

ERASMUS+ PROJEKTS PIEAUGUŠO IZGLĪTĪBAS
JOMĀ "TEACHING BY GAMING"

PIEAUGUŠO IZGLĪTĪBA LATVIJĀ UN REKOMENDĀCIJAS IZAUGSMEI

2024



PAR PIEAUGUŠO IZGLĪTĪBU

Pieaugušo izglītība nav saistīta ar konkrētu vecuma posmu, bet ar **cilvēka motivāciju atgriezties izglītības procesā** pēc sākotnējās izglītības iegūšanas vai izglītošanās pārtraukšanas, lai iegūtu jaunas vai pilnveidotu esošās zināšanas, prasmes un kompetences (t.sk. attieksmes) konkurētspējas paaugstināšanai darba tirgū un/vai pašattīstībai.

Pieaugušo izglītībai vienmēr ir bijusi liela nozīme, jo tā vērsta uz cilvēku zināšanu un prasmju apgūšanu vai pilnveidi nodarbinātības jomā, bet tikpat noderīga tā ir arī katras personas individuālai izaugsmei.

“
Latvijas ilgtspējīgās attīstības stratēģijā līdz 2030. gadam ir iezīmēts ambiciozs mērķis – **kļūt par vienu no Eiropas Savienības (ES) līderēm** pieaugušo izglītības pieejamības un izmantošanas ziņā.

Tika plānots, ka jau 2020.gadā 15% no visiem darbspējas vecuma iedzīvotājiem būs regulāri iesaistīti kādās mācībās. Tomēr pašlaik to veic tikai aptuveni puse no plānotā skaita, savukārt Izglītības un zinātnes ministrijas (IZM) plāns ir līdz 2027. gadam šo iesaisti divkāršot.

Informācijas avots: <https://lvportals.lv/viedokli/332540-izglitiba-muza-garuma-ir-musdienu-dzives-nepieciessamiba-2021>



Izglītības un zinātnes ministrijas Profesionālās un pieaugušo izglītības departaments (PPID) izstrādā politiku, organizē un uzrauga politikas īstenošanu profesionālās izglītības un pieaugušo izglītības jomā, kā arī atbilstoši departamenta kompetencei pārrauga ministrijas padotībā esošās iestādes: Valsts izglītības satura centru, Izglītības kvalitātes valsts dienestu un Valsts izglītības attīstības aģentūru.

Dažādās Latvijas pašvaldībās izglītības programmas pieaugušajiem īsteno pašvaldību mācību centri, profesionālās izglītības iestādes, augstskolu mūžizglītības nodaļas, privātie izglītības sniedzēji un nevalstiskās organizācijas.

80 Latvijas pašvaldībās darbojas **pieaugušo izglītības koordinatori**, pie kuriem iedzīvotāji var vērsties, lai saņemtu informatīvu konsultāciju par piedāvātajām mācībām, pieejamo atbalstu un tā saņemšanas kārtību, kā arī par pieteikšanos mācībām vai kompetences novērtēšanai.

Izglītības un zinātnes ministrija (IZM) un EPALE Latvija Nacionālā atbalsta dienests ik gadu piešķir **pieaugušo neformālās izglītības balvu "Saules laiva"**, kas dibināta ar mērķi izteikt atzinību par nozīmīgu ieguldījumu pieaugušo neformālās izglītības procesa veicināšanā un kvalitatīva mācību procesa nodrošināšanā, kā arī atbalsta sniegšanā mācībās pieaugušo neformālās izglītības ietvaros.



Lai gan pēdējos gados Latvijā pieaugušo izglītībai tiek pievērsta aizvien lielāka uzmanība, tomēr joprojām ir jūtams valsts atbalsta, sistēmiskas pieejas, vienotu kvalitātes standartu, mūsdienīgu pieeju un metožu izmantošanas trūkums.

Pieaugušo mācīšanās ir autonoma, un pieaugušie mācās par to, kas viņus interesē, tāpēc attiecībā uz pieaugušo mācīšanos būtu svarīgi atcerēties:

- Pieaugušajiem ir svarīgi, lai būtu atbilde uz “kāpēc šo mācīties”.
- Pieaugušajiem ir svarīgi iekļauties kopējā laika grafikā.
- Nodarbību saturam jāatbilst izglītojamo vajadzībām.
- Pieaugušie mācās darot.
- Pieaugušie mācās, risinot praktiskas problēmas.
- Pieaugušie mācās, izmantojot pagātnes pieredzi.
- Pieaugušie vislabāk mācās, izmantojot dažādas apmācību metodes.
- Pieaugušie vislabāk mācās neformālā vidē.

PIEAUGUŠO IZGLĪTĪBAS TENDENCES

Lai palielinātu pieaugušo iesaisti mūžizglītības procesos, ir būtiski zināt aktuālās pieaugušo izglītošanas tendences, tā piemēram:

1

MIKROMĀCĪBAS

Mikromācības ir īsas, fokusētas apmācības, kas mēdz ilgt no dažām minūtēm līdz 10-15 minūtēm.

2

KLĀTIENES, TIEŠSAISTES VAI HIBRĪDMĀCĪBAS

Mūsdienās elastīga pieeja izglītības formas izvēlē ir īpaši svarīga un aktuāla, un ir iespējams izvēlēties klātienē, tiešsaistē un/ vai hibrīdmācības.

3

SPĒLES UN SPĒĻOŠANA

Spēļu iekļaušana pieaugušo mācību procesā ir kļuvusi par aizvien populārāku pieeju, jo spēles var būt efektīvs veids, kā motivēt, iesaistīt un veicināt mācīšanos.





1 MIKROMĀCĪBAS

MŪSDIENĀS NE VISI VAR KLAUSĪTIES UN PIETIEKAMI KONCENTRĒTIES VAIRĀKAS STUNDAS, TĀPĒC DAUDZI IZGLĪTĪBAS UN MĀCĪBU UZŅĒMUMI IR PIEVĒRSUŠIES MIKROMĀCĪBĀM, KAS SADALA MĀCĪBU STUNDAS ĪSĀKOS SEGMENTOS.

