

Informācija skolotājiem

Good
vibes



Sabiedrības integrācijas
fonds

Galda spēle jauniešiem

Dažādaais ceļojums

Challenge
accepted

Par spēli

“Dažādaais ceļojums” ir izglītojoša galda spēle, kas izstrādāta Sabiedrības integrācijas fonda (turpmāk – SIF) iniciatīvas “Izdevīgie ceļojumi” ietvaros. Tās mērķis ir palīdzēt jauniešiem labāk izprast dažādības nozīmi sabiedrībā un atpazīt diskriminācijas formas, ar kurām cilvēki, tostarp viņi paši, var saskarties ikdienā.

Spēle veidota tā, lai ne tikai rosinātu skolēnus iegūt faktu zināšanas, bet arī attīstītu empātiju, domāšanu un sadarbības prasmes. Uzdevumi ļauj iejusties to cilvēku situācijās, kuri saskaras ar diskrimināciju vecuma, etniskās piederības un invaliditātes dēļ. Spēle rosina uz atklātu un empātisku diskusiju.

Vairāk informācijas:

www.izdevigiecelojumi.lv

Discrimination in the European
Union - Dec 2023 Eurobarometer
survey

Kāpēc svarīgi ar jauniešiem runāt par iecietību un dažādām diskriminācijas formām?

- Neiecietība un diskriminācija negatīvi ietekmē jauniešu pašapziņu, sekmes un nākotnes iespējas. SIF projekta ietvaros veikta aptauja rāda, ka 74 % jauniešu ir saskārušies ar neiecietību un 40 % no viņiem to piedzīvojuši personīgi.
- Sabiedriskās domas aptauja liecina, ka Latvijā visbiežāk saskaras ar diskrimināciju vecuma (44 %), invaliditātes (37 %), sociālekonomiskās situācijas (36 %), seksuālās orientācijas (33 %) un etniskās piederības (33 %) dēļ.
- Domājot par iespējām darba tirgū, 52 % Latvijas iedzīvotāju uzskata, ka kandidāta vecums, ja viņu uzskata par pārāk jaunu vai pārāk vecu, var nostādīt viņu neizdevīgākā situācijā. 43 % domā, ka neizdevīgākā situācijā, izvēloties starp diviem potenciāliem darbiniekiem, būs kandidāts ar invaliditāti. Tāpat iespējas darba tirgū var ietekmēt arī kandidāta izskats (ģērbšanās vai izturešanās veids) – tā domā 34 % Latvijas iedzīvotāju.

Spēles mērķis

- veicināt jauniešu izpratni par dažādību un diskriminācijas negatīvo ietekmi;
- aicināt jauniešus būt empātiskiem un līdzdarboties iekļaujošas sabiedrības veidošanā;
- attīstīt sadarbības un komunikācijas prasmes komandā.

Lai sasniegtu spēles mērķi, skolēni:

1. veic vārdu minēšanas uzdevumus, kuros tiek aktualizētas tādas tēmas kā cilvēktiesības, atbalsts cilvēkiem ar funkcionāliem traucējumiem, migrācija un atbalsta vietas jauniešiem;
2. iesaistās vārdu minēšanā ar žestiem, kuros tiek aktualizētas tādas tēmas kā vecumu daudzveidība, psihiskās veselības jautājumi, valodas barjeras un kultūru dažādība;
3. atpazīst iespēstus zīmējumus, kuros tiek aktualizētas tādas tēmas kā pārvietošanās, cieņa un fiziskās vides pieejamība;
4. atbild uz teorētiskiem jautājumiem, kuros tiek aktualizēts diskriminācijas, dažādības, eidžisma un garīga rakstura traucējumu jēdziens;
5. iesaistās diskusijās par stereotipiem un to ietekmi savstarpējās attiecībās, iekļaujošas vides nozīmi skolā un sabiedrībā kopumā, dažādām neiecietības formām un personisko pieredzi, kā arī izaicinājumiem, ar kuriem ikdienā saskaras cilvēki ar funkcionāliem traucējumiem.

Skolotāja loma spēlē

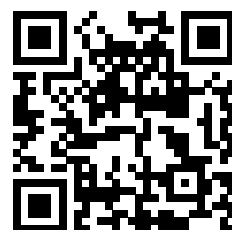
- Pirms spēles: iepazīstināt klasi ar spēles noteikumiem un mērķi. Izveidot 3 komandas, kur katrā ir 3 līdz 6 dalībnieki. Svarīgi, lai dalība spēlē būtu brīvprātīga, jo tas veicinās iesaisti un atvērtākas diskusijas. Pārējie klātesošie ir spēles novērotāji, kuri pēc spēles beigām aktīvi iesaistās diskusijā un komentēšanā.
- Spēles laikā: vadīt spēles norisi, sekot līdzi laikam un novadīt refleksiju par spēli.
- Pēc spēles: organizēt atklātu sarunu par spēlē piedzīvoto – diskusiju par sajūtām, atziņām un iespējām veicināt iecietību savā skolā un/vai sabiedrībā.

Mācību priekšmeti, kuros spēli var integrēt

- Sociālās zinības un vēsture – cilvēktiesības, demokrātija
- Psiholoģija un klases stunda – emocionālā inteliģence, mobings
- Literatūra, valodas un māksla – diskusijas par literāriem tēliem un kultūras lomu iecietības veicināšanā
- Sports un veselība – komandas darbs, godīga spēle, emocionālā drošība
- Starpdisciplināras nodarbības un projekti.

Praktiska informācija

- Spēles ilgums: ~ 30 minūtes + 10 minūtes diskusijai.
- Nepieciešams: pulkstenis / laika mērītājs, papīrs punktu uzskaitēi, rakstāmais.
- Spēles [video pamācība](#) ir pieejama saitē.
- Spēli var izmantot gan mācību stundās un audzināšanas pasākumos, gan ārpuskolas aktivitātēs.
- Pēc spēles aicinām skolotājus sniegt atgriezenisko saiti un ieteikumus, aizpildot aptaujas anketu [šeit](#).



Papildu informācija un saziņa

Sanita Lāce
sanita.lace@sif.gov.lv, +371 29923080
Sabiedrības integrācijas fonds

Vairāk par iniciatīvu “Izdevīgie ceļojumi”
www.izdevigiecelojumi.lv



Sabiedrības integrācijas
fonds