

# IZLAUŠANĀS SPĒLES ELEMENTI LATVIJAS VĒSTURES APGUVĒ PAMATSKOLĀ

## *Elements of Escape Games in Latvian History Lessons in Primary School Classes*

**Inese Brīvere**

Rezekne Academy of Technologies, Latvia

**Līvija Levinska**

Rezekne Academy of Technologies, Latvia

**Abstract.** *The paper “Elements of Escape Games in Latvian History Lessons in Primary School Classes” reflects escape games as an application of the interactive teaching method in history lessons. Explores the game as a learning technique, as well as the history and characteristics of the escape game, summarizes the students' opinion on the application of the breakout game in lessons of Latvian history, methodological material for the use of escape game elements in history lessons in primary school classes is developed.*

**Keywords:** *escape game, history of Latvia, primary school classes.*

### **Ievads**

#### ***Introduction***

Doma par izlaušanās spēles elementu izmantošanu Latvijas vēstures stundās radās, jo pirms četriem gadiem Somijā L. Levinska pirmo reizi pati izmēģināja šo aktivitāti. Pārdomājot redzēto, radās interese par šo mācību paņēmieni, un, turpinot darbu skolā, bija **jānoskaidro**, kā izlaušanās spēles elementus varētu pielietot arī Latvijas vēstures mācību stundās, jo pēc iepriekš novērotā skolēnus mācību procesā saista interaktīvā veidā apgūstamas zināšanas. Tāpēc ar pedagoģiskās darbības modelēšanas, aptaujas un analīzes metodēm tika izstrādāts un aprobēts minētās spēles modelis. Lai sasniegtu izvirzīto mērķi, darbā tika izmantota kvalitatīvā pētījuma metode. Pētījuma rezultātu apstrāde un statistiskā analīze tika veikta, izmantojot datu apstrādes datorprogrammu Statistical Program of Social Sciences (SPSS) un Microsoft Excel 2007. Pētījuma rezultāti apkopoti un analizēti, izmantojot matemātiskās statistikas metodes, izmantota aprakstošā statistika, iegūtie dati atainoti procentos.

Pēdējos piecpadsmit gados pasaulē un arī Latvijā izlaušanās spēles jeb *escape games* guvušas lielu popularitāti. To pamatā ir komandas spēle, kurā dalībnieku mērķis ir atrisināt noteiktu mīklu un limitētā laika posmā izpildīt uzdevumus. Vienā komandā parasti ir divi līdz desmit spēlētāji. Spēles nobeigumā, kā likums, tās dalībniekiem parasti jāizklūst no istabas vai telpu kompleksa.

Izlaušanās spēles vēsture iepriekš ir maz pētīta, jo pati spēle ir jauna un joprojām attīstās tālāk. Tās rašanās viena versija ir saistīta ar šīs spēles pārvešanu no virtuālās vides uz reālo. "Pirmā dokumentētā izlaušanās spēle minēta izdevniecības uzņēmumā, kas pazīstama ar nosaukumu "Real Escape Game". Tā tika palaista Kioto, Japānā, 2007. gada jūlijā kā vienas istabas spēle 5 – 6 spēlētāju komandām. Gadu gaitā SCRAP ir turpinājis vadīt izlaušanās istabas, bet ir kļuvis pazīstams arī ar Real Escape Game Event vadīšanu, kas paredzēts simtiem vai tūkstošiem spēlētāju lielā telpā." (Nicholson, 2015) Pamazām Japānā radītās izlaušanās spēles idejas izplatījās. "Izlaušanās istabas kā spēļu žanrs sāka kļūt arvien populārāks 2000. – 2010. gadu beigās, sākot ar Āziju un izplatoties no turienes pa Eiropu, kur par īpaši nozīmīgu izlaušanās istabu centru kļuva Ungārija. No turienes spēles strauji sasniedza Austrāliju, Kanādu un ASV." (Penttilä, 2018)

Lai arī 2007. gadā SCRAP Tokijā vadīja izlaušanās spēli, kas jāuzskata par pirmo izlaušanās istabas stila spēli, tomēr tieši Paraparkas 2011.gada istaba Budapeštā tiek uzskatīta par mūsdienu izlaušanās istabas oriģinālo versiju. Pirmā spēles franšīze bija Hint Hunt (Ungārija) 2012. gadā. 2012. gadā izlaušanās istabas radās Ķīnā, bet 2013. gadā – ASV, Kanādā un Lielbritānijā. (Kidd, 2019) Latvijā izlaušanās spēles tiek spēlētas sākot kopš 2014. gada.

