušanās piedzīvojumā ir interesanti īstenot zinātniskus izaicinājumus, īpaši, ja veiciet izlaušanās piedzīvojumu, kas ir saistīts ar dabas zinātnēm, piemēram, bioloģiju, fiziku vai ķīmiju. Šim nolūkam jūs varat izmantot parastos materiālus, piemēram, spoguļus, šķēres, kompasu, lineālu, korķi vai gumiju (peldēšanai), magnētus (mazu priekšmetu pārvietošanai), kurus citādi nevarētu pārvietot. Ja meklējat specifiskākus materiālus, vielas vai aprīkojumu, ieteicams sazināties ar dabas zinību skolotājiem savā vietējā skolā, lai lūgtu viņu atbalstu. Viņi vislabāk zina, kā risināt drošības jautājumus, kad runa ir par zinātnes uzdevumiem.

SPĒLES GAITA: SKAŅAS UN MŪZIKA:

Skaņas un mūzika var dot pievienoto vērtību jūsu izlaušanās piedzīvojumam. Tā var paplašināt pieredzi, piemēram, palīdzot radīt noskaņu. Jūs noteikti zināt, kā klīdzienus un augstas skaņas izmanto šausmu filmās, smago mūziku bīstamos brīžos un ātras, augstas harmonijas, lai radītu viegluma un laimes sajūtu. Hronometra tikšķēšana rada steidzamības un stresa sajūtu.

Turklāt skaņas un mūziku var izmantot arī, lai ļautu iesaistīties audzēkņiem, kuriem piemīt dzirdes mācīšanās inteliģence. Šim nolūkam jūs varat izmantot mūzikas instrumentus, ierakstus un melodijas, kas savienotas ar kodiem un slēptām ziņām.

Vai izklausās sarežģīti? Tam tā nav jābūt! Te būs daži piemēri, lai jūs iedvesmotu:

- 🔒 **Melodija:** varat ierakstīt 4 nošu melodiju, kas noved pie 4 cipariem, kas savienoti ar mūzikas notīm instrumentā, izmantojot telefona ierakstītāju vai jebkuru ierīci skaņas ierakstīšanai. Jūs to atskaņojat un izglītojamajiem jāatrod pavediens (piemēram, klavieru taustiņi ir atzīmēti ar cipariem vai citiem instrumentiem vienkārši izmanto mūzikas toņu burtus (c, d, e, f, g utt.)

- 🔒 **Skaņas un vārdi.** Arī dziesmas var tikt izmantotas, lai nosūtītu ziņas, kas saistītas ar dziesmas vārdiem. Piemēram, jūs varat teikt, ka jāatrod 18.vārds dziesmas tekstā. Dalībniekiem jāklusās mūzika un jāskaīta vārdi.
- 🔒 **Ieraksti:** jūs varat arī izmantot nelielus skaļruņus un mini SD kartes (maksā mazāk par 5 eiro), lai bagātinātu spēles pieredzi. Šajā projektā mēs iekļāvām dažus audio failus vietnē, kur tiem var piekļūt, izmantojot QR kodu. (https://www.asociacionpromesas.com/escape/josue_escape.html)
- 🔒 **Skaņu minēšana:** dzīvnieku skaņu minēšanas vai skaņas, ko rada dažādas lietas (transports, mašīnas, putni, ainavas utt.). Klausoties virkni dažādu skaņu, dalībnieki var sastādīt vārdu vai ciparu, kas ir nākamā izaicinājuma pavediens.

KOMUNIKĀCIJA UN UZRAUDZĪBA:

Lai gan izlaušanās piedzīvojumi ir paredzēti, lai izglītojamie izlaušanās piedzīvojumus pabeigtu pēc iespējas autonomāk, komunikācija starp jums, izglītotāju, mācīšanās atbalstītāju un izglītojamajiem ir nepieciešama. Pirms domājat par to, kuras saziņas ierīces jums ir vajadzīgas, ir labi pārdomāt par to, kā vēlaties vai kā nepieciešams sazināties ar izglītojamajiem. Ir skaidrs, ka izglītotājam ir jāsaīnās ar audzēkņiem, lai iepazīstinātu ar izlaušanās piedzīvojumu un uzaicinātu viņus uz to.

Bet, iespējams, jūs vēlaties komunicēt piedzīvojuma laikā.

Vai jūs atradīsieties tajā pašā istabā? Vai izglītojamie būs jums tuvumā vai tālu prom (piemēram, āra izlaušanās piedzīvojumā)? Esiet radošs un izmantojiet saziņas ierīces, kas var sniegt mācību saturu un ziņojumus tādā veidā, kas ir saīstīts ar stāstījumu un pašu pieredzi.

Dažas no šīm ierīcēm varētu būt: ekrāns, vecs telefons, piezīmes uz papīra, ko paslīdināt zem durvīm, ziņojumi logā, neredzama tinte ar ko rakstīt uz sienām, rāīcijas, instrumenti, audio ieraksti, vizuālie pavedieni, māksla, tumšās gaīsmas utt. Izmēģiniet, kas vislabāk der telpai un jums!

VIZUĀLO MATERIĀLU NOFORMĒŠANA (IESKAITOT DIZAINU)

Spēles izskatu un sajūtu nosaka tās estētika, tie ir elementi, kas ir atbildīgi par maņu pieredzi, uztverot un novērtējot objektu skaistumu, kompozīciju, krāsu paleti, ritmus, vidi un citas parādības. Daži spēļu dizaineri to ir uzskatījuši tikai par "virsmas detaļām", taču jums ir jāpatur prātā, ka jūs ne tikai veidojat spēles mehāniku, bet arī pilnībā iekļaujošu mācību pieredzi.

Tāpēc estētika ir daļa no tā, kas veido patīkamāku pieredzi, un tā ietekmē audzēkņus. Ja jūsu spēle ir piepildīta ar skaistiem mākslas darbiem, ar rokām darinātiem materiāliem, kas izgatavoti ar aizrautību, tad katra jauna lieta, ko spēlētājs redz, pati par sevi ir atlīdzība.

Mūsu prāts mīl vizuālos materiālus, jo tie spēcīgi veicina telpas un tēmas izpratni. Mēs visi uztveram realitāti dažādos veidos, tāpēc, kad jūsu dizains ir gatavs, jums ir jāpārbauda, vai spēlētāji redz to, ko jūs patiešām vēlaties, lai viņi redzētu un saprastu, skatoties uz vizuālajiem materiāliem.

Jūsu vizuālajiem materiāliem vajadzētu palīdzēt:

- visiem izprast ideju;
- ieiet un palikt stāstā;
- aizraut un iesaistīt dalībniekus spēlē;
- aizraut un iesaistīt dalībniekus izaicinājuma atrisināšanā;
- atbalstīt izglītojamajiem atcerēties viņu mācību rezultātus;
- piesaistīt jaunus spēles dalībniekus;

Kad mēs skatāmies uz iekļaušanas virzienu, vizuālie materiāli arī lielisks instruments, kas palīdz iekļaut dalībniekus piedzīvojumā. Īpaši tiem, kam nav attīstīts augsts valodas līmenis, attēli un vizuālie materiāli var palīdzēt iesaistīties un saprast. Šis ir iemsls, kāpēc mēs tik bieži izmantojam piktogrammas, zīmes un daudzus citus vizuālos materiālus uz ielām, lidostās vai stacijās utt. Iekļaušana ir labs papildu iemsls, lai izmantotu vizuālos materiālu.

TEHNISKU PROBLĒMU RISINĀŠANA

Izlaušanās piedzīvojumi ļauj izglītotājiem iekļaut praksē savas aizraušanās. Izlaušanās piedzīvojumi var tikt saistīti ar jūsu mīlestību pret mākslu, literatūru vai tehnoloģijām. Tas nozīmē, ka arī izglītotāji var padarīt šī rīka izstrādi par jauku piedzīvojumu paši sev. Mūsu projektā "Izbēgt no izslēgšanas" šo jomu atzinīgi novērtējuši daudzi pedagogi.

Daži izlaušanās piedzīvojuma elementi var izskatīties izaicinoši, bet tie ir veidoti, balstoties uz spēles dizaina veidotāja pieredzi, un šī iemesla dēļ var rasties daži tehniski jautājumi.

Ja tradicionālajās izlaušanās istabās bieži vien ir dažādi tehniski elementi, lielākajā daļā izlaušanās piedzīvojumu tādu nav. Iespējamie tehniskie elementi varētu būt:

- 🔒 Uzraudzība - gadījumā, ja jūs nevēlaties palikt istabā (kas bieži vien ir pat labāk procesa norisei un izglītojamo pieredzei), bet vēlaties skatīties vai uzraudzīt no ārpuses, jums būs nepieciešama kamera un skaņas savienojums ar istabu vai telpu. Dažkārt tiek izmantots interneta vai bluetooth savienojums. Pārlicinies, ka savienojums ir stabils.
- 🔒 Datora izmantošana ir lieliska iespēja, jo tas var būt interesants uzdevumam un darboties kā "slēdzene". Izmantojot paroli, dalībnieki var piekļūt svarīgai informācijai vai pat piekļūt internetam, lai atrastu specifisku informāciju (piemēram, izlaušanās piedzīvojumos par vēstures tēmām, dalībnieki var meklēt atbildes vikipēdijā vai citā mājaslapā. Izlaušanās piedzīvojums par medijpratību varētu būt interesantāks, izmantojot planšetdatorus un datorus, kur izglītojamie varētu saskarties ar dažādiem mediju riskiem).
- 🔒 Papildus tehniskais aprīkojums: audio, skaņas, hronometrs, gaismas, zinātniskais aprīkojums utt.

