



**STARTA KOMPLEKTS PEDAGOGIEM**

# INS & OUTS

**IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMI INOVĀCIJĀM IZGLĪTĪBĀ**

# INFORMĀCIJA PAR IZSTRĀDI:

## Projekts:

Šis materiāls radīts 4 valstu sadarbības rezultātā projekta "Escape Exclusion – Educational inclusive escape adventures for schools and youth work" (sāīsinājūmā - Escape exclusion), latviski - "Izglītojoši un iekļaujoši izlaušanās piedzīvojumi skolām un jaunatnes darbiniekiem" (sāīsinājūms - 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:

Egīta Podniece, Laura Igaviņa

## Redīģēja:

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.



ESCAPE  
**EE**  
EXCLUSION

**STARTA KOMPLEKTS PEDAGOGIEM**

# INS & OUTS

**IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMI INOVĀCIJĀM IZGLĪTĪBĀ**

# SATURS

---

Starta komplekts	5
Rokasgrāmata - Instrumentu kopums - Instrukcija - Glosārijs	6

## **I. DAĻA ROKAŠGRĀMATA IEKĻAUJOŠU UN IZGLĪTOJOŠU IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMU VEIDOŠANAI** 8

---

Rokasgrāmatas ievads	8
<b>1. PROJEKTS "IZBĒGT NO IZSLĒGŠANAS"</b>	<b>12</b>
Vispārīga informācija par projektu	12
Projekta sākums	13
Projekta partneri	14
Mērķi un plānotā ietekme	15
<b>2. SPĒLES IZGLĪTĪBĀ</b>	<b>20</b>
Spēles mehānisms	21
Spēlošana	22
Spēles izglītībā:	23
Kā mēs uztveram un saprotam spēles izglītībā šī projekta ietvaros	25
<b>3. RADOŠAS MĀCĪBU VIDES VEIDOŠANA</b>	<b>28</b>
Holistiskā (vsipatveroša) un dabiska mācīšanās	28
Vieta zinātkārei	30
Telpa radošumam	30
Droša vide	31
<b>4. PIEDZĪVOJUMU SPĒLE: IZGLĪTOJOŠI UN IEKĻAUJOŠI IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMI</b>	<b>34</b>
Izlaušanās elements	35
Piedzīvojuma elements	36
Izglītības vai mācīšanās elements	36
Iekļaušanas elements	37
Izlaušanās formāts	37
<b>5. IZGLĪTOJOŠAIS ELEMENTS: PAŠMOTIVĒTA MĀCĪŠANĀS</b>	<b>44</b>
<b>6. IEKĻAUŠANAS ELEMENTS: KĀ PADARĪT (VAIRĀK) IEKĻAUJOŠU?</b>	<b>50</b>

## II. DAĻA

### INSTRUMENTU KOPUMS - SARAKSTS AR IZSTRĀDĀTAJIEM IEKĻAUJOŠIEM UN IZGLĪTOJOŠIEM IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMU MODUĻIEM

56



levads	58
Kā izmantot moduļus?	59

#### IEKĻAUJOŠI UN IZGLĪTJOŠI IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMU MODUĻI:

62

Izlaušanās mugursomas piedzīvojums <b>Dāvana Franciskai</b> - par sevis pieņemšanu	62
Izlaušanās galda spēles piedzīvojums: <b>Viens pats mājās</b> - par autonomiju	65
Izlaušanās kastes piedzīvojums: <b>Viss iekļauts!</b> - vispārīgi par iekļaušanu	68
Izlaušanās mapes piedzīvojums: <b>Monomazi spēle</b> - par jauniešu vientulību	71
Izlaušanās kartes piedzīvojums: <b>5 elementi</b> - par iekļaujošu vidi	74
Izlaušanās puzzles piedzīvojums: <b>No saules lēkta līdz rietam</b> - par starppaudžu plaisu	77
Izlaušanās telpas sadalītāja piedzīvojums: <b>Cilvēka analīze</b> - par sevis pieņemšanu/ noliegšanu	80
Izlaušanās telpas sadalītāja piedzīvojums: <b>Pazudis mežā</b> - par piederību un kopējo atbildību iekļaujošas sabiedrības veidošanā	83

## III. DAĻA

### INSTRUKCIJA SOLI PA SOLIM KĀ VEIDOT IEKĻAUJOŠUS UN IZGLĪTOJOŠUS IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMUS

86



levads	86
--------	----

#### 1. PRIEKŠNOSACĪJUMI UN PIEDZĪVOJUMA IZVEIDOŠANA

92

Izlaušanās piedzīvojumi kā inovācija	92
Mērķa grupa un tās vajadzības	93
Apstākļu izvērtēšana un izlaušanās piedzīvojumu formāta izvēle	94
Izglītojamo/dalībnieku sagatavošana	97

#### 2. SPĒLES DIZAINS & MĀCĪŠANĀS PIEREDZES

100

Izlaušanās piedzīvojuma sagatavošana - laika plāns	100
Stāstījums un piedzīvojuma atmosfēra	100
Spēles gaitas radīšana	102
Izaicinājumu izstrāde: spēles mehānika (uzdevumu, mīklu un/vai kodu izstrāde)	105
Pareizo materiālu izmantošana	109
Vizuālo materiālu noformēšana	115



Tehnisku problēmu risināšana	116
Drošības un skaidrības radīšana	117
<b>3. IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMA SPĒLĒŠANA</b>	<b>120</b>
Uzraudzība	120
Grupas un individuālā dinamika (gatavība un emocionālie aspekti)	122
Atbalsts mācību procesā un izglītotāja loma	123
<b>4. MĀCĪBU REZULTĀTU APKOPOŠANA UN TURPMĀKĀS DARBĪBAS:</b>	<b>126</b>
Izlaušanās piedzīvojuma pabeigšana	126
Pārrunāšana un pārdomas + secinājumi/ietekme	126
Piedzīvojuma novērtējums un secinājumi, kā uzlabot piedzīvojumu	128
Secinājumi par izglītojamajiem un komandu	129
<b>5. ESCAPE FAILI: PRAKTISKS RĪKS IZLAUŠANĀS MAPES IZVEIDEI</b>	<b>132</b>
<b>GLOSĀRIJS</b>	<b>136</b>
<b>SADARBĪBA</b>	<b>144</b>
<b>NOSLĒGUMS</b>	<b>146</b>
<b>KOLOFONS</b>	<b>147</b>

## IEVADS

Dārgo lasītāj un izglītotāj!

Mūsdienās nodrošināt kvalitatīvu izglītību ir izaicinājums. Ir skaidrs, ka tikai formālās izglītības pieeja nav pietiekama, lai izglītotu skolēnus un sagatavotu tos dzīvei mūsdienu sabiedrībā. Izaicinājums attiecas arī uz neformālo izglītību darbā ar jauniešiem.

Eiropā skolas un organizācijas, kas strādā ar jauniešiem, ar vien vairāk meklē inovatīvus risinājumus izglītības pieejās, lai apmierinātu pašreizējās vajadzības, ko sabiedrība pieprasa no jaunajiem indivīdiem, skolotājiem un izglītības iestādēm, kas piedāvā šāda veida mācīšanos.

Šajā starta komplektā mēs izmantojam terminus "izglītotājs" un "izglītojamais". Izglītotājs ir vispārīgs apzīmējums personai, kas ir iesaistīta formālajā vai neformālajā izglītībā. Izglītojamie šajās rokasgrāmatā ir jauni cilvēki, kas iesaistīti formālajā vai neformālajā mācīšanās procesā. Pilnos aprakstus var atrast glosārijā.

Lielākais izaicinājums, ko piedzīvo teju katra skola, skolas un jaunatnes darbinieki ir pašu pieredzes trūkums ar inovatīvām metodēm kā formālajā tā neformālajā izglītībā. Trūkst kompetences un labās prakses inovatīvajā izglītībā, kas ir būtiska, lai īstenotu novatoriskas izmaiņas izglītības pieejā.

Šis izaicinājums kalpo kā galvenais iemesls projekta "Izbēgt no izslēgšanas" veidošanā un ir viens no projekta izstrādātajiem intelektuālajiem rezultātiem. Šajā 24 mēnešu sadarbības projektā daudzveidīgas skolotāju, jaunatnes darbinieku un neformālās izglītības treneru komandas, kas aktīvi iesaistās Eiropas Savienības programmās, izveidoja paši savu mācību vidi, kurā "viņu idejas varētu satikties".

Mēs bijām gatavi neveiksmēm, mēs daudz iemācījāmies, mums bija jautri, mēs eksperimentējām un atklājām jaunas lietas. Tagad mums ir pilnīgāka izpratne un mēs redzam lietas no citādākas perspektīvas. "Starta komplektā" esam apkopējuši rezultātus, kas atspoguļo to, kā var sajust un redzēt inovācijas. Mēs vēlamies dalīties ar Tevi un palīdzēt ieviest jauninājumus Tavā praksē. Izbaudi!

"Izbēgt no izslēgšanas" autoru komanda

## ROKASGRĀMATA - INSTRUMENTU KOPUMS - INSTRUKCIJA - GLOSĀRIJS

Šis starta komplekts balstās uz satura veidošanu iekļaujošiem izlaušanās piedzīvojumiem un tas veidots, lai atbalstītu Tevi, izglītotājus, izglītības iestādes un organizācijas izglītojošu izlaušanās piedzīvojumu veidošanā, jo īpaši, lai attīstītu iekļaujošu mācību vidi.

Izlaušanās piedzīvojums ir sadarbības spēle/aktivitāte, kas balstīta uz izlaušanās istabas pamatiem. Izlaušanās istabas ir sastopamas visā pasaulē. Klasiskās komerciālās izlaušanās istabās, parasti, Tev jāatrod izeja iekļaujoties 1 stundā.

Mēs fokusējamies uz plaša klāsta izlaušanās piedzīvojumu spēlēm, kuras var izspēlēt izglītojošā vidē (klasē, jauniešu centrā, sporta klubā, jauniešu mājā utt.) un, kas iekļauj visus izglītojamos. Mēs esam saglabājuši izlaušanās istabas pamatprincipus, bet izvēlējamies citādus formātus, kas labāk iederas izglītojošā vidē. Esam izstrādājuši 9 veidu izlaušanās piedzīvojumus: izlaušanās galda spēli, kasti, grāmatu, kārtis, mapi, puzzle, izlaušanās kārtis, telpas sadalītāju un izlaušanās koferi.

Starta komplektā izskaidrots izlaušanās piedzīvojuma koncepts izglītošanas un iekļaušanas nolūkos un tas, kā veidot praktiskus izlaušanās piedzīvojumus, lai tie būtu gan izglītojoši, gan veicinātu iekļaušanu. Sagatavošanas procesā, partnerība veica analīzi par izglītotāju vajadzībām attīstīt radošu un iekļaujošu vidi. Galvenie izaicinājumi ar kuriem saskarās izglītotāji Eiropā:

- 🔒 Laika trūkums: izglītotājiem ir pārāk daudz darba. Ir grūti atrast papildu laiku, lai meklētu jaunas metodes, pat tad, ja tām redzams potenciāls.
- 🔒 Resursu trūkums (finanses un materiāli).
- 🔒 Pašpārliecinātības un radošuma trūkums: izglītotāji nejūtas pārliecināti par savām spējām radīt šāda tipa mācību vidi vai tikt galā ar nezināmo. Var šķist baisi radīt kaut ko pavisam jaunu, ja nezini, kā tieši tas strādās, vai tas patiks izglītojamajiem.
- 🔒 Atbalsta trūkums: atsevišķās skolās nav vides, kas atbalstītu inovācijas pat tad, ja izglītotājiem ir interese radīt pārmaiņas. Daži izglītotāji jūt nosodījumu un baidās no kolēģu vai vadības pārmetumiem.
- 🔒 Skaidrības trūkums: balansēšana starp "pašvadītu mācīšanos" un "apmācāmo vadīšanu ar informāciju un padomiem"; starp "atļauju kļūdoties" un "pasargāšanu no kļūdām"; starp "brīvības došanu" un "robežu nospraušanu".



Izglītotāji ir ieinteresēti izmantot izglītojošās izlaušanās spēles, bet bieži vien šī metode netiek īstenota, jo solis uz aktīvu rīcību šķiet pārāk liels. Viņiem nav šaubu par metodes vērtību un to, ka tā veicina inovatīvu izglītību. Pastāv arī vajadzība radīt vairāk iekļaujošās izlaušanās istabas, taču izglītotājiem ir grūtības to realizēt. Lai atbildētu uz šīm vajadzībām, projekta komanda nolēma izveidot starta komplektu, kas palīdzētu izglītotājiem ieviest iekļaujošās izlaušanās piedzīvojumus praksē. Iesākumam izglītotāji var vienkārši pārskatīt vienu no 8 īpašajiem izlaušanās piedzīvojumu moduļiem, kas saistīti ar kādu iekļaušanas tēmu.

Mēs ticam, ka radot šo starta komplektu personālam, kolēģiem un izglītības jomas profesionāļiem, mēs varam atbalstīt viņus pārvarēt šķēršļus ar kuriem tie saskaras, ieviešot jauninājumus praksē. Šis starta komplekts palīdz veicināt saistīto jēdzienu izpratni, prasmes un kompetenču attīstīšanu, kas saistīta ar izlaušanās spēles radīšanas 4 daļām:

- 🔒 ROKASGRĀMATA** satur konceptu, uz kura balstīti izlaušanās piedzīvojumi - spēles, spēles mehānismi un spēļošanās elementi, radoša mācību vide, izglītojamo pašvadīta mācīšanās, izslēgšana utt. - lai radītu dziļāku izpratni par radošu un iekļaujošu mācību vidi.
- 🔒 RĪKI UN METODES** - saraksts ar 8 pilnībā izstrādātiem un pabeigtiem iekļaujošiem izlaušanās piedzīvojumiem tiem, kuri (vēl) nejūtas gatavi paši radīt savus izlaušanās piedzīvojumus. Šie 8 moduļi dos iespēju izmēģināt izlaušanās piedzīvojumu (-us) ar minimālu laika ieguldījumu, jo tie ir veidoti kā moduļi, kas vienkārši jānokopē. Izdrukā, seko instrukcijām un aiziet!
- 🔒 PAMĀCĪBA** - dos atbalstošu, detalizētu aprakstu izglītotājam, kā izveidot pašam savu izglītojošo un iekļaujošo izlaušanās piedzīvojumu.
- 🔒 GLOSĀRIJS.**


Lesim un apskatīsim mācīšanos!

# IEVADS

Rokasgrāmatā ir sniegts pārskats par to, kā tapa projekts un izlaušanās piedzīvojumi, kā projekta komanda guva ideju par inovācijām skolas un jaunatnes darba praksē, lai radītu “Iekļaujošas klases” un “Iekļaujošas telpas darbā ar jaunatni”.

Rokasgrāmata ir sadalīta 6 nodaļās:

1. Projekts “Izbēgt no izslēgšanas”
2. Spēles izglītībā
3. Radošas mācību vides veidošana
4. Piedzīvojumu spēle: izglītojoši izlaušanās piedzīvojumi
5. Izglītojošais elements – pašvadīta mācīšanās
6. Iekļaušanas elements — kā mēs varam to padarīt iekļaujošu?

A large, stylized teal gear graphic is positioned on the right side of the page, partially overlapping the text. The gear is composed of several curved segments, creating a sense of motion and industry.

**I. DAĻA:**  
**leklaujoša**  
**izglītojoša izlaušanās**  
**piedzīvojuma veidošanas**

# **ROKAS**

# **GRĀMATA**

**“JA SKATAMIES UZ VESTURI,  
INOVACIJAS NERODAS NO  
TA, KA CILVEKIEM TIEK DOTI  
STIMULI; TAS NAK NO VIDES  
RADIŠANAS, KURA IDEJAS  
VAR SATIKTIES”**

**STEVEN JOHNSON**

(DZSIMIS 1968)

GADĀ, ZINĀTŅU AUTORS UN MEDIJU TEORĒTIĀIS

**NODAĻA**

**01**

**PROJEKTS  
“IZBĒGT  
NO  
IZSLĒGŠANAS”**

# NODALA 1: PROJEKTS “IZBĒGT NO IZSLĒGŠANAS”

## INFORMĀCIJA PAR PROJEKTU

Šis starta komplekts ir izstrādāts kā daļa no projekta “Izbēgt no izslēgšanas” – izglītojoši un iekļaujoši izlaušanās piedzīvojumi skolām un jaunatnes darbā. Tas ir ES programmas “Erasmus+” Skolu tīkla stratēģiskās partnerības projekts, kas tiek īstenots ar Latvijas Nacionālās aģentūras - Valsts izglītības attīstības aģentūras, finansiālu atbalstu.

“Erasmus+” ir viena no Eiropas Savienības izglītības programmām, kas atbalsta gan formālās, gan neformālās izglītības kvalitatīvu attīstību. “Erasmus+” sniedz organizācijām un iestādēm, kas darbojas izglītības jomās, iespēju celt kapacitāti, izstrādājot starptautiskus (starpnozaru) sadarbības projektus. Ar šiem ilgtermiņa sadarbības projektiem organizācijas var attīstīt un ieviest jauninājumus savā praksē un izglītībā Eiropā, tāpat arī dot ieguldījumu jaunatnes darba kvalitatīvā attīstībā Eiropā.



## PROJEKTA SĀKUMS

Projekts "Izbēgt no izslēgšanas" balstās uz senāku sadarbību starp partneriem. Šis projekts aizsākās seminārā - Salamankā 2014. gadā, kurā 4 no galvenajiem dalībniekiem tikās un izteica interesi strādāt kopā par tēmu "Radoša mācību vide". Tā rezultātā tika izveidoti 3 ilgtermiņa sadarbības partnerības projekti:

- 2015 - 2017 Looking at Learning (L@L)** starpnozaru stratēģiskās partnerības projekts inovāciju jomā. Šajā 24 mēnešu projektā 6 projekta partneri gan no formālās, gan neformālās izglītības sektora, no Latvijas, Nīderlandes un Spānijas izstrādāja pirmos produktus izglītojošai izlaušanās istabai un radošas mācību vides pētījumu. Projekta mērķis bija nodrošināt telpu un atbalstu formālās un neformālās izglītības profesionāļu starpnozaru sadarbībai izglītības inovāciju jomā, lai radītu mūsdienīgu mācību vidi jauniešiem. Tas nozīmē, ka mēs izzinājām to, kas padara radošu mācību vidi par drošu un noderīgu jauniešiem. Sīkāku informāciju varat atrast šeit: <https://lookingatlearning.net/looking/>
- 2018 - 2019 CLEAR** (Creative Learning Environments- Adapted and Renewed): Stratēģiskās partnerības projekts par labajām praksēm. Šajā 11 mēnešu ilgajā projektā 4 projekta partneri Itālija, Latvija, Nīderlande un Spānija apmainījās ar labajām mācību vides veidošanas praksēm, ko projekta partneri izmantoja, lai eksperimentētu, izmantojot citas mērķa grupas, citu telpu, citu laiku, citus materiālus utt., atsvaidzinot šo labo praksi un paplašinot savu metožu klāstu. Tikmēr partneri izmantoja iespēju arī apspriest radošas mācību vides konceptu. Sīkāku informāciju varat atrast: <https://lookingatlearning.net/clear/>
- 2020-2023 - Escape Exclusion:** projekts "Izbēgt no izslēgšanas" ir izstrādāts kā 24 mēnešu sadarbības projekts ar 7 partneriem, kuru tika plānots realizēt 2020.-2022. gadā, bet Covid-19 dēļ tā noslēgums pārcelts uz 2023. gada 31. maiju.

## 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.

### 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.”.

**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.

### 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.

**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.



## SPĀNIJA:

**Asociación Promesas** ir izglītības metodoloģiju veicinātājs ilgtermiņīgākai 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.

**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.

## MĒRĶI UN PLĀNOTĀ IETEKME

Starpnozaru projekta galvenais mērķis ir iesaistītajām skolām un jaunatnes organizācijām kopā izstrādāt, izveidot un ieviest iekļaujošas mācību klases/telpas, kurās izglītotāji ievieš jauninājumus savās izglītības praksēs un pilnveido savas kompetences, izmantojot iekļaujošus un izglītojošus izlaušanās piedzīvojumus.

Atbilstoši izvirzītajiem mērķiem projektā tika īstenotas šādas aktivitātes:

- 🔒 3 tiešsaistes partneru tikšanās, dažādas tiešsaistes sanāksmes;
- 🔒 2 mācību mobilitātes profesionāļiem: dalīšanās ar pieredzi, profesionālo kompetenču attīstīšana un iekļaujošas izglītības izlaušanās spēļu formātu un moduļu attīstīšana;
- 🔒 izstrādāti 3 intelektuālie rezultāti (atbalsta materiāli - rokasgrāmatas, mācību jeb metodiskie materiāli), kas aprakstīti tekstā zemāk;
- 🔒 noorganizēti 4 projekta rezultātu izplatīšanas pasākumi (Latvijā, Nīderlandē, Spānijā un Itālijā), lai dalītos pieredzē un informētu par izstrādātajiem atbalsta materiāliem.