Izlaušanās spēles pozitīvi ietekmē komandas komunikācijas un sadarbības prasmes, liek kritiski izvērtēt situāciju un sasaistīt jau apgūtās zināšanas ar jaunām. Spēles laikā jāpievērš uzmanība problēmrisināšanai, lai, veicot vienu uzdevumu pēc otra, nonāktu līdz uzstādītajam mērķim. Viena no caurviju prasmēm kompetenču pieejā balstītā mācību saturā ir kritiskā domāšana un problēmrisināšana, kas izlaušanās spēlē, lai rastu izeju, mudinātu skolēnus domāt kritiski. Darbojoties grupā, ir iespēja dalīties ar savām idejām, tādējādi kopīgi nonākot pie gala rezultāta.

Spēle rada nepiespiestu gaisotni un palīdz zināšanas apgūt vieglāk. Sacensību gars motivē paveikt vairāk, pārspēt citus. Sadarbība vienas grupas ietvaros dalībniekiem ar dažādām zināšanām un pieredzi ļauj mācīties vienam no otra.

### **Izlaušanās spēles raksturojums** *Description of the escape game*

Lai raksturotu spēles būtību, jāsalīdzina terminoloģija. Latviešu literatūras vārdnīcā skaidrots, ka spēle ir noteiktu darbību kopums, kam ir sacensības pazīmes un ar ko cenšas sasniegt vēlamu (ar sabiedriskiem un ekonomiskiem mērķiem nesaistītu vai netieši saistītu) rezultātu, izmantojot prasmes, iemaņas un apstākļu nejaušu sakritību (Baranova, 1999). Katras spēles pamatā ir uzdevums ar noteiktiem spēles noteikumiem. Spēles – tās ir rotaļas ar noteikumiem, ko pārsvarā izdomājuši pieaugušie, lai īstenotu kādu izglītojošu uzdevumu. (Kaņepēja, Lieģeniece, 2003) Savukārt E.Berns norāda, ka spēle ir nepārtraukta papildinošu slēptu transakciju sērija ar skaidri nosakāmu, prognozējamu rezultātu.

To var raksturot kā periodiski atkārtotu, bieži vienveidīgu transakciju kopumu, kas tiek veiktas ar ārēji ticamu, bet patiesībā slēptu motivāciju. Vienkāršiem vārdiem runājot, spēle ir gājienu sērija, kas slēpj sevī lamatas vai kādu “triku” (Berns, 2002). Šis nezināmais un spēles gaitā uzminamais elements ir tas, kas spēlētāju mudina atrisināt mīklu. Pedagoģiskajā literatūrā spēli traktē kā procesu, kam ir neuzspiesta darbība, kas notiek atbilstīgi brīvi izvēlētiem, bet obligāti nepieciešamiem noteikumiem, sižetu, ir variatīvi situatīva, radoša nodarbe, kurai ir stimulējošs un izklaidējošs raksturs (Kaņepēja & Lieģeniece, 2003).

Secināms, ka *spēle* visnotaļ var kalpot par mācīšanās līdzekli, ar kura palīdzību aktīvā veidā, ievērojot noteiktus noteikumus, tiek apgūtas zināšanas un prasmes. Spēle mācību procesā atvieglo mācību temata apguvi tieši gūstamo pozitīvo emociju un nepiespiestās gaisotnes dēļ.

Viens no spēles pozitīvākajiem aspektiem ir aktīva darbošanās. Tās laikā arī pasīvākie spēlētāji tiek mudināti iesaistīties. Dažkārt pedagoģiskajā literatūrā, it īpaši tulkojumos, vārds “rotaļa” tiek aizstāts ar vārdu “spēle”. Tie nav sinonīmi. Vārdu “rotaļa” lieto plašākā nozīmē. Plašākā – runājot par visām rotaļām, arī spēlēm, šaurākā – par bērnu radošajām rotaļām, simboliskām rotaļām, ko izdomā paši bērni (angliski – *play*). Vārdu “spēle” galvenokārt attiecina uz sporta spēlēm, galda, prāta spēlēm u.c. (angliski – *game*). Spēlēm ir iepriekš izstrādāts saturs un noteikumi (Kaņepēja, Lieģeniece, 2003).

Būtiska spēles iezīme ir tās kulminācija jeb laimesta iegūšana, tomēr arī gājieniem ir jāsniedz maksimāli iespējamais apmierinājums katrā posmā (Berns, 2002). Lai arī katras spēles noslēgumā ir iespējams noskaidrot uzvarētāju, jāatceras, ka svarīgāks ir spēles process.