Šī pieeja palielina nodarbību skaitu, bet samazina katras nodarbības ilgumu, nodrošinot lielāku elastību arī darba vietā, jo darbinieki var bez problēmām pielāgot savus grafikus. Saskaņā ar lielāko daļu pētījumu, vidējais **pieauguša cilvēka maksimālais uzmanības līmenis ir līdz 20 minūtēm**, tāpēc šīs īsākās mācību aktivitātes ir ļoti atbilstošas un efektīvas.

Tā kā mūsdienu sabiedrībā cilvēki bieži saskaras ar laika ierobežojumiem un ātri mainīgiem darba apstākļiem, mikromācības jau ir kļuvušas par **pieprasītu un efektīvu apmācību formu**. Dažādas izglītības platformas un uzņēmumi jau šo mācību veidu aktīvi izmanto, **lai nodrošinātu efektīvu un pieejamu mācību pieredzi** saviem darbiniekiem un izglītojamiem.

PIEMĒRI

- *Izglītojošas viktorīnas un spēles.*
- *Videoklipi, kuros lielākas tēmas ir sadalītas vairākās daļās, piemēram, paskaidrojumi vai interaktīvi video.*
- *Interaktīvi moduļi, kas ir īsi, ļoti kontekstuāli ziņojumi vai padomi.*
- *Lietotnes, kas nodrošina mikrostundas, piemēram atrodoties ceļā, Headspace, Miervidi, Relax Now, Calm.*
- *Infografikas, kas nodrošina informācijas vai datu vizuālu attēlojumu.*
- *Sociālie mediji, ko izmanto mikroemuāru rakstīšanai, lai iegūtu nelielu informāciju par konkrētām tēmām, kuras iespējams abonēt.*

GALVENIE IEGUVUMI

Ātrums un pieejamība:

Īsas apmācības ir plašāk pieejamas un var tikt patērētas ātrāk, piemēram, starp darba pienākumiem vai ikdienas darbiem.

Mobilitāte un pielāgojamība:

Mikromācībās var piedalīties no dažādām vietām, izmantojot dažādas ierīces, tā nodrošinot lielāku mobilitāti un piekļuvi.

Satura personalizācija:

Mikromācības ļauj pielāgot apmācību saturu un mācīšanās tempu, lai tas atbilstu individuālajām vajadzībām un mācīšanās stilam.

Izklaide un iesaistīšana:

Interaktīvas un aizraujošas mikromācības var veicināt izglītojamo aktīvāku iesaistīšanos un labāku informācijas uztveršanu.

Efektivitāte:

Fokusētās un īsas apmācības var būt efektīvas, lai sniegtu konkrētu informāciju vai attīstītu vajadzīgās prasmes, neaizņemot ilgu laiku.



2

KLĀTIENES, TIEŠSAISTES VAI HIBRĪDMĀCĪBAS

JĀŅEM VĒRĀ, KA KATRAI NO ŠĪM FORMĀM IR SAVAS
PRIEKŠROCĪBAS UN ARĪ TRŪKUMI.

Piedzīvotā pandēmija ir veicinājusi nepieredzētu pieaugušo izglītības digitalizāciju – visas iesaistītās puses nonāca pie secinājuma, ka ir izdevīgi organizēt mācības tiešsaistē, jo nav jātērē laiks un līdzekļi, apmeklējot nodarbības, ir neierobežota iespēja izvēlēties kursus neatkarīgi no savas dzīvesvietas, var būtiski uzlabot savas digitālās prasmes. Tomēr pieaugušo izglītībai ir arī **svarīga sociālā funkcija – palīdzēt iedzīvotājiem iekļauties sabiedrībā**, par kuras priekšnosacījumu parasti tiek uzskatīts tradicionālā veidā organizēts mācību process klātienē.

Pētniece Inga Jēkabsone ir analizējusi **3** iespējamās nākotnes izglītības scenārijus, kur viens no tiem tieši ir **elastīgā pieeja izglītības formas izvēlē** (*divi pārējie: tradicionālā izglītības forma klātienē un tiešsaistes pieaugušo izglītība*).

Elastīgā pieeja izglītības formas izvēlē paredz, ka pieaugušo izglītībā **tiek izmantotas dažādas formas** (klātiene, tiešsaiste, kombinētās mācības vai hibrīdmācības u.c.), lai nodrošinātu **optimālu mācību rezultātu sasniegšanu**. Pedagoģs, veidojot kursu, analizē, kādas zināšanas, prasmes un kompetences būtu nepieciešams pilnveidot kursa rezultātā, kādas ir kursa mērķauditorijas esošās zināšanas, prasmes un kompetences. Rezultātā tiek attīstīts kurss, kurā var tikt ietvertas dažādas mācību procesa formas.

PIEMĒRAM,

lai nodrošinātu teorētisko zināšanu pilnveidi, tiek organizētas tiešsaistes lekcijas par noteiktām tēmām, e-platformā tiek ievietoti dažādi materiāli par tematu un pašpārbaudes testi, savukārt praktiskas nodarbības tiek īstenotas klātienē vai hibrīda veidā, kad daļa izglītojamo pieslēdzas attālināti, daļa – klātienē.

Tieši šo scenāriju izvēlas attīstītās valstis, piemēram, Zviedrija, jo izglītojamam tas ir visizdevīgākais. Šis scenārijs arī būtu tas, kuru vislietderīgāk īstenot Latvijā, paredzot iespēju pedagogiem brīvi (t.sk. bez finansiāliem ierobežojumiem) variēt, kādu izglītības formu izvēlēties konkrētā gadījumā.

● **Ātrums un pieejamība:**

Ja ir nepieciešams neierobežoti piekļūt mācību norises vietai un elastīgi pārvietoties starp nodarbībām, tiešsaistes apmācības var būt piemērotākās. Klātienē apmācībās būtu nepieciešams ieguldīt laiku ceļam līdz izglītības iestādei.

