



PLAYING **4**
SOFT SKILLS

VISPĀRĪGĀS PRASMES

METODISKAIS LĪDZEKLIS

Publikācijas datums
2022.gada augusts



Salone
dei Rifiutati



(E!
ESCHUELA
DE ARTE
SAN TELMO

Salus Publica
AXONFORCE

With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Vispārīgās prasmes: metodiskais līdzeklis

Jautājumu gadījumā par šo projektu vai projekta dokumentāciju, lūdzu sazināties ar:

Fundacija Salus Publica
św. Marka 6/1, 31-012 Krakova, Polija
E-pasts: saluspublicapolska@gmail.com

Berlink ETN GmbH
Chaussestrasse 103
10115 Berlīne - Vācija
E-pasts: info@berlink.eu

Šī dokumenta rediģēšana pabeigta 2022. gada augustā
Projekta vietne: www.playing4softskills.eu

“Playing 4 Soft Skills - skolēnu caurviju prasmju veicināšana spēlējot galda spēles” ir Erasmus+ stratēģiskās partnerības - KA2 Inovāciju izstrādes projekts.

Projekta numurs: 2020-1-DE02-KA202-007474

Eiropas Komisijas atbalsts šīs publikācijas izveidei nav uzskatāms par satura apstiprinājumu, kas atspoguļo tikai autoru uzskatus, un komisija nevar būt atbildīga par tajā ietvertās informācijas izmantošanu.

Šis dokuments ir izveidots, sadarbojoties visai Playing 4 Soft Skills partnerībai: BERLINK ETN GmbH (DE), Fundacija Salus Publica (PL), Il Salone dei Rifiutati (IT), Izglītojošo spēļu un metožu asociācija (The Association of Educational Games and Methods) (LV), Escuela de Arte San Telmo (SP), Rīgas Tūrisma un radošās industriju tehnikums (LV), Axonforce (IT).

Visi šajā pārskatā izmantotie attēli ir bez autortiesībām, un tie ir lejupielādēti no Pixabay vietnes.



Šis dokuments ir licencēts saskaņā ar Creative Commons Attribution-noncommercial-share Alike 4.0 International

Saturs

1.Daļa – Ievads: Gemifikācijas pedagoģiskā pieeja	
1.1. Neformālās izglītības priekšrocības.....	4
1.2. Gemifikācijas pieeja mācību procesā	5
2. Daļa – Top 5 vispārīgo prasmju raksturojums	
2.1. Kritiskā domāšana.....	7
2.2. Stresa pārvaldīšana.....	8
2.3. Vēlme mācīties.....	8
2.4. Motivācija	9
2.5. Komandas darbs.....	9
2.6. Vispārīgo Prasmju Koks: spēle, kas mudina izprast un attīstīt skolēnu vispārīgās prasmes.....	10
2.7. Kā Vispārīgo Prasmju Koka spēle veicina vispārīgās prasmes.....	10
2.8. Soft Skills Training App – lietotne, kurā sekot līdzī vispārīgo prasmju pilnveidei	12
3. Daļa – Skolotāju – koordinatoru loma: pedagoģisko aspektu veicināšana neformālā izglītībā.	
3.1. Koordinatoru pedagoģiskās darbības uzdevumi.....	14
3.2. Koordinatoru un spēles dalībnieku atgriezeniskā saite.....	15
4. Daļa – Spēles aktivitāte - Vispārīgo prasmju koks	
4.1. Vispārīgo Prasmju Koka spēles mācīšanās aktivitātes norise.....	17
1.pielikums	
Indikatoru karte: Vispārīgo Prasmju Koka spēles uzdevumu sasaiste ar mērķa prasmēm.....	19
2.pielikums	
Rīks audzēkņu snieguma novērtēšanai	22
3.pielikums	
Neformālās izglītības teoriju pārskats.....	24
Spēles dalībnieku dažādība: progresu novērtēšana.....	26

1. Daļa – Ievads: Gemifikācijas pedagoģiskā pieeja

1.1. Neformālās izglītības priekšrocības

21. gadsimtā pasaulē ikdienas dzīve un profesionālā aktivitāte rada nepieciešamību cilvēkam pielāgoties pārmaiņām, nepārtraukti pilnveidoties un attīstīt savas zināšanas un prasmes, radoši domāt, ātri un racionāli pieņemt lēmumus. Mācību literatūrā nav rakstīts, kā pārvarēt visus iespējamus dzīves izaicinājumus un neparedzētus scenārijus. Straujas pārmaiņas tehnoloģiju attīstībā rada jaunās iespējas, jaunās domāšanās trajektorijas, jaunus informācijas avotus, kas, savukārt, veicina jaunu profesionāļu radīšanu darba tirgū.



Formālā izglītība ir definēta, kā pieeja mācīšanai, kas veido audzēkņu zināšanu un prasmju pamatus. Papildus, izglītības procesam ir jāpielāgojas pārmaiņām, jauninājumiem tehnoloģiju pasaulē, vēršam uz mūsdienu audzēkņu interesēm un vajadzībām, lai veicinātu indivīdu vispusīgu attīstību. Skolotāja loma, vadot mācību stundu, ir mainīta. Skolotājs tagad ir vairāk nekā tikai informācijas sniedzējs, vērtētājs un

disciplīnas uzraugs, kas, savukārt, bieži vien patērē skolotāja garīgo enerģiju un klases vadības laiku. Tagad skola ir attiecināma uz katra audzēkņa iesaisti un iekļaušanu mācību procesā, viņa potenciāla attīstību. Skolotāju atbildība ir palīdzēt audzēkņiem kļūt par pašapzinīgu personību, kas prasmīgi mācās un spēj kritiski un radoši domāt.

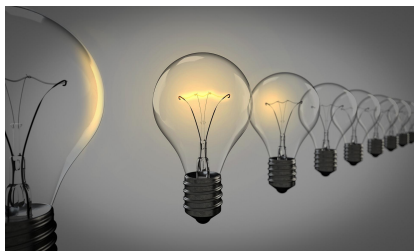
Tehnoloģiju pieejamība atļauj pasniegt teoriju, izmantojot video resursus, kas, savukārt, veicina kritisko domāšanu. Audzēkņi apgūstot jaunu mācību vielu var pārbaudīt un atjaunināt informāciju tiešsaistē, un atlasīt tikai nepieciešamos datus konkrētajam uzdevumam vai projektam. Audzēkņu zināšanu vērtēšanu atvieglo pašpārbaudes tiešsaistes uzdevumi un augšupielādēti mājas darbi, kurus var pildīt gan klātienē mācību nodarbību laikā, gan mājās. Pēdējās desmitgadēs ir mainījusies attieksme pret skolēnu uzvedības kontroli mācību nodarbību laikā, un tas, kas bieži tika uzskatīts par “nevaldāmu” uzvedību, tagad tiek uzskatīta tikai par skolēnu personības izpausmi.



Neformālā izglītība ir dažāda formu organizētas apmācības, kas tiek realizētas ārpus formālās izglītības sistēmas, atbilstoši personu interesēm un vajadzībām, neatkarīgi no iepriekš gūtās izglītības. Neformālās izglītības mērķis ir apgūt vai veicināt prasmes un zināšanas saistībā ar darbu, sabiedriskiem un personīgiem mērķiem elastīgākā un pieejamākā veidā resursu un laika ziņā. Neformālā izglītība ir apmācību nodarbības

ārpus formālās izglītības sistēmas, kas ir organizētas kā kursi, konferences, lekcijas, semināri vai darba grupas, kurus vada paši skolotāji, profesionāli mācību koordinatori (piemēram, jauniešu treneri) vai brīvprātīgie (piemēram, jauniešu vadītāji). Mācību rezultātus vai sasniegumus nevērtē tradicionālajos veidos (piemēram, atzīmes).

Neformālā izglītībā skolotājam ir piešķirta trenera, motivatora un koordinatora loma.



Izmantojot gemifikācijas pedagoģisko pieeju, skolotājs var sekmīgi trenēt, motivēt un koordinēt audzēkņus mācību procesā. Gemifikācija ir attīstošo spēļu elementu un izglītojošo spēļu izstrādes un izmantošanas metodika, gan tradicionālās galda un kāršu spēles, gan arī tās, kuras tiek spēlētas digitālajā vidē. Mēs ceram, ka šis metodiskais līdzeklis metodiski palīdzēs skolotājiem - koordinatoriem, pilnveidot savu praksi.

Sadaļā ir dots teorētiskais pamatojums uz kura ir balstīta gemifikācijas pieeja (1.pielikums). Arī ir sniegts detalizēts skolotāju - koordinatoru lomu apraksts. Lai gan spēles ir vieglas un jautras, tās kļūst daudz izglītojošākas, ja spēles detaļas un noteikumi ir labi izskaidroti un atbalstīti ar draudzīgiem padomiem.

