

Interreg



Līdzfinansē
EIROPAS SAVIENĪBA

Latvija – Lietuva

Projekta nosaukums: Robežu satuvināšana: Bibliotēkas veicina sociālo iekļaušanu Latvijā un Lietuvā

Projekta saīsinātais nosaukums: Wind of Change

Projekta numurs: LL-00212

Virtuālās realitātes (VR) aprīkojuma izmantošana

Pirms katras nodarbības dalībniekiem tiek sniegta VR brillu demonstrācija un skaidrota to pareiza lietošana. Nodarbību laikā VR brilles tiek izmantotas īsos intervālos, nepārsniedzot 15–20 minūtes, regulāri atpūtinot acis.

Uzraudzība:

Visas aktivitātes notiek tikai vadītāja uzraudzībā.

Vide un pozīcija:

VR aprīkojums tiek lietots labi apgaismotā, atklātā telpā bez šķēršļiem. Dalībnieki VR pieredzi izmanto sēdus stāvoklī.

Aprīkojuma pielāgošana:

Pirms lietošanas VR brilles tiek individuāli pielāgotas – noregulētas siksnas komfortam un stabilitātei, kā arī brillu pozīcija, lai lēcas būtu precīzi saskaņotas ar acu zīlītēm. Pat nelielas pozīcijas korekcijas var būtiski uzlabot attēla kvalitāti.

Drošība un pašsajūta:

Ja parādās diskomforts (acu nogurums, neskaidra redze, reibonis vai slikta dūša), VR lietošana nekavējoties tiek pārtraukta, nodrošināta atpūta, svaigs gaiss un ūdens.

Higiēna:

VR ierīces tiek tīrītas pēc katras lietošanas reizes, izmantojot antibakteriālas salvetes. Ja pastāv aizdomas par piesārņojumu, ierīce tiek papildus dezinficēta.

Ceļojums cilvēka ķermenī: orgāni, asinsrite un maņas

Nodarbības mērķis:

Veidot dalībnieku izpratni par cilvēka anatomiju un fizioloģiju, izmantojot VR kā interaktīvu izpētes vidi, kurā iespējams vizuāli “ieraudzīt” orgānu uzbūvi un funkcijas. Nodarbības laikā dalībnieki iepazīst asinsrites sistēmu, skeletu un piecas maņas, kā arī padziļināti izpēta redzes un dzirdes darbības principus. Mērķis ir palīdzēt dalībniekiem sasaistīt teorētiskās zināšanas ar reālistisku vizuālo pieredzi, saprast cilvēka ķermeni kā vienotu sistēmu un veicināt zinātkāri par veselību un ķermeņa darbību ikdienā.

Nodarbības satura izklāsts

Atskaņošanas saraksts:

 Cilvēka sirds 5MB	 Grūtniecība un grūtniecība 18MB	 Vēnas iekšpusē 19MB
 Cilvēka skelets 29MB	 Mūsu piecas maņas 21MB	 Kā darbojas auss 9MB
 Kā darbojas acis? 8MB	 Cilvēka ķermenis 25MB	

	Vadītāja izklāsts	Satura izklāsts metodiskajām vajadzībām <i>(fakti, teorētiskie materiāli un vadītāja piezīmes ir atrodams pie katras ainas “ClassVR”)</i>
Ievads “Cilvēka sirds”	 Cilvēka sirds 5MB Dalībnieki sāk ar 3D cilvēka sirdi — un vadītājs aicina iedomāties: Kas notiek tavā ķermenī tieši šajā brīdī? Sirds sitas, asinis nepārtraukti riņķo, smadzenes apstrādā redzēto un dzirdēto, bet šūnas klusībā dara milzīgu darbu, lai mēs varētu domāt, kustēties un just. Tad vadītājs atklāj nodarbības tēmu: šodien mēs dosimies virtuālā ekspedīcijā cilvēka organismā. VR	Nodarbība ir veidota kā virtuāls ceļojums cilvēka organismā, lai dalībnieks iepazītu orgānus, asinsrites sistēmu, skeletu, maņas un šūnu pasauli mikroskopiskā mērogā. Katrs VR objekts sniedz iespēju vizuāli uztvert struktūras un funkcijas, savienojot teorētiskās zināšanas ar interaktīvu izpēti. Vadītājs var papildināt informāciju ar īsiem faktiem, demonstrēt darbības principus un virzīt dalībnieku refleksiju, piemēram, izpētot, kā darbojas acs un auss, vai kā asinis ceļo pa ķermeni. Nodarbības struktūra ļauj sasaistīt cilvēka anatomiju, fizioloģiju un maņu darbību vienotā sistēmā, veicinot padziļinātu izpratni un aktīvu iesaisti.

	vidē dalībnieki varēs pietuvoties orgāniem, izsekot asinsrites ceļam, ieraudzīt, kā darbojas maņas un smadzenes, un pat ielūkoties šūnu pasaulē mikroskopiskā mērogā — it kā būtu kļuvuši par pētniekiem savā ķermenī.	
Galvenā daļa	 Grūtniecība un grūtniecība 18MB Vadītājs aicina dalībniekus izzināt cilvēka izcelsmi, sākot ar pašiem pirmsākumiem — pirmajiem attīstības posmiem un grūtniecības norisi kā cilvēka rašanās pamatu.	
“Grūtniecība un grūtniecība”	 Vēnas iekšpusē 19MB Tālāk dalībnieki dodas “ceļojumā” pa asinsrites sistēmu, iedomājoties, kā būtu pārvietoties pa ķermeni kā sarkanajam asinsķermenītim, kas apgādā audus ar skābekli.	
“Vēnas iekšpusē”	 Cilvēka skelets 29MB Pēc tam vadītājs iepazīstina ar skeletu, kopā noskaidrojot, cik kaulu ir cilvēka ķermenī un kā tie nodrošina kustību un balstu.	
“Cilvēka skelets”	 Mūsu piecas maņas 21MB Vadītājs aicina noskaidrot, cik maņu ir cilvēkam — dalībnieki uzzina, ka cilvēkam ir piecas pamata maņas. VR vidē iespējams katru aplūkot īsi un saprotami, izprotot, kas tieši ir katras maņas uzdevums pasaules uztverē.	
“Mūsu piecas maņas”	 Kā darbojas auss 9MB  Kā darbojas acis? 8MB	“APRAKSTI CLASSVR”

“Kā darbojas auss” “Kā darbojas acis?”	Vadītājs izvēlas divas maņas padziļinātai izpētei, īpaši pievēršot uzmanību redzei un dzirdei — kā darbojas acs un auss un kā tās uztver informāciju no apkārtējās pasaules.	
Nobeigums “Cilvēka ķermenis”	Vadītājs aicina dalībniekus aplūkot cilvēka organismu kā vienotu sistēmu — orgāni, maņas, asinsrite un šūnas sadarbojas, lai uzturētu dzīvību. Dalībnieki VR vidē pēta ķermeni kopumā un reflektē par to, cik sarežģīts un vienlaikus harmonisks ir cilvēka organisms.	Praktiskie uzdevumi: 1. Asinsrites modelis Dalībnieks izgatavo vienkāršu asinsrites modeli no krāsainām caurulītēm, kur katra krāsa attēlo skābekli bagātās un nabadzīgās asinis. Vadītājs palīdz saprast, kā asinis ceļo pa ķermeni. 2. Maņu izpētes uzdevums Dalībnieks izvēlas vienu vai vairākas maņas un ar īsiem praktiskiem testiem pārbauda tās darbību (piem., ar aizvērtām acīm nosaka priekšmetu ar tausti vai pēc skaņas nosaka virzienu). Vadītājs paskaidro, kā darbojas attiecīgā maņa. 3. Refleksija: Mana ķermeņa sistēma ikdienā Dalībnieki izvēlas vienu no tēmām (asinsrite / skelets / maņas) un aizpilda īsu “mini-karti” (mutiski vai pierakstā): Ko es šodien uzzināju vai ieraudzīju citādi? (1 fakts) Kā ikdienā tas izpaužas? (piem., nogurums, līdzsvars, dzirde, redzes slodze, stāja, sāpes) Ko es varu darīt praktiski? (viens vienkāršs paradums: acu atpūta, ūdens, pauzes, ergonomiska poza u. tml.) Rezultāts: Kopīga dalīšanās: katrs nosauc vienu atziņu un vienu ieteikumu, kas palīdz rūpēties par ķermeni.

Ceļošana laikā: no dinozauriem līdz Titānikam

Nodarbības mērķis:

Radīt dalībniekiem skaidru laika izjūtu par to, cik strauji un cik dažādi mainījusies pasaule, izmantojot VR kā vizuālu un emocionālu “laika lēcieni” cauri ļoti atšķirīgiem laikmetiem — no Triasa perioda un pirmajiem cilvēkiem līdz senajām civilizācijām un Titānika laikmetam. Šāda pieeja palīdz ne tikai ieraudzīt, bet arī sajust pārmaiņu mērogu, tāpēc uzsvars tiek likts uz vides, dzīves apstākļu, tehnoloģiju un drošības izmaiņu salīdzināšanu un cēloņsakarību saskatīšanu, nevis detalizētu faktu iegaumēšanu.

Nodarbības satura izklāsts

Atskaņošanas saraksts:

 Triass periods 110MB	 Akmens laikmeta cilvēki 20MB	 Dzelzs laikmeta apmetne 25MB
 Senās Ēģiptes kapenes 156MB	 Gīza piramīdas 1MB	 Titanic Tour of Decks C and D 75MB
 Titanic Tour of Decks A and B 69MB		

	Vadītāja izklāsts	Satura izklāsts metodiskajām vajadzībām <i>(fakti, teorētiskie materiāli un vadītāja piezīmes ir atrodams pie katras ainas “ClassVR” portālā)</i>
Ievads “Triass periods”	 Triass periods 110MB Vadītājs ievirza nodarbību ar jautājumu: Kā būtu, ja mēs varētu pārvietoties laikā? Dalībnieki “tiek aizvesti” uz dinozauru pasauli - Triasa laikmetu. Vadītājs mudina vērot apkārtējo vidi, izmērus, skaņas un salīdzināt redzēto ar mūsdienu dzīvniekiem. Šī aina rada pārsteiguma efektu un uzreiz ievieļ stāstā par cilvēces vēstures un dabas attīstības posmiem.	Katrā ainā vadītājs papildina redzēto ar īsiem skaidrojumiem par laikmeta kultūru, dzīvesveidu, tehnoloģisko progresu un tā nozīmi mūsdienu izpratnē. VR materiāli kalpo kā vizuāli un emocionāli spēcīgs pamats diskusijām, salīdzinājumiem un izziņas procesam, savukārt vadītājs nodrošina, lai dalībnieki sasaista pieredzi ar faktiem, vēstures secību un mūsdienu skatījumu. Nodarbības struktūra loģiski ved no senākajiem laikiem līdz modernai vēsturei, veicinot dalībnieku izpratni par laika ritējumu un cilvēces progresu. Salīdzinot pagātņi ar mūsdienām jādomā: Kas ir mainījies? Kas palicis līdzīgs? Kā mēs iedomājamies nākotni?

Nobeigums “Titanic Tour of Deck C and D “ “Titanic Tour of Decks A and B”	 Titanic Tour of Decks C and D 75MB  Titanic Tour of Decks A and B 69MB Noslēgumā dalībnieki ceļo uz 20. gadsimta sākumu, aplūkojot Titānika ārpusi un grezno iekšpusi. Vadītājs stāsta par kuģa vēsturi, tehnoloģisko attīstību un tā traģisko likteni. Dalībnieki tiek aicināti domāt par atšķirībām starp pagātņi, tagadni un nākotnes prognozēm.	Praktiskie uzdevumi: 1. Uzzīmēt vai izveidot no papīra / plastilīna seno civilizāciju nometni, piramīdu modeli vai Titānika mini maketu. Klāt pievienot īsu stāstu par izvēlētajās vietas cilvēku dzīvi vai notikumiem. 2. Dalībnieks uz vienas lapas īsi uzraksta vai uzzīmē trīs lietas, ko “paņemt līdzi” no katra laikmeta (piem., akmens laikmeta rīks, seno ēģiptiešu simbols, Titānika priekšmets) un paskaidro, kāpēc tieši šo izvēlējās. 3. Refleksija: Ko laiks māca mums? Dalībnieki izvēlas vienu no ainām un īsi atbild uz 3 jautājumiem: Kas šajā laikmetā/ainā mani visvairāk pārsteidza? Kādu mācību vai atziņu tas dod mūsdienām? (piem., par izdzīvošanu, sabiedrību, tehnoloģiju attīstību, drošību, vērtībām) Kā es šo atziņu varu izmantot ikdienā? (viens praktisks piemērs) Rezultāts: Veidojas kopīga “atziņu siena” (vadītājs pieraksta dalībnieku secinājumus), sasaistot virtuālo realitāti ar personīgo dzīves pieredzi.
---	---	---

Cilvēks laikmetu lokos: no izdzīvošanas līdz ilgtspējai

Nodarbības mērķis:

Veidot izpratni par cilvēka attīstību dažādos vēstures laikmetos, pētīt, kā bioloģiskās, tehnoloģiskās un sociālās pārmaiņas ietekmējušas sabiedrību un planētas vidi, kā arī rosināt dalībniekus domāt par cilvēka atbildību un ilgtspējīgiem risinājumiem nākotnē.

