SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ

Mācīt cieņu, taisnīgumu un iekļaušanu 8–12 gadus veciem skolēniem

SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ

Mācīt cieņu, taisnīgumu un iekļaušanu 8–12 gadus veciem skolēniem

ĀTRAIS CEĻVEDIS

Izglītības partnerība

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| AGITOS fonds | Godīga spēle | ICSSPE | KULTŪRAS UN MANTOJUMA OLIMPISKAIS FONDS | UNESCO  Apvienoto Nāciju Izglītības, zinātnes un kultūras organizācija | Pasaules Antidopinga aģentūra  Spēlē godīgi! |

2019. gadā publicējusi Apvienoto Nāciju Izglītības, zinātnes un kultūras organizācija (UNESCO), *7, Place de Fontenoy 75352 Paris 07 SP*, Parīze, Francija; Kultūras un mantojuma olimpiskais fonds (OFCH), *Quai d’Ouchy 1*, 1006, Lozanna, Šveice; „Agitos” fonds, *Adenauerallee*, 212-214, 53113, Bonna, Vācija; Pasaules Antidopinga aģentūra (WADA), *Stock Exchange Tower*, *800 Place Victoria (Suite 1700)*, H4Z 1B7, Monreāla (Kvebeka), Kanāda; Starptautiskā Sporta zinātnes un fiziskās audzināšanas padome (ICSSPE/CIEPSS), *Hanns-Braun-Straße 1*, 14053 Berlīne, Vācija; Starptautiskā Godīgas spēles komiteja (CIFP), *Csörsz street 49-51*, 1124, Budapešta, Ungārija.

© UNESCO/OFCH/Agitos Foundation/WADA/ICSSPE/CIEPSS/CIFP 2019

ISBN: 978-92-3-100351-6

EAN: 9789231003516

*/simboli/*

Šī publikācija ir pieejama brīvai piekļuvei saskaņā ar Attribution-ShareAlike 3.0 IGO (CC-BY-SA 3.0 IGO) licenci (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/). Izmantojot šīs publikācijas saturu, lietotāji piekrīt ievērot UNESCO atklātās piekļuves repozitorija lietošanas noteikumus (http://www.unesco.org/open-access/terms-use- ccbysa-en).

Šajā publikācijā izmantotie apzīmējumi un materiāla noformējums nenozīmē, ka UNESCO pauž jebkādu viedokli par jebkuras valsts, teritorijas, pilsētas vai apgabala vai to iestāžu juridisko statusu vai par to ierobežojumu vai robežu noteikšanu.

Šajā publikācijā paustās idejas un viedokļi ir autoru personīgie uzskati; tie ne vienmēr ir UNESCO idejas, kā arī Organizācija neuzņemas ar tiem saistītās saistības.

Drukāts Apvienotajā Karalistē/*Thomas & Trotman Design*

Vāka fotogrāfija, grafiskais dizains, vāka noformējums, ilustrācijas, formatējums: *Thomas & Trotman Design*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Pateicības:**  „Agitos” fonds, Starptautiskajā Godīgas spēles komiteja (IFPC), Starptautiskajā Sporta zinātnes un fiziskās audzināšanas padome (ICSSPE), Kultūras un mantojuma olimpiskais fonds (OFHC), Apvienoto Nāciju Izglītības, zinātnes un kultūras organizācija (UNESCO) un Pasaules Antidopinga aģentūra (WADA) vēlas izteikt atzinību šiem un daudziem citiem cilvēkiem, kas šeit nav pieminēti:   |  |  | | --- | --- | | Amapolai Alamai *(Amapola Alama)*  Kenam Blekam *(Ken Black)*  Atīlio Karraro *(Attilio Carraro)*, Ērikai Gobi *(Erica Gobbi)* un AIESEP pētniecības grupai  Leai Klerē *(Léa Cleret)*  Tonijam Kaningemam *(Tony Cunningham)*  Anai de Azevedu *(Ana De Azevedo)*  Marslēnam Dalī *(Marcellin Dally)*  Detlefam Dimonam *(Detlef Dumon)*  Evai Efrlei *(Eva Erfle)*  Mikēlei Geritī *(Michèle Garrity)* | Jeno Kamuti *(Jeno Kamuti)*  Robam Kēleram *(Rob Koehler)*  Danielam Kēsegi *(Daniel Koszegi)*  Nensijai Maklenanai *(Nancy McLennan)*  Keitlinai Madžai *(Kaitlyn Mudge)*  Ralukai Petrei-Sandorai *(Raluca Petre-Sandor)*  Aleksandram Šišlikam *(Alexander Schischlik)*  Kaho Šinoharai *(Kaho Shinohara)*  Elizabetei Slaiterei-Metjū *(Elizabeth Sluyter-Mathew)*  Erinai Tedfordai *(Erin Tedford)*  Dženiferai Vongai *(Jennifer Wong)* | | **UNESCO asociēto skolu tīkla dalībniekiem, kas izmēģināja materiālu:**  Bangladešai  Brazīlijai  Bulgārijai  Kubai  Ekvatoriālajai Gvinejai  Francijai  Grieķijai  Laosai  Libānai  Meksikai  Nigērijai  Spānijai  Ukrainai |

*Pieminot Mārgaritu Tolbotu (Margaret Talbot)*

SATURS

1: IEVADS ......................................................................................................................................4

2: TRĪS PAMATVĒRTĪBAS

IEVADS ..........................................................................................................................................5

PĀRSKATS PAR KATRU VĒRTĪBU ..........................................................................................6

CIEŅA ............................................................................................................................................7

TAISNĪGUMS ..............................................................................................................................10

IEKĻAUŠANA .............................................................................................................................13

3: AKTIVITĀŠU KARTES

PĀRSKATS ..................................................................................................................................16

IESKATS AKTIVITĀTES KARTĒ .............................................................................................17

1: IEVADS

**SPORTA NODARBĪBAS SNIEDZ JAUNIEŠIEM DAUDZ VAIRĀK PAR FIZISKO ATTĪSTĪBU.**

Sports veicina saskarsmi, apvienojot cilvēkus un nodrošinot saikni starp dažādām pieredzēm un personībām. Sports piedāvā arī unikālu morālās attīstības pieeju, jo vērtības, kas iegūtas, piedaloties komandu sporta spēlēs, noder arī visās pārējās dzīves jomās. Turklāt sportojot apgūtās vērtības un attieksme ir mierīgas, produktīvas, veselīgas un saliedētas sabiedrības pamats, kas attiecīgi palīdz sasniegt taisnīgāku pasauli.

Atzīstot sporta potenciālu, seši starptautiski partneri apvienojās, lai izveidotu šo informatīvo materiālu, kas iesaistītu jauniešus, izmantojot uz kustību balstītas mācību aktivitātes, vienlaikus palīdzot skolotājiem iemācīt vairākas ar sportu saistītas pamatvērtības: **cieņu**, **taisnīgumu** un **iekļaušanu**.

Projekta rezultāts ir pievienotais aktivitāšu karšu komplekts, kas paredzēts lietošanai kopā ar 8–12 gadus veciem skolēniem.

Aktivitāšu kartes var izmantot aktivitātēm klasē, sporta zālē vai brīvā dabā, un tās var iekļaut jūsu mācību programmā vai arī īstenot neatkarīgi no tās. Šis izglītojošais materiāls ir paredzēts starptautiskai auditorijai. Mēs apzināmies, ka izglītības prakse un resursi dažādos reģionos ir atšķirīgi. Ņemot to vērā, mēs esam ieguldījuši darbu, lai aktivitātes būtu pēc iespējas vieglāk pārveidojamas un pielāgojamas, kā arī piedāvājam priekšlikumus aprīkojuma un pašu aktivitāšu pielāgošanai atbilstoši apstākļiem. Mēs iesakām pielāgot nodarbības atbilstoši jūsu individuālajai grupai.

Mēs ceram, ka jums un jūsu skolēniem patiks izmantot šo komplektu tikpat ļoti, cik mums patika to sagatavot.

Šī izdevuma galvenais mērķis ir palīdzēt skolotājiem, izmantojot aizraujošas aktivitātes, veidot skolēnos izpratni par **cieņas**, **taisnīguma** un **iekļaušanas** vērtībām.

2: TRĪS PAMATVĒRTĪBAS

*/foto - © Centrālā Libānas mūku koledža, Žūnija/*

IEVADS

**GODĪGUMS BIEŽI TIEK IDENTIFICĒTS KĀ GALVENĀ VĒRTĪBA SPORTA VIDĒ.**

Tas ir cieši saistīts ar „godīgas spēles” un „sportiskā gara” jēdzieniem, kuri ir daudz sarežģītāki par vienkāršu spēlēšanu pēc noteikumiem. Tie ir jēdzieni, kas vēsta par komandas garu, vienlīdzību, godīgumu, harmoniju, iecietību, rūpēm, izcilību un prieku.

Godīgums iekļauj daudzas vērtības, rīcības un prasmes. Godīgs spēlētājs izrāda izpratni par sevi un citiem, domā kritiski un rīkojas atbildīgi. Godīgums ir cieši saistīts ar **cieņas**, **taisnīguma** un **iekļaušanas** vērtībām.

Šīs trīs pamatvērtības ir plaši atzītas visā sporta sabiedrībā, tās ir visu veidu sporta aktivitāšu pamatā un nodrošina stabilu pamatu jauniešu attīstībai, mudinot viņus izturēties godprātīgi un sniegt pozitīvu ieguldījumu sabiedrībā. Skolām un skolotājiem ir unikāla iespēja ieviest klasē cieņas, vienlīdzības un iekļaušanas vērtības un palīdzēt jauniešiem kļūt par ētiskiem pilsoņiem.

PĀRSKATS PAR KATRU VĒRTĪBU

Informācija nākamajās lappusēs ir paredzēta, lai palīdzētu jums noteikt katru pamatvērtību pirms aktivitāšu karšu mācīšanas. Pirms materiāla izmantošanas darbā ar skolēniem, veltiet laiku, lai pārliecinātos, ka jums ir skaidra izpratne par katru vērtību un skaidra ideja par rezultātiem, ko vēlaties sasniegt. Ir uzskaitīts arī katrā aktivitātes kartē apskatīto pamatprasmju un mācību mērķu kopsavilkums. Katrai vērtībai ir pievienoti arī vērtēšanas tematu piemēri.

|  |
| --- |
| CIEŅA  **Cieņa – cienīt sevi un citus.**  Šo aktivitāšu mērķis ir attīstīt cieņpilnu izturēšanos, komunikācijas prasmes un attieksmi, demonstrējot rūpes par sevi un citiem un rosinot domāt par emocijām, ētiskām dilemmām un noteikumiem. |

|  |
| --- |
| TAISNĪGUMS  **Taisnīgums – sniegt visiem vienādas iespējas gūt panākumus.**  Šīs aktivitātes ir vērstas uz tādu iespēju veicināšanu, kurās visi var pilnībā izmantot savu potenciālu, un uz izpratni par līdzvērtīgu spēles apstākļu nozīmi. |

|  |
| --- |
| IEKĻAUŠANA  **Iekļaušana – sniegt visiem iespēju piedalīties.**  Šo aktivitāšu mērķis ir mudināt ikvienu piedalīties, godinot un novērtējot daudzveidību, izprotot iekļaušanu un risinājumus pieejamības veicināšanai. |

CIEŅA: IEVADS

MĒRĶIS:

Palīdzēt skolēniem novērtēt to, cik svarīgi ir cienīt sevi kā unikālu personību, kā arī citus. Nodarbību mērķis ir uzlabot cieņpilnas komunikācijas prasmes, cieņpilnu izturēšanos un attieksmi.

JAUTĀJUMI SKOLOTĀJU PĀRDOMĀM:

Pirms darba ar skolēniem jūs varat atbildēt uz šiem jautājumiem, lai saprastu, kādas ir jūsu personīgās zināšanas un uzskati par cieņu:

* Kā jūs skaidrotu cieņu?
* Kādi ir galvenie ar cieņu saistītie atslēgvārdi?
* Kādi, jūsuprāt, ir trīs lielākie izaicinājumi, kas saistīti ar cieņu sabiedrībā vai valstī, kurā jūs dzīvojat?
* Kā, jūsuprāt, jūsu skolēni definēs cieņu?
* Kāda skolēnu izturēšanās parāda cieņu?

DEFINĪCIJAS:

Kembridžas vārdnīcā (2015.)\* minētas trīs dažādas cieņas definīcijas:

* Pieklājība, gods un **rūpes, kas tiek izrādītas pret kādu** vai kaut ko svarīgu.
* Sajūta, ka kaut kas ir pareizi vai svarīgi, un to nevajadzētu mēģināt mainīt vai tam kaitēt.
* Attieksme, ko persona izrāda, pieņemot, ka citas paražas vai kultūras atšķiras, un izturoties pret tām tādā veidā, kas neaizskar.

SVARĪGĀKAIS PAR CIEŅU:

* Katram bērnam ir tiesības „saņemt cieņu pret viņam vai viņai piemītošo pašcieņu un būt drošam, ka izglītības sistēmā tiek ievērotas viņa vai viņas vispārējās cilvēktiesības (UNICEF, 2007.)\*.
* Cieņpilna izturēšanās iekļauj cieņu pret sevi, savu ķermeni, kā arī pret citiem, pret noteikumiem, varasiestādēm un apkārtējo vidi (SOK, 2012.)\*.

\* Pilnu atsauču sarakstu skatīt Skolotāja ceļvedī.

NOVĒRTĒJUMS:

Novērtējumus var sniegt pēc katras atsevišķas aktivitātes kartes izpildes vai moduļa beigās. Pielāgojiet turpmākos tematus atbilstoši jūsu vajadzībām.

CIEŅAS MODUĻA TEMATA PARAUGS:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skolēns demonstrē cieņas jēdziena izpratnes **pamatlīmeni** un atceras un **izprot** ar to saistītos **pamatjēdzienus**. **Ar atbalstu** vai biežiem atgādinājumiem skolēns spēj izrādīt cieņpilnu izturēšanos, vārdu krājumu un žestus. | Skolēns demonstrē cieņas jēdziena izpratnes **līmeņa attīstību** un prot **pielietot un izmantot savas zināšanas** jaunās situācijās. Skolēns prot **demonstrēt cieņpilnu izturēšanos, vārdu krājumu un žestus** bez atgādinājumiem un bieži tos izmanto. | Skolēns demonstrē **augstu cieņas jēdziena izpratnes līmeni**, **analizē un novērtē jēdzienus**, prot veidot sakarības un izdarīt secinājumus. Skolēns **ir labs paraugs** citiem, bieži un dabiski demonstrējot cieņpilnu izturēšanos, vārdu krājumu un žestus. |

1. CIEŅAS AKTIVITĀTES KARTES TEMATA PIEMĒRS, PAŠCIEŅAS ATTĪSTĪBA:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skolēnam **ir grūti noteikt** savas stiprās puses un izrādīt izpratni par to vērtību un nozīmi. Skolēnam **ir grūti izprast**, ka visas pozitīvās īpašības ir svarīgas un noderīgas neatkarīgi no tā, kam tās piemīt. | Skolēns **spēj noteikt** savas stiprās puses un **izrādīt izpratni par** to vērtību un nozīmi. Skolēns **spēj noteikt**, ka visas pozitīvās īpašības ir svarīgas, un **ar atbalstu spēj noteikt**, ka visas pozitīvās īpašības ir noderīgas neatkarīgi no tā, kuram tās piemīt. | Skolēns **pārliecinoši spēj noteikt** savas stiprās puses un **skaidri izprot** to vērtību un nozīmi dažādās situācijās. Skolēns **pārliecinoši spēj noteikt**, ka visas pozitīvās īpašības ir svarīgas, un **spēj novērtēt un analizēt**, kā tās var būt noderīgas neatkarīgi no tā, kuram tās piemīt. |

CIEŅAS AKTIVITĀŠU KARŠU KOPSAVILKUMS:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aktivitātes kartes nosaukums:** | **Pamatprasmes:** | **Mācību mērķi:** |
| **1. Pašcieņas attīstība** | Sociāli emocionālās prasmes  Kritiskā domāšana | **Noteikt** savas stiprās puses, lai attīstītu pašapziņu un cieņu pret sevi.  **Salīdzināt un pretstatīt** dažādas pozitīvās īpašības, saprotot, ka tās visas ir svarīgas. |
| **2. Cieņas jēdziens** | Sociāli emocionālās prasmes | **Noteikt** cieņpilnus vārdus un darbības, kas var tikt pielietoti ikdienas situācijās.  **Analizēt** cieņpilnu vārdu un žestu lietošanas nozīmi. |
| **3. Cieņpilna izturēšanās** | Sociāli emocionālās prasmes  Kritiskā domāšana | **Analizēt** un **novērtēt** situācijas, kas saistītas ar cieņu/necieņu.  **Demonstrēt** cieņpilnu izturēšanos. |
| **4. Cieņpilni ētisko dilemmu risinājumi** | Sociāli emocionālās prasmes  Kritiskā domāšana | Apsvērt un **demonstrēt** cieņpilnu ētisko dilemmu risinājumu.  **Novērtēt**, kā izturēšanās ar godprātīgumu vai bez tā ietekmē pašu un citus. |
| **5. Noteikumu ievērošanas nozīme** | Sadarbība  Kritiskā domāšana | **Izpētīt** un **novērtēt** noteikumu ievērošanas nozīmi. |
| **6. Emociju izpratne** | Sociāli emocionālās prasmes  Komunikācijas prasmes | **Izstrādāt** vārdu krājumu emociju nosaukšanai.  **Noteikt** vizuālas norādes attiecībā uz katru emociju. |
| **7. Apgalvojumi, kas sākas ar „Es”** | Sociāli emocionālās prasmes  Komunikācijas prasmes | **Izdomāt** apgalvojumus, kas sākas ar „Es”.  **Novērtēt** šādu apgalvojumu izmantošanas ieguvumus konfliktu risināšanā. |
| **8. Konfliktu risināšanas soļi** | Sociāli emocionālās prasmes  Komunikācijas prasmes | **Noteikt** un **parādīt** cieņpilnas konflikta risināšanas soļus. |
| **9. Cieņas nozīme** | Sociāli emocionālās prasmes  Kritiskā domāšana | **Parādīt izpratni** par cieņas nozīmi skolā un ārpus tās.  **Parādīt izpratni**, ka labklājību veicina cieņpilna izturēšanās. |
| **10. Godīga spēle** | Sociāli emocionālās prasmes  Kritiskā domāšana | **Demonstrēt** godīgu spēli un ar to saistītās vērtības.  **Parādīt izpratni** **par** to, cik svarīgi ir demonstrēt godīgu spēli un tās vērtības, lai dzīvotu mierīgā, harmoniskā sabiedrībā. |

TAISNĪGUMS:

IEVADS

MĒRĶIS:

Taisnīguma aktivitāšu karšu mērķis ir palīdzēt skolēniem paplašināt savu izpratni par taisnīgumu un to spēju pieņemt dažādus cilvēkus un lietas, **pārvarēt savus aizspriedumus** un virzīties uz izpratni un **pieņemšanu, ka visi cilvēki ir vienlīdzīgi**.

JAUTĀJUMI SKOLOTĀJU PĀRDOMĀM:

Pirms šīs vērtības mācīšanas skolēniem jūs varat **atbildēt uz šiem jautājumiem**, lai saprastu savu personīgo zināšanu līmeni un uzskatus par taisnīgumu:

* Kā jūs izskaidrotu taisnīgumu?
* Kādi ir galvenie ar taisnīgumu saistītie atslēgvārdi?
* Kas, jūsuprāt, ir trīs nozīmīgākie ar taisnīgumu saistītie izaicinājumi sabiedrībā vai valstī, kurā dzīvojat?
* Kā, jūsuprāt, jūsu skolēni definēs taisnīgumu?
* Kādas skolēnu rīcības parāda taisnīgumu?

DEFINĪCIJAS:

* „Starp cilvēku grupām nav novēršamu vai labojamu atšķirību, neatkarīgi no tā, vai šīs grupas ir noteiktas sociāli, ekonomiski, demogrāfiski vai ģeogrāfiski” (PVO, 2008.)\*.
* **Visu skolēnu iespējas** pilnībā izmantot savu potenciālu (ESAO, 2012.)\*.
* Taisnīgums sportā ir saistīts ar godīgumu sporta vidē, vienlīdzīgu piekļuves iespēju nodrošināšanu, nevienlīdzības atzīšanu un rīcību to novēršanai. Tas apzīmē sporta kultūras un struktūras maiņu, lai nodrošinātu, ka sports kļūst vienlīdzīgi pieejams visiem sabiedrības locekļiem neatkarīgi no viņu vecuma, spējām, dzimuma, rases, etniskās piederības, seksualitātes vai sociālā/ekonomiskā stāvokļa.” (*Northumberland Sport*, 2019.)\*.

SVARĪGĀKAIS PAR TAISNĪGUMU:

* Taisnīgums ir cieši saistīts ar godīguma, vienlīdzības un iekļaušanas jēdzieniem. Raugoties no godīguma un vienlīdzības viedokļa, būtu netaisnīgi piešķirt individuālu īpašu attieksmi, pamatojoties uz vecumu, dzimumu, rasi vai reliģiskajiem uzskatiem (*Velasquez et al.*, 2014.)\*. Piemēram, ir negodīgi noteikt, ka uz skolu drīkst doties tikai zēni. Tomēr var būt nepieciešams noteikt intervences pasākumus un piešķirt resursus noteiktām mērķa grupām, lai tās saņemtu vienlīdzīgas iespējas. Piemēram, kādā valstī var būt nepieciešams atbalstīt sieviešu grupas, lai sniegtu tām vienlīdzīgu piekļuvi izglītībai. Šādā situācijā būtu taisnīgi palīdzēt grupām, ņemot vērā viņu vajadzības.
* Mācīšanās par taisnīgumu palīdzēs skolēniem piešķirt jēdzienam „atšķirība” citādu nozīmi. Lai izprastu preču un pakalpojumu vienlīdzīgumu, pieejamību un iespējas, ir galvenokārt jāizprot, kā tiek interpretēts vārds „atšķirība”. Pārāk bieži „atšķirības” tiek uzskatītas par problēmām, kurām nepieciešams risinājums, tomēr tās vajadzētu uzskatīt par esamības stāvokli, kas ir pelnījis atzīšanu un pieņemšanu (*Penney*, 2002.)\* (piemēram, bērni atšķiras no pieaugušajiem un prasa atšķirīgu aprūpi, izglītību un uzraudzības līmeni).

\* Pilnu atsauču sarakstu skatīt Skolotāju ceļvedī.

NOVĒRTĒJUMS:

Novērtējumus var sniegt pēc katras atsevišķas aktivitātes kartes izpildes vai moduļa beigās. Pielāgojiet turpmākos tematus atbilstoši jūsu vajadzībām.

TEMATA PIEMĒRS VISAI CIEŅAS NODAĻAI KOPUMĀ:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skolēns demonstrē **pamatlīmeņa** izpratni par taisnīgumu un atceras un **saprot pamatjēdzienus**, kas saistīti ar taisnīgumu. **Ar atbalstu** vai biežiem atgādinājumiem skolēns spēj demonstrēt attieksmi un izturēšanos, kas atspoguļo taisnīguma principus (piemēram, izpratni, ka situācijām ne vienmēr jābūt taisnīgām, lai tās būtu godīgas).  Skolēnam ir grūtības ņemt vērā citu cilvēku vajadzības. | Skolēns demonstrē **attīstītu izpratni** par taisnīguma jēdzienu un prot **pielietot un izmantot zināšanas** jaunās situācijās. Skolēns bez biežiem atgādinājumiem vai atbalsta izrāda tādu attieksmi un izturēšanos, kas atspoguļo taisnīguma principus (piemēram, izpratne par to, ka situācijām ne vienmēr jābūt taisnīgām, lai tās būtu godīgas). Skolēns dažreiz ņem vērā citu cilvēku vajadzības. | Skolēns demonstrē **ļoti attīstītu** izpratni par taisnīguma jēdzienu, **analizē un novērtē jēdzienus**, veidojot sakarības un izdarot secinājumus. Skolēns ir **labs paraugs** citiem, dabiski un konsekventi parādot attieksmi un izturēšanos, kas atspoguļo taisnīguma principus (piemēram, izpratni, ka situācijām ne vienmēr jābūt taisnīgām, lai tās būtu godīgas). |

TAISNĪGUMA 1. AKTIVITĀTES KARTES TEMATA PIEMĒRS, TAISNĪGUMA IZPRATNE:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skolēns **nespēj izprast** kā labvēlīgs un nelabvēlīgs stāvoklis ir saistīts ar taisnīgumu un godīgumu, vai arī tam **ir nepieciešams atbalsts**. Skolēns **nespēj** analizēt situāciju un noteikt, kad tā ir taisnīga. | **Ar minimālu atbalstu** skolēns spēj parādīt, kā labvēlīgs un nelabvēlīgs stāvoklis ir saistīti ar taisnīgumu un godīgumu. Skolēns **dažreiz spēj** analizēt situāciju un noteikt, kad tā ir taisnīga. | Skolēns **spēj pastāvīgi** parādīt, kā labvēlīgs un nelabvēlīgs stāvoklis ir saistīts ar taisnīgumu un godīgumu. Skolēns **pastāvīgi spēj** analizēt situāciju un noteikt, kad tā ir taisnīga. |

TAISNĪGUMA AKTIVITĀŠU KARŠU KOPSAVILKUMS:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aktivitātes kartes nosaukums:** | **Pamatprasmes:** | **Mācību mērķi:** |
| **1. Taisnīguma izpratne** | Kritiskā domāšana  Sadarbība | **Izprast** un **novērtēt**, kā labvēlīgs un nelabvēlīgs stāvoklis ir saistīts ar taisnīgumu un godīgumu.  **Analizēt** taisnīguma un godīguma jēdzienu sportā. |
| **2. Vienlīdzīga vai taisnīga spēle?** | Kritiskā domāšana  Sadarbība | **Parādīt izpratni** un **analizēt** atšķirību starp vienlīdzību un taisnīgumu.  **Parādīt izpratni** par taisnīgu situāciju radīšanas nozīmi. |
| **3. Noteikumi palīdz mums spēlēt godīgi** | Kritiskā domāšana  Sadarbība | **Saprast**, cik svarīgi ir noteikumi, lai nodrošinātu taisnīgumu un vienlīdzību spēlēs un sportā. |
| **4. Noteikumi veicina taisnīgumu** | Kritiskā domāšana  Sadarbība | **Noteikt** un **analizēt** noteikumu nozīmi taisnīguma veicināšanā. |
| **5. Mācīšanās dalīties atbildībā** | Sadarbība | **Noteikt**, kā atbildību var sadalīt vienlīdzīgi vai taisnīgi, un analizēt katra varianta ieguvumus. |
| **6. Spēle, ko var spēlēt ikviens** | Sociāli emocionālās prasmes  Sadarbība | **Izprast** taisnīguma principus un **analizēt** taisnīguma principus spēlēs. |
| **7. Tradicionālās spēles no visas pasaules** | Sociāli emocionālās prasmes  Sadarbība | **Iepazīties** ar tradicionālu spēli no atšķirīgas kultūras.  **Pārdomāt** tiesības spēlēt un to, kā tradicionālās spēles veicina taisnīgumu. |
| **8. Stāsts par taisnīgumu** | Sociāli emocionālās prasmes  Kritiskā domāšana | **Noteikt** un **pārdomāt** ikdienas dzīves situācijas, kas saistītas ar taisnīgumu.  **Sadarboties**, lai rastu risinājumus ar taisnīgumu saistītiem izaicinājumiem. |
| **9. Dzimumu līdztiesības veicināšana** | Kritiskā domāšana | **Attīstīt izpratni** un **analizēt** dzimumu līdztiesības nozīmi.  **Noteikt** visu meiteņu un zēnu tiesības un pienākumus, lai veicinātu dzimumu līdztiesību. |
| **10. Vai ekonomiskā situācija ietekmē taisnīgumu?** | Kritiskā domāšana | **Attīstīt izpratni** par to, kā sociālais un ekonomiskais stāvoklis var ietekmēt spēju piedalīties sportā un ikdienas dzīvē.  Analizēt sajūtas un sekas, kas saistītas ar nevienlīdzību, kuras pamatā ir nabadzība. |

IEKĻAUŠANA:

IEVADS

MĒRĶIS:

Iekļaušanas aktivitāšu karšu mērķis ir sniegt skolēniem mācību situācijas, kas uzlabo viņu izpratni par iekļaušanas jēdzienu.

JAUTĀJUMI SKOLOTĀJU PĀRDOMĀM:

Pirms mācīšanas jums varētu būt noderīgi atbildēt uz šiem jautājumiem, lai saprastu savu personīgo zināšanu līmeni un uzskatus par iekļaušanu:

* Kā jūs izskaidrotu iekļaušanu?
* Kādi ir galvenie ar iekļaušanu saistītie atslēgvārdi?
* Kas, jūsuprāt, ir trīs nozīmīgākie ar iekļaušanu saistītie izaicinājumi sabiedrībā vai valstī, kurā dzīvojat?
* Kā, jūsuprāt, jūsu skolēni definēs iekļaušanu?
* Kādas skolēnu rīcības parāda iekļaušanu?

DEFINĪCIJAS:

* „Visu **bērnu, jauniešu un pieaugušo vajadzību atzīšanas un risināšanas process**, palielinot līdzdalību mācībās, kultūrās un sabiedrībā, samazinot un novēršot atstumtību izglītībā un no tās. Tas iekļauj izmaiņas un grozījumus saturā, pieejās, struktūrā un stratēģijās ar kopēju redzējumu, kas iekļauj visus attiecīgā vecuma diapazona bērnus, un pārliecību, ka vispārējā izglītības sistēma ir atbildīga par visu bērnu izglītošanu.” (UNESCO, 2005.)\*.
* Iekļaujoša sabiedrība ir „[a] sabiedrība, kas pārkāpj rasu, dzimuma, šķiru, paaudžu un ģeogrāfiskās atšķirības un nodrošina iekļaušanu, vienlīdzīgas iespējas, kā arī visu iedzīvotāju iespējas noteikt saskaņotu sociālo institūciju kopumu, kas regulē sociālo saskarsmi” (UNDESA, 2008.)\*.

SVARĪGĀKAIS PAR IEKĻAUŠANU:

* Iekļaušana ir cieši saistīta ar taisnīgumu. Abas šīs vērtības ir vērstas uz to, lai pārvarētu atšķirības, cenšoties piešķirt vienādas tiesības ikvienam, neatkarīgi no to individuālajām īpašībām.
* Iekļaušanas trūkums atņem cilvēkiem iespējas un nolemj viņus, un bieži vien viņu ģimenes, sliktai dzīves kvalitātei. Integrācijas trūkums atspoguļo zaudēto sabiedrības potenciālu; taisnīgākos un iekļaujošākos apstākļos šie cilvēki varētu piedāvāt nozīmīgāku sociālo, ekonomisko un kultūras ieguldījumu (Apvienoto Nāciju Organizācija, 2008.)\*.

\* Pilnu atsauču sarakstu skatīt Skolotāju ceļvedī.

NOVĒRTĒJUMS:

Novērtējumus var sniegt pēc katras atsevišķas aktivitātes kartes izpildes vai moduļa beigās. Pielāgojiet turpmākos tematus atbilstoši jūsu vajadzībām.

TEMATA PIEMĒRS VISAI IEKĻAUŠANAS NODAĻAI KOPUMĀ:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skolēns demonstrē **pamatlīmeņa** izpratni par iekļaušanas jēdzienu. Skolēns **atceras un izprot pamatjēdzienus**, kas saistīti ar iekļaušanu. **Ar atbalstu vai biežiem atgādinājumiem** skolēns spēj demonstrēt iekļaujošu izturēšanos. Skolēnam **ir grūtības** piedalīties nodarbībās un sadarboties ar klasesbiedriem, vai arī viņš tiem bieži traucē. | Skolēns demonstrē **attīstītu izpratni** par iekļaušanas jēdzienu. Skolēns izprot iekļaušanas jēdzienu un spēj **pielietot un izmantot zināšanas** jaunās situācijās. Skolēns bieži un bez atkārtotiem atgādinājumiem vai atbalsta **demonstrē iekļaujošu uzvedību**. Skolēns piedalās nodarbībās un sadarbojas ar klasesbiedriem, ja tas ir nepieciešams. | Skolēns demonstrē **augstu izpratnes līmeni** par iekļaušanas jēdzienu. Skolēns **analizē un novērtē jēdzienus**, veidojot sakarības un izdarot secinājumus. Skolēns ir **labs paraugs citiem**, bieži un dabiski demonstrējot iekļaujošu izturēšanos. Skolēns vēlas piedalīties nodarbībās, sadarboties ar klasesbiedriem un iesaistīt tos neatkarīgi no situācijas. |

IEKĻAUŠANAS 1. AKTIVITĀTES KARTES TEMATA PIEMĒRS, IEKĻAUŠANAS UN ATSTUMŠANAS IZPRATNE:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Skolēna **ar ievērojamu atbalstu** spēj parādīt un izskaidrot iekļaušanas un atstumšanas jēdzienus. Skolēnam **ir grūti analizēt**, kā iekļaušana vai atstumšana ietekmē personu. | Skolēns spēj **daļēji parādīt** un izskaidrot iekļaušanas un atstumšanas jēdzienus. Skolēns **ar minimālu atbalstu** spēj analizēt, kā iekļaušana vai atstumšana ietekmē personu. | Skolēns **prot** demonstrēt un izskaidrot iekļaušanas un atstumšanas jēdzienus. Skolēns **spēj** noteikt, kā iekļaušana vai atstumšana ietekmē personu. |

IEKĻAUŠANAS AKTIVITĀŠU KARŠU KOPSAVILKUMS:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aktivitāšu kartes nosaukums:** | **Pamatprasmes:** | **Mācību mērķi:** |
| **1. Izpratne par iekļaušanu un izslēgšanu** | Kritiskā domāšana  Sociāli emocionālās prasmes | **Izrādīt izpratni** par iekļaušanas un izslēgšanas jēdzieniem.  **Analizēt** sajūtas, kas saistītas ar iekļaušanu un izslēgšanu. |
| **2. Atšķirību pieņemšana** | Kritiskā domāšana  Sociāli emocionālās prasmes | **Saprast**, ka cilvēkiem ir līdzības un atšķirības. **Parādīt izpratni** par cilvēku atšķirībām un pieņemt tās.  **Analizēt** sajūtas, kas saistītas ar būšanu atšķirīgam. |
| **3. Pirmo iespaidu izpēte** | Kritiskā domāšana | **Pārdomāt** un **analizēt** sākotnējos pieņēmumus.  **Apšaubīt** pirmo iespaidu ticamību. |
| **4. Paraolimpiskais sporta veids:**  **boča *(boccia)*** | Kritiskā domāšana  Sociāli emocionālās prasmes | **Veidot izpratni** par to, kāds potenciāls ir cilvēkiem ar veselības traucējumiem.  **Pārdomāt** un piedāvāt variantus, kā aktivitātes pielāgot tā, lai tajās varētu piedalīties visi. |
| **5. Piedzīvo pasauli bez redzes** | Komunikācijas prasmes Sadarbība | **Noteikt** un **parādīt** saziņas pielāgošanas metodes.  **Analizēt** un **izstrādāt** atbalsta stratēģijas un iekļaujošu praksi. |
| **6. Piedzīvo pasauli bez skaņas** | Komunikācijas prasmes | **Noteikt, parādīt** un **izstrādāt** neverbālās saziņas formas.  **Izprast** un **analizēt** dažādu saziņas veidu nozīmi iekļaujošas saziņas izveidē. |
| **7. Nost ar stereotipiem** | Kritiskā domāšana  Sociāli emocionālās prasmes | **Attīstīt izpratni** par stereotipu jēdzienu, **apšaubīt** stereotipu precizitāti un **izvērtēt** to ietekmi.  **Izvērtēt**, kā cilvēki pārvar ar stereotipiem saistītus izaicinājumus. |
| **8. Pieejamības šķēršļi** | Kritiskā domāšana | **Attīstīt izpratni** par pieejamības šķēršļu jēdzienu.  **Apzināt, pārdomāt** un **piedāvāt** risinājumus situācijām, ko varētu uzskatīt par šķēršļiem vai barjerām. |
| **9. Iekļaušana sportā** | Kritiskā domāšana  Sadarbība | **Veidot izpratni** par veidiem, kā cilvēki tiek iekļauti sportā un izslēgti no tā, un **analizēt**, kā cilvēks varētu justies abās situācijās.  **Pārdomāt** to, kā sporta veidus varētu pārveidot un padarīt iekļaujošākus. |
| **10. Stāsti par diskriminācijas pārvarēšanu** | Kritiskā domāšana | **Noteikt** un **analizēt** reālus diskriminācijas pārvarēšanas piemērus un sasaistīt tos ar iekļaušanas un izslēgšanas jēdzieniem. |

3: AKTIVITĀŠU KARTES

PĀRSKATS:

Aktivitāšu kartes ir veidotas tā, lai tās izskatītos kā īss nodarbību plāns, tās ir vienkārši lietojamas un veicina kustības, un vienlaikus ir viegli iekļaujamas jebkurā klasē vai mācību programmā.

Ir trīs aktivitāšu karšu komplekti, pa vienam katrai pamatvērtībai: cieņa, taisnīgums un iekļaušana. Atkarībā no jūsu vajadzībām jūs varat **izmantot jebkuru karti, lai veiktu vienreizējas aktivitātes vai papildinātu esošo mācību programmu**. Tiek piedāvātas arī starppriekšmetu saites un aktivitātes.

**Katra aktivitāšu karte ir:**

PIELĀGOJAMA

Izmantojiet tās telpās vai brīvā dabā un pielāgojiet katru nodarbību savai mācību telpai. Pielāgojiet aktivitātes, mainot aprīkojumu, laiku vai saturu, un pārkārtojiet mācību materiālus, lai tie atbilstu jūsu skolēnu mācību kontekstam. Īsāk sakot, padariet katru nodarbību jēgpilnu, pielāgojot to savas grupas vajadzībām.

AUTONOMA

Lietojiet aktivitāšu kartes kāda mācību priekšmeta ietvaros vai atsevišķi. Tās var būt vienreizējas aktivitātes, lai iemācītu cieņas, taisnīguma un iekļaušanas vērtības, padarītu mācību dienu aizraujošāku vai pievienotu mācību programmai jautrību un kustības. Katrā aktivitātes kartē ir ierosinātas arī starppriekšmetu aktivitātes, lai palīdzētu vērtības veiksmīgāk iekļaut esošajā mācību programmas saturā.

VIENKĀRŠI LIETOJAMA

Aktivitāšu kartes ir trīs dažādu krāsu iepakojumos – katra apzīmē vienu no pamatvērtībām. Ja darbībai ir nepieciešams izdales materiāls, karte ir papildināta ar lapām, kas ir piemērotas drukāšanai vai kopēšanai. Ir uzskaitīti visi mācību mērķi, konteksts, metode, laiks un aprīkojums. Katrā kartē ir arī ierosinājumi dažādošanai, izmantojot TAUC (STEP) adaptācijas rīku.

DAŽĀDOJAMA

Katrā aktivitātes kartē ir sadaļa, kurā skolotāji var atrast palīdzību katra skolēna mācīšanai neatkarīgi no tā individuālajām vajadzībām. Katras aktivitātes modifikācijas tiek nodrošinātas, izmantojot TAUC adaptācijas rīku – telpu, aprīkojumu, uzdevumu un cilvēkus.

BALSTĪTA UZ KUSTĪBU

Visās aktivitātes kartēs ir iesaistīta kustība, gan lai veicinātu fiziskās aktivitātes skolas dienas laikā, gan palīdzētu skolēniem izprast jēdzienus, izmantojot aktīvās mācīšanās stratēģijas. Ja vien tas ir iespējams un ir lietderīgi materiāla apguvei, tiek piedāvātas aktivitātes, kas veicina mācīšanos, iesaistot skolēnus lomu spēlēs, simulācijās, grupu diskusijās vai situāciju izpētē.

AKTIVITĀTES KARTES SATURS:

1. Pamatvērtība.

2. Aktivitātes kartes nosaukums.

3. Aktivitātes kartes mērķis.

4. Aktivitātes kartes paredzamais izpildes laiks, ja mācību procesā tiek pielietots viss kartes saturs.

5. Ieteicamās vietas, kur varētu īstenot kartē minēto aktivitāti.

6. Piederumi, kas nepieciešami, lai īstenotu aktivitātes karti. Ņemiet vērā, ka piederumus iespējams mainīt, ja kāds no tiem nav pieejams. Ieteikumi ir sniegti Dažādošanas punkta iedaļā „Aprīkojums”.

7. Piedaloties pievienotajās aktivitātēs, skolēni attīstīs attieksmes, prasmes un zināšanas.

8. Paredzamie darbības kartes mērķi. Kas skolēniem būtu jāzina vai jāspēj darīt, kad aktivitātes ir pabeigtas. Pirms mācību stundas sākuma ir ieteicams skolēniem izskaidrot mācību mērķus, lai arī viņi būtu informēti par to, ko ir vēlams sasniegt.

9. Svarīgu terminu saraksts, kuri, iespējams, tiks izmantoti mācību stundas laikā. Iespējams, ka būs nepieciešams definēt šo vārdu nozīmi pirms mācību stundas vai aktivitāšu laikā.

