

SPĒLES PARADIGMA II

Pirmās ekspertu darba grupas tikšanās 2021. gada 29. oktobrī

Atskats – Apkopojums

Spēles paradigmas pieejas tematiskā ietvara aktualitāte Jelgavas novadā

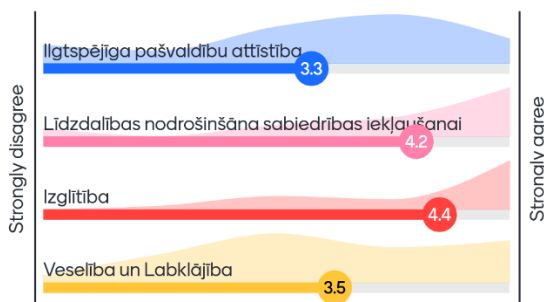
Tematisko aktualitāti novadā noskaidrojām interaktīvā formātā, lai izzinātu ekspertu izpratni par uzdoto konceptu- Spēles paradigmu un 4 moduļu aktualitāti to pielietošanai Novada attīstībai.

Noklausoties prezentāciju par Spēles paradigmu un risināmo jautājumu kopumu, respondenti redz projektu ietekmējam sekojošus aspektus:



Ekrānšāviņš no Mentimeter.com (21 respondenta atbildes)

Turpmāk tik noskaidrots, cik lielā mērā piesaistītie eksperti redz spēli kā līdzekli kādas aktuālas tēmas veicināšanai. Respondenti izvēlējās vienu no spēļu modeļu piedāvātajām jomām.



Ekrānšāviņš no Mentimeter.com (23 respondentu atbildes)

Dalībnieki uzskata, ka visefektīvāk spēles elementus var izmantot izglītības jomā.



Pasākuma turpinājumā dalībnieki ar atslēgas vārdu varēja paut savu viedokli par to, kādus jautājumus var risāt/veicināt katrā no spēles paradigmas piedāvātajiem moduļiem:

Modulis 1: Spēles ilgtspējīgai pašvaldību attīstībai

Piederības sajūta, Līdzdarbības nodrošināšanai, Vienotības veicināšanai, Kopienas veidošanai, Iedzīvotāju aktivitātes veicināšanai, Infrastruktūras attīstībai, Zaļo zonu sakārtošanai, Viedo ciemu veicināšanai, Vides labiekārtošanai, Katra Ciema "īpašā" atrašanās, Piederības vietējai kopienai veicināšanai, sabiedrības integrācijas jautājumiem, Savstarpējā komunikācija, Vides plānošana un aktivitāšu "punktu" veidošana, lokālpatriotisma veicināšanai, Iedzīvotāju redzējums, ko varētu attīstīt pamestās, nekoptās teritorijās, vajadzību apzināšana, teritorijas plānošana,

Modulis 2: Spēles iekļaušanai un līdzdalībai

kopienas saliedēšana, integrācija, aktivitātes un brīvā laika pavadīšanas iespējas dažādām mērķa grupām, Brīvā laika aktivitāšu laukumu izveidei, mazaizsargāto grupu integrācija, Izzinošas iespējas par dažādām mērķa grupām, piederības sajūtas veicināšanai, Sporta aktivitātes ikvienam, Izglītojošas aktivitātes dažādam vecumam, katra viedokļa uzklaušanās

Modulis 3: Spēles izglītībai

Novērst garlaicību, cittautiešu kopienu atšķirības kopīgajā, Brīvais laiks, vienota kopiena, pievilcīga vide, Iesaiste aktivitātēs, Domāt ārpus kastes, Radošs mācību process, Neformāla izglītība, Jaunu zināšanu iegūšana, Visiem vecumposmiem, jaunu prasmju apguve, pieredzes dažādošana, brīvā laika lietderīga pavadīšana, nestandarta pieeja standarta jautājumiem, iemācīt skolēniem atbildību pret lietām, Skolēnu / ikviena Iekļaušana mācību process veidošanā, jēgpilnas aktivitātes jauniešu brīvajam laikam, interešu paplašināšana, aprites ekonomika mājsaimniecības, Kustību aktivitāte, Jaunas prasmes, citāda ikdiena, uzzināt nepieciešamās velmes,

Modulis 4: Spēles veselībai un labklājībai

Fizisko aktivitāšu pilnveide iespējas brīvā dabā, Cilvēku integrācija sabiedrībā, Jaunas prasmes palīdz justies labāk, kustīgs dzīvesveids, mācīties būt atvērtiem, neieslēgties sevī, āra aktivitātes katrā ciemā, emocionālās labsajūtas uzlabošana, Aktīvs dzīvesveids, vienkāršā valodā un visiem pieejamā veidā skaidrot sarežģītus jautājumus, Semināri - mazi video pamācoši, iedzīvotāju interesēm piemērotas aktivitātes, veselīga dzīvesveida izpratne, depresijas mazināšana, vientulības mazināšana, kustību nepieciešamības uzsvars, aktīva dzīvesveida veicināšana.