Nodarbības satura izklāsts

Atskaņošanas saraksts:

 Cilvēku evolūcija 25MB	 Dzelzs laikmeta apmetne 25MB	 Indiāņu vietne 17MB
 Kolizejs 29MB	 Iela cauri laikam — izpētes laikmets 58MB	 Eiropa Napoleona laikmetā 23MB
 Mūsdienu pasaules zona 14MB	 Akmens laikmeta cilvēki 20MB	

	Vadītāja izklāsts	Satura izklāsts metodiskajām vajadzībām <i>(fakti, teorētiskie materiāli un vadītāja piezīmes ir atrodams pie katras ainas “ClassVR” portālā)</i>
Ievads “Cilvēku evolūcija”	 Cilvēku evolūcija 25MB Dalībnieki VR vidē redz agrīno cilvēku dzīvesveidu – pieejamos materiālus, uguni, alu dzīvi. <i>Kas bija svarīgākais izdzīvošanai cilvēka senākajos laikos? Kā rīku izveide mainīja cilvēka spēju pielāgoties videi?</i> Vadītājs paskaidro, ka ceļojums turpināsies cauri cilvēces vēsturei līdz mūsdienām, sekojot tam, kā cilvēks mainījies un kā viņš mainījis planētu.	Nodarbība iepazīstina dalībniekus ar cilvēka attīstības posmiem, sākot no agrīnajām kopienām līdz mūsdienu sabiedrībai, izmantojot hronoloģiski sakārtotas “ClassVR” ainas. Dalībnieki pēta, kā cilvēks bioloģiski, tehnoloģiski un sociāli ir mainījies dažādos laikmetos, kā arī to, kā šīs pārmaiņas ietekmējušas planētas vidi un resursus.

Galvenā daļa “Dzels laikmeta apmetne” “Maiju civilizācija” “Indiāņu vietne” “Kolizejs” “Eiropa Napoleona laikmetā”	 Dzelzs laikmeta apmetne 25MB Šeit redzamas pirmās pastāvīgās apmetnes, lauksaimniecība, metālapstrāde. <i>Kā metāla rīki un ieroči mainīja cilvēka spēju veidot ciemus un aizsargāties?</i>  Maiju civilizācija 39MB Dalībnieki redz tempļus, pilsētplānojumu, sarežģītu kultūru un astronomiju. <i>Kā Maiju zināšanas par Sauli, mēness cikliem un gadalaikiem ietekmēja viņu dzīvi?</i>  Indiāņu vietne 17MB Skats uz tautu, kas dzīvoja ciešā harmonijā ar dabu: medības, upes, meži. <i>Kā atšķiras sabiedrības, kas dzīvo “ņemot tikai nepieciešamo”, no sabiedrībām, kas cenšas radīt pārpalikumus?</i>  Kolizejs 29MB Apskatāms grandiozs pilsētas centrs, arhitektūra, inženiertehniskie sasniegumi. <i>Ko Kolizejs un Romas infrastruktūra stāsta par cilvēku tehnoloģisko progresu?</i>  Eiropa Napoleona laikmetā 23MB Eiropa Napoleona laikā. Dalībnieki redz karus, stratēģiju, impēriju konkurenci un zinātnes progresu. <i>Kā tehnoloģiju attīstība mainīja karadarbības raksturu?</i>	-APRAKSTI CLASSVR-
---	--	---------------------------

		visizteiktāk? Kurš no redzētajiem laikmetiem VR vidē šķita emocionāli tuvs vai atpazīstams? Kā, jūsuprāt, cilvēka attieksme pret dabu ir mainījusies pēdējās desmitgadēs? Ko katrs no mums var darīt ilgtspējīgākas nākotnes labā, neatkarīgi no vecuma? Rezultāts: Kopīgi formulētas atziņas par cilvēka lomu pārmaiņu procesos un personīgo atbildību mūsdienās.
--	--	--

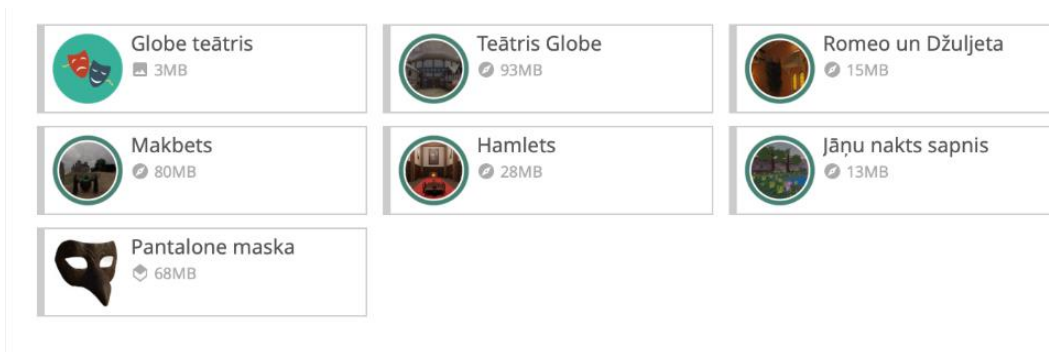
Drāma un teātris: Šekspīra pasaule un tēla spēks

Nodarbības mērķis

Veidot izpratni par drāmas un teātra mākslu Šekspīra laikmetā, iepazīstot Globe teātra vidi, skatuves uzbūvi un skatītāju pieredzi, kā arī izzinot nozīmīgākos lugās sastopamos tēlus, emocijas un konfliktus. Attīstīt dalībnieku spēju analizēt tēlainību (piem., gaisma/tumsa), tēla ārējo veidolu un tā ietekmi uz skatītāja uztveri, vienlaikus rosinot radošu pašizpaušmi drošā un iekļaujošā formā.

Nodarbības satura izklāsts

Atskaņošanas saraksts:



	Vadītāja izklāsts	Satura izklāsts metodiskajām vajadzībām <i>(fakti, teorētiskie materiāli un vadītāja piezīmes ir atrodams pie katras ainas “ClassVR” portālā)</i>
Ievads „Globe teātris”	 Globe teātris 3MB Nodarbība sākas ar attēlu, kurā redzams modernā Globe teātra iekšskats. Tas tiek rādīts, lai piesaistītu uzmanību un rosinātu padomāt: <i>Kas tas varētu būt? Kāda vieta tā varētu izskatīties un kurā laikā?</i> Šodienas nodarbība ir ieskats drāmā un teātrī, īpaši — Šekspīra pasaulē. Dalībniekiem būs iespēja iejusties dažādu tēlu ādā un izprast, kā notika teātra māksla pirms vairākiem gadsimtiem.	<i>Piemērs no ClassVR-</i> Globe teātris bija viens no slavenākajiem teātriem Londonā un cieši saistīts ar Viljamu Šekspīru. 1599. gadā to uzcēla Šekspīra teātra trupa “Lord Chamberlain’s Men” uz zemes, kas piederēja Tomasam Brendam un vēlāk tika pārmantota viņa pēcnācējiem — Nikolasa un Metjū ģimenei. Teātris darbojās enerģiski un veiksmīgi, līdz 1613. gada 29. jūnijā tas tika iznīcināts ugunsgrēkā. Globe teātris tika atjaunots jau nākamajā - 1614. gadā, un tad pastāvēja līdz 1642. gadam, kad tika slēgts. Mūsdienās mēs varam apmeklēt modernā Globe teātra rekonstrukciju, kas tiek saukta par “Shakespeare’s Globe”. Tā atklāšana notika 1997. gadā, aptuveni 230 metrus no vēsturiskās vietas, kur atradās oriģinālais teātris.
Galvenā daļa	 Teātris Globe 93MB	Globe teātris bija viens no slavenākajiem teātriem Londonā, cieši saistīts ar Viljamu Šekspīru. To 1599. gadā uzcēla teātra trupa “Lord

“Teātris Globe”	Šodien mēs ceļosim laikā uz Šekspīra laika Londonu, lai virtāli izstaigātu teātri, it kā mēs paši atrastos 16. gadsimtā. Mēs varam aplūkot koka konstrukcijas, atvērto skatuvi, skatītāju zonas, tirgotāju ielas un vidi ap teātri. Ceļojot pa teātri, dalībnieki tiek aicināti padomāt: <i>kur aktieri uzstājas?; kādas bija sēdvietas dažādiem sociālajiem slāņiem?; kāpēc teātris bija tik populārs?; kā varēja izskatīties ceļojums uz teātri Šekspīra laikā?</i> Šī pieredze ļauj iejusties aktieru un skatītāju lomās, lai labāk izprastu drāmas un teātra nozīmi tā laika Anglijā.	Chamberlain's Men”, taču 1613. gadā teātris nodega, un nākamajā gadā tas tika uzbūvēts no jauna. Globe darbojās līdz 1642. gadam, kad to slēdza, bet mūsdienās mēs varam apmeklēt rekonstruēto “Shakespeare's Globe”, kas tika atklāts 1997. gadā netālu no vēsturiskās vietas.
“Romeo un Džuljeta”	 Romeo un Džuljeta 15MB Vadītājs uzdod uzvedinošu jautājumu, vai ir lasīta kāda no Šekspīra lugām? Dalībniekiem būs iespēja “piedzīvot” dažādas lugas, piemēram, “<i>Romeo un Džuljeta</i>”. Pēc tam dalībnieki ar VR brillēm var nokļūt pašas lugas vidē un iejusties kāda tēla lomā. Viņiem tiek dots uzdevums izpētīt gaismas un tumsas tēlainību, kā arī saprast, kā mīlestība un liktenis ietekmē varoņu rīcību un stāsta attīstību.	Šajā ainā attēlotas Kapuleti ģimenes mājas un kapenes. Dalībnieki varēs izjust spēcīgo konfliktu starp Kapuleti un-Monteki dzimtu, vienlaikus vērojot, kā Romeo un Džuljeta apliecina viens otram savu mīlestību. Ainā iespējams izpētīt sižetam nozīmīgas vietas — no mīlētāju balkona līdz traģiskajam noslēgumam kapenēs.
“Makbets”	 Makbets 80MB Notiek diskusija par redzēto. Dalībnieki turpina virtuālo ceļojumu un pēta Makbeta ainu.	

