



PLAE

3rd Newsletter

PLAY, LEARN, ACT, ENSURE
sustainable development goals

2021-1-ES01-KA220-SCH-000031638



Projekta ieviešanas gaita

Priecājamies dalīties ar galda spēlēm, kuras esam izveidojuši. Izveidotas 4 galda spēles skolotājiem, lai viņi varētu iedvesmot skolēnus apgūt tādas temtus kā klimata pārmaiņas, zaļā enerģija, veselīgs dzīvesveids un atkritumu mednieki.

"Klimata pārmaiņas" ir galda spēle, kas ļauj izprast globālos klimata pārmaiņu izaicinājumus.

"Zaļā enerģija" ir galda spēle, kurā spēlētājiem ir uzdots pareizi pārvaldīt atjaunojamo un zaļo enerģiju.

"Veselīgs dzīvesveids" ir galda spēle, kurā spēlētājiem ir uzdots pārvaldīt noteiktus ieradumus un dzīvot veselīgu dzīvi.

"Atkritumu mednieki" ir galda spēle, kurā spēlētājiem ir jāpierod pie atkritumu samazināšanas, atkārtotas izmantošanas un pārstrādes (3R noteikumiem).



Kas vēl?

Trīs stundu plāni un nepieciešamā metodika tika izstrādāta, lai palīdzētu skolotājiem iekļaut galda spēles mācību stundās. Stundu plāniem ir skaidri mērķi un instrukcijas, kā spēlēt galda spēles, jautājumi diskusijai un stundas izvērtēšanas stratēģijas. Stundu plāni ir saskaņoti ar izglītības standartu un sasniedzamajiem rezultātiem, un tie ir piemēroti sākumskolas skolēnu vecumam un prasmju līmenim.



Patīkama un produktīva tikšanās!

Trešā starptautiskā projekta tikšanās norisinājās Itālijā 2023.gada 18.aprīlī. Projekta partneri tikās klātienē, lai pārrunātu projekta virzību, pārskatītu rezultātus un plānotu turpmākos soļus. Tāpat projekta dalībnieki devās ekskursijā pa pilsētu, kas pastiprināja projekta vides ilgtspējīgumu un sniedza neatkarīgas atmiņas un izglītojošu pieredzi.





PLAE

Izglītjošais stūrītis

Spēles var būt spēcīgs instruments, lai iedvesmotu skolēnus daudzu iemeslu dēļ:

- Spēles ir saistošas un var piesaistīt skolēnu uzmanību ilgāku laiku. Tas var palielināt motivāciju un lielāku vēlmi mācīties.
- Spēles bieži ietver aktīvu mācīšanos, kur skolēni aktīvi piedalās spēlē, nevis pasīvi uztver informāciju. Tas var palīdzēt skolēniem labāk izprast un atcerēties informāciju.
- Daudzās spēlēs skolēniem ir jārisina problēmas un jāpieņem lēmumi. Tas var palīdzēt attīstīt kritisko domāšanu un lēmumu pieņemšanas prasmes, kas ir svarīgas daudzās dzīves jomās.
- Spēles bieži vien sniedz tūlītēju atgriezenisko saiti skolēniem, ļaujot viņiem pielāgot savas stratēģijas un mācīties no savām kļūdām. Tas var palīdzēt vairot pārliecību un palielināt veiksmes iespējamību.
- Daudzām spēlēm ir nepieciešama sadarbība un komandas darbs, kas var palīdzēt skolēniem attīstīt sociālās un komunikācijas prasmes.

Turpmākie soļi

- Izmēģināt spēles, stundu plānus un metodiku kopā ar skolēniem un skolotājiem.
- Organizēt vienu projekta popularizēšanas pasākumu katrā valstī, lai varētu izplatīt informāciju par projektu un tā sasniegtajiem rezultātiem.

plae-project.eu

Nodrošināt projekta aktivitāšu multidisciplinaritāti.

Fundacion GFM



Formative Footprint



Selva Soc. Cooperativa



Vilaka State Gymnasium



Finansē Eiropas Savienība. Tomēr izteiktie viedokļi un viedokļi ir tikai autora(-u) un ne vienmēr atspoguļo Eiropas Savienības vai Eiropas Izglītības un kultūras izpildaģentūras (EACEA) uzskatus. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nevar būt par tiem atbildīgi.

