



GAMES & LEARNING



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



TBG-Project

Starptautiskais partneru ziņojums

Ievads

Šī projekta galvenie mērķi ir veicināt iekļaušanu un daudzveidību pieaugušo izglītībā, uzlabot pedagogu un citu pieaugušo izglītības darbinieku kompetences, kā arī sniegt konkrētus ieteikumus, kā pieaugušo izglītībā izmantot spēles, jo īpaši, lai veicinātu tādas Eiropas vērtības kā iekļaušana, daudzveidība, aktīva līdzdalība.

Spēles var izmantot un pielāgot dažādām mērķa grupām, un ar to palīdzību iespējams saprotamā, vieglā un interesantā veidā pasniegt pat vissarežģītākās tēmas. Lai veicinātu spēļu izmantošanu izglītībā, ir jāizpēta un jāatrod jauni un inovatīvi veidi, kā labāk nodot zināšanas un aizsniegt dažādas pieaugušo izglītības mērķa grupas. Spēļu izmantošana izglītības procesos var vairāk ieinteresēt izglītojamās, tai skaitā arī labāk piesaistīt izglītojamo sākotnējo uzmanību.

Tas varētu arī paaugstināt aktīvāku dalībnieku kopēju iesaisti, jo mācību procesu būtu iespējams labāk pielāgot dalībnieku individuālajām vajadzībām, līdz ar to varētu tikt sasniegti augstāki mācīšanās rezultāti, nekā izmantojot klasisko un formālo zināšanu pārneses procesu, kas raksturīgs skolotāja orientētām apmācībām.

Laikā, kad notiek digitālā pārveide un pandēmijas ietekmē arvien vairāk tiek izmantota virtuālā apmācība, mēs vēlamies pievērst uzmanību arī šai jomai, lai tiešsaistē būtu iespējams sasniegt lielāku izglītojamo un izglītotāju skaitu. Šim nolūkam projektā radīti īsi video par dažādām pieaugušo izglītībā izmantojamām spēlēm.

Pieaugušo izglītībā iespējams izmantot daudz un dažādas spēles, tomēr līdz šim nebija pieejams apkopojums, kādu tēmu apguvei un kādu kompetenču attīstībai tās piemērotas. Projektā tika risināta šī situācija, apkopojot informāciju par dažādām spēlēm, akcentējot to stiprās un vājās puses, un komentējot, kā tās var visefektīvāk izmantot. Labās prakses spēļu kolekcijas apkopojumu izstrādāja četru organizāciju eksperti no dažādām valstīm: Latvijas, Nīderlandes, Spānijas un Vācijas.

Kopā tika izstrādāti trīs projekta “*Teaching by Gaming*” projekta rezultāti:

PR1 - Pētījums

Pētījums par situāciju partnervalstīs spēļu izmantošanā pieaugušo izglītībā un ieteikumi spēļu izmantošanai pieaugušo izglītībā

PR2 - Rokasgrāmata

Rokasgrāmata, kurā apkopota informācija, kā izveidot izglītojošu spēli, iekļaujot rekomendācijas un ieteikumus izglītojošo procesu lēmumu pieņēmējiem un citām ieinteresētajām personām

PR3 - Spēļu kolekcijas apkopojums

Spēļu kolekcijas apkopojums, kurā iekļautas 200 dažādas spēles, ko var izmantot pieaugušo izglītībā, kā arī 50 īsi video par atsevišķu spēļu izmantošanu