10. Svarīgi apsvērumi aktivitātes kartes drošai ieviešanai klasē. Bieži tiek pievērsta uzmanība gan fiziskajam, gan emocionālajam klimatam klasē. Ir svarīgi ņemt vērā visus skolēnu drošības aspektus.

|  |  |
| --- | --- |
| 1. CIEŅA  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  2. PASČIEŅAS ATTĪSTĪBA  GĀDĪGS  IZPALĪDZĪGS  3. Šīs aktivitātes mērķis ir panākt, lai skolēni attīstītu pašapziņu un cieņu pret sevi. Tas tiks panākts, liekot tiem kritiski padomāt, lai noteiktu savas pozitīvās īpašības un saprastu, ka šīs īpašības var atšķirties no citiem, bet ir tikpat vērtīgas. | 40 MINŪTES 4. |
| ATRAŠANĀS VIETA 5.  Sporta zālē, klasē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS 6.  Pašcieņas attīstības darba lapas, zīmuļi, papīrs, pildspalvas. |
| PAMATPRASMES 7.  Kritiskā domāšana, sociāli emocionālās prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI 8.  Skolēns apzinās savas stiprās puses, kas ceļ pašapziņu un cieņu pret sevi. Skolēns salīdzina un pretstata dažādas pozitīvās īpašības, saprotot, ka tās visas ir svarīgas. |
| ATSLĒGVĀRDI 9.  Pazīme, īpašība, prasme, sporta gars, pozitīvs. |
| DROŠĪBA 10.  Pirms šīs aktivitātes veikšanas klasē ir jārada uzticības un rūpības pilna vide. Šī aktivitāte var likt skolēniem justies emocionāli neaizsargātiem. Skolotājiem jābūt klāt un iesaistītiem visu stundu, lai nodrošinātu, ka pret visiem izturas laipni. |

AKTIVITĀTES KARTES SATURA TURPINĀJUMS:

11. Jūs sākat šeit. Pirms nodarbības sākuma uzziniet, ko skolēni zina par šo tematu, lai jūs saprastu, kāds ir vidējais zināšanu līmenis klasē. Atkarībā no tā, kā skolēni atbild uz sākotnējiem jautājumiem vai kā veic uzdevumus, var būt nepieciešams atgriezties pie iepriekšējās informācijas vai sniegt vairāk informācijas pirms uzsākt galveno aktivitāti.

12. Katrā sadaļā norādītais laiks ir tikai ieteikums. Ja skolēniem nepieciešams vairāk laika, lai iegūtu atbilstošu izpratni par jēdzienu, lūdzu, mainiet to pēc nepieciešamības.

13. Galvenajai darbībai kartē vajadzētu aizņemt lielāko daļu laika. Šajā brīdī skolēni būs fiziski visaktīvākie.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 11. NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJĀS ZINĀŠANAS UN PIEREDZI: | | RŪPĪGS  IZPALĪDZĪGS  IEDROŠINOŠS |
| 12. 10 MINŪTES  Novērtējiet skolēnu izpratni par cieņas jēdzienu un īpašībām, prasmēm un iezīmēm, kas saistītas ar cieņpilnu izturēšanos.  Lūdziet skolēnus nelielās grupās apspriest:  • Kāpēc mēs cienām sportistus? Kādas viņiem piemītošas īpašības, prasmes vai iezīmes mēs apbrīnojam? (piemēram, viņi ir strādīgi, viņi ir prasmīgi, viņi ir līderi, viņi iedrošina savus komandas biedrus)  Piezīme: iespējams, ka būs jāizskaidro vārda „iezīme” definīcija, kā arī jāsniedz piemēri. | • Lai rosinātu skolēnu idejas, ja iespējams, parādiet skolēniem attēlus, kuros sportisti sacensību laikā demonstrē pozitīvas iezīmes (piemēram, sportisti uzmundrina viens otru, apsveic savus komandas biedrus un pretiniekus, pateicas tiesnesim, ieklausās savā trenerī)  • Pēc dažām diskusiju minūtēm aiciniet skolēnus dalīties savās pārdomās. Paskaidrojiet, ka mēs izjūtam cieņu pret kādu, kad apbrīnojam viņa spējas, īpašības un sasniegumus. Kad kādu cienām, mēs to uzskatām par svarīgu un par to vairāk rūpējamies. Paskaidrojiet, ka ir nepieciešama arī pašcieņa, sevis uzskatīšana par svarīgu un rūpes par sevi. Paskaidrojiet, ka skolēniem tagad būs laiks, lai noteiktu savas pozitīvās īpašības, kas palīdz celt pašcieņu. | |

GALVENĀ AKTIVITĀTE (20 MIN.)

|  |  |
| --- | --- |
| PAŠCIEŅAS DARBA LAPA (13.)   1. DAĻA   • Izsniedziet darba lapas 1. daļu un zīmuļus un uzdodiet skolēniem to aizpildīt.  • Kamēr skolēni to dara, izveidojiet zīmes, kurās redzamas pozitīvās iezīmes: izmantojot papīru un pildspalvu, uz katras lapas pierakstiet pa vienai pozitīvai īpašībai, iezīmei vai prasmei, kas skolēniem varētu būt, un izvietojiet tās pa telpu (piemēram, draudzīgs, pateicīgs, drosmīgs, dāsns, prot dalīties, radošs, problēmu risinātājs, piedzīvojumu kārs, zinātkārs). | Piezīme: varētu būt noderīgi, ja katram vārdam būtu pievienota ilustrācija.   1. DAĻA (14.)   • Kad skolēni ir pabeiguši 1. daļu, izdaliet darba lapas 2. daļu. Aiciniet skolēnus pārvietoties pa telpu. Kad skolēns ierauga īpašību, iezīmi vai prasmi, kas atbilst viņam, viņš to pieraksta uz savas lapas un aizpilda atlikušo informāciju. Pasakiet skolēniem, ka viņi var izdomāt paši savas īpašības, iezīmes vai prasmes, ja klasē redzamās nav viņiem atbilstošas.  •  Pēc 10 minūtēm lieciet skolēniem sadalīties pāros un dalīties savā darbā vienam ar otru. Katram skolēnam ir 2 minūtes, lai runātu, kamēr otrs klausās, un pēc tam abi mainās. |

14. Papildus ir sniegtas arī piezīmes, kas skolotājiem var kalpot kā noderīgi ieteikumi.

15. Starppriekšmetu aktivitātes tiek ierosinātas, lai palīdzētu aktivitāšu kartes iekļaut esošajās mācību programmās. Tās varētu palīdzēt skolotājiem, kas jūt, ka tiem nepietiek laika, bet tie tomēr vēlas iemācīt cieņas, taisnīguma un iekļaušanas vērtības. Šīs aktivitātes arī parāda veidus, kā padarīt saturu saprotamāku skolēniem, jo tās sniedz informāciju par to, kā nodarbības pamatprincipus iespējams saskatīt dažādos kontekstos.

16. Darba lapas ir pieejamas lielā formātā, lai tās varētu viegli izdrukāt vai kopēt tieši no avota.

1. DAĻA

Ikviens ir pelnījis cieņu. Tātad arī tu! Aizpildi zemāk esošo karti, lai redzētu, cik daudz pozitīvu īpašību, iezīmju vai prasmju tev ir un kāpēc tu esi cilvēks, kuru ir vērts cienīt.

16.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ĪPAŠĪBA, IEZĪME VAI PRASME | ILUSTRĀCIJA | APRAKSTS |
| IZPALĪDZĪGS | *(attēls)* | Esmu izpalīdzīgs, kad … |
| GĀDĪGS | *(attēls)* | Esmu gādīgs pret citiem, kad … |
| IEKĻAUJOŠS | *(attēls)* | Es iekļauju citus, kad ... |
| IEDROŠINOŠS | *(attēls)* | Es iedrošinu citus, kad … |

AKTIVITĀTES KARTES SATURA TURPINĀJUMS:

17. Tagad ir laiks apkopot un pārskatīt jēdzienus un pārliecināties, vai skolēni tos ir sapratuši. Ja tiek secināts, ka skolēni nav sasnieguši mācību mērķus, var būt nepieciešams atkārtot un/vai citādi vadīt stundu, lai tā būtu viņiem saprotamāka. Ja vēlaties oficiāli novērtēt skolēnus, tagad varētu būt tam piemērotākais brīdis. Apsveriet tāda temata izveidi, kas parāda skolēnu mācību progresu no iesācēja līdz pieredzējušam šīs mācību stundas specifiskajā kontekstā. Piemēram, skatiet vērtēšanas sadaļas, kas saistītas ar katru pamatvērtību šajā rokasgrāmatā, vai Skolotāju ceļvedī, kurā sniegti alternatīvi ieteikumi.

18. Ieteikumi par veidiem, kā iespējams mainīt aktivitātes, lai iekļautu un apmācītu katru skolēnu. Ņemiet vērā katra skolēna vajadzības un to, kā katrs individuāli mācās vislabāk. Apsveriet informācijas sniegšanu dažādos veidos, izmantojot dzirdes, vizuālās vai taktilās metodes. Vispārīgi runājot, skolēni vislabāk iemācās piedaloties, tāpēc ir svarīgi atrast veidus, kā visus skolēnus aktīvi iesaistīt mācību procesā.

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

PAJAUTĀJIET SKOLĒNIEM:

• Vai kāda no tavām iezīmēm sakrīt ar tava klasesbiedra iezīmēm? Kuras ir atšķirīgas?

• Vai vari iedomāties vēl kādu pozitīvu īpašību/iezīmi/prasmi, kas piemīt tev vai tavam partnerim un kas nav pieminēta?

• Kā šīs pozitīvās īpašības/iezīmes/prasmes palīdz tev vai citiem?

• Kā tu jūties, apzinoties, ka tev piemīt tik daudz pozitīvu īpašību/iezīmju/prasmju?

Izmantojiet šo diskusiju kā iespēju uzsvērt, ka visiem ir pozitīvas iezīmes un ne visas ir vienādas, bet visas ir svarīgas.

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Pārvietojiet nevajadzīgās mēbeles pie sienām vai dodieties ārpus klases, lai iegūtu vairāk vietas. | A / APRĪKOJUMS  Dažiem izglītojamajiem var palīdzēt **attēli, ilustrācijas vai video**, kas saistīti ar ievada vai galvenās aktivitātes raksturlielumiem. |
| U / UZDEVUMS  **Iesācējiem**: pievienojiet ilustrācijas katrai pozitīvās pazīmes zīmei, ko izvietojat klasē.  **Pieredzējušiem skolēniem**: lūdziet skolēniem izanalizēt, kā viņu pozitīvās iezīmes var noderēt dažādās situācijās (piemēram, skolā, mājās, sporta komandā). | C / CILVĒKI  Ja skolēniem ir tendence vienmēr būt partneriem ar vienu un to pašu klasesbiedru, varētu būt noderīgi, ja skolotājs iepriekš sadalītu pārus pēc saviem ieskatiem. Šī ir laba aktivitāte, lai rosinātu skolēna komunikāciju ar citiem cilvēkiem.  Skolēniem ar redzes traucējumiem, iespējams, būs nepieciešams partneris, kurš var skaļi izlasīt lomas un palīdzēt aizpildīt karti. |

PIEZĪMES:

PIEZĪMES:

IZGLĪTĪBAS PARTNERĪBA

|  |  |
| --- | --- |
| AGITOS fonds  „Agitos” fonds – Starptautiskās Paraolimpiskās komitejas attīstības rīks – vadošā globālā organizācija, kas izstrādā paraolimpisko sportu kā instrumentu dzīves maiņai un iekļaujošas sabiedrības attīstībai. | GODĪGA SPĒLE  Starptautiskās Godīgās spēles komitejas mērķis ir godīgas spēles aizstāvēšana un veicināšana visā pasaulē. IFPC ir svarīga izglītojoša loma, atbalstot godīgu spēli, veicinot labāku sporta vērtību izpratni un novēršot nelabvēlīgu izturēšanos. |
| ICSSPE  Starptautiskā Sporta zinātnes un fiziskās audzināšanas padome izglīto par ilgtspējīgu dzīves kvalitāti visiem, izmantojot fiziskās aktivitātes un sportu. | KULTŪRAS UN MANTOJUMA OLIMPISKAIS FONDS  Fonds ir SOK kultūras jomas dvēsele – tajā iekļauts Olimpiskais muzejs, Olimpiskais pētījumu centrs, SOK mantojuma pārvaldība un starptautiskās programmas. |
| Apvienoto Nāciju Izglītības, zinātnes un kultūras organizācija  UNESCO kā specializētā ANO pārstāvniecība ir atbildīga par starptautiskās sadarbības koordinēšanu izglītībā, zinātnē, kultūrā un komunikācijā. | PASAULES ANTIDOPINGA AĢENTŪRA – Spēlē godīgi!  Pasaules Antidopinga aģentūras misija ir izveidot sadarbības tīklu visā pasaulē, lai popularizētu sportu bez dopinga. |

*/svītrkods – 9789231003516/*

Izglītības partnerība

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| AGITOS fonds | Godīga spēle | ICSSPE | KULTŪRAS UN MANTOJUMA OLIMPISKAIS FONDS | UNESCO  Apvienoto Nāciju Izglītības, zinātnes un kultūras organizācija | Pasaules Antidopinga aģentūra  Spēlē godīgi! |

|  |  |
| --- | --- |
| TAISNĪGUMS 1  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  TAISNĪGUMA IZPRATNE  Šīs aktivitātes mērķis ir uzzināt par **labvēlīgu un nelabvēlīgu stāvokli, godīgumu** un **taisnīgumu**. Tas tiks paveikts, izveidojot simulāciju, kurā skolēniem ir labvēlīgs vai nelabvēlīgs stāvoklis. | 35 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Klasē, telpās vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Spainis, grozs vai kartona kaste, 1 papīra lapa katram skolēnam. |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana, sadarbība. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **parādīs izpratni** un **novērtēs**, kā labvēlīgs un nelabvēlīgs stāvoklis ir saistīts ar taisnīgumu un godīgumu.  Skolēni **analizēs** taisnīguma un godīguma jēdzienus sporta vidē. |
| ATSLĒGVĀRDI  Labvēlīgs stāvoklis, nelabvēlīgs stāvoklis, godīgums, taisnīgums. |
| DROŠĪBA  **Papīra bumbiņas** ir visdrošākās, ja tās nonāk saskarē ar kādu no grupas dalībniekiem. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJĀS ZINĀŠANAS UN PIEREDZI

|  |  |
| --- | --- |
| 5 MINŪTES  **Novērtējiet skolēnu izpratni par labvēlīgu un nelabvēlīgu stāvokli, godīgumu un taisnīgumu.** | Pajautājiet skolēniem:  • Kā tu definētu **labvēlīgu un nelabvēlīgu stāvokli**? Kādi ir daži to piemēri?  • Kad tev ir labvēlīgs vai nelabvēlīgs stāvoklis tavā dzīvē?  • Vai vari minēt kādu labvēlīgu stāvokli spēlē/sporta veidā, kuru tu spēlē/ar kuru tu nodarbojies? **Vai tas ir godīgi** pret citiem, ja tev spēlē ir labvēlīgs stāvoklis?  Izmantojiet šos jautājumus, lai uzsāktu sarunu par to, kā priekšrocību piešķiršana dažkārt var padarīt **situāciju taisnīgu vai godīgu** (piemēram, kad komanda izdara pārkāpumu, viņi saņem sodu un otra komanda ir labvēlīgā stāvoklī). |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| BUMBIŅA GROZĀ (20 MIN.)  SAGATAVOŠANĀS:  Skolēni sēž pie saviem galdiem vai uz grīdas. Novietojiet spaini/mērķi telpas priekšā, lai daži skolēni būtu tuvāk mērķim, bet citi – tālāk.  • Iedodiet katram skolēnam papīra lapu. Palūdziet viņus **savirpināt papīru bumbā**. Aiciniet skolēnus iemest savu papīra bumbu spainī, no tās vietas, kur viņi sēž, **nepieceļoties**.  PAJAUTĀJIET SKOLĒNIEM: | • **Kam bija labvēlīgs stāvoklis**, metot papīra bumbu spainī? Ja tu domā, ka **tas bija tev**, kā tas tev liek justies?  • **Kam bija neizdevīgs stāvoklis**, metot papīra bumbu spainī? Ja tu domā, ka **tas bija tev**, kā tas tev liek justies?  • Kā šo spēli varētu padarīt **taisnīgāku/godīgāku** pret visiem?  • Izmantojiet skolēnu ieteikumus un pamainiet spēli. Iespējams, ka viņi ieteiks, ka visiem jābūt vienādā attālumā no mērķa. Ja tas netiek ieteikts, izmēģiniet šādu spēles versiju. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Ģeometrija:** Skolēni var izmērīt leņķus un attālumus, kas nepieciešami, lai papīra bumba nonāktu mērķī. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktivitātes beigās, pajautājiet skolēniem:**  • Kādas ir tavas pārdomas par abām spēles versijām?  • Kurā versijā aktivitāte bija godīga/taisnīga pret visiem?  • Ja cilvēkiem ir dažādas spējas, vai ir taisnīgi/godīgi, ja visi atrodas **vienādā attālumā** no mērķa? Vai ir taisnīgi sakārtot visus tā, lai daži sēdētu tuvāk mērķim, bet citi sēdētu tālāk no tā? Piemēram, ja jaunāki bērni spēlē kopā ar vecākiem bērniem, vai ir taisnīgi, ja mazākie bērni ir tuvāk mērķim? | Ja kādam ir salauzta roka un viņam ir jāmet ar savu nedominējošo roku, vai būtu godīgi viņu nosēdināt tuvāk un dot šādu priekšrocību?  **Aiciniet skolēnus apsvērt priekšrocības un taisnīgumu/godīgumu citās spēlēs un sporta vidē. Dodiet viņiem laiku nelielās grupās apspriest šādu jautājumu:**  • Kāpēc daži sporta veidi sadala spēlētājus pēc **vecuma vai dzimum**a? Vai tas vienmēr ir **taisnīgi/godīgi**?  Pēc neilga laika palūdziet grupām dalīties savās pārdomās. |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Samaziniet vai palieliniet attālumu no mērķa. **Izsēdiniet skolēnus dažādās formās** (piemēram, aplī, kvadrātā vai rindās). | A / APRĪKOJUMS  Papīra bumbiņu vietā var izmantot **mazas bumbiņas** vai **pupiņu maisiņus**. |
| U / UZDEVUMS  Spēlējiet spēli atbilstoši skolēnu drēbju krāsām (piemēram, visi, kas nēsā sarkanu, pārvietojas tuvāk mērķim) vai izmantojiet citus kritērijus (piemēram, vecumu, augumu), lai ikvienam kādā spēles brīdī būtu pārākums.  **Pieredzējušiem skolēniem:**  Lūdziet skolēniem identificēt savas skolas, kopienas, valsts vai starptautiskās pieredzes pārākuma, taisnīguma un objektivitātes piemērus. | C / CILVĒKI  Partneris var sist plaukstas vai saukt, stāvot aiz mērķa, lai palīdzētu skolēniem, kuriem ir redzes traucējumi. |

|  |  |
| --- | --- |
| TAISNĪGUMS 2  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  TAISNĪGA VAI VIENLĪDZĪGA SPĒLE  Šīs aktivitātes mērķis ir attīstīt skolēnu izpratni par **vienlīdzības un taisnīguma jēdzieniem**. Skolēni spēlēs spēli, kas nodrošina vienlīdzīgas un taisnīgas iespējas uzvarēt, un pārdomās savu pieredzi. | 45 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Sporta zālē vai brīvā dabā ar līdzenu segumu. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Kartes ar simboliem (apmēram 10 ar katru simbolu). |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana, sadarbība. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **izrādīs izpratni** un **analizēs** atšķirību starp vienlīdzību un taisnīgumu.  Skolēni arī **izrādīs izpratni** par to, cik svarīgi ir radīt taisnīgas situācijas. |
| ATSLĒGVĀRDI  Taisnīgums, vienlīdzība, priekšrocības. |
| DROŠĪBA  Pārliecinieties, ka visi skolēni sāk vienlaicīgi. Pārliecinieties, vai ir pietiekami daudz vietas, lai grupa varētu droši pārvietoties. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |  |
| --- | --- |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par vienlīdzības un taisnīguma jēdzieniem.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • Kad spēle ir godīga? Vai tas ir tad, kad jebkurš var uzvarēt? Vai arī tad, kad uzvar persona ar vislabākajām spējām?  Izmantojiet šos jautājumus, lai uzsāktu sarunu par to, cik **spēle ir godīga vai taisnīga, ja jebkurš var uzvarēt**, un cik tā ir vienlīdzīga, ja uzvar persona ar vislabākajām spējām. Spēles padarīšana par taisnīgu var nozīmēt **parametru (priekšrocību) uzstādīšanu** dažiem spēlētājiem, bet ne citiem (piemēram, ļaujot spēlētājiem tuvoties mērķim vai ļaujot mazāk kvalificētiem spēlētājiem izmantot modificētu aprīkojumu). | **Pajautājiet skolēniem:**  • Vai tu vari iedomāties taisnīgu situāciju sportā? (piemēram, kad dažādi cilvēki spēlē dažādās pozīcijas komandu sportā, ņemot vērā viņu stiprās puses; kad golfa spēlētāji izmanto dažādus starta laukumus – daži tuvāk bedrītei nekā citi; kad tiek izmantotas dažāda smaguma boulinga bumbas; kad sportā ir augstākas un zemākas līgas)  • Vai vari iedomāties piemēru, kad persona ar labākajām spējām uzvar? (piemēram, 100 metru sprints olimpiskajās spēlēs)    Izmantojiet skolēnu atbildes, lai **atkārtotu, kad spēle ir vienlīdzīga un kad tā ir taisnīga.** |
| KARTES | |

|  |  |
| --- | --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Matemātika**: Izveidojiet kartītes ar matemātiskiem vienādojumiem, nevis formām, kas piemērotas vecuma līmenim un kurām ir 4 līdz 6 dažādas kopsummas, atkarībā no komandu skaita. Piemēram, katras kārts rezultāts varētu būt 5, 10, 15 vai 20, bet vienādojums uz katras kārts būtu atšķirīgs (5+5=, 20-10=, 20÷2=, 10x1=, visu šo vienādojumu rezultāts ir 10). Pēc tam katrai komandai piešķiriet kopsummu tā, lai viena komanda meklē visas kārtis, kuru rezultāts ir 10, otra komanda meklē visas kārtis, kuru rezultāts ir 20 un tā tālāk. | Vācot kartes, skolēniem būs jāatrisina vienādojums, lai noskaidrotu kopējo summu. Ilustrējiet vienlīdzības un taisnīguma jēdzienu ar vienkāršiem dalīšanas vienādojumiem (piemēram, kā mēs varam sadalīt šos 10 cepumus vienādi starp mūsu 5 draugiem? Ja viens cilvēks ir ļoti izsalcis, bet pārējie 4 cilvēki nav, kā mēs varētu cepumus sadalīt taisnīgi? Vai tas ir tas pats, kas dalīt tos vienādi?). |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| BURVJU SIMBOLS (20 MIN.)  MĒRĶIS:  Būt pirmajai komandai, kas savāc visus savus burvju simbolus.  SAGATAVOŠANĀS:  **Piezīme:** pirms nodarbības sākuma uz maziem papīra gabaliem izveidojiet simbolu kartes. Sagatavojiet daudzumu, kas ir piemērots jūsu skolēnu skaitam. Apsveriet iespēju izveidot vismaz 10 kartes ar vienu simbolu (t.i., 10 zvaigznes, 10 apļi, 10 kvadrāti utt.).  • Sadaliet skolēnus **komandās no 4 līdz 6** dalībniekiem vienā spēles laukuma pusē. Sniedziet katrai komandai atšķirīgu simbolu karti. Šī karte apzīmē viņu maģisko simbolu (t.i., viena komanda ir zvaigznes, viena komanda ir apļi, viena komanda ir kvadrāti utt.). | • Pretējā pusē izkaisiet atlikušās simbolu kartes.  NOTEIKUMI:   1. **kārta**   • Pēc komandas „Aiziet!” ļaujiet skolēniem pa vienam pārvietoties (piemēram, staigāt, skriet, lēkt, lēkāt uz abām kājām), lai paņemtu karti un novietotu to atpakaļ uz starta līnijas. Uzvar pirmā komanda, kas savāc visus maģiskos simbolus.  • Piefiksējiet secību, kādā komandas pabeidz spēli.   1. **kārta**   • Komandas sāk kartīšu vākšanu pēc tā, kā tās finišēja 1. kārtā. Ja komanda finišēja pirmā, tad tagad tā sāks aktivitāti pēdējā. Ja šī bija pēdējā finišējusī komanda, tad tagad tā pirmā sāks vākt kārtis utt. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

15 MIN.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Rosiniet diskusiju par to, vai spēle bija vienlīdzīga vai taisnīga.**  Rosiniet skolēnus komandās diskutēt par turpmāko:  • Kura kārta bija vienlīdzīga un kura bija taisnīga? Kāpēc?  Aiciniet grupas dalīties ar savām atbildēm. Pēc tam paskaidrojiet, ka **1. kārtā** skolēniem ir **vienādas (vienlīdzīgas) iespējas uzvarēt, jo noteikumi un parametri ir vienādi visiem** – pret visiem izturas vienādi. | Tā ir vienlīdzība – šādā situācijā, visticamāk, uzvarēs cilvēks ar vislabākajām spējām (piemēram, šajā gadījumā komanda ar ātrākajiem skrējējiem). **2. kārta** ir **taisnīga spēle** – noteikumi ir mainīti, ņemot vērā komandu spējas. Tagad **ikvienam ir izredzes uzvarēt.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • Kāpēc daži sporta veidi sadala spēlētājus pēc **vecuma vai dzimuma**? Vai tas vienmēr ir **taisnīgi/vienlīdzīgi**? | • Cik vienlīdzīga spēle ir jautra lēnākajai/ātrākajai komandai?  • Kāpēc ir svarīgi situāciju padarīt taisnīgu?  • **Pieredzējušiem skolēniem:**  Aiciniet skolēnus diskutēt par turpmāko: kura versija ir taisnīgāka? Tā, kurā visiem ir iespēja uzvarēt (taisnīga), vai tā, kurā uzvar spēcīgākais dalībnieks (vienlīdzīga)? Kāpēc? |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  **Palieliniet vai samaziniet attālumu** līdz kartēm. Ja izmantojat šķēršļus (TAUC skatiet sadaļu „Aprīkojums”), palieliniet vai samaziniet atstarpes starp tiem. | A / APRĪKOJUMS  Lai palielinātu grūtības līmeni, starp starta līniju un kartēm **izveidojiet šķēršļu joslu**, izmantojot konusus, marķierus, plastmasas ūdens pudeles utt. Pielāgojiet šķēršļu joslu, pamatojoties uz skolēnu spējām.  Formas karšu vietā iespējams izmantot **parastu kāršu kavu**. |
| U / UZDEVUMS  **Iesācējiem**: Nodarbības sākumā veltiet papildu laiku tam, lai nodrošinātu, ka visi skolēni saprot vienlīdzības un taisnīguma jēdzienus. Apsveriet iespēju veltīt laiku tam, lai skolēni ilustrētu koncepciju, vai parādiet viņiem vizuālus attēlojumus.  **Pieredzējušiem skolēniem**: Aiciniet skolēnus savās komandās izdomāt taisnīgāku spēles versiju un izspēlēt jaunās versijas.  **Pieredzējušiem skolēniem**: Aiciniet skolēnus identificēt vienlīdzīgas un taisnīgas situācijas savā skolā/sabiedrībā/valstī. | C / CILVĒKI  Skolēns ar redzes traucējumiem var **strādāt ar partneri**, kurš sniedz verbālu vai taktilu palīdzību.  Pārliecinieties, ka skolēniem ar dzirdes traucējumiem ir skaidri aktivitātes sākuma un beigu signāli.  Atbalstiet skolēnus, kuriem ir kustību traucējumi, atļaujot tiem pārvietoties sevis izvēlētā veidā. |

|  |  |
| --- | --- |
| TAISNĪGUMS 3  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  NOTEIKUMI PALĪDZ MUMS SPĒLĒT GODĪGI  Šīs aktivitātes mērķis ir likt skolēniem noteikt, kā **noteikumu ieviešana uzlabo godīgumu** un rada taisnīgumu spēlē vai sportā.  Tas tiks panākts, liekot skolēniem spēlēt un pārdomāt spēli ar nosaukumu „**Slepenie aģenti**”. | 45 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Sporta zālē vai brīvā dabā ar līdzenu segumu. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Auduma gabaliņš vai krāsaina „aste” katram spēlētājam, konusi vai apļi, kartīte katram skolēnam ar burtu „S” vai „A”. |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana, sadarbība. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **novērtēs**, cik svarīgi ir noteikumi, lai atbalstītu godīgumu un taisnīgumu spēlēs un sporta vidē. |
| ATSLĒGVĀRDI  Godīgums, noteikumi, taisnīgums. |
| DROŠĪBA  Skolotājiem jānodrošina droša vide, kurā nav šķēršļu. Pārliecinieties, ka spēlētāji tur savas astes iespraustas vienā šortu/bikšu pusē. Spēlētāji nedrīkst izmantot rokas, lai aizsargātu astes. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |
| --- |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par noteikumu nozīmi.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • Kas visiem sporta veidiem un spēlēm ir kopīgs? (piemēram, mērķis vai nolūks, spēles laukums, pretinieki, noteikumi)  • **Kāpēc noteikumi ir svarīgi**? Kas notiktu, ja mēs atbrīvotos no visiem noteikumiem sportā/spēlēs? Skolā? Mājās? Mūsu sabiedrībā?  Izmantojiet skolēnu atbildes, lai rosinātu diskusiju par to, kā noteikumi **uztur kārtību un rada visiem „vienlīdzīgus spēles apstākļus”** (taisnīgu situāciju). |
| A GRUPAS BĀZE B GRUPAS BĀZE |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Sociālās zinības:** Izveidojiet klases „Godīgas spēles kodeksu” vai „Rīcības kodeksu”. Aiciniet skolēnus izdomāt mācību procesam atbilstošus noteikumus, vadlīnijas vai vērtības (piemēram, „Vienlaikus runā tikai viens cilvēks” vai „Ikviena viedoklis ir svarīgs un ir jāuzklausa”). Noteikumus vai vadlīnijas nostādiet pozitīvā tonī. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| SLEPENIE AĢENTI (20 MIN.)  MĒRĶIS:  5 minūšu spēles beigās būt komandai, kurai ir visvairāk pretinieku komandas astes.  SAGATAVOŠANĀS:  **Piezīme:** pirms nodarbības sākuma sagatavojiet kartītes vai mazus papīra gabaliņus, uz kuriem ir burts „S” vai „A”. Uz katru „S” karti jābūt 2–3 „A” kartēm.  • Izveidojiet **2 vienādas komandas** un dodiet katram bērnam asti, kas atšķir komandu A no komandas B (piemēram, dzeltena – A komandai, zila – B komandai).  • Novietojiet 5 papildu astes (vai vairāk, ja ir lielāka grupa) katras komandas bāzē, kas atbilst viņu komandas krāsai.  • Katram **„Aģentam” iedodiet karti ar burtu „A”** un **„Slepenajam aģentam” ar burtu „S”.** Atgādiniet, lai skolēni nestāsta citiem, kas viņi ir. Uz katriem 2–3 aģentiem pievienojiet vienu slepeno aģentu.  • Slepenais aģents ir spēlētājs, kurš spēlē vienā komandā, bet slepeni patiesībā ir otrā komandā. Aģenti ir vienkārši komandas spēlētāji. Slepenie aģenti nevēlas tikt atklāti, un viņiem ir jāuzvedas atbilstoši savam mērķim. | NOTEIKUMI:   1. kārta   • **Spēlētāji pārvietojas pa telpu un velk pretiniekus aiz astes, lai tos izslēgtu no spēles.** Kad aste ir izvilkta, tā tiek novietota blakus komandas bāzes punktam (piemēram, ja spēlētājs no A komandas izvelk B komandas spēlētāja asti, tad asti novieto blakus A komandas bāzei). Šīs savāktās astes nedrīkst izmantot atkārtoti. Kad spēlētāja aste ir izvilkta, tas var atgriezties savā bāzē, lai paņemtu jaunu līdz brīdim, kamēr bāzē vairs nav astu. Ja dalībnieks saprot, ka bāzē vairs nav astu, viņš no spēles izstājas.  • **Slepenie aģenti slepeni strādā pretinieku komandas labā**, un viņi var arī nevilkt nevienu aiz astes. Tomēr var gadīties, ka kāds izvelk viņa asti un tad slepenais aģents izliekas, ka dzenas pakaļ pretinieku komandas dalībniekiem, lai paliktu neatklāts.  • Pēc 5 minūtēm **uzvar tā komanda, kura no pretinieku komandas savākusi visvairāk astu**.   1. kārta   • Viss paliek tāpat kā 1. kārtā, taču šoreiz **slepenie aģenti spēlē bez noteikumiem**. Ja viņi spēlē A komandā, bet slepeni ir B komandā, tad viņi var izvēlēties zagt A komandas astes, skriet ārpus robežām, ņemt astes no bāzes utt. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

|  |  |
| --- | --- |
| **Uzsāciet diskusiju par noteikumu nozīmi.**  **Jautājiet skolēniem:**  • Kurai spēles versija bija **vairāk strukturēta**? Kāpēc?  • Vai spēle ir **vairāk vai mazāk godīga**, ja slepenie aģenti var darīt visu, ko viņi vēlas? Kāpēc? Kā **noteikumi var uzlabot godīgumu un radīt taisnīgumu** spēlēs un sportā? | • Vai noteikumiem visu laiku jābūt pilnīgi vienādiem? (piemēram, spēlētāji, kuri spēlē netbolu, ir ierobežoti noteiktās zonās atkarībā no viņu stāvokļa; tikai vārtsargs futbolā drīkst izmantot rokas, jaunāki spēlētāji spēlē basketbolu, izmantojot zemākus grozus un mazākas basketbola bumbas.)  • Kā noteikumi var **radīt taisnīgumu mūsu klasē**? (piemēram, ja viens cilvēks vēlas runāt, citi klusē, lai viņu dzirdētu. Ja visi turpinātu runāt, tiktu sadzirdēts tikai pats skaļākais cilvēks.) |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| U / UZDEVUMS  **Izaiciniet spēlētājus** dažādos veidos (piemēram, mobilākie spēlētāji drīkst saķert astes tikai ar nedominanto roku). Mainiet pārvietošanās metodi (piemēram, iet, lēkt, aulekšot).  Lai **pielāgotos visām spējām**, dažiem (vai visiem) spēlētājiem var dot vairāk nekā vienu asti. Šādā gadījumā spēlētājs izstājas no spēles tikai tad, kad ir izvilktas visas astes. **Pieredzējušiem skolēniem**: Aiciniet skolēnus izanalizēt, kā noteikumi ļauj sabiedrībai darboties kopienā. | | T / TELPA  **Palieliniet vai samaziniet spēles laukuma izmēru**. Liela telpa nodrošinās lielāku kustības brīvību, bet mazā telpā būs lielāka saskarsme starp spēlētājiem. Palieliniet vai samaziniet attālumu līdz komandas bāzei.  Ja spēles laukumā nav daudz vietas, **sadaliet skolēnus pāros** un vienlaikus aiciniet spēlēt vienu partneri. Kad spēlētāja aste tiek nozagta, spēli uzsāk otrs komandas partneris. |
| A / APRĪKOJUMS  Astes var būt auduma gabali, papīra loksnes, garas zeķes utt. Var izmantot arī knaģus vai piespraudes, kas piestiprinātas pie apģērba. | C / CILVĒKI  Spēlētāji ar redzes traucējumiem:  • Var spēlēt kopā ar partneri, kurš viņiem palīdz, mēģinot nozagt pretinieku spēlētāju astes. Šie spēlētāji neaizstāj astes, kamēr abiem spēlētājiem tās nav nozagtas.  • Lai nozagtu pretiniekam asti, šādi spēlētāji pretiniekam tikai pieskaras.  Lai pielāgotos dažādām vajadzībām, izveidojiet **drošās zonas**, kurās spēlētāji var kādu laiku uzturēties. Neviens nevar nozagt asti no spēlētāja drošajā zonā.  Lai palīdzētu spēlētājiem ar redzes traucējumiem, spēlētājiem ir nepārtraukti jāsauc savas komandas krāsa (piemēram, „dzeltena, dzeltena” vai „zila, zila”).  Atrodiet papildu lomas spēlē, lai iekļautu visplašāko dalībnieku loku (piemēram, skolēni var būt tiesneši, vārtsargi, spēlētāji, kapteiņi vai treneri). | |
| TAISNĪGUMS 4  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  NOTEIKUMI SEKMĒ TAISNĪGUMU  Šīs aktivitātes mērķis ir apgūt to, cik **nozīmīgi ir notiekumi, lai veicinātu taisnīgumu**. Tas tiks panākts, liekot viņiem spēlēt un pārdomāt spēli „Beigu bumba”, ko sāk spēlēt ar dažiem noteikumiem, bet nodarbības laikā tiek pievienoti papildu noteikumi. | | 40 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Sporta zālē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Vidēja izmēra bumba, kas līdzīga futbola vai basketbola bumbai, konusi vai mietiņi, piespraudes vai krāsaini lakatiņi, 1 papīra lapa katram skolēnam, 1 zīmulis katram skolēnam. |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana, sadarbība. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **identificēs** un **analizēs** noteikumu nozīmi taisnīguma veicināšanā. |
| ATSLĒGVĀRDI  Noteikumi, vienlīdzība. |
| DROŠĪBA  Pirms skolēni sāk spēlēt „Beigu bumbu” pārliecinieties, ka telpā ir pietiekoši daudz vietas un nav traucējošu mēbeļu vai citu objektu. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |
| --- |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par noteikumu nepieciešamību.**  • Izsniedziet katram skolēnam **papīru un zīmuli**.  • Lūdziet skolēniem ātri uzzīmēt **pasauli bez likumiem vai noteikumiem**. Šim uzdevumam atvēliet maksimāli 5 minūtes.  • Kad skolēni ir pabeiguši zīmējumus, lūdziet tiem **dalīties ar paveikto**.  • Izmantojiet to zīmējumus kā sākumpunktu diskusijai par to, **kāpēc sabiedrībā ir nepieciešami likumi un noteikumi.**  **Piemēram:**  Ja skolēns uzzīmēja sevi **priecīgu** skolas telpās, jo tur nav noteikumu, iztaujājiet viņa motīvus un pārrunājiet viņa domas – *Kā būtu tad, ja skolotājiem skolā nebūtu jāievēro noteikumi? Vai skolotāji vispār nāktu uz skolu? Vai tu varētu kaut ko iemācīties šādā situācijā? Kāda tam būtu jēga?*  Vai arī, ja skolēns uzzīmēja **haosa** pilnu pasauli, pajautājiet viņam – *Kāpēc iestātos haoss, ja nebūtu noteikumu? Vai vari man sniegt konkrētu piemēru?*  Izmantojiet skolēnu atbildes, lai rosinātu diskusiju par to, kā noteikumi uztur kārtību un visiem rada „vienlīdzīgus spēles apstākļus” (taisnīgu situāciju). |
| ZILĀS GRUPAS BEIGU ZONA DZELTENĀS GRUPAS BEIGU ZONA |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Tēlotājmāksla**: Lieciet skolēniem ieskicēt kontrastējošu attēlu, kur vienā pusē ir pasaule bez noteikumiem, bet otrā – pasaule ar noteikumiem. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| BEIGU BUMBA (20 MIN.)  Mērķis: Tās mērķis ir gūt visvairāk punktu, nododot bumbu komandas biedram (ko sauc par **Beigu spēlētāju**), kurš stāv beigu zonā.    SAGATAVOŠANĀS:  • Sadaliet bērnus **2 komandās**.  • Sadaliet spēles vietu tā, lai būtu **2 beigu zonas**.  NOTEIKUMI:  • Iepazīstiniet ar „Beigu bumbas” spēli, bet uzsāciet to spēlēt, ievērojot tikai dažus **pamatnoteikumus**:   * Katra komanda izvēlas vienu spēlētāju, kurš būs beigu spēlētājs. **Beigu spēlētājs visu spēles laiku paliek komandas punktu gūšanas zonā** zāles galā (saukta par Beigu zonu), tikmēr **atlikušie spēlētāji var brīvi pārvietoties** visā pārējā telpā. Spēles mērķis ir gūt punktu, nododot bumbu savam beigu spēlētājam. | • Spēlējiet tik ilgi, kamēr skolēni ir guvuši dažus punktus (3 vai 4). Var notikt tā, ka pirmais bērns, kuram tiek dota bumba, to turēs rokās, skries sava beigu spēlētāja virzienā un vienkārši nodos to viņam, gūstot 1 punktu. Vai arī aktīvāki un prasmīgāki spēlētāji gūs pārsvaru.  • Pēc 3 vai 4 punktu iegūšanas, saaiciniet skolēnus kopā un **pajautājiet viņiem**:   * Ko jūs domājat par šo spēli? * Kā jūs uzlabotu šo spēli?   • Mudiniet skolēnus **domāt par noteikumiem, kurus varētu ieviest**, lai spēle būtu **interesantāka un taisnīgāka**. Ņemiet vērā dažus no viņu ieteikumiem un mēģiniet spēlēt vēlreiz, vai, ja skolēni vilcinās izteikt priekšlikumus, piedāvājiet savus (piemēram, pievienojiet zonas, kurās var stāvēt tikai daži spēlētāji, pievienojiet minimālo piespēļu skaitu, kas jāizpilda pirms bumba nonāk pie beigu spēlētāja, neļaujiet spēlētājiem pārvietoties ar bumbu). |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

|  |  |
| --- | --- |
| **Aiciniet skolēnus atgriezties pie zīmējumiem, ko tie radīja stundas sākumā.**  • Palūdziet skolēniem uz papīra lapas aizmugures uzzīmēt, kā klase izskatījās, spēlējot Beigu bumbas pirmo versiju, un kādi viņi izskatījās, spēlējot Beigu bumbas noslēdzošo versiju. Zīmēšanas laikā palūdziet **viņiem pārdomāt**, kura versija bija **patīkamāka**, **taisnīgāka**, **aizraujošāka** un jautrāka.  Kad zīmējumi ir pabeigti, lūdziet skolēnus dalīties ar zīmējumiem un pieredzi. | • Tāpat kā iepriekš, pajautājiet viņiem, vai pirmā vai otrā versija bija **patīkamāka** un **vienlīdzīgāka**. Lūdziet, lai skolēni pamato savu viedokli ar piemēriem.  • Izmantojiet šo aktivitāti kā iespēju izskaidrot, ka pirmajā versijā tika iesaistīti tikai daži spēlētāji, bet otrajā – daudzi spēlētāji. Paskaidrojiet, ka otrajā versijā spēlētāji varēja spēlēt un pozicionēt sevi atbilstoši savām stiprajām pusēm (piemēram, spēlētājs, kurš prot labi „segt” pretiniekus, varēja stāvēt aizsardzības zonā), tādējādi padarot **spēli vienlīdzīgāku**. |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Lai uzsvērtu notiekumu nepieciešamību, sāciet spēli bez **novilktām robežlīnijām**. Pievienojot noteikumus, sāciet skaidrāk noteikt robežas un galu galā pielāgojiet tās grupas lielumam. | A / APRĪKOJUMS  Ja nav pieejama bumba, var izmantot plastmasas maisiņu, kas piepildīts ar saburzītu papīru vai auduma loksnēm.  Ja nav pieejams papīrs un zīmuļi, sākuma darbību var aizstāt ar **diskusiju**, kā minēts sadaļā „Uzdevums”.  Ja nav pieejami konusi, kā atzīmes punktus var izmantot **ūdens pudeles**. |
| U / UZDEVUMS  Ja mācību stundas laikā nepietiek laika visas aktivitātes izpildei, stundas sākumā paredzēto vērtējumu var **aizstāt** ar grupas diskusiju vai diskutēt par jautājumu: „Kā izskatītos/izklausītos pasaule bez noteikumiem un kādas būtu sajūtas, atrodoties tajā?”  **Pieredzējušiem skolēniem**:  Aiciniet skolēnus analizēt, kā noteikumi veicina taisnīgumu citos kontekstos (piemēram, viņu sabiedrībā/valstī). | C / CILVĒKI  Ja grupā ir cilvēki ar plašu spēju diapazonu, pārliecinieties, vai komandas ir **vienlīdzīgi spēcīgas**. Vai arī, ja tiek izmantotas zonas, katrā zonā sadaliet skolēnus ar līdzīgām spējām.  Lai novērtētu skolēnu spējas, lieciet tiem pirms spēles **trenēties** mešanā un ķeršanā, izmantojot balonus vai vieglas bumbiņas. |