● **Personiskā pieeja un mijiedarbība:**

Klātienē nodarbībās var būt labāka personiskā pieeja izglītojamajiem un intensīvāka mijiedarbība gan ar izglītotājiem, gan arī citiem izglītības apguvējiem. Savukārt, tiešsaistes mācības var piedāvāt videokonferences iespējas, tomēr vairumā gadījumu tās nebūs tik personiskas kā klātienē nodarbības.

● **Finansiālie aspekti:**

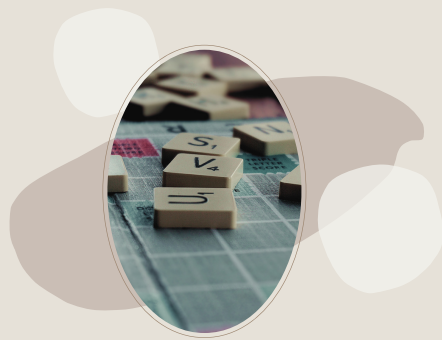
Dažreiz tiešsaistes mācības var būt finansiāli izdevīgākas, jo nav nepieciešams tērēt līdzekļus nokļūšanai līdz apmācību vietai vai dzīvošanai citā pilsētā. Hibrīdmācības var nodrošināt līdzsvaru starp efektivitāti un izmaksām.

● **Pielāgojamība:**

Hibrīdmācības piedāvā elastību, jo tās apvieno klātienē un tiešsaistes elementus. Tas ļauj pielāgot apmācības individuālajām vajadzībām un ikdienas grafikam.

● **Tehniskās iespējas:**

Pirms izvēlēties tiešsaistes apmācības, ir svarīgi pārliicināties, vai ir pieejams nepieciešamais tehniskais aprīkojums un piekļuve internetam atbilstošā apjomā.



3 SPĒLES UN SPĒĻOŠANA

DAŽĀDAS SPĒLES, SPĒĻU ELEMENTI UN SPĒĻU MEHĀNISMI VAR TIKT INTEGRĒTI MĀCĪBU KONTEKSTOS, UN TAS VAR SNIEGT DAUDZ UN DAŽĀDAS PRIEKŠROCĪBAS.

Spēles var **izmantot un pielāgot dažādām mērķa grupām**, un ar to palīdzību iespējams saprotamā, vieglā un interesantā veidā pasniegt pat vissarežģītākās tēmas. Spēļu izmantošana izglītības procesos var vairāk ieinteresēt izglītojamos, tai skaitā arī labāk piesaistīt izglītojamo sākotnējo uzmanību. Tas varētu arī **paaugstināt dalībnieku kopējo iesaisti**, jo mācību procesu būtu iespējams labāk pielāgot dalībnieku individuālajām vajadzībām, līdz ar to varētu tikt sasniegti **augstāki mācīšanās rezultāti**, salīdzinot ar klasisko un formālo zināšanu pārneses procesu, kas raksturīgs skolotāja orientētām apmācībām.

Latvijā pēdējos gados ir notikusi samērā **strauja attīstība dažādu izglītojošo spēļu un metožu izstrādāšanā**, kā arī to izmantošanā izglītības procesos. Šobrīd daļai izglītotāju jau ir zināmas gan Latvijā, gan arī ārpus Latvijas radītas spēles un metodes, kuras var integrēt mācību procesā, tomēr joprojām ir ļoti nepieciešami materiāli, lai izskaidrotu spēļu izmantošanas priekšrocības, kā arī nodrošinātu vadlīnijas, kā spēles var izmantot izglītības nolūkos un procesos.

Spēles ļauj spēlētājiem apgūt jaunas lietas, tādējādi uzlabojot savas pamatprasmes vai kompetences. Dažādas mācību platformas un organizācijas aktīvi izmanto spēles un spēļu elementus, lai **padarītu mācību procesu pievilcīgāku un efektīvāku**. Tomēr ir svarīgi saglabāt līdzsvaru, lai spēles nekļūtu par galveno mācību instrumentu, bet gan papildinātu esošās mācību metodes un sniegtu daudzpusīgu un motivējošu mācību pieredzi pieaugušajiem.

PRIEKŠROCĪBAS

● Spēles motivē un iesaista.

Spēles piedāvā iespēju radīt aizraujošu mācību pieredzi, kas var iedvesmot pieaugušos turpināt mācīties un uzlabot prasmes. Parasti tiek uzskatīts, ka spēles sagādā prieku mācībās – ja spēle ļauj spēlētājiem to izbaudīt, mācīšanās būs efektīvāka, neskatoties uz grūtībām.

● Tas ir drošs veids, kā eksperimentēt.

Izmantojot spēles, iespējams praktizēt kādu noteiktu uzvedību, iespējams izdarīt konkrētu izvēli un redzēt, kādas tam ir sekas un, ja rezultāts neapmierina, ir iespējams scenāriju izspēlēt atkārtoti.

● Atraisa emocijas.

Emocijas ir spēcīgs instruments mācību procesā, un, ja apguves procesā tās tiek iesaistītas, mācīšanās ir efektīvāka. Spēlēs tiek izmantoti stāsti, radīta nepiespiesta atmosfēra, un tas veicina mācīšanos.

● Piedāvā kontroli un atgriezenisko saiti.

Kā spēlētājs jūs varat izlemt, ko jūs darāt spēles procesa vidē, un tas pastāvīgi sniedz informāciju, kā jums klājas, un vai kaut kas, ko jūs darāt, ir labs vai slikts. Tāpēc spēlētāji zina, kas viņiem jādara, lai sasniegtu mērķi. Spēles bieži tiek organizētas tā, lai vienmēr varētu zināt, cik tālu esat no mērķa, un kas jums vēl ir jāizdara. Tā ir iespēja redzēt, vai ir pieņemts atbilstošs lēmums procesa laikā.

● Piedāvā dažādus mijiedarbības veidus.

Spēles ļauj piedzīvot dažādas mijiedarbības formas: no sadarbības līdz sacensībām, no prezentācijas līdz diskusijām, un tas veicina komandas darbu un sociālo mijiedarbību starp pieaugušajiem.

