



PLAE

PLAY, LEARN, ACT, ENSURE
sustainable development goals

2021-1-ES01-KA220-SCH-000031638

METODISKAIS IZDEVUMS

Izglītojošs atbalsta materiāls
skolotājiem



**Co-funded by
the European Union**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Šis dokuments tika izveidots saskaņā ar *Creative Commons* licenci:

Attiecinājums-Nekomerciāls-Kopīgots līdzīgi (CC BY-NC-SA).

Visu šo dokumentu vai tā daļu drīkst izmantot, kopēt un izpaust, ja ir norādīta tā izcelsme. To ir aizliegts izmantots komerciālos nolūkos un tā licenci nedrīkst mainīt.

Visas tiesības aizsargātas.

© Autortiesības 2023 PLAE

SATURS

IEVADS	4
PROJEKTA PARTNERI	4
KONTEKSTS	7
PROJEKTA MĒRĶI	9
IZPĒTE	11
PROJEKTĀ IZMANTOTĀ METODIKA	32
GBL METODIKAS IZMANTOŠANAS NOZĪME SKOLĀS	34
GALDA SPĒLES UN TO NOTEIKUMI	35
KLIMATA PĀRMAIŅAS – Galda spēle	35
ZAĻĀ ENERĢIJA – Galda spēle	42
VESELĪGS DZĪVESVEIDS – Galda spēle	49
ATKRITUMU MEDNIEKI – Galda spēle	56
STUNDU PLĀNI	63
KLIMATA PĀRMAIŅAS GALDA SPĒLE - STUNDAS PLĀNS NR.1	66
KLIMATA PĀRMAIŅAS GALDA SPĒLE - STUNDAS PLĀNS NR.2	70
KLIMATA PĀRMAIŅAS GALDA SPĒLE - STUNDAS PLĀNS NR.3	73
ZAĻĀ ENERĢIJA GALDA SPĒLE - STUNDAS PLĀNS NR.1	83
ZAĻĀ ENERĢIJA GALDA SPĒLE - STUNDAS PLĀNS NR.2	89
ZAĻĀ ENERĢIJA GALDA SPĒLE - STUNDAS PLĀNS NR.3	94
VESELĪGS DZĪVESVEIDS GALDA SPĒLE - STUNDAS PLĀNS NR.1	98
VESELĪGS DZĪVESVEIDS GALDA SPĒLE - STUNDAS PLĀNS NR.2	102
VESELĪGS DZĪVESVEIDS GALDA SPĒLE - STUNDAS PLĀNS NR.3	106
ATKRITUMU MEDNIEKI GALDA SPĒLE - STUNDAS PLĀNS NR.1	110
ATKRITUMU MEDNIEKI GALDA SPĒLE - STUNDAS PLĀNS NR.2	116
ATKRITUMU MEDNIEKI GALDA SPĒLE - STUNDAS PLĀNS NR.3	121
LABĀS PRAKSES PIEMĒRI (IAM)	126
NOSLĒGUMS UN KOPSAVILKUMS	132
ATSAUCES	132

IEVADS

Ilgospējīgas attīstības programma 2023.gadam ir rīcības programma cilvēkiem, planētai un labklājībai, ko 2015. gada septembrī parakstīja 193 ANO dalībvalstu valdības. Tas ietver 17 ilgtspējīgas attīstības mērķus — plašā rīcības programmā kopumā 169 “mērķiem” jeb finiša līnijām. Ilgtspējīgas attīstības mērķu oficiālā atklāšana sakrita ar 2016. gada sākumu, virzot pasauli uz nākamo 15 gadu ceļu: patiesībā valstis ir apņēmušās tos sasniegt līdz 2030. gadam.

Attīstības mērķu pamatā ir Tūkstošgades attīstības mērķu sasniegumi pirms tiem, un tie atspoguļo kopīgus mērķus virknē svarīgos attīstības jautājumos, proti, cīņā pret nabadzību, cīņā pret klimata pārmaiņām. “Kopējie mērķi” nozīmē, ka tie attiecas uz visām valstīm un visiem indivīdiem: **neviens nav atstumts, kā arī viņus nedrīkst atstāt novārtā procesā, kas nepieciešams, lai pasauli virzītu uz ilgtspējības ceļa.**

“**PLAE Play, Learn, Act, Ensure sustainable development goals**” mērķis ir radīt iekļaujošus un inovatīvus izglītības rīkus skolotājiem, lai varētu strādāt pie ilgtspējīgas attīstības mērķiem ar sākumskolas skolēniem (6-12), izmantojot inovatīvu un izklaidējošu veidu: uz spēlēm balstītu mācīšanos.

PROJEKTA PARTNERI

FORMATIVE FOOTPRINT (FF) ir pētniecības centrs un izglītības dizaina organizācija, kas atrodas Spānijā, Valjadolidas provincē, un koncentrējas uz: teorētisko ietvaru un koncepciju analīzi; informācijas vākšanas procesu projektēšanu; informācijas analīzi; izglītības vajadzību noteikšanu cilvēkiem un organizācijām; procesu kvalitātes nodrošināšanu ar izmērāmiem rādītājiem; izglītības ietekmes uz cilvēkiem un organizācijām mērīšanu. Pamatojoties uz pētniecisko darbību, FF spēj sniegt risinājumus, ieteikumus un pat iesaistīties jaunu apmācību procesu izstrādē un izveidē. Jaunu apmācību procesu analīzes un izstrādes metode ir Design Based Research (DBR) un tās izglītības konkrētos punktos sauc Education Based on Design (Educational Design Research (EDR)). FF izmanto šo metodiku, lai izstrādātu dažāda veida izglītojošus risinājumus/ierīces, sākot no iestudējumiem, kas ir tehnoloģisku programmu vai platformu veidā, līdz tādiem, kas sastāv no dažāda rakstura izglītības līdzekļa darbiem, vienmēr pastāvīgā dialogā starp teoriju un praksi. To darot, Formative Footprint vienmēr ir meklējis savu darbību Eiropas pievienotajā vērtībā. Šajā kontekstā Formative Footprint



ieguva zināšanas starptautisko un nacionālo projektu izstrādē un vadībā, kas ļāva turpināt attīstīties un palielināt organizācijas aktivitātes inovāciju un izglītības jomā.

FF darbība noris saskaņā ar 2030. gada ilgtspējīgas attīstības mērķiem. FF uzskata, ka viens no svarīgākajiem faktoriem šo mērķu sasniegšanā ir pilsoniskās izglītības pamatā. Izglītībai ir jābūt dzinējspēkam, kas virza cilvēkus pareizajā virzienā.



VIĻAKAS VALSTS ĢIMNĀZIJA (VVĢ) pārstāv visaptverošu valsts finansētu, pilna laika skolu no 1. līdz 12. klasei. Skolā mācās ap 160 audzēkņu un strādā 33 skolotāji. Mūsu mērķis ir nodrošināt mūsu audzēkņiem kvalitatīvu izglītību, iedvesmojot viņus sasniegt labākos rezultātus mācībās un kļūt par daudzvalodīgiem, tolerantiem un izglītotiem pasaules pilsoņiem, veiksmīgiem jebkurā profesijā, kuru viņi izvēlēsies vēlāk dzīvē. Skola veic metodiskā centra funkcijas, un pedagogi ir ieinteresēti dalīties pieredzē ar kolēģiem no visām novada skolām, kā arī organizēt konferences, seminārus, kursus, metodiskās dienas skolēniem un skolotājiem. Visiem mūsu skolēniem ir iespēja piedalīties ārpusskolas pasākumos. Tiek organizēti valodu, ķīmijas un fizikas pulciņi; semināri, kas tiek realizēti uz dažādu priekšmetu bāzes. Mūsu skolēni no 8. klases arī veic pētniecisko darbu. Pētījums ir obligāta mācību programmas sastāvdaļa 10. – 12. klašu skolēniem, un viņi veic pētījumus dažādās jomās, piemēram, valodniecībā, humanitārajās un eksaktajās zinātnēs.



FUNDACION GFM RENOVBLES ir bezpeļņas organizācija ar vairāk nekā 20 gadu pieredzi apmācību jomā. Organizācija atrodas Villacañas, mazā pilsētā Toledo (Spānija). Mūsu uzņēmums ir veicis kvalitatīvu lēcieni attiecībā uz pielāgošanos apmācību un jaunatnes vajadzībām atjaunojamās enerģijas jomā. Sadarbojas ar uzņēmumu GFM, kas ir līderis ilgtspējīgas, atjaunojamās enerģijas, vides un uzņēmējdarbības jomā. Fonda darbības joma ir vērsta uz divām galvenajām jomām: Uzņēmējdarbības un studentu personīgo prasmju apguves veicināšana; Atjaunojamās un ilgtspējīgas enerģijas izpratnes veicināšana. Tā arī izstrādā stratēģisko plānu izpratnes veidošanas pasākumu līmenī dažādās jomās valsts institūciju (pilsētu domes, Izglītības departamentu, ministriju), skolu, iedzīvotāju apvienību, profesionālās izglītības iestāžu, vidusskolu, universitāšu un augstskolu līmenī. Nodarbinātības atbalsta centri.



E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP ir Pieaugušo izglītības centrs un PIA sniedzējs, ko Grieķijas Izglītības, kvalifikāciju un profesionālās orientācijas ministrija akreditējusi kā mūžizglītības centru (ID 2000112). Tā nodrošina augstas kvalitātes izglītību un akreditāciju, lai palīdzētu izglītojamajiem attīstīt prasmes, kas palīdzēs viņiem vienmērīgi un veiksmīgi iekļauties darba tirgū. Organizācijas darbība ir strukturēta ap šādām tēmām:

- I. Uzņēmējdarbība un nodarbinātība. Nodarbinātības un uzņēmējdarbības veicināšana, atjaunojot cilvēku profesionālās kvalifikācijas, uzlabojot viņu nodarbinātības perspektīvas, sasaistot izglītību ar darba tirgus vajadzībām, atbalstot vienlīdzīgu piekļuvi un pāreju uz darba tirgu, pārvarot prasmju neatbilstību un veicinot sociālo kohēziju.
- II. Digitālā pratība: indivīdu digitālo prasmju attīstīšana dzīvei un darbam, veicinot digitālās prasmes un kompetences, digitālo pilsonību, digitālo domāšanu un atvērto un tālmācību.
- III. Sociālā iekļaušana: veicināt nelabvēlīgā situācijā esošu vai atstumtu grupu, piemēram, rases, dzimuma identitātes, vecuma, invaliditātes, imigrācijas statusa atstumto grupu iekļaušanu, vienlīdzību un nediskrimināciju. Īpašs uzsvars tiek likts uz cilvēku ar invaliditāti iekļaušanu un viņu iespēju palielināšanu, piedāvājot apmācību un karjeras attīstību.
- IV. Ilgtspējība: ilgtspējīgas attīstības veicināšana, koncentrējoties uz klimata pārmaiņu risināšanu, ilgtspējīgu patēriņu, vides izglītību un ilgtspējīgām kopienām.



SELVA SOCIETÀ' COOPERATIVA A R.L. ONLUS ir sociāls kooperatīvs, kas veido tā profesionālās dzīves sākumu, tic dažām nozīmīgām metodoloģijām, kuras tiek izmantotas visos tā pakalpojumos un projektos. Šīs metodes ir: Rotaļu pedagogija - Montesori metode - Vienaudžu izglītība - Izglītība brīvā dabā - STEM izglītība - Izglītības pētījumi. Iedvesmojoties no šī metodoloģiju ietvara, kur izglītojošās darbības subjekts ir darbības galvenais dalībnieks, nevis pasīvs skatītājs, bet gan aktīvs aģents, kurš apgūst prasmes. Selva organizē un vada:

SOCIĀLIE KULTŪRAS PASĀKUMI visiem iedzīvotājiem no 2015.gada: Sgranar per colli (Sporta pasākums) un Bellavista Social Fest (mūzikas festivāls).

IZGLĪTOŠANAS PAKALPOJUMI (no 0 līdz 17 gadiem): pārvalda savus privātos pakalpojumus bērniem vecumā no 0 līdz 3 gadiem un savu pirmsskolas darbību (3-6 gadi), turklāt Selva sadarbojas, slēdzot īpašus līgumus ar valsts skolām katrā klasē (no 6

līdz 18 gadiem), organizējot brīvdabas izglītības un pēcstundu aktivitātes (mājas darbi, mākslas un roku darbnīcas, kultūras pasākumi, sporta aktivitātes).

ANIMĀCIJA VECĀKA GADA GĀJUMA CILVĒKIEM veco ļaužu dienas aprūpes centros.

SOCIĀLIE PAKALPOJUMI sadarbībā ar vietējām iestādēm nelabvēlīgā situācijā esošu cilvēku iekļaušanai un integrācijai.

PIEAUGUŠO IZGLĪTĪBA veicina cilvēku radošuma, pilnības, personības apliecināšanas un kritisko spēju paplašināšanos, lai radītu inovatīvus digitālos mācību rīkus, izglītības materiālus un metodes, ko var izmantot pandēmijas krīzes laikā, lai veicinātu starpkultūru dialogu un ļautu cilvēkiem apmainīties viedokļiem; tas ir arī sociālās iekļaušanas projekts nelabvēlīgā situācijā esošiem cilvēkiem.

Covid pandēmijas laikā un pēc tās Selva ir ieviesusi vēl divas metodikas, viena paredzēta darbiniekiem un netieši skolēniem, un bērniem, otra - bērniem un viņu ģimenēm.

1. Kā apvienot brīvdabas un sporta izglītību ar digitālo rīku izmantošanu.

2. Salīdzinājums starp STEM izglītību un Montessori metodi.

Tas, kas ir apgūts ar šīm divām jaunajām pieejām, kas nav pētījuma daļa, tomēr ir pielietots darbā ar bērniem un skolēniem, gūstot lielus panākumus, kas saistīti ar prasmju apgūšanu: sociālo, kultūras, sporta un psihomotorisko, personīgo, pieauguma zināšanās.

KONTEKSTS

Ilgtermiņa attīstība un globālie mērķi

Ilgtermiņa attīstība tiek definēta kā attīstība, kas apmierina pašreizējās vajadzības, neapdraudot nākamo paaudžu spēju apmierināt savas vajadzības. Lai panāktu ilgtermiņa attīstību, ir svarīgi saskaņot trīs pamatelementus: ekonomisko izaugsmi, sociālo iekļaušanu un vides aizsardzību.



Ilgtermiņas attīstības mērķi ir aicinājums uz rīcību visām valstīm — nabadzīgām, bagātām un ar vidējiem ienākumiem, lai veicinātu labklājību, vienlaikus aizsargājot planētu. Nabadzības izbeigšanai nepieciešams izmantot stratēģijas, kas veido ekonomisko izaugsmi un risina dažādas sociālās vajadzības, tostarp izglītību, veselību, sociālo aizsardzību un darba iespējas, vienlaikus veicinot klimata pārmaiņas un vides aizsardzību.

Vēl viens veids, kā palūkoties uz globālajiem mērķiem - “5 P” (no angļu val.):

CILVĒKI - PLANĒTA - LABKLĀJĪBA - PARTNERĪBA - MIERS

2015. gada Ilgtspējīgas attīstības samits noteica 17 attīstības mērķus.



Mūsu 4 Ilgtspējīgas attīstības mērķi

4 galda spēļu komplekti attiecas uz šādiem ilgtspējīgas attīstības mērķiem – tādiem rezultātiem kā skolēniem un skolotājiem vislielākā interese un pielietojamība:

Labā veselība un labklājība (nr. 3)

Kvalitatīva izglītība (nr. 4)

Pieejama un atjaunojama enerģija (nr. 7)

Rīcība klimata jomā (nr. 13)

Labā veselība un labklājība — nodrošiniet veselīgu dzīvi un veiciniet labklājību visiem jebkurā vecumā: Pēdējo 15 gadu laikā bērnu nāves gadījumu skaits ir samazinājies uz pusi. Tas pierāda, ka ir iespējams uzvarēt cīņā pret gandrīz katru slimību. Tomēr mēs tērējam pārsteidzoši daudz naudas un resursu, lai ārstētu slimības, kuras ir ļoti viegli novērst. Jaunais mērķis par labu veselību visā pasaulē veicina veselīgu dzīvesveidu, profilakses pasākumus un mūsdienīgu, efektīvu veselības aprūpi ikvienam.

Kvalitatīva izglītība — nodrošināt iekļaujošu un vienlīdzīgu kvalitatīvu izglītību un veicināt mūžizglītības iespējas visiem: Izglītība atbrīvo intelektu, atraisa iztēli un ir pašcieņas pamats. Tā ir labklājības atslēga un paver iespēju ikvienam no mums dot ieguldījumu progresīvas, veselīgas sabiedrības veidošanā. Mācīšanās sniedz labumu ikvienam cilvēkam, un tai jābūt pieejamai visiem.

Pieejama un tīra enerģija — nodrošināt visiem pieejamu, uzticamu, ilgtspējīgu un modernu enerģiju, pieejamu cenu: Atjaunojamās enerģijas risinājumi ar katru dienu kļūst lētāki, uzticamāki un efektīvāki. Mūsu pašreizējā atkarība no fosilā kurināmā ir

neilgtspējīga un kaitīga planētai, tāpēc mums ir jāmaina enerģijas ražošanas un patēriņa veids. Šo jauno enerģētikas risinājumu pēc iespējas ātrāka ieviešana ir būtiska, lai cīnītos pret klimata pārmaiņām, kas ir viens no lielākajiem draudiem mūsu pašu izdzīvošanai.

Rīcība klimata jomā — steidzami rīkojieties, lai cīnītos pret klimata pārmaiņām un to ietekmi: Klimata pārmaiņas ir reāls un nenoliedzams drauds visai mūsu civilizācijai. Sekas jau ir redzamas un būs katastrofālas, ja vien mēs nerīkosimies tagad. Izmantojot izglītību, inovācijas un savu klimata saistību ievērošanu, mēs varam veikt nepieciešamās izmaiņas, lai aizsargātu planētu. Šīs izmaiņas sniedz arī milzīgas iespējas modernizēt mūsu infrastruktūru, kas radīs jaunas darbavietas un veicinās lielāku labklājību visā pasaulē.