|  |  |
| --- | --- |
| TAISNĪGUMS 5  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  APGŪT SPĒJU SADALĪT ATBILDĪBU  Šīs aktivitātes mērķis ir skolēnos attīstīt izpratni par to, **kā iespējams taisnīgi sadalīt pienākumus**, lai gūtu panākumus. Tas tiks panākts, liekot skolēniem spēlēt spēli „Ola ligzdā” un pārdomāt izvēlēto stratēģiju un atbildību sadalījumu. | 40 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Sporta zālē, klasē vai brīvā dabā ar līdzenu segumu. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Krīta tāfele vai kartona papīrs, krīts vai marķieri, riņķi, krāsaini lakatiņi, vairāki priekšmeti, kas attēlo olas (piemēram, papīra bumbiņas, pupiņu maisiņi, drēbju knaģi, cilpas, boča *(boccia)* bumbiņas, sūkļu bumbas, oļi). |
| PAMATPRASMES  Sadarbība. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **noteiks**, kā atbildību iespējams sadalīt vienādi vai taisnīgi, un **analizēs** katra varianta ieguvumus. |
| ATSLĒGVĀRDI  Atbildība, stratēģija, taisnīgums, vienlīdzība. |
| DROŠĪBA  Izvietojiet objektus drošā attālumā, lai skolēni nesaskartos viens ar otru. Olas drīkst nest un novietot ligzdā, nevis mest. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |
| --- |
| 7 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par stratēģiju un atbildību.**  • Sadaliet skolēnus **mazās grupās**.  • Lūdziet katrai grupai noteikt vienu sporta veidu vai spēli, kurā, lai gūtu panākumus, ir nepieciešams **komandas darbs un stratēģija**.  • Piedāvājiet katrai grupai **apdomāt konkrētas stratēģijas**, kas nepieciešamas, lai **gūtu panākumus** noteiktā spēlē vai sportā. Kamēr skolēni apdomā stratēģijas, aiciniet tos uzskaitīt katra komandas spēlētāja pienākumus konkrētajā situācijā.  • Klasē kopīgi **pārrunājiet stratēģijas** un nosakiet, kā katrs spēlētājs ir atbildīgs par stratēģijas panākumiem. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Vēsture:** Aiciniet skolēnus izpētīt svarīgus vēstures mirkļus, kad stratēģijas/atbildības sadale noveda pie uzvaras vai panākumiem, un apzināt apstākļus, kas noveda pie uzvaras vai panākumiem. | | |
| A GRUPAS LIGZDA/A ZONA | OLAS | D ZONA/D GRUPAS LIGZDA |
| B GRUPAS LIGZDA/B ZONA | E ZONA/E GRUPAS LIGZDA |
| C GRUPAS LIGZDA/B ZONA | F ZONA/F GRUPAS LIGZDA |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| OLA LIGZDĀ (25 MIN.)  MĒRĶIS: Spēles mērķis ir būt komandai, kuras ligzdā pēc 5 minūtēm ir **visvairāk olu**.    SAGATAVOŠANĀS:  • **Sadaliet klasi 4 līdz 6 komandās** un telpu līdzvērtīgā zonu skaitā.  • Dodiet katrai komandai **krāsainus lakatiņus**, lai tās atšķirtos viena no otras.  • Dodiet katrai komandai **1 riņķi**, kas apzīmē viņu ligzdu, un lūdziet to novietot komandas zonā.  • Spēles laukuma centrā novietojiet nelielu aprīkojuma priekšmetu kolekciju, piemēram, **bumbiņas vai pupiņu maisiņus**. Tās būs **olas**.  NOTEIKUMI:  • Pēc starta signāla spēlētājiem ir atļauts atstāt ligzdu un doties uz telpas vidu, lai savāktu olu (**tikai 1 katrā vākšanas reizē**).  • Tiklīdz spēlētājs atgriežas savā ligzdā, tas atstāj olu tur un dodas pēc nākamās olas. | • Spēlētāji var nolemt **ņemt olas no centra** vai **no citu komandu ligzdām**. Tomēr, lai tās paņemtu no citas komandas ligzdas, jāizvairās no marķēšanas. Spēlētājus var marķēt tikai tad, ja viņi ieiet citas komandas zonā. Ja spēlētājs tiek marķēts, tam jāatgriežas savā ligzdā, jāizpilda vingrinājumi (piemēram, 10 palēcieni ar paceltām rokām, 5 vēderpreses, 10 sekunžu līdzsvara turēšana) un pēc tam jāturpina spēlēt.  • Spēle turpinās aptuveni **5 minūtes.**  • Beigās komandas saskaita, **cik olu** tās savākušas. Uzvar tā komanda, kurai ir visvairāk olu.  Spēlējiet **vairākas reizes** un mudiniet/dodiet spēlētājiem laiku starp reizēm izdomāt stratēģiju nākamajai spēlei. Vaicājiet viņiem: Vai labāk ir ņemt olu no spēles laukuma centra vai citu komandu ligzdām? Vai labāk ir izveidot aliansi ar citu komandu vai cīnīties tikai par sevi? Vai labāk, ja ir noteikti spēlētāji, kuri veic uzbrukumu un aizsardzību, vai arī labāk visiem vajadzētu mēģināt vākt dārgumus? |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

8 MIN.

|  |  |
| --- | --- |
| **Saaiciniet skolēnus kopā un pārrunājiet stratēģijas un atbildības jēdzienus.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • Kāda bija tava **stratēģija** šīs spēles laikā? Kāda bija katra spēlētāja **atbildība**? Vai tās bija vienādas?  • Kā stratēģija un pienākumi **palīdzēja jūsu komandai**? | • Vai reālajā dzīvē ir situācijas, kad mums ir **jāsadala pienākumi**? Kā mēs varētu sadalīt šos uzdevumus? Visiem vienādi vai katram atšķirīgi un tāpēc taisnīgi? Kāpēc?  • Kad varētu būt lietderīgi **sadalīt atbildību** vienādi? Vienlīdzīgi? Kādi ir pienākumi, kurus **vienlīdzīgi sadalāt** savās mājās? (piemēram, viens cilvēks sagatavo maltīti, cits novāc un nomazgā traukus utt.) Kā tas palīdz jūsu ikdienas mājas darbos? |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  **Palieliniet vai samaziniet attālumu** līdz olām.  Palieliniet vai samaziniet attālumu starp ligzdām. | A / APRĪKOJUMS  **Kā izaicinājumu** katram spēlētājam piešķiriet asti (piemēram, auduma strēmeli). Lai spēlētājs tiktu marķēts, ir jāizvelk tā aste. Lai atgrieztos spēlē, spēlētājiem jādodas atpakaļ uz komandas zonu un jāpiestiprina atpakaļ aste. |
| U / UZDEVUMS  Varat izaicināt spēlētājus **dažādos veidos pārvietoties** starp olām un ligzdām (piemēram, lēkājot, lecot atpakaļgaitā).  Olas iespējams atšķirt (piemēram, pēc krāsas). Katrai krāsai var būt **atšķirīgs punktu skaits**.  **Pieredzējušiem skolēniem**:  Lūdziet skolēnus plašākā mērogā analizēt atbildības sadalīšanas priekšrocības, piemēram, savā apkārtnē vai valstī. | C / CILVĒKI  Lai skolēniem **atvieglotu** olu savākšanu, **dažas olas var novietot augstākā līmenī** (piemēram, uz taburetes vai krēsla). |

|  |  |
| --- | --- |
| TAISNĪGUMS 6  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  SPĒLE, KO VAR SPĒLĒT IKVIENS  Šīs aktivitātes mērķis ir palīdzēt skolēniem saprast, ka spēles ar pielāgojumiem var būt pieejamas, jautras un izaicinošas visiem. Tas tiks panākts, aicinot skolēnus spēlēt **„Metam pāri”** un apdomāt veidus, kā pārveidot spēli, lai tā būtu taisnīga un iekļaujoša. | 30 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Sporta zālē, klasē vai brīvā dabā ar līdzenu segumu. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Dažādu vieglu bumbu komplekts, pupiņu maisiņi, tīkls, divi statīvi un konusi punktu atzīmēšanai. |
| PAMATPRASMES  Sadarbība, sociāli emocionālās prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **izrādīs izpratni** par taisnīguma principiem un **apskatīs** to pielietošanu spēlēs. |
| ATSLĒGVĀRDI  Atbildība, stratēģija, taisnīgums, vienlīdzība |
| DROŠĪBA  Lai izvairītos no savainojumiem, izmantojiet mīkstas bumbas (piemēram, no sūkļa vai papīra). Ja spēle kļūst bīstama, norādiet katrai komandai savu laukuma daļu, kurā mest objektus – tādā veidā skolēni nemetīs objektus otras komandas virzienā. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |
| --- |
| 5 MIN.  **Aiciniet uz diskusiju par tiesībām spēlēt, uzdodot šādus jautājumus:**  • Vai tev vienmēr ir bijušas **vienādas iespējas** spēlēt spēli?  • Vai tu kādreiz esi bijis **neiekļauts** kādā spēlē? Kāda bija sajūta šajā situācijā?  • Kā citi spēles dalībnieki var pārliecināties, ka **visiem ir vienlīdzīgas iespējas** spēlēt?  Paskaidrojiet, ka spēles iespējams pārveidot tā, lai izveidotu vienlīdzīgus spēles apstākļus, kur visi var gūt panākumus. Spēli iespējams padarīt jautru un izaicinošu visiem, mainot aprīkojumu, noteikumus un spēles laukumu. |

|  |  |
| --- | --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Radošā rakstība/sociālās zinības:** Uzraksti vai pastāsti īsu stāstu par gadījumu, kad palīdzēji kādam vai kāds palīdzēja tev sasniegt mērķi, mainot apstākļus.Tāpat varat arī atrast situācijas literatūrā vai vēsturē, kad tika veikti pielāgojumi, lai kādam palīdzētu sasniegt mērķi. | |
| 3. ZONA = 30 PUNKTI |
| 2. ZONA = 20 PUNKTI |
| 1. ZONA = 10 PUNKTI |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| METAM PĀRI (15 MIN.)  MĒRĶIS: Spēles beigās būt komandai, kurai ir **vismazāk priekšmetu**.    SAGATAVOŠANĀS:  • Sadaliet grupu komandās no **5 līdz 6 spēlētājiem**. Vienlaikus viena pret otru spēlē divas komandas. Novietojiet komandas taisnstūrveida laukuma, kas ir pietiekami liels, lai tajā varētu izvietot visus spēlējošos skolēnus, pretējās pusēs (līdzīgi kā badmintona kortā vai volejbola laukumā).  • Novietojiet **tīklu** starp abām komandām spēles laukuma centrā (vai izmantojiet virvi vai vienkārši atzīmējiet līniju starp abām komandām). Nodrošiniet katrai komandai vienādu skaitu bumbu, pupiņu maisiņu, papīra bumbu utt. Vislabāk, ja katrā pusē ir **vismaz 5 objekti**.  NOTEIKUMI:  • Pēc starta signāla spēlētāji 1 minūti nepārtraukti **met visus objektus pāri tīklam**. Kad kārta beidzas, komandas dalībnieki saskaita, cik priekšmetu ir viņu tīkla pusē. Uzvar komanda, kuras pusē ir **mazāk priekšmetu**. | Paskaidrojiet taisnīguma jēdzienu:  • Rosiniet diskusiju par to, kā padarīt spēli **pieejamāku un taisnīgāku ikvienam**.  **Jautājiet skolēniem:**  • Kas varētu padarīt spēli **vienlīdzīgāku**, lai visi varētu spēlēt?  **Daži no iespējamajiem ieteikumiem:**  • **Tīkla/barjeras nolaišana** vienā galā, lai izveidotu **dažādus augstumus**.  • Izveidot zonas, kurās iemestais priekšmets iegūst 2 punktus, ja paliek zonā.  • Robežlīniju zīmēšana pie tīkla, lai daži spēlētāji stāvētu tuvāk, bet citi – tālāk, atkarībā no spējām.  • Pēc tam, kad ir izteikti ieteikumi, spēlējiet dažādas **godīgas spēles versijas**. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

|  |  |
| --- | --- |
| **Novadiet diskusiju par spēles taisnīgo versiju.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • Kā tava pieredze otrajā spēles kārtā **atšķīrās** no pirmās? | • Kā tu **juties**, spēlējot spēles otro versiju?  • Izmantojiet šo iespēju, lai pārrunātu to, kā **taisnīga spēle varētu būt jautra un izaicinoša** ikvienam, neatkarīgi no spējām. |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  **Paceliet vai nolaidiet tīklu** vai noņemiet to un izmantojiet konusa atzīmju līniju.  **Palieliniet vai samaziniet spēles laukumu** abās tīkla pusēs. | A / APRĪKOJUMS  Daži spēlētāji var dot priekšroku vai tiem var būt vieglāk izmantot **vieglas vai papīra bumbas**.  Tīkla vietā kā barjeru **var izmantot virvi**. |
| U / UZDEVUMS  Aiciniet spēlētājus **mest objektus dažādos veidos** (piemēram, izmantojot tikai apakšdelmu vai nedominējošo roku).  **Pieredzējušiem skolēniem**:  Aiciniet tos ieviest pielāgojumus citās spēlēs, padarot tās taisnīgākas. | C / CILVĒKI  Spēlētājus ar redzes traucējumiem var iekļaut spēlē, nodrošinot spēlētājam partneri, kurš savāc bumbiņas un padod tās mešanai. |

|  |  |
| --- | --- |
| TAISNĪGUMS 7  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  TRADICIONĀLĀS SPĒLES NO VISAS PASAULES  Šīs aktivitātes mērķis ir likt skolēniem saprast, ka **ikvienam ir tiesības spēlēt**. Tas tiks panākts, liekot skolēniem spēlēt tradicionālu spēli. | 60 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Sporta zālē, klasē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  **Pieredzējušiem skolēniem**:  Pētniecības resursi, piemēram, internets un grāmatas. |
| PAMATPRASMES  Sadarbība, sociāli emocionālās prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **iepazīs** tradicionālu spēli no citas kultūras.  **Skolēni pārdomās** tiesības spēlēt un to, kā tradicionālās spēles veicina taisnīgumu. |
| ATSLĒGVĀRDI  Kultūra, atšķirība, tiesības spēlēt, vienlīdzība, līdzība, tradicionāla spēle. |
| DROŠĪBA  Nodrošiniet klasē drošu un cieņpilnu vidi, lai skolēni komfortabli varētu pārrunāt savu un citas kultūras. Galvenās spēles laikā spēlētājiem jāpārliecinās, ka visi jūtas droši, uzmanot līniju. Spēlētāji ar redzes traucējumiem jutīsies drošāk līnijas vidū, nevis beigās. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |
| --- |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par spēlēm vai sportu, ko spēlē citās kultūrās.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • Vai tu spēlē tos pašus sporta veidus un spēles, kā cilvēki citās valstīs vai kopienās?  • Vai vari nosaukt kādus sporta veidus vai spēles, kuras **spēlē Olimpiskajās un Paraolimpiskajās spēlēs**, bet kurās nepiedalās cilvēki jūsu valstī?  • Kas ir **tradicionālas spēles**? Vai tu kādreiz esi spēlējis tradicionālu spēli no savas vai citas kultūras?  Izmantojiet šos jautājumus, lai rosinātu diskusiju par dažādajām spēlēm, kuras spēlē visā pasaulē. Ja iespējams, **izmantojiet vizuālus palīglīdzekļus**, lai parādītu skolēniem nepazīstamus sporta veidus vai spēles. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Sociālās zinības**: Tā kā ģeogrāfijā, vēsturē, literatūrā vai citos priekšmetos tiek apspriestas jaunas kultūras un valstis, izmantojiet to kā iespēju atklāt spēles, kas tiek spēlētas šajās valstīs un kultūrās.  **Pieredzējušiem skolēniem:**  Aicinietskolēnus izpētīt vai pārrunāt Olimpisko un Paraolimpisko logotipu un to dizaina starpkultūru nozīmi. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| ĒRGLIS UN CĀĻI (40 MIN.)  **Spēlējiet tradicionālu spēli ar skolēniem.**  **Piezīme:** Ja šī spēle skolēniem ir zināma, izvēlieties kādu citu tradicionālu spēli.  VALSTS:  Ķīna.  PAMATOJUMS:  Šai spēlei ir dažādas versijas, pat Ķīnā. Tā ir pakaļdzīšanās spēle, kurā ērglis vajā cāļus.  SAGATAVOŠANĀS:  Līdzena teritorija iekštelpās vai brīvā dabā (10 x 10 m, atkarībā no grupas lieluma).  NOTEIKUMI:  • Viens spēlētājs ir ērglis, pārējie – cāļi.  • Cāļi sastājas **vienā garā līnijā**. Katrs spēlētājs turas pie priekšā esošā spēlētāja vidukļa vai pleciem.  • Spēlētājs līnijas priekšgalā ir vista/gailis. Tas var plaši izplest rokas, lai aizsprostotu ērglim ceļu. | • **Ērglis mēģina pieskarties** cālim līnijas beigās (aizmugurē). Ja tam izdodas, ērglis iegūst punktu.  • Cāļi **griežas un kustas**, lai ērglis nenonāktu līdz pēdējam spēlētājam.  • Ja spēles laikā līnija pārtrūkst, ērglis iegūst punktu.  • Pēc noteikta gājienu skaita (piemēram, trīs) ērglis mainās vietām ar vienu no cāļiem, un cāļi mainās vietā līnijas ietvaros.  **Pieredzējušiem skolēniem:**  • Aiciniet skolēnus sadalīties grupās pa 2–3 cilvēkiem un, izmantojot internetu vai citus pieejamos resursus (piemēram, vienaudžus, ģimenes locekļus, grāmatas), **izpētīt tradicionālu spēli** no noteiktas kultūras.  • Katra grupa **par savu spēli pastāsta klasei** un ar skolotāja palīdzību aicina klasi piedalīties spēlē.  **Piezīme**: Tradicionālās spēles var izmantot arī kā ikdienas iesildīšanās spēles sporta stundās vai kā izkustēšanos klasē. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

|  |  |
| --- | --- |
| **Veiciniet pārdomas, jautājot skolēniem:**  • Kas tev **patika** šajā spēlē?  • Kādas citas spēles tev patīk spēlēt? Kādas ir līdzības?  • Vai bērniem visā pasaulē patīk spēlēt spēles?  • Vai visiem bērniem vajadzētu **būt iespējai spēlēt** spēles? | Izmantojiet šos jautājumus, lai rosinātu diskusiju par līdzībām starp cilvēkiem un viņu **vajadzībām spēlēt spēles un būt aktīviem**. Paskaidrojiet, ka tas **veicina prieku un labklājību** visiem. Rosiniet pārdomas par to, kā šo un citas spēli varētu padarīt **iekļaujošākas un taisnīgākas** visiem bērniem. Visbeidzot aprakstiet vai lieciet skolēniem izpētīt, kā **tiesības spēlēt spēles veicina taisnīgumu visā pasaulē**. |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Ja nav pietiekoši daudz vietas vai laika, tradicionālās spēles var **izkārtot pa stacijām**. Skolēnu grupas var pārvietoties no vienas stacijas uz otru, bet vadītāji tikmēr paliek savās stacijās.  Telpas palielināšana sniedz lielāku kustību brīvību. Telpas samazināšana veicinās skolēnu savstarpējo saskarsmi. | A / APRĪKOJUMS  Palīdziet ērglim, dodot viņiem **drošu veidu, kā palielināt savu „spārnu” aizsniedzamības attālumu** (piemēram, peldēšanas nūjas, sarullēta avīze) |
| U / UZDEVUMS  **Pieredzējušiem skolēniem**:  Aiciniet viņus mācīt un vadīt savas spēles ar jaunākiem skolēniem no zemāka līmeņa grupām.  **Pieredzējušiem skolēniem**:  Aiciniet skolēnus izpētīt organizāciju „Tiesības spēlēt”. Righttoplay.com | C / CILVĒKI  **Mainiet cāļu skaitu.** Ja ir vairāk cāļu, tad ērglim būs grūtāk, ja mazāk – vieglāk.  Ierosiniet skolēniem **izmantot skaņas**, lai palīdzētu spēlētājiem ar redzes traucējumiem (piemēram, cālis rindas galā „čiepst”).  Atrodiet lomas, lai iekļautu **pēc iespējas plašāku dalībnieku loku** (piemēram, skolēni var būt tiesneši, punktu skaitītāji, spēlētāji, kapteiņi vai treneri). |

TAISNĪGUMA STĀSTU SIŽETU UN ATTĒLU TURPINĀJUMS:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Skriesimies!**  Stāstiet stāstu par četriem draugiem, kuri vēlas sacensties savā starpā. Daži no viņiem ir ātrāki nekā citi, bet vienam ir redzes traucējumi. Kādiem vajadzētu būt noteikumiem, lai visiem būtu jautri? | VIENLĪDZĪBA  Ļaujiet personai ar redzes traucējumiem izmantot palīgu. | VIENLĪDZĪBA  Ļaujiet dalībniekiem startēt dažādos punktos. |

PIEREDZĒJUŠIEM SKOLĒNIEM:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Uzcelsim smilšu pili**  Pastāstiet stāstu par trīs draugiem, kuri dodas uz pludmali un vēlas uzbūvēt smilšu pili. Vienam no viņiem ir lauzta roka, bet viens baidās no ūdens. Kā viņi var strādāt kopā, lai gūtu panākumus? | TAISNĪGUMS IEKĻAUJ SADARBĪBU | TAISNĪGUMS IEKĻAUJ ATBILDĪBU DALĪŠANU |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Spēlēsim bumbu**  Stāstiet stāstu par meitenēm un zēniem, kuri vēlas spēlēt basketbolu. Grupā ir sešas meitenes un seši zēni. Daži ir labāki spēlētāji, citi – sliktāki. Kā viņiem vajadzētu sadalīties grupās, lai visiem būtu jautri? | TAISNĪGUMS VAR NOZĪMĒT DALĪBNIEKU SADALĪŠANU DAŽĀDOS VEIDOS  Basketbola spēlētājas. | TAISNĪGUMS VAR NOZĪMĒT DALĪBNIEKU SADALĪŠANU DAŽĀDOS VEIDOS  Zemāka vai augstāka līmeņa sporta komandas. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

|  |
| --- |
| • Aiciniet skolēnus paskaidrot, kā viņu stāstā **tika parādīta taisnība**, uzdodot šādus jautājumus: „Kāds bija taisnīgais problēmas risinājums tavā stāstā?” „Kā visi tika iekļauti?”, „Kā tika sadalīti resursi/pienākumi? ”.  • Atkarībā no bērnu stāstu dziļuma līmeņa un saistības ar taisnīgumu, pēc pirmā mēģinājuma apspriešanas, vislabāk būtu atkārtot aktivitāti vēlreiz. |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Nodrošiniet **lielu galda vai grīdas laukumu** skolēnu darbam grupās.  Ja skolēniem ir viegli novērst uzmanību, izvietojiet grupas atsevišķās telpās, kuras iespējams pārraudzīt. | A / APRĪKOJUMS  **Iesācējiem**: izmantojiet vienkāršus vai vairākus attēlus.  **Skolēniem ar redzes traucējumiem**: sapārojiet skolēnus ar citiem, kuri viņiem var aprakstīt attēlus. |
| U / UZDEVUMS  Šīs spēles ātrā versija, kas varētu būt laba iesildīšanās, ir aicināt visus skolēnus pēc kārtas pievienot stāstam vienu vārdu.  **Pieredzējušiem skolēniem**: Aiciniet skolēnus dalīties stāstos ar jaunākiem skolēniem un ar saviem vārdiem izskaidrot taisnīguma jēdzienu.  **Pieredzējušiem skolēniem**: Dodiet viņiem tikai attēlus, nevis sižetus, un aiciniet skolēnus radīt savas idejas.  **Iesācējiem**: Nedodiet skolēniem stāstus padošanai uz riņķi. Tā vietā aiciniet katru grupu veltīt uzmanību vienam stāstam un pēc tam padalīties ar pārdomāto.  **Iesācējiem**: Skolēni var ilustrēt stāstus, nevis tos pierakstīt. | C / CILVĒKI  Pārliecinieties, ka **visiem grupas locekļiem ir iespēja dot savu ieguldījumu** stāsta tapšanā. Aiciniet skolēnus izteikties pēc kārtas. |

|  |  |
| --- | --- |
| TAISNĪGUMS 8  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  STĀSTS PAR TAISNĪGUMU  Šīs aktivitātes mērķis ir **nostiprināt skolēnu izpratni par taisnīguma jēdzienu**. Tas tiks panākts, rosinot skolēnus sadarboties, lai rakstītu stāstu par izaicinājumu, kas saistīts ar taisnīgumu, kurš varētu parādīties ikdienas dzīvē. | 60 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Sporta zālē, klasē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Taisnīguma situāciju sižeti un attēli, zīmuļi, papīrs. |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana, sociāli emocionālās prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **noteiks** un **pārdomās** ikdienas dzīves situācijas, kurās iesaistīts taisnīgums.  Skolēni **sadarbosies**, lai rastu risinājumus ar taisnīgumu saistītiem izaicinājumiem. |
| ATSLĒGVĀRDI  Taisnīgums, komunikācija, sadarbība. |
| DROŠĪBA  Ir svarīgi, lai skolēni klases apstākļos justos droši, cienīti un iedrošināti. Gan skolotājiem, gan skolēniem ir jārūpējas vienam par otru, it īpaši, ja tiek diskutēts par tādiem jutīgiem jautājumiem kā, piemēram, dzimumu, kultūras atšķirībām un traucējumiem. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |
| --- |
| 10 MIN.  **Apskatiet taisnīguma jēdzienu.**  Ir svarīgi, lai skolēniem būtu **ievērojama pamatizpratne** par taisnīguma jēdzienu šīs aktivitātes ietvaros.  **Jautājiet skolēniem:**  • Ko tev nozīmē taisnīgums?  • Ja tu zīmētu taisnīgumu, kā tas izskatītos? Kā tas atšķirtos no vienlīdzības?  **Piezīme**: Varētu būt vērtīgi, ja skolēni ilustrētu un izskaidrotu taisnīguma jēdzienu mazās grupās, lai būtu droši, ka visi ir gatavi nākamajam solim. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Māksla:** Skolēni varētu paši izveidot savas aktivitāšu kartes vai ilustrācijas. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |
| --- |
| MŪSU STĀSTS PAR TAISNĪGUMU (40 MIN.)  SAGATAVOŠANĀS:  • Sadaliet skolēnus **grupās no 3 līdz 4 cilvēkiem** un nodrošiniet katrai grupai sižetu un atbilstošus attēlus.  • Uzaiciniet katru grupu uzrakstīt **stāsta sākumu**, kas atbilst viņu sižetam (dažu teikumu garumā). Tad lūdziet, lai viņi to **nodod nākamajai grupai**, kura pievieno dažus savus teikumus un atkal nodod nākamajai grupai, līdz stāstu ir papildinājušas visas grupas.  • Visas grupas savus stāstus nodod vienlaicīgi, tāpēc **visas grupas ir aktīvas**, un vienlaikus cirkulē daudz stāstu.  • Kad pēdējā grupa saņem stāstu, aiciniet viņus **izdomāt stāsta nobeigumu**. Pēc tam palūdziet skolēniem nodot stāstus sākotnējiem autoriem un aiciniet viņus skaļi nolasīt stāstus.  • Uzdevums ir izdomāt stāstu, kurā iekļauti pamatjēdzieni, kas saistīti ar taisnīgumu (piemēram, piekļuvi vai piekļuves trūkumu atšķirīgas vides, traucējumu vai dzimuma dēļ), kas skolēnus noved pie dziļāka pārdomu līmeņa. |

1. GRUPA – 2. GRUPA – 3. GRUPA – 4. GRUPA – 5. GRUPA

TAISNĪGUMA STĀSTI UN ATTĒLI:

|  |
| --- |
| IESĀCĒJIEM: |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mēs dodamies uz sporta spēli**  Stāstiet stāstu par trīs draugiem, kuri vēlas skatīties kriketa spēli, taču viņu priekšā ir žogs. Viens no draugiem ir garš, otrs ir īss, bet trešais pārvietojas ratiņkrēslā. Kā viņi visi redzēs spēli? | VIENLĪDZĪBA | TAISNĪGUMS |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Ir laiks vakariņām**  Pastāstiet stāstu par ģimeni, kura ir gatava vakariņot. Ir divi vecāki, viens vecāks bērns un viens mazs bērniņš. Cik daudz ēdiena katram būs nepieciešams, lai visi būtu laimīgi un paēduši? | VIENLĪDZĪBA  Visi saņem vienādus pīrāga gabalus. | TAISNĪGUMS  Katrs saņem tādu pīrāga gabalu, kas atbilst viņa vajadzībām. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Mēs dodamies uz pludmali**  Pastāstiet stāstu par diviem draugiem, kuri vēlas salasīt akmeņus. Viens no draugiem ir vecāks un lielāks, otrs ir jaunāks un mazāks. Kāda veida akmeņus un cik daudz viņi spēs atnest mājās? | VIENLĪDZĪBA  Abiem ir vienādi. | TAISNĪGUMS  Visiem akmeņiem nav jābūt pilnīgi vienādiem (piemēram, viens liels akmens vai četri mazi akmeņi), vienkārši situācijai ir jābūt godīgai pret visiem. |

2. SOLIS. PANTI:

|  |  |
| --- | --- |
| 3. PANTS.  Visiem pieaugušajiem vajadzētu darīt to, kas ir vispiemērotākais tev. Pieņemot lēmumus, pieaugušajiem vajadzētu padomāt par to, kā viņu lēmumi ietekmēs bērnus. | 12. PANTS.  Tev ir tiesības izteikt savu viedokli, bet pieaugušajiem – klausīties un uztvert to nopietni. |
| 13. PANTS.  Tev ir tiesības uzzināt lietas un dalīties domās ar citiem, runājot, zīmējot, rakstot vai jebkādā citā veidā, ja vien tas nekaitē vai neapvaino citus cilvēkus. | 15. PANTS.  Tev ir tiesības izvēlēties savus draugus un pievienoties grupām vai veidot tās, ja vien tas nekaitē citiem. |
| 31. PANTS.  Tev ir tiesības spēlēties un atpūsties. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

|  |
| --- |
| **Rosiniet diskusiju par aktivitāti**.  **Jautājiet skolēniem:**  • Kāpēc meitenēm un zēniem ir svarīga dzimumu līdztiesība?  • Vai pieaugušajiem arī ir svarīgi ievērot dzimumu līdztiesību? Kāpēc JĀ vai kāpēc NĒ?  • Kādas tiesības un pienākumi nepieciešami dzimumu līdztiesības veicināšanai?  Izmantojiet atbildes uz šiem jautājumiem, lai atgādinātu par to, kā dzimumu nevienlīdzība negatīvi ietekmē un atstumj cilvēkus un noved pie nevienlīdzības.  **Pieredzējušiem skolēniem**: Aiciniet skolēnus individuāli pārdomāt šādu jautājumu (šīs pārdomas var pierakstīt, lai paliktu privātas):  • Kur tu redzi dzimumu līdztiesību vai nevienlīdzību savā skolā/ģimenē/sabiedrībā? |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| T / TELPA  Sēdvietas organizējiet tā, lai varētu iekļaut aktivitātē visus skolēnus. **Iespējams, vislabākais variants būtu sēdēšana aplī.** | A / APRĪKOJUMS  Skolēniem, kuri mācās vizuālā veidā, dodiet žurnālus, no kuriem izgriezt attēlus vai citus rīkus, kas viņiem ļaus ilustrēt viņu tiesības un pienākumus. | |
| U / UZDEVUMS  **Iesācējiem:** Vairāk laika pavadiet tieši ievadaktivitātes daļā un sīki izskaidrojiet skolēniem visu informāciju. Izsniedziet skolēniem žurnālus un aiciniet tos izveidot Venna diagrammu ar „zēnu” attēliem vienā pusē, „meiteņu” attēliem – otrā un „neitrāliem” attēliem – vidū. Paskaidrojiet, kā šīs klasifikācijas ir sociāli konstruētas bez patiesas vērtības vai iemesla un kā tās var kaitēt personas identitātei, ja tā neatbilst šai veidnei.  **Pieredzējušiem skolēniem:** Izmantojiet dzimumu nevienlīdzības jēdzienu, lai detalizēti runātu par konkrētiem piemēriem – piemēram, sieviešu vadītāju trūkumu uzņēmumos vai politikā, vīriešu un sieviešu darba samaksas atšķirībām vai meiteņu izglītības pieejamības trūkumu daudzās valstīs. Aiciniet skolēnus noteikt profesijas, kurās dominē vīrieši vai sievietes, un apspriest šīs parādības iespējamās sekas. | | C / CILVĒKI  Pārskatiet skolēnu grupas un salieciet tos, kuriem ir mācīšanās grūtības, kopā ar kādu, kurš var viņus atbalstīt. |

|  |  |
| --- | --- |
| TAISNĪGUMS 9  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  DZIMUMU LĪDZTIESĪBAS VEICINĀŠANA  Šīs aktivitātes mērķis ir uzzināt par **dzimumu līdztiesības jēdzienu** un to, kā tas veicina taisnīgumu. Tas tiks paveikts, aicinot skolēnus izveidot klases Tiesību un pienākumu hartu. | 40 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Iekštelpās vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Papīrs, zīmuļi, tāfele vai papīra tāfele. |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **attīstīs izpratni** par dzimumu līdztiesību un **analizēs** tās nozīmi.  Skolēni **noteiks** visu meiteņu un zēnu tiesības un pienākumus, lai veicinātu dzimumu līdztiesību. |
| ATSLĒGVĀRDI  Dzimumu līdztiesība, dzimumu nevienlīdzība, izslēgšana, iekļaušana. |
| DROŠĪBA  Ir svarīgi, lai klasē būtu uzticības un cieņas pilna vide. Skolēniem jājūtas ērti daloties, nebaidoties no sprieduma, un jāsaprot, cik svarīgi ir taktiski un pieklājīgi apspriest delikātus jautājumus. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |  |
| --- | --- |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par dzimumu līdztiesību (definēta kā sieviešu un vīriešu, kā arī meiteņu un zēnu vienlīdzīgas tiesības, pienākumi un iespējas (ANO)).**  Lūdziet skolēnus sniegt piemērus pēcskolas aktivitātēm, kas pastāv viņu sabiedrībā. Pierakstiet šīs aktivitātes uz tāfeles.  **Pajautājiet skolēniem:**  • Vai meitenes un zēni **var** vienlīdzīgi piedalīties visās šajās aktivitātēs?Kāpēc JĀ vai kāpēc NĒ?Vai meitenes un zēni visās šajās aktivitātēs **piedalās** vienādi? Kāpēc JĀ vai kāpēc NĒ?  Paskaidrojiet, ka daudzās kopienās pēcskolas aktivitātes ir pieejamas gan zēniem, gan meitenēm (abiem dzimumiem **ir tiesības** piedalīties), taču daudzi zēni vilcināsies piedalīties vai nepiedalīsies dažās aktivitātēs, jo tās tiek apzīmētas kā „meitenēm paredzētas”, jo sabiedrība viņiem ir iemācījusi, ka šīs aktivitātes ir sievišķīgas un nav piemērotas zēniem un otrādi (viņiem **nav vienādu iespēju piedalīties**). | Diemžēl tas ir iemesls, kāpēc zēniem, kuri, iespējams, sapņo izvēlēties medmāsas profesiju, bieži mēdz pateikt, ka tā ir viņiem nepiemērota izvēle, un tāda pati situācija mēdz būt gadījumos, kad meitenes sapņo kļūt par inženieriem. Šīs domas un uzskati veicina atstumtību un dzimumu nevienlīdzību. Lai situācija būtu taisnīga un godīga, ir jānodrošina vienādas tiesības un līdzīgas iespējas gan zēniem, gan meitenēm, un gan zēniem, gan meitenēm ir jājūtas gaidītiem un aicinātiem vienādi piedalīties visās sabiedrības jomās.  **Piezīme**: „Dzimumu līdztiesība neprasa, lai meitenes un zēni, kā arī sievietes un vīrieši būtu vienādi vai lai pret viņiem izturētos pilnīgi vienādi, bet drīzāk nozīmē, ka attieksmē pret viņiem netiek piemēroti aizspriedumi vai diskriminācija.” UNICEF. (2011.). Dzimumu līdztiesības veicināšana: uz vienlīdzību orientēta pieeja programmēšanai. Iegūts no https://www.unicef.org/gender/files/ Overarching\_Layout\_Web.pdf  **Piezīme**: Ir vērts pieminēt arī to, ka dažās pasaules daļās meitenēm nav tādu pašu tiesību kā zēniem attiecībā uz piedalīšanos ikdienas pasākumos, piemēram, skolā. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Sociālās zinības:** Ja jūs apskatāt savas valsts valdību un likumus, pārrunājiet pilsoņiem piešķirtās tiesības un pienākumus.Pārrunājiet, kā jūsu valsts vadītāji veicina dzimumu līdztiesību. Lieciet skolēniem izpētīt, kā sievietes tika iekļautas Olimpiskajās spēlēs. Lūdziet skolēnus noteikt noteikumus, kas ieviesti, lai Olimpiskajās spēlēs un starptautiskajā sportā radītu vīriešu un sieviešu līdztiesību. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| MŪSU KLASES TIESĪBU UN PIENĀKUMU HARTA (20 MIN.)   1. SOLIS:   Izlasiet ANO Konvencijas par bērna tiesībām 1. un 2. pantu bērniem draudzīgā valodā (skatīt zemāk).  **https://www.unicef.org/rightsite/files/ uncrcchilldfriendlylanguage.pdf**   1. SOLIS:   Pēc tam izlasiet dažus citus pantus, kas varētu rezonēt ar grupu. Apsveriet 3., 12., 13., 15. un 31. pantu. | 1. SOLIS:   Sadaliet skolēnus nelielās grupās un paskaidrojiet, ka jūs kopā izveidosiet **savas klases Tiesību un pienākumu hartu**. Paskaidrojiet, ka **jūsu klasē būs dzimumu līdztiesība**, kas nozīmē, ka **meitenēm un zēniem būs vienādas tiesības un pienākumi**. Aiciniet skolēnus padomāt par to, kādas tiesības un pienākumi viņiem ir svarīgi klasē (ja nepieciešams, nodrošiniet viņiem papīru un zīmuļus). Pēc dažām minūtēm aiciniet grupas dalīties ar pārdomām. Pierakstiet tos uz tāfeles vai uz papīra, ko var izvietot klasē. |

