

Pieredzes atgriezeniska saite – St Kliment



Projekta galvenais mērķis ir veicināt STEAM izglītību (zinātnes, tehnoloģijas, inženierzinātnes, māksla un matemātika), rūpīgi izstrādājot metodoloģiju, instrumentus un praktiskos piemērus Escape Room (ER). Mērķa grupa ir vidējās izglītības skolotāji, kuriem tiek dota iespēja uzlabot un paplašināt savu didaktisko spektru.

Skolotāju ceļvedis ir unikāls darbs projekta ietvaros un pirmais taustāmais rezultāts no tā īstenošanas.

Otrs instrumentu komplekts ir atrodams Escape Room izveides ceļvedī.

E-apmācības modulis sniedz vidējās izglītības skolotājiem iespēju izveidot pilnīgu bēgšanas istabu un apmācīt savas digitālās prasmes, tādējādi ļaujot izveidot jaunu saturu, tostarp multivides resursus.

Projekta apstrādes laikā izstrādātā metodika tika pielietota trīs bēgšanas istabu izveidē. Piemēram, “Noderīgo baktēriju” ER pedagoģiskie mērķi ir vērsti uz izpratni par to, ka lielākā daļa baktēriju ir labvēlīgas cilvēkiem, vairojot izpratni, ka dažas baktērijas var palīdzēt mums būt veseliem, uzzinot zinātnieku, kurš atklājis baktērijas priekšrocības. Tas ir paredzēts 13-15 gadus veciem skolēniem, un STEAM priekšmeti ir prokariotu šūnas (Bioloģija), fermentācijas process un jogurta ražošana (Tehnoloģijas).

Mūsu skolotāju sniegtās atsauksmes tika apkopotas, aizpildot Google veidlapu padziļinātās anketas. Jautājumi aptver visus procesa aspektus – no UR idejas izstrādes līdz tās piemērošanas izvērtēšanai. Respondentiem bija jā sagatavo materiāli (izdrukas, instrukcijas, puzzles utt.) un fiziskā vide un gaisotne bēgšanas istabai (piemēram, telpas noformējums saistībā ar radioaktivitāti). Skolotāji ļoti augstu vērtē komunikāciju ar skolas infrastruktūru un saviem kolēģiem: “Kad vajadzēja, viņi man sniedza lielu atbalstu!”

ER sagatavošanas sesijās ar studentiem var būt iekļauta ievadnodarbība par bēgšanas istabas tēmu. Tas notika ar otro piemēroto ER. Pēc tam skolotājs turpināja stundu par radioaktivitāti un atomu uzbūvi.

Anketā skolotāji tiek aicināti minēt dažus praktiskas īstenošanas padomus. Īpašs uzsvars tiek likts uz laika pārvaldību, gatavojoties bēgšanas telpai (tas ir laikietilpīgi)

un visu mīklu un slēpņu sarakstu sesijas laikā. Uzmanīgai telpas gaisotnes veidošanai šķiet arī primāra nozīme. Vissvarīgākais ir iekārtot telpu tā, lai tajā būtu ērti strādāt vairākām komandām. Jābūt arī vietai, kur iziet starp komandām, lai meklētu slēptos izaicinājumus.

Visi skolotāji ER STEAM rīku definē kā lielisku pieredzi, kas iedvesmo: "Tas man deva daudz ideju nākamajiem projektiem un ietekmi uz manu darbu". Pēc respondentu domām, studentu motivācija studēt dabaszinātnes pēc dalības augstskolā ir augstāka.

Viens no lielākajiem izaicinājumiem, ar kuriem nācās saskarties iesaistītajiem skolotājiem, veidojot UR, bija noskaidrot, vai teorētiskās idejas (puzles) un ideju kopumā var īstenot reāli: "Bija grūti paredzēt skolēnu rīcību un reakcijas." Pārdomājot dažas potenciālās partnerattiecības ar ārējiem dalībniekiem/vecākiem/ieinteresētajām pusēm par ER ieviešanu, skolotāji paziņo par savu vēlmi iekļaut šo grupu pārstāvjus: "Es viņus pārliecinātu, ka gatavošanās ir tikpat aizraujoša kā pati spēle".

Lai gan viņi ir aicināti gūt vispārēju atdevi no UR metodoloģijas skolotājiem, neapšaubāmi apliecina, ka tas būtiski palīdzēja viņu skolēniem iemācīties strādāt komandā un būtiski palielināja viņu efektivitāti.

