LOOKING@LEARNING

CREATIVE LEARNING ENVIRONMENTS

EDUESC@PEROOM

RĪKKOPA

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

PRIEKŠVĀRDS

Sākot domāt par eksperimentālu mācīšanās vidi, šis projekts izvirzīja jautājumu – vai ir iespējams radīt un attīstīt mācīšanās pieredzē balstītu izlaušanās istabu? Mēs nolēmām pieņemt šo izaicinājumu un rast atbildi uz mūsu jautājumu!

"Looking at Learning" (Skats uz mācīšanos) ir programmas "Erasmus+: Jaunatne darbībā" stratēģiskās partnerības projekts par radošas mācīšanās vides tēmu. Projekta ietvaros ir tapuši divi darba dokumenti par radošu mācīšanās vidi: situācijas analīze un pētījums. Esam pētījuši gan to, kas projekta laikā paveikts 3 partnervalstīs – Latvijā, Nīderlandē un Spānijā, gan attīstījuši jaunu pieeju mācīšanās vides dažādošanai - izglītojošu izlaušanās istabu.

Šo mācību rīku esam nodēvējuši par Eduesc@peroom. Mācību rīka tapšanas procesu esam izskaidrojuši Eduesc@peroom ziņojumā. Projekta laikā ir izstrādāta arī rokasgrāmata, kurā soli pa solim esam izskaidrojuši priekšnosacījumus izlaušanās istabas radīšanai, sākot jau ar izlaušanās istabas idejisko kodolu, kas vērsts uz mācīšanās procesu. Iedvesmai esam radījusi arī šobrīd lasāmo rīkkopu, kurā atklāta istabas ieviešanas praktiskā puse. Te vēlamies dalīties ar izlaušanās istabām, kas radītas formālās un neformālās izglītības iestādēs un organizācijās, kas strādā ar dažādu mērķauditoriju – jauniešiem, pieaugušajiem, bērniem un cilvēkiem ar īpašām vajadzībām. Šajā rīkkopā atradīsiet, kā dažāda veida izlaušanās istabas ieviest realitātē, kā tās pielāgot un nodrošināt to darbību atbilstoši mērķa grupas nepieciešamībām, kāda ir to loma dažādās izglītības iestādēs (skolās, jauniešu centros, bērnudārzos, pirmskolās, centros cilvēkiem ar īpašām vajadzībām).

Šis materiāls ļauj pārdomāt nozīmīgus jautājumus, kuri palīdzēs pilnveidot izlaušanās istabas/-u radīšanas un ieviešanas procesu. Mūsu darba rezultāts var palīdzēt ikvienam, kurš ir ieinteresēts pieņemt šo izaicinājumu. Projekta komanda aicina cilvēkus dalīties ar šeit atrodamo informāciju un atbalstīt vienam otru, lai paplašinātu iespēju šo labās prakses mācīšanās pieredzi pārņemt arvien jaunās vietās. Mēs mēģinājām analizēt procesu tā reālajā darbības vidē un sniegt praktiskus piemērus rezultātu sasniegšanai. Centāmies sniegt pēc iespējas dziļāku ieskatu, lai atklātu, cik dažādās vietās, ar cik dažādām mērķa grupām un plašos kontekstos izlaušanās istabu var izmantot ar mērķi, lai iemācītu.

Vai esi gatavs radīt pats savu mācīšanās pieredzē balstītu izlaušanās istabu?

EDUESC@PEROOM

Analizējot jau izveidotās izlaušanās istabas un veidojot pašiem savas, mēs mēģinājām definēt, kas veido ikvienas izlaušanās istabas „mugurkaulu" un sniegt ieteikumus nodarbību vadītājiem, radot pašiem savu Eduesc@peroom. Pašā sākumā aicinām priekš sevis saprast – kāds ir tavs mērķis, radot istabu? un kāda ir tās mērķa grupa? Ir daudzi veidi, kā atbalstīt mācīšanās procesu, un esam pārliecināti, ka Eduesc@peroom ir ļoti spēcīga metode, kas iedvesmo dalībniekus domāt, izzināt un augt.

Kad esi noteicis mācīšanās mērķus, ir jābūt skaidrībai, kur tieši atradīsies izlaušanās istaba un kādi līdzekļi ir nepieciešami tās izveidei. Labā ziņa ir tā, ka izlaušanās istabu var radīt praktiski jebkurā vidē un ar ļoti maziem finansiāliem ieguldījumiem: visa pamatā ir izdoma! Šis materiāls iedvesmo atklāt izlaušanās istabas metodes potenciālu.

Pēc tam, kad ir apzināti mācīšanās mērķi un pieejamie resursi, nākamais būtiskais solis ir radīt izlaušanās istabas LEĢENDU. Ir jāizdomā stāsts, kas ir izlaušanās istabas pamatā un kas dalībniekiem ir jādara. Ikvienas izlaušanās istabas mērķis ir atrisināt uzdevumu un iziet no spēles telpas. Izlaušanās elements ir kā spēles esence un arī īsts aizraušanās avots, kas spēli padara atraktīvu un vienlaikus nodrošina izglītojošo aspektu. Stāsts var būt īsts vai izdomāts, balstīts reālos faktos vai gluži otrādi – absolūta fikcija. Bez stāsta jeb leģendas izlaušanās istaba zaudē savu jēgu.

Tiklīdz ir izdomāta spēles leģenda, ir pienācis laiks likt lietā izdomu: ir jāizdomā UZDEVUMI – spēles, mīklas, puzles u.c. Par uzdevumu var noderēt ikviena situācija, kura dalībniekiem ir jāatrisina, lai turpinātu virzību Eduesc@peroom un nokļūtu tuvāk galamērķim. Katrs uzdevums atklāj zināmu informāciju, kalpo par norādi vai atslēgas elementu, ko izmantot turpinājumā. Uzdevumu mērķis ir arī nodrošināt mācīšanās elementu spēlē.

Mēs vēlamies iedrošināt veidot uzdevumus, kas paredzēti dažādām kompetencēm un dalībnieku spējām. Pārliecinieties, ka visi uzdevumi nav balstīti tikai vienā konkrētā kompetencē (matemātikas, loģikas, digitālajā utt.), bet gan piedāvā vairākas pieejas, iesaistot visus dalībniekus atbilstoši viņu zināšanām un prasmēm. Atgādinām, ka visiem uzdevumiem ir jābūt saistītiem ar stāstu un jāved tuvāk atrisinājumam. Var brīvi izvēlēties spēles ilgumu, bet tomēr iesakām, lai tas nebūtu garāks par 60 minūtēm, tāpat uzdevumu skaitam nevajadzētu būt mazākam par 15.

Eduesc@peroom istabas veidošanas un pārbaudes process prasa vismaz 2 dienas līdz 2 nedēļas. Mūsu pieredze liecina, ka šis process viennozīmīgi ir aizraujošāks, ja to dari komandā.
Kā tad ar pašu mācīšanās procesu? Mēs uzsvērām, ka katram uzdevumam ir jābūt saistītam ar leģendu un jānodrošina mācīšanās iespēja, vienalga vai tā būtu saistīta ar spēles tēmu vai uzdevumu būtību kā tādu (daudzi no tiem māca strādāt ierobežotos laika apstākļos, pilnveido dalībnieku kompetences un atklāj vajadzības utt.). Atkarībā no izvirzītā mācīšanās mērķa ir liela varbūtība, ka nozīmīgākais mācīšanās process notiks tikai pēc izlaušanās no spēles telpas: tas ir laiks, kad tiek izprasts viss, kas noticis iekšā un gūta atgriezeniskā saite. Mēs to saucam par atgriezeniskās saites telpu.