Projekta mērķi

Viena no galvenajām izglītotāju prioritātēm ir uzlabot un veicināt "iekļaušanu un dažādību visās izglītības jomās", koncentrējoties arī uz pieaugušo izglītību. Spēles ir radošs un iesaistošs līdzeklis, kas var palīdzēt tikt galā ar sarežģītām un izaicinošām situācijām mācību laikā, dažādiem blokiem, nenoteiktību un citām problēmām. Spēļu izmantošana rada labāku un pozitīvāku kopējo mācību atmosfēru, kas ir īpaši svarīga, strādājot ar izglītojamiem no sociālā riska vai mazāk aizsargātām grupām un/ vai nelabvēlīgā situācijā esošiem izglītojamajiem. Neformālajā izglītībā iegūto kompetenču (zināšanu, prasmju, attieksmju) apzināšanās ir vienkāršāka, īpaši, ja tiek izmantotas spēles veida metodes. Standarta testi un pārbaudes darbi var būt sarežģīti, jo tie netiek pielāgoti izglītojamo vajadzībām un spējām, un tas var atstāt negatīvu ietekmi, īpaši uz izglītojamiem, kuri atrodas nelabvēlīgākās situācijās. Spēļu un spēles veida metožu izmantošana rada iedvesmojošāku un motivējošāku mācību atmosfēru, jo savā veidā nojauc barjeru starp izglītojamo un izglītotāju, kura atsevišķos gadījumos var pastāvēt, vai arī palīdz to vieglāk pārvarēt. Tas, savukārt, atvieglo zināšanu tālāknodošanu un veicina diskusiju. Pateicoties neformālākām attiecībām, tiek panākta labāka dalībnieku iesaiste mācību procesā, un spēļu izmantošana palīdz veidot līdzvērtīgākus dialogus, pārvarēt kultūras, sociālos, paaudžu un citus personiskos šķēršļus mācību laikā.

Informācija par projekta partneriem

Šajā projektā bija iesaistītas četras dažādas organizācijas no 4 valstīm, kas sniedza savu ieguldījumu, nodrošināja ekspertīzi un dalījās ar savu pieredzi spēļu izmantošanā izglītības procesos.



Bezpeļņas organizācija ar daudzu gadu darba pieredzi Vācijā "*HochVier*" nodrošina daudzveidīgas mācību aktivitātes, piemēram, vasaras universitātes nodarbības un valodu kursus. Organizācija dibināta 2004. gadā, un ir neatkarīgs politiskās un kultūras izglītības nodrošinātājs.

HochVier organizē reģionālās izglītības seminārus, īpaši Brandenburgas reģionā, par tādām tēmām kā reģionālā attīstība, demokrātijas izglītība, kultūras un etniskā daudzveidība, kā arī īsteno darbības, piemēram, "Spēles politiskajā izglītībā". Organizācija spēles regulāri izmanto arī savā ikdienas darbā.



Spānijas organizācija savu darbību uzsāka 2005. gadā, un tai ir daudzu gadu pieredze kultūras pasākumu organizēšanā un vietējās kopienas iesaistīšanā izglītības un projektu aktivitātēs. "*AC Amics de la Biblioteca de la Fonteta*" ir neformālās izglītības organizācija, kas nodrošina neformālās izglītības iespējas cilvēkiem savā reģionā (jauniešiem, pieaugušajiem un bērniem).

Organizācija ir fokusējusies uz iespēju sniegšanu vietējiem iedzīvotājiem, aktīvu līdzdalību un pilsoniskuma veicināšanu.

Projektā viņi sniedz ieguldījumu, daloties pieredzē par spēļu izmantošanu darbā ar nelabvēlīgā situācijā esošiem izglītojamajiem, jo organizācija ikdienā aktīvi darbojas ar iekļaušanas tēmām, tajā skaitā piedāvā izglītojošas aktivitātes, izmantojot tieši spēles.



Latvijas partnerorganizācija „Izglītojošo spēļu un metožu asociācija” ir nevalstiska organizācija, un tai ir vairāku gadu pieredze izglītojošu spēļu izstrādē un popularizēšanā. Organizācijas galvenās aktivitātes saistītas ar izglītojošu pasākumu organizēšanu skolotājiem, pieaugušo izglītotājiem un citiem interesentiem, kuri vēlas savā darbībā izmantot spēles. Organizācija arī apvieno izglītojošo spēļu un metožu izstrādātājus no Latvijas un kopumā veicina spēļu un neformālās izglītības metožu izmantošanas kultūru izglītības procesos.