Saite tiem, kuri vēlas uzzināt vairāk par projektā sasniegtajiem rezultātiem un izstrādātajiem atbalsta materiāliem: <https://lookingatlearning.net/escape/>

Testēšanas fāzē ar respondentiem, pedagogiem un jauniešiem, kas bija iesaistīti izmēģinājumos, mēs varējām secināt, kuriem formātiem ir vislielākais potenciāls atbilstošu rezultātu iegūšanai un kuri ir vieglāk pielāgojami dažādām mācību vidēm. No 9 formātiem, ko esam identificējuši materiālā "Iekļaujošu un izglītojošu izlaušanās piedzīvojumu apkopojums "Atrodi savu ceļu!" (intelektuālais rezultāts Nr.1 - IO1) , mēs izveidojām un apkopojām 8 izstrādātus un gatavus lietošanai iekļaujošus un izglītojošus izlaušanās spēļu moduļus, kuri iekļauti "Starta komplekta" rīku un metožu apkopojumā.

## MŪSU PROJEKTA GALVENIE IEGUVUMI: INTELEKTUĀLIE REZULTĀTI:

:

### 🔒 IO1: "ATRODI SAVU CEĻU!":

Iekļaujošu un izglītojošu izlaušanās piedzīvojumu apkopojums "Atrodi savu ceļu!" apkopo 9 izlaušanās spēļu veidu formātus. Rezultāti ir aprakstīti augstāk minētājā materiālā ([saite](#)), un tie ir izmantoti, lai izveidotu 8 izstrādātus un gatavus lietošanai iekļaujošus un izglītojošus izlaušanās piedzīvojumus - moduļus, kurus var atrast šī dokumenta 3. daļā ([saite](#))

### IO2: INS & OUTS:

🔒 "Starta komplekts" pedagogiem par iekļaujošu un izglītojošu izlaušanās piedzīvojumu izmantošanu un izstrādi. Starta komplekts sastāv no 4 daļām:

- 🔒 **1. daļa: Rokasgrāmat** - description of the development of innovative escape adventures, the project and the concepts linked to inclusive educational escape adventures;
- 🔒 **2. daļa: Rīki un metode** - 8 fully developed and described Inclusion educational escape adventure examples, including fully developed and designed downloadable material. Ready to be used (copy-pasting). (page xx)
- 🔒 **3. daļa: Instrukcija** - kā soli pa solim veidot iekļaujošus un izglītojošus izlaušanās piedzīvojumus
- 🔒 **Glosārijs**

### **IO3: IEKĻAUJOŠA MĀCĪBU VIDE”:**

Projekta testēšanas fāzēs iegūto datu apkopojums “Iekļaujoša klase”. Projekta laikā partneri ir apkopājuši datus un atsauksmes no lietotājiem un ieinteresētajām pusēm, lai saprastu un uzzinātu par izlaušanās piedzīvojumu svarīgiem aspektiem un ietekmi uz izglītojamajiem un pedagogiem kā arī radošu mācību vidi kopumā.

## **IETEKME**

### **Partneri ir:**

- stiprinājuši savu kapacitāti kā Eiropas ilgtermiņa sadarbības partneri;
- attīstījuši savas projektu vadības prasmes;
- uzlabojuši savas zināšanas par “Erasmus+” un Eiropas politiku;
- izveidojuši savu sadarbības partneru tīklu;
- paplašinājuši savu darbību vietējā, reģionālā un starptautiskā līmenī.

### **Iesaistītie pedagogi ir attīstījuši profesionālās kompetences par:**

- spēļu un spēļu elementu izmantošana kā izglītības darba elementu;
- par to kā būt vairāk orientētam uz izglītojamajiem, ļauties procesam, uzticēties jauniešiem un radīt apstākļus labākai jauniešu līdzdalībai savas mācīšanās procesā. Demokrātisku vai sociokrātisku lēmumu pieņemšanas izmantošana;
- iekļaujošo metožu veidiem, rīkiem un to izmantošanu, kā arī iekļaušanas ieviešanu savā izglītības praksē, īpaši iekļaujošajā izglītībā;
- darbu starptautiskā līmenī un pieredzes apmaiņās.

Šīs kapacitātes stiprināšanas rezultātā jaunieši, kas tieši un netieši iesaistīti šajā projektā, varēs piedalīties iekļaujošākā mācību vidē, kurā tiek izmantoti spēļu elementi un viņiem būs lielākas iespējas attīstīt 21. gadsimta nepieciešamās prasmes.

Pieredze un intelektuālie rezultāti tiks izplatīti pedagogiem un skolām, kā arī valsts un Eiropas jaunatnes darbiniekiem un skolu izglītības speciālistiem.

**“SPĒLĒJOT JŪS MĀCĀTIES  
LIETAS. KAD JŪS  
PĀRTRAUCAT ATKLĀT  
UN MĀCĪTIES JAUNAS  
LIETAS, JUMS SĀK PALIKT  
GARLAICĪGI.”**

**RAPH KOSTER**

SPĒĻU DIZAINERS UN TEORĒTIĶIS

**NODAĻA**

**02**

**SPĒLES  
IZGLĪTĪBĀ**

# CHAPTER 2: SPĒLES IZGLĪTĪBĀ

Izglītība mainās, un inovāciju nepieciešamība ir acīm redzama. Spēlēm ir svarīga loma izglītības inovācijās. Neskatoties uz to, ka spēles bieži tiek uzskatītas par vienkāršu izklaidi, arvien vairāk pierādās, ka spēlēm ir nozīmīga loma efektīvas un radošas mācību vides veidošanā. Spēles ne tikai apzinātāk saista ar mācīšanos, bet arī tiek izmantotas politikas veidošanā, komercijas stratēģijās un produktu izstrādē.

Protams, mums jābūt godīgiem. Mēs šajā ziņā neesam neitrāli. Mēs mīlam spēles! Dažus no mums varētu saukt par spēļu fanātiķiem. Gabi (YES!) vienmēr saka, "varat mani jebkurā laikā pamodināt, lai spēlētu spēles". Mājās viņai ir skapis no grīdas līdz griestiem, kas piepildīts ar (galda) spēlēm un puzzle. Javi ("Promesas") uzskata, ka spēles ir iespēja pārbaudīt savas kompetences un radošumu jautrā un drošā vidē. Jurgis (Jaunpils) uz spēlēm raugās no mākslinieciskās puses, skaidrojot, ka viņam spēles ir mākslas veids, kurā spēlēties ar laiku un telpu. Tāpēc mums visiem ir īpaša saikne ar spēlēm. Mums ir kopīgs tas, ka spēles izglītībā apvieno divas mūsu aizraušanās: spēles un izglītību. Tagad uzzināsim vairāk par spēlēm.

Saskaņā ar Rafa Kostera teoriju – izklaide un mācīšanās būtībā ir viena un tā pati darbība smadzenēs. Vēsturiski skolas nepavisam nebija saistītas ar jautrību un rotaļām, savukārt darbā ar jaunatni spēles, jautrība un mācīšanās jau labu laiku ir daļa no procesa. Pēdējās desmitgadēs arī skolas un skolotāji savās klasēs ir iekļāvuši spēļu mehānismus, lai vairāk iesaistītu skolēnus mācīšanās procesā. Spēles ir lielisks veids kā padarīt izglītību jauniešiem jautrāku un motivējošāku. Bet pirms mēs aplūkojam spēles izglītībā, mums ir jāpaskaidro daži spēļu pamatelementi, lai saprastu turpmākās darbības.

*"Spēles ir viena vai vairākas nejauši saistītas izaicinājumu sērijas simulētā vidē"*

E. Adams & A. Rollings - spēļu dizaineri

## SPĒLES MEHĀNISMS

Spēles pamata jautājums ir "kā tas darbojas", kas jums ir jādara un kā jums tas jādara, lai spēlētu. Spēles mehānisms ir centrālā ass, ap kuru griežas pieredze. Tas savieno elementus ar spēlētājiem un rada dinamiku. Daži spēļu mehānisma piemēri ir:

- 🔒 **rīcības plānošana:** uzņematies risku - izveidojiet stratēģiju, lai uzbruktu citiem (parasti lietots sarežģītākās spēlēs);
- 🔒 **kustība:** tāpat kā šahā, kur pārvietojat figūru saskaņā ar noteikumiem, karalis var pārvietoties tikai vienu soli jebkurā virzienā, tornis tikai uz sāniem, atpakaļ uz priekšu;
- 🔒 **pērciet/pārdodiet**, piemēram, Monopolā – pērkot un tirgojot savas ielas un mājas;
- 🔒 **stāstu stāstīšana, stāstu kubi:** jūs izveidojat stāstu, izmantojot kubus;
- 🔒 **metiet kauliņus**-- tāpat kā Ludo, jūs ar savu figūru pārvietojat konkrētu soļu skaitu ar kauliņu. Kad uzmetat seši, varat mest vēlreiz. Jums ir jāuzmet seši, lai iegūtu jaunu lauciņu uz spēles galda.
- 🔒 **lomu spēles** piemēram, "Dungeons un Dragons", kur jūsu varonis nosaka to, kā jūs spēlējat

Vairāk spēļu mehānismus varat atrast šī starta komplekta instrukcijas daļā.

Spēļu mehānismi vienmēr ir iekļauti spēlē. Pēc tam spēles dizaineris radošā veidā apvieno šos mehānismus. Tas piešķir spēlei unikalitāti. Kad mēs nolemjam izveidot paši savu izlaušanās spēli un esam izlaušanās spēles izstrādātāji, mums ir jāizstrādā īpašais spēles mehānisms. Izlaušanās spēlēs mēs vienmēr izmantojam stāstu stāstīšanu, jo katrai izlaušanās spēlei ir stāstījums, un tas ietekmē to, ko cilvēki spēlē dara. Pēc tam veidojas daudz iespēju spēļu mehānisma veidošanai. Dažreiz spēlētājiem ir jāsavāc mīklas un/vai puzles daļas, dažreiz viņiem ir jātulko attēli skaitļos vai skaitļi burtos. Slēpšana un meklēšana arī bieži ir sastopama izlaušanās spēlēs. Tas, kādu spēļu mehānismu mēs izmantojam, ir atkarīgs no mums kā spēles veidotājiem.

*"Spēles ir jēgpilnu izvēļu virkne"*

Sid Meier - "Civilizācijas" dizainers

Veidojot spēles, mēs vēlamies, lai dalībnieki (jaunieši) piedalās un iesaistās tajās. Tāpēc ir svarīgi, lai viņi būtu motivēti to darīt. Izglītības procesā, izmantojot spēļu elementus, tiek aktivizēti sekojoši 3 motivētāji:

- AUTONOMIJA** - spēja izvēlēties un izklaidēties, ievērojot noteikumus;
- ATZINĪBA**- atlīdzība un nepieciešamība turpināt virzību uz priekšu;
- PROGRESĒŠANA** - kompetenču līmeņa un progresā līmeņa paaugstināšana.

Stīvens Reiss, psihologs, kas specializējas motivācijas pētīšanā, sniedz vēl detalizētāku sarakstu ar "16 cilvēka pamatmotivētājiem". Ja jūs interesē un vēlaties sīkāk izprast, kā šie motivētāji ietekmē mūsu izglītojamo domāšanu un uzvedību, un kā mēs, spēļu veidotāji, to varam izmantot, vairāk informāciju variet atrast šeit: <https://www.reissmotivationprofile.com/motivation>

Izstrādājot spēles, mēs izmantojam šos motivātorus un rosinām mūsu audzēkņus attīstīt iekšējo motivāciju vai iekšēju gatavību iesaistīties. Tieši tad notiek īstā mācīšanās burvība!

## SPĒĻOŠANA

Vēl viens jēdziens, kas mums ir jāsaprot par spēlēm, ir spēļošana, kas attiecas uz spēļu mehānismu pielietošanu kontekstā, kas nav spēle. Pašvaldības iestādes, uzņēmumi un skolas un dažādas sabiedriskās organizācijas iekļauj spēles elementus dažādos procesos, lai veicinātu lietotāju iesaisti un aktivitāti, iegūtu labākus rezultātus un radītu baudāmāku un iekļaujošāku saturu.

Spēļošana izglītībā, galvenokārt, attiecas uz spēļu vai spēlei līdzīgu elementu izmantošanu mācību procesā. Tas var ietvert punktu krāšanu, atlīdzības saņemšanu, izaicinājumu un sekošanu procesa progresm izmantošanu, lai padarītu mācīšanos saistošāku un patīkamāku.

Piemēram, skolēni var nopelnīt punktus par uzdevumu izpildi vai saņemt atlīdzību par noteikta līmeņa sasniegšanu savā mācīšanās ceļā, taču mums ir jācenšas izvairīties no tā, ka tas tiek uzskatīts par vienkārši "ārējiem motivētājiem" un jārada dabiskāks un iekļaujošāks mācīšanās process, kurā viņi darbojas pašvadīti.

Pēc vairāku gadu praktizētiem spēļošanas procesiem, mēs varam atrast visdažādākos materiālus, veiksmes un iedvesmas stāstus, ko varam izmantot savām mērķa grupām un iekļaut darba procesā.

Piemēram: ir bijušas pašvaldības, kas izmanto spēļošanu, lai regulētu satiksmi un mudinātu autovadītājus ievērot satiksmes noteikumus (Nīderlandē var redzēt LED paneļus, kas parāda priecīgu seju, kad autovadītāji nepārsniedz ātruma ierobežojumu). Lielākā daļa fitnesa lietotņu un programmu ir balstīti uz spēļu principiem.



Nozīme ir vienkārša: tas palīdz motivēt, mudina sasniegt savus mērķus un veikt vajadzīgās izmaiņas, jo tas ir jautri!

## SPĒLES IZGLĪTĪBĀ:

Skolotāji ir izmantojuši spēles formālajā izglītībā, jo tās nodrošina jautru un saistošu veidu kā mācīties. Tas pats attiecas uz jaunatnes darbiniekiem un citiem cilvēkiem, kas iesaistīti neformālajā izglītībā.

Uz spēlēm balstīta mācīšanās [GBL] ir termins, kas attiecas uz tradicionālo vai komerciālo spēļu izmantošanu izglītībā. Šīs spēles nav izveidotas ar nolūku izglīt, bet tiek izmantotas kā izglītojošs līdzeklis atsevišķi vai kā vairāku spēļu kombinācija. Piemēram, daudzi skolotāji izmanto spēli "Sastrēgumstunda", lai palīdzētu skolēniem uzlabot telpisko domāšanu un ātrāk atrisināt loģikas kļūdas.

*"Mēs esam dzimuši ar spēju spēlēt, un tieši ar spēli mēs varam iepazīt pasauli, būt pārsteigti un izdzīvot!"*

Javi Quilez (@javiquil), neformālais pedagogs





## KĀ MĒS UZTVERAM UN SAPROTAM SPĒLES IZGLĪTĪBĀ ŠĪ PROJEKTA IETVAROS

Izglītojošo izlaušanās spēļu mehānismi ir iestrādāti kā dažādas mīklu sistēmas un vada spēlētājus caur virkni mijiedarbībām, kas rada dažādas situācijas un izraisa emocijas (to sauc par spēles dinamiku).

Šajā projektā mēs eksperimentējam ar vairākiem izglītojošiem izlaušanās spēļu formātiem, izmantojot labāko no katras spēles mehānismiem, procesiem un akcentējot uz spēli balstītu mācīšanos. Kā centrālais elements tika izmantots stāsts un visa veida iekļaušana.

Pirms iedziļināmies izlaušanās spēļu izstrādes specifikā, aicinām aplūkot tās kā radošas mācību vides formu. Nākamajā nodaļā mēs izskaidrosim, kas ir radoša mācību vide un svarīgākie elementi, kas jāņem vērā, strādājot pēc šīs metodes.



**“LABĀKAIS CILVĒKA  
RADOŠUMA PIERĀDĪJUMS IR  
MŪSU DZĪVES TRAJEKTORIJA.  
MĒS PAŠI VEIDOJAM SAVU  
DZĪVI. UN ŠĪS RADOŠĀS  
SPĒJAS, KAS IZPAUŽAS  
VISOS CILVĒKA DARBĪBAS  
VEIDOS, IR CILVĒKA BŪTĪBAS  
PAMATĀ.”**

**SIR KEN ROBINSON**  
(1950-2020)

**NODAĻA**

**03**

**RADOŠAS  
MĀCĪBU  
VIDES  
VEIDOŠANA**

# CHAPTER 3: RADOŠAS MĀCĪBU VIDES VEIDOŠANA

Dažādos pētījumos, TED runās (TED talks) un rakstos izglītības eksperti pauž bažas par izglītības vides novecošanos. Galvenie secinājumi ir šādi:

- 🔒 mācīšanās jēdziens paplašinās un ir nepieciešamas dažādas izglītības pieejas;
- 🔒 jauniešu mācību vajadzības vairs nav tādas pašas, jo būtiski mainās iespējas un resursi;
- 🔒 pedagogu lomai ir jāmainās no galvenajiem zināšanu sniedzējiem uz mācīšanās atbalstītājiem vai mācību vides veidotājiem.

Pamatojoties uz šiem secinājumiem, 2014. gadā mēs nolēmām ienirt radošas mācību vides koncepcijā, lai ieviestu jauninājumus mūsu praksē un atrastu veidus, kā risināt šīs vajadzības un veikt radikālas izmaiņas mūsu darbā ar jauniešiem. Kopš tā laika mēs esam strādājuši pie šīs tēmas.

Šajā projektā mēs strādājam ar izlaušanās spēli kā radošas mācību vides instrumentu. Tāpēc mēs uzskatām, ka ir nepieciešams noskaidrot, kāda ir mūsu izpratne par radošu mācību vidi. Mēs uzskatām, ka tā sakņojas holistiskās un dabiskās mācībās, tā rada apstākļus zinātkārei un radošumam, kā arī ir saistīta ar fiziskās un emocionālās drošības sajūtu.

## HOLISTISKĀ (VSIPATVEROŠĀ) UN DABISKA MĀCĪŠANĀS

Mūsu redzējumā holistiska un organiska mācīšanās ir būtiska mācību vides veidošanā. Tā ietver ne tikai smadzenes, bet arī ķermeni. Sekojot Hovarda Gārnera vairāku mācīšanās inteliģenču modelim, radošā mācību vidē mēs dodam vietu dažādām un daudzveidīgām mācīšanās veidiem jeb inteliģencēm:

- 🔒 vizuāli-telpiskā;
- 🔒 verbāli-lingvistiskā;
- 🔒 loģiski-matemātiskā;
- 🔒 ķermeniski-kinestētiskā;
- 🔒 starppersonu;
- 🔒 intrapersonālā;
- 🔒 muzikāli-ritmiskā;
- 🔒 dabaszinātnieciskā.

Dabiska mācīšanās attiecas uz mācīšanās nelinearitāti. Parasti, mācīšanās tiek uzskatīta par pakāpenisku un lineāru procesu. Patiesībā, tas gandrīz nekad nav strukturēts process. Dažreiz tas ir solis atpakaļ vai trīs soļi uz sāniem, pirms mēs atkal varam doties uz priekšu. Mācīšanās ir vairāk salīdzināma ar deju, nevis pārgājieni, jo mēs pārvietojamies atbilstoši savām interesēm, rezultātiem vai rezultātu trūkumam, videi, noskaņojumam un tik daudziem citiem aspektiem, kas katrā brīdī ietekmē mūsu mācīšanos. Mācīšanās nelinearitātes atzīšana un mācīšanās uztveršanu kā dabisku procesu, kas notiek dažādos veidos un brīžos, ir svarīgs aspekts pašā mācīšanās procesā.

Rezultātā - mūsu projektos radošā mācību vide ir identificēta kā dabisks, holistisks jēdziens - ekosistēma, kas ietver mācību aktivitāti un rezultātus. Tas nozīmē, ka mēs mācīšanos uztveram kā dabisku procesu, kas pieļauj dažādus mācīšanās tempus un stilus, tā ir holistiska, izmantojot visas maņas, ķermeni, prātu un dvēseli. Tas ir vērsts uz izglītojamo un balstās uz radošumu un zinātkāri, uz izmēģināšanu un atklāšanu, nevis uz iepriekš atlasītu atbilžu kopēšanu un ievietošanu.

Projektā "Looking at Learning" (L@L) viens no izstrādātajiem intelektuālajiem rezultātiem bija pētījums "Radošas mācību vides galvenie elementi: pētījums no Latvijas, Spānijas un Nīderlandes."

: <https://drive.google.com/file/d/0B23HzLyhtRAMVlc3REYwWHNRa3M/view?resourcekey=0-XJFonMaBj1Ji73Lbd7x3xw>

L@L pētījumā tika definēti radošas mācību vides 5 galvenie elementi:

- 🔒 **izglītotāja loma;**
- 🔒 **(pienākumu) sadale;**
- 🔒 **mijiedarbība un sinerģija;**
- 🔒 **mācību telpa un materiāli;**
- 🔒 **laika limits.**

Ar detalizētāku pētījumu var iepazīties šeit: Saite uz pētījumu ([angļu valodā](#))



© OECD (2013), Innovative Learners  
Educational Research and Innovation, OECD Publishing, <http://dx.doi.org/10.1717>

## VIETA ZINĀTKĀREI

“Zinātkāre ir dabisks cilvēces aspekts, un tas ir sasniegumu dzinējspēks”, kā teica mūsu galvenais iedvesmotājs Kens Robinsons . Mēs esam piedzimuši zinātkāri, par ko varam skaidri pārliecināties, redzot bērnus atklājam pasauli jau no pirmajām dzīves dienām. Zinātkāre ir mācīšanās katalizators, tas rada apstākļus, lai izpētītu un atklātu nezināmo, lai arī cik biedējoši tas dažreiz šķiet. Realitāte ir tāda, ka pieaugšanas procesā daudzi no mums zaudē spēju būt zinātkāriem, jo stingrā skolu sistēmā zinātkāri pārāk nenovērtē.