Atgriezeniskās saites telpa var būt kā atsevišķa fiziska telpa vai kāda telpa funkciju apvienošanas kārtībā (tā pati sagatavošanās telpa vai spēles telpa). Būtībā jau svarīgāka ir satura kvalitāte un mācīšanās procesa virzītājs, nevis fiziskā vide. Atgriezeniskās saites telpā nodarbību vadītājs pārrunā ar dalībniekiem gūto pieredzi no dažādiem aspektiem: ko katrs ir iemācījies vai sapratis, ko šī pieredze ir izmainījusi, kas dalībniekus ir pārsteidzis, kas jauns ir izzināts, ko gribētu mainīt…

DAŽĀDAS PIEEJAS EDUESC@PEROOM

Ir svarīgi sniegt dalībniekiem specifiskas zināšanas, kas motivētu un sagatavotu viņus citām Eduesc@peroom pieredzēm. Tu vari aicināt dalībniekus radīt pašiem savu Eduesc@peroom. Neatkarīgi no tā, kādu stratēģiju izvēlaties, izlaušanās istaba ir aktivitāte, kam parasti nevajadzētu ilgt vairāk par vienu stundu. Laika, enerģijas un resursu ieguldījuma apmērs dažkārt var atturēt radīt pašiem savu izlaušanās istabu. Bet aicinām atcerēties, ka ir iespēja radīt tādu spēli, ko var spēlēt atkārtoti, dažos gadījumos to var darīt pat viena un tā pati grupa.

Vairākkārt apmeklējamas izlaušanās istabas gadījumā svarīga loma ir tādiem materiāliem vai tēmām, ko ir viegli aizstāt ar kaut ko citu. Vēl labāk ir ieviest jaunus uzdevumus, kas maina spēles gaitu un izlaušanās stratēģijas, kas saistoši būs pat dalībniekiem, kas jau vienreiz ir apmeklējuši istabu.

Eduesc@peroom veidošana ir ārkārtīgi radošs un aizraujošs process, tā ir lieliska iespēja atklāt mācīšanās procesu inovatīvā veidā. Mūsu izpēte un pieredze parāda, ka paši dalībnieki ļoti atzinīgi vērtē izlaušanās istabas, tāpēc noteikti nešaubieties, ja vēlaties radīt istabu! Mājaslapā www.lookingatlearning.eu varēsiet atrast arī pētījuma materiālus par mācīšanās kvalitāti Eduesc@peroom.

Esam pārliecināti, ka, tāpat kā mēs, arī Jūs piedzīvosiet dedzīgu mācīšanās procesu. Lai procesu atvieglotu, materiālā ir ietverti arī dažādu izlaušanās istabu piemēri, ko praksē esam ieviesuši dažādās izglītības iestādēs. Katra no tām atklās specifiskus aspektus, kas palīdz sasniegt labākus mācīšanās rezultātus. Šie piemēri, lai Jums kalpo par izejas punktu, radot savu mācīšanās pieredzē balstītu izlaušanās istabu!

Lai veicas!

Izlaušanās istabas nosaukums:

"AIZBĒGUŠAIS PUSAUDZIS"

Vieta:	Gulbenes 2.vidusskola, Gulbene, Latvija; LV
Projekts:	Looking@Learning
Dalībnieku skaits:	grupa 5 dalībnieku sastāvā
Vecums:	13 – 17 gadi
Ilgums:	60 minūtes spēlei, 10 minūtes ievadam.
Papildus laiks:	nē
Grūtības pakāpe:	##### +

Būtība: saprast pusaudža iekšējās problēmas.
Tēma un mācīšanās rezultāti: personīgā izaugsme; privātās dzīves problēmu risināšana un atkarību pārvarēšana. Dalībnieki izprot nepārdomātas rīcības un atkarību negatīvās sekas un spēj rast risinājumus vienaudžu problēmām.
Leģenda: pamatā ir latviešu rakstnieka stāsts. Dalībniekiem ir jāpalīdz atrisināt kāda pusaudža problēmas, lai viņš varētu atgriezties mājās.

Sagatavošanās telpa: instrukcija pirms ieejas spēles telpā, stāsts par pusaudzi Jāni. Nodarbības vadītājs izlasa priekšā īsu fragmentu no grāmatas, kurā dots statistisks apskats par šāda veida problēmām sabiedrībā.
Spēles telpa: ** viena istaba.
Uzdevums: dalībniekiem ir jāatklāj 4 iemesli Jāņa aiziešanai no mājām un jāuzraksta viņam e-pasts ar padomiem problēmu atrisināšanai un iespējai atgriezties mājās.
Izeja: pēc e-pasta aizsūtīšanas Jānis atraksta atbildi, kurā ir kods seifam, kurā glabājas atslēga izejas durvju atvēršanai.

Spēles novērošana: ** telpā ir piezīmju dators un novērošanas kamera.
Vairākkārtējs apmeklējums: jā, pat tām grupām, kuras spēli jau ir izgājušas. Ir viegli nomainīt kodus dažādiem uzdevumiem. Dalībnieki risina atšķirīgus uzdevumus, viņi nezina atrisinājumus visiem uzdevumiem, tāpēc nevar atklāt uzdevumu risinājumus citām komandām.
Darbojusies pārbaudes režīmā: jā

MĀCĪŠANĀS PIEREDZES ATSLĒGAS MOMENTI:

** Spēles telpa
https://www.facebook.com/lookingatlearning/photos/pcb.1826956160882201/1826956024215548/?type=3&theater

* Leģenda
Stāsts ir par zēnu, kurš ir aizbēdzis no mājām, kam par iemeslu ir personīgās problēmas, attiecību saasinājums ar draudzeni, mammu, kā arī parādi klasesbiedriem, kas radušies azartspēļu atkarības dēļ.

** Spēles novērošana

Dalībniekiem spēles laikā ir ļauts uzdot 3 jautājumus.

* Grupas līdera izvirzīšana

Šī istaba atklāja, cik nozīmīgi ir izvirzīt grupas līderi, kas vada grupu un uzdod katram savu uzdevumu. Grupas, kuras līderi neizvirzīja, saskārās ar grūtībām uzdevumu atrisināšanā.

* Jāpiefiksē, lai atcerētos

Lai grupa neaizmirstu risināmo uzdevumu, tā līdzi ņem papīra lapu, lai pierakstītu katru problēmu; pieraksti tiek izmantoti, lai pēc tam rakstītu e-pastā problēmu atrisinājumu.

* Aptauja

Katrai komandai pēc spēles ir jāaizpilda anketa internetā, rezultāti ļauj pastāvīgi uzlabot istabas iekārtojumu un apzināt mācīšanās rezultātus.

