

IEKĻAUJOŠU UN
IZGLIETOJOŠU
IZLAUŠANĀS
PIEDZĪVOJUMU
APKOPOJUMS
"ATRODI SAVU
CEĻU!"



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



Šis projekts tiek finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu. Šī publikācija atspoguļo vienīgi autora uzskatus, un

Komisijai nevar uzlikt atbildību par tajā ietvertās informācijas jebkuru iespējamo izlietojumu.

ESCAPE ADVENTURE DIZAINERIS

GULBENE

Anita Birzniece
Vita Medniece
Zita Grīnberga
Gunta Gruņiere
Jana Keibeniece

VO DE VALLEI

Inge van Es
Lex Eijt
Taco Ritsema van Eck
Chris van Walraven
Jelle Klijn

JAUNPILS

Jurgis Kukša
Inga Ābula
Ieva Zāgmane

YES

Gabi Steinprinz
Dani Korai
Konstantina Korai

STRANAIDEA

Chiara Bechis
Giulia Agui
Katerina Nastopoulou
Marco Fiorito
Marta Sartorio

LA MILAGROSA

Marina Represa
Inés Aparicio
Yaiza Martínez

PROMESAS

Rūta Kronberga
Javi Quilez
Nacho Salgado
Esther Bombín

DALĪBNIKI

Projekta "Escape To Inspire"

Grazia Colabufo
Luise Tiks
Annalisa Zaccaria
Alejandro Crespo
Hilmar Schipper

AUTORI UN STRUKTŪRAS REDAKTORI

Rūta Kronberga Gabi Steinprinz Esther Bombín

DIZAINERIS

Esther Bombín

SATURA RĀDĪTĀJS

Ievads	1
Par Projektu - Escape Exclusion	3
Par Procesu: no izlaušanās istabām uz izlaušanās piedzīvojumu	5
Kas izlaušanās piedzīvojumu padara par izglītojošu un iekļaujošu?	10
Izlaušanās piedzīvojumu formālās un neformālās izglītības vidēs	13
Formati	16
01. Galda spēle	18
02. Kaste	22
03. Kāršu spēle	26
04. Čemodāns	30
05. Grāmata	34
06. Mape	39
07. Karte	44
08. Puzle	48
09. Telpas sadalītājs	52

iEVADS

Izglītība un nepieciešamās pārmaiņas izglītības sistēmā ir plaši diskutēts temats Eiropā un pasaulē. Ir skaidrs, ka skolēniem ir jāpiedāvā jaunas izglītības pieejas, kas attīsta mūsdienu mainīgajai pasaulei nepieciešamās kompetences. Projekts **“Escape Exclusion - Educational inclusive escape adventures for schools and youth work”** (Izglītojoši un iekļaujoši izlaušanās piedzīvojumi skolām un jaunatnes darbiniekiem, latv. val., turpmāk tekstā - **Escape Exclusion**) apvieno skolas un jaunatnes darba organizācijas, lai veicinātu inovācijas un **radītu iekļaujošas mācību klases/vides ar iekļaujošu izlaušanās piedzīvojumu palīdzību. Metožu apkopojumu “ATRODI SAVU CEĻU!” ir izstrādājuši pedagogi, un tas sevī ietver 9 inovatīvus izlaušanās piedzīvojumu formātus, ko var izmantot formālās un neformālās izglītības procesā.** Šajā materiālā mēs esam attīstījuši mācību izlaušanās istabas konceptu, izstrādājot sekojošus alternatīvus izlaušanās piedzīvojuma formātus: grāmata, telpas sadalītājs, mape, puzzle, galda spēle, karte – āra spēle, čemodāns, kāršu spēle un kaste.

PAR PROJEKTU =
ESCAPE
EXCLUSION

“Escape Exclusion” ir Erasmus+ programmas ilgtermiņa stratēģiskās partnerības (SP) projekts skolu izglītības sektorā. Tā garums ir 24 mēneši – no 2020. gada decembra līdz 2022. gada novembrim. Covid-19 ierobežojumu dēļ projekta īstenošanas periods tika pagarināts.

Šis ir ilgtermiņa sadarbības projekts par radošas mācīšanās vides tēmu, fokusējoties uz izlaušanās istabu pieeju un spēļošanu (gamification, angļu val.) izglītības procesā. Projektu īsteno sekojošas organizācijas:

- Latvija - Gulbenes novada pašvaldība un Jaunpils vidusskola;
- Nīderlande - NVO "Jauniešu apmaiņas serviss" (YES) un De Vallei demokrātijas vidusskola;
- Spānija - NVO "Asociācija Promesas" un La Milagrosa y Santa Florentina vidusskola;
- Itālija - NVO "Cooperativa Stranaidea".

Projekta mērķis: radīt jaunus iekļaujošus un izglītojošus metodiskos rīkus skolotājiem un jaunatnes darbiniekiem, izmantojot brīvā laika pavadīšanas spēles – izlaušanās istabas (escape room, angļu val.) – pieeju.

Ar šo projektu mēs vēlamies veicināt skolu kapacitāti integrējot mācību procesā iekļaujošas, inovatīvas metodes izmantojot neformālās izglītības pieeju, lai radītu iekļaušākas klašu un skolu vides.

Projekta laikā tika izstrādāti 3 intelektuālie rezultāti:

- “ATRODI SAVU CEĻU!” – dažādu izlaušanās metožu paraugu apkopojums;
- “INS&OUTS – STARTA KOMPLEKTS” – metodiskais materiāls ar iekļaujošu izlaušanās piedzīvojumu metožu izstrādātiem, testētiem un detalizēti aprakstītiem moduļiem;
- “IEKĻAUJOŠAS KLASES” – pieredžu apkopojums, kā izlaušanās piedzīvojums var palīdzēt veidot iekļaujošu mācīšanās vidi, papildus ieteikumi iekļaujošas mācīšanās vides veidošanai, balstoties uz projekta partneru pieredzēm.

PAR PROCESU: NO
IZLAUŠĀNĀS
ISTABĀM UZ
IZLAUŠĀNĀS
PIEDZĪVOJUMU

“Escape Exclusion” ir stratēģisko partnerību projektu “Looking at Learning” (turpmāk tekstā L@L) un “Creative Learning Environments, Adapted and Renewed” turpinājums. Abi iepriekš īstenotie projekti ir fundamentāli attīstījuši tādus konceptus kā radoša mācīšanās vide un mācību izlaušanās istaba, kā arī īstenojoši to ieviešanu formālās un neformālās izglītības vidē. L@L bija viens no pirmajiem projektiem Eiropā, kas izplatīto brīvā laika spēli – izlaušanās istabu – papildināja ar izglītojošu saturu, izstrādājot Eduesc@peroom – mācību izlaušanās istabu – praktisku mācīšanās rīku, kas atbalsta radošu mācīšanās procesu.

Tas kļuva par izglītības inovāciju simbolu. Rezultātu izplatīšanas process bija veiksmīgs, un vairākas skolas, jauniešu centri un nevalstiskās organizācijas Eiropā integrēja Eduesc@peroom savā mācību procesā. Ir apkopots simtiem pedagogu atsauksmju Eiropā, lai analizētu šī rīka ietekmi. Pedagogi ir uzsvēruši tieši šīs metodes izglītojošo potenciālu, tāpat arī norādījuši uz zināmiem trūkumiem:

- Neskatoties uz plaši pieejamajiem materiāliem mācību izlaušanās istabu radīšanai, daudzi izglītotāji nejutās pārliecināti, ieviešot metodi.
- Klasēs ar 25-30 izglītojamajiem izlaušanās istaba ir izaicinājums pedagogiem, tā kā skolēni tiek iesaistīti vienlaicīgi. Formālajā izglītībā ir nepieciešamas cita tipa izlaušanās formas.
- Izlaušanās istabas fiziskās vides izveide prasa laiku un papildus telpas, kas bieži vien nav pieejamas vai pielāgojamas. Pedagogiem ir sarežģīti izveidot iekļaujošas izlaušanās istabas, kas ir piemērotas visiem “spēlētājiem” – skolēniem. Bieži vien kodi un uzdevumi fokusējas uz kognitīvām, matemātiskām un lingvistiskām kompetencēm, izslēdzot mākslinieciskas, holistiskas, sadarbības vai fiziskās prasmes.

Analizējot saņemtās atgriezeniskās saites, projekta komanda redzēja nepieciešamību iet vēl tālāk un radīt alternatīvu metodi mācību izlaušanās istabai, kas būtu iekļaujošāka skolēniem ar dažādām spējām un mācīšanās vajadzībām, kā arī skolotājiem piedāvātu izlaušanās rīkus, kas ir pieejami un vieglāk integrējami gan formālās, gan neformālās izglītības vidēs.

Terminu **“izlaušanās piedzīvojums”** projekta komanda ir izvēlējusies, lai apzīmētu alternatīvus mācību izlaušanās formātus, kas iziet ārpus tradicionālās izlaušanās istabas izpratnei. Šajā dokumentā mēs dalāmies ar projekta laikā veiktajiem analīzes, izpētes, izstrādes un testēšanas rezultātiem, lai meklētu iespējas pielietot katru no izlaušanās piedzīvojumiem formālajā un neformālajā izglītībā.

Meklējot iespējamus alternatīvos formātus, partneru komandas pirmajā projekta daļā ir piedāvājušas skolotājiem jaunus izglītojošus izlaušanās piedzīvojumu formātus: **grāmata, mape, puzzle, galda spēle, karte – āra spēle, čemodāns, kāršu spēle, telpas sadalītājs un kaste**. Tādējādi mēs analizējam, kas būtu piemērotākais izlaušanās formāts dažādām mērķa grupām, dažādiem vecumiem, dažādu spēju līmeņiem, dažādiem grupu lielumiem un cilvēkiem kā formālajā, tā neformālajā izglītībā. Radītie formāti tika testēti dažādās grupās, uzlaboti un atkal testēti, tādējādi apkopojot dažādus skatījumus, radot iekļaujošus un izglītojošus izlaušanās piedzīvojumus, kas atrodami šajā metožu apkopojumā.

Radot jaunus izlaušanās formātus, ir bijis svarīgi identificēt atslēgas elementus, kas izglītības metodi padara par izlaušanās metodi. Projekta komanda ir identificējusi sekojošus elementus.

- **Stāsts** ir aptverošs un uzrunā visus izglītojamos, tas vijas cauri visam piedzīvojumam un savieno tā dažādos elementus. Tas piešķir jēgu aktivitātēm, uzdevumiem, materiāliem un gaisotnei, kā arī motivē izglītojamos turpināt uzdevumu līdz beigām.
- **Risināmais uzdevums/izaicinājums:** izlaušanās piedzīvojumā kaut kas ir jāatrisina un jāatklāj. Izlaušanās piedzīvojums var notikt, risinot mīklas, atrodot norādes, paroles vai noslēpumus, atrodot atslēgas, lai atvērtu durvis, saliekot puzzle, savienojot dažādus elementus utt.
- Tā ir **kopīga aktivitāte**, kas fokusējas uz grupas dažādību un izmanto visu iesaistīto grupas locekļu potenciālu. Ir svarīgi radīt izlaušanās piedzīvojumu, kas ļauj visiem grupas locekļiem aktīvi līdzdarboties, meklējot atbildes un risinājumus.
- Parasti tiek noteikts **laika rāmis**. Tas var būt 30 minūtes, stunda vai elastīgs nosacījums, piemēram, kad tiek piešķirts papildus laiks par konkrēta uzdevuma atrisināšanu. Dažos piedzīvojumos mēs apšaubījām laika ierobežojuma nozīmi kā svarīgu izlaušanās elementu.
- **Dažādu (radošu) materiālu** izmantošana un **radošuma atbalstīšana**.