1. SOLIS. PANTI:

|  |
| --- |
| IEVADS  „Tiesības” ir lietas, ko bērns drīkst darīt vai ko viņam vajadzētu atļaut. Visiem bērniem ir vienādas tiesības. Šīs tiesības ir uzskaitītas ANO Bērnu tiesību konvencijā. Gandrīz visas pasaules valstis ir piekritušas šīm tiesībām. Visas tiesības ir savstarpēji saistītas, un tās visas ir vienlīdz svarīgas. Dažreiz mums ir jādomā par tiesībām attiecībā uz to, kas bērnam ir vislabākais attiecīgajā situācijā un kas ir kritiski svarīgs attiecībā uz dzīvību un aizsardzību pret kaitējumu. Pieaugot tev ir lielāka atbildība izdarīt izvēli un izmantot savas tiesības. |

|  |
| --- |
| 1. PANTS  Šīs tiesības ir visiem, kuri nav sasnieguši 18 gadu vecumu. |

|  |
| --- |
| 2. PANTS  Visiem bērniem ir šīs tiesības neatkarīgi no tā, kas viņi ir, kur viņi dzīvo, ko dara viņu vecāki, kādā valodā viņi runā, kāda ir viņu reliģija, vai viņi ir zēns vai meitene, kāda ir viņu kultūra, vai viņiem ir invaliditāte, neatkarīgi no tā, vai viņi ir bagāti vai nabadzīgi. Pret bērnu nekādā gadījumā nedrīkst izturēties negodīgi. |

|  |  |
| --- | --- |
| TAISNĪGUMS 10  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  VAI EKONOMISKIE APSTĀKĻI IETEKMĒ TAISNĪGUMU?  Šīs aktivitātes mērķis ir skolēniem atklāt to, kā **pārticība un nabadzība var ietekmēt spēju piedalīties** sportā un arī citās dzīves jomās. Tas tiks paveikts, aicinot skolēnus piedalīties simulācijā un pēc tam pārdomāt savu pieredzi. | 45 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Klasē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  No 1 līdz 5 numurētas kartes. |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana, komunikācijas prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **attīstīs izpratni** par to, kā sociālais un ekonomiskais stāvoklis var ietekmēt spēju piedalīties sportā un citās dzīves jomās. Skolēni **analizēs** sajūtas un sekas, kas saistītas ar nevienlīdzību, kuras pamatā ir nabadzība. |
| ATSLĒGVĀRDI  Ekonomiskais/sociālais stāvoklis, nabadzība, labklājības sadale, pārticība, priekšrocības. |
| DROŠĪBA  Nodrošiniet pietiekami daudz vietas, lai jaunieši varētu pārvietoties bez saskriešanās un drūzmēšanās. Nodrošiniet papildu vietu un norādes tiem, kuriem ir redzes vai kustību traucējumi. Tēmas delikātuma dēļ pārliecinieties, ka klases vide veicina cieņu, laipnību un rūpes par citiem. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |  |
| --- | --- |
| 15 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par labvēlīgu stāvokli.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • **Vai situācija sportā ir godīga vai taisnīga, ja kādam ir** **labvēlīgs stāvoklis**? Vai varat sniegt dažus piemērus, kad tā ir godīga un kad nav? (piemēram, ir godīgi, ja visi pieredzējušie spēlētāji, kuriem būtu pārsvars pār iesācējiem, tiek sagrupēti savā līgā; ir godīgi, ja komanda izdara pārkāpumu un par to saņem sodu, bet otrai komandai tas ir labvēlīgs stāvoklis; nav godīgi, ja vienai komandai ir daudz naudas un tā var atļauties trenēties vairāk nekā cita komanda; nav godīgi, ja viens spēlētājs nevar atļauties iegādāties nepieciešamo aprīkojumu, lai piedalītos). | • Vai tas attiecas uz dzīvi kopumā? Vai dažiem cilvēkiem ir priekšrocības salīdzinājumā ar citiem? Vai vari sniegt piemēru, kad šīs priekšrocības nodrošina taisnīgu situāciju un kad tās rada nevienlīdzīgu situāciju?  **Piezīme:** Atkārtojiet Taisnīguma moduļa 1. daļu, ja skolēniem nepieciešams labāk izprast saikni starp labvēlīgu stāvokli un taisnīgumu.  • Paskaidrojiet skolēniem, ka bieži **nauda un sociālais un ekonomiskais stāvoklis ļauj dažiem cilvēkiem iegūt labvēlīgu stāvokli pār citiem**. Cilvēkiem, kuriem ir vairāk naudas, bieži vien ir iespējas piedalīties sportā un citās aktivitātēs, kuras citiem nav pieejamas. Tā ir netaisnīga situācija.  **Piezīme:** Pieredzējušiem skolēniem sasaistiet šo jēdzienu ar piekļuves šķēršļiem, kā redzams Iekļaušanas moduļa 8. daļā. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Ģeogrāfija/ekonomika**: Ja jūs klasē apgūstat dažādas valstis vai reģionus, izpētiet šī reģiona ekonomiku un salīdziniet to ar citām valstīm/reģioniem. Runājiet ar skolēniem par to, kā valdība varētu izvēlēties tērēt naudu sociālajiem pakalpojumiem vai citām vajadzībām. Lūdziet viņiem noteikt taisnīgas un nevienlīdzīgas situācijas šajos kontekstos.  Izpētiet, kā bagātība tiek sadalīta pasaulē. Kas padara dažas tautas turīgas, bet citas nabadzīgas? Kas ir „attīstītās valstis” vai „jaunattīstības valstis”? Kā tās tiek klasificētas?  **Matemātika**: Ja jūs mācāties par statistiku vai grafikiem, skolēniem var likt noteikt nabadzībā dzīvojošo iedzīvotāju procentuālo daļu, kā arī vidusslāni un turīgo slāni, un uzdot izveidot atbilstošu grafisko attēlojumu. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| ATLĒTI  10 MIN.  SAGATAVOŠANĀS:  • Skolēni telpas vidū sastājas taisnā līnijā, plecu pie pleca.  • Paskaidrojiet, ka viņiem **jāiedomājas, ka viņi visi ir jaunie atlēti, kuri vēlas trenēties, sacensties un doties uz Olimpiskajām vai Paraolimpiskajām spēlēm.**  • Jauktā kārtībā iedodiet katram skolēnam skaitli no 1 līdz 5.  **Izlasiet šādus apgalvojumus:**  Ja tu esi „1”, tavu mācību iestādi appludinājusi tropiska vētra, un jūsu valsts valdībai nav līdzekļu, lai to atjaunotu. Pakāpies 10 soļus atpakaļ. | • Ja esi „2”, tavam trenerim nācās uzņemties papildu darbu, lai atbalstītu savu ģimeni, tāpēc tagad viņam ir uz pusi mazāk laika tevis trenēšanai. Pakāpies 5 soļus atpakaļ.  • Ja esi „3”, tavas valsts valdība maksā par to, lai visi treneri saņemtu pamatlīmeņa apmācību. Paliec tur, kur atrodies.  • Ja esi „4,” tava skola varēja samaksāt pasniedzējam, lai tu varētu ceļot, lai sacenstos un vienlaikus neiepaliktu skolas darbos. Paej 5 soļus uz priekšu.  • Ja esi „5”, tavas valsts valdība samaksāja par to, lai tu varētu aizlidot uz Peru, lai trenētos augstkalnes apstākļos kopā ar vienu no talantīgākajiem sporta treneriem. Paej 10 soļus uz priekšu.  **Piezīme**: Šo aktivitāti var pielāgot dažādām situācijām jūsu sabiedrībā. Pievienojiet vairāk paziņojumu, lai radītu interesi. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

20 MIN.

|  |
| --- |
| **Pēc visu apgalvojumu izlasīšanas sapulciniet skolēnus un pārrunājiet viņu pieredzi.**  **Jautājiet skolēniem:**  • Kā tu juties, kad varēji paiet uz priekšu/bija jāstāv uz vietas/jāpakāpjas atpakaļ?  • Kāda varētu būt sajūta, ja jūsu sporta komanda nevarētu atļauties piedalīties turnīrā vai čempionātā, kas atrodas tālu no jums?  Paskaidrojiet, ka valsts, pilsētas, grupas vai personas labklājības līmenis var ietekmēt pieredzi un izslēgt noteiktus cilvēkus no pieredžu gūšanas.  **Jautājiet skolēniem:**  • Vai vari iedomāties mirkļus sportā vai citur, kad nauda ietekmēja personas iespējas piedalīties?  • Vai vari iedomāties kādu šo problēmu risinājumu?  **Piezīme:** ja nepieciešams, uzdodiet skolēniem dažus specifiskus jautājumus (piemēram, kā skola varētu atbalstīt skolēnu dalību sportā, lai nauda nebūtu šķērslis? Kā komanda varētu iegūt vajadzīgo treniņu līmeni, ja tā nevar atļauties dārgu treniņu aprīkojumu vai treneri?).  • **Pieredzējušiem skolēniem**: Kādas ir šīs ekonomiskās atšķirības sekas? Kad daži var atļauties, bet citi nevar? |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Atbrīvojiet vietu vai dodieties ārā, lai visi varētu brīvi pārvietoties. | A / APRĪKOJUMS  Skolēnu numurēšanai no 1 līdz 5 var izmantot dažādu krāsu kartītes vai kartes ar attēliem. Skolēniem ar redzes traucējumiem var pateikt viņu numuru, nevis dot karti, vai arī iedot viņiem tādu kociņu skaitu, kas atspoguļo viņu numuru (t.i., trīs kociņi nozīmē, ka skolēna numurs ir 3). |
| U / UZDEVUMS  Spēli var pielāgot galda spēles formātam, pārvietojot spēles kauliņus uz priekšu vai atpakaļ.  **Iesācējiem**: Pielāgojiet galvenās aktivitātes apgalvojumus, lai tie atbilstu grupas izpratnes līmenim. | C / CILVĒKI  Ja ir liela grupa, aiciniet skolēnus darboties pāros. Skolēnus var arī sarindot vienu pret otru telpas pretējos galos, lai radītu plašāku kustības brīvību. |

|  |  |
| --- | --- |
| IEKĻAUŠANA 1  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  IZPRATNE PAR IEKĻAUŠANU UN ATSTUMŠANU  Šīs aktivitātes mērķis ir likt skolēniem izprast **iekļaušanas** un **atstumšanas** jēdzienus. Tas tiks panākts, aicinot skolēnus spēlēt **„Muzikālo riņķu**” spēli, kurā viņi izjutīs to, kā ir būt iekļautam un atstumtam. | 25 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Sporta zālē, klasē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Vingrošanas riņķis, mūzika, mūzikas atskaņotājs. |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana, sociāli emocionālās prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **iegūs izpratni** par iekļaušanas un atstumšanas jēdzieniem.  Skolēni **analizēs** sajūtas, kas saistītas ar iekļaušanu un atstumšanu. |
| ATSLĒGVĀRDI  Iekļaušana, atstumšana. |
| DROŠĪBA  Nodrošiniet drošu vidi, kurā nav šķēršļu. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |  |
| --- | --- |
| 5 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par iekļaušanas jēdzienu.**  **Lūdziet skolēniem klusībā un bez dalīšanās pārdomāt šādus jautājumus:** | • Vai kādreiz skolā esi piedzīvojis situāciju, kad **neesi bijis iekļauts** spēlē?  **Tagad palūdziet viņiem dalīties:**  • Kā tu **juties**, kad netiki iekļauts?  Paskaidrojiet, ka tad, kad kāds netiek iekļauts, viņš tiek **atstumts**, un tad, kad kāds tiek laipni aicināts piedalīties, viņš tiek **iekļauts**. Paskaidrojiet, ka visiem cilvēkiem patīk, ka viņus iekļauj un pieņem. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Matemātika:** Uzdodiet skolēniem atrisināt dalīšanas vienādojumus. Skaitļi, kurus var dalīt veselos skaitļos bez atlikumiem, parāda iekļaušanas jēdzienu, skaitļi, kuriem ir atlikumi (frakcijas), liecina par izslēgšanu. Lūdziet skolēniem mutiski izskaidrot, cik daudz skolēni tiktu iekļauti/izslēgti, ja tiktu uzstādītas šādas matemātiskās problēmas: Ja klasē ir 20 skolēni un viņiem jāveido 4 grupas (piemēram, 20÷4=5 ➝, var izveidot 4 grupas, katrā pa 5 skolēniem. Visi 20 skolēni būs iekļauti). Ja klasē ir 20 skolēni un viņiem ir jāveido 3 grupas (piemēram, 20÷3=6 un 2/3 ➝ var izveidot 3 grupas, kur katrā ir 6 skolēni un viena grupa ar 2 skolēniem. 18 skolēni ir iekļauti, bet 2 tiek izslēgti). |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| MUZIKĀLIE RIŅĶI  15 MIN.   1. KĀRTA:   • **Mērķis**: Tiklīdz mūzika izslēdzas, ievietot vienu pēdu vingrošanas riņķī.  SAGATAVOŠANĀS:  • Telpā **pēc nejaušības principa** izvietojiet riņķus (ja riņķi nav pieejami, alternatīvu skatiet uzdevumā zemāk). Izlieciet tieši tik riņķus, cik skolēnu piedalīsies spēlē.  • Ieslēdziet mūziku vai sāciet sist plaukstas.  NOTEIKUMI:  • **Kad mūzika ir ieslēgta**, skolēni kustās tās ritmā.  • **Kad mūzika izslēdzas**, skolēns ātri atrod riņķi un ieliek **vienu pēdu tā iekšpusē** (vai arī nostājas **blakus riņķim**). | • Vienā riņķī vienlaikus var stāvēt **vairāk nekā viens skolēns**.  • Pirms atkal ieslēdzat mūziku, **noņemiet 1 vai 2 riņķus**, pēc tam atkārtojiet, līdz ir atlicis tikai 1 vai 2 riņķi. Spēlei turpinoties, paliks aizvien mazāk riņķu, bet visi skolēni turpinās spēlēt.   1. KĀRTA:   • Spēles otrajā kārtā nekas nemainās, bet vienlaikus riņķī var atrasties tikai viens spēlētājs. Ja nav brīvu riņķu, spēlētājs izstājas no spēles un viņam jāapsēžas malā. Šī versija parādīs izslēgšanas jēdzienu. Spēlējiet tikai dažas minūtes, lai skolēni ilgi nesēdētu malā.   1. KĀRTA:   • Atkārtojiet 1. kārtu, lai visi atkal būtu iekļauti. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

5 MIN.

|  |
| --- |
| **Aktivitātes beigās to pārrunājiet un rosiniet skolēnus pārdomāt savu pieredzi.**  **Jautājiet skolēniem:**  • Kad tu biji **iekļauts** muzikālajos riņķos? Kad tu biji **izslēgts** no spēles?  • Kā tev liek justies situācijas, kad esi **iekļauts** spēlē vai **izslēgts** no tās? Kā tas maina spēli tavās acīs?  • Izmantojiet šos jautājumus, lai rosinātu diskusiju par to, cik **laipnāk**, saudzīgāk un cieņpilnāk ir iekļaut citus. Pieminiet alternatīvos scenārijus (piemēram, komandu vai spēli laukumā), ja vēlaties. Var būt svarīgi uzsvērt, ka mums nav jābūt draugiem vai līdzīgiem citiem, lai **viņus iekļautu**. |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Pārliecinieties, lai **telpas izmērs ir piemērots** grupas lielumam. Ja vietas ir maz, spēlējiet ar mazāk riņķiem. | A / APRĪKOJUMS  Ja mūzika vai mūzikas atskaņotājs nav pieejams, **sitiet plaukstas** vai veidojiet ritmu, izmantojot cietu priekšmetu. Riņķu vietā var ar **pavedienu** vai **līmlenti** uz zemes izveidot apļus, vai arī ar krītu uzzīmēt uz seguma. |
| U / UZDEVUMS  **Pieredzējušiem skolēniem:** Mazās grupās mudiniet skolēnus pārrunāt un analizēt iekļaušanas un atstumšanas ietekmi dažādās situācijās (piemēram, skolā, sportā, sabiedrībā) un grupas, kuras tas visvairāk ietekmē (piemēram, meitenes dažreiz nevar doties uz skolu). | C / CILVĒKI  Skolēnus ar redzes traucējumiem salieciet pārī ar kādu palīgu. |

|  |  |
| --- | --- |
| IEKĻAUŠANA 2  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  ATŠĶIRĪBU PIEŅEMŠANA  Šīs aktivitātes mērķis ir likt skolēniem saprast, ka mums **visiem ir līdzības un atšķirības** ar citiem, bet šīm atšķirībām nevajadzētu atturēt mūs no citu iekļaušanas. Tas tiks paveikts, liekot skolēniem intervēt vienam otru. | 50 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Sporta zālē, klasē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Interviju lapas, zīmuļi. |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana, sociāli emocionālās prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **noteiks**, ka cilvēkiem ir līdzības un atšķirības, **parādīs izpratni** un atzinību par cilvēku atšķirībām, kā arī **analizēs** sajūtas, kas saistītas ar būšanu atšķirīgam. |
| ATSLĒGVĀRDI  Izvēle, līdzības, atšķirības, priekšroka. |
| DROŠĪBA  Ir svarīgi, lai klasē visi izjustu uzticēšanos un cieņu. Skolēniem jāspēj brīvi paust savu personīgo viedokli, nebaidoties no sprieduma. Skolēniem jāsaprot, kā būt taktiskam un pieklājīgam, uzklausot citus un apspriežot delikātus jautājumus. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |  |
| --- | --- |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par līdzībām un atšķirībām.**  Lieciet skolēniem pārvietoties pa telpu (piemēram, skriet, lēkt, lēkāt, auļot, lēkt ar abām kājām). Izsaucieties „Visi, kam patīk sporta veidi telpās” un visi, kam tas patīk, satiekas telpas centrā. Pārējie paliek uz vietas nekustīgi. Pēc tam ļaujiet visiem atkal pārvietoties. Atkārtojiet ar apmēram 10 apgalvojumiem (piemēram, visi, kam patīk dzīvnieki; visi, kam patīk sporta veidi ar bumbu; visi, kam garšo dārzeņi; visi, kam garšo konfektes). | **Piezīme**: Lai spēli padarītu dinamiskāku, varat pievienot mūziku. Pārtrauciet mūzikas atskaņošanu, izsauciet apgalvojumu un pēc tam atsāciet to atskaņot, kad skolēni sāk kustēties.  **Jautājiet skolēniem:**  • Kā tu juties, stāvot vidū ar daudziem saviem klasesbiedriem?  • Kā tu juties, stāvot vidū ar pāris citiem klasesbiedriem?  • Vai ir labi būt līdzīgiem? Vai atšķirīgiem? Vai varat būt draugi, ja esat vienādi vai atšķirīgi?  Izmantojiet šos jautājumus, lai rosinātu diskusiju par to, **ka mums nav jābūt vienādiem, lai sadzīvotu**. |

|  |  |
| --- | --- |
| INTERVIJAS LAPA: | |
| KĀDA IR TAVA MĪĻĀKĀ KRĀSA?  Mana:  Blakus stāvošās personas: | KĀDA IR TAVA MĪĻĀKĀ BRĪVĀ LAIKA AKTIVITĀTE?  Mana:  Blakus stāvošās personas: |
| KĀDS IR TAVS MĪĻĀKAIS SPORTA VEIDS?  Mans:  Blakus stāvošās personas: | IZDOMĀ SAVU JAUTĀJUMU  Intervē kādu, par kuru tu gribētu uzzināt vairāk. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |
| --- |
| LĪDZĪBAS UN ATŠĶIRĪBAS  30 MIN.  Katram skolēnam izsniedziet intervijas lapu un zīmuli. Aiciniet skolēnus staigāt pa sporta zāli un, intervējot savus **klasesbiedrus, atklāt dažādas līdzības un atšķirības**. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Bioloģija**: Kādas lietas ir kopīgas visiem cilvēkiem (t.i., kas mūs visus kaut kādā veidā padara līdzīgus – pamatvajadzības, ķermeņa sistēmas utt.)?  **Sociālās zinības:** Izpētot dažādus pasaules reģionus, salīdziniet un pretstatiet dažādas kultūras un nosakiet līdzības un atšķirības, kas katru kultūru padara unikālu.  **Pieredzējušiem skolēniem**: Pārrunājiet vēstures brīžus, kad izpratnes trūkums vai bailes no atšķirībām ir izraisījušas sociālās problēmas vai vardarbību. Aiciniet skolēnus noteikt un pārdomāt līdzīgus gadījumus savā dzīvē. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

|  |  |
| --- | --- |
| **Rosiniet diskusiju un pārdomas par dažādām vai līdzīgām izvēlēm un to, ko tas varētu nozīmēt skolēnu ikdienas dzīvē.**  **Jautājiet skolēniem:**  • Vai tu uzzināji kaut ko jaunu par saviem klasesbiedriem? Kā tu juties, kad jūsu atbildes sakrita? Kā tad, kad tās nesakrita?  • Kā tu atšķiries no saviem draugiem? Kādās ziņās jūs esat līdzīgi?  • Kā līdzības un atšķirības palīdz jūsu draudzībai? | • Ko tu dari savā ikdienas dzīvē un kā jūties, kad kādam ir atšķirīgs viedoklis? Atšķirīgs apģērbs? Citādas paražas? Cita valoda?  Izmantojiet šos jautājumus, lai rosinātu diskusiju par to, cik **svarīgi ir būt iekļaujošam un saprotošam, neskatoties uz atšķirībām**. Izmantojiet šo iespēju, lai izskaidrotu, kā šaubas un izpratnes trūkums var izraisīt nosodījumu, bailes, atstumtību, neiecietību un pat vardarbību. Paskaidrojiet, ka labs veids, kā atrisināt šo problēmu, ir veltīt laiku, lai iepazītu otru cilvēku. |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  **Pielāgojiet spēles laukumu atbilstoši grupas vajadzībām**. Maza telpa ir labāka skolēnu savstarpējai saskarsmei, savukārt lielāka telpa ir piemērotāka kustības brīvībai. | A / APRĪKOJUMS  Jautājumus/atbildes var uzrakstīt uz tāfeles/plakāta, lai to redzētu visa grupa.  Ja zīmuļi nav pieejami, interviju atbildes var vienkārši atcerēties, nevis pierakstīt. |
| U / UZDEVUMS  **Iesācējiem:** Samaziniet jautājumu skaitu vai jautājumu sarežģītību ievada vai galveno aktivitāšu laikā.  **Pieredzējušiem skolēniem:** Mazās grupās skolēni var analizēt atšķirību priekšrocības dažādās situācijās (piemēram, kāpēc ir labi būt atšķirīgiem no jūsu komandas biedriem rokasbumbas komandā? Kāpēc ir labi būt atšķirīgiem no saviem grupas locekļiem, strādājot pie kāda projekta?) | C / CILVĒKI  Skolēni tiek mudināti runāt **ar pēc iespējas vairāk klasesbiedriem**.  Tie, kuriem ir redzes traucējumi, var strādāt kopā ar partneri, kurš pieraksta atbildes viņu vietā. |

|  |  |
| --- | --- |
| IEKĻAUŠANA 3  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  PIRMO IESPAIDU IZPĒTE  Šīs aktivitātes mērķis ir aicināt skolēnus **izpētīt un pārdomāt pirmos iespaidus** un to, kā **tie var būt maldinoši**. Tas tiks paveikts, izlasot un apspriežot fragmentu no „Mazā prinča” un apskatot attēlus, kas varētu izraisīt dažādas interpretācijas. | 45 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Klasē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Intervijas darba lapa, zīmuļi, dažādi priekšmeti (pēc izvēles), acu aizsēji (pēc izvēles), attēli no grāmatām, žurnāliem utt., bieza papīra loksne |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **pārdomās** un **analizēs** sākotnējos pieņēmumus un **apšaubīs** pirmo iespaidu ticamību. |
| ATSLĒGVĀRDI  Virspusējs, pirmais iespaids, cilvēka iekšējā pasaule, pieņēmums. |
| DROŠĪBA  Ievadaktivitātes laikā pārliecinieties, vai pāri ir sadalīti atbilstoši un ka pret visiem izturas ar godu un cieņu. Skolēniem vajadzētu justies ērti un droši ar visiem, ar kuriem viņi strādā. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |  |
| --- | --- |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par pirmajiem iespaidiem.**  Sadaliet skolēnus pāros un aiciniet tos, klusējot vērot vienam otru. Vai arī katram skolēnu iedodiet acu aizsēju un priekšmetu (piemēram, zīmuli, bumbu, kasti, monētu).  **Jautājiet skolēniem:**  • Kas ir pirmais, ko tu pamani savā partnerī/priekšmetā? **Piezīme**: skolēniem var būt nepieciešami atgādinājumi, ka drīkst sniegt tikai cieņpilnus novērojumus. | • Kādas svarīgas iezīmes ir tavam partnerim/objektam, kuras tu nevari redzēt? (piemēram, partnerim: personība, enerģija, draudzība. Objektam: lietderība, mērķis, vērtība.)  • Vai tu šīs iezīmes varētu noteikt tikai, skatoties uz savu partneri/objektu?  Izmantojiet skolēnu atbildes, lai **apspriestu pirmos iespaidus**. Izskaidrojiet cilvēka tendenci izdarīt pieņēmumus, pamatojoties uz pirmajiem iespaidiem, un to, kā tie var būt neprecīzi. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. zīmējums | 1. zīmējums |
| **Izlasiet „Mazā prinča” fragmenta 1.** **daļu** (*Le Petit Prince*, *Antoine de Saint-Exupéry*, 1943.):   1. DAĻA:   „Kad man bija seši gadi, reiz kādā grāmatā par mūžamežu, kura saucās „Patiesi stāsti”, ieraudzīju brīnišķīgu attēlu. Tur bija attēlota boa čūska, kas aprij meža zvēru. Grāmatā bija rakstīts: „Boa čūskas savu laupījumu aprij veselu, to nesasmalcinot. Pēc tam tās vairs nevar kustēties un guļ veselus sešus mēnešus, kamēr laupījums sagremots.”  Toreiz es daudz domāju par piedzīvojumiem džungļos. Un man arī izdevās ar krāsainu zīmuli uzmest pirmo zīmējumu. Pirmo zīmējumu. Tas bija apmēram šāds.” | **Izlasiet „Mazā prinča” fragmenta 2. daļu** (*Le Petit Prince*, *Antoine de Saint-Exupéry*, 1943.):   1. DAĻA:   „Es parādīju savu mākslas darbu pieaugušajiem un jautāju, vai tas viņiem iedveš bailes. Viņi man atbildēja: „Kādēļ, lai cepure iedvestu bailes?”  Manā zīmējumā nebija attēlota cepure. Tur bija attēlota boa čūska, kas sagremo ziloni. Taču, tā kā pieaugušie nesaprata, es uzzīmēju vēl vienu zīmējumu. Es uzzīmēju boa čūskas vēderu šķērsgriezumā, lai lielie cilvēki varētu saprast. Viņiem arvien ir vajadzīgi paskaidrojumi. Mans otrais zīmējums izskatījās šāds.” |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Zinātne un tehnoloģijas**: Izpētiet, kā darbojas acis un lēcas, lai mēs varētu redzēt attēlus. Kā šie attēli dažreiz var būt deformēti? Kā mūsu smadzenes uztver optiskās ilūzijas? Kā ir ar citām maņām? Vai ir iespējams maldināt mūsu dzirdes, garšas un pieskāriena sajūtas? |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| MAZAIS PRINCIS  30 MIN.   1. DAĻA:   Parādiet skolēniem 1. zīmējumu, neļaujot viņiem redzēt 2. zīmējumu.  **Pajautājiet skolēniem:**  **•** Pēc kā tas izskatās? | 1. DAĻA:   Parādiet skolēniem 2. zīmējumu.  **Pajautājiet skolēniem:**  **•** Kad redzēji pirmo zīmējumu, vai saskatīji, ka šis dzīvnieks ir zilonis?  **•** Kāds ir stāsta galvenais vēstījums? | 1. DAĻA:   **•** Turpiniet rosināt pārdomas un analīzi, rādot attēlu (no bērnu grāmatas, žurnāla, interneta utt.) un atklājot tikai nelielu tā daļu. To iespējams paveikt, aizklājot pusi attēla ar biezu papīra gabalu vai pietuvinot attēlu, ja izmantojat datoru.  **Pajautājiet skolēniem:**  **•** Ko tu redzi šajā attēlā?  **•** Vai tu saņem visu nepieciešamo informāciju, lai saprastu attēlu no šīs mazās sadaļas?  Pārrunājiet **pirmo iespaidu neviennozīmību** un **pieņēmumu izdarīšanas grūtības**. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

5 MIN.

|  |
| --- |
| **Veiciniet diskusiju un pašizvērtēšanu, jautājot skolēniem:**  • Vai pirmie iespaidi var būt maldinoši?  • Vai mūsu izdarītie pieņēmumi vienmēr ir precīzi?  • Kas varētu notikt, ja mēs radām/pieņemam nepareizu pirmo iespaidu? Kas varētu notikt, ja kāds par mums rada nepareizu pirmo iespaidu? |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Pārliecinieties, ka vizuālie materiāli ir **pietiekami tuvu** vai **pietiekami lieli**, lai visi skolēni tos varētu redzēt. | A / APRĪKOJUMS  Tā vietā, lai izmantotu pusaizsegtus attēlus, varat parādīt skolēniem **optisko ilūziju** attēlus un aicināt pārrunāt pirmos iespaidus un to, kā viņu pirmais iespaids varētu atšķirties no cita skolēna pirmā iespaida. |
| U / UZDEVUMS  **Pieredzējušiem skolēniem:** Aiciniet skolēnus izanalizēt iespējamo kaitējumu, kas var rasties, ja lēmumi tiek pieņemti, balstoties uz pirmajiem iespaidiem konkrētās situācijās (piemēram, izvēloties komandas biedrus spēlei skolas pagalmā vai grupas locekļus projektam klasē). Aiciniet viņus noteikt, kā tas ietekmē ne tikai viņus, bet arī citas iesaistītās personas. | C / CILVĒKI  Skolēniem ar redzes traucējumiem varat aprakstīt galvenās aktivitātes attēlus. Varat iesaistīt arī citas maņas. Apsveriet iespēju, ka skolēni **pieskaras dažādām faktūrām** vai **smaržo dažādas smaržas** un tad apraksta savus pirmos iespaidus. |

|  |  |
| --- | --- |
| IEKĻAUŠANA 4  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  PARAOLIMPISKAIS SPORTA VEIDS: BOČA *(BOCCIA)*  Šīs aktivitātes mērķis ir aicināt skolēnus izjust un pārdomāt iekļaujošos sporta veidus, novērtēt cilvēku ar invaliditāti spējas un atrast veidus, kā varētu **pielāgot aktivitātes, lai iekļautu visus sabiedrības locekļus**. Tas tiks panākts, skolēniem spēlējot **modificētu bočas spēli.** | 40 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Klasē vai brīvā dabā ar līdzenu pamatu. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Viena bumba katram skolēnam, krīts, līmlente vai marķieru apļi mērķu iezīmēšanai |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana, sociāli emocionālās prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **attīstīs izpratni** par cilvēku ar invaliditāti potenciālu.  Skolēni **pārdomās** un radīs veidus, kā pielāgot aktivitātes visiem. |
| ATSLĒGVĀRDI  Traucējumi, pielāgots, sports, boča, paraolimpiskais sports. |
| DROŠĪBA  Spēles laikā neļaujiet skolēniem un citiem cilvēkiem atrasties mērķa zonās. Pievērsiet uzmanību neizmantotajām bumbiņām, kas mētājas ap spēles laukumu. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |
| --- |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par paraolimpisko sportu.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • Vai kādreiz esi novērojis, kā sporto cilvēki ar **invaliditāti**?  • Vai tu kādreiz esi skatījies **Paraolimpiskās spēles**?  • Kādus sporta veidus esi redzējis?  **Pierakstiet atbildes uz tāfeles.** |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Matemātika**: Bočas gadījumā tiesnesis bieži mēra attālumu starp blakus esošajām bumbiņām un mērķi, lai noteiktu, kura bumbiņa atrodas tuvāk. Piešķiriet tiesneša lomu kādam no skolēniem un iedodiet viņam mērierīci. Papildus attālumiem starp bočas bumbiņām, to nejauša izkliede pa laukumu var ļaut skolēniem novērot vienkāršas ģeometriskas formas, ko tās savieno, un leņķus, ko šīs formas veido. Skolēni var ilustrēt figūras uz papīra lapas un izmērīt leņķus, izmantojot transportierus. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |
| --- |
| APLIS, KAS VISU LAIKU SAMAZINĀS: PIELĀGOTA BOČAS VERSIJA (20 MIN.)  MĒRĶIS:  Mest bumbu mērķa aplī tā, lai tā apstātos apļa robežās.  SAGATAVOŠANĀS:  • Skolēni sēž **uz krēsliem** vai **uz grīdas**, aplī, ar skatu uz apļa iekšpusi, ap lielu mērķa apli, kuru var izveidot, izmantojot krītu, līmlenti, konusus vai vienkārši uzvelkot to uz zemes.  • Katram skolēnam iedodiet vienu bumbu.  NOTEIKUMI:  • Katrs spēlētājs mēģina **iemest savu bumbu** mērķa aplī. Bumbu var **ripināt vai mest** ar rokām no augšas vai apakšas.  • Pēc katras kārtas **saskaitiet** bumbu skaitu apļa iekšpusē.  • Pēc katras kārtas **samaziniet apļa lielumu**.  Lai iegūtu vairāk informācijas par boču, lūdzu, skatiet: www.paralympic.org/boccia |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

|  |
| --- |
| **Rosiniet diskusiju par skolēnu pieredzi.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • **Kādas metodes tev vislabāk palīdzēja** trāpīt bumbu mērķī?  • Vai vajadzēja **mainīt tehniku**, kad aplis kļuva mazāks?  • Kā cilvēki, kuriem ir dažādi traucējumi, varētu spēlēt šo spēli (piemēram, ja viņiem ir redzes traucējumi, ja viņi nespēj izmantot augšējās ekstremitātes)? (Ieteikumus skatīt TAUC sadaļā)  • Vai šī spēle ir **iekļaujoša**? Vai visi dzimumi, kultūras un spēju līmeņi spēja būt veiksmīgi un piedalīties spēlē kopā? Vai ir kāds veids, kā mēs varam padarīt spēli vēl **iekļaujošāku**?  Izmantojiet šo diskusiju, lai **rosinātu skolēnus pārdomāt** iekļaujošos sporta veidus un izveidot jaunus vai pielāgotus bočas spēles veidus. |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Lai spēli padarītu grūtāku vai vieglāku, **mainiet attālumu** līdz mērķa aplim vai mērķa bumbai. Atkarībā no iespējām dažādu spēlētāju mērķiem var būt **dažādi attālumi** vai **lielumi**. Spēli iespējams pielāgot, lai tā atbilstu pieejamajai vietai. | A / APRĪKOJUMS  Varat izmantot **ķegļus** vai **plastmasas pudeles** kā mērķa apļus vai mērķa bumbas. Izmantojot lenti, krītu vai marķierus, sadaliet mērķa apli vai bočas laukumu zonās. **Piešķiriet punktus** katrai zonai, balstoties uz attālumu/lielumu. |
| U / UZDEVUMS  Izmēģiniet versiju ar **diviem mērķa apļiem** vai **mērķa bumbām**‒ vienu sarkanu un vienu zilu. Spēlētāji met uz savu krāsas mērķi.  **Pieredzējušiem skolēniem**: Palūdziet skolēniem izveidot iekļaujošāku populāras spēles vai sporta veids versiju, izmantojot boču kā piemēru. | C / CILVĒKI  **Ieceliet kapteini**, lai izlemtu, kurš viņu komandā spēlēs nākamais (pārmaiņus). Ja mešana nav iespējama, spēlētāji var ripināt bumbiņu pa **notekcauruli**, **rampu** vai **plakanu dēli**. Lai palīdzētu spēlētājam ar redzes traucējumiem, viņa partneris var **sist plaukstas** vai **radīt citas skaņas** mērķa tuvumā. |

|  |  |
| --- | --- |
| IEKĻAUŠANA 5  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  PIEDZĪVO PASAULI BEZ REDZES  Šīs aktivitātes mērķis ir attīstīt **izpratni par cilvēkiem ar redzes traucējumiem** un apgūt **efektīvas komunikācijas metodes**, lai aktivitātes varētu būt iekļaujošas visiem. Tas tiks panākts, skolēniem spēlējot „Augšā-lejā”. | 40 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Klasē vai brīvā dabā ar līdzenu segumu. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Acu aizsēji, liela bumba katrai grupai (piemēram, futbola vai volejbola bumba), marķieru apļi vai konusi. |
| PAMATPRASMES  Komunikācijas prasmes, sadarbība. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **noteiks** un **demonstrēs** komunikācijas pielāgošanas metodes. Viņi **analizēs** un **sagatavos** vadīšanas stratēģijas un iekļaujošu praksi. |
| ATSLĒGVĀRDI  Redzes traucējumi, verbāls, taustāms, sajūtas, sadarbība, vadība. |
| DROŠĪBA  „Augšā-lejā” spēlē ieteicams, lai piedalās vismaz divi spēlētāji, kuriem nav redzes traucējumu, lai tie varētu paņemt un atgriezt spēlētājam bumbas. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |
| --- |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu zināšanas par visām piecām maņām.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • Vai vari nosaukt visas piecas maņas?  • Kura maņa, tavuprāt, ir vissvarīgākā? Kāpēc?  • Kas notiek, ja trūkst vienas maņas? |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Vēsture**: Aiciniet skolēnus nosaukt vēsturiskas personas ar redzes traucējumiem un viņu sasniegumus (piemēram, mūziķus, zinātniekus, politiskos līderus).  **Valoda**: Izpētiet, kā cilvēki ar redzes traucējumiem lasa un raksta. Māciet skolēniem, kā rakstot būt vairāk aprakstošam, lai palīdzētu lasītājam labāk iztēloties ainu. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |
| --- |
| AUGŠĀ-LEJĀ  20 MIN.  MĒRĶIS:  Būt **komandai, kura visātrāk nodod bumbu līdz līnijas beigām un atpakaļ**.  SAGATAVOŠANĀS:  • Sadaliet skolēnus **2 vienādās komandās.**  • Izvēlieties vienu **komandas vadītāju no katras grupas**, kurš stāvēs malā un palīdzēs pārējiem skolēniem sastāties vienam aiz otra aiz starta līnijas.  • Nododiet bumbu pirmajai rindā esošajai personai un lieciet visiem spēlētājiem, izņemot grupas vadītājus, **uzvilkt acu aizsegus**.  NOTEIKUMI:  • Pēc komandas „Starts!” pirmajā rindā esošā persona nodod bumbu virs galvas otrai rindā esošai personai, kura nodod bumbu starp kājām trešajai personai, kura tālāk nodod bumbu virs galvas un tā tālāk līdz līnijas beigām.  • Ar komandas vadītāja palīdzību persona, kura atrodas līnijas beigās, nes bumbu uz līnijas sākumu (joprojām valkājot acu aizsegus) un pēc tam, tāpat kā iepriekš, nodod bumbu virs galvas.  • Kad komandas dalībnieks, kurš spēli sāka līnijas priekšā, atgriežas sākotnējā sākuma stāvoklī, komanda nokliedzas „Gatavs!” un apsēžas. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

|  |
| --- |
| **Pajautājiet skolēniem:**  • Kāds varētu būt labs veids, kā nākošajam spēlētājam nodot ziņu, ka bumba jāpaceļ pāri galvai vai jāpadod starp kājām?  • Ko komandas vadītājs teica vai darīja, lai palīdzētu pēdējam spēlētājam nonākt līnijas priekšā?  Aiciniet skolēnus sadalīties 3 vai 4 grupās un palūdziet viņiem apspriest šādus jautājumus:  • Ko tu darītu, ja skolā vajadzētu komunicēt ar vienaudzi ar redzes traucējumiem?  • Kā skolēni varētu iekļaut vienaudzi ar redzes traucējumiem savās starpbrīža aktivitātēs?  Ja pietiek laika, spēlējiet vēlreiz, lai skolēni varētu attīstīt jaunās komunikācijas stratēģijas. |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Komanda sastājas tā, lai dalībniekiem būtu pēc iespējas vieglāk nodot bumbu. | A / APRĪKOJUMS  Lai palīdzētu spēlētājiem, var izmantot **zvanu vai grabošu bumbu**. Ja skolēns, nododot bumbu, sakrata grabuli, tas var palīdzēt noteikt bumbas atrašanās vietu. Lai radītu skaņas, bumbai var arī aptīt plastmasas maisiņu. Tas čaukstēs, kad bumba tiks nodota no spēlētāja uz spēlētāju. |
| U / UZDEVUMS  Spēlētāji var **padot bumbu dažādos veidos**, jo piespēle var nebūt piemērotākais veids visiem. Tā vietā varat pamēģināt padošanu, pagriežoties uz sāniem.  **Iesācējiem**: Visi spēlētāji var padot bumbu pāri galvai.  **Pieredzējušiem skolēniem**: Palūdziet skolēniem izveidot norādes stratēģiju šķēršļu joslai, kuru veic ar aizsietām acīm. Izaiciniet viņus, ierobežojot iespējamo radīto skaņu veidus. | C / CILVĒKI  Skolēni ar dzirdes traucējumiem var spēlēt bez acu aizsegiem.  Skolēni, kuri nevēlas vilkt acu aizsegus, var aizvērt acis. |

|  |  |
| --- | --- |
| IEKĻAUŠANA 6  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  PIEDZĪVO PASAULI BEZ SKAŅAS  Šīs aktivitātes mērķis ir attīstīt **izpratni par tiem, kuriem ir dzirdes traucējumi,** un tiem, kuri **runā citā valodā**, vienlaikus izprotot veidus, kā efektīvi komunicēt, lai aktivitātes varētu būt **iekļaujošas visiem**. Tas tiks panākts, spēlējot **Mēmo šovu**. | 35 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Klasē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Papīrs, zīmuļi, attēli vai piktogrammas, soma vai kaste. |
| PAMATPRASMES  Komunikācijas prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **noteiks**, **demonstrēs** un **izdomās** neverbālās saziņas veidus. Viņi **izpratīs** un **analizēs**, cik nozīmīgi ir izmantot dažādus saziņas veidus, lai padarītu komunikāciju iekļaujošu. |
| ATSLĒGVĀRDI  Komunikācija, barjeras, neverbāls, ķermeņa valoda, sejas izteiksme, dzirdes traucējumi. |
| DROŠĪBA  Pārliecinieties, ka ir pietiekami daudz vietas un, ka tajā nav šķēršļu. Izvēlieties vecumam atbilstošus vārdus, emocijas un jēdzienus, ko atdarināt. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu zināšanas par dažādām saziņas formām un to nozīmi: verbālā (mutiskā un rakstiskā), neverbālā un vizuālā.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • Vai vari nosaukt katra veida **piemērus**?  • Kad katra no šīm saziņas formām būtu **noderīga**?  • Paskaidro, kā nedzirdīgie, vājdzirdīgie, vai tie, kuri runā citā valodā, varētu paļauties uz **dažādām saziņas formām**. | |  |  |  | | --- | --- | --- | | SUNS | PILDSPALVA | LAIKS | | NOSALIS | IZSALCIS | BĒDĪGS | |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Sociālās zinības:** Nosakiet un izpētiet dažādas saziņas metodes (piemēram, zīmju valodu), valodas sistēmas izstrādi (zīme un simboli, kas palīdz attīstīt valodu), pielāgotas tehnoloģijas (runas sintezatori cilvēkiem ar redzes traucējumiem vai tiem, kam ir izteikti valodas traucējumi). |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |
| --- |
| MĒMAIS ŠOVS  20 MIN.  MĒRĶIS:  Uzminēt rādīto vārdu (saziņā tiek izmantoti žesti, sejas izteiksmes un kustības).  SAGATAVOŠANĀS:  • Uz papīra lapas **uzrakstiet dažādus vārdus vai uzzīmējiet attēlus**, kas attēlo objektus (piemēram, automašīnu, koku, galdu) vai sajūtas (piemēram, mīlestību, sapratni, mieru). Ievietojiet tās kastē vai maisā.  • Sadaliet skolēnus **grupās, katrā pa 4‒5** cilvēkiem.  • Uzaiciniet katru grupu paņemt vārdu vai attēlu no kastes un dodiet 2 minūtes, lai tās izlemtu, kā tās to attēlos citām grupām.  NOTEIKUMI:  • **1. kārta**: Aiciniet vienu vai vairākus skolēnus no katras grupas nerunājot klases priekšā attēlot izvēlēto vārdu, tik ilgi, kamēr kāds no pārējiem skolēniem to uzmin.  • **2. kārta**: Katrā grupā aiciniet vienu skolēnu izvēlēties vārdu un attēlot to pārējiem grupas dalībniekiem, kuri mēģina to uzminēt. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