* Piemērs pavediena atrašanai

Telpā ir telefons ar īsziņām no Jāņa skolotājas. Šīs sarakstes saturs ļauj noprast Jāņa personīgo problēmu būtību. Dalībniekiem ir jāatrod šī telefona PIN kods, kas ir apslēpts vēstulē uz galda. Kods ir uzrakstīts ar neredzamo tinti, un dalībniekiem teksts ir jāiekrāso ar speciālu zīmuli, kas padara iespējamu teksta izlasīšanu.

Izlaušanās istabas nosaukums:

"ATBRĪVOŠANA KALNOS"

Vieta:	Dabas skola Alpujarrā, Spānija; ESP
Projekts:	Looking@Learning
Dalībnieku skaits:	4 – 5 dalībnieki
Vecums:	13 – 15 gadi, piemērota dalībniekiem ar mācīšanās traucējumiem.
Ilgums:	30 – 40 minutūtes
Papildus laiks:	nav
Grūtības pakāpe:	##### +

Būtība: izglābt cietumnieku un izlauzties.
Tēma un mācīšanās rezultāti: mērķtiecīgi un ātri pieņemt lēmumus, gatavība strādāt komandā un risināt problēmas, cienīt atšķirīgo un saliedēt komandu.
Leģenda: izglāb cietumnieku un atrodi atslēgu, lai izkļūtu laukā!

Sagatavošanās telpa: ** nav nepieciešama
Spēles telpa: 3 secīgas telpas
Uzdevums: daudz un dažādas neierastas lietas un pavedieni ir izmantoti uzdevuma atrisināšanai ar mērķi atrast atslēgas un atbrīvot cietumnieku (lai gan cietumnieka atbrīvošana nav obligāta, lai izlauztos).
Izeja: ** izeja ir trešajā telpā, kurā atrodas cietumnieks.

Spēles novērošana: divi pieaugušie
Vairākkārtējs apmeklējums: jā
Darbojusies pārbaudes režīmā: jā

MĀCĪŠANĀS PIEREDZES ATSLĒGAS MOMENTI:

** Sagatavošanās telpa

Tiek rādīts video, kas dalībniekus ievada stāstā un atklāj tā saikni ar dalībniekiem, motivē izlaušanās istabas apmeklējumam. Video tiek rādīts pie ieejas noliktavā.

* Uzdevums

Procesa pamatā ir zināšanu paplašināšana, izmantojot dažādus neparastus pavedienus un materiālus, ko dalībnieki iespējams nekad savā dzīve nav turējuši rokās (magnēta slēdzene, neredzamā tinte, apslēpti kodi uz tāfeles). Uzdevumi ir veidoti tā, ka savstarpējā mijiedarbībā tie viens otru papildina un rada arvien jaunas kombinācijas situācijas atrisināšanai, šo pieredzi iespējams pārnest uz dažādām dalībnieku darba un dzīves situācijām.

* Mācīšanās rezultāti

Mācīšanās rezultāti ir tādi, kā sākotnēji bijām cerējuši: mēs novērojām gan motivācijas paaugstināšanos, gan uzlabotu spēju darboties komandā un risināt problēmas, iejusties lomā un pieņemt lēmumus; dalībnieki spēja situāciju novērtēt dažādos līmeņos, uzdot vairāk jautājumus un apzināties sevī spēju brīnīties, apzināties iekšēju motivāciju panākumu gūšanai komandas darbā, ņemot vērā katra īpatnības un atšķirības.

* Leģenda

Dalībnieki ir atbildīgi par cietumnieka atbrīvošanu no cietuma. Dalībniekiem ir jāiedzīvojas apkārtējā vidē, lai sāktu uziet kādas pēdas un tiktu no vienas istabas otrā, tajā pašā laikā ir jāatceras par laika limitu un jāmēģina aplūkot lietas no citas perspektīvas. USB spraudnis var kalpot par tiešu pavedienu atslēgas atrašanai, gan netiešu – tajā iebūvētā lāzera staru kūlis, atstarojoties vienā pret otru pavērstā spogulī, var norādīt uz interesantu atklājumu. Tāpat saimniecībā vairs nederīgi stikla priekšmeti var tikt izmantoti kā palielināmais stikls.

* Piemērs pavediena atrašanai „pavediena neesamība"

Dalībnieki bija uzķērušies uz viltus pavedienu – trīsdimensionālu koka puzli. Pieņemot, ka arī citi atrastie ikdienišķie priekšmeti – piemēram, radio, iepirkumu saraksts, ledusskapja magnēts un pildspalva – noteikti nevarētu būt pavediens, viņi tos vienkārši ignorēja.

** Izeja

Istaba veidota tā, ka izlaušanās var notikt divos veidos: viens paredz iziet visas istabas nenoteiktā secībā un atrast konkrētu atslēgu, otrs (ideālais variants) – secīgi pēc kārtas iziet visas trīs istabas, atbrīvo cietumnieku un iziet kopā ar viņu.

.

Izlaušanās istabas nosaukums:

"CREATECTURA"

Vieta: Enclave Pronillo, Fundación Santander Creativa, Spānija; ESP
Projekts: Looking@Learning

Dalībnieku skaits: līdz 16
Vecums: bērni vecumā no 3 - 4 gadiem un viņu vecāki
Ilgums: 15 līdz 30 minūtes (katra telpa)
Papildus laiks: nav noteikts
Grūtības pakāpe: ##### +

Būtība: Luīzes Buržuā mākslas darbu meklēšana.
Tēma un mācīšanās rezultāti: ** bērnu iepazīstināšana ar laikmetīgās mākslas izpausmēm, izmantojot starptautiski atpazīstamas mākslinieces darbus, kuri nesen izstādīti Gugenheima muzejā Bilbao, bet kas nav zināmi mērķa grupai.
Leģenda: telpā iespējams spēlēties ar objektiem, iejusties mākslas procesā, darboties kā amatniekam, iepazīstot mākslinieces dzīvesstāstu un viņas mākslas darbu būtību un skaistumu.

Sagatavošanās telpa: telpa, kurā tiek rādīts ievada video un atrisināts pirmais uzdevums, kas kalpo par paraugu sekojošajiem uzdevumiem un labākai tēmas izpratnei.
Spēles telpa: ** trīs telpas.
Uzdevums: izlaušanās istaba ir ļoti simboliska vide, kuras uzdevums ir izklaidēt un mācīties ar mākslas palīdzību.
Izeja: ** pārveidojot vidi, „Pārmaiņu telpa".

Spēles novērošana: caurredzama siena procesa novērošanai klātienē.
Vairākkārtējs apmeklējums: ** jā
Darbojusies pārbaudes režīmā: nē

MĀCĪŠANĀS PIEREDZES ATSLĒGAS MOMENTI:

** Mācīšanās rezultāti

Šī izlaušanās istaba piedāvā absolūti atšķirīgus apstākļus radošai mācīšanās videi, tā kā galvenais uzdevums nav atrisināt konkrētu problēmu, atrodot pareizo atbildi, bet gan uzticēties plastikai un maņām. Telpas dizains ir veidots, lai iedvesmotu gan pieaugušos, gan bērnus jaunu lietu radīšanai. Vienīgais aspekts, ko būtu nepieciešams pārdomāt, ir laika ierobežojums.

