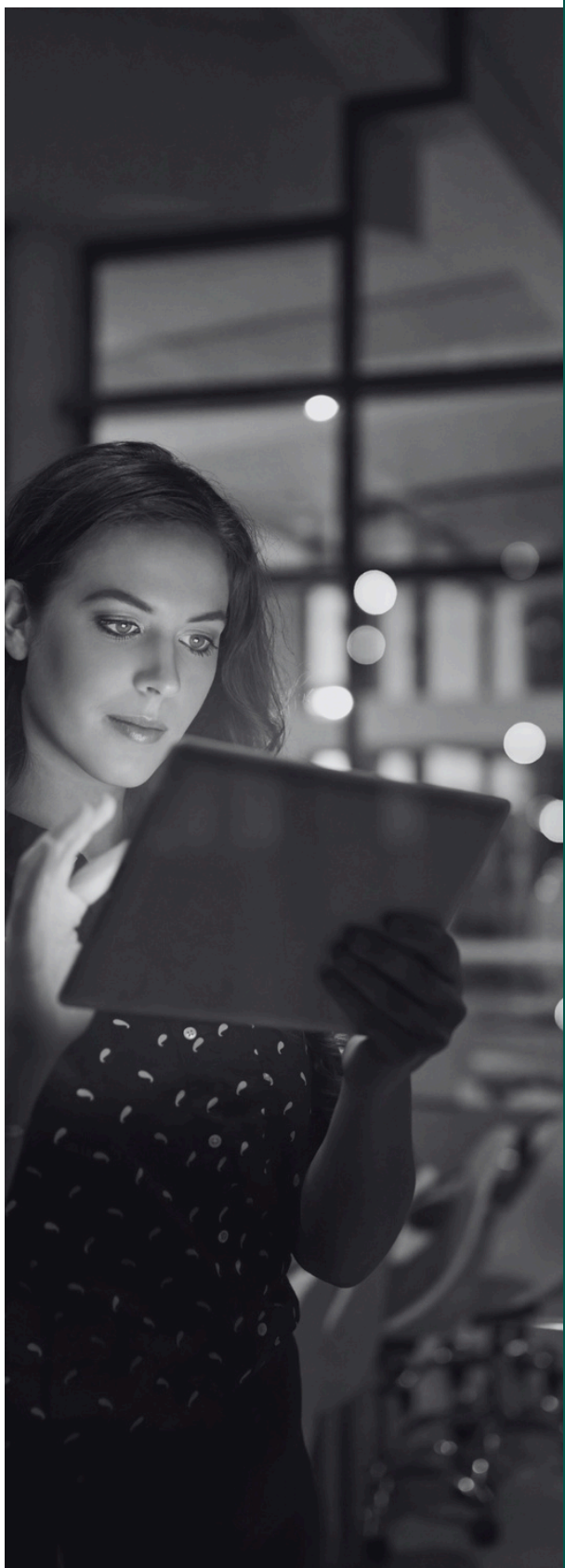




YIELDS

Ilgtspējības prasmju
attīstīšana, izmantojot
emocionālās
inteliģences prakses

Digitālo spēļu rokasgrāmata

Projekta numurs:
2KA220-YOU - Sadarbības partnerības
jaunatnes jomā



E.S.Y.N.



INSPIRIA



A.S.E.L.