5 MIN.

|  |
| --- |
| **Rosiniet diskusiju par to, cik svarīgi ir spēles padarīt iekļaujošas, pielietojot dažādas saziņas metodes.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • Kas dalībniekam bija jādara, lai skaidri nodotu ziņu?  • Kādas bija galvenās **grūtības**? **Kā tu juties**, kad nevarēji runāt?  • Vai ir iespējams paust savas sajūtas vai jēdzienus nerunājot? (piemēram, izsalcis, noguris, dusmīgs, sakarsis…) Kā?  • Kā tu sazinātos ar cilvēku, kurš runā **citā valodā**?  • **Pieredzējušiem skolēniem**: Kā komunikācija var ietekmēt iekļaušanu?  Izmantojiet šos jautājumus, lai rosinātu diskusiju par to, kā ķermeņa valoda un sejas izteiksmes palīdz mums sazināties. |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Pārliecinieties, ka skolēniem ir **pietiekami daudz vietas**, lai spēlētu mēmo šovu. Ņemiet vērā, ka dažiem skolēniem **var būt nepieciešams vairāk vietas** (piemēram, tiem, kuri izmanto pārvietošanās palīglīdzekļus). | A / APRĪKOJUMS  Dažiem skolēniem var palīdzēt vienkāršas **bildes un piktogrammas**. |
| U / UZDEVUMS  **Palieliniet vai samaziniet** noteikumu skaitu, lai **atbalstītu vai izaicinātu** skolēnus (piemēram, jūs varat norādīt uz objektiem vai radīt skaņas).  **Pieredzējušiem skolēniem**: Aiciniet skolēnus izveidot veselas ainas, nelietojot valodu, un pēc tam šīs ainas attēlot pārējiem skolēniem. Skolēni tad var mēģināt **uzminēt, kas tiek attēlots**. | C / CILVĒKI  Skolēni var **darboties pāros**, lai attēlotu vārdus.  **Skolēni ar redzes traucējumiem** var darboties pārī ar redzīgu partneri, kurš viņiem raksturo redzēto. |

|  |  |
| --- | --- |
| IEKĻAUŠANA 7  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  NOST AR STEREOTIPIEM  Šīs aktivitātes mērķis ir attīstīt **izpratni par stereotipizēšanas jēdzienu** un to, cik tas var būt neprecīzs un kaitējošs. Tas tiks panākts, aicinot skolēnus apdomāt stāstus par veiksmīgiem cilvēkiem un noteikt, kā viņu rezultāti varētu atšķirties, ja tie būtu bijuši stereotipizēti. | 35 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Sporta zālē, klasē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Kartons vai papīrs, vienkārša cilvēka ilustrācija, veiksmes stāsti. |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana, sociāli emocionālās prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **attīstīs izpratni** par stereotipu jēdzienu, **pārdomās** to precizitāti un **novērtēs** to ietekmi. Tāpat viņi **izpētīs**, kā cilvēki pārvar ar stereotipiem saistītus izaicinājumus. |
| ATSLĒGVĀRDI  Stereotipi, izaicinājumi, vispārināšana, diskriminācija, izslēgšana. |
| DROŠĪBA  Apsverot diskutējamos stereotipus, pārliecinieties, ka neviens no tiem nevar aizskart skolēnu cieņu. Pārliecinieties, ka klasē ir uzticības un cieņas pilna vide, kurā skolēni jūtas ērti daloties un saprot, kā būt taktiskam un pieklājīgam, apspriežot delikātus jautājumus. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |  |
| --- | --- |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu zināšanas par visām piecām maņām.**  Parādiet skolēniem laimīga bērna attēlu, kurš valkā dzeltenu T-kreklu (vai citā krāsā). Paskaidrojiet, ka šim bērnam patīk dzeltenā krāsa un viņš ar prieku nēsā šo T-kreklu.  **Pajautājiet skolēniem:**  • Vai visiem bērniem patīk šī krāsa? Vai visiem bērniem patīk valkāt T-kreklus? Vai būtu precīzi vai taisnīgi teikt „Visiem bērniem patīk dzelteni T-krekli”?  Paskaidrojiet, ka, ja mēs izsakām šādus vispārinātus apgalvojumus, mēs veidojam stereotipus. | **„„Stereotips” ir bieži netaisnīga un nepatiesa pārliecība, kas daudziem cilvēkiem ir par visiem cilvēkiem vai lietām, kam ir kāda noteikta īpašība.”** Stereotips. (2019.). Vietnē Merriam-Webster.com. Iegūts no <https://www.merriam-webster.com/dictionary/stereotype>  **Piezīme:** Var būt noderīgi sniegt vecumam atbilstošus stereotipu piemērus (piemēram, visi supervaroņi ir vīrieši, visi bērni ir lēnāki skrējēji nekā pieaugušie, visi suņi ir draudzīgi). |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Māksla:** Aiciniet skolēnus izveidot kolāžu ar fotogrāfijām vai ilustrācijām, kas parāda cilvēkus, kas lauž izplatītos stereotipus.  **Valodas:** Aiciniet skolēnus identificēt personāžus stāstos (apsveriet iespēju izmantot bilžu grāmatas), kas pārstāv vai veicina stereotipus (piemēram, pārāk sievišķīgas sievietes, pārāk vīrišķīgi vīrieši).  **Zinātne:** Apgūstot jaunus jēdzienus, apziniet nozīmīgas zinātnieces, kuras sniegušas ieguldījumu šo jēdzienu atklāšanā un lauzušas dzimumu stereotipus. |

|  |
| --- |
| JIPA PINA ŽŪ (*YIP PIN XIU*)  Es esmu Jipa Pina Žū. Es piedzimu ar stāvokli, ko sauc par muskuļu distrofiju. Kad es biju maza, mani muskuļi, it īpaši kāju muskuļi, pietiekami neattīstījās. Kad man bija 13 gadu, es sāku lietot ratiņkrēslu.  Esmu paraolimpiskā peldētāja. Es iemācījos peldēt, kad man bija 5 gadi. Šajā vecumā tika pamanīts mans talants peldēšanā, bet septiņus gadus vēlāk es kļuvu par sporta peldētāju. Es sāku peldēt brīvajā stilā, bet, muskuļiem kļūstot vājākiem, man bija grūti peldot kustināt kājas. Tagad es izmantoju rokas, lai peldētu uz muguras. 2008. gadā Pekinā es kļuvu par pirmo singapūrieti, kura ieguvusi paraolimpisko zelta medaļu. Šis ir mans neaizmirstamākais sporta sasniegums. Pēc astoņiem gadiem, 2016. gada Riodežaneiro vasaras Paraolimpiskajās spēlēs man bija tas gods būt Singapūras karognesējai spēļu atklāšanas ceremonijā.  (Avots: „Agitos” fonds, *I’m Possible: Engaging young people with the Paralympic Movement*) |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| VEIKSMES STĀSTI  20 MIN.  Atkarībā no spējām mazās grupās vai kopā skolēni var izlasīt stāstus par personībām, kuras savā dzīvē ir sasniegušas dažādus panākumus. Izlasiet materiālā iekļautos stāstus vai atrodiet tādus, kurus jūsu grupa spētu saprast vislabāk. Aiciniet skolēnus noteikt, kā varonis varēja būt stereotipizēts. Kopā pārrunājiet, kā stereotips varētu būt bijis nepareizs un kā tas varētu būt kaitējis šīs personas mērķu sasniegšanai. | PIEMĒRI:  JIPA PINA ŽŪ (*YIP PIN XIU*)  Jipa Pina Žū varēja būt stereotipizēta kā fiziski nespējīga kļūt par sportisti. Ja cilvēki būtu stāstījuši viņai savus nepareizos uzskatus, tas varētu atņemt meitenei drosmi un, iespējams, likt uzskatīt šos uzskatus par patiesību. Jipa Pina Žū, iespējams, būtu pārtraukusi treniņus, tā nenonākot līdz Paraolimpisko spēļu zelta medaļas iegūšanai. |

|  |
| --- |
| MALĀLA JŪSAFZAJA  Malāla Jūsafzaja tika stereotipizēta tāpēc, ka viņa ir meitene. Tika uzskatīts, ka sabiedrībai nav izdevīgi vai noderīgi, ja Malāla vai citas meitenes apmeklē skolu. Ja Malāla būtu klausījusi šos cilvēkus, viņa, iespējams, nekad nebūtu turpinājusi mācības un uzņemta universitātē. Viņai, iespējams, arī nekad nebūtu bijis pietiekoši daudz drosmes, lai aizstāvētu un atbalstītu sevi un citas meitenes, kā arī viņu tiesības uz izglītību.  **Piezīme**: Dažiem skolēniem var būt nepieciešams atbalsts šajā aktivitātē, un tādā gadījumā būtu labāk lasīt stāstus un diskutēt kopā ‒ vienā grupā. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

5 MIN.

|  |
| --- |
| **Rosiniet pārdomas, jautājot skolēniem:**  • Vai katram cilvēkam var piemērot kādu stereotipu? Kā stereotipi var likt cilvēkam justies?  • Kā stereotipi var kaitēt, izraisīt diskrimināciju vai atstumtību?  **Ļaujiet skolēniem domāt vai rakstīt 1‒2 minūtes. Pēc tam palūdziet viņiem dalīties ar grupu**.  Pārdomājot, izceliet stereotipu nodarīto kaitējumu un paskaidrojiet, ka **ir svarīgi izturēties pret visiem cilvēkiem vienādi, nepieņemot lēmumus, kas balstīti uz stereotipiem, un būt iekļaujošākiem.**  Pieredzējušiem skolēniem: Aiciniet skolēnus apdomāt šo Čimamandas Ngozi Adiči citātu: „*Viens stāsts rada stereotipus, un stereotipu problēma nav tā, ka tie ir nepatiesi, bet gan nepilnīgi. Tie liek vienam stāstam kļūt par vienīgo stāstu*. ” |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Ja skolēniem nepieciešams klusums, lai koncentrētos, nodrošiniet viņiem **atsevišķu telpu.** | A / APRĪKOJUMS  Dažiem skolēniem var palīdzēt attēli vai fotoattēli, kas attēlo stereotipisku izturēšanos. |
| U / UZDEVUMS  Dažiem skolēniem var būt vieglāk izprast stāstus, ja tie ir saistīti ar cilvēkiem, kurus viņi pazīst vai kuri ir labi zināmi. **Pielāgojiet stāstus pēc nepieciešamības.**  **Iesācējiem**: Mēģiniet izvēlēties ilustrētas bērnu grāmatas vai videoklipus, kur varoņi izjūt stereotipus. Ilustrācijas palīdzēs skolēniem iztēloties situāciju.  **Pieredzējušiem skolēniem**: Aiciniet skolēnus katram stāstam uzrakstīt/attēlot alternatīvas beigas, aprakstot, kas notiktu, ja tā varoni būtu ietekmējuši stereotipi. | C / CILVĒKI  Skolēni var pārmaiņus izteikt viedokļus savas diskusiju grupas vārdā.  **Iesācējiem**: Izlasiet stāstus visai grupai un tos kopā apspriediet. |

|  |  |
| --- | --- |
| IEKĻAUŠANA 8  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  PIEEJAMĪBAS ŠĶĒRŠĻI  Šīs aktivitātes mērķis ir likt skolēniem **izprast pieejamības jēdzienu** un **noteikt piekļuves šķēršļus**, kas rada problēmas iekļaušanai. Tas tiks panākts, liekot skolēniem izpētīt apkārtni, noteikt šķēršļus un piedāvāt risinājumus. | 60 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Klasē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Papīrs, zīmuļi, kartons, šķēres, līmlente vai līme. |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **attīstīs izpratni** par piekļuves šķēršļu jēdzienu. Viņi **apzinās, pārdomās** un **radīs** risinājumus situācijām, kas varētu tikt uzskatītas par šķēršļiem vai traucēkļiem. |
| ATSLĒGVĀRDI  Piekļuve, fiziskās barjeras, nefiziskās barjeras, mobilitāte, pieejamība, redzes pasliktināšanās. |
| DROŠĪBA  Pārliecinieties, ka skolēnu pārvietošanās laikā skolas vidē nav šķēršļu un citu traucēkļu. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |
| --- |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu zināšanas par piekļuves un pieejamības jēdzieniem.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • Ko nozīmē **piekļuve** un **pieejamība**?  • Kas varētu liegt kādam iekļūt ēkā, ja viņš pārvietojas ratiņkrēslā vai viņam ir redzes traucējumi? (piemēram, kāpnes cilvēkiem ar kustību traucējumiem, zīmes cilvēkiem ar redzes traucējumiem, luksofori tiem, kuriem ir daltonisms).  Paskaidrojiet, ka šie ir **fiziski šķēršļi piekļuvei**.  • Kā ar **nefiziskiem šķēršļiem**? Kā kaut kas var būt pieejams meitenei, bet ne zēnam, un otrādi? Pieejams pieaugušajam, bet ne bērnam? Vai ir veidi, kā tiek izslēgti cilvēki, kuriem ir veselības problēmas (slimības), nabadzīgi cilvēki?  Izmantojiet šos jautājumus, lai pārrunātu, kā šie **šķēršļi var izslēgt, nevis iekļaut cilvēkus**. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Matemātika:** Ja skolēni apgūst ģeometriju, aiciniet viņus noteikt un uzzīmēt ģeometriskas formas, kuras viņi pamana, meklējot piekļuves barjeras (piemēram, taisnstūri vai taisnstūrveida prizmas kāpnēs, trīsstūri vai trīsstūrveida prizmas rampās). Pavadiet laiku, izskaidrojot, ka ceļazīmes tiek veidotas vispārēji noteiktā veidā, lai cilvēki no visas pasaules varētu saprast to nozīmi neatkarīgi no viņu atrašanās vietas (piemēram, STOP zīme ir astoņstūris, DODIET CEĻU zīme ir trīsstūris).  Ja skolēni mācās par proporcijām, palūdziet viņiem uzzīmēt skolas telpas grīdas plānu, lai izmērītu un noteiktu piekļuves barjeras tajā.  **Vēsture**: Izpētiet pieejamības problēmas, kas jau ir bijušas noteiktām atstumtām grupām jūsu vēstures mācību programmā (piemēram, sievietēm, cilvēkiem ar atšķirīgu etnisko izcelsmi, reliģisko pārliecību, sociālekonomisko stāvokli). |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| PIEEJAMĪBAS PROBLĒMAS (40 MIN.)   1. SOLIS:   • Sadaliet skolēnus **mazās grupās.**  • Lieciet katrai grupai **izpētīt telpu ārpus klases** un **apzināt iespējamās piekļuves problēmas** skolas vidē.   1. SOLIS:   • Pēc kāda laika aiciniet skolēnus atpakaļ klasē, lūdzot katrai grupai **dalīties ar iespējamām piekļuves barjerām**, kuras viņi ir atraduši. Aiciniet katru grupu izvēlēties un koncentrēties uz vienu piekļuves barjeru. | 1. SOLIS:   • Aiciniet mazās skolēnu grupas **pārdomāt iespējamos risinājumus** izvēlētajai piekļuves barjerai. Aiciniet skolēnus **izdomāt un izveidot šīs barjeras prototipu**, izmantojot kartonu, līmlenti vai citus pieejamos materiālus.  **Piezīme**: tas ir lielisks veids, kā rosināt radošumu un attīstīt problēmu risināšanas prasmes.   1. SOLIS:   • Ja nodarbībā vēl ir laiks, aiciniet skolēnus **dalīties ar saviem prototipiem** ar pārējo klasi. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

|  |
| --- |
| **Aiciniet skolēnus savās grupās pārrunāt apzinātās barjeras un apsvērt risinājumus.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • Kādi bija daži no **izaicinājumiem**, ar kuriem tu saskāries, domājot iespējamos risinājumus izvēlētajai piekļuves barjerai?  • Padomā par situācijām ārpus savas skolas ‒ kā mēs varam padarīt mūsu **sabiedrību** pieejamāku?  Paskaidrojiet skolēniem, ka, padarot apkārtni **pieejamāku**, mēs to padarām **iekļaujošāku**, līdz ar to jebkurš var justies gaidīts jebkurā **telpā**. |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  **Piešķiriet grupām telpas** skolas ēkā atkarībā no to spējām un tā, cik ļoti tās nepieciešams pieskatīt. | A / APRĪKOJUMS  Nodrošiniet skolēniem **papīru un zīmuļus**, lai tie varētu pierakstīt savas idejas un piezīmes. |
| U / UZDEVUMS  Skolēniem aktivitātes veiksmīgākai izpildei varētu **pamēģināt simulāciju** (piemēram, pārvietojoties pa skolu pa pāriem, kur vienam ir uzvilkts acu aizsegs, bet otrs vada). Tomēr vispirms pajautājiet vietējām personu ar invaliditāti grupām, vai tām nav iebildumu pret šādu simulāciju. Šādā gadījumā spēlējiet paraolimpisko sportu (piemēram, golbolu), kur acu aizsegu lietošana ir spēles daļa.  **Iesācējiem:** Galvenās aktivitātes laikā aiciniet skolēnus palikt vienā telpā, lai varētu tos labāk pieskatīt un, ja nepieciešams, uzdot skolotājam jautājumus.  **Pieredzējušiem skolēniem**: Dodieties pastaigā pa skolas apkārtni un aiciniet skolēnus pa ceļam atpazīt piekļuves barjeras. | C / CILVĒKI  Pārskatiet skolēnu grupas un salieciet kopā skolēnus ar mācīšanās grūtībām ar kādu, kurš viņiem var palīdzēt. |

|  |  |
| --- | --- |
| IEKĻAUŠANA 9  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  IEKĻAUŠANA SPORTĀ  Šīs aktivitātes **mērķis** ir saprast, kā **noteiktas sabiedrības grupas** tiek **izslēgtas no sporta**, un pārdomāt, kā spēles iespējams pārveidot par iekļaujošām un **interesantām ikvienam**. Tas tiks paveikts, aicinot skolēnus spēlēt „Noturi gaisā!”. | 45 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Sporta zālē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Viegla bumba, volejbola vai pludmales bumba vai baloni, acu aizsēji. |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana, sadarbība. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **attīstīs izpratni** par veidiem, kā personas tiek iekļautas sporta veidos vai izslēgtas no tiem, un **analizēs**, kā persona varētu justies abos gadījumos.  Skolēni **pārdomās**, kā sporta veidus varētu pārveidot, lai tie būtu iekļaujošāki. |
| ATSLĒGVĀRDI  Traucējumi, iekļaušana, izslēgšana. |
| DROŠĪBA  „Noturi gaisā!” var spēlēt brīvā dabā ar zāles segumu. Tomēr ir jāraugās, lai izvairītos no nobrāzumiem (piemēram, spēlējot biksēs). |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |
| --- |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par iekļaušanu un izslēgšanu.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • Aiciniet skolēnus kopā klasē **apspriest dažādus sporta veidus**, kurus viņi spēlē vai redz savā sabiedrībā un ārpus tās.  • Pierakstiet tos uz tāfeles.  • Aiciniet skolēnus mazās grupās **apspriest** veidus, kā cilvēki tiek **iekļauti** un **izslēgti** no šiem sporta veidiem (piemēram, meitenēm ir savas sporta līgas vai to nav vispār).  • Aiciniet skolēnus **dalīties savos secinājumos** ar pārējiem. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Sociālās zinības:** Aiciniet skolēnus apsvērt citus iekļaušanas un izslēgšanas piemērus. Piemēram, ja cilvēki tiek diskriminēti viņu etniskās piederības (rases), reliģiskās/kultūras pārliecības vai dzimuma dēļ. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| NOTURI GAISĀ!  20 MIN.  MĒRĶIS:  Neļaut balonam pieskarties zemei.  SAGATAVOŠANĀS:  • Sadaliet skolēnus **grupās pa 6** un iedodiet katrai grupai balonu.  • Lieciet skolēniem ar savu grupu stāvēt aplī.  NOTEIKUMI:  • Skolēniem **jānotur gaisā** **balons**, pieskaroties tam ar jebkuru ķermeņa daļu, vienmēr paliekot stāvus.  • Aiciniet skolēnus **skaitīt, cik** **reizes tie pieskaras** **balonam** noteiktā laika periodā. | • Kad skolēniem sāk padoties uzdotais, **pievienojiet** papildu balonus vai **nomainiet** balonu ar smagāku bumbu.   1. SCENĀRIJS:   • Jūsu spēlei pievienosies jauns komandas biedrs. Viņai ir kustību traucējumi, un viņa pārvietojas ratiņkrēslā. **Kā jūs varētu viņu iekļaut spēlē un padarīt to jautru visiem?**   1. SCENĀRIJS:   • Jūsu spēlei pievienosies jauns komandas biedrs. Viņam ir redzes traucējumi. **Kā jūs varētu viņu iekļaut un padarīt spēli jautru visiem**?  • **Pajautājiet skolēniem**, kā citi var tikt izslēgti no sporta (pārticība, pieeja telpām un aprīkojumam, dzimums, klimats, pieeja treneru personālam utt.). **Vai šiem šķēršļiem ir risinājumi?** |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

15 MIN.

|  |
| --- |
| **Rosiniet diskusiju par to, kā sports var būt iekļaujošs vai izslēdzošs.**  **Aiciniet skolēnus 6 personu grupās diskutēt par šiem jautājumiem:**  • Kā pirmā spēles versija **atšķīrās** no citām versijām?  • Kāda ir sajūta, esot **iekļautam** spēlē un **izslēgtam** no tās? |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  **Palieliniet vai samaziniet spēles laukumu**, lai tas atbilstu spēlētāju skaitam (piemēram, ja spēlētāju ir vairāk, izmantojiet lielāku laukumu). Tomēr ierobežojiet spēlētāju skaitu vienā grupā, lai visi būtu aktīvi. | A / APRĪKOJUMS  **Izmantojiet vieglas bumbas** vai lēnāk kustošas bumbas (piemēram, balonus, pludmales bumbas), lai spēlētājiem dotu lielāku reakcijas laiku. |
| U / UZDEVUMS  Sākotnēji ļaujiet spēlētājiem **izspēlēt bumbu ar vienu atlēcienu**.  **Pieredzējušiem skolēniem:** Aiciniet skolēnus izanalizēt, kā citas spēles vai sporta veidi ir atstumjoši, un rosiniet viņus pielāgot noteikumus, lai izveidotu iekļaujošāku versiju. | C / CILVĒKI  Daži spēlētāji var dot priekšroku spēlei **sēdus stāvoklī** krēslā vai ratiņkrēslā, nevis sēdēt uz grīdas/zemes. Spēlētāji ar redzes traucējumiem var sākt katru spēli un izspēlēt bumbu ar vienu atlēcienu, lai varētu noteikt, kur bumba atrodas. |

2. DARBA LAPA:

IEDVESMOJOŠAS PERSONAS/GRUPAS

Turpmāk uzskaitītas personas vai grupas, kas tevi iedvesmo:

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

20 MIN.

|  |
| --- |
| Ja pietiek laika, aiciniet skolēnus **prezentēt savus plakātus** nelielās grupās vai visas klases priekšā. Turklāt rosiniet skolēnus **pārdomāt savu darbu** (to var veikt individuāli, rakstiski vai ar ilustrācijām, vai skaļi paužot savu viedokli grupā).  **Pajautājiet skolēniem:**  **•** Kā tu juties, domājot par iedvesmojošu cilvēku un veidojot plakātu? Kāpēc?  **Iesācējiem:**  **•** Vai tava iedvesmojošā persona kādreiz ir saskārusies ar brīžiem, kad tā ir bijusi izslēgta no kādas situācijas?  **Pieredzējušiem skolēniem:**  **•** Kur tu redzi iekļaušanu un izslēgšanu savā stāstā? |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Var izveidot „stāstu telpu”, kur skolēni parāda savus attēlus vai pastāsta savus stāstus. Iedvesmojošu stāstu parādīšanai var izmantot arī sienu. | A / APRĪKOJUMS  Skolēni var atdzīvināt savu attēlojumu, izmantojot pieejamos materiālus (piemēram, mālu, kartonu), lai izveidotu figūriņas vai citus 3D modeļus. |
| U / UZDEVUMS  **Pieredzējušiem skolēniem**: Aiciniet skolēnus izveidot savus izdomātos stāstus par diskriminācijas pārvarēšanas situācijām.  **Iesācējiem**: Sadaliet skolēnus grupās, katram izstāstot īsu stāstu, kas stāsta par diskriminācijas pārvarēšanu (ne vairāk kā rindkopas garumā). Aiciniet skolēnus izlasīt un pastāstīt stāstu klasesbiedriem. | C / CILVĒKI  **Pieredzējušiem skolēniem**: Visiem skolēniem vajadzētu piedalīties iedvesmojošu stāstu izstādes veidošanā (piemēram, daži var veikt papildu izpēti skolas bibliotēkā, kamēr citi sāk veidot plakātu; kāds var atrast attēlus tiešsaistē, bet citi tos meklēt žurnālos; kāds skolēns var tikt izraudzīts par stāsta stāstītāju klasesbiedriem). |

|  |  |
| --- | --- |
| IEKĻAUŠANA 10  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  DISKRIMINĀCIJAS PĀRVARĒŠANAS STĀSTI  Šīs aktivitātes mērķis ir rosināt skolēnus **saprast iekļaušanas un izslēgšanas jēdzienus plašākā kontekstā**. Tas tiks panākts, aicinot skolēnus izpētīt stāstus par personām, kuras pārvar diskrimināciju vai ir pārvarējušas to pagātnē. | 60 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Iekštelpās vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Laikraksti, žurnāli, internets un citi informācijas avoti, plakātu dēļi vai papīrs, marķieri vai citi krāsošanas rīki, šķēres, līmlente vai līme. |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **identificēs** un **analizēs** reālus diskriminācijas pārvarēšanas piemērus un sasaistīs tos ar iekļaušanas un izslēgšanas jēdzieniem. |
| ATSLĒGVĀRDI  Iedvesma, iekļaušana, izslēgšana, diskriminācija, netaisnība, neatlaidība. |
| DROŠĪBA  Skolotājiem jārūpējas, lai skolēniem būtu pieejami vecumam atbilstoši materiāli. Skolēnu nodrošināšana ar noteiktām tīmekļa vietnēm palīdzēs izvairīties no vecumam neatbilstošiem meklēšanas rezultātiem tīmeklī. |

NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJO PIEREDZI UN ZINĀŠANAS:

|  |  |
| --- | --- |
| 15 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par diskrimināciju.**  Izskaidrojiet grupai, ka pret cilvēkiem dažreiz izturas netaisnīgi viņu rases, vecuma, dzimuma vai citu personisku iezīmju dēļ. Reizēm šī diskriminācija **viņus atstumj** un, lai sasniegtu izvirzītos mērķus, ir **jāpārvar šī diskriminācija**.  Dalieties ar vienu vai vairākiem **pozitīviem stāstiem**, kas iekļauj grūtības pārvarošus iedvesmojošus cilvēkus. Izlasiet Muhameda Ali stāstu vai izvēlieties citas atbilstošas personas, par kurām runāt.  **Piezīme**: Izvēlieties patiesus stāstus, kurus bērni sapratīs. Pielāgojiet saturu skolēnu vecumam un izpratnes līmenim.  Paskaidrojiet skolēniem, ka pagājušā gadsimta sešdesmitajos gados Amerikas Savienotās Valstis piedzīvoja Pilsonisko tiesību kustību, kurā cilvēki cīnījās par to, lai afroamerikāņiem tiktu piešķirtas likumīgās tiesības, kas jau bija citiem amerikāņiem. | Afroamerikānis Muhameds Ali atbalstīja Pilsoņu tiesību kustību.  **Pajautājiet skolēniem**:  • Kādas grūtības bija jāpārvar Muhamedam Ali? Kur viņa stāstā jūs redzat **iekļaušanas** un **atstumšanas** jēdzienu? (piemēram, **iekļaušana** ir redzama, kad Muhameds Ali atbalsta vienlīdzīgas afroamerikāņu tiesības, bet **atstumšana** ir redzama, kad Muhameds Ali tiek nepamatoti notiesāts par noziegumu.)  **Piezīme:** Šajā diskusijā skolēniem, iespējams, būs nepieciešams papildu atbalsts. Var būt nepieciešama detalizēta informācija, piemēri vai laiks, lai palīdzētu viņiem izprast šo paplašināto jēdzienu.  • Kā Muhameds Ali varēja izturēt šīs grūtības un tās pārvarēt?  **Piezīme**: Tas ir personīgā viedokļa jautājums. Ļaujiet skolēniem apskatīt dažādas iespējas. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Sociālās zinības:** Izmantojiet šo iespēju, lai sasaistītu šo materiālu ar jūsu mācību programmu, aicinot skolēnus izpētīt vēsturiskas personas, kas ir jūsu mācību programmas daļa. Lielākā skolā var izstādīt skolēnu darbu izstādi. Skolēniem var uzdot pastāstīt un izskaidrot savus stāstus citiem skolēniem, skolotājiem un vecākiem. |

|  |
| --- |
| MUHAMEDS ALI  Muhameds Ali bija amerikāņu profesionālais bokseris un, iespējams, visu laiku slavenākais sportists. 18 gadu vecumā viņš 1960. gada vasaras olimpiskajās spēlēs Romā ieguva olimpisko zelta medaļu vieglā svara boksa kategorijā, un tikai 22 gadu vecumā 1964. gadā ieguva pasaules smagā svara čempiona titulu. Tomēr sabiedrībā viņš bija vēl labāk zināms saistībā ar savu darbību ārpus boksa ringa, jo viņa principi un uzskati bieži viņu nostādīja konfliktos ar varasiestādēm. Viņš runāja par savu skatījumu uz dzīvi un it īpaši par diskrimināciju, ko viņš novēroja pret afroamerikāņiem (arī viņš bija afroamerikānis). Viņš aģitēja pret karu Vjetnamā un atteicās doties karā, kad 1967. gadā tika iesaukts armijā. Viņa nostāja lika viņam nonākt konfliktā ar ASV valdību, un viņam tika piespriests piecu gadu cietumsods. Galu galā notiesājošais spriedums tika pārskatīts, bet konflikta laikā viņam tika atņemts viņa izcīnītais boksa tituls un atļauja nodarboties ar boksu. Muhameds Ali atgriezās ringā 1970. gadā un 1974. gadā atguva pasaules čempiona titulu, 32 gadu vecumā pieveicot Džordžu Formanu Zairā, Āfrikā (tagadējā Kongo Demokrātiskā Republika). Pēc savas došanās pensijā 1981. gadā Muhameds Ali paziņoja, ka viņam ir Parkinsona slimība un lielu daļu savas dzīves pēdējo gadu viņš veltīja filantropiskiem projektiem, tostarp centra atvēršanai, kurā tika pētīta Parkinsona slimība. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| IEDVESMOJOŠAIS PLAKĀTS  30 MIN.  **Iesācējiem**:  Aiciniet skolēnus individuāli **apdomāt** atbildes uz 1. darba lapas 1. un 2. jautājumu.  Aiciniet skolēnus individuāli **izveidot kolāžu**, kas atspoguļo viņu iedvesmojošo cilvēku. Nodrošiniet skolēniem papīru, krāsošanas piederumus, šķēres, līmi vai līmlenti, žurnālus vai citus drukātus materiālus, no kuriem izgriezt, lai izveidotu savu kolāžu.  **Pieredzējušiem skolēniem**:  Mudiniet skolēnus nelielās grupās **apskatīt informācijas avotus** (piemēram, avīzes, žurnālus, internetu), lai atrastu šībrīža vai pagātnes stāstus par **cilvēkiem, kuri pārvar diskrimināciju**. Iespējams, ka iedvesmojošie cilvēki ir diskriminēti dzimuma, reliģiskās pārliecības, sociālā stāvokļa, invaliditātes vai citu sabiedrības apstākļu dēļ. | Aiciniet tos 2. darba lapā uzskaitīt savas iedvesmojošās personas vai grupas.  **Piezīme**: Lai atvieglotu meklēšanu, varētu būt nepieciešams sniegt skolēniem iepriekš atlasītu rakstu, tīmekļa vietņu vai iedvesmojošu personu, kuras ir pārvarējušas diskrimināciju, sarakstu. Atkarībā no tā, cik daudz informācijas un atbalsta tiek sniegts skolēniem, var būt nepieciešams papildu laiks izpētes veikšanai.  Aiciniet skolēnus savās grupās **izveidot plakātu**, izgriežot vai izdrukājot stāstus un izvietojot tos uz plakāta. Rosiniet skolēnus uz plakāta malām uzrakstīt vārdus, kas raksturo darba tēmu (piemēram, pārvarēšana, gribasspēks, talants, neierobežots, prieks, izcilība). |

1. DARBA LAPA:

1. JAUTĀJUMS:

|  |
| --- |
| Kas tavā dzīvē ir tevi iedvesmojis (piemēram, sportists, vecāks, vecvecāks, brālis vai māsa, skolotājs)? |

2. JAUTĀJUMS:

|  |
| --- |
| Kādas grūtības šai personai ir nācies pārvarēt, lai gūtu panākumus (piemēram, ietaupīt pietiekami daudz naudas, pārvarēt ievainojumu vai medicīnisku problēmu, tikt stereotipizētai vai diskriminētai)? |

2. DAĻA:

Kādas vēl ir tavas pozitīvās īpašības, iezīmes vai prasmes? Aizpildi zemāk esošās ailes.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ĪPAŠĪBA, IEZĪME VAI PRASME | ILUSTRĀCIJA | APRAKSTS |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

|  |
| --- |
| **Pajautājiet skolēniem:**  **•** Vai kāda no tavām īpašībām ir **tāda pati** kā tavam partnerim **vai** **atšķiras**?  **•** Vai vari iedomāties kādu citu pozitīvu īpašību/iezīmi/prasmi, kas tev vai tavam partnerim piemīt un kas nav pieminēta?  **•** Kā šīs pozitīvās īpašības/iezīmes/prasmes **palīdz** **tev vai citiem**?  **•** Kā tev liek justies apziņa, ka **tev ir tik daudz pozitīvu īpašību/iezīmju/prasmju**?  Izmantojiet šo diskusiju kā iespēju uzsvērt, ka **visiem ir pozitīvas īpašības, un ne visi cilvēki ir vienādi, bet visi ir svarīgi.** |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  **Pārvietojiet liekās mēbeles** pie klases sienām vai dodieties ārpus klases, lai iegūtu vairāk vietas. | A / APRĪKOJUMS  Dažiem izglītojamajiem var palīdzēt **attēli, ilustrācijas vai video**, kas saistīti ar ievada vai galvenās aktivitātes raksturlielumiem. |
| U / UZDEVUMS  **Iesācējiem**: Pievienojiet ilustrāciju katrai pozitīvās iezīmes kartei, kas tiks izvietota klasē.  **Pieredzējušiem skolēniem**: Aiciniet skolēnus analizēt, kā viņu pozitīvās iezīmes var būt noderīgas dažādos kontekstos (piemēram, skolā, mājās, sporta komandā). | C / CILVĒKI  Ja skolēniem ir tendence vienmēr strādāt kopā ar vienu un to pašu klasesbiedru, var būt noderīgi iepriekš izdomāt, kā **salikt skolēnus pāros citādi**.  Šī aktivitāte ir piemērota tam, lai rosinātu skolēnus komunicēt ar jauniem cilvēkiem. Skolēniem ar redzes traucējumiem, iespējams, būs nepieciešams partneris, kurš var skaļi izlasīt lomas un palīdzēt aizpildīt karti. |

|  |  |
| --- | --- |
| CIEŅA 1  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  PAŠCIEŅAS ATTĪSTĪBA  GĀDĪGS  IZPALĪDZĪGS  Šīs aktivitātes mērķis ir panākt, lai skolēni **attīstītu pašpārliecinātību un cieņu pret sevi**. Tas tiks panākts, liekot skolēniem kritiski padomāt, lai noteiktu savas pozitīvās īpašības un saprastu, ka šīs īpašības var atšķirties no citiem, bet ir vienlīdz svarīgas. | 40 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Sporta zālē, klasē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Pašcieņas attīstības darba lapas, zīmuļi, papīra lapas, pildspalvas. |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana, sociāli emocionālās prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **identificēs** savas stiprās puses, lai attīstītu pašapziņu un cieņu pret sevi.  Tie **salīdzinās un pretstatīs** dažādas pozitīvās īpašības, saprotot, ka tās visas ir svarīgas. |
| ATSLĒGVĀRDI  Iezīme, īpašība, prasme, sporta personība, pozitīvisms. |
| DROŠĪBA  Pirms šīs aktivitātes izpildes klasē ir jārada uzticēšanās un rūpības pilna vide. Šī aktivitāte var radīt emocionāli neaizsargātu sajūtu. Skolotājiem jābūt klāt un iesaistītiem visas nodarbības laikā, lai nodrošinātu, ka pret visiem izturas ar laipnību. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJĀS ZINĀŠANAS UN PIEREDZI: | |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par cieņas jēdzienu un īpašībām, prasmēm un iezīmēm, kas saistītas ar cieņpilnu izturēšanos.**  **Lūdziet skolēnus nelielās grupās apspriest:**  • Kāpēc mēs cienām sportistus? Kādas īpašības, prasmes vai iezīmes viņiem piemīt, ko mēs apbrīnojam? (piemēram, viņi ir strādīgi, viņi ir prasmīgi, viņi ir līderi, viņi iedrošina savus komandas biedrus)  **Piezīme:** Iespējams, būs jāsniedz vārda „iezīme” definīcija, kā arī piemēri. | • Lai rosinātu skolēnu idejas, ja iespējams, parādiet skolēniem attēlus, kuros sportisti sacensību laikā demonstrē pozitīvas iezīmes (piemēram, sportisti uzmundrina viens otru, apsveic savus komandas biedrus un pretiniekus, pateicas tiesnesim, ieklausās savā trenerī)  • Pēc dažām diskusiju minūtēm lieciet skolēniem dalīties savās pārdomās. Paskaidrojiet, ka mēs **izjūtam cieņu pret kādu, kad apbrīnojam viņa spējas, īpašības un sasniegumus**. Mēs viņus uzskatām par svarīgiem un par viņiem vairāk rūpējamies. Paskaidrojiet, ka ir **nepieciešama arī pašcieņa, sevis uzskatīšana par svarīgu un rūpes par sevi.** Paskaidrojiet, ka skolēniem tagad būs laiks, lai noteiktu personīgās pozitīvās īpašības, kas palīdzētu celt pašcieņu. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| PAŠCIEŅAS DARBA LAPA  20 MIN.   1. DAĻA   • Izsniedziet **darba lapas** 1. daļu un zīmuļus un uzdodiet skolēniem to **aizpildīt**.  • Kamēr viņi to dara, izveidojiet zīmes, kurās redzamas pozitīvās iezīmes: izmantojot papīru un pildspalvu, uz katras lapas pierakstiet pa vienai pozitīvai īpašībai, iezīmei vai prasmei, kas skolēniem varētu būt, un izvietojiet tās telpā (piemēram, draudzīgs, pateicīgs, drosmīgs, dāsns, prot dalīties, radošs, problēmu risinātājs, piedzīvojumu kārs, zinātkārs). | **Piezīme:** Varētu būt noderīgi, ja katram vārdam būtu pievienota ilustrācija.   1. DAĻA   • Kad skolēni ir pabeiguši 1. daļu, izdaliet darba lapas 2. daļu. Aiciniet skolēnus pārvietoties pa telpu. **Kad skolēns ierauga īpašību, iezīmi vai prasmi, kas atbilst viņam, viņš to pieraksta** uz savas lapas un aizpilda atlikušo informāciju. Pasakiet skolēniem, ka viņi var izdomāt paši savas īpašības, iezīmes vai prasmes, ja klasē redzamās nav viņiem atbilstošas.  •  Pēc 10 minūtēm lieciet skolēniem sadalīties pāros un dalīties savā darbā vienam ar otru. Katram skolēnam ir 2 minūtes, lai stāstītu, kamēr otra klausās, un pēc tam abi mainās. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Literatūra:** Aiciniet skolēnus noteikt lasāmās noveles vai īsā stāsta varoņa pozitīvas īpašības/iezīmes/prasmes. Varat aicināt arī noteikt varoņu tipu pozitīvās īpašības (piemēram, tēva figūras, varoņi, vecmāmiņas). |

1. DAĻA

|  |
| --- |
| Ikviens ir pelnījis cieņu. Tātad arī tu! Aizpildi zemāk esošo karti, lai redzētu, cik daudz pozitīvu īpašību, iezīmju vai prasmju tev ir un kāpēc tu esi cilvēks, kuru ir vērts cienīt. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ĪPAŠĪBA, IEZĪME VAI PRASME | ILUSTRĀCIJA | APRAKSTS |
| IZPALĪDZĪGS | *(attēls)* | Esmu izpalīdzīgs, kad … |
| GĀDĪGS | *(attēls)* | Esmu gādīgs pret citiem, kad … |
| IEKĻAUJOŠS | *(attēls)* | Esmu iekļaujošs, kad ... |
| IEDROŠINOŠS | *(attēls)* | Esmu iedrošinošs, kad … |

RISINĀJUMA ATSLĒGVĀRDI:

