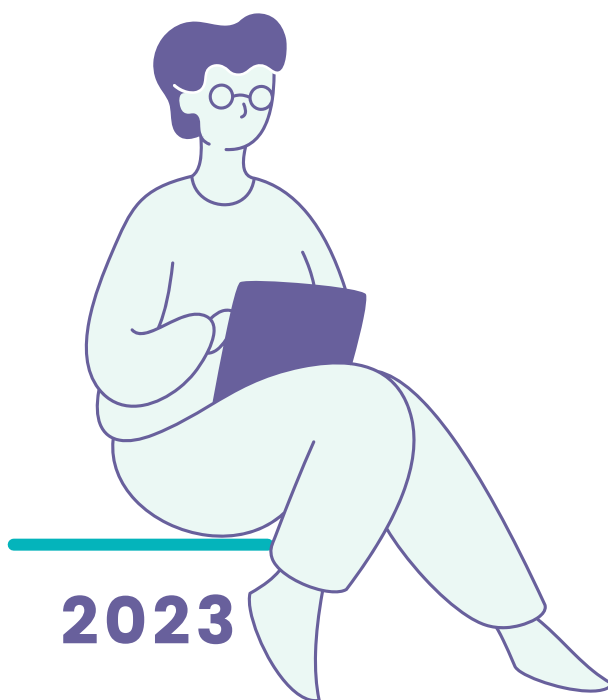




UPSKILLING ARTPRENEURS

Tiešsaistes izlaušanās istabas: mācību rokasgrāmata



Co-funded by
the European Union



Co-funded by
the European Union

Šis saturs sagatavots CO-ART projekta Nr.2020-1-FR02-KA227-YOU-018660 ietvaros, kas finansēts Erasmus+ programmas ietvaros. Par šīs publikācijas saturu ir atbildīgs tikai projekta koordinators, un tas ne vienmēr var atspoguļot Eiropas Komisijas vai Nacionālās aģentūras viedokli.



Šis darbs ir licencēts saskaņā ar Creative Commons Attribution 4.0 starptautisko licenci. Lai skatītu šīs licences kopiju, apmeklējiet vietni

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.lv>



co-artproject.eu



coart.project

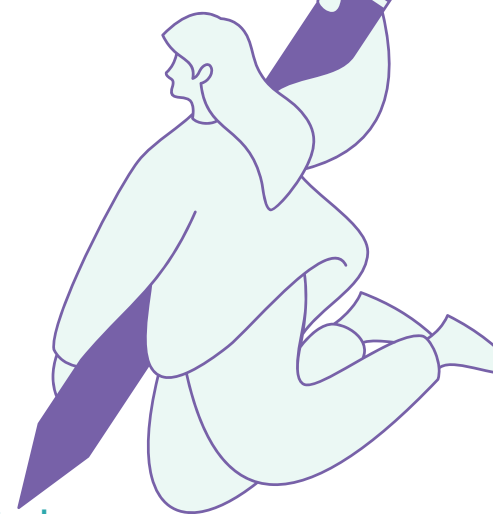


coart-eu



coart.eu

Saturs



- 4. Ievads
- 5. 1.sadaļa: Tiešsaistes izlaušanās istabas
- 5. Kas tas ir?
- 6. Tiešsaistes izlaušanās istabas neformālajā izglītībā
- 8. 2.sadaļa: CO-ART pieeja
- 8. Mācību ietvars
- 10. CO-ART mācību resursi
- 14. 3.sadaļa: Izlaušanās istabas veidošana
- 14. Kā izveidot izlaušanās istabu? Soli-pa solim
- 24. Rīki tiešsaistes mācībām
- 32. Integrācija mācību aktivitātēs
- 34. 4. sadaļa: CO-ART apmācību programma
- 35. Mācību mērķi un galvenie rezultāti
- 36. Kopējā struktūra
- 37. 4 dienu apmācība
- 41. Nobeigums
- 42. Pielikums – CO-ART projekta risinātie mācību rezultāti

Tiešsaistes izlaušanās istabas: CO-ART mācību rokasgrāmata ir izstrādāta, lai atbalstītu jaunatnes darbiniekus, jauniešu līderus, pedagogus un pasniedzējus viņu misijās attīstīt jauniešu digitālās un uzņēmējdarbības prasmes. Tā ir balstīta uz kopīgām prasmēm ENTRECOMP un DIGCOMP 2.1, un tā ir īpaši vērsta uz jauniešiem, kas strādā vai ir ieinteresēti strādāt kultūras un radošajās nozarēs.

Šīs rokasgrāmatas mērķis ir atbalstīt jaunatnes darbiniekus, jauniešu līderus, pedagogus un pasniedzējus:

- realizējot interaktīvas apmācību aktivitātes jauniešiem, pielāgojot CO-ART pieeju tiešsaistes izlaušanās istabām;
- apgādājot viņus ar zināšanām, prasmēm, kompetencēm un rīkiem, kas viņiem nepieciešami, lai izveidotu savas tiešsaistes bēgšanas istabas, lai tās izmantotu savās mācību aktivitātēs;
- popularizējot tiešsaistes izlaušanās istabas kā efektīvu rīku, ko izmantot tiešsaistes mācībām.

Izglītojamo rokasgrāmata ir strukturēta četrās daļās.

1. sadaļa iepazīstina ar tiešsaistes izlaušanās istabu jēdzienu un izskaidro to lomu neformālajā izglītībā.
2. sadaļā ir parādītas 24 tiešsaistes izlaušanās istabas, ko izstrādājuši CO-ART projekta partneri, un tās tiek sasaitītas ar mācību rezultātiem – digitālajām un ar uzņēmējdarbību saistītām zināšanām, prasmēm un kompetencēm, kas jāapgūst.
3. sadaļā ir paskaidrots, kā izveidot savas izlaušanās istabas, izmantojot brīvi pieejamus rīkus, un kā tās integrēt mācību procesā.
4. sadaļā ir aprakstīta pieeja, kas izstrādāta jaunatnes darbinieku, jaunatnes līderu, pedagogu un pasniedzēju apmācībai, izstrādājot, testējot un pilotējot paša izveidotās tiešsaistes izlaušanās istabas.

Mācību rokasgrāmata iepazīstina ar pieeju un metodoloģiju, ko izstrādājusi un pārbaudījusi starptautiskā ekspertu komanda Erasmus+ projektā CO-ART: uz izaicinājumiem balstīti tiešsaistes rīki, lai attīstītu uzņēmējdarbības un digitālās kompetences jauno ARTpreneurs partneru vidū (2020-1-FR02-KA227-YOU). -018660)

1. sadaļa. Tiešsaistes izlaušanās istabas

Kas tas ir?

Lai gan tiešsaistes izlaušanās istabas (II), sauktas arī par digitālajām izlaušanās telpām, virtuālajām bēgšanas istabām utt., sāk piesaistīt jaunatnes darbinieku un citu profesionāļu uzmanību, tās joprojām tiek uzskatītas par pedagoģisko inovāciju un jo īpaši. Covid-19 pandēmijas laikā ir guvušas augstu popularitāti gan kā brīvā laika pavadīšanas, gan komandas saliedēšanas, gan izglītojoša nodarbe.

Tiešsaistes izlaušanās istabu koncepcija ietver tos pašus principus kā fiziskās izlaušanās istabas, taču tā vietā, lai izkļūtu no faktiskās telpas, dalībniekiem individuāli vai grupās ir jāatrisina virkne norādes, lai atrisinātu nākamos izaicinājumus, atrisinātu mīklas un sasniegtu konkrētus mācību rezultātus tiešsaistē. Il priekšrocība ir tā, ka ikviens var piedalīties savās mājās vai birojā, vietējā kafejnīcā, bibliotēkā vai jebkur citur. Viss, kas nepieciešams, lai piedalītos, ir dators vai viedtālrunis un interneta pieslēgums!

Daudzi tradicionālie izglītības rīki un metodes pārvērš audzēkņus par pasīviem klausītājiem, un viņiem ir ļoti maza interaktivitātes. Īpaši tas bija aktuāli Covid-19 pandēmijas laikā, kad izglītības process uz laiku tika pārtraukts un tiešsaistes mācības tika pieņemtas visos līmeņos. Studenti bija iestrēguši pie ekrāniem un pavadīja neskaitāmas stundas, klausoties tiešsaistes seminārus un lekcijas, cenšoties noturēt uzmanību. Šis konkrētais apstākļu kopums ir veicinājis paradigmas maiņu uz audzēkņu vadītām digitālajām izlaušanās istabām ne tikai kā atpūtas līdzekli, bet arī kā neformālās izglītības metodi, ko izmanto konkrētu mācību rezultātu un mērķu sasniegšanai. Il izglītībai ir uz problēmām balstītas uz audzēkņiem vērstas pedagoģiskas darbības, kas prasa aktīvu un uz sadarbību vērstu līdzdalību. Il rada vairāk neformālas mācīšanās pieredzes un tiek slavētas par savu elastību un pastiprināto iesaistīšanos, kas izraisa izglītojamo interesi.

Il ir spilgts piemērs uz spēlēm balstītai mācīšanās pieejai, kurā tiek izmantoti spēļu principi, lai ļautu izglītojamajiem rotaļīgā un dinamiskā veidā izmantot mācību materiālus. Izglītojošās Il ir izveidotas tā, lai izaicinājumi būtu saistīti ar izglītības saturu un spēlētājiem/audzēkņiem tas ir jāapgūst, lai gūtu panākumus izlaušanās istabā un atrisinātu izaicinājumus. Svarīgi izglītības Il elementi ir visaptverošs sižets, kas nodrošina problēmas kontekstu un rada spēles vidi.

II galvenokārt tiek veidotas ap izglītojošu tēmu, kas tiek atklāta II stāstījumā, kas bieži vien mudina izglītojamo iesaistīties tēmā, izmantojot lomu spēles. II izaicinājumi ir izstrādāti konkrētai mērķa grupai un ir izstrādāti, paturot prātā konkrētus, skaidri definētus mācību mērķus un uzdevumus. Izglītības II un to izaicinājumu izstrāde ir grūts uzdevums, jo vieglie uzdevumi var ātri kļūt garlaicīgi, savukārt pārāk sarežģīti var izraisīt neapmierinātību un atslābināšanos.

Tiešsaistes izlaušanās istabas neformālajā izglītībā

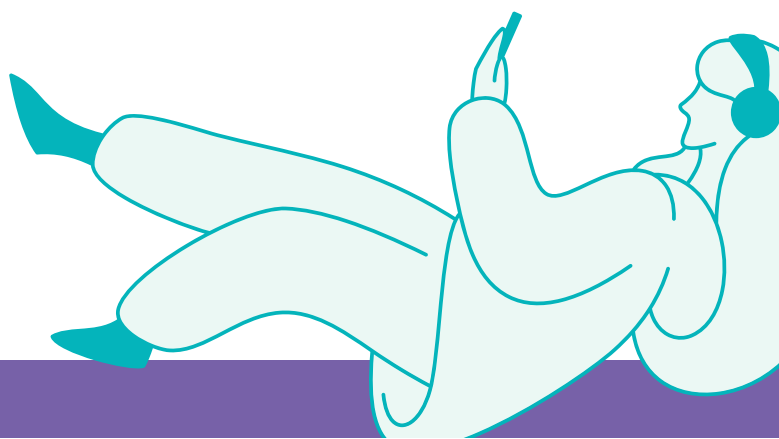
II spēks un efektivitāte slēpjas apstākļī, ka tās var pielāgot jebkuram mācību priekšmetam, un tāpēc tiešsaistes izglītības II var izmantot ne tikai formālajā izglītībā, bet arī neformālajā izglītībā.

Bet kas ir neformālā izglītība? Neformālā izglītība (NI) ir definēta kā jebkura izglītojoša darbība ārpus formālās izglītības sistēmas, kas ir adresēta izglītojamo grupai un kurai ir īpaši izglītības mērķi. Neformālajai izglītībai var būt dažādas formas. Tomēr ir dažas raksturīgas iezīmes:

- NI ir plānots mācību process ar izglītības mērķiem;
- NI aktivitātes tiek izstrādātas, pamatojoties uz izglītojamo vajadzībām;
- NI vingrinājumi atzinīgi vērtē studentu iesaistīšanos mācību procesā un veicina sasaites veidošanu ar reālām situācijām;
- NI pamatā ir audzēkņu brīvprātīga iesaistīšanās (citiem vārdiem sakot, NI nav obligāta darbība);
- NI ir iekļaujoša un pieejama – organizatori aktīvi meklē metodes, kā iekļaut cilvēkus, kuri varētu ciest no atstumtības vai marginalizācijas;
- NI metodes ir elastīgas, iekļaujošas un orientētas uz audzēkņiem; tās apvieno individuālo un grupu mācīšanos un veicina vienaudžu mācīšanos;
- NI galvenā uzmanība tiek pievērsta dzīves prasmju attīstīšanai un gatavošanās aktīvai pilsonībai;
- NI programmas var vadīt apmaksāti instruktori vai treneri vai brīvprātīgie.

Iepriekš minētie punkti izceļ NI pamatprincipu un tiešsaistes izglītības II raksturlielumu pārklāšanos un to, kāpēc tās ir savstarpēji labi piemērotas. NI pamatā ir aktīva līdzdalība (darīšana, pieredze), un pašrefleksijai ir izšķiroša nozīme mācību procesā. NI vingrinājumi ir uz pieredzēm bagāti (piemēram, lomu spēles un simulācijas), un ieguldījums vienmēr ir līdzdalīgs (koordinatora un dalībnieku sadarbības produkts; viņi sniedz ieguldījumu ar savu pieredzi un zināšanām).

Tajā pašā laikā izglītojošas izlaušanās istabas būtība ir uz problēmām balstīta mācīšanās, kas ir organizēta un ietver mācību ietvara elementus interesanta scenārija vai tēmas kontekstā. Atšķirībā no tradicionālajām mācību un mācīšanās metodēm bēgšanas istabas "aktīvās mācīšanās" pieeja un interaktivitāte var ne tikai iesaistīt skolēnus, bet arī pavērt jaunas iespējas iesaistīšanai ārpus bēgšanas spēles robežām. Bēgšanas istabas piedāvā gan uz spēlēm balstītu mācību pieredzi, gan geimificētu prasmju apguvi, tāpēc tās ir īpaši piemērotas neformālās mācīšanās vidēm.