Spēlējot mācību stundās, skolēni padziļina zināšanas, prasmes, variē tās, trenē atmiņu un uzmanību. Bērniem stiprinās pašapziņa.

Spēlei tāpat kā citiem mācību paņēmieniem ir noteiktas funkcijas: veicina skolēnu izziņas spēju attīstību, radošās darbības procesus, palīdz atbrīvoties no stresa un noņemt spriedzi, rada mācību videi patīkamāku, atbrīvotāku un labvēlīgāku atmosfēru, tādējādi atdzīvinot mācību darbu, rosina skolēnos interesi par mācībām (Baranova, 1999).

Salīdzinot ar citām spēlēm, izlaušanās spēles būtiska atšķirība ir tās uzbūve. Latvijas vēstures stundās ir spēlētas gan krustvārdu mīklas, gan vārdu minēšanas un paskaidrošanas spēles, mēmais šovs, dažādas interaktīvas spēles. Skolā kopumā ir spēlētas sporta spēles ar orientēšanās elementiem, kas ir līdzīgas izlaušanās spēles būtībai – pārvietoties pēc noteikta plāna pa kontrolpunktiem un pildīt noteiktus uzdevumus uz laiku. Taču izlaušanās spēle sastāv no vairākām spēlēm, kas savijas kopā un veido vienu veselumu. Tās laikā spēlētāji ir ierobežoti laikā un telpā. Katra izlaušanās spēle ir izaicinājums. Izlaušanās istabas piesaista spēlētājus, kuri meklē netradicionālu spēli. Lai spēlētu, viņiem ir nepieciešamas dažādas prasmes un zināšanas. (..) Nesen šīs spēles ir sākušas interesēt izglītības iestādes tā paša iemesla dēļ (Wiemker, Elumir, & Clare, 2015). Izlaušanās spēles temats var būt saistīts ar jebkuru mācību priekšmetu.

*Izlaušanās istaba* un *izlaušanās spēle* ir noteikti termini, lai aprakstītu šāda veida spēles (Penttilä, 2018). Angļu valodā parasti izmanto vārdus *escape game* vai *escape room*, kas apzīmē vienu un to pašu.

Dažu pēdējo gadu laikā izlaušanās istabu popularitāte ir pieaugusi. (..) Tur, kur pirmās paaudzes izlaušanās istabas koncentrējās uz sarežģītām loģiskām mīklām, mūsdienās tās ir pārtapušas par visaptverošu vidi ar augstas kvalitātes rekvizītiem un efektiem (Wiemker, Elumir, & Clare, 2015). Izlaušanās istabu iekārtotāji seko līdzi laikam un mēģina spēlēs ieviest jaunākās tehnoloģijas, piemēram, video, audio un gaismas efektus.

Izlaušanās spēle parasti sākas ar spēlētāju tikšanos ar spēles vadītāju (Nicholson, 2015). Spēles vadītājs dalībniekus iepazīstina ar noteikumiem un seko līdzi spēles gaitai. Spēles vadītājs var atrasties vienā telpā vai uzraudzīt attālināti, izmantojot kameru. Spēles laikā spēles vadītājam, iespējams, būs jāsniedz padomi spēlētājiem (Wiemker, Elumir, & Clare, 2015). Spēles laikā viņš var sniegt papildus norādes uzdevumu pildīšanai, izmantojot rāciju, tālruni, video; personīgi – spēles vadītājs tiek izsaukts ar zvanīšanas pogu; izmantojot pildspalvu un papīru, zem durvīm var paslidināt padomus.

Pēc iepazīšanās ar spēles noteikumiem, dalībnieki tiek ieslēgti spēles telpā. Viņu uzdevums ir vienas stundas laikā izkļūt no tās. Spēlētāji sākotnēji provizoriski, bet pēc tam intensīvāk pēta istabu, visur meklējot pavedienus. Parasti uz sienām ir skaitļi, simboli vai attēli, bet nav redzama rokasgrāmata, lai saprastu, kam tie ir domāti. Spēles pirmā daļa ir meklēt atvilktnēs, kastēs, apģērba kabatās, kā arī citās iespējamajās vietās spēles pavedienus. Katrs spēlētājs nosauc, ko ir atradis un organizē lietas, kas varētu saderēt (Nicholson, 2015). Lielākoties spēles pavedieni savā starpā ir saistīti, tomēr dažās istabās ir arī priekšmeti/simboli, kas spēlētājus var novirzīt no mērķa sasniegšanas (Penttilä, 2018).