PROJEKTA UZDEVUMI

Globālo mērķu prioritāšu mācīšana sākumskolā ir visefektīvākā un ilgtspējīgākā pieeja, lai 2030. gadā darba tirgū nonāktu pirmā pasaules iedzīvotāju grupa, kas aktīvi strādājusi ar ilgtspējīgas attīstības mērķiem un domātu citādāk — grupa, kas ietver integrāciju un labklājību visiem. Tā kā šie mērķi tiek plānoti ilgtermiņā, ir ļoti svarīgi sākt apzinātību par tiem no izglītības sistēmas bāzes, sākumskolās, lai radītu nākamās paaudzes, kas ar savu uzvedību, attieksmi un dzīvesveidu nodrošinās šo mērķu sasniegšanu. IAM mērķi ir:

- Sniegt skolotājiem un pedagogiem kvalitatīvus un iekļaujošus izglītības instrumentus, kā veicināt izpratni un strādāt pie ilgtspējīgas attīstības mērķiem ar skolēniem.
- Pilnveidot skolotāju prasmes un kompetences radošā satura pasniegšanas ziņā, nodrošinot viņiem nepieciešamās zināšanas, rīkus un *know-how*.
- Radīt sākumskolas skolēnu izpratni par SDG un veicināt pozitīvu attieksmi un uzvedību atbilstoši šiem mērķiem.
- Veicināt videi draudzīgu attieksmi, uzvedību un dzīvesveidu skolotāju un skolēnu vidū.

Mūsu projekta mērķis ir izveidot galda spēļu komplektu katrai ilgtspējīgo mērķu jomai, fokusējoties uz izpratnes veidošanu par atšķirībām starp sasniegumiem dažādos kontinentos, tādējādi nodrošinot arī dziļāku izpratni par starptautisko kontekstu un nevienlīdzību, kas pastāv visā pasaulē. Projekta laikā mēs veidosim metodisko ceļvedi un aktivitātes skolotājiem, pedagogiem un vecākiem ar mērķi mācīt savus bērnus ar neformālās izglītības metodēm, izmantojot reālās dzīves situācijas, pilsoniskās, sociālās un emocionālās kompetences, kas viņiem palīdzēs attīstīties kā funkcionāliem un pilnvērtīgiem pieaugušajiem, kas sniedz ieguldījumu savas kopienas un sabiedrības ilgtspējīgā attīstībā.

MĒRĶU KONTEKSTS

2015. gadā pēc apspriešanās ar miljoniem cilvēku un organizāciju visā pasaulē galīgo lēmumu par mērķiem pieņēma ANO valdības. Ilgtspējīgas attīstības mērķi ir globālu prioritāšu kopums, lai nodrošinātu, ka ikvienam visā pasaulē tiek sasniegta ekonomiskā, vides, sociālā un kultūras labklājība. Tie ir ambiciozi mērķi, kas jāsasniedz valdībām visā pasaulē, taču daudz var paveikt skolā un mājās, lai tos atbalstītu. Mērķi ir izbeigt nabadzību, aizsargāt planētu un mēģināt nodrošināt, lai ikviens visā pasaulē dzīvotu ērti. Šim nolūkam ir nepieciešams attīstīt iekļaujošumu pret personīgās un kolektīvās labklājības jautājumiem, pareiza dzīvesveida ieviešanu, cīņu pret klimata pārmaiņām: 2030. gada laikā veidot iekļaujošas, taisnīgas un mierīgas sabiedrības. Caur vides izglītības, ilgtspējības, kultūras mantojuma, globālās pilsonības tēmām ir iespējams veicināt, īpaši jaunāko paaudžu vidū, apziņu par ikdienas dzīvi kā lokālas un globālas kopienas daļu. Koncentrēšanās uz jauno paaudzi ir labākais veids, kā nodrošināt rītdienas pieaugušajiem labākus rezultātus nekā mums pašiem. Papildus mācību priekšmeta zināšanu un prasmju sniegšanai ir svarīgi arī koncentrēties uz instrumentiem, nodrošinot, ka tie ir radoši, motivējoši un saistoši. Izveidojot atbilstošus izglītības līdzekļus, kas vērsti uz sākumskolas skolēnu vajadzībām, tiks atvieglots arī mācību process un garantēta dziļāka izpratne par tēmu caur GBL (spēlēs balstīta mācīšanās). Attīstīt izpratni par savu lomu ilgtspējīgā un iekļaujošā globālajā attīstībā vislabāk var mācīt pamatizglītības līmenī. Faktiski pārveidojošās pārmaiņas nav vajadzīgas mūsdienu pieaugušajiem, bet gan rītdienas pieaugušajiem, kuriem šodien ir jāapgūst prasmes, kas liks viņiem izveidot labāku dienu par to, ko esam paveikuši. Šī ir ilgtspējīgākā pieeja. IAM prioritāšu mācīšana sākumskolā ir visefektīvākā un ilgtspējīgākā pieeja, lai 2030. gadā darba tirgū nonāktu pirmā pasaules iedzīvotāju grupa, kas aktīvi strādājusi ar ilgtspējīgas attīstības mērķiem un domā citādāk — grupa, kas ietver integrāciju un labklājību visiem. Tā kā šie mērķi tiek plānoti ilgtermiņā, ir ļoti svarīgi sākt par tiem informētību jau izglītības sistēmas pamatā, sākumskolās, lai radītu nākamās paaudzes, kas ar savu uzvedību, attieksmi un dzīvesveidu nodrošinās šo mērķu sasniegšanu.

PĒTĪJUMA DIZAINS

IDP (Izglītojošā dizaina pētījuma) METODOLOĢIJA tika iedalīta 8 galvenajās aktivitātēs, sākot no tā lietotāja izpētes, kā arī konteksta. Šajā analīzē ir iekļauta informācija par to, kā katrā izglītības sistēmā tiek sasniegti IAM (Ilgtspējīgie attīstības mērķi) saistībā ar mācību programmām, mācību metodikām, mācību mērķiem, izglītības resursiem, kam būtu jānoved pie prasmju apguves un nākamo globālo ilgtspējīgu pilsoņu paaudžu radīšanas.

1. Pētījums par to, kas ir galvenā IAM mācīšanas un ieviešanas problēma izglītības centru mācību programmās.
2. Fokusa grupa ar skolotājiem, lai izveidotu atbilstošus IAM stundu plānus un saturu spēlēm.
3. Izveidot spēles struktūru.
4. Izstrādāt tēmu/jautājumus ilgtspējīgas attīstības mērķiem.
5. Izveidot spēles grafisko dizainu.
6. Izveidot prototipus visās valodās (angļu, spāņu, grieķu, itāļu un latviešu).
7. Izmēģināt galda spēļu prototipu kopā ar skolotājiem un skolēniem; šī fāze tiks īstenota partnervalstu izglītības centros, lai izglītojošo galda spēļu komplektu pārbaudītu, apstiprinātu izglītības speciālisti un sākumskolas skolēni un sniegtu atgriezenisko saiti, kas palīdzēs izveidot labāko galda spēles galīgo versiju, pielāgojot saņēmēju un lietotāju vajadzībām un viedokļiem.
8. Apkopot atsauksmes par katru izglītības iestādi, kurā tika veikts izmēģinājuma posms, lai sniegtu atgriezenisko saiti, izmantojot anketas, kuras aizpilda gan izglītības speciālisti, gan sākumskolu skolēni.

FOCUS GRUPAS ZIŅOJUMS

Pētījuma veids Fokusa grupas diskusija – diskusija, kurā cilvēki no dažādām jomām, bet ar līdzīgu pieredzi iesaistās diskusijā par konkrētu tēmu.

Pētījuma stratēģija Sākumā partneri sagatavoja anketas, un katram no viņiem bija jāizvēlas vismaz **10** dalībnieki, skolotāji no pamatskolām un vidusskolām, kuri strādā ar skolēniem vecumā no 6 līdz 14 gadiem, lai veidotu fokusa grupas diskusiju savā valstī. Fokusa grupu diskusijās kopumā piedalījās **43** skolotāji. Mediatori izskaidroja dalības vadlīnijas, nepieciešamību aktīvi iesaistīties visiem dalībniekiem un grafiku, kā arī īsi iepazīstināja ar PLAE projektu un tā mērķiem, uzsverot sanāksmju nozīmi. Katra fokusa grupa ilga vienu stundu un sastāvēja no demokrātiskas, uz sadarbību vērstas, līdzdalības, kurā katram dalībniekam bija iespēja izteikt savu viedokli.

Fokusa grupu mērķi bija šādi:

- identificēt šķēršļus IAM īstenošanai praktiskā veidā sākumskolas līmenī;
- noteikt zināšanu, prasmju un rīku līmeni, kas saistīti ar IAM praktisko pielietojamību nodarbībās;

- noteikt sākumskolas skolēnu informētības līmeni par IAM.

Laika diapazons

Fokusa grupa tika veikta vairākās valstīs no jūlija līdz oktobrim (2022).

Datu vākšanas metode(s)

Izstrādātā anketa atspoguļo skolotāju attieksmes, pārliecības un uzvedības, kā arī viņu mācību prakses izpēti potenciālu saistībā ar ilgtspējīgas attīstības mērķiem (IAM).

Fokusa Grupas jautājumi:

1. Kādas aktivitātes/spēles jūs zināt, kas saistītas ar IAM?
2. Kādas ikdienas darbības, jūsu prāt, skolēns varētu darīt IAM labā?
3. Kādi IAM ir saistīti ar mācību programmām?
4. Ja jums būtu galda spēle par IAM:
 - 1) Kāda veida spēli jūs vēlētos?
 - 2) Par kādām tēmām jūs vēlētos tajā runāt?
 - 3) Kādas īpašības jūs vēlētos tajā redzēt?
5. Vai ir kādi citi ieteikumi?

Datu analīze partnervalstīs

Grieķija

1. Vai jūs īstenojat darbības, kas saistītas ar IAM? Ja jā, vai jūs varētu sniegt dažus piemērus?

Dalībnieki norādīja, ka izglītība ilgtspējībai ir iekļauta Grieķijas skolu mācību programmā. Galvenā uzmanība tiek pievērsta skolēnu iesaistīšanai vides un ilgtspējības jautājumos skolā un viņu kopienās.

2. Kādas aktivitātes/spēles jūs zināt, kas saistītas ar IAM?

Dalībnieki ziņoja, ka ir īstenojuši tādas pieredzes aktivitātes kā vides izglītības centru apmeklējumi, koku stādīšana un citas aktivitātes, kurās skolēni apspriež un zīmē par tādiem jautājumiem kā vide, klimata pārmaiņas un otrreizēja pārstrāde.

3. Kādas ikdienas darbības, jūsu prāt, skolēns varētu darīt IAM veicināšanai.

- Savākt un izdalīt pārtiku ģimenēm, kurām tā nepieciešama.
- Vākt līdzekļus ziedojumam bērnu fondam.
- Diskutēt par veselīga uztura nozīmi.

- Izslēgt ūdeni, tīrot zobus vai rokas.
- Izslēgt gaismu, izejot no istabas.
- Cienīt savus klases biedrus.
- Ziedot drēbes, kuras vairāk netiek lietotas.
- Pārstrādāt.

4. Kādi IAM ir saistīti ar mācību programmu?

IAM 1: Novērsta nabadzība

IAM 2: Novērsts bads

IAM 3: Laba veselība un labklājība

IAM 4: Kvalitatīva izglītība

IAM 16: Miers un taisnīgums

5. Ja jums būtu galda spēle par IAM?

- Kāda veida spēli jūs vēlētos?

Cirks, Puzzle, viktorīna

- Par kādām tēmām jūs vēlētos tajā runāt?

Dalībnieki uzsvēra, ka visi mērķi ir nozīmīgi; tomēr, ņemot vērā skolēnu vecumu, ieteica materiālu izstrādāt šādu tēmu ietvaros:

- Novērsta nabadzība
 - Novērsta bads
 - Laba veselība un labklājība
 - Kvalitatīva izglītība
 - Dzimumu līdztiesība
 - Tīrs ūdens un piemēroti sanitārie apstākļi
 - Atjaunojamā enerģija
 - Mazināta nevienlīdzība
 - Ilgtspējīgas pilsētas un kopienas
 - Atbildīgs patēriņš un ražošana
 - Rīcība Planētas aizsardzībai
 - Miers
- Kādas īpašības jūs vēlētos tajā redzēt?
 - Spēles, kas tiks izstrādātas, ir jāizstrādā konkrētam mērķim un jāvirza uz šī mērķa sasniegšanu.

- Lai atvieglotu spēlētāja mijiedarbību ar spēli, ir jābūt skaidram noteikumu kopumam.
- Spēlei vajadzētu apbalvot pareizo izvēli un jāsoda par nepareizām. Tādējādi spēlētāji varēs atšķirt veiksmīgas un neveiksmīgas darbības un koncentrēties uz savu mērķi.
- Spēlei vajadzētu būt aizraujošai.
- Grūtības pakāpei jāatbilst spēlētāja vecumam.

6. Citi ieteikumi?

Spēlēm jāpapildina mācību programma un jābūt saistītai ar mācību priekšmetu.

Secinājumi

Noslēgumā dalībnieki norādīja, ka visi IAM ir svarīgi, taču veidotajos materiālos ir jāuzsver tēmas, kuras ir viegli saprotamas bērniem vecumā no 6 līdz 12 gadiem. Attiecībā uz spēļu īpašībām tika norādīts, ka tām jābūt izstrādātām noteiktam mērķim ar vecumam atbilstošu saturu, jāatlīdzina pareizi lēmumi un jāpiemēro sods par nepareiziem, lai spēlētāji koncentrētos uz spēles mērķi un būtu aizraujoši spēlēt.

Itālija

Fokusa Grupas diskusijā 13 skolotājiem, kuri strādāja ar pamatskolas skolēniem, tika uzdoti šādi jautājumi:

Jautājumi:

1. Kādu priekšmetu jūs mācāt?
2. Kāda vecuma ir jūsu skolēni?
3. Vai klasē veicat aktivitātes, kas saistītas ar ilgtspējīgas attīstības mērķiem? Ja tā, vai jūs varētu sniegt dažus piemērus?
4. Kādas aktivitātes/spēles jūs zināt, kas saistītas ar IAM?
5. Kurš mācību priekšmets, jūsuprāt, ir visvairāk iesaistīts ilgtspējīgas attīstības jautājumu un ilgtspējīgas attīstības mērķu risināšanā?
6. Kādas ikdienas darbības, jūsuprāt, skolēns varētu darīt IAM labā skolas kontekstā?
7. Kuri no 17 IAM, jūsuprāt, ir saistīti ar mācību priekšmetiem?
8. Ja jums būtu IAM spēle, kādai tai būtu jāizskatās?
9. Ja jums būtu IAM spēle, kādas tēmas jūs vēlētos tajā aplūkot?
10. Ja jums būtu spēle par IAM, kādas īpašības jūs vēlētos tajā redzēt?
11. Kā tev šķiet, vai kāda galda spēle par šīm tēmām varētu noderēt tavam darbam?
12. Vai jums ir kādi ieteikumi spēles dizainam?

Debates tika ierakstītas, izmantojot rakstisku, mutisku transkripciju, ko dalībnieki parakstīs. Debašu beigās dalībniekiem tika nosūtīta Google saite, lai atbildētu uz tiem

pašiem iepriekš minētajiem jautājumiem, un viegli tika izveidots viņu darba grafiskais attēlojums. Nākamajā dienā dalībniekiem tika nosūtīts pateicības e-pasts, kurā tika prezentēti projekta nākamie soļi.

1. Kādu priekšmetu jūs pasniedzat?

13 Skolotāji: 3 itāļu valodu, 3 matemātiku, 3 vēsturi, 1 dabaszinības, 1 angļu valodu, 2 itāļu valodu, vēsturi un ģeogrāfiju.

2. Kādā vecumā ir jūsu skolēni?

3: 8/9 gadi; 4: no 11 līdz 14 gadiem; 3: 7/8 gadus veci; 1: no 11 līdz 14 gadiem; 2: 6/11 gadus veci.

3. Vai klasē veicat aktivitātes, kas saistītas ar ilgtspējīgas attīstības mērķiem? Ja tā, vai jūs varētu sniegt dažus piemērus?

Answers

2	Jā, darbības, kas saistītas ar cieņu pret vidi.
4	Jā, sadarbībā ar dabaszinātņu, ģeogrāfijas un tehnoloģiju skolotājiem, kas nodarbojas ar praktisko un zinātnisko daļu, mēs piedāvājam skolēniem iztēloties un pēc tam uzbūvēt divus valsts modeļus: vienu darbinātu tikai ar fosilo kurināmo, otru tikai ar atjaunojamo enerģiju.
3	Mūsu skolā mēs audzējam augus, veicam atsevišķu savākšanu, neizmantojam plastmasu, izņemot ārkārtas gadījumus un jebkurā gadījumā pārstrādājamu. Mums ir atkritumu tvertnes šķirošanai.
1	Mēs cenšamies mācīt skololēnus šķirot atkritumus.
3	Jā. Piemērs: izejot no istabas, izslēdz gaismu; netērē ūdeni. Dzimumu līdztiesība, nevienlīdzības samazināšana.