Kā tika paskaidrots iepriekšējā nodaļā, dažreiz mēs varam atrast izlaušanās piedzīvojumus, kur tiek izmantoti zinātniski vai tehniski uzdevumi vai kodi, piemēram, melnā gaisma (padarot noteiktu tekstu redzamu), magnēti, kas liek lietām kustēties, šķidrums pievienošana, lai lietas uzpeld, radioviļņu izmantošana, lai dzirdētu kādu audio ziņojumu utt. Padomājiet par visām lietām, ko varētu izmantot, jo tas var sniegt lielu papildu vērtību jūsu izlaušanās piedzīvojumam.

Iespējamie pasākumi tehnisku jautājumu risināšanai:

- 🔒 pārlicinieties, ka jūsu komandā ir cilvēki, kas zina, kā risināt tehniskus dabas jautājumus;
- 🔒 mazāk ir vairāk! Ja jums ir grūtības ar tehnoloģijām vai dažām ierīcēm un nevarat atrast kādu, kas jums palīdzētu, vienmēr varat mēģināt aizstāt šo darbību ar kādu citu vai izlaist šo darbību. Daudz svarīgāk, lai jūs varētu pārlicināties par mācību pieredzes gūšanu, nevis koncentrēties uz uzdevumiem vai to ieviešanu, kas, jūsuprāt, varētu neizdoties tehnisku iemeslu dēļ;

- 🔒 varat arī apsvērt iespēju iesaistīt savus jauniešus tehnisko problēmu risināšanā. Arī veidojot izlaušanās piedzīvojumus, jaunieši var uzzināt daudz jauna par piedzīvojuma tēmu vai saturu;
- 🔒 sagatavojiet plānu B - pārliecinieties, ka jūs zināt, ko darīt, ja kaut kas nestrādā. Uzziniet, kurš var izveidot personīgo mobilo tīklāju, ja internets nedarbojas.

Kopumā viens no izlaušanās piedzīvojumu dizaina riskiem ir pārmērīga lietu sarežģīšana, jo mēs vēlamies to padarīt patiešām aizraujošu un papildīt to ar visdažādāko informāciju un foršām lietām. Ņemiet vērā, ka, jo sarežģītākas lietas pievienosiet, kur kaut kas var noiet greizi, jo biežāk tās noies greizi. Labāk ir pievienot vienu labi strādājošu tehnisku lietu, nevis vairākas tādas, kuras, iespējams, var neizdoties.

DROŠĪBAS UN SKAIDRĪBAS RADĪŠANA:

Šādi izlaušanās piedzīvojumi nav parasta mācību vide, kurā atrodas jaunieši, tāpēc drošības jautājumam ir jāpievērš uzmanība. Te mēs runājam gan par emocionālo, gan fizisko drošību. Fiziskā drošība attiecas uz telpu un materiāliem, ko mēs izmantojam. Emocionālā drošība attiecas uz miera sajūtu piedzīvojuma laikā. Drošības radīšana ir neatņemams elements, lai spētu mācīties, jo mācīšanās pati par sevi ir neskaidra un sarežģīta. Lai to paveiktu, jums ir jāizveido droša mācību vide, kurā tiek izskaidroti noteikumi un uzvedība. Šim nolūkam jums ir nepieciešams plāns un jāvelta laiks pilnvērtīgam ievadam, tostarp drošības noteikumiem un vienošanās par uzvedību, kas saistīta ar drošības jautājumiem.

Jautājumi, ko būtu vērts apdomāt:

- 🔒 Kā tas strādā? Izskaidrojiet sev struktūru un laika grafiku.
- 🔒 Kad piedzīvojums beidzas?
- 🔒 Ko dalībnieki drīkst un nedrīkst darīt? Telefona izmantošana, pieskaršanās lietām vai to pārvietošana, uzvedība savā starpā, uzmanības pievēršana iekļaujošam un atbalstošam spēles "klimatam", utt.
- 🔒 Ko darīt, ja emocijas kļūst (pārāk) spēcīgas?
- 🔒 **Ko darīt, ja:**
 - 🔒 ...kādam nepieciešams apmeklēt tualeti?
 - 🔒 ...kādam ir vēlme apstāties vai neturpināt?
 - 🔒 ...kāds ir iesprūdis, nezina, kā turpināt (individuāli vai visa grupa)?
 - 🔒 ...kāds jūtas izslēgts vai nenoderīgs?



NODAĻA

03

**IZLAUŠANĀS
PIEDZĪVOJUMA
SPĒLĒŠANA**

3.NODALA. IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMA SPĒLĒŠĀNA

UZRAUDZĪBA

Izlaušanās piedzīvojums tiek veidots kā mācīšanās pieredze, kur process ir vienlīdz svarīgs ar rezultātu. Kad cilvēki patiešām iesaistās (izglītojošā) spēlē, viņi uzvedās visdabiskākajā veidā un, iespējams, pat savā ekstrēmākajā versijā.

Šeit mēs aprakstām, kā 4 spēlētāju tipi (pēc Dr Richard Bartle, https://en.wikipedia.org/wiki/Bartle_taxonomy_of_player_types) varētu uzvesties izlaušanās piedzīvojumā un kādi varētu būt ar to saistītie riski:

- 🔒 **"slepkavas"** tipi var kļūt kaitinoši fanātiski un viņiem nebūs iekļaujoša attieksme;
- 🔒 **"socializatora"** tips var pilnībā zaudēt sevi grupas dinamikā, būt nemanāms pašā spēlē un nedot savu ieguldījumu uzdevumu risināšanā un izlaušanās procesā;
- 🔒 **"pētnieki"** (kurus interesē jaunumi) var koncentrēties tikai uz kādu aizraujošu jaunu lietu un tad aizmirst par visu pārējo;
- 🔒 **"Sasniegumus alkstošie"** var būt neapmierināti, ja lietas neizdodas, un uzvesties negatīvi.

Dažas grupas vislabāk darbojas, kad nepieciešama sadarbība, citas grupas sadalās atsevišķos spēlētājos, kuri katrs vēlas darīt lietas savā veidā. Jebkurā gadījumā tas ir interesants process, ko pētīt un novērot. Šo novērošanu mēs saucam par uzraudzību, un tas var būt būtisks process, lai pēc tam apkopotu vai pārrunātu notikušo.

Lai fiksētu visu, kas notiek, iesakām, ja iespējams, procesu vērot vairāk nekā vienam novērotājam. Iesakām veikt pierakstus vai pat uzņemt video/fotogrāfijas (ja normatīvie akti to atļauj, bet varbūt var vienoties ar dalībniekiem par fotogrāfiju vai video izmantošanu, jo arī tas var ierobežot viņu aktīvo dalību):

Dažas lietas, kas jāievēro un jāpatur prātā, sagatavojot pārrunas:

- 🔒 Kā viņi sadarbojas? Kādas ir lomas šajā komandā? Vai viņi ir efektīvi kā komanda? Vai viņi izmanto katra šīs komandas dalībnieka prasmes? Vai rezultāts ir viņu kā grupas vai tikai dažu indivīdu sasniegums? Ko viņi varētu uzlabot?
- 🔒 Vai viņi izsaka kādus interesantus komentārus? Ko tas pasaka par viņiem, tēmu vai pašu piedzīvojumu?

- 🔒 Vai varat atpazīt viņu "ahā" mirkļus? Kādi bija izšķirošie pagrieziena punkti šajā procesā? Kas notika?
- 🔒 Vai viņi iestrēgst kādā spēles punktā? Kāpēc, kāda ir situācija? Vai viņi iesaistīja visus, lai mēģinātu to atrisināt? Vai viņi kādā brīdī padevās?
- 🔒 Vai visas idejas tiek uzklausītas vai aicinātas izteikt? Vai bija idejas, kas tika pieminētas, bet neviens neieklausījās? Kā tas varētu darboties labāk nākotnē?
- 🔒 Vai viņi atrod kādus šķēršļus (psiholoģiskus, fiziskus utt.)?
- 🔒 Kas viņos izraisīja emocijas? Vai pieredzes laikā bija kādi konflikti? Kas notika un kā viņi ar to tika galā? Vai tas bija labs risinājums visiem?
- 🔒 Vai izlaušanās piedzīvojums deva pietiekami daudz vietas pārdomām par pašu spēli vai tēmu? Vai viņi iemācījās to, kas bija plānots? Kā to var zināt?