Latvijas organizācijai ir liela pieredze spēļu izmantošanā mācību procesos, lai veicinātu dalībnieku aktīvāku iesaisti mācību procesā.

GAMES & LEARNING

“Games and Learning” ir organizācija no Nīderlandes, kura specializējas lietišķo spēļu izstrādē un veicina uz spēles principiem balstītu mācību popularizēšanu. “Games and Learning” mērķis ir radīt spēles, kas palīdz spēlētājiem sasniegt noteiktus mērķus, mācīties un arī izklaidēties. Šī organizācija ir izstrādājusi spēles daudzās tēmās un dažādām mērķa grupām, tāpēc viņu pieredze šajā projektā ir ļoti nozīmīga.



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

Rezultāts PR1 Pētījumi: Pašreizējais spēļu pielietojums pieaugušo izglītībā, galvenie ieguvumi, metožu un pieeju apraksts

Zemāk apkopoti secinājumi no četriem nacionālajiem pētījumiem, kurus katrs partneris veica savā mītnes zemē (Vācijā, Spānijā, Latvijā un Nīderlandē), lai noskaidrotu patreizējo situāciju par spēļu pielietojumu pieaugušo izglītībā. Nacionālajos pētījumos pieejas un atsevišķi fokusa punkti atšķiras (tāpat kā situācija katrā valstī), taču visos pētījumos ir informācija par:

- pieaugušo izglītības/mūžizglītības sistēmu
- spēļu izmantošanu pieaugušo izglītībā
- nozares pētījumiem
- labās prakses piemēriem.

Pētījumus projekta “Teaching by Gaming” (TBG) ietvaros veica partnerorganizācijas no Latvijas, Nīderlandes, Spānijas un Vācijas.

Pieaugušo izglītības/ mūžizglītības sistēma

Pieaugušo izglītības/mūžizglītības sistēma pastāv visās četrās valstīs, lai gan pakalpojumu sniedzēji, formas un, galvenais, finansējums ievērojami atšķiras.

Vācijā pieaugušo izglītībā un tālākizglītībā izšķir šādu dalījumu:

- profesionālā tālākizglītība un apmācība
- vispārējā tālākizglītība
- pilsoniskā tālākizglītība

Pakalpojumu sniedzēju situācija Vācijā visās minētajās jomās ir ļoti atšķirīga.

Profesionālajā tālākizglītībā un apmācībā galvenie nodrošinātāji ir rūpniecības un tirdzniecības kameras, amatniecības kameras, kā arī privātās un arodbiedrību organizācijas; vispārējā tālākizglītībā un apmācībā – pieaugušo izglītības centri (Volkshochschulen) un citi valsts un privātie pakalpojumu sniedzēji. Vācijā ir vairāk nekā 2000 valsts atzītu un valsts finansētu iestāžu, no kurām aptuveni 1000 ir pieaugušo izglītības centri. Turklāt ir arī daudzas privātas un komerciāli vadītas iestādes. Tās ievērojami atšķiras pēc izmēra un piedāvāto programmu profila, iespējams, arī pēc veiktā darba kvalitātes. Kopumā var pieņemt, ka Vācijā ir aptuveni 40 000 juridiski neatkarīgas pieaugušo izglītības iestādes.

Pilsoniskās izglītības jomā pastāv īpaša sistēma ar valsts pārvaldītu Federālo pilsoniskās izglītības centru un 16 federālo štatu centriem, kā arī lielu skaitu neatkarīgu pakalpojumu sniedzēju (no kuriem tikai nedaudzi ir saistīti ar partijām).

Nīderlandē sistēma ir organizēta līdzīgi kā Vācijā (izņemot pilsoniskās izglītības jomu) un šajā valstī līdzdalības līmenis tālākizglītībā ir viens no augstākajiem Eiropā.

