



Simulācijas spēles kā metode darbam ar jauniešiem - VADLĪNIJAS -

2021

©Biedrība "Jaunatnes organizāciju apvienība IMKA Latvija"
Tulkojums latviešu valodā. Visas tiesības aizsargātas
imka@imka.lv

Saturs

Ievads	3
1. Darba ar jaunatni vispārīgs koncepts	4
2. Īss ievads tematikā	
2.1. Demokrātija	7
2.2. Radikalizācija	8
2.3. Kritiskā domāšana	9
2.4. Lēmumu pieņemšana	10
2.5. Demokrātijas izglītība radikālisma un ekstrēmisma mazināšanai	11
3. Simulācijas spēles kā metode darbam ar jauniešiem	12
4. Simulācijas spēles izveides priekšnosacījumi	
4.1. Mērķis	14
4.2. Mācīšanās ieguvumi	14
4.3. Mācīšanās sasniegumi	15
4.4. Dalībnieki	15
4.5. Ierobežojumi	16
4.6. Īstenošanas laiks	16
4.7. Nepieciešamie resursi	17
5. Simulācijas spēles īstenošana – soli pa solim	
5.1. Sagatavošanās posms	18
5.2. Īstenošanas posms	18
5.2.1. Simulācijas spēles vadīšana	19
5.2.2. Debrīfings kā aktivitātes pievienotā vērtība	20
5.2.3. Pasākuma novērtēšana	23
5.3. Turpinājuma pasākumi	24
6. Piemēri no īstenotajām spēlēm #Hashtag	25
Informācija par projektu un partneriem	26
Izmantotā literatūra	28

- 1.pielikums Iepazīšanās aktivitātes un aktivitātes veiksmīgai iziešanai no spēles lomām
- 2.pielikums Pasākuma novērtēšanas aktivitātes
- 3.pielikums Noderīgas izdrukas #Hashtag spēlei
- 4.pielikums Simulācijas spēles #Hashtag noteikumi – materiāls spēles vadītājam
 - 4.1. #Hashtag – 1.versija
 - 4.2. #Hashtag – 2.versija

levads

Projekta "Hashtag" īstenošanā iesaistītās partneru organizācijas no Latvijas, Vācijas, Francijas un Čehijas neformālās izglītības jomā un darbā ar jauniešiem un personām, kas strādā ar jauniešiem darbojas jau daudzus gadus.

Pēdējos gados, pieaugot nedemokrātiskas uzvedības izpausmēm, antisemītiskai, rasistiskai un ksenofobiskai attieksmei un rīcībai, "naida runai" un vardarbībai jauniešu vidū visā Eiropā, projekta partneri apvienojās ar mērķi veidot atbalsts instrumentus personām, kas strādā ar jauniešiem.

Projekts "Hashtag" ir viens no projekta partneru sadarbības rezultātiem un tas tika veltīts demokrātijas, lēmumu pieņemšanas, radikalizācijas mazināšanas un kritiskās domāšanas tēmām, kuru iepazīšanai un prasmju attīstībai kā metodi aicinām izmantot simulācijas spēles.

Projektā piedalījās projekta partneru pieaicinātie metodisko materiālu izstrādes jomas eksperti, eksperti tematikā un neformālās izglītības apmācītāji. Izstrādātā metodika – vadlīnijas simulācijas spēļu izveidei, t.sk. iekļaujot jaunu simulācijas spēli projekta tematikā - ir paredzēta izglītotājiem nedemokrātiskas uzvedības mazināšanas jauniešu vidū jautājuma risināšanai gan izglītības iestādēs, gan jauniešu centros un nevalstiskās organizācijās.

Mēs ticam, ka simulācijas spēles ir viens no visefektīvākajiem veidiem jaunu zināšanu apguvei, attieksmes veidošanai un dažādu rīcības modeļu iepazīšanai. Mēs patiesi priecāsimies, ja šis metodiskais materiāls tiks plaši izmantots Jūsu ikdienas darbā un labprāt atbildēsim uz ikvienu jautājumu par metodikas izmantošanu, iesaistīsimies arvien jaunu simulācijas spēļu izveidē un priecāsimies dzirdēt Jūsu pieredzes stāstus.

Patiesā cieņā,

Gunta Kelle, projekta "Hashtag" vadītāja Latvijā

Inese Šubēvica, autore

1. Darba ar jaunatni vispārīgs koncepts

Darbs ar jauniešiem tiek īstenots dažādās iestādēs un organizācijās: jauniešu centros un jaunatnes organizācijās, izglītības, sociālā darba, kultūras un sporta iestādēs, baznīcās, uzņēmumos u.c., un dažādos izglītības formātos: formālā izglītība, neformālā izglītība, ikdienas izglītība un interešu izglītība.

Darbs ar jauniešiem mūsdienu pasaulē tiek saukts arī par jaunatnes darbu un jaunatnes darba definīcija kļūst arvien plašāka un plašāka. Ar jaunatnes darbu parasti tiek saprasta pieeja jauniešu personiskajai attīstībai, sociālajai integrācijai un aktīvam pilsoniskumam. Jaunatnes darbs ir "atslēgvārds" visiem pasākumiem, kuri attiecas uz jauniešiem vai ir jauniešu veidoti, un kuriem ir sociāla, kultūras, izglītojoša vai politiska ievirze. Jaunatnes darbs ir daļa no "ārpuskolas" izglītības jomas, ko pazīst arī kā neformālo izglītību. Galvenais jaunatnes darba mērķis ir radīt jauniešiem iespēju veidot savu nākotni pašiem.¹

Darbs ar jaunatni notiek ārpus skolas, brīvā laika pavadīšanas pasākumos un darba ar jaunatni pamatā ir neformālās un ikdienas mācīšanās procesi un brīvprātīga līdzdalība. Darba ar jaunatni pasākumi ir pašu jauniešu īstenoti, jauniešu un jaunatnes darbinieku kopīgi īstenoti vai izglītotāju uzraudzīti, kurus īsteno profesionāli vai brīvprātīgi jaunatnes darbinieki un izglītotāji, un tie var attīstīties un tikt pakļauti pārmaiņām, ko izraisījusi procesu dinamika.²

Darbs ar jaunatni notiek tad, kad jaunieši sanāk kopā un ar savu iniciatīvu un iesaisti sāk risināt jautājumus, kas viņiem konkrētajā brīdī šķiet svarīgi. Šādā veidā viņi uzlabo apkārtējo pasauli, bet, galvenokārt, nostiprina savas kompetences.³

Jaunatnes darba pasākumus var iedalīt vairākās kategorijās:

- izpratnes veidošana un informatīvas kampaņas;
- informācija un konsultācijas;
- starptautiskā sadarbības attīstība un brīvprātīgais darbs;
- brīvā laika pavadīšanas pasākumi;
- projektu aktivitātes (pašu organizētas);
- izglītības pasākumi;
- ielu jaunatnes darbs, u.c.

Šos pasākumus var piemērot dažādās jomās, sākot no kultūras un mākslas, amatniecības, vides, vēstures mantojuma, sporta, līdz tādām jomām kā politika, pilsonība, cilvēktiesības un jautājumi par veselību, drošību vai noziedzību.⁴

Neformālajā izglītībā strādājošajam praktiķim ir pieejams plašs metožu klāsts – iepazīšanās aktivitātes, ledus laušanas spēles, lomu spēles, izvērtēšanas aktivitātes, simulācijas spēles, u.c. Neformālās izglītības metožu izmantošanas iespējas ir ļoti plašas un tās ir izmantojamas un pielāgojamas atbilstoši konkrētajiem mērķiem, norises vietas un auditorijas īpatnībām, īstenošanai pieejamajam laikam, u.c. Neformālās izglītības metodes ir izmantojamas jebkurā iestādē vai organizācijā, kurā tiek organizēts darbs ar jauniešiem.

¹ Youth work essentials, Council of Europe, <https://www.coe.int/en/web/youth-portfolio/youth-work-essentials>

² Resolution of the Council and the representatives of the governments of the Member States, meeting within the Council on youth work, Brussels, 18 and 19 November 2010

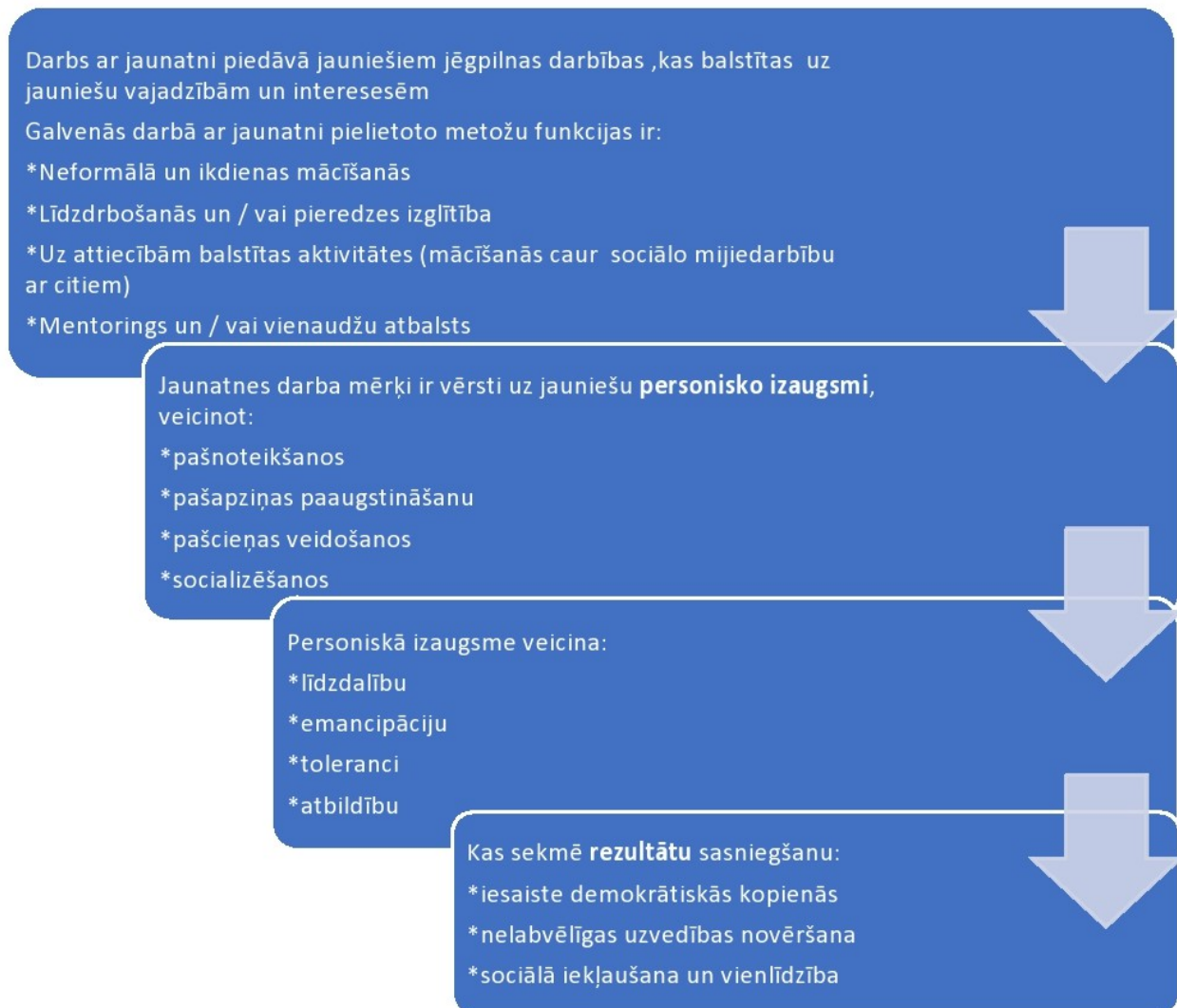
³ ABC of youth work. How to work with groups in the changing world,

<https://abc-of-youthwork.eu/portfolio/abc-of-youth-work-how-to-work-with-groups-in-the-changing-world/>

⁴ Manual Training of Youth workers, 2015,

https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1494/Manual%20TOYW%20EN%20Online.pdf

Darba ar jaunatni galvenās funkcijas atbilstoši formālajam ietvaram



Avots: Working with young people: the value of youth work in the European Union, European Commission, 2014

Galvenās institūcijas un organizācijas, kas veic darbu jaunatni, ir *jauniešu centri un jaunatnes organizācijas*. Šādas iespējas jauniešiem tiek piedāvātas diezgan daudz, tomēr ar to nepietiek - liela daļa jauniešu joprojām nav iesaistīti darba ar jaunatni jomā. Šis ir arī viens no iemesliem, kāpēc jauniešu centri un jaunatnes organizācijas arvien vairāk un vairāk attīsta sadarbību ar citām iestādēm.

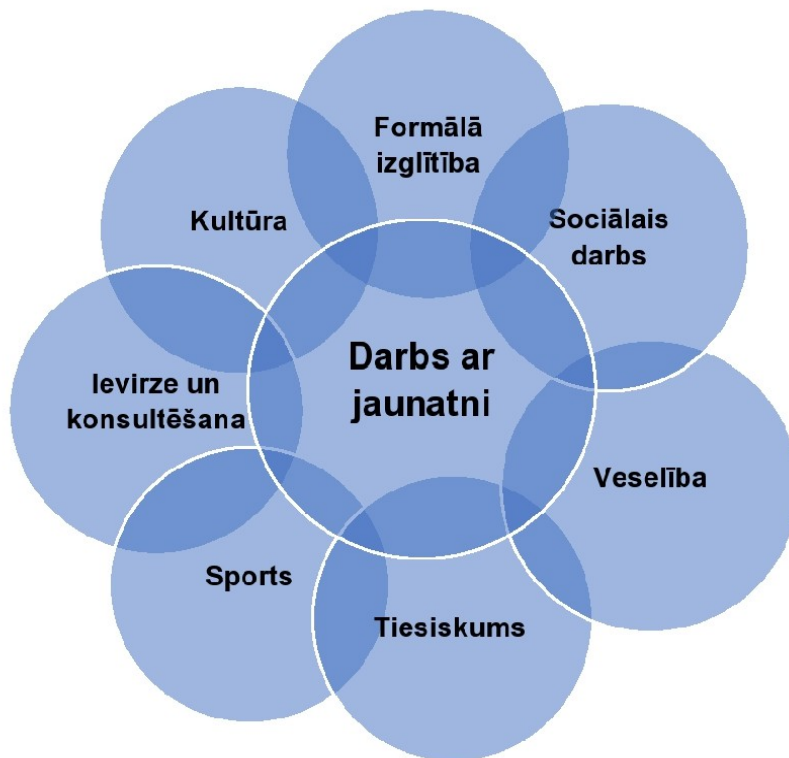
Izglītības iestādes kā formālās izglītības institūcijas arī spēlē noteiktu lomu jauniešu personīgajā attīstībā. Arvien vairāk neformālās izglītības metodes tiek izmantotas formālajā izglītībā, kur ieguvēji ir ikviens – skolotāji, skolas vadība, vecāki un, protams, arī paši skolēni. Izglītības iestādes kļūst par būtiskiem sadarbības partneriem darbā ar jaunatni iesaistītajām pusēm, padarot darbu ar jaunatni pieejamāku un tuvāku plašākai mērķa grupai.