“Hamlets”	 Hamlets 28MB Notiek diskusija par redzēto. Dalībnieki turpina virtuālo ceļojumu un pēta Hamleta ainu.	<i>“APRAKSTI CLASSVR”</i>
“Jāņu nakts sapnis”	 Jāņu nakts sapnis 13MB Notiek diskusija par redzēto. Dalībnieki turpina virtuālo ceļojumu un pēta Jāņu nakts sapņa ainu.	
Nobeigums “Pantalones maska”	 Pantalone maska 68MB 3D maskas modelis palīdz dalībniekiem saprast, cik nozīmīgs lugās ir ārējais tēls. Tēlu bieži veido kostīmi, kosmētika, parūkas un maskas — tās palīdz aktierim iejusties lomā un skatītājam uztvert varoņa raksturu. Dalībnieki pēta masku (formu, krāsu, materiālus) un apsver, kādam tēlam tā varētu piederēt un kā tā ietekmē skatītāja priekšstatu par varoni. Pēc VR pieredzes dalībnieki radoši nostiprina tēmu: iestudē īsu mini-ainu, izlasa lugas fragmentu vai izveido savu masku. Pantalones maska ir izteiksmīga un stingra: garš, smails deguns, kuplas uzacis un nereti arī ūsas. Tās vaibsti pauž autoritāti, bet reizē ļauj nolasīt ironijas pieskārienu. Tumšākas nokrāsas pastiprina nopietnību, bet pārspīlētas vai asimetriskas detaļas izceļ rakstura skarbumu un smalku humoru.	Praktiskie uzdevumi: 1) “Maska un tēls” (analīze) Aplūko 3D masku un pārrunā: Kādas ir maskas pazīmes (forma, krāsa, materiāli, detaļas)? Kādam tēlam tā varētu piederēt (raksturs, vecums, statuss)? Ko skatītājs par varoni “nolasītu” tikai pēc maskas? 2) “Tēls un maska ikdienā” Dalībnieki izvēlas vienu no redzētajiem tēliem vai situācijām (piem., Romeo un Džuljeta, Makbets, Hamlets, Jāņu nakts sapnis) un diskutē: Kāda “maska” (loma, uzvedības veids) šim tēlam ir redzama ārēji? Ko šī “maska” slēpj vai aizsargā (bailes, godkāre, pienākums, mīlestība, šaubas)? Vai arī mēs ikdienā dažkārt “uzliekam maskas” (piem., darbā, ģimenē, sabiedrībā)? Kāpēc? Nonāk pie atziņām: ko no teātra mākslas var paņemt ikdienai — komunikācijai, pašizpaušmei,

		empātijai? 3) “Mini-aina vai maska” (radošais uzdevums) a) iestudē 1–2 minūšu mini-ainu no VR redzētās situācijas / lugas fragmenta (ar 1–3 lomām), vai b) izveido savas maskas skici (zīmējumu), pievienojot 2–3 teikumus: kādu tēlu tā attēlo un kāpēc.
--	--	---

Hobiji un labsajūta: virtuāls ceļojums iedvesmai un pašregulācijai

Nodarbības mērķis

Veicināt dalībnieku izpratni par hobiju daudzveidību un to nozīmi cilvēka labsajūtā, emocionālajā pašregulācijā un sociālajā līdzdalībā. Nodarbībā dalībnieki, izmantojot VR pieredzes, izzina fiziskas, radošas un relaksējošas brīvā laika aktivitātes, reflektē par savām interesēm un motivāciju, kā arī gūst iedvesmu jaunu hobiju izmēģināšanai ikdienā.

Nodarbības satura izklāsts

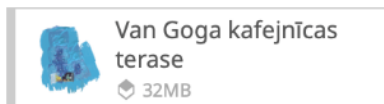
Atskaņošanas saraksts:

 Sensorā telpa – emociju telpa 🕒 22MB	 Van Goga kafejnīcas terase 🕒 32MB	 Street Musicians Dienvidāfrikā 🕒 171MB
 Carnival Rio de Janeiro 🕒 107MB	 Zemūdens karību jūras reģions 🕒 1MB	 Sēklas: dabas apbrīnojamie ceļotāji 🕒 123MB
 Filma: Wild Tour 🕒 874MB		

	Vadītāja izklāsts	Satura izklāsts metodiskajām vajadzībām <i>(fakti, teorētiskie materiāli un vadītāja piezīmes ir atrodamas pie katras ainas “ClassVR” portālā)</i>
Ievads “Sensorā telpa-emociju telpa”	 Sensorā telpa – emociju telpa 🕒 22MB Vadītājs mudina dalībniekus aizdomāties par to, kas viņus patiesi iepriecina, un ar kādiem hobijiem viņi nodarbojas. Hobiji ir ļoti daudzveidīgi, un katram cilvēkam ir savs mīļākais nodarbes veids. Šodien dalībnieki radīs ieskatu hobiju daudzveidībā un izpētīs, kas pašiem vēl varētu patikt. Pirmajā ainā parādīts sensorais piemērs, bet arī joga un vingrošana tiek izcelta kā hobiji, kas palīdz gan fiziski, gan mentāli. Aina ar sensoru telpu ļauj dalībniekiem novērtēt savas emocijas un pašregulāciju, izbaudot iekšējo mieru.	Nodarbība ir veidota kā virtuāls ceļojums cauri dažādiem hobijiem, ļaujot dalībniekiem iepazīt gan fiziskas, gan radošas, gan relaksējošas aktivitātes. Katra aina piedāvā vizuālu un interaktīvu pieredzi, kas palīdz izprast hobiju daudzveidību un to nozīmi cilvēka labsajūtā. Vadītājs var papildināt VR materiālus ar īsiem faktiem, uzdot jautājumus, mudināt dalībniekus dalīties ar saviem hobijiem un reflektēt par emocijām, motivāciju un radošumu. Nodarbība veicina dalībnieku izpratni par brīvā laika aktivitātēm, personisko interešu attīstīšanu un savstarpējo pieredzes apmaiņu, sasaistot teorētiskos faktus ar praktisku, aktīvu izpēti.

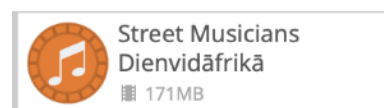
Galvenā daļa

“Van Goga
kafeinīcas terase”



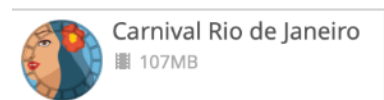
Dalībnieki apskata dažādus hobijus un nākamajā ainā redz divus hobijus vienlaicīgi — Leonardo da Vinči ielas kafejnīcas gleznu. Šeit var secināt, ka populārs hobijs ir gleznošana kā radošā pašizpausme, bet attēlā redzamā iela un kafejnīca atklāj arī citu vienkāršu hobiju — pastaigas un kafijas baudīšanu.

“Street Musicians Dienvīdāfrikā”



Turpinot nodarbību, dalībnieki iepazīst afrikāņu ielu muzikantus. Mūzika var būt dažāda: spēlēt instrumentu, dziedāt vai vienkārši klausīties un ritmiski kustēties līdzī.

“Carnival Rio de Janeiro”



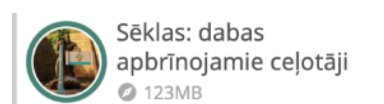
Dalībnieki pēta lielo pasākumu hobijs — došanos uz koncertiem vai karnevāliem, piemēram, Rio karnevālu.

“Zemūdens
Karību jūras
reģions”



Lūk, vēl viens hobijs — ceļošana. Dalībnieki var “piedzīvot” snorkelēšanu Karību jūrā, peldēšanu vai makšķerēšanu, iepazīstot jaunas vietas un dabu.

“Sēklas: dabas
apbrīnojamie
celotāji”



Atgriežoties uz sauszemes, dalībnieki iepazīst dārzkopību kā hobijs, eksperimentē ar sēklu izplatīšanu dažādos veidos un mācās sekot augu augšanas ciklam.

“APRAKSTI CLASSVR”

Nobeigums “Filma: Wild Tour”	 Filma: Wild Tour 874MB Noslēgumā dalībnieki noskatās īsu filmu, kurā savienojas vairāki hobiji — ceļošana, mīlestība pret dzīvniekiem un apkārtējo vidi. Vadītājs aicina dalībniekus doties virtuālā ekskursijā ap zemeslodi, sasaistot redzēto ar savām interesēm un hobijiem.	Praktiskie uzdevumi: 1) Dalībnieki iepazīstina grupu ar saviem hobijiem un prezentē radītos darbus — gatavus rokdarbus, fotogrāfijas vai citus radošus projektus. 2) Dalībnieki var izveidot mini hobiju dienasgrāmatu, kur pieraksta savas aktivitātes, sajūtas un iedvesmu nākamajiem hobijiem. Tā tiek prezentēta īsi, ļaujot dalībniekiem reflektēt un iedvesmoties citu hobijiem. 3) “Hobijs, kas man der” Dalībnieki izvēlas 2–3 VR redzētos hobijus (piem., gleznošana, mūzika, pasākumu apmeklēšana, ceļošana/ūdens aktivitātes, dārzkopība, joga/vingrošana) un aizpilda īsu “izvēles karti” (mutiski vai pierakstā): Kurš hobijs man šķiet vispieejamākais šobrīd? Kāpēc? Kādu labsajūtu tas dod (mieru, prieku, kustību, radošumu, piederību)? Ko varu izdarīt jau šonedēļ 10–15 minūtes, lai to pamēģinātu (viens konkrēts solis)? Kā pielāgot hobiju savām iespējām (sēdus, mājās, kopā ar citiem, īsos intervālos)? Rezultāts: Katrs dalībnieks formulē vienu reālistisku “mazo soli” sava hobija virzienā un (ja vēlas) īsi padalās grupā.
---	---	---

Kosmoss: ceļojums cauri Saules sistēmai, zvaigznēm un melnajiem caurumiem

Nodarbības mērķis

Veidot izpratni par astronomijas pamatjēdzieniem, izmantojot VR pieredzi, lai iepazītu Piena Ceļu, Saules sistēmas planētas un to kustību, Zemes orbītas nozīmi gadalaiku maiņā, zvaigžņu dzīves ciklu un melno caurumu būtību. Attīstīt dalībnieku spēju salīdzināt kosmiskos objektus, skaidrot redzēto ar vienkāršiem zinātniskiem pamatojumiem un rosināt interesi par cilvēka iespējām un izaicinājumiem kosmosa izpētē.

Nodarbības satura izklāsts

Atskaņošanas saraksts:

Objekti

 Galaktika 🔗 🎧 🔄 1MB	 Saules sistēma 🕒 52MB	 Marsa viena bāze 🕒 42MB
 Gadi, gadalaiki un dienas – kas ir Zemes... 🕒 9MB	 Zvaigznes dzīves cikls 🕒 20MB	 Melnā cauruma simulācijas video 📺 313MB

	Vadītāja izklāsts	Satura izklāsts metodiskajām vajadzībām <i>(fakti, teorētiskie materiāli un vadītāja piezīmes ir atrodams pie katras ainas “ClassVR”)</i>
Ievads	 Galaktika 🔗 🎧 🔄 1MB Dalībnieki, izmantojot VR brilles, aplūko iespaidīgu attēlu un mēģina nojaust, kāda varētu būt šodienas nodarbības tēma. Vadītājs paskaidro, ka redzamā galaktika ir mūsu Piena ceļš, un nodarbības laikā dalībniekiem būs iespēja iejusties kosmonautu lomā un doties izzinošā ceļojumā cauri kosmosam. Turpinot vērot galaktiku, uzmanība tiek pievērsta mazam dzeltenam punktam — mūsu Saules sistēmai.	Katra aina sniedz iespēju dalībniekiem ne tikai vizuāli uztvert kosmiskos objektus, bet arī sasaistīt tos ar svarīgākajiem astronomijas konceptiem — planētu uzbūvi, to kustību, zvaigžņu dzīves ciklu un galaktikas struktūru. Vadītājam ieteicams izmantot “ClassVR” sniegtos papildmateriālus, lai precīzi skaidrotu attiecīgo objektu zinātniskos pamatus, palīdzot dalībniekiem izprast redzēto kontekstā un uzturēt loģisku nodarbības plūdumu no vienas ainas uz nākamo.