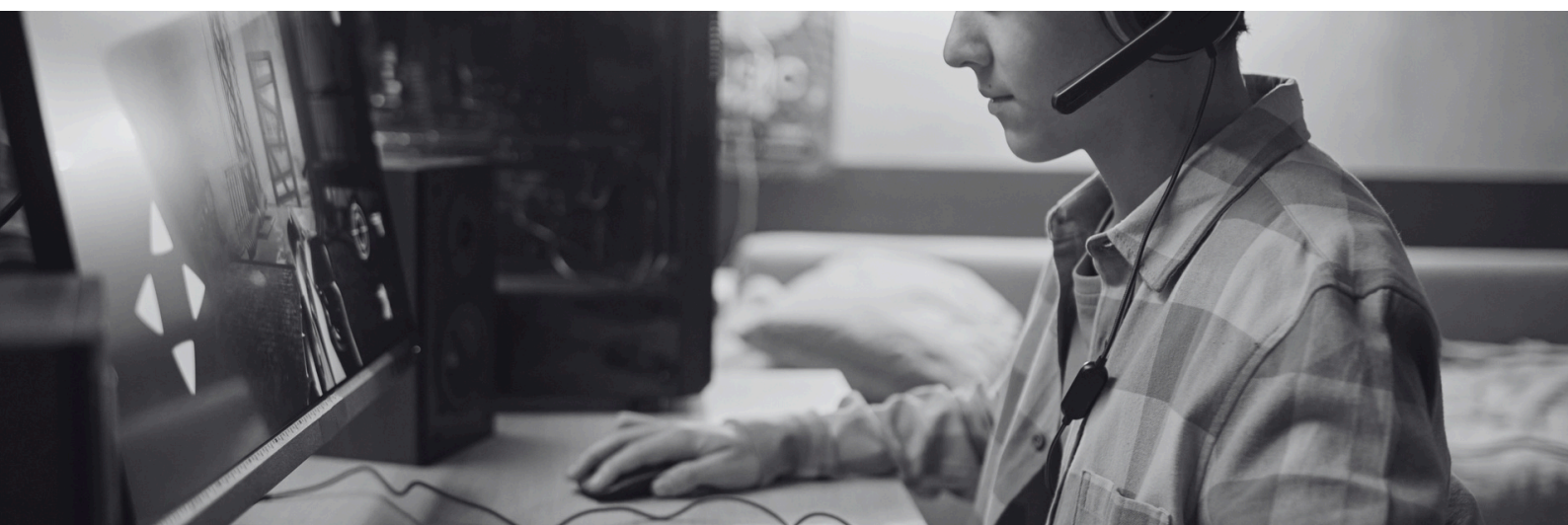


Co-funded by
the European Union



Saturs

Ievads	03
Izglītības ietvars un pamatojums	04
Spēles koncepcija un dizains	05
Spēles mehānika	06
Emocionālās inteliģences integrācija	08
Vizuālās, tehniskās un pieejamības funkcijas	08
Mācību rezultāti	09
Novērtējums un pedagoģiskā izmantošana	09
Ilgtermiņa ietekme un mantojuma ietekme	10
Secinājums	10



Ievads

TYIELDS digitālā nopietnā spēle ir inovatīva atbilde uz pieaugošo vajadzību pēc pieejamiem, saistošiem rīkiem, kas izglīto jauniešus par ilgtspējību, atbildīgu pilsonību un emocionālo inteliģenci globālo vides izaicinājumu kontekstā. Šī digitālā spēle integrē pieredzes mācīšanās, gamifikācijas un sociāli emocionālās izglītības pedagoģiskos principus, lai palīdzētu izglītojamajiem veidot 21. gadsimta pamatkompetences. Tā pārveido abstraktus ilgtspējības jēdzienus interaktīvā, uz naratīvu balstītā pieredzē, kur spēlētājiem ir jādomā kritiski, jārīkojas atbildīgi un emocionāli jāsaista ar reālās pasaules problēmām.

YIELDS digitālajai nopietnajai spēlei ir divējāda funkcija: tā ir mācību platforma, kas uzlabo izpratni par vides sistēmām, un reflektīvs rīks, kas veicina empātiju, sadarbību un sociālo apziņu. Vispārējais mērķis ir radīt holistisku izglītības pieredzi, kas apvieno zināšanu iegūšanu, emocionālo izaugsmi un uzvedības transformāciju.

Šī rokasgrāmata sniedz detalizētu spēles izglītības mērķu, strukturālā dizaina, satura un ieviešanas stratēģiju skaidrojumu. Tā ir paredzēta projektu partneriem, pedagogiem, jaunatnes darbiniekiem un IT izstrādātājiem, kuri izmantos, pielāgos vai izplatīs spēli Erasmus+ ietvaros un ārpus tās.



- **Mācību pieeja**

Spēle, izmantojot divus līmeņus, ievēro progresīvu pedagoģisko pieeju:

Apzināšanās un izpratne: spēlētāji pēta ilgtspējīgas uzvedības cēloņus un sekas.

Pielietošana un rīcība: spēlētāji izstrādā un vada virtuālas ilgtspējības kampaņas, pielietojot zināšanas praktiskā un emocionāli inteligentā veidā.

Šī duālā struktūra atspoguļo Blūma mācību taksonomiju, virzoties no zināšanu iegūšanas uz sintēzi un radīšanu. Tā atspoguļo arī GreenComp (Eiropas ilgtspējības kompetenču ietvaru), kas uzsver sistēmiskās domāšanas, uz vērtībām balstītas refleksijas un kolektīvas rīcības integrāciju.

Spēles koncepcija un dizains

- **Stāstījums un spēlētāja loma**

YIELDS digitālajā nopietnajā spēlē spēlētāji iejūtas pasaules ceļotāju lomā – jauno pētnieku lomā, kuri ceļo pa Eiropu un partnervalstīm, lai atklātu ilgtspējības izaicinājumu realitāti. Šie ceļotāji, kurus simbolizē pielāgojami avatari, nav tikai novērotāji, bet gan pārmaiņu veidotāji, kuru uzdevums ir izprast pasaules vides problēmas un iedvesmot risinājumus.