Kultūras un sporta iestādēs, galvenokārt, apgūst interešu izglītību, bet ir atrodami lieliski piemēri, kad plašāka darba ar jauniešiem mērķa grupa tiek sasniegta caur interešu izglītības iestādēm.

Būtiska darbā ar jaunatni loma ir arī *sociālā darba iestādēm* – sociālie centri, bērnu nami, sociālās mājas jauniešiem, grupu mājas, ieslodzījumu vietas, u.c. Arī šajās iestādēs arvien vairāk tiek izmantotas neformālās izglītības metodes. Atvērtība sadarbībai liecina arī par ticību daudzveidībai darbā ar jauniešiem.

Arī citām iesaistītajām iestādēm un organizācijām ir būtiska loma darba ar jaunatni attīstībā.

Nenoteiktās robežas starp jaunatnes darbu un citām jomām



Avots Working with young people: the value of youth work in the European Union, European Commission, 2014

2. Īss ievads tēmā

2.1. Demokrātija

Demokrātija ir tautas valdība; valdības forma, kurā augstākā vara tiek piešķirta tautai un kuru tieši īsteno tauta vai viņu ievēlēti pārstāvji saskaņā ar brīvu vēlēšanu sistēmu.⁵

Demokrātija ir ticība brīvībai un vienlīdzībai starp cilvēkiem vai uz šīs pārlicības balstīta valdības sistēma, kurā vara ir vai nu vēlētu pārstāvju rokās, vai arī tieši pašu cilvēku rokās. Tā arī nozīmē - valsti, kurā varu ieņem vēlēti pārstāvji.⁶

Demokrātijas ideja pasaulē ir ieguvusi savu morālo spēku un populāro pievilcību, galvenokārt, tās divu galveno principu dēļ:

1. Individuāla autonomija: doma, ka nevienam nav jāpiemēro noteikumi, kurus ir uzspieduši citi. Cilvēkiem ir jābūt iespējai kontrolēt savu dzīvi (iemesla robežās);
 2. Vienlīdzība: Ikvienam jābūt vienāgai iespējai ietekmēt lēmumus, kas skar cilvēkus sabiedrībā.
- Šie principi ir intuitīvi pievilcīgi, un tie palīdz izskaidrot, kāpēc demokrātija ir tik populāra. Cilvēkiem ir svarīgi apzināties, ka katram ir tikpat daudz iespēju kā jebkurai citai lemt par kopīgiem noteikumiem. Demokrātijā problēmas rodas, jo cilvēkiem jāizlemj kā principus ieviest praksē – ir jāveido mehānisms, lai lemtu par to, kā tuvināt pretrunīgos viedokļus. Demokrātija piedāvā vienkāršu mehānismu - “vairākuma valdīšanu”, bet vairākuma valdīšana arī nozīmē, ka dažu cilvēku intereses netiek pārstāvētas. Optimālās veids, kā pārstāvēt ikviena intereses, ir lēmumu pieņemšanā izmantot konsensusu principu, kur mērķis ir atrast kopīgus interešu punktus un lēmuma pieņemšanu noslēgt ar tādu lēmumu, kurš ir pieņemams visiem.⁷

“Eiropas tautas, veidojot arvien ciešāku savienību, ir apņēmušās attīstīt nākotni, kurā valda miers, kuras pamatā ir kopīgas vērtības. Apzinoties savu garīgo un morālo mantojumu, Eiropas Savienība (ES) ir dibināta uz nedalāmām, universālām cilvēka cieņas, brīvības, vienlīdzības un solidaritātes vērtībām; tās pamatā ir demokrātijas un tiesiskuma principi. ES indivīds ir izvirzīts darbības centrā, t.sk. izveidojot ES pilsonību un vienotu brīvības, drošības un tiesiskuma telpu.”⁸

Sabiedrības attīstības procesi ES skaidri norāda uz to, ka demokrātija vēl nav pilnīga, tā pilsoņiem ir jāveido un jāargā.

Ir būtiski jau skolās un neformālās izglītības iestādēs īstenot politiskās izglītības programmas, lai jaunieši kļūtu par “atbildīgiem pilsoņiem”. Tā vietā mēs redzam daudzus jauniešus izglītības vidē, kuriem demokrātiskie procesi, kas bieži vien ir gari un meklē kompromisus, nešķiet saistoši. Politiskā izglītība nozīmē demokrātijas izpratnes veicināšanu, un tāpēc tā ir svarīgs pīlārs, lai ES cilvēki dzīvotu kopā.

Iesakām izlasīt: COMPASS – Manual for Human Rights Education with Young People, Council of Europe, 2020 <http://ej.uz/HRights>

⁵ <https://www.dictionary.com/browse/democracy>

⁶ Cambridge Dictionary <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/democracy>

⁷ Read more on <https://www.coe.int/en/web/compass/democracy>

⁸ From Charter on Fundamental rights of the European Union 2012/C 326/02

2.2. Radikalizācija

Radikalizācija ir process, kurā pieaug vēlme pieņemt, īstenot un atbalstīt tālejošas pārmaiņas sabiedrībā, kas ir pretrunā ar pastāvošo kārtību. Radikalizācija, kas noved pie vardarbīga ekstrēmisma, ir process, kurā cilvēks pieņem vardarbības izmantošanu politisku, ideoloģisku vai reliģisku mērķu sasniegšanai, tostarp vardarbīgam ekstrēmismam un terorismam. Propaganda ir informācija, jo īpaši neobjektīva vai maldinoša, ko izmanto, lai popularizētu kādu noteiktu politisku viedokli. Propaganda bieži ir saistīta ar psiholoģiskiem mehānismiem, kuri ietekmē un maina iedzīvotāju attieksmi pret kādu konkrētu iemeslu, amatu vai politisko darba kārtību, cenšoties panākt vienprātību par standarta uzskatu modeļiem.⁹

Pasaulē ir vairāk kā 1,2 miljardi jauniešu (vecumā no 15 līdz 24 gadiem), t.sk. aptuveni 89 miljoni jauniešu (vecumā no 15 līdz 29 gadiem) dzīvo ES valstīs. Jauniešus ietekmē nemitīgās pārmaiņas globālajos, sociālajos un ekonomiskajos procesos, un daudzi no jauniešiem saskaras ar nabadzību, atstumtību, nevienlīdzību un marginalizāciju. Viņu dzīves apstākļi un plašāka politiskā, sociālā un ekonomiskā vide, var padarīt viņus neaizsargātus pret dažādām radikālām ietekmēm un arī vardarbīgu radikalizāciju. Šīs jaunās tendences realitāte liek uzsvērt vajadzību sadarboties ar jauniešiem Eiropā un tās kaimiņu reģionos, stiprināt jauniešu noturību pret vardarbīgu radikalizāciju, un stiprināt to kopienas atvērtību un iekļautību, kurās viņi dzīvo.

Ir dažādi veidi un pieejas, kā novērst radikalizāciju. Neatkarīgi no tā, kāda pieeja tiek izmantota — simulācijas spēles, diskusijas, lomu spēles, utt. - ir skaidri jādefinē, kurā no līmeņiem mēs vēlētos novērst radikalizāciju (vai to, kas atrodas mūsu kontrolē un iespējās):

- *vispārēja prevencija* (saukta arī par primāro prevenciju) ir jebkāda veida aktivitāte, informācija, apmācība, kas vērsta uz dažādām grupām, lai novērstu noteiktu uzvedību un jebkādu iespējamu apdraudējumu. Vispārēja prevencija ietver ar dzīvesveidu saistītus pasākumus (apstākļu un uzvedības ietekmēšana), lai samazinātu risku vai stiprinātu aizsardzības faktoros pirms cilvēks sāk radikalizēties. Šo pasākumu ietekme ir ilgtermiņa un būtiski šos pasākumus īstenot cik drīz vien iespējams, maksimāli agrā jaunībā;
- *mērķorientēta prevencija* (saukta arī par sekundāro prevenciju vai selektīvo prevenciju) ir saistīta ar jau esošo radikalizācijas simptomu, attieksmes un uzvedības noviržu agrīnu konstatēšanu atsevišķiem cilvēkiem un grupām. Mērķorientēta prevencija ir vērsta uz personām un grupām ar augstu riska potenciālu, lai novērstu (turpmāku) nepilnīgu attīstību un atbalstītu cietušās personas konstruktīvāku dzīves veida attīstību;
- *indikatīvā prevencija* (saukta arī par augstākā līmeņa prevenciju) ir vērsta uz individuāliem cilvēkiem, kuri jau ir radījuši vai veicinājuši kādu apdraudējumu, tāpēc mazāk uzmanības tiek veltīts vides ietekmes, piemēram, kopienas vērtību, novērtēšanai vai risināšanai. Tomēr skolai un ģimenei ir svarīga loma personas radikalizācijas mazināšanā pēc nokļūšanas radikālu personu vidē. Indikatīvās prevencijas mērķis ir novērst turpmākās problēmas un novērst recidīvus, ietver rehabilitācijas un sociālās reintegrācijas pasākumus.

lesakām izlasīt: “Jaunatnes darba ieguldījums marginalizācijas un vardarbīgas radikalizācijas novēršanā”, Eiropas Komisija, 2017, <https://ej.uz/Radicalization>

⁹ The contribution of youth work to preventing marginalisation and violent radicalisation, European Commission, 2017, http://www.injuve.es/sites/default/files/informe_coe.pdf

2.3. Kritiskā domāšana

Kritisko domāšanu var definēt kā domāšanas veidu, kas uztver informāciju kā vienkāršu sākumpunktu. Tā tiecas pēc pierādāmiem argumentiem un sākas ar jautājumiem. Kritiska domāšana vispirms identificē ideju/informāciju, tad pēta to, piemēro pretējus argumentus un, visbeidzot, nonāk pie secinājuma. Kritiskās domāšanas pamatā ir individuāla pieeja, brīvība pieņemt neatkarīgus lēmumus un vienlaikus pieņemt vai atteikties no idejas, ko izteicis kāds cits. Visa pamatā ir brīva, autonoma un, pats svarīgākais, sava domāšana.

Lai spētu kritiski domāt, ir jāzina fakti, teorijas, hipotēzes, dati un koncepcijas. Tas ir domāšanas veids, kas vienmēr sākas ar jautājumu uzdošanu un problēmu apzināšanu, kuras ir jārisina un jāatrisina. Caur kritisko domāšanu var iemācīties labāk izprast apkārt esošos notikumus. Ja, izmantojot kritisko domāšanu, izdodas rast veidu, kā atrisināt vienu vai citu radušos jautājumu, tad ir arī būtiski norādīt uz argumentiem, kuri pierāda, ka risinājums ir loģisks un praktisks.

Kritiskā domāšana ļauj uzlabot izteiksmes spēju un vienlaikus mudina lasīt, palīdz attīstīt pašiem savus uzskatus un māca pareizi diskutēt. Kritiskā domāšana sekmē cilvēku vēlmi sadarboties ar citiem un respektēt dažādus viedokļus. Visbeidzot, kritiskā domāšana atbalsta kritisku pieeju informācijai un ļauj saglabāt iegūtās zināšanas. Dalīšanās ar savām domām ar citiem palīdz pārbaudīt un precizēt domas, kas radušās. Kritiskā domāšana, galvenokārt, ir ideju apmaiņa, iecietība un atbildība par viedokļiem, kuri tiek pausti pasaulē. Lai pareizi apgūtu kritisko domāšanu, tiek izmantotas īpašas stratēģijas un metodes, kuras atbalsta ne tikai dialogu, bet arī diskusijas.

E-R-R ietvars¹⁰

Atpazīšanas, Nozīmes pastiprināšanas un Pašvērtējuma īstenošanas (*Evocation, Realization of meaning and Reflection*) mācīšana un apgūšana (ERR sistēma) ir trīspakāpju sistēma un ieņem nozīmīgu vietu kritiskās domāšanas attīstībā. Šeit runa iet par nepārtrauktu dažādu mācību pasākumu secību, ar kuru palīdzību mācību dalībnieki atzīst savu atziņu, saprot, kā zināšanu sastāvdaļas sader kopā, patstāvīgi meklē jautājuma pamatu, apstrādā informāciju, izpauž sevi, novērtē un, visbeidzot, novērtē sasniegtās izmaiņas. ERR sistēmas posmi:

1. Atpazīšanas posms – šajā posmā tiek apkopotas tās zināšanas, kuras jau ir par konkrēto tēmu vai apskatāmo jautājumu;
2. Nozīmes pastiprināšanas posms – jaunā informācija tiek sasaistīta ar jau esošo un veidojas jauna, precīzāka nozīme;
3. Pašvērtējuma posms – šajā posmā ir svarīgi apsvērt, cik lielā mērā ir izdevies paplašināt zināšanas un kā ir mainījušies uzskati.

RWCT programmas

Būtisku lomu kritiskās domāšanas attīstībā pasaulē spēlē *Reading and Writing for Critical Thinking International consortium* (RWCT).¹¹ Tā mērķis ir ieviest skolās jaunas mācību metodes, kuras mudinātu visu vecumu skolēnus attīstīt savu kritisko domāšanu un vajadzību pēc mūžizglītības. Ir daudz kritiskas domāšanas metožu, ko ikviens var pētīt un izmantot atbilstoši savām vajadzībām: prāta vētra, domu kartēšana, apgrieztā domāšana, brīvā rakstīšana, venn diagrammas, u.c.

Iesakām papildus iepazīties ar dažādiem noderīgiem materiāliem Kritiskās domāšanas fonda mājas lapā www.criticalthinking.org

¹⁰ Practical guide to active learning methodologies, People in need, 2014, <https://resources.peopleinneed.cz/documents/63-pin-mtm-manual-2014.pdf>

¹¹ Reading and Writing for Critical Thinking International consortium <https://www.rwctic.org/>

2.4. Lēmumu pieņemšana

Ir daudz grāmatu un publikāciju par lēmumu pieņemšanu. Pastāv dažādas lēmumu pieņemšanas formas: ar visu piekrišanu (konsensus), sociokrātiju, balsošanu bez kandidāta utt.

Svarīgi lēmumu pieņemšanā ir ne tik daudz risinājums, cik līdzeklis tā sasniegšanai – šo principu ir svarīgi vienmēr atcerēties un integrēt darba ar jauniešiem aktivitātēs. Ikvienu kopienu ir orientēta uz rezultātu, izpildījumu un rīcības nolūku. Bet kā ir ar līdzekļiem, lai sasniegtu iecerēto, kolektīvās domāšanas veidiem vai izvēlēto lēmumu pieņemšanas modeli?

Neformālās izglītības organizācijas veicina kolektīvās domāšanas kā kopienas vērtības attīstīšanu iesaistīto pušu vidū. Taču ne vienmēr ir viegli šo vērtību ieviest ikdienas dzīvē. Ir būtiski vienoties par to kā attīstīt iekļaujošu lēmumu pieņemšanas procesu – ne tik daudz par sasniedzamo rezultātu kā par veidu, kā nonākt līdz kādam rezultātiem, par lēmumu pieņemšanas modeli. Šeit būtiski paturēt prātā, ka vienmēr ir kādi iemesli, kāpēc netiek domāts par to, kā kopienā kopīgi pieņemt lēmumus: laika trūkums, naudas trūkums, cilvēku trūkums, nepietiekamas prasmes.