● **Ātrāka apmācība un prasmju attīstība.**

Spēles var efektīvi stimulēt ātru mācību un prasmju attīstību, jo tās bieži piedāvā iespēju praktizēt un pielietot jauniegūtās zināšanas reālās situācijās.

● **Radošs process.**

Tiek meklēti risinājumi problēmām, tiek atklātas dažādas stratēģijas, un uzdevumi bieži veicina radošu pieeju un elementu iekļaušanu.

● **Kognitīvā izaugsme.**

Katru reizi, kad tiek spēlēta viena un tā pati spēle, tiek veiktas kognitīvas darbības, piemēram, atgādināti noteikumi. Izglītojamie izmanto savas stratēģiskās domāšanas prasmes, tostarp loģiku, lai pieņemtu saprātīgus lēmumus un plānotu turpmāko, prognozējot, kas varētu notikt tālāk.

● **Pielāgojamība un individuāla mācība.**

Dažādas spēļu platformas piedāvā pielāgojamus uzdevumus un izaicinājumus, kas atbilst individuālajām prasmēm un mācību vajadzībām.

● **Atalgojuma sistēmas.**

Spēlēs bieži tiek piedāvātas atalgojuma sistēmas, kas stimulē mācīšanos, piedāvājot atalgojumus, punktus vai citus stimulus par sasniegtajiem mērķiem vai veiksmīgām darbībām.

● **Sagādā prieku.**

Spēles ir jautras. Tas nodrošina platformu neformālai sociālajai mijiedarbībai, kurā var piedalīties ikviens.

Informācijas avoti: www.brighthubeducation.com/teaching-methods-tips/129304-advantages-of-game-based-learning/?utm_content=cmp-true

Reality Is Broken - ← Why Games Make Us Better (Jane McGonigal)

The effect of games and simulations on higher education: a systematic literature review (Dimitrios Vlachopoulos & Agoritsa Makri)

KĀDA IR SITUĀCIJA LATVIJĀ SPĒĻU UN SPĒĻOŠANAS JOMĀ?

● **Izglītojošo spēļu un metožu asociācija**

Jau kopš 2018.gada apvieno dažādus Latvijas spēļu un metožu izstrādātājus, veicina spēļu un metožu izmantošanas kultūru izglītības procesos un organizē pasākumus, lai plašāku sabiedrību iepazīstinātu ar izglītojošo spēļu un metožu izmantošanas iespējām mācību un darba procesā. Kopš 2018.gada ir noorganizēti 19 praktiskie semināri "Metožu karuselis", ko apmeklējuši vairāk nekā 2000 apmeklētāji - izglītības un jaunatnes darbinieki, psihologi, personālvadības speciālisti u.c.

Šobrīd daudzos vietēja un starptautiska mēroga projektos tiek izstrādātas izglītojošas spēles, gan lai nodrošinātu zināšanu ieguvu, gan arī veicinātu kādu konkrētu prasmju apguvi.

● **Izglītojošu spēļu izstrāde**

Pēdējos gados ir kļuvusi samērā populāra un to īpaši ir veicinājusi izglītības personāla lielā interese par šādu metožu pieejamību. Šobrīd spēles veida metodes izstrādā gan paši izglītības darbinieki, gan citi neformālās izglītības procesā iesaistītie, piemēram, karjeras konsultanti, psihologi, jaunatnes darbinieki, projektu vadītāji u.tml.





SECINĀJUMI

Neskatoties uz pēdējo gadu aktivitātēm pieaugušo izglītības nozarē, gan gatavojot projekta “Teaching by Gaming” izpētes ziņojumu, gan analizējot situāciju Latvijā un pārrunājot to ar pieaugušo izglītības jomas profesionāļiem, tika identificēti **vairāki būtiski faktori**, kas tiešā mērā ietekmē Latvijas pieaugušo izglītības sistēmu un kvalitāti.