2. sadaļa: CO-ART pieeja

Mācību ietvars: uzņēmējdarbības un digitālās kompetences

Pirms jebkādas mācīšanas aktivitāšu vai apmācību uzsākšanas ir jāizveido skaidrs mērķu un mācību rezultātu redzējums. Tiešsaistes izlaušanās istabas, kas paredzētas mācību nolūkiem, nav izņēmums. Izlaušanās istabas var būt bezgala saistošas un jautras, bet kā nodrošināt, lai tās patiešām veicinātu vēlamās zināšanas, prasmes, kompetences un attieksmi?

Efektīvam mācību procesam ir nepieciešama struktūra, ietvars un apjoms. Visu uzreiz apgūt nav iespējams, tāpēc kopējo mācību ceļu vēlams sadalīt mazākos uzdevumos un sasniegumos. Apsverot izlaušanās istabu kā atsevišķu mācību uzdevumu, ir skaidri jādefinē 2–6 zināšanu, prasmju un/vai kompetenču daļas, kas tiks uzlabotas, izmantojot tiešsaistes izlaušanās istabas sniegto mācību pieredzi.

CO-ART projekts koncentrējas uz prasmēm un kompetencēm, kas šobrīd ir pieprasītas kultūras un radošā sektora (KRS) darbinieku un topošo (mākslas) uzņēmēju vidū. Ņemot to vērā, CO-ART izlaušanās istabu aktivitāšu darbības joma ir balstīta uz diviem mācību ietvariem – Uzņēmējdarbības kompetences ietvaru (ENTRECOMP) un Digitālās kompetences ietvaru (DIGCOMP 2.1). Katra no ietvarstruktūrām ir vērsta uz konkrētu prasmju, kompetenču un attieksmju kopumu, kas ir svarīgas indivīdu personiskajai un profesionālajai attīstībai.

ENTRECOMP centrālais punkts ir uzņēmējdarbības kompetences un uzņēmējdarbības mācīšanās. Saskaņā ar ENTRECOMP ietvaru uzņēmējdarbība kā transversāla pamatkompetence ļauj cilvēkiem veicināt savu personīgo attīstību, aktīvi dot ieguldījumu sociālajā attīstībā, iekļauties darba tirgū kā darbiniekam vai pašnodarbinātajam, kā arī uzsākt vai paplašināt uzņēmumus. kam var būt kultūras, sociāls vai komerciāls motīvs (ENTRECOMP: The Entrepreneurship Competence Framework, 2016).

DIGCOMP 2.1 ievieš 8 prasmju līmeņus digitālo kompetenču attīstīšanai. Digitālās kompetences jēdziens ir radies roku rokā ar tehnoloģiju attīstību un mudināja sabiedrību atzīt vajadzību pēc jaunām prasmēm un kompetencēm.

Digitālā kompetence ir zināšanu, prasmju un attieksmju apvienojums attiecībā uz tehnoloģiju izmantošanu, lai veiktu uzdevumus, risinātu problēmas, sazinātos, pārvaldītu informāciju, sadarbotos, kā arī izveidotu un koplietotu saturu efektīvi, atbilstoši, droši, kritiski, radoši, neatkarīgi un ētiski (Anders Skov, Center for Digital Dannelsen, 2016).

Tika atlasītas 12 uzņēmējdarbības un digitālās kompetences jomas, lai izveidotu CO-ART mācību pieredzes ietvaru, pamatojoties uz nodarbinātības vajadzībām Covid-19 pandēmijas laikā, pievilcību jaunatnei un kompetenču nepietiekamu pārstāvību darbā ar jaunatni. Detalizēts to specifisko zināšanu, prasmju un attieksmju saraksts, kuras izvēlējušās un aplūkojis CO-ART izlaušanās istabās, ir apkopots rokasgrāmatas Pielikumā. Mācību ietvars atspoguļo šādas atlasītās kompetences jomas:

ENTRECOMP	DIGCOMP 2.1
IESPĒJU PAMANĪŠANA	SADARBĪBA CAUR DIGITĀLAJĀM TEHNOLOĢIJĀM
ĒTISKA UN ILGTSPĒJĪGA DOMĀŠANA	NETIĶETE
RESURSU MOBILIZĒŠANA	ATTĪSTĪT DIGITĀLO SATURU
FINANŠU PRATĪBA	AUTORTIESĪBAS UN LICENCES
PĀRVARĒT NENOTEIKTĪBU, NESKAIDRĪBU UN RISKU	PERSONAS DATU UN PRIVĀTUMA AIZSARDZĪBA
SASTRĀDĀTIES AR CITIEM	VESELĪBAS UN LABSAJŪTAS AIZSARGĀŠANA

CO-ART apmācību resursi

Nākamajās lapās ir parādītas CO-ART projekta tiešsaistes izlaušanās istabas (aplūkojamas <https://co-art-hub.eu>) pēc sarežģītības līmeņiem.

IEVADA LĪMENIS

MĀKSLAS BIBLIOTĒKAS PASĀKUMS — SADARBĪBA, IZMANTOJOT DIGITĀLĀS TEHNOLOĢIJAS UN NETIĶETE

Dženeta ir vizuālā māksliniece, kas vada mākslas un kultūras projektu īstenošanu, jo īpaši laikmetīgās mākslas izstāžu, kultūras ekskursiju u.c. organizēšanu. Šodien viņas ambīcija ir atvērt artotēku plašai sabiedrībai, lai demokratizētu piekļuvi laikmetīgajai mākslai un dizainam. . Palīdzī Dženetai īstenot viņas projektu!

KLĒRA IZPLATA RADOŠUMU – DIGITĀLĀ SATURA ATTĪSTĪŠANA UN AUTORTIESĪBAS UN LICENCES

Klēra ir iestrēgusi darba tirgū un cenšas atrast darbu, jo Covid-19 pandēmija īpaši smagi skāra KRI nozari. Klērai, profesionālai fotogrāfei, ir jāizgudro sevi no jauna un jāiegūst jaunas kompetences, lai atkal iekļautos darba tirgū. Jums ir jāpalīdz Klērai saprast, kā izmantot CANVA, lai izveidotu saturu, lai labāk reklamētu viņas darbu; pēc tam palīdziet Klērai labāk izprast un paplašināt zināšanas par autortiesībām un licencēm.

PĀRMAIŅAS NES IESPĒJAS – IESPĒJU PAMANĪŠANA, ĒTISKA UN ILGTSPĒJĪGA DOMĀŠANA

Jums un jūsu draudzenei Dženetai bija daudz IERADUMU, kas jūs abus motivēja un iedvesmoja. Tagad viņa pārceļas uz Meksiku, lai pētītu klimata pārmaiņas, un jūs uztraucaties, ka jums pietrūks sava draudzenes, kura jums palīdzēja organizēt un apmeklēt izstādes, koncertus un pasākumus. Jūs nolemjat pastaigāties un atklājat sev apkārtnē daudz interesantu darbu un mākslas darbu, lai dalītos ar viņu. Galu galā jūs saprotat, ka pārmaiņas sniedz iespēju.

IMPACT4WORLD IZMAINA PASAULI – PĀRVARĒT NENOTEIKTĪBU, NESKAIDRĪBU UN RISKU UN SADARBĪBAS AR CITIEM

Pirms kāda laika kāda skolas teātra pulciņa draugu grupa saprata, ka aktiermāksla viņiem ir ārkārtīgi svarīga un nolēma, ka vēlas to turpināt arī pēc skolas beigšanas. Turklāt viņiem ļoti svarīgi bija arī sociālie jautājumi, jo viņi uzskatīja, ka ikvienam ir tiesības ietekmēt pasaules veidolu. Tāpēc viņiem radās doma rīkot izrādes, bet ne jau ierastās. Viņi sevi sauca par Impact4World.

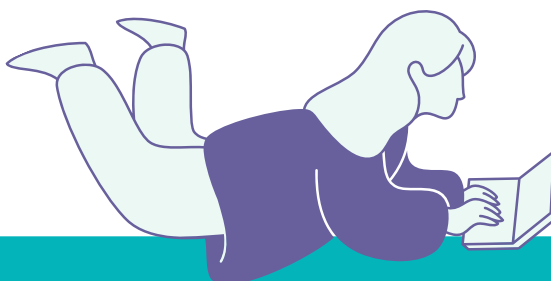
E-KONCERTS – PERSONAS DATU UN PRIVĀTUMA AIZSARDZĪBA

Pandēmija ir izveidojusi jaunu realitāti. Milzīgas pulcēšanās, ballītes, koncerti un pārpildītas mūzikas zāles ir slēgtas... kas zina, kad jums būs iespēja atkal izdzīvot to pašu atmosfēru. Jums noteikti pietrūka šīs sajūtas! Vismaz klausīties savu iecienītāko grupu tiešsaistes straumēšanas režīmā ir kaut kas. Tas nav salīdzināms ar klātienē koncertu, neaizmirstamajiem mirkļiem, ko pavadījāt kopā ar saviem labākajiem draugiem, nogurušajām kājām pēc stundām ilgas dejas, apskaujot tos, kas atrodas jums blakus. Bet tomēr tas ir kaut kas! Ko vēl jūs varētu darīt?

RADOŠĀ KOPSTRĀDE – RESURSU MOBILIZĒŠANA

Džozefs ir slavens Saragosas mākslinieks, kurš ir nolēmis pārcelties uz lauku apvidu un noorganizēt tur radošu kopstrādi. Palīdziet viņam izpētīt kopstrādes telpu priekšrocības un tipoloģiju un atklāt Eiropā piedāvātās kopstrādes iespējas.

VIDĒJAIS LĪMENIS



TIEŠSAISTES MĀKSLAS BIBLIOTĒKA – SADARBĪBA, IZMANTOJOT DIGITĀLĀS TEHNOLOĢIJAS UN NETIĶETE

Dženetas pasākums notika un ļāva viņai atlasīt dažādus māksliniekus, kuri varētu būt daļa no viņas mākslas bibliotēkas. Taču, lai popularizētu projektu mērķauditorijai (amatieriem, mākslas kolekcionāriem uc), ir nepieciešams izveidot mākslas bibliotēkas tiešsaistes klātbūtni. Tanī pat laikā neviens no māksliniekiem nav pieejams sociālajos tīklos, un visi ir ļoti nobažījušies par to, kā to izveidot.

KLĒRA IZPLATA RADOŠUMU – DIGITĀLĀ SATURA ATTĪSTĪŠANA UN AUTORTIESĪBAS UN LICENCES

Klēra, profesionāla fotogrāfe, saprot, ka viņai ir jāuzlabo savas zināšanas par programmām/rīkiem/instrumentiem, kas var palīdzēt padarīt viņas saturu populārāku. Pirmais izaicinājums būs izvēlēties pareizos rīkus. Pēc tam Klērai būs jāveic tīmekļa izpēte, lai atrisinātu problēmas, kas saistītas ar autortiesībām.

NAKTS MUZEJĀ – IESPĒJU PAMANĪŠANA, ĒTISKA UN ILGTSPĒJĪGA DOMĀŠANA

Gregorijs ir ārštata mākslinieks, kuram izdevies uz nakti ieslēgties muzejā. Viņa zinātkārais prāts ļauj viņam klejot pa muzeju, kur viņš atklāj izstādes par ilgtspējīgu mākslu. Viņš gūst iedvesmu un tiek aicināts atrisināt virkni uzdevumu, lai pietuvotos savam ilgtspējīgas mākslas dizainam.

IMPACT4WORLD RISINĀJUMU MEKLĒŠANA – NENOTEIKTĪBAS, NESKAIDRĪBU UN RISKA PĀRVARĒŠANA UN SADARBĪBA AR CITIEM

Viņu priekšnesumu mērķis bija iesaistīt skatītājus un tādējādi parādīt, ka viņi var ietekmēt savas kopienas dzīvi un radīt pasauli, kurā viņi vēlas dzīvot.

DIGITĀLĀS FOTOGRĀFIJAS IZSTĀDE – PERSONAS DATU UN PRIVĀTUMA AIZSARDZĪBA UN VESELĪBAS UN LABKLĀJĪBAS AIZSARDZĪBA

Sveiki, es esmu Peter Feuzberg un pēdējos desmit gadus strādāju kā ielu fotogrāfs! 2020. gada decembrī CLB Berlīnē es gatavojos prezentēt savu jauno izstādi ar nosaukumu "Portreti no Ugandas". Mana izstāde galvenokārt sastāv no melnbaltiem Rutoke ciemata vietējās kopienas jauno locekļu portretiem. Fotogrāfijas tika uzņemtas ActionAid organizētā sešu mēnešu solidaritātes brauciena laikā; dažās no tām iemūžināti viņu sarežģītie dzīves apstākļi, bet citās attēloti aizkustinoši mirkļi no viņu trauslās bērnības nevainības. Covid-19 pandēmijas dēļ mākslas telpas bija slēgtas vairāk nekā 6 mēnešus, un nebija informācijas par to atkārtotu atvēršanu. Skype tikšanās laikā ar mākslas telpas mākslas direktoru nolēmām organizēt fotogrāfiju izstādi virtuāli CLB tīmekļa vietnē.

FASHION LAB – FINANŠU PRATĪBA

Marija no Slovākijas vada nelielu uzņēmumu "Fashion Lab" un nodarbojas ar modes kleitu, apavu un jostu dizainu un pārdošanu. Viņa ir apņēmusies apgūt zināšanas par finansēm, jo tās ir nepieciešamas, lai viņas uzņēmums varētu veiksmīgi darboties. Palīdziet viņai strukturēt finanšu datus, aprēķināt finanšu pamatrādītājus un apgūt dažus bieži lietotus finanšu terminus.