SEKO

PASPIED ROKU

IEDROŠINI

PRASMES

MIERINI

PIEŅEM

IEKLAUSIES

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

15 MIN.

|  |
| --- |
| **Kad krustvārdu mīkla ir atrisināta, rosiniet diskusiju, jautājot:**  **•** Kad esi demonstrējis vai lietojis cieņpilnus vārdus vai izturēšanos? Ar ko?  **• Kāpēc ir svarīgi** lietot šos vārdus un izrādīt šādu izturēšanos? Kādi ir rezultāti?  **•** Kādas citas norādes varētu pievienot krustvārdu mīklai? |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Attālumi starp grupām un atrisinājuma vārdiem var būt **dažādi** (piemēram, mazāks attālums jaunākiem bērniem vai tiem, kuriem ir kustību traucējumi) | A / APRĪKOJUMS  Uzlieciet bērniem **acu aizsējus** vai aiciniet tos pārvietoties ar motorolleriem vai izmantot atšķirīgas kustības metodes, lai paaugstinātu fizisko aktivitāšu un grūtības līmeni.  Ja zīmuļi nav pieejami, skolēni var ievietot risinājuma vārdus krustvārdu mīklā, izmantojot veidni kā paraugu. |
| U / UZDEVUMS  **Iesācējiem:** Sapārojiet ilustrācijas ar katru no krustvārdu mīklas teikumiem. Var būt nepieciešams katru no norādēm apskatīt un izlasīt arī pirms spēles sākuma.  **Pieredzējušiem skolēniem:** Palūdziet skolēniem izveidot stāstu/ainiņu, izmantojot visus vārdus, kas iekļauti krustvārdu mīklā. | C / CILVĒKI  Lai palielinātu saskarsmes un sadarbības līmeni, lieciet skolēniem vārdu vākšanā doties kopā. Varat pievienot, piemēram, šādus nosacījumus: visiem dalībniekiem jāsaskaras ar vismaz vienu ķermeņa daļu vai visiem dalībniekiem jāsaskaras ar cita dalībnieka kurpi.  **Iesācējiem:** Pirmo darbību vislabāk iespējams veikt pa pāriem. |

|  |  |
| --- | --- |
| CIEŅA 2  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  CIEŅAS JĒDZIENS  Šīs aktivitātes mērķis ir panākt, lai skolēni **iemācītos un identificētu** cieņpilnu izturēšanos, vārdu krājumu un žestus, kas veicina dzīvošanu **harmoniskā sabiedrībā**. Tas tiks panākts, liekot skolēniem **sacensties** komandās, lai aizpildītu krustvārdu mīklu par cieņu. | 40 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Klasē vai sporta zālē. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Krustvārdu mīklas veidnes, risinājumu vārdi, zīmuļi, līmlapiņas vai mazi papīra gabali ar līmlenti. |
| PAMATPRASMES  Sociāli emocionālās prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **identificēs** cieņpilnus vārdus un darbības, kuras iespējams izmantot ikdienas situācijās. Tie **analizēs** cieņpilnu vārdu un žestu lietošanas nozīmi. |
| ATSLĒGVĀRDI  Cieņa, komforts, spēja, iedrošinājums. |
| DROŠĪBA  Pārliecinieties, ka telpā nav objektu vai mēbeļu, aiz kurām skolēni varētu aizķerties vai kurās varētu ieskriet. Veiciet piesardzības pasākumus un atgādiniet skolēniem, ka jābūt uzmanīgiem, lai nesaskrietos. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJĀS ZINĀŠANAS UN PIEREDZI: | |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par cieņas jēdzienu.**  • Uz tāfeles uzrakstiet vārdu „**cieņa**”.  • Katram skolēnam izdaliet nelielu kaudzīti piezīmju lapiņu vai nelielu papīra gabalu ar līmlenti.  • Aiciniet skolēnus uz līmlapiņām **ilustrēt** vai **uzrakstīt vārdus vai darbības**, kuras viņi saista ar cieņu, un pēc tam novietot tos uz tāfeles (piemēram, laipns, gādīgs, draugs, izpalīdzīgs, smaidīt, apskaut, rokasspiediens, dot pieci, paklanīties, klausīties, dalīties). | • Pēc piecām minūtēm klasē kopā apspriediet uzrakstītos vārdus. Sadaliet vārdus kategorijās (piemēram, cieņpilna izturēšanās skolā, cieņpilnas lietas, ko cilvēki saka, cieņpilna izturēšanās mājās, cieņpilni žesti). Izmantojiet šīs kategorijas kā sākumpunktu **sarunai** par cieņas jēdzienu.  **Piezīme**: Ja skolēniem ir grūti izdomāt vārdus, pirms termiņa uzrakstiet uz tāfeles kategorijas, lai rosinātu radošumu. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |
| --- |
| KRUSTVĀRDU MĪKLA  15 MIN.  SAGATAVOŠANĀS:  • Sadaliet skolēnus **grupās pa 4 vai 5** un aiciniet viņus sastāties rindā vienam aiz otra klases vienā galā.  • **Katrai grupai izsniedziet vienu krustvārdu mīklas veidni** ar virspusi uz leju un **novietojiet izgrieztos risinājuma atslēgvārdus telpas otrajā galā** ‒ prom no skolēnu grupām. Lai palielinātu grūtības pakāpi, samaisiet visus vārdus un izkaisiet tos pa visu klases tālāko daļu.  AKTIVITĀTE:  • Pēc komandas „Starts!” komandas var apgriezt savu krustvārdu mīklas veidni un izlasīt pavedienus. **Piezīme:** Darbā ar iesācējiem var būt nepieciešams to darīt kopā ar visu klasi vai ar konkrētiem skolēniem.  • Skolēni pa vienam skrien (vai lec, lēkā, veic galopa lēcienus, rāpo, lien kā krabji utt.) uz otru klases galu un **paņem vienu risinājuma vārdu**. Kad tas ir atnests komandai, nākamais skolēns var doties pēc vārda, bet pārējie grupas dalībnieki tikmēr **sāk risināt mīklu**.  • Kad atrisinājuma vārds ir savienots ar pavedienu, to var uzrakstīt uz krustvārdu mīklas formas. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Matemātika**: Tā vietā, lai katram mīklas pavedienam pieliktu klāt kārtas skaitli, sagatavojiet īsus vienādojumus, kas skolēniem jāatrisina, lai uzzinātu, ar kuru numuru risinājums ir saistīts. Piemēram, tā vietā, lai uzskaitītu pavedienu ar 2. numuru, uzrakstiet (6-4 = x) vai (4/2 = x). Pielāgojiet vienādojumus, lai tie būtu vieglāki vai grūtāki, atkarībā no skolēnu vecuma un spējām. |

KRUSTVĀRDU MĪKLA

*/KRUSTVĀRDU MĪKLA/*

|  |  |
| --- | --- |
| HORIZONTĀLI:   1. Es \_\_\_ savā trenerē, kad viņa runā.   6. Es \_\_ savus klasesbiedrus, kad viņi ir bēdīgi par to, ka basketbolā nesanāca iemest bumbu grozā.  7. Es mācos redzēt \_\_ cilvēkos, kas ir man apkārt. Katram ir savas stiprās puses. | VERTIKĀLI:   1. Es \_\_ \_\_ ar saviem pretiniekiem pēc spēles, lai pateiktos par spēli. 2. Es \_\_ tiesneša lēmumu spēlē. 3. Es \_\_ spēles noteikumus, lai visiem būtu godīga iespēja uzvarēt. 4. Es \_\_ savus komandas biedrus visās situācijās, pat tad, ja mēs zaudējam. |

|  |  |
| --- | --- |
| CIEŅA 3  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  CIEŅPILNA UZVEDĪBA  Šīs aktivitātes mērķis ir panākt, lai skolēni identificētu un praktizētu **pozitīvu, cieņpilnu izturēšanos** un spētu to pretstatīt necienīgai uzvedībai. Tas tiks panākts, **kritiski apdomājot** necieņas pilnus scenārijus un izvēloties pozitīvu alternatīvu. | 50 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Klasē vai sporta zālē. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Līmlapiņas, videoklips, sižets vai necienīgas izturēšanās attēli, krīta tāfele vai baltā tāfele. |
| PAMATPRASMES  Sociāli emocionālās prasmes, kritiskā domāšana. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **analizēs** un **novērtēs** scenārijus, kuros novērojama cieņa/necieņa. Skolēni **demonstrēs** cieņpilnu izturēšanos. |
| ATSLĒGVĀRDI  Cieņa, ķermeņa valoda, necieņa, sejas izteiksme. |
| DROŠĪBA  Kad skolēni izmēģina vai prezentē savas ainiņas, ievērojiet, lai telpā nav objektu vai mēbeļu, kas tiem varētu traucēt. |

|  |
| --- |
| NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJĀS ZINĀŠANAS UN PIEREDZI: |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par cieņpilnu uzvedību.**  **Jautājiet skolēniem:**  • Kā izskatās **cieņpilna izturēšanās**? Vai tu vari man to izstāstīt vai parādīt? Kā tā atšķiras no necienīgas izturēšanās?  • Kad esi **izrādījis cieņu** mūsu klasē? Mājās? Kam?  • Kā **tu jūties**, kad kāds izrāda cieņu? Necieņu?  • Ko nozīmē **„iegūt cieņu”**? |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| CIEŅA DARBĪBĀ  30 MIN.  AKTIVITĀTE:  • Parādiet videoklipu, izlasiet grāmatas fragmentu vai parādiet attēlus, kuros varoņi izturas necienīgi. | |
| **Jautājiet skolēniem:**  • Kā varoņi izturējās?  • Kādas **emocijas** viņi varētu izjust?  •Vai viņu reakcija uz situāciju bija pamatota?  • Vai viņiem izdevās iegūt to, ko viņi gribēja? | Sadaliet skolēnus **grupās pa 3 vai 4**. Aiciniet viņus **izveidot ainiņu**, kas demonstrē pretēju rīcību tai, ko viņi tikko redzēja videoklipā, stāstā vai attēlā. Vai arī varat aicināt skolēnus radīt pilnīgi jaunu situāciju, kad varoņi saskaras ar sarežģītu situāciju, bet izvēlas **rīkoties cieņpilni**. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Valodas**: Skolēniem var nolasīt fragmentu no noveles vai stāsta, kuru viņi šobrīd apgūst un kurā parādīta necieņa, un aicināt skolēnus šo ainu pārveidot tā, lai tiktu parādīta cieņpilna izturēšanās. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

|  |
| --- |
| **Kad visas grupas ir attēlojušas savas ainiņas, rosiniet diskusiju, uzdodot šādus jautājumus:**  **•** Ko redz citi cilvēki, kad persona **izrāda necieņu**? Kā tas ietekmē citus cilvēkus?  **•** Kā cieņa/necieņa **ietekmē kopienu** vai grupu?  **•** Ko tu šodien varētu darīt, lai izrādītu **cieņu pret savu ģimeni**? Draugiem? Skolotāju? |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Pārliecinieties, ka skolēniem ir **pietiekami daudz vietas**, lai tie varētu parādīt savas ainiņas. | A / APRĪKOJUMS  Atbildes uz ievadjautājumiem var rakstīt uz tāfeles.  Apsveriet iespēju izmantot **lielus vizuālos materiālus**, lai tos būtu viegli redzēt. |
| U / UZDEVUMS  Lai rosinātu **lielāku radošumu** un iesaisti, skolēniem var dot kādu priekšmetu, kas viņiem jāizmanto savā ainiņā (piemēram, tiesneša svilpe).  **Pieredzējušiem skolēniem**: Aiciniet skolēnus **analizēt** savu cieņpilno izturēšanos, to pierakstot piezīmju blociņā vai pārdomājot konkrētus scenārijus (piemēram, viņu izturēšanos starpbrīdī). | C / CILVĒKI  Ievadaktivitātes laikā, ja ir daudz bērnu, tos var **sadalīt** 2 vai 3 **grupās**. |

|  |  |
| --- | --- |
| CIEŅA 4  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  CIEŅPILNI RISINĀJUMI ĒTISKĀM DILEMMĀM  Šīs aktivitātes mērķis ir likt skolēniem **kritiski domāt** **par sarežģītām ētiskām situācijām**, pēc tam noteikt, kā vislabāk **rīkoties godīgi** un **izrādīt cieņu pret sevi un citiem** dotajās situācijās. Tas tiks panākts, liekot skolēniem izpētīt ētiskās dilemmas un izveidot ainiņas, pamatojoties uz šiem scenārijiem. | 50 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Klasē, sporta zālē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Dilemmas lapa, skolēniem var būt nepieciešams papīrs un zīmulis, lai pierakstītu savas idejas. |
| PAMATPRASMES  Sociāli emocionālās prasmes, kritiskā domāšana. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni apsvērs un **parādīs** cieņpilnus ētisko dilemmu risinājumus.  Skolēni **novērtēs** kā cieņpilna izturēšanās vai tās trūkums ietekmē pašu un citus. |
| ATSLĒGVĀRDI  Noteikumi, dilemma, godprātība, morālais kodekss, uzvedības kodekss. |
| DROŠĪBA  Kad skolēni demonstrē savas ainiņas, ievērojiet, lai telpā nav objektu vai mēbeļu, kas tiem varētu traucēt. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJĀS ZINĀŠANAS UN PIEREDZI: | |
| 15 MIN.  **Iepazīstiniet ar integritātes jēdzienu (būt godīgam un ievērot morāles kodeksu), apspriežot šādus scenārijus:**  **Izstāstiet klasei 1. dilemmu.**  **•** Aiciniet skolēnus nelielās grupās apspriest:   * Vai tu **pārkāptu noteikumu**? Kāpēc JĀ vai kāpēc NĒ? * **Kā tu justos**, ja uzvarētu, pārkāpjot noteikumus? Kā tu varētu justies, ja zaudētu, bet būtu spēlējis pēc noteikumiem? * Kāds ir **cieņpilns risinājums** šai dilemmai?   **•** Aiciniet skolēnus dalīties viedoklī ar klasi. | **Izstāstiet klasei 2. dilemmu.**  **•** Aiciniet skolēnus nelielās grupās apspriest:   * Vai tu **klausītu savu treneri**? Kāpēc JĀ vai kāpēc NĒ? * Vai izlikšanās, ka esi savainots, **ir pieļaujama**, ja to prasa treneris? * **Kā tu justos**, **ja izliktos**, ka esi savainots? Kā tu justos, ja izliktos un pēc tam jūsu komanda uzvarētu? * Kāds ir **cieņpilns risinājums** šai dilemmai?   **•** Aiciniet skolēnus dalīties viedoklī ar klasi.  **•** Paskaidrojiet, ka, **rīkojoties godīgi**, mēs uzvedamies tā, lai justos pareizi attiecīgajā situācijā un parādītu cieņu pret sevi un apkārtējiem. Tās pamatā ir mūsu personīgā morāle, kā arī citu noteiktie uzvedības kodeksi vai principi. |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. DILEMMA   Jūs kopā ar klasesbiedriem spēlējat futbolu. Spēle ir ļoti tuvu beigām. Tava komanda zaudē par vienu punktu. Skolotājs tam nepievērš īpašu uzmanību. Tu saproti, ka, **pārkāpjot noteikumu**, jūsu komanda var gūt vārtus un izlīdzināt rezultātu. Uz tevi neviens neskatās… | 1. DILEMMA   Pretinieku komanda ātri pārvietojas pa laukumu ar futbola bumbu. Izskatās, ka viņi gūs vārtus. Lai apturētu spēli, treneris liek tev **izlikties, ka esi savainots**. Šāda izlikšanās varētu apturēt spēli, neļaut otrai komandai gūt vārtus un palīdzēt tavai komandai uzvarēt. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| DILEMMAS  30 MIN.  AKTIVITĀTE:  Sadaliet skolēnus **grupās no 2 līdz 4**. Iedodiet katrai grupai vienu dilemmu. **Piezīme:** Izveidojiet dilemmas, kas ir piemērotas jūsu grupai, vai izmantojiet turpmāk norādītās.  **Dilemma**: *Tu aizmirsi izpildīt mājasdarbu, un skolotājs būs dusmīgs, taču tu vari norakstīt no drauga.* **Ko tu darīsi?** | |
| **Dilemma**: *Tu redzi, kā tavi draugi bojā soliņu skolas pagalmā. Viņi sauc tevi, aicinot pievienoties.*  **Ko tu darīsi?**  **Dilemma:** *Tu esi aizmirsis savu zīmuli, bet tev tas ir nepieciešams, lai izpildītu testu. Tavam blakussēdētājam ir daudz zīmuļu, taču pēdējo reizi, kad vienu aizņēmies, tu to salauzi, tāpēc viņš, iespējams, tev tos vairs neaizdos. Viņš uz tevi šobrīd neskatās, un klasesbiedra penālis ir atvērts.*  ***Ko tu darīsi?***  **Dilemma:** *Tu skaļi pasaki, ka vēlies spēlēt futbolu skolas pagalmā un tev pievienojas daudz bērnu.* | *Ir pārāk daudz cilvēku, lai spēlētu, un daži ne pārāk labi spēlē futbolu.*  ***Ko tu darīsi?***  Pārskatiet scenārijus ar katru grupu atsevišķi un pārbaudiet, vai tie ir saprotami.  Aiciniet skolēnus izveidot ainiņu, balstoties uz viņu dilemmu. Beigām vajadzētu būt tādām, kas demonstrē cieņpilnu risinājumu un godprātību. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Valodas**: Nolasiet skolēniem dilemmas no literatūras avotiem, kurus jūs šobrīd izmantojat mācību procesā. Varat tās izmantot iepriekšminēto dilemmu vietā. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

5 MIN.

|  |
| --- |
| **Pēc katras ainiņas rosiniet diskusiju un pārdomas, uzdodot šādus jautājumus:**  **•** Kā **jūtas galvenais varonis** pēc tam, kad ir rīkojies godprātīgi? Kā būtu, ja viņš rīkotos negodprātīgi? Kā viņš **tad justos**?  **•** Kā **godprātīga izturēšanās** ietekmē pārējos varoņus? Kā viņi tiktu ietekmēti, ja galvenais varonis nerīkotos godprātīgi?  **•** Padomā par galvenā varoņa nākotni. Kāda varētu būt viņa/viņas nākotne, ja viņš/viņa **turpinās rīkoties** godīgi/negodprātīgi? |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Atbrīvojiet vietu ainiņu attēlošanai, pārvietojot mēbeles. | A / APRĪKOJUMS  Radošuma veicināšanai var tikt izmantoti **rekvizīti**. |
| U / UZDEVUMS  **Iesācējiem**: Nodrošiniet **vienkāršas** un **saprotamas** dilemmas.  **Pieredzējušiem skolēniem**: Izaiciniet viņus izdomāt savu dilemmu, ar kuru viņi varētu saskarties klasē, mājās vai sporta spēlē. | C / CILVĒKI  Pārliecinieties, ka **visiem skolēniem** ir iespēja izteikties ainiņas veidošanas procesā un visiem ir loma prezentācijā. Lai to panāktu, sadaliet skolēnus mazākās grupās. |

|  |  |
| --- | --- |
| CIEŅA 5  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  NOTEIKUMU IEVĒROŠANAS NOZĪMĪBA  Šīs aktivitātes mērķis ir likt skolēniem izpētīt, **cik svarīgi ir ievērot un cienīt noteikumus**. Tas tiks panākts, liekot skolēniem spēlēt spēli „**Noķer karogu**”, piedzīvot un pēc tam salīdzināt mirkļus, kad tiek ievēroti un kad tiek pārkāpti noteikumi. | 60 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Sporta zālē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Konusi vai marķieri, 2 karodziņi (var būt konusi vai pupiņu maisi), piespraudes vai krāsaini priekšautiņi. |
| PAMATPRASMES  Sadarbība, kritiskā domāšana. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **pārbaudīs** un **novērtēs** noteikumu ievērošanas nozīmi. |
| ATSLĒGVĀRDI  Noteikumi, godīga spēle. |
| DROŠĪBA  Pārliecinieties, ka spēles laukumā nav priekšmetu vai mēbeļu, kas skolēniem varētu traucēt spēlēt spēli „Noķer karogu”. Pēc spēles veltiet laiku pārrunām, lai skolēniem nerastos vilšanās sajūta par pārkāptajiem noteikumiem. Pārliecinieties, ka skolēni saprot simulācijas mērķi. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJĀS ZINĀŠANAS UN PIEREDZI: | |
| 10 MIN.  **Sāciet nodarbību ar īsu diskusiju par noteikumu pārkāpšanu.**  **Aiciniet skolēnus individuāli pārdomāt šādus jautājumus:**  **•** Kad esi **pārkāpis kādu noteikumu** skolā?  **•** Kāpēc tika **pārkāpti noteikumi**? | **Tagad aiciniet skolēnus dalīties:**  **•** Kā tu **juties**, **pārkāpjot** noteikumus? **Pēc tam**, kad biji tos pārkāpis?  **•** Kādas tam bija **sekas**? Vai tavs lēmums ietekmēja kādu citu?  **Pēc tam pajautājiet:**  **•** Vai tu kādreiz esi **pārkāpis noteikumus** kādā spēlē sporta nodarbībā vai treniņā? Vai bija kādas sekas? |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Matemātika**: Izdaliet skolēniem matemātisko vienādojumu virkni, kas jāatrisina. Kamēr klase strādā pie vienādojumu atrisināšanas, dažiem skolēniem izdaliet noteikumu kartītes. Noteikumu kartītes ļaus šiem skolēniem pārkāpt dažādus matemātiskos noteikumus.  **Noteikumu kartītēs var iekļaut:**  **•** 1. jautājumam izvēlieties pats savu darbību.  • Aizstājiet visus skaitļus 4 ar skaitļiem 10.  • Visus vienādojumus, kuros jāveic dalīšana, aizstājiet ar reizināšanu.  • Lasiet matemātisko vienādojumu no labās puses uz kreiso, nevis no kreisās puses uz labo.  Kad vienādojumi ir atrisināti un atbildes skaidri atšķiras, pārrunājiet, kāpēc matemātikas likumus, tāpat kā dzīves noteikumus, ir svarīgi ievērot. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| NOĶER KAROGU  40 MIN.  MĒRĶIS:  Spēles mērķis ir būt pirmajai komandai, kura **iegūst pretējās komandas karogu** un nogādā to savā bāzē.  **Piezīme:**Karogs var būt jebkurš objekts, ko komanda var aizsargāt, piemēram, konuss vai pupiņu maiss. | |
| SAGATAVOŠANĀS:  • Sadaliet skolēnus 2 komandās un katram spēlētājam iedodiet **„asti”** ‒ krāsainu priekšautiņu, auduma loksni, papīra gabalu vai ko līdzīgu, kas viņus atšķir (piemēram, zilā krāsā vienai komandai un dzeltenā ‒ otrai). Spēlētāji iebāž asti šortu sānos. Astēm jāsniedzas līdz bērna ceļgalam.  • Karogs tiek **paslēpts** katras komandas bāzē vai arī ievietots riņķa vidū abos zāles galos.  NOTEIKUMI:  Lai neļautu otrai komandai gūt pārsvaru, spēlētāji var **izvilkt pretinieka asti**. Ja spēlētāja aste tiek izvilkta, tam | jāizpilda 10 palēcieni ar paceltām rokām vai 10 sekundes jātur līdzsvars (vai līdzvērtīgs vingrinājums), pēc tam jāturpina spēle.  JAUNS ELEMENTS, KO PIEVIENOT:  • Kad spēlē ir aizvadītas pāris minūtes, sāciet spēlētājus pa vienam aicināt malā un piešķirt viņiem **uzdevumu kartītes.**  • Uzdevumu kartītes ļaus konkrētiem spēlētājiem **pārkāpt noteiktus noteikumus**, kamēr vien tiem ir kartīte.  • **Ieteikums:** Izdaliet uzdevumu kartītes tikai vienai komandai, lai radītu **negodīgas priekšrocības.** |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| UZDEVUMU KARTĪTES: | Ja tev atņem asti, turpini spēlēt bez tās. | Ja tev atņem asti, netaisi palēcienus. | Cik vien iespējams, ievelc asti, atstājot pretiniekiem redzamu tikai nelielu daļu. | Pārvieto karoga pozīciju savā bāzē. |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

|  |  |
| --- | --- |
| **Rosiniet diskusiju par tikko spēlēto „Noķer karogu” versiju.**  **Pajautājiet skolēniem:**  **Piezīme:** Lai redzētu viedokļu atšķirību, ieteicams saņemt atbildes gan no skolēniem, kuriem bija uzdevumu kartītes, gan tiem, kuriem nebija.  **•** Kuras spēles daļas tev **patika visvairāk**?  **•** Kas šajā spēlē tev **sagādāja** **jautrību**?  • Kas šajā spēlē **nebija jautri**?  **•** Kādas **emocijas** jūs izjutāt dažādos spēles brīžos (piemēram, kad jums bija uzdevuma kartīte, kad kāds ar uzdevuma kartīti spēlēja pēc citiem noteikumiem)? Vai spēle bija jautrāka visiem, kad tika ievēroti noteikumi? | **•** Kad kāds **pārkāpj noteikumus reālajā dzīvē**, kā tas jūs ietekmē? Kā tas ietekmē viņus un viņu kopienu?  Pārrunājiet **noteikumu ievērošanas un cienīšanas nozīmi** un to, kā tie palīdz visiem izklaidēties un līdzāspastāvēt harmoniskā sabiedrībā.  Lai rosinātu padziļinātu diskusiju, sasaistiet noteikumu ievērošanas jēdzienu ar **godīgas rīcības jēdzienu** (lai iegūtu vairāk informācijas, skatiet **Respekta moduļa 4. daļu**). |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  **Mainiet spēles laukuma lielumu** atbilstoši jūsu vajadzībām. Vieglāk ir aizbēgt no pretiniekiem lielākā telpā un grūtāk ‒ mazākā telpā. | A / APRĪKOJUMS  Ja **nav pieejami** konusi, kā robežpunktus var izmantot ūdens pudeles. Ja nav pieejami krāsaini priekšautiņi, lai sadalītu dalībniekus 2 saprotamās komandās, iespējams izmantot **auduma strēmeles** vai veļas knaģus. |
| U / UZDEVUMS  Ja spēle ir **pārāk grūta** vai statiska, pievienojiet daudz dažādu karodziņu ķeršanai.  **Pieredzējušiem skolēniem:** Aiciniet skolēnus pārdomāt, kā noteikumi ietekmē sabiedrību vai valsti. | C / CILVĒKI  Ja **grupa ir liela**, šo spēli vislabāk spēlēt ārpus telpām ‒ lielā, brīvā telpā. Ja ir iespējams spēlēt tikai **iekštelpās**, apsveriet iespēju spēlēt divās maiņās, lai visiem spēlētājiem būtu pietiekami daudz vietas, kur **skriet** **un spēlēt.** |

KĀ TU JŪTIES?

CERĪBU PILNS VIENTUĻŠ NORAIZĒJIES

BEZCERĪGS IZJŪTI RIEBUMU ŠOKĒTS

IZTUKŠOTS GREIZSIRDĪGS NOKAUNĒJIES

BĒDĪGS NOGURIS NERVOZS

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

10 MIN.

|  |
| --- |
| **Pēc galvenās aktivitātes aiciniet katru grupu dalīties ar piemēru no savas diskusijas.**  Lūdziet viņiem aprakstīt situāciju, kurā cilvēks varētu just šo emociju.  **Pajautājiet skolēniem:**  **•** Cik daudzi no mums iepriekš ir izjutuši šo emociju?  **•** Kādā situācijā tu esi izjutis šo emociju?  **•** Vai visi, attēlojot emocijas, izskatās vienādi?  Izmantojiet šo iespēju, lai **palīdzētu skolēniem attīstīt empātiju** un saprast, ka **visi laiku pa laikam izjūt šīs emocijas**, bet mēs varam **tās izrādīt dažādi**.  **Pieredzējušiem skolēniem:** Aiciniet skolēnus pārrunāt, kā mēs atpazīstam šīs emocijas sevī vai citos un/vai reaģējam uz tām. |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Pārliecinieties, ka ir pietiekami daudz vietas grupu darbam. **Pārvietojiet mēbeles un priekšmetus** vai dodieties ārpus telpām. | A / APRĪKOJUMS  Ja emocijas nav iespējams izdrukāt, uzzīmējiet tās uz tāfeles. |
| U / UZDEVUMS  **Iesācējiem**: Sāciet stundu, **lasot bilžu grāmatu**, kurā attēlotie varoņi parāda dažādas emocijas. Aiciniet skolēnus noteikt, ko varoņi izjūt.  **Pieredzējušiem skolēniem:** Aiciniet skolēnus noteikt un aprakstīt emocijas, kuras viņi, visticamāk, izjustu attiecīgajā situācijā (piemēram, ballītē, futbola laukumā vai pirms eksāmena). Rosiniet viņus noteikt uzvedību vai domas, kas varētu pavadīt katru no emocijām, un pēc tam pajautājiet, kā viņi tiktu galā ar katru situāciju. Kā papildu izaicinājumu varat pārrunāt emociju, domu un izturēšanās pašregulāciju. | C / CILVĒKI  Pievērsiet uzmanību tam, kā skolēni ir sagrupēti. Tā kā šī aktivitāte aicina bērnus dalīties personīgajā pieredzē, nostādot viņus neaizsargātā situācijā, ir svarīgi, lai tie **sadarbotos ar** **atbalstošiem vienaudžiem**. |

|  |  |
| --- | --- |
| CIEŅA 6  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  EMOCIJU IZPRATNE  Šīs aktivitātes mērķis ir rosināt skolēnus **attīstīt emociju vārdnīcu** un **apgūt sejas izteiksmes un ķermeņa valodu**, kas varētu būt saistīta ar katru emociju, lai tie tās varētu identificēt citos. Tas tiks panākts, liekot skolēniem izpētīt emociju plakātu un attēlot redzēto. | 50 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Klasē, sporta zālē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  1 emociju diagramma katrai grupai. |
| PAMATPRASMES  Komunikācijas prasmes, sociāli emocionālās prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **izstrādās** vārdu krājumu emociju nosaukšanai, kā arī pratīs **noteikt** vizuālas norādes katrai emocijai. |
| ATSLĒGVĀRDI  Emocijas, empātija, apmulsis, greizsirdīgs, vainīgs, nemierīgs, lepns. |
| DROŠĪBA  Diskusija par emocijām var likt bērniem justies emocionāli neaizsargātiem. Pārliecinieties, ka klasē ir saprotoša atmosfēra, kurā skolēni var dalīties bez aizspriedumiem. Jāapzinās, ka skolēni mēdz uzvesties muļķīgi, runājot par emocijām, un to, ka meitenes un zēni izpaudīs emocijas dažādos veidos. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJĀS ZINĀŠANAS UN PIEREDZI: | |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par emocijām:**  **•** Sadaliet skolēnus grupās pa 3 vai 4 dalībniekiem.  **•** Katrai grupai izdaliet vienu emociju diagrammu un aiciniet skolēnus to izskatīt.  **Pajautājiet skolēniem**:  **•** Kuras emocijas šajā diagrammā tu atpazīsti?  **•** Kā izskatās laimīgs cilvēks? (aiciniet skolēnus demonstrēt emociju) | **•** Kā izskatās dusmīgs cilvēks?  **•** Kā izskatās bēdīgs cilvēks?  **•** Kuras emocijas no šeit redzamajām tev nav zināmas?  **Piezīme:** Pielāgojiet emocijas vecuma grupas izpratnes līmenim.  Izmantojiet pēdējo jautājumu, lai **pārrunātu mazāk zināmas emocijas** (t.i., nemierīgs, apmulsis, greizsirdīgs, vainīgs, lepns utt.). Izskaidrojiet tās skolēniem, izmantojot piemērus.  **Piezīme**: Videoklipu vai bilžu grāmatu izmantošana dažādu emociju ilustrēšanai varētu būt noderīga darbā ar iesācējiem. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Sociālās zinības**: Izvēlieties sabiedrības daļu, kura vēsturiski piedzīvojusi grūtības un apspiešanu (piemēram, Ziemeļamerikas pamatiedzīvotāji). Aiciniet skolēnus padomāt par emocijām, kuras šie cilvēki varēja izjust noteiktos vēstures brīžos (piemēram, kad pirmie Eiropas kolonisti ieradās Ziemeļamerikā un sāka kolonizēt teritorijas).  **Literatūra:** identificējiet emocijas, kuras grāmatas varonis izjūt attiecīgajā situācijā. Darbā ar iesācējiem ieteicams izmantot bilžu grāmatu, aicinot skolēnus uzminēt stāstu un emocijas, pamatojoties tikai uz attēliem. To pašu var panākt, demonstrējot video ar izslēgtu skaņu. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |
| --- |
| KĀ TU JŪTIES?  20 MIN. |
| SAGATAVOŠANĀS:  Aiciniet skolēnus savās grupās nodot tabulu no vienas cilvēka nākamajam.  AKTIVITĀTE:  **•** Kad skolēna rokās ir emociju diagramma, aiciniet to atdarināt kādu no emocijām, bet pārējie grupas dalībnieki tikmēr mēģina **uzminēt, kāda emocija tiek attēlota**.  **•** Kad emocija ir uzminēta pareizi, skolēniem **jāmin situācija, kad viņi varētu izjust šo emociju** (piemēram, neveikli: „Es jūtos neveikli, kad nokrītu savu draugu priekšā”). |

KĀ TU JŪTIES?

PRIECĪGS BĒDĪGS NEAPMIERINĀTS

DUSMĪGS NOBIJIES APMULSIS

VAINĪGS PAŠAPMIERINĀTS PĀRLAIMĪGS

PĀRSTEIGTS LEPNS SANIKNOTS

KĀ TU JŪTIES?

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| PRIECĪGS | NOBIJIES | BĒDĪGS | NEAPMIERINĀTS | DUSMĪGS |
| PAŠAPMIERINĀTS | PĀRLAIMĪGS | APMULSIS | PĀRSTEIGTS | VAINĪGS |
| LEPNS | SANIKNOTS | CERĪBU PILNS | VIENTUĻŠ | ŠOKĒTS |
| BEZCERĪGS | IZJŪTU RIEBUMU | NOKAUNĒJIES | NORAIZĒJIES | IZTUKŠOTS |
| GREIZSIRDĪGS | NERVOZS | NOMĀKTS | PĀRGURIS |  |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

5 MIN.

|  |
| --- |
| **Pārbaudiet izpratni un rosiniet pašnovērtējumu, jautājot skolēniem:**  **•** Kad varētu būt piemērots brīdis, lai izmantotu apgalvojumu, kas sākas ar „Es”?  **•** Vai vari iedomāties „Es” apgalvojuma piemēru, ko varētu izmantot rotaļu laukumā?  **•** Kāpēc ir noderīgi izmantot apgalvojumus, kuri sākas ar „Es”? |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Stāstot par personiskiem konfliktiem, skolēni tiek aicināti būt emocionāli neaizsargāti. Ir svarīgi, lai **darbs tiktu veikts individuāli**. Ja klases galdu izkārtojums parasti paredz skolēnu darbu grupās, ņemiet vērā, kurš sēž viens otram blakus, un, ja nepieciešams, pārkārtojiet sēdvietu plānu, lai **nodrošinātu pēc iespējas drošāku vidi**. | A / APRĪKOJUMS  **Emociju diagrammas** izmantošana ievadaktivitātes laikā varētu palīdzēt dažiem izglītojamajiem nosaukt emocijas. |
| U / UZDEVUMS  **Iesācējiem:** Lai ilustrētu konfliktu, izmantojiet videoklipu vai stāstu. Pēc tam klasē kopā aizpildiet veidni un izdomājiet atbilstošu apgalvojumu, kas sākas ar „Es”.  **Pieredzējušiem skolēniem:** Aiciniet skolēnus uzrakstīt konfliktsituāciju aprakstus, izmantojot apgalvojumus, kas sākas ar „Es”, ja ir atbilstošas situācijas, un pēc tam izpildīt aprakstus realitātē. | C / CILVĒKI  Novērtējiet grupu vajadzības. Ja personīgās pieredzes atspoguļošana ir pārāk grūta vai stresa pilna, **sniedziet skolēniem konflikta piemēru**, ar kuru strādāt. To var paņemt no grāmatas vai videoklipa. |

|  |  |
| --- | --- |
| CIEŅA 7  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  APGALVOJUMI, KAS SĀKAS AR „ES”  ES JŪTOS...  ES UZSKATU...  Šīs aktivitātes mērķis ir likt skolēniem izprast **„Es” apgalvojumu izmantošanas priekšrocības** komunikācijā un iemācīties tos efektīvi iekļaut diskusijās. Tas tiks panākts, aicinot skolēnus izrakstīt situācijas aprakstu un izmantojot „Es” apgalvojumus, ja tie atbilst situācijai. | 55 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Klasē vai sporta zālē. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  1 sarunu veidne katram skolēnam,  1 emociju diagramma katram skolēnam,  1 zīmulis katram skolēnam. |
| PAMATPRASMES  Komunikācijas prasmes, sociāli emocionālās prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **sagatavos** apgalvojumu, kas sākas ar „Es”. Skolēni **novērtēs** „Es” apgalvojumu izmantošanas ieguvumus konfliktu risināšanā. |
| ATSLĒGVĀRDI  Konfliktu risināšana, konflikti, „Es” apgalvojums, saruna, kļūda, uztveršana, atrisināšana, empātija. |
| DROŠĪBA  Lai šī aktivitāte būtu veiksmīga, klasē ir jānodrošina uzticības pilna atmosfēra, un skolēniem skolotājs jāredz kā uzticams pieaugušais. Lielākā daļa aktivitātes jāveic individuāli, un, lai nodrošinātu privātumu, skolotājs var darbus arī neievākt. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJĀS ZINĀŠANAS UN PIEREDZI: | |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par konfliktu.**  Aiciniet skolēnus **aprakstīt vai definēt konfliktu** (mutiski vai ar ilustrācijas palīdzību). Paskaidrojiet, ka visi cilvēki mūža laikā mēdz būt iesaistīti konfliktos un ka **konflikts ir dabiska cilvēka pieredzes sastāvdaļa,** pat ja tas notiek ar draugu, ģimenes locekli vai mīļu cilvēku.  Aiciniet skolēnus aizvērt acis un atcerēties nesenu konfliktu vai strīdu, kurā tie bija iesaistīti ar ģimenes locekli vai draugu, kas mācās citā skolā.  **Piezīme:** Ir svarīgi, lai otra persona nebūtu no skolas vides, lai šī aktivitāte neietekmētu skolēnus klases vidē. | Aiciniet skolēnus **iztēloties konfliktu** un pārdomāt šādus jautājumus (bez dalīšanās ar citiem):  **•** Kā sākās konflikts?  **•** Kā tu juties pirms konflikta sākuma? Konflikta laikā? Pēc konflikta?  **•** Vai konflikts tika atrisināts?  **Lūdziet skolēnus skaļi dalīties:**  **•** Kā tu juties pirms konflikta, tā laikā un pēc tā?  **•** Kā tu jūties tagad?  **Piezīme:** Ir svarīgi, lai konflikta specifika netiktu apskatīta, jo tā var būt saistīta ar privātu informāciju. Nevajadzētu dalīties ar personu vārdiem vai citu personisku informāciju. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Valodas:** Izvēlieties noveli vai stāstu, ko šobrīd apgūstat mācību programmas ietvaros, un atrodiet tajā fragmentu, kur divi varoņi risina konfliktu. Aiciniet skolēnus pārrakstīt fragmentu, izmantojot „Es” apgalvojumus, un pēc tam aiciniet tos attēlot ainu atkārtoti. |

|  |
| --- |
| ES JUTOS (EMOCIJA), KAD (SKAIDROJUMS) |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| APGALVOJUMA, KAS SĀKAS AR „ES” IZVEIDOŠANA  40 MIN.   1. DAĻA:   Lieciet skolēniem **individuāli aprakstīt konfliktu, izmantojot sarunu veidni**.  **Piezīme:** Ir ļoti svarīgi, lai šis darbs tiktu veikts individuāli, jo sarunā var būt iesaistīta delikāta informācija. Lai nodrošinātu skolēna privātumu, skolotājs var izvēlēties darbu neievākt.   1. DAĻA:   Aiciniet skolēnus, izmantojot emociju diagrammu vai vienkārši savas zināšanas, **piešķirt emociju katram sarunu burbulim** abās pusēs.  Kad tas ir pabeigts, sāciet sarunu par „Es” apgalvojumiem. Aiciniet skolēnus saskaitīt, cik reizes viņu sarunā tika izmantoti vietniekvārdi „es” un „tu”, un uzrakstīt tos papīra lapas augšpusē.  Aiciniet skolēnus vērsties pie klasesbiedra un apspriest:  • Kā tu jūties, kad kāds saka: „Tu to izdarīji!”  vai „Tā ir tava vaina!”?  • Kā varētu citādi pateikt „Tā ir tava vaina”, nelietojot vārdu „tu”? | • Kāpēc labāk būtu sākt teikumu ar „es jūtos/es uzskatu…”?  Aiciniet dažas grupas dalīties ar pārrunāto. Izmantojiet diskusiju kā iespēju izskaidrot „Es” apgalvojumu nozīmi. Paskaidrojiet, ka, **sākot teikumu ar „Es jūtos”, runātājs uzņemas atbildību par savām domām un jūtām**, nevis vaino citus, un šķiet uzbrūkošs, kas savukārt liek otrai personai aizsargāties. Paskaidrojiet, ka **„Es” apgalvojumi ir lielisks veids, kā dalīties ar jūtām, lai otra persona būtu atvērta un gatava ieklausīties** un, visticamāk, būtu gatava meklēt problēmas risinājumu.  Uz tāfeles uzrakstiet „Es” apgalvojuma formulu: **ES JUTOS (EMOCIJA), KAD (PASKAIDROJUMS)**, un pēc tam pierakstiet piemēru: „Es jutos greizsirdīgs, kad netiku uzaicināts uz tavu dzimšanas dienas ballīti”, „Es jutos neveikli, kad nokritu, un visi smējās”.   1. DAĻA:   Aiciniet skolēnus atgriezties pie sarunu veidnēm. Palūdziet viņiem pārskatīt sarunu un izveidot **„Es” apgalvojumu**, ko viņi būtu varējuši izmantot konfliktā. Pārliecinieties, ka skolēni saprot šīs aktivitātes specifiskuma nepieciešamību. Saziņā galvenā ir skaidrība. |

SARUNU VEIDNE:

|  |  |
| --- | --- |
| ES TEICU: | VIŅI TEICA: |
| ES TEICU: | VIŅI TEICA: |
| ES TEICU: | VIŅI TEICA: |
| ES TEICU: | VIŅI TEICA: |

3. DAĻAS APSKATS:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. PERSONA: | 2. PERSONA: |
| 1. PERSONA: | 2. PERSONA: |
| 1. PERSONA: | 2. PERSONA: |
| 1. PERSONA: | 2. PERSONA: |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