Var konstatēt, ka dalībniekiem ir maz zināšanu par konkrētiem piemēriem, kādas spēles var izmantot. Nosauktas ir tikai sekojošas: Actionbond, tematiskais pļavu golfs dambrete un Dažāda veida labirinti

Diskusiju sadaļa- 4 Moduļu ietvaros

Darba grupas diskutēja par sekojošiem jautājumiem:

- A) Kādi ir galvenie izaicinājumi ko ar spēļu palīdzību var/nepieciešams risināt Jelgavas novadā atbilstošajā modulī?
- B) Vai ir zināmas kādas spēles, kuras jau tagad var izmantot atbilstošajā modulī. Ja Jā, kādas?
- C) Pārrunājiet idejas, kādas spēles būtu jāizstrādā/jāizgudro, lai risinātu atbilstošā moduļa izaicinājumus?
- D) Pārrunājiet idejas un nosauciet rīcības, ko atbilstošajā modulī vajadzētu risināt projekta ietvaros?



Modulis 1: Spēles ilgtspējīgai pašvaldību attīstībai (Vadītāja Ilze Matusa)

Ar šī moduļa palīdzību nepieciešams panākt vienmērīgu aktivitāti visā novadā. Ir novērojams, ka cilvēki maz zina par dažādām novada vietām, tāpēc ar izzinošas spēles palīdzību var iepazīt novadu. Tāpat, modulī var izzināt iedzīvotāju viedokli par to, kas novadā uzlabojams- vajadzību apzināšana dažādām mērķu grupām. Šādā spēlē varētu iesaistīt novada deputātus. Konkrētas lietas, ko īstenot:

1. Iedzīvotāju un pašvaldības savstarpējas sadarbības modelis (platforma) caur izzinošu spēli, kuras laikā iedzīvotāji iepazīstot savu ciemu, pagastu, novadu:

- 1.1. Aplikācijā ir jau atzīmētas vietas ciemā, pagastā, novadā, kas lietotājam ir jāatrod, ir neliels vietas apraksts, lietotājam ir jāatzīmējas, ka konkrētā vieta ir atrasta, un jāieraksta savs redzējums par vietas attīstību (ko es tur saredzu un, kas tavuprāt ir jādara, lai to panāktu)
- 1.2. Aplikācijā iespēja atzīmēt jaunas vietas (punktus). Tādējādi pašvaldība uzzina par tām vietām, kuras iedzīvotājiem ir aktuālas, uzzina iedzīvotāju viedokli, vajadzības. Iesaistās dažādas mērķa grupas, tā var būt kā ideju banka,

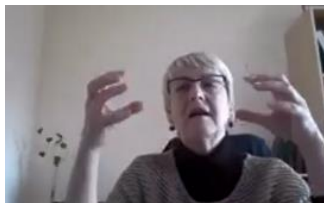
Uzmanību: Būtiski nepārvērst šo kā Vides sos aplikāciju, kurā tiek aktualizēta konkrētā problēma, bet vērstu uz nākotnes redzējumu.

2. Izzinoša digitāla erudīcijas/ orientēšanas spēle pa novadu, pagastu, ciemu – rosina iepazīt novadu, aktīvi kustēties, bet vai tas ir vērsts uz novada attīstību.

Šāda spēle būtu vērsta uz piederības sajūtas radīšanu, līdzdarbības nodrošināšanai, Vienotības veicināšanai, kopienas veidošanai, lokālpatriotisma veicināšana.

3. Spēle “apmainīšanās vietām ar deputātiem” – vara pieņemt lēmumu pāriet iedzīvotājiem, vai cita veida spēle, kurā tiek pastiprināti iesaistīti lēmumu pieņēmēji.