** Telpa

Telpa tās būtībā atdarina mākslas darbu ar nosaukumu „Pēdējais kāpiens" (Last Climb, angļu val.) un ir daļa no plašāka projekta „Eksistences šūnas" (Cells of Existence, angļu val.). Tā ir veidota no kartona labirinta, virs kura nokarināti daži zili baloni, kuru striķi sniedzas līdz grīdai; daži no tiem novietoti uz zemes, puse ir paslēpti labirinta iekšienē. Šāda tipa telpa prasa salīdzinoši lielas investīcijas, bet nenoliedzami rada iedvesmojošu vidi.

** „Pārmaiņu telpa"

Trešajā telpā vairs nav nekādu norāžu, telpa ir paredzēta, lai pabeigtu dažus uzdevumus, kamēr citas grupas vēl ir izlaušanās istabā. Tā sastāv no 3 dažādām zonām: viena no tām ir saistīta īpaši ar zirnekļu tēmu, bet tās visas kopumā atklāj mākslinieces radītos darbus.

Izlaušanās istabas nosaukums:

"DARVINA MEŽS"

Vieta:	pirmsskola, Spānija; ESP
Projekts:	Looking@Learning
Dalībnieku skaits:	3
Vecums:	2 – 3 gadi
Ilgums:	20 līdz 30 minūtes
Papildus laiks:	ja nepieciešams, bet pēc pieredzes nav vajadzīgs.
Grūtības pakāpe:	#####

Būtība: ferma un dzīvnieki.
Tēma un mācīšanās rezultāti: veicināt bērnu ieinteresētību par dabu, rūpes un cieņu pret apkārtējo vidi.
Leģenda: savest kārtībā fermu pēc viesuļvētras.

Sagatavošanās telpa: nav nepieciešama.
Spēles telpa: ** viena norobežota āra teritorija (skolas pagalms, ko ieskauj daba).
Uzdevums: salikt secīgi putnu olas pēc to piederības (vistu, strausa, emu), sakārtot sivēnu šņukurus, salikt dzīvniekus fermā, vadoties pēc dotā zīmējuma, izslaukt govi, salikt puzli, atrast krēslu, atvērt īpašo spāņu figūriņu (piñata, spāņu val.) un atrast atslēgu.
Izeja: atrast atslēgu un iziet ārā (lai gan daži to nemaz nevēlas).

Spēles novērošana: divi pieaugušie, viena pavadošā persona (kura it kā ir pazaudējusi atslēgu un kurai tā jāpalīdz atrast).
Vairākkārtējs apmeklējums: jā
Darbojusies pārbaudes režīmā: ** jā

MĀCĪŠANĀS PIEREDZES ATSLĒGAS MOMENTI:

** Spēles telpa

Jāuztur dzīva interese par izlaušanās istabas galveno mērķi – uzvarēt, atrodot atslēgu un tiekot ārā no fermas. Līdzko tiek radīta šī interese, tikpat dzīva ir arī bērnu atvērtība pret jauno pieredzi un mācīšanās veidu.

** Pārbaudes režīms

Kad vide bija iekārtota, tā tika piedāvāta bērniem pārbaudes režīmā. Vairāk vai mazāk izlaušanās istabas organizatoru galvenā interese bija par to, cik ilgs laiks bērniem ir nepieciešams spēlei, kā arī mēģināt iejusties bērnu ādā un palūkoties uz procesiem no bērnu skatu punkta.

* Labas iespējas vairākkārtējam apmeklējumam

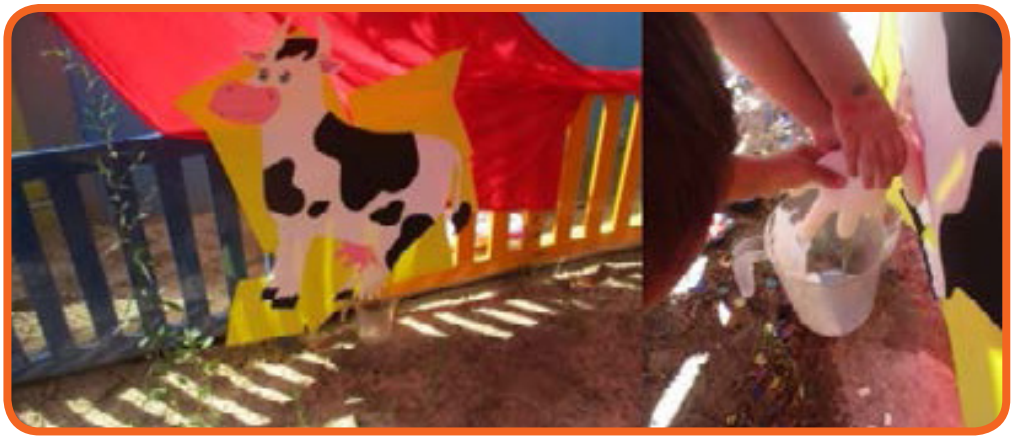
Vide ir veidota, lai uzdevumus varētu viegli atrisināt; tās sakārtošana nākamajam apmeklējumam prasa apmēram 15 minūtes.

* Mācīšanās rezultāti

Iespēja brīvai mijiedarbībai ar vidi, sajūtot sevi kā daļu no tās, prieks un pašrealizācija, aktīva līdzdalība mācību procesā, sajūtot iekšēju motivējošu spēku par katru atrasto pavedienu un katru sasniegumu.

* Piemērs pavediena atrašanai

Būtiska nozīme ir auduma aizslietņu lietošanai, lai saglabātu noslēpumainības atmosfēru par to, kas atrodas iekšā, un ļautu koncentrēties uz darbībām, kas liek ātrāk izkļūt no iluzori norobežotās telpas. Spēles areālā ir galdi ar audumiem, katliem, kokiem, atvilktnēm, ir govs, siens, olas, zāģu skaidas, puzle un īpašā figūriņa. Dalībnieki var sākt visu likt pa vietām, grupās vai pa vienam – nav īpaši noteikts. Viņiem ir nepieciešams krēsls, lai aizsniegtu īpašo figūriņu, kuras iekšienē ir atslēga.



Izlaušanās istabas nosaukums:

"GAISMAS LĀDE"

Vieta:	Ikšķiles Brīvā skola, LV
Projekts:	Looking@Learning
Dalībnieku skaits:	grupas lielums no 3 līdz 6 dalībniekiem
Vecums:	4-15 (ieskaitot skolotājus u.c. dalībniekus)
Ilgums:	līdz 60 minūtēm
Papildus laiks:	nav
Grūtības pakāpe:	##### +

Būtība: Stāsts ar dziļāku jēgu. Atrast atbildes un izdarīt izvēles, lai izprastu sevi un piekļūtu tuvāk savai patībai.
Tēma un mācīšanās rezultāti: Personīgā izaugsme. Dalībniekiem ir jāatrisinadažādas mīklas, jāatrod pareizās atbildes un izvēles. Risinot uzdevumus, dalībnieki var labāk iepazīt sevi un ko viņi vēlas no dzīves, mācīties strādāt un risināt problēmas komandā.
Leģenda: "Gaismas lāde". Ir kāds zēns, kam ir apzinātais sapnis (conscious dreaming) par mistisku mežu un gaismu, kas spīd ārā no pazemes. Viņš meklē atbildes daudz un dažādos veidos, un katrā no atbildēm ir apslēpta atslēga par viņa sapņiem, viņu pašu un dzīves mērķi.