Spēlētāju vienas mīklas risinājums noved pie cita – tas var būt piekaramās slēdzenes kods, citas mīklas sākuma atslēga. Spēlētāju grupa turpina strādāt pie mīklas, daloties informācijā par atrasto. Ja viņi ir iestrēguši, komandai parasti ir veids, kā iegūt mājienu, lai palīdzētu viņiem turpināt. Kad laiks samazinās, mīklas kļūst sarežģītākas, un daudzas reizes tās visas noved līdz pēdējai mīklai, kas komandai sniegs atslēgu vai kodu, kas nepieciešams durvju atvēršanai un izbēgšanai. Spēles beigās spēles vadītājs iepazīstina komandu ar pārskata procesu, atbildot uz jautājumiem un izskaidrojot mīklas, ja ir jautājumi (Nicholson, 2015). Ja spēlētāji iekļaujas laikā un spēj izkļūt no telpas, tad viņi ir uzvarējuši. Ja nespēj iekļauties laikā, tad papildus laiks netiek piešķirts pat tad, ja ir palikuši daži neizpildīti uzdevumi/mīklas.

Mūsdienu izlaušanās spēles var iedalīt dažādās paaudzēs, galvenokārt pamatojoties uz to, kādas tehnoloģijas izmantotas spēlē un cik progresīvs ir spēles iestatījums:

- I paaudze (2000. gadu beigas – 2010. gada sākums);

- II paaudze (2010. gada sākums – pašlaik);
- III paaudze (2010. gada vidus – pašlaik);
- IV paaudze, kas ir paredzamais nākamais solis izlaušanās spēļu attīstībā (Nicholson, 2015).

Izlaušanās spēles “Mīklas var iedalīt trīs veidos: garīgajā, fiziskajā un meta mīklās:

- garīgā mīkla parāda spēlētāja domāšanas loģiku. Spēlētājiem ir jāsecina, jāsaskaņo vai jāatsifrē norādes, lai nonāktu pie atbildes. Šis mīklas veids ir kognitīvs;
- fiziskās mīklas prasa manipulēšanu ar reālās pasaules artefaktiem;
- meta mīklas nav atsevišķs veids, to mēdz izmantot kā glābšanās istabas pēdējo mīklu, kur galīgā atbilde tiek iegūta, atrisinot iepriekšējās mīklas (Nicholson, 2015).

Spēles veidotājiem ir precīzi jāizveido izlaušanās spēles uzdevumi, lai tie loģiski un secīgi tiktu atrisināti. Tāpēc izstrādātajam pašam jāiejūtas spēlētāja lomā, ieteicams iepriekš izmēģināt iespējamus uzdevumus, lai izprastu kļūdas. Izstrādājot spēles gaitu, jāņem vērā, ka ir trīs galvenās pieejas, lai izveidotu mīklas ceļu:

- lineārais ceļš – mīklas jāsakārto secībā. Viena mīkla noved pie otrās mīklas atrisināšanas un tā tālāk. Lineārās mīklas struktūras negatīvais elements ir spēlētāja sastrēgums: ja spēles virzība balstās uz vienu mīklu un ja pie mīklas var strādāt tikai viena persona, tad pārējā komanda neko nedara;
- atvērtais ceļš – mīklas var strādāt jebkurā secībā. Parasti pie pēdējās mīklas, lai izkļūtu no istabas, nevar strādāt, kamēr visas pārējās nav pabeigtas. Spēlētājiem mēdz būt grūtības risināt atklātā ceļa mīklas, jo nav skaidras norādes, kur sākt. Šī mīklas pieeja ir labvēlīga lielām spēlētāju grupām, jo dod iespēju ikvienam iesaistīties;
- daudzlīniju ceļš ir lineāru mīklas virkne, kuras var veikt paralēli. Ir iespējami vairāki ceļi, kas krustojas. Visi ceļi spēlētājiem varētu būt atvērti jau no spēles sākuma, vai arī var tikt atklāti spēles gaitā (Wiemker, Elumir, & Clare, 2015).

Līdzīgi kā citas mācību aktivitātes, arī izlaušanās spēlē ir nepieciešama darbu dalīšana, uzmanība detaļām un netradicionāla domāšana. Izlaušanās spēles ir pieejamas plašam spēlētāju vecuma diapazonam un nedod priekšroku nevienam dzimumam; patiesībā visveiksmīgākās ir tās komandas, kuras veido spēlētāji ar dažādu pieredzi, prasmēm, priekšzināšanām un fiziskām spējām (Nicholson, 2015). Izlaušanās spēles ir pierādījušas, ka spēlētāji tikai kopīgi var tās atrisināt. Piemēram, var būt nepieciešams strādāt ar matemātikas problēmu, bet pēc tam pāriet uz ķēdes vizuālu apstrādi un visbeidzot klasificēt objektu sēriju (Wiemker, Elumir, & Clare, 2015).