GRUPAS UN INDIVIDUĀLĀ DINAMIKA (GATAVĪBA UN EMOCIONĀLIE RAKURSI)

Izlaušanās piedzīvojumi parasti ir paredzēti spēlēšanai grupā, un tādējādi tie sniedz iespēju vērot un pētīt dažādu grupu dinamiku. Daži grupas dinamikas veidi, ko var novērot izlaušanās piedzīvojumā, ir šādi:

- Komunikācija:** saziņai ir izšķiroša nozīme izlaušanās piedzīvojumā, un spēlētājiem ir jāstrādā kopā, lai dalītos ar informāciju, idejām un stratēģijām, lai atrisinātu mīklas un virzītos spēlē uz priekšu. Vērojot, kā spēlētāji sazinās savā starpā, var atklāt individuālos komunikācijas stilus un to, kā grupa darbojas kopumā.
- Līderība:** Izlaušanās piedzīvojumā daži spēlētāji dabiski uzņemas līdera lomu, uzņemoties noteiktus uzdevumus. Vērojot, kā spēlētāji vada, deleģē uzdevumus un motivē citus, var atklāt vadības stilus un dinamiku grupā. Ja kāds to dara regulāri vai spēcīgi, pedagogs sagatavošanās procesā var apspriest šo līderības tēmu un lūgt dot iespēju arī citiem vadīt grupu.
- Problēmu risināšana:** Izlaušanās piedzīvojuma galvenais mērķis ir atrisināt mīklas, kodus un situāciju kopumā. Vērojot, kā grupa pieiet problēmu risināšanai, sadala uzdevumus un sadarbojas, var uzzināt, kā viņi sastrādājas, lai sasniegtu savus mērķus. Šī procesa analizēšana varētu atbalstīt viņu kompetenču attīstību kopumā.
- Konfliktu risināšana:** tāpat kā ar jebkuru citu cilvēku grupu, izlaušanās piedzīvojuma laikā, dalībniekiem var rasties konflikti. Vērojot, kā grupa risina konfliktus, tiek galā ar domstarpībām un panāk vienprātību, var atklāt individuālos konfliktu risināšanas stilus un to, kā grupa darbojas izaicinošās situācijās.
- Uzticēšanās:** Uzticēšanās ir svarīgs faktors jebkurā grupas aktivitātē, un tā ir īpaši svarīga izlaušanās piedzīvojumā, kur spēlētājiem jāpaļaujas vienam uz otru, lai gūtu panākumus. Vērojot, kā grupas dalībnieki uzticas viens otram, deleģē uzdevumus un komunicē, var atklāt uzticēšanās līmeni un to, kā tas ietekmē grupas dinamiku.

Visu šo grupu dinamiku var un ļoti ietekmēs emocionālā spēles gaita, kuru esat izstrādājis savam izlaušanās piedzīvojumam.

Jautājums: Kā jūs vēlaties, lai viņi justos piedzīvojuma sākumā, tā laikā un pēc tā? Konkrētu uzdevumu iekļaušana palielinās viņu motivāciju, ja dalībniekus labi pārziniet un būsit piedzīvojumā iekļāvuši vietu visiem, lai katrs kaut uz dažiem mirkliem kļūtu par galveno varoni.

ATBALSTS MĀCĪBU PROCESĀ UN IZGLĪTOTĀJA LOMA:

Mācību procesa vadīšana ir būtiska izglītojošā izlaušanās piedzīvojuma joma. Rokasgrāmatā mēs tam veltām vairākas nodaļas, jo mācību procesa atbalstīšana atšķir parastās izlaušanās spēles no izglītojošajām izlaušanās spēlēm.

Izglītotājs var atbalstīt ne tikai spēles procesus, bet var arī atbalstīt spēlētājus caur pašu spēli. Paturiet prātā, ka ik reiz, kad mijiedarbojaties ar dalībniekiem, jūs pārtraucat viņu mācību procesu, tāpēc šīs iejaukšanās ir jāsamazina līdz minimumam. Varbūt tas izklausās nepievilcīgi, bet jūsu mērķis ir padarīt audzēkņus neatkarīgus no jums. Ja jūs viņiem neesat vajadzīgi, jūs esi paveikuši labu darbu!

Viņiem, joprojām, var būt nepieciešams atbalsts, un jūs varat to sniegt citā veidā, izveidojot atbalsta sistēmu. Tātad, kā izveidot šo atbalsta sistēmu? Jūs varat domāt par pašpalīdzības rīku ieviešanu, lai sniegtu audzēkņiem neatkarību un iespēju uz pašvadītu mācīšanos, piemēram, "zvans draugam" vai, ja visa komanda vienojas - jautājums spēles vadītājam, vai citi atbalsta materiāli - rakstiski, audio faili, nelieli video, kādu priekšmetu, kā arī norāžu kartītes, kuras var atvērt, kad jūt nepieciešamību pēc atbalsta.

Padomi var būt vienkārši vai veidoti vairākos līmeņos (Pirmais mazais mājiens, ja nepieciešams, nākamais lielāks mājiens, ja nepieciešams nākamais: risinājums). Tādā veidā dalībnieki joprojām jūt, ka virzās uz priekšu paši, nevis tāpēc, ka pedagogs iedod risinājumu. Pašmotivācija ir svarīgs izglītojošo izlaušanās piedzīvojumu elements. Kā par izlaušanās piedzīvojumu rakstīja demokrātijas vidusskolas De Vollei pedagogi:

"Nespiediet izglītojamies spēlēt spēli. Pajautājiet viņiem, vai viņi ir ieinteresēti spēlēt. Centieties pārāk daudz neiejaukties spēlē. Atstājiet viņus vienus. Palīdziet, kad nepieciešams, bet nekad par daudz, un atceraties, ka tā ir dalībnieku spēle, nevis izglītāja spēle." Un "jūs nekad nevarat garantēt pašmotivāciju, jo, tāpat kā vēlme justies iekļautam, atbildība par pašmotivāciju viņiem ir jāuzņemas pašiem."

Tagad, kad esat pabeidzis sava izlaušanās piedzīvojuma veidošanu, šis varētu būt piemērots brīdis, lai visu pārbaudītu. Varat pārbaudīt, vai šis izlaušanās piedzīvojums joprojām atbilst jūsu izglītojamo, jūsu un jūsu vietas (skolas, jauniešu centra utt.) vajadzībām. Vai tas ir izglītojošs, vai tas ir iekļaujošs, vai tas ir piemērots visiem jūsu izglītojamajiem? Ja tā nav, iespējams, būs jāmaina dažas lietas. Šis ir īstais brīdis korekcijām.



NODAĻA

04

**MĀCĪBU
REZULTĀTU
APKOPOŠANA
UN
TURPMĀKĀS
DARBĪBAS**

4.NODALA. MĀCĪBU REZULTĀTU APKOPOŠANA UN TURPMĀKĀS DARBĪBAS

IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMA PABEIGŠANA

Tad ir spēles noslēgums!

Spēle ir pabeigta, problēma ir atrisināta, un dalībnieki ir izlauzušies. Tas izklausās brīnišķīgi, bet pēc izlaušanās piedzīvojuma izglītojamajiem rodas ļoti dažādas emocijas. Viņi parasti priecājas, kad no izglītotāja dzird, ka ir labi paveikuši darbu un kādi ir bijuši pozitīvie rezultāti (vai viņi izglāba pasauli, izslēdza atstumtību vai izdevās noskaidrot, kas noticis ar viņu draugu utt.).

Atsauksmes: Jums kā izglītotājam ir jāsniedz atsauksmes par grupas sasniegumiem, lai viņiem būtu skaidrs, kas tieši viņiem ir izdevies. Tā varētu būt ziņa, kas parādās telefonā, e-pastā vai pat īpaši ģērbies izglītotājs, kurš ieiet istabā, lai apsveiktu spēlētājus. Padariet šo procesu jautru!

Svētki: spēles beigās ir svarīgi radīt svētku un sasniegumu sajūtu. Tas var ietvert uzvaras dziesmas atskaņošanu, kopbildes uzņemšanu, nelielas balvas vai suvenīru pasniegšanu. To labāk darīt pirms piedzīvojuma pārrunāšanas.

Pēc tam: laiks "nolaist tvaiku"! Dodiet viņiem 5 minūtes, lai pastāstītu jums vai citiem, kas piedzīvojuma laikā noticis, ļaujiet viņiem aiziet uz tualeti un paņemiet nelielu pārtraukumu.

PĀRRUNĀŠANA UN PĀRDOMAS + SECINĀJUMI/ IETEKME

Lai radītu izglītojošu izlaušanās piedzīvojumu, ir svarīgi pārrunāt šo pieredzi. Pieredzi kombinējam ar jaunām zināšanām:

"Mācīšanās ir process, kurā zināšanas tiek radītas, gūstot pieredzi"

David Kolb

Viena no galvenajām atšķirībām starp citām izlaušanās spēlēm un izglītojošiem izlaušanās piedzīvojumiem ir tā, ka izglītotājs spēles laikā analizē visu procesu. Izglītotājs šeit var gūt labāko pieredzi, uzdodot izglītojamajiem pareizos jautājumus, tādējādi mācīšanās rezultāti nāk no izglītojamajiem.

Ja jums ir pieredze šajā jomā, varat veikt pārdomas vai pārrunas, kā parasti. Ja nē, varat sekot 4 F (eng. 4 F- feelings, facts, findings, future) punktu izziņas procesam, kas ietver:

- Sajūtas.** Pēc šādas mācību pieredzes dalībnieki piedzīvo emociju gammu, un ir svarīgi veltīt laiku tā analīzei. Vispirms jums ir jāļauj cilvēkiem "nolaist tvaiku" un atgūt kontroli pār savām emocijām. Taču ir labi arī izteikt šīs emocijas un dalīties ar tām grupā. Labi vadīts, šis ir vērtīgs izlaušanās piedzīvojuma (un jebkuras mācīšanās pieredzes) process. Pirmais jautājums - kā jūs apzīmētu savas sajūtas vienā vārdā, parasti dod iespēju visiem izglītojamiem to izteikt, un tas ir iekļaujoši. Kā viņi jutās pieredzes laikā? Mēģiniet pajautāt konkrētāk par to, kas izraisīja šīs emocijas. Pajautājiet viņiem un veiciet dažas piezīmes par dažādām emocijām, lai vēlāk varētu analizēt, kāpēc viena un tā paša procesa izdzīvošana viņos izraisīja tik dažādas emocijas.
- Fakti.** Kad viņi ir mazliet nomierinājušies, viņi ir gatavi otrajam solim: racionālai pieredzes analīzei. Ir īstais brīdis atgriezties pie dažādiem pieredzes elementiem un pajautāt viņiem, kas notika, ko viņi darīja, kuri uzdevumi vai izaicinājumi viņiem patika vislabāk un kas kopumā viņiem visvairāk patika. Ir svarīgi, lai tie paliek tikai fakti, un, ja kādam rodas spēcīga interpretācija, jūs to pārtraucat. Ko jūs redzējāt, ko jūs dzirdējāt utt. Viņiem ir vērtīgi dzirdēt citu izglītojamo pieredzi, lietas, ko viņi, iespējams, nav pamanījuši vai sadzirdējuši. Papildus tam, ka tas ir vērtīgi audzēkņiem, tas sniedz arī nozīmīgu informāciju, lai izglītotājs adaptētu savu izlaušanās piedzīvojumu vai to uzlabotu.
- Secinājumi.** Ko viņi uzzināja šo piedzīvojot? Ko viņi tagad zina par apgūstamo tēmu, par sadarbību, par iekļaušanu? Kas viņos mainījās, un ko viņi atcerēsies? Mudiniet viņus iedomāties ikdienas dzīves situācijas, kurās viņi var pielietot apgūto. Kā viņi var izmantot šīs jaunās atziņas?
- Nākotne.** Šajā pēdējā solī mēs varam izdomāt, kas notiks tālāk, vai viņi pastāstīs citiem par šo pieredzi? Vai viņi iekļaus šīs jaunās zināšanas savā dzīvē? Kā mēs varam panākt, lai tam būtu lielāka ietekme?

