



Rīcības plāna izstrādes rokasgrāmata





Satura rādītājs

ievads	3
Informācija par rīcības plānu	4
1. No ieskata līdz nodomam	5
1.1: Ieskats	5
1.2: Nodoms	5
2. No nodoma līdz stāstam	6
2.1: Laimīgas beigas	6
2.2: Stāsta sižets	6
2.3: Galvenās perspektīvas	8
2.4: Lomas	9
2.5: Galveno veicamo aktivitāšu saraksts	12
2.6: Darbību apraksts	13
2.7: Noslēguma pārbaudes jautājumi	14
3. No stāsta līdz projektam	16
4: Laika plāns	18
5: Tiešsaistes platforma “Metaverse Studio”	19
6: Stāsta sagatavošana	20
7: Europa Square uzstādīšana	21
8: Prezentācijas pasākuma kampaņa	22





Ievads

Šī rokasgrāmata paredzēta, lai palīdzētu izstrādāt vienkāršu, bet efektīvu rīcības plānu darbam ar izglītojamajiem Europa Square izaicinājumā, izmantojot sniegtās instrukcijas un pievienotos piemērus.

Crowddreaming mākslas metodes galvenā ideja ir, ka projekta dalībnieki veido savus *veiksmes stāstus*. Vispirms ir jāiztēlojas *laimīgas beigas* un soli pa solim jāveido kopējais stāsts, atgriežoties līdz pat tā pirmsākumiem.

Crowddreaming mākslas metodes galvenās fāzes (aizpildāmās daļas):

- 1. solis: No ieskata līdz nodomam
- 2. solis: No nodoma līdz stāstam
- 3. solis: No stāsta līdz projektam

Galvenie ieguvumi:

- izpratne par sasniedzamajiem mērķiem un Europa Square izaicinājuma scenāriju;
- priekšstats par iesaistītajiem cilvēkiem un viņu lomu Europa Square izaicinājuma aktivitātēs;
- izpratne par galvenajiem notikumiem Europa Square izaicinājumā;
- rīcības plāns ar konkrētu uzdevumu sarakstu, kas palīdzēs sagatavot, vadīt un novērtēt galvenās aktivitātes, lai piedalītos Europa Square izaicinājumā.

Crowddreaming māksla ir metode nepieciešamo aktivitāšu plānošanai vienkāršotā veidā. Sākotnēji tā tika izstrādāta uzņēmumam un zinātniskām institūcijām, bet vēlāk sāka izmantot plašāka auditorija.





Informācija par rīcības plānu

Šajā daļā ir apkopota vispārējā informācija par izstrādāto rīcības plānu.

Apraksts	
Autors(i):	
Skola:	
Izdošanas datums:	





1. No ieskata līdz nodomam

Crowddreaming mākslas metodes priekšnosacījums ir spēja skaidri formulēt un pārliecinoši paskaidrot nodomu. Tāpēc pirmais solis ir izglītojamā personīgā *ieskata* pārveidošana konkrētā *nodomā*, lai vairotu motivāciju iesaistīties projektā. Lūdzu, vispirms padomājiet par personīgā ieskata un nodoma elementiem, pēc tam veiciet piezīmes veidnes daļās 1.1. un 1.2.

1.1: Ieskats

Projekta Crowddreaming sākotnējais ieskats: popularizēt labo praksi kultūras mantojuma saglabāšanai ar digitālo tehnoloģiju palīdzību, kā rezultātā radās ideja par Europa Square izaicinājumu jauniešiem.

Mūsdienās, kad digitālās tehnoloģijas ir tik pieejamas, jau šķietami pašsaprotami ir digitālo tehnoloģiju izmantošana materiālā un nemateriālā kultūras mantojuma saglabāšana, lai nodotu to nākamajām paaudzēm. Jebkura jautājuma padziļināta izpēte un radušos izaicinājumu risināšana prasīs zināmu piepūli un mērķtiecību.

Personīgais ieskats (ne vairāk kā 500 rakstzīmes)

Lūdzu, pievienojiet šeit sava personīgā ieskata elementus, atbilstoši kopējai idejai.

Piemērs

Personīgais ieskats (ne vairāk kā 500 rakstzīmes)

Manuprāt, ir svarīgi neņemt vērā ne tikai ikdienas mācību procesā iegūtos izaicinājumus, bet pētīt lietas un procesus padziļināti, līdzdarbojoties dažādām sabiedrības grupām.

1.2: Nodoms

Projekts Crowddreaming nodoms vai vēlamais rezultāts: skolotāju un skolēnu kopīgi veidoti digitālie projekti par vietējā kultūras mantojuma izmantošanu un popularizēšanu.

leviest jaunu ilgtspējīgu procesu, kas palīdzētu skolotājiem iepazīstināt skolēnus ar digitālās kultūras izaicinājumu esamību un būtību. Skolēniem tiek piedāvāts veidot "digitālos pieminekļus", Eiropas vērtību popularizēšanai jauniešu vidū. Pārdomājot, ko nozīmē "digitālais piemineklis", skolēni attīstīs dziļāku izpratni par to, kas ir digitālā kultūra, un par veidiem, kā to nodot nākamajām paaudzēm.

Personīgais nodoms (ne vairāk kā 500 rakstzīmes)

Lūdzu, pievienojiet šeit sava personīgā nodoma elementus, atbilstoši kopējai idejai.

Piemērs

Personīgais nodoms (ne vairāk kā 500 rakstzīmes)

Es gatavošos tam, ka būs jāpieliek īpašas pūles, lai izskaidrotu, ko nozīmē "Digitālā kultūra".