Tā kā izlaušanās istabām nepieciešamas dažādas prasmes, tad parasti vienam spēlētājam jāuzņemas komandas vadītāja loma (dažreiz to sauc arī par pārraugu). Komandas vadītājs ir tas, kurš pieņem galīgo lēmumu visās situācijās.

**Skolēnu viedoklis par izlaušanās spēles pielietojumu  
Latvijas vēstures stundās  
*Pupils' opinion on the application of the escape game in  
Latvian history lessons***

Skolēnu viedokļa par izlaušanās spēles pielietojumu Latvijas vēstures stundās noskaidrošanai tika izmantota aptauja. Aptaujas anketas tika izvietotas [https://docs.google.com/forms/d/1i9R61pv6ZbMzZrmKt5Tv3qqQmHv4jU\\_rUd\\_JBJMj2uQ/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/1i9R61pv6ZbMzZrmKt5Tv3qqQmHv4jU_rUd_JBJMj2uQ/edit?usp=sharing) Google veidlapā, saite nosūtīta visiem skolēniem no 6. klases līdz 9. klasei, kopumā 53 respondentiem. Atbildes uz aptaujas jautājumiem bija anonīmas un izmantotas tikai apkopotā veidā. No visiem respondentiem 49% bija zēni, bet 51% –meitenes. Tika noskaidrots, ka tikai 1/3 no visiem zināja, kas ir *izlaušanās spēle*, pārējie par izlaušanās spēli neko nezināja. No 32% respondentu, kas zināja par izlaušanās spēli, tikai 11% to ir spēlējuši paši. Viņiem patika komandas gars un uzdotie uzdevumi, kā arī pareizo atbilžu meklēšana, saistoša bija motivācija, lai izkļūtu ārā no telpas.

Iepriekš mācību stundās skolēni jau tika spēlējuši interaktīvās spēles *Kahoot* un *Quizizz*, mēmo šovu, jautājumi un atbildes. 81% jeb 43 respondenti izrādīja vēlmi izlaušanās spēli spēlēt Latvijas vēstures stundās, 9% skolēnu atbildēja, ka nevēlētos šādu spēli spēlēt mācību laikā, vēl 10% jeb 5 skolēni nespēja sniegt konkrētu atbildi, kas kopumā liecina par pasivitāti un neuzdrīkstēšanos. Skolēni varēja atzīmēt arī vairākus vēlamos izlaušanās spēles elementus. Par dominējošo tika izraudzītas *slepenas norādes*, kam sekoja *atzīmēt atslēgas un kastes*, kas jāatslēdz, tālāk – *slepenās telpas meklējumi*, bet 28 no 53 respondentiem gribētu *atrasties slēgtā telpā*. Skolēniem labāk patiktu pildīt uzdevumus bez secības, kas ir vieglāk. Apmēram viena trešā daļa no visiem aptaujātajiem uzskatīja, ka spēles laikā būtu nepieciešama palīdzība no malas, un tikai 17 respondenti gribētu ierobežot laiku uzdevumu izpildei.

45% respondentu piekrita, ka izlaušanās spēle noteikti motivē mācīties un apgūt zināšanas. Gandrīz tikpat skolēnu (41%) domāja, ka izlaušanās spēle tikai daļēji motivē mācīties, un tikai 8% jeb 4 skolēni pauda domu, ka izlaušanās spēle nemotivē mācīties. Pārējiem respondentiem nebija viedokļa par šo jautājumu.

Lielākā daļa respondentu (34%) labprāt spēlētu izlaušanās spēli no 16 līdz 30 minūtēm, gandrīz tikpat respondentu (30% jeb 16 skolēni) izlaušanās spēli gribētu no 31 līdz 45 minūtēm ilgu. Seši respondenti vēlētos spēli līdz 15 minūtēm ilgu, bet tikpat respondenti to labprāt vēlētos ilgāku par stundu. 13% skolēnu spēlētu spēli no 46 līdz 60 minūtēm.