Lai veicinātu labu pārrunu vai pārdomu veikšanu, jums vajadzētu sagatavot dažus rakstiskus jautājumus, kā arī aicināt kādu veikt piezīmes. Instrumentu kopumā varat atrast piemērus, kādus jautājumus izrunāt.

Jūs vislabāk pazīstat savus izglītojamos. Padomājiet par to, kā labāk šo pārrunāšanu īstenot. Atsevišķos gadījumos varētu būt labāk, ja tas noris 2 vai 3 atsevišķās daļās. Ir labi, ja drīz pēc pieredzes ir iespēja padalīties ar sajūtām un faktiem. Protams, vislabāk būtu, ja jūs varētu turpināt dalīšanos pieredzē uzreiz, bet, ja jūsu mērķa grupai nav iespējams tik ilgi noturēt uzmanību, varat to sadalīt atsevišķās sesijās.

PIEDZĪVOJUMA NOVĒRTĒJUMS UN SECINĀJUMI, KĀ UZLABOT PIEDZĪVOJUMU

Novērtēšana ir atskats uz pieredzi un tās padarīšana par savu mācīšanās pieredzi. Šim nolūkam varat izmantot dažādas atsauksmes vai novērtējumus:

IZGLĪTOJAMO ATSAUKSMES:

Lai jūs novērtētu savu izlaušanās piedzīvojumu, iespējams, vēlaties saņemt atsauksmes. Jūs varat to darīt pārrunu laikā, bet iespējams arī lūgt audzēkņiem aizpildīt nelielu anketu. Tas varētu sniegt jums labu ieskatu par savu izglītojamā darbu un potenciālu radīt jaunus izlaušanās piedzīvojumus. Dalībnieki varētu sniegt jums vērtīgas idejas ar kurām strādāt. Ja viņiem ir ļoti labas idejas, kā piedzīvojumu uzlabot vai ko tajā mainīt, jūs pat varētu padomāt, kā jūs varētu viņus iesaistīt šī izlaušanās piedzīvojuma tālākā attīstībā, vai dot iespēju viņiem atbalstīt jūs citu piedzīvojumu veidošanā. Tas ir arī veids, kā dot lielāku atbildību jauniešiem.

PEDAGOGU NOVĒRTĒJUMS VAI (PAŠ)VĒRTĒJUMS:

Jūs un jūsu komanda varat kopīgi pārrunāt savu pieredzi. Veltiet laiku tik, cik nepieciešams. Vērtēšanas virzieni/jautājumi:

ASPECTS FOR EVALUATION:

- 🔒 vai izlaušanās piedzīvojums izdevās? Vai viss notika kā jūs plānojat? Kāpēc?
- 🔒 vai stāsts un ievads piesaistīja izglītojamos? Kāpēc?
- 🔒 vai piedzīvojums dalībniekiem patika? Kāpēc? Ko tu mainītu, ko atstātu?
- 🔒 kā jūs vērtējat izglītojamo mācību rezultātus?
- 🔒 kā jūs vērtējat savu, kā mācību, atbalstītāja lomu? Vai jūs iejaucāties, kad tas bija nepieciešams? Kam bija vajadzīga šī iejaukšanās, jums vai viņiem?
- 🔒 vai jūs būtu gatavs izstrādāt jaunu izlaušanās piedzīvojumu? Kas jums būtu jāņem vērā?
- 🔒 ja strādājāt komandā, kāda bija sadarbība, veidojot šo izlaušanās piedzīvojumu? Varbūt ir pienācis laiks sniegt atsauksmes savstarpēji veidotāju komandā?
- 🔒 kādas kompetences jūs atklājāt vai attīstījāt šī procesa laikā?
- 🔒 Kādas jaunas atziņas jūs personīgi un profesionāli gūstat no šīs pieredzes?

SECINĀJUMI PAR IZGLĪTOJAMAJIEM UN KOMANDU:

Pēc pieredzes mēs visi atgriežamies savā ierastajā dzīvē. Tā turpinās gan jums, gan jūsu izglītojamajiem. Interesanti redzēt, kā izlaušanās piedzīvojums ietekmē dažu izglītojamo uzvedību vai domāšanu. Ļaujiet arī vēlāk atgriezties pie šīs pieredzes, vajadzības gadījumā pārrunāji to arī pēc tam. Un, ja viņi lūdz citu piedzīvojumu, vienkārši izveidojiet jaunu.

Atkarībā no izlaušanās piedzīvojuma veida, iespējams, būs jāizstrādā stratēģija, kā to īstenot. Ja jums ir piedzīvojums par sensitīvu tēmu, piemēram, bulings, homoseksualitāte, sevis kropļošana, vientulība utt., iespējams, jums būs jāatgriežas pie tā kopā ar savu izglītojamo grupu. Vieni izglītojamie vienkārši pasaka garlaicīgu "vienalga!", bet citi, spēlējot ļoti aizraujas. Kā iepriekš minējām, kad jauniešiem rodas iekšēja motivācija kaut ko darīt ar šo pieredzi, jūs, iespējams, esat atradis sev labu(-s) kompanionu(-us). Mēs esam redzējuši dažus piemērus ar jauniešiem, kuri vēlējās iesaistīties izlaušanās piedzīvojumu izstrādē un veidošanā, un, veidojot tos, viņi uzzināja vēl vairāk, nekā tikai tajā piedaloties.

VEIKSMI UN IZBAUDIET PROCESU UN REZULTĀTUS!





The background is a solid teal color with a white maze pattern. The maze consists of thick white lines that form a complex, winding path. The path starts from the top left and moves towards the bottom right, with several dead ends and turns. The overall effect is a sense of depth and complexity.

NODAŁA,

05

**ESCAPE FILES:
A PRACTICAL
TOOL FOR
GENERATING
ESCAPE
FOLDERS**

5.NODAĻA. ESCAPE FAILI: PRAKTISKS RĪKS IZLAUŠANĀS MAPES IZVEIDEI

KAS IR IZLAUŠANĀS FAILI?

Izlaušanās Faili ir praktisks un pilnīgs ceļvedis, lai izveidotu pielāgojamas un izglītojošas izlaušanās spēles mapes formātā. Jūs, skolotājs/veidotājs, varat izveidot savas izglītojošas izlaušanās spēles, veicot virkni vienkāršu darbību un izvēloties atbilstošas mīklas, lai tās varētu izmantot Jūsu skolēni/spēlētāji.

Vis, kas Jums nepieciešams, ir dažas pamata datorprasmes, printeris, vienkārša mape un aploksne.

Rokasgrāmata sagatavota komplektā ar visiem materiāliem, kuri nepieciešami šī izlaušanās piedzīvojuma sagatavošanai. Spēles izveidi un sagatavošanu var paveikt pus dienas laikā. Spēle paredzēta līdz pieciem spēlētājiem. Ja spēlēt vēlas vairāk cilvēku, viņus var sadalīt mazākās grupās. Spēlētāji pārbaudīs un pilnveidos savas 21. gadsimta prasmes, atšķetinot noslēpumus, risinot mīklas un strādājot komandā. Mīklas ir daudzveidīgas un piemērotas dažādiem mācīšanās stiliem un vecumiem (sākot no 11 gadu vecuma). Spēlēt var jebkurš!

Izlaušanās Failus kā papildus piedzīvojumu izveidoja partnerorganizācija VO De Vallei, tāpēc tas ir saņēmis atsevišķu vietu mūsu rokasgrāmatā.