Apmācībās unursos (galvenokārt neformālajā izglītībā) piedalās gandrīz 20% cilvēku vecumā no 25 līdz 65 gadiem. Turpretim Spānijā, Vācijā un īpaši Latvijā līdzdalība tālākizglītībā ir zem Eiropas vidējā līmeņa.

Pieaugušo izglītības piedāvājums Spānijā ir plašs - gan formālajā, gan arī neformālajā izglītībā. Daudzveidīgas aktivitātes ir paredzētas iedzīvotājiem, kas vecāki par 16 gadiem, kuri dažādu iemeslu dēļ nav pabeiguši mācību iestādes, kuriem nav atbilstošas kvalifikācijas vai kuri vienkārši vēlas papildināt vai atjaunot zināšanas. Izglītības sistēma iekļauj vairākus līmeņus:

1. Pamatizglītība: tā ietver pirmo lasītprasmes līmeni un otro zināšanu līmeni ar iespēju iegūt vidējo izglītību. Valsts pārvalde periodiski rīko pārbaudes darbus, lai personas, kas vecākas par 18 gadiem, varētu iegūt obligātās vidējās izglītības iegūšanas sertifikātu.
2. Profesionālā apmācība: šīs ir mācības kvalifikācijas iegūšanai profesionālajā jomā.
3. Mentoru klase: tas ir publisks attālināto mācību projekts, kas piedāvā dažādus kursus. Tās mērķis ir nodrošināt apmācību neatkarīgi no personas atrašanās vietas, piemēram, cilvēkiem no lauku teritorijām vai ieslodzījuma vietām.
4. Spāņu valoda imigrantiem: šīs ir īpašas mācības, kurās ir speciāli sagatavoti skolotāji, kas cilvēkiem no citām valstīm māca spāņu valodu.
5. Neformālā izglītība: tā piedāvā plašu apmācību kursu klāstu, kuru pamatmērķis ir personības attīstība aktīvai dalībai sociālajā, politiskajā un ekonomiskajā dzīvē.

Finansējums tālākizglītībai dažādās valstīs tiek organizēts atšķirīgi (un bieži vien neadekvāti). Tomēr visizaicināšākā situācija ir Latvijā:

Pieaugušo izglītībai nav vienota valsts budžeta finansējuma (un nekad nav bijis). To galvenokārt finansē projekti (struktūrfondi), un ir atsevišķas nozares (izglītība, veselība, lauksaimniecība utt.), kurām ir savs finansējums.

Šobrīd vērienīgu ieguldījumu pieaugušo izglītībā sniedz Valsts izglītības attīstības aģentūras (VIAA) projekts "Nodarbināto personu profesionālās kompetences pilnveide", kas pazīstams arī kā "Mācības pieaugušajiem", kas līdz 2023. gadam tika plaši attīstīts.

Saskaņā ar Ekonomiskās sadarbības un attīstības organizācijas (OECD) un Latvijas Izglītības un zinātnes ministrijas sadarbības projekta "Latvijas izglītības un prasmju stratēģijas izstrāde" ietvaros veikto pieaugušo izglītības aptauju, būtiskākie šķēršļi, lai iesaistītos pieaugušo izglītībā, ir finanses (mācību maksa ir pārāk liela, darba devēja atbalsta nav), laiks (apmācības nav savienojamas ar darba grafiku, mācību vieta grūti sasniedzama) un ģimenes pienākumi (nepieciešams veltīt laiku ģimenei).

Nākotnē tiek paredzēta ciešāka valsts un privātā sektora sadarbība un paralēli apmācību atbalsta turpināšanai, plānots izstrādāt arī Prasmju fonda koncepciju, kurā daļu finansējuma darbinieku apmācībai ieguldītu valsts, bet otru daļu darba devēji.