Lai veicinātu kolektīvas lēmumu pieņemšanas iedzīvināšanu praksē, ir jāmeko reizēm paspēt kādu soli atpakaļ vai uz sāniem. Tas nozīmē - jāanalizē, jāvelta laiks lēmumu pieņemšanas formas izvēlei un jāļauj grupai izpausties.

Katrai organizācijai vai personai ir savas prioritātes lēmumu pieņemšanas modeļa piemērošanā. Tas šķiet diezgan loģiski un veselīgi. Tas ir arī jautājums par dažādu lēmumu pieņemšanas modeļu pārzināšanu, lai piemērotu labāko konkrētai situācijai. Mācības, lai apgūtu zināšanas par lēmumu pieņemšanas procesiem, ir jāīsteno sistemātiski un ilgtermiņā. Tikai caur mācīšanās procesiem organizācija vai persona spēs definēt sev vai konkrētai situācijai piemērotāko lēmumu pieņemšanas modeli.

Kritiskās domāšanas attīstīšana ir neformālās izglītības vērtību pamatā, sniedzot iespēju apšaubīt lēmumu pieņemšanas modeļus. Vai vairākuma balsojums joprojām ir aktuāls? Vai balsošana ar kandidātiem joprojām ir aktuāla? Ne vienmēr. Bet aicinām uzzināt vairāk personīgā līmenī kāpēc nav viens labākais lēmumu pieņemšanas modelis.

Iesakām izlasīt: “4. T-Kit: Intercultural learning”, Eiropas Komisija un Eiropas Padomes jaunatnes partnerība, 2018, <https://ej.uz/Decision>

2.5. Demokrātijas izglītība radikālisma un ekstrēmisma mazināšanai

Radikālisma un ekstrēmisma mazināšana kā koncepts darbā ar jauniešiem politiskajā diskursā Eiropas valstīs tiek saprasts atšķirīgi.

Radikālisms ir politiska nostāja un arī tās pārvēršana darbībā, kuras mērķis ir būtiski mainīt politisko un sociālo kārtību. Sociālais pasūtījums šajā kontekstā nav definēts. Tomēr, jo īpaši pēc tādu totalitāru režīmu kā nacionālais sociālisms pieredzes, mēs varam uzskatīt to par morālu pienākumu nostāties pret šādiem režīmiem. Bez radikālas rīcības Berlīnes mūra krišana un tai sekojošās politiskās pārmaiņas vai Franču revolūcija nebūtu bijusi iespējama. Tāpēc atkarībā no politiskās sistēmas, kurā mēs dzīvojam, mums jābūt radikāliem, lai īstenotu taisnīgus sociālos pasūtījumus.

Termins "ekstrēmisms" raksturo attieksmi un rīcību uz demokrātiskā spektra robežas. Vācijā, jo īpaši kreisā spārna ekstrēmisms, labējais ekstrēmisms un reliģiski motivētais ekstrēmisms tiek definēts kā antidemokrātisks ikgadējā ziņojumā par konstitūcijas aizsardzību.

Termins ir pretrunīgs divu iemeslu dēļ:

- 1) termins ir līdzvērtīgs visu virzienu galējās attieksmes potenciālam, kas noved pie milzīgas pārmērīgas vienkāršošanas. Ekstrēmisma jēdziens nav pietiekami precīzs, lai atšķirtu Reiha pilsoņu, veco fašistu vai konservatīvo partiju antidemokrātiskos mērķus;
- 2) spēja definēt ekstrēmismu paliek katras valsts ziņā. Uzsvars tiek likts uz pašreizējo sociālo kārtību.

Tādējādi, piemēram, var tīkties pēc vēlmes mainīt konstitūciju vai pašreizējo demokrātisko sistēmu uz citu, progresīvāku demokrātisku sociālo kārtību, jo tā apstrīd esošo sistēmu. Galējā gadījumā politiska diskusija, kas pieprasa aizstāt Vācijas demokrātisko sistēmu ar Latvijas vai Francijas sistēmu ar samērā spēcīgu tieši vēlēta prezidenta lomu, kurš nosaka premjera kandidātu, varētu tikt raksturota kā ekstrēmistiska un, tā rezultātā, pat tiesāta.

Ir būtiski, ka mēs spējam runāt par dažādiem demokrātijas veidiem kā ideālu. Visas demokrātiskās sistēmas pat tikai ES valstu vidū ir atšķirīgas un to raksturīgās iezīmes ir izskaidrojamas ar valsts vēsturi, par tām atsevišķos gadījumos ir bijis jācīnās pat asiņainos konfliktos. Demokrātiskām sistēmām vienmēr ir priekšrocības un trūkumi, un tām ir jāpaliek maināmām - tik ilgi, kamēr tās ir demokrātiskas. Izglītojošā darbā ar mērķa grupām ir svarīgi parādīt, ka un kā tiek aizstāvētas savas demokrātijas un ka ir jāiznīcina jebkuri pret demokrātiju vērstie uzbrukumi.

Projekta "Hashtag" ietvaros izveidotā simulācijas spēle ir piemērs tam, cik aizraujošā, bet tajā pašā laikā vienkāršā veidā, ir iespējams izzināt dažādus lēmumu pieņemšanas modeļus, attīstīt kritisko domāšanu, iepazīt demokrātijas procesu stiprās un vājās puses. Simulācijas spēlēs to dalībniekiem ir iespēja attīstīt diskusiju prasmes, konfliktu risināšanas prasmes un to, cik svarīgi ikvienam ir atrast savu vietu sabiedrībā, izrādīt solidaritāti un cieņu pret kopējo labklājību. Demokrātija ir sabiedrības pamats un ikvienam ir jāiemācās rūpēties par demokrātiju kā politisko sistēmu. Šis viss kopums ir viens no daudzajiem demokrātijas izglītības piemēriem.

3. Simulācijas spēles kā līdzeklis darbam ar jauniešiem

Simulācijas spēles definīcijas ieviesējs ir Martins Šubiks (1975): “... spēles, ko izmanto, lai pavairotu un mācītu uzvedības modeļus un procesus, kuros izmanto cilvēku noteiktā lomā, faktiski vai simulējot”. Simulācijas spēles ir iespēja atklāt lietas vai faktus /pat par sevi/, kas agrāk nav dzirdēti vai piefiksēti. Simulācijas spēles sniedz iespēju praktizēt jaunu uzvedību un attieksmi drošā, nevērtējošā vidē. Simulācijas ir ļoti spēcīgs līdzeklis darbam ar jauniešiem, jo īpaši starpkultūru perspektīvā, lai konfrontētu un risinātu aizspriedumus un stereotipus par citām kultūrām. Simulācijas spēlēs svarīgi ir tas, ka simulētā realitāte ir drošāka vide simulāciju dalībniekiem, lai stātos pretī kultūras atšķirībām vai citiem apskatāmās tēmas aspektiem. Īpaši, ja simulācijā tiek risināti jautājumi, kas saistīti ar iespējamām pretrunām. Simulācijas spēles piedāvā drošu vidi, kur izpētīt tādas pretrunīgus jautājumus kā reliģiskā pārliecība, dzimumu lomas, dzimumu līdztiesība, politiskā piederība, u.c.

Lai simulācijas spēle būtu efektīva, ir jānodrošina, ka tiek ņemti vērā šādi aspekti:

- a. jānodrošina dalībnieku maksimāla emocionāla iesaistīšanās;
- b. jānodrošina droša vide;
- c. jāieplāno pietiekams laiks aktivitātei un jāīsteno debrīfings mācīšanās pieredzes identificēšanai, lai simulācijas spēle kalpotu par “integrējošu mācīšanos” – mācīšanās process, kas ļauj mācīties no atšķirībām un pretrunām, kas izzinātas drošā mācīšanās vidē.¹²

Simulācijas laikā jaunieši var formulēt, kas viņiem rūp, risināt pretrunīgas tēmas, uzlabot savu kritisko domāšanu, izaicināt stereotipus, mītus, uzskatus un uztveres. Simulācijas ir veids, kā radīt bagātu komunikatīvu vidi (realitātes attēlojumu), kurā dalībnieki uzņemas funkcionālas lomas - dažādus pienākumus un atbildības un strādā kopā kā viena grupa, lai pieņemtu lēmumus un rastu risinājumus situācijās, kas cieši saistītas ar reālo dzīvi. Lai sasniegtu definēto mērķi, simulāciju dalībniekiem jāiemācās sazināties mērķa grupas valodā, pielāgoties reālās dzīves atbildīgai (profesionālai) rīcībai un respektēt pastāvošās ētikas normas.

¹² Intercultura learning and non-formal education, G.Balasanyan, 2011, <https://www.toolfair.eu/tf6/sites/default/files/tools/2011-29/Thesis%20all%20in%20One%20-%20Updated%20NE.pdf>

Simulācijas bieži tiek jauktas ar lomu spēlēm. Zemāk tabulā tiek piedāvāts iepazīties ar galvenajām atšķirībām starp simulācijas un lomu spēlēm kā metodēm darbā ar jauniešiem.¹³

Simulācijas	Lomu spēles
Tiek nodrošināta (simulēta) vide, izmantojot teksta, audio vai video ievadu	Dalībniekiem ir jārada (jāizdomā) galvenie darbības vides aspekti
Tiek piedāvāta pamatinformācija par tēlu (dzimums, vecums, darbs utt.) bez detalizēta apraksta	Dalībnieki paši izdomā galvenos faktus par savām lomām vai tiem ir jārikojas stingri saskaņā ar piedāvāto scenāriju vai aprakstu. "Tu dusmojies tāpēc, ka Tavs draugs saplēsa Tavu pulksteni."
Dalībnieki pieņem savu lomu (uzņemas pienākumus/atbildības un veic definēto uzdevumu saskaņā ar piešķirto lomu)	Dalībnieki spēlē/pilda iepriekš noteiktu lomu (izliekas par kādu citu atbilstoši piešķirtajai lomai)
Var būt iesaistīta iztēle. Izgudrot kaut ko nav atļauts	Dalībnieki tiek mudināti izgudrot/radīt visu, kas nepieciešams, lai izspēlētu piešķirto lomu
Reāla komunikācija kontrolētā reālistiskā situācijā	Dialogi fiksētā kontekstā vai improvizācijas runa iedomātajos tēlos

Simulācijas liek jauniešiem domāt par risinājumiem, apspriest tos ar vienaudžiem, veidot jaunas sadarbības un paplašināt savus redzeslokus. Simulācijā, ko šajā kontekstā var saukt arī par "spēli ar nolūku", "spēlētāja" praktizē komandas darbu caur piešķirto simulācijas lomu. Īstajam "spēlētājam" un viņa raksturam spēlē ir dažādas īpašības un zināšanas, tāpēc "spēlētājs" var mācīties no rakstura un gūt ieskatu, kā problēmu risināšana tiek vadīta situācijās, kas notiek reālajā dzīvē medicīnās, likumdošanas, pilsētplānošanas vai kādā citā jomā. Sadarbība ar citiem "spēlētājiem" un personāžiem simulācijas laikā māca komandas darbu un stratēģiskās plānošanas nozīmi, kas ir iespējama tikai tad, ja spēles ietvaros tiek veidota piemērota komunikācija. Simulācijas spēles plaši tiek pielietotas izglītībā, uzņēmējdarbībā un citās jomās, kur vajadzīga apmācība. Problēmu risināšana caur spēlošanu (simulāciju) parasti ir radošs process, kas neietver kādu konkrētu rīcības modeli vai scenāriju. "Spēlētājam" ir jārikojas loģiski, konsekventi, tā atklājot savu ceļu uz panākumiem. Simulācijas spēles sekmē radošo domāšanu, kas ir cieši saistītas ar personu kognitīvajām prasmēm radīt un izvērtēt dažādas idejas un alternatīvas, kā arī jaunas un praktiskas idejas. No otras puses, jaunatnei mūsdienās ir jābūt pietiekami skeptiskai, lai problēmu risināšana būtu pēc iespējas efektīvāka. Simulējot situācijas, mainot stratēģijas un atklājot katras rīcības sekas, spēlošana māca ar kritisku domāšanu izdarīt labākos spriedumus par to, kam ticēt un ko darīt vai nedarīt. Izmēģinot dažādus rīcības modeļus ar simulāciju, tiek trenētas analītiskās prasmes un atmiņa, veicināta atbalsta sniegšana "spēlētājiem" līdzīgās situācijās un sniedz praktisku pieredzi, kuru pielietot reālajā praksē.

Simulācijas vai citas aktivitātes, kuras māca, liekot dalībniekiem kaut ko darīt, nevis demonstrēt zināšanas par kaut ko, visbiežāk tiek izmantotas pieredzes izglītības aktivitātēs. Mākslīgi veidota mācīšanai atbilstoša vide ļauj uzņemties risku, kā arī rosina dalībniekus turpināt izskatīt aplūkoto tēmu pēc aktivitātes.

¹³ Simulation as a language learning tactic, 2014, <https://www.languages.dk/archive/Methods/manuals/Simulation/simulation%20UK.pdf>

4. Simulācijas spēles izveides priekšnosacījumi

Pirms izziņošanas mērķa grupai par iespējas piedalīties simulācijas spēlē, ir paveicams liels sagatavošanās darbs. Ar katru reizi sagatavošanās aizņems arvien mazāk laika, bet tam vienmēr ir jāieplāno pietiekami daudz laika. Jo plašākas iespējas adaptēt simulācijas spēli tiks piedāvātas, jo lielākas izredzes, ka simulācijas spēle tiks plaši izmantota.

Šajā nodaļā tiks izmantots #Hashtag simulācijas spēles piemērs.

4.1 Mērķis

Lai padarītu iespējamu jebkuras simulācijas spēles plānošanu, pirmais un viens no svarīgākajiem soļiem ir definēt, kāds ir simulācijas spēles mērķis – rezultāts, ko plānots sasniegt.

#Hashtag

Attīstīt lēmumu pieņemšanas prasmes personiskā un grupas līmenī un uzlabot kritisko domāšanu, lai novērstu jebkāda veida radikalizāciju jauniešu vidū.

4.2. Mācīšanās ieguvumi

Lai padarītu savu mērķi skaidrāku auditorijai (klientam) un mērķa grupai (dalībniekiem), ir būtiski definēt mācīšanās ieguvumus: Vai šī aktivitāte ir domāta man? Kas būs tā pieredze, pozitīvais efekts, kurš man palīdzēs turpmāk? Jo vairāk mācīšanās ieguvumus auditorija vai mērķa grupa atradīs piedāvājumā (simulācijas spēlē) sev, jo vairāk pasūtītāju un dalībniekus sasniegs simulācijas organizators. Mācīšanās ieguvumi atbild uz jautājumu Ko?

#Hashtag

- * iepazīta pieredzē balstītas mācīšanās pieeja
- * izpratnes veidošana par kompleksām problēmām
- * tiks atklātas jaunas perspektīvas par apskatāmo jautājumu
- * tiks testēti alternatīvi risinājumi
- * iegūta pieredze darboties drošā vidē
- * veicināta savstarpēja sapratne

4.3. Mācīšanās sasniegumi

Lai pēc piedāvājuma izteikšanas piedalīties simulācijas spēlē sekotu auditorijas un/vai mērķa grupas rīcība, būtiski ir atbildēt ne tikai uz jautājumu “Ko?” (iesaistīto pušu ieguvumi), bet arī jāatspoguļo mācīšanās sasniegumus, kurus iecerēts sekmēt – jāsniedz atbilde uz jautājumu “Kāpēc?” dalībniekiem būtiski ir piedalīties vienā vai citā simulācijā.

#Hashtag

- * praktizēt sarunu vešanas prasmes, lai spētu panākt kompromisu ikvienā situācijā
- * vairot izpratni par empātijas nozīmi un savstarpējo saprašanos starp dažādiem cilvēkiem un cilvēku grupām (kopienām)
- * iegūt zināšanas par demokrātiju un kritisko domāšanu
- * praktizēt prasmes strādāt komandā
- * attīstīt līderības prasmes
- * iegūt pieredzi debatēt, diskutēt, pārliecināt

4.4. Dalībnieki

Simulācijas spēles aprakstā ir jānorāda visas iesaistītās puses un to maksimāli detalizēts apraksts:

- auditorija (klients), kurai mēs vēlamies piedāvāt simulācijas spēli (skolotāji, jaunatnes darbinieki vai uzņēmumu vadītāji);
- mērķa grupa (dalībnieki), kura piedalīsies simulācijas spēlē (skolēni skolās, jaunieši Jaunatnes centrā, uzņēmējdarbības uzņēmumu cilvēkresursu nodaļas darbinieki u.c.);
- spēles vadītāji – persona, kura vadīs simulācijas spēli.

Simulācijas spēli var izstrādāt konkrēta lieluma grupai vai tā var būt adaptējama dažādam dalībnieku skaitam.

Auditorija (klients)

Lai būtu skaidrs kā popularizēt vienu vai otru simulācijas spēli, ir svarīgi definēt auditoriju, kurai vēlaties simulācijas spēli “pārdot”. Auditorijām ir dažādas intereses, mērķi, pieejamie resursi, laika periods, kad simulāciju iespējams īstenot, u.c. atšķirīgi faktori.

Mērķa grupa (dalībnieki)

Ir svarīgi atvēlēt laiku mērķa grupas, ar kuru Jūs vēlētos strādāt, izpētei – vecums, dzīves vide, tradīcijas, vērtības, reliģija, izglītības līmenis, sociālekonomiskais stāvoklis, ģimenes stāvoklis, nodarbošanās (mācās, strādā vai nepiedalās ne izglītībā, ne nodarbinātībā), ir/nav invaliditāte, kāda ir seksuālā orientācija, vai ir vardarbībā cietuši, kādas brīvā laika aktivitātes uzrunā un citi aspekti. Šis raksturojums sniegs skaidru atbildi uz jautājumiem: kāpēc tieši šī mērķa grupa un cik lielu mērķa grupu Jūs vēlaties iesaistīt. Noskaidrojiet, kādi jaunieši Jums ir apkārt un kādus jauniešus Jūs vēlaties iesaistīt simulācijā un nosakiet prioritārās grupas, ar kurām Jūs vēlaties strādāt. Plānojot simulācijas spēli, jāņem vērā plānotās mērķa grupas dažādība.

Spēles vadītāji

Strādājot ar jauniešiem, mums vienmēr ir jāmeklē līdzsvars starp mūsu mērķiem, ko vēlamies sasniegt un pašas mērķa grupas interesēm. Viens no galvenajiem spēles vadītāja uzdevumiem ir veicināt labu atmosfēru starp grupas dalībniekiem un, cik vien iespējams, stimulēt un veicināt viņu radošumu un centienus līdzdarboties. Tas palīdzēs dalībniekiem sajust, ka viņu ieguldījums ir vērtīgs un produktīvs, kā arī veidos noderīgu un interesantu pieredzi un secinājumus.

Lai simulācijas spēli varētu īstenot augstā kvalitātē:

- vēlams iesaistīt 2-3 spēles vadītājus;
- spēlēs vadītājiem ir jābūt ar pieredzi dažādu grupu moderēšanā.

#Hashtag

Auditorija (klienti) - pedagogi un jaunatnes darbinieki

Mērķa grupa (dalībnieki) – jaunieši vecumā no 13 līdz 25 gadiem. Grupas lielums 8-30 dalībnieki.

Spēles vadītāji – divi, ar darba pieredzi grupu moderēšanā

4.5. Ierobežojumi

Simulācijas spēlēs būtiski nodrošināt tādus apstākļus, lai dalībnieki justos ērti un droši – gan emocionāli, gan fiziski. Tāpat daļa risku ir saistīti ar situāciju, kad netiek nodrošināts, ka dalībnieki “iziet” no savām lomām pēc iespējas ātrāk pēc aktivitātes beigām un pirms debrīfinga.

Simulācijas spēles izmantošana izglītojoša pasākuma pašā sākumā var raisīt negatīvus pārdzīvojumus, kuri var novest pie negatīvas attieksmes pret izglītotāju (vai apmācītāju, ja simulācijas spēle ir lielākā procesa daļa). Tas ir viens no lielākajiem izaicinājumiem, kā īsā laikā izveidot pozitīvu saikni ar mērķa grupu, ja simulācijas spēle pati par sevi ir izglītojošā pasākuma pamatā un pirms tam nav kopīgas aktivitātes.

Jebkura simulācijas spēle var ietvert daudz emociju, tāpēc pēc iepazīšanās un aktivitātes, obligāti jāīsteno debrīfings, kas ļauj mums tikt galā ar sajūtām, emocijām un arī veido saikni ar apskatāmo tēmu reālajā dzīvē.

Jebkuras informācijas sniegšanā ir jānodrošina daudzveidība – informācija ir jāpasniedz ne tikai mutiski, bet arī jāpapildina ar zīmējumiem, rakstiskām piezīmēm, var pastiprināt ar video vai fona mūziku.

#Hashtag

Skolās nebija iespējams vienoties par rezervāciju 2 mācību stundu garumā kvalitatīvai simulācijas spēles īstenošanai. Populārākais skolās ir 45 minūšu formāts, kurš nav piemērots #Hashtag spēlei. Starptautiskā grupā ir jārēķinās ar papildus laiku tulkošanai.

4.6. Īstenošanas laiks

Lai pieņemtu lēmumu izmantot vai neizmantot vienu vai citu simulācijas spēli, auditorijai un mērķa grupai ir skaidri jāsaprot, cik daudz laika nepieciešams:

- a) lai iekārotu vietu, kur notiks simulācija (var būt iekštelpās vai ārā);
- b) pašai simulācijas spēlei.

Nav pareizu vai nepareizu atbilžu. Simulācijas spēle (ieskaitot visas darbības) var būt 60 minūtes gara un var būt 5 dienas gara. Tas viss ir atkarīgs no plānotā mērķa, mācīšanās sasniegumiem, mācīšanās ieguvumiem un dalībniekiem.

#Hashtag

30 minūtes, lai iekārtotu norises vietu. Laiku var samazināt, ja neizmanto daudz dekorāciju. 90 minūtes pamata scenārijam. Papildus var ieplānot līdz 60 minūtēm, organizējot papildus iepazīšanās aktivitātes, ledus laušanas aktivitātes, sniedzot plašāku ievadu tēmatikā pirms simulācijas, dodot vairāk laiku darbam grupās vai īstenojot garāku debrīfingu.

4.7. Nepieciešamie resursi

Visbiežāk simulācijas spēlēm nepieciešami dažādi materiāli, lai izveidotu:

- norises vietu krāsaināku;
- atmosfēru autentiskāku;
- lomas uzskatāmākas.

Simulācijās nav robežu dekorāciju izveidē, līdz ar to arī vajadzīgo resursu apjoms var būt neierobežots: materiāli (papīrs, marķieri, virves, avīzes, autentiski priekšmeti utt.), cilvēki (brīvprātīgie, eksperti, vadītāji), tehnoloģijas (dekorācijām un uzdevumu veikšanai) un informācija (kas var palīdzēt sagatavot simulācijas spēli labākā kvalitātē) – jebkas, kas var padarīt dalībnieku noskaņojumu atbilstošāku sagatavotajai simulācijai.

#Hashtag

** krāsu papīri*

** marķieri vai flomasteri*

** apraksta un noteikumu izdrukas atbilstoši spēles/situācijas pakāpei*

** dekorācijas (ja iespējams): cepures, šalles, glāzes, baloni, bumbiņas utt., vēlams grupu krāsās (detalizētāk sk. #Hashtag aprakstā);*

- video, dators, skaļruņi, projektors video demonstrēšanai – dažādu ar šo tēmu saistītu iepriekšējo notikumu attēlu kolāža/izlase;

- iespiestas fotogrāfijas ar attiecīgās situācijas elementiem.

5. Simulācijas spēles īstenošana – soli pa solim

5.1. Sagatavošanās posms

1. solis - Iepazīšanās ar simulācijas spēles aprakstu
2. solis - Noskaidrot mērķi, ar kādu ir iecerēts izmantot #Hashtag
3. solis - Sazināties ar auditoriju (klientiem)
4. solis - Iepazīties ar tēmu, kas saskaņota ar auditoriju (klientiem)
5. solis - Izdruku un nepieciešamo materiālu sagatavošana

#Hashtag

Jāieplāno laiks līdz vienai stundai, lai sagatavotu izdrukas vajadzīgajā apjomā (atbilstoši grupas dalībnieku skaitam), sagatavotu visus vajadzīgos materiālus.

5.2. Īstenošanas posms

Uz pasākumu mēs ierodamies 1 stundu ātrāk – lai ir pietiekams laiks telpu iekārtošanai, materiālu un dekorāciju izvietojumam, galdu un krēslu izvietojumam, tehniskā aprīkojuma uzstādīšanai, u.c.

#Hashtag

Jāizvieto materiāli darbam, rakstāmpiederumi un papīrs katrai “kopienai”, jāizvieto dekorācijas (ja ir tāda iespēja), kā arī jāizvieto telpā mēbeles - viens galds katrai “kopienai” un krēsli ap galdiem atbilstoši plānotajam dalībnieku skaitam.

Svarīgi! Vienmēr pārdomājiet alternatīvas (plāns B, C). Piemēram, strādājot skolā nereti rodas situācija, ka piekļuve simulācijas norises vietai ir ierobežota un īsu laiku pirms izglītojošas aktivitātes sākuma (10 –20 minūtes).

Ieteikumi:

- ir svarīgi, ka spēles vadītāji vienojas par spēles procesu un kā notiks sadarbība spēles laikā, pirms vispār simulācija ir sākusies. Tiklīdz simulācijas spēle būs sākusies, būs praktiski neiespējami skaidrot un pārrunāt savā starpā simulācijas spēles noteikumus.
- veltiet pietiekamu laiku simulācijas spēles noteikumu paskaidrošanai dalībniekiem un atkārtojiet noteikumus vairākas reizes.
- vadiet spēli dinamiski un izmantojiet teatrālus elementus – tas palīdzēs dalībniekiem vieglāk iejusties simulācijā.
- atbalstiet jauniešus, ja tie nonāk kādā sarežģītā situācijā.
- pēc simulācijas beigām, ļoti būtiski ir veltīt laiku, lai dalībnieki varētu iziet no pieņemtajām lomām simulācijā un atkal kļūt par sevi pašu.
- izvērtējiet un noslēdziet izglītojošo aktivitāti. Nepametiet telpu uzreiz pēc simulācijas beigām. Neaizmirstiet, ka šī ir simulācijas spēle. Tā nav realitāte. Tas, kas notika simulācijā, ir jāatstāj simulācijā. Atcerieties skaidri uzsvērt simulācijas beigas un izglītojošās aktivitātes beigas.
- vizuāls noteikumu atspoguļojums telpā (foto, videi, uzraksti) palīdz labāk izprast noteikumus un spēles vadītāju sniegto informāciju.
- smaidiet – smaidis atver cilvēku sirdis, mazina dalībnieku saspringumu.
- pārliecinieties, ka simulācijas norises telpa ir pietiekami liela, lai grupa tajā varētu ērti darboties, pārvietoties.
- vieglāk ir veidot izglītojošu aktivitāti dalībniekiem, kurus Jūs pazīstat. Ja rodas situācija, kad jāstrādā ar iepriekš nezināmu grupu, ir vērtīgi jau iepriekš iepazīties ar grupas profilu (kultūra, valodas spējas, pieredze, ekspertīze, utt.). Ņemot vērā, ka pamatā jāstrādā ar nezināmām grupām, esiet gatavi improvizēt.

5.2.1. Simulācijas spēles vadīšana

Jo pieredzējušāki būs spēles vadītāji, jo vieglāk būs vadīt simulācijas spēli. Vienmēr jābūt gataviem reaģēt uz grupā notiekošajiem procesiem simulācijas spēles laikā – mērķa grupa (dalībnieki) ir atšķirīgi no grupas uz grupu – un virzīt, ņemot vērā simulācijas spēles scenāriju un sasniedzamos mērķus.

Vieni no galvenajiem spēles vadītāju izaicinājumiem ir: iekļauties laikā un nodrošināt tulkošanu/skaidrošanu daudzvalodīgā/daudzveidīgā grupā.

Simulācijas spēli ir iespējams vadīt arī vienam simulācijas spēles vadītājam, bet šeit mēs sastopamies ar daudziem izaicinājumiem un papildus riskiem, ka kaut kas var noiet greizi. Katrai simulācijas spēlei vēlams izvēlēties divus līdz trīs vadītājus, pienākumus un atbildību simulācijas spēlē atrunājot savlaicīgi pirms izglītojošā pasākuma. Jo vairāk tiek iesaistīti dažādi uzdevumi, iecerētas daudzveidīgas dekorācijas, tiks izmantots tehniskais aprīkojums, utt., jo vairāk simulācijas spēles vadītāji ir vajadzīgi.

#Hashtag

Jaunieši var būt "frustrēti" un tas ļauj attīstīt diskusiju debrīfingā un izvērtēšanā. Jo īpaši plašās diskusijas rodas par individuāliem, grupas un "uzspiestiem" lēmumiem no kādas citas iestādes puses. Simulācijas spēles vadītājam ir jāspēj virzīt grupu uz noteikto mērķi, vienlaicīgi rodot iespēju izteikties ikvienam un iekļaujoties atvēlētajā laikā.

Grupa simulācijas spēli var neizvērtēt nopietni un neiejūties lomās, situācijā, uzdevumos – tā saīsinot simulācijas spēlei vajadzīgo laiku.

Lai lomas būtu pietiekami skaidras, vizuālais noformējums/informācijas atspoguļojums ir lielisks risinājums dalībnieku iesaistes paaugstināšanai.

Izvēlēta tēma var būt neaktuāla konkrētajai grupai – veltiet pietiekami daudz laika, lai detaļās pārrunātu ar auditoriju (klientiem) mērķi, mācīšanās sasniegumus un mācīšanās ieguvumus, pirms vienojaties par simulācijas spēles vadīšanu.

Jebkura tēma ir ērti pielāgojama #Hashtag formātam.

5.2.2. Debrīfings kā aktivitātes pievienotā vērtība

“Cilvēki nemācās no pieredzes, viņi mācās izvērtējot iegūto pieredzi.”

Džons Dīvejs (John Dewey, How We Think, 78.lpp)

Visu pieredzes izglītības pasākumu - militārās mācības, āra dzīves pieredze vai korporatīvā apmācība – neatņemama daļa ir debrīfings. Svarīgi saprast, ka dažādas aktivitātes (piemēram, simulācijas spēle) ir tikai rīks, lai radītu situāciju, par kuru dalībnieki var sniegt atgriezenisko saiti. Ja pieredzes izglītības pasākumos netiek paredzēts un īstenots debrīfings, tiek zaudēta iespēja dalībniekiem iegūt jēgpilnu un izglītojošu pieredzi.

Dažādu jomu pētījumi visā pasaulē pierāda to, cik svarīgi ir iekļaut debrīfingu pieredzes izglītības pasākumos, lai palīdzētu dalībniekiem (piemēram, simulācijas spēļu) izvērtēt, kāda pieredze ir iegūta un kā tikko iegūto pieredzi var sasaistīt ar praksi. Debrīfinga nozīmīgums tiek balstīts uz diviem pieņēmumiem: izvēlētajās piedzīvojumu izglītības aktivitātes veido dalībnieku viedokli un attieksmi; ir svarīgi īstenot debrīfingu, lai dalībniekiem palīdzētu apzināties, kā iegūto pieredzi izmantot nākotnē. Debrīfings palīdz dalībniekiem atklāt jēgpilnu saikni starp izglītojošās aktivitātēs pieredzēto un reālo personisko vai darba dzīvi, tā pastiprinot iegūto mācīšanās pieredzi.

Debrīfings ir arī ļoti svarīgs, jo tas palīdz simulāciju spēļu dalībniekiem izzināt, kas notiek, runāt par pašu pieredzi, uzzināt jaunu informāciju, mazināt negatīvās emocijas par kādu darbību vai procesu aspektiem un savienot darbības ar viņu ikdienas situācijām. Simulācija, kura aizrit mazāk kvalitatīvi, joprojām var būt laba mācīšanās pieredze dalībniekiem, ja simulācijas spēles vadītājs noslēguma daļā velta pietiekamu laiku debrīfingam. Tāpat, pateicoties kvalitatīvam debrīfingam, sākotnēji plānotos rezultātus var sasniegt arī tad, ja jau simulācijas spēles gaitā kļūst skaidrs, ka izvēlētajā pieredzes izglītības aktivitātē konkrētai grupai nav piemērota vai tik aktuāla kā cerēts. Debrīfings tiek balstīts uz pieeju, ka nav “pareizās” atbildes un ik ikviena atbilde ir būtiska un izmantojama, lai palīdzētu dalībniekiem atklāt pašiem sev ieguvumus no piedzīvotās pieredzes.¹⁴

Debrīfings ir metode:

- * grupām,
- * lai sniegtu atgriezenisko saiti pēc izglītojošās aktivitātes,
- * lai palīdzētu cilvēkiem atpazīt savas sajūtas un pieredzi un runāt par to,
- * lai veicinātu dalīšanās pieredzi un atgriezeniskās saites sniegšanas prasmes grupā,
- * lai atbalstīt pašvērtējuma pieredzi un pašvadītu mācīšanos,
- * lai iegūtu jaunas zināšanas, ko pārnest uz reālo dzīvi.

Debrīfings ir interaktīvs process drošā vidē. Debrīfings ir fantastisks rīks pieredzes izglītībā, bet tam ir arī savi ierobežojumi. Lielāko daļu no iespējamiem riskiem debrīfinga īstenošanā var novērst, ja simulācijas spēles vadītājs ir kvalitatīvi sagatavojies. Plānojot debrīfingu, ir jāņem vērā dalībnieku īpašības un vajadzības, grupas kā komandas spējas, kā arī vide, kurā debrīfings tiks īstenots.

¹⁴ ABC of youth work. How to work with groups in the changing world,

<https://abc-of-youthwork.eu/portfolio/abc-of-youth-work-how-to-work-with-groups-in-the-changing-world/>

Pirms tiek izvēlēta/-as debrīfinga metode/-es un uzsākts sagatavošanās darbs, ir jāņem vērā:

Dalībnieki	Grupa	Vide
<p>* cilvēki, kas nav pieraduši izteikt savas emocijas, ir ļoti jūtīgi vai ir pieredzējuši traumatiskas situācijas (darbības var radīt emocijas)</p> <p>* dalībnieki var nesaredzēt mācīšanās un debrīfinga vajadzību; viņi izbauda pašu spēli un mēģina sniegt "pareizo" atbildi</p> <p>* dalībnieku fiziskās un garīgās spējas</p> <p>* aktivitātes ilgums, kad dalībnieki ir noguruši vai nespēj koncentrēties</p>	<p>* kultūras, reliģijas, socioloģiskas (iepriekšēja pieredze/vecums, u.c.) vai valodas barjeras, kas varētu ietekmēt interpretāciju vai izglītojošo aktivitāti, vai likt justies dalībniekiem neērti tās laikā</p> <p>* attīstības stadija grupā (vai tā jau ilgi darbojas kā grupa, vai tikko ir iepazīnušies),</p> <p>* grupas, kurās ir konflikti, konkurence vai necieņa/neuzticēšanās vienam pret otru (cilvēki var neizrādīt patiesas jūtas/uztvert komentārus pārāk personiski)</p> <p>* jauktas grupas (dažāda vecuma, pārliecības utt.)</p> <p>* grupas lielums</p>	<p>* vide, kurā ir ierobežots laiks, telpa vai materiāli</p> <p>* traucējumi no ārpuses, kas var izjaukt procesu</p> <p>* neskaidri norādījumi no simulācijas spēles vadītājiem, nepietiekama simulācijas spēļu vadības pieredze</p> <p>* simulācijas spēles vadītāji atšķirīgi saskata debrīfinga vajadzību, sasniedzamos rezultātus</p>

Viena no būtiskām darbībām spēlē ir iesaistīt dalībniekus aktivitātēs, kuras ļauj iziet no pieņemtās lomas, pirms debrīfinga (sk. Aktivitātes 1.pielikumā) – tas palīdzēs dalībniekiem labāk izpaust savas jūtas (frustrācija, jautrība, vilšanās, pārsteidzošs, u.c.), iegūto pieredzi. Iziešana no lomas nodrošina, ka debrīfinga vadītājam dalībniekus būs ērti aizvest līdz debrīfinga pieredzes nodošanas un nākotnes posmiem. Nereti debrīfingā lielākais izaicinājums ir iekļauties laikā un nodrošināt iespēju visiem izteikties.

Debrīfinga īstenošana:

- debrīfingu būtiski uzsākt uzreiz pēc izglītojošās aktivitātes;
- nemanāmi padalieties ar citiem simulācijas spēles vadītājiem kādos savos novērojumos (ja nepieciešams);
- izmantojot izvēlēto debrīfinga metodi, dalībnieki tiek vadīti cauri debrīfinga procesam sekojošā secībā:

1. Refleksija	2. Interpretācija	3. Pieredzes nodošana	4. Nākotne
Kas notika? (fakti un novērojumi) / <i>Pieredze</i> , kuru dalībnieki atspoguļo saviem vārdiem un dalās ar notikušajām darbībām)	Kā dalībnieks jutās? (ietekme uz individu un grupu) / <i>Izpausmes process</i> , kurā dalībnieki padalās ar situācijām, kuras raisīja viņos spēcīgas emocijas	Ko dalībnieki iemācījās? (par sevi) / <i>Atspoguļo</i> situācijas, kurās dalībniekiem radās kādas atziņas, iemācīja kaut ko jaunu; šeit tiek īstenota holistiska pieeja (zināšanas, attieksmes, prasmes), īpaši vērtējot, cik veiksmīgi dalībnieki tika galā ar konkrētām situācijām	Kā iegūtā pieredze mainīs dalībnieku uzvedību nākotnē? (Apkopojot pieredzi un sniedzot atgriezenisko saiti grupā) / <i>Atklāsmes</i> par to, kā dalībnieki saredz nākotni un to, kā viņi pielietos iegūto pieredzi līdzīgās situācijās reālā dzīvē)

Atkarībā no izvēlētās debrīfinga metodes, debrīfinga posmi atšķiras pēc satura un formas. Simulācijas spēles vadītāja uzdevums ir nodrošināt, lai visiem ir iespēja izteikties, lai klātesošie klausītos runātājā ar cieņu un lai debrīfinga process notiktu atbilstoši noteiktai secībai: Refleksija – Interpretācija – Pieredzes nodošana - Nākotne. Uzsveriet izglītojošās aktivitātes sarežģītību; izsakiet pateicību un komplimentus dalībniekiem par aktīvu līdzdalību un sasniegtajiem rezultātiem; katra debrīfinga posma beigās apkopojiet dzirdēto; veiciet piezīmes (neliekot dalībniekiem justies neērti), ko izvērtēt kopā ar pārējiem simulācijas spēles vadītājiem pēc pasākuma beigām – un citi uzdevumi ir jāpaveic debrīfinga vadītājam.¹⁵

Debrīfingā būtiski ir ievērot norādīto soļu secību un nevienu no tiem neizlaist. Definētais un labi strukturētais debrīfinga formāts ļauj dalībniekiem gūt maksimālu rezultātu no dalības simulācijas spēlēs. Starp katru debrīfinga soli ir spēcīga un loģiska saikne un ja kāds posms tiek izlaists, vai sajaukta to secība, šī loģiskā saikne tiek zaudēta.

Debrīfingā būtiski ir nevis jautājumu skaits, bet atbilžu kvalitāte. Var izvēlēties 3-4 jautājumus un katram jautājumam savu debrīfinga metodi (daudzveidībai) un arī sasniegt ļoti kvalitatīvus rezultātus. Debrīfingā izvēlētie specifiskie jautājumi ir cieši saistīti ar sākotnēji definēto mērķi, mācīšanās ieguvumiem un sasniegumiem.

Uzziniet vairāk par debrīfingu un iepazīstiet daudzveidīgās debrīfinga metodes: Debrīfinga rokasgrāmata, Code-X International, 2008 ej.uz/Debriefing (rokasgrāmata) un ej.uz/Debriefing1 (palīglicenzētais vispiemērotāko debrīfinga metožu izvēlei konkrētai grupai).

#Hashtag

Piemēri debrīfinga jautājumiem:

Vispārīgi jautājumi

- Kas notika spēlē?
- Kā Tev patika šī spēle?
- Kā Tu jūties?
- Vai Tu jūties sadzirdēts/tiki uzklausīts spēles laikā?
- Kāda bija Tava rīcība / uzvedība spēles laikā?
- Vai Tev liekas, ka spēlē piedzīvotais ir sastopams arī reālā dzīvē?
- Ko Tu paņemsi no šīs pieredzes?

Specifiski jautājumi

- Vai pirmās kārtas laikā bija grūti īstenot prioritāras idejas?
- Vai bija grūti aizstāvēt savas grupas idejas otrajā kārtā?
- Kādi elementi traucēja vai pārtrauca lēmumu pieņemšanas procesu?
- Kādas ir atšķirības starp lēmumu kā individuālam, kā grupai vai kā grupas pārstāvim?
- Ko jūs sakāt par prioritātēm? Vai tās ir reālas, ir saistītas ar realitāti Jūsu valstī?
- Kā jūs reaģējat, kad nonācāt pie galda ar noteiktām prioritātēm, kad jau pirms tam domājat par citām prioritātēm?
- Ko Jūs domājat par šīm prioritātēm?
- Balsošanas rezultātu paziņošana: Kā tika interpretēti balsojuma rezultātus? Saistība ar iepriekš pausto?
- Vai Jūs zināt apskatīto balsošanas veidu alternatīvas? Kādas ir apskatīto balsošanas veidu priekšrocības un trūkumi?
- Kāda ir sasaiste ar informācijas piekļuvi? Medijiem?

¹⁵ Debriefing Manual, Code-X International, 2008, ej.uz/Debriefing

5.2.3. Pasākuma novērtēšana

Novērtēšanā tiek ņemti vērā galvenie rezultāti un ietekme, kas saistīta ar dažādiem izglītojošas aktivitātes elementiem, novērtējot, vai mērķi ir sasniegti. Lai to noteiktu, pasākuma sākumā ir jāiegūst kādi izejas dati, jāveic pamatzpēte, lai varētu novērtēt sasniegtos rezultātus.

Novērtēšanas mērķis ir noteikt izglītojošā pasākuma būtiskumu, ietekmi, efektivitāti un ilgtspējību, kā arī izglītojošā pasākuma ieguldījumu sasniegtajos rezultātos. Novērtēšanā galvenā uzmanība tiek pievērsta sagaidāmajiem un sasniegtajiem rezultātiem, apskatot dažādus rezultātu aspektus (ieguldījumi, iznākumi, rezultāti, ietekme), procesus, saturu un cēloņsakarību, lai izprastu sasniegumus vai to trūkumu.

Ir dažas galvenās jautājumu grupas, uz kurām ir jāatbild novērtēšanas laikā:

- Cik labi tika īstenota simulācijas spēle? (process)
- Vai mērķi tika sasniegti?
- Kas izdevās labi un ne tik labi?
- Vai metodes un paņēmieni bija piemēroti?
- Ko varētu uzlabot?

Pareizas novērtēšanas metodes izvēle ir būtiska novērtēšanas procesam laika un efektivitātes aspektā. Jautājumi, uz kuriem jāatbild, un mērķa grupas lielums nosaka novērtēšanas metodes un rīku izvēli.

#Hashtag

- *apgalvojumi par dažādiem aspektiem saistībā ar #Hashtag, kur dalībnieki pēc apgalvojuma izteikšanas nostājas "Jā vai Nē pusē";*
- *nejauši viedokļi – daži dalībnieki sniedza savu vērtējumu mutiski;*
- *rakstiskas anketas (Zirnekļa metode).*

Ar novērtēšanas procesu saistītie izaicinājumi parasti ir laika trūkums, jo simulācijas spēle aizņēmusi vairāk laika kā plānots un simulācijas spēles vadītāja atbilstošas pieredzes trūkums novērtējuma veikšanai. Pieredzes un zināšanu trūkums par novērtēšanu var novest pie nepiemērotas novērtēšanas laika plānojuma un metožu izvēles, un otrādi – ļauj ērti pārkārtoties ar metodēm, ja tiek konstatēts, ka laiks novērtēšanai ir mazāks vai lielāks kā sākotnēji plānots. Papildus izaicinājumi novērtēšanā var būt saistīti ar dalībnieku zemo atsaucību vai to, ka dalībnieki vispār pamet pasākumu pirms novērtēšanas beigām.

5.3. Turpinājuma pasākumi

Lai attīstītu tēmas apskatīšanu konkrētajā grupā, var organizēt citas aktivitātes:

- semināri ar vieslektoriem;
- dalībnieku sagatavotās prezentācijas;
- mācību vizītes dažādās iestādēs un/vai organizācijās, kas saistītas ar apskatāmo tēmu;
- viktorīnas utt.

Visas aktivitātes var organizēt tiešsaistē un klātienē.

Vēl viena iespēja, kā attīstīt piedāvājumu jauniešiem, ir izmantot #Hashtag struktūru, bet mainīt tēmas. Šeit nav jābaidās no metodes vienvērdības, jo tēmas, dekorāciju, atvēlētā laika, norises vietas, debriefinga metožu, u.c. elementu maiņa, neļaus simulācijas spēlei atkārtoties, tā ikreiz būs jauns piedzīvojums.

#Hashtag veidotāji priecāsies saņemt atsauksmes un pieredzes stāstus latviešu, krievu, angļu, vācu, franču, čehu vai slovāku valodās
erasmus.hashtag@gmail.com

6. Piemēri no īstenotajām simulācijas spēlēm #Hashtag

#1

30 jauni franču studenti (18-20 gadus veci), visi runā vienā valodā, visi ir sociālā darba studenti (mācās par vadītājiem sociālās iestādēs, kuras strādā ar jauniešiem, pieaugušajiem, senioriem). #Hashtag tika izspēlēts kursa "Teritorijas analīze" laikā un tas bija obligāts pasākums, kurš integrēts studentu kursā.

#2

12 profesionāļi jaunatnes jomā no Francijas un Vācijas (30 gadus veci un vecāki), ne visi runā vācu un franču valodā, tulkojums tika nodrošināts. Tika īstenots #Hashtag jaunatnes darbinieku tīklošanās pasākuma ietvaros.

#3

28 brīvprātīgie no Francijas un Vācijas (18-25 gadus veci), visi runā vairāk vai mazāk franciski un vāciski, tulkojums nebija vajadzīgs. Jaunieši viens otru pazina jau iepriekš un paši jaunieši palīdzēja viens otram ar tulkojumu. #Hashtag bija daļa no semināra par brīvprātīgo darbu.

#4

10 ārzemnieki (20-24 gadi), visiem ir atšķirīgs angļu valodas zināšanas līmenis, vienam no dalībniekiem ir garīga invaliditāte. #Hashtag tika integrēts pasākumā, kurš tika veltīts miera tēmai. Šī bija apmācību aktivitāte jaunatnes organizācijā.

#5

12 jauniešu (15-18 gadus veci), vienas valodas grupa. Aktivitāte bija daļa no trīs dienu līdera prasmju mācību kursa. Galvenā uzmanība tika pievērsta dažādām lēmumu pieņemšanas pieejām, prasmei vienoties par kopējām prioritātēm.

#6

20 pieaugušie piedalījās projektu vadības mācībās, kur #Hashtag bija daļa no kursa, lai iepazīstinātu ar mērķa grupu daudzveidību, dažādām sabiedrības interesēm un dažādiem veidiem, kā pieņemt lēmumus.

#Hashtag var piemērot dažādiem laika rāmjiem: ievads, simulācija, iziešana no lomām, debrīfings, novērtēšanas un noslēguma daļa tika īstenota atbilstoši pieejamam laikam – 90-180 min. Tas pierāda #Hashtag pielāgošanas iespējas. Jo vairāk laiks ir pieejams, jo vieglāk novadīt visu procesu.

Informācija par projektu un partneriem

Šis Vadlīnijas tika izstrādātas Eiropas Savienības neformālās izglītības programmas Erasmus+ Jaunatne darbībā projekta "Hashtag" ietvaros (līguma numurs 2018-3-DE04-KA205-017106).

2018.gadā četri projekta partneri satikās, lai izveidotu simulācijas spēli, kura ir saistīta ar ekstrēmismu, radikalizācijas, vardarbības, naida runas un ksenofobijas tēmām. Projekta partneriem bija svarīgs demokrātijas izglītības aspekts, t.i., lai ar simulācijas spēli stabilizētu demokrātiskas sistēmas mūsu sabiedrībās un pasargātu tās no pieaugošajiem uzbrukumiem.

Projekta partneru treneru komandas un organizāciju pārstāvji ilgi diskutēja, kā, neizmantojot stereotipus, šīs tēmas var risināt jauniešiem draudzīgā veidā un simulācijas spēles kontekstā. Kopīgu apmācību laikā iesaistītie speciālisti vienojās par diviem darbības principiem, kurus var izmantot gan formālās, gan neformālās izglītības situācijās. No vienas puses, tika izteikta interese palikt jauniešu pieredzes līmenī, liekot dalībniekiem nonākt situācijā, kurā viņi kaut ko piedzīvo un kopā ar pārējiem dalībniekiem pārdomā konkrēto situāciju, un, no otras puses, pēc diskusijām interese ir strādāt nevis "pret", bet "par" par ko/kaut kam. Projekta partneriem bija svarīgi izstrādāt simulāciju, kura pozitīvi un kritiski skar demokrātiju, ne tikai kā labāko pārvaldes un sabiedrības formu, bet arī kā dzīves veidu visās sabiedrības jomās, dalībniekiem liekot apzināties, ka ir vērts iesaistīties demokrātiskajos procesos.

Projektā izstrādātās metodes "#HASHTAG - simulācijas spēle" mērķis ir spēles veidā iepazīstināt jauniešus ar lēmumu pieņemšanas procesu tēmu.

Diemžēl, lēmumu pieņemšanas procesi mūsu sabiedrībā bieži tiek interpretēti kā necaurspīdīgi un lēni. Pastāv risks, ka demokrātijas procesos ātriem un populistiskiem risinājumiem priekšroku dod ne tikai jaunieši.

Simulācijas spēlē dalībniekiem ir iespēja piedzīvot dažādus lēmumu pieņemšanas modeļus un risināt aktuālus jautājumus. Pēc simulācijas spēles jaunieši pārrunā dažādu lēmumu pieņemšanas sistēmu priekšrocības un trūkumus.

Metodes mērķi:

- atbalsts individuālām un kolektīvām pārdomām par lēmumu pieņemšanas procesiem;
- izmēģināt un apzināties dažādu lēmumu pieņemšanas sistēmu priekšrocības un trūkumus;
- veicināt pārdomas par dažādu kolektīvo lēmumu pieņemšanas formu priekšrocībām un ierobežojumiem;
- veicināt demokrātisku lēmumu pieņemšanas procesu grupā;
- salīdzināt piedzīvoto ar reālām situācijām.

Projekta īstenotāji uzskata, ka izstrādātā metode ir svarīgs pamats demokrātisko procesu atbalstam darbā ar jaunatni mūsu sabiedrībā, un tādējādi vēršas pret ekstrēmistu darbībām sabiedrībā. Apzinoties, ka pat pēc pagājušā gadsimta pieredzes Eiropā, demokrātiju nevar uzskatīt par pašsaprotamu politisko sistēmu, ir būtiski atbalstīt jauniešus, lai viņi iestātos par šādu sabiedrības formu nākotnē.

Cerams, ka šis Vadlīnijas sniegs lielu atbalstu darbā ar jauniešiem dažādos jautājumos.

Projekts "Hashtag" tika īstenots 2019.–2021.gadā (30 mēnešus) un to īstenošanā piedalījās:

IMKA Latvija, Latvija

IMKA darbības virzieni ir:

- I-integrācija;
- M-mobilitāte;
- K-kristīgās vērtības;
- A – aktualitāte.

IMKA Latvija sniedz:

- 1) atbalstu un informāciju dalīborganizācijām un interešu grupām;
- 2) iespēju ikvienam jauniešiem piedalīties Eiropas Savienības programmas "Erasmus +" programmās;
- 3) iespēju jauniešiem piedalīties dažādos apmācību semināros Latvijā, kuros tiek izmantotas neformālās izglītības metodes; rakstīt, ieviest un piedalīties projektos;
- 4) iespēju veikt brīvprātīgo darbu IMKA Latvija projektos un programmās.

Kontaktpersona: Gunta Kelle - gunta@imka.lv

Peuple et Culture, Francija

Dibināta 1945.gadā, Peuple et Culture darbojas kopienas izglītības jomā (éducation populaire). Tās darbības vērstas uz kultūras darbību un starpniecību, starpkultūru izpratnes veicināšanu un starptautisku apmaiņu, kā arī apmācībām.

Organizācijas biedri ir vietēja līmeņa, reģionāla līmeņa un nacionāla līmeņa organizācijas, kā arī individuāli biedri. Katra no biedru organizācijām strādā pie savu organizāciju mērķu sasniegšanas, bet apvienībā darbojas ar mērķi veidot zinošu un kritiski domājošu sabiedrību.

www.peuple-et-culture.org

Agentur für Interkulturelles Lernen, Vācija

Organizācija vada starpkultūru seminārus un mācības sadarbībā ar attiecīgajām jauniešu un pieaugušo izglītības iestādēm. Galvenā uzmanība tiek pievērsta neformālai izglītībai un apmācībai starpkultūru/starptautiskās izglītības jomā. Organizācija cenšas iepazīstināt cilvēkus no lauku reģioniem ar Eiropas aktivitātēm un veidot izpratni par Eiropu.

Organizācija apvieno aptuveni 100 izglītotājus un valodas moderatorus visā Eiropā, kur tiek īstenotas organizācijas aktivitātes.

Organizācija organizē apmācības un tālākizglītības pasākumus, izmantojot dažādas neformālās izglītības metodes, kas ir orientētas uz jaunas pieredzes iegūšanu.

GLAFKA, Čehija

GLAFKA s.r.o. ir Čehijas izglītības un konsultāciju iestāde, kura atrodas Prāgā. Galvenā uzmanība pievērsta zināšanu un inovāciju nodošanai mūžizglītības, tālākizglītības un neformālās mācīšanās jomā.

GLAFKA lielā mērā pievēršas nelabvēlīgā situācijā esošu grupu, tostarp 60+ vecuma grupai, personu ar invaliditāti un sociāli atstumtu personu, iespēju palielināšanai. Viens no organizācijas galvenajiem mērķiem ir palielināt mērķa grupu nodarbinātību, izmantojot personīgo un profesionālo attīstību, novēršot atšķirības starp paaudzēm, dzimumiem un tautībām, kā arī piedaloties darbībās, kas ir draudzīgas videi un ilgtspējīgai attīstībai.

Galvenā darbības joma ir mūsdienīgu mācību metožu izstrāde, lai atbalstītu iedzīvotāju svarīgākās kompetences, stiprinātu kritisko domāšanu, kā arī dažādu mērķgrupu IKT lietot prasmi.

Kontaktpersona: Gabriela Vlckova - gabriela.vlckova@glafka.cz

Izmantotā literatūra

1. Quality Youth Work, Eiropas Komisija, 2015,
https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/reports/quality-youth-work_en.pdf
2. Youth work essentials, Eiropas Padome,
<https://www.coe.int/en/web/youth-portfolio/youth-work-essentials>
3. ABC of youth work. How to work with groups in the changing world,
<https://abc-of-youthwork.eu/portfolio/abc-of-youth-work-how-to-work-with-groups-in-the-changing-world/>
4. Manual Training of Youth workers, 2015,
https://www.salto-youth.net/downloads/toolbox_tool_download-file-1494/Manual%20TOYW%20EN%20Online.pdf
5. Intercultural learning and non-formal education, G.Balasanyan, 2011,
<https://www.toolfair.eu/tf6/sites/default/files/tools/2011-09-29/Thesis%20all%20in%20One%20-%20Updated%20NE.pdf>
6. Simulation as a language learning tactic, 2014,
<https://www.languages.dk/archive/Methods/manuals/Simulation/simulation%20UK.pdf>
7. Resolution of the Council and the representatives of the governments of the Member States, meeting within the Council on youth work, Brussels, 18 and 19 November 2010,
https://www.consilium.europa.eu/uedocs/cms_data/docs/pressdata/en/educ/117874.pdf
8. Working with young people: the value of youth work in the European Union, Eiropas Komisija, 2014,
https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/study/youth-work-report_en.pdf
9. Debriefing Manual, Code-X International, 2008, ej.uz/Debriefing
10. The contribution of youth work to preventing marginalization and violent radicalization, Eiropas Komisija, 2017, http://www.injuve.es/sites/default/files/informe_coe.pdf
11. COMPASS – Manual for Human Rights Education with Young People, Eiropas Padome, 2020
<https://rm.coe.int/compass-eng-rev-2020-web/1680a08e40>
12. “T-Kit 4: Intercultural Learning”, Eiropas Komisijas un Eiropas Padomes partnerība jaunatnes jomā, 2018
<https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/t-kit-4-intercultural-learning>
13. Practical guide to active learning methodologies, People in need, 2014,
<https://resources.peopleinneed.cz/documents/63-pin-mtm-manual-2014.pdf>

1. pielikums

Iepazīšanās aktivitātes un aktivitātes veiksmīgi iziešanai no lomām spēlē

Politiskie salāti

Grupa sasēžas aplī, vidū stāv vadītājs. Vadītājs sadala dalībniekus 4 grupās (vai vairāk) un katrai grupai izdala vārdu/lomu:

- Prezidents
- Karaliene
- Diktators
- Premjerministrs

Kad vadītājs nosauc kādu no vārdiem/lomām, cilvēkiem, kuriem piešķirts šis vārds, jāpieceļas un jāapsēžas uz cita krēsla (brīvā).

Kad vadītājs nosauc 2 vārdus, abām atbilstošajām grupām jānomaina vietas.

Kad vadītājs saka: "Revolūcija", visi dalībnieki maina vietas.

Kamēr dalībnieki maina vietas, vadītājam jāvēlina apsēties kādā no brīvajiem krēsliem. Tas, kurš paliek bez krēsla, turpina aktivitāti vadītāja lomā.

[vārdi/lomas var tikt aizstāti ar citiem, konkrētai simulācijas spēlei piemērotākiem]

Politiska ģimene

Grupa apsēžas uz krēsliem, kuri izvietoti trīsstūra formā, ar skatu uz trīsstūra ārpusi. Katrā trijstūra pusē ir vienāds krēslu skaits, tā sadalot dalībniekus 3 grupās. Katrai grupai tiek piešķirta kāda identitāte: žurnālists, ministrs, prezidents, senators, akcionārs, pilsonis. Katrā grupā ir pa vienai personai no katras identitātes.

[ja grupā ir dažādās valodās runājoši dalībnieki, var apgūt identitāti katrā valodā kopā]

Spēle: vadītājs stāsta par izdomātas politiskās saimes valdību.

Katru reizi, kad vadītājs nosauc kādas politiskās ģimenes vienas identitātes vārdu, katram, kam ir šī identitāte, ir jāpieceļas, jāapskrien ap trijstūri un jāatgriežas savā krēslā.

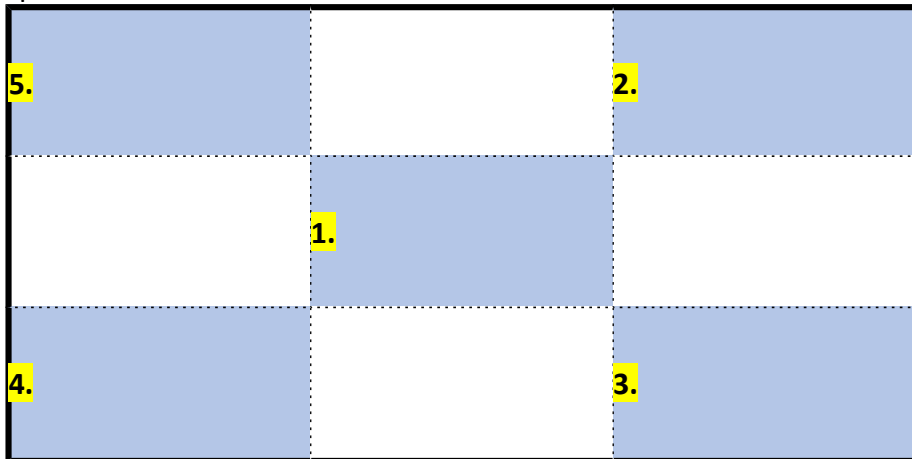
Kad vadītājs saka "politiskā ģimene", visiem ir jāpieceļas un jāskrien apkārt trijstūrim un pirmais cilvēks vai grupa (pēc situācijas/izvēles), kas atgriežas savā vietā saņem vienu punktu.