1.2. Gemifikācijas pieeja mācību procesā

Spēles padara mācīšanos aizraujošāku, piedāvājot tādas aktivitātes, kas pilsētas celšana datorspēlē, vai nekustamo īpašumu iegādē, spēlējot galda spēli, stratēģijas kārtis vai *scrabble* vārdu spēli. To var definēt arī kā darbību un procesu kopumu problēmu risināšanai, izmantojot vai piemērojot spēles elementu raksturlielumus. Tie ir abstrakta vingrinājumi, kas attīsta kritisko un radošo domāšanu. Spēles mudina cilvēkus darīt lietas, kuras viņi parasti nedara, vai nebija darījuši iepriekš. Gemifikācija pārvērš garlaicīgu darbību par jautru un aizraujošu aktivitāti. Turklāt, gemifikācija izmanto elementus izglītojošā kontekstā, kas veicina cilvēkus veikt darbības, kas stimulē pašizglītību, pildot tādas darbības kā informācijas vākšana, datu analīze un apstrāde vizuāli pievilcīgā veidā.



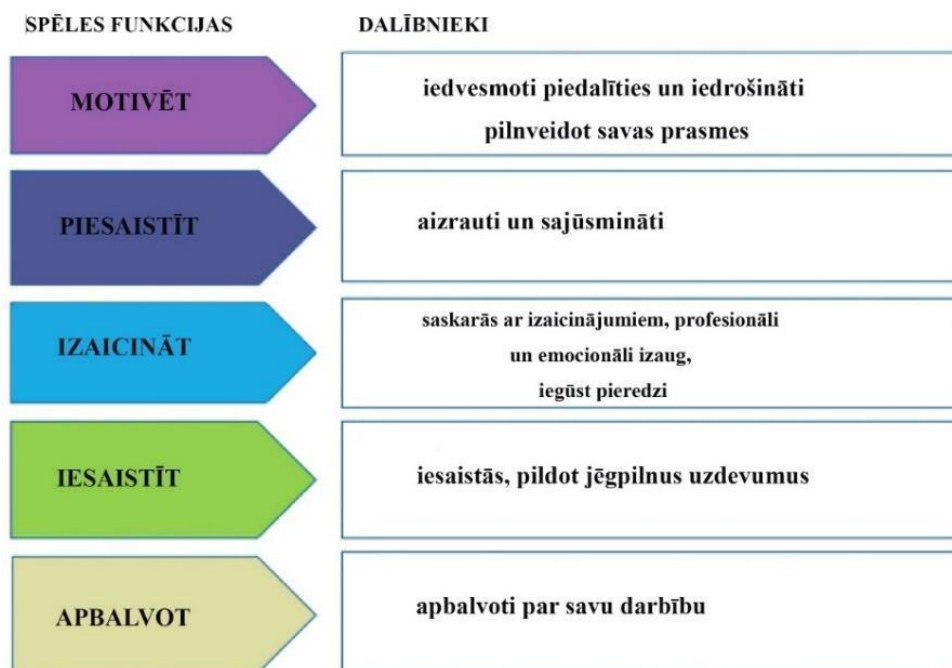
Kāpēc spēles ir efektīva mācību procesa sastāvdaļa? Kā integrēt spēlēs mācību procesā? Pirmā tabulā ir apkopotas spēles balstītas mācīšanās salīdzinājums ar klases balstītu un uz praktisko darbību orientētu mācīšanos (apgūto zināšanu un prasmju pielietojums reālas dzīves situācijās, kas ir īpaši attiecināms uz profesionālu izglītību). Gemifikācijas pedagoģiskā pieeja veido efektīvu un jēgpilnu mācību procesu, kas pozitīvi ietekmē audzēkņu sniegumu.

1. Tabula – Uz spēlēm balstītas mācīšanās salīdzinājums ar citām mācīšanās formām

 Avots: <https://kursy.cdw.edu.pl/zastosowanie-gier-i-grywalizacji-w-edukacji-gotowy-pomysl/>

	Tradicionālā mācīšanās	Praktiskā mācīšanās	Uz spēlēm balstīta mācīšanās
Rentabilitāte	augsts	zems	augsts
Fiziskais risks audzēkņiem un koordinatoru atbildība	zems	augsts	zems
Standarta vērtēšana un audzēkņu snieguma salīdzinājums	augsts	zems	augsts
Audzēkņa saistību līmenis	zems	augsts	augsts
Individualizēta darba tempa pielāgojums	Nav vai reti	Jā	Jā
Tiešā un savlaicīga atgriezeniskā saite	dažreiz	Jā	Jā
Zināšanu pielietojums reālās dzīves situācijās	Nav izprasts	Jā	Jā
Skolotājs/ koordinators aktīvi iesaistās	Nav	Jā	Jā

Pirmā attēlā ir apkopoti spēles sasniedzamie mērķi: spēles funkcijas un spēles dalībnieku uzvedības reakcijas veidi. Gemifikācijai vajadzētu atbilst vismaz vienam kritērijam no piedāvātā funkciju saraksta.


1. attēls – Spēles dalībnieku uzvedības reakcijas

2. Daļa – Top 5 vispārīgo prasmju raksturojums

Sadaļā ir sniegts piecu vispārīgo (= caurviju) prasmju detalizēts apraksts, pamatojoties uz skolēnu, skolotāju un izglītības darbinieku vēlmēm. Anketas aptaujas rezultātu analīze (angļu, vācu un itāļu valodās) ir pieejama vispārīgo prasmju izvērtēšanas ziņojumā, saite: https://playing4softskills.eu/?page_id=192, kas, savukārt, satur detalizētu metodoloģijas un katras izvēlētas vispārīgās prasmes aprakstu.

Izmantojot gemifikācijas pedagoģisko pieeju, izglītojošās simulācijas vai spēles var veiksmīgi attīstīt, nostiprināt vai pilnveidot mīkstas prasmes. Lai veiksmīgi un efektīvi pielietot gemifikācijas pieeju, vispirms ir jānosaka kādas uzvedības īpašības ir raksturīgas mīkstajām prasmēm.

Viens cilvēks nevar efektīvi atrast reālas dzīves problēmsituācijas risinājumu. Tādējādi, komandas darbs ir neatņemamā problēmsituāciju risināšanas sastāvdaļa, kuru sekmē motivēti un uz darbību virzīti dalībnieki (motivācija un vēlme mācīties). Problēmu risināšanas process rāda stresu, tādējādi, ir svarīga stresa pārvarēšanas prasme. Reālas dzīves problēmu nevar prātīgi atrisināt bez labi pārdomātas refleksijas un racionālas analīzes, kas savukārt ir **kritiskās domāšanas** prasmes.

Kad komandas locekļi ievēro noteikumus, veiksmīgi sazinās, iecietīgi un ar cieņu izturas pret citu indivīdu atšķirīgiem uzskatiem vai kļūdām, tas stiprina un atvieglo komandas darbu. Komandas iekšējo konfliktu risks tiek samazināts, motivācija un vēlme mācīties paaugstinās. Ja kļūdas netiek uzskatītas par lietām, no kurām par katru cenu jāizvairās, arī stresa pārvarēšana kļūst par mazāku problēmu.



2.1. Kritiskā domāšana

Loģiski un precīzi definēt problēmu, meklēt risinājumus, izvērtēt un izvēlēties piemērotāko, plānot un realizēt risinājumu, kā arī pārbaudīt un novērtēt risinājumu.

Kritiskās domāšanas prasme ir būtiskā racionālā cilvēka prasme, kas ir spējīgs pieņemt apzinātus lēmumus profesionālā kontekstā. Kritiskā domāšana ir ļoti lietderīga prasme, lai atlasītu viltus ziņas no īstām ziņām, un cīnīties pret neiecietību un citiem iracionalitātes veidiem mūsu sociālajā dzīvē.

Šai prasmei jāietver specifiskas spējas, lai audzēknis:

- spēj analizēt situāciju no dažādām perspektīvām
- spēj pieņemt racionālu lēmumu, noliekot malā personīgos uzskatus un emocionālās reakcijas
- spēj saskarties ar problēmām bez iepriekš konstruētiem aizspriedumiem
- paredz dažādu scenāriju rezultātus
- spēj iedziļināties tēmā un noteikt problēmas cēloni
- ir atvērts domāt inovatīvi un netradicionāli, pat ja viņa/viņas viedoklis atšķiras no citu cilvēku domām
- pieņem neveiksmes iespēju



2.2. Stresa pārvaldīšana

Būt mierīgam un efektīvam stresa situācijās, nekrīst panikā, neizturēties agresīvi pret citiem.

Pastāv plašs stresa pārvarēšanas stratēģiju diapazons. Katrs cilvēks kaut ko dara, lai tiktu galā ar stresu. Stresa pārvarēšanas tipiskās stratēģijas ir racionāla analīze un nomierinošā pārvarēšanas stratēģija. Racionāla analīze, ir uz risinājumiem vērsta risināšanas stratēģija, kas ļauj izprast stresa cēloņus. Piemēram, izskaidrojot kādas personas uzvedības iemeslus, var mainīties mūsu attieksme pret šo personu, kuras klātbūtne mums vairs neradītu stresu. Nomierinošā stresa pārvarēšanas stratēģija ir stresa faktoru maskēšana, lai tas kļūtu mazāk kaitīgs un to būtu vieglāk izturēt, piemēram, apgūstot elpošanas metodes, meditāciju vai aromterapiju.

