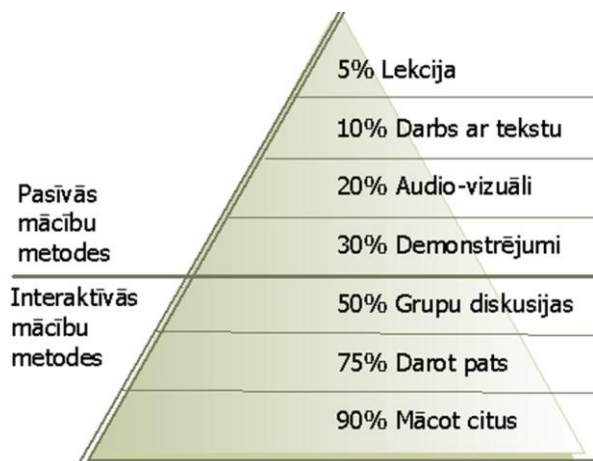


Spēle kā mācību metode, apgūstot tēmu "Ilgtspējīga attīstība"

Lekcijas galvenais mērķis ir ieinteresēt skolotājus dažādās nodarbībās, parādīt 3 ilgtspējīgas attīstības dimensiju – sociālās sfēras, ekonomikas un vides – savstarpējo mijiedarbību. Metodes izmantojamas dažāda vecuma skolēniem:

- ▶ Zināšanu pārbaudei,
- ▶ Ieinteresēšanai par jauno vielu,
- ▶ Refleksijai.



1.attēls. Informācijas apguves process, izmantojot dažādas mācību metodes. (Bethel, Maine)

Spēlei noderīgas lietas var būt pārpalikumi vai jau iepriekš iegādātas, citur kalpojušas lietas, priekšmeti: papīra lapa, bumba, vingrošanas riņķis, jautājumu-atbilžu lapiņas, kartona kārbas, tāfele, prezentācija vai plakāts, smilšu pulkstenis, datorprogramma, karte (pilsētas, valsts, ...), uzlīmju papīrs, rakstāmlietas, galda spēļu kauliņi, un vēl citas...

1.tabula. Mērķis un metodes

Spēles mērķis	Metodes
Skolēnu darbības aktivizēšana	Salīdzināšana, individuālā sacensība, grupu, pāru darbs, lomu spēles, projekti, pētījumi
Ieinteresēšana	Prāta vētra, 6-3-5, lomu spēles, debates, situāciju analīze, viedokļu salīdzināšana
Domāšanas procesu attīstīšana	Situāciju analīze, diskusijas, argumentēšana, projekti, referāti
Sadarbības prasmju attīstīšana	Individuālo prasmju un dotību veicināšana, projekti, diskusijas, grupu darbs, mācību dialogi
Zināšanu lietošana praksē	Dokumentu izpēte, projekti, laboratorijas darbi, mācību ekskursijas
Paškontroles veicināšana	Individuālie uzdevumi, referāti, diskusijas, semināri, projekti
Meklējumu darbības rosināšana	Projekti, pētījumi, situācijas analīze
Līdzatbildības veicināšana par rezultātu	Grupu darbs, projekti, ekspertu intervijas

Spēles sagatavošanas process mēdz būt ilgāks par pašas spēles norisi, tomēr gandarījums par sasniegto rezultātu, attaisno ieguldīto laiku un resursus.

Ilgtspēja manā pilsētā, novadā, valstī (+/-)– atrast un pamatot piemērus (pozitīvos un negatīvos), kas raksturotu pilsētas, novada ilgtspējību.

Nepieciešama karte (papīra formā), kurā atzīmē pozitīvos un negatīvos aspektus, saistībā ar ilgtspējas procesiem. Ar spēles palīdzību tiek identificētas ilgtspējas dimensijas pilsētā, novadā, valstī, kā arī detalizētāk tiek skaidroti elementi, kuri tās veido, tiek diskutēts par attiecīgo elementu nozīmi un attīstības pakāpi gan globālā, gan vietējā mērogā, tādējādi rodot izaicinājumus, lai uzlabotu pašreizējo labklājības līmeni.

Ilgtspējas dimensijās ietilpstošo elementu piemēri (sarakstu var papildināt, vēlami izveidot dažādu krāsu lapas, lai uzskatāmi redzamas dimensijas):

- **Sociālo dimensiju raksturojoši elementi (S):** kultūra, brīvprātīgais darbs, sociālā nevienlīdzība, līdztiesība, integrācija, drošība, veselība, cilvēki ar īpašām vajadzībām un dažādība.
- **Vides elementi (V):** vides pārvaldība, ūdens patēriņš, atkritumi, daba, bioloģiskā daudzveidība, piesārņojums, klimata pārmaiņas, CO₂ samazināšana, transports, būvniecība, lietusūdeņu kvalitāte, patēriņš, iepirkšanās un dzīves cikla perspektīva.
- **Ekonomikas elementi (E):** izglītība, nodarbinātība, infrastruktūra, sadarbība, spēka pozīcijas, korporatīvā sociālā atbildība (KSA), vietējais bizness un ekonomika.

Reflektīvā jeb secinājumu daļa, kurā tiek analizēts, kas dominē, pilsētā, novadā šodien, kādi jautājumi jau tiek risināti stratēģiskajos attīstības plānos, kam nepieciešams pievērst uzmanību. Ja kāds elements ir nozīmīgs, to atzīmē kartē (pozitīvo ietekmi “+” vai negatīvo ietekmi “-“). Ja nav nozīmīgs, tad kartē neatzīmē.

Jautājumus var izskatīt atsevišķi pa grupām, vai tēmām, atkarībā no skolēnu iepriekšējās sagatavotības un laika, ko var veltīt šai aktivitātei. Piemēram, katram skolēnam jāraksturo konkrētās problēmas piemērs. Spēlētāji apspriež tematu: vai ar to jau ir tikts galā? Ja nē, vai temats var būt daļa no „centieniem”, kas jārisina? Kā “Iomu spēles” daļu, skolēni var iejusties pilsētas vadības, uzņēmēju, nevalstisko organizāciju un iedzīvotāju lomās, vēlami pieaicināt arī ekspertus, kas varētu komentēt skolēnu argumentus un atbildēt uz neskaidriem jautājumiem.

Šādi iesaistoši uzdevumi raisa pozitīvas emocijas dalībniekos, palīdz atcerēties un izprast informāciju, kas saņemta pirms spēles, turklāt pamazām sākt veidoties pozitīvas asociācijas ar tēmu, par ko tikko runāts – šajā gadījumā ilgtspējīgu attīstību.

Avoti:

1. <https://ortus.rtu.lv/science/en/publications/12897-Innovative+Approach+for+Studying+Sustainable+Development+and+Environmental+Economics>
2. <http://www.balticuniv.uu.se/index.php/presentations#bup-teachers-conference-steps-to-a-sustainable-future-uppsala>
3. <http://www.impudent.org.uk/wordpress/wp-content/uploads/2015/03/Lalley-Miller-TheLearningPyramid-Education-200709-.pdf>
4. <http://www.celt.iastate.edu/pdfs-docs/teaching/RevisedBloomsHandout.pdf>
5. <http://www.teachers.ab.ca/SiteCollectionDocuments/ATA/Publications/Human-Rights-Issues/MON-3%20Here%20comes%20everyone.pdf>
6. Helle Hillers The Sustainability Puzzle <http://www.balticuniv.uu.se/index.php/presentations#teacher-training-conference-education-for-sustainability-rogow>
7. Carroll, J. (2015) Tools for Teaching in an Educationally Mobile World (Internationalization in Higher Education Series), Routledge
8. Elmar Römpezyk GRIBAM ILGTSPĒJĪGU ATTĪSTĪBU ISBN 978-9984-9948-0-2 Rīga Friedrich-Ebert-Stiftung, 2007, 152 lpp (no 10.lpp)
9. Stern Review: The Economics of Climate Change, 2006