Pēc aptaujas anketas rezultātiem var secināt, ka liela daļa skolēnu nezina, kas ir *izlaušanās spēle* un nav to iepriekš spēlējuši. Pozitīvi, ka skolēni izrādīja

interesi un labprāt vēlētos Latvijas vēstures stundā piedzīvot izlaušanās spēli. Šī interese pierāda, ka skolēni ir motivēti izmēģināt ko jaunu. Tomēr jāņem vērā, ka mācību telpās ne vienmēr var izveidot slepeno telpu. Jāņem vērā arī skolēnu vēlēšanās pildīt paralēli veicamus uzdevumus, kas atvieglo spēles procesu, jo skolēni pie vairākiem uzdevumiem var darboties vienlaicīgi.

Ņemot vērā viedokli par izlaušanās spēles ilgumu, jāsecina, ka tam nevajadzētu pārsniegt vienas mācību stundas ilgumu, jo garākas spēles laikā skolēniem var zust pacietība.

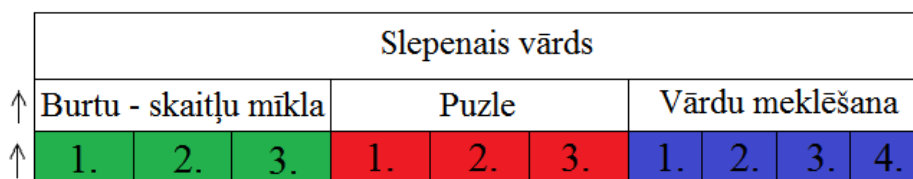
**Metodiskie ieteikumi izlaušanās spēles pielietošanai**  
**Latvijas vēstures stundās**  
*Methodological recommendations for the use of the escape game in*  
*Latvian history lessons*

Mūsdienu izpratnē vēstures stundas vairs nav vēstures mācību grāmatu lasīšana un lasītā atstāstīšana. Vēstures izzināšana ir aktīvs process, kura laikā iespējams apgūt zināšanas par vēstures tematiem. Lai sastaptos ar vēsturi, nav vajadzīgs noteikti doties uz arheoloģisku izrakumu vietu. Vēstures pētnieka – akadēmiķa, skolotāja vai bērna – īstais uzdevums ir saskaņot kopā visus faktu fragmentus (Fišers, 2005). Izlaušanās spēles laikā katrs skolēns iejutīsies vēsturnieka lomā, mēģinot atrisināt dotos uzdevumus.

Izstrādājot izlaušanās spēles scenāriju, tika ņemtas vērā ne tikai teorētiskās atziņas par izlaušanās spēles uzbūvi un skolēnu aptaujas analīze, bet arī darba pieredzē vērojamas skolēnu zināšanas attiecīgajos tematos par Latvijas vēsturi.

Spēles gaitā skolēniem būs jāizmanto sava mācībās iegūtā pieredze, prasmes un zināšanas. Zināšanām nepieciešama atmiņa. Tās ir cieši saistītas jau pašā būtībā. Atmiņa ir nozīmīga jebkura veida domāšanā, un tā iesaistās ikvienā problēmu risināšanas stadijā. Atmiņa ļauj ārkārtīgi paplašināt to problēmu diapazonu, kuras mēs varam atrisināt. Ja atmiņa funkcionē labi, tā ir spēks, ja tā darbojas slikti – vājums. Lielākā daļa problēmu tiek atrisinātas, pateicoties atmiņai, bieži vien tāpēc, ka iespējams atcerēties, kā agrāk risinātas līdzīgas problēma (Fišers, 2005). Tikai kopīgi sadarbojoties, skolēniem būs iespēja atrisināt spēles mīklas un atrast atbildes uz visiem jautājumiem.

L.Levinska izstrādājusi izlaušanās spēli ar vairākiem vienlaikus paralēli veicamiem uzdevumiem (skatīt 1. attēlu). Spēles sākumā skolēniem atvērti būs desmit spēles uzdevumi. Tos izpildot, tiks atvērti vēl trīs uzdevumi, kurus atrisinot, varēs salikt slepeno vārdu, kas būs galvenā atslēga, lai *izlauztos*.



1. attēls. *Izlaušanās spēles shēma*  
 Figure 1 *Escape game scheme*

Sākumposmā atvērtie uzdevumi grupēti trīs daļās, veidojot trīs darba lapas, un apzīmēti ar simboliem – zaļu apli, sarkanu kvadrātu un zilu trijstūri, tādējādi skolēniem vieglāk izprotama uzdevumu secība un uzdevumu atbildēs iegūto skaitļu virknēšana, lai veidotu ciparu kodu.

