

# Kā izveidot izglītojošo spēli skolai?

## Būtiskākie posmi no ideju atlases līdz praktiskam rezultātam

Dace Jakimova

Darba drošības un vides veselības institūts,  
Rīgas Stradiņa universitāte  
Līga Bērziņa, SIA Outload  
Rīga, 2016

- Spēle veidojas jebkur, kur ir algoritms
- Un drošības noteikumi paredz algoritmus
- **Kā viss sākās?**

- Ir galda spēles, sporta spēles, vides spēles, datorspēles, lomu spēles, biznesa spēles, simulācijas utt.

# 3 galvenie virzieni

- Oho! spēles
- Aha! spēles
- AAAAHHH spēles

# Garlaicība!!!

■ Kāpēc spēles?

# Uzdevums?

Izstrādāt interesantu, izmaksu ziņā  
draudzīgu, izglītojošu instrumentu,  
kas palīdz noturēt uzmanību, izglīto,  
paaugstina zināšanas

Par iekšējās kārtības noteikumiem,  
procedūrām,  
kā arī motivē piedalīties drošas vides  
veidošanā

# ■ Kā izveidot SAVU IZGLĪTOJOŠO spēli skolā?

# Spēles veidošanas noteikumi

1. Saproti problemātiku un definē mērķus
2. Saproti to, ka katrai spēlei vajadzīgi spēlētāji. Brīvprātīgi spēlētāji.
3. Spēlei ir nepieciešama vieta – laukums, galds, tāfele, virtuālā vide utt.
4. Atrodi auditorijai patīkamu algoritmu
5. Izstrādā ilgtspējīgu saturu
6. Izstrādā normālus, saprotamus noteikumus. Pārliecinies, ka spēlētāji tos saprot
7. Kvalitatīvi uzražo rezultātu



# 1. saproti problemātiku un definē mērķus

■ Ko īsti mēs risināsim?

Ar kādiem tipiskiem negadījumiem saskaramies – paslīdēšana, paklupšana, stress, smagu priekšmetu celšana, vardarbība?

# Garlaicība

- Īpašs problemātikas veids skolā

■ Tu nevari būt kreatīvs, ja neredzi visu laukumu

■ Neizdari pieņēmus par spēlētājiem, viņu gaumi un azarta līmeni

■ **2. Saproti spēles auditoriju**

- Saproti, kas auditorijai sniedz panākumu sajūtu, kas viņus motivē un kā viņi izvairās no garlaicības

# Kādas prasmes trenēsīm?

- Reakcija?
- Atmiņa?
- Uzmanība?
- Precizitāte?
- Sadarbība?
- cits

# Spēles var būt noslēgtās un bezgalīgās

## ■ 3. Atrodi savai auditorijai piemērotu algoritmu

- Noslēgtās spēlēs dalībnieki spēlē robežu ietvaros, bezgalīgajās - spēlējas ar robežām



# Noslēgtās spēles

- Šajās spēlēs uzvarētājs ir svarīgs. Ja citi neakceptē to, spēle nav noslēgusies ar loģiskām beigām
- Attiecīgi, ja ir uzvarētājs, ir arī pārējās vietas

# Bezgalīgās spēles

- Spēlei nav sākuma un nav beigu.
- Svarīgs ir process

# Bezgalīgās spēles

- Ikviens var spēli uzsākt jebkurā brīdī un jebkurā brīdī izstāties
- Jābūt individuāliem mērķiem – cilvēkiem nepatīk sacensties ar anonīmu pūli
- Spēles noteikumiem jābūt viegli adaptējamiem dažādiem vecuma un zināšanu līmeņiem
- Uz spēles laukuma jābūt atbildēm, lai cilvēks nejostos kā muļķis

# ■ Algoritmu piemēri

- Kartīšu spēles – bingo, loto
- Vārdu spēles un spēles ar vārdiem - Saukļu veidošana – pie riskantas situācijas izdomā saukli, zīmēšana, kolāžas utt.
- Vides spēles un spēles vidē
- Dilemmu spēles
- Paradoksu, kļūdu, sociālo situāciju spēles
- Krustvārdu mīklas, vārdu mīklas
- Cirks un tā variācijas, tai skaitā citas galda spēles
- Kāršu spēles (minēšana, izspēle, mēmais šovs utt.)

# Algoritmu dinamika

## VESELS UN DROŠS

 es 

 2. dators 



vesels un drošs!

