



Pieredzes atgriezeniska saite – Itālija

Pedagoģiskās izlaušanās istabas? STEAMER komanda ir atradusi atslēgu!

Skolotājs, kas uzaicināts uz mūsu izplatīšanas pasākumu, ļoti īsi varēja aprakstīt mūsu paveikto: "Tas ir lieliski! Apsveicam" Šis komentārs mūs piepildīja ar gandarījumu!

Mērķis bija skaidrs jau no paša sākuma: atrast pareizo metodi un resursus, lai apvienotu, no vienas puses, radošumu, zinātkāri, fantāziju, noslēpumainību, jautrību un, no otras puses, STEAM stingrību. Ceļš uz šī mērķa sasniegšanu bija aizraujošs piedzīvojums!

Jau pirmajā tikšanās reizē Parīzē šķita, ka komandas prasmes ir pārdomātas. Mums, kas pirmo reizi piedalījāmies Erasmus plus projektā, partneru pieredze bija vērtīga, lai izprastu visus mehānismus un uzreiz nonāktu pie projekta būtības.

Sāpumā tika veikta padziļināta izpēte, kuras rezultātā tapa pirmais Rezultāts – "Pedagoģiskais ceļvedis". Tas bija arī nozīmīgs solis, lai padziļināti izpētītu izlaušanās istabas, labāko pieredzi pasaulē un iespējas izmantot uz spēlēm balstītu pieeju mācīšanai. Lai gan daudzas lietas mums jau bija skaidras, paveiktais darbs palīdzēja ar lielu precizitāti analizēt katru aspektu un atrast jaunas perspektīvas.

Tad pienāca laiks "Escape Room Creation Guide", ar kuru mēs nokļuvām projekta būtībā! Mēs uzskatām, ka iespēja apvienot ļoti dažādas, bet sinerģiskas prasmes ir ļāvusi mums izveidot ļoti noderīgu rīku, kas spēj risināt šo tēmu ļoti interesantā veidā, sniedzot plašu redzējumu un formulētu resursu klāstu nākamajiem STEAMER lietotājiem.

Saskaroties ar "E-mācību moduli", mēs sev jautājām, kā piedāvāt treniņu brīdi, kas vienlaikus bija jautrs ceļš izlaušanās istabu līkločos. Mērķis bija ievest mūsu lietotājus noslēpumainajā un aizraujošajā telpā, piedāvājot katrā nodarbībā ar papildu pavedienu un ieteikumiem katram atrast risinājumu, gluži kā izlaušanās istabas! Atsauksmes, ko saņēmām testēšanas posmā, apstiprina, ka izveidotais ceļš ir pilnīgs, izsmieļošs un interesants.



Darbs pie “STEAM Escape Rooms” noteikti bija jautrākais brīdis! Mēs esam devuši brīvību savai iztēlei un aizraušanās ar mīklām, stāstiem un noslēpumiem! Iztēloties mūsu Escape Rooms uz īstām Eiropas kultūras mantojuma vietām un saistīt tās ar īstiem varoņiem, bija neticami aizraujošs darbs. Rezultāts ļauj mums piedāvāt starpdisciplināru un saistošu pieeju, lai skolēniem būtu pieredze, kas ir pilna ar šarmu un ieteikumiem. Mēs ticam, ka skolotāji un lietotāji, kuri izmantos šīs lietošanai gatavās Escape Rooms, paliks entuziasma pilni. Mūsu izplatīšanās pasākuma laikā mūsu prezentācija ar šiem materiāliem atstāja mīnusus, visi skolotāji bija entuziasma pilni un vēlējās uzzināt katru detaļu, iztēlojoties savu skolēnu entuziasmu.

Darbs pie “Escape Room ģeneratora” bija vienkārši pārsteidzošs! Pētnieciskais darbs bija izaicinājumu pilns, mūsu mērķis bija atrast informāciju un idejas, kas būtu aizraujošas un šarma pilnas. Redzot rezultātu, mēs uzskatām, ka tas bija tā vērts! Tā ir ļoti bagāta datubāze, kurā ir saplūdusi visa mūsu iztēle, radošums un aizraušanās ar stāstiem un mīklām! Kas var būt aizraujošāks skolotājam, kurš meklē iedvesmu? Es domāju, ka nav citas platformas, kur var būt gatavs tik daudz iedvesmas, ideju stāstiem un tajā pašā laikā informācija par varoņiem, reāli fakti, kas saistīti ar STEAM, atklājumi un mīklas. Mēs novērtējam partnera darbu, kurš izstrādāja vietni, kas, pateicoties filtriem, ļauj veikt ļoti mērķtiecīgu meklēšanu. Mūsaprāt, tas ir lieliski skolotājam, un arī par šo rīku saņēmām lielu atzinību no skolotājiem, kas piedalījās mūsu pasākumā.

STEAMER bija lielisks piedzīvojums! Tā bija iespēja strādāt saliedētā un kompetentā komandā! Novēlu, lai mūsu entuziasms izpaustos rezultātos, kas radīja mūsu darbu... Esam pārliecināti, ka tā arī būs!