AUGSTS LĪMENIS

MĀKSLAS BIBLIOTĒKAS TĪMEKĻA PAKALPOJUMS – SADARBĪBA, IZMANTOJOT DIGITĀLĀS TEHNOLOĢIJAS UN NETIĶETE

2023. gada novembrī Rietumeiropu pārņem jauns COVID vilnis, un visi ir ieslodzīti savās mājās, kamēr vietējās varas iestādes, kuras ir dezorganizētas šīs nepieredzētās pandēmijas dēļ, organizējas, lai atjaunotu mobilitātes infrastruktūru. Ideja ir pārveidot mākslas bibliotēku, kas tagad ir nepieejama, par tiešsaistes pakalpojumu ar iespēju apskatīt visus darbus, kā arī rezervēt tos, izmantojot "drive through" pakalpojumu, lai tos varētu saņemt (bez maksas) vai saņemt piegādi (par maksu).

KLĒRA IZPLATA RADOŠUMU – DIGITĀLĀ SATURA ATTĪSTĪŠANA UN AUTORTIESĪBAS UN LICENCES

Lai pieteiktos uz dažiem amatiem, Klērai būs jāizveido CV, kā arī jāiekļauj personīgais portfolio ar fotogrāfijām un gadu gaitā radītiem radošiem materiāliem. Tagad viņa spēj norādīt, kuri autortiesību noteikumi ir vislabākie, lai aizsargātu savus produktus tiešsaistē. Klērai būs arī jāizvēlas, kurš no CV variantiem ir labākais, lai radītu labu pirmo iespaidu un reprezentētu savu darbu.

KURSS AR ILGTSPĒJĪGO G – IESPĒJU PAMANĪŠANA, ĒTISKA UN ILGTSPĒJĪGA DOMĀŠANA.

Gregorijs tagad ir pazīstams mākslinieks, kurš nodarbojas ar ilgtspējīgu mākslas praksi. Viņš ir izveidojis kursu par mākslas pasaules pamatprincipiem, ar kultūras un radošo industriju saistīto politiku un neapstrīdamo saikni starp sabiedrību un kultūru. Kopā ar Gregoriju uzziniet, cik svarīgs ir ietekmes novērtējums, uzraudzība un novērtēšana, kā arī dažādi loģiskā modeļa posmi.

IMPACT4WORLD SADARBĪBA AR CITIEM – NENOTEIKTĪBAS, NESKAIDRĪBU UN RISKĀ PĀRVARĒŠANA UN SADARBĪBA AR CITIEM.

Grupas dalībnieki jutās slikti pēc tam, kad Alekss viņus pameta, taču zināja, ka tas bija viņa paša lēmums. Tomēr šī situācija lika viņiem saprast, ka viņiem ir jāiegūst vēl vairāk prasmju un pieredzes, lai strādātu kopā ar citiem un attīstītu sevi.

PĒTERIS UN DIGITĀLAIS LAIKMETS – PERSONAS DATU UN PRIVĀTUMA AIZSARDZĪBA UN VESELĪBAS UN LABKLĀJĪBAS AIZSARDZĪBA.

Sveiki, te atkal es! Peter Feuzberg! Man ir lieliskas ziņas! Mana izstāde "Portreti no Ugandas" ir pabeigta ar lieliem panākumiem! CLB tīmekļa vietnes analītika liecina, ka digitālo izstādi apmeklēja vairāk nekā 3000 lietotāju. Mana auditorija ir kļuvusi lielāka nekā jebkad agrāk, un mani darbi tagad ir pazīstami visā Eiropā. Mani nākamie profesionālie soļi ir izstādes mākslas telpās un fotogrāfijas muzejos visā Eiropā. Esmu pilnveidojis savas digitālās prasmes un zināšanas par tehnoloģiju izmantošanu. Tomēr šajā jomā man vēl daudz jāmacās!

SAPŅU DOKUMENTĀLĀS FILMAS IZSTRĀDE – RESURSU MOBILIZĒŠANA

Alberts ir aizrautīgs režisors no Rumānijas, kurš pats veido īsfilmas par klimata pārmaiņām un cilvēka ietekmi uz ekoloģiju. Palīdziet viņam atrast jaunas iespējas, lai finansētu jaunu filmu veidošanas projektu, sagatavoties dotāciju pieteikumiem un apgūt efektīvas laika plānošanas metodes.

MĀKSLINIEKU RESURSU CENTRS - SADARBĪBA, IZMANTOJOT DIGITĀLĀS TEHNOLOĢIJAS UN NETIĶETE

Tiešsaistes mākslas bibliotēkas izveide ir ļāvusi māksliniekiem un radošo profesiju pārstāvjiem strādāt krīzes situācijā, kad uz laiku ir slēgtas visas mākslas norises vietas. Viņi ir varējuši izplatīt savus darbus, palielināt un dažādot auditoriju, pārdot savus darbus un padarīt savu darbību ienesīgu. Dažus mēnešus vēlāk, vasarā, visas radošās norises vietas var atsākt darbu un piesaistīt apmeklētājus savā reģionā. Kā panākt pārmaiņas un turpināt darbu, ko jau izstrādājusi Dženetas un viņas partneri mākslas bibliotēkā?

KLĒRA IZPLATA RADOŠUMU - DIGITĀLĀ SATURA ATTĪSTĪŠANA UN AUTORTIESĪBAS UN LICENCES

Klēra vēlas mēģināt kļūt par influenceri. Palīdziet Klērai izprast atšķirību starp satura radītāja un influencera statusu un sastādīt veiksmīga influenceru komplektu, kā arī palīdziet viņai noskaidrot, kas viņai jāzina par autortiesībām!

DŽENETTA UN MODES LABORATORIJA - IESPĒJU APZINĀŠANA, ĒTISKA UN ILGTSPĒJĪGA DOMĀŠANA

Džennetai ir vēlme izglītēt cilvēkus par klimata pārmaiņu realitāti un ātrās modes sekām. Lai to īstenotu, viņa plāno izveidot savu modes laboratoriju, kurā būs ilgtspējīgu audumu/apģērbu radīšanas laboratorija, veikals, kurā varēs pārdot savas komandas un citu mākslinieku ilgtspējīgas modes darbus, kā arī nodaļa pētniecībai un patērētāju izglītošanai ilgtspējīgas modes jomā. Palīdziet Džennetai sākt savu uzņēmējdarbības ceļu un pārvarēt daudzās bailes, kas apvīz uzņēmēju uzsākšanas posmā.

IMPACT4WORLD IZSTRĀDĀT SAVAS IDEJAS - TIKT GALĀ AR NENOTEIKTĪBU, NESKAIDRĪBU UN RISKU UN STRĀDĀT KOPĀ AR CITIEM.

Grupa uzstājās visā Polijā, bet viņi to darīja neprofesionāli. Lielākoties viņi spēlēja publiskās vietās pilsētās un pilsētu centros. Dažkārt skatītāji viņiem samaksāja dažas monētas, ar kurām pietika, lai dotos uz nākamajām vietām. Taču, kad sākās globālā COVID-19 pandēmija, viņiem nācās apstāties. Tomēr viņi saprata, ka vēlas savus priekšnesumus pārcelt uz profesionālo pasauli, lai varētu turpināt savu misiju.

METJŪ APMĀCĪBA - PERSONAS DATU UN PRIVĀTUMA AIZSARDZĪBA UN VESELĪBAS UN LABKLĀJĪBAS AIZSARDZĪBA

Mans vārds ir Metjū Jaarss, un mani interesē datu aizsardzības likumi un jaunās tehnoloģijas. Es vēlētos iegūt vairāk zināšanu par minētajām jomām, izmantojot lietotājam draudzīgas e-mācību platformas. Savas izpētes laikā esmu atklājis daudzas apmācības, kuras varu apmeklēt un izmantot šāda veida platformas. Es nolēmu apmeklēt ESB Juridiskās augstskolas apmācības ar nosaukumu "Digitalizācijas tiesības", kuru mērķis ir sniegt studentiem zināšanas, izmantojot regulāras impulsu lekcijas, tikšanās un darba grupas digitālās platformas ietvaros. Lai gan manas mācības sāksies jau nākamajā mēnesī, es vēlos būt rūpīgi informēta un sagatavota par galvenajām tēmām, kas tiks apskatītas.

NODOKĻI UN LAIKS - FINANŠU PRATĪBA UN RESURSU MOBILIZĒŠANA.

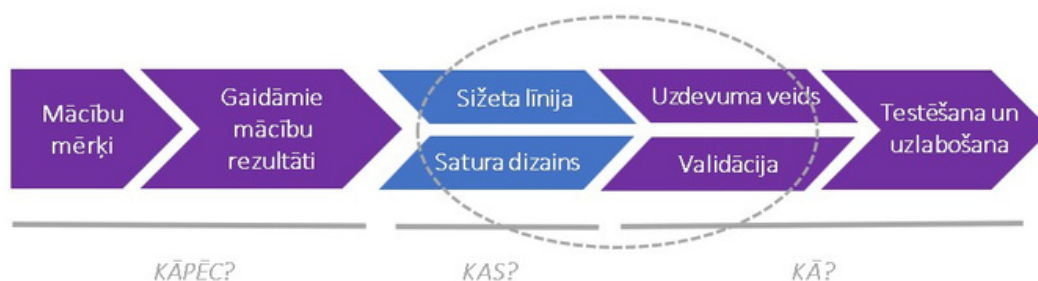
Milda ir jauna uzņēmēja no Latvijas, kas aizraujas ar ģimenes pasākumu organizēšanu, piemēram, jubileju, vecmeitu ballīšu, kāzu, dzimuma atklāšanas ballīšu un daudzu citu pasākumu rīkošanu. Palīdziet viņai izpētīt asistenta nodarbināšanas iespējas, aprēķināt jaunus algas izdevumus un uzzināt par laika uzskaites rīkiem!

3. sadaļa: izlaušanās istabas veidošana

Kā izveidot izlaušanās istabu – soli pa solim

Izstrādājot digitālo izlaušanās istabu, ir jāievēro loģiska secība, atbildot uz trim galvenajiem jautājumiem – "Kāpēc?", "Kas?" un "Kā?". Tas ļauj veidotājam radīt jēgpilnu pieredzi jauniešiem, sekojot katram solim no trim posmiem, ko pārstāv šie jautājumi.

1. Uzdotot jautājumu "Kāpēc?", tiks nodrošināts, ka mācību mērķi un gaidāmie mācību rezultāti ir pareizi noteikti, lai izlaušanās istaba būtu ne tikai jautra spēle, bet arī jēgpilna mācību pieredze.
2. Jautājums "Kas?" ļauj precizēt tēmas un konkrētas zināšanas, kas nepieciešamas, lai izglītojamie gūtu panākumus mācību procesā. Ir nepieciešams skaidrs sižets, lai mācību saturu padarītu saistošu jauniešiem izglītojamajiem.
3. Uzdotot jautājumu "Kā?", jūs nodrošināsiet, ka mācību pieredze ir labi strukturēta, viegli uztverama un secīga, gluži tāpat kā reālās izlaušanās istabas. Šis ir galvenais tehniskā dizaina posms, kas nodrošina spēliskošanu. Būtiski, ka tajā ir iekļauta testēšana, kas ir nepieciešams digitālo izlaušanās istabu kvalitātes nodrošināšanas elements.



Sekoji katram posmam soli pa solim, lai uzzinātu vairāk par projektēšanas posmiem!

KĀPĒC | Jautājums "Kāpēc" tiek izmantots, lai pamatotu konkrētu izlaušanās istabu izstrādi un turpmāku izmantošanu mācību procesā. Tas nozīmē mācību mērķu un mācību rezultātu uzstādīšanu pirms izlaušanās istabas izstrādes. Mācību materiāla veidotājam (piemēram, trenerim, skolotājam, skolotājam, jaunatnes darbiniekam) būtu jānosaka konkrēti mācību iznākumi kā gaidāmie rezultāti. Tie var atspoguļot konkrētas zināšanas, prasmes un attieksmes, kas iegūtas mācīšanās rezultātā, un ir atkarīgi no mācīšanās mērķiem. Lai mācību mērķi būtu efektīvi, izmantojiet SMART principus – definējiet tos kā konkrētus, izmērāmus, sasniedzamus, atbilstošus un noteiktus laikā.

PADOMS! | Lai izvairītos no pārāk vispārīgiem apgalvojumiem par "mācīšanos" vai "izpratni", ieteicams izmantot konkrētākus darbības vārdus, lai skaidri formulētu katru mācību mērķi. Saistībā ar attieksmes, zināšanu un prasmju uzlabošanu var sekot tabulā sniegtajiem piemēriem:

Darbības vārdi, kas izmantojami konkrētu mācību mērķu noteikšanai	
ATTIEKSME	Aizstāvēt, piekrist, pieļaut, analizēt, apstiprināt, novērtēt, uzskatīt, izvēlēties, sadarboties, atbilst, pārliecināt, izvēlēties, ieteikt, atbalstīt, tolerēt
ZINĀŠANAS	Salīdzināt, definēt, aprakstīt, noteikt, atklāt, atšķirt, izskaidrot, identificēt, izklāstīt, sarakstīt, nosaukt, atpazīt, atgādināt, norādīt, rakstīt, sakārtot, pateikt
PRASMES UN IEMAŅAS	Aktivizēt, pielāgot, administrēt, salikt, veidot, kalibrēt, mainīt, kopēt, demonstrēt, noformēt, izstrādāt, izpildīt, veidot, rīkoties, manipulēt, izmērīt, labot, veikt, sagatavot, apstrādāt, ierakstīt, regulēt, noņemt, salabot, nomainīt, iestatīt, apkopot

Katram mācību mērķim jābūt saistītam ar mācību rezultātiem. Konkrētu gaidu definēšana ļauj novērtēt mācību darbības panākumus. 1. pielikumā atspoguļoti konkrēti mācību rezultāti, kas izmantoti, lai uzlabotu jauno kultūras un radošo nozaru pārstāvju digitālās un uzņēmējdarbības kompetences, tomēr tiešsaistes izlaušanās istabas kā metode ir universāla un var tikt piemērota gandrīz jebkurai tēmai.

PADOMS! | Testēšanas fāzē (vai atgriezeniskās saites fāzē, ja tā ir izvēlēta) izlaušanās istabas dizainerim jāizveido mērinstruments, lai noteiktu, vai izveidotā izlaušanās istaba patiešām kaut ko maina zināšanu, prasmju un attieksmes veidošanā. Kā instrumentu var izmantot fokusa grupas diskusiju, intervijas vai turpmākas aptaujas, lai izmērītu vispārējo pieredzi, kas gūta, izmantojot izlaušanās istabau.

Nosakot mācību mērķus un rezultātus, jums jau var būt radušās idejas par konkrētu saturu, struktūru vai gadījumu izpēti, ko vēlaties iekļaut savās izlaušanās istabās. Šajā posmā tiek apsvērti jautājumi "kas?" un "kā?".

KAS | Jautājumā "Kas" galvenā uzmanība tiek pievērsta izstrādātās izlaušanās istabas saturam un sižetam. Saturu nosaka mācību mērķi un paredzētie rezultāti, saistot tos ar konkrētām tēmām un zināšanām, kas jāapgūst izglītojamajiem.

PIEMĒRS | Ja definētie mācību mērķi paredz, ka izglītojamajam ir jāizvērtē pieejamie finanšu instrumenti radošo projektu finansēšanai un kā mācību rezultāts tiek sagaidīta prasme pārlūkot finansēšanas shēmas, tad mācību saturā tieši jākoncentrējas uz radošām personām paredzētajiem finansēšanas instrumentiem. Tie var ietvert tādas tēmas kā starptautiskās un vietējās dotācijas, konkursi, stipendijas, aizdevumi, biznesa inkubatori utt.

Saturs var būt gan pašu radīts, gan atrodams uzticamos avotos – no grāmatām, ziņojumiem, foto, audio vai video materiāliem, datubāzēm, infografikām utt. Ja tiek izmantoti jau esoši materiāli, īpaša uzmanība jāpievērš materiālu īpašumtiesībām: vai tos var brīvi kopīgot un kā tie jācitē.

Vēlāk tiešsaistes izlaušanās istabas veidotāja uzdevums ir pārveidot saturu uzdevumā(-os) vai izaicinājumā(-os), lai mācību process būtu pieredzes pilns. Dizaineris var izmantot gatavus uzdevumus (piemēram, viktorīnas, vārdu spēles), kas tiek piedāvāti uz mācībām orientētos avotos (kopienas kanālos), vai izmantot pieejamās informācijas daļas, lai radītu savu saturu. Katram tiešsaistes izlaušanās istabās izmantotajam saturam ieteicams vienmēr norādīt autoru(-us), izmantotā satura nosaukumu un tiešo hipersaiti (ja piemērojams).

PADOMS! | Ja mācību procesā regulāri tiek izmantota izstrādātā izlaušanās istaba, vadītājam vienmēr jāpārbauda, vai hipersaites darbojas pareizi. Pretējā gadījumā mācību process var būt traucējošs un nomācošs.

Lai nodrošinātu, ka mācību pieredze ir ne tikai patīkama, bet arī saistoša izglītojamajiem, tiešsaistes izlaušanās istabas dizainā ir jāiekļauj stāstu stāstīšanas metodes. Stāstu stāstīšana ir būtiska spēļošanas daļa, kas rada saistošāku un atmiņā paliekošāku saturu, savienojot visas izlaušanās istabas daļas vienā plūstošā stāstā. Vairāki stāstu stāstīšanas elementi, kas ļauj radīt saistošu mācību pieredzi, ir šādi:

- 1.**Reālistiski stāsti.** Izglītojamais var ātrāk apgūt zināšanas, iegūt jaunas prasmes un attieksmes, ja tiek nodrošināta saikne starp mācību saturu un reālās dzīves kontekstu un personāžiem.
- 2.**Mijiedarbība.** Ļaujot izglītojamajam lemt par varoņiem vai mijiedarboties ar tiem citos veidos, izglītojamais iegremdējas mācību procesā.
- 3.**Izaicinājumi** notur izglītojamo iesaistītu un intriģētu turpināt nākamos soļus, risinot noteiktas "problēmas". Tomēr, lai izvairītos no atsvešinātības, jāpārliedz, ka uzdevumi nav pārāk viegli vai pārāk sarežģīti.
- 4.**Saikne.** Reālās dzīves kontekstu, izaicinājumu, varoņu un viņu emociju/panākumu apvienošana rada emocionālu saikni starp izglītojamo.

un iegūto saturu. Tas palīdz ne tikai iegaumēt, bet arī atcerēties zināšanu piemērošanas kontekstu.

5.Multimediji. Multimediju, piemēram, video, attēlu, audio failu, sajaukšana dažādo mācību pieredzi un novērš garlaicību, jo ir dažādi veidi, kā katrs izglītojamais visefektīvāk apgūst informāciju (šo pēdējo punktu ir vērts atcerēties kā padomu tehniskajai izlaušanās istabas izstrādei – skat. sadaļu "KĀ").

PIEMĒRS | Izlasiet piemēru par to, kā stāstu stāstīšana tiek izmantota, radot reālas dzīves kontekstu, izaicinājumu un emocionālo saikni ar to, aicinot mijiedarboties ar saturu.

Braiens ir mākslinieks-uzņēmējs no Parīzes, kurš veido un montē videoklipus, lai popularizētu kultūras un sociālos pasākumus. Tā kā viņš vēlas paplašināt uzņēmējdarbību, viņš meklē papildu finansējumu, lai atbalstītu jaunu uzņēmējdarbības nozari – vides izglītības filmu veidošanu. Viņam tas ir svarīgi, jo abi viņa vecāki ir vides aktivisti, un Braiens jau no agras bērnības atbalsta šīs vērtības.

Vides ilgtspēju veicina arī vairāki Eiropas tīkli un organizācijas, kas atbalsta uzņēmējdarbības aktivitātes, kuras palīdz novērst vai novērst kaitējumu videi. Palīdziet Brianam atrast kādu no tiem, kas piedāvā dotācijas vai citus atbalsta pakalpojumus uzņēmējiem, kuri veicina inovācijas vides nozarē!.

Atkarībā no izglītojamo profila, tēmas apskata un izstrādātās izlaušanās istabas sarežģītības, sižeta līnijai jāietver vismaz divi uzdevumi, kas izglītojamajam jāatrisina. Tas nozīmē sadalīt sižeta līniju vairākos secīgi veicamos uzdevumos un nodrošināt validācijas instrumentus, lai tiktu saglabāta secība, kādā tiek izpildīti uzdevumi, iegūtas atslēgas (tiesības atslēgt nākamo izaicinājumu) un pāriet uz nākamajiem uzdevumiem (tāpat kā bezsaistes izlaušanās telpā). Atkarībā no mācību programmas struktūras viena tēma var sastāvēt no vairākām dažādas sarežģītības izlaušanās istabām (kā CO-ART izlaušanās istabās, kur katrā no tematiskajām grupām ir ieviesti ievadlīmeņi, vidējā, augstākais un ekspertu līmenis).

Mācību satura daļu sasaiste saskanīgā sižetā nodrošina apgūto zināšanu, prasmju un attieksmju pielietojamību reālās dzīves kontekstā. Tāpat tas palīdz nodrošināt, ka izlaušanās istabu uzdevumi ir savstarpēji saistīti un papildina cits citu. Šajā brīdī dzimst ideja vai koncepcija par noteiktu izlaušanās istabu. Nākamais jautājums, kas jāpārskata, ir likumsakarīgs – "bet kā tehniski savienot šīs daļas, lai radītu jēgpilnu un interaktīvu mācību pieredzi?".

KĀ | Izpētot glābšanās istabas izveides tehnisko pusi, ir jāpārzina informācijas un komunikācijas tehnoloģiju rīki vismaz "aktīva lietotāja" līmenī. Tomēr tam nav obligāti nepieciešams, lai izlaušanās istabas izstrādātājs pārzinātu progresīvu spēļu izstrādes programmatūru vai dažas programmēšanas valodas. Tiešsaistes izlaušanās istabas var viegli izveidot, izmantojot dažus populārākos digitālos rīkus, piemēram, Google Forms, Youtube, Typeform, Padlet, Learningapps, Google Sheets vai pat Instagram. Būtība slēpjas šādu rīku radošā izmantošanā. Vairāk piemēru par rīkiem, kas ir brīvi pieejami un izmantojami tiešsaistes izlaušanās istabu projektēšanā, ir apkopoti nākamajā sadaļā – "Rīki mācībām tiešsaistē".

IKT vai digitālo rīku izmantošanas galvenā ideja slēpjas mācību pieredzes strukturēšanā un dažādošanā. Pats rīks kalpo kā ietvars, kurā tiek glabāti un savstarpēji saistīti sižeti ar secīgiem uzdevumiem. Līdzīgi kā multimediju koncepcijas gadījumā, rīku daudzveidība padara mācību pieredzi dinamiskāku un interaktīvāku, tātad – saistošāku. Tomēr nav nepieciešams pārslogot izglītojamos ar nevajadzīgām procedūrām. Dizainerim arī jāpatur prātā vienkāršības princips.

PIEMĒRS | Piemēram, ja izlaušanās istabā ir tikai divi uzdevumi, nav nepieciešams ģenerēt trīs paroles (atslēgas), lai atbloķētu citas atslēgas. Līdzīgi, ja dažus aprēķinus var veikt lietotājam ērtā ierīcē (tālrunī), nav jēgas norādīt īpašu programmatūru, kas jālejupielādē tikai tāpēc, lai veiktu dažus vienkāršus aprēķinus. Arī tad, ja kāda rīka lietošana prasa, lai izglītojamais lasītu garas lietošanas instrukcijas vai veiktu laikietilpīgu reģistrācijas procesu katru reizi, kad jāveic kāds neliels uzdevums, tas attur no tālākas mācīšanās.

Svarīgāka par tiešsaistes izlaušanās istabas dizaina rīku ir loģika, kas ir pamatā viena vai otra izaicinājuma veida noteikšanai, vai mācību un mācīšanās metode. izlaušanās istabas nav vērstas tikai uz zināšanām, bet gan atvieglo zināšanu apguvi, lai veidotu attieksmi, praktiskās iemaņas un kompetences. Tas nozīmē, ka izlaušanās istabām nevajadzētu izskatīties kā lasāmvielai, kas apvienota ar testu. Dizainerim būtu jādod izglītojamajiem iespēja patstāvīgi meklēt atbildes un, to darot, pārlūkot vairāk satura un avotus, kas kādā posmā var būt noderīgi. Šāda pieeja veicina mācīšanos darot un aktīvu mācīšanos.

Ir daudz lietošanai gatavu risinājumu, kas skolotājiem palīdz organizēt mācīšanos tiešsaistē. Kā piemērus var minēt tādas rīku kolekcijas kā Educaplay vai Learningapps, lai uzzinātu, cik dažādi ir uzdevumi, kurus var izstrādāt, lai strukturētu un apgūtu kādu saturu.

Tie ietver:

- atbilstības spēles ("Kur ir kas?") - meklējot savstarpēji saistītus vārdu, terminu un definīciju vai attēlu pārus. Dažās no tām var būt elementu iegaumēšana, dažās var būt visi vārdi vai attēli, kam jāsakrīt, atvērtiem uz "galda". Dažas var būt vērstas uz objektu vai vietu identificēšanu un to saskaņošanu ar nosaukumiem vai segmentiem pa vienam;
- krustvārdu mīkla/atmini vārdu - meklējot atbildes uz jautājumiem ar noteiktu burtu skaitu vārdā un iespējām atklāt dažus burtus vai vārdus;
- vārdu režģis/ vārdu meklēšanas mīklas - noteikta garuma vārdu meklēšana strukturētā kastē, kas pilna ar burtiem;
- alfabēta spēles/brīvā teksta ievadīšana - meklējot vārdus, kas apraksta attēlus, audioierakstus vai rakstiskas definīcijas. Var būt nepieciešams definēt vārdus, kas sākas ar visiem alfabēta burtiem vai satur visus alfabēta burtus (kā Educaplay gadījumā);
- atmiņas spēles - savstarpēji saistītu attēlu vai vārdu (teikumu) pāru saskaņošana, ietver iegaumēšanas elementu;
- viktorīna (ieskaitot kartes un video viktorīnas) - pareizo atbilžu izvēle uz jautājumiem (apgalvojumiem), tāpat kā slēgtā aptaujā. Viktorīnās dažkārt ir iekļauti papildu spēles vai ilustrācijas elementi, piemēram, varde lēkā uz izvēlētajām atbildēm vai zirgs jāļ uz priekšu pareizas atbildes gadījumā;
- spēle "Aizpildi tukšos laukumus" - meklējot pareizos vārdus, ko ielīmēt tekstā. Atkarībā no programmatūras pastāv dažādība, ja ir pieejama vārdu banka, ko izmantot, vai pareizo vārdu izvēle no izlaižamās izvēlnes;
- aizpildīt tabulu - aizpildīt tabulu ar pareizajiem vārdiem atbilstoši uzdevumam, piemēram, noteikt pareizos tulkojumus darbības vārdiem nenoteiksmes, pagātnes vai nākotnes formā;
- sakārtošanas spēle - frāžu vai attēlu strukturēšana pareizā secībā, lai izveidotu loģisku secību;
- mīklas - kāda vārda meklēšana pēc dotiem tekstā, attēla vai audio norādījumiem. Tiek doti vairāki mēģinājumi un piešķirti punkti atkarībā no norādījumu izmantošanas;
- un daudzas citas.

Skatīt vairāk mācību spēļu un programmatūru sadaļā "Tiešsaistes mācību rīki".

PADOMS! | Izmantojot radošumu, izlaušanās istabu veidotāji var izmantot arī savas metodes un uzdevumu veidus, piemēram, izveidojot darblapas Google veidlapās, Google dokumentos vai izklājlappās, vai jebkurās citās tiešsaistes piezīmēs. Tur var viegli ievietot multivides, sasaistot šīs lapas ar Youtube vai Vimeo, augšupielādēt failus, iestatīt paroles, atstāt mājienus un daudz ko citu.

Vienīgais ierobežojums attiecas uz atbilžu apstiprināšanu (sk. turpmāk) un, vēlams, automātisku pareizo atbilžu pārbaudi.

Lai izveidotās izlaušanās istabas būtu labi strukturētas un kaut kādā veidā vienotas, ieteicams izmantot vienu pamata programmatūru, kurā būs iekļauti visi uzdevumi, instrukcijas, saites un informācija, kas nepieciešama, lai neapjuku. Spēlējot fiziskās izlaušanās istabas, dažkārt ir ļoti grūti sākt, ja nav nekāda atskaides punkta. Līdzīgi var būt, ja skolēns saņem vairākas saites, attēlus un dokumentus pa e-pastu un apmaldās pašā darba sākumā.

Tāpēc, lai saglabātu zināmu struktūru un kārtību, tiek ieteikts izveidot vienkāršu automatizētu tiešsaistes anketas veidlapu, kurā saglabāt visus vienas izlaušanās istabas uzdevumus un izaicinājumus. Vispirms tiešsaistes anketas strukturē izlaušanās istabas daļas ievadā, izaicinājumos (ar instrukcijām un apstiprināšanas mehānismiem) un noslēgumā. Katru uzdevumu var sakārtot kā atsevišķu lapu (sadaļu) ar funkcijām "atpakaļ" un "nākamais", lai nākamie uzdevumi nebūtu redzami, ja vēl nav atbildēts uz iepriekšējiem.



Otrkārt, tiešsaistes anketas veidlapā ir vieta, kur ierakstīt tik daudz instrukciju, cik nepieciešams. Tomēr joprojām ir ieteicams, lai tiešsaistes izlaušanās istaba būtu pēc iespējas īsāka. Treškārt, tiešsaistes anketas veidlapās ir izveidoti validācijas rīki pareizo atbilžu pārbaudei, un var izmantot vairākus jautājumu formātus, lai noteiktu, vai izglītojamais var turpināt nākamo līmeni (izaicinājumu, uzdevumus) vai ne. Turklāt tiešsaistes aptaujās var integrēt un saglabāt fotoattēlus (tostarp QR kodus), video, audio failus, saites un atsauces uz ieteicamajiem avotiem.

Iesakām vispirms izmēģināt ar Google veidlapām un pēc tam izlemt, vai var izmantot kādu citu aptaujas rīku, lai nodrošinātu labāku funkcionalitāti. Tieši Google veidlapās var ieprogrammēt vairākus jautājumu veidus – jautājumi ar atbilžu variantiem, izvēles rūtiņas, nolaižamās izvēlnes jautājumi, īsas atbildes un atbildes pa rindkopām, vairāku vai izvēles rūtiņu režģa jautājumi. Tomēr ne visi no tiem ļauj pārbaudīt atbildes.

PADOMS! | Padziļinātākiem IKT lietotājiem iesakām izmēģināt specializētus spēļu izstrādes rīkus, kas ietver ļoti vizuālu pieredzi, piemēram, Genially (nepieciešami maksas plāns).

Tajā var pievienot mūziku fonā, vilkt un pārvietot elementus, veidot dialogus, bloķēt un atbloķēt elementus, pievienot viktorīnas un cita veida uzdevumus.

Kā jau minēts iepriekš, validēšana jeb atbilžu apstiprināšana ir būtiska izlaušanās istabas daļa. Izeju no konkrētas evakuācijas istabas nosaka, atrodot pareizo(-ās) atslēgu(-as), kas nozīmē, ka tiešsaistes izlaušanās istabās ir jāizveido validācijas mehānismi. Praktiski tas nozīmē, ka katram uzdevumam vai izaicinājumam kā uzdevumu kopumam ir jāpieprasa viena vai vairākas pareizas atbildes, kas jāsniedz izglītojamajam, lai pārietu uz turpmākajiem soļiem. Ja izglītojamais nav pareizi izpildījis uzdevumu, viņš nevar pāriet uz nākamo soli un ir jāveic papildu mācības.

PADOMS! Ieteicams izveidot tādu izlaušanās istabu, kurā izglītojamie var atkārtot vienu un to pašu uzdevumu vairākas vai bezgalīgi daudz reizes, līdz tas tiek izpildīts pareizā veidā.

Spēļu un uzdevumu programmatūrā, kas ir gatava lietošanai, galvenokārt ir integrēta sistēma, kas nodrošina atgriezenisko saiti par to, vai un kuras no atbildēm ir sniegtas pareizi vai nepareizi. Tomēr šādas atgriezeniskās saites galvenais uzdevums ir vienkāršs – sniegt informāciju. Savukārt izlaušanās istabām ir nepieciešama papildu funkcija, kas, pamatojoties uz izglītojamo ievaddatiem (pareizi vai nepareizi), ļauj vai neļauj pāriet uz nākamajiem uzdevumiem vai iziet no izlaušanās istabas. Šī prasība ir vēl viens iemesls, kādēļ ir nepieciešama vienojoša izlaušanās istabas struktūra tiešsaistes anketas formā.

PIEMĒRS Vienkāršā Google veidlapas anketa piedāvā vairākas iespējas, kā var apstiprināt/validēt atbildes:

- Jautājumiem, uz kuriem ir obligāti jāatbild, ir jābūt iestatītiem kā "Obligāti". Tajā var būt vai var nebūt papildu prasības sniegt precīzas pareizas atbildes.
- Ja tiek prasīta konkrēta atbilde uz "Īsas atbildes" vai "Rindkopas" tipa jautājumu, ir jānospiež ikona "trīs punkti", lai izvēlētos vajadzīgo atbildes apstiprināšanas opciju "Atbildes validēšana". Tas ļauj ierobežot atbildi kā:
 - 1.skaitli, kas ir vienāds/nevienāds ar, lielāks/mazāks par, lielāks/mazāks vai vienāds ar, diapazons starp, nav starp dažiem iepriekš noteiktiem datiem;
 - 2.teksts, kas satur/neietver, ir e-pasta vēstule vai URL saite;
 - 3.rakstiskas atbildes garums, kas atbilst maksimālajam vai minimālajam rakstzīmju skaitam.
 - 4.regulārā izteiksme, kas satur/nesatur, atbilst/neatbilst kādam tekstam.

- Ja " Checkboxes" vai "Dropdown" tipa jautājumā ir nepieciešama konkrēta atbilde, apmācāmo var pārcelt uz konkrētu anketas sadaļu, pamatojoties uz sniegtajām atbildēm. Šādā gadījumā kā validācijas mehānismu var izvēlēties to pašu sadaļu, ja atbilde ir nepareiza, un nākamo sadaļu (vai noslēdzošo lapu) – ja atbilde ir pareiza.
- Jautājumu veidos "Multiple choice grid" (vairāku atbilžu režģis) un "Checkbox grid" (izvēles rūtiņu režģis) validācijas mehānismu var iestatīt tā, lai ierobežotu atbilžu skaitu katrā slejā līdz vienai. Arī "izvēles rūtiņu" tipa jautājumos atbildes var ierobežot tikai ar norādīto nepieciešamo atbilžu skaitu – vismaz, ne vairāk vai vienādu ar kādu noteiktu summu. Tomēr tie neapstiprina pareizo vai nepareizo atbildi, tāpēc tos nevar pilnībā piemērot tiešsaistes izlaušanās istabas validēšanai.
- Izmantojot iespēju ar vairākiem atbilžu variantiem, atbilžu validēšana tiek piemērota, ļaujot izglītojamajam pāriet uz nākamo sadaļu, ja atbilde ir pareiza, vai palikt tajā pašā sadaļā, ja atbilde ir nepareiza. Pievērsiet uzmanību tam, lai jautājumi atrastos atsevišķās sadaļās, jo, ja vienā sadaļā ir vairāk nekā viens jautājums, pat ja spēlētājs ir pareizi atbildējis tikai uz vienu jautājumu no daudziem, veidlapa automātiski pāries uz nākamo sadaļu. Saglabājot vienu jautājumu katrā sadaļā, jūs nodrošināsiet, ka dalībnieks pareizi atbild uz visiem jautājumiem.

Google veidlapu funkcionalitāte ļauj iestatīt "Pielāgotu kļūdu tekstu", lai palīdzētu mācīties, kas un kā tieši ir jānorāda, lai turpinātu izlaušanās istabu.

Tiešsaistes izlaušanās istabām var izmantot jebkurus rīkus un jebkura veida validāciju, tomēr jāatceras, ka manuāla validācija, ko veic pasniedzējs vai koordinators, ir laikietilpīga un ne vienmēr ir iespējama un ērta apmācāmajam. Tāpēc ieteicams izmantot automatizētus digitālos rīkus.

Lai pārliecinātos, ka izlaušanās istaba ir labi strukturēta, loģiska savā secībā, tajā nav gramatikas kļūdu un atbilžu validācija darbojas labi, pirms mācību procesa uzsākšanas ir nepieciešams testēšanas posms. Pirmā testēšanas kārtā ir jāveic izstrādātāju vai dizainera kolēģu komandās. Divi galvenie pārbaudāmie aspekti ir šādi:

1. tehniskais – vai izlaušanās istaba patiešām darbojas labi tehniski?
2. saturs un metode – vai izlaušanās istaba sniedz kādas zināšanas?

Pēc tam, kad ir novērstas jebkuras tehniskas vai loģiskas izlaušanās istabas kļūdas un uzlabots saturs, testēšanas otro kārtu var veikt ar mērķa grupu –

jauniešiem un jauniešiem radošajiem uzņēmējiem (topošajiem uzņēmējiem). Tas nodrošinās papildu atgriezenisko saiti par tiešsaistes glābšanās istabu kā mācību rīku lietderību un pievilcību.

Testēšanu var organizēt kopīgā telpā ar sekojošām grupu diskusijām vai individuāli ar sekojošu interviju vai aptauju, kas jāaizpilda katram testētājam. Lai atbalstītu šo procesu, ir jāizstrādā piemērots mērīšanas instruments, ko izmantos katras izlaušanās istabas novērtēšanai.

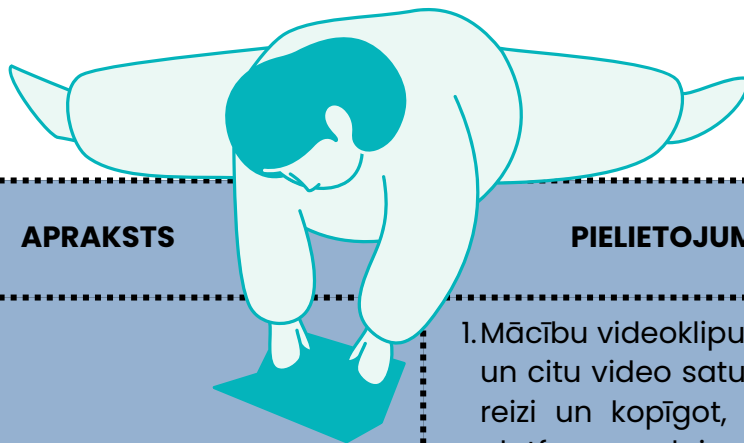
PADOMS! | Turklāt līdzīgas procedūras var veikt arī ar pasniedzējiem un skolotājiem, lai novērtētu satura lietderību.

Ja izlaušanās istaba ir labi novērtēta, to var izmantot mācību procesā.



Tiešsaistes mācīšanās rīki

Tiešsaistes mācīšanās rīki ir metožu un rīku apkopojums, kas izmantojami, lai jauniešiem nodrošinātu tiešsaistes mācību pasākumus. Mērķis ir mudināt jaunatnes darbiniekus izmēģināt vairāk medijiem bagātus un interaktīvus resursus (t. sk. rīkus, metodikas), lai iesaistītu jauniešus mācībās tiešsaistē. Turpmāk ir apkopoti rīki, resursi un metodes, to apraksts un piemēri, kā tos var izmantot tiešsaistes mācībās ar jauniešiem kā mērķa grupu.



APRAKSTS	PIELIETOJUMA PIEMĒRS
YouTube videoklipus var plaši izmantot mācību videomateriālu publicēšanai – visiem lietotājiem vai tikai noteiktām grupām. Var izveidot atskaņošanas sarakstus, lai saglabātu visus attiecīgos videoklipus kā mācību materiālu kopumu.	1. Mācību videoklipus, tīmekļa seminārus un citu video saturu var ierakstīt vienu reizi un kopīgot, izmantojot YouTube platformu, lai izglītojamie varētu piekļūt šim saturam jebkurā laikā. 2. YouTube videoklipus var brīvi kopīgot, izmantojot saites, vai ievietot citās tiešsaistes mācību platformās ērtākai piekļuvei, izmantojot katram videoklipam piešķirtu īpašu kodu ("embedding"). 3. Jauniešus var novērtēt, lūdzot sniegt ierakstīto YouTube video saites ar viņu pārdomām par apgūtajām tēmām vai prezentēt savus projektus turpmākai novērtēšanai.
Online-Stop-Watch var izmantot, lai uzņemtu aktivitātes laiku vai atlikušo laiku.	1. Rīku var izmantot, gatavojoties prezentācijām, lai sekotu līdzi laikam, kas pavadīts katrai no prezentētajām sadaļām. 2. Rīku var izmantot koordinators, lai atskaitītu laiku, kas atlicis jauniešiem, kuri prezentē. Tāpat to var izmantot, lai atskaitītu laiku, kas atlicis līdz kafijas pauzei, atstājot pulksteņa rādījumu visā ekrānā uz koplietošanas ekrāna.

EducaPlay platforma piedāvā izstrādāt šādus spēļu veidus: saskaņošanas spēle, krustvārdu mīklas un vārdu meklēšana, alfabēta spēles, atmiņas spēle, viktorīnas (tostarp kartes un video viktorīnas), "aizpildi tukšos laukumus", mīklas, dialogi, diktātu spēle u. c. Lai gan dažas funkcijas ir pieejamas tikai maksas kontiem, EducaPlay piedāvā daudz bezmaksas iespēju veidot un kopīgot spēles. Dažās spēlēs ir integrēti attēli, video, audio faili un pat audio ierakstīšanas iespēja, lai tās padarītu interaktīvākas, piemēram, video viktorīnu mīklas.

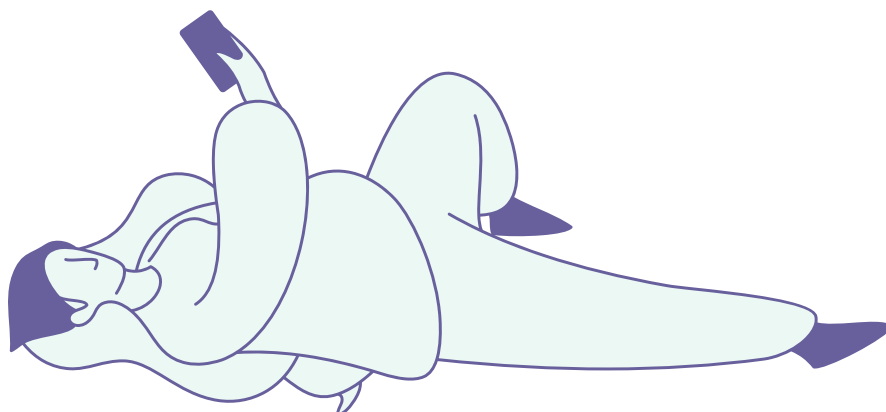
Šo rīku var izmantot, lai izstrādātu uzdevumus, kurus pēc tam var integrēt tiešsaistes izlaušanās istabās. Spēlēs jāintegrē kāds atslēgas vārds vai frāze, ko var noteikt spēles laikā un ievadīt attiecīgajā izlaušanās istabas laukā kā atslēgu pārejai uz nākamo līmeni.

Link Lock ir rīks, ar kuru saitei var pievienot paroli, lai piekļuve noteiktam saturam būtu sarežģītāka. Saites bloķēšanu var pievienot jebkurai oriģinālai vai jau saīsinātai saitei. Lai to atvērtu, ir jāievada īpaša atslēga (parole). Šis rīks nodrošina jaunu URL saiti, ko izmantot.

Paroles var veidot tā, lai nodrošinātu darbību secību (secību), t. i., lai izpildītu vienu uzdevumu un iegūtu atslēgu, kas ļauj piekļūt nākamajam uzdevumam utt.

Quizizz piedāvā izstrādāt savas viktorīnas un aptaujas, lai skolēni varētu pārbaudīt savas zināšanas un uzzināt viedokļus. Vienā uzdevumā var apvienot vairākus viktorīnu veidus, piemēram, viktorīnu ar atbilžu variantiem, aptauju, aizpildi tukšos laukumus, zīmēšanu (pieprasa, lai izglītojamais zīmē uz viedtālruna ekrāna) un atklātu viktorīnu. Ir iespējami komandu un individuālie izpildes veidi. Pēc pabeigšanas visi izglītojamie var redzēt līderu tablo. Katram viktorīnas jautājumam var ierobežot atbilžu sniegšanas laiku.

The tool can be used for designing assignments and generating answers to be integrated in digital escape rooms. Audios, videos, pictures and even complex equations and formulas can be inserted to support the learning activity. Correct answers from the quiz can be integrated into escape rooms. Quizzes can be shared with the QRs and simple codes.



Google Forms var izmantot kā viktorīnas rīku ar automātiskiem vai manuāliem vērtēšanas rīkiem, kas sniedz pedagogiem ātru piekļuvi tam, kā izglītojamie saprot mācību saturu.

1. Jauniešus, kas mācās, var efektīvi iesaistīt mācību procesā, izmantojot interaktīvus rīkus. Katra mācību rezultāta beigās viktorīnu var izmantot kā uzdevumu, lai analizētu pareizās atbildes, izlaistos jautājumus un nepareizās atbildes. Viktorīna apkopo teoriju un rada izglītojamajiem sasniegumu sajūtu.
2. Pedagoģs var viegli apkopot izglītojamo e-pastus un sniegt personalizētu atgriezenisko saiti par nepareizajām atbildēm. Tāpat, izmantojot Google veidlapas, pedagogs var noteikt katra izglītojamā zināšanu trūkumus un sniegt viņam/viņai papildu paskaidrojumus. Google veidlapās atgriezeniskā saite var būt komentāra, hipersaites vai abu veidu.
3. Google veidlapas viktorīna sniedz iespēju izglītojamajiem pēc iesniegšanas saņemt savu atbildi kopiju pa e-pastu. Šī iespēja palīdz viņiem pārskatīt savas atbildes, jo īpaši tās atbildes, kas bija saistītas ar tām mācību vienībām, kurās viņiem ir zināšanu nepilnības. Google veidlapas var viegli kopīgot, izmantojot saiti, tādējādi mācību materiāli ir pieejami ikvienam jebkurā laikā.

Slido ir mijiedarbības lietotne, kas var iesaistīt skolēnus mācību procesā, izmantojot tiešraides aptaujas, jautājumus un atbildes, viktorīnas un vārdu mākoņus.

Slido var reāllaikā fiksēt izglītojamo viedokļus, domas, bažas un atsauksmes, kā arī ļaut viņiem justies iesaistītiem visas apmācības laikā. Tas ir viegli pieejams rīks. Izglītojamie var pievienoties bez pieteikšanās vai lejupielādes. Pedagoģi var iegūt vērtīgu ieskatu, izmantojot Slido Analytics rīku. Piemēram, viņi var uzzināt, cik daudz izglītojamo bija iesaistījušies, kādi bija visbiežāk uzdotie jautājumi saistībā ar tēmu, un eksportēt jautājumus vai balsošanas rezultātus turpmākai analīzei nākamajās sesijās.

	Slido dod iespēju uzdot jautājumus ikvienam, neatkarīgi no tā, vai ir ieslēgts skaņas izslēgšanas režīms vai arī apmācāmais ir pārāk kautrīgs, lai uzstātos. Izmantojot Slido, pasniedzēji var izveidot tiešraides viktorīnu vai trivia spēli un interaktīvā veidā pārbaudīt izglītojamo zināšanas.
Stormboard ir viena no visplašākajām platformām, kas piedāvā vairākus rīkus un funkcijas, lai apmierinātu audzēkņu vajadzības. Piedāvātās veidnes var izmantot, lai mācītu apmācāmajiem vairākus problēmu risināšanas un plānošanas procesus.	Pedagogs var izveidot tāfeli ar kategorijām, kas saistītas ar mācību priekšmetu. Tad izglītojamie var piedalīties, pievienojot savus jautājumus, atbildes, bažas utt. uz līmlapiņām un ievietojot tās attiecīgajā kategorijā. Turklāt līmlapiņas var pārvietot uz tāfeles pēc vajadzības, kas ir noderīgi plānošanas procesā. Izglītojamie var pievienot arī savas līmlapiņas, attēlus, videoklipus un failus. Šī iespēja padara mācības interaktīvākas un motivē mācāmos veikt galda izpēti par resursiem, kas saistīti ar mācību tēmu. Stormboard uzlabo prāta vētras un ideju ģenerēšanu. Izglītojamie var balstīties uz cits cita idejām sadarbības vidē.
Edapp ļauj izveidot neierobežotu stundu skaitu, izvietot neierobežotam izglītojamo skaitam un nodrošināt analītisko un pārvaldības rīku kopumu, lai sekotu izglītojamo progresam.	Pastāv iespēja, ka pedagogs augšupielādē mācību slaidus, un tie tiks pārvērsti mobilās mikrolekcijās, padarot mācīšanos pieejamāku, vieglāk uztveramu un saistošāku izglītojamajiem. Šī funkcija ļauj mācāmajiem veikt mācības savās mobilajās ierīcēs. Izmantojot Edapp, pasniedzējs var izveidot modernu mācību pieredzi, kas papildināta ar spēlēšanu, pakāpenisku atkārtošanu un reālām atbildībām, kas iestrādātas izglītojamajam. Tāpat Edapp nodrošina desmitiem lietošanai gatavu veidņu, PowerPoint konvertēšanu un SCORM augšupielādi, kā arī bezmaksas regulāri atjauninātus kursus, kas aptver daudzas jomas, sākot ar datu aizsardzības tiesību aktiem un beidzot ar to, kā droši lietot iekrāvēju.

	EddAp saviem lietotājiem piedāvā mākoņtulkošanas rīku, kas izmanto Google AutoML, lai nodrošinātu mācību programmas izvietojumu vairākās valodās. Kombinācijā ar ātro autorizāciju kursu programmatūru var tulkot un izplatīt daudzās valodās. EddAp var nostiprināt mācīšanos, jo pasniedzējs var pārbaudīt, kā izglītojamie saprot mācību vielu, kas iegūta sanāksmēs, ievadapmācībā un apmācībās, izmantojot viktorīnas veidošanas rīku "Rapid Refresh". Izglītojamais var pievienot jautājumus un atbildes lietotājam draudzīgai izklājlapai un izvietot to, lai redzētu, kur atsevišķiem izglītojamiem varētu būt nepieciešama papildu palīdzība.
Izmantojot ārējo resursu saites, var atsaukties uz rakstiem, aptaujām un/vai dokumentiem, kuru tēmas ir saistītas ar mācību tematu. Šīs saites var izmantot kā papildu mācību materiālus un atbalstīt mācību procesu.	Izglītojamie var iegūt padziļinātas zināšanas un izprast sarežģītas tēmas, studējot vairāk resursu un informācijas par mācību priekšmetu. Izglītojamie varēs piekļūt šiem resursiem, kad vien vēlēties, vai nu pēc katras nodarbības beigām, vai pat pēc visas apmācības beigām. Ārējās saites var uzlabot piekļuvi augstas kvalitātes izglītības saturam, kas izdots ar atvērtām licencēm, un uzlabot mācību programmu kvalitāti. Ārējie resursi ir ļoti noderīgi kā palīg līdzekļi mācīšanas un mācīšanās procesā. Tie sniedz izglītojamajiem elastību piekļūt failiem un materiāliem neformālākā veidā bez pedagoga uzraudzības vai sesijas laika spiediena.
Pixabay ir tiešsaistes rīks, kas ļauj lietotājiem: izmantot lielu augstas kvalitātes attēlu un videoklipu banku, piekļūt koplietošanas vietai, kurā var kopīgot savus attēlus un videoklipus, kā arī bez maksas lejupielādēt attēlus un videoklipus no citiem lietotājiem.	Veidojot izlaušanās istabu, ir svarīgi izmantot vizuāli pievilcīgus materiālus, un Pixabay piedāvā šo iespēju bez maksas.

Filmora ir videoklipu redaktors, kas lietotājam piedāvā plašu funkciju klāstu. Vienkāršā rīkjosla ļauj nepieredzējušiem lietotājiem viegli izveidot augstas izšķirtspējas videoklipus ar profesionāla izskata efektiem. Jūs pat varat izveidot nelielas slaidrādes dažu minūšu laikā. Šīs programmatūras ievērojamākās priekšrocības ir šādas: tā ir bezmaksas, piedāvā iespēju rediģēt gan vienkāršus, gan profesionālus videoklipus, pateicoties vienkāršai lietošanai, un ietver vairāk nekā simts efektus un elementus, kurus var izmantot rediģēšanā.	Pateicoties Filmora, ir izstrādāti prezentācijas videoklipi dažādu līmeņu scenārijiem un izaicinājumiem, lai piesaistītu lietotāja uzmanību un radītu vizuālu pievilcību, kā arī dinamiku.
Pexels piedāvā pilnīgi bezmaksas un augstas kvalitātes krājumu fotoattēlus un videoklipus. Visi tie ir marķēti, viegli atrodamī meklēšanā.	Veidojot izlaušanās istabu, ir svarīgi izmantot vizuāli pievilcīgus materiālus, un Pexels piedāvā šo iespēju bez maksas.
LearningApps.org ir tīmekļa lietojumprogramma, kas ļauj viegli izveidot jautrus uzdevumus, kurus integrēt mācību saturā. Tajā ir vairāk nekā 20 dažādu vingrinājumu, kas ļauj veidot ļoti dažādas secības.	Mēs to izmantojam, lai mudinātu izglītojamos piekļūt tiešsaistes mācību resursiem, kas ietverti interaktīvās spēlēs, lai jautrā veidā apgūtu prasmes: krustvārdu mīklas, lai apgūtu Instagram terminus, tekstu aizpildīšanu, lai sekotu līdz procedūrai.
Genially ir universāls tiešsaistes rīks, ar kuru dažu sekunžu laikā izveidot satriecošas prezentācijas, interaktīvus attēlus, infografikas, dosļē, viktorīnas, CV u. c. un papildināt tos ar interaktivitātes un animācijas efektiem.	Genially's many interactive options have made it possible to create online games such as puzzles, but also to integrate a bot into a game.
Canva ir grafiskā dizaina platforma, ko izmanto sociālo mediju grafikas, prezentāciju, plakātu, dokumentu un cita vizuālā satura izveidei. Lietotnē ir iekļautas veidnes, ko lietotāji var izmantot. Platformu var izmantot bez maksas, un papildu funkcionalitātei tiek piedāvāti maksas abonementi, piemēram, Canva Pro un Canva for Enterprise. 2021. gadā Canva laida klajā video rediģēšanas rīku. Lietotāji var arī maksāt par fizisku produktu drukāšanu un nosūtīšanu.	Šo rīku var izmantot, lai radītu pievilcīgu saturu, ko pievienot bēgšanas istabām; tā izmantošanas piemēri var būt CV izveide, fotogrāfiju rediģēšana, grafisko elementu izveide, lai padarītu vidi draudzīgāku. Turklāt CANVA ļauj izveidot logotipus un nozīmītes, ko pievienot bēgšanas istabu beigās.

SnatchBot ir tērzēšanas robotu veidošanas platforma bez kodēšanas vai tehniskām prasmēm. Jūs varat pielāgot un publicēt savu čatbotu dažādās tiešsaistes platformās.	Viņiem jau ir pieejams sarunu robotu veikals, tostarp viens par GDPR. Mēs to izmantojam, jo tas ļāva ne tikai uzzināt vairāk par likumiem, sarunājoties ar robotu, bet arī aizpildīt viktorīnu.
Prezi ļauj ikvienam, kurš spēj uzskicēt ideju uz salvetes, izveidot un izpildīt satriecošas nelineāras prezentācijas ar attiecībām, detaļu palielināšanu un pielāgošanu atlikušajam laikam bez nepieciešamības izlaist slaidus.	Mēs to izmantojam, lai ļoti lielu infografiku padarītu interaktīvu kā JPEG, lai paslēptu hipersaites.
uMap ļauj minūtes laikā izveidot tiešsaistes kartes ar OpenStreetMap slāņiem un ievietot tās savā vietnē.	Esam izveidojuši tiešsaistes karti, lai lietotājiem būtu vieglāk atrast savas valsts neatkarīgās datu aizsardzības iestādes un to tīmekļa vietnes.
Creative Commons ir globāla bezpeļņas organizācija, kas, nodrošinot bezmaksas juridiskus rīkus, nodrošina radošuma un zināšanu koplietošanu un atkalizmantošanu. Juridiskie rīki palīdz tiem, kas vēlas veicināt savu darbu atkalizmantošanu, piedāvājot tos izmantošanai ar dāsniem, standartizētiem noteikumiem; tiem, kas vēlas radoši izmantot darbus; un tiem, kas vēlas gūt labumu no šīs simbiozes. Viņu vīzija ir palīdzēt citiem pilnībā izmantot interneta potenciālu.	Šī tīmekļa vietne deva mums iespēju apkopot informāciju par dažādām kopējām licenču iespējām un izveidot aktivitāti, kas iekļauta ievada izlaušanās istabā, lai dotu lietotājiem iespēju uzzināt, kādas ir viņu iespējas piešķirt sabiedrībai atļauju izmantot viņu radošo darbu saskaņā ar autortiesību likumu. Šajā uzdevumā lietotājiem būs jāizvēlas un jāatzīmē pareizā definīcija.
Teaching Treasure ir platforma, kurā var atrast mācību līdzekļus, piemēram, izglītojošas spēles, interaktīvas tiešsaistes aktivitātes, izdrukājamas darba lapas, projektu idejas un stundu plānus, lai sasniegtu noteiktus mācību rezultātus.	Šī platforma bija noderīga, lai izstrādātu izlaušanās istabas, jo mēs iekļāvām saiti uz tiešsaistes aktivitāti par autortiesībām, kas jāaizpilda lietotājiem, lai, izpildot uzdevumu, viņi varētu paplašināt savas zināšanas par autortiesību pārkāpumiem.
CopyrightUser.org ir neatkarīgs tiešsaistes resurss, kura mērķis ir padarīt autortiesību likumu pieejamu autoriem, plašsaziņas līdzekļu profesionāļiem, uzņēmējiem, studentiem un sabiedrības locekļiem. Mērķis ir sniegt atbildes uz aktuālākajām problēmām, kas radītājiem rodas saistībā ar autortiesībām, un palīdzēt viņiem izprast savas tiesības.	Šī tīmekļa vietne sniedza mums padomus par to, kā attīstīt stāstu, ar kura palīdzību tika izveidotas bēgšanas istabas. Tā bija noderīga arī, lai izveidotu viktorīnu par autortiesību izmantošanu un nosacījumiem.

Google Arts and Culture ir, iespējams, labākā izglītības mākslas un kultūras platforma, kas pieejama bez maksas. Tā ir bezpeļņas iniciatīva, kas piedāvā saturu no vairāk nekā 2000 vadošajiem muzejiem un arhīviem, kuri sadarbojas ar Google Kultūras institūtu. Lietotāji var viegli atrast mākslas darbus, tuvākos muzejus, spēlēt mākslas spēles, izveidot mākslas darbu kolekciju un daudz ko citu.	Google mākslas un kultūras izglītojošie materiāli var kalpot par iedvesmas avotu digitālo izlaušanās istabu izstrādei. Pārlūkojot un eksperimentējot ar dažādām platformas piedāvātajām spēlēm, jūs varat gūt iedvesmu, lai radītu savas izglītojošas aktivitātes izlaušanās istabas formātā.
Gitmind ir profesionāls prāta karšu veidotājs prāta vētras, projektu plānošanas, izstrādes, rīcības un daudziem citiem radošiem uzdevumiem. Izmantojot šo rīku, varat fiksēt savas idejas un iedvesmas un attiecīgi strukturēt tās, lai izveidotu vizuāli patīkamas kartes, kas palīdzēs jums sakārtot domas.	Gitmind tika izmantots Escape Room izstrādes laikā, nodrošinot īpaši izstrādātu SVID analīzes veidni. Lietotāji var pabeigt savu SVID analīzi, pievienojot komentārus katrā ieteiktajā lodziņā. Citi var redzēt, ko citi ir pievienojuši kā komentārus, tāpēc tas darbojas arī kā interaktīvs sadarbības rīks, lai nodrošinātu, ka lietotāji var iedvesmoties no citiem un iedvesmoties paši.
Powtoon pārdod animācijas programmatūru, kas balstīta uz mākoņtehnoloģiju, lai izveidotu animētas prezentācijas un animētus skaidrojošus videoklipus. Šo e-rīku var izmantot personīgiem, izglītības vai biznesa/profesionāliem mērķiem. Tā ir bezmaksas, ļoti ērta lietotājam, kas sniedz iespēju izveidot prezentācijas ar savu scenāriju, balss aizkadru un vizuālo materiālu.	Powtoon piedāvā lieliskas prezentāciju veidnes, kas tika izmantotas izlaušanās istabās, sniedzot ievadnorādījumus par uzdevumiem, kas sekoja pēc tam.
Thinglink ir bezmaksas vietne, kas ļauj lietotājiem izveidot tīmekļa vietni ar attēlu ar karstajiem punktiem. Uzliekot peles kursoru uz karstajiem punktiem, tiek parādīts plašāks saturs, videoklipi, attēli, teksts un saites uz citām tīmekļa lapām.	Thinglink var izmantot kā rīku, kas apvieno visus izaicinājumus. Galvenais attēls var pildīt tās "istabas" funkciju, no kuras lietotājs mēģina izkļūt, un uz attēliem var pievienot karstos punktus, kas parāda pavedienus un izaicinājumus, lai izkļūtu no istabas.

Integrācija mācību aktivitātēs

Neformālajā izglītībā ir labi pazīstama izlaušanās istabu pamatā esošā spēliskošanas (gamification) ideja. Tas ir jauns veids, kā padarīt mācīšanos rotaļīgu un saistīt to ar jauniešu domāšanas veidu, izmantojot to, kas viņus interesē visvairāk. Cilvēki ir dabiski zinātkāri, un izglītojoša izlaušanās istaba ir ideāla vide, lai izmantotu šo vēlmi mācīties.

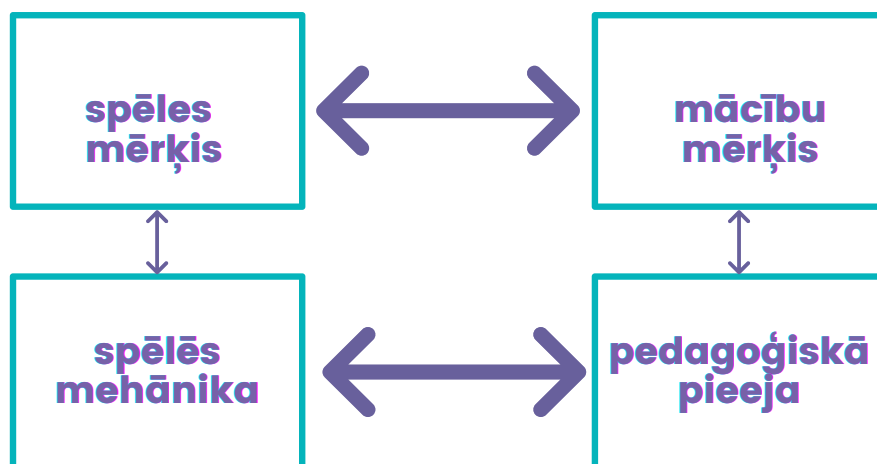
Pedagoģiskās mācīšanās stratēģijas, ar kurām izlaušanās istabas labi sader ir ne tikai geimifikācija jeb spēlošana, bet arī ar problēmu risināšanu balstīta mācīšanās, mācīšanās sadarbojoties un aktīvā mācīšanās, kas visas ir pedagoģiskās stratēģijas, kuras bieži sastopamas neformālajā izglītībā.

Ir vairāki iemesli, kāpēc izlaušanās istabas (II) ir ārkārtīgi piemērots instruments neformālās izglītības vidē:

- II piedāvā alternatīvas un saistošas pieejas, lai izglītojamie apgūtu jaunu informāciju, spējas vai attieksmi;
- II var izmantot, lai pārbaudītu savu izpratnes, prasmju, zināšanu un attīstības līmeni;
- II var palīdzēt savienot informāciju ar multisensoriālu, efektīvu, aktīvu vai praktisku atmiņu;
- II ir orientēti uz skolēnu, izvirzot skolēna vajadzības pirmajā vietā un uzticot viņam atbildību;
- izmantojot savu zinātkāri un izdomu, izglītojamie tiek mudināti eksperimentēt un ciest neveiksmes;
- izmantojot savas kompetences un mācīšanās vēlmes, II rosina skolēnus būt aktīviem un pašiem meklēt risinājumus;
- II pasniedzējs atbalsta mācīšanos, novērojot un iesaistoties kopā ar skolēniem, bet tikai tad, kad viņi to pieprasa;
- II veicina radošumu un izmanto dažādus resursus;
- II nodrošina iespēju vairākiem mācīšanās stiliem;
- II būtiski ietekmē lietotāju uzvedību un attieksmi, kā arī 21. gadsimta prasmju attīstību.

Pateicoties šai daudzpusībai, II var integrēt neformālajā izglītībā gan kā atsevišķu aktivitāti, gan kā daļu no citu izglītības aktivitāšu kopuma, piemēram, ievads tēmā vai gluži pretēji – noslēgumā kā novērtēšanas aktivitāti. II ir piemērotas izmantošanai visās mācību vidēs, un tās ir piemērotas visdažādākajiem skolēniem vecuma, intelektuālo spēju, tautības un izcelsmes ziņā. Galvenā prasība, lai tos padarītu piemērotus, ir modificēt metodi un telpas dizainu atbilstoši izglītojamo vajadzībām un spējām un izglītības videi.

Izglītojošām izlaušanās istabām pedagogi definē mācību mērķus un mācību rezultātus (aprakstīti 3. sadaļā par to, KĀ) un spēles mērķi. Pedagogu nodomam jābūt tādam, lai, sasniedzot spēles mērķi, skolēni sasniegtu mācību mērķus un vēlamos mācību rezultātus. Izglītojošās izlaušanās istabās izšķiroša nozīme ir mācību mērķu, spēles mērķa, pedagoģijas un spēles mehānikas saskaņošanai dizainā. Tas attiecas ne tikai uz izglītības II, bet arī uz izglītības spēlēm kopumā.



Svarīgi ir saprast, kāda ir pedagoga loma, iekļaujot šādu inovatīvu pieeju kā II neformālajā izglītībā. Atšķirībā no klasiskajām mācību metodoloģijām pedagoga funkcija ir pavisam cita – palīdzēt un apmācīt, nevis vadīt un piedāvāt skaidrus norādījumus sarežģītos apstākļos. Nedrīkst apturēt komandas, ja tās kaut ko dara nepareizi vai virzās nepareizā virzienā, ja vien tās īpaši nelūdz palīdzību, jo kļūdas ir neatņemama procesa sastāvdaļa. Spēles laikā galvenās pedagoga funkcijas ir šādas: 1) uzraudzība, 2) vadīšana, 3) padomu sniegšana un 4) pārrunu sniegšana.

Pēdējā minētā funkcija (pārrunu sniegšana) ir svarīga. Sniegt iespēju apdomāt gūto pieredzi ir izšķirošs elements mācīšanās procesā, un tieši šis elements padara izlaušanās istabu par izglītojošu. Šis refleksijas elements ir jāiekļauj izglītojošās II veidošanā, kā arī jāplāno, iekļaujot II neformālajā izglītībā. Ir būtiski nodrošināt vietu pārdomu sniegšanai, jo tā sniedz dalībniekiem iespēju pārdomāt pieredzi, apstrīdēt notikušo, sniegt un/vai saņemt atgriezenisko saiti un apzināties savu mācīšanos. Šī debriefinga telpa var ļaut veidot kopīgu izpratni par visu procesu, izvērtējot katra uzdevuma individuālos rezultātus un izmantotos risinājumus, kā arī novērtēt dalībniekus, lai redzētu, vai viņi ir izpildījuši mācību mērķus. Pārdomu telpa ļauj arī pabeigt izlaušanās istabas stāstījumu un izskaidrot visa konkrētā II procesa izglītojošo nozīmi.

4. sadaļa: CO-ART apmācību programma

4. nodaļā ir izklāstīta CO-ART projekta ietvaros izstrādātā pieeja jaunatnes darbinieku, jaunatnes līderu, pedagogu un pasniedzēju apmācībai par tiešsaistes izlaušanās istabu izstrādi, testēšanu un izmēģināšanu.

Programmas mērķis ir:

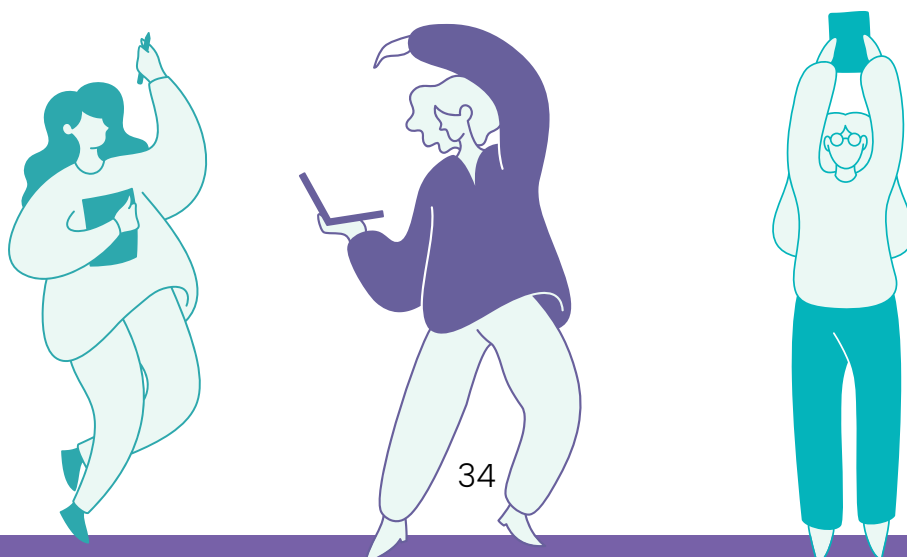
- popularizēt tiešsaistes izlaušanās istabas kā efektīvu rīku, ko var izmantot mācīšanai/apmācībai tiešsaistē;
- nodrošināt jaunatnes darbiniekiem zināšanas, prasmes, kompetences un rīkus, lai izstrādātu savus uz izaicinājumiem balstītus mācību resursus un izmantotu tos kā interaktīvu rīku savās mācīšanas aktivitātēs dažādos neformālās izglītības kontekstos.