Spēles pieaugušo izglītībā

Visās pieaugušo izglītības jomās Vācijā, t.i., profesionālajā, vispārējā un pilsoniskajā, spēles tiek izmantotas un tiek arī izstrādātas, lai gan jāatzīmē, ka to izmantošana notiek dažādās intensitātes pakāpēs.

Spēles principos balstītas mācīšanās nozīme Vācijā pēdējos gados atkal ir kļuvusi nozīmīgāka. Tas attiecas ne tikai uz mācīšanos, izmantojot digitālos medijus (video, e-mācības, videospēles, virtuālā realitāte utt.), bet arī uz cilvēku mijiedarbības veidiem (lomu spēles, simulācijas spēles, galda un kāršu spēles).

Ir pieejamas arī publikācijas vācu valodā no Vācijas, Austrijas un Šveices par spēļu izmantošanu pieaugušo izglītībā. Tās bieži attiecas uz spēļu izmantošanu mācībās un profesionālajā apmācībā, digitālajām spēlēm un spēlēm pilsoniskajā izglītībā. Vācijas organizācijas veiktajā pētījumā ir aplūkotas dažas no šīm publikācijām un tajās atspoguļotajiem galvenajiem vēstījumiem.

Nīderlandes pētījumā (arī pamatojoties uz pieejamo literatūru) tiek apskatīts jautājums: kas īsti ir spēle? Tajā norādīts: “Pēdējos gados ir vērojama spēcīga izaugsme lietišķo spēļu izmantošanā mācību situācijās gan starptautiskā līmenī, gan Nīderlandē. Spēles arvien vairāk tiek izmantotas kā līdzeklis, lai mācītos, mainītu uzvedību vai atspoguļotu emocijas. Spēļu spēlēšanai ir vairākas unikālas īpašības un priekšrocības, salīdzinājumā ar tradicionālākām mācību metodēm.”

Kopumā ir daudz iemeslu, kāpēc izvēlēties spēles kā mācību līdzekli. Šeit minēti tikai nedaudzi:

- Tas ir drošs veids, kā eksperimentēt
- Rosina dažādu uzvedību
- Atraiša emocijas
- Piedāvā dažādus mijiedarbības veidus
- Piedāvā zināmu kontroli un atgriezenisko saiti
- Atgriezeniskās saites iegūšana spēles laikā un pēc tās
- Piedāvā dažādas rīcības perspektīvas
- Radošums
- Ir jautri!

Pētījums norāda uz konteksta un mērķa grupas nozīmi. Pētījumā ir iekļauta arī interesanta nodaļa par samērā mazo, bet aktīvo un strauji augošu spēļu industriju Nīderlandē.

Spānijas pētījumā atzīmēts: “Spēles vai dažu tās elementu klātbūtne mācību procesos kļūst arvien biežāka. Uzskats, ka spēle ir tikai izklaides elements brīvā laika pavadīšanai, mainās, jo ir pierādījies, ka spēļu izmantošana izglītojošās aktivitātēs veicina noteiktu prasmju, kompetenču un satura apguvi”. Šajā pētījumā tiek arī apskatīti divi mācīšanas procesi - spēlēs balstīta mācīšanās (game-based learning), kas nozīmē, ka spēles elementi, īpašības un principi tiek iestrādāti mācību aktivitātēs, kā arī daudziem jau pazīstamā spēliskošana (*gamification*), kas paredz, ka mācību procesā tiek ieviesti spēles elementi, lai sekmētu mācīšanos un nodrošinātu, ka mācību process kļūst izglītojamajiem interesantāks, pievilcīgāks un motivējošāks.