Zinātkāre palīdz mums saglabāt motivāciju, ja pirmajā reizē neizdodas, un vēlmi saprast, atrisināt problēmu vai sasniegt savu mērķi. Tāpēc zinātkāre aicina turpināt kļūdities un mēģināt darīt atkārtoti. Radoša mācību vide, kas rosina zinātkāri, drīzāk iesaistīs audzēkņus rotaļīgā izpētē. “Izlaušanās spēļu” koncepcija ir balstīta uz zinātkāri un rotaļīgumu, tāpēc mēs uzskatām, ka izlaušanās spēlēm ir potenciāls kļūt par labu, radošu mācību vidi.

## TELPA RADOŠUMAM:

Radošums ir parādība, kurā iztēles vai oriģinālu ideju izmantošana veido kaut ko jaunu un vērtīgu. Tas ļauj mums tikt galā ar nezināšanu un dažādu pieejas veidu atrašanu, kā uzzināt un apgūt jaunas lietas. Radošums ir arī spēja izmantot ne tikai smadzenes, bet arī izmantot visas mācīšanās inteliģences (Hovards Gārdners) un visas maņas, lai izteiktu domas un jūtas. Brīvi apvienojot domas, pieredzi, atmiņas un sajūtas, rodas radošums. Izglītība varētu būt un varbūt tai vajadzētu būt vietai, kur radošums tiek pieņemts un izmantots, lai rosinātu mācīšanos. Izlaušanās spēlē mums ir jāatvēr pietiekami daudz vietas radošumam, lai rosinātu mācīšanos.

*“Labākais cilvēka radošuma pierādījums ir mūsu dzīves trajektorija. Mēs paši veidojam savu dzīvi. Un šīs radošās spējas, kas izpaužas visos cilvēka darbības veidos, ir cilvēka būtības pamatā.”*

Sir Ken Robinson



## DROŠA VIDE:

No mūsu pētījuma mēs secinājām, ka skolēni, kuri jūtas brīvi izmēģināt un atklāt, iziet cauri dziļākam mācīšanās procesam. Tāpēc gan fiziski, gan emocionāli drošas vides radīšana palīdz mācīties un tai nav lielu negatīvu seku. Lai izglītojamie justos brīvi, izglītotājiem ir jāļauj viņiem atbrīvoties un eksperimentēt. Sers Kens Robinsons teica:

*“Ja neesat gatavs kļūdīties, jūs nekad neizdomāsi neko oriģinālu.”*

Ja mēs, izglītotāji, vēlamies sagatavot savus audzēkņus, lai viņi nāktu klajā ar oriģinālām idejām un risinājumiem un iemācītos domāt paši, mums ir jānodrošina viņus justies labi kļūdoties, nevis jārada bailes, ka viņi nav pietiekami labi. Lai mācību vidē justos droši, ir svarīgi būt gatavam kļūdīties. Nevērtējoša un daudzveidīga mācību vide arī veicina iekļaušanu.

Sīkāku informāciju par šiem aspektiem varat atrast tēmā - pašmotivācijas piešķiršana izglītojamajiem.





**NODAĻA**

**04**

**PIEDZĪVOJUMU  
SPĒLE:  
IZGLĪTOJOŠI  
UN  
IEKĻAUJOŠI  
IZLAUŠANĀS  
PIEDZĪVOJUMI**

# CHAPTER 4: PIEDZĪVOJUMU SPĒLE: IZGLĪTOJOŠI UN IEKĻAUJOŠI IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMI

Tātad, mēs runājam par izlaušanās piedzīvojumiem, bet mēs esam snieguši jums tikai ļoti vispārīgu aprakstu "Starta komplekta" ievadā. Tagad, kad zināt kontekstu — spēļu lomu izglītībā un radošā mācību vidē, ir pienācis laiks tuvināt to, kas patiesībā ir izlaušanās spēle un kāds ir tās potenciāls izglītības jomā.

## Kontroljautājums: vai esat dzirdējuši par izlaušanās istabām?

Izlaušanās istabas ir atrodamas visā pasaulē un ir tiešās klātbūtnes brīvā laika spēles, kurās cilvēku grupai noteiktā laika posmā ir jāizkļūst no telpas. Parasti stāsts ir saistīts ar pasauli, kurai uzbrūk spiegi, noziedznieki utt., vai, iespējams, tā tiek iznīcināta. Grupai ir jānovērš slikti notikumi un jāglābj cilvēks vai "jāglābj pasaule".

Izlaušanās istabas ir ļoti populāras jauniešu vidū, un daži no mums ieraudzīja lielisku iespēju izpētīt izlaušanās istabas koncepcijas integritātes iespējas izglītības jomā. Projekts L@L bija viens no pirmajiem projektiem Eiropā, kas savienoja populāru brīvā laika spēli "escape room" ar izglītojošu saturu.

Projektā izstrādājām Eduesc@peroom koncepciju – praktisku mācību līdzekli, lai veicinātu radošu mācību procesu. Viena no galvenajām atšķirībām starp parastajām un izglītojošām izlaušanās spēlēm slēpjas visa procesa analizē/refleksijā, ko izglītotājs spēj veikt spēles laikā un pēc tās, lai kopā ar spēlētājiem radītu lielāku mācīšanās ietekmi pēc spēles.

Eduesc@peroom tika prezentēts dažādās konferencēs (Eiropas Jaunatnes darba akadēmijā, konferencē par Inovācijām jaunatnes darbā, semināros, macību programmās nacionālā un lokālā līmenī. Tas kļuva par inovācijas simbolu izglītībā. Dažādi jauniešu centri un skolas savās praksēs veiksmīgi izmanto izglītojošas izlaušanās istabas. Lai gan Eduesc@peroom bija labs koncepts, skolām un to skolotājiem bija grūti to iekļaut savā izglītības procesā.

Tātad, no izlaušanās istabas mums vajadzēja pāriet uz citiem izlaušanās spēles veidiem, kas deva iespēju:

- 🔒 strādāt arī ar lielākām grupām (20+ skolēni/jaunieši);
- 🔒 izmantot citus laika limitus;
- 🔒 ir mazāk laikietilpīgi sagatavošanās darbi;
- 🔒 ir mazāks izaicinājums skolotājiem: vienkāršāks, vieglāk uztverams un mazākas bailes izmēģināt;
- 🔒 vairāk attiecināms uz iekļaušanu un iekļaušanos.

Mūsu starta punkts bija "uztaisīt izglītojošu spēli, ko jaunieši vēlētos spēlēt". Līdzīgi kā izlausties no izlaušanās istabas. Rezultātā mēs nonācām pie izglītojošiem un iekļaujošiem izlaušanās piedzīvojuma formātiem. Terminu "izlaušanās piedzīvojums" projekta komanda ir izvēlējusies kā vienojošu nosaukumu alternatīviem, izglītojošiem izlaušanās spēļu formātiem.

Ko mēs saprotam ar iekļaujošu un izglītojošu izlaušanās piedzīvojumu? Kas to padara par "izlaušanās spēli"? Apskatīsim galvenos šo izlaušanās spēļu elementus, kas ir iekļaujoši un izglītojoši:

- 🔒 izlaušanās elements;
- 🔒 piedzīvojuma elements;
- 🔒 izglītības elements;
- 🔒 iekļaušanas elements.

## IZLAUŠANĀS ELEMENTS

Izlaušanās viss ir par izkļūšanu no situācijas – parasti notiek nepatīkami vai bīstami apstākļi, vai kaut kas tāds, kam ir sliktas sekas. Izlaušanās istabās vārds "izlaušanās" ir ļoti burtisks, izlaušanās piedzīvojumā tas ir vairāk metaforisks. Izlaušanās nozīmē ne tikai izkļūt no kaut kurienes, bet arī atbrīvoties no draudiem vai riskiem, glābt kādu vai dažreiz pat glābt visu pasauli un izvairīties no globālas katastrofas.

Varētu iet vēl tālāk un izlaušanās aspektu saistīt ar kaut ko abstraktāku, piemēram: izlaušanos no ierastā; vai izbēgšana/izlaušanās no atzīmēm (skolā); vai izbēgšana/izlaušanās no tumsas; vai izbēgšana/izlaušanās no garlaicības utt. Risinot uzdevumus un mīklas un pabeidzot izlaušanās piedzīvojumu, tas palīdz veidot labāku vai sociālāku, veselīgāku, vienlīdzīgāku vai vienkārši jaukāku pasauli. Sākotnēji neskaidra, neviennozīmīga un sarežģīta situācija arī paspilgtina šo sajūtu par izlaušanos no nezināmā (vai arī izlaušanos no zināmā).

## PIEDZĪVOJUMA ELEMENTS:

Izlaušanās piedzīvojumam ir jāiekļauj zināms satraukums un iespējama varonība. Piedzīvojums nozīmē aizraujošu, riskantu un neparastu pieredzi vai darbību, kas ietver aizrautību - ne tas, ko vairums skolēnu saistītu ar formālo izglītību. Taču, izglītojošajās izlaušanās spēlēs spēlētāji gūst aizraujošu pieredzi un spēles beigās tiek pagodināti par savu gudrību, drosmi un problēmu risināšanas prasmēm.

Uzdevums un risks rada šo piedzīvojuma gaisotni, meklējot paroles vai atrisinot noslēpumus, meklējot vienojošus elementus, pavedienus, slēptos ziņojumus un atslēgas, lai atvērtu durvis, saliktu puzzle utt. Piedzīvojuma aspekts meklējams arī stāstījumā, kas iet cauri visam piedzīvojumam un savieno tā dažādos elementus, dodot jēgu un iedvesmojot pabeigt spēli.

## IZGLĪTĪBAS VAI MĀCĪŠANĀS ELEMENTS:

Izglītojošs izlaušanās piedzīvojums ir vērst uz izglītojamo; tas ir balstīts uz izglītojamo vajadzībām un atbildības uzticēšanu. Tas mudina audzēkņus pētīt un ļauj viņiem kļūdīties, izmantojot zinātkāri un radošumu. Tas dod vietu dažādiem mācīšanās stiliem un mudina audzēkņus būt aktīviem un meklēt pašiem savas atbildes, izmantojot savas kompetences un mācīšanās veidus. Šeit izglītotājs ir ne tik daudz zināšanu sniedzējs, bet gan mācīšanās atbalstītājs, uzraugot un mijiedarbojoties, bet tikai tad, kad izglītojamie to lūdz. Mācīšanās elements var būt saistīts ar spēlēm un mīklām vai stāstījumu, tāpēc šajā ziņā izglītotājs veido vidi tā, lai zināšanas tajā būtu paslēptas un izglītojamie tās atklātu, šādā veidā mācoties paši. Noslēgumā nodrošinot atgriezenisko saiti un refleksiju, zināšanas tiek apgūtas apzināti un izglītojamie apzinās paši savu mācīšanās procesu.

Izlaušanās piedzīvojumu var izmantot arī kā dzirksteli vai iedarbinātāju tālākam mācīšanās procesam par konkrētu tēmu vai mācību priekšmetu padziļināti. Tas, kas padara izlaušanās piedzīvojumus izglītojošus ir laiks, kas tiek dots pārdomām par mācīšanās pieredzi kā arī mācību rezultātu apkopošana. Šis tika ieviests kā svarīgs elements tieši izglītojošajās izlaušanās istabās, jo parastajās izlaušanās istabās tas netiek izmantots. Tas dod iespēju dalībniekiem reflektēt par pieredzi, izvērtēt notikušo, sniegt un/vai saņemt atgriezenisko saiti un apzināties savu mācīšanos. Šajā elementā mēs vairāk iedziļināties **5. nodaļā: Izglītojošais elements - pašmotivēta mācīšanās.**

## IEKĻAUSĀNAS ELEMENTS:

Izlausnās istabās, kas ir izstrādātas šajā projektā, svarīga loma ir iekļaušanai. Tā koncentrējas uz dažādību grupā un visu grupas dalībnieku potenciāla izmantošanu, pielietojot atšķirīgas inteliģences un mācīšanās pieejas; tajā tiek izmantoti dažādi (radošie) materiāli un tiek atbalstīts radošums, lai nodrošinātu dažādus iesaistīšanās veidus un mācīšanās izpausmes. Lielākā daļa izlausnās spēļu ir veidotas kā sadarbības process, kuros uzsvars tiek likts uz mācīšanos vienam no otra. Šajā elementā mēs iedziļināties **6. nodaļā: Iekļaušanas elements** — kā to padarīt (vēl) iekļaujošāku?

## IZLAUŠANĀS FORMĀTS

Nākamais solis bija izplānot dažādu izlausnās spēļu veidu (formātu) izmantošanas iespējas, ko varētu lietot gan formālajā, gan neformālajā izglītībā. Šeit ir vispārīgs pārskats par šiem veidiem (formātiem):

# 1. IZLAUŠANĀS GALDA SPĒLE

### RAKSTURLIELUMI:

- 🔒 Neliela galda virsma
- 🔒 Viegli paņemt līdzi
- 🔒 Cilvēkiem atpazīstama galda spēles koncepcija
- 🔒 Ja ir vairākas kopijas, vairākas mazas grupas var spēlēt vienlaicīgi

### IZVEIDES LAIKS/SPĒLĒŠANAS LAIKS:

- 🔒 Var būt nepieciešams daudz laika, lai to izveidotu no jauna. Visvairāk laika var aizņemt spēles mehānismu radīšana un grafiskā dizaina izstrāde.
- 🔒 Spēles laiks var būt no 30 minūtēm līdz dažām stundām - atkarīgs no tā, cik sarežģītu jūs veidojat šo galda spēli.

### VIETA SPĒLĒŠANAI:

lai spēlētu, jums ir nepieciešama tikai neliela telpa ar vienu vai vairākiem galdiem un pietiekami daudz krēslu. Ja vienlaikus spēlē vairākas grupas, tad labāk, ja telpa ir liela, lai tās netraucētu viena otrai.

## 2. IZLAUŠANĀS GRĀMATA

### RAKSTURLIELUMI:

- 🔒 Galvenokārt paredzēts individuālai lietošanai, atsevišķās situācijās var būt aicinājums sadarboties ar citiem.
- 🔒 Vairāku cilvēku grupa var strādāt pie izlaušanās grāmatas veidošanas.
- 🔒 Viegli paņemt līdzi un izmantot, kur vien spēlētājs vēlas.
- 🔒 Paredzēts ilgākai spēlēšanai, iespējams pārtraukt spēli un atgriezties pie tās vēlāk.
- 🔒 Īpaši augstas kvalitātes drukāšana var būt dārga.

### VIETA SPĒLĒŠANAI:

nav nepieciešama konkrēta vieta, kur spēlēt.

### IZVEIDES LAIKS/SPĒLĒŠANAS LAIKS:

- 🔒 Lai to izveidotu no nulles, ir nepieciešams ļoti ilgs laiks, jo jums ir jāizveido viss grāmatas sižets, mīklas mehānismi un grafiskais dizains. Bet ieguldījums ir tā vērts, ja vēlaties to izmantot liela cilvēku skaitam.
- 🔒 Spēlēšanas laiks būs no dažām dienām līdz nedēļām, iespējams, mēnešiem, atkarīgs no spēles noteiktā garuma.
- 🔒 Pirms grāmatas izdalīšanas, spēlētājiem var būt noderīgi noorganizēt kopīgu instruktažu, un pēc tam organizēt novērtēšanu, lai spēlētāji varētu dalīties savā personīgajā pieredzē un mācīšanās procesā.

## 3. IZLAUŠANĀS KASTE

### RAKSTURLIELUMI:

- 🔒 Neliela galda virsma
- 🔒 Viegli paņemt līdzi
- 🔒 Ja ir vairākas kopijas, vairākas mazas grupas var spēlēt vienlaikus
- 🔒 Viegli izveidot

### VIETA SPĒLĒŠANAI:

Lai spēlētu, ir nepieciešama tikai neliela telpa ar vienu vai vairākiem galdiem un pietiekami daudz krēslu. Ja vienlaikus spēlē vairākas grupas, ir labāk, ja telpa ir liela un tās netraucētu viena otrai.

### IZVEIDES LAIKS/SPĒLĒŠANAS LAIKS:

- 🔒 Kasti var izveidot īsā laikā, it īpaši, ja iekļautie elementi ir vienkārši
- 🔒 Spēles laiks parasti būs no 30 līdz 60 minūtēm, var būt papildu laiks informācijas sniegšanai un izvērtēšanai.



## 4. IZLAUŠANĀS KĀRTIS

### RAKSTURLIELUMI:

- 🔒 Mazs izmērs, pat liels kopiju daudzums viegli paņemams līdzī
- 🔒 Ja jums ir vairākas kopijas, vairākas mazas grupas var spēlēt vienlaikus
- 🔒 Var viegli spēlēt ārā, nometnē utt.

### IZVEIDES LAIKS/SPĒLĒŠANAS LAIKS:

- 🔒 Kāršu spēles izstrāde neaizņem daudz laika, ja tai nav ļoti sarežģītu spēles mehānismu un tā, galvenokārt, sastāv no teksta. Sarežģīta grafiskā dizaina izveide prasīs vairāk laika.
- 🔒 Spēles laiks parasti būs no 30 līdz 60 minūtēm, ar papildu laiku pārrunāšanai un pārdomām.

### VIETA SPĒLĒŠANAI:

Nepieciešama neliela vieta, kur spēlēt. Var izmantot galdu vai segu uz zemes. Lielākā telpā ir ērtāk, ja to spēlē vairākas grupas vienlaikus, lai tās netraucētu viena otrai.

## 5. IZLAUŠANĀS MAPE

### RAKSTURLIELUMI:

- 🔒 Dod iespēju spēlētājiem veidot jauktu grupu spēli un arī sadalīt uzdevumus vai mazākas mapes spēlētājiem.
- 🔒 Mazs izmērs, pat liels kopiju daudzums viegli paņemams līdzī.
- 🔒 Ja jums ir vairākas kopijas, vairākas mazas grupas var spēlēt vienlaikus
- 🔒 Var viegli izveidot vizuāli ļoti pievilcīgu un tik sarežģītu, cik vēlaties. Tādu, lai tā atbilst jūsu mērķa grupai.

### IZVEIDES LAIKS/SPĒLĒŠANAS LAIKS:

- 🔒 Izlaušanās mapes izveide neaizņem daudz laika, ja tai nav ļoti sarežģītu spēles mehānismu un tā sastāv, galvenokārt, no teksta. Sarežģīta grafiskā dizaina izveide prasīs vairāk laika.
- 🔒 Spēles laiks parasti būs no 30 līdz 60 minūtēm, ar papildu laiku pārrunāšanai un pārdomām

### VIETA SPĒLĒŠANAI:

Nepieciešama neliela vieta, kur spēlēt. Var izmantot galdu vai segu uz zemes. Lielākā telpā ir ērtāk, ja to spēlē vairākas grupas vienlaikus, lai tās netraucētu viena otrai.

## 6. IZLAUŠANĀS TELPAS SADALĪTĀJS

### RAKSTURLIELUMI:

- 🔒 Ļoti jauks veids, kā izmantot kopīgu telpu, piemēram, klasi, jaunā un atšķirīgā veidā, nevis kā audzēkņi ir pieraduši.
- 🔒 Var būt īpaši izstrādāts vienai noteiktai telpai vai tāds, lai to varētu izmantot vairākās telpās.

### VIETA SPĒLĒŠANAI:

nav nepieciešama konkrēta vieta, kur spēlēt.

### IZVEIDES LAIKS/SPĒLĒŠANAS LAIKS:

- 🔒 Principā, izlaušanās telpas sadalītāja veidošana neaizņem daudz laika, taču tas var būt ļoti atkarīgs no paredzētās nodarbības telpas, kas izveidošanu var padarīt sarežģītāku. Tomēr vairāk laiku var aizņemt pašas nodarbības satura izveidošana.
- 🔒 Telpas sadalītājs ir forma, kas sadala telpu, kura uzstādīšanasi pirms nodarbības ir nepieciešams laiks 15 - 20 minūtes. Nodarbības garums var būt sākot no 30 līdz 60 minūtēm, ar kādu papildu laiku pārrunāšanai un pārdomām.  
Vieta spēlēšanai:!

## 7. IZLAUŠANĀS KARTE

### RAKSTURLIELUMI:

- 🔒 Izmanto tuvāko apkārtni
- 🔒 Aicina spēlētājus fiziski kustēties un izpētīt savu apkārtni
- 🔒 Vienmēr ir jāpielāgojas vietējai situācijai/ģeogrāfijai, taču tas padara to par unikālu pieredzi.

### VIETA SPĒLĒŠANAI:

Apkaime, pilsēta vai ciems. To var arī pielāgot spēlēšanai dabā, taču viena no iezīmēm ir tā, ka tā sniedz spēlētājiem iespēju "atklāt" sev pazīstamo apkārtni.