4. Kādas aktivitātes/spēles jūs zināt, kas saistītas ar IAM?

Atbildes

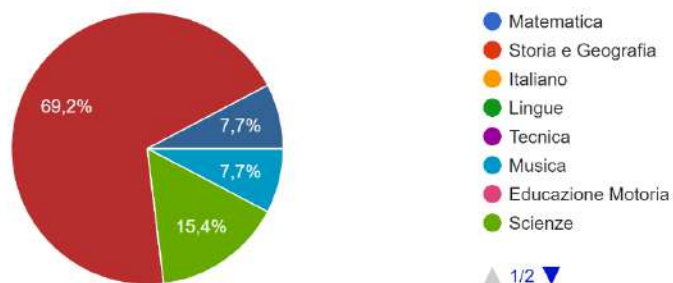
3	Mēs izgudrojam valodu spēles par dzimumu līdztiesību un iekļaušanu.
4	Es nezinu nevienu spēli.
3	Viktorīnas ar jautājumiem uz laiku, ātruma sacensības pa klasē izmētātu "pareizo vai nepareizo" objektu atrašanu, mājās veicamo un neveicamo lietu saraksti utt.
1	Mēs spēlējam iekļaujošas spēles, kuru mērķis ir radīt bērniem pozitīvu un kritisku domāšanu par ilgtspējīgu attīstību, izmantojot bērnu dārza dzejoļus, stāstus, dziesmas un grupu aktivitātes.
1	Lasījumi, realitātes uzdevumi, pētījumi un novērojumi, referāti.
1	Kopīgas aktivitātes starp skolēniem un darbnīcas.

5. Kurš mācību priekšmets ir visvairāk iesaistīts ilgtspējīgas attīstības jautājumu un ilgtspējīgas attīstības mērķu risināšanā?

Atbildes

Quale materia scolastica pensi sia più coinvolta nell'affrontare tematiche di sviluppo sostenibile e SDG's?

13 risposte



6 Visi

2 Matemātika

2 Mūzika

3 Dabaszinības

6. Kādas ikdienas darbības, jūsu prāt, skolēns varētu veikt IAM labā skolas kontekstā?

Atbildes

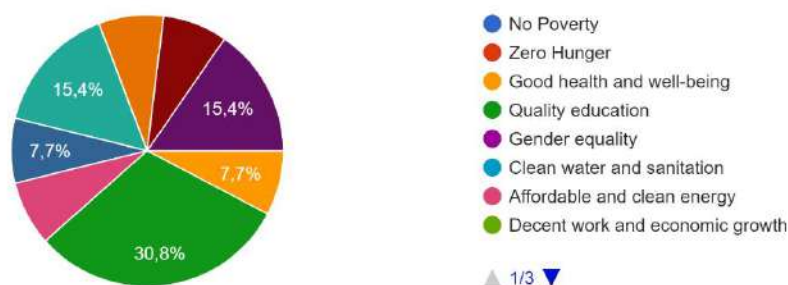
- Šķirot atkritumus.

- Sezonai piemērots apģērbs, lai netērētu lieku enerģiju.
- Neizmantot nepārstrādājamus materiālus, pārstrādāt, izmantojot dažādus klases grozus, ar lielāku rūpību.
- Atkritumu dalīta savākšana, uzmanība enerģijas taupīšanai.
- Ilgtspējība: atkritumu šķirošana.
- Visu klases biedru iekļaušana.
- Cieņpilna attieksme pret vidi un enerģijas taupīšanu.
- Personīgā higiēna un koplietošanas telpas.
- Atsevišķa atkritumu savākšana, apzināta papīra izmantošana, dārza tīrīšana.
- Tīra enerģija, miers uz zemes.

7. Kuri no 17 IAM, jūsuprāt, ir saistīti ar mācību priekšmetiem?

quali tra i 17 SDG sono collegati alle materie scolastiche?

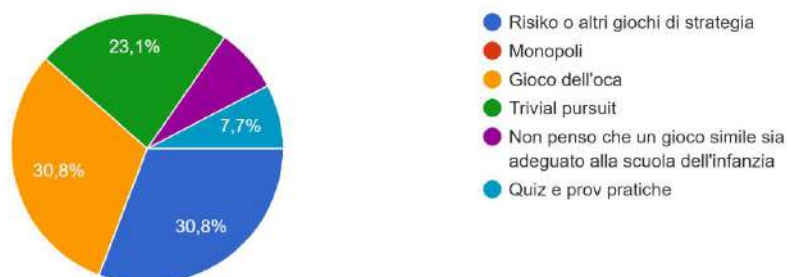
13 risposte



8. Ja jums būtu IAM spēle, kādai tai būtu jāizskatās?

Se tu avessi un gioco sugli SDG, a quale gioco vorresti somigliasse?

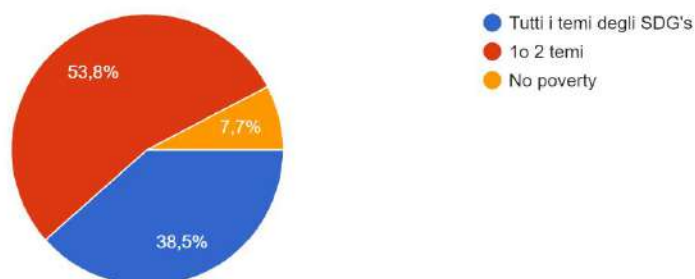
13 risposte



9. Ja Jums būtu IAM spēle, kādas tēmas jūs vēlētos tajā aplūkot?

Se tu avessi un gioco sugli SDG's, quali argomenti vorresti affrontare?

13 risposte



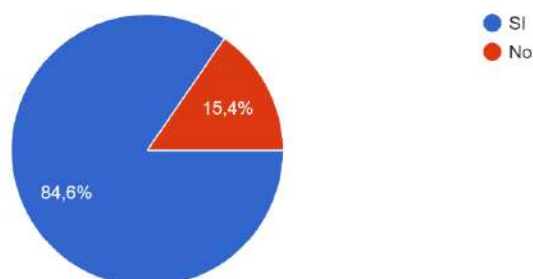
10. Ja jums būtu spēle par IAM, kādas īpašības jūs vēlētos tajā redzēt?

Mērķi , kas jāsasniedz sadarbībā un jautrībā
Interaktīvas un saistītas ar pieredzi
Jautri, saistoši un viegli izskaidrojami
Iedvesmojoši
Viegli saprotama , pat mazākajiem
Vērstas uz sadarbību
Tam vajadzētu būt ļoti saistošam, izmantojot video un audio ... multimediju un interaktīvu
Praktiskums, pievilcīgs izkārtojums un fonti, (laba) konkurence starp spēlētājiem
Piemērota jebkurai vecuma grupai
Jēgpilna un izglītojoša
Iespējamība spēlēt arī tiem, kuri nerunā itāļu valodā vai personām ar īpašām vajadzībām
Piemērota dažādām vecuma grupām

11. Kā tev šķiet, vai kāda no šīm galda spēlēm par šīm tēmām varētu noderēt tavam darbam?

Pensi che un gioco da tavola su questi argomenti possa essere utile a tuo lavoro?

13 risposte



12. Ierosinājumi

1. Kopumā es uzskatu, ka zināšanas un apziņa rodas no pieredzes, uz kuru balstu mācības, ko piedāvāju sadaļā.
2. Es veidoju ar pildspalvu un papīru vienkāršu bingo ar kombinācijām, bet labi izveidota grupas spēle noteikti dos labāku rezultātu.

Latvija

Fokusgrupas diskusijas laikā uz partneru izstrādāto anketu atbildēja 10 Latvijas skolotāji, kas strādā gan ar sākumskolas, gan ar pamatskolas skolēniem.

1. Kādas aktivitātes saistītas ar IAM jūs zināt?

- Simulācijas
- Lomu spēles
- Galda spēles
- Kārtis
- Krustvārdu mīklas

2. Kādas ikdienas darbības, jūsu prātā, skolēns varētu veikt IAM labā skolas kontekstā?

- Otrreizējā pārstrāde
- Izlietotā papīra savākšana
- Talkas, tīrīšanas dienas
- Plānot un veikt pētījumus saistībā ar enerģijas patēriņu un citiem resursiem

3. Ja jums būtu spēle par IAM:

- ❖ Kādai tai būtu jāizskatās?
 - Spēle elektroniskajā versijā
 - Kāršu spēle
 - Galda spēle
 - Bilžu kartītes
 - Videospēle
 - Simulācijas
- ❖ Kādas tēmas jūs tajā iekļautu?
 - Apkārtējā vide
 - Veselība
 - Vides ilgtspējība
 - Ietekme uz ekosistēmām
 - Higiēna
- ❖ Kādām īpašībām tām būtu jābūt?
 - Piemērotai dažādām vecumposmiem un grupu lielumiem
 - Noteikti krāsainai
 - Neaizmirstamiem spēļu varoņiem

- Viegli saprotamai
- Interesants stāsts un vizuāls dizains
- Jautra un reizē arī reālistiska
- Aizraujoša, ar nepārtrauktu izaicinājumu
- Elastīga
- Cienīgs dizains
- Labs izaicinājuma un atlīdzības līdzsvars.

Secinājumi

IAM galvenokārt tiek aplūkoti pamatskolas klasēs (7., 8. un 9. klasē), un skolotāji pārsvarā īsteno šādas tēmas: laba veselība, dzīve uz zemes un zem ūdens, infrastruktūra un inovācijas, miers un taisnīgums, partnerības.

Vispārīgie secinājumi

Nemot vērā fokusa grupu rezultātus, ir acīmredzams, ka pedagogi labi pārzina ilgtspējīgas attīstības mērķus, jo tie ir iekļauti skolas oficiālajā mācību programmā. Tomēr IAM mācīšana, īpaši jaunāko klašu skolēniem, var būt sarežģīta, un tāpēc skolotāji vēlētos iekļaut mērķus savos stundu plānos saistošā un jēgpilnā veidā.

Pedagogi jau tagad īsteno ar IAM saistītas aktivitātes klasē, liekot uzsvāru uz vides aizsardzību, pārstādī, ilgtspējību un labu veselību, pārtikas un apģērba vākšanu labdarības organizācijām, atkritumu šķirošanu, enerģijas taupīšanas projektiem, personīgo higiēnu klasē, sakopšanas talkām un citām darbībām, tostarp palīdzot skolēniem kļūt par ilgtspējīgiem pilsoņiem.

Turklāt, mācīšanās darot ir visefektīvākā metode šo problēmu risināšanai, jo skolēniem šī uzvedība būtu jāpieņem kā dzīvesveids. Šim nolūkam galda spēles šķita lieliska ideja, jo tās būtu vienkāršāk īstenojamas klasē un mudinātu piedalīties ikvienu skolēnu.

Skolotāji ierosināja sekojošas tēmas sākumskolas un pamatskolas vecumposmā:

- **IAM 3: Laba veselība un labklājība**
- **IAM 4: Kvalitatīva izglītība**
- **IAM 6: Tīrs ūdens un piemēroti sanitārie apstākļi**
- **IAM 8: Labs darbs un ekonomiskā izaugsme**
- **IAM 16: Miers un taisnīgums**

Lielākā daļa skolotāju vienojās par **spēļu pamatīpašībām**. Spēlēm jābūt vecumam atbilstošām, lai grūtības pakāpe atbilstu skolēnu spējām un zināšanām. Turklāt katrai spēlei jābūt vērstai uz vienu mērķi un jāvirza uz šī mērķa sasniegšanu. Spēlei vajadzētu

apbalvot pareizo izvēli un jāsoda par nepareizām, tādējādi spēlētāji varēs atšķirt veiksmīgas un neveiksmīgas darbības un koncentrēties uz savu mērķi. Ļoti svarīgs ir arī noteikumu kopums, ko jaunākiem bērniem ir viegli saprast un mijiedarboties. Vēl viens faktors, kas jāņem vērā, ir tas, ka spēlēm ir jābūt valdzinošam sižetam, kas liek iesaistīties. Visbeidzot, spēlēm vajadzētu būt aizraujošai un papildināt oficiālo mācību programmu.

Aptaujas ziņojums

Pētījuma veids

Aptauja skolēniem.

Pētījuma stratēģija

Partneri vispirms sagatavoja anketu un tulkoja to savā dzimtajā valodā (latviešu, itāļu un grieķu). Katrs no viņiem izdalīja anketu vismaz trīsdesmit skolēniem vecumā no 6 līdz 20 gadiem no pamatskolām un vidusskolām attiecīgajās valstīs. Anketu kopumā aizpildīja 139 skolēni (Latvija: 52, Itālija: 56, Grieķija: 31). Anketa tika izstrādāta, lai novērtētu skolēnu iepriekšējās zināšanas un iesaistīšanos IAM, kā arī uzzinātu skolēnu vēlmes uz projekta rezultātiem.

Laika diapazons

Pētījums tika veikts fokusa grupas darbības periodā no jūlija līdz oktobrim(2022).

Datu vākšanas metode(s)

Aptaujas anketā tika iekļauti šādi jautājumi:

1. Tavs vecums

2. Vai esat dzirdējuši par 17 ANO ilgtspējīgas attīstības mērķiem?

3. Vai esat apguvis kādu no šiem 17 IAM savā mācību programmā?

4. Kādi mērķi būtu jāsasniedz mācību procesā?

5. Kādā veidā jums būtu interesanti uzzināt par IAM?

6. Kādas galda spēles jūs interesē? (Vai varat nosaukt kādas spēles nosaukumu vai izskaidrot noteikumus (ar kārtīm, lomu spēli, spēlētāju skaitu utt...?)

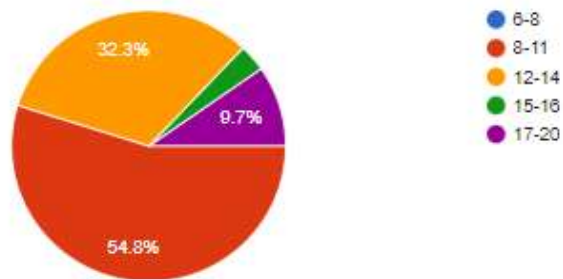
Datu analīze

Grieķija

1. Kāds ir tavs vecums?

Η ηλικία σου

31 responses

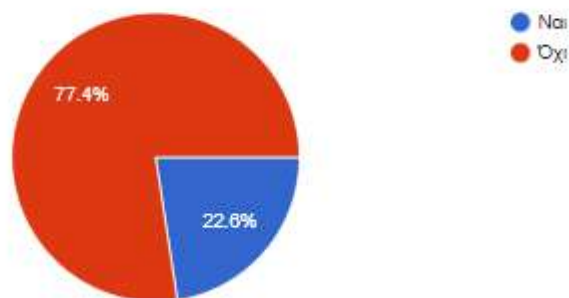


Lielākā daļa respondentu 5. un 6.klases pamatskolas skolēni vecumā no 8 līdz 14 gadiem.

2. Vai jūs esat dzirdējuši par 17 Ilgtspējīgas attīstības mērķiem?

Έχετε ακούσει για τους 17 στόχους βιώσιμης ανάπτυξης του ΟΗΕ;

31 responses



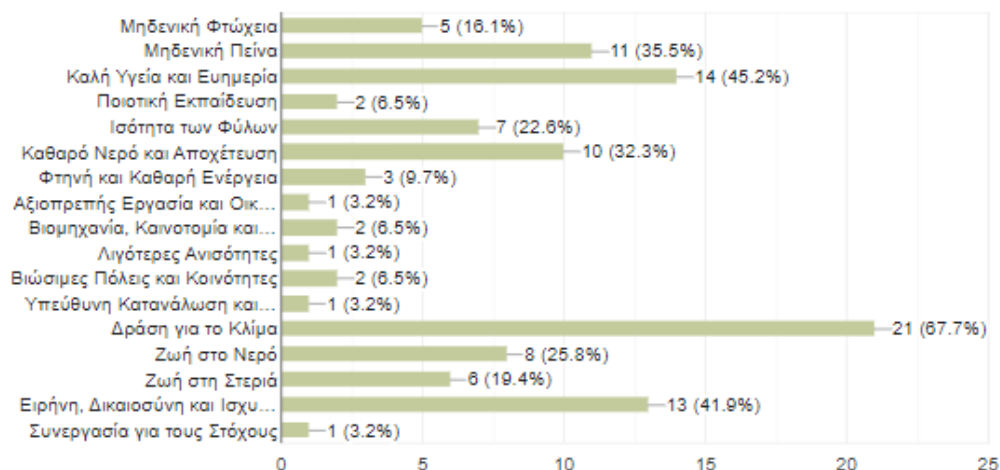
Saskaņā ar atbildēm liela daļa skolēnu nezina par 17 ilgtspējīgas attīstības mērķiem vai uzskata, ka šī tēma nekad nav bijusi aplūkota skolā viņu stundās.

3. Vai jūs esat apguvuši kādu no šiem 17 IAM mācību programmā skolā?

Ēχετε ασχοληθεί με κάποιους από τους 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης στο σχολείο σας; (είναι δυνατόν να δοθούν πολλές απαντήσεις)



31 responses



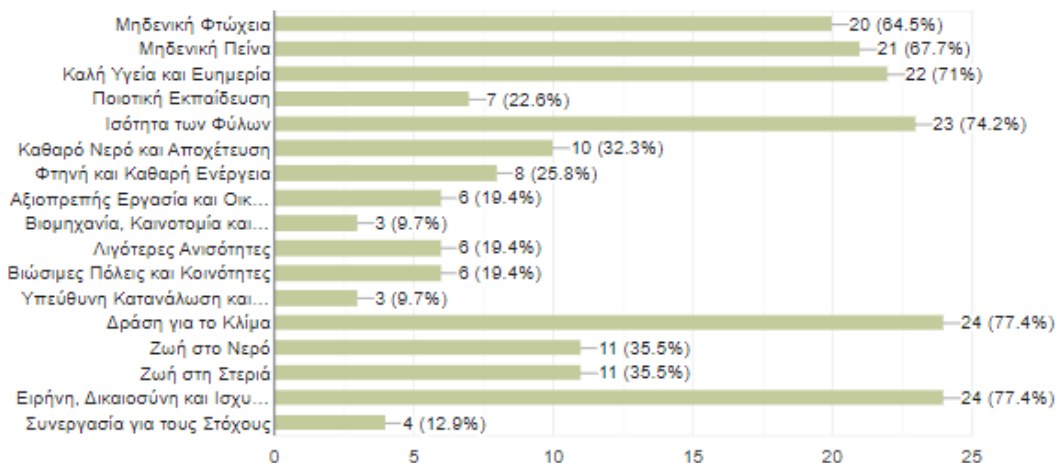
Lai gan dalībnieki norādīja, ka nav dzirdējuši par ilgtspējīgas attīstības mērķiem, tomēr vēlāk atzina, ka savās nodarbībās viņi ir risinājuši jautājumus, kas galvenokārt saistīti ar klimata pasākumiem, labu veselību un labklājību, mieru un taisnīgumu, stiprām iestādēm, novērstu badu, rūpētos par tīru ūdeni un sanitāriem apstākļiem.