2. No nodoma līdz stāstam

Pārliecinoši paskaidrots nodoms ir priekšnosacījums, lai veiksmīgi piesaistītu projekta dalībniekus un motivētu viņus virzīties uz kopīgu mērķi. Turklāt profesionāli uzrakstīts stāsts ir ļoti efektīvs pašnovērtēšanas rīks, kas palīdz ne tikai uzskaitīt visus nepieciešamos resursus un aktivitātes, lai nodomu pārveidotu par realitāti, bet arī pārdomātu iesaistīto pušu savstarpējo mijiedarbību. Lūdzu, padomājiet par vēlamām laimīgām beigām, stāsta sižetu, galvenajām perspektīvām, lomām, galvenajām veicamajām aktivitātēm un pēc tam veiciet piezīmes veidnes daļās no 2.1. līdz 2.7.

2.1: Laimīgas beigas

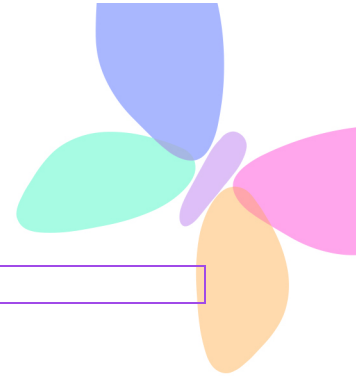
Vēlamās laimīgās beigas ir sākumpunkts projekta veiksmīga stāsta uzrakstīšanai.

Laimīgas beigas
<p>Europa Square ir digitālā platforma ar papildinātās realitātes elementiem, kopīgs mākslas darbs ("digitālais piemineklis") Eiropas kultūrvēsturiskā mantojuma saglabāšanai, kura tapšanā iesaistījušies skolotāji un skolēni no dažādām valstīm. Ar radīto projektu jeb "digitālo pieminekli" tiek aicināti iepazīties visi skolas skolēni, viņu vecāki un skolotāji, izmantojot papildinātās realitātes aplikāciju Metaverse Studio. Sasniegtā rezultāta pieejamība plašākai auditorijai ļauj skolēniem, kuri piedalījušies, izprast sava darba vērtību un nozīmi sadarbības Eiropas līmenī.</p>
<p>Personīgais nodoms (ne vairāk kā 1500 rakstzīmes)</p>
<p><i>Lūdzu, pievienojiet savu personīgo nodomu par iepriekš aprakstītajām vēlamām laimīgām beigām.</i></p>

2.2: Stāsta sižets

Kāds ir veiksmes stāsta sižets (aktivitāšu apraksts), kas noved pie vēlamām laimīgām beigām?

Stāsta sižets
<p>Notikums (ne vairāk kā 1000 rakstzīmes)</p> <p><i>Īsi aprakstiet notikumu, kas licis pieņemt lēmumu veikt konkrētas aktivitātes, lai sasniegtu vēlamu mērķi. Piemēram, viens no tādiem notikums ir uzaicinājums piedalīties Europa Square izaicinājumā.</i></p>
<p>Izpēte (ne vairāk kā 1000 rakstzīmes)</p> <p><i>Īsi aprakstiet esošās situācijas izpēti, kas sakrīt ar skolēniem paredzēto aktivitāšu sagatavošana posmu. Kuru skolēnu iesaistīt? Kā iesaistīt un motivēt? Ar ko sadarbīties un vērsties pēc padoma? Kādi resursi būs nepieciešami? Kādas tēmas ierosināt izvēlēties? u.tml.</i></p>
<p>Ieviešana (ne vairāk kā 1000 rakstzīmes)</p> <p><i>Īsi aprakstiet paredzamo aktivitāšu ieviešanas posmu. Kā praktiski tiks realizēts darbs ar skolēniem? Kā veidoti digitālie projekti? Kā un kas var palīdzēt digitālo projektu satura veidošanā? Kā nodrošināt realizēto projektu pieejamību plašākai auditorijai? u. tml.</i></p>
<p>Izvērtēšana (ne vairāk kā 1000 rakstzīmes)</p> <p><i>Īsi aprakstiet aktivitātes, kuras plānots veikt līdz radītā projekta jeb "digitālā pieminekļa" publiskai prezentēšanai, paredzamo pasākuma laiku, formātu un mērķauditoriju. Vai līdz šim paveiktais ir pārliecinājis skolēnus un skolotājus par vērtību sadarbības Eiropas līmenī? Vai tika veidota padziļināta izpratne par kultūras mantojuma transkulturālo raksturu, neskatoties uz tās daudzveidību? Kāds ir bijis skolēnu un skolotāju ieguldījums digitālo projektu veidošanā un prezentācijas pasākuma organizēšanā?</i></p>



Piemērs

Stāsta sižets

Notikums (ne vairāk kā 1500 rakstzīmes)

Skolotājs strādā vidusskolā. Neskatoties uz daudzajiem izaicinājumiem ikdienā, kopumā viņš ir apmierināts ar savu darbu. Skolēni viņa darbu novērtē, jo savu priekšmetu skolotājs pārzina labi, arī skolēnu sasniegumi viņam sniedz lielu gandarījumu. Viss it kā šķiet kārtībā. Vai no skolotāja vēl var kaut ko var prasīt? Skolotājs ir lasījis par mūsdienīgiem digitāliem risinājumiem un to izmantošanu izglītībā, taču ikdienā ir daudz darbu, kas jāpaveic vispirms. Piemēram, viņa meitas 18. dzimšanas diena: viņa vēlas organizēt ballīti un ir nepieciešama palīdzība. Neatstāj sajūta, ka trūkst svarīga mērķa darbam ar skolēniem. Skolotājs varētu vienkārši ļauties ikdienas plūsmai un dzīvot ierasto dzīvi, taču galvā joprojām ir nemiers. Kādu dienu skolotājs saņem ielūgumu iesaistīties izaicinājumā: veidot digitālu pieminekli kopā ar saviem skolēniem. Beidzot ir kāds, kurš aicina domāt par kultūras mantojuma saglabāšanu un digitālo rīku izmantošanu ar cēlu mērķi! Darāmā ir tik daudz, un tomēr ... varbūt ...