[identitātes var tikt aizstātas ar citām, konkrētai simulācijas spēlei piemērotākām]

JĀ/NĒ (PATIESĪBA/MELI)

Grupa apsēžas aplī. Vadītājs katram dalībniekam izdala kartīti uz kuras vienā pusē rakstīts JĀ otrā pusē NĒ (PATIESĪBA/MELI) un lūdz uz baltām papīra lapām uzrakstīt: savu vārdu (vidū), mīļāko krāsu, vietu uz kuru vēlas ceļot, savu mazo noslēpumu, savu hobiju. (skat. Piemēru zemāk). Lapas vidū dalībnieki uzraksta savus vārdus (šī ir patiesa informācija), bet pārējās četros kvadrātos var būt patiesība vai meli (dalībnieki var izlemt, ko citi par viņiem zinās vai nezinās).

Katrs dalībnieks iepazīstina sevi ar pārējiem aplī sēdošajiem. Runātājs nolasa informāciju, kuru viņš par sevi uzrakstījis. Pārējie dalībnieki vērtē vai dalībnieks saka patiesību vai melo, paceļot kartīti ar attiecīgo uzrakstu PATIESĪBA vai MELI (JĀ/ NĒ). Vēlams, ka arī vadītājs uzraksta informāciju par sevi un uzsāk spēli



Jūsu ziemeļi

1. Visi sastājas telpā 2-3 metru attālumā viens no otra.
2. Pēc signāla, dalībnieki tiek aicināti norādīt ar izstieptu roku uz 1 cilvēku, kurš atrodas Ziemeļos.
3. Tad dalībnieki aizsedz acis ar kreiso roku.
4. Dalībnieki lēnām 5 reizes apgriežas sev apkārt.
5. Vadītājs lūdz dalībniekus iztaisnot labo roku un norādīt uz Ziemeļiem, neatverot acis. Dalībnieki stingst esošajās pozās.
6. Dalībnieki tiek aicināti atvērt acis un salīdzināt savus Ziemeļus ar citu Ziemeļiem (parasti cilvēki norāda dažādos virzienos).

“Akmens-Šķēres-Patīrīts” komanda

Visi spēlē “Akmens-Šķēres-Patīrīts” brīvā secībā. Zaudētās nostājas aiz uzvarētāja un, pieturoties pie uzvarētāja pleciem, seko tam uz nākamo maču, atbalstot un uzmundrinot uzvarētāju.

Beigās izveidosies viena rinda.

Aktivitāti vai izspēlēt vairākas reizes (ja laiks atļauj).

[variācija – spēles būtība ir, ka zaudētājs pulcē uzvarētājus. Kolīdz tiek sapulcēti 3-5-8 (atkarībā no grupas lieluma) uzvarētāji, dalībnieks izstājas no spēles]

[variācija (ja ir mazs dalībnieku skaits) – lai iegūtu savu atbalstītāju, ir jāuzvar 3 reizes vienu un to pašu dalībnieku]

Atšķetināt kamolu

1. Grupa izveido apli.
2. Visi paceļ rokas uz augšu.
3. Visi pasper dažus soļus uz priekšu un:
 - ar labo roku satver kādu no kreisās puses;
 - ar kreiso roku satver kādu no labās puses;
 - nedrīkst satvert blakus esošo cilvēku rokas.
4. Uzdevums grupai ir sevi atšķetināt, nepalaižot vaļā rokas, izveidojot apli.

[grupas lielums: lielāks par 6 cilvēkiem, maksimums – nav noteikts. Ja ir ļoti lietas grupas (virs 24, piemēram, var grupu sadalīt mazākās grupās (divās)]

[jāizvērtē, vai ir pietiekama plaša telpa bez šķēršļiem, lai neapdraudētu lieki dalībniekus]

Balonu kauja

Uz katriem 2 dalībniekiem tiek iedots 1 balons. Grupas lielums ir atkarīgs no dalībnieku skaita un pieejamās brīvās telpas (5 baloni uz 10 dalībniekiem, 3 baloni uz 6 dalībniekiem utt.). Lielas grupas var dalīt vairākās mazākās grupās.

Uzdevums ir noturēt balonus gaisā noteiktu laiku (1-3-5, atkarībā no tā, cik Jums ir laiks).

2.pielikums

Pasākuma novērtēšanas aktivitātes

Debates par virzību

Telpa iedomāti tiek sadalīta 3 daļās, to atzīmējot (vizuāli vai mutiski) ar plusu, mīnusu un vietu sarunām (centrā) vai neitrālo zonu (piemēram, ja dalībnieks nevar ieņemt skaidru Jā/Nē, Piekrītu/Nepiekrītu pozīciju, tad viņš dodas uz neitrālo zonu (centrā), bet vienlaicīgi dalībnieks neitrālajā zonā drīkst tikai sēdēt vai gulēt, vai stāvēt uz 1 kājas, utt. ar mērķi motivēt dalībniekus tomēr izvēlēties kādu no vērtējumiem.

1. Vadītājs secīgi izsaka iepriekš sagatavotus apgalvojumus par pasākumu.
2. Katrs dalībnieks nostājas atbilstoši tam vai viņš piekrīt vai nepiekrīt apgalvojumam.
3. Ja dalībnieks vēlas kaut ko teikt, tad dodas uz "sarunu vietu" un komentē savu vērtējumu (vai tiek dots vārds dažiem no katras viedokļu grupas no vietas).

Idejas par darbības daļu, ko varam novērtēt:

- dažādie aktivitātes norises aspekti (ilgums, telpas piemērotība, uzdevumu skaidrība, dekorācijas, vadītāji, utt.);
- saziņas veids aktivitātes laikā (starp dalībniekiem, starp dalībniekiem un vadītājiem);
- lēmumu pieņemšana (vai cits atbilstošs uzdevums, kas saistīts ar konkrēto simulācijas spēli) – pieņemami, saprotami, zināmi, utt.

Piecu pirkstu atgriezeniskā saite

Individuālai izvērtēšanai dalībnieki uzzīmē savu roku uz papīra lapas. Katrs aizpilda roku atbilstoši norādītajam aprakstam:

- Īkšķis – kas man patika visvairāk...
- Rādītājpirksts – ko es vēlos uzsvērt visvairāk ...
- Vidējais pirksts – kas man nepatika...
- Zeltnesis - es paņēmu līdz...
- Mazais pirksts - mazliet pietrūka...

[variācija – var uzzīmēt vienu lielu roku uz lielas lapas un ļaut visiem dalībniekiem aizpildīt vienu kontūru]

Vārdu mākonis

1. Katrs dalībnieks pārdomā visu izglītojošo aktivitāti 2 min.
2. Katrs dalībnieks izvēlas 3 vārdus, kas vislabāk sniedz viņa vērtējumu – 2 min.
3. Katrs dalībnieks uzraksta savus 3 vārdus uz lielas papīra lapas.
4. Katrs sniedz īsu skaidrojumu par to, kāpēc tieši šie vārdi (šis solis ir atkarīgs no dalībnieku skaita un pieejamā laika).

[variācija – atslēgvārdus dalībniekiem var lūgt uzrakstīt uz līmlapiņām un uz lielās papīra loksnes tie tiek pielīmēti, nevis rakstīti – šai variācijai ir nepieciešams mazāk laika, jo dalībnieki vārdus uz lapiņām pieraksta uzreiz]

Emocijas

1. Vadītājs iepriekš sagatavo papīra lapiņas, uz kurām uzrakstītas dažādas emocijas/sajūtas (pozitīvas, negatīvas, neitrālas) - pa vienai uz katras papīra lapiņas – un ievieto tās cepurē/kastē.
2. Katrs dalībnieks no cepures/kastes izvēlas 3 papīra lapiņas. Ja dalībniekam nepatīk emocijas/sajūtas, kuras izvilcis no cepures/kastes (raisa kādas spēcīgas negatīvas emocijas), tiek dota iespēja 1 papīra lapiņu ar emociju/sajūtu 1 reizi samainīt.
3. Dalībniekiem tiek lūgts novērtēt spēli, izmantojot visas viņa izvilktās emocijas/sajūtas (piemēram, laimīgs, pārguris, izsalcis, utt).

Deklarācija

Vadītājs saka secīgi iepriekš sagatavotus (vai improvizētus) apgalvojumus un aicina dalībniekus, piekrišanas gadījumā) reaģēt – pacelt abas rokas, pieceļoties no krēsla (ja sēž), palēkties, pietuptions, pārvietoties uz citu telpas daļu, aplaudējot, utt.

Apgalvojumu piemēri:

- Man patika šodienas aktivitāte
- Aktivitāte man bija par garu
- Man bija jautri
- Es par šo tēmu iepriekš nebiju domājis/-usi
- Es vēlos uzzināt vairāk par šodien apskatīto tematu
- Vadītājs paveica lielisku darbu
- Atvēlētais laiks bija pietiekams
- Es uzzināju kaut ko jaunu / kaut ko jaunu par sevi, u.c.

[variācija – ja atļauj laiks, tad pēc katra apgalvojuma un dalībnieku vērtējuma “parādīšanas”, var lūgt dalībniekus komentēt vai uzdot kādus specifiskus jautājumus konkrētiem dalībniekiem]

Emoji

1. Vadītājs lūdz uzzīmēt Emoji par to, kā dalībniekiem patika aktivitāte.
2. Dalībnieki rāda pārējiem savu Emoji un pastāsta tā nozīmi.
3. Dalībnieki secīgi pastāsta “Viena lieta, ko es ņemšu līdzi no šodienas...”

3.pielikums

Noderīgas izdrukas #Hashtag spēlei

“Kopienu” skaits ir atkarīgs no dalībnieku skaita.

Visas “kopienas” īpašības var noteikt iepriekš vai izmantojot loteriju.

Kopienu apraksti

I Katra “kopiena” tiek apzīmēta ar dažādu krāsu:

1. Dzeltena - jaunieši, kuri dzīvo privātmājās pilsētas teritorijā;
2. Zila - jaunieši, kuri dzīvo daudzdzīvokļu namos pilsētas teritorijā;
3. Zaļa - jaunieši, kuri lauku teritorijā dzīvo privātmājās;
4. Sarkana - jaunieši, kuri dzīvo daudzdzīvokļu namos lauku teritorijā;
5. Balta – kopmītnēs dzīvojošie jaunieši;
6. Melna – jaunieši, kuri dzīvo daļēji ārzemēs.

II Katrai “kopienai” ir savi atšķirīgi ieradumi/intereses

- ir vegāni
- patīk pārgājieni un kalnos kāpšana
- patīk lasīt grāmatas
- ir reliģiska
- pašiem ir savs emuārs/vlogs
- pārstāv Hip-Hop kultūru

Lēmumu pieņemšana “kopienā”

Lēmumu “kopienā” pieņem:

- Persona, kurai ir vistumšākie mati
- Tikai tad, ja visi grupas dalībnieki ir pauduši savu viedokli un visi ir vienprātis
- Tikai tie, kas šodien valkā bikses
- Par ko vienojies vairākums
- Grupa ievēlē cilvēku, kurš pasaka Pēdējais vārds
- Viena persona lemj par grupu (vadītājs iedod papīru šai personai “Jūs izlemjat” (Diktatūra))
- Tikai sievietes grupā var izlemt (Matriarhāta pieeja)
- Grupas jaunākā persona lemj (Jaunatnes pieeja)
- Persona ir izraudzīta kā tēmas eksperts (vadītājs iedod papīru šai personai “Jūs esat eksperts” (Ekspertu pieeja))

Prioritātes dažādās tematikās. Prioritāšu skaitu nosaka pēc “kopienu” skaita:

1. Izglītība

- 1.1. Skolai jābūt bez maksas
- 1.2. Jābūvē vairāk skolu
- 1.3. Skolai jābūt pieejamai visiem bērniem, pat tiem, kas nerunā konkrētā valodā

2. Drošība

- 2.1. Jāalgo vairāk policistu
- 2.2. Jānodrošina ielas ar novērošanas kamerām
- 2.3. Jābūvē vairāk cietumu

3. Vide

- 3.1. Jāsamazina fosilā kurināmā patēriņš
- 3.2. Jābūvē jauni veloceliņi
- 3.3. Jāsamazina atkritumu apjoms

4. Mobilitāte

- 4.1. Visām personām jābūt mobilitātes pieredzei ārzemēs
- 4.2. Sabiedriskajam transportam jābūt bez maksas
- 4.3. Visiem cilvēkiem jābūt piekļuvei internetam

5. Kultūra

- 5.1. Visiem 18-gadīgajiem jābūt ar kredītkarti 500 €, lai samaksātu par kultūras aktivitātēm
- 5.2. Kultūra jāuzskata par galveno prioritāti
- 5.3. Mākslinieciskai pieredzei jābūt obligātai ikvienam

6. Lēmumu pieņemšanas process

- 6.1. Lēmumu jāpieņem pēc iespējas lielākam cilvēku skaitam
- 6.2. Lēmums jāpieņem vēlētai personai
- 6.3. Ik pēc 2 mēnešiem lēmums jāpieņem citai personai

7. Daudzveidība

- 7.1. Dažādība jānorāda kā galvenā prioritāte
- 7.2. Jānodrošina dažādība padomēs
- 7.3. Lēmumu pieņemšanai padomēs jānosaka kvota sievietēm

8. Veselība

- 8.1. Veselībai jābūt bez maksas
- 8.2. Veselības darbiniekiem maksā cilvēki paši
- 8.3. Veselībai ir jābūt ienesīgai un nedrīkst prasīt naudu no cilvēkiem

4.pielikums

Simulācijas spēles #Hashtag noteikumi – materiāls spēles vadītājam

4.1. #Hashtag – 1.versija

Lai uzzinātu vairāk par simulācijas spēļu izveidi un iepazītos ar spēles #Hashtag īstenošanu, iespējām spēli adaptēt un saņemt izdales materiālus, aicinām iepazīstties ar “Simulācijas spēles kā līdzeklis darbam ar jauniešiem - Vadlīnijas” (2021), kas atrodamas www.waytothink.lv.

