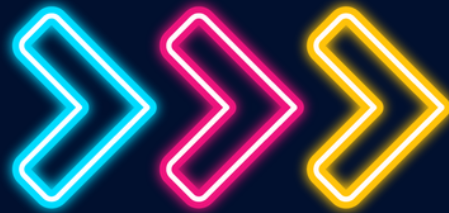




Līdzfinansē  
Eiropas Savienība



# VIDEO GAMES FOR GOOD

## ieviešanas rokasgrāmata

<https://www.videogames4good.eu>

Šis projekts ir finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu Erasmus+ programmas ietvaros. Šī publikācija atspoguļo tikai autora viedokli, un Komisija neuzņemas atbildību par tajā ietvertās informācijas jebkādu izmantošanu. Projekta numurs: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158





# IEVADS



Šajā ieviešanas ceļvedī ir aprakstīts, kas notika, kad projekta resursi tika pārbaudīti reālās izglītības vidēs dažādos partneru kontekstos: Beļģijā, Francijā, Latvijā, Itālijā un Čehijā.

Tās mērķis ir ne tikai iepazīstināt ar aktivitātēm, bet arī pastāstīt stāstu par to, kā tās piedzīvoja 24 pedagogi un 195 jaunieši, lai citi treneri varētu tās pielāgot un atkārtoti izmantot ar pārliecību.

Ceļvedī ir apkopotas visnoderīgākās prakses, novērojumi un izaicinājumi, kas tika identificēti praktisku testu laikā.

Tajā ir izcelts, kas darbojās labi, kam bija jāpievērš uzmanība un kas palīdzēja dalībniekiem dziļāk iesaistīties videospēļu, reprezentācijas, iekļaušanas, sociālās uzņēmējdarbības un digitālās pratības tēmās.

Šis dokuments nav paredzēts kā tehniska rokasgrāmata, bet gan kā praktisks atbalsts pedagogiem, jaunatnes darbiniekiem un treneriem.

Tajā ir sniegti veiksmīgas vadīšanas piemēri, ieteikumi organizēšanai un pārdomas par to, kā radīt jēgpilnu mācību pieredzi, izmantojot rotaļīgas, praktiskas un reflektīvas metodes.



## SECINĀJUMI



izmēģinājums reālos apstākļos parādīja, ka resursi ir visefektīvākie, ja tos izmanto aktīvi, līdzdalīgi un labi strukturēti.

Nelielas grupas, skaidri norādījumi, rotaļīgi ievadpunkti, fiziski vai taustes formāti un spēcīgi pārdomu brīži palīdzēja dalībniekiem izprast aktivitātes un padarīt mācīšanos jēgpilnu.

Galvenā projekta mācība ir tāda, ka aktivitātes norises veids ir tikpat svarīgs kā pats saturs. Kad pasniedzēji saista aktivitātes, atvēl laiku pārrunām un mudina dalībniekus saistīt vingrinājumus ar savu pieredzi, resursi kļūst jēgpilnāki.

Šajā rokasgrāmatā aprakstītās prakses ir paredzētas, lai iedvesmotu pielāgošanos, nevis stingru atkārtotību.

Pasniedzēji tiek mudināti pielāgot aktivitātes savai auditorijai, kontekstam un mērķiem, vienlaikus mācību procesa centrā saglabājot iesaistes, iekļaušanas, pārdomu un praktiskās atbilstības pamatprincipus.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



**Labākā prakse [1]:** Izmantojiet uz rotaļām balstītas, fiziskas un sadarbības aktivitātes, lai iepazīstinātu ar sarežģītiem jēdzieniem **[Beļģija]:**

- **Kāpēc šī pieeja darbojas:**

Šī labākā prakse ir balstīta uz principu, ka **jaunieši mācās efektīvāk, spēlējoties, kustoties un sadarbojoties.**

Pētījumi par spēlošanu liecina, ka pieredzes mācīšanās palielina iesaistīšanos, atcerēšanos un kritisko domāšanu (Baah et al., 2024).

Tas jo īpaši attiecas uz abstraktām vai jutīgām tēmām, piemēram, stereotipisku attēlojumu, iekļautību un sociālo uzņēmējdarbību.

Iekļaujot mācību mērķus rotaļīgos izaicinājumos, dalībnieki ir vairāk gatavi iesaistīties, dalīties viedokļos un reflektēt par savu pieredzi. Šāda pieeja arī samazina iesaistes barjeru tiem dalībniekiem, kuri tradicionālās mācību un diskusiju vidēs jūtas mazāk pārliecināti.

- **Apraksts:**

## **Grupās sastāvs un organizācija**

Aktivitāte tika pārbaudīta ar **27 jauniešiem vecumā no 14 līdz 18 gadiem**, kas tika **sadalīti piecās mazās komandās**, no kurām katru **pavadīja viens pedagogs**.

**Svarīgs aspekts:** darbs mazās grupās izrādījās būtisks.

Tas ļāva pedagogiem labāk vadīt dalībniekus, pielāgot darba tempu un nodrošināt, ka ikviens var jēgpilni iesaistīties darbā ar resursiem.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



Dalībnieki savās komandās pārvietojās starp aktivitāšu stacijām.

– Katra aktivitāte ilga aptuveni 30 minūtes.

– Nodarbības noslēgumā notika kopīga refleksija, kurā grupas varēja dalīties savā pieredzē un gūtajās atziņās.

Šī rotācijas sistēma radīja **spēlei līdzīgu atmosfēru** ar mini izaicinājumiem katrā stacijā, vienlaikus novēršot nogurumu un palīdzot saglabāt uzmanību.

## **Pedagogu un treneru loma:**

Pedagogi nebija pasīvi novērotāji. Viņi aktīvi **vadīja aktivitātes, paši izmēģināja resursus un atbalstīja diskusijas.**

Koordinatori (no Logopsycom) pārvietojās starp grupām, lai nodrošinātu vienotu pieeju un nepieciešamības gadījumā sniegtu atbalstu.

Šāds darba modelis bija apzināti izvēlēts: tas ļāva projekta komandai pārliecināties, ka **rīkus var saprast un patstāvīgi izmantot arī ārējie treneri** (ne tikai to izstrādātāji).

**Svarīgs aspekts:** nodrošiniet treneriem pietiekamu autonomiju, lai viņi varētu pilnvērtīgi apgūt un izmantot rīkus.

Tas veicina ilgtermiņa izmantošanu un pārliecību par spēju lietot resursus arī pēc testēšanas posma. Ja treneri prātīs izmantot rīkus patstāvīgi, bez ārēja atbalsta, pastāv lielāka iespēja, ka viņi tos izmantos atkārtoti arī nākotnē.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



## Iesaistošas un rotaļīgas aktivitātes

Tika izmēģinātas četras aktivitātes:

- Divas aktivitātes no WP2A2 (Aktivitātes un darbnīcas): “Daudzveidības un reprezentācijas izpēte videospēļu tēlos” un “Ilgspējīgas un sociālās uzņēmējdarbības vērtības”
- Viena aktivitāte, kas balstīta uz rīku lapām (toolsheets)
- Viena aktivitāte, kas tika izveidota īpaši lauka testam un iedvesmota no spēles Dobble

Aktivitātes aptvēra divas galvenās tēmas:

- Iekļaušana un reprezentācija videospēlēs
- Sociālā uzņēmējdarbība

## Uzmanības centrā – rotaļīgākās aktivitātes: Dobble un “Le Foulard Liégeois”

- Dobble: rotaļīgs ievads videospēļu kultūrā

Lai iepazīstinātu ar videospēļu kultūru pieejamā un saistošā veidā, mēs izveidojām pielāgotu Dobble spēli ar videospēļu tēliem.

### Kā spēle tika izstrādāta?

Mūsu prototipā tika izmantots 31 videospēļu tēls – 6 tēli uz katras kartītes. Lai nodrošinātu, ka jebkurām divām kartītēm ir tikai viens kopīgs tēls, var izmantot šādu formulu:  $n^2 - n + 1$ , kur “n” ir tēlu skaits uz vienas kartītes. Mūsu gadījumā katrā kartītē ir 6 tēli.

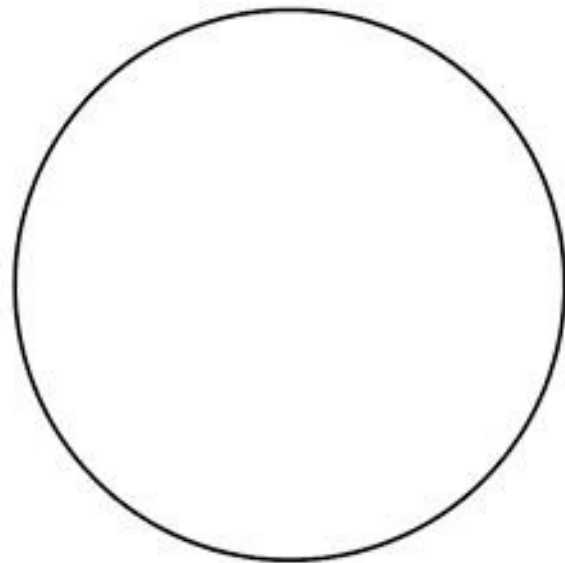
Izmantojot formulu, iegūstam:  $6^2 - 6 + 1 = 31$



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



Tas nozīmē, ka pilns komplekts sastāvētu no 31 dažāda tēla un 31 kartītes, kur jebkurām divām kartītēm būtu tieši viens kopīgs tēls.



## Kā spēlēt?

Spēle notiek pēc klasiskajiem Dobble noteikumiem:

1. Sajauciet kartītes.
2. Katram spēlētājam izdaliel vienu aizklātu kartīti.
3. Atlikušās kārtis novietojiet galda centrā ar attēliem uz augšu.
4. Spēlētāji sacenšas, cenšoties atrast vienādo tēlu uz savas kartītes un centrā esošās kartītes.
5. Ātrākais spēlētājs nosauc tēlu, paņem kartīti, un spēle turpinās.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



Kad spēle ir beigusies un spēlētāji ir iepazinuši tēlus, aktivitāti var dabiski virzīt uz strukturētu diskusiju.

Ja nepieciešama iedvesma, šeit ir daži jautājumu piemēri, kas var veicināt sarunu:

## **Vispārīgi jautājumi:**

- Kāda veida videospēles jūs spēlējat visbiežāk? Kāpēc?
- Kas jums tajās patīk?
- Spēlējot, kas jums ir vissvarīgākais: sižets, grafika, tēli, sacensību elements vai kaut kas cits?
- Vai, jūsuprāt, videospēles ietekmē jūsu skatījumu uz pasauli vai noteiktām cilvēku grupām? Kādā veidā?