Galvenā daļa “Saules sistēma” “Gadi, gadalaiki un dienas- kas ir Zemes orbīta” “Marsa viena bāze” “Zvaigznes dzīves cikls”	 Saules sistēma 52MB Izzinot tēmu dziļāk, dalībnieki “dodas ceļojumā” uz Saules sistēmu, kur pēta planētas: to krāsas, relatīvos izmērus un to, vai tās rotē vienā vai atšķirīgos virzienos. Kad planētas ir izpētītas, var turpināt ceļu tālāk, apskatot, ko cilvēki jau zina par planētām un uz cik no tām cilvēks ir bijis (uz vienas — Zemes).  Gadi, gadalaiki un dienas – kas ir Zemes... 9MB Sākot ar pašu mājām — Zemi — dalībnieki iepazīst Saules nozīmi mūsu planētai un saprot, kā Zemes kustība ap Sauli ietekmē gadalaiku maiņu.  Marsa viena bāze 42MB Tālāk vadītājs piedāvā doties uz Marsa bāzi un domāt par to, kāda varētu būt dzīve uz Marsa un ar kādiem izaicinājumiem cilvēki varētu saskarties, tur nonākot.  Zvaigznes dzīves cikls 20MB Kad Marsa izpēte noslēgusies, saruna virzās tālāk — vai Saules sistēmā ir tikai planētas? Vadītājs iepazīstina ar zvaigznēm, uzsver, ka lielākā	-APRAKSTI CLASVR-
---	---	--------------------------

	zvaigzne mūsu sistēmā ir Saule, bet visā Piena ceļā ir neskaitāmas citas zvaigznes. Dalībniekiem ir iespēja izzināt zvaigžņu dzīves ciklu — kā tās rodas, attīstās un kāpēc tās nav mūžīgas.	
Nobeigums “Melnā cauruma simulācijas video”	Noslēgumā dalībnieki atgriežas pie sākotnējā galaktikas skata. Viņu uzmanība tiek virzīta uz spožo galaktikas centru. Vadītājs rosina domāt — kas gan rada šo spožumu? Atbilde: supermasīvs melnais caurums. Vadītājs skaidro melnā cauruma būtību, norādot, ka zinātnieki joprojām pilnībā nezina, kas notiek ar objektu, kas tajā nonāk. Dalībniekiem tiek dota iespēja “ienirt” melnā cauruma vizuālajā ainā un iztēloties tā noslēpumaino pasauli.	Praktiskais uzdevums: 1) Saules sistēmas modeļa veidošana no plastilīna vai kartona Mērķis: saprast planētu relatīvo izmēru un vizuālās īpašības. Dalībnieks veido planētu modeļus (plastilīna “bumbiņas” vai kartona aplūsus), pievēršot uzmanību izmēriem un krāsām (piem., Marsa sarkanīgums, Zemes zilā/zaļā krāsa, Saturna gredzeni). 2) Refleksija: Kosmoss un cilvēks Dalībnieki atbild uz 3 jautājumiem: Kas mani visvairāk pārsteidza? Ko tas man palīdz saprast par Zemi un mūsu vietu Visumā? Par ko tieši es vēlētos uzzināt vairāk? (piemēram, noskatīties īsu video par planētām, izlasīt rakstu par melnajiem caurumiem, apmeklēt planetāriju/muzeju) Rezultāts: Refleksijas rezultātus pieraksta, lai vēl vairāk saistītu VR pieredzi ar reālo dzīvi un mūžizglītību.

Kīmija VR: no atomiem līdz virtuves eksperimentiem

Nodarbības mērķis:

Parādīt ķīmiju kā praktisku un ikdienā noderīgu zinātni, izmantojot VR pieredzi, lai saprotami iepazītu elementus un vielu uzbūvi, kā arī ieraudzītu, kā notiek dažādi ķīmiskie procesi. Nodarbībā dalībnieki izzina atomu modeļus, vienkāršus vielu atdalīšanas principus un skābju-sārmu mijiedarbību, lai spētu atpazīt šīs parādības arī ikdienas situācijās (virtuve, sadzīve, drošība) un gūtu pārliecību droši izmēģināt vienkāršus eksperimentus.

Nodarbības satura izklāsts

Atskaņošanas saraksts:

Objekti

 Periodiskā tabula 🕒 32MB	 Visuma celtniecības bloki 🕒 43MB	 Kas ir atomi? 🕒 3MB
 Kvantu modeļa atoms 🕒 949kB	 Materiālu atdalīšana 🕒 8MB	 Neitralizācijas reakcijas 🕒 13MB
 Skābes un sārmu mijiedarbība 🕒 14MB		

	Vadītāja izklāsts	Satura izklāsts metodiskajām vajadzībām
Ievads “Periodiskā tabula”	 Periodiskā tabula 🕒 32MB Nodarbība sākas ar neparastu skatu uz periodisko tabulu — nevis kā plakātu, bet kā krāsainu “kartes” pasauli, kurā var pietuvoties elementiem un tos izpētīt. Vadītājs aicina dalībniekus padomāt: Vai atceraties šo no skolas laikiem? Kur mēs ikdienā sastopam šos elementus? Kas no tiem ir mūsu ķermenī, virtuvē vai mājās? Tiek īsi ieskicēts, ka šodien ķīmiju skatīsim nevis kā sarežģītu teoriju, bet kā palīgu ikdienā — tīrīšanā, gatavošanā, veselībā un drošībā.	Vadītājs iepazīstina dalībniekus ar ķīmijas pamattēmu — elementiem un periodisko tabulu — un aicina padomāt, ka ķīmija nav tikai laboratorija. Ķīmiskie procesi notiek mums visapkārt: virtuvē, sadzīvē, dabā un pat mūsu organismā. Tādējādi dalībnieki saprot, kāpēc ķīmija ir nozīmīga ikdienas dzīvē un kā tā palīdz labāk izprast pasauli.
Galvenā daļa		

“Visuma celtniecības bloki”	 Visuma celtniecības bloki 43MB Vadītājs piedāvā paskatīties uz atomiem kā uz “celtniecības ķieģelišiem”, no kuriem veidots viss: mūsu ķermenis, gaiss, ūdens, metāli un pat zvaigznes. Mērķis nav iegaumēt terminus, bet saprast vienu domu: mazas daļiņas veido lielas lietas.	
“Kas ir atoms?”	 Kas ir atomi? 3MB Zinātne vienmēr precizē sevi — mēs mācāmies, kā pasaule patiesībā darbojas. Dalībnieki apskata 3D atomu vizualizācijas un salīdzina, kā mainījušies priekšstati par atomu uzbūvi. Te var uzdot vienkāršu jautājumu: Vai jums nešķiet pārsteidzoši — ka tik mazs var būt tik sarežģīts?	-APRAKSTI CLASSVR-
“Kvantu modeļu atoms”	 Kvantu modeļa atoms 949kB Vadītājs Piedāvā dalībniekiem “iekāpt” atomā, izpētīt elektronu mākoņus un kvantu enerģijas līmeņus. Dalībnieki pārvietojas atomu tuvumā un vizualizē kvantu mijiedarbības. <i>(portālā pieejami daudzi atomu modeļi, ko var arī salīdzināt un secināt, ka katrs pats mazākais atoms ir citādāks)</i>	
“Materiālu atdalīšana”	 Materiālu atdalīšana 8MB Vadītājs parāda, ka atdalīšana nav tikai laboratorija — tā ir arī kafijas filtrs, ūdens attīrīšana, tējas sietiņš, nosēdināšana. Lai piešķirtu piedzīvojuma sajūtu, var piedāvāt “izdzīvošanas scenāriju”: ja jūs nokļūtu uz vientuļas salas un būtu jāiztiek ar to,	

“Neitralizācijas reakcijas”	kas pieejams, kā jūs iegūtu tīrāku ūdeni?  Neitralizācijas reakcijas 13MB Vadītājs skaidro ar sadzīves piemēriem: skābes un sārmu ir virtuvē un vannasistabā, un reakcijas notiek arī tad, kad tīrām, gatavojam vai sajaucam vielas. Galvenā doma: ķīmija ir visapkārt, un to var izmantot droši un gudri.	
Nobeigums “Skābes un sārmu”	 Skābes un sārmu 14MB Vadītājs aicina paskatīties uz ikdienišķām lietām ar “pētnieka acīm”: citrons, etiķis, soda, ziepes vai trauku līdzeklis nav tikai sadzīves priekšmeti — tās ir vielas ar noteiktām īpašībām. Diskusijas jautājumi: Kur mājās sastopam skābes? Kur — sārmus? Kā to var pārbaudīt droši? Tādējādi dalībnieki saprot, ka ķīmija nav tikai teorija — tā palīdz pieņemt gudrākus, drošākus ikdienas lēmumus.	Praktiskie uzdevumi / eksperimenti 1. Sadzīves vielu pH indikators mājās: a) Izveido dabīgo indikatoru (sarkano kāpostu novārījumu). b) Pārbaudi: citrona sulu, etiķi, sodu, ūdeni, ziepjūdeni. c) Vēro, kā mainās krāsa – tā parāda, kas ir skābe, kas sārms. 2. Skābes reakcija ar sārmu – “putojošais vulkāns” (droši virtuvē) a) Sajauc sodu + etiķi. b) Novēro, kā notiek reakcija un veidojas CO₂ gāze. c) Var izveidot “mini vulkānu” ar plastilīnu vai krāsām. 3. “Neredzamā tinte” a) Raksti ar citrona sulu uz papīra. b) Uzsildi ar fēnu vai siltu gludekli (uz minimāla režīma). c) Parādās brūngana “slēptā” raksta vieta. 4. “Ķīmija manā mājā” Dalībnieki izvēlas 3 sadzīves vielas (piem., citrons, etiķis, soda, ziepes, trauku

		mazgāšanas līdzeklis) un aizpilda īsu “ķīmijas kartīti”: Kur es to lietoju ikdienā? Vai tā, visticamāk, ir skāba vai sārmaina? (kāpēc tā domāju?) Kā droši varētu pārbaudīt? (indikators / novērojums / eksperiments no nodarbības) Refleksija grupā nostiprinot virtuālajā realitātē apgūtās zināšanas ar savu dzīves pieredzi
--	--	---

Literatūra: stāsts, noskaņa un tēlainā valoda

Nodarbības mērķis:

Veicināt dalībnieku izpratni par literāro darbu uzbūvi un noskaņu, izmantojot VR kā uzskatāmu “ieiešanu stāsta pasaulē”, kas palīdz labāk sajust vidi, tēlus un emocionālo toni. Nodarbībā uzsvars ir uz lasīšanu, teksta izpratni un interpretāciju — tēlainās valodas atpazīšanu, atmosfēras raksturošanu, tēmu un vērtību izvērtēšanu — kā arī radošu pašizpaušmi (stāsta turpinājums, apraksts, dialoga veidošana). Šajā nodarbībā literatūra tiek aplūkota kā stāstījuma un valodas pieredze.

Nodarbības satura izklāsts

Atskaņošanas saraksts:

 Cūkkārpas lielā zāle 19MB	 Džeks un pupas kātiņš 124MB	 Zeltīti un trīs lāči 59MB
 Ansītis un Grietiņa 37MB	 Vētra 21MB	 Jūlijs Cēzars 26MB
 Ričards III 20MB		

	Vadītāja izklāsts	Satura izklāsts metodiskajām vajadzībām <i>(fakti, teorētiskie materiāli un vadītāja piezīmes ir atrodams pie katras ainas “ClassVR”)</i>
Ievads “Cūkkārpas lielā zāle”	Cūkkārpas lielā zāle 19MB Nodarbība sākas ar 3D Cūkkārpas pili no “Harija Potera”. Vadītājs aicina dalībniekus atpazīt ēku, pastāstīt, ar ko tā saistās, un nosaukt literāro darbu, kurā tā parādās. Tādējādi tiek ievadīta tēma: šodien dalībnieki dosies virtuālā ceļojumā pa dažādiem literārajiem darbiem — no bērnu pasakām līdz pasaules klasikai — un iepazīs to noskaņu un atmosfēru.	Nodarbības saturs balstās uz literāro darbu vizuālu un emocionālu pieredzi VR vidē, kas palīdz dalībniekiem labāk sajust stāsta atmosfēru, telpu, laikmetu un noskaņu. Katra VR aina iepazīstina ar noteiktu žanru vai autoru — no klasiskām bērnu pasakām līdz pasaules literatūras darbiem. Vadītājs veido saikni starp redzēto un teksta analīzi, izceļot sižeta pamatideju, tēlu nozīmi, žanru atšķirības un kultūras kontekstu. VR kalpo kā uzskatāms instruments literārās vides un emocionālā tona izpratnei, bet diskusijas un lasīšanas aktivitātes stiprina saikni starp vizuālo pieredzi un tekstu.

Galvenā daļa “Džeks un pupas kātiņš” “Zeltīte un trīs lāči” “Ansītis un Grietiņa” “Vētra” “Jūlijs Cēzars”	 Džeks un pupas kātiņš 124MB Dalībnieki pakāpeniski tiek ievadīti literārajā “ceļojumā”, sākot ar visiem zināmām bērnu pasakām. “Džeks un garā pupa” — dalībnieki apskata brīnumaino pasauli virs mākoņiem un pārrunā drosmes, izdomas un izvēļu nozīmi stāstā.  Zeltīte un trīs lāči 59MB “Zeltīte un trīs lāči” — dalībnieki pievērš uzmanību meža videi un mājīgajam namiņam, kā arī pārrunā varoņu lomas un notikumu attīstību stāstā.  Ansītis un Grietiņa 37MB “Ansītis un Grietiņa” — dalībnieki iepazīst meža namiņu, pārrunā piedzīvojumu un pārbaudījumus, kā arī labā un ļaunā pretstatījumu stāstā.  Vētra 21MB Pēc pasaku pasaules dalībnieki pāriet pie literatūras klasikas, iepazīstot VR ainas no V. Šekspīra darbiem. “Vētra” — dalībnieki apskata noslēpumainu salu un pārrunā burvības klātbūtni, varoņu attiecības un dramatisko noskaņu.  Jūlijs Cēzars 26MB “Jūlijs Cēzars” — dalībnieki iepazīst Senās Romas vidi un vēsturisko atmosfēru, pārrunā varas cīņas un izvēļu sekas. Vadītājs aicina pamanīt atšķirības no pasakām: valodu, tēlu veidojumu, tēmas un notikumu vidi.	-APRAKSTI CLASSVR-
--	--	---------------------------

Nobeigums



Ričards III
20MB

Dalībnieki iepazīst dramatisko un politisko noskaņu Šekspīra lugā “Ričards III”. Pēc VR pieredzes vadītājs rosina sarunu ar jautājumiem:

Vai šos darbus jau iepriekš esat dzirdējuši vai lasījuši?