Latvijas pētījuma autori norāda, ka “pēdējos gados arvien populārāka kļūst spēles elementu integrācija izglītības procesos un spēļu izmantošana pieaugušo izglītībā”, tomēr arī atzīmē “jāatzīst, ka lielākā

daļa pieaugušo izglītotāju, īpaši tie, kuri izglītību nodrošina ar valsts aģentūru starpniecību, joprojām vairāk izmanto formālās izglītības metodes – lekcijas, Powerpoint prezentācijas u.c., kas nenodrošina interaktīvu mācību procesu un neveicina aktīvu izglītojamo dalību mācību procesā. Jāatzīst, ka plašāka spēļu un spēles elementu izmantošana un integrēšana mācību procesos notiek biznesa uzņēmumu organizētās mācībās (gan starptautiskā, gan lokālā biznesa sektora uzņēmumos). Īpaši tajos uzņēmumos, kuri ir atvērti jaunām idejām un rūpējas par saviem darbiniekiem.

Tomēr jāatzīmē, ka mācīšanas stila izvēle un atbilstošu metožu izvēle un iekļaušana mācību procesā vairāk ir atkarīga no pieaugušo izglītotāju vēlmes, iniciatīvas un tiem piemītošajām prasmēm.

Pieaugušo izglītotāji, kuri pilnveido savas profesionālās prasmes un vēlas apgūt jaunas metodes arī savā darbā, mācībās izmanto interaktīvas metodes, tomēr daļa no pieaugušo izglītotājiem mācību procesam joprojām pieiet formāli. Latvijas pētījums iekļauj arī vairākus veiksmīgus nacionālos piemērus semināriem/metodēm/spēlēm.

Pētījumi un labās prakses piemēri

Visu četru valstu ziņojumi satur veikto pētījumu apkopojumu un iekļauj labas prakses piemērus.

Latvijas pētījums iepazīstina ar dažām organizācijām un izglītojošo spēļu izstrādātājiem, kā arī iekļauj interviju apkopojumu ar pieaugušo izglītības organizāciju pārstāvjiem un pedagogiem, un viens no secinājumiem ir: “Var redzēt, ka spēļu izmantošana Latvijā vēl ir sākuma stadijā, un tikai atsevišķi cilvēki vai organizācijas tās izmanto, bet kopumā spēļu izmantošanas kultūra joprojām nav stabila pieaugušo izglītības procesa sastāvdaļa. Tāpat redzam, ka spēļu izmantošanas nozīme un dziļums ir atkarīgs no izglītotāja un iestādes/ organizācijas (spēle tikai kā enerģizētājs, kā daļa no refleksijas procesa vai jau kā pilnvērtīga daļa no mācību procesa). Līdz šim arī nav bijusi pieejama viena kopīga vieta spēļu entuziastiem, kur tie varētu uzzināt par jaunām izglītojošām spēlēm un to izmantošanas iespējām. Tāpat arī sabiedrībai nav skaidra un vienota viedokļa par ieguvumiem, ja izglītības procesā tiek izmantotas spēles un spēles veida metodes.

Intervijas Nīderlandē parāda interesantus rezultātus un vairākas personiskas atziņas.

Pārsteidzoši, ka daudzi no šiem cilvēkiem spēlē spēles gan mājās, gan darbā/treniņos, bet 30,4% dažādu iemeslu dēļ nespēlē spēles darbā/treniņos. Lielāka respondentu daļa izmanto spēles darbā/treniņos, un tikpat liels skaits to dara reizēm vai vairākas reizes nedēļā.

Spēles tiek izmantotas:

- grupas dinamikai un vīzijas attīstībai
- veiklības treniņam
- biznesa studijās
- tēmu padziļinātai apguvei
- matemātikai, valodām, biznesa priekšmetos, bilingvālajā izglītībā
- komandas veidošanai un stresa situāciju pārrunāšanai
- izpildfunkcijām
- vispārējām prasmēm un sadarbībai
- mācību procesa mediācijā
- telpiskuma apguvei.

Spēlēm ir liela loma neformālajā izglītībā, bet pagaidām vēl ne tik liela loma formālajā izglītībā.