4. Kādiem mērķiem jāpievērš uzmanība mācību procesa laikā?

Ποιους στόχους πρέπει να καλύπτει η μαθησιακή διαδικασία;



31 responses



Īsi izskaidrojot 17 IAM, tika apkopotas skolēnu atbildes, norādot, kuri no tiem būtu jāiekļauj skolas mācību programmā. Iepriekš redzamajā diagrammā atspoguļotas tēmas, kuras izraisīja lielāko interesi:

:

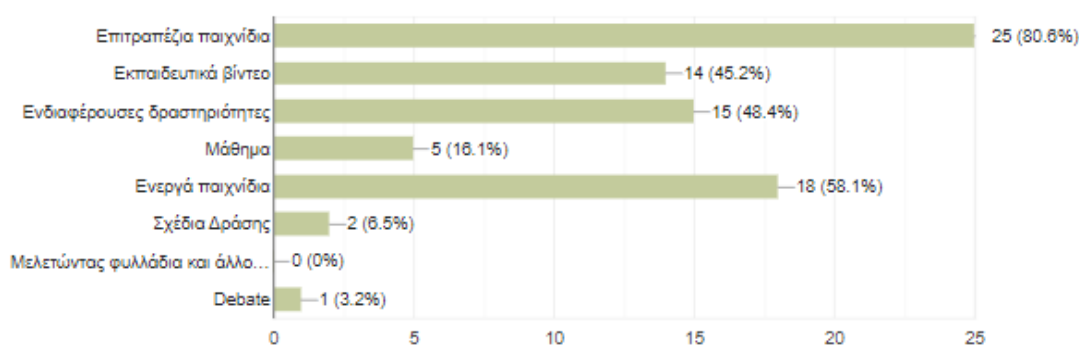
- a) 13: Klimata pasākumi
- b) 16: Miers, taisnīgums un stipras institūcijas
- c) 5: Dzimumu līdztiesība
- d) 2: Novērsts bads
- e) 1: Novērsta nabadzība

5. Kādā veidā tev būtu interesanti mācīties par ilgtspējīgas attīstības mērķiem?

Με ποιον τρόπο θα ήταν ενδιαφέρον για εσάς να μάθετε για τους Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης; (είναι δυνατόν να δοθούν πολλές απαντήσεις)

 Copy

31 responses



Skolēni norādīja, ka dod priekšroku jaunu tēmu un priekšmetu apguvei, izmantojot galda spēles, aktīvās spēles, interesantas aktivitātes un mācību video.

6. Kādas galda spēles Tevi interesē? (Vai vari nosaukt kādas spēles nosaukumu vai izskaidrot noteikumus (ar kārtīm, lomu spēli, spēlētāju skaitu utt...?))

Spēles, kuras interesē aptaujājamās skolēnus, ir Cirks, Monopols, Lomu spēles, Kāršu spēles, Uno, Taboo un galda spēle - Trivial pursuit.

Secinājumi

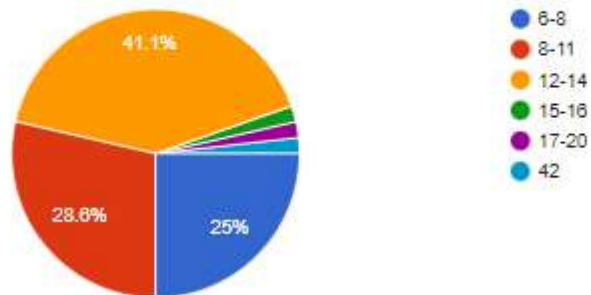
Pamatojoties uz atklājumiem Grieķijā, skolēni dod priekšroku mācīties vairāk par tādām tēmām kā 13. MĒRĶIS: Klimata darbība, 16. MĒRĶIS: Miers un taisnīgums, Spēcīgas institūcijas, 5. MĒRĶIS: Dzimumu līdztiesība, 2. MĒRĶIS: Novērsts bads un 1. MĒRĶIS: Novērsta nabadzība. Turklāt viņi norāda, ka dod priekšroku jaunu tēmu un priekšmetu apguvei, izmantojot galda spēles, aktīvās spēles, interesantas aktivitātes un mācību video.

Itālija

1. Kāds ir tavs vecums?

Età

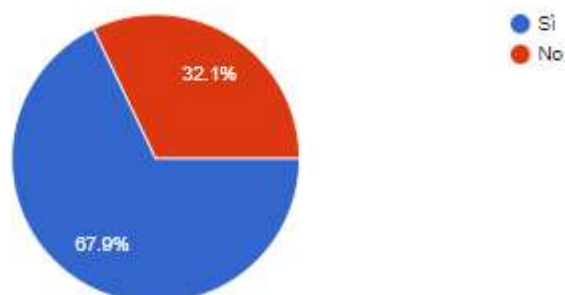
56 responses



2. Vai jūs esat dzirdējuši par 17 Eiropas Savienības Ilgtspējīgas attīstības mērķiem?

Hai mai sentito parlare degli Obbiettivi di Sviluppo Sostenibile?

56 responses

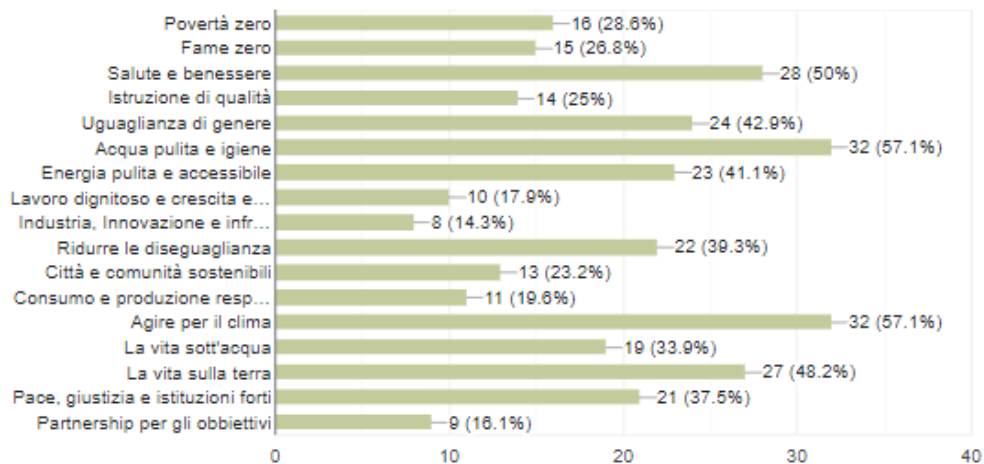


3. Vai esat apguvis kādu no šiem 17 Ilgtspējīgas attīstības mērķiem savā mācību programmā skolā?

Ha mai appreso/approfondito qualcuno di questi 17 SDG durante il tuo programma scolastico? (sono possibili più risposte)



56 responses

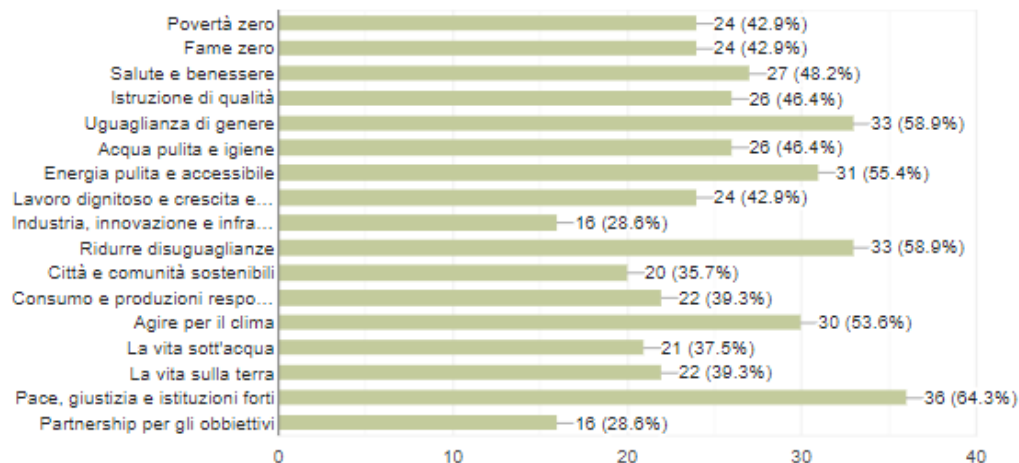


4. Kādi mērķi būtu jāasasniedz mācību procesā?

Quale obiettivo dovrebbe essere insegnato durante il percorso scolastico



56 responses

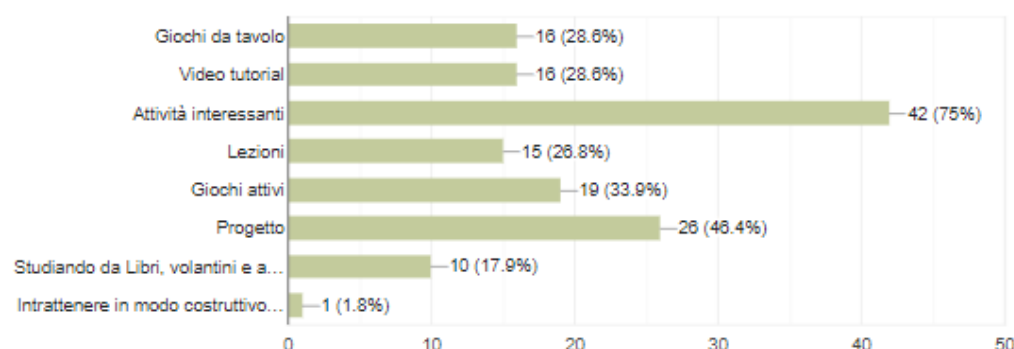


5. Kādā veidā jums būtu interesanti uzzināt par Ilgtspējīgas attīstības mērķiem?

Secondo te, quale sarebbe la miglior maniera per poter imparare gli Obbiettivi di Sviluppo Sostenibile?



56 responses



6. Kādas galda spēles jūs interesē? (Vai varat nosaukt kādas spēles nosaukumu vai izskaidrot noteikumus (ar kārtīm, lomu spēli, spēlētāju skaitu utt...?))

Dalībniekus interesējošās spēles ir šādas: Monopols, Jenga, Talismans, Kāršu spēles, Atmiņas kāršu spēles, Galda spēles, Lomu spēles, Uno, Šahs, Bingo, Risks, Tramps, Klāja zagšana, Cluedo, Lupus in Tabula, spēles brīvā dabā, klasiskās kārtis, Uzmini kurš, Risks un Zoss spēles.

Secinājumi

Pamatojoties uz atklājumiem Itālijā, skolēni dod priekšroku mācīties vairāk par tādām tēmām kā 5. MĒRĶIS: Dzimumu līdztiesība, 3. MĒRĶIS: Laba veselība un labklājība, 7. MĒRĶIS: Pieejama un tīra enerģija, 10. MĒRĶIS: Nevienlīdzības samazināšana, 13. MĒRĶIS: Rīcība klimata jomā un 16. MĒRĶIS: Miers un taisnīgums. Spēcīgas institūcijas. Turklāt viņi norāda, ka dod priekšroku jaunu tēmu un priekšmetu apgūšanai, izmantojot interesantas aktivitātes, projektus un aktīvās spēles.

Vispārīgie secinājumi

Saskaņā ar partnervalstīs veikto aptauju skolotājiem interesantākās tēmas, pie kurām strādāt, ir 5. MĒRĶIS: Dzimumu līdztiesība, 3. MĒRĶIS: Laba veselība un labklājība, 7. MĒRĶIS: Pieejama un atjaunojama enerģija, 13. MĒRĶIS: Rīcība klimata jomā un 16. MĒRĶIS: Miers, taisnīgums un laba pārvaldība.

No divu skolotāju un skolēnu aptauju rezultātu analīzes tika nolemts izveidot galda spēles, balstoties uz 4 interesantākajām IAM tēmām:

:

IAM 3 – Laba veselība un labklājība

IAM 4 – Kvalitatīva izglītība

IAM 7 – Pieejama un atjaunojama enerģija

IAM 13 – Rīcība Klimata jomā

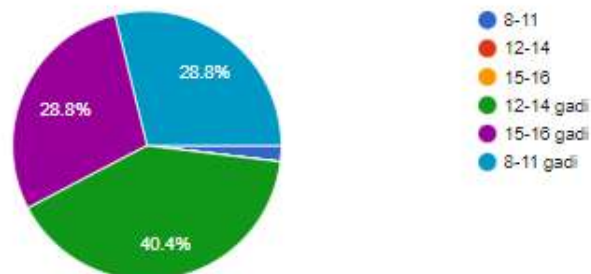
Latvija

1. Kāds ir tavs vecums?

Your age

52 responses

 Copy

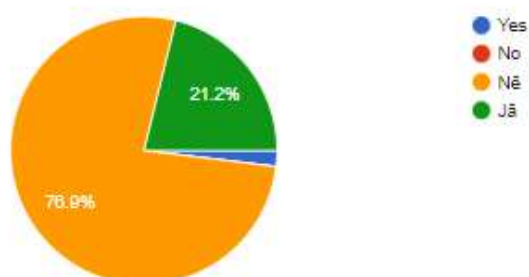


2. Vai esat dzirdējuši par 17 ANO ilgtspējīgas attīstības mērķiem?

Have you heard of 17 UN Sustainable Development goals?

52 responses

 Copy

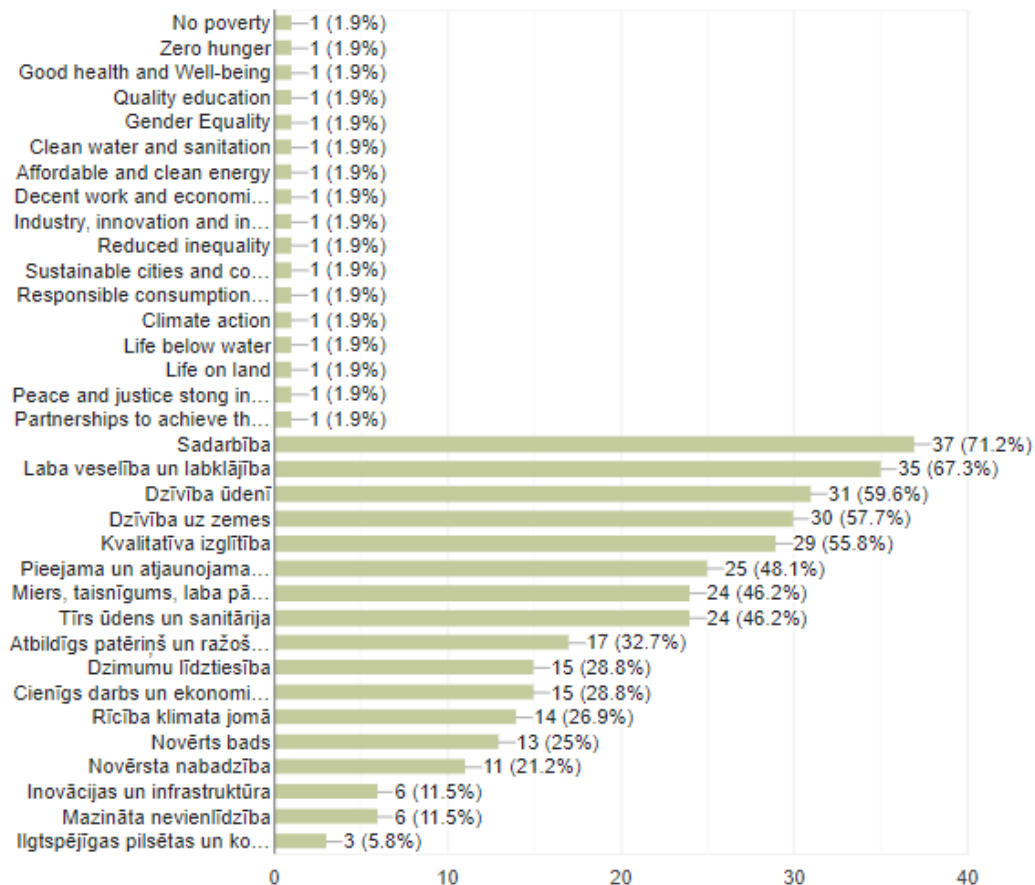


3. Vai esat apguvis kādu no šiem 17 Ilgtspējīgas attīstības mērķiem savā mācību programmā?

Have you acquired any of these 17 SDGs in your syllabus at school? (several answers possible)



52 responses

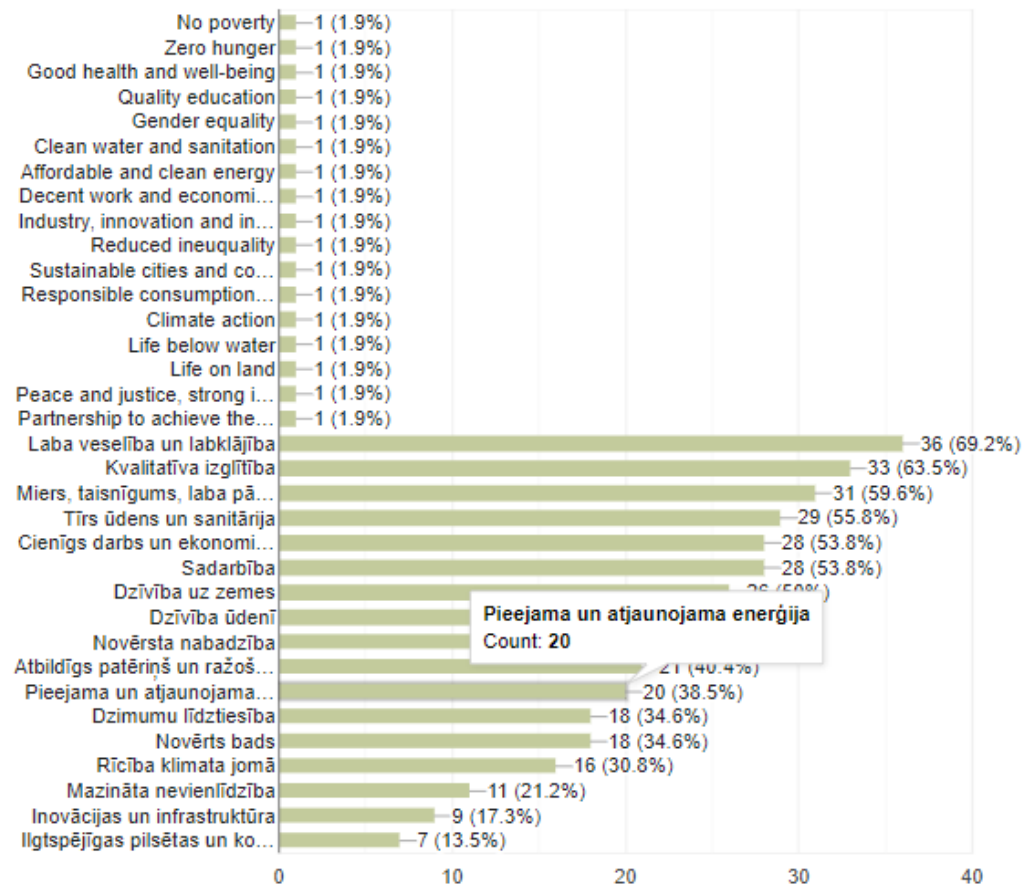


4. Kādi mērķi būtu jāsasniedz mācību procesā?

What goals should be addressed in the learning process?