- **Refleksija** par mācīšanās pieredzēm un mācīšanās rezultātu apkopošana. Šis ir elements, ko neatradīsim parastajās izlaušanās istabās, un tas tiek identificēts kā pamata elements mācīšanās izlaušanās piedzīvojumam. Tas dod iespēju dalībniekiem reflektēt par pieredzi, kas ir svarīgs elements izglītības procesā. Jautājiet – kas notika?, sniedziet/saņemiet atgriezenisko saiti un apzinieties skolēnu mācīšanās ceļu!
- **Uz skolēnu centrēts:** pamatā ir skolēna vajadzības un skolēna personīgās atbildības moments. Izglītojamais pats realizē mācīšanos, arī tad, ja mācīšanās rezultāti nav gluži tādi, kā pedagogs ir iedomājies.
- Vide, kurā **skolotājs ir mācīšanās atbalsts**, uzraugot un savstarpēji sadarbojoties, bet tikai tad, ja skolēni to prasa.
- Telpa, kas paredzēta **dažādiem mācīšanās stiliem** un iedrošina skolēnus būt aktīviem meklēt pašiem savas atbildes, izmantojot savas kompetences un mācīšanās veidus.
- Iedrošina skolēnus **pētīt un ļaut kļūdīties**, rosinot viņu zinātkāri un radošumu.

Ir jāapvieno vairāki no augstāk minētajiem elementiem, lai to varētu saukt par izlaušanās piedzīvojumu.

KAS IZLAUŠANĀS
PIEDZĪVOJUMU
PADARA PAR
IZGLĪTOJOŠU UN
IEKĻAUJOŠU?

Jautājumi – kas izlaušanās piedzīvojumu padara par izglītojošu un kā to padarīt par iekļaujošu – ir bijuši fokusā visu projekta laiku. Ne vienmēr ir bijis viegli to definēt un ietvert. Mēs esam apkopājuši dažas pamatnostādnes, kas definē izlaušanās piedzīvojuma izglītojošos un iekļaujošos aspektus.

Izglītojošais aspekts:

Mūsu izejas punkts ir pieņēmums, ka cilvēkiem piemīt dabiska zinātkāre, un izlaušanās piedzīvojumi ir rotaļīgas mācīšanās vides, kurās šī zinātkāre ir kā priekšrocība. Mēs esam identificējuši, ka izglītojošais aspekts tiek nodrošināts, kad metode ir centrēta uz skolēnu un iesaista visus izglītojamos kā aktīvus dalībniekus, kas sniedz ieguldījumu risinājumu meklējumos. Tas sniedz pārlicību pašiem skolēniem par viņu atbildību mācīšanās procesā. Lai katrs skolēns varētu justies īpašs, mēs esam radījuši vidi, kas piedāvā izmantot dažādas zināšanas un prasmes: muzikālas, ķermeniskas, kinestētiskas, verbāli-lingvistiskas, loģikas, matemātikas, starppersonu, intrapersonālas, vizuāli-telpiskas, dabas u.c.

Tāpēc ir svarīgi kā pamatu izmantot katra iekšējos motivatorus. Tas bieži vien nozīmē, ka pedagogiem ir nepieciešams balansēt, sniedzot informāciju un piedāvājot brīvību un vidi, kas ļauj nezināt. Mums kā pedagogiem nevajadzētu kontrolēt niansēs, kas un kādas ir atbildes, bet gan radīt vidi, kurā skolēni var atrast atbildes paši sev. Vairāk informācijas par mācīšanās pārvaldīšanu varat atrast metodiskajā materiālā “INS&OUTS – STARTA KOMPLEKTS” nodaļā “Pārvaldība”.

Iekļaušana:

Radot izlaušanās piedzīvojumus, kas ir iekļaujoši un iesaista visus skolēnus, var palīdzēt vairāku jautājumu izvirzīšana.

- Sagatavošanās: Kādas ir grupas un indivīdu vajadzības? Vai visi skolēni var iesaistīties un aktīvi piedalīties? Vai mums ir nepieciešama kāda sagatavošanās, lai radītu atbalstošu (drošu) vidi? Vai šī vide ir pieejama visiem un piemērota dalībnieku skaitam? Kas ir nepieciešams, lai to pielāgotu?
- Piedzīvojuma izspēlēšana: Vai piedzīvojums ir piemērots mērķa grupai – vecums, intelekts, mentālās un fiziskās spējas? Vai valoda ir saprotama ikvienam? Vai māklās/uzdevumi ir pietiekami dažādi, lai ikviens varētu sniegt ieguldījumu?
- Cik daudz pieļaujam kļūdīšanos vai nezināšanu? Kā mēs varam radīt drošu vidi, kas atbalsta iekļaujošu un uz sadarbību vērstu pieeju skolēniem?
- Refleksija: Kā mēs varam pārliecināties, ka visi ir snieguši atgriezenisko saiti un visu viedoklis ir sadzirdēts (arī pašu intravertāko dalībnieku)? Kā varam diskutēt par iekļaušanas un daudzveidības tēmām?

Vairāk par iekļaušanas tēmu varat uzzināt metodiskajā materiālā "INS&OUTS – STARTA KOMPLEKTS" nodaļā "Iekļaušana".

IZLAUŠANĀS
PIEDZĪVOJUMI
FORMĀLĀS UN
NEFORMĀLĀS
IZGLĪTĪBAS VIDĒS

Izlaušanās piedzīvojumi tiek attīstīti ar nolūku mācīties interaktīvā veidā, motivēt dalībniekus un strādāt komandā kopīga mērķa sasniegšanai, tāpēc tie var būt pielāgoti dažādām vajadzībām gan formālās, gan neformālās izglītības vidēs.

Tāpēc niansēta mērķa grupas vajadzību apzināšanās var palīdzēt radīt izlaušanās piedzīvojumu, izmantojot uzdevumus, kas precīzi atbilst grupas prasībām, kā arī interesēm, motivācijai, personīgajām vajadzībām un profilam.

Tāpat mums ir jāapzinās atšķirības starp formālo un neformālo izglītību. Formālā izglītība seko oficiālai mācību programmai ar konkrētiem mācīšanās mērķiem katrā aktivitātē. Turpretim neformālā izglītība norisinās ārpus formālās mācīšanās vides, tomēr tai ir zināms organizatoriskais rāmis. Neformālā izglītība izriet no izglītojamā apzināta lēmuma attīstīt kādu konkrētu prasmi vai zināšanas, kas prasa mērķtiecīgu piepūli.

Pirms domājot, kuru no mācīšanās vidēm pārstāvam, mums vajadzētu izlemt, kāds ir mūsu izlaušanās piedzīvojuma mērķis, mērķa grupa, kādi būtu dalībnieku sasniedzamie mērķi, kādu mācīšanās procesu vēlamies radīt un kāds ir vēlamais gala rezultāts.

Lielākā daļa projekta laikā radīto izlaušanās piedzīvojumu tika testēta gan formālās, gan neformālās izglītības vidēs, apkopojot pieredzes, kā šīs metodes var pielāgot dažādiem apstākļiem, mērķa grupām, grupas lielumam, mācīšanās mērķiem u.c. Pēc testēšanas projekta komanda atzīst, ka visus radītos izlaušanās piedzīvojumus ir iespējams pielietot gan skolās, gan darbā ar jaunatni.

Pielāgojot metodes formālās/neformālās izglītības videi, ir jāņem vērā daži aspekti:

- Saturs: Vai saturs tiek sasaistīts ar mācību priekšmetiem, vai tas ir caurviju, vai tas skar aktuālas sociālas problēmas kopienā?
- Mērķa grupa: Kāds ir dalībnieku skaits? Ja tiek strādāts ar lielāku grupu, kā var pielāgot izlaušanās piedzīvojumu? Tādas metodes kā čemodāns, puzzle, kaste, kāršu spēle, mape, galda spēle ir paredzētas mazākām grupām, tomēr tās var pielāgot arī lielākam dalībnieku skaitam. Izlaušanās piedzīvojums var tikt replicēts, sadalot lielāku grupu mazās un katrai grupai piedāvājot līdzvērtīgu izlaušanās piedzīvojumu. Telpas sadalītājs un izlaušanās karte ir paredzēti gan lielākām, gan mazākām grupām, izlaušanās grāmata ir atbilstošāka individuālai pieredzei.
- Nepieciešamie resursi. Izlaušanās piedzīvojuma radīšana prasa laiku un radošumu, lai izdomātu stāstu un nodrošinātu spēles gaitu, tāpat ir nepieciešami fiziski resursi. Izvēloties konkrētu izlaušanās piedzīvojumu, mēs iesakām apsvērt visus šos aspektus. Šī projekta ietvaros mūsu komanda ir izstrādājusi metodisko materiālu "INS&OUTS – STARTA KOMPLEKTS", kas piedāvā jau gatavus izlaušanās piedzīvojumu modeļus, kas palīdz skolotājam izstrādāt izlaušanās piedzīvojumu atbilstoši viņa grupai.
- Projekta komanda atgādina, ka izlaušanās piedzīvojumam vienmēr ir jānodrošina mācīšanās process, kas iever dažādus zināšanu un uztveres aspektus.

FORMĀTI

Šajā nodaļā tiks izskaidroti deviņi izlaušanās piedzīvojuma formāti: grāmata, telpas sadalītājs, mape, puzzle, galda spēle, karte, čemodāns, kāršu spēle un kaste.

Katrs paskaidrojums sastāv no 3 daļām:

1. Vispārēja informācija par formātu - kā tas izpaužas, kādi ir tā elementi un struktūra;
2. Piemērs: izlaušanās piedzīvojums, ko projekta ietvaros izstrādājis pedagogs/ i atbilstoši formātam;
3. Papildus komentāri.

01

Galda spēle

Partneris:

NVO “Cooperativa Stranaidea”



Izveidoja:

Chiara, Giulia, Katerina, Marco un Marta.

FORMĀTA STRUKTŪRA

Formāta tips

Šis formāts tika izvēlēts, jo tas ir viegli transportējams, to var izmantot dažādās vidēs (dienas centros, klasēs, ārā u.c.) un tas ir pielāgojams.

Šis izlaušanās piedzīvojuma formāts sastāv no četrām kastēm, kas atbilst četrām dažādām telpām mājā (koridors, virtuve, guļamistaba un garāža). Atverot kastes, tās veido pilnu galda spēles komplektu.

Dalībnieku skaits

Galda spēle ir paredzēta 1 - 6 dalībniekiem. Tomēr testēšanas fāzē esam pārliecinājušies, ka ideālais dalībnieku skaits ir 4, lai gan arī ar 6 cilvēkiem spēlēt ir iespējams. Nav rekomendējams vairāk par 6 dalībniekiem, jo tas apgrūtinā savstarpējo komunikāciju.



Sagatavošanās pirms spēles

Spēle tiek uzsākta, dalībniekus iepazīstinot ar kastē atrodamajām kārtīm, kas veido spēles stāstu. Spēles gaitā spēlētāji atklāj visu stāstu.

Izlaušanās piedzīvojuma formāts

Pirms spēles sākuma moderators palūdz dalībniekiem uzrakstīt, precīzi cikos spēle ir sākusies un rosina piefiksēt spēles beigu laiku. Dalībnieki virzās cauri četrām mājas telpām, katrā no tām ir 2 - 3 uzdevumi, kas jāatrisina. Gadījumā, ja spēles dalībnieki kādā brīdī netiek galā ar uzdevumu, ir iespējams iegūt uzvedinošas norādes ar spēles vadītāja palīdzību vai "Džūlijas adrešu grāmatu" - tajā dalībnieki katram uzdevumam var atrast norādi, kura var palīdzēt tiem nonākt pie risinājuma. Pavisam kopā ir trīs dažādu līmeņu norādes. Dalībniekiem būs jācenšas atrisināt uzdevumi sākumā tikai ar pirmā līmeņa norādēm, tad - ar otrā līmeņa un visbeidzot ar trešā līmeņa norādēm, kuras satur risinājumu. Skaidrojums, kā lietot "Džūlijas adrešu grāmatu", tiek dots spēles sākumā.

Uzraudzība

Spēlei pašai par sevi nav nepieciešama vadītāja klātbūtne. Lai veicinātu komunikāciju/sadarbību starp spēlētājiem, spēlē ir iekļauts palīgrīks - zvans, ar kura palīdzību var pievērst uzmanību gadījumā, ja spēlētājs jūtas izslēgts vai arī starp spēlētājiem nav pietiekami laba komunikācija. Vadītājs ir nepieciešams, lai padarītu spēli iesaistošāku un izglītojošāku, beigās pārrunājot spēles gaitu un saturu.