Izpēte (ne vairāk kā 1500 rakstzīmes)

Skolotājs nolemj, ka varētu mēģināt iesaistīt dažādu klašu skolēnus. Viņš vēlas, lai viņi būtu motivēti, un ir labi, ka notiek domu apmaiņa un sadarbība starp dažādu klašu un vecuma skolēniem. Tomēr viņam ir nepieciešama arī citu skolotāju palīdzība. Daudzi saka nē dažādu iemeslu dēļ. Par laimi, viņš atrod divus ieinteresētos, kas māca atšķirīgus mācību priekšmetus. Lieliski! Jo īpaši tāpēc, ka viens māca angļu valodu. Tas noderēs. Ar šo ideju viņš iepazīstina skolas vadību, kas uzskata, ka skolēniem vajadzētu mācīties ierastajā veidā un skaidri norāda, ka, viņuprāt, šāds projekts ir tikai laika izšķiešana. Sākotnēji skolas vadība skolotāju neatbalsta. Neskatoties uz to, skolotājs un viņa kolēģi organizē prezentāciju visiem skolēniem. Interese ir liela, taču tikai pacietīgs darbs ar visiem ieinteresētajiem turpmākajās dienās ļauj izveidot komandu 20 dalībnieku sastāvā. Tai pašā laikā skolotāja meita nav apmierināta, jo viņas 18. dzimšanas dienas svinībām tēvs nepievērš pietiekamu uzmanību. Pa to laiku skolotājs un kolēģi projekta pasniegēju vadībā raksta rīcības plānu, izmantojot projektā pieejamos norādījumus, piemērus un atvērtos izglītības resursus. Skolotāji secina, ka tas nav nemaz tik sarežģīti, kā sākumā šķita. Darba gaitā rodas daudzi šķietami grūti atbildami jautājumi un risinājumi, kurus viņš agrāk nebūtu iedomājies. No sarunām ar skolēniem rodas arī digitālā projekta tēma. Gatavi sākt!

Ieviešana (ne vairāk kā 1500 rakstzīmes)

Skolotājs un viņa kolēģi organizē divas tikšanās ar skolēniem. Pirmajā viņi apspriež izvēlēto digitālā projekta tēmu un iepazīstas ar papildinātās realitātes rīku Metaverse Studio. Otrajā sanāksmē viņi visi kopā izveido digitālā kultūras pieminekļa sagatavi, izmantojot papildinātās realitātes rīku, un izpēta stāsta scenārija veidni. Pēc tam izveido pirmo stāsta scenārija uzmetumu, kā arī sadala skolēnus grupās, lai to aizpildītu. Tiek izveidota tiešsaistes grupa, lai uzturētu kontaktus un ātri saņemtu skaidrojumus. Ir norunātas starpposma sanāksmes, lai izskatītu pirmo projekta variantu un pēc tam otro, lai kopīgi aplūkotu gala rezultātu. Kamēr skolēni strādā, skolotājs un viņa kolēģi laiku pa laikam sazinās ar pasniegējiem, lai noskaidrotu neskaidros jautājumus. Vēl jau arī jāpalīdz meitai organizēt viņas dzimšanas dienas ballīti. Soli pa solim, visām iesaistītajām pusēm sadarbojoties, ir radīts unikāls digitāls kultūras piemineklis, izmantojot papildinātās realitātes elementus, kas aplūkojams ikvienam interesentam savās viedierīcēs!

Izvērtēšana (ne vairāk kā 1500 rakstzīmes)

Nākamā mācību gada sākumā skolotājs un skolēni redz savu darbu ievietotu platformā Europa Square kopā ar citu skolu darbiem. Viņi vēl vairāk apzinās, ka ir daļa no svarīga Eiropas līmeņa projekta. Entuziasms novērš šaubas par nepieciešamību organizēt plašāka mēroga prezentācijas pasākumu savas un citu skolu





skolēniem, skolotājiem un vecākiem. Skolotāji un skolēni jūtas lepnī par paveikto un, iesaistot citus kolēģus, organizē interaktīvu un izglītojošu pasākumu. Skolēniem tiek uzticēts uzdevums darboties kā demonstrētājiem. Ģenerālmēģinājums ir veiksmīgs un arī noslēguma pasākums ir izdevies lieliski. Tiek saņemti atzinīgi vārdi no skolas vadības un ierosina šo pieredzi atkārtot katru gadu.

2.3: Galvenās perspektīvas

Stāsts jāveido, balstoties uz četrām galvenajām perspektīvām.

Perspektīva
<p>Kopējā perspektīva</p> <p><i>Īsi aprakstiet stāsta kopējo kontekstu. Filmas "Zvaigžņu kari" pirmās epizodes scenārijs ir karš starp impēriju un nemierniekiem.</i></p>
<p>Galvenā varoņa perspektīva</p> <p><i>Īsi aprakstiet tās personas (Galvenā varoņa) uzskatus, kura ierosinājusi veikt kādas izmaiņas un veicinājusi tā īstenošanu. Piemēram, pirmajos "Zvaigžņu karos" Lūks Skaivokers vēlējas izglābt princesi Leilu.</i></p>
<p>Ietekmētāja perspektīva</p> <p><i>Īsi aprakstiet tās personas (Ietekmētāja) uzskatus, kura ierosina Galvenajam varonim mainīt nodomu vai ietekmē viņa rīcību. Piemēram, pirmajos "Zvaigžņu karos" Obi Vans Kenobi liek Lūkam sekot Spēka ceļam.</i></p>
<p>Galvenā varoņa – Ietekmētāja perspektīva</p> <p><i>Īsi aprakstiet attiecības starp Galveno varoni un Ietekmētāju. Piemēram, pirmajos "Zvaigžņu karos" Obi Vans Kenobi trenē negribīgo Luku Skaivokeru (Luke Skywalker).</i></p>