Audzēknis:

- Ja jūtas pieblīvēts ar aizņemtu grafiku, spēj saglabāt mieru un noteikt prioritāro uzdevumu
- Spēj saglabāt savu efektivitāti un labu koncentrēšanās spēju, nemaina viņa/viņas uzdevuma mērķus
- Spēj saskarties un risināt problēmas saspringtos apstākļos
- Atpazīst savas fizioloģiskās reakcijas stresā situācijās (paaugstināta ādas temperatūra, balss tonis, sirdsdarbība vai elpošanas ātrums) un atrod veidu/metodi, kā ar tām cīnīties



2.3. Vēlme mācīties

Spēja un vēlme mācīties un pilnveidoties visas dzīves garumā. Būt zinātkāram un atvērtam jaunas pieredzes gūšanai.

Piedāvājot audzēkņiem viņu vajadzībām un interesēm atbilstošu un uz praksi orientētu mācību programmu, jēgpilnas un efektīvas mācību metodes, iedvesmojošu un sociāli saistošu izglītības pieeju, var panākt audzēkņu ieinteresētību un vēlmi mācīties.

Audzēknis:

- ir ieinteresēts apgūt jaunas prasmes
- ir gatavs un motivēts apgūt jaunās zināšanās un prasmes, izsakot to ar vārdiem un žestiem
- piedalās diskusijās, vienlaikus jūtoties, kā līdzvērtīgs partneris
- ir aktīvs un uzmanīgs klausītājs
- motivēti turpina pildīt sarežģītus uzdevumus
- domā, uzdod jautājumus un iesaistās, pildot papildu uzdevumus vai pienākumus
- strādā individuāli, lai uzlabotu savu veikumu
- aktīvi pašizglītojas un iesaistās profesionālā pilnveidē
- izrada drosmi un iniciatīvu, saskaroties ar nepazīstamām situācijām
- pieņem citu pausto viedokļu dažādību
- apzinās un pieņem neveiksmes
- apzinās savu mācīšanās stilu un pielāgo tam mācīšanās stratēģijas



2.4. Motivācija

Būt trenerim sev un citiem, palīdzot sev un citiem saglabāt koncentrēšanos un pozitīvu attieksmi, virzīt citu darbību. Būt spējīgam definēt sasniedzamos mērķus un tos sasniegt, darot to, kas jādara, patstāvīgi izdomājot darbību plānu un risinot problēmsituācijas.

Vai ir iespējams ietekmēt cilvēka domāšanu, tā lai viņš/viņa patiesi vēlētos kaut ko darīt? Motivēt cilvēku darboties ir iespējams, ļaujot paskatīties uz problēmu no citas optimistiskākas puses, lai būtu vieglāk atrast risinājumu.

Audzēknis:

- ir spējīgs motivēt sevi pildīt uzdevumu, pat ja uzdevums nepatīk
- ir koncentrējies uz mērķiem un to sasniegšanu
- apzinās situāciju, kurā ir nonācis
- sāk pildīt uzdevumus ar nelielu pamudinājumu un izpilda norādījumus
- sniedz padomus, lai sasniegtu labākos rezultātus, kā arī ir gatavs pielietot apgūtas zināšanas un prasmes
- parāda iesaistīšanos, entuziasmu un pozitīvu attieksmi, vienlaikus iedrošinot arī citus
- sastopoties ar sarežģītu uzdevumu, izrāda iniciatīvu un vēlmi patstāvīgi izmēģināt dažādus risinājumus pirms lūgt palīdzību
- vēlas izpildīt papildu uzdevumu un uzdod jautājumus, lai iemācītos vairāk par apgūstamo mācību tēmu



2.5. Komandas darbs

Sadarbojas pārlicinoši grupā vai mijiedarbībā ar citiem, lai sasniegtu mērķi. Spēja sadarboties arī tad, ja rodas domstarpības ar citiem grupas dalībniekiem vai grupas dalībniekus nepazīst.

Komandas darbs ir efektīvs, ja grupas dalībnieki ir saliedēti, kas, savukārt, ir labas komunikācijas un uzticības rezultāts. Savstarpēja uzticēšanās uzlabo sadarbību un savstarpējo atkarību, mazinot slinkumu. Komandas dalībniekiem ir jājūt, ka viņi kopīgi strādā kopēja mērķa sasniegšanā.

Audzēknis:

- spēj sniegt savu līdzvērtīgu ieguldījumu un sagaidīt citu komandas dalībnieku ieguldījumu kopējā mērķa sasniegšanā
- saprot un apzinās kopējo mērķi un darbojas uz tas sasniegšanu
- ciena un nekritizē komandas darba rezultātu
- ciena un profesionāli novērtē citus grupas dalībniekus
- pieņem citu grupas dalībnieku atšķirīgus viedokļus
- konfliktu gadījumā cieņpilni panāk kompromisu
- atbalsta grupas pieņemto atšķirīgo lēmumu,
- apzinās savu lomu diskusijā un pauž empātiju komandā (piemēram, kā mediators vai līderis)

2.6. Vispārīgo Prasmju Koks: spēle, kas mudina izprast un attīstīt skolēnu vispārīgās prasmes.

Spēle ir izdota, kā viens no projekta “21. gadsimta vispārīgās prasmes profesionālās izglītības skolotājiem” atbalsta metodiskajiem materiāliem. Sadarbības galda spēle ir domāta četriem spēlētājiem 14 – 19 gadu vecumā. “Vispārīgo prasmju koks” ir galda spēle, kura ļauj skolēniem nostiprināt un efektīvi izmantot tādas vispārīgās prasmes, kā komandas darbs, stresa pārvarēšana, motivācija, vēlme mācīties un kritiskā domāšana.

Spēle ir izstrādāta, pamatojoties uz skolēnu, skolotāju un izglītības darbinieku vēlmēm: pētījuma analīze rada iespēju identificēt piecas svarīgākās caurviju prasmes, tādējādi, nostiprinot skolā apgūto zināšanu sasaisti ar nepieciešamo darba tirgū personisko pieredzi. Anketas aptaujas rezultātu analīze ir pieejama vispārīgo prasmju izvērtēšanas ziņojumā (Vispārīgo prasmju izvērtēšanas ziņojums angļu, itāļu un vācu valodās ir pieejams šeit: https://playing4softskills.eu/?page_id=192).

Vispārīgo prasmju koks ir sadarbības spēle, kurā var piedalīties visa klase. Katras spēles sadaļā spēles dalībnieki ir sadalīti mazās grupās pa četriem spēlētājiem katrā. Spēles ilgums ir aptuveni piecdesmit minūtes. Vispārīgo prasmju galda spēles mērķis ir veicināt personīgo izaugsmi un vispārīgo prasmju apgūšanu, pārvarēt izaicinājumus, izvirzīt atšķirīgus risinājumus un izvēlēties mērķim atbilstošāko, elastīgi pielāgoties neparedzētām situācijām abstraktā un mūsdienīgā vidē.

Galda spēles neformālas stratēģijas veids atspoguļo iesaistīto partneru sadarbības pieredzi spēles dizaina veidošanā. Partneri nolēma pielāgot galda spēli digitālajām spēlēm, jo aptaujāto jauniešu vidū galda spēles, faktiski, aizņēma otro vietu spēļu reitingā.

Zosu spēles veids bija izvēlēts no vēsturisko spēļu klāsta, kā spēle, kura ir pielāgojamā projekta tematam un saturam. Koka attēls, kā izaugsmes un adaptācijas simbols, bija izvēlēts, kā galda spēles vizuālais elements, uz kura attīstās ceļošanas posmi. Katrā spēles laukumā spēlētājs sastopas ar jaunu izaicinājumu. Izaicinājumi ir spēles stratēģijas uzdevumi, kas veicina audzēkņu vispārīgo prasmju attīstīšanu (2. pielikums), trenē jauniešu sadarbības un saziņas, kā arī problēmrisināšanas prasmes, aizraujoši un izzinoši pavadot laiku.

2.7. Kā Vispārīgo Prasmju Koka spēle veicina vispārīgās prasmes?

Spēles motivē, iesaista, izaicina, sasaista un sniedz atlīdzību. Izmantojot spēlēšanās pieeju mācību procesā var priecīgi un efektīvi pavadīt laiku, mācoties jaunās lietas un apgūstot jaunās prasmes. Dažas spēles ir izstrādātas, lai veicinātu sociālo un kognitīvo prasmju aktivizēšanu un uzlabošanu. Lomu spēle, kuras laikā cilvēks iejūtas varoņa lomā un piedalās dažādos piedzīvojumos, noteikti trenē un uzlabo spēlētāja vispārīgās

prasmes, piemēram, acu un roku koordināciju, reakcijas ātrumu vai spēju pārvarēt un kontrolēt stresu.

Projekta ietvaros mēs esam ieinteresēti fokusēties uz noteiktām prasmēm: stresa pārvaldīšana, motivācija, vēlme mācīties, kritiskā domāšana un komandas darbs. Mēs plānojam spēles laikā veicināt un attīstīt šīs lietpratības tiešā veidā, nepieļaujot to, ka spēļu piedzīvojumu blakusparādības. Spēlējot Vispārīgo prasmju koka spēli audzēkņi var iemācīties risināt problēmsituācijas, kā arī apgūt jaunās zināšanās un prasmes, mācoties no savām kļūdām. Otrā pielikumā ir sniegts spēles aktivitāšu sasaistes apraksts ar mīkstajām prasmēm. Spēles laikā veidojas draudzīga vide, kurā kļūdu pieļaujamība un izaicinājumu pārvarēšana sekmē audzēkņu personīgo pilnveidi, tādējādi veidojot viņu izaugsmes domāšanu (1.pielikumā ir vairāk informācijas par tēmu).