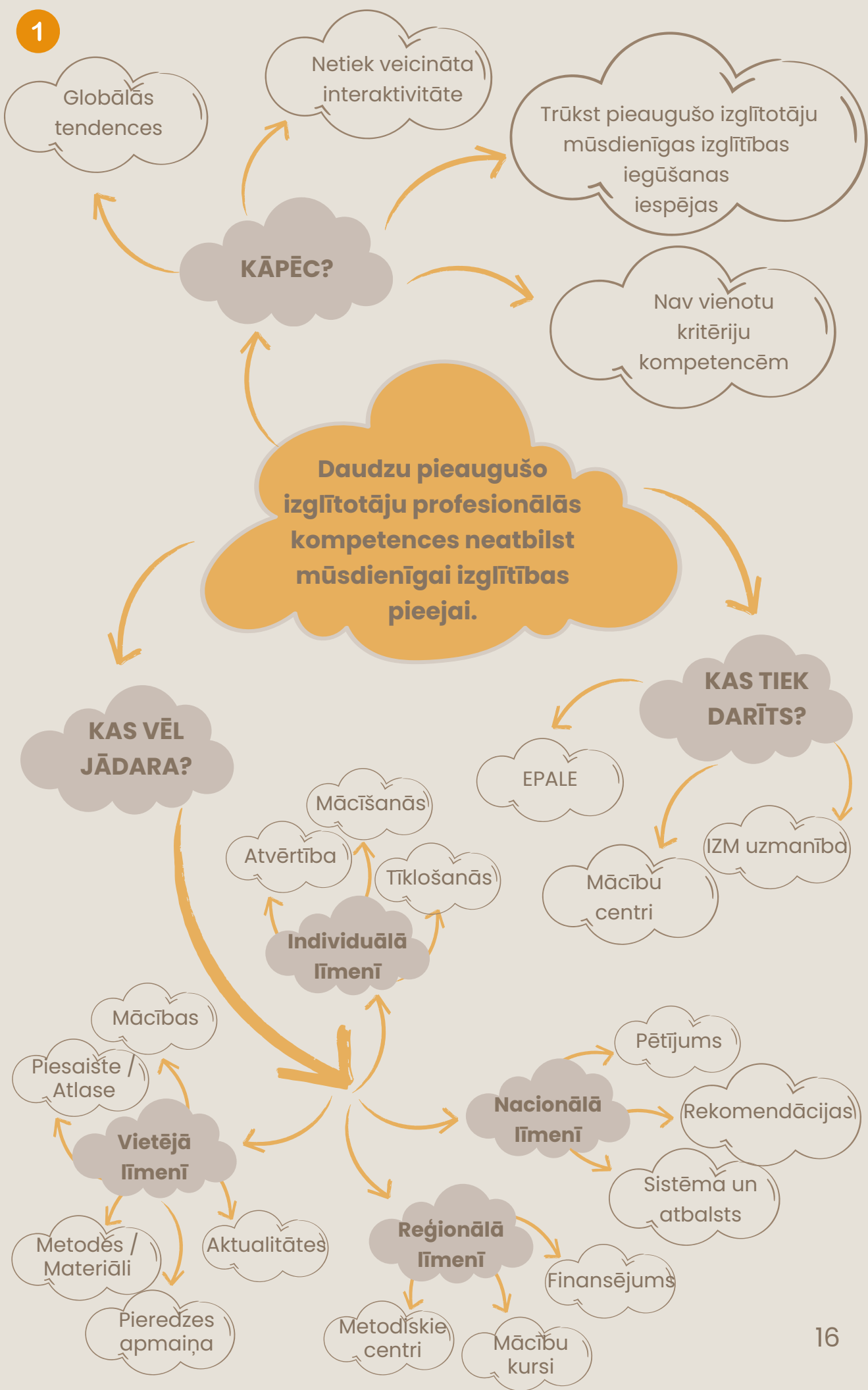
BŪTISKI FAKTORI

- 1 Daudzu pieaugušo izglītotāju profesionālās kompetences neatbilst mūsdienīgai izglītības pieejai.**

- 2 Spēles un spēlošanas pieejas joprojām netiek pietiekoši izmantotas pieaugušo izglītībā.**

- 3 Latvijā nav mūžizglītības / mācīšanās kultūras.**

1



DAUDZU PIEAUGUŠO IZGLĪTOTĀJU PROFESIONĀLĀS KOMPETENCES NEATBILST MŪSDIENĪGAI IZGLĪTĪBAS PIEEJAI

- Joprojām tiek organizētas mācības, kur tiek izmantota tikai prezentācija (ppt) un **netiek veicināta interaktivitāte** ar citiem mācību dalībniekiem.
- Trūkst pieaugušo izglītotāju mūsdienīgas izglītības iegūšanas iespējas. Latvijā **nav noteiktas sistēmas** (un standartu), kā var kļūt par pieaugušo neformālās izglītības izglītotāju.
- **Nav vienotu kritēriju** par nepieciešamajām pieaugušo izglītotāju kompetencēm. Mācību iestādes bieži atlasa pieaugušo izglītotājus pēc pašu ieviestiem standartiem (ja tādi ir izstrādāti) un kritērijiem.
- Globālās tendences un pētījumi rāda, ka mūsdienās **cilvēki nav gatavi ilgstoši sēdēt un mācīties.**

KAS TIEK DARĪTS ŠAJĀ JOMĀ

- **EPALE**
Kopā ar Latvijas pieaugušo izglītības apvienību šis jautājums pēdējā laikā ir aktualizēts, 12.aprīlī notika konference pieaugušo izglītotājiem.
- **IZM**
Izglītības un zinātnes ministrija un Valsts izglītības attīstības aģentūra jaunajā ES fondu 2021.-2027.gada plānošanas periodā ir iecerējusi būtiskas izmaiņas un jauninājumus pieaugušo izglītības attīstībā.
- **Mācību centri**
Atsevišķas pieaugušo izglītotāju organizācijas, piemēram, RIIMC izstrādājis pieaugušo izglītotāju atlases kritērijus, kas iekļauj arī vērtējumu par kompetencēm.

Individuālā izglītotāju līmenī

- Būt atvērtākiem un vairāk sekot līdzī aktualitātēm, globālām tendencēm.
- Regulāri apmeklēt mācības un starptautiskus projektus, lai veicinātu profesionālo izaugsmi un apgūtu jaunas metodes darbam.
- Tīkloties ar kolēģiem, tādejādi veicinot pieredzes pārnesi.

Vietējā mācību centru/ iestāžu/ organizāciju līmenī

- Organizēt specializētas mācības pieaugušo izglītotājiem.
- Izstrādāt iekšējo metodoloģiju/ sistēmu, kā piesaistīt/ atlasīt pieaugušo izglītotājus.
- Organizēt pieredzes apmaiņas/ tīklošanās ar citiem mācību centriem.
- Nodrošināt izglītotājus ar mūsdienīgām metodēm/ materiāliem.
- Sekot līdz aktualitātēm nozarē, t.sk. projektos attīstītajiem un radītajiem materiāliem.

Reģionālā līmenī

- Metodisko centru ierīkošana pieaugušo izglītotājiem, kur iegūt informāciju par aktualitātēm, metodēm, iespējām u.tml., nodrošinot, ka centri darbojas arī kā metodisko materiālu bibliotēkas.
- Nodrošināt mūsdienīgus mācību kursus pieaugušo neformālās izglītības izglītotājiem kvalifikācijas paaugstināšanai.
- Nodrošināt regulāru finansējumu pieaugušo izglītības pasākumu īstenošanai.

Nacionālā līmenī

- Veikt pētījumu par pieaugušo neformālās izglītības izglītotāju kompetencēm/ prasmēm.
- Izstrādāt rekomendācijas ar standartiem/ kritērijiem pieaugušo izglītotājiem.
- Izstrādāt sistēmu un sniegt atbalstu, t.sk. finansiālu, mācību/ kursu apmeklētājiem (mūžizglītības kursi, noteikta apmēra finansiāls kupons u.tml.).

2

Pamatā individuāli profesionāļi meklē papildu rīkus un pieejas darbam, nevis tas tiek darīts sistemātiski organizācijās

Spēlošanas pieeja tiek izmantota reti, biežāk sastopama klasiskā pieeja

KĀPĒC?

Spēles un spēlošanas pieejas joprojām netiek pietiekoši izmantotas pieaugušo izglītībā.