Ar ko pasakas atšķiras no Šekspīra lugām (valoda, tēli, tēmas, vide)?

Ko bērnu literatūra un klasiskā literatūra māca atšķirīgi?

Praktiskie uzdevumi:

1. Pasaka vai klasika? (salīdzinājums)

Dalībnieki dalās iespaidos un salīdzina: pasaku fantāzijas elementus (vide, brīnumi, varoņi) un klasiskās literatūras dramatisko/vēsturisko/psiholoģisko noskaņu (tēmas, konflikti, varas attiecības). Noslēgumā katrs nosauc 1 atziņu: ko pasakas māca citādi nekā klasika.

2. Atmosfēras lasījums (lasīšanas uzdevums)

Dalībnieki izvēlas īsu fragmentu (3–6 teikumi) no pasakas vai klasikas un nolasa skaļi, pielāgojot intonāciju un tempu redzētajai VR noskaņai (piem., maģiska “Vētraī”, viegla pasakām, dramatiskāka “Jūlijam Cēzaram”).

3. Radošais turpinājums (rakstīšana vai izspēle)

Dalībnieki izspēlē īsu mini-ainu (1–2 min) no pasakas vai lugas vai uzraksta īsu stāsta turpinājumu/jaunu pasaku/4–8 rindu dzejoli, iedvesmojoties no VR ainās. Svarīgi: jāparādās noskaņai (maģiska, mājīga, draudīga, dramatiska u. tml.).

4. Stāsts, kas atbalsojas manī (pieaugušajiem, t. sk. senioriem un cilvēkiem ar kustību traucējumiem)

Dalībnieki izvēlas vienu VR ainu, pieraksta 3 vārdus, kas raksturo noskaņu, un 1–2 teikumus kā “stāsta balsi” (iekšējais monologs vai apraksts). Pēc tam atbild: kāda atziņa vai vērtība šajā stāstā ir aktuāla arī šodien? Rezultāts: īsa dalīšanās grupā, akcentējot valodu, nozīmi un personīgo interpretāciju.

Māksla VR: muzeju ceļojums un stilu kontrasti no Van Goga līdz modernismam

Nodarbības mērķis:

Rosināt interesi par mākslu un muzejiem, izmantojot VR ceļojumu pa pasaules ievērojamākajiem muzejiem un mākslas virzieniem. Nodarbībā dalībnieki iepazīst muzeju lomu un arhitektūru, salīdzina mākslas stilus dažādos laikmetos (reālisms/renesanse un modernisms/abstrakcija), kā arī padziļināti izzina Vincenta van Goga rokkrastu, “ieejot” viņa darbu noskaņās. Mērķis ir attīstīt prasmi vērot mākslas darbus, pamanīt detaļas (gaisma, krāsa, ritms, faktūra), formulēt iespaidus un pārvērst pieredzi personīgā radošā darbā.

Nodarbības satura izklāsts

Atskaņošanas saraksts:

 Luvra, Parīze 1 MB	 Metas muzejs, NYC 1 MB	 Museo Nacional del Prado 1 MB
 Musée D'Orsay - Vincents van Gogs 905kB	 Van Goga dienas aina 5 MB	 Van Goga nakts aina 6 MB
 Ziemeļu renesanse 59MB	 Mondrian Cube 603kB	 Majorelle Garden ezers un eksotiskie augi,... 4MB

	Vadītāja izklāsts	Satura izklāsts metodiskajām vajadzībām <i>(fakti, teorētiskie materiāli un vadītāja piezīmes ir atrodams pie katras ainas “ClassVR”)</i>
Ievads	Nodarbība sākas ar attēlu, kurā redzami vairāki pasaulē slaveni muzeji. Tas palīdz piesaistīt uzmanību un rosināt domāšanu: Kas ir šīs vietas? Ko tajās var redzēt? Vadītājs iepazīstina dalībniekus ar šodienas tēmu — virtuālu ceļojumu pa ievērojamākajiem pasaules muzejiem, apskatot tos gan no ārpuses, gan iekšpuses.	Visas nodarbības laikā dalībnieki iejūtas muzeju pētnieku lomā — ceļo cauri dažādiem laikmetiem un kultūrām, iepazīstot muzeju nozīmi un stāstus, ko tie glabā. Vadītāja mērķis ir rosināt interesi par mākslu un parādīt, ka muzeji ir vietas, kur satiekas zināšanas un iedvesma. Dalībnieki apskata muzejus, pievēršot uzmanību to arhitektūrai un raksturīgākajām iezīmēm (vajadzības gadījumā izvēloties vienu muzeju padziļinātai izpētei). Turpinājumā viņi virtuāli iepazīst muzeja ekspozīcijas un telpas, uzzinot, kā

“Luvra Parīzē” “Metropolitēna mākslas muzejs Ņujorkā” “Museo Nacional del Prado Madridē”	 Luvra, Parīze 1MB  Metas muzejs, NYC 1MB  Museo Nacional del Prado 1MB	tiek izvietoti mākslas darbi un veidotas kolekcijas. <i>-APRAKSTI CLASSVR-</i>
Galvenā daļa “Musee D’Orsay-Vincents van Gogs” “Van Goga dienas ainas” “Van Goga nakts ainas”	 Musée D'Orsay - Vincents van Gogs 905kB Īpašs uzsvars tiek likts uz Vincenta van Goga darbiem Prado muzeja galerijā, kur dalībnieki iepazīst gleznotāja stilu.  Van Goga dienas aina 5MB  Van Goga nakts aina 6MB Balstoties uz iepriekš redzēto un pārrunāto par Vincentu van Gogu, vadītājs aicina dalībniekus doties soli tālāk — ielūkoties viņa pasaulē no iekšpuses. Dalībniekiem ir iespēja “iekāpt” gleznā un izpētīt to kā telpu, it kā viņi patiesi atrastos gleznas vidē — krāsās, kustībā un noskaņā.	Vadītājs rosina iztēli un aicina dalībniekus izstaigāt gan Van Goga dienas, gan nakts ainas, piedzīvojot to kontrastus, ritmu un emocijas. Dalībnieki var iejusties novērotāja lomā, pievēršoties detaļām, gaismai un sajūtām, ko gleznotājs ielicis savos darbos. Šis posms palīdz dalībniekiem dziļāk izprast Van Goga radošo pasauli un personīgo skatījumu uz vidi, kas viņu iedvesmoja.

	līdzīgie stādījumi rada sajūtu, ka dalībnieks ieiet pasakainā vidē. Katrs dārza stūrītis veido gleznainu ainu — spilgtas krāsas, harmonija starp ūdeni un augiem, gaismas un ēnu rotaļas.	Kas mani pārsteidza/aizrāva? (krāsa, gaisma, tēma, detaļa) Kādu sajūtu tas manī atstāja? (piem., miers, spriedze, prieks, nostalģija) Ko es no tā paņemu līdzi sev? (viena atziņa, iedvesma vai doma ikdienai) Rezultāts: Īsa dalīšanās grupā (1–2 teikumi katram) — kopā izveidojas “muzeja stāstu kolekcija”, kas parāda, cik atšķirīgi un bagātīgi mākslu var piedzīvot katrs.
--	--	--

Planēta: ko atkritumi stāsta par mums

Nodarbības mērķis:

Veidot izpratni par plastmasas piesārņojuma ietekmi uz okeāniem, ekosistēmām un cilvēka dzīves kvalitāti, izmantojot VR ainas kā spēcīgu vizuālu pieredzi, kas palīdz ieraudzīt problēmas mērogu. Nodarbībā dalībnieki iepazīst plastmasas aprites ciklu, atkritumu šķirošanas un pārstrādes procesu, kā arī izvērtē personīgo atbildību un ikdienas paradumus. Mērķis ir rosināt praktisku rīcību — pamanīt, samazināt un pārdomāti apsaimniekot atkritumus, attīstot ilgtspējīgu domāšanu.

Nodarbības satura izklāsts

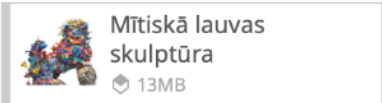
Atskaņošanas saraksts:

 Trakais krabis no Koči 1MB	 Okeāni Plastmasa 33MB	 Skulptūras iekšpusē ar figūru tālrunī, kas izce...
 Plastmasas pārstrāde 31MB	 Recycling Plant Tour.mp4 86MB	 Mītiskā lauvas skulptūra 13MB

	Vadītāja izklāsts	Satura izklāsts metodiskajām vajadzībām <i>(fakti, teorētiskie materiāli un vadītāja piezīmes ir atrodams pie katras ainas “ClassVR” portāla)</i>
Ievads “Trakais krabis no Koči”	 Trakais krabis no Koči 1MB Nodarbība sākas ar vizuālu iespaidu: dalībnieki VR vidē redz mākslas instalāciju — krabi, kas veidots no savāktajiem atkritumiem. Vadītājs aicina pārdomāt: No kādiem materiāliem veidots šis tēls? Kāpēc mākslinieks izvēlējies attēlot tieši krabi? Kāda ir šīs instalācijas simboliskā nozīme attiecībā uz cilvēka rīcību un jūras piesārņojumu? Šis ievads palīdz sajust tēmas	Šajā nodarbībā dalībnieki iepazīstas ar piesārņojuma problēmām, plastmasas aprites ciklu un dabas aizsardzības principiem, izmantojot “ClassVR” ainas par okeāna piesārņojumu, pludmales ekoloģiju un pārstrādes procesiem. Teorētiskajā daļā vadītājs akcentē būtiskos faktus par plastmasas ietekmi uz ekosistēmām, atkritumu šķirošanas nozīmi un ilgtspējīgas rīcības piemēriem, ko var īstenot ikdienā. Pie katras VR ainas ir pieejamas vadītāja piezīmes, kas palīdz virzīt diskusiju, uzdot refleksijas jautājumus un sasaistīt redzēto ar praktisku uzvedības maiņu.

	emocionālo un vizuālo kontekstu.	
Galvenā daļa		
“Okeāni Plasmasa”	 Iepazīšanās ar ekoloģijas tēmu un piesārņojumu. Dalībnieki nonāk VR ainā, kur redzama piesārņota pludmale, pa kuru iespējams doties gar laipu. Vadītājs uzdod jautājumu: Vai jūs vēlētos atpūsties šādā vidē? Uzdevums: jūrā atrast divus bruņurupučus, tādējādi pievēršot uzmanību dzīvnieku ciešanām cilvēku radītā piesārņojuma dēļ.	
“Skulptūras iekšpusē ar figūru talrunī, kas izcel pludmalēs izskalotos atkritumus”	 Dalībnieki nokļūst VR vidē, kur iespējams ieiet mākslas objektā, kas veidots no atkritumiem, un aplūkot to no iekšpuses. Šī pieredze parāda, cik liels ir atkritumu apjoms, ko cilvēki ik dienu rada un kas nonāk dabā. Vadītājs rosina domāt: Cik daudz atkritumu mēs paši radām?	
“Plastmasas pārstrāde”	 Atkritumu šķirošana un personīgā atbildība. Tālāk dalībnieki diskutē par savu ikdienas praksi: Vai viņi šķiro atkritumus? Vai tas viņuprāt ir svarīgi? Aina parāda pārstrādes rūpnīcu, radot pamatizpratni par pārstrādes ciklu. Šis solis veido saikni starp VR pieredzi un personīgo rīcību.	
“Recycling Plant tour.mp4” Plastmasas pārstrādes rūpnīca	 Dalībnieki pārceļas uz reālas, eksistējošas rūpnīcas VR modeli, kur	