Aptaujājot audzēkņus par viņu vēlamām un svarīgam lietam mācību procesā, mēs varam secināt, ka mācību procesam jābalstās uz trim svarīgiem aspektiem. Mācību procesam ir jābūt:

- **izglītojošam** – mācību procesa laikā audzēkņi var iemācīties jaunas lietas, atpazīst, sistematizēt un izmantot apgūtas zināšanās, analizēt personisko un citu cilvēku pieredzi.
- **inovatīvam**- mācību process, kas iekļauj efektīvas un mūsdienīgas mācību aktivitātes, komandas darbu, pāru darbu, gemifikāciju, pozitīvo pieredzi un aizraujošos izaicinājumus, drošo mācību vidi un vienlīdzību.
- **interesantam** – dinamisks, iesaistošs un daudzveidīgs mācību process, kurā audzēkņi attīsta pašvadītas mācīšanās prasmes, praktiski mācoties, kas, savukārt, notur audzēkņu uzmanību, paaugstina iesaistīšanos un motivāciju. Interesants mācību process ir efektīvs un jēgpilns, kas pozitīvi ietekmē audzēkņu sniegumu.

Šī pieeja ir integrēta mūsu spēlē, jo spēle piedāvā dažāda līmeņa un intensitātes aktivitātes, individualizētu un grupas darbu, nopietnību ar izklaides elementiem, personalizētu pieredzi un vispārējas tēmas. Viss augstāk minētais ir attiecināms uz pozitīvas izglītības filozofiju.

Spēles izstrādes procesā mēs fokusējamies uz sekojošiem aspektiem:

- **individualizēts un komandas darba līmenis**, ar mērķi sekmēt audzēkņu sadarbības prasmi un vienlaikus, fokusēties uz individualizēto mērķu sasniegšanu. Katrā prasmju kategorija sniedz divu veidu uzdevumus – individualizēto un komandas darbu, kuru ir jāizpilda, lai nopelnītu punktus.
- **nopietnība un izklaide**, ar mērķi piesaistīt spēlētāju interesi un piedāvāt jautrus momentus, lai padarītu mācību procesu aizraujošāku. Dažos uzdevumos dalībnieki ģenerē jaunās idejas, meklējot potenciālos risinājumus, citu uzdevumu mērķis ir jokot

un jautri pavadīt laiku, izmantojot laiku un vietu. Pozitīvas emocijas padara mācību procesu efektīvāku un neaizmirstamu.

- **personalizētie un vispārīgie aspekti**, ar mērķi sniegt vispārējo informāciju par svarīgām dzīves tēmām spēles dalībniekiem, piemēram: nākotnes darba kompetences, klimata maiņa, sociālās problēmas utt.. No citas puses, mēs vēlamies piedāvāt spēles dalībniekiem iespēju reflektēt par savu personisko pieredzi, labāk iepazīt sevi un savu vispārīgo prasmju līmeni.

- **viegli un izaicinoši uzdevumi**, iesaistīt dalībniekus un piesaistīt viņu interesi un motivāciju spēles laikā. Viegli uzdevumi dod gandarījuma sajūtu un motivāciju, sarežģīti uzdevumi rada izaicinājumu un nepieciešamību ģenerēt jaunās idejas, jaunus viedokļus, spriedumus, pieņemt lēmumus un jaunus ieskus, kas, savukārt, padara mācīšanas rezultātu jēgpilnāku un apmierinošāku.

Mīkstas prasmes var būt veicinātas, atpazīstot šīs prasmes ikdienas dzīvē, pasaulē apkārt jums. Audzēknim var rasties jautājums: “Es vēlos zināt, kā vispārīgās prasmes darbojas un kad man tās būs vajadzīgas”.

Sekojoši, mums ir jāapstrādā un jāklasificē informācija, zināšanās un pieredze. Nākamais solis ir pašrefleksija par savām personiskajām mīkstajām prasmēm, nosakot to attīstības līmeni: Cik labi es strādāju komandā? Kāpēc man ir nepieciešams strādāt komandā? Vai es zinu, kas mani motivē?

Attīstīt proaktīvu attieksmi pret personisko vispārīgo prasmju attīstīšanu ir iespējams, aicinot dalībniekus ieņemt aktīva apmācāmā lomu, kas reāli pieņem lēmumus, mainās un attīstās. Pirms uzvedības maiņas un vispārīgo prasmju sekmēšanās ir jāpieņem personalizēts lēmums, definējot ko tieši jūs vēlaties mainīt. Piemēram, veicinot stresa pārvarēšanas prasmī, jūs to varat definēt sekojoši: “Es vēlos labāk iemācīties pārvarēt stresu un pārvaldīt emocijas. Kas man ir jāapgūst, lai uzlabotu manas prasmes pārvarēt stresu.”

Spēles uzdevumi veicina izpratni un attīsta komunikācijas prasmes (runāšanu un klausīšanās), sadarbību, mijiedarbību ar citiem, aktīvu dalību, novērošanu un pašrefleksiju. Spēles uzdevumi uzlabo radošumu, uzsver mūžizglītību, paplašina redzesloku, attīsta personālo un profesionālo lietpratību, aicina jauniešus iziet ārpus savas komforta zonas.

2.8. Soft Skills Training App – lietotne, kurā sekot līdz vispārīgo prasmju pilnveidei

Lietotnes mērķis ir būt par atbalsta rīku svarīgo vispārīgo prasmju apgūšanā. Process var sākties ar spēli, bet lietotne ir veidota, lai katrs to varētu izmantot, neatkarīgi no viņu zināšanām par šo tēmu. Lietotnes lietotāji var trenēt vispārīgās prasmes ikdienā, tādā veidā, kas ir pilnīgi neatkarīgs no galda spēles.




Lietotnē ir sešdesmit uzdevumi, kuri ir sadalīti divpadsmit grupās, kas identificē 5 vispārīgo prasmju kategorijas. Lietotāji var izvēlēties no sešdesmit aktivitātēm un izveidot savus ikdienas uzdevumu sarakstus no piecām aktivitātēm. Uzdevumus var pildīt brīvā veidā, un lietotāji to var darīt balstoties uz savām personiskajām vajadzībām un preferencēm.

Lietotne arī rada zirnekļa diagrammu, kas sniedz noderīgu atgriezenisko saiti lietotājiem un vizualizē apgūto vispārīgo prasmju kompetenču klāstu. Papildus, lietotnē ir līderu saraksts, kurā lietotāji var salīdzināt iegūtos punktus ar citu dalībnieku iegūtajiem punktiem. Līderu saraksts ir gemifikācijas pieejas pamats, kas stimulē konkurētspēju un dalībnieku personalizēto pilnveidi.

Kopumā, lietotne apvieno tipiskus gemifikācijas vispārīgo prasmju aktivizēšanas un trenēšanas elementus. Lietotne sasniedz mērķi paralēli galda spēļu uzdevumu īstenošanai, darbojas arī kā vingrinājums un pašanalīze. Lietotnes izmantošana stimulē pastāvīgu dalībnieku personības uzlabošanu un veicina savstarpēji labvēlīgās attiecības spēles dalībnieku vidū.

3. Daļa – Skolotāju – koordinators loma: pedagoģisko aspektu veicināšana neformālā izglītībā.

3.1. Koordinatoru pedagoģiskās darbības uzdevumi

	Spēles Vadītājs – vada spēles dalībniekus, pārzina spēles noteikumus, loģiku un soļus.
	Strīdu Risinātājs – veido vienprātību spēlētāju vidū (ja spēles noteikumi pieprasa sadarbību un koalīcijas veidošanu spēles dalībnieku vidū).
	Uzdevumu Meistars – kontrolē spēles gaitu, notur spēlētāju uzmanību spēles mērķa sasniegšanās virzienā, nepieļauj neatbilstošu diskutēšanu.
	Motivators - spēlētāju entuziasma celšana, pārliecinot dalībniekus par viņu darbību jēgpilnību.
	Slavētājs - labvēlīgas atmosfēras veidošana, izsakot precīzi fokusētus uz skolēnu centieniem un snieguma progresu komplimentus un verbālās atbildības (ir svarīgi īstenot zināmu kritikas līmeni, kā produktivitātes veidošanas mehānisma efektivitāti).
	Aktīvs Klausītājs – uzmanīgi ieklausās spēles dalībniekos, kas palīdz novērst konfliktus starp spēles dalībniekiem; fokusē dalībnieku uzmanību uz spēles gaitas; paredz konflikta situācijas un novērš tos līdz minimumam, samazinot disfunkcionālu uzvedību grupā.
	Miera Veidotājs - konfliktu rašanās gadījumā zina, kā atrisināt konfliktus spēles dalībnieku vidū; spēj atkal fokusēt spēlētāju uzmanību uz spēles mērķa, mazinot traucējošos konflikta cēloņus (paskaidrojot spēles dalībniekiem, ka cilvēki ir dažādi pēc personiskajām īpašībām, seksisma, racisma utt.).