[Copy](#)

52 responses

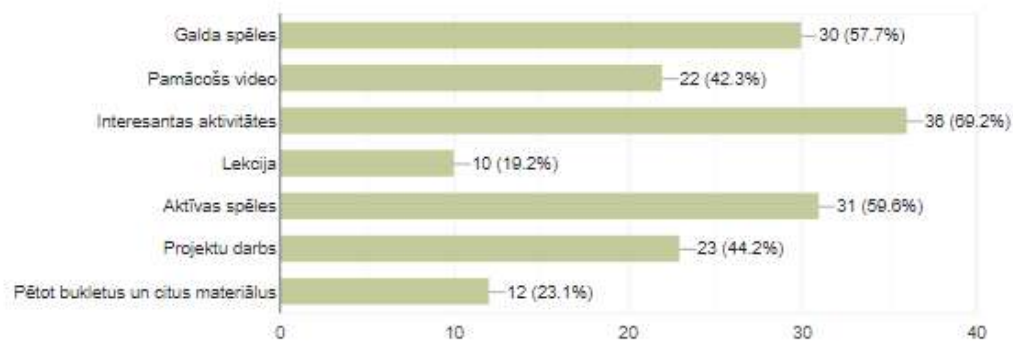


5. Kādā veidā jums būtu interesanti uzzināt par ilgtspējīgas attīstības mērķiem ?

In what way would it be interesting for you to learn about SDGs? (several answers possible)

[Copy](#)

52 responses

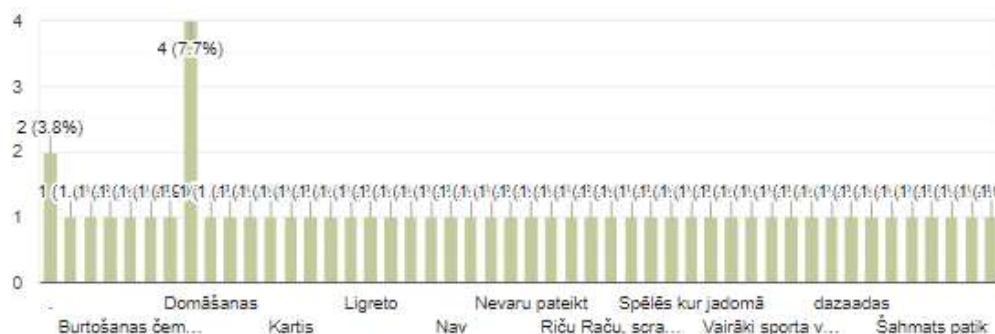


6. Kādas galda spēles jūs interesē? (Vai varat nosaukt kādas spēles nosaukumu vai izskaidrot noteikumus (ar kārtīm, lomu spēli, spēlētāju skaitu utt...?))

What board games are you interested in?



52 responses



Secinājumi

Skolotāju fokusa grupas rezultāti atspoguļo atbalstu ātrai un jautrai izglītojošai spēlei, kas izstrādāta, lai palīdzētu veidot izpratni par ilgtspējīgas attīstības mērķiem, koncentrējoties uz 3. MĒRĶI: Laba veselība un labklājība, 14. MĒRĶI: Dzīvība ūdenī, 15. MĒRĶI: Dzīvība uz zemes, 4. MĒRĶI: Kvalitatīva izglītība, 7. MĒRĶI: Pieejama un atjaunojama enerģija, 16. MĒRĶI: Miers, taisnīgums un laba pārvaldība, 6. MĒRĶI: Tīrs ūdens un piemēroti sanitārie apstākļi, kā arī nodrošināt spēlētājiem dažādus veidus, kā viņi personīgi var palīdzēt sasniegt mērķus. Spēlēm jābūt piemērotām dažādām vecuma un lieluma grupām ar interesantu sižetu un vizuālo stilu, kas apvieno jautrību un reālismu, aizraujot un sniedzot nepārtrauktu izaicinājumu, elastīgām ar labu izaicinājuma un atlīdzības līdzsvaru. Tēmas, kuras vēlams iekļaut sākumskolas klašu spēlēs, ir Vide, Veselība, Vides ilgtspēja, letekme uz ekosistēmām un Higiēna.

Vispārīgie secinājumi

Saskaņā ar partnervalstīs veikto aptauju skolotājiem interesantākās tēmas, pie kurām strādāt, ir: 5. MĒRĶIS: Dzimumu līdztiesība, 3. MĒRĶIS: Laba veselība un labklājība, 7. MĒRĶIS: Pieejama un atjaunojama enerģija, 13. MĒRĶIS: Rīcība klimata jomā, un 16. MĒRĶIS: Miers, taisnīgums un laba pārvaldība. Turklāt tika norādīts, ka vispiemērotākie skolēnu mācīšanas līdzekļi ir galda spēles, aktīvās spēles un interesantas aktivitātes.

No divu skolotāju un skolēnu aptauju rezultātu analīzes tika nolemts izveidot galda spēles, balstoties uz 4 interesantākajām IAM tēmām:

IAM 3 – Laba veselība un labklājība

IAM 4 – Kvalitatīva izglītība

IAM 7 – Pieejama un atjaunojama enerģija

IAM 13 – Rīcība klimata jomā

PROJEKTA LAIKĀ IZMANTOTĀ METODOLOĢIJA

Izglītības dizaina pētniecība ir pētījumu žanrs, kurā praktisku un sarežģītu izglītības problēmu risinājumu izstrāde nodrošina zinātniskās izpētes pamatu. Risinājumi var būt izglītības produkti, procesi, programmas vai politikas. Izglītības dizaina pētījumi ir vērsti ne tikai uz nozīmīgu problēmu risināšanu, ar kurām saskaras izglītības praktiķi, bet tajā pašā laikā cenšas atklāt jaunas zināšanas, kas var sniegt informāciju par citu personu darbu, kas saskaras ar līdzīgām problēmām. Sistemātisks un vienlaicīgs darbs šo divējādo mērķu sasniegšanai, iespējams, ir viziteiktākā izglītības dizaina izpētes iezīme.

Spēlēs balstīta mācīšanās (Game-Based Learning) ir mācīšanās pieeja, kas iekļauj spēļu elementus un principus izglītības aktivitātēs, lai veicinātu skolēnu iesaistīšanos un motivāciju. Tā ietver spēļu mehānikas izmantošanu, piemēram, punktus, nozīmītes, līderu tabulas un atgriezeniskās saites sistēmas, lai uzlabotu mācību pieredzi.

Piemēram, punktus var izmantot, lai izsekotu skolēna progresam un nodrošinātu atlīdzību par konkrētu mērķu sasniegšanu, proti, par noteikta skaita uzdevumu izpildi. Nozīmītes var nopelnīt par noteiktas prasmes meistarības demonstrēšanu vai izaicinoša uzdevuma izpildi. Līderu tabulas var izmantot, lai veicinātu konkurenci starp skolēniem, veicinot iesaistīšanos un motivāciju. Diskusijas var izmantot, lai atvieglotu sadarbību un mācīšanos vienam no otra.

Šo pieeju var īstenot, izmantojot digitālas vai nedigitālas spēles, piemēram, lomu spēles, galda spēles vai kāršu spēles. Digitālās spēles var ietvert simulācijas, kas ļauj skolēniem piedzīvot reālās pasaules scenārijus un attīstīt problēmu risināšanas prasmes. Tādā veidā šī pieeja piedāvā aktīvu mācīšanās pieredzi, kas veicina kritisko domāšanu un veicina radošumu.

Kopumā spēlēs balstīta mācīšanās (SBM) piedāvā unikālu pieeju mācībām, kas veicina spēļu iesaistīšanos un motivāciju, lai uzlabotu izglītības pieredzi. Iekļaujot spēļu principus izglītības aktivitātēs, SBM piedāvā jautru un efektīvu veidu, kā veicināt skolēnu mācīšanos.

SPĒLĒS BALSTĪTAS MĀCĪŠANĀS METODIKAS IZMANTOŠANAS NOZĪME SKOLĀS

Spēlēs balstīta mācīšanās (SBM) ir mācību metodika, kas pēdējos gados ir guvusi popularitāti, jo pedagogi meklē jaunus veidus, kā iesaistīt skolēnus un veicināt labākus mācību rezultātus. SBM pamatā ir spēles elementu, mehānikas un principu integrācija mācību aktivitātēs, lai veicinātu skolēnu iesaistīšanos un motivāciju.

SBM piedāvā vairākas priekšrocības skolēniem, skolotājiem un skolām. Varbūt vissvarīgākais ir tas, ka tas var būt spēcīgs instruments, lai palielinātu skolēnu iesaistīšanos un motivāciju. Spēles pēc būtības ir saistošas un var piesaistīt skolēnu uzmanību tā, kā tradicionālās mācību metodes bieži vien nespēj. Padarot mācīšanos jautru un interaktīvu, SBM var palīdzēt skolēniem vairāk ieguldīt savā mācībā, tādējādi nodrošinot labākus rezultātus.

Vēl viena būtiska SBM priekšrocība ir tā, ka tā veicina aktīvu mācīšanos. Tradicionālajos mācību modeļos skolēni bieži ir pasīvi informācijas saņēmēji, bet SBM viņi aktīvi iesaistās mācību procesā. Spēles māca skolēniem pieņemt lēmumus, risināt problēmas un iesaistīties kritiskā domāšanā, kas ir svarīgas prasmes, lai gūtu panākumus skolā un ārpus tās.

SBM nodrošina arī individuālu mācīšanos. Spēles var pielāgot, lai tās atbilstu atsevišķu skolēnu vajadzībām un mācīšanās stilam, ļaujot viņiem strādāt savā tempā un saņemt personalizētu atgriezenisko saiti un atbalstu. Tas var palīdzēt skolēniem, kuriem var rasties grūtības tradicionālajos klases apstākļos, gūt panākumus un justies pārliecinātākiem par savām spējām.

Sadarbība ir vēl viens SBM ieguvums. Daudzām spēlēm ir nepieciešams komandas darbs un komunikācija, kas var palīdzēt skolēniem attīstīt svarīgas sociālās un emocionālās prasmes. Kopīgs darbs pie kopīga mērķa var veicināt arī kopības un piederības sajūtu, kas ir svarīgi pozitīvas mācību vides veidošanā.

Visbeidzot, SBM var veicināt dažādu prasmju, tostarp lasītprasmes, rēķināšanas, digitālās rakstpratības, radošuma un problēmu risināšanas, attīstību. Spēles var sniegt skolēniem iespējas praktizēt un pielietot šīs prasmes jautrā un saistošā veidā, palīdzot viņiem attīstīt prasmes, kas vajadzīgas, lai gūtu panākumus gan skolā, gan turpmākajā karjerā.

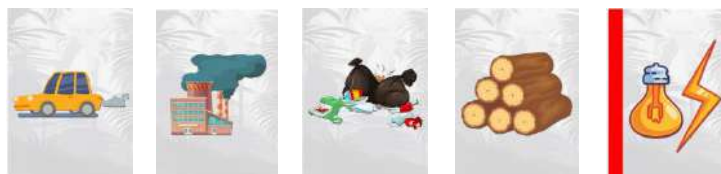
GALDA SPĒLES UN NOTEIKUMI

KLIMATA PĀRMAIŅAS - Galda spēle

KĀ SAGATAVOTIES SPĒLEI

1. Izdrukāriet visas 26 lapas. Iesakām to darīt uz kartona, lai palielinātu kāršu svaru. Jums būs jāsalīmē kartītes priekšpuse un aizmugure tā, kā aprakstīts zemāk.
2. **Varoņu kāršu kava** (60 kārtis, 12 varoņi). Katram varonim ir 5 kārtis: priekšpusē cilvēku darbības cēloņi, kas veicina klimata pārmaiņas, un aizmugurē - varoņa attēls.

Priekš-
puse

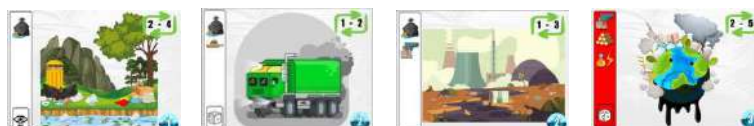


Aizmugure



3. **Klimata pārmaiņu kāršu kava** ((48 kārtis - novietotas horizontāli): visām kārtīm ir vienāda aizmugure. Priekšpuse katrā situācijā būs atšķirīga.

Priekš-
puse



Aizmugure



4. **Spēles Noslēguma kārts** (1 kārts - novietota horizontāli): tai ir tāda pati aizmugure kā Klimata Pārmaiņu kārtīm un STOP attēls priekšpusē.

Priekšpuse



Aizmugure



5. Lai kārtis būtu vieglāk sajaukt un ērtāk spēlēt, tās ieteicams ielaminēt (laminēto kāršu standarta izmērs 63,5 mm x 88 mm).
6. Būs nepieciešams metamais kauliņš.

IEVADS



2-5 spēlētāji



No 4 gadu vecuma



20 minūtes

Klimata pārmaiņas ir nenoliedzams fakts. Cilvēku darbības negatīvi ietekmē apkārtējo vidi ar piesārņojošu gāzu emisiju, atkritumu uzkrāšanos, mežu izciršanu vai pārmērīgu enerģijas patēriņu. Lai mēģinātu to labot, jums būs jāatpazīst šie **cēloņi** un jācenšas tos apzināties savā ikdienas dzīvē. Vai spēsiet atcerēties, ko mēs darām nepareizi ar mūsu mīļo planētu Zemi?

SPĒLES MĒRĶIS

Tavs mērķis ir gūt uzvaras punktus. Lai to izdarītu, ir jāparāda klimata pārmaiņu cēloņi tādā pašā secībā, kādā to pieprasa Klimata Pārmaiņu kārtis. Šis uzdevums nebūs viegls, jo varoņu kārtis spēles laikā mainīs atrašanās vietu un būs jāatceras klimata pārmaiņu kāršu jaunais izvietojums.

Kāršu komplektā ietilpst



60 varoņu / cēloņu kārtis



36 Klimata pārmaiņu kārtis



12 Klimata pārmaiņu kārtis
(enerģijas atkritumi)



1 Spēles noslēguma kārtis



1 metamais kauliņš

SAGATAVOŠANĀS

1 -Ir pieejamas 12 varoņu kārtis. Katram spēlētājam būs jāizvēlas viena no tām un ar to saistītajām kārtīm (4 kārtis no pamatspēles + 1 papildkārts ar sarkanu sānjoslu).

2 -Kopīgi izlemiet, vai spēlēt ar papildkārti, jo tad spēle kļūs sarežģītāka un nav ieteicama iesācējiem vai maziem bērniem.

IETEIKUMI PAMATSPĒLES SPĒLĒŠANAI:

BĒRNI VECUMĀ no 4 - 5 GADIEM: šī vecuma bērniem kārts vienmēr var būt 4. pozīcijā ar attēlu, vērstu uz augšu.

BĒRNI no 6-10 GADIEM var spēlēt ar visām 4 kārtīm, vērstām uz leju.

IETEIKUMI SPĒLĒŠANAI AR PAPILDKĀRTI:

BĒRNI VECUMĀ virs 10 GADIEM var pievienot 5. kārti, kas ietver ieradumu. ENERĢIJAS ATKRITUMU cēloņi. Šīs kārtis padara spēles gaitu sarežģītāku.



Tām ir sarkana sānjosla. Ja nolemsiet spēlēt ar papildkārti, būs jāpapildina Klimata Izmaiņu kāršu kava ar Enerģijas zuduma kārtīm.



PIEZĪME: spēli var spēlēt dažāda vecuma bērni, izmantojot visas piecas kārtis.

Vienkārši turiet kārti 5. pozīcijā, vienmēr pavērstu uz augšu bērniem, kuriem tā varētu būt nepieciešama, lai samazinātu grūtības pakāpi. Pat ļoti mazi bērni var spēlēt ar pieaugušajiem, saglabājot bērnu kārtīs 4. un 5. pozīciju ar attēlu uz augšu.

3 -Novietojiet kārtis horizontālā rindā spēlētāja priekšā. Tas būs spēles laukums. Kārtīm jābūt redzamām varoņa pusē, cenšoties iegaumēt zem tām esošos klimata pārmaiņu cēloņus (PIESĀRŅOJOŠAIS TRANSPORTS, RŪPnieciskās CO2 emisijas, atkritumi, mežu izciršana no

pamatspēles un ENERĢIJAS ZUDUMU- papildkārts). Spēlētājs tās novietos, vērstas ar attēlu uz leju, sev izvēlētajā secībā. Tas iezīmēs viņa sākuma pozīciju.