5 MIN.

|  |
| --- |
| **Pārbaudiet izpratni un rosiniet pašnovērtējumu, jautājot skolēniem:**  **•** Kāds ir konfliktu risināšanas mērķis?  **•** Kā konfliktu risināšana izrāda cieņu? |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  Pārliecinieties, ka **telpā nav priekšmetu vai mēbeļu**, kas skolēniem varētu traucēt droši attēlot ainiņas. | A / APRĪKOJUMS  Lai rosinātu skolēnu radošumu ainiņu uzvešanas laikā, nodrošiniet viņiem rekvizītus. |
| U / UZDEVUMS  **Iesācējiem:** Varētu būt noderīgi klasē kopā pārdomāt katra konflikta risināšanas soļa vizuālo atveidojumu, vai arī izmantot bilžu grāmatu, lai palīdzētu ilustrēt jēdzienus, kas vēl nav zināmi.  **Pieredzējušiem skolēniem:** Izsniedziet katrai grupai jaunu konflikta scenāriju un aiciniet tās izrakstīt un izspēlēt šī scenārija gaitu, izmantojot konflikta risināšanas soļus. Pēc tam pasauciet grupas klases priekšā. Pirms iziešanas klases priekšā aiciniet grupu iekšēji mest kauliņu. Tas cipars, uz kura apstājas kauliņš, būs tas solis, ar kuru grupai jāsāk savas ainas attēlošana. Kad ainiņa ir attēlota, ļaujiet auditorijai uzminēt, no kura soļa grupa sāka. | C / CILVĒKI  Lai skolēni uztvertu šo aktivitāti nopietni, varētu būt nepieciešams viņus **sadalīt grupās, kurās kopā neatrodas tuvākie draugi**. Rūpīgi pārdomājiet grupu sadalījumu. |

|  |  |
| --- | --- |
| CIEŅA 8  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  KONFLIKTU RISINĀŠANAS SOĻI  RESPEKTĒ  IEKLAUSIES  DALIES  PASKAIDRO  ESI MIERĪGS  Šīs aktivitātes mērķis ir **izprast „Es” apgalvojumu izmantošanas priekšrocības** komunikācijā un iemācīties tos efektīvi iekļaut diskusijās. Tas tiks panākts, aicinot skolēnus uzrakstīt scenāriju, kurā, ja nepieciešams, tiek iekļauti „Es” apgalvojumi. | 60 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Klasē vai sporta zālē. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Diagrammas papīrs, krīta tāfele vai baltā tāfele un atbilstoši rakstāmpiederumi, 1 kauliņa veidne katrai grupai, piederumi krāsošanai, šķēres, līmlente, līme katrai grupai. |
| PAMATPRASMES  Komunikācijas prasmes, sociāli emocionālās prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **apgūs un demonstrēs** cieņpilnas konflikta risināšanas soļus. |
| ATSLĒGVĀRDI  Konflikts, „Es” apgalvojums, risināt, ieguldījums, skatpunkts, atrisināt, konflikta risināšana, atzīt, kompromiss, cieņa, empātija. |
| DROŠĪBA  Šī aktivitāte var likt skolēniem justies emocionāli neaizsargātiem. Ir svarīgi, lai klasē tiktu nodrošināta uzticēšanās un aprūpes pilna vide, kā arī, lai skolotāji būtu klāt un iesaistītos visās aktivitātēs, lai nodrošinātu, ka skolēni ir jauki viens pret otru. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJĀS ZINĀŠANAS UN PIEREDZI: | |
| 20 MIN.  **Atgādiniet, ka visi cilvēki dzīves laikā mēdz tikt iesaistīti konfliktos un domstarpībās un ka konflikts ir dabiska cilvēka pieredzes sastāvdaļa, pat ja tas notiek ar draugu, ģimenes locekli vai mīļu cilvēku.**  **Aprakstiet turpmāko:**  *Jūs skolas pagalmā spēlējat „sunīšus” (pakaļdzīšanās spēli), un tavs draugs saka, ka viņš tevi noķēra (pieskārās), bet tu neko nejuti. Viņš uzstāj, ka to izdarīja. Kas notiks tālāk?*  **•** Sadaliet skolēnus grupās pa 2 vai 3 un katrai grupai izsniedziet vienu sarunu veidni. Aiciniet skolēnus aprakstīt vai ilustrēt aprakstītās ainas scenāriju. | **•** Kamēr viņi to dara, pierakstiet konfliktu risināšanas soļus uz tāfeles vai diagrammas papīra (skatīt Konfliktu risināšanas soļu kauliņa veidne).  **•** Kad tas izdarīts, aiciniet skolēnus pārtraukt sarunas un kopā ar grupu izejiet konflikta risināšanas soļus.  **Piezīme:** Varētu būt noderīgi sagatavot dažus piemērus, ar kuriem dalīties ar skolēniem. Iesācējiem īpaši noderētu vizuāli piemēri grāmatās vai video.  **•** Aiciniet skolēnus atgriezties pie sarunu veidnes un pārrunāt, kā varētu mainīties viņu konfliktu scenāriji, ja viņi sekotu konflikta risināšanas soļiem. Rosiniet tos izsvītrot un, ja nepieciešams, pārrakstīt scenāriju. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Literatūra:** Aiciniet skolēnus izmantot konfliktu risināšanas soļus, lai palīdzētu grāmatas vai filmas varoņiem atrisināt konfliktu. Aiciniet skolēnus, uzrakstīt vai attēlot jauno sižetu, kuru viņi ir sagatavojuši, izmantojot soļus. |

|  |
| --- |
| ES JŪTOS… ES SAPROTU |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| EFEKTĪVA KONFLIKTA RISINĀŠANA  35 MIN.   1. SOLIS:   **•** Mazajās grupās aiciniet **skolēnus apdomāt vizuālo attēlojumu katram no konflikta risināšanas posmiem**.   1. SOLIS:   **•** Katrai grupai izdaliet vienu kauliņu veidni, vienu zīmuli, vienu šķēru pāri un līmi vai līmlenti.  **•** Aiciniet skolēnus izveidot konflikta risināšanas kauliņu, uz kura viņi katrā kauliņa pusē **attēlo** **vienu konflikta risināšanas soli**. | **•** Aiciniet skolēnus izgriezt formu pa perimetru un ar līmi vai līmlenti salīmēt malas kopā, lai veidotos kubs.   1. SOLIS:   • Pasakiet skolēniem, ka viņi ir iesaistīti tajā pašā „sunīšu” konfliktā, kas minēts iepriekš, un viņiem ir jāatrisina šis strīds. Aiciniet grupas mest kauliņus un no „sunīšu” konflikta izveidot ainu, kas attēlo šo soli.  • Aiciniet grupas iznākt klases priekšā un parādīt savu ainu. Pārējie klasesbiedri tikmēr mēģina uzminēt, kuru soli grupa attēlo. |

KONFLIKTA RISINĀŠANAS SOĻU KAULIŅŠ:

*/KAULIŅA VEIDNE/*

|  |
| --- |
| 1. Saglabā **mieru** un **cieņu**. |
| 1. **Ieklausies** otrā cilvēkā. |
| 1. **Atzīsti viņa jūtas un domas**: „Es saprotu, ka tu juties (emocija), kad es (skaidrojums)” |
| 1. **Dalies** ar savu viedokli un izmanto **„Es” apgalvojumu**: „Es jutos (emocija), kad (skaidrojums)”. |
| 1. **Atzīsti savu darbību**: „Man žēl, ka es (konkrēta darbība)” vai „Es saprotu, ka es (konkrēta darbība)”. |
| 1. Paskaidro, kā jūs to varat **atrisināt kopā**: „Es varu (noteikta darbība). Vai tu vari (konkrēta darbība)? ” |
| 1. Strādājiet pie tā, lai **atrastu kompromisu**, kurā visi ir laimīgi. |

JAUNU SCENĀRIJU TĒMAS:

1. TĒMA:
2. TĒMA:
3. TĒMA:
4. TĒMA:
5. TĒMA:

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

5‒10 MIN.

|  |
| --- |
| **Pārskatiet iesniegtos scenārijus un uzsveriet, ka visi cilvēki ir cieņas vērti, neatkarīgi no tā, kāda ir viņu izcelsme.**  **Pajautājiet skolēniem:**  **•** Kāds ir konfliktu risināšanas mērķis? Kāpēc ir svarīgi izrādīt cieņu pret sevi, citiem un apkārtējo vidi?  **•** Ko tu iegūsti no tā, ka izrādi cieņu skolā, mājās vai sabiedrībā?  • Ko tu gūsti no tā, ka citi tev izrāda cieņu? |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| T / TELPA  **Nodrošiniet skolēniem pietiekami daudz vietas, lai tie varētu parādīt savus scenārijus.** Ja nepieciešams, pārvietojiet mēbeles. | A / APRĪKOJUMS  Tā vietā, lai ievadaktivitātes laikā lasītu scenārijus, pielietojiet tehnoloģijas un **parādiet** **skolēniem videoklipus**, kas attēlo līdzīgas situācijas, vai **lasiet fragmentu no ilustrētas bērnu grāmatas**. Šīm darbībām, iespējams, būs spēcīgāka vizuālā ietekme. Lai palielinātu iesaistes un radošuma līmeni, **izdaliet katrai grupai kādu priekšmetu** (pupiņu maisiņš, smieklīga cepure, bumba...), kas viņiem jāiekļauj savā scenārijā. Ja nav pieejams krāsains papīrs, telpas zonas var noteikt citos veidos (piemēram, A, B un C vai 1, 2 un 3 vai vienkārši: piekrītu, neesmu drošs, nepiekrītu). | |
| U / UZDEVUMS  **Iesācējiem:** Tā vietā, lai skolēni paši rakstītu scenārijus, izvērsiet ievadaktivitāti garāku un turpiniet piedāvāt skolēniem scenārijus, kurus visi var apspriest grupā.  **Pieredzējušiem skolēniem:** Galvenajā aktivitātē nodrošiniet skolēniem tikai tematu un ļaujiet viņiem pašiem veidot savu scenāriju no sākuma līdz beigām.  **Pieredzējušiem skolēniem:** iedrošiniet skolēnus padomāt par nacionālajiem vai starptautiskajiem jautājumiem. Aiciniet skolēnus padomāt, kā sabiedrība varētu izrādīt lielāku cieņu pret atstumtajām grupām (piemēram, vienlīdzīga pieeja izglītībai meitenēm un zēniem, pārtikušajiem un mazāk turīgajiem; vienāds atalgojums vīriešiem un sievietēm; vienāda pieeja sportam; vienāda pieeja veselības aprūpei; vienlīdzīgas iespējas visām kultūrām praktizēt savas tradīcijas; vienlīdzīga taisnīguma iespēja visiem sabiedrības locekļiem). | | C / CILVĒKI  **Mazākas grupas ļaus skolēniem aktīvāk piedalīties un iesaistīties.** Ja grupām nepieciešami papildu dalībnieki, lai viņu attēlotā aina būtu reālistiskāka, viņi uz īsu brīdi var piesaistīt citas grupas dalībniekus. |

|  |  |
| --- | --- |
| CIEŅA 9  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  CIEŅAS NOZĪMĪBA  Šīs aktivitātes mērķis ir likt skolēniem izprast to, cik nozīmīga ir **cieņa pret sevi un citiem** visās dzīves jomās. Tas tiks panākts, aicinot skolēnus kritiski padomāt par scenārijiem un liekot viņiem pašiem izveidot savus scenārijus. | 50 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Sporta zālē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  3 dažādu krāsu papīra loksnes, 1 tukša papīra lapa katrai grupai, 1 zīmulis katrai grupai, scenārija lapa. |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana, sociāli emocionālās prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **izrādīs izpratni** par cieņas nozīmi skolā un ārpus tās, kā arī **parādīs izpratni**, ka cieņpilna izturēšanās veicina labklājību. |
| ATSLĒGVĀRDI  Cieņpilna uzvedība, scenārijs, necieņa. |
| DROŠĪBA  Šī aktivitāte var likt skolēniem justies emocionāli neaizsargātiem. Ir svarīgi, lai klasē tiktu nodrošināta uzticēšanās un aprūpes pilna vide, kā arī, lai skolotāji būtu klāt un iesaistītos visās aktivitātēs, lai nodrošinātu, ka skolēni ir jauki viens pret otru. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJĀS ZINĀŠANAS UN PIEREDZI: | |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par cieņpilnas izturēšanās nozīmi.**  Apzīmējiet vienu telpas laukumu kā sarkanu, vienu kā dzeltenu un vienu kā zaļu. Novietojiet krāsaina papīra loksnes (piemēram, sarkanu, dzeltenu un zaļu) uz sienas, lai palīdzētu skolēniem atcerēties, kurš laukums ir kurš.  **Nolasiet skolēniem 1. scenāriju** un aiciniet tos pārvietoties uz klases zonu, kura vislabāk atspoguļo to domas.  Aiciniet skolēnus paskaidrot savu nostāju. Izmantojiet viņu atbildes, lai **rosinātu diskusiju par cieņpilnas izturēšanās nozīmi skolā un ārpus tās**.  **Pajautājiet skolēniem šādus jautājumus:**  **•** Kādas stratēģijas tu esat apguvis, lai brīžos, kad esi ar kaut ko neapmierināts, prastu izturēties ar cieņu un efektīvi paustu savu nostāju? | **•** Ko varētu just otra persona? **Pieredzējušiem skolēniem:** Kāpēc ir svarīgi ņemt vērā viņu jūtas?  **•** Kā tas varētu izskatīties, izklausīties un likt justies, kadtu pastāvi par to, kam tici?  **• Pieredzējušiem skolēniem:** Kā pastāvēšana par sevi parāda pašcieņu?  **•** Kad/kāpēc ir svarīgi turpināt ar nākamo tematu?  **Izlasiet 2. scenāriju** un atkārtojiet iepriekš minētās darbības.  Kad viņi ir izvēlējušies zonu, aiciniet skolēnus paskaidrot savu nostāju. Izmantojiet viņu atbildes, lai rosinātu turpmākas diskusijas.  **Varat pajautāt arī šādus jautājumus:**  **•** Kā izvēle nepiedalīties parāda pašcieņu?  • Kā viņš varētu izskaidrot savas sajūtas, izmantojot cieņpilnu valodu un izturēšanos? |

|  |  |
| --- | --- |
| 1. SCENĀRIJS:   *Jūs spēlējat „sunīšus” (pakaļdzīšanās spēle).* *Spēlētāja no zilās komandas noķer (pieskaras) sarkanās komandas spēlētājam, kurš pakrīt. Skolēns-tiesnesis svilpj un piešķir sodu zilās komandas spēlētājai par pagrūšanu. Viņa ir neapmierināta un strīdas ar tiesnesi. Spēlētāja uzstāj, ka, noķerot sarkanās komandas spēlētāju, ir ievērojusi noteikumus.* *Viņa saka, ka vienīgais iemesls, kāpēc sarkanās komandas spēlētājs nokrita, bija tas, ka viņa tam pieskārās lēcienā. Tiesnesis skaidro, ka šī rīcība bija pārāk agresīva un ir uzskatāma par grūdienu. Zilās komandas spēlētāja tam nepiekrīt, turpinot aizstāvēt savu viedokli ‒ tagad jau skaļākā balsī. Vai tu atbalsti vai neatbalsti zilās komandas spēlētājas taktiku?* | 1. SCENĀRIJS:   *Visi dodas peldēties, bet viens zēns nevēlas pievienoties. Viņa peldēšanas prasmes nav tik labas kā citiem, un viņš jūtas neveikli. Viņš nolemj pievienoties saviem draugiem pie baseina malas, lai varētu justies kā daļa no grupas, bet izvēlas sēdēt uz tā malas. Viņa draugi nāk klāt un mēģina pārliecināt doties iekšā baseinā. Draugi viņam saka, ka viņš nav īsts draugs, ja viņš nespēlējas kopā ar viņiem. Viņš atsaka draugiem un nolemj pamest baseinu. Vai tu atbalsti vai neatbalsti viņa rīcību?* |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ES ATBALSTU | NEESMU DROŠS | ES NEATBALSTU |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Sociālās zinības/ētika:** Sasaistiet diskusiju par cieņu ar grupām, kuras vēsturiski ir cienījušas vai necienījušas viena otru. Runājiet par sekām, ko radījušas to rīcības, un kā tas ir ietekmējis šos cilvēkus un pasauli kopumā.  **Sociālās zinības:** Aiciniet skolēnus kritiski apdomāt mūsdienu vai vēsturisku personību, kura konsekventi izrāda (-īja) cieņu pret citiem un vienmēr izturas (-ējās) cieņpilni. Aiciniet skolēnus izpētīt informāciju par šo personu un sniegt 3 piemērus situācijām, kurās viņš vai viņa izrādīja cieņu. Aiciniet skolēnu iepazīstināt klasi ar iegūto informāciju un paskaidrot, ko, viņaprāt, citi domā par šo cilvēku un kā viņu uztver šīs viņa vai viņas uzvedības dēļ. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |
| --- |
| CIEŅPILNAS SITUĀCIJAS  30 MIN.   1. SOLIS:   Strādājot mazās grupās pa 3 vai 4, aiciniet skolēnus **izveidot scenārijus, kas parāda cieņu pret citiem un cieņu pret sevi**. Scenārijus var pierakstīt vai attēlot.   1. SOLIS:   Izsniedziet katrai grupai situācijas tēmu.  **Piezīme**: Sagatavojiet vairāk tēmu vai atkārtojiet tēmas, ja ir vairāk nekā 5 grupas.   1. SOLIS:   Aiciniet skolēnus dalīties ar saviem scenārijiem, tos attēlojot vai skaļi nolasot.  **Piezīme:** Kad grupas ir pabeigušas darbu un ir gatavas to prezentēt, pārskatiet scenārijus un pārliecinieties, vai tie atbilst paredzētajam uzdevumam. |

SITUĀCIJU TĒMAS:

|  |  |
| --- | --- |
| 1. TĒMA:   CIEŅA MĀJĀS:  Tavs tēvs tev saka, ka ir laiks iet gulēt. Tu jūties noguris, bet tev ir jāpabeidz mājasdarbs. Izdomā situācijas aprakstu, kas parāda cieņu pret viņu, cieņu pret sevi un cieņu pret tavu skolotāju. | 1. TĒMA:   CIEŅA SKOLĀ:  Tev ir jāuzstājas ar svarīgu prezentāciju, un visa grupa paļaujas uz tavu ierašanos, bet tu esi ļoti slims. Izdomā situācijas aprakstu, kas parāda cieņu pret tavu grupu un cieņu pret sevi. |
| 1. TĒMA:   Tu esi talantīgs komandas spēlētājs un tu bieži gūsti vārtus.  Tava komanda uzvar, bet dažiem komandas biedriem vēl  nav bijusi izdevība piespēlēt bumbu. Izdomā situācijas aprakstu,  kas parāda cieņu pret sevi un cieņu pret komandas biedru. | |
| 1. TĒMA:   CIEŅA SABIEDRĪBĀ:  Tu atrodies vietējā rotaļu laukumā un vēlies pašūpoties šūpolēs, taču divi vecāki bērni tās jau diezgan ilgi ir aizņēmuši. Izdomā scenāriju, kurā parādīta cieņa pret vecākiem bērniem un cieņa pret tevi. | 1. TĒMA:   CIEŅA PRET APKĀRTNI:  Tu apēdi uzkodu skolas pagalmā, taču tuvumā nav atkritumu tvertnes, kur izmest tās iepakojumu. Tu ievēro, ka citi ir nometuši savus papīrīšus uz zemes. Viens no draugiem to dara tieši šajā brīdī! Izveidojiet scenāriju, kas parāda cieņu pret apkārtējo vidi un cieņu pret tevi. |

GODĪGAS SPĒLES APLIS:

|  |
| --- |
| GODĪGA SPĒLE: |
| CIEŅA – DRAUDZĪBA – KOMANDAS GARS – GODĪGA CĪŅA (noteikumu ievērošana) – VIENLĪDZĪBA – GODPRĀTĪBA (būt godīgam) – SOLIDARITĀTE (atbalstīt vienam otru) – IECIETĪBA (būt atvērtam) – RŪPES – IZCILĪBA – PRIEKS. |

|  |
| --- |
| STARPPRIEKŠMETU SAIKNE:  **Māksla**: Aiciniet skolēnus attēlot godīgu spēli un to, ko tā viņiem nozīmē.  **Literatūra**: Aiciniet skolēnus uzrakstīt dzejoli vai stāstu par godīgu spēli vai par kādu no godīgas spēles vērtībām. Rosiniet viņiem padarīt darbu personisku, iesaistot tajā savu pieredzi. **Piezīme**: Tas ir lielisks veids, kā novērtēt skolēna izpratni par jēdzienu.  **Sociālās zinības:**   • Aiciniet skolēnus izpētīt, kā katra starptautiskā organizācija, kas iesaistīta šajā izglītības partnerībā un izveidoja šo materiālu, atbalsta godīgu spēli.  • Aiciniet skolēnus izpētīt, kā grupas vai indivīdi (piemēram, politiskās partijas, sporta komandas, vadītāji) vēsturē vai mūsdienās ir parādījuši godīgu spēli. Rosiniet skolēnus pārrunāt, kādas īpašas vērtības viņi demonstrēja vai nespēja izrādīt, kā arī viņu rīcības sekas (t.i., ja viņi demonstrēja godīgu spēli, kāds bija rezultāts? Kas notika tad, ja viņi nedemonstrēja godīgu spēli?). |

NOSTIPRINIET APGŪTO UN ROSINIET DISKUSIJU:

15 MIN.

|  |  |
| --- | --- |
| **Saaiciniet visus kopā.**  **Pajautājiet skolēniem:**  • Kā tev vajadzēja pārveidot spēli, lai turpinātu demonstrēt savu vērtību? (piemēram, lai pārliecinātos, ka esi saglabājis **izcilību**, būtu bijis labi samazināt piespēļu padošanas ātrumu vai nosaukt tās personas vārdu, kurai tu padevi bumbu. Lai pārliecinātos, ka esi izrādījis **draudzību**, tev vajadzēja būt laipnam un jaukam pret visiem spēles dalībniekiem. Lai pārliecinātos, ka izrādīji **vienlīdzību**, tev būtu bijis jāpārliecinās, ka visi pieskārās bumbiņai vienādu skaitu reižu. Lai pārliecinātos, ka esi spēlējis **godīgi**, tev vajadzēja būt godīgam, kad skolotājs jautāja, cik piespēles tu izdarīji.)  Pēc tam aiciniet skolēnus grupās **izdomāt piemērus uzvedībai, kas attēlo godīgas spēles principus ārpus sporta pasaules** to īpašās vērtības dēļ. | Aiciniet skolēnus apdomāt piemērus mājās, skolā un sabiedrībā.  Noslēgumā **pārrunājiet** godīgas spēles vērtību demonstrēšanas **nozīmi** un iemeslu.  **Pajautājiet skolēniem:**  • Kāpēc mums vajadzētu demonstrēt godīgas spēles principus? Kā tas palīdz mums un citiem?  Izmantojiet atbildes uz šo jautājumu, lai uzsāktu diskusiju par ieguvumiem, ko sniedz rīcība, kas attēlo godīgas spēles principus. Atgādiniet skolēniem, ka šo vērtību izrādīšana **palīdz mums dzīvot mierīgā, uz sadarbību vērstā un harmoniskā sabiedrībā**, kurā mēs varam strādāt kopā, lai atrisinātu problēmas un dzīvotu piepildītu, laimīgu dzīvi. Ja iespējams, sniedziet skolēniem konkrētus, saprotamus piemērus. |

DAŽĀDOŠANA:

|  |  |
| --- | --- |
| T / TELPA  **Mainot apļa lielumu**, spēle kļūs vieglāka vai grūtāka. Pielietojiet šo ieteikumu darbā ar skolēniem, kuriem ir grūti vai kuriem ir nepieciešams izaicinājums. | A / APRĪKOJUMS  Izsniedziet grupām **dažāda lieluma bumbas** atkarībā no viņu vajadzībām. Mazāku bumbu ir vieglāk noķert ar vienu roku, savukārt lielāku bumbu ir vieglāk noķert ar divām rokām, turklāt tā būs vieglāk mazāk pieredzējušiem spēlētājiem. |
| U / UZDEVUMS  **Iesācējiem:** Visas stundas laikā sniedziet pēc iespējas vairāk konkrētu piemēru. Apsveriet koncentrēšanos tikai uz dažām vērtībām, kas viņiem ir zināmākas.  **Pieredzējušiem izglītojamiem:** sāciet spēli ar vairāk nekā vienu bumbu. | C / CILVĒKI  Lai atbalstītu cilvēkus ar redzes traucējumiem, izmantojiet bumbu ar tajā iestrādātiem zvaniņiem vai iesaiņojiet bumbu plastmasas maisiņā, lai tā radītu skaņas.  Lieciet skolēniem **ripināt bumbu**, lai atbalstītu tos, kuriem ir grūti mest un noķert. |

|  |  |
| --- | --- |
| CIEŅA 10  SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ  GODĪGA SPĒLE  Šīs aktivitātes mērķis ir **uzzināt** **par godīgu spēli** un ar to saistītajām vērtībām, kā arī tās **demonstrēt**. Tas tiks panākts, aicinot skolēnus spēlēt spēli, kurā viņiem tiek uzdots parādīt vērtības, izmantojot dažādas noteikumu izmaiņas. | 40 MINŪTES |
| ATRAŠANĀS VIETA  Sporta zālē, klasē vai brīvā dabā. |
| NEPIECIEŠAMAIS APRĪKOJUMS  Tāfele vai papīrs, papīrs un zīmuļi skolēniem, 1–3 bumbas vienai grupai, taimeris. |
| PAMATPRASMES  Kritiskā domāšana, sociāli emocionālās prasmes. |
| MĀCĪBU MĒRĶI  Skolēni **demonstrēs** godīgu spēli un ar to saistītās vērtības, un **parādīs izpratni** par to, cik svarīgi ir demonstrēt godīgu spēli un tās vērtības, lai dzīvotu mierīgā un harmoniskā sabiedrībā. |
| ATSLĒGVĀRDI  Cieņa, godīga spēle, taisnīgums, iecietība, integritāte, vienlīdzība, solidaritāte, rūpes, izcilība, prieks, komandas gars, godīga konkurence. |
| DROŠĪBA  Pārliecinieties, ka galvenās aktivitātes laikā telpā nav šķēršļu vai mēbeļu, kas varētu traucēt. |

|  |  |
| --- | --- |
| NOVĒRTĒJIET IEPRIEKŠĒJĀS ZINĀŠANAS UN PIEREDZI: | |
| 10 MIN.  **Novērtējiet skolēnu izpratni par godīgas spēles jēdzienu.**  Uz tāfeles vai papīra uzrakstiet terminu „godīga spēle” un ap to uzrakstiet šādas vērtības (vai līdzvērtīgus vārdus, kas piemēroti izpratnes līmenim): **cieņa, draudzība, komandas gars, godīga konkurence, vienlīdzība, integritāte, solidaritāte, iecietība, rūpība, izcilība un prieks** (Starptautiskā Godīgas spēles komiteja, 2015.)\*.  Skaidrojiet skolēniem, ka līdz šim viņi ir izpētījuši un apguvuši cieņas jēdzienu, kas ir svarīga vērtība, kas mums katram piemīt un ir jāizrāda. Tomēr tā ir tikai aisberga redzamā daļa. | Godīga spēle, kas saistīta ar godīgumu, ietver daudzas vērtības, kuras ir svarīgas sportā un ikdienas dzīvē, piemēram, cieņu. Spēlējot godīgi, mēs spēlējam ne tikai ar cieņu, bet arī ar visām šīm citām vērtībām.  Aiciniet skolēnus nelielās grupās **apdomāt godīgas spēles piemērus sportā**. Piešķiriet katrai grupai divas (vai vairāk) vērtības un palūdziet tām noteikt, ko viņi varētu darīt, lai parādītu šo vērtību spēles laikā.  **Piezīme:** var būt nepieciešams definēt katru godīgas spēles vērtību pirms šīs aktivitātes sākšanas vai nosacījumu modifikācijas, lai tas atbilstu izpratnes līmenim. Skolēnu sniegtos piemērus var pierakstīt vai arī vienkārši apspriest.  Pēc pāris minūtēm aiciniet katru grupu dalīties ar vienu piemēru. |

|  |  |
| --- | --- |
| PASTĀSTIET SKOLĒNIEM, KA:  „Sākotnēji godīga spēle bija ar sportu saistīts jēdziens, kas uzsvēra spēlēšanu pēc noteikumiem. Mūsdienās godīgai spēlei ir nozīme arī ārpus sporta un tas attiecas ne tikai uz noteikumu ievērošanu. Šo „godīgas spēles garu” ir grūti definēt, bet to ir viegli noteikt, ievērojot noteiktus godīgas spēles uzvedības veidus (piemēram, paspiežot pretinieka roku pēc spēles beigām).”  (*Binder, D. L.*, 2007.)\* | JA SKOLĒNIEM IR GRŪTI SAPRAST:  Varat sniegt šādus piemērus*:*  **Cieņa:** Runājot mierīgā balsī, kad vērsies pie tiesneša, tiek izrādīta cieņa.  **Rūpes:** Palīdzība paklupušam pretiniekam izrāda rūpes.  **Komandas gars:** uzmundrinot komandu no malas, tiek parādīts komandas gars.  **Tolerance:** Tu izrādi toleranci, kad esi atvērts pret ikvienu jaunu spēlētāju, ar ko kopā spēlēsi un neskaties uz tā atšķirībām.  **Solidaritāte:** Solidaritāti var izrādīt, piemēram, visiem spēlētājiem paliekot uz laukuma tik ilgi, kamēr pēdējais spēlētājs pabeidz savu iesildīšanos. |

GALVENĀ AKTIVITĀTE

|  |  |
| --- | --- |
| GODĪGAS SPĒLES APLIS  15 MIN.  MĒRĶIS:  Izveidot „godīgas spēles apli”, nododot bumbu no viena spēlētāja otram, vienlaikus demonstrējot kādu no godīgas spēles vērtībām.  SAGATAVOŠANĀS:  • Sadaliet skolēnos **grupās no 5 līdz 7** cilvēkiem un aiciniet tos stāvēt (vai sēdēt atkarībā no fiziskajām spējām) aplī.  • Izsniedziet katrai grupai **vienu bumbu** un aiciniet to **piešķirt bumbai vienu godīgas spēles vērtību** (piemēram, prieks, draudzība, vienlīdzība).  NOTEIKUMI:  • Pēc starta signāla skolēni **sāk padot bumbu pa apli, demonstrējot izvēlēto godīgas spēles vērtību** (piemēram, ja viņi ir izvēlējušies **solidaritāti**, tad, ja vienam spēlētājam ir jāsēž, tad sēž visi spēlētāji; ja viņi ir izvēlējušies **toleranci**, tad viņiem jābūt atvērtiem jaunu noteikumu vai jaunu spēlētāju iekļaušanai savā spēlē; ja viņi ir izvēlējušies **godīgu konkurenci**, tad ir jāpārliecinās, ka viņi visu laiku spēlē pēc noteikumiem). | Skaidrojiet skolēniem, ka viņiem, iespējams, vajadzēs mainīt spēles noteikumus, lai turpinātu demonstrēt savu vērtību.  • Ja bumba nokrīt, skolēni to paceļ un atsāk pie tā skolēna, kuram tā nokrita.  • Kad skolēni ir izpratuši spēli, sāciet iekļaut jaunus noteikumus (vienlaikus iekļaujiet tikai vienu jaunu noteikumu):   * **1. noteikums:** Padodiet bumbu pa apli. * **2. noteikums:** Aizlieciet roku aiz muguras. * **3. noteikums:** Apgulieties uz grīdas. * **4. noteikums:** Apvienojieties ar citu komandu ‒ tagad jums būs divas bumbas un divas vērtības, ar kurām spēlēt, un būs dubultots spēlētāju skaits. * **5. noteikums:** Saskaitiet, cik spēlētāji paspēj padot bumbu vienas minūtes laikā. Uzmanību, gatavību, starts! |

GODĪGAS SPĒLES APLIS:

SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASĒ

SKOLOTĀJA CEĻVEDIS

Akadēmiskā atbalsta rokasgrāmata

Izglītības partnerība

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| AGITOS fonds | Godīga spēle | ICSSPE | KULTŪRAS UN MANTOJUMA OLIMPISKAIS FONDS | UNESCO  Apvienoto Nāciju Izglītības, zinātnes un kultūras organizācija | Pasaules Antidopinga aģentūra  Spēlē godīgi! |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 2019. gadā publicējusi Apvienoto Nāciju Izglītības, zinātnes un kultūras organizācija (UNESCO), *7, Place de Fontenoy 75352 Paris 07 SP*, Parīze, Francija; Kultūras un mantojuma olimpiskais fonds (OFCH), *Quai d’Ouchy 1*, 1006, Lozanna, Šveice; „Agitos” fonds, *Adenauerallee*, 212-214, 53113, Bonna, Vācija; Pasaules Antidopinga aģentūra (WADA), *Stock Exchange Tower*, *800 Place Victoria (Suite 1700)*, H4Z 1B7, Monreāla (Kvebeka), Kanāda; Starptautiskā Sporta zinātnes un fiziskās audzināšanas padome (ICSSPE/CIEPSS), *Hanns-Braun-Straße 1*, 14053 Berlīne, Vācija; Starptautiskā Godīgas spēles komiteja (CIFP), *Csörsz street 49-51*, 1124, Budapešta, Ungārija.  © UNESCO/OFCH/Agitos Foundation/WADA/ICSSPE/CIEPSS/CIFP 2019  ISBN: 978-92-3-100351-6  EAN: 9789231003516  */simboli/*  Šī publikācija ir pieejama brīvai piekļuvei saskaņā ar Attribution-ShareAlike 3.0 IGO (CC-BY-SA 3.0 IGO) licenci (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/igo/). Izmantojot šīs publikācijas saturu, lietotāji piekrīt ievērot UNESCO atklātās piekļuves repozitorija lietošanas noteikumus (http://www.unesco.org/open-access/terms-use- ccbysa-en).  Šajā publikācijā izmantotie apzīmējumi un materiāla noformējums nenozīmē, ka UNESCO pauž jebkādu viedokli par jebkuras valsts, teritorijas, pilsētas vai apgabala vai to iestāžu juridisko statusu vai par to ierobežojumu vai robežu noteikšanu.  Šajā publikācijā paustās idejas un viedokļi ir autoru personīgie uzskati; tie ne vienmēr ir UNESCO idejas, un Organizācija neuzņemas ar tiem saistītās saistības.  Drukāts Apvienotajā Karalistē/*Thomas & Trotman Design*  Vāka fotogrāfija, grafiskais dizains, vāka noformējums, ilustrācijas, formatējums: *Thomas & Trotman Design*   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Pateicības:**  „Agitos” fonds, Starptautiskajā Godīgas spēles komiteja (IFPC), Starptautiskajā Sporta zinātnes un fiziskās audzināšanas padome (ICSSPE), Kultūras un mantojuma olimpiskais fonds (OFHC), Apvienoto Nāciju Izglītības, zinātnes un kultūras organizācija (UNESCO) un Pasaules Antidopinga aģentūra (WADA) vēlas izteikt atzinību šiem un daudziem citiem cilvēkiem, kas šeit nav pieminēti:   |  |  | | --- | --- | | Amapolai Alamai *(Amapola Alama)*  Kenam Blekam *(Ken Black)*  Atīlio Karraro *(Attilio Carraro)*, Ērikai Gobi *(Erica Gobbi)* un AIESEP pētniecības grupai  Leai Klerē *(Léa Cleret)*  Tonijam Kaningemam *(Tony Cunningham)*  Anai de Azevedu *(Ana De Azevedo)*  Marslēnam Dalī *(Marcellin Dally)*  Detlefam Dimonam *(Detlef Dumon)*  Evai Efrlei *(Eva Erfle)*  Mikēlei Geritī *(Michèle Garrity)* | Jeno Kamuti *(Jeno Kamuti)*  Robam Kēleram *(Rob Koehler)*  Danielam Kēsegi *(Daniel Koszegi)*  Nensijai Maklenanai *(Nancy McLennan)*  Keitlinai Madžai *(Kaitlyn Mudge)*  Ralukai Petrei-Sandorai *(Raluca Petre-Sandor)*  Aleksandram Šišlikam *(Alexander Schischlik)*  Kaho Šinoharai *(Kaho Shinohara)*  Elizabetei Slaiterei-Metjū *(Elizabeth Sluyter-Mathew)*  Erinai Tedfordai *(Erin Tedford)*  Dženiferai Vongai *(Jennifer Wong)* | | **UNESCO asociēto skolu tīkla dalībniekiem, kas izmēģināja materiālu:**  Bangladešai  Brazīlijai  Bulgārijai  Kubai  Ekvatoriālajai Gvinejai  Francijai  Grieķijai  Laosai  Libānai  Meksikai  Nigērijai  Spānijai  Ukrainai |   *Pieminot Mārgaritu Tolbotu (Margaret Talbot)* |

|  |
| --- |
| 1: SKOLOTĀJU CEĻVEŽA MĒRĶIS ...…………….………………………………………….4  2: PROJEKTA PAMATOJUMS ...………………………………………………………………5  3: PAMATVĒRTĪBAS  CIEŅA ...…………………………………………………………………………………………6  TAISNĪGUMS……………………………………………………………………………………6  IEKĻAUŠANA……….…….….…………………………………………………………………7  4: PERSONĪGĀS UN SOCIĀLĀS ATBILDĪBAS MODEĻA MĀCĪŠANA ………….……….8  5: MĀCĪŠANAS STRATĒĢIJAS………………………………………………………………10  6: NOVĒRTĒJUMS  FORMATĪVAIS UN SUMMATĪVAIS NOVĒRTĒJUMS …………………….….………….13  PORTFEĻI………………………………………………………………….….……………….14  KVALITATĪVIE NOVĒRTĒJUMI…………………………………………………………….15  7: ATSAUCES………………………………………………………………………………….19 |

1: SKOLOTĀJU CEĻVEŽA MĒŖKIS

|  |
| --- |
| Izmēģinājuma posms ‒ Valdības modeļa vidusskola, Džikvoji, Abudža, Vidējās izglītības padome, FCT, Abudža. © Žozefīna Udonsi (*Government Model Secondary School, Jikwoyi, Abuja*, *Secondary Education Board, FCT, Abuja.* ©*Josephine Udonsi*) |
| SKOLOTĀJA CEĻVEŽA MĒRĶIS IR SNIEGT AKADĒMISKU ATBALSTU TIEM, KURI MEKLĒ PAPILDU NORĀDĪJUMUS VAI IDEJAS, IEVIEŠOT SPORTA VĒRTĪBAS KATRĀ KLASES MĀCĪBU PROGRAMMĀ. |
| Šeit jūs atradīsiet detalizētu informāciju par projekta pamatojumu, pamatvērtībām, mācību modeli, kas tika izmantots mācību līdzekļa izstrādei, aktivitāšu kartēs izmantotajām mācību stratēģijām un vērtēšanas metodēm, kuras var izmantot gan mācību laikā, gan pēc tām. |

2: PROJEKTA PAMATOJUMS

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| AGITOS fonds | Godīga spēle | ICSSPE |
| KULTŪRAS UN MANTOJUMA OLIMPISKAIS FONDS | UNESCO  Apvienoto Nāciju Izglītības, zinātnes un kultūras organizācija | Pasaules Antidopinga aģentūra  Spēlē godīgi! |
| PROJEKTS SĀKĀS AR IZGLĪTĪBAS PARTNERĪBAS IZVEIDOŠANU STARP SEŠĀM STARPTAUTISKĀM ORGANIZĀCIJĀM:  „Agitos” fonds, Starptautiskā Godīgas spēles komiteja (IFPC), Starptautiskā Sporta zinātnes un fiziskās audzināšanas padome (ICSSPE), Kultūras un mantojuma olimpiskais fonds (OFHC), Apvienoto Nāciju Izglītības, zinātnes un kultūras organizācija (UNESCO) un Pasaules Antidopinga aģentūra (WADA). Partnerība izveidojās, jo tās dažādie dalībnieki apzināja kopēju vēlmi un interesi skolās veicināt uz vērtībām balstītu izglītību. Tāpēc viņi aicināja pētījumu grupu no *Association Internationale des Écoles Supérieures d'Éducation Physique* (AIESEP) veikt literatūras apskatu un sākt tāda resursa izveidi, kas palīdzētu ienest šīs vērtības viņu klasēs.  Pārskatot pieejamo informāciju, tika atklāts, ka fiziskajai izglītībai un sportam ir potenciāls“... veicināt tādas vērtības kā godīga spēle, vienlīdzība, godīgums, izcilība, apņemšanās, drosme, komandas darbs, likumu un likumu ievērošana, cieņa pret sevi un citiem, kopienas gars un solidaritāte, kā arī jautrība un izpriecas” (UNESCO, 2015). Atzīstot šo potenciālu, Izglītības partnerība nolēma izmantot sportu un tā pozitīvās vērtības kā sava mācību līdzekļa kontekstu.  Pēc izpētes grupas sākotnējā atkārtojuma mācību līdzekli rediģēja un pielāgoja partneri, recenzenti un mācību programmu eksperti, kā rezultātā tas tika pārveidots par starptautiski piemērotu, dinamisku un saistošu līdzekli skolotājiem un viņu skolēniem.  Jūsu rokās esošais mācību līdzeklis ir auglis, ko radīja partnerības vēlme veicināt uz vērtībām balstītas izglītības ieviešanu. Tas ir izstrādāts, lai **palīdzētu skolotājiem viņu pūlēs iemācīt bērniem sporta vērtības ‒ cieņu, taisnīgumu un iekļaušanu, izmantojot uz kustību balstītas, saistošas aktivitātes klasē**, un sniegt skolēniem savstarpēji nododamas prasmes, ar kuru palīdzību tie spēs pieņemt pareizus lēmumus un rīkoties pareizi arī ārpus skolas telpām. | | |