2. attēls – Koordinatoru loma mācīšanās aktivitātēs laikā.

Avots: pielāgots no <https://www.leadstrat.com/8-roles-of-a-facilitator/>

Galvenais koordinators mērķis mācīšanās aktivitāšu laikā ir veicināt audzēkņus parādīt savu potenciālu un gūt labumu no piedalīšanās aktivitātēs. Mērķi ir iespējams sasniegt, ja koordinators izpilda noteiktās atbalsta funkcijas.

- **sociālā loma:** veido draudzīgu un atbalsta mācīšanās vidi. Sociālo lomu ir grūti realizēt, ja koordinators nepiemīt nepieciešamās personiskās īpašības. Tādam nolūkam, lai apgūtu un attīstītu šīs prasmes ir iespējams iziet apmācību.
- **pedagoģiskā loma:** diskusiju vadīšana, fokusējoties uz nopelniem vērstiem jautājumiem, kas veido audzēkņu domāšanas teorētisko pamatojumu. Lai

efektīvi izpildītu šo lomu ir jāizmanto labi strukturētās un akadēmiskās zināšanās un prasmes. Tādējādi, skolotājs - koordinators var salīdzinoši viegli realizēt atbalsta funkcijas, vadot diskusijas.

- **vadītāja loma:** darba organizācijas jautājumu kontrole, piemēram, darba plānošana, darba izpildes termiņi, darba procedūras jautājumi, juridiskā un administratīva informācija (atļaujas, paraksti, utt.). Loma ir salīdzinoši viegli realizējamā, bet ir nepieciešamās efektivitātes un sakārtotības prasmes.
- **tehniskā loma:** sniedzot zināšanās par izglītības infrastruktūras izmantošanu, piemēram, programatūras, tiešsaistes platformas un datortehniku.

Otrā attēlā sniegts koordinators prasmju apraksts no citas metaforiskās perspektīvas, kas, savukārt, ir ļoti lietderīgi. Koordinatoru lomas stimulē spēles dinamiku. Spēles vadītājs kontrolē un regulē spēles gaitu. Uzdevumu vadītājs un strīdu risinātājs sniedz atbalstu. Motivators un snieguma slavētājs atbalsta individuālo spēlētāju motivāciju un jūtas. Aktīvs klausītājs un miera nesējs veido labvēlīgo atmosfēru spēlētāju vidū spēles laikā.

3.2. Koordinatoru un spēles dalībnieku atgriezeniskā saite

Atgriezeniskā saite ir koordinators lomu izpratnes rezultāts projekta aktivitātēs. Iespējams koordinators loma ir visvarīgākā loma, kurā ietver sevī vairākās lomas, kurās ir norādītas otrā attēlā. Pamatojoties uz lomu aprakstu, var piedāvāt spēles dalībniekiem sniegt atgriezenisko saiti pēc sekojošiem kritērijiem:

- **spēles vadīšana** – spēles noteikumu, loģikas un soļu izskaidrošana;
- **uzdevuma izpildīšanas uzlabošana** – spēle norisinās mierīgi, bez nevajadzīgas un neatbilstošās diskutēšanas;
- **motivācija** – spēlētāju entuziasma celšana, pārliecinot dalībniekus par viņu darbību jēgpilnību;
- **strīdu risināšana** – ir paskaidrots, kā veidot vienprātību spēlētāju vidū (ja spēles noteikumi pieprasa sadarbību un koalīcijas veidošanu spēles dalībnieku vidū);
- **slavēšana**- labvēlīgas atmosfēras veidošana, izsakot komplimentus un verbālās atlīdzības. Tomēr ir svarīgi īstenot zināmu kritikas līmeni, neslavinot nelielus vai nenozīmīgus sasniegumus, tādējādi, veicinot produktivitātes klimata veidošanas mehānisma efektivitāti. Atbilstoša uzslavu un iedrošināšanas sistēma klasē palīdz attīstīt skolēnu kritisko domāšanu. Uzslavas jāvērs uz skolēnu centieniem, viņu izvēlētajiem problēmu risināšanas veidiem, viņu neatlaidību, nevis uz viņu personīgajām spējām (labāk nelietot uzslavas formu: “Cik tu esi gudrs!”).

- **aktīvā klausīšanās** – konfliktu novēršana starp spēles dalībniekiem, dalībnieku uzmanības fokusēšana uz spēles gaitas; paredz konflikta situācijas un novērš tos līdz minimumam, samazinot disfunkcionālu uzvedību grupā.
- **miera veidošana** – konfliktu rašanās gadījumā zina, kā atrisināt konfliktus spēles dalībnieku vidū; spēj atkal fokusēt spēlētāju uzmanību uz spēles mērķa; mazinot traucējošos konflikta cēloņus (piemēram, paskaidrojot dalībniekiem, ka cilvēki atšķiras pēc savām personiskajām īpašībām un mums jāiemācās sadzīvoties, neskatoties uz to, ka mēs visi esam dažādi ikdienā). Ja konflikti dalībnieku starpā rodas jūtīguma trūkuma, neiecietības vai mobinga dēļ, koordinators ir jāpārtrauc spēli un jāpaskaidro grupai, ka šādi uzvedībai nav vietas sociālajā kontekstā. Ārkārtējos gadījumos koordinatori ir atbildīgi par spēles pārtraukšanu un konfliktējošo dalībnieku pārceļšanu uz citām grupām.



Atgriezeniskā saite ir veidota, lai veicinātu izaugsmes domāšanas veidu. Skolotājiem ir jāpielāgo izaugsmes domāšanas filozofija, tāpēc ka tas var palīdzēt viņiem izvairīties no audzēkņu dalīšanas uz gudriem un negudriem, bet mācību procesā vairāk fokusēties uz audzēkņu attīstību.

Skolotāju attieksme var mainīties, īpaši pilnveidojot profesionālas prasmes, izejot atbilstošu apmācību. Iespējams, ka skolotāji, kas darbojas kā spēles koordinatori, var gūt lielu labumu profesionālā ziņā, mainot savu domāšanas veidu. Tādējādi, mūžizglītības kontekstā skolotāju tradicionālā domāšana var mainīties. Piemēram, skolotāja tūlītējā reakcija uz skolēnu paškritiskiem komentāriem, tādiem kā “es neprotu labi... vai man nesanāk...”, var tikt mainīta, ļaujot audzēkņiem pašiem saprast, kāpēc viņiem nesanāk, atrast problēmas risinājumu, kā arī apzināties ko viņi izdarīja, lai saprastu problēmas cēloni un atrastu risinājumu.

Būtībā ir vērtīgi uzsvērt, to ka jauniešiem ir jādod iespēja pašiem izvērtēt savu un citu grupas dalībnieku sniegumu – ir jāmaina skolotāja prioritāro nozīmīgumu būt taisnīgam un pieņemt lēmumus skolēnu vietā. Neformālās izglītības būtiskā nozīme ir aktīvo un pilnvaroto audzēkņu lomai.

Neformālās izglītības filozofija atbalsta jauniešus soli pa solim uzņemties atbildību par savu mācīšanos. Tādējādi, atgriezeniskā saite ir jāsniedz ne tikai skolotājiem, bet arī audzēkņiem. Tāda veidā, audzēkņi efektīvi attīstīs pašvadītas mācīšanās prasmes.

4. Daļa – Spēles aktivitāte - Vispārīgo prasmju koks

Sadaļā ir sniegts stratēģiju apraksts, kuru skolotāji koordinatori pielieto, lai atbalstītu audzēkņus mācīšanās aktivitātes laikā, sniedzot atgriezenisko saiti spēles dalībniekiem. Izspēlējot spēli, lai izprastu spēles noteikumus un uzdevumus, koordinatori palīdz audzēkņiem iesaistīties spēlē sekojošos veidos:

4.1. Vispārīgo Prasmju Koka spēles mācīšanās aktivitātes norise

Ievads (10 minūtes)

- 1. SOLIS STEP 1 (aptuveni 2 minūtes): iepazīstiniet audzēkņus ar spēles koncepciju – mērķis ir attīstīt vispārīgās prasmes, kuri ir nepieciešami profesionālā un personiskā dzīvē.
- 2. SOLIS (aptuveni 3 minūtes): iepazīstiniet audzēkņus ar spēles noteikumiem; pievērsiet uzmanību noteikumiem par viņu uzvedību spēles laikā, iesakiet cieņpilni izturēties pret citiem un saglabāt pozitīvo attieksmi spēles laikā.
- 3. SOLIS (aptuveni 5 minūtes): virziet audzēkņus izveidot komandas; katrā komandā sastāv no četriem audzēkņiem. Ieteikums veidot komandas nejaušā veidā, nevis ļaujot skolēniem veidot grupas no draugu loka. Tādējādi, uzlabojot visas integrācijas iespējas klasē. Ja ir 1, 2 vai 3 skolēni bez komandas uzdevuma, viņiem jādarbojas kā novērotājiem vai jāpiedalās komandas aktivitātē pāros. Aplūkosim piemērus, kā izveidot komandas:
[-https://www.azesta.co.uk/ideas/5-ways-split-people-into-groups-including-20-ideas](https://www.azesta.co.uk/ideas/5-ways-split-people-into-groups-including-20-ideas)
[- https://oupeltglobalblog.com/2018/11/13/25-ways-grouping-students/](https://oupeltglobalblog.com/2018/11/13/25-ways-grouping-students/)

SPĒLĒŠANĀS SESIJA (55 minūtes)

- 1. SOLIS (aptuveni 5 minūtes): audzēkņi lasa spēles noteikumus un sagatavo tabulas un spēles nepieciešamo materiālu;
- 2. SOLIS (aptuveni 50 minūtes): audzēkņi spēle spēli;

Skolotāji - koordinatori sniedz atbalstu:

- novēro spēles gaitu;
- veic piezīmes par audzēkņu jautājumiem un uzvedību, lai sniegtu atgriezenisko saiti spēles beigās;
- palīdz, ja audzēkņi konfliktē (palīdz kā koordinatori, nevis kā skolotāji!).