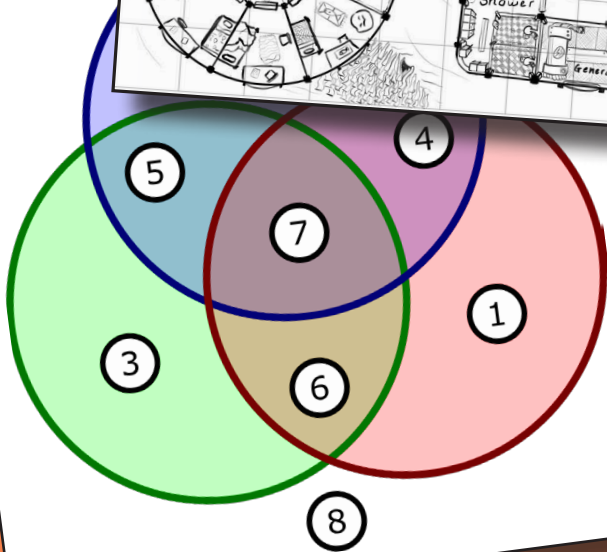
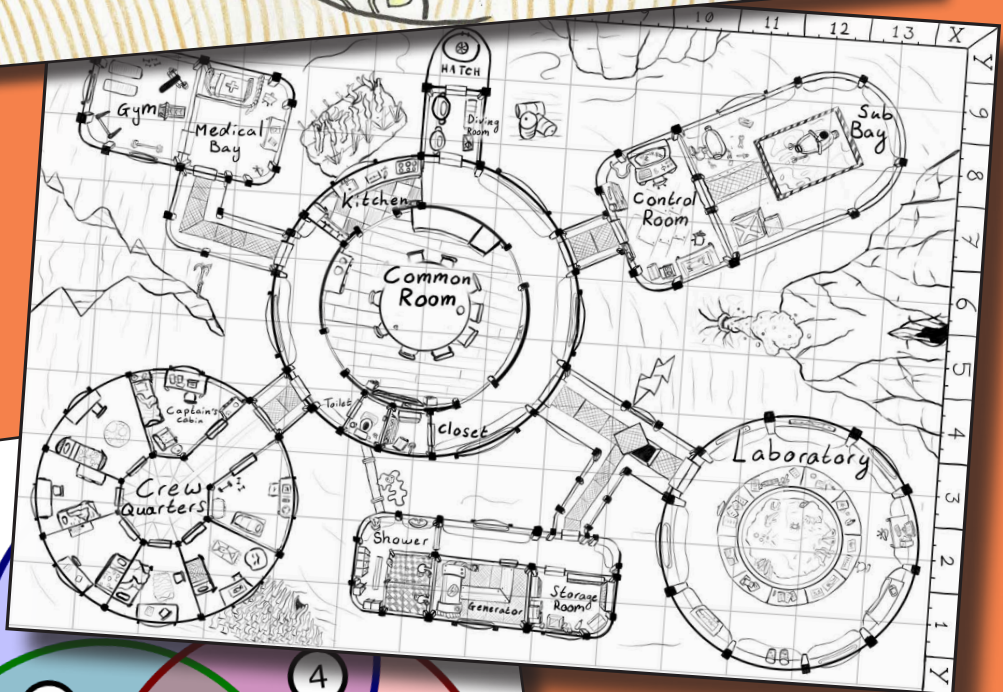
KĀ VEIDOT

Veidošana ir vienkārša un salīdzinoši ātra. Sekojot sešiem soļiem, Jūs tiksit vadīts šajā procesā, veicot dažādas izvēles un realizējot tās. Jums nebūs jāizdomā stāsti, intrigējošas mīklas vai visaptverošas struktūras: par to jau mēs esam parūpējušies. Vienīgais, kas jums patiešām jāapsver, ir tas, kas spēlētājiem, kuriem šis izlaušanās piedzīvojums paredzēts, varētu šķist saistoši. Ja esat vairāk pieredzējis mīklu veidotājs, Jūs, protams, varat pārveidot vai pielāgot jebkuru elementu pēc saviem ieskatiem, taču mēs iesakām pieturēties pie sešu soļu principa.

Šeit ir darbību pārskats:

1. tēmas izvēle
2. apskatāmo jautājumu definēšana
3. mīklu izvēle
4. atrisinājuma definēšana
5. mīklu veidošana
6. materiālu izveide un noformēšana

Tātad, ja Jūs interesē šis "izlaušanās piedzīvojuma" ģenerēšanas rīks, noklikšķiniet šeit un izmēģiniet to pats!





A large, stylized teal gear graphic is positioned on the right side of the page, partially overlapping the text. The gear has several teeth and is rendered with a slight shadow effect.

GLOSĀRIJS
SADARBĪBA
NOSLĒGUMS
KOLOFONS

GLOSĀRIJS

Glosārijs: termini, ko mēs izmantojam "Starta komplektā":

RADOŠA MĀCĪBU VIDE

Mācību videi ir vairākas definīcijas. Situācijas analīzes pētījumā "Pirmais skatījums uz mācīšanos" mācību vide definēta kā noteikta izglītības iestādes vide, ko raksturo sociālie komponenti, īpaši objekti, kā arī starppersonu attiecības. Šie faktori ne tikai ietekmē un papildina viens otru, bet arī ietekmē ikkatru iesaistīto personu. Mācību vide papildina izglītības vidi; tā vienmēr attiecās uz organizatorisku procesu. Tā nodrošina korelāciju starp materiāliem, komunikatīviem un sociāliem apstākļiem mācīšanās procesā un veicina izglītojamā radošā potenciāla attīstību. Izmantojot dažādus zināšanu avotus un mācīšanās metodes, izglītojamais patstāvīgi būvē savas zināšanas, prasmes un ievirzes.

Ekonomiskās sadarbības un attīstības organizācija (OECD) definē "mācību vidi" kā organisku, holistisku konceptu - ekosistēmu, kas sevī iekļauj aktivitātes un mācīšanās rezultātus. Radošuma aspekts ir paslēpts terminos "organisks" un "holistisks". Radoša vide ļauj izpausties mācībām dažādos (radošos) veidos un tā izmanto visas maņas, uztveres tipus un mācīšanās veidus. Lai izprastu "radošu mācību vidi", ir svarīgi fokusēties uz dinamiku un mijiedarbību starp četrām dimensijām - apmācāmais (kurš? kura?), izglītotājs (ar ko?), saturs (mācīties ko?) un telpas un tehnoloģijas (kur?, ar ko?). Lai izveidotu radošu mācību vidi, ir svarīgi pārdomāt un paskatīties citādāk uz visiem 4 elementiem, kas minēti iepriekš.

KOMPETENCES: PRASMES, ZINĀŠANAS & ATTIEKSME

Kompetences ir "spējas darīt kaut ko veiksmīgi vai efektīvi". Šis termins bieži vien tiek aizstāts ar terminu "prasmes", lai gan to nozīmes nav pilnībā vienādas. Ir divi elementi, kas atšķir kompetences no prasmēm un padara kompetenci apjomīgāku par prasmī. Ja personai ir kompetence, tā spēj pielietot savas zināšanas, lai paveiktu specifiskus uzdevumus vai atrisinātu problēmu, un spēj pielietot šīs spējas dažādās situācijās. Darbā ar jaunatni kompetence tiek saprasta kā trīs savstarpēji saistītas dimensijas:

Prasmes: šī dimensija attiecas uz to, ko jūs spējat izdarīt vai ko jums vajag, lai īstenotu darbu ar jaunatni. Šī ir "praktiskā" vai prasmju kompetences dimensija. Tā bieži vien tiek asociēta ar "rokām".

Zināšanas: šī dimensija attiecas uz visām tēmām un problēmām, ko jūs zināt, vai kas jums jāzina par to, ko darāt. Šī ir "kognitīvā" kompetences dimensija. Tā bieži vien tiek asociēta ar "galvu".

Attieksme un vērtības: šī kompetences dimensija attiecas uz attieksmēm un vērtībām, kas jums nepieciešamas, lai efektīvi veiktu savu darbu. Tā bieži vien tiek asociēta ar "sirdi".

DAUDZVEIDĪBA

Daudzveidība ir cilvēku atšķirību diapazons, iekļaujot, bet ne limitējot, rases, etniskās, dzimumu identitātes, seksuālo orientāciju, vecumu, sociālo klasi, fiziskās spējas vai īpašības, reliģisko vai ētisko vērtību sistēmu, nacionālo izcelsmi un politiskās pārliecības. Daudzveidība, būtībā, nozīmē "sastāvēt no dažādiem elementiem". Ja skatāmies uz cilvēku grupām, dažādība plašākā mērogā var būt jebkāda dimensija, ko var izmantot, lai atšķirtu grupas un cilvēkus vienu no otra. Tas nozīmē - cienīt un novērtēt atšķirības.

IZGLĪTOTĀJS: SKOLOTĀJS UN JAUNATNES DARBINIEKS

Izglītotājs ir plaši definēts kā ikviens, kas pilda skolotāja lomu. "Erasmus+" programmas kontekstā tie ir visi, kas apzināti atbalsta mācīšanos un piedāvā mācīšanās iespējas vai veido mācību vidi apmācāmajiem. Tas var notikt gan formālā vidē, gan ārpus tās. Koncepts ir plašāks un nav attiecināms tikai uz tiem, kuriem tas ir algots darbs vai oficiāla funkcija. Tas var būt brīvprātīgais izglītotājs, kā arī vienaudzis, ja apzināti uzņemas šo lomu.

Izglītotājs, skolotājs (ko formāli dēvē par pedagogu) ir persona, kas palīdz skolēniem apgūt zināšanas, kompetences vai spējas caur praktisku mācīšanos. Projekta kontekstā mēs saucam skolotājus par izglītotājiem, kas piedāvā izglītošanās pakalpojumus skolas vidē.

Jaunatnes darbinieks ir persona, kas strādā ar jauniem cilvēkiem, lai sekmētu viņu personīgo, sociālo un izglītības attīstību caur neformālo izglītību, aprūpes (piemēram, profilaktisko) vai atpūtas pieeju. Jaunatnes darba pamatprincipi ir cieņa pret jaunajiem cilvēkiem, uz vērtībām orientētas iespējas brīvprātīgās līdzdalības nodrošināšanā, atbildība, nepiespiesta izturēšanās, konfidencialitāte, uzticamība, uzticamības un ētiska robežu ievērošana.