Refleksija

Ir sagatavoti jautājumi, ar kuru palīdzību var pārrunāt tos tematus, kuri attiecas uz mājas pārvaldību. Šos jautājumus var izmantot ne tikai vadītājs, bet arī paši spēlētāji.

PIEMĒRS: FORMĀTA IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMS

Mērķis

Šī formāta mērķis ir piedāvāt izglītojošu rīku sociālajiem darbiniekiem un pedagogiem, ar kura palīdzību var attīstīt autonomijas kompetences cilvēkiem ar garīga rakstura traucējumiem. Formātu var izmantot arī vienkārši izklaides nolūkos, kā arī lai veicinātu dalībnieku sadarbību un komunikāciju.

Mācīšanās mērķi

- Trenēties veikt uzdevumus, kas saistīti ar autonomiju, kā piemēram, rīkoties ar naudu, kontrolēt un plānot laiku, tikt galā ar ikdienas mājas darbiem (ēst gatavošana, atkritumu šķirošana un pārstrāde, veļas mašīnas lietošana utml);
- Sadarboties ar citiem;
- Izmantot dažādus intelektuālos tipus un mācīšanās veidus (vizuāli-telpisko, loģiski-matemātisko, kinestētisko un intrapersonālo);
- Formulēt jautājumus un izteikties

Mērķauditorija, kas bija iesaistīta testēšanā

- Pieaugušie ar garīga u.c. rakstura traucējumiem, kuri ilgstoši apmeklē Stranaidea dienas centrus;
- Bērni, jaunieši un pieaugušie (vecumā no 10 gadiem);
- Skolēni no iekļaujošajām klasēm pamatskolās un vidusskolās.

Tēma

Autonomija un saimniecības darbi, kas ir viens no svarīgākajiem aspektiem, strādājot ar cilvēkiem ar garīga rakstura un citiem traucējumiem.

Vēstījums un stāsts

Spēle norisinās uz sagatavotas plaknes, kas ir domāta kā dzīvoklis. Pirms spēles sākuma dalībniekiem izstāsta, ka viņi ir organizējuši ceļojumu, lai apciemotu savu Turīnā dzīvojošo draudzeni Džūliju. Kad viņi ir ieradusies, zem kājslauķa atrod vēstuli no Džūlijas, kurā viņa saka, ka sarīkojusi viņiem nelielu pārsteigumu: viņa ir paslēpusies un aicina viņus ienākt mājā un atrast viņu.



Spēles norise

Spēlētājiem būs jāiet cauri katrai mājas daļai pareizā secībā: koridoram, virtuvei, guļamistabai/ vannas istabai un garāžai, risinot uzdevumus un atrodot Džūliju. Ir tikai viens veids, kā pabeigt spēli.

Dalībniekiem tiek izsniegta Džūlijas adrešu grāmata, un viņi tiek aicināti kādam "piezvanīt", ja viņi nevar atrisināt mīklu. Ir trīs atbalsta soļi: ja pirmais solis (kontakts) nepalīdz, dalībnieki tiek aicināti sazināties ar otru personu un pēc tam - ar trešo. Pirmais un otrais solis (kontakts) dod dalībniekiem norādi, savukārt pēdējais solis (kontakts) satur galīgo risinājumu.

Spēles noslēgums

Piedzīvojums beidzas, kad spēlētāji ir atvēruši visas četras kastes (mājas daļas) un ir atraduši Džūliju.

Materiāli

- 5 kastes (viena liela un 4 mazākas);
- Slēdzenes;
- Citi priekšmeti (palielināmais stikls, neredzamās tintes pildspalva, UV lukturis).



PAPILDUS KOMENTĀRI

Kādi sadarbības uzdevumi vislabāk palīdz iekļauties šajā izlaušanās piedzīvojuma formātā?

Ir dažādi rīki un uzdevumi, kas palīdz iekļauties:

1. Zvans - to var izmantot jebkurš spēlētājs, ja jūtas atstumts vai nav pietiekami laba komunikācija starp spēlētājiem.
2. Mīklu risināšanai ir nepieciešamas dažādas prasmes, piemēram, spēlētājs nav labs matemātikā, bet labi risina un saprot vizuālos uzdevumus. Uzdevumu daudzveidība ikvienam dod iespēju iesaistīties izlaušanās piedzīvojumā.
3. Katram uzdevumam ir noteikts laiks, bet to regulē paši spēlētāji, lai veicinātu sadarbību, izvairītos no konkurences un stresa situācijām.

02

Kaste

Partneris:

La Milagrosa y Santa Florentina vidusskola



Izveidoja::

Marina, Inés un Yaiza.

FORMĀTA STRUKTŪRA

Formāta veids

Formāta piedzīvojumā tiek izmantota papīra kaste. Pati kaste tiek izmantota un ir nepieciešama, lai izpildītu dažus uzdevumus, piemēram, izmantojot slepeno nodalījumu, uzlīmējot izdrukātos uzdevumus, izmantojot to par rīku, kas līdz galam jāatloka utt.

Mēs to izvēlējamies, jo vēlējamies piedāvāt kaut ko inovatīvu, kas raisa dalībniekos interesi, un nekad neesam redzējuši kaut ko līdzīgu starp jau esošajiem izlaušanās piedzīvojumiem.

Dalībnieku skaits

Piedzīvojums paredzēts 5 dalībnieku grupai. Lielās grupas var sadalīt mazākās grupās.

Sagatavošanās pirms spēles

Spēles ievadā dalībniekiem tiek izskaidrots, ko viņi var/nevar darīt, kā arī cita svarīga informācija. Dalībniekiem pirms starta ir iespēja izspēlēt kādu mazu uzdevumu, kas saliedētu grupas dalībniekus un motivētu iesaistīties spēlē. Dalībniekiem tiek izdalītas dažas kartītes, kā arī atskaņots video, lai radītu priekšstatu par spēles vidi.



Izlaušanās piedzīvojuma formāts

Izlaušanās spēles mērķis ir nonākt līdz atrisinājumam, kā arī noslēgumā izvērst diskusiju par izstumšanu. Parasti izlaušanās piedzīvojuma "Kaste" formātam vajadzētu ilgt aptuveni 60 minūtes, taču vadītājs to var pagarināt dažādu izveidojušos iemeslu dēļ. Uzdevumi ir dažādi un ietver atbilstošu attēlu atrašanu, slepeno ziņojumu lasīšanu, vārdu atšifrēšanu teikumu veidošanai, atjautības uzdevumu risināšanu, puzzle likšanu, lai iegūtu dažādus burtus un kodus utt.

Uzraudzība

Vadītājam spēles laikā ir jābūt novērotājam, un mijiedarboties nepieciešams tikai tad, ja pēc tā ir jūtama nepieciešamība. Dalībniekiem nav speciāli jāpalīdz, lai netraucētu spēles dinamiku. Tomēr, ja dalībnieki netiek uz priekšu ilgu laiku, vadītājam jābūt gatavam palīdzēt uzdevumu risināšanā. Būtu jārespektē dalībnieku nevēlēšanās spēlēt, tomēr tajā gadījumā būtu jāpiedāvā citas iesaistes iespējas - kā pierakstītājam, procesa organizētājam, runātājam vai savādāk.

Refleksija

Noslēgumā ar dalībniekiem ir jāpārrunā spēles gaita, izceļot ideju, ka ne vien konkrētā komanda bija spējīga rast atrisinājumu, bet to izdarīja arī pārējās. Var uzdot sekojošus jautājumus:

1. Kā jūs jutāties, kad sapratāt, ka neesat tik unikāli/īpaši?
2. Cik šādu piemēru jūs varat atrast mūsu ikdienas dzīvē?
3. Kā, jūsuprāt, tas var ietekmēt kopienу/grupu (gan negatīvi, gan pozitīvi)?

Lai noskaidrotu to dalībnieku viedokļus, kuri nevēlas runāt vai kuriem ir grūtības runāt publiski, var izmantot dažādas attēlu kartītes, lai ilustrētu viņu idejas un viedokļus.

Atkarībā no pieejamā laika refleksijām veltītais laiks var būt mainīgs, bet katrai grupai būtu vēlams dot vismaz desmit minūtes.

PIEMĒRS: FORMĀTA IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMS

Mērķis

Iesaistīt skolēnus izzinošā aktivitātē, kas sniedz zināšanas par cilvēkiem ar dažādām īpašām vajadzībām un iemesliem, kas veido atstumtības situācijas un izpratni par viņu rīcībām. Tas viņiem palīdzēs būt informētākiem par atstumtajiem cilvēkiem.

Mācīšanās mērķi

- Apzināties dažādas atstumtības situācijas pasaulē;
- Izprast citu dalībnieku spējas;
- Cienīt citu cilvēku sociālos apstākļus.

Mērķauditorija, kas bija iesaistīta testēšanā

- Pusaudži no 13 gadu vecuma; cilvēki no dažādām sociālā riska grupām (gados vecāki cilvēki, cilvēki, kas cieš no homofobijas, rasisma un cilvēki ar īpašām vajadzībām utt.);
- Metodi nav ieteicams izmantot, strādājot ar maziem bērniem, jo dažas nianse var izraisīt neizpratni.



Tēma

Formāta "Kaste" galvenā tēma ir iekļaušana. Katrs uzdevums ir balstīts uz vienu iekļaušanas veidu un uz priekšmetu no ģimenes ikdienas (rotaslietas, kartiņas, brilles, spogulis...). Dalībniekiem jāizpilda secīgi viens uzdevums pēc otra, līdz viņi nonāk līdz pēdējam, kas viņus novedīs līdz atrisinājumam.

Vēstījums un stāsts

Ir kāds radnieks, kurš apceļojis pasauli, cenšoties rast atbildi uz jautājumu - kāpēc cilvēki neciena viens otru? Dalībnieki dosies pa viņa ceļojuma pēdām (objektiem) un nonāks pie galīgās atbildes, kas vedinās uz domām, ka iemesls esam mēs paši.

Spēles norise

Katra uzdevuma atrisinājums atklāj paroli (4 ciparu skaitli), lai atvērtu nākamā uzdevuma slēdzeni.

- 1. uzdevums: Rotaslietu kastīte, kas stāsta par homoseksuālu radnieku. Viņiem ir pareizi jāaizpilda LGBTIQ+ definīcijas, lai iegūtu paroli.
- 2. uzdevums: Spāņu tradicionālā kāršu spēle, kas stāsta par veco cilvēku grūtībām mūsdienu pasaulē. Dalībniekiem ir jāsaliek daži puzzles gabaliņi, lai iegūtu 4 ciparu kodu.

- 3. uzdevums: Vecas brilles, kas vēsta par aklu radnieku. Viņiem būs jāizlasa slēptais kods ar brillēm un jāizmanto Braila raksts, lai iegūtu kodu.
- 4. uzdevums: Stāsts par radnieku, kurš ir saskāries ar ēšanas traucējumiem. Dalībniekiem būs jāizmanto spogulis un personas Instagram konts, lai iegūtu 4 ciparu kodu.
- 5. uzdevums: Vēstule, kas viņiem būs jāatsifrē, lai iegūtu kodu. Šis kods ietver teikumu, kas norāda, ka uzdevums ir kastes slepenajā nodalījumā. Viņi noņems uzdevuma vāku un atradīs spoguli, kurš vēstīs: ATBILDE ESI TU.

Spēles noslēgums

Daži diskusijas jautājumi par to, kāpēc, viņuprāt, spogulis ir kā spēles beigas. Vadītāja uzdevums būs likt saprast, ka atstumšanas problēmas sakne ir paši cilvēki. Ja cilvēki nemainīsies, neuzlabosies arī iekļaušana.

Materiāli

- Kastes sagatave;
- Maza slēdzene;
- Izprintēti un uz kastes uzlīmēti uzdevumi;
- Kastē ievietots stāsts;
- Priekšmeti, kurus var ievietot kastē un kurus ir iespējams aizvērt, lai tajos ievietotu norādes;
- QR kodi, kurus var izdrukāt, lai ielīmētu dažādos priekšmetos kastē;
- Spogulis, ko jāpielīmē pie pamata kastes iekšpusē.



PAPILDUS KOMENTĀRI

Kuri izlaušanās formāta elementi (piemēram, stāsts, puzzles, uzdevumi, pats formāts utt.) atbalsta dažādu izglītojamo iekļaušanu? Kā nodrošināt, lai cilvēki ar dažādiem mācīšanās stiliem būtu iesaistīti?