Sagatavošanās telpa: tiek sniegts īss sižeta apraksts un izlaušanās istabas struktūra.
Spēles telpa: klases telpa ar dažādiem elementiem.
Uzdevums: atrast norādes; sadarboties ar pārējiem; rast atbildes uz jautājumiem; atrast apslēptus objektus un atslēgt gaismas lādi.
Izeja: atrast atslēgu un atslēgt durvis vai palikt telpā līdz noteiktajam laikam.

Spēles novērošana: iekšējā tīkla vebkamera un tiešsaistes saziņa.
Vairākkārtējs apmeklējums: ** jā
Darbojusies pārbaudes režīmā: jā

MĀCĪŠANĀS PIEREDZES ATSLĒGAS MOMENTI:

** Vairākkārtējs apmeklējums

Šī izlaušanās istaba ir speciāli veidota, lai dalībnieki to var atkārtoti apmeklēt. Tā ir pilna ar dažādiem materiāliem un resursiem. Tur ir elementi (ciparu kodi/attēli/jautājumi), kuri dažādā secībā un kombinācijā ikreiz rada jaunu pieeju izlaušanās atrisinājumam.

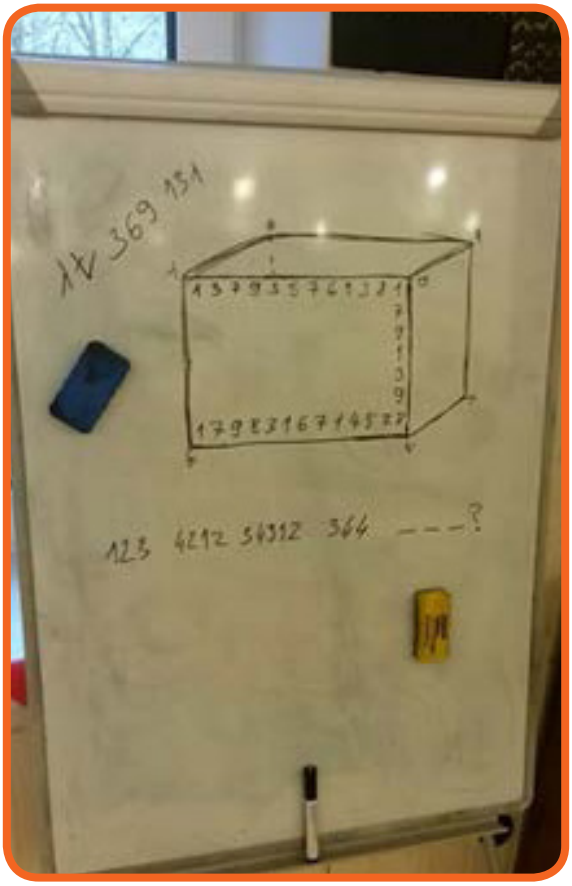
* Šī ir ilgtermiņa Eduesc@peroom istaba

(mācīšanās pieredzē balstīta izlaušanās istaba), kur izglītotāju degsme bija galvenais priekšnosacījums tās radīšanai. Spēle ir dinamiska, dalībnieki, ar savām darbībām mainot uzdevumu secību, spēj ilgstoši uzturēt pietiekamu intrigu. Ir daži uzdevumi un elementi, kas ir veidoti, lai iedvesmotu dalībniekus ar vienkāršu, bet gudru veidu jautājumu atrisināšanai. Tas paaugstina dalībnieku pašnovērtējumu un sniedz motivāciju

turpmākiem atklājumiem istabā un padziļinātā stāsta izpratnē.

* Piemērs pavediena atrašanai

Telpā ir novietots nokrāsots kubs ar uzzīmētiem cipariem, ir jāatrod pareizā ciparu kombinācija, lai atslēgtu slēdzeni. Lai atrisinātu šo uzdevumu, ir jāatrod A4 lapa ar iezīmētiem laukumiem, kur norādītas griešanas vietas. Kad laukumi ir izgriezti, A4 lapa ir jānovieto uz kuba pareizajā pozīcijā, kas atklās ciparu kombināciju, ar kuru slēdzeni var atslēgt.



Izlaušanās istabas nosaukums:

"GRANĀTĀBOLS"

Vieta: K.Valdemāra pamatskola, Gulbene, Latvija; LV
Projekts: Looking@Learning

Dalībnieku skaits: grupas no 3 – 4 dalībniekiem
Vecums: 7 – 14
Ilgums: līdz 30 minūtēm
Papildus laiks: jā
Grūtības pakāpe: ##### +

Būtība: bērnu vasaras nometnes "Granātābols" kopsavilkums un noslēgums.
Tēma un mācīšanās rezultāti: atcerēties un apkopot zināšanas un prasmes, kas gūtas vasaras nometnē.
Leģenda: atrodi Granātābola zemes dārgumus!

Sagatavošanās telpa: tiek prezentēts stāsts par Granātābolu zemes apslēptajiem dārgumiem. Izlaušanās istabas instrukcijas un noteikumi ir izskaidroti jau dienas sākumā.
Spēles telpa: ** viena istaba – parasta klases telpa, kas izmantota dažādiem mācīšanās mērķiem vasaras nometnes laikā. Telpa ir papildināta ar priekšmetiem un elementiem, kas nepieciešami stāstam un spēlei.
Uzdevums: telpā ir noslēpta karte, kurā atklāta dārgumu atrašanās vieta. Karte ir sadalīta 8 gabalos, kuri noslēpti dažādās vietās. Dalībniekiem ir jāatrisina dažādi uzdevumi un mīklas ar mērķi atrast šos gabalus. Lai ieraudzītu karti, dalībniekiem ir jāiedzer burvju dzēriens – granātābolu sula.
Izeja: pēc kartes atrašanas dalībniekiem ir iespēja uzzināt, kur atrodas atslēga, kas atver izejas durvis.

Spēles novērošana: mobilie telefoni
Vairākkārtējs apmeklējums: jā, bet tikai vasaras nometnes dalībniekiem.
Darbojusies pārbaudes režīmā: jā, lai pārliecinātos, ka tiek izslēgta iespēja pārlieku ātrai atslēgas atrašanai.

MĀCĪŠANĀS PIEREDZES ATSLĒGAS MOMENTI:

* Spēles telpa
https://www.facebook.com/lookingatlearning/photos/pcb.1840549566189527/1840549229522894/?type=3&theater

* Noslēguma pārbaude
Šī izlaušanās istaba paredzēta kā noslēguma pasākums nedēļu garai vasaras nometnei, kuras laikā bērni apguva dažādas prasmes un zināšanas. Spēles testa laikā nodarbību vadītājiem bija iespēja pārbaudīt, ko bērni ir iemācījušies un dot iespēju viņiem likt lietā tikko gūtās prasmes. Bērni bija ļoti sajūsmā par šo iespēju.

* Dalībnieki paši rada uzdevumu objektus

Izlaušanās istabas veidošanā tika izmantoti dažādi priekšmeti, ko bērni paši bija radījuši nometnes laikā: zīmējumus, dažādus apgleznotus priekšmetus, pašu radītos nometnes noteikumus u.c. Šī ir laba iespēja praktisko nodarbību vadītājiem likt lietā dalībnieku izdomu un līdzdalību spēles radīšanai.