3: PAMATVĒRTĪBAS

|  |
| --- |
| CIEŅA  Kembridžas vārdnīca lietvārdu „cieņa” definē šādi:  • pieklājība, gods un rūpība pret kādu vai kaut ko, kas tiek uzskatīts par svarīgu;  • sajūta, ka kaut kas ir pareizi vai svarīgi, un to nevajadzētu mēģināt mainīt vai tam kaitēt;  • sajūta, ko parādāt, pieņemot, ka citas paražas vai kultūras atšķiras no jūsu, un izturieties pret tām tādā veidā, kas neaizskar. (*Respect*, 2019.).  UNICEF (2007.) norāda, ka ikvienam bērnam ir tiesības „saņemt cieņu pret viņu vai pret viņa cieņas aizsardzību un būt drošam, ka viņa/viņas vispārējās cilvēktiesības tiks ievērotas izglītības sistēmā”. Šis mācību līdzeklis apskata cieņu dažādos kontekstos: cieņa pret sevi, citiem, noteikumiem, varasiestādēm un vidi. Sports tiek izmantots kā piemērs, lai veicinātu cieņpilnu izturēšanos, jo bieži vien tieši sporta vide ir vieta, kur satiekas cilvēki ar atšķirīgu etnisko, sociālo, kultūras, reliģisko un politisko izcelsmi, un kur cilvēkiem tiek dota iespēja labāk iepazīt vienam otru un dalīties pieredzē.  TAISNĪGUMS  Taisnīgums parasti tiek definēts kā „pieņēmums, ka starp cilvēku grupām nav novēršamu vai labojamu atšķirību, neatkarīgi no tā, vai šīs grupas ir noteiktas sociāli, ekonomiski, demogrāfiski vai ģeogrāfiski” (PVO, 2008.)\*. Tādēļ var uzskatīt, ka taisnīgums nodrošina, ka personīgie un sociālie apstākļi nav šķērslis sasniegumiem (piemēram, nodrošinot, ka tiek sniegta pieeja skolai tiem, kuri nevar finansiāli atļauties apmeklēt skolu). Tādēļ varētu būt nepieciešams noteikt priekšrocības atsevišķām personām vai personu grupām, lai viņus nostādītu „vienlīdzīgu iespēju apstākļos”. Piemēram, var būt nepieciešams nodrošināt finansējumu ģimenēm ar zemu ienākumu līmeni, lai viņu bērni varētu apmeklēt skolu. Vai arī, var būt nepieciešams atbalstīt meitenes un izveidot politiku, lai viņas saņemtu tādas pašas iespējas iegūt izglītību kā zēni. Šāda rīcība būtu taisnīga un godīga pret šīm grupām. Saskaņā ar UNESCO (2014.) „dzimumu līdztiesība ir mērķtiecīgi pasākumi, kas bieži nepieciešami, lai kompensētu vēsturiskos un sociālos apstākļus, kas neļauj sievietēm un vīriešiem būt vienlīdzīgiem. Šie pasākumi (pagaidu īpašie pasākumi), piemēram, apstiprinoša rīcība, lai nodrošinātu vienādu iznākumu, var būt nepieciešama atšķirīga attieksme pret sievietēm un vīriešiem. Taisnīgums noved pie vienlīdzības. Dzimumu līdztiesība attiecas uz sieviešu un vīriešu, kā arī meiteņu un zēnu vienlīdzīgām tiesībām, pienākumiem un iespējām. Tas nozīmē, ka tiek ņemtas vērā gan sieviešu, gan vīriešu intereses, vajadzības un prioritātes, atzīstot dažādu sieviešu un vīriešu grupu dažādību. ”  Šī mācību līdzekļa mērķis ir palīdzēt bērniem izprast vienlīdzības jēdzienu, lai tie visu mūžu varētu izturēties taisnīgi. Partnerība ir ieinteresēta palīdzēt jauniešiem piešķirt vārdam „atšķirība” jaunu nozīmi, jo veids, kā tiek interpretēts vārds „atšķirība”, ir nodrošināšanas, pieejamības un iespēju vienlīdzības atslēga. Pārāk bieži „atšķirības” tiek uzskatītas par grūtībām vai problēmām, kurām nepieciešams risinājums, tomēr tās vajadzētu uzskatīt par esamības stāvokli, kas ir pelnījis atzīšanu un pieņemšanu (*Penney*, 2002.)  IEKĻAUŠANA  Iekļaušanu saistībā ar izglītību var definēt kā:  procesu, kurā tiek apzināta un risināta visu bērnu, jauniešu un pieaugušo vajadzību daudzveidība, palielinot līdzdalību mācību gaitās, kultūrās un sabiedrībā, kā arī samazinot un novēršot atstumtību izglītībā un saistībā ar to. Šis process iekļauj izmaiņas un pielāgojumus saturā, pieejās, struktūrā un stratēģijās ar kopēju vīziju, kas aptver visus bērnus attiecīgajā vecuma diapazonā, un pārliecību, ka vispārējās mācību sistēmas pienākums ir izglītot visus bērnus (UNESCO, 2005.).  Iekļaujoša izglītība ir tāda izglītība, kas ir pieejama un sasniedzama visiem. Tā pieņem dažādību un ļauj katram skolēnam gūt panākumus savā veidā. UNESCO (2006.) uzsver, ka iekļaušana ir process un tas jāuzskata par nebeidzamiem meklējumiem, lai atrastu labākus veidus, kā reaģēt uz dažādību; ka tas attiecas uz šķēršļu noteikšanu un likvidēšanu; tas rūpējas par visu skolēnu klātbūtni, līdzdalību un sasniegumiem; un pievērš īpašu uzmanību tām izglītojamo grupām, kurām var draudēt marginalizācija, atstumtība vai potenciālo iespēju neīstenošana.  Starptautiskajā sabiedrībā ir konstatēts, ka noteiktas bērnu kategorijas ir pakļautas atstumtības riskam, it īpaši attiecībā uz skolas pabeigšanu un pieņemšanu vietējā sabiedrībā. Pie šādām kategorijām pieder bērni, kuri dzīvo nabadzībā un nomaļās lauku kopienās, meitenes, bērni, kurus skārusi AIDS, bērni, kuri strādā algotu darbu vai ir uzņēmušies mājas darbus, bērni no etnisko minoritāšu grupām, bērni konfliktu skartajās valstīs un bērni ar invaliditāti (UNESCO, 2008.). Apvienoto Nāciju Organizācija (2008.) īpaši piemin cilvēkus ar invaliditāti un paskaidro, ka viņu integrācijas trūkums liedz šiem cilvēkiem iespējas un bieži vien nolemj viņus, un bieži vien arī viņu ģimenes, sliktai dzīves kvalitātei. Šāds iekļaušanas trūkums atspoguļo zaudēto sabiedrības potenciālu, jo taisnīgākos un iekļaujošākos apstākļos šie indivīdi varētu piedāvāt nozīmīgāku sociālo, ekonomisko un kultūras ieguldījumu. Partnerība uzskata, ka tas attiecas uz visiem tiem, kuriem draud atstumtība, un tāpēc ir izvēlējusies iekļaušanu kā šī mācību līdzekļa pamatvērtību.  Iekļaušana ir cieši saistīta ar taisnīgumu. Abas šīs vērtības ir nozīmīgas, lai pārvarētu atšķirības, cenšoties piešķirt vienādas tiesības visiem ‒ neatkarīgi no individuālajām īpašībām. |

4: PERSONĪGĀS UN SOCIĀLĀS ATBILDĪBAS MODEĻA MĀCĪŠANA

|  |
| --- |
| Informatīvais līdzeklis „Sporta vērtības katrā klasē” tika izveidots, balstoties uz holistisku, uz skolēnu vajadzībām vērstu mācību programmu, kas plašāk zināma kā Dona Helisona „Personiskās un sociālās atbildības modeļa pasniegšana” (*Teaching for Personal and Social Responsibility Model* ‒ TPSR). Īsāk sakot, TPSR ir mācību plāns un instrukciju modelis, kas izveidots vairāk nekā 40 gadus ilgu praktisko darbību un pētījumu laikā (*Hellison*, 2011.). Šis modelis paredz fizisko aktivitāšu iesaistīšanu mācību procesā, lai iemācītu prasmes, kas nepieciešamas ikdienas dzīvē un rosinātu vispārēju pozitīvu jaunatnes attīstību (*Hellison et al.*, 2000.), un to var izmantot jebkurā mācību kontekstā. Partnerība uzskata, ka šī pieeja ir praktiska izvēle uz ko balstīt šo līdzekli, jo tā mērķis ir palīdzēt skolotājiem viņu pūlēs mācīt un nodot pamatvērtības katrā klasē, izmantojot uz kustību balstītas aktivitātes.  TPSR modeļa pamatā ir kodols, kas pieļauj izmaiņas, lai skolotāji to varētu pārveidot tā, lai tas atbilstu izglītojamo vajadzībām konkrētās mācību programmās. Modelis tiek izmantots izglītības kontekstā, lai palīdzētu skolēniem mācīties būt atbildīgiem klasē, skolā, mājās un sabiedrībā. Tas tiek darīts, rūpīgi izstrādājot mācību uzdevumus, kas skolēniem mācību procesa gaitā uzliek arvien lielāku atbildību, novirzot ievērojamu lēmumu pieņemšanas daļu no skolotāja uz skolēnu. Modelis veicina gan individuālo, gan sociālo atbildību, dodot skolēniem iespēju kļūt atbildīgākiem par savu rīcību un galu galā arī par savu dzīvi. Tas uzsver, ka personīgās labklājības sasniegšana nevar notikt bez centieniem un pašmērķīgas darbošanās, vienlaikus ņemot vērā, ka jebkurā situācijā nepieciešams cienīt apkārtējo cilvēku tiesības un sajūtas un rūpēties par citiem, lai nodrošinātu arī sociālo labklājību.  Helisons (2011.) šo rezultātu sasniegšanu izdala kā piecu līmeņu vai mērķu neformālu progresēšanu, lai palīdzētu gan skolotājiem, gan skolēniem apzināt savu uzvedību un koncentrēt savus centienus, virzoties uz vēlamajiem rezultātiem. Skolotāji var izmantot šos piecus līmeņus kā sistēmu, lai plānotu mācību procesu, mācītu skolēnus un novērtētu skolēnu rezultātus. Katru līmeni raksturo noteikts skolēnu uzvedības kopums, kas attēlots **1. tabulā**. Partnerība uzskata, ka šos līmeņus var izmantot tādus, kādi tie ir, vai pielāgot, lai palīdzētu skolotājiem novērtēt skolēnu sekmes. Skolotāji var izvēlēties izmantot šo tabulu kā summatīvu vērtējumu (t.i., moduļa beigās) vai kā formatīvu vērtējumu (t.i., moduļa laikā), lai novērtētu skolēnu progresu un ziņotu par to. |

1. TABULA:

Atbildības līmeņu komponenti (pieņemti no *Hellison,* 2011.).

|  |  |
| --- | --- |
| 1. **Cienīt citu cilvēku tiesības un jūtas**   Skolēns, iespējams, nav pilnībā iesaistījies mācību procesā, tomēr pietiekami kontrolē savu uzvedību, lai nepārkāptu apkārtējo tiesības iegūt zināšanas. Skolēns dažreiz iesaistās mācību procesā, tomēr bieži nepilda paredzēto uzdevumu, viņam ir nepieciešami uzvedinājumi un atgādinājumi, viņš nespēj izpildīt visus uzdevumus un pilda tos tikai tad, kad pats to vēlas. | 1. **Centieni un sadarbība**   Skolēns aktīvi iesaistās mācību priekšmetā un vēlas izmēģināt jaunas aktivitātes. Skolēnam ir interese mācīties un pilnveidoties, bet viņam ir nepieciešamas pozitīvas uzvedības norādes un atgādinājumi, norādījumi un uzraudzība. |
| 1. **Pašmērķība**   Skolēns vēlas mācīties patstāvīgi un arvien vairāk uzņemas atbildību par savu rīcību. Skolēns ir pašmotivēts, izrāda pozitīvu attieksmi, pēc vajadzības veic uzdevumus un apgūst jaunas prasmes bez skolotāja norādījumiem. | 1. **Palīdzība citiem un vadība**   Skolēns paplašina savu atbildības līmeni, sadarbojoties, sniedzot atbalstu, izrādot rūpes un palīdzot citiem. Skolēnam rūp citi, un viņš vēlas strādāt kopā ar ikvienu klasesbiedru. Skolēns ir iejūtīgs pret citu vajadzībām un vēlas visiem palīdzēt. |
| 1. **Nodošana**   Skolēns paplašina savu atbildības līmeni, sadarbojoties, sniedzot atbalstu, izrādot rūpes un palīdzot citiem gan klasē, gan ārpus tās (t.i., mājās un sabiedrībā). | RŪPĪGS  IZPALĪDZĪGS  IEDVESMOJOŠS |

5: MĀCĪŠANAS STRATĒĢIJAS

|  |
| --- |
| Šis mācību līdzeklis ir vērsts uz skolēnu orientētu pieeju mācīšanai, kas skolēnus atzīst par unikālām personībām, kuras mācās dažādos veidos un ienes klasē savu izpratni, prasmes un vajadzības (*Wright et al.*, 2004.). Pēc Makinernija (*McInerney)* un Makinernija (2002.) domām, šajās pieejās ir „fokusa maiņa no tā, ko skolotājs var darīt, lai ietekmētu mācīšanos, uz to, ko izglītojamais dara kā aktīvs iesaistītais mācību procesā”. Šīm konstruktīvajām pieejām ir šādas iezīmes:  • galvenais uzsvars uz izglītojamo;  • uzsvars uz to, cik svarīga ir aktīva skolēnu iesaistīšanās un mācību process, nevis noteikts rezultāts;  • mācīšanās pieredze, kas balstīta uz skolēnu reālās dzīves pieredzi;  • uzsvars uz vienaudžu komunikācijas nozīmi;  • pārskats par individuālajām atšķirībām, strukturējot mācību pieredzi (49. lpp.).  Ko tas praktiski nozīmē? Kādas metodes skolotājiem vajadzētu pielietot, lai efektīvi īstenotu uz skolēniem vērstu pieeju? **Sporta vērtības katrā klasē ir vērstas uz aktīvās mācīšanās stratēģijām kā veidu, kā veicināt praktiskas, reālas mācīšanās pieredzi**. Aktīvā mācīšanās iekļauj visas aktivitātes, kurām ir kopīgs elements ‒ iesaistīt skolēnus lietu darīšanā un likt tiem domāt par lietām, ko tie dara (*Bonwell & Eison*, 1991.). Šāda veida aktivitātes var veikt klasē un ārpus tās, individuāli vai grupās, ar tehnoloģiju palīdzību vai bez tām. Izmantojot aktīvās mācīšanās stratēģijas, skolotāji vairāk laika pavada dziļas mācīšanas apguvei, veicinot patiesu izpratni un noderīgas prasmes. Tāpat kā visās uz skolēna attīstību vērstajās pieejās, šādu stratēģiju izmantošanas ieguvumi ir uzlabotas kritiskās domāšanas prasmes, pastiprināta jaunas informācijas saglabāšanas un nodošanas spēja, lielāka motivācija un uzlabotas savstarpējo attiecību prasmes (*Eison*, 2010.). Nākamajās lappusēs ir uzskaitītas aktīvās mācīšanās stratēģijas, kuras tiek izmantotas aktivitāšu kartēs. |

AKTIVITĀŠU KARTĒS IZMANTOTĀS AKTĪVĀS MĀCĪŠANĀS STRATĒĢIJAS

|  |  |
| --- | --- |
| SPĒLES  Spēles ļauj skolēniem **fiziski iesaistīties** mācību procesā, un tās ir īpaši piemērotas gadījumos, kad jāapgūst fiziskās prasmes. Tās ir piemērotas arī tad, ja ir jāmāca abstrakti jēdzieni, piemēram, vērtības, jo tie ļauj skolēniem fiziski izjust nemateriālas lietas, piemēram, **sadarbību, vadību, komunikācijas metodes**, un pārdomāt šos procesus. Turklāt skolēni spēles bieži uztver kā jautru nodarbību, kas atrauj viņus no tradicionāliem vai tipiskiem mācību uzskatiem, **palielinot viņu motivāciju piedalīties** un tādējādi palielinot arī iesaistīšanās iespējamību. | |
| PĀRDOMAS  Pārdomas mudina skolēnus iedziļināties mācību priekšmetā un pievērsties tam, ko viņi patiesībā domā par jēdzienu vai aktivitāti. Šī stratēģija palīdz **attīstīt augstākas pakāpes domāšanu un metakognīciju**, jo tā liek skolēniem attīstīt izpratni par viņu izpratnes līmeni. Bieži vien pārdomu laikā skolēniem var rasties jēgpilni jautājumi vai arī apziņa, ka viņu izpratnes līmenis ir zemāks par vēlamo, kas mudinās viņus meklēt palīdzību. Pārdomas var rasties visas mācību stundas laikā, tomēr bieži ir lietderīgi aktivitātes beigās sniegt papildu laiku pārdomām, lai noskaidrotu, vai skolēniem ir nepieciešama papildu informācija par sniegto materiālu. Skolēnu pārdomas var rosināt ar skolotāja uzdotiem jautājumiem, un skolēni var atbildēt rakstiski vai vienkārši apdomājot atbildi. Pēc tam ar savām pārdomām var dalīties ar skolotāju, ar citiem skolēniem, ar ģimenes locekļiem vai vienkārši paturēt tās pie sevis. | DISKUSIJAS GRUPĀS  Diskusijas ļauj skolēniem un skolotājiem apmainīties ar viedokļiem. Tās iekļauj **ideju, pieredzes, faktu un viedokļu apmaiņu** par uzdoto tēmu un veicina kritisko domāšanu, liekot skolēniem ieklausīties savos klasesbiedros un apsvērt to atbildes. Lielu grupu diskusijas ir noderīgas, lai noskaidrotu vairākuma uzskatus vai pārpratumus, lai gan maz ticams, ka visi skolēni varēs paust savu viedokli, ņemot vērā lielo grupu un laika ierobežojumus. Mazu grupu diskusijas ir noderīgas, lai veicinātu individuālu personu līdzdalību un nodrošinātu daudzu viedokļu sadzirdēšanu, lai gan skolotāji nevar piedalīties visās sarunās vienlaicīgi. Grupas diskusijas var ierosināt gan skolotāji, gan skolēni, tomēr skolotājiem ir jāuzrauga diskusijas, lai saglabātu pozitīvu un iekļaujošu vidi. |

|  |
| --- |
| GADĪJUMU IZPĒTE  Gadījums ir patiess vai iedomāts stāsts, kas raksturo cilvēku, problēmu vai situāciju, un kuru ir paredzēts analizēt un pārdomāt. Skolēniem parasti tiek nolasīts gadījuma apraksts vai tiek sniegta informācija, kurai seko virkne jautājumu vai apgalvojumu, ko apdomāt. Sarežģītu gadījumu izpēte iekļauj jautājumus, uz kuriem nav viegli atbildēt, un **veicina kritisko domāšanu un attīsta problēmu risināšanas prasmes**. Kad skolēni, apskatot sniegto informāciju, pielieto savas esošās zināšanas, viņu zināšanas kļūst arvien autentiskākas, jēgpilnākas un nododamas tālāk, jo skolēni tagad prot saskatīt, kā tās iederas reālajā dzīvē. |
| LOMU SPĒLES  Lomu spēlē tiek uzvesta īsa teatrāla epizode, kurā skolēni tēlo vai izliekas par personāžiem. Lomu spēles ir visefektīvākās, ja visi skolēni ir aktīvi iesaistījušies ainas atveidošanā un katram ir nozīmīga loma. Vislabāk to iespējams sasniegt, sadalot skolēnus mazās grupās. Lomu spēles mērķis ir panākt, lai skolēni apsvērtu un izjustu, kā jūtas viņu varonis, un pēc tam spētu izmantot šo informāciju, apdomājot reālās dzīves situācijas un tādējādi **attīstītu empātiju**. Lomu spēles ļauj skolēniem arī iegūt labāku izpratni par mācību materiālu, izmēģinot un atkārtojot svarīgu informāciju un iedziļinoties saturā. |
| IDEJU JAUNRADE  Ideju jaunrade ir grupu darba tehnika, kuru var izmantot, lai atrastu risinājumu konkrētai problēmai, apkopojot skolēnu spontānās idejas. To bieži izmanto, lai uzsāktu strukturētāku darbību, un tāpēc to bieži veic mācību stundas sākumā. Šīs stratēģijas galvenās priekšrocības ir **iespēja apkopot visdažādākās idejas** un **samazināt sociālo nepārliecinātību**, it īpaši attiecībā uz skolēniem, kuriem trūkst pārliecības, jo visas idejas tiek pieņemtas un pierakstītas. Skolotājiem jāatceras izmantot rīcības brīvību un pieņemt tikai cieņpilnas atbildes. Skolotāji var publicēt pārdomu sarakstus, un tad skolēni tos var pielietot turpmākajā mācību procesā. Piemēram, sarakstus var izmantot, lai palīdzētu skolēniem atbildēt uz jautājumiem, rakstīt pārdomas, rakstīt īsus stāstus utt. |

6: NOVĒRTĒJUMS

|  |
| --- |
| VĒRTĒŠANA IR PROCESS, KAS IR SVARĪGS GAN SKOLOTĀJIEM, GAN SKOLĒNIEM, JO TĀ ĻAUJ NOVĒRTĒT REZULTĀTUS UN SECINĀT VAI MĀCĪBU PROCESS IR BIJIS VEIKSMĪGS. VĒL SVARĪGĀK IR TAS, KA EFEKTĪVA VĒRTĒŠANA UZLABO TURPMĀKO SKOLĒNU MĀCĪBU PROCESU, JO TĀ VEICINA PĀRDOMAS UN ITERĀCIJU, KĀ ARĪ IZAUGSMI UN ATTĪSTĪBU.  Lai efektīvi veicinātu mācīšanos, vērtēšanu ir ieteicams parādīt skolēniem un pārliecināties, ka skolēni tos izprot. Vērtējumā jāiekļauj atgriezeniskā saite, ko var izmantot, lai veiktu izmaiņas, un vērtēšana jāveic pietiekami bieži, lai varētu redzēt izaugsmi. Turklāt ir jānovērtē gan skolotāju, gan skolēnu sniegumi, jo tas sniegs pilnīgāku priekšstatu par mācību stundas vai moduļa stiprajām pusēm un grūtībām. Vēl viens vērtēšanas ieguvums ‒ tā ļauj skolotājiem aizstāvēt savas mācību programmas, ja tās tiek apšaubītas. Ja ir pamanāms, ka skolēni apgūst jaunas prasmes, visticamāk, sekos atbalsts arī no skolas administrācijas un vecāku puses. Šie ir daži no punktiem, kas jāņem vērā, ieviešot savā darbā vērtēšanu.  FORMATĪVAIS UN SUMMATĪVAIS NOVĒRTĒJUMS  Lai vērtēšana būtu visefektīvākā, tai jānotiek ar vairākiem intervāliem, lai varētu novērtēt patieso izaugsmi un skolotāji varētu precīzi saprast, vai skolēni izprot mācīto. Vērtēšana var būt gan formatīva, gan summatīva.  **Formatīvie novērtējumi** tiek veikti visas aktivitātes vai nodaļas izpildes laikā, un tie ļauj skolotājiem noteikt skolēnu mācību vajadzības un pēc tam tās risināt. Parasti šeit tiek sniegts daudz atsauksmju un skolēniem var tikt dota iespēja pārdomāt savu darbu.  **Summatīvie novērtējumi** tiek sniegti aktivitātes vai moduļa beigās, un tie pēc būtības ir noslēdzoši. Šie novērtējumi parasti ir tie, kurus sniedz vadītājiem un vecākiem.  \* **Piezīme par summatīvajiem novērtējumiem:** Ir svarīgi atcerēties un atgādināt skolēniem un vecākiem, ka mācīšanās ir nepārtraukts process visa mūža garumā. Kad viens uzdevums ir apgūts, tiek uzsākts nākamais un skolēns atkal atgriežas sākuma izpratnes līmenī. Piemēram, kad bērns piedzimst, tas uzsāk ceļu, lai iemācītos kustēties. Laika gaitā viņš iemācās staigāt. Bet tad, lai būtu prasmīgāks kustībā, tam jāsāk mācīties lēkt un kāpt. Lai arī bērns ir jau gandrīz profesionāls staigātājs, viņš ir tikai iesācējs lēkšanā un kāpšanā. Ar laiku bērns iemācīsies arī šīs prasmes, bet tad iepazīsies ar citām vēl neapgūtām prasmēm, piemēram, mešana un ķeršana. Galu galā ir svarīgi saprast, ka cilvēki mācās visu mūžu un šis ceļojums nekad nebeidzas. Kaut arī tiek saņemts summatīvs novērtējums, tas nenozīmē, ka mācīšanās par šo tēmu ir beigusies vai ka vairs nav iespējams attīstīties vai uzzināt vairāk par šo tēmu. Skolēniem vienmēr vajadzētu būt pieejamām iespējām progresēt mācībās, neatkarīgi no priekšmeta vai uzdevuma. Lai gan jums kā skolotājam, iespējams, būs jāveic gaidāmā ziņojuma apkopojošs novērtējums, esiet atvērts un ļaujiet skolēniem pārskatīt sniegtās atsauksmes un uzdot papildu jautājumus. |

PORTFEĻI

|  |
| --- |
| Lai šī mācību līdzekļa ietvaros efektīvi novērtētu skolēnu apguves līmeni, skolotājiem tiek ieteikts izmantot daudzkomponentu vērtēšanas portfeli. Līdztekus skolēnu mācīšanās atbalstam portfeļi ir arī lielisks rīks, lai uzlabotu saziņu starp visām ieinteresētajām personām: skolotājiem, skolēniem, vecākiem un vadītājiem, kā arī saglabātu skolotāju un skolēnu atbildību par pierādījumu vākšanu un mācīšanās demonstrēšanu.  Daudzkomponentu vērtējuma portfelī iekļauta gan skolotāja, gan skolēnu sniegtā informācija.  Portfeļa **skolotāja daļā** var iekļaut informāciju par izpildītām aktivitāšu kartēm, kā arī skolēnu darba paraugus un skolēnu izpratnes/norādījumu novērtējumus, kas var palīdzēt skolotājiem uzlabot viņu prasmes un paņēmienus turpmākajā mācību procesā un veicināt arī skolotāju izaugsmi.  Stāstījuma daļā skolotāji var pārdomāt un aprakstīt to, kas mācību procesā izdevās tā, kā paredzēts, kas neizdevās, un to, kā mācību procesu varētu uzlabot, lai skolēni labāk saprastu saturu. Šī pašnovērtējuma struktūra var būt līdzīga **1. tabulā** redzamajai novērojumu lapai. Tā vietā, lai rakstītu skolēnu vārdus, skolotāji var norādīt izmantotās aktivitātes kartes nosaukumu vai numuru.  Attiecībā uz skolēnu darbu ir svarīgi iekļaut virkni dažādu piemēru – gan veiksmīgākus, gan neveiksmīgākus, lai būtu iespējams labāk novērtēt kopējo apguves situāciju klasē. Tos var sakārtot digitālās mapēs vai fiziskā mapītē un tos var papildināt ar skolotāja komentāriem, aprakstot veidus, kā uzlabot aktivitātes vai mācību metodes nākotnē.  Skolēni var vēl vairāk papildināt skolotāja nodaļu portfelī, sniedzot izpratnes vai pamācības novērtējumus, mācību stundu novērojumus un personīgās pārdomas. Izpratnes novērtējumu stundas beigās var veikt ātri, aicinot skolēnus aizvērt acis un nolaist galvu, lai viņu vērtējumi būtu privāti un pacelt īkšķus uz augšu („Es saprotu”), uz sāniem („Es laikam saprotu, tomēr gribētu iegūt papildu informāciju”) vai uz leju („Es nesaprotu”). Ja vairākums skolēnu pagriež īkšķi uz sāniem vai uz leju, skolotājs saprot, ka mācību stunda nav bijusi veiksmīga un ka tematu ir nepieciešams pārskatīt un atkārtot. Skolēni mācību stundu novērojumus un personīgās pārdomas var sniegt verbāli un skolotāji var tos pierakstīt, apjautājot skolēnus pa vienam. Tāpat skolēni var arī tos sniegt, norādot vārdu vai pat anonīmi, lai varētu brīvāk un atvērtāk dalīties patiesajās sajūtās.  Vēl viens veids, kā apkopot atsauksmes, ir uzaicināt kādu no skolas administrācijas novērot klasi un lūgt to sniegt mutiskus vai rakstiskus novērojumus.  Lai uzlabotu skolotāja portfeli, var arī iekļaut fotoattēlus vai video, kas parāda darbu stundās. Attēlos būs redzams jebkāds teksts, diagrammas vai ilustrācijas uz tāfeles, bet video var būt skolotāja norādījumi un/vai skolēnu izpildījums, jo abi šie pasākumi sniegtu informāciju turpmākai darbībai.  **Skolēnu daļā** var iekļaut novērtējumu apkopojumu un katra individuālā skolēna darbu klasē, to var apkopot visā informatīvā līdzekļa pielietošanas laikā un tādējādi attēlot skolēnu izaugsmi un izmaiņas laika gaitā.  Iekļaujamo novērtējumu veidu apraksti ir atrodami nākamajā sadaļā „Kvalitatīvie novērtējumi”. |

KVALITATĪVIE NOVĒRTĒJUMI

|  |  |
| --- | --- |
| Ņemot vērā aktivitāšu kartēs iekļauto mācību mērķu raksturu, ieteicams, lai novērtējumi būtu kvalitatīvi. Kvalitatīvie novērtējumi ļauj skolotājiem apkopot un fiksēt detalizētus mācību pierādījumus. Tie ir piemēroti izaugsmes un pārmaiņu novērtēšanai, jo tie satur būtisku informāciju un piemērus tam, ko skolēns dara un piedzīvo. Turklāt, izmantojot šos paņēmienus, skolēni var aktīvi piedalīties vērtēšanā un līdz ar to arī mācību procesā. Turpmāk ir uzskaitīti vairāki kvalitatīvās novērtēšanas paņēmieni. | |
| **NOVĒROJUMU PIERAKSTA LAPAS**  Skolotāji novērojumu pieraksta lapas izmanto, lai pierakstītu novērojumus un aprakstītu domas par skolēnu uzvedību. Tie var būt noderīgi, lai uzraudzītu izmaiņas ikdienas uzvedībā, ko ir izraisījusi šajā mācību līdzeklī iekļauto vērtību apguve. Novērojumus var pierakstīt mācību stundas laikā vai pēc tās, kā arī tos var organizēt, izveidojot diagrammu ar skolēnu vārdiem kreisajā pusē un lieliem laukumiem blakus labajā pusē, kā redzams **1. tabulā**. Šāda tabula arī nodrošina to, ka par katru skolēnu tiek sniegti komentāri. | **PAŠNOVĒRTĒJUMS**  Pašnovērtējums ir efektīvs veids, kā novērtēt skolēnu sniegumu afektīvā jomā (t.i., izglītojošās aktivitātes, kurās tiek runāts par skolēnu motivāciju, attieksmi, emocijām un vērtībām). Tas ļauj skolēniem ieskatīties sevī un attīstīt izpratni par savām personiskajām īpašībām, vērtībām un attieksmi un sasaistīt tās ar ārējo izturēšanos, ko viņi demonstrē. Citiem vārdiem sakot, pašnovērtēšanas uzdevumi palīdz skolēniem atpazīt viņu izturēšanos un saprast, kāpēc viņi uzvedas noteiktā veidā. Pašnovērtējums var būt teksta vai skalas veidā. Skolēniem var lūgt aprakstīt viņu uzvedību, sajūtas vai mācību procesu saistībā ar noteiktu aktivitāti vai arī novērtēt sevi, apskatot virkni konkrētu apgalvojumu. Pašnovērtējuma paraugi ir sniegti **2. un 3. tabulā.** |
| **TEMATS**  Temats ir rokasgrāmata skolotājiem, kurā noteikti kritēriji, pēc kuriem tiks vērtēta skolēnu mācīšanās. Tematu var sagatavot režģa veidā, kur katrs kvadrāts apraksta atšķirīgu skolēnu apmācības līmeni ‒ no iesācēja līdz augstākajam līmenim. Temats jāizveido, pamatojoties uz mācīšanās mērķiem vai rezultātiem, un stundas vai moduļa sākumā tas jāizdala un jāpaskaidro tā, lai skolēni saprot kritērijus. Tāpat var izveidot tematu arī kopā ar skolēniem, lai tie būtu ieguldījuši savu artavu mācību un vērtēšanas procesā. Izmantojot tematu, skolēni mācību procesā var kļūt mērķtiecīgāki, kā arī uzņemties pašiniciatīvu, jo viņi precīzi saprot, kā tiks novērtēti. Temata paraugs ir sniegts **4. tabulā**. | **VIZUĀLIE DATI**  Izpildot portfeļa novērtējumu, var būt noderīgi iekļaut foto un video materiālus, kas palīdz skolotājiem dokumentēt skolēnu mācīšanos un progresu. Šādos materiālos var parādīt klases uzdevumus un aktivitātes, kas attēlo skolotāju un skolēnu iesaistīšanos un mācīšanos. Vizuālie materiāli piedāvā tūlītēju ieskatu mācību pieredzē un var būt noderīgi, lai informētu par pašnovērtējumu, jo skolēni var pārskatīt savu sniegumu un sniegt komentārus. |

**1. TABULA: NOVĒROJUMU PIERAKSTA LAPAS PARAUGS**

|  |
| --- |
| **Skolēna vārds:** *Piemēram, 1. skolēns* |
| **Novērojumi un komentāri:** |
| *Pirmā skolniece šodien demonstrēja lieliskas vadības prasmes, palīdzot organizēt savu grupu galvenajai aktivitātei. Viņa bija īpaši izpalīdzīga pret vienaudžiem, kuriem bija nepieciešams papildu atbalsts, lai saprastu uzdevumu.* |

|  |
| --- |
| **Skolēna vārds:** *Piemēram, 2. skolēns* |
| **Novērojumi un komentāri:** |
| *Otrais skolēns lielu daļu ievadaktivitātes* *laika pavadīja, tērzējot ar klasesbiedru, nevis pildot uzdevumu. Skolēna uzmanības trūkums izraisīja viņa nespēju piedalīties grupas diskusijā vai atbildēt uz viņam uzdotajiem jautājumiem.* |

**2. TABULA. PAŠNOVĒRTĒJUMA VĒRTĒŠANAS SKALAS PARAUGS**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Vārds:** | | **Datums:** | |
| **Lūdzu, novērtē savu personīgo uzvedību šodienas aktivitāšu laikā:** | | | |
|  | **Vienmēr** | **Dažreiz** | **Nekad** |
| Es ievēroju spēles noteikumus. |  | **˅** |  |
| Es strādāju sadarbībā ar saviem komandas biedriem, lai sasniegtu mūsu mērķi. | **˅** |  |  |
| Es ar cieņu izturējos pret pretinieku komandu. | **˅** |  |  |
| Es saglabāju pozitīvu attieksmi, kad guvām punktu. |  | **˅** |  |
| Es saglabāju pozitīvu attieksmi, kad pretinieki guva punktu. |  |  | **˅** |

**3. TABULA. STĀSTĪJUMA PAŠNOVĒRTĒJUMA PARAUGS**

|  |
| --- |
| **Vārds: Datums:** |
| Pārdomā savu šīs dienas mācīšanos un sniegumu, un atbildi uz šādiem jautājumiem: |
| Ko jūs darījāt šodienas nodarbībā? |
|  |
| Ko tu iemācījies šodienas nodarbībā? |
|  |
| Ko jūs turpināsiet darīt nākamajā nodarbībā? |
|  |
| Ko jūs varētu darīt citādi nākamajā nodarbībā? |
|  |
| Kā tu kopumā novērtētu savu līdzdalības līmeni šodien? |
|  |
| Kā tu kopumā novērtētu savu uzvedību šodien? |
|  |
| Vai ir kaut kas, ko tu vēlētos man pateikt turpmākai zināšanai? |
|  |
| **Piezīme**: Pēdējais jautājums dod skolēniem iespēju noteikt mācību vajadzības. Atbildēm uz šo jautājumu vajadzētu veicināt skolēna un skolotāja savstarpējo komunikāciju un izpratni. |

**4. TABULA. TEMATA PIEMĒRS**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Komandas darba vērtējums** | | | | |
|  |  | **Jāturpina darbs** | **Gandrīz galā** | **Mērķis sasniegts** |
| **Mācību mērķis** | **Skolēns spēj efektīvi komunicēt ar citiem.** | Skolēns nedalās savās domās un sajūtās vai arī nespēj izskaidrot savas domas un sajūtas citiem saprotamā veidā. | Skolēns spēj paust savas domas un sajūtas, bet bieži to dara nesakarīgi vai sarežģīti. | Skolēns spēj vienkārši izteikt savas domas un sajūtas citiem saprotamā veidā. |
| **Skolēns spēj efektīvi sadarboties ar dažādiem cilvēkiem.** | Skolēnam ir grūti strādāt ar citiem, viņš izvēlas strādāt vienatnē vai bieži nonāk domstarpībās. Skolēns nespēj dalīties atbildībā un nespēj panākt kompromisu. | Skolēns spēj strādāt kopā ar noteiktiem grupas dalībniekiem. Skolēns spēj dalīt atbildību un panākt kompromisu ar dažiem klasesbiedriem, bet ne ar visiem. | Skolēns spēj strādāt ar jebkuru klasesbiedru. Skolēns, ja nepieciešams, spēj dalīties atbildībā un panākt kompromisu. |
| **Skolēns spēj pieņemt konstruktīvas atsauksmes no citiem.** | Skolēnam ir grūti pieņemt konstruktīvas atsauksmes no citiem. Skolēns nespēj klausīties kritiku un nepiemēro to mācībām. | Skolēns spēj pieņemt konstruktīvas atsauksmes no dažiem, bet ne visiem grupas dalībniekiem. Atkarībā no kritikas skolēns var būt vairāk vai mazāk negatavs klausīties vai izmantot atsauksmes par viņu darbu. Skolēns ir daļēji atvērts izaugsmei un attīstībai. | Skolēns spēj pieņemt konstruktīvas atsauksmes no citiem. Skolēns novērtē un  izmanto atsauksmes, lai uzlabotu savu darbu un gūtu labumu no mācīšanās. Viņa galvenais mērķis ir attīstīties. |

**7: ATSAUCES**

|  |  |
| --- | --- |
| Agitos Foundation. (2017). I’mPOSSIBLE: Engaging young people with the Paralympic Movement. Bonn: International Paralympic Committee.  Binder, D. L. (2007). Teaching Values: An Olympic Education Toolkit. Lausanne: International Olympic Committee.  Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: creating excitement in the classroom. 1991 ASHE-ERIC Higher Education Reports. Washington, DC: ERIC Clearinghouse on Higher Education.  Eison, J. (2010). Using active learning instructional strategies to create excitement and enhance learning. Jurnal Pendidikan Strategi Pembelajaran Aktif Books, 2.  Hellison, D. (2011). Teaching personal and social responsibility through physical activity (3rd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics. Hellison, D., Cutforth, N., Kallusky, J., Martinek, T., Parker, M., & Stiehl, J. (2000). Youth development and physical activity: Linking universities and communities. Champaign, IL: Human Kinetics.  International Fair Play Committee. (2015). What is fair play? Retrieved from http://www.fairplayinternational. org/what-is-fair-play  IOC. (2012). Olympism and the Olympic Movement. Retrieved from https://stillmed.olympic.org/media/ Document%20Library/OlympicOrg/Documents/ Document-Set-Teachers-The-Main-Olympic-Topics/ Olympism-and-the-Olympic-Movement.pdf  McInerney, D. & McInerney, V. (2002). Educational psychology: constructing learning. Frenchs Forest, N.S.W.: Prentice Hall/Pearson Education.  Northumberland Sport. (2019). Equity in Sport. Retrieved from http://www.northumberlandsport.co.uk/ about-us/equity-in-sport/  OECD. (2012). Equity and Quality in Education: Supporting Disadvantaged Students and Schools. OECD Publishing.  Penney, D. (2002). Equality, equity and inclusion in physical education and school sport. The sociology of sport and physical education: An introductory reader, 110-128.  Respect. (2019). In Cambridge Dictionary. Retrieved from https://dictionary.cambridge.org/dictionary/ english/respect  Stereotype. (2019). In Merriam-Webster.com. Retrieved from https://www.merriam-webster.com/dictionary/ stereotype | UNDESA. (2008). Report of the expert group meeting: Promoting social integrating. Retrieved from https:// www.un.org/esa/socdev/social/meetings/egm6\_social\_ integration/documents/egm6.report.pdf  UNESCO. (2005). Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All. Retrieved from http:// unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf  UNESCO. (2006). Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All. Retrieved from http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/ Guidelines\_for\_Inclusion\_UNESCO\_2006.pdf  UNESCO. (2008). Education for All by 2015 – Will we make it? UNESCO Publishing.  UNESCO. (2014). UNESCO Priority Gender Equality Action Plan: 2014-2021. Retrieved from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227222>  UNESCO. (2015). Revised International Charter of Physical Education, Physical Activity and Sport. Retrieved from http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL\_ID=13150&URL\_ DO=DO\_TOPIC&URL\_SECTION=201.html  UNICEF. (2007). A Human Rights-Based Approach to Education For All. Retrieved from http://www.unicef. org/publications/files/A\_Human\_Rights\_Based\_ Approach\_to\_Education\_for\_All.pdf  UNICEF. (2011.). Promoting Gender Equality: An EquityFocused Approach to Programming. Retrieved from https://www.unicef.org/gender/files/Overarching\_ Layout\_Web.pdf  United Nations. (2008). Sport for Development and Peace Working Group International Working Group: Harnessing the Power of Sport for Development and Peace: Recommendations to Government. Chapter Five: Chapter Five: Sport and Persons with Disabilities: Fostering Inclusion and Well-Being. Retrieved from http://www.un.org/wcm/webdav/site/sport/shared/ sport/pdfs/SDP%20IWG/Final%20SDP%20IWG%20 Report.pdf  Velasquez, M., Andre, C., Shanks, T., & Meyer, M. J. (2014). Justice and Fairness. Retrieved from http:// [www.scu.edu/ethics/practicing/decision/justice.html](http://www.scu.edu/ethics/practicing/decision/justice.html)  WHO. (2008). The World Health Report 2008 – Primary Health Care. Now More Than Ever. Retrieved from <http://www.who.int/whr/2008/whr08_en.pdf>  Wright, J., Macdonald, D. & Burrows, L. (Eds.). (2004). Critical inquiry and problem-solving in physical education. London: Routledge. |

Izglītības partnerība

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| AGITOS fonds | Godīga spēle | ICSSPE | KULTŪRAS UN MANTOJUMA OLIMPISKAIS FONDS | UNESCO  Apvienoto Nāciju Izglītības, zinātnes un kultūras organizācija | Pasaules Antidopinga aģentūra  Spēlē godīgi! |

Izglītības partnerība

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| AGITOS fonds | Godīga spēle | ICSSPE | KULTŪRAS UN MANTOJUMA OLIMPISKAIS FONDS | UNESCO  Apvienoto Nāciju Izglītības, zinātnes un kultūras organizācija | Pasaules Antidopinga aģentūra  Spēlē godīgi! |