Pieņemam, ka formātā "Kaste" var iesaistīties ikviens dalībnieks, pielietojot dažādas prasmes un iemaņas. Tas paredzēts cilvēkiem ar dažādiem intelekta tipiem. Ir arī daži uzdevumi, kas var būt piemēroti cilvēkiem ar īpašām vajadzībām.

Kā cilvēkus ar dažādām vajadzībām var iesaistīt šajā izlaušanās piedzīvojumā?

Stāstus var lasīt skaļi, lai labāk saprastu, ir dažādi iesaistoša, vizuāla un cita veida uzdevumi. Pati tēma ir saistīta ar atstumtību, tāpēc kādam, kurš kādreiz ir juties atstumts, ir vieglāk izteikt savu viedokli par to un dalīties sajūtās ar citiem.



03

Kāršu spēle

Partneris:

NVO "ASOCIACIJA PROMESAS"



Izveidoja::

Ruta, Javi, Nacho un Esther.

FORMĀTA STRUKTŪRA

Formāta veids

Mēs izvēlējamies kāršu spēli, jo tā ir viegli pārvietojama un saprotama, nav pārāk dārga un pielāgojama dažādu lielumu grupām.

Dalībnieku skaits

Optimālais dalībnieku skaits ir 5 - 6. Tomēr spēli var spēlēt arī ar 2 - 3 spēlētāji. Iespējams arī lielāks dalībnieku skaits, tomēr vadītājam ir jāpārlicinās, ka visi iesaistās. Spēli paralēli var spēlēt vairākas grupas, tikai tādā gadījumā ir jānodrošina vairāki spēles - kāršu eksemplāri.



Sagatavošanās pirms spēles

Jāsagatavo kartīte ar spēles noteikumiem un ievada stāstījums. Vadītājs var izlasīt spēles noteikumus, paskaidrojot tos ar piemēriem un pārliecinoties, vai tie ir saprasti. Tomēr spēles stāsts ir jāizlasa arī pašiem dalībniekiem, jo tas ir veids kā iejusties varoņu ādā.

Izlaušanās piedzīvojuma formāts

Gandrīz visi iekļautie uzdevumi ir kā mīklas/rēbusi, kas paredzētas dažādiem intelekta tipiem. Lai beigtu spēli, dalībniekiem ir jāatrisina visas mīklas. Piemēram, viena no mīklām/uzdevuma ir kombinācijas numura iegūšana no audio sarunas. Nav laika ierobežojuma. Tas ir lineārs izlaušanās piedzīvojums, kura atrisinājums ir iespējams tikai vienā veidā.

Uzraudzība

Vadītājs spēles laikā ir novērotājs un iesaistās tikai tad, ja spēlētāji netiek galā ar uzdevumu izpildi.

Refleksija

Pēc spēles dalībnieki tiek aicināti pārrunāt procesu, atbildot uz jautājumiem:

1. Kā jutāties spēles laikā?
2. Kas notika spēles laikā? Ko jūs darījāt?
3. Ko jaunu atklājāt, pateicoties izlaušanās piedzīvojumam?
4. Kā mācīšanās rezultātus iespējams pielietot ikdienas dzīvē un citos kontekstos?

Vadītājam ir jāuzdod jautājumi un pašam nav jāsniedz atbildes, vai jāpauž uzskati, atstājot to dalībnieku ziņā.

PIEMĒRS: FORMĀTA IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMS

Mērķis

Moduļu tipa kāršu spēles mērķis ir novērst polarizāciju sabiedrībā un veicināt jauniešu un pedagogu toleranci aktuālu sociālu jautājumu risināšanā.

Mācīšanās mērķi

- Pārrunāt aktuālos sociālos jautājumus, lai saprastu un pieņemtu dažādus viedokļus un dzīvesveidu;
- Veicināt kritisko domāšanu;
- Veicināt skolēnu sadarbību, nevis sāncensību;
- Veicināt zinātkāri un radošumu.

Mērķauditorija, kas bija iesaistīta testēšanā

Kāršu spēle ir paredzēta pusaudžiem un jauniešiem no 14 gadu vecuma, tomēr to var pielāgot un spēlēt dažādas vecuma grupas.

Tēma

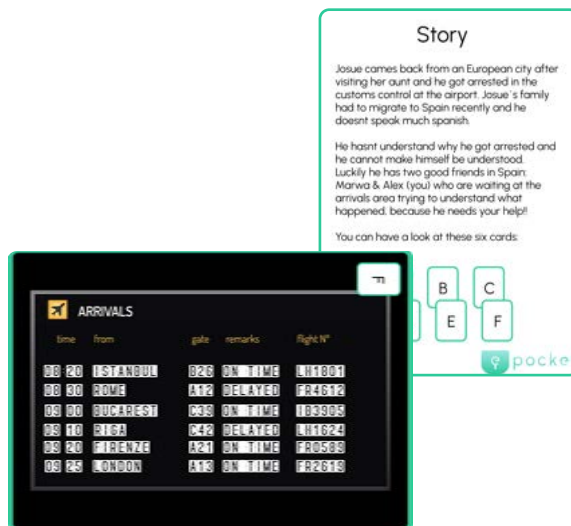
Pamattēma ir iekļaušana, kas ietver 6 apakštēmas: kultūra, politiskie uzskati, reliģija, seksuālā orientācija, invaliditāte un dzīvesveids. Kāršu spēli var spēlēt divos dažādos veidos: viens veids ir spēlēt pilnu spēli - sešas tēmas vienlaikus, bet otrs - spēlējot atsevišķu spēles daļu, piemēram, tēmu "Kultūru atšķirības".

Vēstījums un stāsts

Katrai tēmai ir īpašs stāsts, kura mērķis ir motivēt un iesaistīt dalībniekus. Piemēram, tēmas "Kultūras atšķirības" stāsts ir par Džošu (Josue), kuram lidostā ir radušās nepatīkšanas pārpratuma dēļ, un viņa draugiem jāmeklē atrast veids, kā viņam palīdzēt. Elementi, kurus izmantojam, lai liktu dalībniekiem iejusties stāstā, ir pats vēstījums un divas spēles sākumā dotās varoņu kartītes.

Spēles norise

Spēles norise ir lineāra - ir tikai viens veids, kā nonākt līdz rezultātam. Spēles sākumā dalībnieki saņem dažas kārtis ar uzdevumiem. Tomēr spēles laikā, kamēr viņi mēģina tās atrisināt, var būt nepieciešams izveidot sakarības starp kārtīm. Spēlē ir iekļauti dažādi elementi, ne tikai kartītes bet arī, piemēram, audio ieraksts, skapītis, QR kods u.c., kas ļauj dalībniekiem koncentrēties un rast motivāciju tikt līdz galam. Dalībnieku galvenais mērķis ir saprast, kas ir noticis ar viņu draugu, un atrast veidu, kā viņam palīdzēt.



Spēles noslēgums

Izpildot visus uzdevumus, tiek atrasts veids, kā sazināties ar mūsu galveno varoni. Dalībniekiem ir jānosūta e-pasts, un viņi saņems atbildi no Džošua (Josue), sakot, ka, pateicoties viņiem, viss ir kārtībā.

Materiāli

Kartītes var izgatavot ar rokām vai digitālā formātā. Papildus var tikt izmantoti tādi rīki kā slēdzenes, video un audio resursi, kartes utt.

- Drukātas kartītes;
- Šķēres;
- Skapītis ar slēdzeni;
- Telefons vai kāda cita digitālā ierīce ar interneta pieslēgumu;
- QR lasītāja lietojumprogramma/ierīce;
- Ierīce, kas spēj nosūtīt e-pastus.



PAPILDUS KOMENTĀRI

Kā cilvēkus ar dažādām spējām var iesaistīt šajā izlaušanās piedzīvojumu formātā?

Formāta mērķis ir iesaistīt dalībniekus neatkarīgi no viņu spējām, iesaistot visas maņas, vairākus intelekta tipus un ļaujot izmantot viegli pieejamus materiālus. To var pielāgot dažāda lieluma un vecuma grupām, iespējams elastīgs laika rāmis.



04

Čemodāns

Partneris:

NVO "ASOCIĀCIJA PROMESAS"



Izveidoja:

Grazia, Luise, Annalisa, Alejandro un Hilmar.

FORMĀTA STRUKTŪRA

Formāta veids

Esam izvēlējušies izlaušanās formātu "Čemodāns", jo tas ļauj strādāt ar dažāda lieluma grupām vienlaikus. Aktivitāti ir viegli atkārtot - viens un tas pats čemodāns var tikt izmantots vairākkārtīgi vienas tēmas ietvaros, tādējādi, atvieglojot darbu skolām ar lielu skolēnu skaitu klasēs. Formāts ir viegli transportējams.

Dalībnieku skaits

Viens čemodāns ir paredzēts grupai ar 5-6 cilvēkiem. Ja ir vairāki čemodāni, paralēli var spēlēt vairākas grupas.

Sagatavošanās pirms spēles

Parasti papildus sagatavošanās nav vajadzīga. Ar aktivitāti skolēnus var iepazīstināt, pastāstot vai parādot video. Vadītājs pārlicinās, vai visi ir sapratuši noteikumus, un dalībnieki uzsāk izlaušanās piedzīvojumu.

Izlaušanās piedzīvojuma formāts

Kad dalībnieki atver čemodānu, viņi atrod dažas mazas kastes, kārtis, papīrus, pudeles un parastus priekšmetus. Vairāki no priekšmetiem ir saistīti ar uzdevumu atrisināšanu, bet daži nav - tie vienkārši veido stāsta fonu.

Čemodānā atrodamajiem priekšmetiem jābūt pietiekami maziem, lai tie visi ievietotos čemodānā. Tiem jābūt saistītiem ar tēmu, jāspēj uzdevumā iesaistīt dalībnieki ar dažādiem mācīšanās stiliem. Daži piemēri:

1. Dažādu krāsu pērlīšu rokassprādzē ir paslēpts kods krāsainas slēdzenes atvēršanai. Dalībniekiem ir jāaskaita dažādo krāsu pērlītes, lai iegūtu kodu kastes atvēršanai.
2. Dienasgrāmata, kurā var atrast slepenas vēstules.

Izlaušanās izaicinājums tiek pabeigts, kad dalībnieki ir atraduši atbildi uz sākumā uzdoto jautājumu un atraduši risinājumu.

Paredzamais ilgums

No 20 minūtēm līdz vienai stundai. Ja aktivitāte ir paredzēta lielākam dalībnieku skaitam, labāk ir spēles norisi saīsināt, lai vairāk laika atliek refleksijai spēles beigās.

Uzraudzība

Skolotājs spēles laikā pilda novērotāja funkciju. Ja dalībniekiem ir nepieciešams atbalsts, viņi skolotājam var lūgt palīdzību uzdevumu atrisināšanā. Skolotājs iesaistās tikai tad, ja dalībnieki to ir lūguši.



Refleksija

Pēc spēles dalībnieki izvērtē piedzīvojuma norisi, atbildot uz sekojošiem jautājumiem:

1. Kā tu juties spēles laikā? (sajūtas)
2. Kas spēles laikā notika? Kā vērtē savu un citu rīcību? (fakti)
3. Ko jaunu spēles laikā atklāji? (izziņa)
4. Kā mācīšanās rezultātus iespējams pielietot ikdienas dzīvē un citos kontekstos? (nākotne)

Vadītājam ir jāuzdod jautājumi un pašam nav jāsniedz atbildes, vai jāpauž uzskati, atstājot to dalībnieku ziņā.

PIEMĒRS: FORMĀTA IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMS

Mērķis

Veicināt izpratni par vietējām un globālām vides problēmām, palīdzēt sasaistīt šīs problēmas ar rīcībām un kontekstiem individuālā līmenī.

Mācīšanās mērķi

- Gūt pamatzināšanas par klimata pārmaiņām, invazīvām sugām, sugu izmiršanu, dzeramā ūdens trūkumu un ūdens piesārņojumu;
- Uzzināt par veidiem, kā dalībnieki var uzlabot vides situāciju vietējā mērogā;
- Veicināt zinātkāri un radošumu.