4 – Sajauciet Klimata Pārmaiņu kārtis. Atdaliet pēdējās 10 kārtis no kāršu kavas un ielieciet spēles noslēguma kārti starp tām. Novietojiet šīs 11 kārtis Klimata Pārmaiņu kāršu kavas apakšā un nesajauciet tās.

Novietojiet Klimata Pārmaiņu kāršu kavu ar priekšpusi, vērstu uz leju, atrodoties galda vidū visiem spēlētājiem pieejamā vietā. Izspēlētās kārtis novieto blakus šai kāršu kavai.

PIEZĪME. Īsākām spēlēm varat BEZ SKATĪŠANĀS izņemt no kavas 5 līdz 10 kārtis un spēles NOSLĒGUMA kārti.



5 - Novietojiet metamo kauliņu blakus Klimata pārmaiņu kāršu kavai un izvēlieties sākuma spēlētāju (ja vēlaties, varat to izdarīt, metot kauliņu).

KĀ SPĒLĒT SPĒLI

Pirmais spēlētājs apgriež Klimata Izmaiņu kāršu kavas augšējo kārti.



Papildus centrālajam attēlam var atrast vairākus attēlus:

NEPIECIEŠAMĀ
KLIMATA
IZMAIŅU KĀRTS
UN SECĪBAS
IZMĒRŠANA

PAPILDIESP

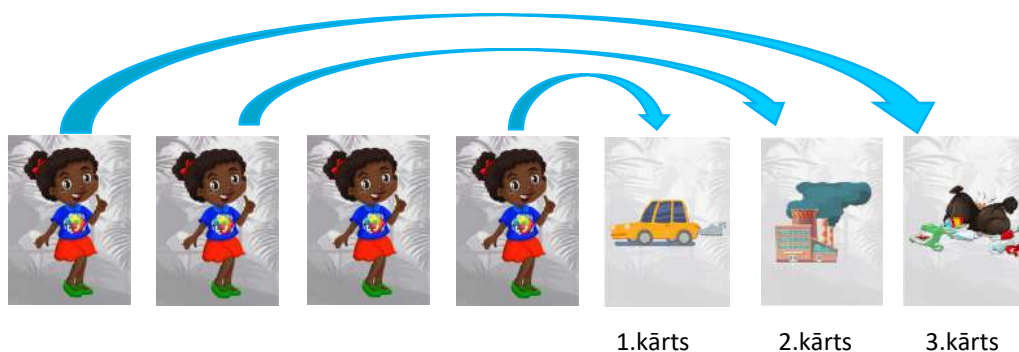


KĀRŠU MAIŅAS
POZĪCIJA

IEGŪTIE
PUNKTI

Kad tiek parādīta Klimata Pārmaiņu kārts, ir jāpagriež varoņu kārtis, kas parāda tādus pašus klimata pārmaiņu cēloņus kā Klimata pārmaiņu kārts. **Ja ir vairāk nekā viens cēlonis, tad tie ir jāsakārto pareizā secībā (no augšas uz leju).**

Piemērs: Lai iegūtu šo Klimata pārmaiņu kārti ar 3 punktiem, bija jāpagriež piesārņojošā transporta, rūpniecisko CO2 izmešu un atkritumu kārtis šādā secībā, atstājot tās tajā pašā pozīcijā.



JA PAREIZI SAPRATĀT SPĒLES NOTEIKUMUS:

- 1) Paņemiet Klimata Izmaiņu kārti un tās **iegūtos punktus**. Novietojiet to ar priekšpusi, vērstu uz augšu, uz sava spēļu laukuma.
- 2) Atkal apgrieziet visas varoņu kārtis ar attēlu, vērstu uz leju, un, neskatoties uz tām, **samainiet kāršu izkārtojumu**, kā parādīts Klimata Pārmaiņu kārtī.

Šajā piemērā mēs nomainītu kārti 2. pozīcijā pret kārti 4. pozīcijā.



3) Izmantojiet papildkārts iespēju, ja tāda ir.

Kā redzat, jūsu varoņu kārtis un tām atbilstošie klimata Izmaiņu cēloņi spēles laikā mainīs atrašanās vietu. Lai gūtu uzvaru, spēles laikā jābūt uzmanīgam.

PIEZĪME: Bērniem vecumā no 4 līdz 5 gadiem vai tiem spēlētājiem, kuriem joprojām ir grūtības iegaumēt kāršu novietojumu, kārti var novietot 4. pozīcijā, vienmēr ar attēlu vērstu augšup, lai, piemēram, ja 2. kartīte būtu jāmaina pret 4., tad jaunajā(4. pozīcijā) ievietotā kārts paliktu ar attēlu uz augšu, savukārt kartīte, kas ir pārvietota uz 2. pozīciju, atgrieztos ar attēlu uz leju.

JA NEVEICAS:

Izņemiet neuzvarēto kārti un novietojiet to ar attēlu, vērstu uz augšu, izmantoto kāršu kaudzē blakus Klimata Pārmaiņu kāršu kavai. Kā sodu ir jāatdod iepriekš laimētā Klimata Pārmaiņu kārts (var izvēlēties no visām vinnētajām kārtīm), ievietojot to izmantoto kāršu kaudzē kopā ar zaudēto kārti. Ja vēl neesat laimējis nevienu kārti, soda nav.

Kad veiksmīgs vai izlaists gājiens ir veikts un **papildiespēja**, ja tāda ir, ir piemērota, spēle turpinās ar spēlētāju pa kreisi (ja vien virzienu nav mainījusi kāda no papildiespējas kārtīm). Savukārt, jaunais spēlētājs parādīs jaunu kārti no Klimata Pārmaiņu kāršu kavas un mēģinās salikt enerģijas kārtis pareizajā secībā, lai tās iegūtu.

PAPILDIESPĒJAS

Jūs varat atrast 5 dažādas **papildiespējas** (papildiespējas ir spēkā **TIKAI**, ja kārts ir iegūta).



Mainiet spēles virzienu. Spēle sākas pulkstenrādītāja virzienā.



Nākamais spēlētājs izlaiž gājienu.



Spēlētājs, kurš ir ieguvis kārti, var apskatīt savas varoņu kārtis, lai atcerētos enerģijas zudumu kāršu secību, taču nemainot to secību.



Visi spēlētāji var aplūkot savas varoņu kārtis, lai atcerētos enerģijas zudumu kāršu atrašanās vietu, taču nemainot kāršu secību.



Izmet metamo kauliņu.

-Ja uzmet **1,2,3** vai **4**: pārējiem spēlētājiem BEZ SKATĪŠANĀS ir jāsamaina divu savu kāršu pozīcija (pēc viņu izvēles). Piemērs: samainiet 1.kārti pret 4.kārti.

-Ja uzmet **5** vai **6**: TIKAI spēlētājam, kurš izvilcis kārti BEZ SKATĪŠANĀS, ir jāsamaina divas savas kārtis (pēc paša izvēles).

SPĒLES NOSLĒGUMS:

Spēle ir beigusies, kad parādās spēles NOSLĒGUMA KĀRTS.

Ja izvēlējāties izņemt kārtis, lai saīsinātu spēli, tā beigsies, kad tiks izspēlēta Klimata Izmaiņu kāršu kavas pēdējā kārts.



Spēles noslēguma kārts

SPĒLES UZVARĒTĀJS

Spēlētājs ar visvairāk IEGŪTAJIEM PUNKTIEM uzvar spēli. Ja ir neizšķirts, spēlētāji dala uzvaru.

ZAĻĀ ENERĢIJA- GALDA SPĒLE

KĀ SAGATAVOTIES SPĒLEI

1. Izdrukāriet visas 26 lapas. Iesakām to darīt uz kartona, lai palielinātu kāršu svaru. Jums būs jāsalīmē kartītes priekšpuse un aizmugure tā, kā aprakstīts zemāk.
2. **Varoņu kāršu kava** (60 kārtis, 12 varoņi). Katram varonim ir 5 kārtis: priekšpusē enerģijas kārtis un aizmugurē - varoņa attēls.

Priekšpuse



Aizmugure



3. **Zaļās enerģijas kāršu kava** ((48 kārtis - novietotas horizontāli): visām kārtīm ir vienāda aizmugure. Priekšpuse katrā situācijā būs atšķirīga.

Priekšpuse



Aizmugure



4. **Spēles Noslēguma kārts** (1 kārts - novietota horizontāli): tai ir tāda pati aizmugure kā Zaļās enerģijas kārtīm un STOP attēls priekšpusē.
5. Lai kārtis būtu vieglāk sajaukt un ērtāk spēlēt, tās ieteicams ielaminēt (laminēto kāršu standarta izmērs 63,5 mm x 88 mm).
6. Būs nepieciešams metamais kauliņš.

IEVADS



2-5 spēlētāji



No 4 gadu vecuma



20 minūtes

Mūsu planēta ir briesmās. Mums ir nepieciešama jūsu palīdzība, lai **enerģijas modeļa transformācija** notiktu tādā ātrumā, kāds nepieciešams mūsu planētas Zemes glābšanai. Lai to izdarītu, jums būs pareizi jāpārvalda **atjaunojamā un zaļā enerģija**. Vai spēsiet atcerēties, kur jebkurā brīdī ir nepieciešama pareizā veida enerģija?

SPĒLES MĒRĶIS

Tavs mērķis ir gūt uzvaras punktus. Lai to izdarītu, jāparāda savu varoņu enerģijas kārtis tādā pašā secībā, kādā to pieprasa Zaļās enerģijas kārts. Šis uzdevums nebūs viegls, jo jūsu varoņu kārtis visas spēles laikā mainīs atrašanās vietu un jums būs jāatceras jaunā secība, kādā tiek izvietotas enerģijas kārtis.

KĀRŠU KOMPLEKTĀ IETILPST



60 enerģijas/varoņu kārtis



36 Zaļās enerģijas kārtis



12 Zaļās enerģija kārtis
(biodegvielas papildkārts)



1 spēles noslēguma kartīte



1 metamais kauliņš

SAGATAVOŠANĀS

1 - Ir pieejamas 12 varoņu kārtis. Katram spēlētājam būs jāizvēlas viena no tām un ar to saistītajām kārtīm (4 kārtis no pamatspēles + 1 papildkārts ar sarkanu sānjoslu).

2 - Kopīgi izlemiet, vai spēlēsiet ar papildkārti (spēlēšana ar papildkārti ir sarežģītāka un nav ieteicama iesācējiem vai maziem bērniem).

IETEIKUMI PAMATSPĒLES SPĒLĒŠANAI:

BĒRNI VECUMĀ NO 4 - 5 GADIEM: šī vecuma bērniem kārts vienmēr var būt 4. pozīcijā ar attēlu, vērstu uz augšu.

BĒRNI NO 6-10 GADIEM: var spēlēt ar 4 kārtīm, vērstām uz leju.

IETEIKUMI SPĒLĒŠANAI AR PAPILDKĀRTI:

BĒRNI VECUMĀ VIRS 10 GADIEM: var pievienot 5. kārti, kas ietver enerģiju BIODĪZELI. Šīs kārtis sarežģī spēles gaitu.



Tām ir sarkana sāņjosla. Ja nolemsiet spēlēt ar papildkārti, būs jāpapildina Zaļās Enerģijas kāršu kava ar Biodīzeļa kārti.



PIEZĪME: dažāda vecuma bērni var spēlēt, izmantojot visas piecas kārtis. Vienkārši turiet kārti 5. pozīcijā, vienmēr pavērstu uz augšu, bērniem, kuriem tā varētu būt nepieciešama, lai samazinātu grūtības pakāpi. Pat ļoti mazi bērni var spēlēt ar pieaugušajiem, saglabājot bērnu kārtīs 4. un 5. pozīciju ar attēlu uz augšu.

3 - Novietojiet kārtis horizontālā rindā spēlētāja priekšā. Tas būs viņu spēles laukums. Kārtīm jābūt redzamām varoņa pusē, cenšoties iegaumēt zem tām esošās enerģijas (SAULES, VĒJA, ĢEOTERMĀLĀ un HIDRAULISKĀ no pamatspēles un BIODĪZELIS kā papildkārts). Spēlētājs tās novietos, vērstas ar attēlu uz leju, sev izvēlētajā secībā. Tas iezīmēs viņa sākuma pozīciju.



Example for game WITHOUT the expansion.

4 - Sajauciet Zaļās enerģijas kārtis. Atdaliet pēdējās 10 kārtis no kāršu kavas un iejauciet spēles noslēguma kārti starp tām. Novietojiet šīs 11 kārtis Zaļās enerģijaskāršu kavas apakšā un

nesajauciet kārtis. Novietojiet kāršu kavu, ar priekšpusi vērstu uz leju ar Zaļās enerģijas attēlu, atrodoties galda vidū visiem spēlētājiem pieejamā vietā. Izspēlētās kārtis novieto blakus šai kāršu kavai.

PIEZĪME. Īsākām spēlēm varat BEZ SKATĪŠANĀS izņemt no kāršu kavas 5 līdz 10 kārtis un izmest šo SPĒLES NOSLĒGUMA kārti.



5 - Novietojiet metamo kauliņu blakus Zaļās Enerģijas kāršu kavai un izvēlieties sākuma spēlētāju (ja vēlaties, varat to izdarīt, metot kauliņu).

KĀ SPĒLĒT SPĒLI

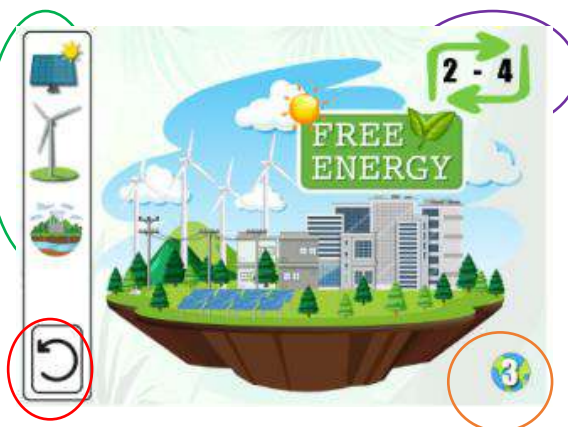
Pirmais spēlētājs apgriež Zaļās Enerģijas kāršu kavas augšējo kārti.



Papildus centrālajam attēlam var atrast vairākus attēlus:

**NEPIECIEŠAMĀS
ENERĢIJAS KĀRTS
UN UN SECĪBAS
IEGŪŠANAI
PARAUGS**

PAPILDIESPĒJA



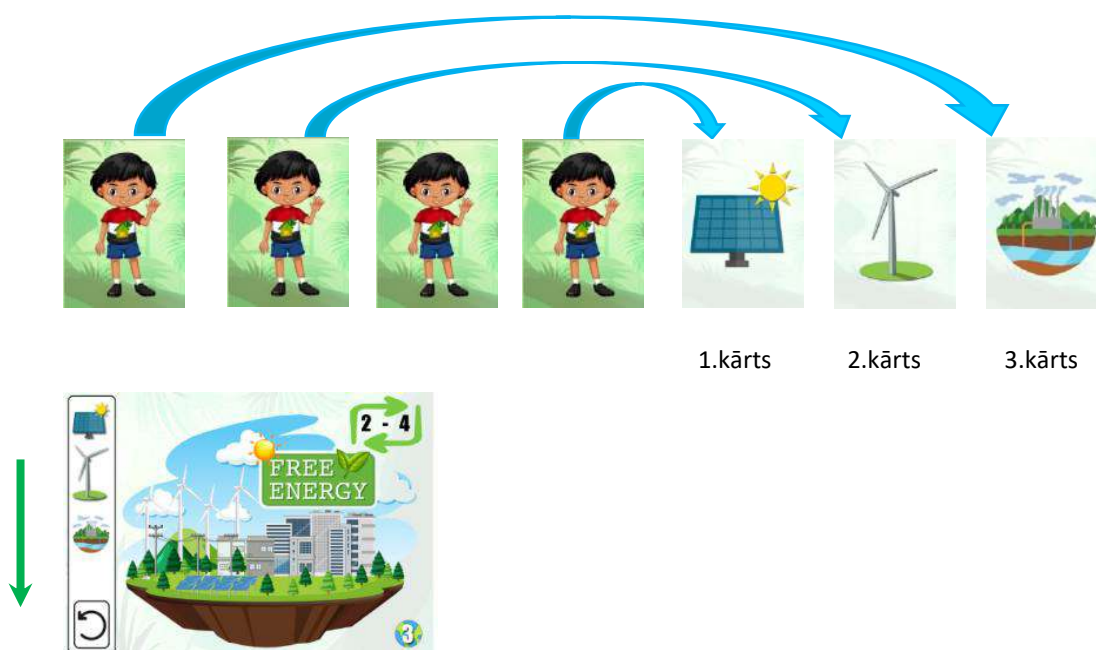
**KĀRŠU
MAIŅAS
POZĪCIJA**

**IEGŪTIE
PUNKTI**

Kad ir parādīta Zaļās Enerģijas kārts, jāpagriež savas varoņu kārtis, kas parāda **tādu pašu** enerģiju kā Zaļās enerģijas kārts. **Ja ir vairāk nekā viena enerģija, tās jāsakārto pareizajā secībā (no augšas uz leju).**

Piemērs: Lai iegūtu šo Zaļās Enerģijas kārti (ar 3 punktiem), jāpagriež saules, vēja un ģeotermālās

kārtis šādā secībā (atstājot tās tajā pašā pozīcijā).



JA PAREIZI SAPRATĀT SPĒLES NOTEIKUMUS:

1) Paņemiet Zaļās Enerģijas kārti un tās **iegūtos punktus**. Novietojiet to, ar priekšpusi vērstu uz augšu un uz sāniem, uz sava spēles laukuma.