* Piemērs pavediena atrašanai

Uz galda ir vairākas papīra lapas. Uz katras no tām ir vārds, kopā tie raksturo nometnes laikā notikušo aktivitāšu saturu. Turklāt uz katras lapas ir arī viens burts. Bērniem ir jāsaliek kopā burti tādā secībā, kādā ir norisinājušās konkrētās aktivitātes nometnē. Šis vārds sniedz norādi uz atslēgas atrašanās vietu.

Izlaušanās istabas nosaukums:

"INVENTAS"

Vieta:	Inventas jauniešu centrs Stede Broec; Nīderlande; NL
Projekts:	Looking@Learning
Dalībnieku skaits:	4 cilvēki grupā
Vecums:	ideāli paredzēts pusaudžiem un/vai jauktajām grupām.
Ilgums:	līdz 30 minūtēm.
Papildus laiks:	10 minūtes, lai atrastu Timo adresi, ja grupa to nav paspējusi pirms tam.
Grūtības pakāpe:	##### +

Būtība: ideja par iluzoru jaunieša dienasgrāmatu, kas ietverta jauniešu centra vidē.
Tēma un mācīšanās rezultāti: uzsvērt komandas darba nozīmi, empātiju, veidot pozitīvu attieksmi pret geju un lesbiešu sabiedrību, nepieciešamību apzināties savu pašizaugsmi.
Leģenda: šodien ir Timo dzimšanas diena, bet viņš ir pazudis. Viņa draugiem (dalībniekiem) ir jāatklāj, kas ar viņu ir noticis. Ar dienasgrāmatas palīdzību dalībniekiem ir iespēja viņu labāk iepazīt. Viņi atklās nianses par viņa seksualitāti, kas bija pamatā viņa izstumtības sajūtai.

Sagatavošanās telpa: ** projekta prezentācija; vadlīnijas un ieteikumi; iejušanās stāstā.
Spēles telpa: jauniešu centra sanāksmju telpa, kas veidota kā divas istabas ar dekorācijām un atgādina vietu, kur paredzētas dzimšanas dienas svinības; klēpjdators, kas kalpo par taimeri; fona mūzika.
Uzdevums: atrast iztrūkstošās lappuses no Timo dienasgrāmatas, lai saprastu viņa stāstu
Izeja: ** izlaušanās nav galvenais spēles mērķis.

Spēles novērošana: tiek sekots līdzi vienīgi laika limitam.
Vairākkārtējs apmeklējums: jā
Darbojusies pārbaudes režīmā: jā

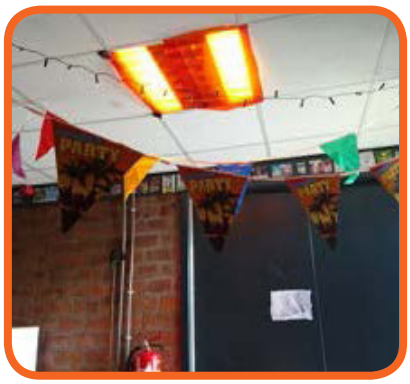
MĀCĪŠANĀS PIEREDZES ATSLĒGAS MOMENTI:

** Sagatavošanās telpa

Ievads ir viens no svarīgākajiem posmiem šajā mācīšanās vidē. Ievaddaļa ir sadalīta divos posmos: vienā no tiem prezentē Looking@Learning projektu un sniedz dažas vadlīnijas par spēli (ka dalībnieki tiks ieslēgti, ko viņi nedrīkst aiztikt u.c.). Otrā daļā dalībnieki tiek ievadīti pašā stāstā, uzsverot, ka šī nav tikai spēle, ka viņi katrs uzņemas konkrētu lomu šajā stāstā. Šajā daļā dalībniekiem tiek izsniegtas arī krūzītes un piederumi ballītei, kā arī dzimšanas dienas ballītes aproces, no kurām vienā ir paslēpta atslēga.

** Izeja

Izeja nav tās pašas durvis, pa kurām dalībnieki ir spēlē ienākuši. Tā kā izlaušanās istaba ir radīta kā mācību līdzeklis, izeja nav pats svarīgākais šīs spēles mērķis. Pēc tam, kad dalībnieki ir atraduši izeju, viņiem būs jāatgriežas, lai izpildītu pēdējo uzdevumu – nosūtīt Timo pastkartīti.



* Pārbaudes režīms

Ir bijušas divas pārbaudes grupas, kas izmēģinājušas spēli, palīdzējušas norādīt uz nepieciešamiem uzlabojumiem un priekšmetiem, kas var nevajadzīgi novirzīt no spēles mērķa. Pārbaude bija tiešām noderīga.

* Piemērs pavediena atrašanai

Kādas 4 ciparu kombinācijas atrašanai ir paredzēts mērķis no šautriņu spēles. Melna bulta ir kā pavediens, kas norāda uz cipariem, kurus iezīmē konkrētas šautriņas un ir nolasāmi konkrētā virzienā. Šajā gadījumā atbilde ir 4352.

* Vide

Veidojot vidi, mēs sākotnēji vadījāmies no jau esošās situācijas un priekšmetu izvietojuma tajā un tikai pēc tam pielāgojām un papildinājām.

Izlaušanās istabas nosaukums:

"MARACENAS JAUNIEŠU CENTRA IZLAUŠANĀS ISTABA"

Vieta: Maracenas jauniešu centrs, Spānija; ESP
Projekts: Looking@Learning

Dalībnieku skaits: ideāli, ja 4, bet var arī 5
Vecums: 18+
Ilgums: līdz 60 minūtēm
Papildus laiks: jā
Grūtības pakāpe: ##### +

Būtība: notver Karmenu Sandiego! (kādā vecā video spēlē Karmena Sandiego ir sieviete, kas zog vērtīgus pieminekļus un muzeja objektus).
Tēma un mācīšanās rezultāti: ** izlaušanās istaba ir radīta un pielāgota tā, ka tās atrisinājums atbilst pilnībā aizpildītai KA1 Erasmus+ projekta pieteikuma formai un visi pavedieni savā būtībā ir pieteikuma formas sadaļas, piemēram, budžeta u.c. Mācīšanās rezultāti: komandas saliedēšana, apzināties sevi kā daļu no kādas organizācijas.
Leģenda: policija ir noalgojusi detektīvus (dalībniekus), kuriem ir jānotver Karmena Sandiego.

Sagatavošanās telpa: dalībniekiem palūdz pieiet pie istabas galvenajām durvīm. Pie tām sagaida stāstnieks, kuram ir planšetdators youtube.com video atskaņošanai.
Spēles telpa: iepriekš neizmantota jauniešu centra telpa; liela istaba, kas sadalīta vairākās mazākās telpās.
Uzdevums: ** uzzināt, kurā valstī ir Karmena Sandiego; atrast atslēgu un iziet.
Izeja: ārdurvis, kas neatrodas pašā izlaušanās istabā.