Mērķauditorija, kas bija iesaistīta testēšanā

Skolēni vecumā no 14 gadiem, piemērots arī pieaugušajiem.

Tēma

Izlaušanās piedzīvojuma tēma ir vide un klimata pārmaiņas. Tēma ir saistīta vietējo realitāti Spānijas pilsētā Valladolid un vēsta par upi Pisuerga, kas pieredzējusi izmaiņas pēdējo gadu laikā.



Vēstījums un stāsts

Spēles pamatā ir stāsts par laika kapsulu (čomodāns), kas uz mūsdienām atceļojusi no 2031. gada. Dalībnieki saņem vēstījumu no nākotnes, kas atklāj nopietnas problēmas. Problēmu risinājums ir atkarīgs no dalībniekiem un viņu rīcības situācijas uzlabošanai. Stāsts sasaista globālus vides izaicinājumus ar vietējām realitātēm, tādējādi skolēni apzinās, ka klimata pārmaiņas nav "problēma kaut kur", bet ietekmē viņu dzīvesvietu un apkārtējo vidi.

Spēles norise

Dalībnieki saņem čemodānu ar uzdevumu. Lai to atvērtu, viņiem ir jāizlasa vēstule, kas atrodas ārpus čemodāna un kurā atrodams pirmais kods tā atvēršanai, tāpēc spēle sākas pat pirms čemodāna atvēršanas. Atverot čemodānu, dalībnieki atrod dažādas mazas kastītes ar slēdzenēm, kuras jāatver, mazas papīra lapiņas, dažus priekšmetus no laboratorijas – brilles un cimdus, kas palīdz radīt spēles atmosfēru un citus mazākus elementus.

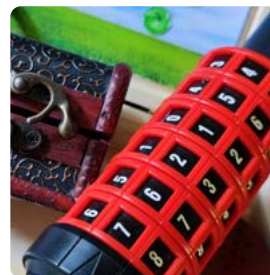
Spēle ir lineāra, uzdevuma atrisināšana dod iespēju pāriet uz nākamo uzdevumu. Ir svarīgi, lai spēles laikā dalībnieki lasītu nelielos teksta fragmentus, kas atrodami čemodānā mazajās kastītēs, - tie ļauj sekot līdzi visam stāstam.

Spēles noslēgums

Spēle beidzas, kad ir atrisināti visi uzdevumi - vides problēmas - un atvērta pēdējā kaste, kurā ir vēstule ar ziņojumu, ka dalībnieki ir izglābuši pilsētu.

Materiāli:

- Čemodāns vai mugursoma;
- Mazas koka vai metāla kastes ar slēdzenēm;
- Priekšmeti, kas veido stāsta fonu un noskaņu.
Šajā gadījumā - brilles un cimdi no laboratorijas, mazi ikdienas priekšmeti.



PAPILDUS KOMENTĀRI

Kā cilvēkus ar dažādām spējām var iesaistīt šajā izlaušanās piedzīvojumu formātā?

Ir svarīgi, ka formāts "Čemodāns" spēlē iesaista ikvienu dalībnieku. Piedāvājam dažādas idejas iekļaušanai: uz lielākām vai mazākām papīra lapiņām rakstītajam tekstam ir jābūt skaidri salasāmam, ar pietiekami lieliem burtiem un saprotamam, slēdzenēm ir jābūt viegli pieejamās vietās, lai tās atrastu un atvērtu. Spēles vadītājam ir jāatbalsta dalībnieki. Ja dalībnieki ir pareizi uzminējuši kodu, bet grūtības sagādā slēdzenes atvēršana, vadītājam ir jāiesaistās ar palīdzību.

Kādi sadarbības uzdevumi visvairāk atbalsta iekļaujošu vidi spēlē?

Ir nozīmīgi radīt tādu spēles dinamiku, kas iesaista visus dalībniekus. Piemēram, daži spēlētāji var darboties ar uzdevumu risināšanu, lai atvērtu slēdzenes, citi var iesaistīties pārējo elementu izziņā (mazās kapsulas, puzļu vai teikuma daļu salikšana u.c.).

05

Grāmata

Partneris:

NVO “Jauniešu apmaiņas serviss”(YES)



Izveidoja:

Gabi, Dani un Konstantina.

FORMĀTA STRUKTŪRA

Formāta veids

Izlaušanās formāts "Grāmata" vienlaikus ir gan izaicinājumu pilns, gan aizraujošs formāts. Grāmatas ir drukātas, tās sākas ar pirmo lapu un beidzas ar pēdējo. Grāmatu, pārsvarā, veido teksts, dažos gadījumos izlasīto paspilgtina attēli. Lasot grāmatu, mēs paplašinām savu skatu punktu un atklājam jaunas pasaules.

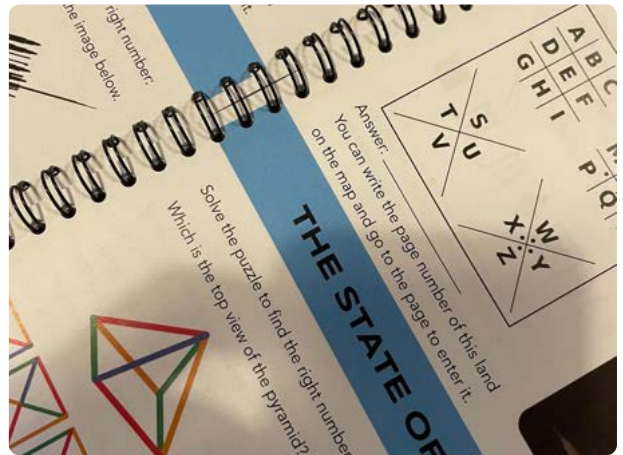
Esam izvēlējušies šo formātu, jo organizācija "YES" apvieno stāstniekus, mums patīk likt lietā savu iztēli un palīdzēt citiem cilvēkiem izkopt šo spēju.

Dalībnieku skaits

Formāts "Grāmata" ir piemērotāks individuālai, nevis grupu aktivitātei.

Sagatavošanās pirms spēles

Pirms spēles īpaša sagatavošanās nav vajadzīga, vadītājs var mutiski pastāstīt par spēli. Tomēr gan spēles noteikumi, gan pats ievads ir atrodamas pašā grāmatā.



Izlaušanās piedzīvojuma formāts

Formāta centrā ir rakstīta grāmata, kas pēc savas būtības ietver zināmu rotaļāšanos ar linearitāti kā tādu. Beigām nevajadzētu būt pašās beigās, un mums ir jāpadomā par to, ko tad īsti nozīmē "izlauzties" no grāmatas. Kā tas var radīt pozitīvu pieredzi? Grāmatā atrodamie uzdevumi ir saistīti ar stāstu un tēmām.

Uzraudzība

Uzraudzība ir, zināmā mērā, grūts aspekts, jo formāts ir paredzēts individuālam darbam, pārsvarā mājās. Līdz ar to uzraudzība nevar tikt nodrošināta pilnā apmērā, drīzāk varētu runāt par pirms un pēc aktivitātes uzraudzību vai refleksiju. Lasītāji atbalsta gūšanai var sazināties ar Eiropas Solidaritātes korpusa brīvprātīgajiem vai viņu mentoriem.

Refleksija

Pēc katras kompetences apgūšanas dalībnieki aizpilda attiecīgo aili, kurā ieraksta, kāds ir viņu personīgais ieguvums, kā arī aizpilda noslēguma pārskatu.

PIEMĒRS: FORMĀTA IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMS

Mērķis

Mērķis ir iepazīstināt ar Jaunatnes pases (Youthpass) galvenajām mācīšanās kompetencēm, uzsākot brīvprātīgo darbu. Izlaušanās "Grāmatu" var izmantot, lai labāk izprastu mācīšanās procesu.

Mācīšanās mērķi

- Izzināt un labāk izprast Jaunatnes pases un mūžizglītības kompetences un Jaunatnes pases aizpildīšanas procesu brīvprātīgā darba un jauniešu mobilitāšu pieredzes ietvaros, ko var attiecināt arī uz visas dzīves pieredzi;
- Piedāvāt daudzpusīgu ilgtermiņa refleksijas rīku kā atbalstu mācīšanās procesā;
- Ļaut izglītojamajiem apzināties mācīšanās pieredzi un rezultātus;
- Radīt uz izglītojamo fokusētu mācīšanās rīku un ļaut jauniešiem pašam uzņemt atbildību par mācīšanās ceļu/procesu un sasniegtajiem rezultātiem.

Mērķauditorija, kas bija iesaistīta testēšanā

- Jaunieši - Eiropas Solidaritātes korpusa brīvprātīgie un jauniešu apmaiņu dalībnieki vecumā no 18-30 gadiem;
- Programmā "Erasmus+" iesaistītie jaunatnes darbinieki, kuri izmanto Jaunatnes pasi;
- Mūsu treneri darbā ar jaunatni ("Erasmus+" projektu ietvaros), kuri izsniedz Jaunatnes pasi un māca jaunatnes darbiniekus;
- Dažādas organizācijas, kas uzņem brīvprātīgos jauniešus no Eiropas.

Tēma

Treneriem un jaunatnes darbiniekiem vienmēr ir bijis izaicinoši paskaidrot Jaunatnes pasē ietvertās kompetences. Parasti tas nesniedz tālāk par Powerpoint prezentācijas izmantošanu vai lekciju pusotras stundas garumā. Abas no metodēm nesniedz vēlamu rezultātu. Tāpat arī mentori tā īsti neizprot Jaunatnes pases nozīmi un kā viņi var atbalstīt jauniešus viņu mācīšanās procesā. "YES" komanda ir pārliecināta, ka šis izlaušanās piedzīvojums veicina izpratni par Jaunatnes pases definētajām mācīšanās kompetencēm un tās aizpildīšanu. Brīvprātīgajiem tā ir iespēja apzināties un novērtēt savu mācīšanās ceļu/procesu.

Vēstījums un stāsts

Stāsta pamatā ir arhetipiska fantāziju pasaule, kas katrai kompetencei piešķir iedomātu veidolu tās labākai uztverei. Lasītājs ir grāmatas galvenais varonis, kurš tiek aicināts savienot materiālo pasauli ar savu realitāti, tādējādi, atbalstot izaugsmi.

Spēles norise

Izlaušanās spēles formāta "Grāmata" saturs:

- Pirmajā nodaļā lasītājs iepazīstas ar savu atbalsta personu - varoni, kurš pavadīs lasītāju visas grāmatas garumā;
- Pamatnodaļa, kurā aprakstīta spēles gaita ar detalizētu skaidrojumu par "izlaušanās piedzīvojuma" daļu. To papildina vizuāls elements - "Atslēgvalstu pasaules" karte un galvenā telpa (centrālā komforta zona). Šī karte ir dubultlapa grāmatas vidū. Šeit jaunieši var izvēlēties ievadīt kādu no "Atslēgvalstu pasaules" nodaļām pēc nelielas mīklas atrisināšanas;
- Deviņas "Atslēgvalstu pasaules" nodaļas (8 + viena "cita" Jaunatnes pases kompetenču zona). Šīs nodaļas aicina jaunieši atklāt visas galvenās kompetences: lasītājs dodas piedzīvojumā un iepazīst Atslēgvalstis, kas reprezentē Jaunatnes pases un mūžizglītības "atslēgas" kompetences. Lasītājs ieiet Atslēgvalstī, atminot mīklu un uzzinot kodu, un tādā pašā veidā arī iziet no tās. Atslēgvalsts ietver dažādu kompetenču elementu skaidrojumus, kā arī to pielietojumu dzīvē, tiek piedāvāti uzdevumi, izaicinājumi un pārdomu jautājumi, kas saistīti ar šo kompetenci. Lasītāji tiek aicināti šos uzdevumus veikt, tomēr tas nav obligāts pienākums. Ja viņi nevēlas tam veltīt laiku, viņi vienkārši dodas uz priekšu. No katras Atslēgvalsts jaunieši vienmēr atgriežas pamattelpā. No turienes viņš var izvēlēties, kuru Atslēgvalsti apmeklēt. Jebkuru Atslēgvalsti var apmeklēt neierobežotu reizu skaitu. Pabeidzot nodaļu, lasītājs saņem vienu QR koda daļu;
- Noslēgums: "izlaušanās" no grāmatas iespējama, atrodot visu deviņu Atslēgvalstu QR kodus, kas kopā veido vienu veselu noslēdzošo QR kodu, kas paver durvis uz "Vieduma Pasauli". Noslēdzošais QR kods ir atslēga, lai "izlauztos" no grāmatas un nokļūtu mājaslapā, kurā atrodama papildus informācija par projektu un Jaunatnes pasi.