Piemērs

Perspektīva
<p>Kopējā perspektīva</p> <p><i>Pastāv uzskats, ka kultūras vērtību saglabāšana un attīstība ir vienlīdz svarīga vai pat vēl svarīgāka par ekonomisko situāciju. Šāda veida projekti ir ļoti nozīmīgi, lai veidotu padziļinātu izpratni par Eiropas kultūras mantojuma transkulturālo raksturu, neskatoties uz tās daudzveidību.</i></p>
<p>Galvenā varoņa perspektīva</p> <p><i>Skolotājs tic Eiropai un vēlas darīt visu iespējamo, lai par savām vērtībām izstāstītu skolēniem. Turklāt viņš vienmēr meklē jaunas iespējas, kā iesaistīt skolēnus aktīvā un interesantā darbībā.</i></p>
<p>Ietekmētāja perspektīva</p> <p><i>Pasniedzējs labi zina, ka vissliktākais jauninājumu ieviešanas ienaidnieks ir steiga, tāpēc vēlas palīdzēt skolotājiem, kas piedalās projektā, nepakļauties kārdinājumam rast ātrus risinājumus. Crowddreaming mākslas metodes apguve prasa zināmu laiku, tomēr tas, ka darbības tiek veiktas plānveidīgi, ievērojot noteiktu metodoloģiju, garantē sasniegtā rezultāta kvalitāti.</i></p>
<p>Galvenā varoņa – Ietekmētāja perspektīva</p> <p><i>Pasniedzējs un skolotāji ir pazīstami. Ikdienas sadarbībā viņi veiksmīgi izmanto tiešsaistes saziņas līdzekļus. Lai sasniegtu iecerēto, pasniedzējam sākumā jābūt neatlaidīgam un pacietīgam, lūdzot ievērot sagatavotos uzdevumus un noteiktos termiņus. Veiksmīgas sadarbības rezultātā palielinās savstarpējā uzticība un mācības izvērsas par reālu kopradīšanas procesu, kurā visi iesaistītie ir ieinteresēti, kā arī vienoti mērķa sasniegšanā un panākumu gūšanā.</i></p>





2.4: Lomas

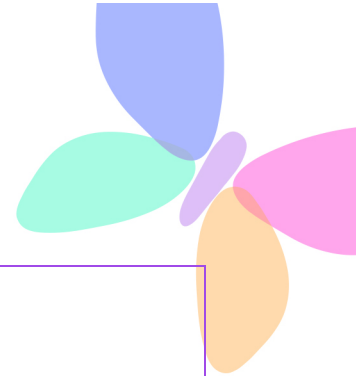
Stāsta radīšanas mērķis ir atspoguļot dažādus viedokļus, kuri palīdz izdarīt svarīgas izvēles. Katras lomas vispārīgo aprakstu aizstājiet ar sava stāsta kontekstualizāciju un piešķiriet atbilstošam personāžam. Varonim var būt vairākas lomas.

Nav obligāti jāizmanto visas lomas, taču tādā gadījumā, visticamāk, var palikt neievērots kāds svarīgs aspekts.

Definīciju avots: [Dramatica: Theory of Story book](#).

Lomas		
Loma	Apraksts	Personāžs
Galvenais varonis/Protagonist	Tulkojot no sengrieķu valodas, vārds „protagonists” nozīmē „pirmais kaujā”, „galvenās lomas atveidotājs”, „galvenais varonis”. Galvenais varonis ir vēlamo izmaiņu ierosinātājs un virzītājspēks ceļā uz mērķa sasniegšanu.	Skolotājs
Antagonists/Antagonist	Antagonists neatbalsta galvenā varoņa centienus mērķa sasniegšanā.	Direktors
Sargs/Guardian	Sargs atbalsta galvenā varoņa centienus mērķa sasniegšanā. Šīs lomas pārstāvim ir izveidojusies dziļāka izpratne un pārliecība par konkrēto aktivitāšu nepieciešamību. Palīdz novērst šķēršļus un iedvesmo turpināt iesākto, lai gūtu panākumus.	Pasniedzējs
Kontagonists/Contagonist	Šīs lomas pārstāvis rada šķēršļus galvenā varoņa ceļā uz sasniedzamo mērķi. Gan kontagonists, gan antagonists apzināti vai varbūt pat neapzināti negatīvi ietekmē galveno varoņa nodomus. Tomēr tās ir divas pilnīgi atšķirīgas lomas. Antagonists darbojas apzināti, lai apturētu galveno varoni, turpretī kontagonists darbojas lielā mērā neapzināti, kavējot vai novirzot	Skolotāja meita





	galveno varoni no mērķa sasniegšanas un panākumu gūšanas.	
Saprātīgais/Reason	Šīs lomas pārstāvis ir mierīgs, nosvērts un atturīgs. Lēmumu pieņemšanā un rīcībā viņš balstās tikai uz loģiku un iepriekš pārbaudītiem faktiem. Raksturīgi, ka starp saprātīgās un emocionālās lomas pārstāvjiem var veidoties konflikti ceļā uz sasniedzamo mērķi.	Skolas sadarbības partneri
Emocionālais/Emotion	Šīs lomas pārstāvis ir atvērts un ļoti emocionāls. Viņš ātri sadusmojas, bet tik pat arī ātri nomierinās. Mēdz būt nesavaldīgs un neorganizēts, kā rezultātā liela daļa enerģijas tiek tērēta nelietderīgi. Viņam ir labas idejas un iekšējā sajūta par iespējamo pareizo lēmumu, bet bieži darbojas haotiski, bez konkrēta mērķa. Tas vienmēr ir risks, ka process ir aizraujošs, bet nenoved kāda konkrēta risinājuma.	Aizrautīgi skolēni
Palīgs/Sidekick	Palīga lomas galvenais uzdevums ir izrādīt ieinteresētību un nepieciešamības gadījumā arī praktisku atbalstu Galvenajam varonim ceļā uz mērķa sasniegšanu. Starp Palīga un Skeptiķa lomas pārstāvjiem var veidoties konflikti, jo vieni cenšas norādīt uz faktiem, kas ved uz panākumiem, taču citi uz šiem pašiem faktiem skatās kritiski un nepārlicināti.	Aizrautīgi skolēni/ kolēģi
Skeptiķis/Skeptic	Šo lomu var raksturot ar izteikumu "Lai kas tas būtu, es esmu pret to." Skeptiķa galvenais uzdevums kopējā stāstā ir minēt faktus un radīt situācijas, kas varētu veicināt mērķa nesaņemšanu.	Neapmierināti skolēni/ kolēģi

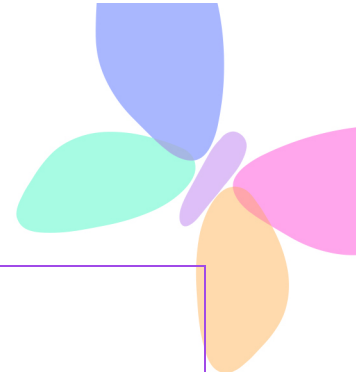




Piemērs

Lomas		
Loma	Apraksts	Personāžs
Galvenais varonis/Protagonist	Skolotājs vēlas, lai viņa audzēkņi piedalītos Europa Square izaicinājumā.	Skolotājs
Antagonists/Antagonist	Direktors domā, ka ārpusklases aktivitātes, kuru laikā tiek veidoti digitālie projekti, ir nelietderīga laika izšķiešana. Viņš neatbalsta vai pat cenšas ierobežot skolotājus no Digitālā kultūras pieminekļa veidošanas.	Direktors
Sargs/Guardian	Pasniedzējs saprot, ka skolotājiem ir nepieciešams atbalsts, kā arī mudina ievērot zināma disciplīna, lai viņi koncentrētos uz projektā sasniedzamo un nepadotos kārdinājumam attiekties no dalības Europa Square izaicinājumā laika trūkuma un radušos neparedzēto situāciju dēļ.	Pasniedzējs
Kontagonists/Contagonist	Skolotāja meitai tuvojas astoņpadsmitā dzimšanas diena, un viņa ir iecerējusi organizēt lielas svinības. Meita vēlas būt pārliecināta, ka sev tik svarīgajā dzīves brīdī saņems no tēva visu nepieciešamo palīdzību un uzmanību.	Skolotāja meita
Saprātīgais/Reason	Skolas sadarbības partneri domā, ka skolotājs ir iesaistījies vērtīga projekta īstenošanā, bet tajā pat laikā skolotājs ar viņa atbalstu var rēķināties tikai tad, ja varēs pierādīt, ka ieguldītais laiks un darbs ir tā vērts.	Skolas sadarbības partneri
Emocionālais/Emotion	Aizrautīgu skolēnu grupa, kuru ideja ir “mēs mainīsim pasauli šeit un tagad”, nevar vien sagaidīt, kad sāks veidot paši savu digitālo kultūras pieminekli. Viņi ir pārliecināti, ka entuziasms ir viss, kas nepieciešams, lai mainītu pasauli bez lielas piepūles.	Aizrautīgi skolēni
Palīgs/Sidekick	Daļa no aizrautīgo skolēnu grupas ir “fani”, kas digitālās tehnoloģijas izmanto kā veidu, lai atstātu par sevi kādu zīmi, radot kaut ko tādu, ko iepriekšējai paaudze vienkārši nebija iespējas realizēt. Viņi ir pārliecināti, ka	Aizrautīgi skolēni/ kolēģi





	spēs radīt visu laiku labāko digitālo kultūras pieminekli, ievērojot skolotāja ieteikumus. Arī daži skolotāja kolēģi uzskata, ka digitālās tehnoloģijas var veiksmīgi izmantot kultūras mantojuma saglabāšanai, un arī viņi vēlētos kaut nedaudz iesaistīties šajā izaicinājumā.	
Skeptiķis/Skeptic	Napmierināto skolēnu grupa, kuriem visticamāk ir zems pašnovērtējums, vai viņi vienkārši jūtas labi savā komforta zonā, pārsvarā vispirms izrāda pretestību uz jebkurām pārmaiņām. Viņu pārliecība varētu būt, ka mēs tāpat neko nevaram mainīt, kāpēc kaut ko vispār darīt. Tas ir liels attaisnojums, lai nebūtu jāpiepūlas, iesaistoties kādās aktivitātēs, un būtu iespēja izvairīties no iespējamās neveiksmes.	Neapmierināti skolēni/ kolēģi

2.5: Galveno veicamo aktivitāšu saraksts

Ieskata pārveidošana nodomā ļauj identificēt kāda vēstures notikuma laiku, vietu, dalībniekus un viņu mijiedarbību, kā arī nepieciešamos resursus šī kultūras mantojuma saglabāšanai. Tas viss ir nepieciešams, lai uzrakstītu pārliecinošu stāstu.

Šajā sadaļā paredzēts veidot galveno veicamo aktivitāšu sarakstu. Kad šis uzdevums ir paveikts, visām iesaistītajām pusēm ir pieejami konkrēti atskaites punkti kopējā mērķa sasniegšanai. Pārlasiet pašu veidoto stāstu un līdzīgi uzskaitiet visas veicamās aktivitātes.

Galveno veicamo aktivitāšu saraksts		
Nr.	Fāze	Darbība
1		
2		
3		

Piemērs

Galveno veicamo aktivitāšu saraksts		
Nr.	Fāze	Darbība
1	Izpēte	Projekta prezentēšana kolēģiem un skolas sadarbības partneriem
2	Izpēte	Projekta prezentēšana skolēniem
3	Izpēte	Skolēnu piesaistīšana
4	Izpēte	Rīcības plāna izveide





5	Izpēte	Digitālā projekta tēmas izvēle
6	leviešana	Papildinātās realitātes projekta sagataves izveide ar rīku Metaverse Studio
7	leviešana	Stāsta sagatavošana kopā ar skolēniem un uzdevumu sadale
8	leviešana	Tiešsaistes diskusiju sesijas ar pasniedzējiem
9	leviešana	Starpposma pārbaude
10	leviešana	Tiešsaistes diskusiju sesija ar skolēniem
11	leviešana	Noslēdzošā pārbaude
12	Izvērtēšana	Europa Square priekšskatījums
13	Izvērtēšana	Tikšanās ar skolas sadarbības partneriem
14	Izvērtēšana	Tikšanās ar skolēniem par digitālo projektu prezentācijas pasākuma organizēšanu
15	Izvērtēšana	Ģenerālmēģinājums
16	Izvērtēšana	Lielā diena – digitālo projektu prezentācijas pasākums
17	Izvērtēšana	Apņemšanās atkārtot izaicinājumu

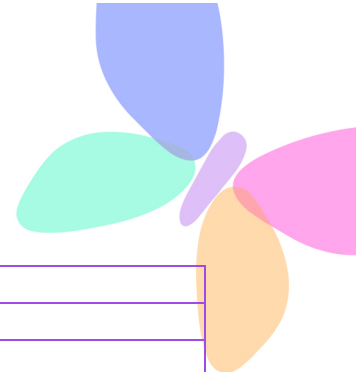
2.6: Darbību apraksts

Pēc visu galveno veicamo aktivitāšu uzskaitīšanas tās nepieciešams aprakstīt sīkāk. Kāda ir iesaistīto pušu iesaiste un uzvedība, pamatojoties uz iepriekš noteikto lomu? Kā galvenais varonis rīkojas, ņemot vērā citu dalībnieku uzvedību. Ne visu lomu pārstāvjiem, izņemot galveno varoni, jāpiedalās visās aktivitātēs.

Scene N. (Replace text in parenthesis with the same number from the scenes list)	
	Nosaukums
	Fāze
	Darbības vieta
	Darbības laiks
	Apraksts
	Loma (Personāžs/-i)
	<i>Kā viņš/viņa ir iesaistīta darbībā?</i>
	Loma (Personāžs/-i)
	<i>Kā viņš/viņa ir iesaistīta darbībā?</i>
	Loma (Personāžs/-i)
	<i>Kā viņš/viņa ir iesaistīta darbībā?</i>

Piemērs

Darbība Nr.2
Nosaukums



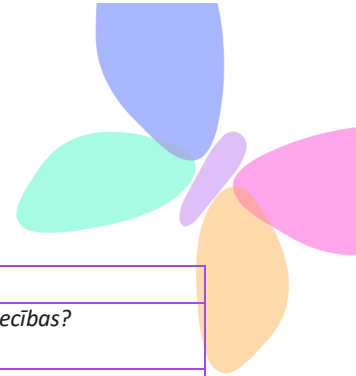
Projekta prezentēšana skolēniem
Fāze
Izpēte
Darbības vieta
Skolas zāle
Darbības laiks
2020. gada marta vidus.
Apraksts
Visi skolēni tiek uzaicināti pulcēties skolas zālē. Direktors klātesošajiem paskaidro tikšanās iemeslu. Skolotājs sāk savu uzrunu ar īsu, emocionālu video, kam seko daži paskaidrojoši slaidi un ļoti īsa uzruna. Viņš vēlas, lai jaunajā projektā iesaistītos tikai motivēti un zinātkāri skolēni, kas vēlas gūt jaunu pieredzi, tāpēc savā runā uzsver izaicinājuma grūtības, kā arī iespēju iemācīties kaut ko neparastu. Daudzi skolēni īpašu interesi neizrāda un ātri vien pievēršas viedtālruniem, taču neliela daļa tomēr ļoti uzmanīgi klausās un sāk saskatīties. Tikšanās laikā skolotājam zvana meita, bet viņš to nepamana, jo tālrunim ir izslēgta skaņa. Skolotāja kolēģi savās runās uzsver, ka tas ir starppriekšmetu projekts un viņi noteikti sniegs savu atbalstu. Tikšanās beigās skolotājs pamana neatbildēto zvanu un atzvana viņai. Meita ir dusmīga, ka tēvs kavējas, jo bija solījis kopā ar viņu iet pasūtīt dzimšanas dienas kūku.
Galvenais varonis (skolotājs)
Skolotājs vēlas atlasīt 20 zinātkārus un patiesi motivētus skolēnus, kuriem tā būtu jauna un izaicinoša pieredze.
Saprātīgais (skolas sadarbības partneris)
Skolas sadarbības partneris piedalās, jo redz iniciatīvas potenciālu un vēlas pārliecināties, ka skolēni saprot, cik tas ir svarīgi.
Palīgi (aizrautīgi skolēni un skolotāji)
Skolēnu aktīvistu grupa un kolēģi vēlas sniegt atbalstu skolotājam.
Palīgi un emocionālie (aizrautīgi skolēni un skolotāji)
Sākumā viņi pievērš uzmanību tikai tāpēc, ka ciena skolotāju, bet, kad saprot, ka var gūt jaunu un savādāku pieredzi, kļūst ļoti ieinteresēti.
Skeptiķi (neapmierināti skolēni un skolotāji)
Viņi piedalās tikai tāpēc, ka ir spiesti to darīt, bet patiesībā nevēlas iesaistīties nekādos jaunos projektos un iebilst pret darbošanos pieaugušo vadībā.
Kontagonists (skolotāja meita)
Viņa ļoti labi zina, ka tēvam tajā dienā ir svarīgs notikums, taču vēlas likt viņam justies vainīgam, un pierādīt sev, ka viņa tēvam ir vissvarīgākā.

2.7: Noslēguma pārbaudes jautājumi

Turpinājumā sniegti uzdodamo pārbaudes jautājumu piemēri, tos var papildināt vai mainīt pēc vajadzības.

Noslēguma pārbaudes jautājumi
Kādi ir galvenā varoņa lēmumi?





<i>Vai jūsu galvenais varonis maina veidu, kā risināt problēmu sižeta vidū, vai arī nemainīgi paliek pie savas pārlicības?</i>
Kāda ir galvenā varoņa izaugsme?
<i>Vai jūsu galvenais varonis izaug, attīstot jaunas noderīgas prasmes?</i>
Kāda ir galvenā varoņa pieeja?
<i>Vai jūsu galvenais varonis ir domātājs, kurš domās pielāgojas videi, vai arī darītājs, kurš maina vidi?</i>
Kāds ir galvenā varoņa problēmu risināšanas stils?
<i>Vai jūs izmantosiet lineāru vai holistisku problēmu risināšanas stilu?</i>

Piemērs

Noslēguma pārbaudes jautājumi
Kādi ir galvenā varoņa lēmumi?
Skolotājs iesaistās projektā, jo viņam ir vēlme atrast jaunas apmācību metodes. Beigās viņš nonāk pie pārlicības, ka šis pētījums ir viņa kā skolotāja vissvarīgākais pienākums.
Kāda ir galvenā varoņa izaugsme?
Savas darbošanās laikā, apgūstot Crowdreaming mākslas metodi, skolotājs uzlabo aktivitāšu plānošanas un skolēnu iesaistīšanas prasmes.
Kāda ir galvenā varoņa pieeja?
Skolotājs ir domātājs, kurš vienmēr meklē jaunas idejas un tās pielieto savā darbā.
Kāds ir galvenā varoņa problēmu risināšanas stils?
Skolotājs uzskata, ja jaunieši atrodas sarežģītu attiecību sistēmas centrā, kas ir rūpīgi jāvadā, lai palīdzētu viņiem kļūt par pieaugušajiem, kuri spēj veiksmīgi iekļauties sabiedrībā un tajā dzīvot. Tāpēc viņa pieeja ir holistiska. Tas ir iemesls, kāpēc viņam patīk Crowdreaming mākslas metode.





3. No stāsta līdz projektam

Otrajā posmā esat radījuši stāstu par jūsu veiksmīgo dalību *Europa Square* izaicinājumā scenārija pirmo versiju. Jūs esat skaidri identificējuši visas galvenās situācijas, darbojošās personas un to mijiedarbību. Esat arī identificējuši nepieciešamos materiālos resursus un notikumu laika grafiku. Tas ir viss, kas nepieciešams, lai uzrakstītu vienkāršu, bet efektīvu rīcības plānu projekta īstenošanai.

Tagad ir jāaizpilda tabula ar kontroljautājumiem par katru sižetā aprakstīto darbību. Rezultātā iegūsiet sarakstu ar darbiem, kas jāizdara pirms katras darbības, tās laikā un pēc tās. Saraksts ir elementārs rīks, taču ļoti noderīgs, jo, kad ir laiks darboties, bieži vien nav laika domāt un atcerēties, kas jādara. Turklāt saraksts ir arī lielisks palīgs, lai pārbaudītu, vai ir sasniegti gaidītie rezultāti, un tas noderēs, kad tiks plānots nākamais projekts.

(Aizstāt ar darbības nr. un nosaukumu)
Kontrolsaraksts
Norises vieta: <Aizstāt ar darbības vietu>
<i>Kas jādara, lai nodrošinātu zāles pieejamību?</i>
Dalībnieki: <Aizstāt ar lomu/personāžu>
<i>Kas jādara, lai pārliecinātos, ka šie dalībnieki varēs piedalīties?</i>
Resursi: <Aizstāt ar nepieciešamajiem resursiem>
<i>Kas jādara, lai pārliecinātos, ka šie resursi būs pieejami?</i>
Citas prasības: <Aizstāt ar papildus prasībām>
<i>Kādas citas prasības jāizpilda, lai plānotā darbība būtu veiksmīga?</i>

Piemērs

Darbība nr. 2 – Projekta prezentēšana skolēniem
Kontrolsaraksts
Norises vieta: skolas zāle
Vismaz 15 dienas pirms pasākuma rezervēt skolas zāli pie skolas administratora.
Dalībnieki: skolas sadarbības partneri
Vismaz 20 dienas iepriekš vienoties par prezentācijas datumu.



Dalībnieki: kolēģi
Pirms tikšanās ar skolas sadarbības partneriem apkopot informāciju - kurās dienās kolēģi var piedalīties, lai vienotos par visiem pieņemamāko datumu. Kad panākta vienošanās ar skolas sadarbības partneriem, nekavējoties informēt visus par konkrēto tikšanās datumu.
Dalībnieki: skolēni
Ievietot paziņojumu skolas mājaslapā un uz ziņojumu dēļa. Vismaz 15 dienas pirms pasākuma palūgt, lai direktors nosūta visiem skolotājiem uzaicinājumu uz pasākumu. Dažas dienas pirms pasākuma vēlreiz atgādināt kolēģiem, lai tie savukārt atgādina skolēniem.
Resursi: Multimediji
Ievietot un pārbaudīt prezentācijas materiālu ne vēlāk kā dienu pirms pasākuma skolas zālē kopā ar atbildīgo IT speciālistu. Stundu pirms prezentācijas sākuma vēlreiz pārbaudīt multimediju tehnikas darbību.
Resurss: Video
Pārbaudīt vai darbojas video projekcijas sistēma, vai ir skaņa. Izveidot video. Tam jābūt gatavam vismaz divas dienas pirms prezentācijas.
Resurss: Prezentācija
Pārbaudīt pieejamo prezentācijas tehniku un ekrāna izmēru. Sagatavot prezentāciju. Tai jābūt gatavai vismaz divas dienas pirms prezentēšanas.
Resurss: Iedvesmojoša runa
Uzrakstīt un izmēģināt savu runu. Sagatavot viegli salasāmu plānu ar svarīgākajiem punktiem, kas jāatceras. Augšupielādēt to planšetdatorā vai izdrukāt dienu pirms prezentācijas.
Citas prasības: tehniskais atbalsts
Pārliecināties, ka pasākuma laikā atbildīgais pat tehniskā atbalsta sniegšanu atrodas zālē.