### IZVEIDES LAIKS/SPĒLĒŠANAS LAIKS::

- 🔒 Kopumā izlaušanās kartes izveide neprasa daudz laika, taču, ja apkārtnē jums nav labi zināma, pirms apskates vietu izvēles, var būt nepieciešams papildu laiks, lai pašam iepazītu teritoriju.
- 🔒 Spēlēšanas laiks parasti ir no 60 līdz 120 minūtēm. Izlaušanās kartes spēlei nepieciešamo laiku un attālumus var un vajag pielāgot jūsu mērķa grupas iespējām.

## 8. IZLAUŠANĀS PUZLE

### RAKSTURLIELUMI:

- 🔒 Apvieno puzzles likšanu un mīklu/uzdevumu risināšanu.
- 🔒 Var spēlēt individuāli vai grupās  
Viegli spēlēt uz galda, vairākas grupas var viegli spēlēt vienā telpā

### VIETA SPĒLĒŠANAI:

Var spēlēt uz galda praktiski jebkurā telpā

### IZVEIDES LAIKS/SPĒLĒŠANAS LAIKS:

- 🔒 Kopumā izlaušanās puzzles izveide neaizņem daudz laika, taču tas ir atkarīgs no tā, cik mīklu un uzdevumu jūs vēlaties iekļaut vai cik daudz laika aizņems grafiskais dizains.
- 🔒 Spēles laiks parasti būs no 30 līdz 60 minūtēm.

## 9. IZLAUŠANĀS KOFERIS

### RAKSTURLIELUMI:

- 🔒 Līdzīgs princips kā izlaušanās kaste, taču te tiek izmantots jau esošs koferis. Tas nozīmē, ka jums nav jāveido šī daļa.
- 🔒 Ļoti piemērots līdzņemšanai. Vairāku koferu paņemšanai var būt nepieciešama automašīna.

### VIETA SPĒLĒŠANAI:

Varat to spēlēt praktiski jebkur, kur varat paņemt līdzi koferi. Galds varētu būt noderīgs, lai uzliktu koferi.

### IZVEIDES LAIKS/SPĒLĒŠANAS LAIKS:

- 🔒 Izveide neprasa daudz laika. Izmanto esošu koferi kā izlaušanās spēles pamatu. Lielākā daļa laika tiek veltīta stāsta, mīklu un uzdevumu izstrādei.
- 🔒 Spēles laiks būs aptuveni 60 minūtes.

Un tagad jūs varat sākt veidot un lietot izlaušanās piedzīvojumus savā praksē. Lai to paveiktu, jūs varat doties uz rīku komplektu, kur varat izmēģināt dažus pilnībā izstrādātus izlaušanās spēles (moduļi), vai, ja jums patīk lielāki izaicinājumi, doties uz materiāla 3.daļu "Instrukcija kā soli pa solim veidot iekļaujošus un izglītojošus izlaušanās piedzīvojumus", lai mēģinātu izstrādāt izlaušanās spēli paši.

Bet pirms tam mēs iesakām izlasīt divas papildu nodaļas par to, kā izstrādāt un integrēt, mūsaprāt, divus svarīgus izlaušanās spēļu elementus: izglītojamo pašvadītu mācīšanos un iekļaušanu, kas palielinātu jūsu veidotās mācību vides kvalitāti.



**NODAĻA**

**05**

**IZGLĪTOJOŠAIS  
ELEMENTS:  
PAŠMOTIVĒTA  
MĀCĪŠANĀS**

# CHAPTER 5: IZGLĪTOJOŠAIS ELEMENTS: PAŠMOTIVĒTA MĀCĪŠANĀS

Lai izglītotu izglītojamos un sagatavotu viņus mūsdienu sabiedrībai, pedagogi un jaunatnes darbinieki ir meklējuši dažādus veidus, kā uzlabot savas izglītības pieejas. Jauniešu vajadzības, kā arī sabiedrības vajadzības nepārtraukti mainās. Kā sagatavot nākamo paaudzi nākotnei, kas ir tik nezināma?

Pēdējos gados izglītība ir bijusi vērsta uz pašvadītu mācīšanos jeb sauktu arī par "Iesaistošās rīcības konceptu" (The concept of Agentic Engagement):

"Iesaistošās rīcības koncepts ir jauns jēdziens izglītībā,. Tas ir termins, ko lieto angļu valodā, runājot par to, ko mēs saucam par pašvadītu mācīšanos. Stāsts ir par skolēna iniciētu iesaistīšanos un aktīvu līdzdalību, kurā skolēns izsaka savas vēlmes, uzdod jautājumus, stāsta skolotājam, kas viņam patīk, kas viņam ir vajadzīgs un ko viņš vēlas ne tikai stundā, bet arī ārpus tās, piemēram, pa e-pastu. Izmantojot sadarbošanos un mijiedarbošanos, skolēns labāk saprotas ar skolotāju.

Pašmotivācija nozīmē, ka skolēni mācās izvīrīt mērķus, izvēlēties un pieņemt noteiktas mācīšanās stratēģijas un novērtēt savu mācīšanās efektivitāti, lai darbotos arvien patstāvīgāk. Pašvadīta mācīšanās pāriet no sociālās kontroles uz neatkarību. Iesaistošās rīcības koncepts nozīmē, ka skolēni strādā kopā ar skolotāju, lai radītu mācību vidi, kas stimulē viņu motivāciju. (Rīvs, 2013

Rotaļājoties bērni eksperimentē. Tikai drošā vidē viņi var darboties un ļauties savam radošumam. Spēle piedāvā iespēju mijiedarboties ar citiem, un atklājumu veikšana ar rotaļām var būt pamats vēlākai inovācijai, patiesam radošumam un intelektuālai zinātkārei. Rotaļai ir izšķiroša nozīme bērnu attīstībā, un vismācošākā mijiedarbība ir ar vienaudžiem. Psihologi, piemēram, Maslovs un Rodžers, saka, ka bērni ir dabiski zinātkāri un vēlas atklāt, uzzināt un piedzīvot.

Sajūta ir tikpat svarīga kā zināšanas mācību procesā, un, kad bērniem tiek dota brīvība apmierināt savas vajadzības, viņi dabiski kļūst pašregulējoši un nostāda savas vajadzības pret citu vajadzībām. Spontāna un jēgpilna mācīšanās nodrošina vislabāko mācību efektivitāti.

Izglītībai jārada ieskats un izpratne; zinātkāre un tieksme izpētīt ir vislabākie mācību virzītāji. Gan pašregulācija, gan sadarbība ir motivācijas virzītājspēki.

Vēl viens mācību aspekts, kas jāpatur prātā, ir uz procesu orientēta un uz rezultātu orientēta izglītība. Rodas jautājums: ko mēs vēlamies? - Jauniešus, kuriem ir precīza atbilde, bet kuri varbūt (pilnībā) neizprot, par ko īsti ir runa, vai arī mēs vēlamies, lai jaunieši iesaistās pilnīgas izpratnes procesā, bet varbūt vēl nav atraduši savu atbildi?

Realitāte ir tāda, ka skolām, protams, ir jāstrādā ar iepriekš noteiktu mācību programmu un ar sagaidāmiem rezultātiem no skolēniem, vecākiem, augstākās izglītības iestādēm un sabiedrības kopumā. Šīs uz rezultātu orientētās pieejas risks ir tāds, ka skolēni tikai mācās to, ko citi no viņiem sagaida, nevis to, kas viņus patiešām interesē. Dažas skolas, piemēram, demokrātiskās skolas, ir atradušas veidus, kā par mērķi izvirzīt nevis rezultātu, bet gan pašu mācību procesu.

Ņemot vērā, ka neformālajai izglītībai nav šo oficiālo un stingri reglamentēto prasību, pieeja bieži vien ir vairāk orientēta uz pašu mācīšanās procesu. Šādai uz procesu orientētai pieejai pastāv risks nezināt un negarantēt precīzus mācību rezultātus. Pieeja ir sarežģītāka, tai ir nepieciešams lielāks atbalsts, katram izglītojamajam var būt atšķirīgi mācību rezultāti, kurus pedagogi var kontrolēt tikai daļēji, un tam ir vairāk ilgtermiņa nekā īstermiņa ietekme. Bet tas arī padara iespējamu ilgtermiņa mācīšanos. Ja vēlamies strādāt ar dziļāku izpratni un zināšanām, mums ir jādod vairāk laika uz procesu orientētām mācībām. Izglītojoši izlaušanās piedzīvojumi sniedz mums šo iespēju, jo tie ir balstīti uz pašu izglītojamo zinātkāri un izpēti, un tas dod vietu mēģinājumiem un kļūdām. Patiesā vērtība ir mīklu un kodu atrisināšanas procesā, ne tik daudz izlaušanās rezultātā.



Pašnoteikšanās teorija (the Self Determination Theory - SDT) ir saistīta ar motivāciju. Tā pieņem, ka cilvēkiem ir dabiska tendence augt, kad viņi atrodas pareizajā, atbalstošajā vidē. Mums, cilvēkiem, ir dažas pamatvajadzības, kas jāapmierina, lai nodrošinātu cilvēka dabisko izaugsmi. Šīs vajadzības ir minimālie mācīšanās nosacījumi:

**🔒 AUTONOMIJA (PATSTĀVĪBA):**

gribasspēks un tas, ka esat atbildīgs par savu rīcību. Autonomija nav tas pats, kas neatkarība: tā ir vēlme un apņemšanās veikt darbību, nevis rīkoties neatkarīgi un vienatnē. Pretstatā autonomijai ir heteronomija, kas darbojas ārēja spiediena vai kontroles dēļ.

**🔒 KOMPETENCE:**

efektivitātes sajūta, mijiedarbojoties ar vidi. Piemēram; sajūta, ka varat tikt galā ar uzdevumu, var likt jums uzņemties šo uzdevumu. Pieredze veiksmīgi izpildot uzdevumu, apliecina kompetenci.

**🔒 SAIKNE:**

ozīmīgu citu cilvēku mīlestības un rūpju pieredzējums. Katram cilvēkam ir nepieciešams kontakts ar citiem, mēs esam sabiedriskas būtnes ar vajadzību piederēt. Drošība un uzticēšanās rada cieņpilnas attiecības, kas var veicināt mācīšanās motivāciju.ips that can promote learning motivation.

*“Būt motivētam nozīmē būt motivētam kaut ko darīt.”*

Richard Ryan & Edward Deci



Thldeāla mācību vide veicina autonomiju (patstāvību), kompetenci un saikni: saskaņā ar Raiena un La Gvardijas (1999) teikto, autonomajiem audzēkņiem ir sava balss un griba, ko viņiem ir atļauts izmantot, viņi paši nosaka savus mācību procesus, viņiem tiek doti pienākumi, viņi jūtas ievēroti, viņus skolotāji sadzird un pieņem, viņi nebaidās lūgt palīdzību. Viņiem tiek doti uzdevumi, kas ir izaicinoši un izzinoši, tiek dotas izvēles iespējas, bieži sadarbojas ar klases biedriem, saņem atgriezenisko saiti atzīmju vietā, netiek salīdzināti viens ar otru.

Skolotāji ir, lai atvieglotu procesu, nevis lai diktētu un kontrolētu. Tāpēc ļaujiet skolēniem mēģināt, kļūdīties, palīdzēt viens otram un mēģināt vēlreiz. Piemēram, izlaušanās spēlē: ļaujiet viņiem to risināt! Atkāpieties, novērojiet (lai jūs varētu izrunāt un apspriest procesu, kuram esat liecinieki), neiejaucieties pārāk ātri. Kad spēlētāji zaudē interesi, jo tas ir grūti, jūs varat uzaicināt palīgā citus un vēl neatklāt atbildes. Padomājiet par to, kādus padomus spēlētājiem varat sniegt, lai spertu vēl vienu soli tālāk; nevis tieši norādītu uz risinājumu.

Šai pieejai ir nepieciešams, lai pedagogi sniegtu skolēniem vairāk izvēles iespēju, radītu drošu telpu eksperimentēšanai un vietu, kur var (bez soda) pieļaut kļūdas. Tam nepieciešami pedagogi, kuri domā no izglītojamo perspektīvas; strādājot ar izglītojamo, lai rastu risinājumus, nevis uzspiestu no augšas. Mēģiniet dot jauniešiem lielāku atbildību, lai viņi iemācītos to uzņemt! Izveidojiet vietu brīnumiem, zinātkārei un izpētei.

Jo vairāk mēs atbalstām autonomiju, kompetenci un saikni, jo vairāk mēs veicinām (iekšējo) motivāciju.

Izmantojot uz vajadzībām balstītu pieeju, SDT sniedz konkrētas, uz pierādījumiem balstītas vadlīnijas pedagogiem par to, kā izveidot motivējošu mācību vidi. Tīmekļa vietne: <https://selfdeterminationtheory.org/> piedāvā daudz teorētiskas informācijas un ieteikumus izglītības un daudzās citās tēmās.





**NODAĻA**

**06**

**IEKĻAUŠANAS  
ELEMENTS:  
KĀ PADARĪT  
(VAIRĀK)  
IEKĻAUJOŠU?**

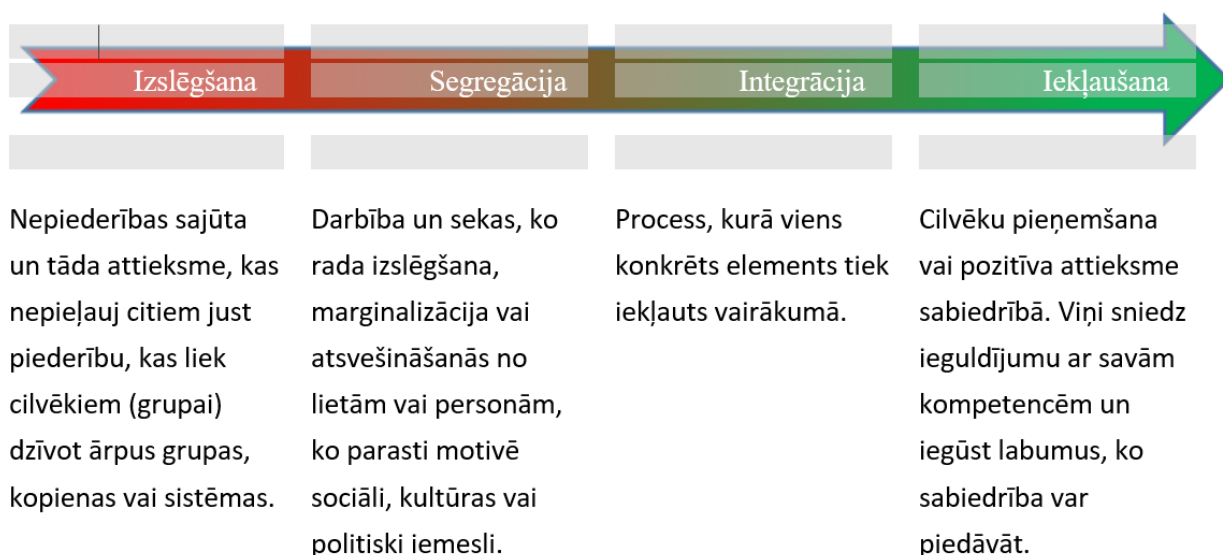
# CHAPTER 6: IEKĻAUŠANAS ELEMENTS: KĀ PADARĪT (VAIRĀK) IEKĻAUJOŠU?

“Cilvēki ir sabiedriski radījumi, kuriem ir spēcīga vajadzība piederēt grupām. Šī vajadzība iekļauties grupās un mijiedarboties ar citiem tiek uzskatīta par būtisku cilvēka nepieciešamību. Ir pierādīts, ka gan minoritātēm, gan sabiedrības pamatgrupām iekļaušanās ir nozīmīga indivīda labklājībai. Tiek izšķirts, ka iekļaušanai grupās ir divas iezīmes: piederība un autentiskums. Cilvēkiem ir jāsajūt, ka viņi ir daļa no grupas un, ka viņi tajā var būt autentiski.

Cilvēkiem, kuri neiekļaujas grupas normās, piemēram, tāpēc, ka viņi izskatās, domā vai rīkojas citādāk, iekļaušanās var būt grūtāka. Tas var būt tāpēc, ka citi grupas dalībnieki tos apzināti vai neapzināti atstumj, vai tāpēc, ka viņi atstumj paši sevi. Kad indivīdi ir atstumti, viņi jūtas ievainoti un piedzīvo negatīvas emocijas un ciešanas. Šī nepatika pret atstumtību ir tik milzīga, ka cilvēki parasti diezgan spēcīgi reaģē pat uz nelielām citu cilvēku atstumtības pazīmēm.”

Šādi tiek skaidrota iekļaušana un izslēgšana Leidenas universitātes pētniecības projektā: <https://www.universiteitleiden.nl/en/research/research-projects/social-and-behavioural-sciences/inclusion-and-exclusion>

Izslēgšana ir kaut kas tāds, ar ko mēs visi savā dzīvē saskaramies katru dienu. Mēs ieraugām to, kā cilvēki ratiņkrēslā nevar brīvi pārvietoties, kā sievietes saņem mazāku algu nekā vīrieši, kā nabagi nevar paēst ārpus mājas, kā bēgļiem neļauj strādāt, kā cilvēki protestē pret imigrantiem vai kad noteiktas grupas klieudz naida runas pret atšķirīgo un vēl daudzās citās situācijās. Tas sāpina daudzus cilvēkus. Pamatojoties uz partnerības misiju un vīziju, mums ir jāveic radikālas izmaiņas savā praksē, lai vairāk ietekmētu jauniešu dzīvi izslēgšanas un iekļaušanas gadījumos. Mēs varam radīt izpratni par izslēgšanu, mēs varam veicināt līdzjūtību vai palīdzēt atbalstīt un rīkoties. Pirms izskaidrot, kā šis projekts īsteno iekļaušanas aspektus gan teorētiskā, gan praktiskā līmenī, mums vispirms ir jānoskaidro, kas ir izslēgšana un iekļaušana, un kādi ir soļi, kas jāveic no izslēgšanas uz iekļaušanu.



Ja mēs vēlamies veidot sabiedrību, kurā ikviens var piedalīties un būt aktīvs pilsonis, ja vēlamies strādāt pie cilvēku līdztiesības un kopienu saliedētības, mūsu darbā ar jauniešiem par prioritāti jāizvirza iekļaušana. Iekļaušana ir šī projekta galvenā prioritāte. Iekļaušanai ir augstākā prioritāte Eiropas politikas veidošanā, arī "Erasmus+" Eiropas izglītības programmā un Eiropas Solidaritātes korpusā (ESC). Šī partnerība ar konkrēto projektu īsteno šo politiku praksē.

Tāpēc, veidojot iekļaujošas izglītības vides, mums ir jānodrošina vienlīdzīga piekļuve iespējām, resursiem un cilvēkiem, kuri citādi varētu būt atstumti vai marginalizēti, piemēram, tiem, kuriem ir fiziski vai intelektuāli traucējumi un citu minoritāšu grupu pārstāvji, pamatojoties uz viņu izskatu, dzimumu, seksualitāti, reliģisko vai politisko piederību. Mums ir jārada vide, kas neļauj cilvēkiem izslēgt sevi un citus.

Daudzveidība būtībā nozīmē "būt veidotam no dažādiem elementiem". Ja skatāmies uz cilvēku grupām plašākā izpratnē, dažādība ir jebkura dimensija, ko var izmantot, lai atšķirtu grupas un cilvēkus vienu no otra. Tas nozīmē cienīt un novērtēt atšķirības.

Tas nozīmē, ka, veidojot iekļaujošu mācību vidi, mums ir jārēķinās ar grupas daudzveidību un jāpievērš uzmanība plaša mācīšanās pieredžu dažādībai. Izlaušanās spēļu gadījumā mēs varam mudināt audzēkņus izmantot citus audzēkņus kā resursu un uztvert dažādību kā grupas vērtību. Tāpēc galvenā uzmanība tiek pievērsta nevis konkurencei, bet gan grupas spēkam kopumā, kā vienam otru papildinošam kopumam. Izlaušanās piedzīvojumos mēs varam veicināt iekļaušanu, veicot dažādus uzdevumus, kurus var atrisināt izmantojot dažāda veida mācīšanās veidus (inteliģences). Ātri domājošiem, iespējams, nav pacietības mīklu atrisināt vai lasīt garāku tekstu. Kinētisko cilvēku nepiesaistīs matemātiskie uzdevumi, bet vizuālo – muzikālie uzdevumi. Lai iekļautu visus, varam izstrādāt dažādus uzdevumus. Dažreiz uzdevumi ir izaicinoši. Vienkārši pārliecinieties, ka visi cilvēki spēj veikt dažus uzdevumus, un varbūt padomājiet par uzdevumiem, kurus varētu veikt cilvēki ar invaliditāti vai citiem traucējumiem.