Svarīgi, lai izglītotājs vispirms pats iegūst izglītojošo spēļu spēlēšanas pieredzi un apgūst šādu materiālu izmantošanu mācību procesos, pirms tos izmanto savās nodarbībās. Šāda sagatavošanās sniegs priekšrocības un veicinās to, ka spēļu izmantošana izglītības procesos tiks uztverta nopietnāk un sniegs efektīvākus rezultātus.

Respondenti atzīst, ka izmanto dažādas esošās spēles: galda spēles, kāršu un kauliņu spēles, puzzles, izlaušanās istabas un arī digitālās spēles, piemēram viktorīnas kā Kahoot.

Nīderlandes pētījums beidzas ar intervēto izglītotāju vajadzību aprakstu:

Ir ļoti liela vajadzība pēc vairāk materiāliem (spēlēm), nepieciešams budžets šādu materiālu iegādei, praktiska informācija par spēļu izmantošanu un labās prakses piemēriem no citiem izglītotājiem. Mazāka ir nepieciešamība pēc apmācībām un sadarbības veicināšanas ar kolēģiem. Lielākajai daļai respondentu gan nebija viedokļa par kopējo spēļu izmantošanas politiku izglītībā.

Vācijas pētījums parāda, ka izglītotājiem ir pieejami plaši resursi un spēļu kolekcijas gan analogajām spēlēm, gan arī atbilstoši resursi digitālajām spēlēm, lai veicinātu spēlēs balstītu mācīšanos pieaugušo izglītībā, kā arī pilsoniskajā izglītībā.

HochVier savā izglītojošajā darbā par tādām tēmām kā cilvēktiesības un demokrātija arvien vairāk izmanto spēles, un dara to visos izglītības un grupu procesos - iepazīšanās laikā, izvērtēšanas procesos, kā arī zināšanu nodošanai, risinājumu meklēšanai un padziļinātai apguvei.

Spānijas partnera eksperti apmeklēja dažādas pieaugušo izglītības iestādes un veica intervijas ar izglītotājiem par spēļu izmantošanu šajās iestādēs. Pamatā tika saņemtas divu veidu atbildes: daļa no iestādēm savos mācību procesos spēles neizmanto vispār, bet citi tās izmanto kā mācību procesa daļu. Koncentrējoties uz tiem, kuri spēles izmanto, tika apkopoti arī vairāki piemēri par konkrētām spēlēm, kuras tiek izmantotas, un kādos priekšmetos vaiursos tās tiek izmantotas. Tika konstatēts, ka populārākais mācību priekšmets, kurā tiek izmantotas spēles, ir MATEMĀTIKA un VALODU apguve. Tāpat tika pieminēti dažādi spēļu piemēri, kuras tiek izmantotas specifiskos priekšmetos vai īpašās situācijās, piemēram: Puzzles, lai uzlabotu atmiņas prasmes, Karšu spēles ģeogrāfijas apguvei, Laika skalas spēles vēstures apguvei utt.

Spēles palīdz ne tikai labāk apgūt mācību stundu saturu, bet arī izveidot un saliedēt grupu, jo izglītojamie, spēlējot spēles, vairs nekautrējas sarunāties vai mijiedarboties ar citiem. Pateicoties spēlēm, izglītojamie var sasaistīt došanos uz mācībām ar zināmu izklaidi, kas viņus vairāk motivē un liek koncentrēties arī uz akadēmiskajiem mērķiem. Šie ir svarīgi aspekti mācību procesā, it īpaši, ja tās ir ilgtermiņa mācības, kādas ir lielākā daļa mācību kursu, ko piedāvā pieaugušo izglītotāji. Pieaugušo izglītotāji arvien aktīvāk cenšas izmantot spēles izglītības procesos, taču viņi labprāt arī saņemtu rekomendācijas vai ieteikumu ceļvedi, kas izglītotu par spēļu izmantošanu un pielietošanu mācību nolūkos.

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/>