4: Laika plāns

Ganta diagramma jeb joslu diagramma ir noderīgs rīks, kas ļauj kontrolēt projektā plānotās darbības un atskaites punktus. Īpaši sarežģītas diagrammas var izveidot, izmantojot specializētu programmatūru, taču vienkāršiem projektiem, piemēram, dalībai *Europa Square* izaicinājumā, pietiek ar izklājlapu programmatūras funkcionalitāti.

Izmantojiet *Europa Square* izaicinājuma – laika plāna veidni, lai veiktu piezīmes par izveidoto Ganta diagrammu.

Europa Square izaicinājums – Ganta diagramma
(aizvietojiet šo tekstu ar ekrānšāviņiem no izklājlapu programmatūras)
Piezīmes
(aizvietojiet šo tekstu ar komentāriem par Ganta diagrammu)





5: Tiešsaistes platforma “Metaverse Studio”

Metaverse Studio ir ērti lietojams rīks, kas tiks izmantota *Europa Square* izaicinājumā, lai skolēnu komandas veidotu vienkāršus digitālos projektus ar paplašinātās realitātes elementiem.

Pēc tam visus sagatavotos digitālos projektus pārbaudīs eksperti un veidos mūsdienīgu digitālo risinājumu, kolektīvu mākslas darbu (“digitālo pieminekli”) Eiropas kultūrvēsturiskā mantojuma saglabāšanai.

Lai piedalītos *Europa Square* izaicinājumā:

- tiešsaistes platformā Metaverse Studio izveidojiet lietotāja kontu;
- veidojiet digitālo projektu sadarbībā ar komandas biedriem un skolotāju;
- aizpildiet zemāk esošo tabulu.

Metaverse projekts	Info
Skolas nosaukums:	
Komandas sastāvs:	
Skolotāja vārds, uzvārds:	
Projekta nosaukums:	
Saite uz projektu:	



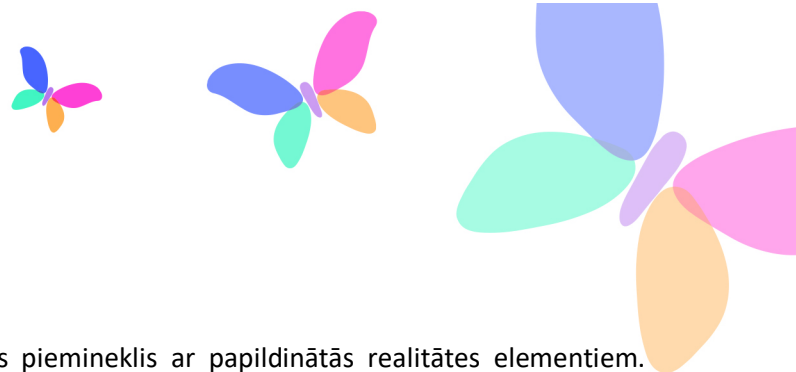


6: Stāsta sagatavošana

Skolēni tiek aicināti sagatavot īsu stāstu, aprakstot vēlamās laimīgās beigas un stāsta sižetu, lai padziļinātu izpratni par izvēlēto tēmu. Vēlams izvēlēties tēmu, kas būtu kā pateicība citām kultūrām, kuras dzīvo vai ir dzīvojušas Eiropā, par viņu ieguldījumu mūsdienu kopējā kultūrā. Tādā veidā visiem dalībniekiem kopā izveidosies digitālais pieminēklis, kas atspoguļos Eiropas starpkultūru vērtības.

Laimīgās beigas
Stāsta sižets
Notikums (ne vairāk kā 500 rakstzīmes)
<i>Īsi aprakstiet notikumu, kas līcis pieņemt lēmumu veikt konkrētas aktivitātes, lai sasniegtu vēlamu mērķi</i>
Izpēte (ne vairāk kā 500 rakstzīmes)
<i>Īsi aprakstiet esošās situācijas izpētes posmu un izaicinājuma risināšanas ideju.</i>
Ieviešana (ne vairāk kā 500 rakstzīmes)
<i>Īsi aprakstiet paredzamo aktivitāšu ieviešanas posmu.</i>
Izvērtēšana (ne vairāk kā 1000 rakstzīmes)
<i>Kāds ir bijis komandas biedru ieguldījums digitālo projektu veidošanā un prezentācijas pasākuma organizēšanā? Kādas bija galvenās lomas, kā tika pieņemti lēmumi un risinātas problēmsituācijas?</i>





7: Europa Square uzstādīšana

Europa Square ir Eiropas mēroga digitālais kultūras piemineklis ar papildinātās realitātes elementiem. Plānots, ka 2020./2021. mācību gada sākumā katrā no iesaistītajām skolām tiks uzstādīta un prezentēta lietojumprogramma. Lūgums aizpildīt zemāk esošo tabulu.

Europa Square uzstādīšana	
Vieta nosaukums:	
Vieta adrese:	
Vieta apraksts (ne vairāk kā 500 rakstzīmes):	
Prezentācijas pasākums (ne vairāk kā 500 rakstzīmes):	





8: Prezentācijas pasākuma kampaņa

Uz prezentācijas pasākumu tiek aicināti skolotāji, skolēni un viņu vecāki, kā arī skolas sadarbības partneri. Zemāk esošajā tabulā aprakstiet prezentācijas pasākuma kampaņu, īpašu uzmanību pievēršot sociālo mediju izmantošanai.

Prezentācijas pasākuma kampaņa	
Mērķauditorija:	
Mediji:	(īsi aprakstiet, kā jūs popularizēsiet plānoto prezentācijas pasākumu)