## **Jautājumi par Dobble tēliem:**

- Kuri Dobble tēli šķiet visklasiskākie videospēļu pasaulē? Kāpēc?
- Vai ir kādi tēli, kas jums šķiet oriģinālāki vai iekļaujošāki?
- Kādus stereotipus jūs saskatāt atsevišķos tēlos?
- Kuru tēlu, jūsuprāt, šajā atlasē trūkst? Kāpēc?
- Vai, jūsuprāt, dažādiem spēlētāju tipiem ir viegli identificēties ar šiem tēliem?



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



## **Jautājumi par iekļaušanu un daudzveidību:**

- Vai esat pamanījuši daudzveidības trūkumu noteiktās spēlēs? Kādās jomās (dzimums, etniskā piederība, ķermeņa tips, invaliditāte, orientācija, vecums u.c.)?
- Kāda veida cilvēki videospēlēs bieži tiek izslēgti vai nepietiekami pārstāvēti?
- Vai, jūsuprāt, daudzveidība videospēlēs attīstās? Vai varat minēt kādus piemērus?
- Kāpēc, jūsuprāt, ir svarīgi, lai ikviens varētu identificēties ar kādu spēles tēlu?
- Kā spēli var padarīt iekļaujošāku, nepadarot to moralizējošu vai uzspiestu?

## **Jautājumi par identificēšanos ar tēliem:**

- Kas liek jums izvēlēties vienu tēlu, nevis citu (izskats, prasmes, personība, stāsts u.c.)?
- Vai jūs mēdzat izvēlēties tēlu, kas ir pilnīgi atšķirīgs no jums? Kāpēc?
- Vai jums kādreiz ir mainījies viedoklis par kādu tēlu pēc tam, kad uzzinājāt viņa stāstu vai lomu spēlē?
- Vai jums kādreiz ir šķitis, ka kāds tēls labi atspoguļo jūsu identitāti vai pieredzi? Kurš?
- Kurš ir jūsu iecienītākais tēls un kāpēc?



## IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



**Svarīgs aspekts:** atvēliet vietu personīgajai pieredzei. Šādi brīži bieži rada visdziļāko mācīšanās pieredzi, taču tie var prasīt no fasilitatora emocionālu jutīgumu.

- Mācību materiālu apguves pārvēršana spēlē: "Le Foulard Liégeois"

Tā vietā, lai vienkārši izdalītu rīku lapas (toolsheets), dalībnieki tās ieguva fiziskas komandu spēles ceļā.

Divas komandas sacentās, lai iegūtu laukuma centrā novietotās rīku lapas. Komandas atradās viena pret otru aptuveni 50 metru attālumā.

Katram spēlētājam abās komandās tika piešķirts kāda videospēles tēla vārds. Tiesnesis, kurš atradās laukuma vidū, novietoja vienu no rīku lapām un nosauca kādu tēlu.

Spēlētāji, kuriem bija piešķirts attiecīgais tēls, skrēja pēc lapas un centās to nogādāt savas komandas pusē.

Tomēr, ja spēlētājam ar lapu pretinieks pieskārās mugurai, pirms viņš paspēja atgriezties savā pusē, punktu ieguva pretinieku komanda. Dažkārt vienlaikus tika nosaukti arī vairāki tēli.

**Svarīgs aspekts:** ja pēc spēlētāju sadalīšanas divās komandās dalībnieku skaits nav vienāds, vienam spēlētājam var droši piešķirt divus tēlus.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Novērotie efekti un ietekme**

Visu aktivitāšu laikā jauniešu un pedagogu reakcijas tika uzreiz novērotas un dokumentētas, veicot piezīmes. Papildus tam, visiem dalībniekiem tika izdalītas pirms- un pēc-testa anketas, lai iegūtu papildu ieskatu.

Šīs divas iesaistošās un rotaļīgās aktivitātes kļuva par dalībnieku iecienītākajām. Dobble palīdzēja viņiem atvērties un vieglāk runāt par tēmu, savukārt rīku lapu iegūšana mini spēles ("Le Foulard Liégeois") laikā lika tām šķist vērtīgākām un palielināja dalībnieku motivāciju ar tām darboties.

Pēc aktivitātes dalībnieki bija ievērojami vairāk apzinājušies stereotipiskus attēlojumus videospēlēs, kā arī medijos kopumā. Daži pat dalījās personīgā pieredzē par stereotipisku un/vai nepietiekamu reprezentāciju, kas ietekmējusi viņu dzīvi. Kāds skauts teica:

"Es esmu melnādainis un man patīk tiešsaistes spēles, bet lielākā daļa tēlu ir baltādaini, un daži melnādainie tēli bieži ir ļaundari. Es par to nekad īsti nebiju aizdomājies, bet tagad redzu, cik stereotipiski tas ir."

Dalībnieki sasaistīja spēļu saturu ar reālās dzīves pieredzi.

- **Dalībnieku atziņas**

**"Dīvaini, ka Pīča vienmēr ir rozā krāsā un kleitā, lai gan viņai vajadzētu būt kareivei."**

**"Pīča ir mazliet klišejiska un izskatās muļķīga. Tas ir skumji, jo man viņa patīk un šķiet forša."**

**"Forši, ka bija papildu izaicinājums, lai nopelnītu rīku lapas. Tas liek tām šķist vērtīgākām."**



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



## Citas pārdomas un ieteikumi

- Darbs mazās grupās uzlabo iesaisti un iekļaušanu.
- Rotaļīgi formāti veicina atklātas diskusijas par sensitīvām tēmām.
- Fiziskas aktivitātes palīdz uzturēt uzmanību un enerģiju.
- Refleksija un kopīga pārrunāšana ir būtiska ilgtermiņa ietekmes nodrošināšanai.
- Treneriem vajadzētu iepļānot laiku turpmākām sarunām, īpaši gadījumos, kad dalībnieki dalās ar spēcīgu personīgo pieredzi.
- Dalībnieki sasaistīja spēļu saturu ar reālās dzīves pieredzi.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



**Labā prakse [2]:** Saistīt aktivitātes savā starpā un virzīties no darbības uz refleksiju **[Beļģija]**

- **Kāpēc šī pieeja darbojas:**

Šī prakse tika izstrādāta, lai radītu vienotu mācīšanās procesu, apzināti sasaistot aktivitātes savā starpā un virzot dalībniekus no konkrētas darbības uz strukturētu refleksiju. Mērķis ir ļaut jauniešiem praktiski iepazīt jēdzienus, pirms iesaistīt viņus konceptuālās diskusijās.

“Diferencēta mācīšanās pieeja atbilst dažādu izglītojamo vajadzībām un uzlabo viņu iesaisti un sasniegumus.” (Goyibova u.c., 2025)

- **Apraksts:**

Tajā pašā testēšanas posmā Beļģijā ar skautiem vairākas aktivitātes tika apzināti savstarpēji sasaistītas un secīgi organizētas, lai stiprinātu jauniešu izpratni un iesaisti.

Pēc spēles “Le Foulard Liégeois” (aprakstīta iepriekš) dalībnieki tika aicināti turpināt ar “2. aktivitāti: Daudzveidības un reprezentācijas izpēte videospēļu tēlos”. Šī secība tika veidota, lai balstītos uz pirmajā aktivitātē gūto pieredzi un padziļinātu refleksiju, pielietojot iepriekš aplūkotos jēdzienus jaunā kontekstā.

- **No rīku iegūšanas līdz to aktīvai izmantošanai.**

Aktivitāte “Daudzveidības un reprezentācijas izpēte videospēļu tēlos” skautiem bija pieejama tikai pēc 1. aktivitātes (“Le Foulard Liégeois”) pabeigšanas.



## IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



Lai piedalītos, katrai grupai bija jāņem līdzi iepriekš iegūtās rīku lapas. Šīs lapas bija nepieciešamas aktivitātes īstenošanai, tādējādi nostiprinot ideju, ka pirmajā posmā iegūtās zināšanas un rīki ir būtiski, lai virzītos uz nākamo soli.

**Svarīgs aspekts:** mudiniet dalībniekus aktīvi izmantot rīkus, kas pieejami rīku lapās, pildot 2. aktivitāti. Lai gan abas aktivitātes ir veidotas kā savstarpēji saistītas, daži jaunieši var automātiski nepamanīt šo saikni. Tāpēc nodarbības vadītājiem būtu skaidri jāizceļ šī saistība un jāpalīdz dalībniekiem pārnest un pielietot pirmajā aktivitātē apgūtos rīkus otrajā aktivitātē.

Kad saikne starp abām aktivitātēm bija skaidri izveidota un dalībniekiem saprotama, mēs īstenojām 2. aktivitāti atbilstoši tās sākotnējām vadlīnijām un instrukcijām, kas aprakstītas [videogames4good.eu](http://videogames4good.eu)

- **Abstraktu jēdzienu sasaistīšana ar mūsdienu realitāti**

Šajā trešajā aktivitātē dalībnieki tika iepazīstināti ar ilgtspējīgas un sociālās uzņēmējdarbības pamatprincipiem.

Viņi iepazinās ar dažādām uzņēmējdarbības un personīgajām vērtībām, kā arī reflektēja par to, kuras no tām viņiem personīgi rezonē visvairāk.



## IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



Mērķis bija sasaistīt teorētiskos jēdzienus ar pašu dalībnieku dzīves pieredzi, palīdzot viņiem saprast, kā šīs vērtības var pārvērsties konkrētās attieksmēs, izvēlēs un potenciālās nākotnes iniciatīvās.

Šajā aktivitātē tika izmantota vairāk reflektējoša pieeja. Jaunieši tika aicināti aizdomāties par to, kas viņiem patiesi ir svarīgs un kāpēc. Tā sniedza iespēju apstrādāt iepriekš apgūtās zināšanas un jēdzienus, kā arī apsvērt, kā tos iespējams pielietot savā dzīvē.

---

**Svarīgs aspekts:** lai atvieglotu šīs aktivitātes īstenošanu un palīdzētu jauniešiem sasaistīt to ar personīgu un konkrētu pieredzi, procesa vadītājiem nevajadzētu baidīties uzdot virzošus jautājumus par viņu aizraušanām, hobijiem, interesēm vai ikdienas iniciatīvām.

Jaunieši bieži uzskata, ka viņiem “nav nekādu projektu”. Tomēr, izmantojot mērķtiecīgus jautājumus un atbalstošu sarunu, bieži kļūst skaidrs, ka viņi jau ir iesaistīti nozīmīgās idejās vai aktivitātēs – viņi vienkārši vēl neapzinās tās kā tādas.