DISKUSIJAS SESIJA (20 minūtes)

Diskusija starp spēlētājiem un koordinatoriem:

- 1. SOLIS: koordinators uzklausa atgriezenisko saiti no audzēkņiem – jautā spēles dalībniekiem, kā viņi jūtas spēles laikā un vai viņiem patika;
- 2. SOLIS: koordinators balstoties uz saviem novērojumiem spēles laikā uzdod jautājumus audzēkņiem, lai labāk izprastu viņu spēlēšanās stratēģiju un uzvedību un liktu viņiem reflektēt par to:

Ka jūs jutāties strādājot vienā komandā ar citiem spēles dalībniekiem? Kāda bija jūsu loma komandā? Vai spēlē bija brīži, kad jūs jutāties apmulsis? Kāpēc? Vai kāds jums palīdzēja? Ko jūs darījāt, lai atrisinātu problēmsituāciju?

- 3. SOLIS: audzēkņi diskutē par savu sniegumu un komentē par mīkstajām prasmēm un to būtību ikdienas dzīvē, sasaistot ar reālās dzīves situācijām.
- 4. SOLIS: koordinators piedāvā audzēkņiem vispārīgo prasmju lietotni, lai turpinātu apgūt un veicināt vispārīgās prasmes.
- 5. SOLIS: skolotāji dalībnieki var izmantot aptauju, kuru var izdrukāt no trešā pielikuma. Audzēkņi aizpilda aptauju, saskaita punktus un veido zirnekļa tīkla grafiku, lai atspoguļotu savu sniegumu. Skolotājs izlem cik reizes audzēkņi spēlē spēli. Pat ar vienādiem uzdevumiem, kas tiek izmantoti vienas spēles sesijas laikā, var būt noderīgi atkārtot darbību pēc vairākiem mēnešiem, aprēķināt jaunus punktus un reģistrēt tos tajā pašā zirnekļa tīklu grafikā kā iepriekš.
- 6. SOLIS: iesaistītie skolotāji var izvēlēties virzīt skolēnu uzmanību indikatoru kartei (1. pielikums), kas parāda saikni starp Vispārīgo Prasmju koka spēles uzdevumiem un piecām prasmēm. Ja spēles, lietotnes izmantošanas vai aptaujas pabeigšanas procesā spēlētāji konstatē nepilnības noteiktu prasmju jomā, viņiem jāiepazīstas ar rādītāju karti un jāstrādā pie konkrētiem uzdevumiem, lai uzlabotu šīs prasmes.
- 7. SOLIS: skolotāji var brīvi izvēlēties uzdot mājasdarbus vispārīgi prasmju attīstīšanai.



1. pielikums

Indikatoru karte: Vispārīgo Prasmju Koka spēles uzdevumu sasaiste ar mērķa prasmēm

Vispārīgo Prasmju Koka spēles uzdevumi tika veidoti pamatojoties uz aptaujas rezultātā noteiktajām 5 svarīgākajiem prasmēm rādītājiem. Pētījuma rezultātus un prasmju rādītājus var apskatīt vispārīgo prasmju novērtējuma ziņojumā. Rādītāju karte ir uzskatāma par atbalsta instrumentu koordinātoriem, kuru var izmantot, lai vadītu ideju ģenerēšanas jeb brainstorming fāzi.

Kartē redzami indikatori, kas tiek aktivizēti, veicot katru spēles uzdevumu. Lai labāk saprastu, kāda rīcība un kādas situācijas ir izmantotas un kādi rādītāji ir vairāk vai mazāk efektīvi iedarbināti, pēc spēles var pārbaudīt dažādas problēmas, ar kurām nākas saskarties. Koordinators var virzīt studentu pašnovērtējumu pilnīgākā veidā, palielinot viņu izpratni par paveikto darbu transversālās prasmēs, saskaroties ar dažādiem spēles uzdevumiem.

Indikators ↓	Uzdevumi ↓													
	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	#14
MOTIVĀCIJA														
ir spējīgs motivēt sevi pildīt uzdevumu, pat ja uzdevums nepatīk	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
ir koncentrējies uz mērķiem un to sasniegšanu	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
apzinās situāciju, kurā ir nonācis	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x
sāk pildīt uzdevumus ar nelielu pamudinājumu un izpilda norādījumus	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		
sniedz padomus, lai sasniegtu labākos rezultātus, kā arī ir gatavs pielietot apgūtas zināšanas un prasmes		x	x	x	x	x		x	x	x	x	x		x
parāda iesaistīšanos, vienlaikus iedrošinot arī citus	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x
parāda entuziasmu un pozitīvu attieksmi	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		
sastopoties ar sarežģītu uzdevumu, izrāda iniciatīvu un vēlmīgi patstāvīgi izmēģināt dažādus risinājumus pirms lūgt palīdzību	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		
vēlas izpildīt papildu uzdevumu un uzdod jautājumus, lai iemācītos vairāk par apgūstamo mācību tēmu		x				x	x		x	x	x	x		

ir spējīgs motivēt sevi pildīt uzdevumu, pat ja uzdevums nepatīk			×							×	×			
STRESA PĀRVARĒŠANA	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	#14
ja jūtas pieblīvēts ar aizņemtu grafiku, spēj saglabāt mieru un noteikt prioritāro uzdevumu			×						×	×			×	×
spēj saglabāt savu efektivitāti un labu koncentrēšanās spēju, nemaina viņa/viņas uzdevuma mērķus			×	×						×				
spēj saskarties un risināt problēmas saspringtos apstākļos			×	×		×			×	×	×			×
profesionāli, draudzīgi un adekvāti attiecās pret citiem		×	×	×		×			×	×				
atvērts, lai palīdzētu kolēģiem saspringtās situācijās			×						×	×	×			
atpazīst savas fizioloģiskās reakcijas stresā situācijās (paaugstināta ādas temperatūra, balss tonis, sirdsdarbība vai elpošanas ātrums) un atrod veidu/metodi, kā ar tām cīnīties	×	×						×			×	×	×	×
KOMANDAS DARBS	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	#14
spēj sniegt savu līdzvērtīgu ieguldījumu un sagaidīt citu komandas dalībnieku ieguldījumu kopējā mērķa sasniegšanā		×		×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
saprot un apzinās kopējo mērķi un darbojas uz tās sasniegšanu	×	×		×	×	×		×		×	×	×	×	×
ciena un nekritizē komandas darba rezultātu	×	×		×	×	×		×		×	×	×		
ciena un profesionāli novērtē citus grupas dalībniekus	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		
pieņem citu grupas dalībnieku atšķirīgus viedokļus		×		×	×	×		×		×	×	×	×	×
konfliktu gadījumā cieņpilni panāk kompromisu	×	×		×				×		×	×	×		
atbalsta grupas pieņemto atšķirīgo lēmumu,		×		×		×				×	×	×	×	×
apzinās savu lomu diskusijā un pauž empātiju komandā (piemēram, kā mediators vai līderis)		×		×	×			×		×	×	×		
VĒLME MĀCĪTIES	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	#14

ir ieinteresēts apgūt jaunas prasmes					x					x				
ir gatavs un motivēts apgūt jaunās zināšanās un prasmes, izsakot to ar vārdiem un žestiem	x	x			x		x			x				x
piedalās diskusijās vienlaikus jūtoties kā līdzvērtīgs partneris			x	x			x			x				x
ir aktīvs un uzmanīgs klausītājs			x	x		x	x			x				x
motivēti turpina pildīt sarežģītus uzdevumus			x		x	x		x	x	x	x	x		x
domā, uzdod jautājumus un iesaistās, pildot papildu uzdevumus vai pienākumus	x		x	x		x	x	x		x				
strādā individuāli lai uzlabotu savu veikumu													x	
aktīvi pašizglītojas un iesaistās profesionālā pilnveidē	x	x	x					x					x	x
izrada drosmi un iniciatīvu saskaroties ar nepazīstamām situācijām			x	x	x	x	x		x	x	x		x	x
pieņem citu pausto viedokļu dažādību			x		x				x	x	x		x	x
apzinās un pieņem neveiksmes	x	x	x							x		x		x
KRITISKĀ DOMĀŠANA	#1	#2	#3	#4	#5	#6	#7	#8	#9	#10	#11	#12	#13	#14
spēj analizēt situāciju no dažādām perspektīvām	x	x	x			x	x	x	x		x		x	
spēj pieņemt racionālu lēmumu, noliekot malā personīgos uzskatus un emocionālās reakcijas		x	x				x		x	x	x		x	
spēj saskarties ar problēmām bez iepriekš konstruētiem aizspriedumiem	x	x							x					
paredz dažādu scenāriju rezultātus		x				x						x	x	x
spēj iedziļināties tēmā un noteikt problēmas cēloni	x	x	x			x	x	x	x	x	x		x	
ir atvērts domāt inovatīvi un netradicionāli, pat ja viņa/viņas viedoklis atšķiras no citu cilvēku domām	x	x	x	x	x	x			x	x	x			
pieņem neveiksmes iespēju	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		x

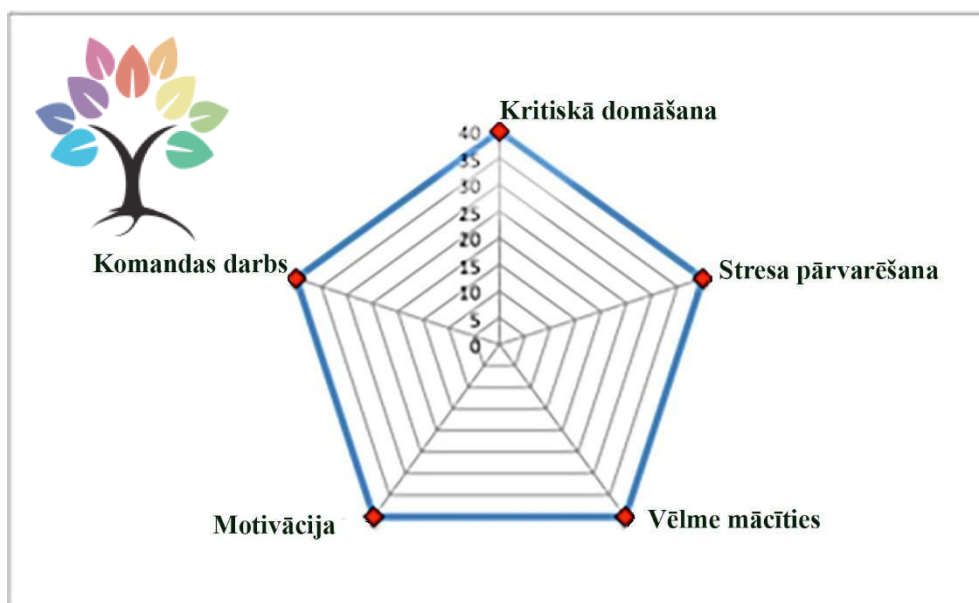
2. pielikums

Rīks audzēkņu snieguma novērtēšanai

Mēs piedāvājam aptauju, kas sniegs ieskatu par spēles ietekmi uz dalībnieku mīkstajām prasmēm. Šī nav zinātniskā pētījuma aptauja, un tā ir paredzēta tikai kā papildu instruments, lai veicinātu audzēkņu interesi par vispārīgo prasmju psiholoģiju. Skolēni ir jāinformē, ka aptauja ir anonīma, un viņi var izvēlēties unikālus segvārdus/pseidonīmus. Segvārdi saglabās anonimitāti, bet ļaus ieskatīties katra skolēna individuālajā sniegumā. Skolēniem jāatgādina, ka, aizpildot aptauju, pēc visām spēļu sesijām jāpieraksta un jāizmanto viens un tas pats segvārds. Arī audzēkņi ir jāmudina uz anketas jautājumiem atbildēt godīgi.

Snieguma novērtēšana – aptauju individuāli dalībnieki var aizpildīt vairākās reizes: spēles sākumā un spēles beigās vai izspēlējot spēli vairākas reizes. Ieinteresēti skolotāji var saglabāt audzēkņu aizpildītas aptaujas un zirkļa tīkla grafikus, lai atkārtotu procedūru pēc dažiem mēnešiem. Audzēkņi izmantos tos pašus segvārdus un salīdzinās jaunus iegūtus punktus ar tiem, kurus viņi saņēma pirms mēnešiem. Lai salīdzinātu rezultātus ir iespējams izmantot to pašu zirkļa tīkla grafiku.

Snieguma grafiskais atspoguļojums – zirkļa tīkla grafiks ir efektīvs veids parādīt kvantitatīvos datus grafiski. Piecās vispārīgās prasmes veido piecās asis un audzēkņu saņemtie punkti parādās grafikā. Atšķirības starp punktiem var viegli saskatīt un salīdzināt. Asu mērogs ir no 0 līdz 40 (40 ir maksimāls punktu skaits tabulā nākamā lapaspusē).



Lūdzu uzrakstiet segvārdu _____

Datums _____

Top Piecas Vispārīgās Prasmes – rīks audzēkņu progresa novērtēšanai
Lūdzu novērtējiet visus apgalvojumus godīgi!

Punkti: no 1 – Kategoriski nepiekrītu līdz 10 – Pilnībā piekrītu

		punkti
1.	Es vienmēr uzdošu uzvedinošus jautājumus, lai izprastu problēmas cēloni	
2.	Es nolieku malā personīgus uzskatus un emocionālās reakcijas, lai pieņemtu racionālus lēmumus	
3.	Es skatos uz situāciju no dažādām perspektīvām	
4.	Es pieņemu lēmumus pamatojoties uz datiem nevis paļaujos uz zarnu instinktu vai intuīciju	
5.	Es profesionāli attiecos pret citiem sociālā kontekstā, neskatoties un citu cilvēku nedraudzīgu attieksmi.	
6.	Es saglabāju mieru situācijās, kad pieļauju kļūdās	
7.	Es zinu kā sevi kontrolēt sarežģītā situācijā	
8.	Es nebaidos uzdot jautājumu, kas citiem var likt justies neērti	
9.	Es ar interesi meklēju jaunās iespējas apgūt jaunās kompetences un esmu gatavs mācīties	
10.	Man patīk komunicēties ar dažādiem cilvēkiem, kuri var man palīdzēt ģenerēt jaunās idejas	
11.	Man patīk uzdot jautājumus “kas būtu, ja...”, kas rosina jaunu iespēju izpēti	
12.	Es esmu gatavs novērot ikdienas pieredzi, lai gūtu jaunās idejas	
13.	Es neaizkavēju darbu pie lietām, kas būtu jāpadara tagad	
14.	Es vienmēr pildu uzdevumu līdz galam neskatoties uz grūtībām, ar kurām es sastopos uzdevuma pildīšanas laikā	
15.	Es pārliecinoši ģenerēju problēmsituāciju risinājumus	
16.	Es uzskatu sevi un citus atbildīgus par rezultātu sasniegšanu	
17.	Es esmu gatavs dalīties ar informāciju ar kolēģiem nevis paturēt visu sev	
18.	Es esmu gatavs ļaut kolēģiem realizēt manas idejas, lai sasniegtu labāko rezultātu	
19.	Es esmu gatavs ļaut kolēģiem uzraudzīt manu darbu, lai uzlabotu darba sniegumu	
20.	Man patīk bieži tikties un sarunāties ar kolēģiem formālā vai neformālā vidē	

Aptauja ir pielāgotā no Dyer et al. (2011) un Anderson & West (1996).



Projekta ietvaros attīstīto vispārīgo prasmju kvantitatīvs indikators

Vispārīgās prasmes	Apgalvojums #	Ieraksties punktus, kurus jūs piešķirāt šiem apgalvojumiem	Punktu kopsumma
Kritiskā domāšana	1-4		
Stresa pārvaldīšana	5-8		
Vēlme mācīties	9-12		
Motivācija	13-16		
Komandas darbs	17-20		
		Kopā (maksimāli - 200):	

3. Pielikums

Neformālās izglītības teoriju pārskats

Pirmkārt, mēs aplūkosim dažas būtiskas pedagoģijas teorijas no neformālās izglītības perspektīvas. Tie veido diezgan vienotu pieeju kopumu efektīvai izglītības sistēmai. Mēs apgalvojam, ka neformālā izglītība, ja tā ir pārdomāta un atbalstīta ar psiholoģiskiem un pedagoģiskiem pētījumiem, var būt efektīvāka un veiksmīgāka nekā tradicionālās, formālās izglītības apmācības formas.



Izaugsmes un fiksētas domāšanas jēdziens, kuru ierosināja Kerola Dveka, var būt tieši attiecināms neformālās izglītības jautājumam. Fiksēts domāšanas veids fokusējas uz iedzimtām un nemainīgām cilvēka īpašībām, tādiem ka intelekts un talants. Ja cilvēks nerasniedz iecerēto, tas liecina par to, ka viņam trūkst minētas īpašības, un šajā gadījumā situāciju nevar mainīt. Izaugsmes domāšanas veids rosina audzēkņus ieraudzīt savas spējas un uzlabot tos ar piepūli, mācīšanos un neatlaidību. Kļūdu pieļaušana ir uzlabošanas procesa neatņemamā sastāvdaļa, tāpēc ka mēs mācāmies no kļūdām.

