



Atgriezniska saite - Latvia

STEAMER projekts, Citadaskola: kas, kur, kad, kā un kāpēc.

Lai pārdomātu izglītojošo Izlaušanās istabu projektu, veidošanu, darbu un testēšanu Liepājas Raiņa 6. Vidusskolā vai Citadaskolā, mēs atsauksimies uz 5 K jautājumu metodi: kas/kurš, kur, kad, kā un kāpēc, kas ļaus atskatīties uz projekta īstenošanu, ietekmi un rezultātiem. Kas? Teorija, metode, pieeja un inovācija! STEAMER projekta intelektuālie rezultāti tika izveidoti, lai bagātinātu mācīšanu un mācīšanos ar jautrām, bet jēgpilnām aktivitātēm. Pirmkārt, mēs paši atklājam, kas ir izglītojoša izlaušanās istaba, pēc tam, kādas prasmes, zināšanas un resursi ir nepieciešami tās izveidei; pēc tam mēs piedalījāmies tiešsaistes kursa izstrādē, kas izrādījās vingrinājums un pārbaude pirms īstām STEAM izglītojošām izlaušanās istabām mūsu skolā. Lai gan sākotnēji šķita nepārvarami izveidot trīs mācību telpas pašiem, pārbaudīt tās, tulkot visus telpu materiālus un pārbaudīt partnera spēli, ka arī bija arī ļoti grūti savienot vietējās vēsturiskās personas un notikumus ar STEAM izlaušanās istabu idejām, tad likās diezgan neiespējami pēc stundu saraksta iepīt 60 min spēli 5-6 cilvēkiem vienlaikus ar stundu, pārliecināt skolotājus tās izmantot un atrast brīvprātīgos spēles vadīšanai...visas šīs aktivitātes bija tikpat interesantas kā prasīgas daudziem skolas darbiniekiem.

Kurš? Trīs angļu valodas skolotāji, kurus vieno mīlestība pret spēlēm, kuri uzskata, ka spēļu un Izlaušanās istabu izmantošana stundās var kļūt par efektīvu alternatīvās izglītības rīku, un kuri daudz biežāk un vairāk nekā citi iesaistījās projekta darbā. Citi, pārsvarā STEAM kolēģi, dalījās ar stundu plāniem un uzdevumiem, īsti neticot, kā tas būs iespējams, bet darīja visu labprāt! Tāpat projektu vadīji ziņoši vadītāji un bez viņu palīdzības, bez izpalīdzīgiem partneriem mēs tik daudz nepanāktu.

Kur? Vispārējās izglītības skolā, kur dažreiz šķita neiespējami realizēt visus uzdevumus līdzās ikdienas pienākumiem un uzdevumiem. Nodarbības, tiešsaistes nodarbības, vērtēšana, plānošana un pandēmija padarīja to par trīskāršu izaicinājumu... Par laimi, skolotāju atvaļinājums ir divi mēneši, tāpēc darbs pārceltos uz dārzu, universitāti vai kafejnīcu. Kad telpas tika iebūvētas trijās klasestelpās, bija žēl, ka mums nevarēja būt pastāvīgas telpas Izlaušanās aktivitātēm, jo bija grūti saglabāt visas kastes, materiālus, dekorācijas un slēdzenes. Izmēģinot telpas un turot tās vairāk nekā mēnesi skolā, sapratām, cik svarīgi ir glabāt visus materiālus drošībā.



Kad? Starp! Starp nodarbībām, starp brīvdienām, svētkiem, starp Zoom nodarbībām, starp pamāta mācību darbu un ikdienās pienākumiem. Projekta laika plānošana kļuva par ļoti lielu problēmu lielā projekta darba apjoma un īpaši tulkojumu, dēļ. Tad, it ka lai to padarītu vēl sliktāku, nāca lielāks izaicinājums-COVID-19 izolācija. Darbs tika apturēts uz gandrīz 5 mēnešiem, kad nevarējām īstenot savas Izlaušanās istabas!

Kā un kāpēc? Mēs, Citadaskolas STEAMER komanda, varam teikt, ka mums patīk tas, ko darījām, darījām un radījām: projekta iznākumi, trīs izlaušanās istabas, tas viss sagādāja mums prieku sniegt savu ieguldījumu mūsu audzēkņu „citādās mācīšanās” kas ienesa mazliet vairāk iesaistes un jēgas parastajās STEAM stundās un kas veicināja mūsu skolas vērtību – audzināt nākotnes līderus un izraisīt zinātkāri.

Pirmkārt, mūsu skolotājiem un pēc tam mūsu skolēniem tika dota iespēja notestēt izlaušanās istabas, un tas bija ļoti aizraujošs brīdis, lai sagaidātu pirmos spēles uzvarētājus un uzdotu viņiem pašu pirmo jautājumu: Nu, kā gāja? Un tad, kad redzējām smaidus viņu sejās, sajūsmu un pārsteigumu, bija skaidrs, ka visiem mūsu gala rezultāti patika! Pēc tam vēlāk, pārrunājot nelielas nepilnības, dažas kļūdas, neveiksmīgos slēdzenes, vai bija pārāk daudz mājienu, un vilšanos, atklājot matemātikas uzdevumus, ķīmijas vienādojumus un fizikas formulas Izlaušanās spēlē, mēs veicām dažus labojumus, taču viss darbojās patiešām labi. Lai gan matemātikas skolotāju bija kritiski un skeptiski par uzdevumiem un metodes pielietošanu un galvenokārt par to, KURS būs gatavs šo visu darīt, mēs zinām, ka tas ir pieņemts noteikums — ir jābūt dažiem negatīviem viedokļiem!

Kad lielais STEAMER pasākums vēra durvis vairāk nekā 50 mūsu skolas skolotājiem un vairāk kā 40 viesskolotājiem no citām skolām, radās tāds satraukums, prezentējot mūsu darbu skatītājiem! Mūsu komanda prezentēja KĀ izmantot metodi, kā izskaidrot klases izlaušanās istabas izveides procedūru un procesu, kā iesaistīt skolēnus mācībās un galvenokārt KĀPĒC darīt visu šo darbu. STEAMER ģeneratoru skolotāji uztvēra ar lielu entuziasmu un uzdeva daudz jautājumu; tad darbs mazās grupās ļāva gūt lielāku izpratni par Escape Room metodi. Tātad, kas būs tālāk? Mūsu skolas darbinieki apguva tehniku, pamācības, kursu, ceļvedi, STEAMER mājaslapu, Izlaušanās Istabu ģeneratoru, labākas prakšu piemērus, kam vajadzētu padarīt mācīšanu un mācīšanos jēgpilnāku un ilgtermiņā ietekmēt izglītību. Mūsu mācību priekšmetu nodaļu vadītāji nāca ar lieliskām idejām, KĀ izmantot šo metodi nākamajā mācību gadā/gados. Idejas, kas mums patika, bija izmantot tehniku kā mācību priekšmetu olimpiādi,

izmantot telpu kā skolēnu apbalvošanu labākai skolēnu motivēšanai un kā rīku komandas veidošanas aktivitātēm skolēniem un skolotājiem!

Noslēgumā jāsaka, ka lielais darbs tika paveikts, lielais zināšanu apjoms apgūts, veikts liels komandas darbs un gūta liela pieredze. Paldies, STEAMER, mēs turpināsim.



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

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.