Kas?	Apraksts
Mērķis	Attīstīt lēmumu pieņemšanas prasmes personiskā un grupas līmenī un uzlabot kritisko domāšanu, lai novērstu jebkāda veida radikalizāciju jauniešu vidū.
Mācību ieguvumi	<ul style="list-style-type: none"> * iepazīta pieredzē balstītas mācīšanās pieeja * izpratnes veidošana par kompleksām problēmām * tiks atklātas jaunas perspektīvas par apskatāmo jautājumu * tiks testēti alternatīvi risinājumi * iegūta pieredze darboties drošā vidē * veicināta savstarpēja sapratne
Mācīšanās sasniegumi	<ul style="list-style-type: none"> * praktizēt sarunu vešanas prasmes, lai spētu panākt kompromisu ikvienā situācijā * vairot izpratni par empātijas nozīmi un savstarpējo saprašanos starp dažādiem cilvēkiem un cilvēku grupām (kopienām) * iegūt zināšanas par demokrātiju un kritisko domāšanu * praktizēt prasmes strādāt komandā * attīstīt līderības prasmes * iegūt pieredzi debatēt, diskutēt, pārliecināt
Nepieciešamie resursi	<ul style="list-style-type: none"> * krāsu papīri * marķieri vai flomasteri * apraksta un noteikumu izdrukas atbilstoši spēles/situācijas pakāpei * dekorācijas (ja iespējams): cepures, šalles, glāzes, baloni, bumbiņas utt., vēlams grupu krāsās (detalizētāk sk. #Hashtag aprakstā); - video, dators, skaļruņi, projektor video demonstrēšanai – dažādu ar šo tēmu saistītu iepriekšējo notikumu attēlu kolāža/izlase; - iespiestas fotogrāfijas ar attiecīgās situācijas elementiem.
Laiks	90min
Dalībnieku skaits	Minimums 8, maksimums 30 dalībnieki
Process (soli pa solim – skat. tālāk):	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atklāšana un ievads 2. Ievads spēlē, komandu veidošana 3. Spēles norise 4. Iziešana no lomām 5. Debrīfings 6. Pateicības un noslēgums
1.solis Atklāšana un ievads (15 min)	Atklāšanas vārdi. Ievads tēmā, plānotais laiks, sagaidāmie rezultāti Atklāšanas aktivitāte - izvēle pēc vadītāja ieskatiem atkarībā vai jaunieši viens otru pazīst, vai tā ir jaunizveidota grupa, vienas valsts dalībnieki/starptautiska grupa, vienāda/dažāda vecuma, līdzīga iepriekšējā pieredze/atšķirīga, mono vai daudzvalodu utt.
2.solis Ievads spēlē, komandu veidošana (10 min.)	Tiek izstāstīti spēles noteikumi Komandu veidošana - izvēle pēc vadītāja ieskatiem atkarībā no dalībnieku skaita un atkarībā vai jaunieši viens otru pazīst, vai tā ir jaunizveidota grupa, vienas valsts dalībnieki/starptautiska grupa, vienāda/dažāda vecuma, līdzīga iepriekšējā pieredze/atšķirīga, mono vai daudzvalodu utt. Papildus jāņem vērā iepriekš ar klientu saskaņotā un/vai saņemtā informācija - spēles mērķi; ja ir svarīgi dzimumu jautājumus aktualizēt - grupas var veidot pēc dzimuma; ja ir jautājums par etniskajām grupām – tad tās miksēt vai tieši otrādi, nodalīt, utt. Komandu veidošanas principiem ir jābūt pārdomātiem, tā ļaujot sasniegt vislabākos rezultātus Dalībnieki tiek sadalīti 3 līdz 6 grupās ar vienādu dalībnieku skaitu Stāsts: Dalībniekiem tiek dots uzdevums izvēlēties savas kopienas attīstības prioritātes. Vadītājs iezīmē “kopienas” un dažādos lēmumu pieņemšanas modeļus tajās. Kopienas jāveido atšķirīgas - izcelsme, intereses, mērķi, u.c.

<p>3.solis Spēle (30 min.)</p>	<p>Uzdevumi grupās: I daļa (15 min.) Kopienām būs jāpastāv līdzās, eksperimentējot ar dažādām lēmumu pieņemšanas sistēmām. Kopienām tiek piedāvātas dažādas tēmas (tematu skaits atbilst kopienu skaitam). Katra kopiena iepazīstas ar tēmu, kas tiek iedalīta pēc nejaušības principa un ir jāvienojas par katras kopienas prioritāti. Katra kopiena tiek lūgta izvēlēties vienu prioritāti katrai tēmai. Šīs prioritātes būs kopienu prioritātes. Kolīdz kopienas prioritāte ir izvēlēta, katra kopiena izvirza pārstāvi. II daļa (10 min.) Katru kopiena nosūta savu pārstāvi uz lēmumu pieņemšanas tikšanos, kur nu jau visiem kopā ir jāvienojas par kopīgu prioritāti. Katram pārstāvim jārikojas atbilstoši savas izcelsmes kopienas aprakstam - uzvedībai un jāpieņem lēmums, pamatojoties uz savas kopienas lēmumu pieņemšanas sistēmu. Pārstāvis vajadzības gadījumā var konsultēties ar pārējiem savu kopienu. III daļa (5 min.) Vadītājs aicina uz balsošanu: 1. balsojums: katram dalībniekam jāatbild Jā vai Nē uz jautājumu "Vai Jūs kā indivīds esat apmierināts ar rezultātu?" 2. balsojums: katrs dalībnieks saņem 3 uzlīmes, kas simbolizē 3 balsis. Katrs dalībnieks tiek aicināts ielīmēt savas 3 uzlīmes visu grupu noteikto prioritāšu sarakstā (ne tikai beigās izvēlēto). Dalībnieki var pielīmēt uzlīmes, kur viņi vēlas, un tik daudz reižu, cik vēlas (3 uz vienu un to pašu prioritāti ir iespējams, piemēram). Balsošanas rezultāti tiks izmantoti pārējā diskusijas laikā.</p>
<p>4.solis - Iziešana no lomām (5 min.)</p>	<p>Tiek paziņoti balsošanas rezultāti. Pirms debriefinga (5.solis) būtiski, ka visi dalībnieki iziet no savām lomām – aktivitātes izvēle ir atkarīga no tā vai jaunieši viens otru pazīst, vai tā ir jaunizveidota grupa, vienas valsts dalībnieki/starptautiska grupa, vienāda/dažāda vecuma, līdzīga iepriekšējā pieredze/atšķirīga, mono vai daudzvalodu utt.</p>
<p>5.solis – Debriefings (20 min)</p>	<p>Debriefinga metodi izvēlas atkarībā no grupas lieluma, informācijas sniegšanas laika, vadītāja pieredzes, pieejamiem resursiem, dalībnieku vecuma, debriefinga mērķa, pieejamajiem materiāliem utt. Debriefinga process: 1) Kas noticis spēles laikā? (fakti, novērojumi) 2) Kā es jutos? (interpretācija) 3) Ko es iemācījos? (sasniegumi) 4) Ko varētu darīt savādāk nākamreiz? (pieredzes nodošana) Izskatāmie jautājumi tiek sagatavoti atbilstoši iepriekš definētiem mācīšanās mērķiem un sasniegumiem un pieejamā laika katrā grupā.</p>
<p>6.solis – Pateicības un noslēgums (10 min.)</p>	<p>Īss pasākuma izvērtējums. Izvērtēšanas metodi izvēlas atkarībā no grupas lieluma, informācijas sniegšanas laika, vadītāja pieredzes, pieejamiem resursiem, dalībnieku vecuma, pasākuma mērķa, pieejamajiem materiāliem utt. Noslēgumā obligāti jāpasaka "Paldies" dalībniekiem. Pasākuma noslēgums var būt tikai uzruna vai nelielu dāvanu pasniegšana visiem dalībniekiem – atbilstoši iespējām un konkrētajai situācijai.</p>

Ir jautājumi?

Ar mums var sazināties angļu, vācu, franču, čehu, slovāku, latviešu vai krievu valodā, rakstot uz e-pastu erasmus.hashtag@gmail.com

4.1. #Hashtag – 2.versija

Lai uzzinātu vairāk par simulācijas spēļu izveidi un iepazītos ar spēles #Hashtag īstenošanu, iespējām spēli adaptēt un saņemt izdales materiālus, aicinām iepazīties ar “Simulācijas spēles kā līdzeklis darbam ar jauniešiem - Vadlīnijas” (2021), kas atrodamas www.waytothink.lv.

Kas?	Apraksts
Mērķis	Attīstīt lēmumu pieņemšanas prasmes personiskā un grupas līmenī un uzlabot kritisko domāšanu, lai novērstu jebkāda veida radikalizāciju jauniešu vidū.
Mācību ieguvumi	<ul style="list-style-type: none"> * iepazīta pieredzē balstītas mācīšanās pieeja * izpratnes veidošana par kompleksām problēmām * tiks atklātas jaunas perspektīvas par apskatāmo jautājumu * tiks testēti alternatīvi risinājumi * iegūta pieredze darboties drošā vidē * veicināta savstarpēja sapratne
Mācīšanās sasniegumi	<ul style="list-style-type: none"> * praktizēt sarunu vešanas prasmes, lai spētu panākt kompromisu ikvienā situācijā * vairot izpratni par empātijas nozīmi un savstarpējo saprašanos starp dažādiem cilvēkiem un cilvēku grupām (kopienām) * iegūt zināšanas par demokrātiju un kritisko domāšanu * praktizēt prasmes strādāt komandā * attīstīt līderības prasmes * iegūt pieredzi debatēt, diskutēt, pārliecināt
Nepieciešamie resursi	<ul style="list-style-type: none"> * krāsu papīri * marķieri vai flomasteri * apraksta un noteikumu izdrukas atbilstoši spēles/situācijas pakāpei * dekorācijas (ja iespējams): cepures, šalles, glāzes, baloni, bumbiņas utt., vēlams grupu krāsās (detalizētāk sk. #Hashtag aprakstā); - video, dators, skaļruņi, projektoris video demonstrēšanai – dažādu ar šo tēmu saistītu iepriekšējo notikumu attēlu kolāža/izlase; - iespēstas fotogrāfijas ar attiecīgās situācijas elementiem.
Laiks	120min
Dalībnieku skaits	Minimums 8, maksimums 30 dalībnieki
Process (<i>solī pa solīm – skat. tālāk</i>):	<ol style="list-style-type: none"> 1. Atklāšana un ievads 2. Ievads spēlē, komandu veidošana 3. Spēlēt 4. Iziešana no lomām 5. Debrifings 6. Pateicības un noslēgums
1.solis Atklāšana un ievads (15 min)	Atklāšanas vārdi. Ievads tēmā, plānotais laiks, sagaidāmie rezultāti Atklāšanas aktivitāte - izvēle pēc vadītāja ieskatiem atkarībā vai jaunieši viens otru pazīst, vai tā ir jaunizveidota grupa, vienas valsts dalībnieki/starptautiska grupa, vienāda/dažāda vecuma, līdzīga iepriekšējā pieredze/atšķirīga, mono vai daudzvalodu utt.
2.solis Ievads spēlē, komandu veidošana (10 min.)	Tiek izstāstīti spēles noteikumi Komandu veidošana - izvēle pēc vadītāja ieskatiem atkarībā no dalībnieku skaita un atkarībā vai jaunieši viens otru pazīst, vai tā ir jaunizveidota grupa, vienas valsts dalībnieki/starptautiska grupa, vienāda/dažāda vecuma, līdzīga iepriekšējā pieredze/atšķirīga, mono vai daudzvalodu utt. Papildus jāņem vērā iepriekš ar klientu saskaņotā un/vai saņemtā informācija - spēles mērķi; ja ir svarīgi dzimumu jautājumus aktualizēt - grupas var veidot pēc dzimuma; ja ir jautājums par etniskajām grupām – tad tās miksēt vai tieši otrādi, nodalīt, utt. Komandu veidošanas principiem ir jābūt pārdomātiem, tā ļaujot sasniegt vislabākos rezultātus Dalībnieki tiek sadalīti 4 līdz 8 grupās ar vienādu dalībnieku skaitu Stāsts: Dalībniekiem no pilsētas domes, pašvaldības, skolas vai kopienas tiek dota iespēja organizēt publisku pasākumu Vadītājs iezīmē “kopienas” un dažādos lēmumu pieņemšanas modeļus tajās. Kopienas jāveido atšķirīgas - izcelsme, intereses, mērķi, u.c.

3.solis Spēle (30 min.)	<p>Kopienas uzdevumi:</p> <p>I daļa (10 min.)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ir jāvienojas par plānotā pasākuma obligātu elementu. Jūsu kopienas krāsai tajā ir būtiska nozīme. 2. Jums ir jābūt argumentiem par un pret savai krāsai. 3. Lēmums kopienā jāpieņem saskaņā ar vadītāja norādīto lēmuma pieņemšanas veidu. <p>II daļa (10 min.)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Katram kopienas dalībniekam ir jāsatiekas ar vismaz vienu dalībnieku no katras citu krāsu kopienām un jāieklausās viņu argumentos par elementu, ko viņi izvēlas pasākumam. <p>III daļa (15 min.)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Savā kopienā Jūs padalāties ar argumentiem, ko esat uzklājis par citiem izvēlētajiem elementiem. 2. Izlemiet, kāds būs pasākuma obligātais elements no Jūsu puses kā pēdējā versija. 3. Izvēlieties savu pārstāvi visu krāsu kopienu tikšanās, lai izlemtu par kopīgo elementu. <p>IV daļa (15 min.)</p> <p>Uzdevums kopienu pārstāvjiem - viedokļu līderiem (katram no tiem ir 1 pildspalva/marķieris):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tur, kur pēc 10 minūtēm būs lielākā daļa pildspalvu/marķieru, tiks paziņots pasākuma obligātais elements. <p>Uzdevums krāsu grupu dalībniekiem:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uzklāsit viedokļu līderu argumentus un idejas un nostāties blakus tai idejai, kura Jums individuāli šķiet vislabākā.
4.solis - Iziešana no lomām (5 min.)	<p>Tiek paziņoti balsošanas rezultāti.</p> <p>Pirms debriefinga (5.solis) būtiski, ka visi dalībnieki iziet no savām lomām – aktivitātes izvēle ir atkarīga no tā vai jaunieši viens otru pazīst, vai tā ir jaunizveidota grupa, vienas valsts dalībnieki/starptautiska grupa, vienāda/dažāda vecuma, līdzīga iepriekšējā pieredze/atšķirīga, mono vai daudzvalodu utt.</p>
5.solis – Debriefings (20 min)	<p>Debriefinga metodi izvēlas atkarībā no grupas lieluma, informācijas sniegšanas laika, vadītāja pieredzes, pieejamiem resursiem, dalībnieku vecuma, debriefinga mērķa, pieejamajiem materiāliem utt.</p> <p>Debriefinga process:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kas noticis spēles laikā? (fakti, novērojumi) 2) Kā es jutos? (interpretācija) 3) Ko es iemācījos? (sasniegumi) 4) Ko varētu darīt savādāk nākamreiz? (pieredzes nodošana) <p>Izskatāmie jautājumi tiek sagatavoti atbilstoši iepriekš definētiem mācīšanās mērķiem un sasniegumiem un pieejamā laika katrā grupā.</p>
6.solis – Pateicības un noslēgums (10 min.)	<p>Īss pasākuma izvērtējums. Izvērtēšanas metodi izvēlas atkarībā no grupas lieluma, informācijas sniegšanas laika, vadītāja pieredzes, pieejamiem resursiem, dalībnieku vecuma, pasākuma mērķa, pieejamajiem materiāliem utt.</p> <p>Noslēgumā obligāti jāpasaka Paldies dalībniekiem.</p> <p>Pasākuma noslēgums var būt tikai uzruna vai nelielu dāvanu pasniegšana visiem dalībniekiem – atbilstoši iespējām un konkrētajai situācijai.</p>

Ir jautājumi?

Ar mums var sazināties angļu, vācu, franču, čehu, slovāku, latviešu vai krievu valodā, rakstot uz e-pastu erasmus.hashtag@gmail.com