---



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Novērotie efekti un ietekme**

Kas mainās, kad jaunieši skaidri saprot, kā aktivitātes ir savstarpēji saistītas? Pieaug iesaiste, refleksija kļūst jēgpilnāka, un mācību process iegūst lielāku vienotību. Kad saiknes starp aktivitātēm tika skaidri izceltas, skauti tās vairs neuztvēra kā izolētus uzdevumus, bet gan kā posmus strukturētā mācību procesā.

Pāreja no darbības (darīšanas) uz pielietošanu (rīku atkārtotu izmantošanu) un pēc tam uz refleksiju (saistīšanu ar personīgajām vērtībām) radīja spēcīgu nepārtrauktības un mērķtiecības sajūtu.

Šāda secība palīdzēja dalībniekiem labāk saprast, kāpēc viņi veic katru uzdevumu un kā tas palīdz sasniegt kopējo mērķi – apgūt sociālās uzņēmējdarbības un DEI (daudzveidības, vienlīdzības un iekļaušanas) principus.

Ietekme tika novērtēta, izmantojot kvantitatīvos datus (tiešsaistes anketas pirms un pēc aktivitātēm), grupu refleksijas un neformālu atgriezenisko saiti no jaunatnes darbiniekiem un dalībniekiem.

Būtisks panākumu rādītājs bija spontāna projektu ideju rašanās diskusiju laikā. Piemēram, aktivitātē par ilgtspējīgas un sociālās uzņēmējdarbības vērtībām vairāki skauti dalījās ar idejām nākotnes iniciatīvām.

Kāds dalībnieks, identificējot “ilgtspēju” kā vienu no savām pamatvērtībām, izteica vēlmi veicināt koku stādīšanu savā apkaimē un atbalstīt grupas iesaisti iniciatīvā Valonijas reģionā. (vairāk informācija te:

[https://yesweplant.wallonie.be/home.html?utm\\_source=chatgpt.com](https://yesweplant.wallonie.be/home.html?utm_source=chatgpt.com))

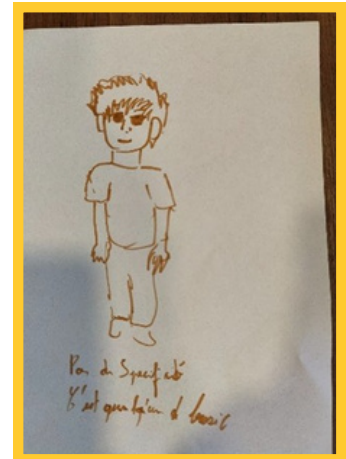


## IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



Vēl viens skaidrs iesaistes rādītājs bija darbu kvalitāte un radošums, ko dalībnieki demonstrēja aktivitātē “Daudzveidības un reprezentācijas izpēte videospēļu tēlos”.

Skauti izrādīja augstu ieinteresētību, veidojot savus tēlus, un aktīvi atkārtoti izmantoja stāstniecības rīku lapas I un II, lai strukturētu savas idejas.



Šie rezultāti parāda, ka tad, kad abstrakti jēdzieni tiek apzināti sasaistīti ar personīgu refleksiju un praktisku pielietojumu, dalībnieki biežāk uzņemas iniciatīvu, attīsta rīcībspējas sajūtu un iesaistās jēgpilnās sociālās un ilgtspējīgās aktivitātēs arī ārpus pašas nodarbības.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



## ◦ Dalībnieku atziņas

Dalībnieki uzskatīja, ka rīku lapas ir skaidras, labi uzrakstītas un viegli saprotamas. Viņi teica:

**“Ir noderīgi, ka pēc tam ir vēl viena aktivitāte, kas parāda, kā visu pielietot praksē.” “Forši, ka bija papildu izaicinājums, lai nopelnītu rīku lapas. Tas liek tām šķist vērtīgākām.”**

Arī saraksts tika novērtēts kā labs sākumpunkts. Kāds skauts teica:

**“Ir labi, ka ir saraksts. Tas ļauj domāt par citām lietām, nekoncentrējoties tikai uz pašu vārdu, bet gan uz tā nozīmi un to, kāpēc tas man ir svarīgi.” “Jautājumi otrajā daļā arī ir ļoti būtiski un jēgpilni (piemēram, “Kas tevi iedvesmo un kāpēc?”, “Raksturo sevi ne vairāk kā 20 vārdos” u.c.).”**

## ◦ Citas pārdomas un ieteikumi

- Strukturētā aktivitāšu secība tika ļoti novērtēta un būtu jā saglabā.
- Refleksijai jāparedz pietiekami daudz laika, jo tieši tajā notiek dziļākā mācīšanās.
- Mudiniet dalībniekus pārvērst identificētās vērtības konkrētās rīcības idejās.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



**Labākās prakses [1]:** Taustāmais kanvas (Tactile Canvas) – drukāto materiālu izmantošana padziļinātai radošajai refleksijai **[Itālija]:**

- **Kāpēc šī pieeja darbojas:**

Šī pieeja tika izstrādāta, lai “Radošā projekta audeklu” (“Creative Project Canvas”) no digitālas veidnes pārvērstu par praktisku, drukātu pieredzi. Radošā projekta audekls kalpo kā stratēģisks tilts starp sociālo uzņēmējdarbību un videospēlēm – tas ir daudzpusīgs rīks, kas ļauj kartēt ne tikai videospēles māksliniecisko redzējumu, bet arī tās dzīvotspēju kā uzņēmējdarbības modelim. Izmantojot šo rīku, dalībnieki var pārvērst digitālu naratīvu sociālās uzņēmējdarbības modelī, analizējot, kā spēles mehānikas var radīt ekonomisku vērtību un taustāmu sociālo ietekmi.

Pārejot no ekrāna uz papīru, dalībnieki var izvairīties no “digitālā noguruma” un stingrajiem ierobežojumiem, ko rada rakstīšana iepriekš definētos laukos.

Rakstīšanas un zīmēšanas fiziskais process veicina dziļāku kognitīvo saikni ar sarežģītām tēmām, piemēram, sociālo uzņēmējdarbību. Pētījumi liecina, ka rokraksta un skicēšanas taustāmais process veicina “lēno domāšanu”, palīdzot dalībniekiem labāk internalizēt abstraktus konceptus.

- **Apraksts:**

Aktivitāte tika izmēģināta klasē ar 21 jauniem vecumā no 16 līdz 17 gadiem. Katram dalībniekam tika nodrošināta drukāta Canvas kopija, kā arī pildspalvas, marķieri un līmlapiņas (“Post-it” piezīmes). Šī pieeja pārvērtā aktivitāti no vienkārša uzdevuma par dinamisku radošo darbnīcu.

**Svarīgi ņemt vērā:** darbs klasē ar nelielu grupu atviegloja aktivitāšu īstenošanu, jo skolotājs varēja sniegt atbalstu tiem, kuriem bija nepieciešami papildu skaidrojumi vai ierosmes pārdomām.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Izglītotāju un pasniedzēju loma:**

Izglītotājs vadīja aktivitāti klasē, sniedzot atbalstu tiem dalībniekiem, kuriem bija nepieciešami papildu skaidrojumi vai ierosmes pārdomām.

Lai veidotu tiltu starp “spēju pasauli” un “sociālo uzņēmējdarbību”, radošais process tika balstīts uz trim galvenajiem aspektiem: iekļaušanu, pieejamību un ilgtspēju. Dalībnieki tika aicināti domāt kā sociālie dizaineri, uzdodot tādas jautājumus kā:

- Kāds aprīkojums un materiāli ir nepieciešami, tostarp pārstrādājami, lietoti vai no citiem projektiem jau pieejami materiāli?
- Kas ir “neredzamais” lietotājs vai ieguvējs tavā nozarē? Kā tavš projekts dod balsi vai telpu tiem, kuri parasti tiek izslēgti no tradicionālajiem pakalpojumiem?
- Padomā par kādu barjeru – fizisku, digitālu, kultūras vai valodas – kas varētu liegt kādam izmantot tavu ideju. Kā tu varētu pārveidot savu pakalpojumu, lai tas būtu patstāvīgi izmantojams ikvienam neatkarīgi no viņu spējām vai pieredzes?
- Papildus ekonomiskajam ieguvumam – kādu “sociālo valūtu” rada tavš projekts? Ja tavš uzņēmums būtu veiksmīgs, kā tas pēc diviem gadiem uzlabotu tavas kopienas ikdienas dzīvi?

**Svarīgi ņemt vērā:** vadītājiem būtu jāiedrošina dalībnieki veidot skices, brīvas piezīmes un domu kartes, nevis tikai aizpildīt norādītās līnijas. Daži dalībnieki var justies nedroši vai apjukuši “tukšas” lapas priekšā.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Novērotie efekti un ietekme:**

Pārejot no tastatūras uz rakstīšanu ar pildspalvu, iesaiste kļuva daudz personiskāka un taustāmāka, savukārt projektu idejas iegūst lielāku dziļumu.

Izmantojot drukātu veidni, tika novērots būtisks pieaugums laikā, ko dalībnieki veltīja ideju izstrādei. Fiziska darbošanās ar drukāto kopiju veicināja detalizētāku projektu izstrādi ar vairāk niansēm.

Tā kā šī bija darbnīca un testa aktivitāte, nebija nepieciešams pilnībā izstrādāt reālu projektu visās detaļās. Rakstīšana uz papīra ļāva koncentrēties uz mazāku skaitu aspektu, taču daudz padziļinātāk, kalpojot kā sākumpunkts turpmākai ideju attīstīšanai.

Ietekme tika novērtēta, tieši vērojot dizaina procesu un analizējot noslēgumā aizpildītos Canvas.