KAS TIEK DARĪTS?

KAS VĒL JĀDARA?

Kompetenču attīstīšana

Projekti

Jautāt rekomendācijas

Tīklošanās

Spēļu pārdošana

Radīt spēles

"Metožu karuselis"

Individuālā līmenī

Tīklošanās

Partnerības

Vadlīnijas

Finansiāls atbalsts

Pētījumi

Vietējā līmenī

Nacionālā līmenī

Pētījumi

Konferences

Spēļu pieejamība

Tendences

Reģionālā līmenī

Apmācības

Partnerības

Kritērijs kvalitātei

Sadarbība

Pieredzes apmaiņa

Spēļu pieejamība

Izglītojoši pasākumi

SPĒLES UN SPĒĻOŠANAS PIEEJAS JOPROJĀM NETIEK PIETIEKOŠI IZMANTOTAS PIEAUGUŠO IZGLĪTĪBĀ

- Sākot no mazām apmācībām attālināti un klātienē, līdz pat liela mēroga apmācībām un konferencēm, **spēļošanas pieeja joprojām tiek izmantota samērā retos gadījumos**. Aptaujājot pieaugušo izglītotājus un pieaugušo izglītības centrus/ iestādes, tika konstatēts, ka joprojām **bieži sastopama klasiskā pieeja**, kad pasniedzējs ir auditorijas priekšā un auditorija sēž klases formā un klausās.
- Lielākajā spēles veida metožu pasākumā “Metožu karuselis” **pamata auditorija ir individuāli profesionāļi**, kas meklē papildu rīkus un pieejas savam darbam, nevis organizētas dalībnieku grupas no iestādēm, kas sistemātiski papildina savas zināšanas un spēles veida metožu krājumus.

KAS TIEK DARĪTS ŠAJĀ JOMĀ

- **Praktiskais seminārs “Metožu karuselis”**
Izglītojošo spēļu un metožu asociācija rīko praktiskos seminārus, lai iepazīstinātu ar spēles veida metodēm un to izmantošanu izglītības procesos.
- **Starptautiski un vietēja mēroga projekti**
Tiek īstenoti gan Erasmus+, gan arī citi projekti, ar mērķi gan apkopot zināšanas par spēļošanas pieeju, gan informāciju par pieejamām spēlēm, gan arī radīt jaunas spēles.
- **Ekspertu un domubiedru tīklošanās**
Izglītojošo spēļu un metožu asociācija apvieno spēļu izstrādātājus un veicina spēļu izstrādāšanas prasmju attīstību, piemēram, metodiskais materiāls “7 soļu darbnīca savas spēles izstrādei”.

● **Palielinās izglītojoši spēļu pārdošanas apjomi**

Kā apgalvo izglītojošo spēļu izstrādātāji, lai gan pēdējā laikā palielinās interese par spēļu iegādi, tomēr joprojām ir iestādes/mācību centri, kur par šādām metodēm nav pietiekošas informācijas. Kā arī šis nav sistemātiski, bet gan drīzāk projektveidīgi, kā arī atkarībā no darbinieku individuālās ieinteresētības, piemēram, NVA ir gan iegādājies spēles veida metodes, gan aicinājis vadīt mācības saviem karjeras atbalsta speciālistiem tieši par spēles veida metožu izmantošanu.

KAS VĒL BŪTU JĀDARA

Individuālā izglītotāju līmenī

- Regulāri sekot līdzi jaunākajām tendencēm pieaugušo izglītībā un attīstīt personīgās kompetences.
- Jautāt savos centros/iestādēs rekomendācijas spēļu iekļaušanai izglītības procesos.
- Piedalīties dažādos tīklošanās pasākumos, lai kopā stiprinātu pieaugušo izglītotāju kompetences un dalītos pieredzē.
- Pašiem radīt spēles tieši savam mācību saturam un kopumā vairāk iekļaut spēles elementus savā mācību saturā.

Vietējā mācību centru/ iestāžu/ organizāciju līmenī

- Sekot līdzi jaunākajām tendencēm pieaugušo izglītībā.
- Ieviest spēļošanas pieeju kā vienu no kritērijiem izglītības programmu kvalitātes izvērtēšanā.
- Atbalstīt savus speciālistus jaunāko prasmju apgūvē, kā arī nodrošināt spēļu pieejamību saviem speciālistiem.
- Veikt pētījumus par spēļošanas pieejas efektivitāti savās iestādēs.
- Veidot partnerības ar citiem mācību centriem.

Reģionālā līmenī

- Veidot aktīvāku sadarbību ar pašvaldības pieaugušo izglītotāju iestādēm, lai veicinātu spēļu izmantošanu pieaugušo izglītības procesos.
- Sistemātiski organizēt pieredzes apmaiņas un sadarbību ar citu pašvaldību izglītības iestādēm u.c. iestādēm, kas savā ikdienā spēles izmanto vairāk.

- Iesaistīt bibliotēkas un kultūras centrus kā spēļošanas pieejas attīstītājus un zināšanu centrus.
- Organizēt izglītojošus pasākumus, aicināt speciālistus un ekspertus dalīties pieredzē un labākajās praksēs.
- Veicināt spēļu pieejamību pieaugušo izglītības mācību iestādēs.
- Veidot kopīgus projektus un iniciatīvas, lai attīstītu spēļu izmantošanu izglītībā.