4. Vides labirinti. Ar tās palīdzību notiek bērnu aktīva kustēšanās pa lauku. Veidot vidi, kas veicina kustību.



Modulis 2: Spēles iekļaušanai un līdzdalībai (Vadītāja Inese Cinovska)

Pašlaik sabiedrībā vērojams depresīvs noskaņojums, tāpēc modulis ir aktuāls. Modulī mērķa grupa varētu būt cilvēki ar invaliditāti. Svarīgi veidot klātienē spēles. Novadā var meklēt “degradētas vietas” un tur veidot vietu spēlēm. Novadā jābūt tā sauktajiem spēļu vēstnešiem pagastos, kas aktualizē un veicina spēļu laukumu rašanos- Spēļu laukumus visai ģimenei.

Izaicinājumi: iespējas un aktivitātes, kur līdzdarboties. Ne visas mērķa grupas varēs saprast kā darbojas virtuālās spēles (tiek domātas personas ar invaliditāti, īpaši GRT). Senioriem būtiski ir klātienē kontakts.

Līdz ar to, grupā tika atbalstīta ideja par klātienē spēlēm un tāpēc vajadzētu apzināt vietējos resursus, kas ir dažādos novada centros, bibliotēkās, kultūras un izglītības iestādēs, u.c.

Āra spēle (Klātienē) kur ir 4 izvēles. Ir Latvijā uzņēmēji, kas veido spēles kustību veicināšanai. (Var atrast caur google)

Āra spēles- Klātienē efekts. Liela formāta, Spēles, kas ir fiziski lielas.



Modulis 3: Spēles izglītībai (Vadītāja Ilze Brakmane)

Izaicinājumi izglītībā, ko īpaši pastiprinājis ilgstoši attālinātais izglītības procesa laiks, ir saistīti ar bērnu fizisko un emocionālo attīstību:

- Bērni un jaunieši ir kļuvuši mazkustīgi, pārāk ilgu laiku pavada pie viedierīcēm- gan piedaloties attālināti organizētajās mācībās, gan interneta vidē pavadot brīvo laiku;
- Arī laikā, kad mācības notiek klātienē, bērni starpbrīžos ne vienmēr izkustas, vai arī dara to bezmērķīgi vai nekontrolēti;
- Bērniem ar katru gadu vairāk vērojams, ka samazinās prasmes veidot komunikāciju, sadarbību un pozitīvas savstarpējās attiecības gan ar pieaugušajiem, gan īpaši ar vienaudžiem; var apgalvot, ka sociāli emocionālo prasmju attīstība kļūst aizvien vājāka.

Saredzam, ka šo problēmu risināšanā spēles elements varētu būt veids, kā rotaļīgi, maigi, bet tajā pat laikā efektīvi ietekmētu esošās grūtības.

Grupā, izmantojot “prāta vētru”, radās dažādas idejas spēlēm un aktivitātēm, ko varētu veidot un īstenot problēmu mazināšanā:

- Organizētas aktivitātes svaigā gaisā. Daudzās izglītības iestādēs jau šobrīd ir iespējas āra aktivitātēm, bet bērni neizrāda interesi tās izmantot, tādēļ sākotnēji būtu nepieciešama pieaugušā palīdzība, kas būtu ne tikai kādas kampaņas vai vienas dienas ietvaros, bet veidotu bērniem ikdienas nepieciešamību iet laukā un kustēties;
- Lai bērnus ieinteresētu un veidotu paradumu iet laukā, viens no priekšnoteikumiem ir sakārtota apkārtnē vide, kur pastāv spēles iespējas un ir motivējoša kustībai, piemēram, labirinti, taciņas no akmentiņiem, kas ir gan estētisks vides elements, gan var būt saistīts ar izglītojošu procesu.

Ideja, kas noskatīta citur – betona dambretes galds, betona tenisa galds – izmantojot šobrīd modernus materiālus, vienlaicīgi tiek panākta drošība, ka atribūti netiks salauzti;