Spēles novērošana: 30 minūtes no spēles laika iespējams komunicēt caur telefonu; logs novērošanai.
Vairākkārtējs apmeklējums: jā
Darbojusies pārbaudes režīmā: jā

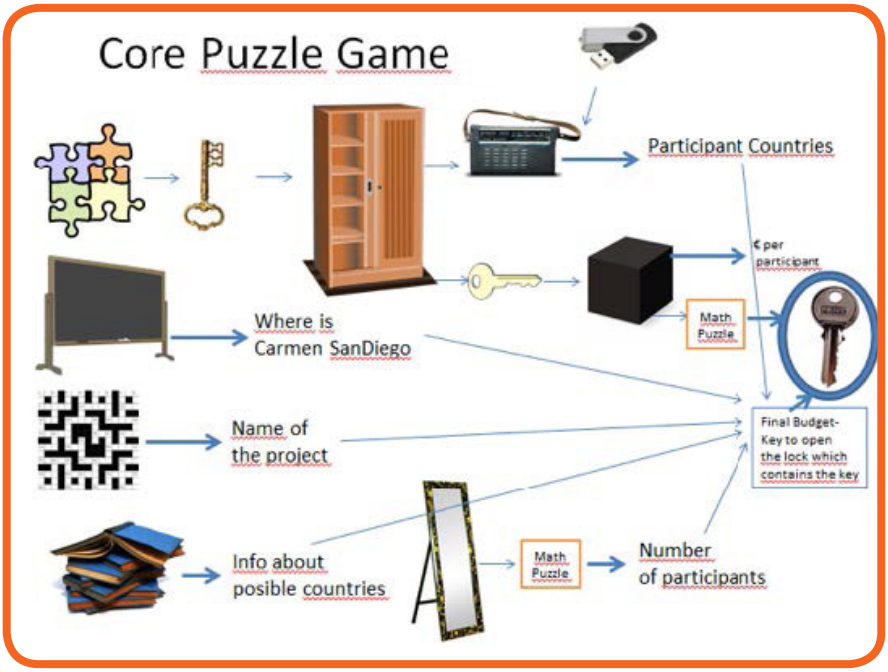
MĀCĪŠANĀS PIEREDZES ATSLĒGAS MOMENTI:

** Mācīšanās rezultāti

Ir radīti priekšnosacījumi, kas nodrošina apstākļus radošai mācīšanās videi:

- Ir iespēja brīvi domāt;
- Laiks un telpa apsvērt pašiem savas kļūdas;
- Dažādi uzdevumi dažādiem zināšanu veidiem un uztverei (mūzika, valodas, matemātika…);
- Atgriezeniskā saite pēc spēles, rīcības un mācīšanās rezultātu sasaiste;

** Uzdevums



Izlaušanās istabas nosaukums:

"MISTĒRIJA PILĪ"

Vieta: Jaunpils pils, Latvija; LV
Projekts: Looking@Learning

Dalībnieku skaits: grupas no 3 – 6 dalībniekiem
Vecums: ideāli pusaudžiem, bet piemērota arī pieaugušajiem un ģimenēm.
Ilgums: līdz 30 minūtēm
Papildus laiks: ja nepieciešams
Grūtības pakāpe: ##### +

Būtība: vēsturiska leģenda un pils vēsture.
Tēma un mācīšanās rezultāti: vēsturisku faktu izzināšana par pili; sadarbība un dažādu uzdevumu risināšana; uzmanības pievēršana smalkām niansēm.
Leģenda: ir jāatklāj fakti par mītisku un leģendāru bruņinieku, kurš bijis pils sargs kopš viduslaikiem.

Sagatavošanās telpa: dalībniekus iepazīstina ar stāstu par bruņinieku. Viņiem ir jāietērpjas viduslaiku kostīmos, lai labāk iejustos lomās un iedzīvotos stāstā. Spēles beigās dalībnieki atklāj, ka atslēga izejas durvju atvēršanai ir noslēpta vienā no dalībnieku tērpiem.
Spēles telpa: ** divas atsevišķi izdalītas istabas/pagraba telpas. Pirmajā istabā dalībniekiem ir jāatrisina mīklas un otrajā telpā – viņiem ir jāatklāj, kas ir noticis.
Uzdevums: katrs uzdevums ved pie nākamā, atrisinot visus uzdevumus, tiek atklāts stāsta atrisinājums.
Izeja: ātrāk vai vēlāk dalībnieki atrod atslēgu, kas visu laiku ir bijusi ar viņiem, un atver izejas durvis.

Spēles novērošana: viena persona pavada grupu visu spēles laiku, arī ietērpta viduslaiku drēbēs. Novērotājs stāv tumsā telpas dziļumā un atbild uz jautājumiem, ja tādi rodas.
Vairākkārtējs apmeklējums: jā
Darbojusies pārbaudes režīmā: jā

MĀCĪŠANĀS PIEREDZES ATSLĒGAS MOMENTI:

** Spēles telpa

Telpas iekārtojums rada vēsturisku noskaņu, iejusties situācijā palīdz viduslaiku tērpi, kā arī dažādi viduslaiku atribūti, tāpat sveču gaisma. Šis ir efektīvs paņēmiens, kas ļauj sajust sevi kā daļu no stāsta un attiecīgi noskaņoties.

* Mūzika

Otrajā istabā tiek atskaņota viduslaiku mūzika, kas rada papildus vēsturiskuma noskaņu un motivē dalībniekus pirmajā telpā atrisināt uzdevumus, lai ātrāk iekļūtu otrajā un uzzinātu, no kurienes un kāpēc šī mūzika skan.

* Iespējas katram dalībniekam

Katram dalībniekam ir iespēja izvēlēties uzdevumus atbilstoši interesēm. Ir uzdevumi, kur dalībniekiem kaut kas ir jāatrod, ir tādi, kur ir jāsavieno dažādi elementi un tādi, kur jāatrisina mīklas vai jāatver durvis. Pat ja dalībniekiem neveicas uzdevumu risināšanā, kopējā atmosfēra ir interesanta un raisa vēlmi uzzināt vairāk par tā laika norisēm un kaut ko vairāk par to iemācīties.

* Piemērs pavediena atrašanai

Atslēga izejas durvju atvēršanai, noslēpta apģērbā, ir bijusi visu laiku līdzās dalībniekiem. Kad dalībnieki to atklāj, tas vienmēr rada pārsteiguma sajūtu. Vienīgais risks ir tas, ka priekšmetu, kurā atslēga ir ieslēpta, spēlētājs varētu būt kaut kur aiz nevērības izmetis, mainot visu spēles iznākumu.

Izlaušanās istabas nosaukums:

"SAPŅU CEĻOJUMS"

Vieta: māja, kur jaunieši mācās kļūt patstāvīgi, Grootebroek, Nīderlande; NL
Projekts: Looking@Learning

Dalībnieku skaits: līdz 3 cilvēkiem grupā
Vecums: 13 - 15 gadi (ar mācīšanās traucējumiem).
Ilgums: līdz 30 minūtēm
Papildus laiks: nav
Grūtības pakāpe: ##### +

Būtība: atrast iespēju uzsākt savu ceļojumu (piem., uz Disnejlendu Parīzē).
Tēma un mācīšanās rezultāti: iemācīties, kā sagatavoties ceļojumam, kā uzlabot sociālās prasmes, strādāt komandā, kā savienot idejas, darboties pēc instrukcijām, sadarboties, kā patstāvīgi darīt praktiskas ikdienas lietas (izmantot gludekli, saklāt gultu u.c.) un kā sasniegt izvirzītos mērķus.
Leģenda: tu gatavojies ceļot, bet uz kurieni tad tu īsti dosies? Ko tu liksi savā ceļojuma somā? Tev ir jāatrod biļetes, pase, drēbes, mugursoma, nauda (700 euro, neīsti, protams) un ceļojuma galamērķis.