Nacionālā līmenī

- Izstrādāt un ieviest nacionāla mēroga vadlīnijas un politikas dokumentus, kas veicina spēļu izmantošanu pieaugušo izglītībā.
- Nodrošināt finansiālu atbalstu un resursus spēļu izstrādei un ieviešanai izglītības procesos.
- Organizēt apmācības un seminārus skolotājiem, treneriem un citiem izglītības speciālistiem par spēļu izmantošanu (piemēram, sadarbībā ar ISMA).
- Veikt pētījumus par spēļu efektivitāti pieaugušo izglītībā un vērot attīstības tendences valstī. Apkopot datus par spēļu izmantošanu un tās ietekmi uz mācīšanos un zināšanu iegūšanu.
- Veidot partnerības ar mācību centriem, uzņēmumiem un citām organizācijām, piemēram, ISMA, lai kopīgi izstrādātu un ieviestu spēles pieaugušo izglītībā.
- Organizēt sistemātiskas konferences, seminārus un pasākumus, lai dalītos pieredzē un labākajās praksēs, piemēram, sadarbībā ar ISMA.
- Atbalstīt vietējo izstrādātāju un uzņēmumu iesaistīšanos izglītojošo spēļu izstrādē.
- Ieviest spēļu izmantošanu kā vienu no kritērijiem pieaugušo izglītības kvalitātes novērtēšanā.
- Sekot līdzi izglītības tendencēm un pielāgot spēļu izmantošanu atbilstoši jaunākajiem pētījumiem un praksei.
- Lai veicinātu spēļu izmantošanu pieaugušo izglītībā, ir nepieciešams gan politiskais atbalsts, gan sadarbība visos līmeņos.



LATVIJĀ NAV MŪŽIZGLĪTĪBAS/ MĀCĪŠANĀS KULTŪRAS

- Vecāki cilvēki, cilvēki ar zemākiem ienākumiem un no attāliem reģioniem ir **skeptiskāki par mācīšanos mūža garumā**. Joprojām tiek izmantotas **dažādas atrunas**, piemēram, ko tad es/ es jau par vecu/ tāpat nekas nemainīsies u.tml.
- Diskusiju laikā ar pieaugušo izglītības īstenotājiem izskanēja, ka ir pieaugušie, kuri **vēlētos mācīties, taču pastāv psiholoģiskas barjeras** – bailes iesaistīties, jo nav izglītības pieredzes. Diskusijas dalībnieki arī atzina, ka afišas un reklāmas attiecībā uz pieaugušajiem ar zemām prasmēm nav efektīvas un lietderīgas.
- Kā liecina dati un publikācijas, **Latvijā ir viens no Eiropā zemākajiem pieaugušo iesaistes līmeņiem mūžizglītībā**. Pieaugušo ar zemām prasmēm (pēc CEDEFOP definīcijas tie ir pieaugušie ar izglītības līmeni ISCED 0-2) īpatsvars, kuri piedalās mūžizglītības aktivitātēs ir 2,5%, kamēr Dānijā tie ir 14,9%, gandrīz tikpat Somijā – 15,6%, Zviedrijā tie ir 20,7% (2018. gada dati). Viens no iemesliem, kāpēc pieaugušie ar zemām prasmēm nepiedalās mācībās, ir **grūtības noteikt un apzināties mācību vajadzības**, t.i., kāpēc un ko man vajag mācīties. Turklāt nereti pieaugušie ar zemām prasmēm nevar vai nevēlas atzīt savu esošo prasmju trūkumus.
- Lai gan Latvijā kvantitatīvi mērķi pieaugušo dalībai izglītībā izvirzīti jau kopš 2007. gada un izglītības politikā mūžizglītības kultūras iedzīvināšana izvirzīta par vienu no prioritātēm, līdzšinējie centieni nav nodrošinājuši vēlamos rezultātus un **nav veicinājuši būtiskas izmaiņas pieaugušo Latvijas iedzīvotāju** (te un turpmāk ar pieaugušajiem saprotot cilvēkus pēc 25 gadu vecuma sasniegšanas) **izglītošanās paradumos**. Zināmā mērā tas skaidrojams ar pieaugušo izglītības kultūras iedzīvināšanai kopumā nelabvēlīgo vēsturisko un sociālekonomisko kontekstu.

● **Izglītība visa mūža garumā ir iekļauta Latvijas ilgtspējīgas attīstības stratēģijā līdz 2030. gadam**

Pieaugušo izglītības veicināšana ir prioritāte – izglītības iespēju nodrošināšana visa mūža garumā ietverta Latvijas ilgtspējīgas attīstības stratēģijā līdz 2030. gadam, Latvijas Nacionālajā attīstības plānā 2021.–2027. gadam, kā arī Izglītības attīstības pamatnostādņu 2021.–2027. gadam projektā.

● **2024.gadā tiks uzsākts jauns pieaugušo izglītības projekts**

Izglītības un zinātnes ministrija un Valsts izglītības attīstības aģentūra jaunajā ES fondu 2021.–2027.gada plānošanas periodā ir iecerējusi būtiskas izmaiņas un jauninājumus pieaugušo izglītības attīstībā. Jaunais projekts paredz nodrošināt integrētu pieeju pieaugušo izglītībai, novēršot atbalsta dublēšanos un skaidri iezīmējot katra iesaistītā resora lomu un pienākumus. Izmaiņas balstītas VIAA iepriekšējo septiņu gadu darba pieredzē un Valsts kontroles revīzijas ziņojuma ieteikumos.

● **Mācības pieaugušajiem**

Lai gan projekta veidā, tomēr mācības pieaugušajiem iesaistīja lielu skaitu cilvēku dažādās mācīšanās aktivitātēs un kopumā veicināja iedzīvotāju vēlmi mācīties.

Fragmentāri arī iepriekš ir tikuši īstenoti dažādi projekti ar ES fondu līdzfinansējumu, t.sk. ilglaicīgi un finansiāli apjomīgi, piemēram, www.macibaspieaugusajiem.lv. Pašvaldībās projektu ietvaros ir pieaugušo izglītības koordinatori, tomēr, tā kā iniciatīva ir projektā balstīta, tā nav ilgtspējīga.

● **Pēdējā laikā pieaugušo izglītībai un kvalitātei tiek pievērsta lielāka uzmanība**, ko apliecināja gan EPALE koordinators, gan arī Pieaugušo izglītības apvienības pārstāve.