Stāstījums mudina spēlētājus uzskatīt ilgtspējību nevis par tālu politisku darba kārtību, bet gan par personisku un sociālu atbildību. Visas spēles laikā spēlētāji piedzīvo, kā izvēlē, sākot no atkritumu šķirošanas līdz sabiedrības iesaistīšanai, ir tūlītējas un ilgtermiņa sekas uz vidi un sabiedrību.

Ceļojuma beigās spēlētāji iegūst dziļāku izpratni par to, ka ilgtspējības sasniegšanai ir nepieciešamas gan zināšanas (lai izprastu sistēmas), gan emocionālā inteliģence (lai izveidotu savienojumu, sazinātos un sadarbotos).



- **Struktūras pārskats**

Spēle ir sadalīta divos līmeņos, katram no tiem ir īpaša uzmanība, mācību rezultāts un spēles stils:

- 1. līmenis: “Mācies un izpēti”

Iepazīstina ar ilgtspējības koncepcijām, izmantojot īsas, interaktīvas zibatmiņas kartītes un globālas misijas. Spēlētājs atklāj, kā enerģijas ražošana, atkritumi un resursu izmantošana ietekmē vidi, iedzīvotāju skaitu un ekonomiku.

- 2. līmenis: “Rīkojies un iedvesmo”

Doda spēlētājam iespēju izstrādāt un vadīt ilgtspējības kampaņu vienā no partnervalstīm. Spēlētāji izvēlas mērķi, pieņem stratēģiskus un ētiskus lēmumus un ir liecinieki tam, kā empātija un spriešana ietekmē viņu kampaņas panākumus.

Abi līmeņi kopā nodrošina vienmērīgu pāreju no apziņas uz rīcību, atspoguļojot personīgās transformācijas procesu, ko YIELDS projekta mērķis ir iedvesmot skolēnos.

Spēles mehānika

- **1. līmenis — Mācies un izpēti**

Pirmajā līmenī spēlētāji dodas izglītojošā izpētē visā Eiropā, kur viņi veic uzdevumus, risina mini scenārijus un piedalās īsās “ekspedīcijās”. Spēlētājs pārvietojas pa karti, atklājot pārmērīgas enerģijas patēriņa, piesārņojuma un atkritumu radīšanas ietekmi.

Mācību formāts ir veidots, izmantojot 10 kartītes, katra no kurām attēlo reālas dzīves dilemmu, piemēram, atkritumu šķirošanu, enerģijas patēriņu, transporta izvēles vai pārtikas atkritumus. Katrs scenārijs piedāvā trīs iespējamās darbības, katra no kurām atspoguļo atšķirīgu praktiskās un emocionālās apziņas kombināciju. Izvēloties darbību, spēlētāji saņem tūlītēju atgriezenisko saiti, kas izskaidro viņu lēmuma ietekmi uz vidi un emocionālo pusi. Atsauksmju tonis vienmēr ir iedrošinošs un pārdomājošs, virzot skolēnus uz labāku izpratni, nevis sodot kļūdas.

Spēlētāji nopelna ilgtspējīgas monētas par videi atbildīgu rīcību un empātijas sirdis par līdzjūtīgu, iekļaujošu atbildi. 1. līmeņa beigās viņu kopējais rezultāts kļūst par viņu “Pārmaiņu veidotāja profilu”, kas tiek pārcelts uz 2. līmeni.



- **2. līmenis — rīkojies un iedvesmo**

Otrajā līmenī spēlētāji pielieto apgūtās zināšanas, izstrādājot un īstenojot virtuālu ilgtspējības kampaņu. Šis līmenis ir stratēģisks, uz naratīvu balstīts un reflektīvs.

Spēlētāji sāk, izvēloties vienu no pieciem iespējamajiem mērķiem:

1. Aizsargāt tīrus okeānus
2. Veicināt atjaunojamo enerģiju
3. Samazināt pārtikas atkritumus
4. Veicināt ilgtspējīgu mobilitāti
5. Atbalstīt vietējās zaļās zonas

Katrs mērķis ir tieši saistīts ar vienu vai vairākiem ANO ilgtspējīgas attīstības mērķiem (IAM) un ietver informatīvus uzturētošos logus ar atbilstošām ES politikas atsaucēm, nodrošinot izglītojošu atbilstību Eiropas vides aizsardzības sistēmām.