Apmācību programma ir balstīta uz šīs rokasgrāmatas saturu, un tajā ir iekļautas atsauces uz izstrādātajiem multimediju bagātajiem un interaktīvajiem resursiem, kā arī sniegts pakāpenisks ceļvedis to izstrādei. Apmācību un rokasgrāmatas mērķis ir atbalstīt jaunatnes trenerus, lai tie varētu turpināt nodrošināt apmācības citiem jaunatnes darbiniekiem, jaunatnes līderiem un treneriem savās valstīs/reģionos.

Apmācībās ir ietverti šādi jautājumi:

- tiešsaistes izlaušanās istabu koncepcija un to loma neformālajā izglītībā;
- tiek demonstrētas 24 tiešsaistes izlaušanās istabas, ko izstrādājuši CO-ART projekta partneri, un tās tiek sasaistītas ar mācību rezultātiem – ar digitālām un uzņēmējdarbības zināšanām, prasmēm un kompetencēm;
- kā, izmantojot brīvi pieejamus rīkus, izveidot savas izlaušanās istabas;
- kā integrēt izlaušanās istabas mācību procesā.

Mācību programma tika izmēģināta un testēta no 2022. gada 5. līdz 8. jūlijam Rīgā, Latvijā, un tajā piedalījās 24 dalībnieki no Latvijas, Polijas, Francijas, Spānijas, Kipras un Grieķijas.



Apmācību mērķi un galvenie rezultāti

Apmācību programmas mācīšanās mērķi ir šādi:

- iepazīstināt jaunatnes darbiniekus ar jaunajām pieejām, kas nepieciešamas, lai efektīvi izmantotu un integrētu jaunus resursus semināros un apmācībās;
- uzsvērt darbu jaunā, dinamiskā tiešsaistes mācību vidē un izmantot multimediju bagātus IKT rīkus;
- izpētīt jaunatnes darbinieku un pasniedzēju dažādās lomas, īstenojot izlaušanās istabas neformālajā izglītībā.

Galvenie apmācību programmas mācību rezultāti ir, ka apmācības rezultātā jaunatnes darbiniekiem (jaunatnes līderiem, pasniedzējiem) ir jāprot:

- identificēt un novērtēt inovatīvas neformālās izglītības metodes un rīkus darbam ar jaunatni tiešsaistē;
- piemērot ENTRECOMP un DIGCOMP 2.1 prasību sistēmu darbā ar jaunatni, spējot noteikt galvenās kompetences jomas, kurām jāpievērš uzmanība jauniešu darbā;
- pārdomāt savas zināšanas, prasmes un kompetences, kas nepieciešamas, lai efektīvi veiktu darbu ar jaunatni tiešsaistē;
- izskaidrot, kas ir tiešsaistes izlaušanās istabas un kādas ir to galvenās iezīmes saistībā ar neformālo izglītību;
- izmēģināt, novērtēt un pielietot projekta CO-ART ietvaros izstrādātās tiešsaistes izlaušanās istabas un tiešsaistes mācību resursus savā jaunatnes darba praksē;
- izstrādāt savas tiešsaistes izlaušanās istabas (ieskaitot taktikas, struktūras un funkcionalitātes izstrādi), lai tās izmantotu darbā ar jaunatni;
- pielietot dažādus tiešsaistes rīkus, lai īstenotu interaktīvu un daudzveidīgu multivides tiešsaistes mācīšanos (t. sk. izlaušanās istabu izstrādi un pielietošanu);
- novērtēt un sniegt atsauksmes par tiešsaistes izlaušanās istabām un tiešsaistes mācību pasākumiem, ko izstrādājuši kolēģi;
- izstrādāt savas unikālas metodikas efektīvai tiešsaistes apmācībai, izmantojot jauniešiem paredzētās tiešsaistes izlaušanās istabas, un iepazīstināt ar tām citus jaunatnes darbiniekus;
- noteikt jaunatnes darbinieku un pasniedzēju dažādās lomas tiešsaistes mācībās;
- rīkoties kā pašpārlicinātam profesionālim tiešsaistes vidē;
- nodot jauniegūtās zināšanas par efektīvas mācīšanās veicināšanu tiešsaistē citiem jaunatnes darbiniekiem, jaunatnes vadītājiem un pasniedzējiem.

Mācību programmas vispārīgā struktūra

Nākamajā apakšnodaļā ir aprakstīta vispārīgā struktūra, kuru CO-ART projekta konsorcijs izmantoja mācību programmas īstenošanā, lai to izmēģinātu, pārbaudītu un pēc tam uzlabotu. 3. sadaļas mērķis ir sniegt jaunatnes darbiniekiem skaidru izpratni par to, kā viņi paši var organizēt līdzīgas apmācības, lai popularizētu tiešsaistes izglītības izlaušanās istabas metodi savā novadā, reģionā, nozarē un darba jomās. Tas nozīmē, ka rokasgrāmatas lasītājiem pašiem jāizvērtē, kuri mācību programmas posmi ir vispiemērotākie viņu pašu situācijai. Var gadīties, ka I un IV daļu var izlaist ja netiek īstenota starptautiska mācību programma.

I daļa.

Ievadpasākums – katrā partnervalstī kā sagatavošanās starptautiskajam mācību pasākumam Latvijā. Paredzēts, lai iepazīstinātu ar CO-ART projektu, informētu par loģistiku un nepieciešamajiem materiāliem/aprīkojumu (piemēram, datoru), kas jānogādā uz mācību norises vietu.

II daļa.

Klātienes mācības un pašvadītas mācības tiešsaistē, izmantojot e-mācību portālu – 4 dienu mācību pasākumi ietver darbu gan tiešsaistes, gan bezsaistes vidē.

Klātienes apmācību mērķis ir atbalstīt jaunatnes darbiniekus un pasniedzējus, lai viņi varētu izstrādāt savus tiešsaistes digitālos uz izaicinājumiem balstītus mācību resursus izlaušanās istabu formātā.

Pašvadītas mācīšanās tiešsaistē mērķis ir attīstīt nepieciešamās prasmes un kompetences, lai vadītu darbseminārus dinamiskā tiešsaistes vidē un veiksmīgi pārvaldītu jaunās, digitālās apmācāmo un pasniedzēju attiecības.

III daļa.

Mācību izvērtēšana: katrs dalībnieks aizpildīja ievadjautājumu un izejas anketu, lai noteiktu uzlabojumus mācību procesā un vienlaikus saņemtu atgriezenisko saiti par mācību pasākuma īstenošanu. Dalībnieki novērtēja satura kvalitāti, vadītāju profesionalitāti, komandas dinamiku, loģistiku un citus identificētos aspektus.

IV daļa.

Papildu pasākumi. Pēc apmācībām jaunatnes darbinieki no katras partnervalsts bija atbildīgi par CO-ART projekta resursu testēšanas organizēšanu kopā ar vismaz 10 citiem jaunatnes darbiniekiem vietējā vai starptautiskā mērogā. Tika izstrādāta īpaša anketa un turpmākai analīzei tika apkopoti dati par testēšanu.

Četru dienu apmācību struktūra



Turpmākajā apakšnodaļā ir aprakstīta mācību programmas īstenošana CO-ART projekta konsorcijā, lai to izmēģinātu, pārbaudītu un pēc tam uzlabotu. Tomēr 3. apakšnodaļas mērķis ir sniegt jaunatnes darbiniekiem skaidru izpratni par to, kā viņi paši var organizēt līdzīgas apmācības, lai popularizētu tiešsaistes izglītības izlaušanās istabu kā metodiku savā novadā, reģionā, nozarē un darba jomās. Tas nozīmē, ka rokasgrāmatas lasītājiem pašiem jāizvērtē, kuri mācību programmas posmi ir vispiemērotākie viņu pašu situācijai. Iespējams, ka atkarībā no dalībnieku skaita daļu no 4. dienas aktivitātēm var veikt 3. dienā, tādējādi 4. dienu noslēdzot agrāk.

Četru dienu apmācības struktūra ir balstīta uz šīs rokasgrāmatas saturu. Tādējādi visās darba sesijās materiālus un saturu atradīsiet šajās lapās.

Pirmajā dienā notiek gan CO-ART izlaušanās istabu prezentācija, gan CO-ART izlaušanās istabu testēšana. Iesakām neizlaist šos soļus, bet gan izmantot projekta bagātīgos resursus, lai iepazīstinātu apmācāmos ar izglītojošo digitālo digitālo izlaušanās istabu koncepciju ar konkrētiem praktiskiem piemēriem. Viens no iemesliem, kādēļ 1. dienā ir iekļauta izlaušanās istabu testēšana, ir tas, lai tad, kad pienāks 2. diena, kurā iekļauta izlaušanās istabu uzbūves teorija, apmācāmie jau būtu piedzīvojuši izlaušanās istabu, paši spēlējot, un viņiem būtu vieglāk uztvert teoriju un vēlāk piemērot to praksē. Otrajā dienā notiek atgriezeniskās saites sesija pēc CO-ART ER testēšanas – tā ir paredzēta kā iespēja apspriest ar izglītojamajiem, kādi jautājumi viņiem jau varētu būt radušies no šīs pieredzes, un pārliecināties, ka nākamajās sesijās uz tiem tiks sniegtas atbildes.

1. diena

Tēma: **Kas ir digitālā izlaušanās istaba, kā to var izmantot un kā tā izskatās?**

Metodika:

frontāla prezentācija

Darbs grupās

Laipni lūgti CO-ART apmācībā!

Darba kārtības prezentācija un dalībnieku iepazīstināšana.

Kas ir digitālā izlaušanās istaba?

Tiešsaistes izlaušanās istabas neformālajā izglītībā un ER integrācija neformālās izglītības aktivitātēs.

CO-ART izlaušanās istabu prezentācija:

- Mācību ietvari: uzņēmējdarbības un digitālās kompetences.
- CO-ART mācību resursi – pārskats par 24 izlaušanās istabām

CO-ART izlaušanās istabu testēšana.



2. diena

Tēma: **Savas izlaušanās istabas projektēšana – teorija**

Metodika:

Frontāla prezentācija

Darbs grupā

Laipni lūdzam 2. dienā!

Dienas kārtības izklāsts.

Atgriezeniskās saites no CO-ART ER testēšanas.

Pārskats par ER anatomiju: KĀ, KAS, KĀ, KĀ.

- KĀ: mācību mērķi un mācību rezultāti
- KĀ: saturs un sižets
- KĀ: izlaušanās istabas izveides tehniskā puse

Tiešsaistes mācību resursi (iepazīstinot ar IKT rīkiem).

Grupu veidošana darbam pie savām izlaušanās istabām.

Darbs grupās: savu izlaušanās istabu veidošana – ideju ģenerēšana un tematu "prāta vētra".

3. diena

Tēma: **Savas izlaušanās istabas projektēšana – prakse**

Metodika:

Frontāla prezentācija

Darbs grupā

Laipni lūdzam trešajā dienā!

Dienas kārtības izklāsts.

Darbs grupās: ideju izstrāde par izlaušanās istabu integrēšanu mācību aktivitātē, sižeta līnijas un ideju izstrāde izaicinājumiem.

Darbs grupās: savu izlaušanās istabu tehniskā uzbūve.

Darbs grupās: izlaušanās istabu pabeigšana.



4. diena

Tēma: **Savas izlaušanās istabas projektēšana – prakse**

Metodika:

Frontāla prezentācija

Darbs grupā

Laipni lūdzam 4. dienā!

Dienas kārtības izklāsts.

izlaušanās istabu prezentācija un atgriezeniskā saite par izlaušanās istabām.

Atsauksmes un jautājumu un atbilžu sesija no pašvadītas mācīšanās.

Mācību izvērtēšana.

izlaušanās istabu un mācību aktivitāšu, kurās tās var izmantot, prezentēšana.

Apmācītāju atsauksmes par izlaušanās istabām.

Apmācību novērtējums

Pēc apmācību pabeigšanas dalībniekiem tika lūgts aizpildīt novērtējuma anketu, kurā viņi izteica savas domas un sajūtas par savu pieredzi. Dalībnieki bija apmierināti ar vispārējo mācību organizēšanu, jo īpaši ar grupas sadarbības atmosfēru, kas radās dalībnieku vidū, iespēju veidot kontaktus ar citiem profesionāļiem visā Eiropā un mācību procesa atvieglošanu. Pirms mācībām izvirzītie mērķi tika sasniegti pietiekamā mērā. Dalībnieki ieguva padziļinātu izpratni par to, kā integrēt izlaušanās istabas mācību procesā, kā veidot savas izlaušanās istabas, pamatojoties uz projekta metodiku, un izprata tiešsaistes izlaušanās istabu koncepciju un to lomu neformālajā izglītībā.

Nobeigums

Pedagogus visā pasaulē ir motivējis iekļaut izlaušanās istabas izglītības procesā gan globālais izklaides istabu skaita pieaugums, gan arī nesenā tiešsaistes mācību skaita pieaugums, ko izraisīja pandēmija. Tā kā izlaušanās istabas kļūst arvien populārākas gan formālajā, gan neformālajā izglītībā, ir nepieciešamas vadlīnijas par to, kā veidot un izmantot izlaušanās istabas izglītības kontekstā. Šī rokasgrāmata ir izveidota tieši šim nolūkam. Rokasgrāmatā ietvertie ieteikumi, kā veidot un īstenot izlaušanās istabas, būs noderīgi izglītības speciālistiem, jo šīs jaunās mācību vides palīdzēs skolēniem efektīvāk apgūt zināšanas un prasmes. Atšķirībā no izklaidei paredzētajām izlaušanās istabām, izglītības izlaušanās istabu spēlētājiem ir jāizpilda izglītības uzdevumi, lai virzītos uz priekšu spēlē. Šajā rokasgrāmatā ir izklāstīts, kā saskaņot spēles mehāniku un izglītības mācību mērķus un rezultātus. Mēs ceram, ka esat ieguvuši jaunas zināšanas un spēles azartu!