-APRAKSTI CLASSVR-

	iespējams detalizētāk izpētīt iekārtas, darbu un procesu norisi.	
Nobeigums “Mītiskā lauvas skulptūra”	 Nodarbības noslēgumā dalībnieki atgriežas VR vidē, kur redz 3D skulptūru — lauvas tēlu, kas izveidots no atkritumiem. Šis vizuālais simbols noslēdz stāstu par to, kā cilvēka radītie atkritumi var kļūt gan par problēmu, gan par radošu resursu. Vadītājs pāriet uz praktisko darbu un diskusijām.	Praktiskie uzdevumi: Notiek diskusija par piesārņojuma ietekmi uz cilvēku veselību, dzīves kvalitāti un ekosistēmām. Darba uzdevumi: 1. Izveidot nelielu mākslas darbu no otrreiz izmantojamiem materiāliem (piem., papīrs, plastmasas detaļas, kartons), 2. Veidot kopēju plakātu "Kā mēs varam palīdzēt planētai" 3. "Mans atkritumu mazināšanas plāns" Veido mini – plānu salīdzinoši novērtējot savus atkritumus vienā dienā un mēģinot rast risinājumu, kā tos samazināt Kas manā ikdienā rada visvairāk atkritumu? Kā es to varu mainīt? Piemērs: atkārtoti lietojamie auduma iepirkuma maisiņi

Virtuālais valodu ceļojums: lidosta, pilsēta un ikdienas frāzes

Nodarbības mērķis:

Veicināt dalībnieku pārliecību un praktisko prasmi lietot vienkāršas svešvalodu frāzes ceļošanas situācijās, izmantojot VR vidi kā reālistisku mācību atbalstu. Nodarbībā dalībnieki salīdzina dažādas valodas (uzrakstus, līdzīgos vārdus, izrunu), pamana kultūras elementus un trenē ikdienas dialogus (lidosta, orientēšanās, pirkumi), lai valoda kļūtu par saprotamu un pielietojamu rīku saziņai.

Nodarbības satura izklāsts

Atskaņošanas saraksts:

 Lidojums virs LA pie saulrieta 114MB	 Ceļojumi un tūrisms - Francijas lidosta 49MB	 Luvra, Parīze 1MB
 Ceļojumi un tūrisms - Spānijas lidosta 49MB	 Lieldienu svinības Spānijā 1MB	 Ceļojumi un tūrisms - Polijas lidosta 49MB
 Varšava 1MB	 Ceļojumi un tūrisms - Vācu lidosta 49MB	 Berlīnes katedrāle no augšas 791kB
 Vācu maiznīca 28MB		

	Vadītāja izklāsts	Satura izklāsts metodiskajām vajadzībām (fakti, teorētiskie materiāli un vadītāja piezīmes ir atrodamas pie katras ainas "ClassVR")
Ievads "Lidojums virs LA pie saulrieta"	 Lidojums virs LA pie saulrieta 114MB Nodarbība sākas ar VR ainu "Lidojums pāri Losandželosai", kas dalībniekiem piedāvā iespaidīgu panorāmas skatu. Vadītājs uzdod jautājumu: Lai lidotu un ceļotu uz citām pasaules vietām, vai nav noderīgi zināt svešvalodas? Tālāk vadītājs īsi paskaidro, ka šodien dalībnieki dosies virtuālā ceļojumā, lai iepazītu un praktiski izmēģinātu dažādu valodu frāzes ikdienas ceļošanas situācijās.	Nodarbībā tiek izmantoti ClassVR portāla materiāli par ceļojumiem, kultūrām un valodām, kuros pie katras ainas pieejami fakti, teorētiskā informācija un vizuāli/audiāli skaidrojumi (piem., lidosta, pilsētu ainās, literārie fragmenti). Vadītājs, balstoties uz šīm piezīmēm, sniedz īsu ievadu un virza dalībnieku uzmanību uz valodu salīdzināšanu, kultūras elementu pamanīšanu un ikdienā noderīgu frāžu lietojumu. Nodarbībā iekļauti īsi dialogi, vārdu salīdzināšana vairākās valodās, kultūras novērojumi un praktiski uzdevumi valodu prasmju pilnveidei, izmantojot VR vidi kā mācību atbalstu.

	“izkāpj”, ir Vācijā, nodarbība noslēdzas ar ainu “Vācu maiznīca / beķereja”. Tajā dalībnieki praktiski izmanto vienkāršas vācu frāzes, piemēram: “Guten Tag!”, “Ein Brot, bitte.”, “Danke!”	Dalībnieki izveido personīgu “frāžu kartīti” 3 situācijām (piemēram, lidosta, orientēšanās pilsētā, pirkums maiznīcā/kafejnīcā). Katrā situācijā pieraksta: 1. sasveicināšanos (piem., Guten Tag!), 2. jautājumus (piem., “Kur ir...?”, “Cik tas maksā?”), 3. pieklājības frāzi (piem., “Lūdzu”, “Paldies”). Dalībnieki pāros nolasa savu kartīti kā mini-dialogu (30–60 sek.) 2. “Īsie dialogi ceļojumā” Dalībniekiem tiek lūgts izveidot īsus dialogus svešvalodā ar vārdnīcas palīdzību (piem., “Kur atrodas izeja?”, “Cik tas maksā?”, “Kur ir pierēģistrēšanās?”). Dalībnieki pāros nolasa savu kartīti kā mini-dialogu (30–60 sek.)
--	--	---

Daba: virtuālā ekspedīcija pa Zemes biomiem un procesiem

Nodarbības mērķis

Veidot izpratni par Zemes dabas daudzveidību un globālajiem procesiem, iepazīstot dažādus biomas, ģeoloģiskās un klimata parādības, kā arī ūdens ekosistēmas. Attīstīt spēju salīdzināt ekosistēmas un skaidrot dabas savstarpējās saiknes, vienlaikus rosinot atbildīgu attieksmi pret vidi un cilvēka ietekmes izvērtēšanu.

Nodarbības satura izklāsts

Atskaņošanas saraksts:

 Kontinenti un okeāni 17MB	 Amazones džungļi: drons, 2. daļa 25MB	 Polārā ekosistēma: dienvidi 174MB
 Piekraustes ekosistēma 136MB	 Vulkāniskie izvirdumi 14MB	 Ūdens cikla piedzīvojums 90MB
 Puslodes, ekvators un tropi 15MB		

	Vadītāja izklāsts	Satura izklāsts metodiskajām vajadzībām <i>(fakti, teorētiskie materiāli un vadītāja piezīmes ir atrodamas pie katras ainas "ClassVR" portālā)</i>
Ievads	 Kontinenti un okeāni 17MB Vadītājs ievirza nodarbību ar jautājumu: <i>Kā izskatās mūsu planēta dažādos tās nostūros?</i> Dalībnieki VR vidē redz planētas Zeme 3D modeli - kontinentus, klimata joslas, okeānus. Vadītājs paskaidro, ka šodien visi kopā dosies virtuālā ekspedīcijā cauri dažādiem Zemes biomiem un dabas procesiem, vērojot dabu gan no putna lidojuma, gan pavisam tuvu.	Materiāls strukturēts kā secīgs ceļojums cauri Zemes ekosistēmām, ģeoloģiskajiem procesiem, klimata parādībām un ūdens ekosistēmām. Vadītājs papildina vizuālo pieredzi ar faktiem, aicina salīdzināt un palīdz dalībniekiem izprast dabas savstarpējās saiknes un globālos procesus.

Galvenā daļa



Amazones džungļi:
drons, 2. daļa
25MB

Biomi- ceļojums pa Zemes ekosistēmām. Tropu mežs: Dalībnieki novēro sulīgi zaļu augu valsti, skaņas. Vadītājs skaidro par bioloģisko daudzveidību un klimatu.



Polārā ekosistēma:
dienvidi
174MB

Arktika/tundra: Dalībnieki vēro ledājus, polāros dzīvniekus un klimata izmaiņu ietekmi. Vadītājs akcentē: katrs bioms veido unikālu dzīves vidi, kur organismi pielāgojas apkārtējiem apstākļiem.



Piekrastes ekosistēma
136MB

Piekrastes ekosistēmā dalībnieki noskaidros kā cilvēkiem un dzīvniekiem jāpielāgojas lai dzīvotu šajā biomā.



Vulkāniskie izvirdumi
14MB

Dalībnieki redz magmas kustību un izvirduma procesu. Vadītājs paskaidro par tektoniskajām plātnēm un Zemes slāņiem.

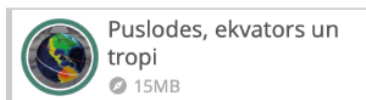


Ūdens cikla
piedzīvojums
90MB

Dalībnieki redz ūdens ceļu un saprot upes nozīmi ekosistēmā.

-APRAKSTI CLASSVR-

Nobeigums



Dalībnieki atkal nonāk pie planētas Zemes 3D modeļa, kur redz biomu un klimata zonu kopskatu.

Vadītājs aicina atbildēt uz jautājumu:

Kuru no dabas vietām Jūs šodien vislabprātāk apmeklētu klātienē un kāpēc?

Praktiskie uzdevumi

Vadītājs rosina dalīties iespaidos, sasaistot redzēto ar savām interesēm.

1. Dalībnieks uzzīmē vienu vai vairākus redzētos biomu veidus un tajos raksturīgos augus, dzīvniekus un laikapstākļus.
2. No maisiņa vai burciņas izveido vienkāršu iztvaikošanas–kondensācijas demonstrāciju.
3. Dabas novērojumi un izvēles ikdienā

Dalībnieki kopīgi izvēlas vienu redzēto ekosistēmu (piemēram, upe) un kopā ar vadītāju veido ieteikumu karti:

Kas šajā ekosistēmā/procesā ir vissvarīgākais, lai daba spētu pastāvēt līdzsvarā?

Kā cilvēka darbība to var palīdzēt saglabāt vai, tieši pretēji, apdraudēt?

Viena reāla, paveicama rīcība, ko varu darīt (neatkarīgi no vecuma vai fiziskajām iespējām), lai mazinātu ietekmi uz dabu.

Noslēgumā vadītājs apkopo dalībnieku idejas “kopējā ieteikumu kartē”.

Virtuālā vēsture: ceļojums cauri nozīmīgiem vēstures notikumiem

Nodarbības mērķis

Veidot izpratni par cilvēces attīstību dažādos laikmetos, izmantojot virtuālās realitātes ainas, lai iepazītu civilizāciju ikdienu, nozīmīgus ģeogrāfiskos atklājumus, valstu varu, politiku un simbolus, kā arī 20. gadsimta konfliktu un cilvēktiesību pārkāpumu sekas. Stiprināt dalībnieku prasmi analizēt vēsturiskus notikumus, salīdzināt laikmetus un pamatoti spriest par to ietekmi uz mūsdienu sabiedrību, kultūras identitāti un vēsturiskās atmiņas nozīmi.

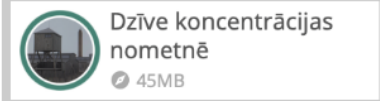
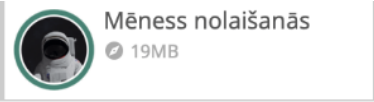
Nodarbības satura izklāsts

Atskaņošanas saraksts:

 WW1 cepumu foto rāmis 4MB	 Acteku ģimenes dzīve 11MB	 Kristofers Kolumbs 57MB
 Lielais Ķīnas mūris 58MB	 WW1: dzīve ierakumos 169MB	 Karaļa Kārļa III kronēšana 23MB
 Dzīve koncentrācijas nometnē 45MB	 Mēness nolaišanās 19MB	

	Vadītāja izklāsts	Satura izklāsts metodiskajām vajadzībām <i>(fakti, teorētiskie materiāli un vadītāja piezīmes ir atrodams pie katras ainas “ClassVR” portālā)</i>
Ievads “WW1 cepumu foto rāmis”	WW1 cepumu foto rāmis 4MB Dalībniekiem tiek parādīts I Pasaules kara vēsturisks foto aicinot domāt: Par kādu vēstures posmu mēs šodien runāsim? Vai iespējams ceļot laikā un telpā, izmantojot VR? Vadītājs paskaidro, ka nodarbības laikā dalībnieki dosies cauri dažādiem laikmetiem un civilizācijām, lai izprastu, kā dzīve, kultūra un sabiedrība ir mainījusies un kas cilvēku vēsturē vienmēr bijis būtisks.	Nodarbības saturs balstās uz ClassVR piedāvātajām vēsturiskajām ainām, kas hronoloģiskā secībā parāda dažādus cilvēces attīstības posmus — no senajām civilizācijām līdz mūsdienām un kosmosa izpētei. Pie katras VR ainas skolotājam ir pieejami fakti, teorētiskie apskati un vadītāja piezīmes, kas palīdz skaidrot vēsturisko kontekstu, uzdot refleksijas jautājumus un veidot salīdzinājumus ar mūsdienām. Šis materiāls nodrošina strukturētu un drošu nodarbības vadīšanu, veicinot dalībnieku kritisko domāšanu un izpratni par cilvēces attīstības procesiem.

Galvenā daļa “Acteku ģimenes dzīve” “Kristofers Kolumbs” “Lielais Ķīnas mūris” “WW1: dzīve ierakumos” “Karaļa Kārļa III kronēšana”	 Acteku ģimenes dzīve 11MB Dalībnieki ”ienāk” acteku ģimenes dzīves telpā, kur redz sadzīves priekšmetus, apkārtējo vidi un būvniecības īpatnības. Kādi ir redzami ikdienas darbi? Ko tie stāsta par sabiedrības struktūru?  Kristofers Kolumbs 57MB Dalībnieki nokļūst uz Kolumba kuģa klāja, redz jūrniekus, aprīkojumu un okeāna plašumu. Kādi bija lielākie riski šādos ceļojumos? Kā ģeogrāfiskie atklājumi mainīja pasaules karti un civilizāciju attīstību?  Lielais Ķīnas mūris 58MB Dalībnieki virzās gar iespaidīgo mūra sienu, redz kalnus, sargtorņus un seno celtniecību. Kāpēc tika būvēts šāds milzīgs aizsargmūris? Ko tas parāda par valsts politiku, resursiem un tehnoloģijām?  WW1: dzīve ierakumos 169MB Dalībnieki redz šauras, dubļainas tranšejas, militāro aprīkojumu un skarbo kara ikdienu. Kādas emocijas raisa vide? Kā tehnoloģijas un taktika mainīja karadarbību 20. gadsimtā?  Karaļa Kārļa III kronēšana 23MB Karaļa Čārlza III kronēšana Lielbritānijā. Dalībnieki “piedalās ceremonijā”, baudot tradīciju,	“APRAKSTI CLASSVR”
---	---	---------------------------

“Dzīve koncentrācijas nometnē”	simbolisku un sabiedrības reakciju. Kāpēc monarhijas tradīcijas joprojām ir nozīmīgas? Kā šie notikumi atspoguļo kultūras identitāti mūsdienās?  Holokausts - dalībnieki “ieiet” vietā, kas atspoguļo vienu no traģiskākajiem cilvēces vēstures notikumiem. Ko šī vide stāsta par cilvēktiesību pārkāpumiem? Kāpēc ir svarīgi saglabāt vēsturisko atmiņu?	
Nobeigums	 Dalībnieki iepazīst kosmosa sacensību starp valstīm, redz astronautus, raķetes un pirmos cilvēka soļus uz Mēness. Kā cilvēce no seno civilizāciju sasniegumiem nonāca līdz kosmosa izpētei? Kā šie vēsturiskie pavērsieni ietekmējuši cilvēces un tehnoloģiju attīstību?	Praktiskie uzdevumi: 1. “Mana personīgā laika līnija” Dalībnieks izvēlas 3 VR ainas un izveido grafisku laika līniju, īsi pierakstot: Ko šis laikmets iemācīja cilvēcei? Kā tas ietekmē mūsdienu pasauli? 2. “Vēstures vēstule” Dalībnieks uzraksta īsu vēstuli it kā no viena vēsturiskā cilvēka skatpunkta, aprakstot: savu ikdienu, bailes/cerības, kādi notikumi viņam ir nozīmīgi. 3. “Pagātne → Tagadne → Nākotne” Dalībnieki salīdzina trīs ainas un nosauc: kas tajās līdzīgs, kas atšķirīgs, kā tas varētu izskatīties 100 gadu nākotnē (zīmējums vai mutisks stāstījums). 4. “Atmiņa un mācības: ko mēs paņemam līdzi?” Dalībnieki izvēlas vienu VR ainu, kas viņus visvairāk uzrunāja (piem., dzīve ierakumos, Lielais Ķīnas mūris, kronēšana, Acteku ikdiena u. c.) un atbild uz 3 jautājumiem: Ko šī aina man palīdz labāk saprast par cilvēkiem un laiku? Kāda ir galvenā mācība mūsdienām? (piemēram, par drošību, varu, propagandu, tradīcijām, cilvēktiesībām, cieņu)

		Kā mēs varam saglabāt vēsturisko atmiņu ikdienā? (viens praktisks piemērs: saruna ģimenē, muzejs, stāstu pierakstīšana, piemiņas dienas, kritiska attieksme pret informāciju) Rezultāts: kopīgi forulēti secinājumi “Ko vēsture mums māca”, sasaistot virtuālo realitāti ar personīgo pieredzi un mūsdienu realitāti.
--	--	---

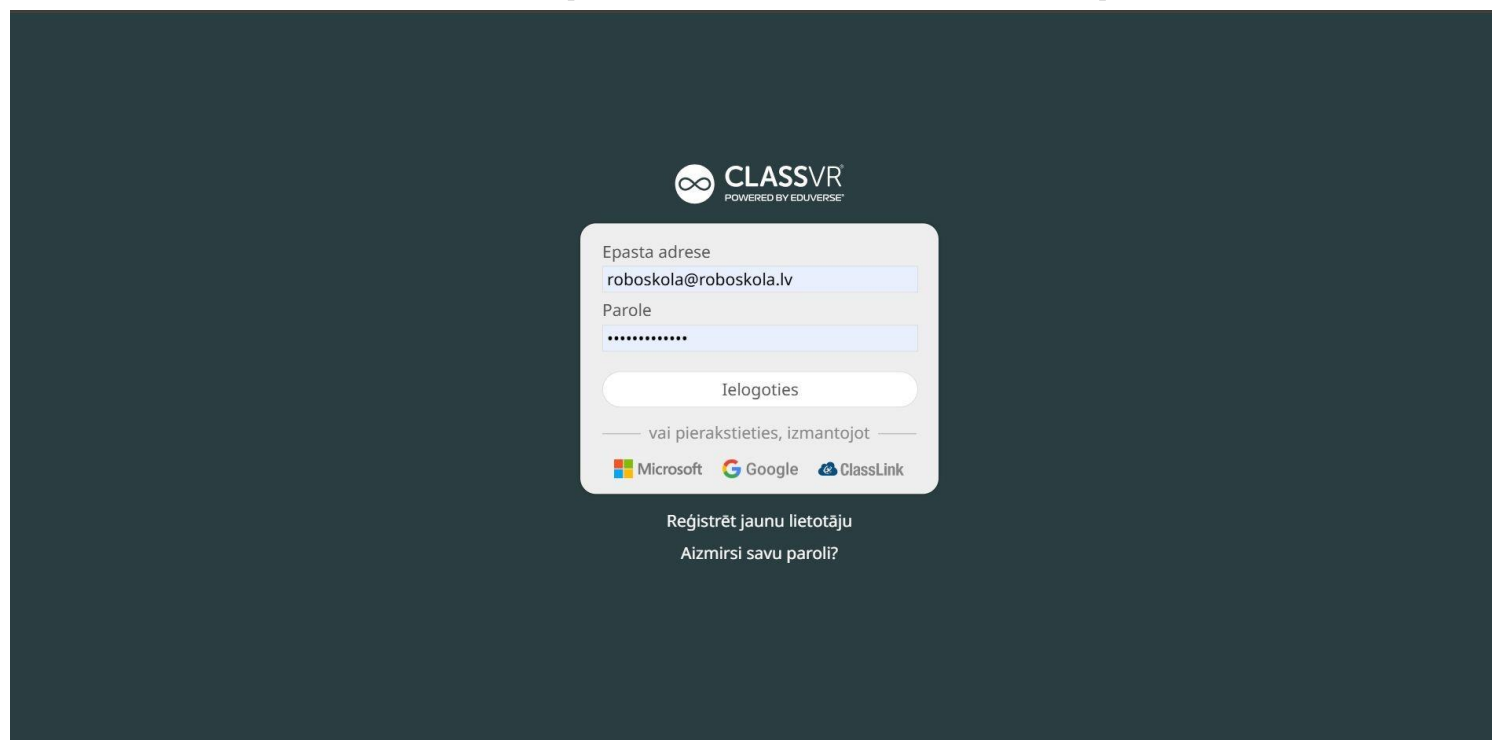
A blurred background image showing a group of students in a classroom. Several students are wearing orange VR headsets. The focus is on a student in the foreground who is adjusting their headset. The text 'ClassVR lietošanas instrukcija' is overlaid in the center.

ClassVR lietošanas instrukcija

ROBOSKOLA

Pieklūšana portālam

1. Pārlūkprogrammas meklētāja ieraksta: ClassVR portal vai arī ieraksta portal.classvr.com
2. Ievadām savu e-pasta adresi un paroli



The screenshot shows the ClassVR login interface. At the top, there is a logo for CLASSVR, powered by EDUVERSE. Below the logo, there is a login form with two input fields: 'Epasta adrese' (Email address) and 'Parole' (Password). The email address field contains the text 'roboskola@roboskola.lv'. The password field is masked with dots. Below the input fields is a button labeled 'Ielogoties' (Login). Underneath the button, there is a link that says 'vai pierakstieties, izmantojot' (or sign up using). Below this link are three icons for social login: Microsoft, Google, and ClassLink. At the bottom of the form, there are two links: 'Reģistrēt jaunu lietotāju' (Register new user) and 'Aizmirsi savu paroli?' (Forgot your password?).

Portāla izkārtojums

Saraksta
kontroles

The screenshot displays the ROBOSKOLA portal interface. At the top, there is a navigation bar with the CLASSVR logo, tabs for 'Plāns' and 'Piegāde', and a 'Palīdzība' button. The main content area is divided into several sections:

- Atklājiet**: A section titled 'Piedāvātie atskaņošanas saraksti' (Offered playback lists) featuring a row of circular icons representing different themes like 'JAUNUMS: Ziedoši augi', 'Mēness Jaunais gads', 'Saules sistēmas piedzīvojums', etc.
- Meklēt pēc tēma**: A row of colored buttons for searching by topic, including 'Angļu', 'Matemātika', 'Zinātne', 'Vēsture', 'Māksla un dizains', 'Bioloģija', 'Ķīmija', 'Pilsonība', 'Informātika', and 'CTE'.
- Eduverse karjeras iespējas un tehniskā izglītība**: A section with icons for 'Karjeras gatavība', 'Karjeras izpēte', 'Profesionālās izglītības ceļi', 'ClassVR', 'Tematiskais parks Avantis World', 'Eduverse360', and 'Kopiena'.
- Eduverse+**: A row of icons for 'EduverseAI', 'STEAM3D', 'CareerHub', 'WildWorld', 'Delightex Edu', 'Latviešu mācību programma', and 'ThingLink'.
- Citas bibliotēkas**: A row of icons for 'Delightex Edu', 'Latviešu mācību programma', and 'ThingLink'.

On the left side, there is a sidebar with the title 'Atskaņošanas saraksts' (Playback list) and a message: 'Velciet un novietojiet šeit resursus, lai izveidotu jaunu atskaņošanas sarakstu' (Drag and drop resources here to create a new playback list). At the bottom of the sidebar are icons for user profile, search, save, delete, and play.

On the right side, there is a sidebar titled 'Bibliotēkas' (Libraries) with a search bar 'Meklēt bibliotēkas'. It contains a list of saved lists under the 'Personas' section: 'Mani atskaņošanas saraksti', 'Mans mākonis', 'koplietots Education & Business Technologies, UAB - Demo Account', 'Koplietotie atskaņošanas saraksti', and 'Koplietotais mākonis'.

At the bottom right, a text box states: 'Saglabātie saraksti un iespēja augšupielādēt jūsu materiālus' (Saved lists and the ability to upload your materials).