Pēc tam spēlētāji virzās cauri četriem kampaņas lēmumiem, izvēloties auditoriju, metodes, komunikācijas stilus un atbildes uz izaicinājumiem. Katra izvēle pievieno vai atņem punktus no diviem iekšējiem rādītājiem:

- Ilgtspējības ietekme: efektivitātes un ekoefektivitātes mērīšana.
- Empātija un iekļaušana: emocionālās inteligences un uz cilvēku orientētas vadības mērīšana.

Kampaņas beigās spēle novērtē šos rezultātus un piešķir vienu no četriem naratīvajiem rezultātiem, katrs no kuriem atspoguļo vadības stilu:

- Kopienas čempions — līdzsvarots, ietekmīgs, empātisks vadītājs. Efektīvs, bet attālināts – tehniski prasmīgs, bet emocionāli atrauts.
- Uzticams savienotājs – līdzjūtīgs vadītājs, kam nepieciešama spēcīgāka ietekme uz vidi.
- Mācības procesā – izpratnes un prasmju attīstīšana turpmākai izaugsmei.

Katrs rezultāts sniedz personalizētu atgriezenisko saiti, pastiprinot mācību pieredzes reflektīvo dimensiju.



Emocionālās inteliģences integrācija

YIELDS spēles atšķirīga inovācija ir emocionālās inteliģences (EI) integrācija visā tās mehānikā un naratīvā. Spēle izmanto četrus EI pamatkomponentus: pašapziņu, sociālo apziņu, attiecību pārvaldību un atbildīgu lēmumu pieņemšanu ilgtspējības kontekstā. Piemēram, saskaroties ar kopienas pretestību vai starppersonu konfliktiem, spēlētāji tiek mudināti izvēlēties sapratni un sadarbību, nevis konfrontāciju. Plānojot kampaņas, viņi tiek mudināti domāt par iekļautību, kopīgu atbildību un motivāciju.

Šī divējāda pieeja nodrošina, ka spēlētāji ne tikai iegūst faktiskas zināšanas par ilgtspējību, bet arī praktizē emocionālās un sociālās kompetences, kas nepieciešamas, lai efektīvi rīkotos reālās kopienās.

Vizuālās, tehniskās un pieejamības funkcijas

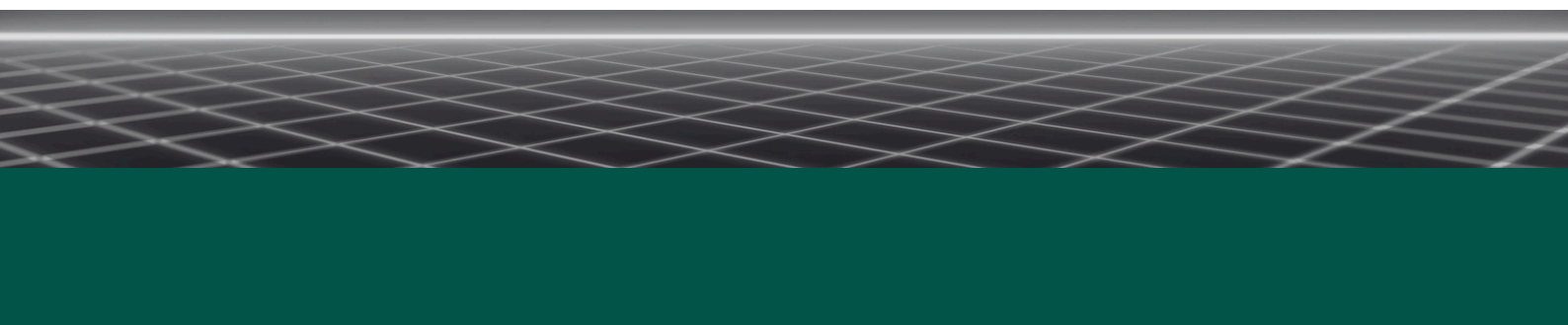
YIELDS digitālā spēle tika izstrādāta kā tīmekļa lietojumprogramma, kurai var piekļūt no jebkuras modernas pārlūkprogrammas galddatorā, planšetdatorā vai viedtālrunī. Tās arhitektūra ir izstrādāta, lai nodrošinātu zemu joslas platumu un universālu pieejamību, nodrošinot vienlīdzīgu dalību visās partnervalstīs.

Lietotāja saskarne izmanto skaidru, minimālistisku estētiku ar spilgtām, ekoloģiski iedvesmotām krāsu paletēm (zaļas, zilas un neitrālas). Ikonas, piemēram, lapas, sirdis un spuldzes, sniedz vizuālas norādes par mācību progresu. Dizains nodrošina augstu lasāmību, daudzvalodu attēlojumu un atbilstību WCAG 2.1 pieejamības standartiem, tostarp tastatūras navigāciju un ekrāna lasītāja saderību.