### Kā veicināt sadarbību un kolektīvo atbildību?

Vēl viens veids, kā padarīt vidi iekļaujošu, ir izveidot sadarbības uzdevumus, kas būs veiksmīgi tikai tad, ja dalībnieki to darīs lielākā grupā vai visi kopā. Tas veicina grupas saliedētību, un ikviens dalībnieks ir nozīmīgs panākumu gūšanai. Šāda veida uzdevumi un uzsvars uz vienotību un kolektīvo atbildību varētu veicināt iekļaušanu. Ja grupa patiešām ir daudzveidīga un tajā ir cilvēki, kuriem ir izglītības, sociālas, fiziskas vai kognitīvas problēmas, vislielākā uzmanība jāpievērš audzēkņu sagatavošana atbalstīt vienam otru.



Grupa izveidoja tekstu "Escape Exclusion Project" (Projekts "Izbēgt no izslēgšanas"). Šo uzdevumu var veikt tikai tad, ja piedalās visi, jo uzrakstā ir tieši tik burtu, cik cilvēku.

### IEKĻAUŠANA MĀCĪBU VIDĒ UN KAS JĀŅEM VĒRĀ:

Radīt telpu un vidi iekļaujošāku ir sarežģīti un iespējas ir ļoti atkarīgas no jūsu grupas un grupā esošajām personām. Mēs piedāvājam noskaidrot, kāds atbalsts ir nepieciešams konkrētajam apmācāmajam. Taču, mēs joprojām vēlamies dalīties arī ar dažiem vienkāršiem un vispārīgiem padomiem, ko esam izmantojuši līdz šim vai radījām projekta laikā:

#### 🔒 VIZUĀLAIS ATBALSTS:

- 🔒 piktogrammu un attēlu izmantošana palīdz tiem, kuriem ir valodas problēmas;
- 🔒 alasāmība — tekstam izmantojiet burtveidolu Verdana 11. Lietojiet augstu kontrastu;
- 🔒 kontrastkrāsas — ja jūsu grupā ir daltoniķi, izmantojiet lielākus kontrastus;
- 🔒 spilgtas krāsas — daži cilvēki ļoti satraucas, ieraugot spilgtas krāsas. Dzeltens, sarkans un fluorescējošas krāsas (īpaši kombinācijā ar melnu) biežāk rada trauksmi vai kairinājumu. Zaļās, brūnās pastēļkrāsas un krēmkrāsas rada miera sajūtu;
- 🔒 izveidot stūri/telpu, kurā nav vai ir ļoti maz kairinātāju cilvēkiem, kuri ir neirodaudzveidība ;
- 🔒 cilvēkiem ar dzirdes traucējumiem - sagatavot visu informāciju rakstiski vai izmantot surdotulku;
- 🔒 jūs varat nodrošināt palielināmo stiklu cilvēkiem ar redzes traucējumiem.

### **🔒 AUDIĀLAIS ATBALSTS:**

- 🔒 audio faili - palīdz cilvēkiem, kuri ir aklī, kuriem ir lasīšanas grūtības vai disleksija;
- 🔒 mierīgas sajūtas radīšanai izmantojiet lēnu un maigu mūziku;
- 🔒 izveidojiet klusu telpu/stūri cilvēkiem, kuri ir neirodaudzveidīgi.

### **🔒 SENSORAIS ATBALSTS:**

- 🔒 neredzīgajiem un cilvēkiem ar redzes traucējumiem - izmantojiet Braila rakstu vai tekstu ar ļoti lieliem burtiem;
- 🔒 neredzīgajiem - veidojiet sajūtu ceļvežus ceļa atrašanai (telpiskas izlaušanās spēles gadījumā).

### **🔒 TELPISKAIS ATBALSTS::**



- 🔒 cilvēkiem ratiņkrēslos - pārliecinieties, ka visur ir pietiekami daudz vietas, lai pārvietotos pa grīdu, telpām, starp kokiem utt. Pārliecinieties, ka ceļā nav šķēršļu, kāpņu utt.;
- 🔒 pielāgojiet (darba) galda augstumu piemērotu cilvēkiem ratiņkrēslos;
- 🔒 pārbaudiet, vai uzdevumi ir izlasāmi un izpildāmi cilvēkiem ratiņkrēslos (objekts nav pārāk augsts un nesasniedzams);
- 🔒 cilvēkiem, kuriem ir fiziskas grūtības stāvēt un staigāt – pārliecinieties, vai ir pietiekami daudz rokturu, priekšmetu vai mēbeļu, pie kurām pieturēties. Pārliecinieties, vai noteiktās vietās ir pietiekami daudz krēslu.

Iekļaujošā mācību vidē mērķim jābūt visu izglītojamo iesaistīšanai. Šeit ir daži padomi, kas jāņem vērā, veidojot vai īstenojot izlaušanās piedzīvojumus:







### **🔒 IZMANTOJIET DAUDZ DAŽĀDU UN DAŽĀDA LĪMEŅA UZDEVUMUS/KODUS:**

- 🔒 Ātri domājošiem/nemierīgiem cilvēkiem, "darītājiem" ar uzmanības deficītu vai hiperaktīvismu (ADHD - Attention deficit hyperactivity disorder) latviski ir - Uzmanības deficīta un hiperaktivitātes sindroms nepieciešami loģiski uzdevumi ar ātru rezultātu vai sarežģīti uzdevumi.
- 🔒 lēni domājošiem (cilvēki, kuriem ir vajadzīgs laiks domāšanai), novērotājiem, reflektētājiem: uzdevumi, kuru veikšanai nepieciešams laiks, pacietība (puzles, rokdarbi utt.), garāks lasāmais teksts vai stāstījums kā mīklas pamats (varbūt izveidot vairākas kopijas, lai, ja nepieciešams, viņi varētu lasīt to savā tempā);
- 🔒 izveidot stāstījumu ar dažādiem varoņiem, kuriem katram ir savas īpašās spējas atbilstoši izglītojamo reālajām spējām. Šiem varoņiem varētu būt īpaši uzdevumi. Tādā veidā jūs varat nodrošināt, ka tiks iesaistīti visi apmācāmie.

### VALODA:





-  izmantojiet vienkāršu valodu (neizmantojiet pārāk sarežģītus vārdus un teikumus);
-  ja grupā ir imigranti vai cilvēki, kas nerunā lietotajā valodā, pārliecinieties, vai jums ir tulkojumi viņu dzimtajā vai angļu valodā.

### GRUPA KOPUMĀ:

-  cik liela ir grupa un kādu ietekmi tas atstāj uz dalībniekiem. Varbūt sadalījums mazākās grupās atvieglo darbu;
-  telpa un iespēja dalīties grupās (strukturēti vai pēc grupas pieprasījuma);
-  iespēja cilvēkiem lūgt pauzi – tikai, lai informētu par paveikto un darāmo, piemēram, ja laika ierobežojuma rādīšanai tiek izmantots hronometrs, viņi var lūgt apturēt to;
-  telpa/galds, kur salikt visas lietas, lai ikviens varētu zināt, kas ir pieejams;
-  jūs varat īpaši atzīmēt 1-2 personas, kuru loma ir veicināt iekļaušanu;
-  jūs varat īpaši atzīmēt 1-2 personas, kuru loma ir tulkot visu svešvalodā vai vienkāršākā valodā.

### LAIKS REFLEKSIJAI:

Tas notiek spēles beigās vai nu ar izglītotāja palīdzību vai pašu dalībnieku vidū. Šāds laika sprādis var būt noderīgs ne tikai mācīšanās procesa uzraudzīšanai, bet arī iekļaušanas līmeņa uzraudzīšanai. Šeit ir daži jautājumi, kas var veicināt konstruktīvas pārdomas starp dalībniekiem par iekļaujošām tēmām:

-  Vai spēlējot jutāties kā daļa no grupas?;
-  Kādos spēles brīžos jūs jutāties "atstumts"? Kāpēc tas notika?;
-  Kurā spēles brīdī jūs jutāties "kā savējais"? Kāpēc?;
-  Kurā spēles brīdī, jūsuprāt, grupa patiešām sadarbojās? Kāpēc? Vai jūs varētu pārnest to, kas veicināja šo sadarbību arī uz reālo dzīvi?



Ja izglītotājs piedāvā izlaušanās spēli, ir svarīgi izvērtēt savu attieksmi. Piemēram, jāuzticas grupas (atšķirīgajām) spējām un jābūt pacietīgam ar katra spēlētāja atšķirīgo tempu, neparedzot risinājumus vai neatklājot norādes bez skaidra un tieša grupas pieprasījuma. Pirms spēles uzsākšanas svarīgi būtu arī skaidri definēt un dalīties ar savu lomu (vai ir procesa vērotājs? Vai plāno "iejaucties" spēles laikā, kādā veidā utt.).

Protams, šķiet, ka nav iespējams to visu sasniegt vienā izlaušanās piedzīvojumā. Mēs zinām, ka tas var būt izaicinājums. Ir svarīgi, lai jūs pārzinātu izglītojamo vajadzības un kāds atbalsts viņiem ir nepieciešams. Turklāt, ja jūs apzināties iekļaušanas/izslēgšanas izaicinājumus un zināt dažus rīkus, kā palielināt iekļaušanu, jūs esat uz pareizā ceļa. Veiksmi jūsu piedzīvojumos iekļaujošākā klasē vai jauniešu telpā.





A large, stylized teal gear graphic is positioned on the right side of the page, partially overlapping the text. The gear is composed of several thick, curved segments that form its teeth and body.

**II DAĻA:**

# **INSTRU- MENTU KOPUMS**

**saraksts ar 8  
izstrādātiem  
iekļaujošiem un  
izglītojošiem  
izlaušanās  
piedzīvojumiem**

# IEVADS

Esam izstrādājuši šo instrumentu kopumu, lai atbalstītu izglītotājus, īpaši tos, kuri nav tik labi pazīstami ar izlaušanās istabas vai izlaušanās piedzīvojumu koncepciju un nav tik pārliecināti, lai to izstrādātu paši.

Šie moduļi ir izstrādāti projekta partnerības ietvaros, lai dalītos ar mūsu mazāk pieredzējušiem kolēģiem - izglītotājiem. Šie izlaušanās piedzīvojumu piemēri būs pieejami un jebkurš izglītotājs tos varēs izmantot, kā vienkāršu, taču izstrādātu izlaušanās piedzīvojumu, ko var nokopēt un lietot. Tie ir detalizēti aprakstīti, pārbaudīti un paredzēti gan formālās, gan neformālās izglītības vidēm.

Visi izlaušanās piedzīvojumu moduļu soļi ir pilnībā izstrādāti: sižets, spēles gaita, mīklas, vizuālie materiāli, iespējamie jautājumi pārrunām un nepieciešamo materiālu saraksts. Tie būs pieejami un brīvi lejupielādējami izglītojošiem/bezpeļņas mērķiem. Protams, citi, izņemot projekta partnerību, šī projekta intelektuālo rezultātu saturu vai dizainu nevar pārdot vai iemainīt pret jebkādu finansiālu labumu.

Mēs ceram, ka jūs izmantosiet šos izlaušanās piedzīvojumus savās skolās, jauniešu centros, klubos utt.

# KĀ IZMANTOT IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMU MODUĻUS

Šajā sarakstā jūs atradīsiet 8 izlaušanās piedzīvojumu aprakstus (moduļus) par iekļaušanas tēmu dažādos formātos (formās).

Iekļaujošo un izglītojošo izlaušanās piedzīvojumu moduļu saraksts:

- 🔒 Izlaušanās mugursomas piedzīvojums: **Dāvana Franciskai** - par sevis pieņemšanu
- 🔒 Izlaušanās galda spēles piedzīvojums: **Viens pats mājās** - par autonomiju
- 🔒 Izlaušanās kastes piedzīvojums: **Viss iekļauts!** - vispārīgi par iekļaušanu
- 🔒 Izlaušanās mapes piedzīvojums: **MonoMazi spēle** - par vientulību
- 🔒 Izlaušanās kartes piedzīvojums: **5 elementi** - par iekļaujošu vidi
- 🔒 Izlaušanās puzzles piedzīvojums: **No saules lēkta līdz rietam** - par plaisu starp paaudzēm
- 🔒 Izlaušanās telpas sadalītāja piedzīvojums: **Cilvēka analīze** - par sevis pieņemšanu/ noliegšanu
- 🔒 Izlaušanās telpas sadalītāja piedzīvojums: **Pazudis mežā** - par piederību un kopējo atbildību par iekļaujošas sabiedrības veidošanu

## KĀ TAS JUMS IZDODAS?

### 1. MĒRĶA GRUPA: KAS UN CIK DAUDZ?

Vispirms jūs pats nosakāt, kas ir jūsu mērķa grupa un cik cilvēkiem vēlaties izveidot izlaušanās piedzīvojumu. Pārbaudiet, vai varat pielāgot spēlētāju skaitu potenciālajam audzēkņu skaitam. Ja aprakstā ir neliels cilvēku skaits, piemēram, 5 cilvēki, jūs varat izgatavot vairākas identiskus piedzīvojumus, kurus vienlaikus var spēlēt mazas grupas.

Piezīme: ja notiek paralēlas spēles, pārliecinieties ka komandas nesāks sacensties, jo tas nav spēles mērķis. Vairāk informācijas par šo tēmu jūs varat atrast rokasgrāmatā par radošām mācību vidēm.

### 2. IZVĒLIETIES IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMU:

Šis materiāls dod jums iespēju izvēlēties vienu vai vairākus piedzīvojumus, ko spēlēt savā mācību vidē. Izvēlieties vienu moduli no saraksta (nākamajā nodaļā) un izlasiet aprakstu. Ja vēlaties izmēģināt, izvēlieties moduli atbilstoši tēmai vai formātam, jo ir svarīgi pārliecināties, ka tas der jūsu mērķa grupai un izglītojamo skaitam, ko vēlaties iesaistīt. Izlasiet pamata aprakstu šajā rīku komplektā. Vai izskatās noderīgi? Ja tā, izvēle ir izdarīta!

### 3. DODIETIES UZ MATERIĀLU SAITI

Dodieties uz norādīto saiti. Mājas lapā jūs atradīsiet mapi ar visiem nepieciešamajiem materiāliem. Materiāli ir pilnībā gatavi un radīti katram konkrētam izlaušanās piedzīvojumam. Jūs varat lejupielādēt visus vizuālos un papildu materiālus, kas ir izstrādāti. Ja vēlaties veidot vairākus paralēlus piedzīvojumus, pārliecinieties, ka esat izdrukājis pareizo materiālu. Tas ietver arī lietas, kas jums jāatrod vai jāiegādājas, piemēram, slēdzenes, lentes, varbūt gaismas utt. Jums pašam jāatrod vai jāiegādājas šie materiāli. Ir noderīgi zināt, ka izlaušanās piedzīvojumu moduļi ir piemēroti skolu, jauniešu centru un klubu ierobežotajam budžetam.

NB! Ņemiet vērā, ka lētu slēdzeņu iegāde no tādām vietnēm kā "amazon.com" var ilgt līdz pat dažām nedēļām, citos gadījumos tās var aizņemties vai iegādāties īsākā laikā citur

### 4. SAGATAVOJIET TELPU UN MATERIĀLUS:

Izlasiet plašāko aprakstu, lai jūs detalizēti izprastu spēles gaitu. Sekojiet instrukcijai, lai "izvietotu" jeb iekārtotu spēli jūsu izraudzītajā telpā. Sagatavojiet slēdzenes (iestatiet tās uz pareizajiem kodiem), sagatavojiet visas mīklas, kodus un uzdevumus. Sakārtojiet nepieciešamo tehnisko aprīkojumu (ekrānu video atskaņošanai, skaļruņus mūzikai/skaņai).

## 5. SAGATAVOJIET TELPU UN ATMOSFĒRU:

Pārliecinieties, ka atmosfēra ir pārlicinoša. Pārbaudiet apgaismojumu, noskaņojumu, atribūtus, kas aicina izglītojamos iejusties iedomātā stāstā vai piedzīvojumā. Varbūt jūs vēlaties pievienot vēl kaut ko?

## 6. IZPROTIET PIEDZĪVOJUMA PROCESU

Izglītāja loma jau ir izskaidrota rokasgrāmatā, taču viens būtisks solis, kas jāveic, ir patiesi izprast visu izlaušanās piedzīvojuma procesu. Dalībnieki var lūgt jūsu palīdzību, un jums būs jāzina, kā viss darbojas, lai sniegtu atbilstošu palīdzību.

## 7. IZMĒĢINIET! (PĀRBAUDE)

Mēs iesakām to notestēt, iespējams, kopā ar dažiem kolēģiem vai praktikantiem. Tādā veidā jūs sajūtat piedzīvojumu, saprotat, kas var noiet greizi vai kur cilvēki var iestrēgt, un cik daudz laika tas patiesībā aizņem.

## 8. LAI SĀKAS PIEDZĪVOJUMS!

Sagatavojiet dalībniekus (daži padomi ir atrodami Instrukcijā) un piedzīvojums var sākties! Viesim izglītojamajiem un izglītotājiem mēs novēlām priecīgu un rotaļīgu mācību laiku!

# MODUĻU GALERIJA:

## 1. DĀVANA FRANCISKAI



Moduļa nosaukums	<b>DĀVANA FRANCISKAI</b>
Izstrādāja	Vita Medniece un Zita Grīnberga Gulbenes novada vidusskola, Latvija
Iekļaušanas tēma	Sevis pieņemšana (apakštēmas: fiziskā un emocionālā vardarbība ģimenē, pusaudžu starpā; zems pašvērtējums)
Izlaušanās piedzīvojuma forma.	Izlaušanās mugursomas piedzīvojums
Mērķa grupa	Gadi: 14 -18
Spēlētāju skaits	Spēlē var piedalīties 4-5 skolēni (maza grupa). Var klasi sadalīt vairākās grupās un spēlēt vienlaicīgi. Šajā gadījumā būtu nepieciešams skolotāja palīgs, kas palīdzētu spēles vērošanā. Viens skolotājs var sekot līdzi ne vairāk kā 2-3 grupām vienlaicīgi.

Materiālu sagatavošana:	<b>3 h</b>
Vietas sagatavošana pirms piedzīvojuma:	2 min
Laiks ievadam	3 min
Spēlēšanas laiks:	40 min
Pārskats/vērtējums:	Min 15 min



*“Izmēģinot izlaušanās mugursomu, mēs bijām pārsteigtas par to, ka jauni cilvēki spēj noticēt spēles leģendai un aktīvi piedalīties informācijas meklēšanā un diskusijās. Paši jaunieši, sniedzot atsauksmes, atzina, ka spēle bijusi saistīta ar reālo dzīvi un tajā attēlotā situācija raisījusi līdzpārdzīvojumu”*

**Vita un Zita**

### Piedzīvojuma mērķis

Rosināt dalībniekus domāt par iekļaujošu tēmu “Sevis pieņemšana”, diskutēt par ģimenes, draugu un sabiedrības lomu pusaudžu pašvērtējuma veidošanās procesā

### Mācību mērķi

- Attīstīt sadarbības prasmes;
- radīt iekļaujošu vidi;
- attīstīt loģisko domāšanu;
- meklējot informāciju dažādos avotos, uzlabot lasītprasmi;
- analizēt un diskutēt par iemesliem, kas ietekmē personas pašvērtējumu, garīgo un emocionālo veselību kopumā.

### Vispārīgs piedzīvojuma pārskats

Ir notikusi traģēdija ar meiteni, kura ir atrasta bezsamaņā pilsētas parkā. Šobrīd meitene ir komā, un ārsti cīnās par viņas dzīvību.

Spēles dalībnieki tiek aicināti uzzināt, kas ir noticis ar meiteni, lai palīdzētu viņu glābt. Vienīgā lieta, kas viņiem ir - meitenes soma.

Lai atvērtu slēdzenes, spēles dalībniekiem uzmanīgi jāmeklē informācija gan uz somas, gan somas kabatu nodalījumos, jālasa un jāanalizē informācija, kura atrodama īsziņās, vēstulēs, dienasgrāmatas ierakstos, uz piezīmju lapiņām uzrakstītajos teikumos. Nepieciešamā informācija jāsaklasa audio ziņā, jāizdara secinājumi pēc video noskatīšanās. Jāveic citi uzdevumi, kas saistīti ar uzmanības, loģiskās domāšanas un digitālajām prasmēm.

Spēle ir izveidota tā, lai to veiktu soli pa solim, pakāpeniski. Kad tiek veikts pirmais uzdevums, dalībnieki atver somas pirmo nodalījumu, atrod kodu un atver somas nākamo nodalījumu.

Spēle beidzas, kad dalībnieki atrod QR kodu (puse no tā ir atrodama dienagrāmatā, puse - identifikācijas kartē), noskatās video un ir gatavi dalīties ar uzzināto informāciju par Evu.

Spēles beigās dalībnieki novērtē grupas darbu, notiek diskusija par tēmu un problēmām, kuras izkristalizējušās spēles gaitā.

Spēle ir veidota pēc Mirjamas Preisleres stāsta motīviem “Rūgtā šokolāde”.

### Guiding the process

Skolotājs novēro spēli, sniedz palīdzību, uzdodot uzvedinošus jautājumus vai sniedzot nelielas norādes, lai skolēni iekļautos dotajā laikā. Jāseko, lai spēlē iesaistās visi grupas dalībnieki.

### Iesaistes līmenis

Ja spēle tiktu organizēta skolas medmāsas kabinetā, ticamības efekts varētu būt lielāks. Iespējams, ka pieaugtu skolēnu motivācija noskaidrot Evas veselības problēmu iemeslus.