Saturs

Satura filtru lietošana

Meklēt pēc priekšmets



- Pie satura, izvēlieties kādu no priekšmetiem. Zem katra priekšmeta ir vairāki materiāli, ko var lietot dažādām vecuma grupām.
- Vairāk priekšmetus var redzēt uzspiežot uz bultiņas kreisajā pusē un parādīsies jauni priekšmeti.
- Ir pieejami šādi filtra:
 - Priekšmets
 - Vecums
 - Materiālu formats
 - Atslēgas vārdi (šeit variet meklēt specifiskas tēmas)

Satura filtru lietošana

Gatavie
atskaņošanas
saraksti sadalīti
pa tēmām

← Meklēt

Filtrēt: Visas bibliotēkas Angļu Jebkur–vecuma diapazons Jebkur–plašsaziņas līdzekļi Meklēt tekstu

Atskaņošanas saraksti un tēmas

- American Battlefield Trust: 12 Objekti
- Lācis medības: 5 Objekti
- Ziemassvētki: 19 Objekti
- Ziemassvētku vārdnīca: 14 Objekti
- Klasika: 21 Objekti
- Tumsa: 10 Objekti
- Pasakas: 15 Objekti
- Pasakas un bērnu dzejoļi: 13 Objekti
- Pazīstamas vietas: 5 Objekti
- Fantāzija un Sci-Fi 3D: 20 Objekti
- Fantāzijas iestatījumi: 20 Objekti
- Mēness jaunais gads: 8 Objekti

Objekti

- 1984. gads: 17MB
- Jāņu nakts sapnis: 13MB
- Iela cauri laikam — revolūcijas laikmets: 43MB
- Iela cauri laikam — aizvēsturiska: 37MB
- Apstākļa vārdi: 31MB
- Alises piedzīvojumi Brīnumzemē: 37MB
- Dzīvnieku ferma: 32MB
- Brāļi Grīmi: 26MB
- Burns Night: 28MB
- Canopic lāde: 8MB
- Ziemassvētku dziesma: 36MB
- Iela cauri laikam — izpētes laikmets: 58MB
- Iela cauri laikam — agrīnā civilizācija: 64MB
- Pasaka par divām pilsētām: 35MB
- Apstākļa vārdi un īpašības vārdi: 38MB
- Amerikāņu siera steiku ēdnīca: 54MB
- Baba Yaga durvis: 48MB
- Bullet Points: 45MB
- Burns Night: 28MB
- Lielie burti un punkti: 18MB

Definē
palīdzē
piemēr

Vis
ma
ko
pri

Satura sadalījums

Saturs

Piegādāt

Atklājiet

Meklēt bibliotēkas

Piedāvātie atskaņošanas saraksti

Prezidentu diena

STEAM3D vitrīna

Sievietes zinātnē

Lietus mežu glābšana

Eduverse+ vitrīna

Mēness Jaunais gads

Holokausts — piemiņa un...

Polārais ziemeļu biotops

Polārais dienvidu biotops

Meklēt pēc priekšmets

Angļu

Matemātika

Zinātne

Vēsture

Māksla un dizains

Bioloģija

Ķīmija

Pilsonība

Informātika

CTE

Eduverse

Eduverse+

Citas bibliotēkas

ClassVR

Tematiskais parks Avantis World

Eduverse360

Kopiena

EduverseAI

STEAM3D

CareerHub

WildWorld

CoSpaces

ThingLink

Pilnībā gatavi mācību plāni dažādās tēmās

Sadalīts saturs pa priekšmetiem

Dažādi pieejamie materiāli materiāli

Papildus materiāli

Trešo pušu

izveidošana



- Lai izveidotu atskaņošanas sarakstu ievielciet vēlamos materiālus “Atskaņošanas sarakstā”
- Lai izdzēstu ievilkto materiālu, izvelciet to ārā no saraksta vai arī Jūs variet izmantot miskastes simbolu saraksta apakšā, nodzēšot visu sarakstu
- Lai saglabātu sarakstu, lūdzu “Atskaņošanas saraksta” apakšā nospiediet uz saglabāšanas simbola un nosauciet savu sarakstu
- Sarakstu vēlāk redzēsiet “Manas bibliotēkas” sadaļā zem “Mani atskaņošanas saraksti”

izveidošana

Saturs

Piegādāt

Atskaņošanas saraksts 1

2D uznirstošais izstāžu laukums

26MB

2D uznirstošais izstāžu laukums

26MB

Ar pelīti uzspiežiet uz materiāla un ievielciēt to atskaņošanas sarakstā

Bibliotēka

Avantis World Theme Park

Skolotāja piezīmes

Galvenie elementi un ainas kopsavilkums

Jaunie audzēkņi piedalās nelielās interaktīvās spēlēs, kas stiprina viņu izpratni par 2D formu šajā uznirstošo grāmatu gadatirgū. Šīs spēles koncentrējas uz kvadrātiem, taisnstūriem, trīsstūriem un apliem. Animētie elementi ainā liek uzdot jautājumus par formas īpašībām ("Kāpēc šī forma [paralelogramma] ir nepareizā rindā?") vai izmanto vizualizācijas prasmes, lai noteiktu lielas galda stila diska nomešanas spēles iznākumu. Izglītojamajiem vajadzētu izklūgt no skatuves ar dziļākām telpiskās domāšanas prasmēm.

Mācību mērķi

- Atpazīt un nosaukt 2D formas, izprotot galvenās atšķirības
- Novērtējiet, ka formas var būt dažādos izmēros un orientācijās
- Veidojiet idejas par telpiskajām attiecībām un uzlabojiet vizualizācijas prasmes

HOOK-A-SHAPE

- Iepazīstina audzēkņus ar 2D formām, ar kustīgiem krāsainiem pludņiem. Aktivitāte var izraisīt diskusiju par to, vai formu var identificēt tikai pēc viena virs ūdens redzamā objekta.
- Izglītojamie saņem dzejoli par formu noteikšanu, lai apkopotu idejas un iepazīstinātu ar galveno matemātisko vārdu krājumu.

Studentu piezīmes

Ievads

Pirms brīža jūs skatījāties uz figūrām savā matemātikas grāmatā un domājāt, vai jums vajadzētu kaut ko uzkost... tagad jūs saraujat lapās! Jūsu gudrās domas noteikti lika jums ieslgt sapnī. Izbraucieni un spēles atdzīvojas no papīra. Čau! Viss ir veidots no līnijām, tāpēc formām nav dziļuma: tās ir plakanas. To sauc par 2D.

Kvadrāti, taisnstūri, apli un trīsstūri ir 2D formas. Laipni lūdzam Pop-Up gadatirgū!

Misija

Pārvietojieties pa izstāžu laukumu, lai redzētu visu jautrību. Draudzīgās 2D formas lieliski pavada laiku — un dažas to spēles varat spēlēt arī jūs!

1: āķa forma

2: Funhouse

3. Formas mozaika

HOOK-A-SHAPE

Lai varētu nosaukt formu, jums jāzina, kā tās izskatās.

Uzspiežot uz materiāliem Jums ir iespēja gan redzēt to, ko varēs skolnieki, gan arī redzēt skolotāju piezīmes, uzdevumus skolēniem un dažādus citus materiālus. Detalizētības līmenis atšķirās no tā cik daudz laika tiks pavadīts konkrētajā ainā

izveidošana

CLASSVR
POWERED BY EDUVERSE

Saturs Piegādāt

Atskaņošanas saraksts 5

2D uznirstošais izstāžu laukums
26MB

Frakcijas, gardumu dalīšana
17MB

Roku frakcijas svētki
15MB

Gaismas, kamera, frakcija!
32MB

Attiecība - dubļu pīrāgi un piena kokteiļi
51MB

← Daļas, decimāldaļas un procenti

Daļas, decimāldaļas un procenti
4 Objekti

Izvēlieties visu atskaņošanas sarakstu un ievielciet to "Atskaņošanas saraksta" blokā

Darbības

Rādīt QR

Bibliotēka

Avantis World Theme Park

Ievadiet savus skolēnus ieskaujošajā attiecību, daļskaitļu un decimālskaitļu pasaulē. Izprotot skaitļus, skolēni atklās skaitļu modeļus un izteiks tos, lai parādītu proporcijas no veseliem skaitļiem un grupām.

Objekti

Frakcijas, gardumu dalīšana
17MB

Roku frakcijas svētki
15MB

Gaismas, kamera, frakcija!
32MB

Attiecība - dubļu pīrāgi un piena kokteiļi
51MB

Birkas

Matemātika

Ainu ceļveži

Roku frakcijas dzīres skolotāja piezīmes

Roku frakcijas dzīres atbildes

Roku frakcijas svētku darblapa

Gaismas, kamera, frakcija! Skolotāja piezīmes

Gaismas, kamera, frakcija! Atbildes

Gaismas, kamera, frakcija! Darba lapa

Dalīskaitļi — gardumu dalīšana skolotāja piezīmes

Dalīskaitļi — atbilstu koplietošana

Dalīskaitļi — koplietošanas darblapa

Jūs varat ievilkt gan individuālos materiālus, gan arī jau gatavus atskaņošanas sarakstus

saglabāšana

The screenshot shows the CLASSVR interface with a dialog box titled "Saglabāt atskaņošanas sarakstu" (Save playlist). The dialog box contains a text input field with the text "Fractions, Decimals & Percentages". Below the input field is a list of items: "Nesen atskaņotie atskaņošanas saraksti", "TEST", "Raunas pamatskola skolotāji", "SEND tipa", "Dažādi skolām", "Salaspils 1. vidusskola", "Liepas pamatskola skolotāji", "9. klase enerģijas ražošana", and "FizMat". At the bottom of the dialog box are two buttons: "Saglabāt atskaņošanas sarakstu" (Save playlist) and "Atcelt" (Cancel). The background of the interface shows a list of items under the heading "Atskaņošanas saraksts 5" and a section titled "Daļas, decimāldaļas un procenti".

Lai saglabātu, nospiediet apakšā uz saglabāšanas ikonas, tad izveidojiet nosaukumu jaunajam sarakstam un saglabāiet to

sameklēšana

The screenshot displays the CLASSVR interface, which is a platform for virtual reality education. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Includes the CLASSVR logo, navigation tabs for "Plāns" (Plan) and "Piegāde" (Delivery), and a "Palīdzība" (Help) button.
- Left Sidebar:** Contains a search bar labeled "Atskaņošanas saraksts" (Playback list) and a list of categories: Angļu, Matemātika, Zinātne, Vēsture, Māksla un dizains, Bioloģija, Ķīmija, Pilsonība, Informātika, and CTE.
- Main Content Area:**
 - Atklājiet (Discover):** A section titled "Piedāvātie atskaņošanas saraksti" (Offered playback lists) featuring various educational content cards with icons and titles like "JAUNUMS: Ziedoši augi", "Mēness jaunais gads", "Saules sistēmas piedzīvojums", "Ledāji", "Dizains un tehnoloģijas...", "JAUNS Xplodables: Interaktīvie modeļi", "JAUNUMS: Triasa perioda izpēte", "JAUNUMS: Amerikas kolonijas", "Lauksaimniecība: lopkopība", and "Polā".
 - Meklēt pēc tēma (Search by topic):** A row of colored buttons representing different subjects: Angļu, Matemātika, Zinātne, Vēsture, Māksla un dizains, Bioloģija, Ķīmija, Pilsonība, Informātika, and CTE.
 - Eduverse karjeras iespējas un tehniskā izglītība (Eduverse career opportunities and technical education):** A section with icons for "Karjeras gatavība", "Karjeras izpēte", "Profesionālās izglītības ceļi", "ClassVR", "Tematiskais parks Avantis World", "Eduverse360", and "Kopiena".
 - Eduverse+ (Eduverse+):** A row of icons for "EduverseAI", "STEAM3D", "CareerHub", "WildWorld", "Delightex Edu", "Latviešu mācību programma", and "ThingLink".
 - Citas bibliotēkas (Other libraries):** A section with icons for "Delightex Edu", "Latviešu mācību programma", and "ThingLink".
- Right Sidebar:** Contains a "Bibliotēkas" (Libraries) section with a search bar and a list of libraries: "Mani atskaņošanas saraksti" (My playback lists), "Mans mākonis" (My cloud), "Koplietots" (Shared), "Koplietotie atskaņošanas saraksti" (Shared playback lists), and "Koplietotais mākonis" (Shared cloud).

Uzspiežot uz “Mani atskaņošanas saraksti” varēsiet atrast visus Jūsu veidotos sarakstus.

Uzspiežot uz “Kopīgotie atskaņošanas saraksti” varēsiet atrast visus organizācijas sarakstus, ja ar tiem ir dalījušies Jūsu kolēģi.