Visās darba lapās uz jautājumiem ir skaitliskas atbildes. Katrai skaitliskajai atbildei ir iekrāsots kāds no cipariem. Darba lapas uzdevumos iekrāsoto ciparu secīga savienošana, veidos kodu, kas atslēgs kādu no kastēm ar piekarināmo atslēgu. Pirmajā un otrajā darba lapā kods sastāvēs no trīs cipariem, bet trešajā darba lapā – no četriem.

Pirmā darba lapa ir visgrūtākā, tajā skolēniem, paļaujoties uz savu atmiņu, jāapliecina savas zināšanas un jāatbild uz 3 jautājumiem. Šajā darba lapā nav dotas papildus norādes. Šajā darba lapā skolēniem būs jāapliecina zināšanas par Atskaņu hronikas radīšanas laiku, Latvijas Republikas ģerboņa apstiprināšanas gadu un Otrā pasaules kara sākumu Latvijas teritorijā.

Otrā darba lapa veidota visvienkāršāk, jo skolēni visas atbildes var iegūt, meklējot norādes darba lapā vai telpā. Šajā darba lapā 1. uzdevumā jāizmanto spogulis, lai izlasītu otrādi apvērsto jautājumu – cik prezidentu bijuši Latvijā visu neatkarības gadu laikā, neieskaitot K. Ulmani? Spogulis tiks paslēpts telpā, to skolēniem jāatrod pašiem. Lai atšifrētu 2. uzdevuma jautājumu, skolēniem telpā jāatrod šifra atslēga. Atšifrējot tekstu, skolēniem būs jāzina, kurā gadā Latvija iestājās Eiropas Savienībā. Trešais jautājums saistās ar Brīvības cīņu dienu skaitu. Trešajam uzdevumam telpā paslēpta norāde – 1918., 1919. un 1920. gada kalendārs, ar kura palīdzību skolēni varēs izskaitīt dienas, ja atbildi nezina.

Lai atrisinātu trešo uzdevumu komplektu, skolēniem būs jāpilda sudoku, jāizvēlas viens no piedāvātajiem attēliem, jāatbild uz jautājumu, kā arī jāatšifrē teksts. Šifra atslēga jāmeklē spēles telpā. Sudoku mīklā paslēpta atbilde par Brīvības pieminekļa augstumu metros. Otrajā uzdevumā skolēniem no trim attēliem jāizvēlas viens, kurā redzams Baumaņu Kārlis. Trešajā uzdevumā jāmin gads, kurā notika lielākā deportācija Latvijas vēsturē. Pēdējais jautājums ar šifra atslēgas palīdzību jāatšifrē un jādod atbilde par akcijas “Baltijas ceļš” norises datumu.

Atslēdzot piekaramās atslēgas ar kodu, skolēni kastēs atradīs nākamos trīs uzdevumus: burtu – skaitļu mīklu, *puzli* un vārdu meklēšanas spēli. Burtu - skaitļu mīklā skolēnu uzdevums būs katram dotajam ciparam atrast atbilstošu burtu, lai veidotos loģisks teksts. Tekstā aprakstīta Latvijas Republikas atjaunošana. Šīs mīklas noslēgumā skolēni iegūs atslēgas vārdu, no kura divi burti būs slepenā vārda sastāvā.

Saliekot *puzli*, skolēniem atklāsies jautājums par vienīgo sievieti Latvijas Republikas dibināšanas pasākumā. Skolēniem jāzina, šīs sievietes uzvārds. No šīs atbildes tiks uzzināti divi burti slepenajam vārdam.

Vārdu meklēšanas spēlē skolēniem jāatrod dotie jēdzieni. Izsvītrojot burtu jūklī visus dotos jēdzienus, veidosies jautājums – kāds uzraksts ir dziesmu svētku



karoga augšdaļā. Telpā būs atrodamā slepena norāde, kurā redzams dziesmu svētku karogs. No šīs atbildes viens burts tiks izmantots slepenajam vārdam.

Slepenais vārds, kas veidosies no pēdējo trīs uzdevumu atbildēm, būs jāievada Google veidlapā, uzzinot, vai slepenais vārds ir pareizs. Ja ievadītais slepenais vārds būs pareizs, tad spēle būs beigusies, pretējā gadījumā būs jāmeklē kļūdas, jālabo tās un jāmēģina vēl.

Skolēniem, kuri atrisinās visas izlaušanās spēles mīklas noteiktajā laikā, tiks pasniegts diploms, kas būs apliecinājums, ka skolēns ir ticis galā ar uzdotajām mīklām.