Skolotājs iejaucas spēles gaitā tikai tad, ja skolēni lūdz palīdzību. Skolotāja svarīgākā loma šajā spēlē ir novērotājs.

### Iekļaušanas līmenis

Leģenda, ko skolotājs/vadītājs stāsta pirms spēles, ir veidota tā, lai rosinātu dalībniekus darboties komandā. Spēles tēma un izmantotie teksti (ziņas, vēstule, dienasgrāmata) veicina sadarbību, rosina jauniešus diskutēt, apspriest tēmas, kas ir aktuālas viņu vecumā. Spēles vadītājs ar jautājumu vai individuālu instrukciju un norāžu palīdzību iedrošina pasīvākos spēles dalībniekus.

Spēle ir veidota tā, lai būtu piemērota dalībniekiem ar dažādiem mācīšanās stiliem (audiālais, vizuālais, kinestētiskais).

Spēlē ietverti uzdevumi ar dažādu grūtības pakāpi. Spēle piemērota personām ar kustību traucējumiem, mācīšanās un uzvedības traucējumiem, mācīšanās grūtībām, dzirdes un redzes problēmām.

Šī spēle var būt kā ievadstunda sociālajās zinībās, kad skolotāja plāno runāt par iekļaujošu vidi vai problēmām, kas saistītas ar sevis pieņemšanu.

Ja tēma par sevis pieņemšanu dalībniekiem ir sveša, tad pirms spēles vajadzētu būt sarunai vai diskusijai par šo tēmu.

Lai mācību vide būtu iekļaujoša, veidojot dalībnieku grupu, tajā jābūt dalībniekiem ar dažādām spējām (viens dalībnieks ar speciālajām vajadzībām, viens spējīgās dalībnieks u.tml.)

Dalībnieks ar uzvedības traucējumiem arī var piedalīties spēlē, bet spēles vadītājam jānovēro šis dalībnieks un, ja nepieciešams, jākorrigē šī dalībnieka uzvedība.

Ja spēlē piedalās dalībnieks ar dzirdes vai redzes problēmām, tad spēles materiāli tiek pielāgoti (video tiek pievienoti subtitri vājdzirdīgiem dalībniekiem; tiek palielināti burtu izmēri teksta materiāliem vājredzīgiem spēles dalībniekiem).

### Piezīmes

Dalībniekiem jāzina pietiekami labi angļu valoda, jo spēles beigās video ir angļu valodā. Spēles vadītājs drīkst tulkot svarīgāko, ja skolēni kaut ko nesaprot. Spēles vadītājs novēro grupu un pārlicinās, vai visi spēles dalībnieki jūtas komfortabli.

## 2. VIENS PATS MĀJĀS



<b>Moduļa nosaukums</b>	<b>VIENS PATS MĀJĀS</b>
<b>Izstrādāja</b>	Giulia Agui, Chiara Bechis, Marco Fiorito, Katerina Nastopoulou, Marta Sartorio Stranaidea Impresa Sociale SCS, Italy
<b>Iekļaušanas tēma</b>	Patstāvība (autonomija) cilvēkiem ar garīgās attīstības traucējumiem
<b>Izlausnās piedzīvojuma forma.</b>	Izlausnās galda spēles piedzīvojums
<b>Mērķa grupa</b>	“Viens pats mājās” ir galvenokārt paredzēta pieaugušajiem ar garīgās attīstības traucējumiem (apmēram 10 gadīgajiem, kognitīvajam, nevis hronoloģiskajam vecumam), vai bērniem, kuri vēlētos izzināt šo tēmu kopā ar saviem vecākiem.
<b>Spēlētāju skaits</b>	2-4

<b>Materiālu sagatavošana:</b>	6-7 stundas
<b>Vietas sagatavošana pirms piedzīvojuma:</b>	10 minūtes
<b>Laiks ievadam</b>	5 minūtes
<b>Spēlēšanas laiks:</b>	Tas lielā mērā ir atkarīgs no spēlētāju dažādajām spējām. Parasti spēle ilgst 40-50 minūtes, bet, ja spēlētāju spējas neļauj to pabeigt šajā laikā, spēli var sadalīt 2-3 daļās, katra stundu gara, katrā izpēlējot 2 kastes.
<b>Pārskats/vērtējums:</b>	Minimālais ilgums - 15 minūtes

*"Ir lieliski vērot, kā dalībnieku dažādās spējas pārsteidzošā veidā tiek kombinētas spēles laikā"*

**Katerina**

### Piedzīvojuma mērķis

Strādāt ar kompetencēm, kas saistās ar patstāvības trenēšanu cilvēkiem ar garīgās attīstības traucējumiem, kā arī dot iespēju dalībniekiem sadarboties un komunicēt.

### Mācību mērķi

- Praktizēt patstāvības trenēšanai nepieciešamās kompetences, kā, piemēram, darboties ar naudu, organizēt savu laiku, veikt ikdienas pienākumus (gatavot ēst, šķirot atkritumus, mazgāt veļu u.c.).
- Veicināt dalībnieku sadarbību, radot situācijas, kurās katram no viņiem ir jāizmanto dažādas mācīšanās inteligences (vizuāli-telpiskā, loģiski-matemātiskā, ķermeniski-kinestētiskā un citas).
- Veicināt pašpārliecinātību, radošumu un pašizpaušmi.

### Vispārīgs piedzīvojuma pārskats

Spēli varētu sākt ar komplektā iekļautajām kārtīm, kuras iepazīstina spēlētājus ar stāstu. Spēles laikā spēlētāji atklāj visu stāstu.

Spēle notiek uz spēles galda, kur ir novietota kaste, kas apzīmē dzīvokli. Kaste sastāv no vēl četrām mazākām kastēm.

Pirms spēles sākuma dalībniekiem izstāsta, ka viņi ir devušies ceļojumā, lai apciemotu savu Turīnā dzīvojošo draudzeni Džūliju. Kad spēlētāji ir ieradušies, viņi zem paklājiņa atrod vēstuli no Džūlijas, kurā viņa saka, ka sarīkojusi viņiem nelielu pārsteigumu: viņa ir paslēpusies un aicina dalībniekus ienākt mājā un viņu atrast.

Spēlētājiem būs jāiet cauri katrai telpai pareizajā secībā: vispirms priekštelpai, tad virtuvei, guļamistabai/vannasistabai un garāžai, risinot mīklas un atrodot Džūliju. Spēli var pabeigt tikai vienā veidā - lineāri, secīgi veicot uzdevumus.

Dalībniekiem tiek izsniegta Džūlijas adrešu grāmata, un viņi tiek aicināti kādam "piezvanīt", ja viņi nevar atrisināt mīklu. Ir trīs atbalsta veidi: ja pirmā kontaktpersona nepalīdz, dalībnieki tiek aicināti sazināties ar citu (otro) personu un pēc tam ar citu (trešo) personu. Pirmā un otrā kontaktpersona dod dalībniekiem norādi uz atrisinājumu, bet tikai pēdējais iedod pareizo atbildi.

Piedzīvojums beidzas, kad spēlētāji ir atvēruši četras kastes, atraduši Džūliju un viņas pārsteigumu. Viņa ir paslēpta pēdējās kastes vāka apakšā (attēlo dzīvokļa bēniņus) kopā ar citiem draugiem, ar kuriem sarīkojusi sagaidīšanas ballīti.

### Procesa vadīšana

Ja grupā ir vismaz viena persona ar invaliditāti, ir nepieciešams asistents, lai atbalstītu viņu. Asistentam nav nepieciešama īpaša sagatavošanās, taču ir labi, ja viņš/viņa jau iepriekš zina spēles gaitu un mīklu atrisinājumus. Spēles laikā asistentam nav jāiejaucas, ja tas netiek lūgts, jo palīgriks jau ir (Džūlijas adrešu grāmata), ko spēlētāji var izmantot ikreiz, kad vēlas pakāpeniski nonākt pie mīklu atrisināšanas.

Gadījumā, ja grupu veido tikai cilvēki ar invaliditāti, var būt noderīgi, ja asistents atbalsta grupu, lai visi spēles elementi būtu vienkopus un ik pa laikam (ja nepieciešams) atgādinātu par spēles mērķi. Spēles beigās asistents var izmantot pārrunu vadlīnijas, lai pārrunāšanas laiku strukturētu atbilstoši grupas vajadzībām.

“Viens pats mājās” var spēlēt arī tikai prieka pēc vai izmantot kā komandas saliedēšanas aktivitāti, ko var spēlēt bērnu grupa un viņu vecāki, kas vēlas runāt par šo tēmu, vai arī pusaudži un pieaugušie. Šajā gadījumā asistenta klātbūtne nav obligāta, jo noteikumi ir pietiekami skaidri, lai palīdzētu spēlētājiem iesaistīties piedzīvojumā. Spēlētāji šajā gadījumā var izlemt, vai sekot pārrunu vadlīnijām vai organizēt paši savas refleksijas par piedzīvoto.

### Iesaistes līmenis

Iesaistes līmenis ir lielāks, ja spēlētāji paši var nonākt pie risinājumiem. Pedagogam/vadītājam jāspēj uzticēties grupai un tās dalībnieku individuālajām spējām. Ja runa ir par grupu, kurā ir cilvēki ar invaliditāti, viņam/viņai jāapzinās, ka “laika koncepts” viņiem ir diezgan atšķirīgs, un radošumam var būt neparedzamas izpausmes. Tāpēc ir svarīgi, lai viņš/viņa saglabātu pacietību un dotu laiku, kas grupai nepieciešams, lai rastu risinājumus. Pedagogiem/vadītājiem nav nepieciešams viņus traucēt vai pastāvīgi iejaukties, sakot priekšā risinājumus. Ja nepieciešams, spēli var sadalīt vairākās daļās, izspēlējot tikai vienu/divas kastes vienā reizē.

### Iekļaušanas līmenis

Veids, kā mīklas ir strukturētas, mudina spēlētājus strādāt kopā un izmantot katra stiprās puses. Uzdevumi ir dažādi, tāpēc katrs spēlētājs var izpausties atbilstoši savām spējām un prasmēm. Turklāt, spēles komplektā ir iekļauts rīks (zvaniņš), ko katrs spēlētājs var izmantot jebkurā spēles brīdī, ja viņš/viņa jūtas atstumts no procesa.

Spēles sākumā spēlētājiem tiek izdalīti priekšmeti, un katram no viņiem būtu jāsaprot, kurā spēles brīdī tie jāizmanto.

Visbeidzot, atbalsta rīkam ir trīs līmeņi, lai spēlētāji varētu izlemt, kurš līmenis viņiem ir nepieciešams.

Mīklas ir pietiekami daudzveidīgas: ir vizuālās, matemātiskās, kinestētiskās, loģiskās. To struktūra mudina spēlētājus strādāt kopā un izmantot katra stiprās puses.

Ja klāt ir asistents, viņam/viņai jācenšas neiejaukties spēlē, bet novērot un sniegt atgriezenisko saiti pārrunu laikā. Ja spēlētāji nepārprotami lūdz viņam/viņai iejaukties vai, ja kaut kas noiet greizi, viņam/viņai jāiejaucas.

### 3. VISS IEKĻAUTS!



Moduļa nosaukums	<b>VISS IEKĻAUTS!</b>
Izstrādāja	Marina Represa, Yaiza Martínez e Inés Aparicio. Secondary school - La Milagrosa Y Santa Florentina, Spain
Iekļaušanas tēma	Vispārīgā iekļaušana: LGBTIQ+; Seniori; Redzes traucējumi; Ēšanas traucējumi
Izlaušanās piedzīvojuma forma.	Izlaušanās kastes piedzīvojums
Mērķa grupa	- Pusaudži no 13 gadu vecuma, kuriem ir sociāla rakstura problēmas, konkrētāk tādi, kuriem novērojamas sociālas problēmas (neiecietīga attieksme pret vecākiem cilvēkiem, homofobija, rasisms, neiecietīga attieksme pret cilvēkiem ar invaliditāti utt.) - Nav ieteicams bērniem, kas jaunāki par 13 gadiem, jo tajā ir dažas kustīgas daļas, piemēram, mazas kastītes, daļas no kartona vai citiem trausliem materiāliem, ar kurām viņiem var rasties problēmas.
Spēlētāju skaits	4

*"Šī piedzīvojuma izveide ļāva mums izpētīt spēļu bezgalīgās izglītojošās iespējas."*

**Marina**

<b>Materiālu sagatavošana:</b>	30 - 40 min
<b>Vietas sagatavošana pirms piedzīvojuma:</b>	10 min
<b>Laiks ievadam</b>	10 min
<b>Spēlēšanas laiks:</b>	60 min
<b>Pārskats/vērtējums:</b>	Minimālais ilgums 10 min

### Piedzīvojuma mērķis

Iesaistīt dalībniekus motivējošā nodarbībā, kas sniedz viņiem zināšanas par cilvēkiem ar īpašām vajadzībām vai dažādiem atstumtības iemesliem. Tāpat spēle ļaus iejusties viņu ādā un sākt izprast viņu uzvedību. Tas viņiem palīdzēs būt informētākiem par atstumtajiem cilvēkiem.

### Mācību mērķi

- apzināties cilvēku uzvedības nozīmi atstumtības izskaušanai pasaulē;
- uzzināt par dažādām atstumtības situācijām pasaulē;
- izprast citu dalībnieku spējas un iespējas;
- cienīt cilvēkus no dažādām sociālajām grupām.

### Vispārīgs piedzīvojuma pārskats

Dalībnieki tiks sadalīti ģimenēs un saņems kastīti, ko dāvina kāds gados vecs radnieks. Kastītē ir dažādi priekšmeti, ko radnieks ir vācis savos ceļojumos pa pasauli, meklējot atbildi uz jautājumu, kas viņu nomocījis katru dienu: "Kāds ir iemesls atstumtībai pasaulē?", cerot, ka šie priekšmeti sniegs atbildi uz jautājumu.

Pēc tam viņiem būs jāatrisina 5 mīklas, kuru pamatā ir dažādas atstumtības riskam pakļautas sociālās grupas, piemēram, dārglietu kastīte, kas stāsta par homoseksuālu radnieku, spēļu tradicionālā kāršu spēle par vecu cilvēku grūtībām mūsdienīgu pasaulē, senas brilles, kas stāsta par aklu radnieku, un viens stāsts par radnieku, kurš piedzīvoja dažus ēšanas traucējumus, kā arī pēdējais ir burts, kas viņiem būs jāatsifrē, lai iegūtu gala kodu, ar kuru viņi beigās uzzinās, ka iemesls atstumtībai ir paši cilvēki.

Kad spēle beidzas, seko diskusija ar jautājumiem, lai runātu par atrisinājumu un iekļaušanas tēmām.

### Procesa vadīšana

To var vadīt ikviens, kurš ir iepazinies ar spēles instrukciju. Pedagogam/vadītājam spēles laikā ir jābūt novērotājam un jāiesaistās tikai tad, kad tas ir nepieciešams. Tomēr viņiem ir jācenšas nepalīdzēt dalībniekiem pārāk daudz, lai netraucētu spēles dinamiku. Tomēr, ja dalībnieki ir iestrēguši jau ilgāku laiku, vadītājs var palīdzēt atrisināt problēmas, dodot kādas norādes.

Ņemiet vērā, ka daži dalībnieki var justies emocionāli par dažām situācijām, kas attēlotas mīklās. Tāpēc dalībnieki iepriekš ir jāinformē, ka, ja kāds vēlas neturpināt spēlēt, to var darīt. Tad izglītotājiem būtu interesanti ar šiem dalībniekiem pārrunāt viņu sajūtas spēles laikā un viņu izstāšanās iemeslus.

### Iesaistes līmenis

Mīklās notiekošās situācijas tiek pārnestas un sasaistītas ar dalībnieku reālo dzīvi. Tas var arī palīdzēt uzminēt un nonākt pie uzdevumu atbildēm.

### Iekļaušanas līmenis

Katram dalībniekam ir sava loma visas spēles laikā, lai izvairītos no tā, ka daži spēlētāji neiesaistās spēles gaitā. Mīklas ir iekļautas dažādas inteliģences, lai katrs spēlētājs kādā brīdī varētu būt uzmanības centrā

Taču, iepriekš zinot dažādās dalībnieku vajadzības, lai spēlē varētu piedalīties visi dalībnieki, tajā var veikt nepieciešamās korekcijas. Piemēram, tulkojot spēles daļas Braila rakstā vai ievadam izmantojot balss ierakstus, to var pielāgot cilvēkiem ar īpašām vajadzībām.



# 4. MONOMAZI SPĒLE



<b>Moduļa nosaukums</b>	<b>MONOMAZI SPĒLE</b>
<b>Izstrādāja</b>	Chris van Walraven Demokrātijas vidusskola VO de Vallei, Nīderlande
<b>Iekļaušanas tēma</b>	Vientulība
<b>Izlaušanās piedzīvojuma forma.</b>	Izlaušanās mapes piedzīvojums
<b>Mērķa grupa</b>	Vecums: 14+ Tēma ir nopietna un pats piedzīvojums - diezgan reālistisks. Papildus slepkavībām un vientulībai tiek pieminēta diskriminācija, karš, narkotikas un savvērestības teorijas. Piedzīvojums ir tikpat aizraujošs, kā klasiska slepkavību noslēpumu risināšana, taču, ja jūtaties neērti saistībā ar kādu no minētajām tēmām, jūs, iespējams, nevēlaties spēlēt šo izlaušanās piedzīvojumu.  Izlaušanās piedzīvojumam nav vajadzīgas nekādas īpašas prasmes, taču mīklu sarežģītības dēļ, dalībnieku ieteicamais vecums ir 14+. Ikvienš šajā vecumā, kas spēj divas stundas spēlēt galda spēli, varēs izspēlēt šo izlaušanās piedzīvojumu. Lai samazinātu sarežģītību, spēles laikā klāt var būt pedagos/vadītājs ar zināšanām, kas var vadīt spēlētājus, dodot mājienu, uzdodot pareizos jautājumus vai virzīt spēlētāju uzmanību.
<b>Spēlētāju skaits</b>	2-5

<b>Materiālu sagatavošana:</b>	30 - 60 min (atkarīgs no printera ātruma)
<b>Vietas sagatavošana pirms piedzīvojuma:</b>	5 min
<b>Laiks ievadam</b>	5 min
<b>Spēlēšanas laiks:</b>	120 min
<b>Pārskats/vērtējums:</b>	Minimālais laiks: 10 min

### Piedzīvojuma mērķis

Izlaušanās piedzīvojums var būt interesants izglītotājiem, kuri vēlas likt saviem izglītojamajiem aizdomāties par tādām tēmām kā iekļaušana, vientulība vai tiesu ekspertīze. Piedzīvojumu var izmantot, lai uzzinātu vairāk par iekļaušanu, kognitīvajām prasmēm, sociālajām prasmēm vai informācijas apstrādi. To, protams, var spēlēt arī sava prieka pēc.

### Learning objectives

- Attīstīt kognitīvās prasmes (dedukcija, problēmu risināšana, matemātika, loģiskā domāšana);
- iegūt bioloģijas zināšanas, piemēram, par dzīvnieku spalvām, par krimināllietu izmeklēšanu, trenēt lasīšanu;
- attīstīt sociālās kompetences – strādāt komandā un pilnveidot komunikācijas prasmes;
- attīstīt prasmes atrast un sakārtot informāciju;
- vientulības iemeslu apzināšanās;
- izpratnes veicināšana par atbalstošu uzvedību, kad runa ir par vientulību.

### Vispārīgs piedzīvojuma pārskats

pēlētāji saņem mapi, aploksni un pedagoga/vadītāja sagatavotu instrukciju. Spēlētāji izpēta mapi un risina mīklas.

Pieci dažādi cilvēki (Izijs, Kala, Liseli, Meili un Pauls), kuri jūtas vientuļi, pievienojas pašpalīdzības programmai MonoMazi. Izijs ir vientuļš savas traumas dēļ, kas padara viņu neiecietīgu pret citiem. Kala ir vientuļa savas narkotiku atkarības dēļ, kas liek viņai manipulēt ar citiem. Liseli ir vientuļa savas neirozes dēļ. Meili ir vientuļa, jo viņa domā atšķirīgi (viņai ir augsts IQ un viņa tic sazvērestības teorijām), kas atstumj citus. Pauls ir vientuļš, jo viņš ir bijušais ieslodzītais. Piecu cilvēku grupa reizi nedēļā kopā izspēlē slepkavības noslēpumu spēli, bet kādu nakti Liseli patiešām tiek noslepkavota. Nevienam nezina, kas to izdarīja, bet tas noteikti ir viens no pārējiem četriem. Crime Scene Investigation (CSI) līdz šim ir izskatījis šo lietu, taču, lai nepieļautu, ka cietumā nonāk nepareizā persona, lietas materiāli tagad ir spēlētāju rokās, kuriem jāatrisina šis slepkavības noslēpums.