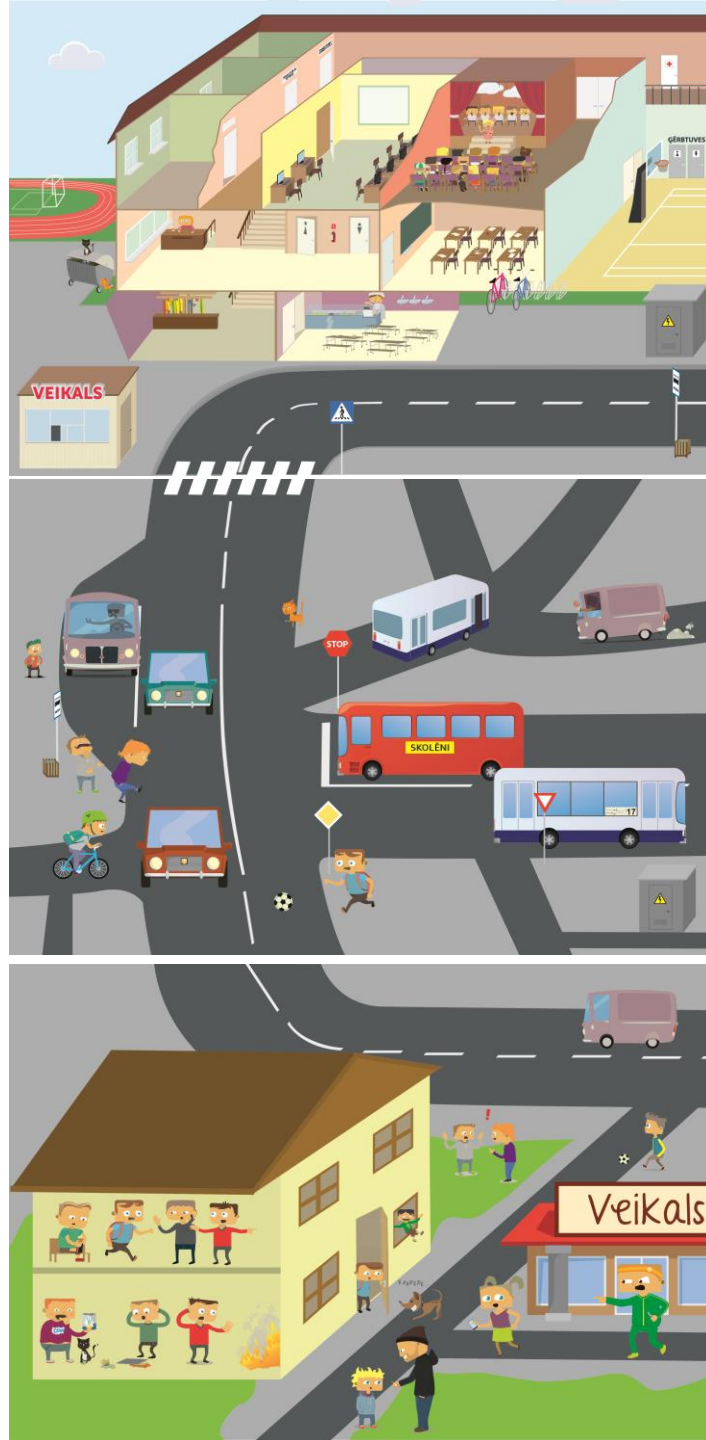


**STOP**

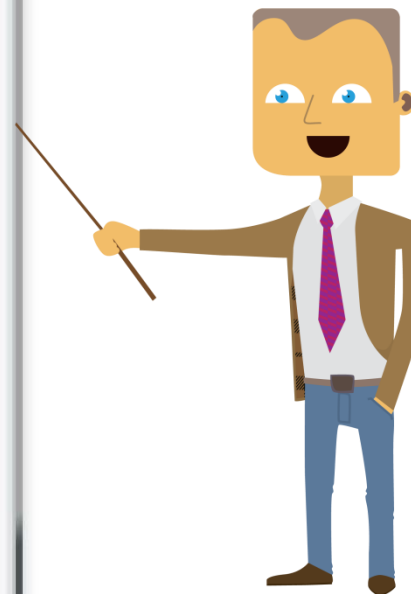
Ne viss, kas izskatās pēc limonādes, ir dzerams. Par to es domāju, guļot slimnīcā!



- Vai vēlēsies šo spēli vēlāk redzēt citā formātā – kā aplikāciju, kā vides spēli?
- 4. izstrādā ilgtspējīgu saturu









## 5. Izstrādā normālus noteikumus

- Noteikumiem ir jābūt saprotamiem bez lasīšanas
- Ja tas nav iespējams, tiem ir jābūt uzrakstītiem un pievienotiem vai nu uz papīra, uz tāfeles, uz rollup, nevis jātur kādā galvā

# ■ Noteikumi nodrošina caurspīdīgumu

## 5. Kvalitatīvi uzražo rezultātu

### ■ Ražošana ir atslēgas punkts

- » Ja tā ir vides spēle, tad paklāja malas ir jānostiprina, lai aiz tām nevar aizķerties – ar telts mietiņiem vai smagiem atsvariem
- » Ja tās ir kārtis, tām jābūt laminētām
- » Ja tā ir kastīte, tai jābūt vieglai
- » Ja tās ir plāksnes, tām jābūt viegli transportējamām

- Tām nav jābūt dārgām balvām
- Padomā par motivācijas paaugstināšanu

- Bet neaizmirsti par zaudētājiem, ja vēlies spēli vadīt atkārtoti

**Veiksmi darbā!**



RĪGAS STRADIŅA  
UNIVERSITĀTE

VITA BREVIS ARS LONGA