Paredzamais ilgums

Spēles laiks variē no dažām nedēļām līdz gadam, atkarībā no tā, ar kādu intensitāti jaunieši iesaistās piedzīvojumā. Jaunieši pats ir atbildīgs par savu mācīšanās procesu un uzdevumu izpildes tempu.

Spēles noslēgums

Spēles procesā jau ir ietverti daudzi pārdomu jautājumi.

Noslēguma refleksiju iespējams veikt divos veidos:

- Individuāli vai mazās grupās ar mentoru;
- Vidēja termiņa mācībās, kas paredzētas Eiropas Solidaritātes korpusa brīvprātīgajiem.

Pamatā spēle beidzas, kad ir atrasti visi QR koda puzzles gabaliņi, kurus savienojot, izveidojas QR kods, kas ļauj "izlauzties" no grāmatas un nokļūt mājaslapā.

Materiāli

Papīrs un iespēja grāmatu izprintēt. Nepieciešamas aplokšnes uzdevumu ievietošanai un elastīgā saite, lai sākumā nebūtu iespējams iekļūt dažās nodaļās.



PAPILDUS KOMENTĀRI

Kuri izlaušanās formāta elementi (piemēram, stāsts, puzzles, uzdevumi, pats formāts utt.) atbalsta dažādu izglītojamo iekļaušanu? Kā nodrošināt, lai cilvēki ar dažādiem mācīšanās stiliem būtu iesaistīti?

Formāts vienlaikus ir iekļaujošs un arī nav. Elastīgais laika rāmis to padara iekļaujošu, jo dalībnieks bez steigas var spēlei veltīt neierobežotu laiku.

Kā izglītotāji savā darbā var izmantot šo formātu?

Šis izlaušanās piemērs par Jaunatnes pasi var tikt izmantots jebkurā Erasmus+ un Eiropas Solidaritātes korpusa jauniešu mobilitātē.

Lai gan konkrētā izlaušanās piemēra izstrāde bija laikietilpīgs process, tas sniedza lielisku iespēju iedziļināties niansēs un padziļināti mācīties. Radīto metodi vairākkārt var izmantot neierobežots skaits cilvēku. Tas ir ieguldījuma vērts.

Izlaušanās "Grāmata" varētu būt efektīvs līdzeklis, lai veicinātu lasīšanu un lasītprasmi, kā arī var tikt izmantots citos mācību priekšmetos, vai strādātu pie tādām tēmām kā brīvprātīgais darbs, demokrātija, paštēls, dzimums, seksualitāte utt. Formātu var izmantot, runājot par tādām tēmām kā vientulība, dzimums, apzinātība, paštēls, sociālā atstumtība, kā arī garīgās veselības problēmas, depresija vai vientulība. Izlaušanās piedzīvojums varētu atbalstīt audzēkņus, kuriem ir motivācijas problēmas mācību vielas apgūvē. Tā var būt jautra mācību pieredze un mācīšanās piedzīvojums.

Kādām kompetencēm un sagatavotībai ir jābūt pedagogiem, lai šo formātu ieviestu savā praksē?

Pirmkārt, ir nepieciešamas labas rakstīšanas prasmes. Pedagogam ir jāapzinās jauniešu vajadzības un jāmaks tās pārvērst stāstā. Ir jāzina, kā noturēt jaunieša uzmanību. Ir jābūt detalizētām zināšanām par konkrēto tēmu, jāmaks veicināt jauniešu refleksiju. Tā kā formāts var tikt izmantots, runājot par sensitīvām tēmām, pedagogam ir jāmaks radīt droša un atbalstoša vide.



06

Mape

Partneris:

De Vallei demokrātijas vidusskola



Izveidoja:

Inge, Lex, Taco, Chris un Jelle.

FORMĀTA STRUKTŪRA

Formāta veids

“Mape” ir izlaušanās formāts, kura pamatā ir dažāda veida informācijas avoti papīra formātā. Visa informācija ir pieejama vienlaikus, bet sajauktā secībā: dažādi rakstīti teksti, kartes, attēli. Izmantotais materiāls pārsvarā ir papīrs, tādējādi spēles nodrošināšanai nepieciešams vien printeris. Nav nepieciešamas slēdzenes vai citi priekšmeti, svarīgākais ir stāsts. “Mape” atbalsta komunikāciju, jo spēles atrisinājumam ir nepieciešama komandas sadarbība. Tāpat spēlētāji vienlaikus var darboties pie vairākiem uzdevumiem, kas ļauj iesaistīt visus spēlētājus atbilstoši viņu interesēm. Spēlētāji, kuri uzņemas novērotāja lomu, vislabāk pārziņa spēles lauku un var savienot atbilstošu informāciju. Formāts iesaista ļoti dažādus spēlētājus.

Mēs izvēlējamies “Mapi”, jo šis formāts var tikt izmantots, mācoties par dažādām tēmām (skolas priekšmeti, sociālas problēmas), un spēles gaita nav lineāra.

Dalībnieku skaits

Dalībnieku skaits variē no 1 - 6 cilvēkiem. Lielāku klasi var sadalīt vairākās grupās un spēlēt vienlaikus. Spēles formāts ļauj vienkārši izveidot vairākus eksemplārus un to spēlēt vienlaikus vairākām grupām.

Sagatavošanās pirms spēles

Skolotājam ir jāizlemj, vai ir nepieciešams garāks ievads par tēmu.

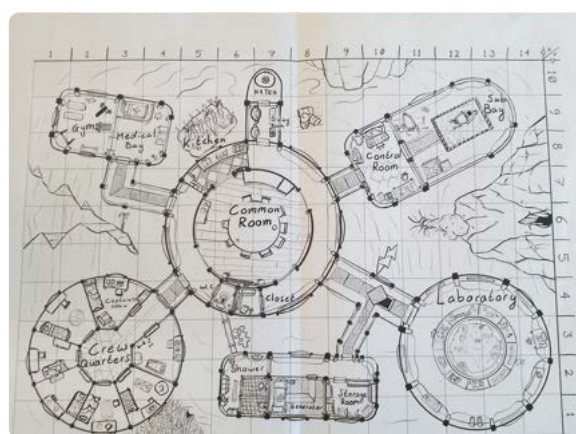
Tā kā paskaidrojums būs atrodams pašā mapē, iepriekšēja sagatavošanās praktiski nav nepieciešama, tik vien izskaidrot, ka dalībnieku uzdevums būs atrisināt kādu noslēpumu. Skolotājam ir nepieciešams būt klāt procesā, lai palīdzētu nepieciešamības gadījumā.

Izlaušanās piedzīvojuma formāts

Mēs esam izstrādājuši rīku, kura ietvaros pedagogs var izvēlēties no dažādiem stāstiem un uzdevumiem izveidot savu īpašu mapi, kas pielāgota mērķa grupas interesēm un vajadzībām.

Vispirms skolotājam ir jāizvēlas spēles mērķis:

- Raksturot objektus, izmantojot norādes (Kas?);
- Noteikt precīzas koordinātas kartē (Kur?);
- Atrisināt tā saucamo “zebras” tipa mīklu (Kurš?).



Nākamais solis ir izvēlēties uzdevumu veidus:

- Kriptogrāfiskā
- Krustvārdu
- Jautājumu
- Zobratu
- Ripojošā
- Lingvistiskā
- Režģa
- Perspektīvas
- Spoguļa
- Šūšanas
- Paleontoloģijas
- Klasifikācijas



Šos uzdevumus/puzles var izmantot, piemēram, lai iegūtu numuru, vēstuli vai kodu, kas palīdz atrisināt uzdevumu.

Spēle tiek pabeigta, kad tiek atrisināts galvenais uzdevums. Kad grupa kopīgi vienojas, kāda ir atbilde uz galveno jautājumu, tiek pārbaudīta mapē esošā atbildes aploksne.

Ir paredzēts, ka uzdevumam nav laika ierobežojuma, jo tas rada nevēlamu konkurenci. Ja spēle tiek organizēta mācību stundas ietvaros, ir jāpārlicinās, vai būs pietiekami daudz laika, lai pabeigtu spēli un pēc tam to apspriestu. Pretējā gadījumā dalībnieki būs neapmierināti, ka nav spējuši atrisināt uzdevumu un pārrunāt spēles gaitu.

Uzraudzība

Pedagoga iesaiste ir minimāla, viņš drīzāk ir novērotājs. Tā kā stāstījuma veidošanai un uzdevumu daudzumam un veidam ir daudz kombināciju, nav iespējams iekļaut norādes, kas atbilstu katram uzdevumam. Pedagoģs var mēģināt iekļaut norādes, gatavojot mapi, vai arī sniegt nelielu palīdzību, ja skolēniem rodas grūtības. Tā var būt norāde par uzdevumiem vai arī padoms par procesu kā tādu. Nesniedziet konkrētas atbildes, bet uzdodiet uzvedinošus jautājumus, lai kopīgi atrisinātu uzdevumu.

Refleksija

Noslēgumā tiek pārrunāts spēlē pieredzētais, ko dalībnieki ir iemācījušies un citi jautājumi, kas aktualizējušies spēles laikā. Refleksija norisinās uzreiz pēc spēles, un to virza skolotājs. Skolēni pārrunās var iesaistīties aktīvi vai arī ieņemt novērotāja lomu. Pārlicinieties, ka refleksijai atliek pietiekami daudz laika.

PIEMĒRS: FORMĀTA IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMS

Mērķis

Mērķis ir piedāvāt skolotājiem un jaunatnes darbiniekiem metodi - platformu izlaušanās piedzīvojumam. Tā piedāvā detalizētu norises plānu un materiālu komplektu, ko pedagogs pats var pielāgot un izmantot dažādās kombinācijās. Tai ir sagatavoti sižeti (pieņēmumi, secinājumi), mīklas, uzdevumi un materiāli.

Mācīšanās mērķi

Attīstīt 21. gs. prasmes: problēmu risināšana, analītiskās prasmes, patstāvība, komandas darbs, pašapziņa.

Mērķauditorija, kas bija iesaistīta testēšanā

Pamatskolas un vidusskolas skolēni vecumā no 11 - 21 gadam

Tēma

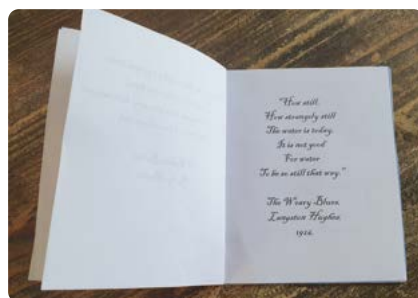
Izveidotais formāts sniedz daudz iespēju pedagogiem izveidot savu izlaušanās piedzīvojumu. Tēmu piemēri: Viduslaiki, Ziemeļu pirāti, Tukšas ielas pēc atomkara, Aborigēnu kāzas u.c. Pedagogs vienmēr var izvēlēties sev piemērotu tēmu un pielāgot to, izvēloties uzdevumus.

Vēstījums un stāsts

Sākumā stāsts netiek atklāts pilnībā, iztrūkstošo informāciju palīdz uzzināt uzdevumu atrisināšana, beigās atrodot atbildi uz galveno jautājumu. Izmantojot dažādus informācijas avotus, kā arī kartēs un mīklās atrodamo informāciju, skolēni nosaka konkrētas personas lokāciju. Visas norādes atklāj, kur un kāpēc konkrētais cilvēks ir bijis. Formāta pamatā var būt viens no trim pamatjautājumiem: Kur? Kurš? vai Kas?

Spēles norise

Līdz spēles atrisinājumam var nonākt dažādos veidos. Katrs uzdevums/mīkla ietver nelielu informācijas daļu, kā piemēram, ciparu, kas nepieciešams koordinātas noteikšanai vai arī nianse, kas ļauj atklāt notikumu. Jebkura atklātā informācija ļauj nonākt pie galvenā atrisinājuma, tomēr tam nav jānotiek kādā noteiktā secībā.



Spēles noslēgums

Pēc tam, kad dalībnieki ir vienojušies par atbildi uz jautājumiem Kas?/Kurš vai Kur?, viņi var atvērt aploksni, lai uzzinātu secinājumus.

Materiāli

- Printeris;
- Pildspalvas;
- Šķēres;
- Uz A2 vai A3 lapas printēta karte (labāk - uz lielākas).

PAPILDUS KOMENTĀRI

Kādi sadarbību veicinoši uzdevumi vislabāk nodrošina iekļaušanas aspektu šajā izlaušanās formātā?

Dalībnieki dažkārt individuāli risina uzdevumus/mīklas un iegūst informāciju, bet atbildi uz galveno izlaušanās jautājumu viņi iegūst, komunicējot viens ar otru. Reizēm uzdevumus/mīklas ir grūti atrisināt individuāli, tajos gadījumos iesaistās grupas biedri.

07

Karte

Partneris:

Jaunpils vidusskola



Izveidoja:

Jurgis, Inga un Ieva.

FORMĀTA STRUKTŪRA

Formāta veids

Izlaušanās formāts "Karte" ir reāls ārpusklases piedzīvojums, kas ļauj iepazīt apkārtējo vidi. Izmantojot šo formātu, skolēni izklaidējošā veidā attīsta sevi. Piedzīvojuma gaitā dalībniekiem ir jālasa (kognitīvā attīstība), jāiet/jāskrien (fiziskā attīstība), jākomunicē un jāatbalsta viens otru (emocionālā attīstība).

Dalībnieku skaits

Spēlē var piedalīties gan viens dalībnieks, gan lielāka grupa. Liela dalībnieku skaita gadījumā var veidot arī vairākas paralēlās grupas. Ieteicamais dalībnieku skaits grupā - 3 līdz 6 cilvēki.

Sagatavošanās pirms spēles

Sākumā vadītājs izstāsta stāstu, kas ir piedzīvojuma pamatā, un uzdod jautājumus, kas ar to saistīti. Vadītājs atgādina dalībniekiem, ka kopīgs komandas darbs nozīmīgi palīdzēs sasniegt mērķi. Lai to veicinātu, katrai grupai ir jāizdomā savas komandas nosaukums un jāizspēlē komandas saliedēšanas aktivitāte.

Izlaušanās piedzīvojuma formāts

Uzdevumi:

- Atrast norādes;
- Atrisināt uzdevumus;
- Lasīt;
- Doties no vienas vietas uz otru;
- Sekot instrukcijām;
- Skenēt QR kodus;
- Lasīt karti;



Piedzīvojuma laikā dalībniekiem ir jāatrod elementi katrā konkrētā punktā un jāatrisina pēdējais uzdevums. Kopējais piedzīvojuma laiks ir 1 stunda, katrā punktā - apmēram 10 minūtes (atkarīgs no uzdevumiem un piedzīvojuma mērķa).

Uzraudzība

Nav nepieciešama īpaša uzraudzība, ja spēle tiek pietiekami labi izskaidrota. Lai sekotu līdzīgai spēles gaitai, vadītājs ik pa laikam var sazināties pa telefonu vai izmantot aplikāciju "Action bound". Iespējams izmantot arī citas sekošanas aplikācijas. Tomēr, ja spēles noteikumi tiek skaidri izstāstīti, vadītājs ar komandu kontaktējas vien pirms spēles un spēles beigās.

Refleksija

Pēc izlaušanās piedzīvojuma dalībnieki aizpilda vai nu izvērtējuma lapas, vai grupā, visi kopā, pārrunā piedzīvojuma norisi un mācīšanās rezultātus.

PIEMĒRS: FORMĀTA IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMS

Mērķis

Izglītēt par cilvēktiesību jautājumiem, rosinot domāt par kļūdām iepriekšējo paaudžu pieņemtajos lēmumos un rast risinājumus situācijas uzlabošanai.

Mācīšanās mērķi

- Gūt padziļinātāku izpratni par globāliem draudiem pasaulē;
- Iemācīties ieviest ilgtspējīgus risinājumus savā ikdienas dzīvē;
- Gūt jēgpilnas mācīšanās pieredzi;
- Strādāt komandā un izprast komandas darba priekšrocības.

Mērķauditorija, kas bija iesaistīta testēšanā

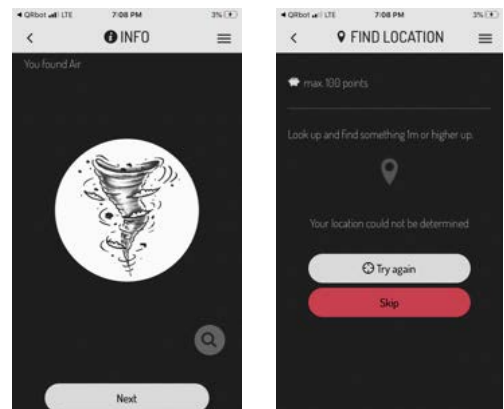
- Jaunieši vecumā no 9 līdz 18 gadiem no Jaunpils, Latvijas. Jaunieši nāk no mazas pilsētas, kur ir ierobežotas socializēšanās iespējas, jaunu pieredžu gūšana un globālā izglītība. Daudzas ģimenes ir sociālā riska grupās. Jauniešu vidū liela problēma ir izstumšana un pazemošana;
- Pedagogi un līderi skolā;
- Vietējās pārvaldes iestādes un vecāki.

Tēma

Ilgspēja un globālo problēmu savienošana ar vietējo realitāti ir izlaušanās piedzīvojuma galvenā tēma. Tā izvēlēta, jo jaunieši laukos bieži vien nenovērtē dabu, svaigu gaisu, jo neapzinās globālās problēmas. Šī apziņa varētu radīt pārliecību par viņu vidi un sevi.

Vēstījums un stāsts

Dalībnieki saņem ziņojumu, kurā viņiem tiek dota komanda gatavoties misijai. Viņi ir uz planētas, kuru drīzumā vairs nebūs iespējams apdzīvot. Tā kā mūsu pašu rīcība līdz tam ir novedusi, ir skaidrs, ka tā turpināt nav iespējams. Mums ir jāaug un jāmainās, lai dzīvotu harmonijā ar apkārtējo vidi. Sekojot instrukcijām, jums jāatrod elementi - misijas laikā iemācīsieties kā izglābt mūsu planētu.



Spēles norise

Dalībnieki atrodas uz planētas, kas griežas ap zvaigzni. Viņi uzzina, ka ir dažādi šķēršļi, lai paliktu un turpinātu dzīvot uz šīs planētas. Dalībnieki izlemj, ka viņiem nepieciešami pieci elementi, lai sāktu jaunu dzīvi uz citas planētas. Spēles laikā viņi nonāk četros punktos, kur viņi atrod galvenos elementus - ūdeni, gaisu, uguni un zemi. Ceļojuma laikā viņi saprot, ka vieglāk ir izlabot situāciju uz esošās planētas, nekā sākt dzīvi uz jaunas. Tāpat viņi iemācās par piekto elementu un spēj vai nu radīt, vai iznīcināt.

Piedzīvojuma laikā dalībniekiem ir jāatrisina dažādi uzdevumi un jāsavāc informācija. Uzdevumi sastāv no, piemēram, fiziskas pārvietošanās starp punktiem, norāžu meklēšanas, digitālu rīku izmantošanas, to laikā tiek pārvarētas bailes no ūdens un augstuma.



Spēles noslēgums

Dalībnieki ir atraduši visus elementus, lai sāktu dzīvi uz jaunas planētas. Tomēr nav nekādu iespēju uz tās nokļūt. Tāpēc viņi diskutē kā iespējams tikt galā ar 11 dotajiem izaicinājumiem. Dalībnieki tiek ar spēles vadītāju un dalās ar rezultātiem, domām un sajūtām. Viņi noteikti ir daudz ko iemācījušies spēles laikā un ir gatavi dalīties ar zināšanām par to, kādā veidā mēs katrs ietekmējam vidi.

Materiāli

- Papīrs;
- Dators;
- Līmlente;
- Šķēres;
- Sērkokociņi;
- Dažāda dabiskā vide (koki, zeme, ūdens).

PAPILDUS KOMENTĀRI

Kā šo formātu iespējams integrēt skolu mācību programmā?

Izlaušanās piedzīvojumu var izmantot tādos mācību priekšmetos kā matemātika, bioloģija, ķīmija un sociālās zinības, spēlējot integrējot dažādus uzdevumus par stundā apgūtajām tēmām. Tāpat, spēlējot var kombinēt uzdevumus no dažādiem mācību priekšmetiem.

08

Puzle

Partneris:

Gulbenes novada pašvaldība



Izveidoja:

Vita un Zita.

FORMĀTA STRUKTŪRA

Formāta veids

Formāts sastāv no vienas lielas puzzles, kas ir sadalīta 2 - 6 daļās atkarībā no grupu skaita. Spēle ir piemērota arī lielām grupām. Uzdevumi var būt gan pašās puzzle, vai arī to izpilde var būt paredzēta pēc puzzle salikšanas.

Šī metode paaugstina skolēnu motivāciju un uzmanību, veicinot aktīvu iesaisti. Tā ir arī lieliska iespēja uzlabot sadarbības prasmes un veidot iekļaujošu vidi.

Dalībnieku skaits

Kopējais dalībnieku skaits paredzēts no 18 - 30 skolēniem. Mazajās grupās - no 3 - 5 dalībniekiem (6 grupas - 1 puzzle katrai grupai). Mazāku grupu priekšrocība ir labāka dalībnieku iesaiste, apmierinātība un vērtību apgūšana.

Sagatavošanās pirms spēles

Pirms izlaušanās piedzīvojuma pedagogs izstāsta skolēniem stāstu. Tas ir veids, kā palielināt viņu interesi par aktivitātēm un iesaistīt viņus procesā. Stāstam jābūt saistītam ar izlaušanās piedzīvojuma tēmu un uzdevumiem. Tāpat vadītājs var apspriest ar skolēniem uzdevumu risināšanas stratēģijas, noteikumus un katras grupas uzdevumus.

Izlaušanās piedzīvojuma formāts

Izlaušanās piedzīvojuma formātā pedagogi var izmantot dažādus uzdevumus, kas saistīti ar matemātiku, valodu, zinātņu utt. Tie var atrasties uz pašas mīklas vai atsevišķi kā darba lapas. Viens uzdevums noslēgumā var būt paveicams kopīgi visām grupām. Piedzīvojums tiek pabeigts, kad skolēni saliek puzzle un paveic uzdevumus. Gala uzdevuma veikšanai iespējams izmantot dažādas slēdzenes vai seifu. Laika posms ir atkarīgs no uzdevumiem, mācību priekšmeta un aktivitātes mērķa.



Uzraudzība

Pedagoga uzdevums ir novērot procesu, iedrošināt un izskaidrot noteikumus.

Refleksija

Pēc izlaušanās puzzle piedzīvojuma skolēni atbild uz dažiem jautājumiem par uzdevumiem un dažādiem aspektiem, kas saistīti ar sadarbību, iekļaušanu un komunikāciju. Skolotājs var arī izmantot dažādas platformas, kā mentimeter.com, quizizz.com, kahoot.com vai citas.

PIEMĒRS: FORMĀTA IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMS

Mērķis

Veicināt izpratni par mežu nozīmi Latvijā un attīstīt skolēnu personīgo atbildību par dabas aizsardzību.

Mācīšanās mērķi

- Uzlabot zināšanas par mežiem un drošību mežos;
- Atpazīt ēdamās sēnes, izmantojot aplikāciju;
- Atšķirt dzīvnieku pēdas, krūmus un kokus;
- Iemācīties lasīt topogrāfiskos apzīmējumus;
- Izprast un iemācīties ikdienā izmantot drošības noteikumus mežā;
- Atpazīt meža veltes.



Mērķauditorija, kas bija iesaistīta testēšanā

- Pamatskolas skolēni vecumā no 9 - 11 gadiem (4. - 5. klase);
- Dažādu priekšmetu skolotāji un audzinātāji, viņi var ieteikt uzlabojumus spēlei;
- Tomēr formāts ir piemērots arī citiem vecumposmiem, kā arī pieaugušajiem un jauktām grupām.