Vidējais spēles ilgums ir:

- 1. līmenis: 10–15 minūtes
- 2. līmenis: 15–20 minūtes

Reģistrācija vai instalēšana nav nepieciešama. Spēli var integrēt izglītības tīmekļa vietnēs, semināros vai jauktas mācīšanās sesijās kā pilnībā atvērtu izglītības resursu (AIR).



Mācību rezultāti

Pēc abu līmeņu pabeigšanas no spēlētājiem tiek sagaidīts, ka viņi:

- Demonstrēs izpratni par vides sistēmām un cilvēka darbības sekām.
- Atpazīs ekoloģiskās, sociālās un emocionālās labklājības savstarpējo atkarību.
- Parādīs empātiju, sadarbību un iekļaujošas problēmu risināšanas prasmes.
- Identificēs ilgtspējīgu uzvedību, kas atbilst ES vides stratēģijām un ilgtspējīgas attīstības mērķiem.
- Parādīs motivāciju piedalīties ilgtspējības darbībās savā vietējā kontekstā.

Šie mācību rezultāti veicina GreenComp kompetences jomas: letvertas ilgtspējības vērtības, Sarežģītības pieņemšana, Rīcība ilgtspējības vārdā un Ilgtspējīgas nākotnes iztēlošanās.

Novērtēšana un pedagoģiskā izmantošana

YIELDS digitālo nopietno spēli var izmantot gan kā pašmācības rīku, gan kā vadītu grupu vingrinājumu. Izglītības iestādēm vai jaunatnes organizācijām vadītāji var:

- Iepazīstināt ar spēli semināros, kas koncentrējas uz ilgtspējību vai emocionālo inteliģenci.
- Veicināt pārdomas un dialogu pēc katra līmeņa, izmantojot vadlīniju jautājumus, piemēram, "Kuru lēmumu bija visgrūtāk pieņemt un kāpēc?" vai "Kā empātija maina darbības efektivitāti?".
- Integrēt spēli jauktas mācīšanās moduļos, sasaistot spēles rezultātus ar diskusijām klasē vai vietējiem ilgtspējības projektiem.

Tiks apkopotas atsauksmes no testa lietotājiem un pilotsesijām, lai novērtētu lietotāju iesaisti, skaidrību un uztvertos mācību ieguvumus. Kvantitatīvie dati (spēļu skaits, ilgums, pabeigšana) papildinās kvalitatīvās atziņas (komentārus, fokusa grupas), lai informētu par turpmākiem uzlabojumiem.



Ilgtspējība un mantojums

Kā YIELDS Erasmus+ projekta digitālais rezultāts, Nopietnā spēle ir paredzēta ilgtermiņa lietošanai un mērogojamībai. Tās atvērtās piekļuves formāts nodrošina, ka jaunatnes organizācijas, izglītības iestādes un NVO to var brīvi ieviest savās ilgtspējības izglītības programmās.

Turpmākās pielāgošanas var ietvert atjauninājumus, lai atspoguļotu jaunās ES vides politikas, papildu valodu versijas vai jaunus tematiskos līmeņus, kas koncentrējas uz bioloģisko daudzveidību, aprites ekonomiku vai noturību pret klimata pārmaiņām.

Veicinot mūžizglītību un starptautisku sadarbību, spēle iemieso Erasmus+ vērtības – inovāciju, iekļaušanu un vides apziņu.

Secinājums

YIELDS digitālā nopietnā spēle ir vairāk nekā tikai izglītojošs resurss, tā ir tilts starp zināšanām un emocijām, mācīšanos un rīcību, izpratni un ietekmi. Tā aicina jauniešus izpētīt, pārdomāt un vadīt pārmaiņas digitālā vidē, kas atspoguļo reālās pasaules izaicinājumus.

Apvienojot ilgtspējības prātību un emocionālo inteliģenci, spēle dod iespēju jaunai Eiropas pilsoņu paaudzei, kas spēj ne tikai izprast pasaules problēmas, bet arī risināt tās sadarbībā, radoši un līdzjūtīgi.







Ilgtspējības prasmju attīstīšana, izmantojot emocionālās inteliģences prakses

Digitālo spēļu rokasgrāmata

Projekta numurs:
2023-1-EL02-KA220-YOU-000160949



E.S.Y.N



INSPIRIA



A.S.E.L.



Co-funded by
the European Union



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth and Lifelong Learning Foundation (INEDIVIM). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.