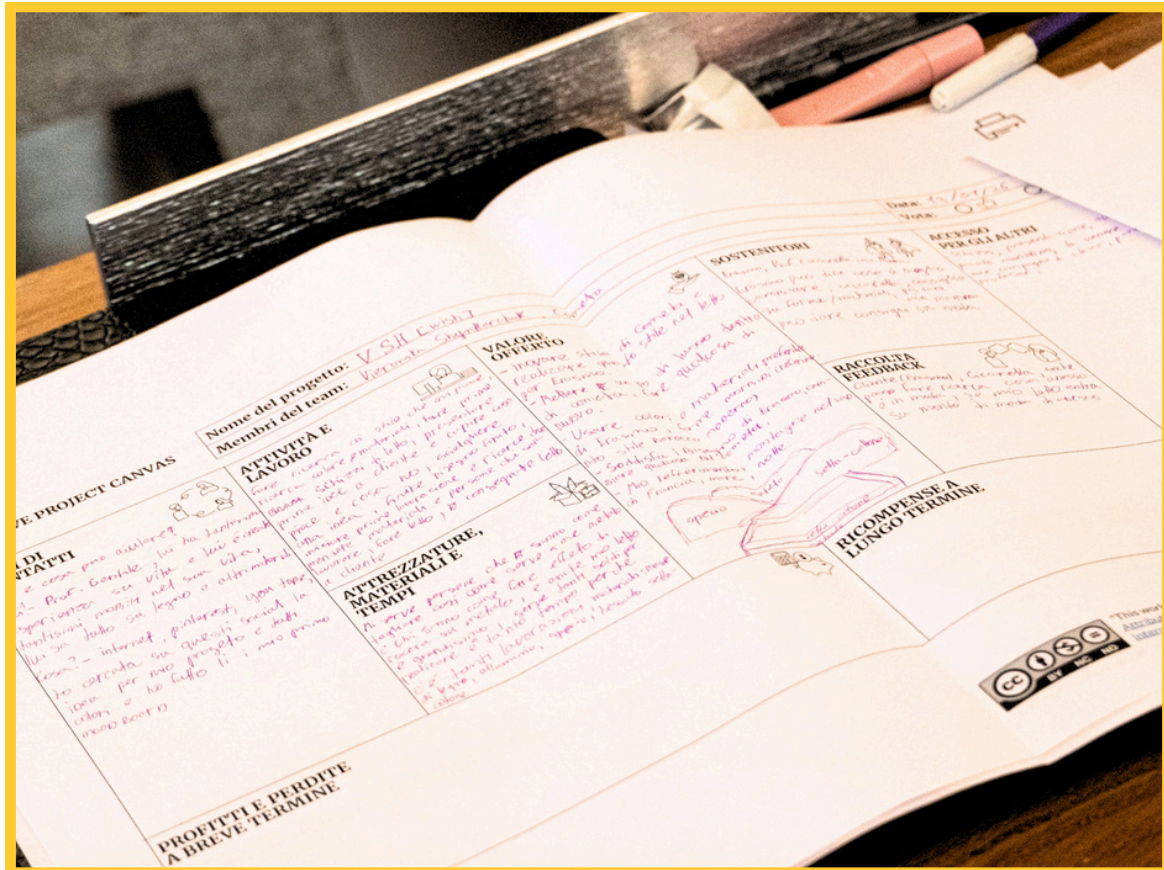
Daudzi dalībnieki varēja izmēģināt pieeju, kas nebūtu iespējama, strādājot datorā Word dokumentā vai līdzīgā formātā: bija iespējams veidot daudz savstarpēju sasaistu starp dažādām Canvas sadaļām (piemēram, savienojot “mērķauditoriju” ar “sociālo ietekmi” u.c.).

Projektu “Vizuālā attēlojuma” sadaļa bija ievērojami attīstītāka. Daži dalībnieki izmantoja Canvas malas, lai veidotu skices, piezīmes un papildu ideju uzmetumus.

Šie rezultāti parāda, ka digitālās barjeras noņemšana ļauj idejām plūst brīvāk, palīdzot dalībniekiem attīstīt spēcīgāku piederības un līdzatbildības sajūtu par saviem sociālās uzņēmējdarbības projektiem.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Atsauksmes:**

**“Rakstīšana ar roku man palīdzēja labāk ‘ieraudzīt’ ideju. Datorā tas šķita kā skolas uzdevums, bet šeit bija sajūta, ka es patiešām veidoju kaut ko savu.”**

**“Kā izglītotājs es pamanīju, ka digitālo klusumu nomainīja nepārtraukta radoša rosība. Jaunieši vairs nebija izolēti pie ekrāniem – viņi sarunājās savā starpā, vienlaikus norādot uz konkrētām vietām uz papīra. Sadarbība kļuva fiziska.”**



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Citas pārdomas un ieteikumi:**

**Formātam ir nozīme:** izmantojiet A3 vai pat lielāka izmēra formātus. Fiziskā vieta uz papīra atspoguļo “mentālo telpu”, kas tiek atvēlēta projektam.

**Pieņemiet radošo haosu:** iedrošiniet dalībniekus nebaidīties no dzēsumiem, labojumiem un pārrakstīšanas – tās ir pazīmes, kas liecina par domāšanas procesa attīstību, ko digitālie rīki bieži pārāk agri “nopolē”.

- **Atsauces:**

-Mueller, P. A., & Oppenheimer, D. M. (2014). The Pen Is Mightier Than the Keyboard: Advantages of Longhand Over Laptop Note Taking. Psychological Science.

-Mangen, A., & Velay, J. L. (2010). Digitizing Literacy: Reflections on the Haptics of Writing. Advances in Haptics.

-Van der Meer, A. L., & Van der Weel, F. R. (2017). Only Three Fingers Write, but the Whole Brain Is Active. Frontiers in Psychology.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



**Labā prakse [2]:** Vienaudžu mentorings: reāla veiksmes stāsta ienese klasē [Itālija]

- **Kāpēc šī pieeja darbojas:**

Šī pieeja ir vērsta uz to, lai mainītu pasniedzēja lomu – no “lektora” uz “mentoru”, mācību procesā iesaistot bijušo Eiropas mobilitātes programmu dalībnieku (piemēram, “Erasmus for Young Entrepreneurs” – EYE).

Vienaudža klātbūtne, kurš pats ir piedzīvojis šo pieredzi, palielina projekta uzticamību. Tādējādi skolēni neredz tikai informatīvu prezentāciju, bet gan taustāmu piemēru tam, kā prasmes var pārtapt reālā karjeras ceļā. Šis tilts starp teoriju un realitāti veicina dziļāku refleksiju un konstruktīvākas diskusijas.

- **Apraksts:**

Testēšanas posmā vidusskolā pēc darbnīcas notika praktiska simulācija, kuru vadīja bijušais EYE programmas dalībnieks.

Prezentējot “Erasmus for Young Entrepreneurs” rīklapu, pasniedzējs dalījās savā personīgajā pieredzē: izaicinājumos, meklējot uzņemošo organizāciju, ikdienas darbā ārvalstu jaunuzņēmumā un konkrētajās prasmēs, ko viņš ieguva.

Šī stāstniecības pieeja birokrātisku procesu (biznesa plāna aizpildīšanu) pārvērta par stratēģisku “misiju”.

**Svarīgi ņemt vērā:** ir būtiski, lai bijušais dalībnieks izceļ ne tikai panākumus, bet arī praktiskos izaicinājumus un grūtības. Tas padara simulāciju autentiskāku un palīdz izvairīties no sajūtas, ka programma tiek vienkārši “reklamēta”.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



Aktivitāte tika strukturēta trīs posmos, par pamatu izmantojot reālo pieteikšanās procesu Eiropas programmai:

- **Ideja un prezentācija:** grupas identificēja sava sociāli/ilgtspējīgi orientētā videospēļu projekta vērtības piedāvājumu un ieņēmumu modeli.
- **Motivācijas vēstule:** skolēni simulēja reģistrēšanos oficiālajā platformā, koncentrējoties uz to, ko viņi varētu piedāvāt uzņēmošajai organizācijai (piemēram, Unity prasmes, ieskatu jaunākajās tendencēs u.c.).
- **Saskaņošanas posms:** šī bija dinamiskākā aktivitātes daļa. Tika izveidoti "Uzņemošo uzņēmēju profili", un skolēniem bija jāanalizē un jāpamato, kāpēc konkrētajam uzņēmējam vajadzētu izvēlēties tieši viņus.

**Svarīgi ņemt vērā:** saskaņošanas posma laikā eksperts-pasniedzējs pārvietojās starp grupām, ieņemot "uzņemošā uzņēmēja" lomu, uzdodot sarežģītus jautājumus un sniedzot atgriezenisko saiti, balstoties uz reālās uzņēmējdarbības prasībām un gaidām.





# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Novērotie efekti un ietekme:**

Kad sesijai pievienojās un to vadīja vienaudzis–profesionālis, dalībnieku uzmanības līmenis ievērojami pieauga. Tas veicināja diskusijas un jautājumu apmaiņu, stimulējot dalībnieku idejas, vienlaikus pievēršoties arī ļoti praktiskiem un konkrētiem procesiem.

Skolēni simulēja pieteikšanos programmai, izstrādājot savus biznesa plānus, identificējot savas prasmes un praktiski pielietojot stratēģisko domāšanu.

Bijušā EYE dalībnieka klātbūtne samazināja distanci starp skolēniem un sarežģītajām uzņēmējdarbības un sociālās ietekmes tēmām. Šie rezultāti parāda, ka personīgs pieredzes stāsts ir viens no efektīvākajiem veidiem, kā Eiropas iespējas padarīt “reālas”. Tas pārvērš rīklapu no vienkārša dokumenta par ceļvedi karjeras attīstībai.

- **Atsauksmes:**

**“Dzirdēt stāstu no cilvēka, kurš patiešām devās šajā pieredzē, pilnībā mainīja skatījumu. Tā nebija kārtējā mācību stunda par Eiropu, bet gan stāsts par iespēju, kuru arī es varētu izmantot jau pēc gada.”**

- **Citas pārdomas un ieteikumi:**

**Izmantojiet “ekspertu” kā resursu, nevis lektoru:** bijušajam dalībniekam lielāko daļu laika vajadzētu pavadīt, pārvietojoties starp grupām un iesaistoties sarunās ar dalībniekiem, nevis uzstājoties auditorijas priekšā.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Vienkāršoti rīki:** vidusskolēniem ieteicams izmantot “vienkāršoto” biznesa plāna versiju (kā tas tika darīts šajā aktivitātē), lai izvairītos no pārmērīgas tehniskās terminoloģijas un saglabātu fokusu uz “vērtības piedāvājumu”.
- **Iesaistiet vietējos piemērus un lomu modeļus:** ja iespējams, iesaistiet ekspertus no tā paša reģiona kā skolēni, lai stiprinātu identificēšanās un personiskās saiknes sajūtu.

## Atsauces:

-Hägg, G., & Politis, D. (2018). Peer mentoring in entrepreneurship education: towards a role typology. Education + Training.

-Mueller, S. (2011). The Interactive Effect of Business Planning and Training on Entrepreneurial Behavior. Journal of Business Venturing / Bosma, N., et al. (2012). Entrepreneurship and role models. Journal of Economic Psychology.

-Warhuus, J. P., et al. (2018). From intention to action: Experiential learning in entrepreneurship education. International Journal of Management Education.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



**Labā prakse [1]:** “Digital Hunt” kā spēlošanas metode digitālās prasības un kritiskās domāšanas attīstīšanai **[Latvija]**

- **Kāpēc šī pieeja darbojas**

Jaunieši ikdienā nepārtraukti saskaras ar digitālu saturu, taču viņiem bieži trūkst strukturētu iespēju kritiski izvērtēt informāciju.

“Digital Hunt” darbojas, jo tā apvieno spēlošanu, komandas darbu un problēmu risināšanu reāllaikā, pārvēršot digitālo prasību no teorētiska koncepta par aktīvu pieredzi.

Sacensības elements palielina iesaisti, savukārt laika ierobežojums simulē reālas digitālās lēmumu pieņemšanas situācijas. Aktivitāte veicina sadarbību un komunikāciju, vienlaikus stiprinot arī caurviju kompetences līdztekus digitālajām prasmēm.

- **Apraksts**

“Digital Hunt” tika testēta Latvijā divos dažādos kontekstos:

- **1. praktiskais tests:** 12. klases skolēni vidusskolā (formālās izglītības vide).
- **2. praktiskais tests:** jaunieši, kas piedalījās neformālās jauniešu apmācībās.

Kopumā aktivitātē piedalījās divas jauniešu grupas ar atšķirīgu izglītības pieredzi, kas ļāva pārbaudīt aktivitātes pielāgojamību dažādām auditorijām.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



## Īstenošanas soļi:

### 1. Sagatavošanās:

Vadītāji sagatavoja digitālos izaicinājumus, kas saistīti ar informācijas meklēšanu, faktu pārbaudi un maldinoša satura atpazīšanu.

Komandas tika izveidotas iepriekš, kā arī tika nodrošinātas ierīces un piekļuve internetam.

### 2. Aktivitātes vadīšana:

Dalībnieki strādāja komandās un saņēma digitālos izaicinājumus ar noteiktu laika ierobežojumu.

Viņiem bija jāmeklē informācija, jāizvērtē tās uzticamība, jāsalīdzina avoti un jāpamato savi secinājumi.

Sacensības elements palielināja koncentrēšanos un enerģiju grupās. Aktivitāte ilga aptuveni 90–120 minūtes.

### 3. Turpinājums un refleksija:

Pēc aktivitātes notika strukturēta refleksijas sesija.

Dalībnieki pārrunāja, kuras stratēģijas darbojās veiksmīgi, ar kādām grūtībām viņi saskārās un kā šī pieredze sasauca ar uzvedību digitālajā vidē ikdienā.

Refleksija bija būtiska mācību procesa daļa.

- **Pieredze ar izglītotājiem un jauniešiem:**

Izglītotāji novērtēja, ka aktivitātei bija nepieciešama minimāla pielāgošana un to bija iespējams integrēt jau esošajās mācību stundās.

Jaunieši pozitīvi reaģēja uz sacensību un interaktīvo formātu, īpaši salīdzinājumā ar tradicionālajām lekciju tipa nodarbībām.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Mērķgrupas iesaiste:**

Dalībnieki tika aktīvi iesaistīti problēmu risināšanā, diskusijās ar vienaudžiem un refleksijā. Viņu atgriezeniskā saite tika apkopota diskusiju laikā un izmantojot īsas izvērtēšanas anketas.

- **Svarīgi ņemt vērā:**

- Skaidras instrukcijas ir būtiskas, lai izvairītos no neskaidrībām.
- Vadītājiem rūpīgi jāseko līdzi laikam, lai saglabātu aktivitātes dinamiku un dalībnieku enerģiju.
- Spēcīga refleksijas un pārrunu daļa ir būtiska, lai spēles pieredzi pārvērstu mācīšanās procesā.
- Iepriekš jānodrošina stabils interneta pieslēgums un darbspējīgas ierīces.

- **Novērotie efekti un ietekme**

Monitorings tika veikts, balstoties uz novērojumiem, grupu diskusijām un dalībnieku atgriezenisko saiti, kas tika apkopota praktiskās testēšanas laikā. Salīdzinājumā ar tradicionālajiem formātiem aktivitāte būtiski palielināja iesaistes līmeni. Dalībnieki demonstrēja labāku izpratni par dezinformāciju un spēcīgākas argumentēšanas prasmes, skaidrojot savus secinājumus. Uzlabojās arī komandu sadarbība, un strukturētā grupu darba formāta dēļ aktīvāk iesaistījās arī klusākie dalībnieki.





# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



Inovācija slēpjas digitālās pratības apvienošanā ar spēlošanu un laika spiediena elementu. Tā vietā, lai mācītu teoriju par dezinformāciju, aktivitāte simulē reālas digitālās lēmumu pieņemšanas situācijas.

Šo metodi iespējams īstenot skolās, jauniešu centros un digitālo prasmju darbnīcās ar minimāliem resursiem. Tā veicina atbildīgas digitālās uzvedības un kritiskās izvērtēšanas prasmju ilgtermiņa attīstību, kas mūsdienā digitālajā laikmetā ir īpaši nozīmīgas.

- **Atsauksmes**

Dalībnieki aktivitāti raksturoja kā:

- “Jautru un praktisku”
- “Aizraujošu un atšķirīgu no ierastajām stundām”
- “Noderīgu, lai saprastu, cik viegli informācija var būt maldinoša”

Neformālās izglītības vidē vairāki dalībnieki atzina, ka iepriekš nekad nebija kritiski izvērtējuši digitālos informācijas avotus.





## IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Citas pārdomas un ieteikumi:**

Vadītājiem īpaša uzmanība jāpievērš refleksijas posmam, jo tieši tajā mācīšanās process kļūst apzināts un skaidri formulēts. Lai izvairītos no neskaidrībām aktivitātes sākumā, ir svarīgi sniegt skaidras instrukcijas. Aktivitātes grūtības līmenis būtu jāpielāgo dalībnieku vecumam un digitālajām prasmēm. Vietēji aktuālu piemēru izmantošana palielina identificēšanās sajūtu un aktivitātes ietekmi.

Aktivitāte darbojas īpaši veiksmīgi, ja dalībnieki jūtas droši atklāti runāt par kļūdām, tāpēc būtiski ir radīt atbalstošu un drošu vidi.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



**Labā prakse [2]:** Vērtību kartēšanas darbnīca sociālās apziņas veicināšanai [Latvija]

- **Kāpēc šī pieeja darbojas**

Šī pieeja darbojas, jo tās sākumpunkts ir personīgās vērtības, nevis biznesa modeļi.

Daudzi jaunieši, īpaši tie, kuri atrodas sociāli ievainojamās situācijās, sākotnēji neidentificē sevi kā uzņēmējus. Koncentrējoties vispirms uz to, kas viņiem ir svarīgs, darbnīca mazina psiholoģiskās barjeras un rada drošu un viegli uztveramu ieeju sociālās uzņēmējdarbības tēmā.

Vērtību kartēšanas process pārvērš tādus abstraktus jēdzienus kā ilgtspēja un sociālā ietekme par kaut ko personīgu un praktisku.

Caur strukturētu refleksiju un diskusijām ar vienaudžiem dalībnieki sasaista savas vērtības ar reālās dzīves izvēlēm un nākotnes idejām.

Tas palielina iekšējo motivāciju un mudina jauniešus uztvert uzņēmējdarbību kā veidu, kā radīt nozīmīgas pārmaiņas, nevis tikai finansiālu ieguvumu.

- **Apraksts**

Aktivitāte tika īstenota Riga Youth Support Center kopā ar jauniešiem vecumā no 18 līdz 29 gadiem, tostarp sociāli ievainojamiem jauniešiem.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



## Īstenošanas soļi:

### 1. Sagatavošanās:

Vadītāji sagatavoja vērtību identificēšanas uzdevumus un sociālās uzņēmējdarbības piemērus. Sesija tika veidota pieejamā un uz diskusijām balstītā formātā.

### 2. Aktivitātes vadīšana:

Dalībnieki vispirms individuāli identificēja savas personīgās vērtības. Pēc tam viņi strādāja mazās grupās, lai pārrunātu, kā šīs vērtības ietekmē lēmumu pieņemšanu un kā tās varētu veidot sociāli atbildīgas biznesa idejas. Darbnīca ilga aptuveni divas stundas.

### 3. Turpinājums un refleksija:

Dalībnieki dalījās pārdomās kopīgā diskusijā. Vadītāji apkopoja atgriezenisko saiti un savus novērojumus.

### Pieredze ar izglītotājiem un jauniešiem:

Izglītotāji norādīja, ka dalībnieki diskusijās iesaistījās aktīvāk, nekā sākotnēji tika gaidīts. Jaunieši pozitīvi novērtēja iespēju reflektēt par savu identitāti un nākotni ārpus tikai finansiālu panākumu perspektīvas.

### Mērķgrupas iesaiste:

Dalībnieki tika aktīvi iesaistīti diskusijās, ideju apmaiņā un refleksijā. Formāts ļāva sociāli ievainojamiem jauniešiem izteikties strukturētā un atbalstošā vidē.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



## ◦ **Novērotie efekti un ietekme**

Ietekme tika novērtēta, balstoties uz novērojumiem un dalībnieku atgriezenisko saiti.

Dalībnieki demonstrēja lielāku pārliecību, paužot savu viedokli, kā arī izteiktāku izpratni par sociālo atbildību.

Diskusijas liecināja par dziļāku izpratni par ilgtspēju un ētisku lēmumu pieņemšanu.

Daudzi dalībnieki sasaistīja savas personīgās vērtības ar konkrētiem nākotnes karjeras mērķiem.

Inovācija slēpjas tajā, ka uzņēmējdarbības izglītība tiek sasaistīta ar personīgo identitāti un sociālo atbildību, nevis koncentrējas tikai uz biznesa mehānismiem.

Šai darbnīcai ir augsts atkārtojamības potenciāls mentoringa programmās, jauniešu centros un uzņēmējdarbības "bootcamp" tipa apmācībās. Tā veicina sociāli atbildīgas lēmumu pieņemšanas un mērķtiecīgas uzņēmējdarbības ilgtermiņa attīstību.

## ◦ **Atsauksmes**

Dalībnieki aktivitāti raksturoja kā:

- "Tas man palīdzēja saprast, kas man patiesībā ir svarīgs."
- "Es nekad iepriekš nebiju domājis par biznesu šādā veidā."
- "Bija patīkami runāt par vērtībām, nevis tikai par naudu."



## IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



Dalībnieku atgriezeniskā saite apstiprināja darbnīcas reflektīvo ietekmi. Vairāki jaunieši atzina, ka aktivitāte palīdzēja viņiem skaidrāk apzināties savas personīgās prioritātes un nākotnes virzienu.

Tādi komentāri kā “Tas man palīdzēja saprast, kas man patiesībā ir svarīgs” parāda, ka sesija radīja telpu dziļākai pašizpratnei, kuras bieži pietrūkst tradicionālajās uzņēmējdarbības apmācībās.

Šīs atsauksmes liecina, ka darbnīca mudināja dalībniekus sasaistīt ekonomisko darbību ar jēgu un ētisku atbildību.

### **Citas pārdomas un ieteikumi:**

Vadītājiem būtu jānodrošina psiholoģiski droša vide, īpaši strādājot ar sociāli ievainojamiem jauniešiem.

Tādus abstraktus jēdzienus kā ilgtspēja ieteicams skaidrot vienkāršā valodā un izmantot konkrētus piemērus.

Darbnīca darbojas visefektīvāk, ja tai seko praktiska aktivitāte, piemēram, projekta idejas izstrāde vai projekta Canvas izmantošana.

Vizuālie materiāli un drukātas darba lapas var palielināt iesaisti un palīdzēt abstraktus konceptus padarīt taustāmākus un vieglāk uztveramus.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



**Labā prakse [1]:** Komunikācija tiešsaistes kursam un plašākas ietekmes veidošanai **[Francija]**

- **Kāpēc šī pieeja darbojas**

Tiešsaistes kursa izveide vienmēr nāk ar izaicinājumu – kā panākt, lai tiešsaistes auditorija to pamana, reģistrējas un patiešām iesaistās mācību procesā.

Galū galā Erasmus+ projektā vai jebkurā citā tiešsaistes kursā jauniešu izglītības jomā viens no vienkāršākajiem veidiem, kā sasniegt noteiktu dalībnieku skaitu un KPI rādītājus, būtu uzrunāt jauniešus, kuri jau piedalās citos organizācijasursos vai aktivitātēs.

Tomēr, lai arī šāda pieeja varētu darboties, tā nepierāda e-mācību formāta nozīmīgumu un pievienoto vērtību.

Ja kursam piesakās tikai cilvēki, kuri jau zina organizācijas izglītības piedāvājumu, rodas jautājums – kāpēc vispār veidot tiešsaistes kursu? Vai šādā gadījumā nepietiktu ar klātienē nodarbību vai vienkāršu PDF materiālu?

Tiešsaistes kursa izveides galvenais mērķis izglītības organizācijai ir sasniegt dalībniekus, kurus citādi nebūtu iespējams uzrunāt caur ierastajiem kanāliem. Tāpēc zemāk aprakstām, kā tika sasniegti kursa dalībnieki tiešsaistē, kā arī sniedzam ieteikumus, kā piesaistīt jaunus dalībniekus ārpus organizācijas ierastās auditorijas.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Apraksts**

Lai testētu tiešsaistes kursu, tika īstenoti trīs dažādi aktivitāšu veidi.

### **Tiešsaistes komunikācijas kampaņa:**

Kurss tika plaši popularizēts, daloties ar to specializētās grupās iesācējiem un neatkarīgajiem videospēļu izstrādātājiem, kā arī izmantojot mērķētas sponsorētās publikācijas.

Tas ļāva sasniegt vairāk nekā 45 000 cilvēku franču valodā un 114 000 cilvēku angļu valodā visā Eiropā.

Kurss tika publicēts arī specializētās franču videospēļu izstrādātāju Discord kopienās.

### **Vebinārs tiešākai saiknei:**

Lai gan tiešsaistes komunikācija ļauj sasniegt lielu auditoriju, tā bieži neļauj izveidot tiešu saikni ar dalībniekiem.

Tāpēc pieeja tika papildināta ar vebināru franču valodā, kas ļāva sazināties ar diviem izglītotājiem, kuri vēlāk popularizēja kursu saviem audzēkņiem, kā arī ar trim videospēļu izstrādātājiem.

### **Individuālā mentoringa piedāvājums:**

Lai stiprinātu saikni ar mērķgrupu, tika piedāvāta individuāla mentoringa iespēja cilvēkiem, kuri veido savu pirmo videospēli.

Lai gan šie ieraksti sasniedza plašu auditoriju, tas nepārvērtās tiešos pieteikumos bezmaksas mentoringam.

Tomēr, sekojot līdzīgai reģistrēto dalībnieku skaitam tiešsaistes kursā, tika novērots, ka šī pieeja efektīvi palielināja interesi par kursu.



## IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Citas pārdomas un ieteikumi:**

Tiešas auditorijas veidošana tādās platformās kā Discord var būt efektīva stratēģija. Tomēr daudzpartneru projektos to īstenot ir salīdzinoši sarežģīti, jo kursa publicēšanas datumu bieži nav iespējams precīzi noteikt pietiekami laicīgi. Jebkādas aizkavēšanās pēc auditorijas aktivizēšanas var radīt vilšanos un mazināt iesaisti.

**VIDEO GAMES FOR GOOD**

APPRENDS  
À ENTREPRENDRE ET  
CRÉER TON JEU VIDÉO

Cours  
gratuits  
en ligne

Cofinancé par  
l'Union européenne



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



**Labā prakse [2]:** Profesionāļu atgriezeniskā saite – dalībnieku un izglītotāju gaidu pārvaldīšana pirmās videospēles izstrādē **[Francija]**

- **Kāpēc šī pieeja darbojas**

Viena no mūsu projekta mērķgrupām ir videospēļu izstrādātāji divu iemeslu dēļ:

1. jaunie pirmreizējie spēļu veidotāji tieši atbilst mūsu jauniešu mērķgrupai;
2. videospēļu izstrādātāji un neatkarīgās studijas var palīdzēt izvērtēt projekta pieeju un saturu, papildinot to ar savu profesionālo pieredzi. Turklāt vairāki mūsu partneri pasniedz vai ir pasnieguši videospēļu izstrādi augstākās izglītības iestādēs.

Pateicoties YuzuPulse sadarbībai ar vietējo videospēļu ekosistēmu, Euracreative CCI hub un reģionālo tīklu Game In North, mums bija iespēja diskutēt par:

- galvenajiem izaicinājumiem un kļūdām, ar kurām saskaras pirmreizējie spēļu izstrādātāji, kā arī par veidiem, kā viņus sagatavot šo risku mazināšanai;
- mūsu pieejas izvērtēšanu un īpaši tiešsaistes kursa pārskatīšanu.

Tā kā pirmais aspekts, visticamāk, būs visnoderīgākais izglītotājiem, kuri lasa šo ceļvedi, turpmāk koncentrēsimies tieši uz šo tēmu.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Galvenie izaicinājumi, par kuriem izglītotājiem būtu jāzina**

Galvenie izaicinājumi, ar kuriem saskaras jaunieši, veidojot savu pirmo videospēli, ir aprakstīti šādos bloga ierakstos:

- [5 mistakes all first-time video game creators make – including us](#)
- [Want to mess up your first video game project? Follow these 5 pieces of advice from entrepreneurs!](#)

Apkopojot galvenās problēmas:

- **Sākšana ar “sapņu projektu”:** cilvēki bieži sāk ar pārāk ambiciozu ideju. Lepnums un emocionālā piesaiste projektam ieņem pārāk lielu lomu, kas traucē pieņemt efektīvus un realistiskus lēmumus. Tas arī kavē pārbaudīt, vai konkrētajai spēlei vispār pastāv auditorija.
- **Pārmērīgas ambīcijas pirmajā projektā:** pirmajai spēlei vajadzētu būt nelielai un salīdzinoši ātri izstrādājamai. Tikai praktiski veidojot spēli, iespējams saprast, cik laukietilpīgi ir visi procesi un cik daudz laika patiesībā prasa detaļas, kas sākotnēji šķita nenožīmīgas.
- **Nepietiekams finansējums:** pirmajam projektam ir maz ticams saņemt finansējumu, īpaši ārpus Francijas. Tāpēc pirmo spēli ieteicams veidot kā blakusprojektu un jau iepriekš pārliecināties, ka ir pietiekami personīgie resursi, lai ilgtermiņā uzturētu darbu pie projekta, jo izstrāde gandrīz noteikti prasīs vairāk laika nekā sākotnēji plānots.
- **Nespēja parūpēties par sevi:** veidojot pirmo spēli, jaunie izstrādātāji bieži ir tik aizrautīgi, ka atstāj novārtā savu labsajūtu. Rezultātā rodas nogurums, trauksme un nevajadzīga spriedze komandā.



## IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Gaidīšana, līdz viss būs perfekts, pirms dalīties ar savu darbu:** tas ir viens no drošākajiem veidiem, kā nekad nepārbaudīt savas spēles ideju praksē un nenoskaidrot, kas ir tās mērķauditorija un kur to iespējams sasniegt.
- **Pārāk liela paļaušanās uz visu saņemto atgriezenisko saiti:** ikviens – draugi, ģimene, cilvēki internetā vai nozares profesionāļi – spēļu izstrādātājiem sniedz savu viedokli. Ir svarīgi ieklausīties šajos padomos, bet vienlaikus arī saprast, kad un kā daļu no tiem ignorēt, lai projekts saglabātos realizējams.
- **Projektu vadības prasmju neapgūšana:** ar aizrautību vien nepietiek, lai veiksmīgi attīstītu spēļu projektu – nepieciešamas arī projektu vadības prasmes un metodes.
- **Komunikācijas neveidošana par projektu pirms tā publicēšanas:** tas nozīmē, ka netiek veidota auditorija, un rezultātā spēle var nevienu neieinteresēt.

### Kā izglītotāji var palīdzēt risināt šos izaicinājumus

- **Kad jaunieši sāk ar savu “sapņu projektu”:** ir svarīgi izskaidrot priekšrocības, ko sniedz vienkāršas spēles izstrāde sākumā – risks ir mazāks, un nav spiediena visu paveikt perfekti jau ar pirmo mēģinājumu.

Pēc nesenā piemēra ar Clair Obscur: Expedition 33 un mākslīgā intelekta popularitātes pieauguma daudziem var rasties iespaids, ka ambiciozas spēles izveide ir vienkārša. Taču realitātē tas ir daudz sarežģītāk: uzņēmums Sandfall Interactivestrādāja ar profesionāļu komandu un tam bija pieejams finansējums, savukārt mākslīgais intelekts var palīdzēt radīt atsevišķus spēles elementus, bet ne nodrošināt to pilnvērtīgu savstarpējo darbību.



## IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Pārmērīgas ambīcijas pirmajā projektā:** labs veids, kā parādīt jauniešiem, cik daudz vēl jāapgūst un cik vērtīgi būtu sākt ar nelielu projektu, ir iepazīstināt viņus ar mūsu tiešsaistes kursa 2. moduli. Tajā parādīti visi papildu procesi, kas saistīti ar spēļu izstrādi – testēšana, komunikācija, kvalitātes pārbaude (Q&A) u.c. – par kuriem dalībnieki bieži sākotnēji nemaz neizdomājas.

Turklāt daži jaunieši videospēles uztver tikai kā AAA līmeņa projektus. Šādos gadījumos ir noderīgi iepazīstināt viņus arī ar mazāka mēroga neatkarīgajām (“indie”) spēlēm.

- **Nepietiekams finansējums:** palīdziet dalībniekiem reālistiski izvērtēt, cik daudz laika un/vai finanšu resursu viņiem jau ir pieejams, lai plānotu spēles projektu atbilstošā apjomā.
- **Nespēja parūpēties par sevi:** regulāri pārrunājiet ar dalībniekiem, kā viņi jūtas gan individuāli, gan komandas darbā, lai savlaicīgi pamanītu pārslodzi vai spriedzi.
- **Gaidīšana, līdz viss būs perfekts, pirms dalīties ar savu darbu:** organizējiet aktivitāti, kurā tiek analizēta kādas neatkarīgas spēles agrīnā komunikācija, lai parādītu, kā projekts laika gaitā ir attīstījies.
- **Pārāk liela paļaušanās uz visu saņemto atgriezenisko saiti:** ikviens – draugi, ģimene, cilvēki internetā vai profesionāļi – sniegs savu viedokli par spēli. Ir svarīgi ieklausīties, bet vienlaikus arī saprast, kad un kā daļu no šīs informācijas ignorēt, lai projekts saglabātos realizējams.
- **Projektu vadības prasmju neapgūšana:** šī ir joma, kurā izglītotāji var īpaši palīdzēt. Izmantojiet mūsu projekta resursus, īpaši aktivitāšu lapas un tiešsaistes kursu, lai mācītu dalībniekiem projektu vadības prasmes.
- **Komunikācijas neveidošana par projektu pirms tā publicēšanas:** kad dalībniekiem ir izveidots pirmais prototips, atbalstiet viņus komunikācijas uzsākšanā tādās platformās kā Reddit, kur pastāv vairākas kopienas mazām spēļu izstrādātāju komandām un iespējams prezentēt savu projektu.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



## **Praktiskā aktivitāte:**

Kā ievadu aktivitātei varat uzdot dalībniekiem šādus jautājumus (piemēram, izmantojot Kahoot! vai līdzīgu platformu), lai saprastu viņu priekšstatus un sākotnējo izpratni:

- Es vēlos jau tagad izveidot savu sapņu videospēli:
  - Jā
  - Nē
- Nosauc pēdējās 3 spēles, ko spēlēji: (atvērtā atbilde)
- Esmu pēdējā gada laikā spēlējis neatkarīgās ("indie") spēles. Nosauc tās: (atvērtā atbilde)
- Mākslīgais intelekts padarīs spēļu izstrādi daudz vienkāršāku:
  - Jā
  - Ne īsti
  - Nemaz
- Es ātri izveidošu spēli, lai ar to nopelnītu naudu:
  - Ļoti iespējams
  - Maz ticams
- Es varu strādāt pie sava spēles projekta visus vakarus un nedēļas nogales:
  - Noteikti
  - Ja nepieciešams
  - Man būs nepieciešamas pauzes



## IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- Es dalīšos ar savu spēli tikai tad, kad tā būs pabeigta:
  - Jā, tad tā būs perfekta!
  - Nē, es to parādīšu jau agrāk, lai veidotu auditoriju un saņemtu atgriezenisko saiti
- Projektu vadība ir garlaicīga:
  - Piekrītu – tas nav mans uzdevums kā spēles veidotājam
  - Nepiekrītu – man tā ir nepieciešama, lai vadītu savu spēļu projektu



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



**Labā prakse [1]:** Sociālās iekļaušanas kontekstualizēšana, analizējot “pretpiemērus” [Čehija]

- **Kāpēc šī pieeja darbojas**

Šajā pieejā tiek izmantoti “slikti piemēri” no esošajām videospēlēm – problemātiski stāstniecības vai tēlu attēlojuma risinājumi – lai rosinātu kritiskas diskusijas. Analizēt to, kas nestrādā, ir efektīva pedagoģiskā metode, jo tā sniedz konkrētus un reālās dzīves piemērus, uz kuriem balstīt sarunu. Šī pieeja ir īpaši piemērota jauniešiem vecumā no 16 līdz 19 gadiem, jo tā ļauj pielietot kritisko domāšanu attiecībā uz medijiem, kurus viņi jau ikdienā patērē, padarot tādus abstraktus jēdzienus kā “iekļaušana” un “pieejamība” daudz taustāmākus un saprotamākus.

- **Apraksts**

Aktivitāte tika īstenota Eppas Office kopā ar jauniešiem vecumā no 16 līdz 19 gadiem.

**Īstenošanas soļi:**

Aktivitātes formāts: vadītāji prezentē fragmentus no esošajām videospēlēm, kurās sastopami problemātiski stereotipi, vienpusēji tēli vai izslēdzošs dizains.

Kritiskā diskusija: šis formāts apvieno videospēļu analīzi ar refleksiju par sociālajiem jautājumiem. Tas pārvērš aktivitāti no pasīvas lekcijas par dinamisku radošo darbnīcu, kurā dalībnieki paši identificē stereotipus un problemātiskus elementus.

**Svarīgi ņemt vērā:** vadītājiem iepriekš būtu jā sagatavo daudzveidīga spēļu fragmentu izlase – gan pozitīvi, gan negatīvi piemēri – lai veicinātu šīs refleksijas un diskusijas.

Tāpat ir būtiski atvēlēt telpu personīgās pieredzes dalīšanai, jo tieši šādi brīži bieži rada visdziļāko mācīšanos. Vienlaikus tas prasa no pasniedzēja emocionālu jutīgumu un spēju droši vadīt sarunu.

Vadītāji apkopja arī dalībnieku atgriezenisko saiti un savus novērojumus.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



## Pieredze ar izglītotājiem un jauniešiem:

Izglītotāji norādīja, ka dalībnieki diskusijās iesaistījās aktīvāk, nekā sākotnēji tika gaidīts, un ka aktivitātes formātam bija nepieciešamas tikai nelielas pielāgošanas.

## Mērķgrupas iesaiste:

Dalībnieki tika aktīvi iesaistīti problēmu risināšanā, diskusijās ar vienaudžiem un refleksijā.

## Novērotie efekti un ietekme

- **Palielināta izpratne:** dalībnieki kļuva ievērojami apzinīgāki attiecībā uz stereotipisku attēlojumu gan videospēlēs, gan medijos kopumā.
- **Personiska saikne:** reālu "slikto piemēru" izmantošana mudināja dalībniekus dalīties ar savu personīgo pieredzi par nepietiekamu pārstāvniecību vai izslēgšanu.
- **Praktiska pielietošana:** identificējot, no kā būtu jāizvairās, skauti un skolēni demonstrēja lielāku apņemšanos, veidojot savus iekļaujošos tēlus, aktīvi pielietojot diskusijās gūtās atziņas savos radošajos projektos.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Atsauksmes**

## Vadītāja skatījums: no kritikas uz radīšanu

“Sākumā es uztraucos, ka koncentrēšanās uz ‘sliktiem piemēriem’ varētu radīt pārāk negatīvu atmosfēru, taču viss mainījās brīdī, kad parādīju fragmentu no labi zināmas spēles ar ļoti stereotipisku sievietes tēlu.

Tā vietā, lai klausītos sausā lekcijā par dzimumu stereotipiem, skolēni paši iesaistījās aktīvā diskusijā par to, kā šāds dizains izslēdz pusi potenciālo spēlētāju.

Ļaujot viņiem analizēt un kritizēt ‘slikto’ dizainu, viņi jutās daudz spēcīgāki un motivētāki radīt kaut ko ‘labu’. Tā vairs nebija tikai abstrakta sociāla mācība – tas kļuva par tehnisku izaicinājumu: ‘Kā izveidot tēlu, kas šķiet cilvēcis, nevis klišejs?’ Apzinātība, ko viņi ieguva šajā procesā, saglabājās visā turpmākajā izstrādes posmā.”

## Dalībnieka skatījums (17 gadi): “kritiskās acs” attīstīšana

“Esmu spēlējis videospēles visu savu dzīvi, bet nekad īsti neaizdomājos, kāpēc daži tēli vienmēr izskatās vai uzvedas vienādi.

Redzēt ‘sliktos piemērus’ līdzās daudz iekļaujošākiem piemēriem bija īsts atklājums. Kad tu pamani stereotipu, to vairs nav iespējams nepamanīt.

Strādājot pie sava projekta, mēs nolēmām atteikties no sākotnējās tēla idejas, jo sapratām, ka atkārtotam stereotipu, ko bijām redzējuši jau simtiem reižu.

Šī aktivitāte man palīdzēja saprast, ka kā spēļu veidotājam man ir iespēja mainīt naratīvu, nevis tikai atkārtot to, kas jau eksistē.”



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



## Dalībnieka skatījums (19 gadi): no pasīva spēlētāja līdz aktīvam dizainerim

“Visvairāk mani ietekmēja brīdis, kad analizējām, kā dažas spēles izmanto ‘daudzveidību’ tikai kā formalitāti bez īsta dziļuma.

Tas lika man saprast, ka iekļaušana nenozīmē tikai dažādības pēc principa ievietot kādu tēlu fonā – svarīgs ir arī stāsts, ko šis tēls pārstāv.

Analizējot lielo studiju neveiksmes, es ieguvu daudz lielāku pārlicību par sevi. Tas man lika saprast, ka, lai radītu ‘labāku’ spēli, nav nepieciešams milzīgs budžets – daudz svarīgāk ir domāt pārdomātāk un apzinātāk.

Šī pieredze mainīja to, kā es skatos uz savu Steam bibliotēku, un noteikti ietekmēja arī to, kā mēs piegājām savas komandas spēles dizainam.”

