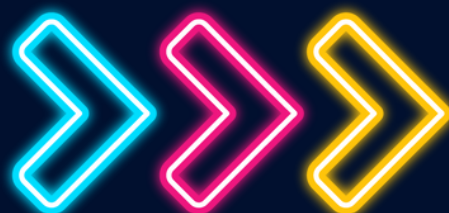




Līdzfinansē
Eiropas Savienība



VIDEO GAMES FOR GOOD

Idejas prezentācija

<https://www.videogames4good.eu>

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



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

**VISAS
IESPĒJAS**



Eppas

Ilgums:	60 līdz 90 minūtes (atkarīgs no grupu lieluma)
Vecums:	18 - 30 gadu vecums
Grupas lielums:	3 - 5 dalībnieki komandā
Mērķis:	Iesaistīt uz projektiem balstītu mācīšanos dalībnieku digitālo prasmju attīstībā.
Uzdevumi:	• Izstrādāt prezentēšanas un kritiskās domāšanas prasmes, • Dalībniekiem apgūt digitālo sadarbības rīku pielietojumu, • Veicināt sociālās uzņēmējdarbības domāšanu.
Materiāli:	Digitālās prezentācijas rīki ar sadarbības funkciju (piemēram, <i>Google Slides, Microsoft PowerPoint Online, Prezi, Canva, Pitch</i>)

Dalībnieki, komandās pa trim līdz pieciem cilvēkiem, veido un prezentē radošus risinājumus reālām problēmām, izmantojot digitālos sadarbības rīkus. Pēc ideju sagatavošanas komandas piedāvā savus risinājumus kolēģiem īsās, piecu līdz septiņu minūšu prezentācijās (*elevator pitch*). Pēc katras prezentācijas pārējie dalībnieki uzdod komandai jautājumus un dalās ar savām atziņām, lai uzlabotu prezentēto risinājumu.



Darbnīcas struktūra



1. Sagatavošanās:

Izvēlieties kopīgu tēmu vai ļaujiet dalībniekiem izvēlēties savu tēmu, kuru viņi var attīstīt un prezentēt kā radošu risinājumu reālai problēmai, izmantojot digitālos sadarbības rīkus.

Piemēri:

- "Videospēles izstrāde, kas veicinātu sabiedrības izpratni par klimata pārmaiņām",
- "Spēļu platformu izmantošana, lai veicinātu garīgo veselību",
- "Tehnoloģija, kas uzlabo garīgo veselību",
- "Digitāls rīks, kas uzlabo tiešsaistes mācīšanos".

Nodrošiniet visiem dalībniekiem piekļuvi digitālajiem rīkiem ar sadarbšanās funkciju, piemēram, *Google Slides*, *Prezi*, *Canva* vai *Microsoft PowerPoint Online*. Ja nepieciešams, sniedziet īsu pamācību par šiem rīkiem, uzsverot galvenās funkcijas, piemēram, veidnes, slaidu pārejas un sadarbības iespējas. Mudiniet grafiku, diagrammu un citu vizuālo elementu izmantošanu, kas pilnveidotu viņu prezentāciju un padarītu to aizraujošāku.

Skaidri izstāstiet par to, kas jāiekļauj prezentācijā (titulslaidis, problēmas apraksts, piedāvātais risinājums).

Ja nolemjat aktivitātē iekļaut konkurences elementus, izveidojiet vērtēšanas skalu, piemēram:

- Radošums un oriģinalitāte (10 punkti).
- Skaidrība un struktūra (10 punkti).

2. Ievads (10 minūtes):

- Sadala dalībniekus komandās pa 3-5 cilvēkiem.
- Izskaidro aktivitātes mērķi (attīstīt prezentēšanas prasmes, kritisko domāšanu un sadarbību, izmantojot digitālos rīkus).
- Dalies ar tēmu vai tematiku un paskaidrojiet galvenās prezentācijas vadlīnijas.
- Paziņojiet prezentācijas sagatavošanas laika ierobežojumu (30 minūtes).

3. Sagatavošanās fāze (30 minūtes):

- Komandas apspriež un attīstīta idejas, un sadala uzdevumus, lai maksimāli palielinātu efektivitāti (piemēram, viens cilvēks koncentrējas uz idejas saturu, kāds cits uz prezentācijas vizuālo izskatu).
- Organizatori pārvietojas pa telpu, sniedzot norādījumus, atbildot uz jautājumiem un piedāvājot ieteikumus, kad nepieciešams.

4. Prezentācijas (5–7 minūtes katrai komandai):

- Katras komandas pārstāvji prezentē savu ideju visiem dalībniekiem, izskaidrojot idejas konceptu, problēmas risinājumu un vizuālos uzlabojumus.
- Auditorija vai žūrija (ja nepieciešams) uzdod jautājumus pēc katras prezentācijas.

5. Atsauksmes un pārdomas (10–15 minūtes):

- Organizatori sniedz konstruktīvas atsauksmes par katru prezentāciju, izceļot stiprās puses un iespējas uzlabot dalībnieku idejas/prezentācijas.
- Kopīgi veic grupas diskusiju ar pārdomu jautājumiem, piemēram: Kas bija visgrūtākais sagatavojot savu prezentāciju? Kuri digitālo rīku elementi bija visnoderīgākie? Kā šo pieredzi var pielietot reālajā dzīvē?

Pielāgošanas iespējas:

- Iesācēju līmeņa grupām piešķir vienkāršāku tēmu un pagarina atvēlēto sagatavošanās laiku.
- Pieredzējušākiem dalībniekiem palielina sarežģītību, prasot papildu elementus, piemēram, provizoriskus budžeta aprēķinus vai mārketinga plānu.
- Ja laiks ir ierobežots, tēmas var izziņot jau iepriekš, lai komandas varētu jau rast iedvesmu pirms darbnīca vēl ir sākusies.



Atsauces



- Ciprian Vlad, (2021). Gamification: An innovative teaching method. Galati University Press https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/63bd8c6a-86c0-4a75-9196-7ac990770101/Gamification_book__Gamest.pdf
- Skok, K. (2016). Gamification in education: Practical solutions for educational courses. Polish Journal of Applied Psychology 14 (3). https://www.researchgate.net/publication/324929324_Gamification_in_education_-_practical_solutions_for_educational_courses
- Christopoulos, Athanasios & Mystakidis, Stylianos. (2023). Gamification in Education. Encyclopedia 3(4):1223-1243. https://www.researchgate.net/publication/374420015_Gamification_in_Education