Individuālā izglītotāju līmenī

- Būt par pieaugušo izglītības kultūras veicinātājiem Latvijā, ļaut iedzīvotājiem apzināties, ka bez kompetenču paaugstināšanas un jaunu prasmju apguves mūsdienu mainīgajā un strauji augošajā vidē neiztikt. Liela daļa līdzšinējo profesiju izzūd līdz ar digitalizācijas un tehnoloģiju attīstību.
- Sadarboties ar pieaugušo izglītības koordinatoriem, lai kopīgiem spēkiem uzrunātu tās iedzīvotāju grupas, kas līdz šim pieaugušo izglītībā iesaistījušās vismazāk.
- Aktīvi iesaistīties jomas sakārtošanā, sniedzot priekšlikumus un rekomendācijas ar nepieciešamajiem uzlabojumiem.

Vietējā mācību centru/ iestāžu/ organizāciju līmenī

- Maksimāli nodrošināt informāciju un uzrunāt tās pieaugušo grupas, kas vismazāk iesaistās pieaugušo izglītībā.
- Veidot sadarbības ar citām organizācijām, lai pēc iespējas piekļūtu tiem iedzīvotājiem, kuri informāciju par pieaugušo izglītības iespējām nesaņem.
- Nodrošināt tādu izglītotāju atlases kritēriju ieviešanu, kas ļauj atlasīt tādus izglītotājus, kas atbilst mūsdienu izglītības tendencēm, tai skaitā spēļošanas metožu izmantošanu apsvērt kā svarīgu kompetenci, ko iekļaut kritēriju sarakstā.
- Mācību procesā ieviest mūsdienīgas pieejas un metodes, lai veicinātu lielāku izglītojamo motivāciju mācīties.

Reģionālā līmenī

- Kā liecina dati: 75 % iedzīvotāju ar zemu kvalifikāciju, kas nemeklē mācību iespējas, iepriekš nav dzirdējuši par koordinatoru darbu pieaugušo izglītības jomā. Jāuzrunā visas iedzīvotāju grupas, jo īpaši zemāk kvalificētās, jāinformē par koordinatoru pieejamību un iespējām.
- Veicināt labo prakšu apmaiņu starp dažādiem pieaugušo izglītības pakalpojumu sniedzējiem.
- Iesaistīt pēc iespējas vairāk "uzticības personas", kas būtu kā starpnieki starp koordinatoru un iedzīvotājiem, piemēram, bibliotēku darbinieki.

Nacionālā līmenī

- Pieaugušo izglītības politikas veidotājiem būtu skaidri jākomunicē ar iedzīvotājiem un darba devējiem par ieguvumiem, ko sniedz izglītība, kā arī jāuzrunā ne tikai tie iedzīvotāji, kuri izrāda interesi par izglītības iespējām, bet arī pārējie iedzīvotāji. Ir nepieciešams mērķtiecīgi virzīties uz mūžizglītības kultūras iedzīvināšanu Latvijā.
- Līdztekus iedzīvotāju plašākai iesaistei veicināma ciešāka publiskā un privātā sektora sadarbība, tātad – darba devēju līdzdalība, valstij veidojot noteiktu atbalsta koncepciju komersantiem, tostarp atbalstu mācībām pēc darba devēju pieprasījuma. Veicināt darba devēju izpratni par darbinieku prasmju pilnveides un mācīšanās kultūras izkopšanas nozīmi organizācijā, kā arī nostiprināt darbinieku tiesības uz izglītošanos arī darba laikā.
- Prasmju fonda izveide kā iespēja mazināt darba tirgus neatbilstības, balstoties uz darba tirgus vidēja termiņa un ilgtermiņa prognozēm rekomendē arī EM, un plāns šādu fondu attīstībai iekļauts arī Izglītības attīstības pamatnostādņēs 2021.–2027. gadam. Vēl viens risinājums, kas var sekmēt izglītoties gatavu pieaugušo skaita palielināšanos, ir likumā noteiktas darbinieku tiesības izmantot mācību atvaļinājumu daļībai pieaugušo izglītībā.
- Jāiesaista plānošanas reģioni, lai reģionos vairāk tiktu popularizēta mūžizglītības kultūra un mācīšanās visa mūža garumā, kā arī akcentēti ieguvumi.
- Lai cilvēkus varētu iesaistīt izglītībā, ļoti liela nozīme ir sabiedrības informētībai par problēmas nopietnību un aizspriedumu mazināšanai attiecībā uz nepieciešamību pilnveidot prasmes. Jāveido sabiedrības informēšanas kampaņas, lai popularizētu mācīšanos visas dzīves laikā, kā arī jāpopularizē labāka dzīve, lai radītu cilvēkos vēlmi dzīvot labāk. Jāveicina indivīdu domāšanas maiņa un mūžizglītības kultūra sabiedrībā kopumā, paplašinot tās līdzdalību mūžizglītības procesā.

PAR PROJEKTU

Projektu "Teaching by Gaming" īstenoja **4** partneri no **4** dažādām valstīm.

Projekta koordinators:

"HochVier" no Vācijas.

Projekta partneri:

"Izglītojošo spēļu un metožu asociācija" no Latvijas,
"AC Amics de la Biblioteca de la Fonteta" no Spānijas,
"Games and Learning" no Nīderlandes.

KOPĀ PROJEKTĀ TIKA IZSTRĀDĀTI ŠĀDI REZULTĀTI

- 1** Pētījums par situāciju partnervalstīs spēļu izmantošanā pieaugušo izglītībā.
- 2** Rokasgrāmata, kurā apkopota informācija, kā izveidot izglītojošu spēli.
- 3** Spēļu kolekcijas apkopojums, kurā iekļautas 200 dažādas spēles, ko var izmantot pieaugušo izglītībā, kā arī 50 īsi video par atsevišķu spēļu izmantošanu.
- 4** Rekomendācijas un ieteikumi spēļu izmantošanai pieaugušo izglītībā.



PROJEKTA REZULTĀTI PIEEJAMI

ISMA mājas lapā:

www.metozuasociacija.lv/projekti/teaching-by-gaming/

Projekta mājas lapā:

www.teachingbygaming.eu

Šis projekts tika finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu. Autors ir pilnībā atbildīgs par šīs publikācijas saturu, un Komisija nav atbildīga par tajā ietvertās informācijas turpmāku izmantošanu.



License

Creative Commons License: This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, please visit: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



TEACHING BY GAMING