- Izmantojot mūsdienu tehnoloģijas un iespējas, piemēram, dažādas aplikācijas, ātrās aptaujas, kvestus, radīt interesi par apkārtējo vidi un vienam par otru;
- Aktīvās pauzes stundu laikā, aktīvie un klusie gaiteni – aktivitātes, par kurām ir runājuši projekta pirmās kārtas partneri, un ko mēs varētu pielāgot un izmantot arī savās izglītības iestādēs;
- Veicināt dažādu galda spēļu spēlēšanu, lai bērni mācītos komunicēt viens ar otru un attīstītu sadarbības prasmes;
- Spēles, kas virzītas uz emociju atpazīšanu un emociju pašregulācijas attīstību (liekas, ka arī minēja kāds no projekta partneriem)
- Bērni paši veido virtuālo spēli “Second life”, kur, veidojot uzdevumus, kas ir svarīgi vai attīsta prasmes reālajā dzīvē, piemēram, pateikt otram komplimentu, apmeklēt mācību stundas, un, dodot viens otram uzdevumus, pie veiksmīgas uzdevumu izpildes ir iespēja pāriet uz nākamo līmeni.
- Veidot virtuālās spēles, kur sacenstos iestāde ar iestādi, piemēram, kā tas bija Jerusalema "dance challenge".

Turpmākā rīcība būtu:

- 1) Apzināt un apkopot pašiem savus jau esošos resursu, varbūt izveidot novada karti, kur atzīmēt “spēļu vietas” un iespējas Jelgavas novadā, kas ir pieejamas visai sabiedrībai;
- 2) Iepazīt projekta partneru darba rezultātus un pārņemt jau izveidotās spēles
- 3) Veidot virtuālās spēles vai idejas apkopojumu materiālu, ko var izmantot visas izglītības iestādes



Modulis 4: Spēles veselībai un labklājībai (Vadītāja Dace Mauliņa)

Viens no lielākajiem izaicinājumiem jau šobrīd; kā motivēt iedzīvotājus iesaistīties, būt aktīviem. Digitālo spēļu kontekstā – šādas spēles pašas par sevi – trūkst spēlēšanas pieredzes, tehniskais nodrošinājums un risinājumi, kā arī digitālās prasmes.

Līdz ar to, moduļa aktivitāšu mērķis būtu panākt to, ka iedzīvotāji iziet gan no savas ierastās fiziskās vides (mājas), gan savas komforta zonas (attīstot jaunas prasmes un veicinot aktīvu un veselīgu dzīvesveidu).

Ņemot vērā, ka moduļa mērķa grupa pamatā ir iedzīvotāji ar ierobežotām iespējām, aktivitātes būtu plānojamas tā, lai pēc iespējas pietuvinātu tās reālajai videi – digitalizēt to, kas pastāv un tiek izmantots dažādos citādos formātos, piemēram, apvienojot orientēšanos apvidū ar digitāliem spēles elementiem vai kustīgiem/vietu mainošiem simboliem (kā visiem zināmajam Pocemon Go). Moduļa ietvaros būtu apsverama iespēja apkopot, popularizēt un attīstīt jau notiekošas aktivitātes pašvaldības ietvaros kā, piemēram, Sporta centra organizētos pasākumus – izaicinājumus, kas ļauj pagastu iedzīvotājiem krāt un sacensties nostaigāto/noskrieto/ar velosipēdu nobraukto kilometru skaitā konkrētā laika periodā.

Iespējas ir nepieciešams apzināt citas aplikācijas, lietotnes vai vietnes, kas ļauj organizēt izaicinājumus – distantrace.com, [Garmin u.c.](https://www.garmin.com), lai kustēties prieku stimulētu ar veselīgas sacensības garu.

“Digitālais treneris” tika minēts kā viens no variantiem, kas ik dienas atsūtītu veicamo uzdevumu vai aktivitāti – 100 pietupieni dienā, 5 km svaiga gaisa, planka izaicinājums un tml. Šāds ik dienu atgādināošs rīks varētu tikt izmantots arī garīgajā veselībā – lai uzmundrinātu, atbalstītu, atgādinātu un sniegtu ierosmes kā ik dienas uzturēt un vairoti labi jušanos.

Vēl tika diskutēts par digitālo resursu krātuves izveidi, kurā tiktu apkopota gan īsa teorētiska informācija par aktuālajām veselības veicināšanas jomām (piem., fiziskā veselība, uzturs, garīgā veselība u.c.), gan iespēja veikt testus, pašnovērtējumus un uzzināt īsus, vērtīgus padomus, ko ieviest ikdienā ar mērķi mainīt esošos paradumus un uzlabot savu veselību.

Pateicības:

Liels paldies Ilzei Matusai, Inesei Cinovskai, Ilzei Brakmanei un Dacei Mauliņai par tematisko moduļu vadīšanu un aktīvu iesaisti apkopojuma veikšanā.

Āris Ādlers
26468620
aris.adlers@gmail.com