2) Atkal apgrieziet visas savas varoņu kārtis ar attēlu, vērstu uz leju un, neskatoties uz tām, **samainiet kāršu izkārtojumu**, kā parādīts iegūtajā Zaļās Enerģijas kārtī.

Šajā piemērā var nomainīt kārti 2. pozīcijā pret kārti 4. pozīcijā.



3) Lieto papildkārts iespēju, ja tāda ir.

Kā redzat, jūsu varoņu kārtis un to enerģijas mainīs atrašanās vietu spēles laikā. Lai gūtu uzvaru, jābūt uzmanīgam spēles laikā.

PIEZĪME: Bērniem vecumā no 4 līdz 5 gadiem vai tiem spēlētājiem, kuriem joprojām ir grūtības iegaumēt kāršu novietojumu, kārti var novietot 4. pozīcijā, vienmēr ar attēlu vērstu augšup, lai, piemēram, ja 2.kārts būtu jāmaina pret 4., tad jaunā 4. pozīcijā ievietotā kārta paliktu ar attēlu uz augšu, savukārt kārta, kas ir pārvietota uz 2. pozīciju, atgrieztos ar attēlu uz leju.

JA NEVEICAS:

Izņemiet neuzvarēto kārti un novietojiet to ar attēlu, vērstu uz augšu, izmantoto kāršu kaudzē

blakus Zaļās Enerģijas kāršu kavai. Kā sodu ir jāatdod iepriekš laimētā Zaļās Enerģija kārts (var izvēlēties no visām vinnētajām kārtīm), ievietojot to izmantoto kāršu kaudzē kopā ar zaudēto kārti. Ja vēl neesat laimējis nevienu kārti, soda nav.

Kad veiksmīgs vai izlaists gājiens ir veikts un **papildiespēja**, ja tāda ir, ir piemērota, spēle turpinās ar spēlētāju pa kreisi (ja vien virzienu nav mainījusi kāda no papildiespējas kārtīm). Savukārt jaunais spēlētājs parādīs jaunu kārti no Zaļās Enerģija kāršu kavas un mēģinās pareizi salikt enerģijas kārtis pareizajā secībā, lai tās iegūtu.

PAPILDIESPĒJAS

Tu vari atrast 5 dažādas **papildiespējas** (papildiespējas var izmantot TIKAI, ja kārts ir iegūta):



Mainīt spēles virzienu. Spēle sākas pulksteņrādītāja virzienā.



Nākamais spēlētājs izlaiž gājienu.



Spēlētājs, kurš ir ieguvis kārti, var apskatīt savas varoņu kārtis, lai atcerētos enerģiju kāršu secību, taču nemainot to secību.



Visi spēlētāji var aplūkot savas varoņu kārtis, lai atcerētos enerģiju secību, taču nemainot enerģiju kāršu secību.



Izmet metamo kauliņu.

- **Ja uzmet 1, 2, 3 vai 4** : citi spēlētāji maina, BEZ SKATĪŠANĀS, savu 2 kāršu pozīciju (pēc izvēles). Piemērs: samainiet 1.kārti pret 4.kārti.

- **Ja uzmet 5 vai 6**: TIKAI spēlētājam, kurš ir izvilcis kārti, BEZ SKATĪŠANĀS, jāsamaina 2 savas kārtis pēc paša izvēles.

SPĒLES NOSLĒGUMS

Spēle beidzas brīdī, kad parādās Spēles noslēguma kārts. Ja izvēlējāties izņemt kārtis, lai saīsinātu spēli, spēle beigsies tad, kad tiek izspēlēta Zaļās Enerģijas kāršu kavas pēdējā kārts.



Spēles noslēguma kartīte

SPĒLES UZVARĒTĀJS

Spēlētājs ar visvairāk **IEGŪTAJIEM PUNKTIEM** uzvar spēlē. Ja ir neizšķirts, spēlētāji dala uzvaru.

VESELĪGS DZĪVESVEIDS – GALDA SPĒLE

KĀ SAGATAVOTIES SPĒLEI

1. Izprintējiet visas 26 lapas. Iesakām to darīt uz kartona, lai palielinātu kartīšu svaru. Jāsalīmē kāršu priekšpuse un aizmugure tā, kā aprakstīts zemāk.
2. **Varoņu kāršu kava** (60 kārtis, 12 varoņi). Katram varonim ir 5 kārtis: priekšpusē - enerģijas veidi un aizmugurē - varoņa attēls.

Priekšpuse



Aizmugure



3. **Veselīgas dzīves kāršu kava** (48 kārtis novietotas horizontāli): visām kārtīm ir vienāda aizmugure. Priekšējā puse katrā gadījumā būs atšķirīga.

Priekšpuse



Aizmugure



4. **Spēles nobeiguma kārts** (1 kartīte novietota horizontāli): tai ir tāda pati aizmugure kā Zaļās enerģijas kārtīm un STOP attēls priekšpusē.

Priekšpuse

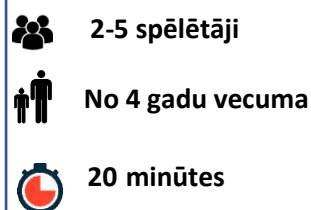


Aizmugure



5. Lai būtu vieglāk sajaukt un ērtāk spēlēt, ieteicams kārtis ielaminēt (standarta laminēto kāršu izmērs 63,5 mm x 88 mm).
6. Nepieciešams metamais kauliņš.

IEVADS



Mūsu ķermenis nav vislabākajā stāvoklī. Pārmērīga digitālo ierīču un transporta izmantošana, televīzijas skatīšanās, garas mācību dienas... izraisa mazkustīgu dzīvesveidu, un tas kaitē mūsu veselībai. Bet vēl ir laiks uzlabot savu dzīvesveidu, ja mums izdosies mainīt noteiktus ieradumus un dzīvot **veselīgu dzīvi**. Vai spēsiet atcerēties, kādus veselīgus ieradumus jāievēro vienmēr?

SPĒLES MĒRĶIS

Tavs mērķis ir gūt uzvaras punktus. Lai to izdarītu, ir jāattēlo jūsu varoņu kāršu veselīgie ieradumi tādā pašā secībā, kā to pieprasa kartīte Veselīga Dzīve. Šis uzdevums nebūs viegls, jo varoņu kārtis visas spēles laikā mainīs atrašanās vietu un būs jāatceras jaunā veselīgo paradumu kāršu secība.

KĀRŠU KOMPLEKTĀ IETILPST



60 varoņu/paradumu kārtis



36 Veselīga dzīvesveida kārtis



12 Veselīga dzīvesveida kārtis
(personīgā higiēna)



1 Spēles noslēguma kartīte



1 metamais kauliņš

SAGATAVOŠANĀS

1 - Ir pieejamas 12 varoņu kartītes. Katram spēlētājam būs jāizvēlas viena no tām un ar to saistītajām kartīm (4 kārtis no pamatspēles + 1 papildkārtis ar sarkanu sānjoslu).

2 - Kopīgi izlemiet, vai spēlēsiet ar papildkārti, jo tad spēle kļūs sarežģītāka un nav ieteicama iesācējiem vai maziem bērniem).

LETEIKUMI BĀZES SPĒLES SPĒLĒŠANAI:

BĒRNI VECUMĀ no 4 - 5 GADIEM: šī vecuma bērniem kārts vienmēr var būt 4. pozīcijā ar attēlu, vērstu augšup.

BĒRNI no 6-10 GADIEM: var spēlēt ar visām 4 kartīm, vērstām uz leju.

IETEIKUMI SPĒLĒŠANAI AR PAPILDKĀRTI:

BĒRNI VECUMĀ VIRS 10 GADIEM: var pievienot 5. kārti, kas ietver ieradumu.

PERSONĪGĀ HIGIĒNA. Šīs kārtis padara spēles gaitu sarežģītāku. Tām ir **sarkana sānjosla**.



Ja nolemsiet spēlēt ar papildkārti, jums **būs jāpapildina** Veselīgas Dzīves kāršu kava ar personīgās higiēnas kārtīm.



PIEZĪME: spēli var spēlēt dažāda vecuma bērni, izmantojot visas piecas kārtis. Vienkārši turiet kārti 5. pozīcijā, vienmēr pavērstu uz augšu, bērniem, kuriem tā varētu būt nepieciešama, lai samazinātu grūtības pakāpi. Pat ļoti mazi bērni var spēlēt ar pieaugušajiem, saglabājot bērnu kārtis 4. un 5. pozīcijā, pavērstas ar attēlu uz augšu.

3 - Novietojiet kārtis horizontālā rindā spēlētāja priekšā. Tas būs viņu spēles laukums. Kartītēm jābūt redzamām varoņa pusē, cenšoties iegaumēt zem tās esošās veselīgo ieradumu kārtis (VESELĪGA ĒŠANA, FIZISKIE VINGRINĀJUMI, SOCIĀLĀS ATTIECĪBAS un MIEGS no pamatspēles un PERSONĪGĀ HIGIĒNA kā papildkārtis). Spēlētājs novietos tās ar attēlu uz leju sev izvēlētajā secībā. Tas iezīmēs viņa sākuma pozīciju.



Pozīcija 1 Pozīcija 2 Pozīcija 3 Pozīcija 4

Spēles piemērs BEZ izvērstās daļas

4 - Sajauciet Veselīgas Dzīves kārtis. Atdaliet pēdējās 10 kārtis no kāršu kavas un ielieciet spēles noslēguma kārti starp tām. Novietojiet šīs 11 kārtis Veselīgas dzīves kāršu kavas apakšā un nesajauciet tās. Novietojiet kāršu kavu, ar priekšpusi vērstu uz leju ar Veselīgas Dzīves attēlu, atrodoties galda vidū visiem spēlētājiem pieejamā vietā. Izspēlētās kārtis novieto blakus šai kāršu kavai.

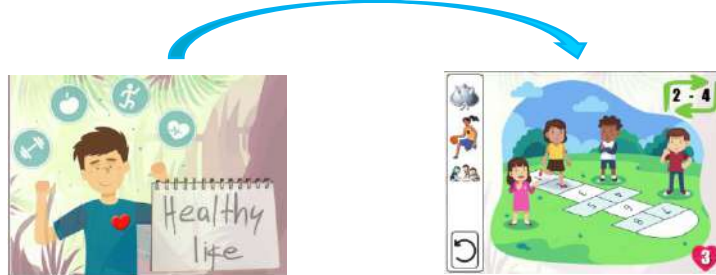
PIEZĪME. Īsākām spēlēm varat izņemt no kavas 5 līdz 10 kārtis un spēles noslēguma kārti.



5 - Novietojiet metamo kauliņu blakus Veselīgas dzīves kāršu kavai un izvēlieties sākuma spēlētāju (ja vēlaties, varat to izdarīt, metot kauliņu).

KĀ SPĒLĒT SPĒLI

Pirmais spēlētājs apgriež Veselīgas dzīves kāršu kavas augšējo kārti.

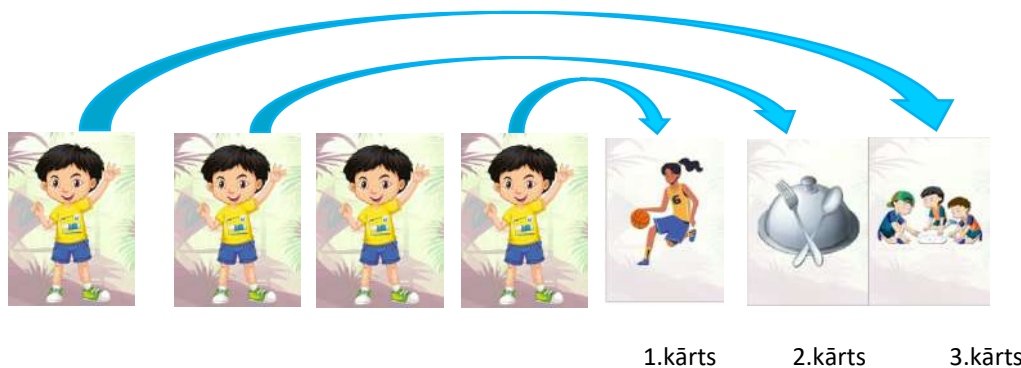


Papildus centrālajam attēlam var atrast vairākus attēlus:



Kad tiek parādīta Veselīgas dzīves kārts, jāpagriež savas varoņu kārtis, kas parāda **tādus pašus veselīgus paradumus** kā Veselīgas Dzīves kārts. **Ja ir vairāk nekā viens veselīgs ieradums, tie ir jāsakārto pareizā secībā (no augšas uz leju).**

Piemērs: Lai iegūtu šo Veselīgas Dzīves kārti ar 3 punktiem, jāpagriež Veselīga uztura, Fiziskie vingrinājumi un Sociālās attiecības kārtis šādā secībā (atstājot tās tajā pašā pozīcijā).



JA PAREIZI SAPRATĀT SPĒLES NOTEIKUMUS:

1) Paņemiet Veselīgas dzīves kārti un tās iegūtos punktus. Novietojiet to, ar priekšpusi vērstu augšup, uz sava spēļu laukuma.

2) Atkal apgrieziet visas varoņu kārtis ar attēlu, vērstu uz leju, un, neskatoties uz tām, samainiet kāršu izkārtojumu, kā parādīts Veselīgas Dzīves kārtī.

Šajā piemērā var nomainīt kārti 2. pozīcijā pret kārti 4. pozīcijā.



3) Lieto papildkārts iespēju, ja tāda ir.

Kā redzat, jūsu varoņu kārtis un tām atbilstošie veselīgie ieradumi spēles laikā mainīs atrašanās vietu. Lai gūtu uzvaru, jābūt uzmanīgam spēles laikā.

PIEZĪME: Bērniem vecumā no 4 līdz 5 gadiem vai tiem spēlētājiem, kuriem joprojām ir grūtības iegaumēt kāršu novietojumu, kārti var novietot 4. pozīcijā, vienmēr ar attēlu vērstu augšup, lai, piemēram, ja 2.kartīte būtu jāmaina pret 4., tad jaunajā, 4. pozīcijā, ievietotā kārts paliktu ar attēlu uz augšu, savukārt kārts, kas ir pārvietota uz 2. pozīciju, atgrieztos ar attēlu uz leju.

JA NEVEICAS:

Izņemiet neuzvarēto kārti un novietojiet to ar attēlu, vērstu augšup, izmantoto kāršu kaudzē blakus Veselīgas Dzīves kāršu kavai. Kā sodu ir jāatdod iepriekš laimētā Veselīgas dzīves kārts (var izvēlēties no visām vinnētajām kārtīm), ievietojot to izmantoto kāršu kaudzē kopā ar zaudēto kārti. Ja vēl neesat laimējis nevienu kārti, soda nav.

Kad veiksmīgs vai izlaists gājiens ir veikts un papildiespēja, ja tāda ir, ir piemērota, spēle turpinās ar spēlētāju pa kreisi (ja vien virzienu nav mainījusi kāda no papildiespējas kārtīm). Savukārt jaunais spēlētājs parādīs jaunu kārti no Veselīgas dzīves kāršu kavas un mēģinās pareizi salikt veselīgus paradumus pareizajā secībā, lai tos iegūtu.

PAPILDIESPĒJAS

Jūs varat atrast 5 dažādu veidu papildiespējas (papildiespēja ir spēkā TIKAI, ja karte ir iegūta):



Mainīt spēles virzienu. Spēle sākas pulksteņrādītāja virzienā.



Nākamais spēlētājs izlaiž gājieni.



Spēlētājs, kurš ir ieguvis kārti, var apskatīt savas varoņu kārtis, lai atcerētos veselīgu paradumu kāršu novietošanas secību, taču nemainot kāršu secību.



Visi spēlētāji var apskatīt savas varoņu kārtis, lai atcerētos veselīgu paradumu secību, taču nemainot kāršu secību.



Izmet metamo kauliņu.

- Ja **uzmet 1, 2, 3 vai 4**: citi spēlētāji BEZ SKATĪŠANĀS maina divu savu kāršu pozīciju (pēc izvēles). Piemērs: samainiet 1. kārti pret 4. kārti.

- Ja **uzmet 5 vai 6**: TIKAI spēlētājam, kurš ir izvilcis kārti BEZ SKATĪŠANĀS, jāsamaina divas savas kārtis (pēc paša izvēles).

SPĒLES NOSLĒGUMS:

Spēle ir beigusies, kad parādās spēles noslēguma kārts. Ja izvēlējāties izņemt kārtis, lai saīsinātu spēli, spēle beigsies tad, kad tiek izspēlēta Veselīgas Dzīves kāršu kavas pēdējā kārts.



Spēles noslēguma kartīte

SPĒLES UZVARĒTĀJS

Spēlētājs ar visvairāk **IEGŪTAJIEM PUNKTIEM** uzvar spēlē. Ja ir neizšķirts, spēlētāji dala uzvaru.

ATKRITUMU MEDNIEKI – Galda spēle

KĀ SAGATAVOTIES SPĒLEI

1. Izdrukā 26 lapas. Iesakām to darīt uz kartona, lai palielinātu kāršu svaru. Jāsālīmē kāršu priekšpuse un aizmugure tā, kā aprakstīts zemāk.
2. **Varoņu kāršu kava** (60 kārtis, 12 varoņi). Katram varonim ir 5 kārtis: priekšpusē – atkritumu šķirošanas konteineri un aizmugurē – varoņu attēli.

Priekšpuse



Aizmugure



3. **Atkritumu mednieku kāršu kava** (48 kārtis, novietotas horizontāli): visām kārtīm ir vienāda aizmugure. Priekšpuse būs atšķirīga katrā gadījumā.

Priekšpuse



Aizmugure



4. **Spēles noslēguma kārts** (1 kartīte, novietota horizontāli): tai ir tāda pati aizmugure kā Atkritumu Mednieku kartītēm un STOP kartītei priekšpusē.