Jāņem vērā, ka pirms izlaušanās spēles realizēšanas, tā ir jāizmēģina praktiski, lai saprastu, kurš spēles posms skolēniem var sagādāt grūtības. Tāpat pirms spēles nodošanas skolēnu rīcībā to izmēģināt var aicināt skolotājus.

## **Secinājumi** ***Conclusions***

Aprobējot Latvijas vēstures mācību stundā L.Levinskas izstrādāto izlaušanās spēli, atklāts, ka tās gaitā skolēniem tika noturēta patiesa interese par uzdotajiem jautājumiem, vērojama motivācija atklāt visus slepenos uzdevumus, nepadoties. Tā aizrāva dažāda vecuma personas – gan skolotājus, gan skolēnus. Spēle kā paņēmiens ir noderīga, jo sniedza iespēju nepiespiestā gaisotnē apgūt dažādus mācību tematus, vēstures faktus un jēdzienus iegaumēt interesantākā un aizraujošākā veidā. Mācību procesā tika pierādīts, ka skolēni labāk atceras, ja darbojas, paši meklē atbildes vai māca cits citu.

Izstrādātas Latvijas vēstures mācību stundas izlaušanās spēles pamatā bija problēmu risināšanas un loģiskās domāšanas uzdevumi, savukārt ierobežotais laiks mudināja sakopot spēkus kopīgam mērķim. Šis ir tikai viens no iespējamajiem variantiem, kā papildināt Latvijas vēstures mācību saturu, pamatojoties uz izlaušanās spēles elementiem. Būtībā to var izveidot jebkuram tematam, turklāt, spēles izgudrošanā var iesaistīt arī pašus skolēnus, kas būtu vēl aizraujošāk.

## **Summary**

The aim of the article was to find out how breaking the game can serve the acquisition of Latvian history. In order to achieve the set goal, the method of qualitative research was used in the work. In the last fifteen years, escape games have become very popular in the world and also in Latvia. They are based on a team game in which the participants aim to solve a certain puzzle and complete tasks. The history of the breakout game has been little studied before, as the game itself is new. One version of its emergence is related to the transfer of the game from the virtual environment to the real one. Breakout games have been played in Latvia since 2014. Breakout games have a positive effect on communication skills, require a critical assessment of the situation and link the already acquired knowledge with new ones. During the game, you need to pay

attention to solving the problem. In Latvian history lessons, crossword puzzles, word guessing and explanation games, silent show, various interactive games have been played. Orienteering games are played at the school, which are similar to the essence of the breakout game – to move according to a certain plan and perform certain tasks temporarily. L. Levinska has developed a breakout game with several tasks to be performed simultaneously. It consists of several games that form one whole. During this time, players are limited in time and space. Every breakout game is a challenge. According to the results of the survey, it can be concluded that a large number of students did not know what a breakout game is and have not played it. It is positive that the students showed interest and would like to experience a breakout game in a Latvian history lesson. This interest proves that students are motivated to try something new. When developing the breakout game scenario, not only the theoretical findings on the structure of the breakout game and the analysis of the student survey were taken into account, but also the students' knowledge of relevant topics about Latvian history observed in their work experience.

### **Literatūra References**

- Baranova, A. (1999). *Spēles metode bioloģijas stundās*. Rīga: RaKa.
- Berns, E. (2002). *Spēles, ko spēlē cilvēki. Cilvēku attiecību psiholoģija*. Rīga: SIA Birojs 2000 Plus.
- Fišers, R. (2005). *Mācīsim bērniem domāt*. Rīga: Izdevniecība RaKa
- Kaņepēja, R., Lieģeniece, D., u.c. (2003). *Es gribu iet skolā. Rokasgrāmata skolotājiem*. Rīga: SIA "Puse Plus".
- Kidd, J. (2019). *Escapism: A History of Escape Rooms*. UK: Brighton. Retrieved from <https://buzzshot.co/blog/buzzshot/escapism-history-escape-rooms-33>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities.*, Canada: Wilfrid Laurier University. Retrieved from <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Penttilä, K. (2018). *History of Escape Games examined through real-life and digital precursors and the production of Spygame*. Finland: University of Turku. Retrieved from [https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/145879/History\\_of\\_Escape\\_Games\\_Pro\\_Gradu\\_Katriina\\_Penttil%c3%a4.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/145879/History_of_Escape_Games_Pro_Gradu_Katriina_Penttil%c3%a4.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape Room Games: "Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?"*, Canada. Retrieved from <https://thecodex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf>