LEARNING

LOOKING

CREATIVE LEARNING ENVIRONMENTS

EDUESCL@PEROOM

LEARNING LOOKING

CREATIVE LEARNING ENVIRONMENTS

ZIŅOJUMS

Līdzfinansē
Eiropas Savienības
Erasmus+ programma

SATURS

1. IEVADS

2. MĀCĪŠANĀS RĪKA EDUESC@PEROOM IZVEIDE

2.1. Projekts “Looking at Learning”

2.2. Mērķis un uzdevumi

2.3. Eduesc@peroom izveide

2.4. Dokumentācija un rezultāti

3. EDUESC@PEROOM BŪTĪBA

3.1. Eduesc@peroom kā radoša mācīšanās vide

3.2. Mācīšanās moments Eduesc@peroom

3.3. Piemērota mācību vide Eduesc@peroom izveidei

3.4. Eduesc@room izveidei nepieciešamie resursi

4. EDUESC@PEROOM MĀCĪŠANĀS ASPEKTI

4.1. Mācīšanās pieeja

4.2. Mērķis radošas mācīšanās vides izveidei

4.3. Nodarbības vadītājs kā atbalsts mācīšanās procesā

4.4. Izveides metodoloģija

4.5. Refleksija par mācīšanos

4.6. Laika ierobežojuma nozīme Esuesc@peroom

5. SECINĀJUMI

1. IEVADS

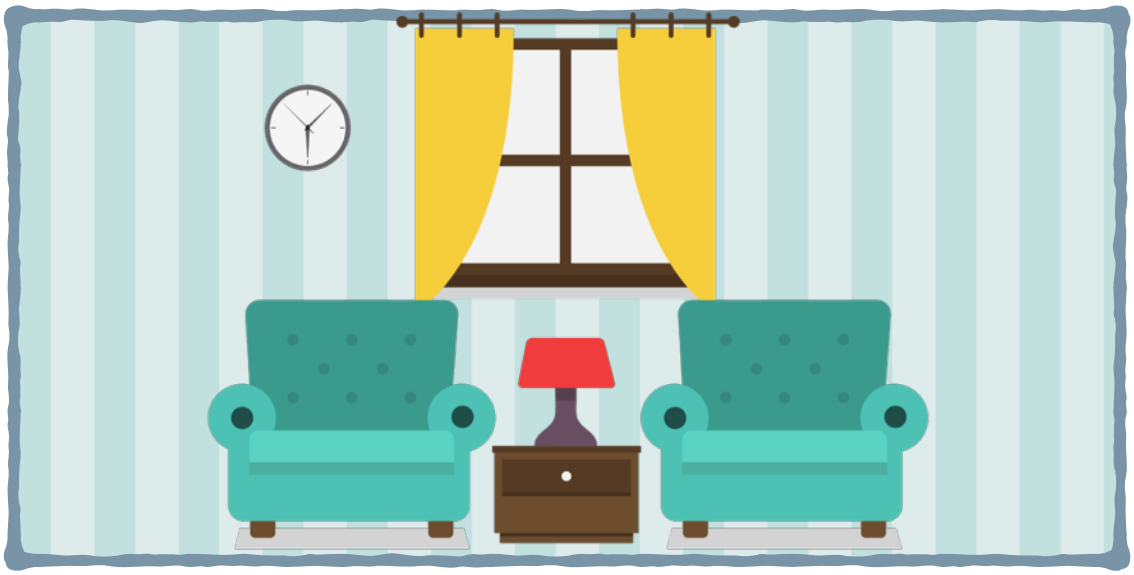
Šis dokuments tapis stratēģiskās partnerības projekta „Looking at learning" (Skats uz mācīšanos, turpmāk – L@L) ietvaros, pateicoties Jaunatnes starptautisko programmu aģentūras administrētās programmas „Erasmus+: Jaunatne darbībā" finansējumam. Šeit varēs uzzināt, kāds ir projekta intelektuālais rezultāts un kā tapis mācīšanās rīks Eduesc@peroom ar mērķi ieviest inovācijas mācīšanās vidē. Vienlaikus tapusi arī rokasgrāmata, soli pa solim skaidrojot izlaušanās istabas izveides vadlīnijas, kā arī materiāls, kurā apkopoti projekta gaitā izveidotu mācīšanās pieredzē balstītu izlaušanās istabu piemēri. Ceram, ka mūsu lasītāji gūs iedvesmu radīt paši savu izlaušanās istabu mācīšanās vides dažādošanai.

2. MĀCĪŠANĀS RĪKA EDUESC@PEROOM IZVEIDE

Izlaušanās istaba ir piedzīvojumu pilna un aizraujoša vide, kur komandas galvenais mērķis ir tikt galā ar uzdevumiem un izlauzties no telpas. Vai šo spēles būtību iespējams izmantot ar mērķi mācīties? Ja tā, tad kas izlaušanās procesam piešķir mācīšanās aspektu? L@L projekts nolēma šo jautājumu izpētīt un radīt inovatīvu mācīšanās rīku, kura pamatā ir jau esošais izlaušanās istabas koncepts.

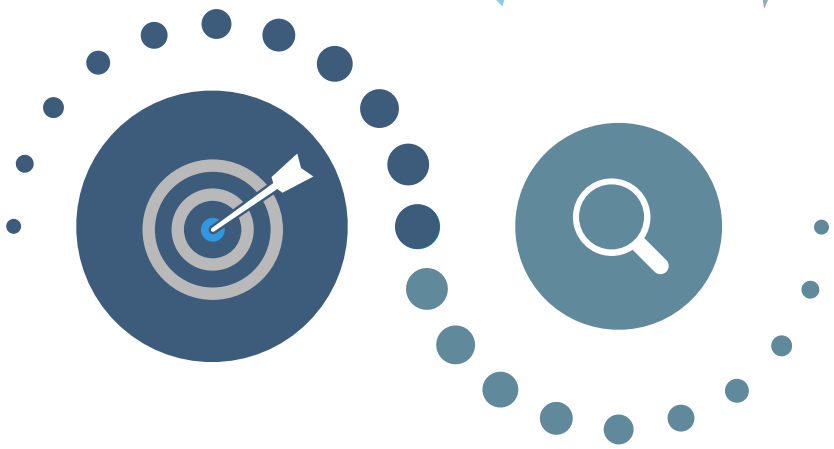
2.1 Projekts L@L “Looking at Learning”:

Šī mācīšanās rīka izveide notika programmas „Erasmus+: Jaunatne darbībā” KA2 stratēģiskās partnerības projekta L@L ietvaros. Stratēģiskā partnerība tika realizēta starp 3 valstīm – Latviju, Nīderlandi un Spāniju – ar pamattēmu Radoša mācīšanās vide. Salīdzinājumā ar citiem ar mācīšanos saistītiem projektiem šis projekts ir nozīmīgs ar to, ka vairāk koncentrējas uz pašu mācīšanās procesu (metodi), nevis tikai uz procesā iesaistītajām pusēm.



Projekta mērķis bija izveidot inovatīvu mācīšanās rīku, kas atbilstu visiem radošas mācīšanās vides priekšnosacījumiem. Eduesc@peroom ir viens no trim intelektuālajiem rezultātiem, kas tapis paralēli situācijas izpētei “Pirmais skats uz mācīšanos” un ilgtermiņa pētījumam par radošu mācīšanās vidi. Informāciju par projektu un intelektuālos rezultātus iespējams atrast mājaslapā:

www.lookingatlearning.eu



2.2 Mērķis un uzdevumi:

Projekta mērķis bija izveidot praktisku, plaši pielietojamu un inovatīvu rīku formālās un neformālās izglītības mācīšanās vides dažādošanai, kura pamatā ir izlaušanās istabas koncepts.

Eduesc@peroom uzdevumi:

- ***Izprast jauniešu mācīšanās vajadzības un kā izlaušanās istaba var iedrošināt pašiem virzīt savu mācīšanās procesu;***
- ***Veicināt formālās un neformālās izglītības sintēzi, domājot par mācīšanos un mācīšanās vidi;***
- ***Veicināt starptautisku praksi, pētot, kā spēļošana[1] un neierasta vide var veicināt pašorganizētu mācīšanos;***
- ***Izzināt jaunu mācīšanās metodoloģiju un radīt inovatīvu un plaši izmantojamu mācīšanās rīku jauniešiem, tajā skaitā jauniešiem ar ierobežotām iespējām;***
- ***Atbalstīt dalībniekus atpazīt viņiem piemērotāko mācīšanās veidu un izzināt, kā radošums un vide var uzlabot mācīšanās efektivitāti.***

(1)Spēļošana (*gaminifation*) – terminā savienoti divi angļu valodas vārdi *game* (spēle) un *education* (izglītība), to izmanto, runājot par spēles elementu izmantošanu mācīšanās procesā

2.3 Eduesc@peroom izveide:

Ideja par Eduesc@peroom izveidi radās jau pirms projekta L@L. Šī mācību rīka komandas kodols ir tā izstrādes vadītāja un nacionāla līmeņa projekta koordinatore Gabi Steinprinz („Youth Exchange Service", Nīderlande), nacionāla līmeņa projekta koordinatore Rūta Kronberga („Humana People to People in Latvia", Latvija) un nacionāla līmeņa projekta koordinators Ignacio Salgado („Promesas", Spānija). Komandas kodola uzdevums bija izzināt šī mācīšanās rīka iespējas. Lai pieeju padarītu kompetentāku, tika pieaicināti eksperti no izglītības, spēļošanas un sociālās mākslas jomām:

- @ ***ES: Javi Quilez - nodarbību vadītājs neformālās izglītības jomā, spēļošanas eksperts.***
- @ ***LV: Andris Čeksters - konsultants izglītības inovāciju jomā;***
- @ ***NL: Giacomo Cardoni - mākslinieks, mākslas terapeits, brīvprātīgais jaunatnes darbinieks.***

Pēc vairākām prāta vētrām, jauna inovatīva rīka meklējumiem atbilstoši radošas mācīšanās vides prasībām un 4 dienu darba sanāksmēm Eduesc@peroom ieguva konkrētākus apveidus. Galvenais jautājums, ko izvirzījām procesa gaitā, bija: kas piešķir izlaušanās istabām mācīšanās aspektu?

Komanda kopā ar ekspertiem apmeklēja vairākas izlaušanās istabas un diskutēja par fizisko vidi un elementiem, kas varētu potenciāli nodrošināt mācīšanās procesu. Nodarbību vadītāji un projekta mācību dalībnieki apmeklēja vairākas Eduesc@peroom, lai iepazītos ar izlaušanās istabas konceptu un mācīšanās iespējām tajā. Kopumā tika apmeklētas un analizētas apmēram 20 dažādas izlaušanās istabas.

Eduesc@peroom izveides process bija ļoti radošs. Komanda centās būt pēc iespējas radoša un atvērta, lai gūtu maksimālu rezultātu, izstrādājot Eduesc@peroom vadlīnijas. Treniņi projekta laikā tika balstīti uz praktisko mācīšanos, izstrādājot gan pašu konceptu, gan 4 reālas Eduesca@perooms Stede Broec pilsētā Nīderlandē dažādās organizācijās: pamatskolā, speciālās vidējās izglītības iestādē jauniešiem ar mācīšanās traucējumiem, jauniešu centrā un dienas centrā jauniešiem ar invaliditāti.

Pēc mācībām dalībnieki gūtās zināšanas izmantoja, lai veidotu izlaušanās istabas savās organizācijās. Tādējādi tika radītas 11 Eduesc@peroom dažādās izglītības iestādēs: skolās, bērnudārzos, kultūras centros u.c.

Gan nodarbību vadītāji, gan dalībnieki sasnieguši labus rezultātus, Eduesc@peroom koncepts arvien tiek uzlabots dažādās mācīšanās vidēs, iesaistot kolēģus un citus nodarbību vadītājus. Eduesc@peroom pozitīvo ietekmi apliecina arī projekta pētījumā gūtie rezultāti.

2.4 Dokumentācija un rezultāti:

Viens no projekta mērķiem, veidojot Eduesc@peroom, bija radīt aprakstus un vadlīnijas, kas palīdzētu ikvienam izprast Eduesc@peroom un ieviest to dažāda veida izglītības organizācijās. Tādējādi projekta laikā tika radīti 3 dokumenti par Eduesc@peroom:

- ***Ziņojums: mācīšanās līdzekļa Eduesc@peroom izveidošanas apraksts;***
- ***Rokasgrāmata: vadlīnijas Eduesc@peroom izveidošanai soli pa solim;***
- ***Rīkkopa, kurā apkopoti labās prakses piemēri un projekta partnervalstu vietējās organizācijās izveidotu Eduesc@peroom apraksti.***

Visi šie dokumenti ir prezentēti vairākos pasākumos projekta L@L ietvaros un izplatīti visos iespējamos projekta organizāciju tīklojumos. Turklāt visus materiālus ir iespējams lejuplādēt mūsu mājaslapā:

www.lookingatlearning.eu

3. EDUESC@PEROOM BŪTĪBA

Ideja par Eduesc@peroom bija jau pašā projekta L@L sākumā. Tā radās no tā, ka projekta komanda bija izmēģinājusi vairākas izlaušanās istabas, kas ir gana populārs izklaides veids pasaulē, īpaši jauniešu vidū. Izlaušanās istabas pamatā ir ideja par izkļūšanu no konkrētas telpas limitētā laikā (parasti 1 stundā), atrisinot uzdevumus, atklājot sakarības, atrodot priekšmetus, norādes vai kodus. Uzdevumi, puzles, mīklas un sakarības ir savstarpēji saistītas, viena uzdevuma atrisinājums kalpo par norādi nākamā uzdevuma izpildei.

Parasti izlaušanās istabas pamatā ir kāda leģenda jeb stāsts, balstoties uz kuru grupai ir jāatrisina kāda problēma vai kāds jāizglābj. Par pamatu tēmas izvēlei var kalpot gandrīz jebkas: piedzīvojumu spēles, slepkavības, spiegi, pazudušas personas, apslēptas zināšanas, ieroči, izgudrojumi, viss, kas vien spēj ieinteresēt jauniešus.

Izlaušanās istaba ir vērsta uz grupas sadarbību, fokusējas uz dalībnieku dažādību, ņem vērā katra dalībnieka potenciālu. Komunikācija, līderība, sadarbība ir katras izlaušanās istabas mācīšanās pamatā.

Ņemot vērā izlaušanās istabas konceptu, izvirzījām sekojošus jautājumus:

- **Vai varam šo konceptu izmantot, radot izlaušanās istabu, kuras mērķis ir mācīšanās? Vai izlaušanās istaba ir radoša mācīšanās vide?**
- **Kādi aspekti izlaušanās istabai piešķir izglītojošu raksturu? Kādai mācīšanās videi tā ir piemērota?**
- **Kādi ir mācīšanās rezultāti? Kā tie saskan ar izglītības organizāciju vai iestāžu misiju, vīziju, mācīšanās kontekstu?**
- **Vai izlaušanās istabas ieviešana praksē vispār ir reāla, ņemot vērā ierobežoto finansējumu un kapacitāti laika un cilvēkresursu kontekstā?**

Projekta L@L komanda nolēma šos jautājumus izpētīt un radīt inovatīvu mācīšanās rīku, kas piemērots dažādām mācīšanās vidēm: pamatskolām, vidusskolām, jauniešu centriem, dienas centriem jauniešiem ar invaliditāti vai bērnudārziem.

.

3.1 Eduesc@peroom kā radoša mācīšanās vide:

Projekta L@L mērķis ir izveidot inovatīvu un radošu mācīšanās vidi, saistošu gan formālās, gan neformālās izglītības organizācijām. Inovācijas pamatā ir radoša mācīšanās vide (tajā skaitā fiziskā vide), kas ir piemērota gan dalībnieka, gan nodarbību vadītāja (jaunatnes darbinieka, skolotāja, lektora) vajadzībām piemērota.

Projekta ietvaros norisinājās mācības, kuru laikā dalībnieki definēja, kādi ir priekšnosacījumi radošai mācīšanās videi. Izstrādājot šo rīku, ņēmām vēra izvirzītos nosacījumus:

- **Eduesc@peroom balstās uz dalībnieku vajadzībām, tajā pašā laikā liekot uzņemties atbildību par procesu;**
- **Eduesc@peroom iedrošina dalībniekiem būt aktīviem, izzināt, mēģināt, ļauj kļūdīties, apmierināt zinātkāri un likt lietā radošumu;**
- **Eduesc@peroom iedrošina rast pašiem savu ceļu uz atbildēm, izmantojot atšķirīgas pieejas un zināšanas;**
- **Eduesc@perooms ir vide, kur nodarbību vadītājs atbalsta mācīšanos, novērojot procesu un sadarbojoties, ja vien dalībnieki to vēlas;**
- **Eduesc@peroom izmanto dažādus radošus materiālus un atbalsta radošumu;**
- **Eduesc@peroom paver iespēju dažādiem mācīšanās veidiem.**

3.2 Mācīšanās moments Eduesc@peroom:

Kas izlaušanās istabai piešķir mācīšanās aspektu? Kādas ir galvenās atšķirības no parastas izlaušanās istabas? Šie ir atslēgas jautājumi Eduesc@peroom izveidē. Neformālajā izglītībā spēļošana ir labi zināma. Tas ir veids, kā mācīšanos padarīt aizraujošu un piemērotāku jauniešu uztverei un interesēm.

Eduesc@peroom pamatā ir izlaušanās istabas spēles būtība, kas papildināta ar mācīšanās elementiem un ņem vērā jauniešu intereses. Zinātkāre ir cilvēku dabā, un izlaušanās istaba ir ideāla platforma, lai zinātkāre kalpotu par mācīšanās dzinējspēku.

3.3 Piemērota mācību vide Eduesc@peroom izveidei:

Iesaistot izglītotājus un ekspertus no dažādām izglītības jomām, galvenais uzdevums Eduesc@peroom izveides procesā bija spēlei piešķir mācīšanās aspektu un nodrošināt mācīšanās rezultātu sasaisti ar konkrēto izglītības organizāciju misiju, vīziju un mācīšanās priekšnosacījumiem. Formālās un neformālās izglītības jomu izglītotāji bija atvērti šai idejai un ar interesi piekrita šo rīku ieviest viņu pārstāvētajā izglītības organizācijā.

Eduesc@peroom projekta laikā tika izveidotas sekojošās izglītības organizācijās:

- **Jauniešu centrā;**
- **Pamatskolās;**
- **Vidusskolās – gan vispārējās, gan speciālās izglītības;**
- **Dienas centrā jauniešiem ar invaliditāti;**
- **Cirka skolā;**
- **Augstskolā;**
- **Kultūras centrā (pilī);**
- **Bērnudārzā/pirmsskolas izglītības iestādē.**

Visiem nodarbību vadītājiem izdevās Eduesc@peroom pielāgot konkrētajam kontekstam un mērķauditorijai. No tā secinām, ka Eduesc@peroom ir piemērota jebkura tipa izglītības organizācijām, plašai mērķauditorijai gan vecuma, gan zināšanu līmeņa, gan izcelsmes, gan pieredzes ziņā. Galvenais nosacījums bija šo mācīšanās pieeju pielāgot attiecīgajām telpām, dalībnieku vajadzībām un iespējām un mācīšanās mērķiem organizācijā.

3.4 Eduesc@perooms izveidei nepieciešamie resursi:

Mums bija pamatotas šaubas par to, vai organizācijām izglītības sektorā būs pietiekami daudz resursu izlaušanās istabas izveidei. Vai skolām, NVO, jauniešu centriem, kultūras un kopienu centriem būs pietiekami daudz finanšu un cilvēkresursu Eduesc@peroom radīšanai?

Vienkāršas izlaušanās istabas apmeklējums ir salīdzinoši dārgs. Telpas ir prasījušas pietiekami lielus ieguldījumus: specifiskus materiālus, kā magnētus, slēdzenes, elektriskās ierīces, lāzerus vai speciālus apgaismojumus. Sarežģīta ir arī novērošanas un komunikācijas sistēma. Tāpēc centāmies apzināt resursus mazbudžeta izlaušanās istabas izveidei, kas par pārsteigumu izdevās. Vidējās izmaksas Eduesc@peroom izveidei bija 20-50 euro. Nodarbību vadītāji lika lietā savu izdomu, izmantojot jebkurus materiālus, piemēram, daudzās telpās par slēdzenēm kalpoja velosipēdu saslēgi. Novērošanai izdevīgs un lēts līdzeklis bija *Skype* izmantošana. Varam droši apgalvot, ka Eduesc@peroom izveidei lieli finanšu ieguldījumi nav nepieciešami, šo mācīšanās rīku var atļauties ikviena izglītības organizācija.

Cilvēkresursu gadījumā varētu būt lielāks izaicinājums. Istabas izveide prasa salīdzinoši daudz laika un enerģijas. Tomēr daudzi nodarbību vadītāji ir atzinuši, ka šī pūles ir bijušas tā vērtas, un mācīšanās rezultāti ir patiešām iespaidīgi. Par to, cik vērtīga ir Eduesc@peroom, iespējams spriest pēc tā, kādu dalībnieku ieinteresētību un mācīšanās rezultātus nodarbību vadītājs novēro. Izglītotāji, kuri izveidojuši vairākas izlaušanās istabas atzīmē, ka visvairāk piepūles

4. EDUESC@PEROOM – MĀCĪŠANĀS ASPEKTI

Projekta komandas un nodarbību vadītāju uzmanības centrā bija mācīšanās aspekta nodrošināšana, veidojot Eduesc@peroom.

4.1 Mācīšanās pieeja:

Nodarbību vadītāji fokusējās uz pievienoto vērtību mācīšanās kontekstā. Nodarbību vadītājiem bija jāizprot, kā uzdevumi/puzles/mīklas atbilst mācīšanās mērķiem, ne tik daudz kalpo par izlaušanās pavedieniem.

Eduesc@peroom ir rīks, ko nodarbību vadītāji izmanto savā darbā, lai:

- **Piedāvātu alternatīvu un aizraujošu veidu, kā apgūt jaunas zināšanas, prasmes un attieksmes;**
- **Pārbaudītu dalībnieku zināšanu līmeni/prasmes/izpratni/vēlmi attīstīties;**
- **Dot zināšanas caur aktīvām un praktiskām darbībām, kurās tiek izmantotas dažādas maņas.**

4.2 Mērķis radošas mācīšanās vides izveidei:

Eduesc@peroom ir radīta, lai mācītos un sasniegtu dažādus mācīšanās mērķus:

- **Mācīties kaut ko konkrētu (kādu priekšmetu, tēmu, empātiju, sociālas prasmes, zināšanas);**
- **Paaugstināt pašapziņu, izpratni, uzlabotu savstarpējo sadarbību;**
- **Izprast, kāda loma dalībniekam ir vispiemērotākā komandas darbā;**
- **Veicināt atvērtību un piedāvāt citu skatījumu uz jau ierastām lietām un procesiem;**
- **Parādīt neierastu pielietojumu jau sen zināmām lietām;**
- **Likt lietā iegūtās zināšanas un prasmes;**
- **Paplašināt izpratni par attieksmēm un rīcību, projicēt piedzīvotās situācijas uz savu dzīvi vai grupu kopumā.**

4.3 Nodarbības vadītājs kā atbalsts mācīšanās procesā:

- Nodarbību vadītājs spēles laikā ir atbalsta persona un koučs, tomēr sarežģītas situācijas maksimāli ļauj risināt dalībniekiem;
- Kļūdas ir neatņemama un būtiska spēles daļa; grupas kļūdās nav jāiejaucas, ja vien dalībnieki paši nelūdz palīdzību.

4.4 Izveides metodoloģija:

Eduesc@peroom mērķis ir maksimāli iesaistīt dalībniekus atkarībā no viņu prasmēm un kompetencēm. Uzdevumiem ir jābūt paredzētiem dažādiem mācīšanās stiliem, cilvēku raksturiem un īpašībām. Mācīšanos, izpratni, atmiņu un personīgo izaugsmi veicina šādi elementi un uzdevumi:

- **Visas maņas (sajūtas, tauste, skaņas, garša u.c.);**
- **Zīmējumi;**
- **Informācija vai teksts, kas izlasāms, savienojot kopā visas tā daļas;**
- **Citāti un fakti, kurus nepieciešams savienot konkrētā secībā;**
- **Uzdevumi loģiskajai domāšanai;**
- **Radoši atrisināmi uzdevumi;**
- **Uzdevumi, kas saistīti ar ķīmiju, bioloģiju un fiziku;**
- **Uzdevumi, kurus var izprast tikai pēc kāda laika, izprotot kontekstu;**
- **Izlaušanās istaba mācīšanās funkciju veic arī ārpus spēles telpas un laika limita: nodarbību vadītājs var likt dalībniekiem kaut ko izlasīt vai pārdomāt pirms spēles;**
- **Iespējami viltus uzdevumi, kas nav paredzēti atrisinājumam un izejas atrašanai, bet tie var būt noderīgi izziņai un mācīšanās mērķa sasniegšanai;**
- **Uzdevumu dažādība:**
  - Uzdevumi, kas orientēti uz grupas dalībnieku individuālajiem talantiem;
  - Uzdevumi, kuru izpilde iespējama, tikai grupai darbojoties kopā;
  - Uzdevumi, kas vairāk paredzēti izziņai kā tādai nevis pavediena atrašanai un spēles atrisināšanai (netiešā mācīšanās)
  - Uzdevumi, kuru atrisināšana noved pie nākamā uzdevuma;
  - Uzdevumi, kas pārveido telpu. Tādējādi istaba ir nepārtrauktā pārmaiņu procesā, kurā ir iesaistīti paši dalībnieki;
  - Uzdevumi, kuru atrisināšana turpinās pēc Eduesc@peroom apmeklējuma;
  - Eduesc@peroom pēc izveides darbojas pārbaudes režīmā. Dalībnieki izmanto savas zināšanas, lai istabu pilnveidotu, izmantojot jaunus materiālus un informāciju. Tas istabu padara interesantāku jauniem dalībniekiem.

4.5 Refleksija[2] par mācīšanos:

Viens no aspektiem, kas Eduesc@peroom piešķir mācīšanās momentu ir iespēja reflektēt par spēli tam īpaši paredzētā veidā un vietā, kas vienkāršā izlaušanās istabā netiek nodrošināts. Atgriezeniskās saites telpa ir viens no Eduesc@peroom atslēgas momentiem un nodrošina mācīšanos, reflektējot par pieredzēto, uzdodot jautājumus par notikušo, dodot vai saņemot atgriezenisko saiti un paplašinot redzesloku.

Šī ir vieta un laiks, lai:

- **Dalītos pieredzē;**
- **Izvērtēt individuālos panākumus un pārdomātu katra uzdevuma risinājumu; apzināties katra uzdevuma sasaisti ar spēles kontekstu;**
- **Izvērtēt, vai dalībnieki guvuši iecerēto mācīšanās pieredzi;**
- **Dalīties ar dažādiem iespējamiem uzdevumu risināšanas veidiem;**
- **Noskaidrot iztrūkstošos posmus leģendā (stāstā) un piešķirt procesam pabeigtības sajūtu.**

4.6 Laika ierobežojuma nozīme Eduesc@peroom:

- Laika limits nav obligāta prasība, viss ir atkarīgs no mērķiem, uzdevumiem un dalībnieku vajadzībām, viņu spēju koncentrēties;
- Izlaušanās procesu iespējams organizēt pa vairākām spēles sesijām vai pat dienām, lai laika limits neradītu nospiedoši negatīvu atmosfēru.

(2) Refleksija – atgriezeniskā saite

5. SECINĀJUMI

@ Nodarbību vadītāji pēc sava darba projektā L@L ar pārliecību saka, ka Eduesc@peroom ir milzīgs potenciāls izmantošanai izglītības organizācijās. Dalībnieku pētījums ir atklājis augstus pozitīvos rādītājus (vidēji 80% Eduesc@peroom dalībnieku pieredze ir saistīta ar pozitīvām emocijām, spēju uzņemties atbildību, iedvesmu un ieinteresētību).

@ Eduesc@peroom izveide prasa laiku un cilvēkresursus, bet sniedz ļoti labus mācīšanās rezultātus. Nodarbību vadītāji ir minējuši, ka „darbs ir bijis interesants un aizraujošs, tā ir jauna pieeja skolotāja darbam; nav svarīgs Eduesc@peroom ieguldītais laiks, galvenais ir aizraujošais rezultāts".Nodarbību vadītāji arvien turpina dalīties pieredzē jaunu istabu veidošanā.

@ Eduesc@peroom radīšana pavēra jaunu skatījumu uz izglītotāja darbu un mācīšanās pieeju. Nodarbību vadītāji, kas strādā ar bērniem un jauniešiem invalīdiem, atklāja absolūti jaunu mācīšanās potenciālu. Veidojot Eduesc@peroom par fermu un dzīvniekiem, nodarbību vadītāji bija pārsteigti, cik labi bērni pārzina šo tēmu un spēj savienot dažādus elementus. Tika dota iespēja labāk izzināt bērnu un jauniešu zināšanas un prasmes.

Paldies visiem, kuri iepazinušies ar mūsu pieredzi vai plāno to darīt, atrodot materiālus mūsu mājaslapā:

www.lookingatlearning.eu

Nodarbību vadītājiem vēlam veiksmi un izziņas prieku darbā ar Eduesc@peroom!

Gabi Steinprinz – nacionāla līmeņa koordinatore Nīderlandē

Rūta Kronberga – nacionāla līmeņa koordinatore Latvijā

Ignacio Salgado - nacionāla līmeņa koordinators Spānijā

"Eiropas Komisijas atbalsts šīs publikācijas tapšanai nav uzskatāms par tās satura apstiprinājumu, kas atspoguļo vienīgi autora uzskatus, un Komisijai nevar uzlikt atbildību par tajā ietvertās informācijas jebkuru iespējamo izlietojumu."