Martina Seligmana ierosināts modelis PERMA parāda piecus cilvēka labklājības veidošanas elementus. PERMA modeli var efektīvi piemērot neformālās izglītības kontekstam. Modelis fokusējas uz pozitīvām emocijām, iesaistīšanās, attiecībām (uzsverot sociālo sakaru veidošanos un uzturēšanas nozīmi), jēgpilnības (novērtējot mērķus, kas ir lielāki par personīgajiem mērķiem), un sasniegumiem (sasniedzot personīgos mērķus, tādas ka prestižs vai slava).



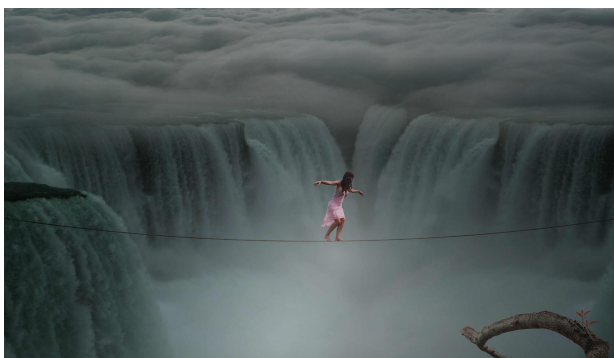
Ja spēles aktivitātes ietver vismaz vienu no šīm psiholoģijas jomām, spēle var tikt uzskatīta par efektīvu, un pozitīvi ietekmē spēlētāju emocionālo labklājību.

Pozitīvas izglītības filozofijas mērķis ir sekmēt audzēkņu sadarbību, tajā pašā laikā fokusējoties uz viņu personīgo individualizēto mērķu sasniegšanu. Šī pieeja veicina audzēkņu veiksmīgāku iesaisti, motivāciju, zinātkāri, kas, savukārt, atvieglo skolotāja darbu.

Viens no veidiem, kā izprast un analizēt dalībnieku motivāciju darboties, viņu iespējas pilnveidoties pašpārvaldē, ir FLOW modelis. Flow modeļa jēdziens uzsver tādu

situāciju nozīmi, kurās cilvēks var justies pilnībā koncentrēts un iesaistīts kādā darbībā.

Mihāja Čikscentmihāsi (Mihaly Csikszentmihalyi) modelis raksturo, ka radošums, prieks un augsta līmeņa iesaiste organizācijā iespējama tad, ja ir iespēja sasniegt



“plūsmas” stāvokli, t.i., uzdevumu izaicinājuma līmeņa un spēlētāju prasmju līmeņa saskaņu. Nav šaubu, ka ar spēli saistītās aktivitātes rada tieši tādus efektus: skaidri definēta sasniedzama mērķa realizācija spēles gaitā, spēles dalībniekiem skaidra un savlaicīga atgriezeniskā saite, iesaistīšanās uzdevumu izpildē (jēgpilni uzdevumi ir izstrādāti atbilstoši spēles sasniedzamiem

rezultātiem), kontroles sajūta par spēles gaitu utt. Būtiski apzināties, ka dalība gemifikācijas aktivitātēs ir jāapbalvo, pat ja spēles rezultāts nav apmierinošs.

Kolb un Frye, divi pieaugušo izglītības teorijas līderi, raksta, ka audzēkņi mācās vislabāk, aktīvi piedaloties un pārdomājot. Šī mācīšanās forma tiek saukta par empīrisku, jo tā ietver praktisku pieredzi un novērojumus, kā arī diskusijas un citas mācīšanās formas. Eksperimentālās jeb empīriskās mācīšanās mērķis nav tikai mācīt prasmi praksē, bet arī kritiski domāt par prakses rezultātu un to uzlabot. Vēl vairāk, lai pieredzes apguve būtu efektīva, audzēkņu galvā ir jāveicina vēlme mācīties. Izmantojot neformālās un studentiem draudzīgās mācību metodes, šo efektu ir vieglāk iegūt.



Modelis "5 jautājumi", kas izstrādāts empīriskās mācīšanās teorijas ietvaros, ietver vienkāršus jautājumus, kurus spēles koordinatori var izmantot, lai veicinātu izglītojamo kritisko domāšanu: 1) „Vai pamanījāt?“ 2) „Kāpēc tas notika?“ 3) „Vai dzīvē tā notiek?“ 4) „Kāpēc tā notiek?“ 5) „Kā to var izmantot?“ Tas arī nodrošina audzēkņiem reālās pasaules pieredzi, kas viņiem ir nepieciešams, lai izvirzītu savas jaunās prasmes kontekstā un izstrādātu jaunus idejas par to, kā īstenot savas prasmes. Tas ir īpaši svarīgi, ja reālās pasaules iemaņas tiek mācītas klases kontekstā.

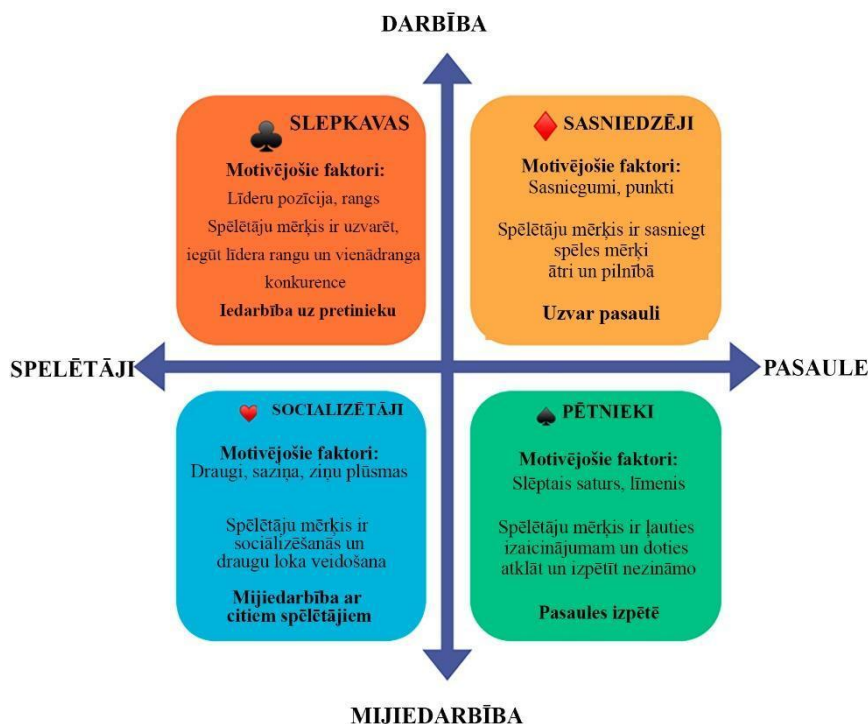
Ceļojums uz zooloģisko dārzu, praktiskās mācības, ēnu dienas (īpaši profesionālajā izglītībā), laboratorijas eksperimenti, virtuālās realitātes simulācijas, aizraujošas spēles (piemēram, lomu spēle) vai jēgpilnā viedtālruna lietotne var veicināt audzēkņu entuziasmu apgūt jaunās zināšanās un prasmes interaktīvā vidē. Pasīva zināšanu absorbēšana, lasot mācību grāmatas vai apmeklējot lekcijas, kurās pedagogs stāsta mācību vielu, neiesaistot mācību procesā auditoriju, nevar efektīvi stimulēt

izglītojamo izpratni par to, ka reālās pasaules problēmas vienmēr ir sarežģītas, un tām ir vairāk nekā viens risinājums. Pamatojoties uz pieredzi un pārdomām, audzēknis apgūst jaunas idejas par mācību saturu, darbojas ar savām jaunajām idejām, eksperimentējot empīriskā vidē.

Spēlēs dalībnieku dažādība: progressa novērtēšana

Būtiski apsvērt spēles dalībnieku dažādību, novērtējot viņu progresu: katrs dalībnieks var pārstāvēt vienu no četriem veidiem, kuri ir atspoguļoti trešā attēlā. Bārtla spēlētāju tipu taksonomija ir videospēļu spēlētāju klasifikācija. Taksonomija ir balstīta uz spēlētāju rakstura teorijas. Šī rakstzīmju teorija sastāv no četrām spēlētāju lomām: sasniedzējiem, pētniekiem, socializētājiem un slepkavām. Tie ir iedomāti saskaņā ar kvadrantu modeli, kurā X ass apzīmē priekšroku mijiedarbībai ar citiem spēlētājiem, nevis pasaules izpēti, un Y ass apzīmē mijiedarbību salīdzinājumā ar vienpusēju darbību.

Šo divu galveno faktoru kombinācija nosaka, kas motivē vai mudina cilvēkus gūt panākumus ar spēlēm saistītajās aktivitātēs. Tāpēc mēs redzam, ka spēlētāju panākumus nevar novērtēt, izmantojot vienu mērīšanas skalu, jo dažāda veida spēlētāji koncentrējas uz dažādiem mērķiem: uzvarēt (slepkavas), pabeigt uzdevumus (sasniedzēji), veidot sociālo kapitālu (socializētāji) un izprast pasauli (pētnieki). Spēļu koordinatori (mūsu gadījumā: skolotājiem) ir jāapzinās šīs dažādības dimensijas starp iesaistītajiem audzēkņiem.



3. attēls – Ričarda Bārtla spēlētāju tipu taksonomija.

Avots: <https://www.chaostheorygames.com/blog/what-is-gamification-2020-definition>