Tēma

Formāts "Puzle" var tikt pielāgots mērķauditorijai un tās vajadzībām. Metodē var integrēt gan konkrētu priekšmetu mācību saturu, gan caurviju prasmes. Meža tēma ir interesanta skolēniem un ir sasaistīta ar realitāti.

Vēstījums un stāsts

Pirms spēles vadītājs parāda video par ekspedīciju mežā un uzdod jautājumus par meža tēmu. Pēc tam vadītājs saņem sliktu ziņu no vietējā mežsarga - mežs ir briesmās. Tomēr mežu var glābt skolēni, uzzinot nepieciešamo informāciju un atrodot sešus maģiskos ciparus. Vadītājs mudina skolēnus strādāt komandā, lai atrastu maģiskos ciparus un "izlauztos" no puzles.

Spēles norise

Skolēni tiek sadalīti vairākās mazās komandās, un katra komanda saņem puzli, kas ir jāsaliek. Kopumā ir sešas dažādas puzles:

- Sēnes (indīgās un ēdamās, izmantojot aplikāciju sēņu atpazīšanai);
- Krūmi un koki (krustvārdu mīkla);
- Dzīvnieki (attēlā ir noslēpti dzīvnieki un pēdas);
- Topogrāfiskā karte un daži izlaušanās istabas elementi (atrast norādes, atvērt kasti, atpazīt topogrāfiskos apzīmējumus);
- Drošības noteikumi mežā;
- Meža veltes (izvēlēties, kuras ir vai nav meža veltes).

Skolēnu grupas atrisina uzdevumus un iegūst maģiskos ciparus. Kad visas puzzles ir atrisinātas, viņi var atvērt seifu un izglābt mežu. Ir tikai viens veids, kā pabeigt spēli. Skolēni, kuri spēli pabeidz ātrāk, var pievienoties citām grupām un palīdzēt uzdevumu risināšanā.

Spēles beigas ir iespējamās: atverot seifu (kasti ar slēdzeni), pabeidzot puzzle ar uzdevumiem, pabeidzot vienu kopīgo puzzle, izpildot noslēguma uzdevumu visai grupai kopā.

Spēles noslēgums

Pēc puzzles salikšanas un uzdevumu izpildīšanas skolēni uzzina maģiskos ciparus. Visas grupas (klase) iegūst seifa kodu un izglābj mežu. Dalībnieki seifā atradīs maģiskā meža velti un pateicības vēstuli no vietējā mežsarga Jāņa Kalniņa.

Pēc spēles tiek veltīts laiks skolēnu refleksijai un sadarbības izvērtēšanai.

Materiāli

- 6 puzzles;
- Seifs;
- 6 darba lapas;
- Powerpoint prezentācija;
- Karte;
- Kaste ar slēdzeni;
- Kārtis ar norādēm;
- Rotaļlieta;
- Lomu kārtis.



Vissarežģītākais ir radīt pašas puzzles, tam būs nepieciešamas zināšanas par specifiskām datorprogrammām attēlu un puzzle veidošanai. Puzzles var uzticēt radīt arī drukas kompānijai. Iespējams izmantot arī ļoti vienkāršotu veidu - sagriezt gabalos izdrukātu attēlu vai izmantot jau gatavu puzzle, pielāgojot specifiskus uzdevumus katrai grupai.

PAPILDUS KOMENTĀRI

Kuri izlaušanās formāta elementi (piemēram, stāsts, puzzles, uzdevumi, pats formāts utt.) atbalsta dažādu izglītojamo iekļaušanu? Kā nodrošināt, lai cilvēki ar dažādiem mācīšanās stiliem būtu iesaistīti?

Lielākā daļa skolēnu ar prieku liek puzzles. Skolēni sadarbojas komandas ietvaros, lai saliktu puzzle, atbalsta viens otru. Skolotājs var pielāgot uzdevumus skolēniem ar dažādiem zināšanu un prasmju līmeņiem. Lomu kārtis ir piemērotas sadarbības prasmju uzlabošanai.

09

Telpas sadalītājs

Partneris:

Gulbenes novada pašvaldība



Izveidoja:

Gunta un Jana.

FORMĀTA STRUKTŪRA

Formāta veids

“Telpas sadalītāja” idejas pamatā ir sniegt iespēju skolēniem pieredzēt neierastu mācīšanās pieredzi, mainot fizisko vidi klasē. Sadalītājs parasti sadala klasi četrās mazākās telpās, kurās klase darbojas mazākās grupās un noslēgumā - visi kopā. “Telpas sadalītājs” ir lieliska iespēja skolēniem būt šeit un tagad, un tikt iesaistītiem mācīšanās procesā. Turklāt, šī metode stiprina komandas darbu un iecietību skolēnu vidū.

Dalībnieku skaits

Formāts ir piemērots visai klasei (līdz 25 skolēniem), dalībnieku vecums no 12 - 16 gadiem.

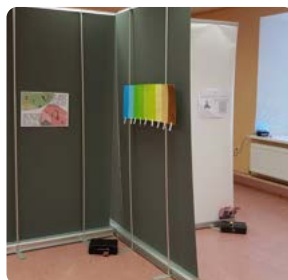
Sagatavošanās pirms spēles

Pirms izlaušanās piedzīvojuma skolotājs izstāsta noslēpumainu stāstu. Tas palielina interesi par uzdevumu un liek aktīvāk iesaistīties spēlē. Stāstam tematiski ir jābūt saistītam ar uzdevumiem/ mīklām. Pēc tam vadītājs pārrunā uzdevumu risināšanas stratēģijas, noteikumus un katras komandas uzdevumus.

Izlaušanās piedzīvojuma formāts

Uzdevumi:

- Sadalīties četrās komandās;
- Ieņemt starta vietu;
- Atrast norādes;
- Atrisināt dažādus uzdevumus katrā norobežotajā telpas sadalītāja vietā;
- Katrā atdalītajā vietā atrast puzzles gabaliņu;
- Visas komandas sanāk kopā un atrisina noslēguma uzdevumu;
- Atrast gala atbildi;
- Sekot instrukcijām un lasīt.



Uzraudzība

Skolotājs atrodas klasē un nepieciešamības gadījumā palīdz, ja skolēni to jautā.

Refleksija

Kad spēle ir pabeigta, dalībniekiem ir jāatbild uz sekojošiem jautājumiem:

- Kā jūs jutāties spēles laikā?
- Kas atgadījās ar spēles galveno varoni?
- Kādi uzdevumi tika risināti katrā atdalītajā vietā?
- Vai esat uzzinājuši kaut ko jaunu?
- Kā sadarbojāties spēles laikā?

PIEMĒRS: FORMĀTA IZLAUŠANĀS PIEDZĪVOJUMS

Mērķis

Galvenais mērķis ir sniegt iespēju un laiku uzlabot komunikācijas un lasīšanas prasmes, veicinot komandas darbu un uzlabot kritisko domāšanu.

Mācīšanās mērķi

- Mācīties pieņemt lēmumus;
- Mācīties strādāt komandā;
- Uzlabot komunikācijas prasmes;
- Papildināt pamatzināšanas ģeogrāfijā;
- Papildināt pamatzināšanas izdzīvošanas stratēģijās;
- Pievērst uzmanību detaļām.



Mērķauditorija, kas bija iesaistīta testēšanā

- Skolēni vecumā no 12 - 16 gadiem, kuriem ir priekšzināšanas ģeogrāfijā (piemēram, lasīt kartes leģendu, galvenos virzienus un izmantot kompasu);
- Citi skolotāji.

Tēma

Stāsta pamatā ir izdomāta leģenda par pazudušu cilvēku, kurš ir ļoti nozīmīgs kādai zinātniskajai organizācijai, un jaunieši ir vislabākie izmeklētāji, kuriem jāpalīdz viņš atrast. Viņiem ir jāliek lietā savas zināšanas, lai saliktu puzzles un atrisinātu uzdevumus lietas izmeklēšanai. Komandām ir jārikojas uzmanīgi, jāpievērš uzmanība detaļām un jālasa, jo dažkārt viss mums vajadzīgais ir mūsu acu priekšā.

Vēstījums un stāsts

Spēle sākas ar noslēpumainu vēstuli no kāda zinātnieka, kurš ir briesmās un jāglābj. Pēc tam skolēni tiek sadalīti četrās komandās, viņiem ir jāatrisina uzdevumi, lai atrastu zinātnieku un izglābtu kādu zinātnes projektu no ļaundariem. Procesa laikā viņi uzzinās kāpēc zinātnieks ir "iekūlies ķezā", tāpat arī kāpēc, ļaundari ir viņam uz pēdām.

Spēles norise

Telpa ir sadalīta četrās daļās. Katrai grupai ir jāpaveic dažādi uzdevumi.

- Pirmajā telpas daļā ir uzdevums par vulkāniem. Dalībniekiem ir jāizlasa aprakstos atrodamā informācija, lai atrastu divus ciparus kastes slēdzenes atslēgšanai. Šajā vietā ir septiņi caurspīdīgi attēli ar līnijām. Saliekot visus kopā, viņi atklās pēdējo ciparu slēdzenei. Aizslēgtajā kastē dalībnieki atradīs puzzles gabaliņu (karti);
- Otrajā telpas daļā uz plakātiem ir informācija par to, kā lasīt kartes krāsas. Ir atrodams arī radio, lai dzirdētu informāciju par pilsētu. Pēc tam skolēni atrod šo pilsētu kartē un uzzina 3 ciparus (augstums), lai atslēgtu kasti, kurā atrodas vēl viens kartes gabals;

- Trešajā telpas daļā ir uzdevums ar virzieniem kartē un kompasu. Paklājā uz grīdas ir paslēpti 3 cipari aizslēgtās kastes atvēršanai;
- Ceturtais uzdevums ietver stāstu par jauniešu sociālajām problēmām. Šajā stāstā ir ietverta matemātiskā darbība, lai nonāktu pie 3 cipariem kastes slēdzenes atvēršanai;
- Noslēdzošais uzdevums ir puzzle, kas dalībniekiem ir jāsaliek visiem kopā, lai atrastu virzienus un atrisinātu problēmu.

“Telpas sadalītājs” uzlabo lasīšanas prasmes, jo visa informācija ir atrodama aprakstos un uz sienām. Pirms spēles ģeogrāfijas skolotājs var pārrunāt, kā lasīt virzienus kartē un dabā.

Spēles noslēgums

Katrā telpas sadalītāja daļā ir uzdevums, kuru atrisinot, tiek atvērta noslēpumu kaste, kurā atrodas puzzles gabals (puzzles gabali ir no caurspīdīga papīra). Saliekot visus gabalus kopā, dalībnieki uzzinās, kur atrodas zinātnieks.

Materiāli

- 4 izvelkamie baneri, kurus var izmantot kā telpu sadalītāju;
- Trīs kastes ar slēdzeni;
- Dienasgrāmata ar slēdzeni;
- Grīdas paklājs;
- Krāsu aplis (plastmasas);
- Caurspīdīgs papīrs;
- Kompass;
- Papīrs afišām jeb aprakstiem;
- Marķieri;
- Flipchart lapas;
- Krāsaini papīri.



PAPILDUS KOMENTĀRI

Kā var izmantot šo izlaušanās spēli savā darba vidē (jauniešu centros, skolās, nometnēs, darbnīcās u.c.)?

Šis izlaušanās piedzīvojums var tikt izmantots dažādos veidos, reizēm vien sadalot telpu daļās, jauniešiem ir iespēja piedzīvot mācību procesa dažādību. Tiek dota brīva telpa iztēlei – vadītāji un pedagogi var izdomāt ļoti dažādus stāstus, uzdevumus un mācīšanās mērķus.

Kā šo formātu skolas var izmantot mācību satura nodrošināšanā?

Šī ir noderīga metode mācību procesa daudzveidības nodrošināšanai. Latvijas izglītības sistēmā strādājošie skolotāji arvien vairāk domā par dažādiem veidiem kompetenču attīstīšanai. Viņiem ir jānācās un jāizprot, kuras no metodēm ir veiksmīgas integrēšanai mācību darbā, lai iemācītu jēgpilnu komunikāciju, radošumu un dabisku interesi par mācību priekšmetu.

PALDiES!