*“Kā skolotājam un meistaram ir apbrīnojami redzēt spēli darbojamies, izaicinot skolēnus, galu galā iekarojot viņus. Daži studenti bija gaidījuši spēli vairāk nekā nedēļu. Tas ir diezgan jautri, sekojot tavam darbarīkam un paplašinoties tam. Bija interesanti ienirt bērnu pasaulē un uzzināt, piemēram, cik daudzveidīgi var būt dzīvnieku mati.*

**Chris**

Visa informācija ir mapē. Visa atslēga ir vajadzīgās informācijas atrašana mapē, tās sakārtošana un, pēc tam, slepkavas atrašana (a la zebra puzzle), bet, lai iegūtu visu nepieciešamo informāciju, ir piecas mazākas mīklas, kuras jāatrisina.

Spēle beidzas, kad spēlētāji ir izvēlējušies savu galveno aizdomās turamo un atver aploksni. Tajā ir ietverta tās personas atzišanās, kura to izdarīja. Viņi pārdomā spēli un savu pieredzi. Pēc tam ir arī piemērots laiks, lai runātu par tēmām, kurām pedagogs/vadītājs vēlas pievērst uzmanību.

#### Procesa vadīšana

Pedagogam/vadītājam ir jāinstruē spēlētāji īsi pirms spēles sākuma, un viss jāpārrunā, kad spēle ir pabeigta. Lai samazinātu grūtības pakāpi, spēles laikā pedagogs/vadītājs ar iekšējām zināšanām var būt klāt un nedaudz palīdzēt spēlētājiem, dodot mājienu, uzdodot pareizos jautājumus vai virzot spēlētāju uzmanību.

Ja vēlaties palīdzēt spēlētājiem, ir ieteicams zināt atbildes (vai arī tās ir pa rokai) un vēlams pirms tam atrisināt mīklas pašam, lai labāk izprastu to risināšanu.

#### Iesaistes līmenis

Nespiediet studentus spēlēt spēli. Pajautājiet viņiem, vai viņi ir ieinteresēti spēlēt. Centieties pārāk daudz neiejaukties tajā. Atstājiet studentus vienus. Palīdziet, kad nepieciešams, bet nekad par daudz, un atceraties, ka tā ir izglītojamo, nevis izglītotāja spēle.

#### Iekļaušanas līmenis

Veids, kā izlaušanās piedzīvojuma uzdevumi ir sasaistīti savā starpā, mudina spēlētājus strādāt kopā un izmantot visu spēlētāju stiprās puses. Vienam spēlētājam ir gandrīz neiespējami pārņemt procesu un pabeigt spēli vienam. Uzdevumi ir dažādi, tāpēc katrs spēlētājs neatkarīgi no prasmēm var kaut ko ieguldīt no sevis. Pat stāsta varoņi ir dažādi, tāpēc spēlētāji var vieglāk iejusties stāstā un tajā iekļauto cilvēku dzīvēs neatkarīgi no tā, kas viņi ir.

## 5 ELEMENTI



*“Escape Pventure izveide ir izaicinājums, kas ietver viena cilvēka attīstīšanu, izpētot iespējas palīdzēt citiem mācīties un augt kopā ar jums.”*

*Jurgis*

Moduļa nosaukums	<b>5 ELEMENTI</b>
Izstrādāja	Jurgis Kukša Jaunpils vidusskola, Latvija
Iekļaušanas tēma	Iekļaujoša vide
Izlaušanās piedzīvojuma forma.	Izlaušanās kartes piedzīvojums
Mērķa grupa	Age: 13+
Spēlētāju skaits	4-12

<b>Materiālu sagatavošana:</b>	30 - 60 min.
<b>Vietas sagatavošana pirms piedzīvojuma:</b>	30 - 90 min
<b>Laiks ievadam</b>	5 min
<b>Spēlēšanas laiks:</b>	60 - 90 min (atkarīgs no attālumiem, kas jānoiet)
<b>Pārskats/vērtējums:</b>	20 - 45 min

### Piedzīvojuma mērķis

Radīt īstu saikni ar dabu, sajūtot to un ieraugot tās pozitīvo ietekmi uz apkārtējo vidi.

### Mācību mērķi

- Iemācīties to, ka mēs visi esam daļa no dabas;
- Apgūt veidus kā mēs savu ikdienu varam padarīt ilgtspējīgāku;
- Saprast kā ar maziem soļiem mēs varam radīt pozitīvu ietekmi uz vidi;
- Darboties komandā un saprast komandas darba priekšrocības;
- Iegūt dziļāku izpratni par globāla un vietēja mēroga vides apdraudējumiem.

### Vispārīgs piedzīvojuma pārskats

5 elementu spēle sākas iekštelpās, kurās spēles vadītājs iepazīstina spēlētājus ar noteikumiem. Tad grupai kopīgi jāatrod puzzles gabaliņi, kas kopā veidos tuvējā dabas objekta karti (mežs, parks, pludmale u.c.) Grupa dabā dodas ar karti, lai atrastu 4 kastes. Grupai ir jāstrādā kopā un tā nedrīkst sadalīties. Šajās vietās ir dažādi uzdevumi, kas ir jāatrisina, lai atvērtu 4 kastes un iegūtu nepieciešamo informāciju.

Kad kastīšu saturs un informācija par elementiem ir iegūta, grupai tā ir jāapvieno, lai atrastu piekto elementu, kurš ir paslēpts spēles gala punktā.

Pēc tam ar grupu jāpārrunā spēle un jāatgriež atrastie objekti.

### Procesa vadīšana

Dalībniekiem ir jābūt informētiem par to, ka viņi atradīsies ārā no 30-45 minūtēm (jāgērbjas laikapstākļiem atbilstoši, jāpaņem līdzīgs dzeramais ūdens) un jāinstruē par drošības noteikumiem. Vadītājs nodod instrukciju, iepazīstina ar naratīvu, noteikumiem un pārliecinās, ka spēle sākas pareizi, un sniedz atbalstu, ja tas nepieciešams.

Izglītotājam jāizlemj vai viņš vēlas pievienoties grupai vai nē. Ja vēlas, tad var pievienoties kādā noteiktā posmā (ne lai iejauktos, bet lai novērotu spēles gaitu un vai tiek ievēroti drošības noteikumi). Ja tas ir iespējams, grupa var iet viena un risināt uzdevumus patstāvīgi. Bet mēs tomēr rekomendējam iet kopā un vērot procesu un sadarbību grupā.

Pēc tam notiek pārrunāšana.

### Iesaistes līmenis

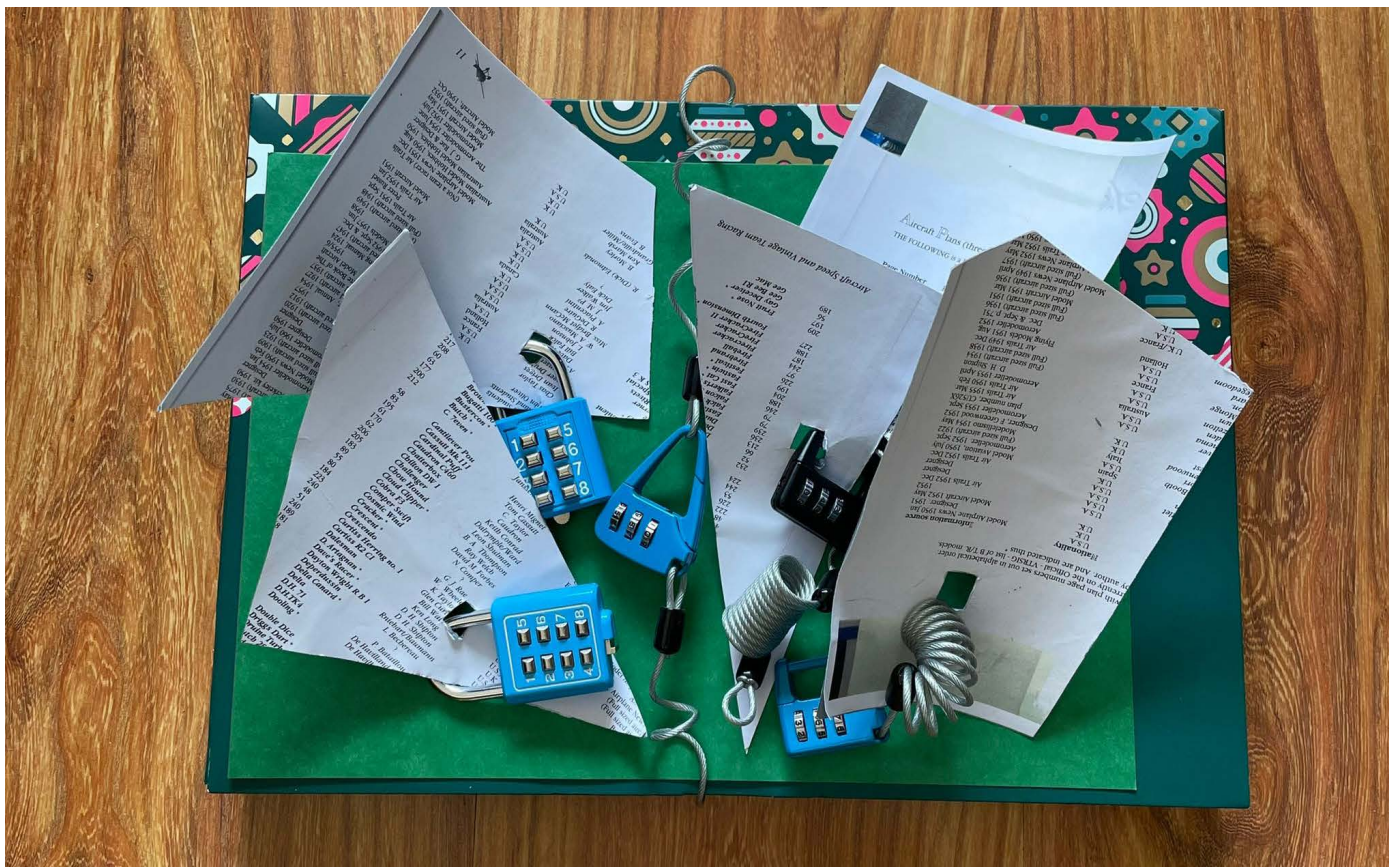
Šis izlaušanās piedzīvojums dod iespēju jauniešiem iegūt pilnībā patstāvīgu mācīšanās pieredzi. Tas ir mērķēts uz atbildības veidošanu par vidi sev apkārt, kas saistās ar dabas aizsardzību un klimata pārmaiņu apturēšanu.

Izglītotājs var ļaut grupai darboties patstāvīgi, lai viņi gūtu pieredzi dabā, kas jauniešiem dos iespēju sajūst patstāvīgu saikni ar dabu. Tikai jāpārliecinās par drošības noteikumu ievērošanu.

### Iekļaušanas līmenis

Uzdevumiem nepieciešama visas grupas dalībnieku iesaiste, jo tie ir daudzveidīgi un mērķēti uz iekļaušanas līmeņa paaugstināšanu. Spēli var pielāgot dažādiem dalībniekiem, arī ar mācīšanās grūtībām, uztveres traucējumiem, fiziskiem, garīgiem vai kognitīviem ierobežojumiem. Ja jūsu komandā ir dalībnieki ar ierobežojumiem, tad jūs varat pielāgot spēles dizainu atbilstoši grupai. Viņus uz kartē iezīmētajām vietām var vest dažādi. Ja dalībniekiem ir kustību traucējumi, jūs varat atrast vietu, kurai viņš var piekļūt. Mācīšanās un garīga rakstura traucējumu gadījumā, izglītotājs var doties līdzī grupai. Ja grupā ir dalībnieks ar redzes vai dzirdes traucējumiem, izglītotājs var doties līdzī, bet šo var veidot par grupas uzdevumu – iesaistīt spēlē arī šo personu. Protams, var pievienot arī atbalsta elementus – audio instrukcijas, braila rakstu vai vizuālus palīg līdzekļus personām ar dzirdes traucējumiem.

# NO SAULES LĒKTA LĪDZ RIETAM



*“Biju pārsteigta, ka ir tik daudz jauniešu, kuri gatavi runāt par tēmu “plaisa starp paaudzēm” un dalīties savās pārdomās, zināšanās un pieredzē par to.”*

Inga

Moduļa nosaukums	<b>NO SAULES LĒKTA LĪDZ RIETAM</b>
Izstrādāja	Inga Ābula Jaunpils vidusskola, Latvija
Iekļaušanas tēma	Plaisa starp paaudzēm
Izlaušanās piedzīvojuma forma.	Escape Puzzle Adventure Izlaušanās puzzles piedzīvojums
Mērķa grupa	10-18 gadi
Spēlētāju skaits	2-14

<b>Materiālu sagatavošana:</b>	2h
<b>Vietas sagatavošana pirms piedzīvojuma:</b>	30 min
<b>Laiks ievadam</b>	5 min
<b>Spēlēšanas laiks:</b>	50 min
<b>Pārskats/vērtējums:</b>	15 min

### Piedzīvojuma mērķis

Lauzt stereotipus un mazināt pārpratumus, kas rodas starp paaudzēm, rosinot iekļautību, sapratni un konstruktīvu skatījumu uz citu paaudžu cilvēkiem.

### Learning objectives

- Attīstīt prasmes darbam grupā;
- Rosināt un motivēt pieņemt visus grupas dalībniekus tādus, kādi viņi ir - nodrošinot dažāda veida uzdevumus, kas piemēroti dažādu mācīšanās veidu un prasmju pielietošanai;
- Attīstīt loģisko domāšanu;
- Analizēt un apspriest cilvēka dzīves ciklu, un apzināties sevi (grupas dalībniekus - spēlētājus) kā daļu no tā.

### Vispārīgs piedzīvojuma pārskats

Stāsts ir par vīrieti gados (90+) vārdā Gordons, kurš sāk aizmirst lietas, kas līdz šim ir izdarītas un ir jādara, tāpēc viņš sācis veikt pierakstus ar svarīgiem skaitļiem un notikumiem. Šoreiz viņš neatceras sava portfeļa atslēgas kodu, kurā bija ievietota viņa grāmata, taču kodu nav pierakstījis. Uzdevums ir atrast kodu, izmantojot citas piezīmes, kuras viņš ir izdarījis iepriekš. Ceļš uz risinājumu pats par sevi ir lineārs un pakāpenisks, taču tas ietver vairāku veidu mīklas. Lai nonāktu pie risinājuma, tiek izmantotas ciparu kombinācijas kodu atslēgu atvēršanai. Līdz šīm kombinācijām ved gan skaitliski risinājumi, gan rūpīga teksta lasīšana un iedziļināšanās saturā. Primāro kodu atrisināšana atsvabina puzzles gabaliņus. No saliktās puzzles var "izlausties", kad burtu kombinācija tiek atrasta pašā puzzle. Tas ir pēdējais solis, lai atslēgtu portfeli, kurā Gordons ieslēdzis savu grāmatu. Portfelī ir atrodas ne tikai Gordona grāmata, bet arī vēstule, kuru viņš pats sev reiz rakstījis, lai neaizmirstu to, kas viņa bijis ir svarīgākais - brīvība, mīlestība (arī pret sevi), iespēja atstāt, pasaulei paliekošas, pēdas aiz sevis un spēja novērtēt to, kas cilvēkam dots. Kad grupa izlasījusi šo vēstuli un apskatījusi grāmatu, kuras autors ir pats Gordons, seko diskusijas daļa par plaisu starp paaudzēm visdažādākajos līmeņos no visdažādākajiem leņķiem.



### Procesa vadīšana

Pedagogs/vadītājs ir stāstnieks, kurš pašā spēles sākumā iepazīstina ar piedzīvojuma stāstu, kā arī nolasa uzdevumu, kas komandai jāpaveic, lai sasniegtu mērķi. Pēc mērķa sasniegšanas pedagogs vada pārdomu un diskusijas daļu par izlaušanās spēles tēmu, balstoties uz iepriekš definētajām vadlīnijām atbilstoši grupas specifikai.

Spēles procesā pedagogs/vadītājs novēro situāciju, lai dotu dažus mājienu, ja grupa pārāk ilgi uzskavējas kādā uzdevumā.

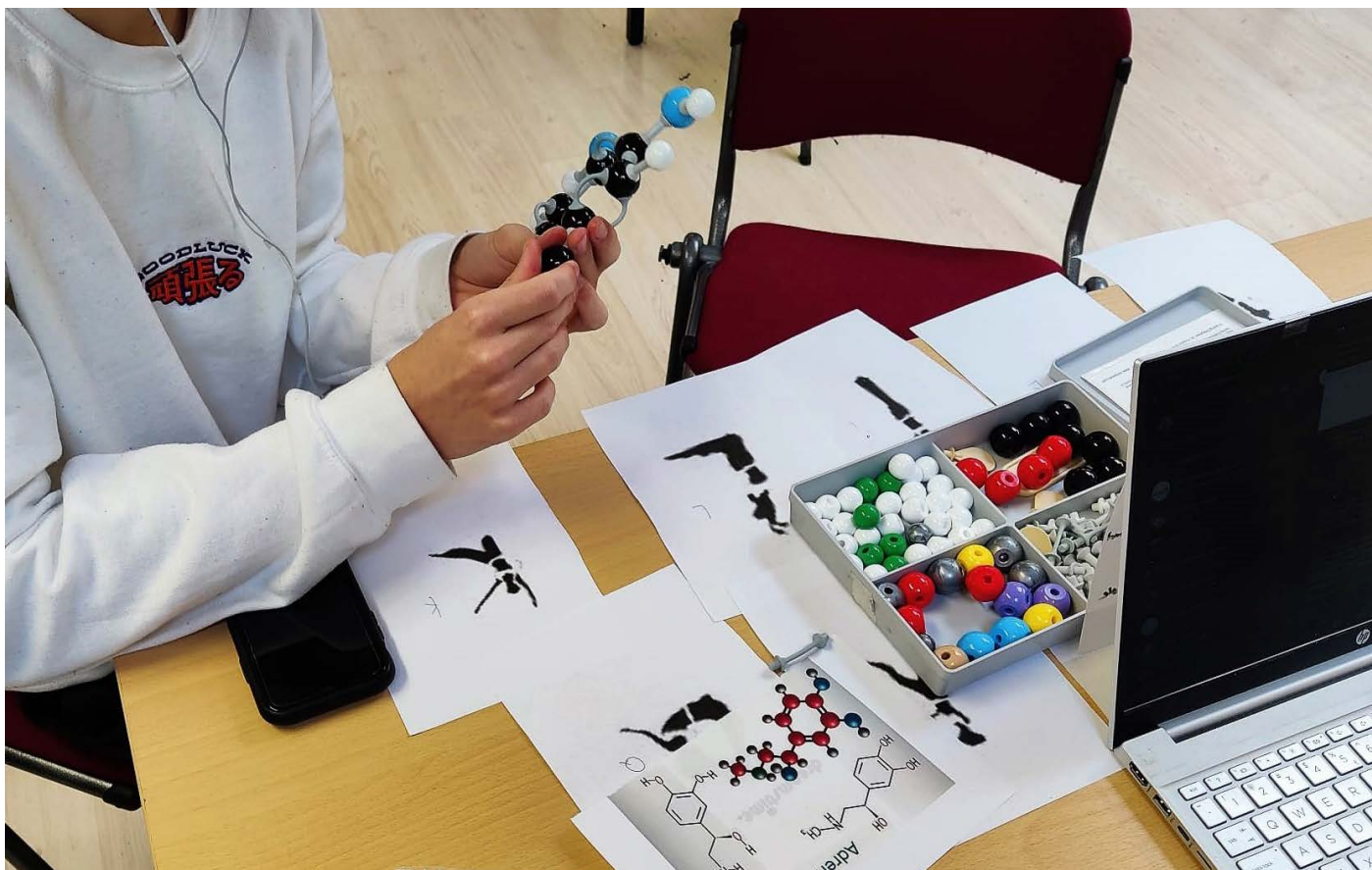
### Iesaistes līmenis

Piedzīvojums veidots tā, lai maksimāli būtu iespēja iesaistīties visiem dalībniekiem, ja viņi to vēlas. Tas pamatots ar "mīklu" dažādību, kur katrs var izmantot savas zināšanas un prasmes pēc iespējām.

### Iekļaušanas līmenis

Aktivitāte ir iekļaujoša, jo cilvēku skaitu var viegli pielāgot uzdevumiem, proti, spēļu kārtis var sadalīt esošajam cilvēku skaitam grupā, lai līdz starposma risinājumam (puzles salikšanai) spēlētāji darbotos mazākās komandās. Galveno risinājumu kopā var meklēt pat 14 cilvēki, diskusijas daļā arī var piedalīties visa lielā grupa.

# CILVĒKA ANALĪZE



*“Man ļoti patika redzēt, kā mani studenti mācās, spēlējot viņiem paredzēto bēgšanas piedzīvojumu. Man patiešām bija jautri un daudz ko iemācījies, gan par spēļu veikšanu, gan arī par sevi, un es guvu dziļāku ieskatu par tēmu, ko mācīju.*

Lex

Moduļa nosaukums	<b>CILVĒKA ANALĪZE</b>
Izstrādāja	Lex Eijt Demokrātijas vidusskola VO de Vallei, Nīderlande
Iekļaušanas tēma	Sevis pieņemšana - noliegšana
Izlausnās piedzīvojuma forma.	Izlausnās telpas sadalītājs
Mērķa grupa	Vecums: 12+
Spēlētāju skaits	9 -13

<b>Materiālu sagatavošana:</b>	Vismaz 60 min
<b>Vietas sagatavošana pirms piedzīvojuma:</b>	30 min
<b>Laiks ievadam</b>	10 min
<b>Spēlēšanas laiks:</b>	50 min
<b>Pārskats/vērtējums:</b>	Vismaz 10 min

### Piedzīvojuma mērķis

Šis piedzīvojums dod iespēju uzsākt sarunu par atstumtību. Dažreiz nav svarīgi, cik iekļaujoša ir jūsu apkārtnē, jūs joprojām varat justies atstumts. Šī ir iespēja apzināties to, ka atstumtība var būt arī daļa no jūsu uzvedības.