"ERASMUS+" PROGRAMMA UN EIROPAS SOLIDARITĀTES KORPUSS

"Erasmus+" ir Eiropas Savienības (ES) programma, kas atbalsta izglītību, mācības, jaunatnes un sporta jomu Eiropā. Tas ir tupinājums Jaunieši Eiropai, Jaunatne un Jaunatne darbībā programmām, kas tiek īstenota laika posmā no 2021. līdz 2027. gadam. Programmas galvenais mērķis ir atbalstīt personu izglītību, profesionālo un personīgo attīstību izglītībā, apmācībā, jaunatnē un sportā. Augsta kvalitāte, iekļaujoša izglītība un apmācības, kā arī formālā un neformālā mācīšanās nodrošina jaunos cilvēkus un dažāda vecuma dalībniekus ar kvalifikācijām un prasmēm, kas nepieciešamas viņu jēgpilnai dalībai demokrātiskā sabiedrībā, starpkultūru izpratnes veicināšanai un sekmē veiksmīgu iekļaušanos darba tirgū. Šo projektu arī līdzfinansē ES programma "Erasmus+".

Eiropas solidaritātes korpuss (ESC), kas līdz 2016.gadam bija zināms kā Eiropas brīvprātīgais darbs (EVS), ir starptautiskā brīvprātīgā darba programma, ko īsteno Eiropas Komisija. Tas dod iespēju jauniem cilvēkiem individuāli vai grupās doties uz citām valstīm (lielākoties no vienas Eiropas valsts uz citu), lai strādātu bezpeļņas nolūkā. Kopš 2017.gada programma piedāvā iespēju Eiropas jauniešiem iesaistīties brīvprātīgajā darbā arī savās kopienās.

IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMS, IZLAUŠANĀS FORMĀTS UN IZLAUŠANĀS MODULIS

Šī projekta ietvaros esam aizguvuši izlaušanās istabu konceptu un pētījuši kā iekļaut tā elementus arī cita veida aktivitātēs/nodarbībās.

Izlaušanās piedzīvojums iekļauj jebkāda veida spēles formas, kas izmanto elementus no izlaušanās istabas koncepta. Tajā tiek izmantoti tādi elementi kā "izlauzties" no kaut kurienes vai kaut kā (vispārinātākā vārda nozīmē). Tas var tikt noformēts arī kā liela izaicinājuma pārvarēšana vai nokļūšana noteiktā vietā, dažāda veida puzļu un mīklu risināšana, kā arī procesu plūsma vai veids, kādā piedzīvojums tiek vadīts. Tajā tiek izmantots specifisks izlaušanās formāts (skat. zemāk), taču tas ir piepildīts ar stāstiem, mīklām un puzlēm.

Kad runājam par izlaušanās formātu, mēs domājam spēles/aktivitātes formu, kādā izlaušanās piedzīvojums tiek prezentēts. Projekta ietvaros mēs aplūkojam sekojošus izlaušanās formātus: izlaušanās koferis, izlaušanās kaste, izlaušanās grāmata, izlaušanās galda spēle, izlaušanās kāršu spēle, izlaušanās telpas sadalītājs, izlaušanās mape, izlaušanās puzle, izlaušanās karte. Lai pārbaudītu šo formātu pielietojumu, mums bija jāizveido izlaušanās piedzīvojumi (iekļaujot stāstus un dažādas mīklas), kurus varētu pārbaudīt, lai noteiktu, cik lielā mērā šie formāti paši par sevi ir iekļaujoši izglītojamajiem.

Izlaušanās moduli ir izstrādāti izlaušanās piedzīvojumi un to pamatā ir izlaušanās formāti (vai formātu struktūra). Tie veido stāstījumu un mīklas, kas saistītas ar dažādām tēmām, kuras visas attiecas uz iekļaušanas tematu. Tie ir pilnībā pabeigti un izskaidroti tā, lai ieinteresētās personas var paņemt izlaušanās moduli, izdrukāt un savākt visus materiālus, un paši to izmēģināt.

FOMĀLĀ, NEFORMĀLĀ UN IKDIENAS MĀCĪŠANĀS

Formālā, neformālā un ikdienas mācīšanās ir viens otru papildinoši un pastiprinoši elementi mūžizglītības procesā:

Formālā izglītība attiecas uz strukturētu izglītības sistēmu, kas tiek īstenota no sākumskolas (un dažās valstīs no bērnudārza) līdz universitātei, un, kas iekļauj specializētas profesionālās programmas, tehniskās un profesionālās apmācības. Formālā izglītība bieži vien ietver novērtējumu par izglītojamā sasniegumiem vai kompetencēm, un tā balstīta uz izglītības programmām, kas var būt vairāk vai mazāk "slēgtas" individuālu

vajadzību un vēlmju pielāgojumiem. Formālās izglītības gala rezultāts bieži vien ir profesionālā atzīšana un sertifikāts/atestāts.

Neformālā izglītība attiecas uz plānotām, strukturētām personīgās un sociālās izglītības programmām un procesiem, kas paredzēti dažādu prasmju un kompetenču uzlabošanai ārpus formālās izglītības mācību programmām. Neformālā izglītība tiek realizēta tādās vietās kā jaunatnes organizācijas, sporta klubi, mākslas grupas un kopienas grupas, kur jauni cilvēki satiekas, piemēram, lai kopīgi piedalītos projektos, spēlētu spēles, diskutētu, atpūstos pie dabas vai nodarbotos ar mūziku vai teātri. Neformālās izglītības rezultātus bieži vien ir grūti pierādīt, pat tad, ja sociālā atpazīstamība pieaug. Neformālajai izglītībai jābūt:

- 🔒 brīvprātīgai
- 🔒 visiem pieejamai (ideālā gadījumā)
- 🔒 organizētam procesam ar izglītojošiem mērķiem
- 🔒 vērstai uz līdzdalību
- 🔒 centrētai uz izglītojamo
- 🔒 par dzīvei noderīgu prasmju apguvi un aktīvu pilsonisko līdzdalību
- 🔒 balstītai gan uz individuālu, gan grupas mācīšanos un kolektīvu pieeju
- 🔒 holistiski un uz procesu orientētai
- 🔒 balstītai uz pieredzi un sadarbību
- 🔒 organizētai, balstoties uz dalībnieku vajadzībām.

Ikdienas mācīšanās balstās uz mācīšanās procesu visas dzīves garumā, kurā katrs indivīds apgūst attieksmes, vērtības, prasmes un zināšanas no izglītības ietekmes un apkārtējā vidē esošiem resursiem un ikdienas pieredzes. Cilvēki mācās no savas ģimenes, kaimiņiem, tirgū, bibliotēkā, mākslas izstādēs, darbā un caur rotaļām, lasīšanu un sportiskām aktivitātēm. Masu mediji ir ļoti svarīgs ikdienas izglītības avots, piemēram, mēs mācāmies caur filmām, izrādēm, mūziku un dziesmām, televīzijas debatēm un dokumentālajām filmām. Mācīšanās šajā veidā bieži vien ir neplānota un nestrukturēta.

SPĒĻOŠANĀS ELEMENTI (gamification - games + education (rotāļas, spēles + izglītība/ mācīšanās) UN SPĒLES MEHĀNISMI

Spēlēšanās elementu iekļaujošs mācīšanās process attiecas uz spēles mehānikas izmantošanu kontekstā, kas nav spēle. Iestādes, uzņēmumi, skolas un dažādas sociālās vides izmanto spēlēšanās elementus ikdienas procesos, lai piesaistītu lietotājus, palielinātu līdzdalību, sasniegtu labākus rezultātus un padarītu saturu patīkamāku un saistošāku.

enjoyable and engaging.

Izglītības procesā spēlēšanās elementi, galvenokārt, attiecās uz spēļu vai spēlei līdzīgu elementu izmantošanu mācību procesā. Tas attiecās uz tādu elementu kā punktu, apbalvojumu, izaicinājumu un progresu izsekošanas izmantošanu, lai padarītu mācīšanos patīkamāku un saistošāku.

Spēles mehānisms ir tas, kā "spēle darbojas", kas un kā jādara, lai spēlētu spēli. Spēles mehānisms ir galvenās asis ap kurām griežas pieredze. Tās savieno spēles elementus ar spēlētājiem un veido dinamiku. Galda spēlēs, videospēlēs spēles mehānismi ir noteikumi un nosacījumi, kas regulē un vada spēlētāju darbības, kā arī spēles reakcijas uz tām. Noteikums ir instrukcija kā spēlēt, nosacījums ir spēles elements, piemēram, L veida bruņinieka gājiens šahā. Tādējādi, spēles mehānika efektīvi nosaka, kā spēle iedarbosies uz cilvēkiem, kas to spēlē.

IEKĻAUSANA UN IZSLĒGŠANA

Iekļaušana kā darbība, kas iekļauj visus, ir dziļāka pāreja uz cilvēka uzņemšanu un novērtēšanu tieši tādu, kāda tā ir. Tas nozīmē aptvert un svinēt pieredzes daudzveidību un cilvēka spējas. Tas nozīmē iedrošināt cilvēkus būt patiesi "pašiem" savās kopienās un darba vietās, būt pieņemtiem un gaidītiem ar viņu zināšanu dziļumu un plašumu. Īsumā, iekļaušanas nozīme ir tāda, ka ikviens, neatkarīgi no viņa garīgajām vai fiziskajām spējām, tiek saprasts, novērtēts un spēj piedalīties, kā arī jēgpilni dot savu ieguldījumu.

Izslēgšana ir pretstats iekļaušanai. Šī projekta kontekstā tas nozīmē, ka aktivitāte, metodoloģija, piedzīvojums, tēma vai saturs nav pieejams, vai ne visiem ir iespēja piedalīties. Protams, ar šo nevajadzētu pārspīlēt, jo dažas aktivitātes un metodes, pēc to būtības, fokusējas uz noteiktiem aspektiem (piemēram, fiziskām vai vizuālām aktivitātēm). Nav jārada kas tāds, kas vienmēr ir pieejams un pielietojams ikvienam. Svarīgākais ir tas, lai ikviens, kas iekļauts mērķa grupā spēj pilnvērtīgi piedalīties.

INOVĀCIJAS IZGLĪTĪBĀ

Inovācija nozīmē veikt izmaiņas vai darīt lietas jaunā veidā. Inovācijas nenozīmē jaunu lietu izgudrošanu. Inovācijas ietver radošumu un pielāgošanās spējas.

Inovācijas izglītībā nav specifisks termins ar noteiktu nozīmi. Inovatīvas izglītības pamatbūtība ir spēja paskatīties uz situācijām ar svaigu redzējumu un risināt tās dažādos, jaunus veidos. Tas ir pašsaprotami, ka mums nav zināmas visas atbildes un mēs esam atvērti jaunām pieejām, lai uzlabotu, piemēram, zināšanu nodošanas metodes ar novatoriskām mācību stratēģijām.

Inovācijas izglītībā var būt:

- 🔒 Apzināties, ka mācību process var būt pretējs ikdienai - tāds, kur skolēni skatās lekcijas mājās, bet uzdevums pilda klasē.
- 🔒 Vairāk tehnoloģiju ieviešana klasē, lai izveidotu klasi, kurā skolēni saskaras ar tehnoloģijām tāpat kā reālajā pasaulē.
- 🔒 Nodrošināt visaptverošākus veidus, kā veicināt skaidrāku un labāku saziņu starp skolu un vecākiem, izmantojot video rīkus.

Inovācijas izglītībā ienāk identificējot izaicinājumus un problēmas, skatoties un mācoties no citiem, attīstot jaunas metodes, lai risinātu šīs problēmas. Un, atkārtojot visas šīs darbības, ja netiek sasniegti vēlamie rezultāti.

STARPPERSONĀLS UN INTRAPERSONĀLS

Tā kā termins "intra" nozīmē "iekšā", komunikācija, kas notiek cilvēka galvā, tiek saukta par intrapersonālo komunikāciju. Savukārt, starpperonāla komunikācija raksturo saziņu, kas notiek starp divām vai vairāk personām.

Starpperonālas prasmes iekļauj verbālo un neverbālo saziņu, spējas tikt galā ar konfliktiem, komandas darbu, empātiju, klausīšanās prasmi, pozitīvu attieksmi, spēju pielāgoties un būt pozitīvam, spēju klausīties un labi komunicēt.

Intrapersonālās prasmes saistītas ar savu stipro un vājo pušu apzināšanos. Intrapersonālās prasmes ir pašsaziņas veids, jo tās ir saistītas ar to, kas notiek cilvēka iekšienē. Tās palīdz vadīt emocijas un tikt galā ar izaicinājumiem, kas piedzīvoti dažādos dzīves posmos. Līdzīgi kā emocionālā inteliģence, intrapersonālās prasmes iekļauj: sevis apzināšanos, pašpārlicinātību, neatlaidību, atvērtību pārmaiņām un jaunas idejas, spējas pārvarēt traucējošus faktoros, laika plānošanu, noturību, pašdisciplīnu utt.

MĀCĪŠANĀS, APMĀCĀMAIS UN UZ AUDZĒKNI VĒRSTA PIEEJA

Mācīšanās ir prasmju, zināšanu, saprašanas un vērtību iegūšanas process. Tas ir kaut kas tāds, ko cilvēki var darīt patstāvīgi, lai gan lielākoties ir vienkāršāk, ja piedalās izglītotājs - sniedzot atbalsta procesu kādam indivīdam vai apmācāmo grupai. Mācīšanās kļūst efektīvāka un iedarbīgāka, ja ir izglītojošais atbalsts. Mācīšanās nav tikai par gala rezultātu, arī pats process ir vienlīdz svarīgs.

Mācīšanās procesā ir gan kļūdas, gan izgāšanās, kā arī paredzami un neparedzami rezultāti. Arī negaidītiem vai neplānotiem rezultātiem ir svarīga nozīmē mācīšanās procesā. Cilvēki mācās visdažādākajos veidos, indivīdiem var būt lielas atšķirības nosacījumos un apstākļos, kas tiem nepieciešami, lai efektīvi mācītos.

Apmācāmais ir persona, kas cenšas iegūt kompetences kādā jomā patstāvīgi mācoties, darot, atklājot, iztēlojoties, piedaloties un tiekot mācītam.

Uz audzēkni vērsta pieeja skatās uz apmācāmo kā aktīvo aģentu. Viņi, paši, nes savas idejas, pagātnes pieredzes, izglītību un idejas, - no tā atkarīgs tas, kā viņi uztver jaunu informāciju un mācās. Šī pieeja ļoti atšķiras no klasiskās uz instruktoru vērsto pieeju. Tradicionālās mācību pieejas bija balstītas uz biheiviorismu, kas skatās uz izglītojamajiem kā "baltu lapu" un instruktors ir eksperts, kuram jāsniedz visa būtiskā informācija. Šī pieeja uztver izglītojamos kā respondentus uz ārējiem stimuliem.

LĪDZDALĪBA

Visvienkāršākais līdzdalības skaidrojums ir cilvēku iesaistīšanās tādu lēmumu pieņemšanā, kas skar viņu dzīvi. Caur līdzdalību cilvēki var identificēt iespējas, darbību stratēģijas un solidarizēties, lai nonāktu pie pārmaiņām.

Atvērtā un demokrātiskā sabiedrībā līdzdalība ir galvenā vērtība un globālo cilvēkresursu dokumentos ar vien vairāk tiek atzīta kā cilvēka "tiesības". Līdzdalības izaicinājumi ir apspiešana un diskriminācija, jo īpaši attiecībā uz nabadzīgākajiem un atstumtākajiem cilvēkiem. Jēgpilna līdzdalība balstās uz cilvēku vēlmi un spēju piedalīties kā arī paust savu viedokli. Dažkārt līdzdalība var būt izaicinoša cilvēkiem, kas jūtas iebiedēti, kam trūkst pārliecības par zināšanām vai atbilstošu valodu, lai saprastu un spētu sniegt savu ieguldījumu. Vai pat viņiem rodas sajūta, ka nav tiesību piedalīties un līdzdarboties.

Turklāt, praksē bieži vien lēmumu pieņemšanā piedalās kādas konkrētas grupas pārstāvji, nevis katrs indivīds ar savu tiešo iesaisti, kas rada riskus par kāda interešu nepārstāvēšanu vai lēmuma pieņemšanu elites vai noslēgtas grupas interesēs.

Rodžera Hārta (Roger Harts) modelis "Bērna līdzdalības kāpnēs" ir labi zināms un ļoti noderīgs darbā ar līdzdalības veicināšanu. Tas balstīts uz Arnšteina modeli (model of Arnstei). Hārta bērnu līdzdalības tipoloģija tiek pasniegta kā metaforiskas "kāpnēs", kur katrs augšupejošais pakāpiens apzīmē arvien pieaugošu bērna rīcības līmeni, kontroli vai varu. Turklāt, astotais pakāpiens reprezentē procesa nepārtrauktību, kas iezīmē bērna izaugsmi no nepiedalīšanās līdz būtiskai līdzdalībai, pamazām palielinot iesaistes līmeni. Jāatzīmē, ka Hārta lietotais termins "bērni" aptver visus nepilngadīgos no pirmsskolas vecuma bērniem līdz pusaudžiem.

VIENAUDŽU MĀCĪŠANĀS

Mācīšanās no vienaudžiem ir abpusējs mācīšanās process, kas ir abpusēji izdevīgs un ietver zināšanu, ideju un pieredzes apmaiņu starp dalībniekiem. Vienaudžu mācīšanās prakses dod iespēju mijiedarboties ar citiem dalībniekiem, viņu vienaudžiem un piedalīties aktivitātēs, kur tie var mācīties viens no otra un sasniegt izglītības, profesionālos un/vai personīgās izaugsmes mērķus.

SOCIĀLĀS PRASMES

Sociālās prasmes ir netehniskās iemaņas, kas raksturo kā jūs strādājat un sadarbojaties ar citiem. Atšķirībā no praktiskajām iemaņām, tam nav obligāti jābūt kam tādām, kas apgūtsursos, piemēram, datu analīze vai programmēšana. Tā vietā tās atspoguļojas jūsu komunikācijas stilā, darba ētikā un darba stilā.

Sociālajās prasmēs iekļaujas spēja kritiski domāt, zinātkāre un radošums, iniciatīva risināt problēmas un strādāt kopā, lai efektīvāk komunicētu satrpkulturālā un sarpdisciplinārā vidē. Prasme pielāgoties kontekstam un tikt galā ar stresu un nenoteiktību. Šīs prasmes ir daļa no pamatprasmēm "Erasmus+" kontekstā.

SADARBĪBA

PROJEKTA PARTNERI:

Esošās iestrādes ļāva izveidot partnerību un uzaicināt pievienoties projektam arī divas skolas, kuras bija ieinteresētas un bija kompetentas noteiktās jomās, kas nozīmēja, ka tās varētu sniegt vērtīgu ieguldījumu jau esošajā sadarbībā starp pārējiem 5 partneriem. Mūsu partnerība sastāv no 7 projekta partneriem:

ITĀLIJA:

"Stranaidea Cooperativa Sociale" ir organizācija (individuālie pakalpojumi, sociālie, veselības un izglītības pakalpojumi), kuras mērķis ir veicināt cilvēku labklājību un novērst riska situācijas. "Stranaidea" strādā ar plašu personu un iedzīvotāju grupu loku, piemēram, cilvēkiem ar invaliditāti, bēgļiem, romiem, bērniem no riska ģimenēm, bezpajumtniekiem un citām grupām ar ierobežotām iespējām. Dažādo pakalpojumu mērķi tiek sasniegti, izmantojot kopienas attīstības metodoloģiju.

www.stranaidea.it, teatrodigionata@stranaidea.it

Pārstāvji: Chiara Bechis, Marco Fiorito, Marta Sartorio, Katerina Nastopoulou

LATVIJA:

Gulbenes novads (GN) sastāv no 13 pagastiem un Gulbenes pilsētas administratīvās teritorijas. Galvenais mērķis ir nodrošināt sabiedrībai nepieciešamos pakalpojumus un pārstāvēt vietējo iedzīvotāju intereses. GN ierosina dažādas sociālās un izglītojošas aktivitātes, kas pievēršas dažādu vietējo iedzīvotāju grupu, tostarp jauniešu, cilvēku ar invaliditāti un nelabvēlīgā situācijā esošu cilvēku vajadzībām, lai palīdzētu viņiem īstenot savas idejas un ambīcijas, lai uzlabotu dzīves kvalitāti un veicinātu viņu aktīvu pilsonisko līdzdalību. Gulbenes novadu projektā parstāvēja Gulbenes novada vidusskola, Tirzas pamatskola un Jauniešu iniciatīvu centrs "B.u.M.s.".

www.gulbene.lv, dome@gulbene.lv

Pārstāvji: Anita Birzniece, Jana Kalnina, Gunta Gruniere, Zita Grinberga, Vita Mednieve

Jaunpils vidusskola ir vienīgā izglītības iestāde Jaunpils novadā, kas ir vispārīzglītojošā izglītības iestāde, kas nodrošina vairākas izglītības programmas: Pirmsskolas izglītības programma (2 līdz 6 gadus veciem bērniem), Pamatizglītības programma (1.-9.klase), Vispārējā vidējā izglītības programma (10.-12.kl.), Pamatizglītības programma bērniem ar mācīšanās traucējumiem. Skola piedāvā arī daudzveidīgas interešu un pēcskolas programmas visa vecuma grupu skolēniem.

www.jaunpils.lv

Pārstāvji: Ieva Zagmane, Jurgis Kuksa, Inga Abula





NĪDERLANDE:

VO De Vallei ir demokrātiskās izglītības skola, tāpēc tai ir atšķirīga izglītības pieeja nekā "parastajām" formālajām vidusskolām. Skola piedāvā izglītību, balstoties uz katra skolēna mācīšanās mērķiem un vajadzībām, nevis dalītu klasēs pa vecuma grupām. Skolā ir mācību priekšmetu skolotāji lielākajai daļai tradicionālo mācību priekšmetu, un skolēni var izvēlēties apmeklēt šo skolotāju organizētās nodarbības. Galvenais izmantotais pārvaldības modelis ir Sociokrātija, un lēmumi tiek pieņemti, izmantojot Sociokrātisko lēmumu modeli.

www.vodevallei.nl, info@vodevallei.nl

Pārstāvji Inge van Es, Lex Eijt, Taco Ritsema van Eck, Jelle Klijn



Jauniešu apmaiņas organizācija (YES!) sniedz jauniešiem iespēju izpētīt pasauli un iespējas, ko tās viņiem sniedz. Organizācija dod cilvēkiem iespēju attīstīt sevi personīgā un profesionālā līmenī. Mērķa grupa ir jaunieši vecumā no 14 līdz 30 gadiem, jauktās jauniešu grupas ar dažādu sociālekonomisko statusu, izglītības līmeni, reliģiju un kultūru. Organizācija, galvenokārt, strādā Eiropas līmenī un ir izstrādājusi dažādus "Erasmus+" projektus.

www.yesnow.nl, gabi@yesnow.nl

Pārstāvji: Gabi Steinprinz, Konstantina Korai, Dani Korai

SPĀNIJA:

Asociación Promesas ir izglītības metodoloģiju veicinātājs ilgtspējīgākai un alternatīvākai sabiedrībai, un tā ir izveidota, lai rastu alternatīvus risinājumus pašreizējai situācijai Eiropas sabiedrībā saistībā ar jaunatnes jautājumiem un izglītību. Pašreizējo izglītības formu rezultātā "Promesas" darbojas ar izglītojamo mācību procesu individualizācijas trūkumiem un citām problēmām. Tā ir platforma darbam iedzīvotāju labā, īstenojot dažādas izglītojošas aktivitātes un projektus, lai veicinātu viņu pašattīstību, veidotu alternatīvu un labāku sabiedrību.

www.asociacionpromesas.com, asociacionpromesas@gmail.com

Pārstāvji: Ruta Kronberga, Nacho Salgado, Esther Bombín, Javi Quilez

La Milagrosa y Santa Florentina school ir bilingvāla skola, kas izmanto angļu valodu kā otro valodu gan pamatzglītībā, gan vidējā izglītībā. Tas ir kristīgs izglītības centrs, kas darbojas ne tikai akadēmiski, bet izmanto arī mūsdienīgas izglītības metodes, lai veidotu un attīstītu atbildīgus, kritiski domājošus, solidārus un kristīgus pilsoņus mūsu sabiedrībā. Skola ir paredzēta bērniem un jauniešiem plašā diapazonā: pirmais un otrais bērnudārza gads, pamatzglītība un vidējā izglītība, vidējā profesionālā apmācība, lai palīdzētu personām ar atkarībām, augsta profesionālā apmācība sociālās iekļaušanas jomā. Viņu metodoloģija ir izstrādāta, pamatojoties uz projektiem balstītu mācīšanu dažādos līmeņos.

<https://lmsf.es>, lmsfva@planalfa.es

Pārstāvji: Marina Represa, Yaiza Martínez, Inés Aparicio



NOSLĒGUMS: PATEICĪBAS

Šis materiāls radīts 4 valstu sadarbības rezultātā projekta "Escape Exclusion – Educational inclusive escape adventures for schools and youth work" (saīsinājumā - Escape exclusion), latviski - "Izglītojoši un iekļaujoši izlaušanās piedzīvojumi skolām un jaunatnes darbiniekiem" (saīsinājumā - Izbēgt no izslēgšanas) ietvaros, ko finansē Eiropas Savienības (ES) programma "Erasmus +".

Mēs vēlētos pateikties visiem, kuri iesaistījās un veltīja laiku, darbu, enerģiju un deva atgriezenisko saiti kā arī finansiāli vai kā citādi atbalstīja šī projekta īstenošanu.

Īpašs paldies ES programmai "Erasmus +", kas ar Valsts izglītības attīstības aģentūras (VIAA) starpniecību finansēja projektu "Izbēgt no izslēgšanas".

Mēs vēlētos pateikties visiem speciālistiem, skolām un nevalstiskajām organizācijām, kas iesaistījās projektā

KOLOFONS:

“STARTA KOMPLEKTA” AUTORTIESĪBAS:

Starta komplekts ir veidots un finansēts no Eiropas Savienības (ES) programmas “Erasmus +”. Mēs to izstrādājām, lai dodu iespēju pedagogiem lasīt, koplietot un izmantot visus šos projekta artnerībā izveidotos materiālus.

Mēs arī vēlētos, ja kopīgošanas vai lietošanas laikā jūs ievērotu šos “Creative Commons” noteikumus. Mēs lūdzam jūs vienmēr pieminēt šo materiālu oriģinālos autorus, ņemot vērā viņu ieguldīto darbu un vēlmi turpināt pētīt metodes, lai palīdzētu citiem pedagogiem. Tāpēc šī projekta “Escape Exclusion” izstrādātie intelektuālie rezultāti - dažādi metodiskie un atbalsta materiāli ir brīvi pieejami nevalstiskajām organizācijām un izglītības iestādēm, un mēs vēlamies, lai tas būtu noderīgs jums.

Tomēr šo materiālu nevar izmantot komerciāliem mērķiem. Neko no šī “Starta komplekta” un tā sastāvdaļu satura vai dizaina nevar pārdot citiem, izmantot peļņas nolūkos vai izmantot kā materiālu semināriem vai kursiem, par kuriem dalībniekiem ir jāmaksā. Nevienu no šiem materiāliem nevar uzdot par kāda cita NVO vai uzņēmuma darbu.



**Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0
International**

Šīs publikācijas saņēmējiem ir tiesības lietot, kopēt un izplatīt materiālu jebkurā medijā vai formātā, taču viņiem ir jāievēro:

Atsauces:

Jums ir jānorāda atbilstošais autortiesību numurs, saite uz licenci (© 2021-2023 by Escape Exclusion Project) un jānorāda, vai ir veiktas izmaiņas. Jūs varat to darīt jebkādā pieņemamā veidā, bet ne tādā, kas liek domāt, ka licences devējs atbalsta jūs vai dokumenta izmantošanas izmaiņas.

Nekomerciāla izmantošana:

Jūs nedrīkstat izmantot materiālu komerciāliem nolūkiem.

Bez atvasinājumiem:

Ja labojat, pārveidojat vai izmantojat materiālu, jūs nedrīkstat izplatīt modificēto materiālu bez nepārprotamas autoru piekrišanas.