Sagatavošanās telpa: prezentācija; vadlīnijas un ieteikumi.
Spēles telpa: ** māja, kur jaunieši mācās kļūt patstāvīgi.
Uzdevums: ** atrast vajadzīgos priekšmetus ceļojuma uzsākšanai un galamērķa atrašana.
Izeja: salikt visus ceļojumam nepieciešams priekšmetus mugursomā un pieklauvēt pie durvīm.

Spēles novērošana: dators ar Skype
Vairākkārtējs apmeklējums: jā
Darbojusies pārbaudes režīmā: jā
Pārbaudes grupas dalībnieki – 3 meitenes 16-17 gadu vecumā ar mācīšanās traucējumiem. Grupa izgāja izlaušanās istabu kopā ar 3 treneriem, pēc tam tika veiktas dažas izmaiņas.

MĀCĪŠANĀS PIEREDZES ATSLĒGAS MOMENTI:

** Spēles telpa

Telpa ir ierīkota kā parasta istaba, bet tā ir krāsaina un rada rotaļīgu efektu. Tajā ir gulta, gludināmais dēlis, trīs veļas grozi, atkritumu kaste, radio, drēbju pakaramie, logs un aizkari, stāvlampa, karte pie sienas, daži palagi un dvieļi, galds ar 2 bļodām (viena ar dubļiem un viena ar ūdeni), dvielis, papīrs un krāsojamā ota uz galda, papildus galds ar datoru.

* Mācīšanās rezultāti

Dalībnieki nonāk pie secinājuma, ka veiksmīgs rezultāts sasniedzams tikai ar komandas darbu. Viņi atklāj, ka ir interesanti darīt ikdienas saimniecības darbus izlaušanās procesā. Dalībnieki apzinās savu iesaisti spēles procesā un to, ka ir nepieciešams pievērst uzmanību apkārtējai videi. Tiek pieņemti patstāvīgi lēmumi, gūtas prasmes darbam komandā, sasniegti mērķi un apzināta nepieciešamība kļūt organizētākiem.

** Uzdevumi

Istabā ir 10 dažādi posmi mērķa sasniegšanai. Dalībniekiem nav obligāti jāievēro to secība, bet ir jāsāk vismaz ar vienu, kas noved pie nākamā posma. Šādā veidā katram ir iespēja iejusties telpā un pakāpeniski no vieglākā nonākt pie sarežģītākā.

* Izeja

Pēc "izlaušanās" tiek radīta svētku sajūta, lai gūto pieredzi sasaistītu ar pozitīvām emocijām.

* Mērķa grupa

Veidojot izlaušanās istabu jauniešiem ar īpašām vajadzībām, ir nepieciešams skaidri apzināties, kāds mācīšanās veids viņiem ir vispiemērotākais. Noteikti var palīdzēt procesa vizualizācija. Būtu nepieciešams uzturēt komunikāciju ar Skype, kas sniedz papildus atbalstu.

* Piemērs pavediena atrašanai

Dalībniekiem ir jāatrod ciparu kods, kas noslēpts 3 veļas grozos. Savienojot ciparus un krāsas pareizā kombinācijā, dalībnieki var atslēgt ar kodu saslēgtos palagus.

Izlaušanās istabas nosaukums:

"SKOLAS SARGS ALEKSANDRS"

Vieta: Rankas jauniešu iniciatīvu centrs "B.u.M.s.", Latvija; LV
Projekts: Looking@Learning

Dalībnieku skaits: grupas 2 – 5 dalībnieku sastāvā
Vecums: 13 – 30
Ilgums: līdz 60minutēm
Papildus laiks: jā
Grūtības pakāpe: ##### +

Būtība: cilvēku savstarpējās attiecības un alkoholisma negatīvā ietekme uz cilvēka dzīvi.
Tēma un mācīšanās rezultāti: daļēji balstīts uz reāliem notikumiem. Galvenā tēma ir personīgā izaugsme; alkohola negatīvā ietekme; kā psiholoģiskas problēmas ietekmē cilvēka dzīvi; kā nevērība pret apkārtējiem un alkoholisms noved pie zināmām sekām.
Leģenda: ** atklāt skolas sarga Aleksandra noslēpumu.

Sagatavošanās telpa: pirms ieejas dalībnieki tiek iepazīstināti ar spēles noteikumiem un stāstu par skolas sargu Aleksandru.
Spēles telpa: divas atsevišķas istabas.
Uzdevums: ** atrisinot dažādus uzdevumus, dalībnieki noslēgumā atrod Aleksandra vēstuli, kurā viņš atklāj savu noslēpumu.
Izeja: vēstulē ir norādes izejas durvju atslēgas atrašanai.

Spēles novērošana: abās istabās ir novērošanas kameras, kas ļauj vadītājam redzēt un dzirdēt, kas notiek spēles telpās. Lai komunicētu spēles laikā, tiek izmantoti mobilie telefoni vai rācijas.
Vairākkārtējs apmeklējums: jā; pēc spēles dalībnieki dalās pieredzē, pārrunājot uzdevumus un atklājot Aleksandra noslēpumu.
Darbojusies pārbaudes režīmā: jā; istabu pārbaudījušas vairākas komandas. Balstoties uz viņu pieredzi, daži uzdevumi tika mainīti.

MĀCĪŠANĀS PIEREDZES ATSLĒGAS MOMENTI:

** Leģenda

Īpašu nozīmīgumu stāstam piešķir tas, ka tā pamatā ir fakti par kāda vietējā iedzīvotāja dzīvi: "Pēc 25 skolā nostrādātiem gadiem skolas sargs Aleksandrs pēkšņi pazūd. Aleksandrs ir vientulību mīlošs un intraverts cilvēks, kurš parasti paliek darbā līdz pat vēlam vakaram. Viņa labākie draugi ir grāmatas, un viņš ir kontaktējies tikai ar pāris cilvēkiem."

** Piemērs pavediena atrašanai

Izejas atslēgas atrašanās vieta ir atklāta Aleksandra vēstulē, kur viņš atklāj savas dzīves noslēpumu. Vēstule paver iespēju mācīšanās procesam un pēcspēles diskusijām.

* Atgriezeniskā saite

Šī ir izlaušanās istabas veiksmes atslēga, jo pēc spēles nodarbību dalībniekiem paveras plašas iespējas diskutēt par stāsta izpratni, mācīšanās rezultātiem un to, kā gūtā informācija ietekmē lēmumu pieņemšanu turpmākajā dzīvē. Nodarbības vadītājs izskaidro, ka būtiskākais nav izejas atslēgas atrašana pēc iespējas ātrākā laikā, bet gan – ko dalībnieki ir sapratuši un cik visaptverošu informāciju ir guvuši par Aleksandra dzīvi.

LOOKING@LEARNING

CREATIVE LEARNING ENVIRONMENTS

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

"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."