- **Citas pārdomas un ieteikumi:**

### Kā pārvaldīt aizsargreakcijas

- **Pārdomas:** tā kā daudzi dalībnieki (īpaši 16–19 gadu vecuma grupā) ir analizēto spēļu fani, pastāv risks, ka viņi reaģēs aizsargājoši, ja pasniedzējs tiks uztverts kā cilvēks, kurš vienkārši “noniecina” populārus medijus.
- **Ieteikums:** analīzi ieteicams pozicionēt kā “produkta uzlabošanu”, nevis “morālu nosodījumu”. Tā vietā, lai teiktu, ka spēle ir “slikta”, labāk jautāt: “Kā šo tēla dizainu varētu paplašināt vai uzlabot, lai vairāk cilvēku justos iekļauti?” Tas palīdz saglabāt radošu, profesionālu un uz risinājumiem orientētu atmosfēru, nevis apsūdzību toni.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



## “Pretstatījuma” spēks

- **Pārdomas:** analīze ir visefektīvākā tad, ja “sliktam piemēram” uzreiz seko “labs piemērs” (pretpiemēra pretpiemērs). Tas palīdz novērst pārāk negatīvu atmosfēru un vienlaikus sniedz skaidru priekšstatu par veiksmīgu pieeju.
- **Ieteikums:** katram problemātiskajam stereotipam (piemēram, vienpusīgam “glābjamās princeses” tēlam) sagatavojiet arī pozitīvu un iekļaujošu alternatīvu (piemēram, daudzdimensionālu, spēlējamu sievietes galveno varoni).

Šāda “A/B testēšanas” pieeja palīdz dalībniekiem skaidri vizualizēt, kā iekļaujošs dizains izskatās praksē.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



**Labā prakse [2]:** Naratīva “meta-struktūru” izmantošana sarežģītākas stāstniecības veidošanai **[Čehija]**

- **Kāpēc šī pieeja darbojas**

Šī labā prakse balstās uz principu, ka strukturēti naratīva ietvari palīdz dalībniekiem pāriet no virspusējām idejām uz dziļāku stāsta izpratni.

Pētījumi naratīva dizaina jomā liecina, ka strukturēta pieeja tēlu attīstībai – īpaši izmantojot “Meta-struktūru” (Lie, Want, Ghost, Need, Truth) – palīdz dalībniekiem internalizēt sarežģītākas stāsta līnijas un tēlu attīstības lokus. Šī pieeja samazina “tukšās lapas” efektu jaunajiem autoriem, kuri var justies apjukuši, sākot veidot stāstu no nulles, kā arī palīdz sociālās tēmas integrēt pašā spēles pieredzē, nevis pievienot tās tikai virspusēji.

- **Apraksts**

Aktivitāte tika īstenota Eppas Office kopā ar jauniešiem vecumā no 16 līdz 19 gadiem.

## Īstenošanas soļi:

**Ietvars kā rīks:** Dalībnieki tika iepazīstināti ar piecu galveno psiholoģisko elementu struktūru, ap kuru veidot savas spēles stāstu:

- **The Ghost (Rēgs/Pagātnes ēna):** pagātnes notikums, kas turpina vajāt tēlu.
- **The Lie (Meli):** aplams priekšstats vai pārliecība, kas tēlam ir pašam par sevi.
- **The Want (Vēlme):** tēla ārējais, konkrētais mērķis.
- **The Need (Nepieciešamība):** tas, ko tēlam patiesībā nepieciešams iemācīties vai saprast (“Patiesība”).



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



## Struktūras pielietošana darbnīcā:

Naratīva dizaina darbnīcās šī struktūra kalpo kā galvenais ideju ģenerēšanas un stāsta attīstīšanas instruments. Tā veicina "lēno domāšanu" un dziļāku refleksiju par tēlu motivāciju un attīstību.

**Svarīgi ņemt vērā:** šo ietvaru nepieciešams papildināt ar detalizētu pieeju stāstu "playtestēšanai" jeb testēšanai spēles procesā.

Lai gan meta-struktūra palīdz izveidot tēlu, dalībniekiem ir nepieciešami arī konkrēti piemēri un rīki stāsta pilnveidošanai, lai identificētu un novērstu plaisas starp naratīvu un reālo spēles pieredzi.

Vadītāji apkopoja arī dalībnieku atgriezenisko saiti un savus novērojumus.

## Pieredze ar izglītotājiem un jauniešiem:

Izglītotāji norādīja, ka dalībnieki diskusijās iesaistījās aktīvāk, nekā sākotnēji tika gaidīts, un ka aktivitātes formātam bija nepieciešamas tikai nelielas pielāgošanas.

## Mērķgrupas iesaiste:

Dalībnieki tika aktīvi iesaistīti problēmu risināšanā, diskusijās ar vienaudžiem un refleksijā.

## Novērotie efekti un ietekme

- **Padziļināta iesaiste:** šī strukturētā pieeja tika augstu novērtēta, jo tā dalībniekiem nodrošināja skaidru attīstības ceļvedi.
- **Daudzslāņaināka stāstniecība:** dalībnieki pārgāja no vienkāršām idejām uz niansētākiem un saistošākiem naratīviem, kuros sociālās tēmas tika integrētas daudz pārliecinošāk.
- **Vienota un jēgpilna mācību pieredze:** izmantojot profesionālu naratīva struktūru, dalībnieki izjuta, ka viņu projekti iegūst lielāku dziļumu, kvalitāti un skaidrāku mērķi.



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



- **Atsauksmes**

## **Izglītotāja skatījums: kā pārvarēt “tukšās lapas” efektu**

“Lielākais izaicinājums jaunajiem autoriem bieži ir sajūta, ka viņu priekšā ir tukša lapa un nav skaidrs, ar ko sākt.

‘Meta-struktūra’ (Lie, Want, Ghost, Need, Truth) tika ļoti augstu novērtēta, jo tā nodrošināja skaidru un profesionālu attīstības ceļvedi. Bija iespaidīgi redzēt, kā dalībnieki pārgāja no virspusējiem stereotipiem uz daudz niansētākiem un saistošākiem naratīviem.

Sesijas beigās viņi vairs vienkārši neveidoja spēles – viņi spēja jēgpilni integrēt sarežģītas sociālās tēmas savā stāstniecībā, jo struktūra lika domāt par tēlu iekšējām vajadzībām un attīstību.”

## **Jaunā autora skatījums: kā sociālās tēmas padarīt dabiskas**

“Pirms darbnīcas es domāju, ka ‘laba’ spēle nozīmē vienkārši beigās pievienot kādu vēstījumu par laipnību vai pieņemšanu.

Taču EPPAS ietvars man parādīja, ka sociālajam vēstījumam būtu jābūt tai ‘Patiesībai’, ko tēlam nepieciešams iemācīties, lai sasniegtu savu mērķi.

Tas palīdzēja tēmu integrēt dabiskā veidā, nevis radīt sajūtu, ka tā ir piespiedu kārtā pievienota.

Šis iepriekš definētais ietvars man palīdzēja izveidot tēla attīstības loku, kas šķita autentisks, un padarīja mūsu spēles vēstījumu par iekļaušanu daudz spēcīgāku.”



# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



## Vienaudža-vērtētāja skatījums: no vienkāršām idejām uz dziļiem tēlu attīstības lokiem

“Klausoties citu komandu stāstu prezentācijas, bija uzreiz redzams, kuri izmantoja Meta-struktūru.

Viņu tēli šķita kā īsti cilvēki ar reāliem iekšējiem konfliktiem, nevis vienkārši avatāri uz ekrāna.

Mani ļoti iedvesmoja redzēt, kā tāds tehnisks rīks kā ‘Lie’ un ‘Want’ var novest pie tik dziļiem un emocionāliem stāstu attīstības lokiem.

Tas mainīja arī manu paša pieeju dizainam. Tagad es saprotu, ka labākais veids, kā pievērsties sarežģītām sociālām tēmām, ir integrēt tās pašā tēla psiholoģiskajā attīstības ceļā.”

- **Citas pārdomas un ieteikumi:**

### Kā līdzsvarot “iekšējo” un “ārējo” konfliktu

- **Pārdomas:** tika novērots, ka dalībniekiem parasti ir viegli identificēt tēla “Want” jeb ārējo mērķi (piemēram, “atrast dārgumu”), taču daudz grūtāk ir definēt “Need” jeb iekšējo attīstību (piemēram, “iemācīties uzticēties citiem”). Bez šīs iekšējās vajadzības spēles stāsts var šķist virspusējs un emocionāli tukšs.
- **Ieteikums:** izmantojiet “Ghost” jeb pagātnes traumu/notikumu kā tiltu starp ārējo un iekšējo konfliktu. Iedrošiniet vadītājus uzdot jautājumu: “Kas šim tēlam ir noticis pagātnē, kas padara tik sarežģītu iegūt to, kas viņam patiesībā ir nepieciešams?” Tieši “Ghost” sasaistīšana ar “Need” palīdz jauniešiem saprast, ka tēla attīstība ir laba stāsta centrālais elements.



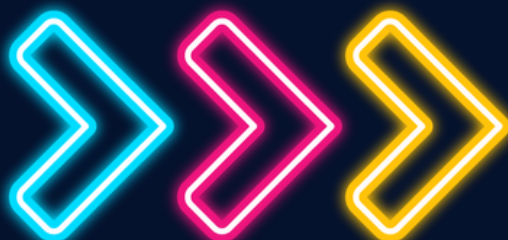
# IEVIEŠANA UN IZVĒRTĒŠANA



## Stāsta attīstības loka vizualizēšana

- **Pārdomas:** tādi abstrakti psiholoģiski jēdzieni kā “The Lie” (“Meli”) var būt grūti uztverami, ja par tiem runā tikai teorētiski vai verbāli. Dalībnieki, kuriem bija grūtības ar tekstā balstīto pieeju, daudz veiksmīgāk izprata struktūru, kad varēja “ieraudzīt” stāsta formu vizuāli.
- **Ieteikums:** nodrošiniet vizuālu “Naratīva attīstības loka” veidni, kurā dalībnieki var fiziski iezīmēt brīžus, kuros tiek apšaubīti tēla “Meli” un atklāta “Patiesība”.

Stāsta uztveršana kā ceļojums ar kāpumiem un kritumiem palīdz labāk līdzsvarot arī spēles līmeņu ritmu un attīstības tempu.



# VIDEO GAMES FOR GOOD

Finansē Eiropas Savienība. Tomēr paustie viedokļi un uzskati ir tikai autora(-u) atbildība un ne vienmēr atspoguļo Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un kultūras izpildaģentūras (EACEA) viedokli. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nevar tikt sauktas pie atbildības par tiem.



**Līdzfinansē  
Eiropas Savienība**

<https://www.videogames4good.eu>