Savukārt bioloģijas skolotājiem šis piedzīvojums palīdz iemācīt, kā notiek procesi cilvēka organismā, un sniedz plašākas zināšanas par pašu cilvēka ķermeni.

### Mācību mērķi

- veicināt izpratni par individu un grupu lomu kopumā;
- uzzināt vairāk par procesiem cilvēka organismā, piemēram:
  - Kā rodas hormoni;
  - Kā emocijas ietekmē ķermeni;
  - Kā viens process ķermenī veicina citu procesu;
  - Kā narkotikas ietekmē ķermeni.

### Vispārīgs piedzīvojuma pārskats

Spēles sākumā dalībniekiem ir jāizvēlas, kuru "daļu" viņi uzņemsies/izvēlēsies pārvaldīt, nezinot, kas notiks.

Spēlētāji veido cilvēka ķermeni. Šis ķermenis ir sadalīts 5 funkcijās: smadzenes (1p), sajūtas, emocijas, kauli/muskuļi, orgāni. Cilvēks, ko viņi visi veido, atpūtas pēc pamošanās uz aukstas, cietas grīdas, nezinot, kā tas tur nokļuvis. Uzdevums ir uzzināt, kur cilvēks atrodas un izlausties. Viņiem jāizlaužas no lopkautuves, risinot mīklas trīs kārtās. Uzdevumi atbilst katrai ķermeņa daļai/funkcijai, kas kopumā rada daudzveidīgu mīklu klāstu. Piemēram, maņām ir jārisina silueta mīkla (redze), audio mīkla (dzirde) un labirinta mīkla (telpiskā izpratne).

Pēc uzdevumu un mīklu atrisināšanas, grupa izlaužas no lopkautuves un viņi ir brīvi.

Pēc tam seko pārrunas par to, kas ir noticis izlaušanās piedzīvojuma laikā, kā viņi jūtas, ko viņi ir iemācījušies utt.

### Procesa vadīšana

Atbalsts ir vajadzīgs tikai tad, ja kāda "ķermeņa daļa/funkcija" patērē pārāk daudz laika, lai atrisinātu savu mīklu, jo tad pārējām grupām pārāk ilgi jāgaida.

lejaukties var tikai tad, ja skolēni strīdas par to, kā atrisināt mīklu.

### Iesaistes līmenis

Dalībnieki pieredzēs atbildības uzņemšanos par savu iesaistes līmeni grupā. Viņi, kā maza grupa, ir atbildīgi par visu. Tāpēc viņiem jāpavaicā sev, ko es te varu darīt?

Lai palielinātu iesaistes līmeni, izglītotāji var jautāt dalībniekiem par to pārrunās. Jūs nekad nevarat garantēt iesaisti, jo, tāpat kā justies iekļautam, iesaiste ir kaut kas, par ko katrs pats uzņemas atbildību.

### Iekļaušanas līmenis

Ņemot vērā, ka šis izlaušanās piedzīvojums prasa zināmu daļu izslēgšanas, spēles laikā iekļaušanas līmenis mainās. Pārrunās jums būs jārunā par to, cik indivīdi ir svarīgi jebkurai grupai, kā arī par to, ka būt grupās ir nozīmīgi katram indivīdam, lai visi saprastu šī piedzīvojuma jēgu. Katras ķermeņa daļas uzdevumi ir atšķirīgi, tāpēc jūs varat spēlēt šo spēli vairākas reizes un katru reizi gūt atšķirīgu pieredzi, ja ļaujiet dalībniekiem iejusties dažādās daļās. Mīklas ir diezgan daudzveidīgas un sniedz augsta līmeņa iekļaušanu dažāda veida mācīšanās pieejām un problēmu risinājumu meklēšanā.

Iepriekš pārbaudot, kā uzdevumi ir savstarpēji saistīti, izglītotājs varētu dalībniekus salikt grupās, pamatojoties uz to, kas varētu palielināt iekļaušanas/iesaistes līmeni.

# PAZUDIS MEŽĀ



*"Tas ir jauks veids kā mācīties, aizmirsot par laiku"*

Jana

Moduļa nosaukums	<b>PAZUDIS MEŽĀ</b>
Izstrādāja	Gunta Gruniere, Jana Keibeniece Tirzas pamatskola, Jauniešu iniciatīvu centrs "B.u.M.s.", Latvija
Iekļaušanas tēma	Piederība, kopīga atbildība par iekļaujošas sabiedrības veidošanu
Izlaušanās piedzīvojuma forma.	Izlaušanās telpas sadalītāja piedzīvojums
Mērķa grupa	12-17
Spēlētāju skaits	4 teams of 5-6 players

<b>Materiālu sagatavošana:</b>	120 min
<b>Vietas sagatavošana pirms piedzīvojuma:</b>	15 min
<b>Laiks ievadam</b>	10 min
<b>Spēlēšanas laiks:</b>	25 min
<b>Pārskats/vērtējums:</b>	10 min

### Piedzīvojuma mērķis

Spēles mērķis ir izglābt mežā pazudušus jauniešus. Šis piedzīvojums skolēniem ļaus saprast, kur apgūtās zināšanas var noderēt reālajā dzīvē.

Spēle veidota, lai pilnveidotu sadarbības prasmes, veicinātu motivāciju, uzlabotu komunikācijas prasmes un loģisko domāšanu. Šī aktivitāte piedāvā skolēniem darboties dažādās grupās, uzņemoties atbildību un meklējot risinājumus kopā.

Spēli var intergrēt dažādās formālās un neformālās izglītojošās nodarbībās gan skolās, gan jauniešu centros.

### Mācību mērķi

- Uzlabot pašvadītas mācīšanās prasmes un kritisko domāšanu;
- pilnveidot sadarbības prasmes;
- mācīties novērtēt grupas dažādību un pieņemt visus grupas biedrus;
- pilnveidot zināšanas ģeogrāfijā (ģeogrāfiskās koordinātas, orientēšanos dabā un izdzīvošanas prasmes).

### Vispārīgs piedzīvojuma pārskats

Galvenais stāsts ir par mežā ir pazudušiem draugiem. Pasauls slavenais dabas eksperts, Bērs Grils, palīdzēs pazudušo meklēšanā, dodot "pavedienus" un uzvedinošus uzdevumus.

Spēlētāju komandu svarīgālais uzdevums ir noteikt pazudušo cilvēku atrašanās vietu. Viņi neapdomīgi devās mežā meklēt piedzīvojumus, taču nebija tam pienācīgi sagatavojušies. Viņu ģimenes ir ļoti uztraukušās, jo jau 12 stundas nespēj ar viņiem sazināties. Pazudušie neatstāja nevienu norādi par virzienu, kurā ir devušies. Zināms ir vienīgi tas, ka viņi devušies mežā. Ģimenes ir sazinājušās ar policiju, kura meklēšanu uzsāks tikai pēc 24 stundām, kopš pazušanas brīža. Tuvinieki ir ārkārtīgi uztraukušies.

Viens no ģimenes locekļiem sazinājās ar pasaules slaveno izdzīvošanas ekspertu Bēru Grilu (BG).

Diemžēl viņš nevar pievienoties meklēšanā, bet var sniegt stratēģiskus ieteikumus mistērijas atrisināšanai.

Skolēni tiek sadalīti 4 grupās un katra komanda saņem vēstuli un dažādus veicamos uzdevumus, ko ir sagatavojis BG. Laiks ir limitēts, jo pazudušajiem draud briesmas, un ir ļoti svarīgi to paveikt pēc iespējas ātrāk. Pēc uzdevumu izpildes, skolēni saņem noslēdzošo vēstuli, kurā tiek noskaidrots, vai visi uzdevumi paveikti un pazudušie ir atrasti, vai tomēr uzdevums šiem skolēniem ir bijis par sarežģītu.

#### Procesa vadīšana

Visu aktivitātes laiku pedagogs/vadītājs seko līdzi kā tiek veikti uzdevumi, motivē, palīdz un atbalsta, ja tas ir nepieciešams, tomēr dodot iespēju skolēniem pašiem vadīt savu izziņas procesu un uzņemt atbildību par pieņemtajiem lēmumiem.

#### Iesaistes līmenis

Spēle veidota tā, lai 4 grupas uzdevumus var izpildīt paralēli ar iespēju doties palīgā citām grupām. Noslēdzošais uzdevums veicams visai skolēnu grupai kopā. Darbs mazākās grupās skolēniem liek justies pamanītiem un nozīmīgiem komandas biedriem, ko dažkārt grūti panākt, strādājot lielās grupās.

#### Iekļaušanas līmenis

Izmantojot šo spēli, visi skolēni tiek iekļauti procesā, jo mazās grupās katram ir iespēja izteikt savas domas, piedāvāt savu risinājumu un piedalīties diskusijās. Telpas sadalītājs neierobežo piedalīšanos arī skolēniem ar kustību traucējumiem.

## 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.



**III.daļa:**

# **INSTRUK- CIJA**

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

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

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, sajust, 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 rakurs, 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 izglītojamos, rosinot viņos 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 izglītojamos 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:

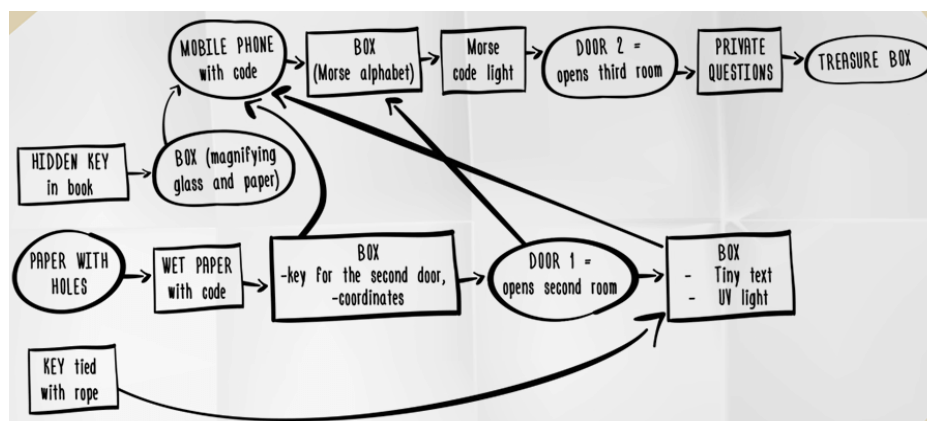
- 🔒 Kā jūs vēlaties, lai viņi jūtas sākumā?
- 🔒 Kādas emocijas jūs vēlaties, lai viņi piedzīvo?
- 🔒 Kā jūs tiksiet galā ar potenciālu vilšanās sajūtu? Kā viņi ar to tiks galā?
- 🔒 Vai piedzīvojuma laikā motivācija augs? Kā jūs varat palīdzēt tam notikt?
- 🔒 Kā var pabeigt spēli ar sasnieguma sajūtu?
- 🔒 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 izglītojamos 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:
<b>Loģiski-matemātiskā</b>	Skaitļi un loģika, modeļu atpazīšana	Kodi, loģika un skaitļi, skaitļu sasaiste ar citām lietām, jēdzieni, modeļu atpazīšana, secību atrašana.
<b>Valodnieciskā</b>	Valodas, domu izteikšana	Tekstu lasīšana, vārdu mīklas, krustvārdu mīklas, teksta iegaumēšana.
<b>Telpiskā</b>	Vizualizēšana, orientēšanās	Kartes, orientēšanās un virzieni, diagrammas, video un attēli, puzles.
<b>Muzikālā</b>	Domāšana modeļos, ritmos un skaņās	Mūzikas raksti, skaņu un skaņu rakstu atpazīšana, mūzikas rakstu atveidošana, melodiju, dziesmu atpazīšana utt.
<b>Ķermeniski-kinētiskā</b>	Ķermeņa kustības un fiziskā kontrole	Uzdevumi ar roku-acu koordināciju un veiklību, rokdarbi, smalkas un spēcīgas motoriskās aktivitātes, kāpšana, sports, taustes uzdevumi.
<b>Intrapersonālā</b>	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.
<b>Starppersonālā</b>	Izpratne un mijiedarbība ar citiem cilvēkiem	Komandas darba uzdevumi, iekļaušanas izaicinājumi, cilvēku un norāžu sasaiste.
<b>Dabaszinātnieciskā</b>	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.

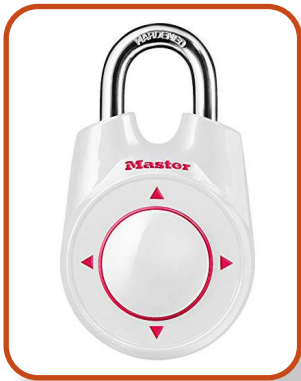
Dažām no šīm slēdzenēm ir īpaši garas metāla iekavas



#### 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](https://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:

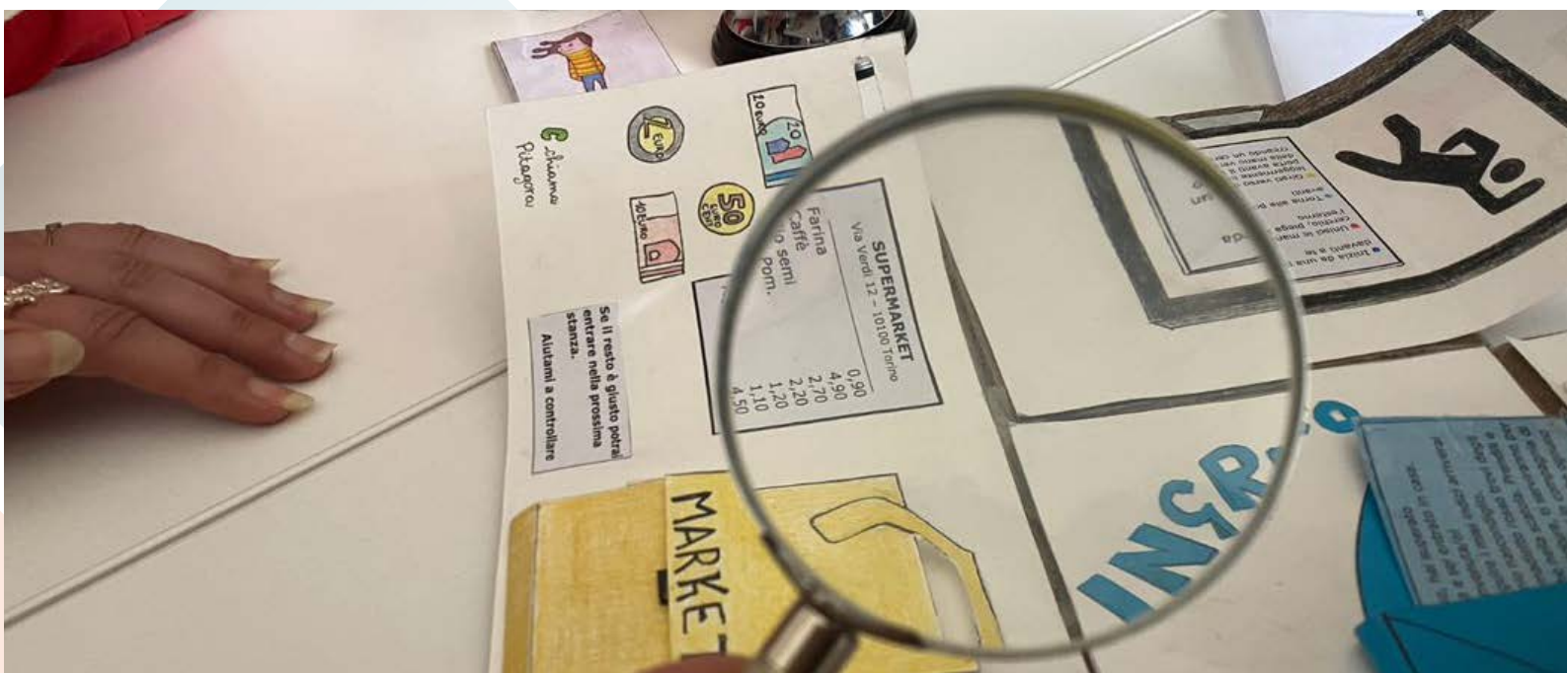
Izlaušanās piedzīvojumos slēptuves tiek izmantotas, lai turētu vai paslēptu informāciju, ziņas vai objektus. Izglītojošam izlaušanās piedzīvojumam ir jāsniedz informācija pašā spēlē, un šī informācija var būt kastēs, atvilktnēs, dienasgrāmatās, skapjos, piezīmju grāmatiņās un papīros, digitālajās ierīcēs (datoros, viedtālruņos, planšetdatoros, 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](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 uzaīcinātu 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. Pārliedzieties, 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:

- 🔒 pārliedzieties, 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 pārliedzieties 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 - pārlicinieties, 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](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.



ל

ל

ל

ל

ל

**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 izglītojamajiem 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 pārrunājiet 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) kompanjonu(-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.

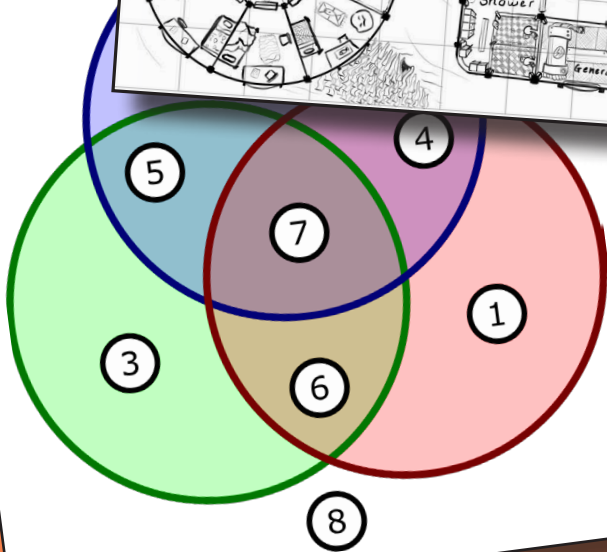
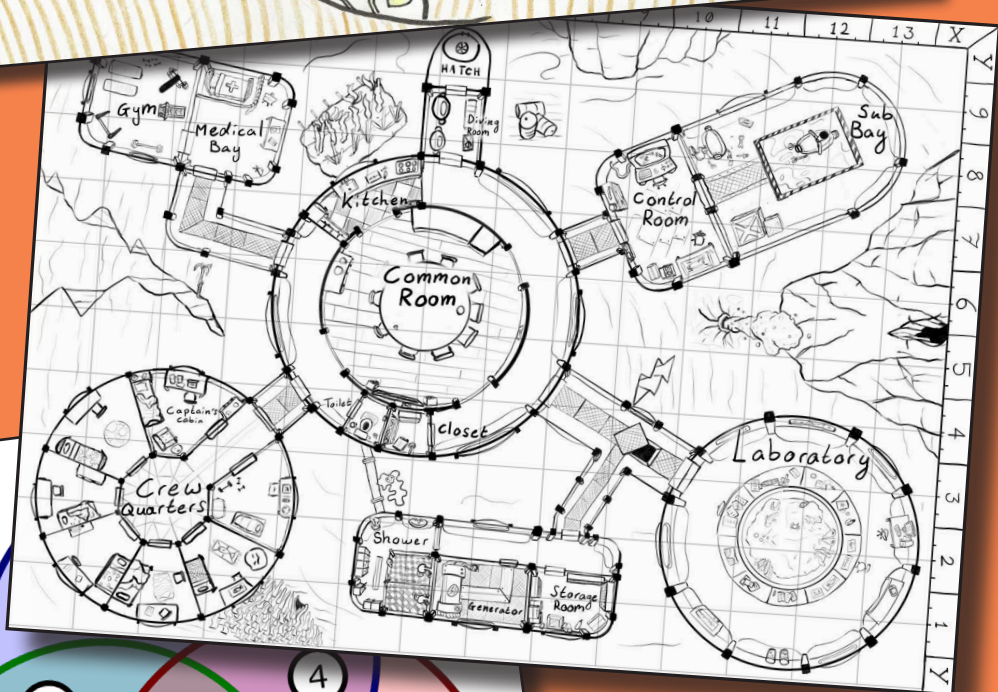
## KĀ VEIDOT

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 (vispārīgākā 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 atzišana 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 vēlami 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 atspoguļo 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](http://www.stranaidea.it), [teatrodigionata@stranaidea.it](mailto: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](http://www.gulbene.lv), [dome@gulvene.lv](mailto:dome@gulvene.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](http://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](http://www.vodevallei.nl), [info@vodevallei.nl](mailto: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](http://www.yesnow.nl), [gabi@yesnow.nl](mailto: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](http://www.asociacionpromesas.com), [asociacionpromesas@gmail.com](mailto: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](mailto: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. Nevienam 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.