Priekšpuse

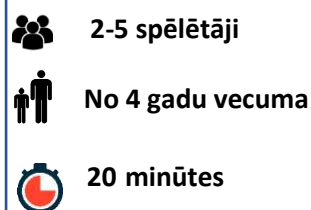


Aizmugure



5. Lai būtu vieglāk sajaukt un ērtāk spēlēt, ieteicams kārtis ielaminēt (standarta izmērs ielaminētai kartītei 63.5 mm x 88 mm).
6. Nepieciešams metamais kauliņš.

IEVADS



Cilvēki nepārtraukti izmanto zemeslodes resursus. Tas rada lielu daudzumu dažādu atkritumu ar nopietnām sekām mūsu planētai. Tā kā atkritumi aizņem lielu daļu zemes, tie bojā ainavas, palielina siltumnīcas efekta gāzu emisijas un piesārņo augsni, ūdeni un gaisu. Tāpēc ikdienā atkritumi ir jāsamazina, jālieto atkārtoti un jāpārstrādā (3Rs likums). Vai varēsi atcerēties, kurus atkritumu šķirošanas konteinerus jāizmanto konkrētā brīdī?

SPĒLES MĒRĶIS

Tavs mērķis ir iegūt pēc iespējas vairāk punktu, lai uzvarētu. Lai to izdarītu, savās varoņu kārtīs ir jāatspoguļo atkritumu konteineri tādā pašā secībā, kā to pieprasa Atkritumu mednieku kārtis. Šis uzdevums nebūs viegls, tā kā varoņu kārtis mainīsies spēles laikā un būs jāatceras atkritumu šķirošanas konteineru jaunā secība.

KĀRŠU KOMPLEKTĀ IETILPST



60 varoņu /konteineru kārtis



36 Atkritumu mednieku kārtis



12 Atkritumu mednieku kārtis
(organisko atkritumu konteineru papildkārtis)



1 Spēles noslēguma kārtis



1 metamais kauliņš

SAGATAVOŠANĀS

1 - Ir pieejamas 12 varoņu kārtis. Katram spēlētājam būs jāizvēlas viena no tām un ar to saistītajām kārtīm (4 kārtis no pamatspēles + 1 papildkārtis ar sarkanu sānjoslu).

2 – Kopīgi izlemiet, vai spēlēsiet ar papildkārti (spēlēšana ar papildkārti ir sarežģītāka un nav ieteicams iesācējiem vai jaunākiem bērniem).

IETEIKUMI PAMATSPĒLES SPĒLEŠANAI:

BĒRNIEM VECUMĀ NO 4-5 GADIEM: šī vecuma bērniem kārts vienmēr var būt 4.pozīcijā ar attēlu, vērstu uz augšu.

BĒRNIEM NO 6-10 GADIEM: var spēlēt ar 4 kārtīm, vērstām uz leju.

IETEIKUMI SPĒLEŠANAI AR PAPAILDKĀRTI:

BĒRNI VECUMĀ VIRS 10 GADIEM: var pievienot 5. kārti, kurā ir iekļauts bioloģisko atkritumu kontainers. Šīs kārtis rada papildu grūtības. Tām ir **sarkana sānjosla**.



Ja nolemsiet spēlēt ar papildkārti, **būs jāpievieno** organisko atkritumu konteineru kārts Atkritumu mednieku kāršu kavi.



PIEZĪME: dažāda vecuma bērni var spēlēt, ieskaitot visas piecas kārtis. Vienkārši turiet kārti 5. pozīcijā, vienmēr pavērstu uz augšu, bērniem, kuriem tā varētu būt nepieciešama, lai samazinātu grūtības. Pat ļoti mazi bērni var spēlēt ar pieaugušajiem, bērnu kārtis saglabājot 4. un 5. pozīciju ar attēlu uz augšu.

3 - Novietojiet kārtis horizontālā rindā spēlētāja priekšā. Tas būs viņu spēles laukums. Kartēm jābūt redzamām varoņa pusē, mēģinot iegaumēt zem tās esošos atkritumu konteinerus (STIKLS, METĀLS, PLASTMASAS, PAPĪRS no pamatspēles un ORGANISKIE papildkārts). Spēlētājs tās novietos ar attēlu, vērstu uz leju, sev izvēlētajā secībā. Tas iezīmēs kāršu sākuma pozīciju.



Pozīcija 1 Pozīcija 2 Pozīcija 3 Pozīcija 4

Piemērs spēlei BEZ papildkārts.

4 - Sajauciet Atkritumu mednieki kārtis. Atdaliet pēdējās 10 kārtis no kāršu kavas un ielieciet Spēles NOSLĒGUMA kārti starp tām. Novietojiet šīs 11 kārtis Atkritumu mednieki kāršu kavas apakšā un nesajauciet kārtis. Atstādiet kavu, ar priekšpusi vērstu uz leju, ar Atkritumu Mednieki

attēlu vienkāršā skatā, atrodoties galda vidū, visiem spēlētājiem pieejamā vietā. Izspēlētās kārtis novieto blakus šai kavaī.

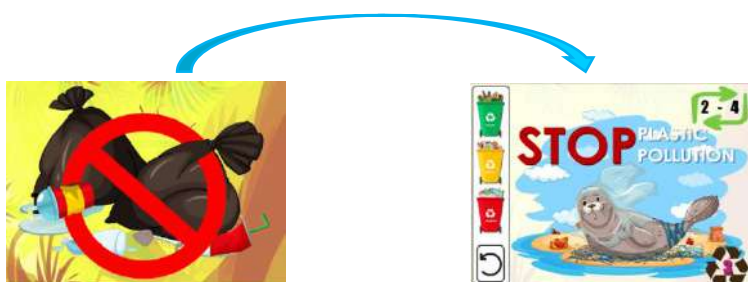
PIEZĪME. Īsākām spēlēm varat BEZ SKATĪŠANĀS izņemt no kavas 5 līdz 10 kārtis un izmest šo SPĒLES NOSLĒGUMA kārti.



5 - Novietojiet metamo kauliņu blakus Atkritumu mednieku kavaī un izvēlieties sākuma spēlētāju (ja vēlaties, varat to izdarīt, metot kauliņu).

KĀ SPĒLĒT SPĒLI

Pirmais spēlētājs apgriež Atkritumu mednieki kāršu kavas augšējo kārti.

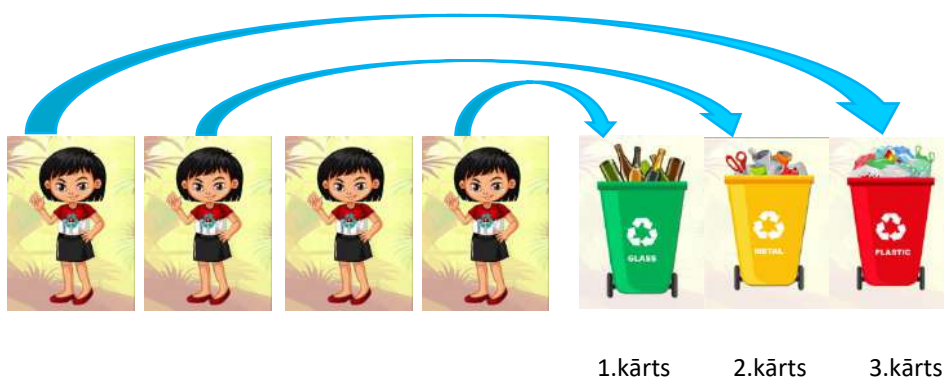


Papildus centrālajam attēlam vari atrast vairākas attēlus:



Kad tiek parādīta Atkritumu mednieku kārts, jāapgriež savas varoņu kartītes, parādot tos pašus **atkritumu konteinerus**, kas ir redzami Atkritumu mednieku kārts. Ja ir vairāki atkritumu konteineri, tie ir jāsakārto pareizā secībā (no augšas uz leju).

Piemērs: Lai iegūtu šo Atkritumu mednieku kārti (ar 3 punktiem), jāapgriež stikla, metāla un plastmasas atkritumu konteineru kārtis šādā secībā (atstājot tās tajā pašā pozīcijā).



JA PAREIZI SAPRATĀT SPĒLES NOTEIKUMUS:

- 1) Paņemiet Atkritumu mednieki kārti un tās **iegūtos punktus**. Novietojiet to, ar priekšpusi vērstu uz augšu un uz sāniem, uz sava spēles laukuma.
- 2) Atkal apgrieziet visas savas varoņu kartiņas ar attēlu, vērstu uz leju, un, neskatoties uz kārtīm, samainiet kāršu izkārtojumu, kā parādīts iegūtajā Atkritumu mednieku kārtī.

Šajā piemērā var nomainīt kārti 2. pozīcijā pret kārti 4. pozīcijā.



3) Lieto papildiespējas kartiņu, ja tāda ir.

Kā redzat, jūsu varoņu kārtis un to atkritumu konteineri mainīs atrašanās vietu spēles laikā. Lai gūtu uzvaru, spēles laikā jābūt uzmanīgam.

PIEZĪME: Bērniem vecumā no 4 līdz 5 gadiem vai tiem, kuriem joprojām ir grūtības iegaumēt kāršu novietojumu, kārti var novietot 4. pozīcijā vienmēr ar attēlu, vērstu augšup, lai, piemēram, ja 2.kārts būtu jāmaina pret 4., tad jaunā 4. pozīcijā ievietotā kārts paliktu ar attēlu uz augšu, savukārt kārts, kas ir pārvietota uz 2. pozīciju, atgrieztos ar attēlu uz leju.

JA NEVEICAS:

Izņemiet neuzvarēto kārti un novietojiet to ar attēlu, vērstu uz augšu, izmantoto kāršu kaudzē blakus Atkritumu mednieku kāršu kawai. Kā sodu ir jāatdod iepriekš laimētā Atkritumu mednieku kārts (var izvēlēties no visām vinnētajām kārtīm), ievietojot to izmantoto kāršu kaudzē kopā ar zaudēto kārti. Ja vēl neesat laimējis nevienu kārti, soda nav.

Kad veiksmīgs vai izlaists gājiens ir veikts un **papildiespēja**, ja tāda ir, ir piemērota, spēle turpinās

ar spēlētāju pa kreisi (ja vien virzienu nav mainījusi kāda no papildiespējas kārtīm). Savukārt jaunais spēlētājs parādīs jaunu kārti no Atkritumu mednieku kāršu kavas un mēģinās salikt atkritumu konteineru kārtis pareizajā secībā, lai tās iegūtu.

PAPILDIESPĒJAS

Tu vari atrast 5 dažādas **papildiespējas** (papildiespējas var izmantot TIKAI, ja kārts ir iegūta):



Mainīt spēles virzienu. Spēle sākas pulksteņrādītāja virzienā.



Nākamais spēlētājs izlaiž gājienu.



Spēlētājs, kurš ir ieguvis kārti, var apskatīt savas varoņu kārtis, lai atcerētos atkritumu konteineru kāršu secību, taču nemainot to secību.



Visi spēlētāji var aplūkot savas varoņu kārtis, lai atcerētos atkritumu konteineru secību, taču nemainot konteineru kāršu secību.



Izmet metamo kauliņu.

- **Ja uzmet 1, 2, 3 vai 4** : citi spēlētāji maina, BEZ SKATĪŠANĀS, savu 2 kāršu pozīciju (pēc izvēles). Piemērs: samainiet 1.kārti pret 4.kārti.

- **Ja uzmet 5 vai 6**: TIKAI spēlētājam, kurš ir izvilcis kārti, BEZ SKATĪŠANĀS, jāsamaina 2 savas kārtis pēc paša izvēles.

SPĒLES NOSLĒGUMS

Spēle beidzas brīdī, kad parādās Spēles noslēguma kārts. Ja izvēlējāties izņemt kārtis, lai saīsinātu spēli, tā beigsies tad, kad tiek izspēlēta Atkritumu mednieki kāršu kavas pēdējā kārts.



Spēles noslēguma kartīte

SPĒLES UZVARĒTĀJS

Spēlētājs ar visvairāk **IEGŪTAJIEM PUNKTIEM** uzvar spēlē. Ja ir neizšķirts, spēlētāji dala uzvaru.

STUNDU PLĀNI

Ievads

PLAE komplektā iekļauti stundu plāni un izglītojošas aktivitātes gatavas lietošanai skolotājiem un skolēniem. Nodrošinot skaidrību par mērķiem, efektīvi pārvaldot laiku, pielāgojot dažādus mācīšanās stilus un ļaujot novērtēt skolēnu mācīšanos, šie stundu plāni var palīdzēt nodrošināt, ka galda spēles tiek pilnībā izmantotas kā mācību līdzeklis. Turklāt nodarbību plānu galīgā versija ir viegli pielāgojama atsevišķu klašu vajadzībām dažādās valstīs, ņemot vērā atsauksmes un ieteikumus, kas saņemti izmēģinājuma posmā katrā partnervalstī.

Visos nodarbību plānos ir ietvertas detalizētas instrukcijas, mācību aktivitāšu piemēri, saites uz ārējiem resursiem, idejas izpētei un bagātīgs terminu saraksts. Skolotāji tiek aicināti tos izmantot atbilstoši mācību programmai un skolēnu interesēm. Konkrētāk, nodarbību plānu mērķis, kas izstrādāts, lai:

- **pirmā galda spēle**, saistīta ar mērķi nr. 13 (Klimata darbība), izglītotu skolēnus par cilvēka darbībām, kas negatīvi ietekmē klimata pārmaiņas, un mudinātu viņus rīkoties.
- **otrá galda spēle**, saistīta ar mērķi nr. 7 (Pieejama un tīra enerģija), izglītotu skolēnus par to, cik steidzami ir jāpārveido enerģijas modelis, lai glābtu mūsu planētu.
- **trešā galda spēle**, saistīta ar mērķi nr. 3 (Laba veselība un labklājība), izglītotu skolēnus par veselīga dzīvesveida ieviešanas nozīmi.
- **ceturťā galda spēle**, saistīta ar mērķi nr. 4 (Kvalitatīva izglītība) izglītotu skolēnus par milzīgo atkritumu daudzumu, ko rada cilvēki, un to katastrofālo ietekmi uz mūsu planētu.

Nodarbību plāni ir organizēti tā, lai tie būtu vērtīgs un lietotājam draudzīgs mācību prakses plānošanas un īstenošanas rīks. Nodarbību plānos ir:

Pedagoģiskie mērķi

Katra nodarbību plāna paredzētie mērķi ir skaidri formulēti un aptver kognitīvās, emocionālās un/vai psihomotorās jomas. Kognitīvie mērķi attiecas uz zināšanām, ko sniedz materiāli, un kognitīvām prasmēm, kuras tās pilnveido, tostarp domāšanu, uztveri un atmiņu. Emocionālie mērķi attiecas uz izglītojamā vispārējām interesēm, uztveri,

attieksmi un emocijām. Šie mērķi ir paredzēti, lai skolēnus pozicionētu labvēlīgi un ieinteresētu par materiālu faktiem un informāciju. Psihomotoriskie mērķi attiecas uz prasmju apguvi, kas nepieciešamas materiālu saturam un struktūrai.

Līdzšinējās skolēnu idejas un priekšstatī

Uzsākot jaunu zināšanu veidošanu skolēniem, skolotājam ir jāsaprot viņu atbilstošā uztvere. Izglītības sabiedrība pieņem, ka skolēnu izpratni par to, ko viņi mācās, ietekmē viņu pašu līdzšinējā pieredze. Citiem vārdiem sakot, skolēni veido interpretācijas, saistot to, ko viņi jau zina, ar lasīto; līdz ar to iespējams, ka viņu interpretācijas atšķirsies no skolotāja iecerētajām (Kokkotas, 2002). Tāpēc ir svarīgi, lai skolotājs apzinātos skolēnu līdzšinējo pieredzi saistībā ar mācāmo tēmu.

Piedāvātās medotiskās pieejas

Grupu sadarbība, pieredzē balstīta mācīšanās vai to kombinācija ir galvenās pedagoģiskās metodes, kas rada nepieciešamo mācību vidi. Mācīšanas pieeju kombinācija ir atstāta skolotāja pedagoģisko/mācīšanas prasmju ziņā, kurš var izmantot papildu alternatīvas metodes, ja uzskata par nepieciešamu mācību rezultātu pilnīgai realizācijai. Ja tas tiek piedāvāts, skolēniem tiek ieteikts stundas laikā strādāt grupās un kopīgi pārrunāt uzdotos uzdevumus.

Dominējošais sadarbības grupu mācīšanās modelis piedāvāja uzlabotus mācību rezultātus. Tas veicina bērnu domāšanas un sabiedriskuma attīstību, motivē un aktivizē skolēnus, veicina izpratni un zināšanu nostiprināšanu, veicina labāku skolēnu populācijas nevienādīguma pedagoģisko pārvaldību, kā arī attīsta skolēnu kognitīvās un metakognitīvās prasmes. (Stavridou, 2000).

Turklāt kritiskajai domāšanai jābūt visu mācību mērķim. Kritiskā domāšana kā veicināta domāšanas forma ir mācību prakses pamatmērķis, jo kritiski domājošam indivīdam, kuram ir paredzēta izglītība, ir jāspēj un jāvēlas uz laiku nolikt malā personīgos uzskatus, sociālkognitīvos aizspriedumus un intereses, lai pārbaudītu faktiskos un loģiskos pierādījumus (Matsangouras, 1998).

Jebkuras metodoloģiskās atšķirības pamatā ir skolēnu aktīva līdzdalība visā mācību procesā. Skolēncentrētai sistēmai būtu pilnībā jāaizstāj uz skolotāju vērsta modelis mācību procesa attīstībā klasē.

Skolotāja loma klasē

Skolotājs ir atbildīgs par grupu darba organizēšanu, prezentēšanu, vadīšanu un novērtēšanu sadarbīgās mācīšanās kontekstā, iejūtas un paredz grupu grūtības un problēmas, uzrauga to darbu, iejaucas netieši un prognozē gala iznākumu, kā arī skolotājs

nodrošina, ka klasē valda sadarbība, demokrātija un savstarpējā sapratne (Trilianos, 1998). Kooperatīvajās mācībās skolēns ir atbildīgs par sava zināšanu kopuma veidošanu. Jau no paša sākuma zinot "kas jāzina", skolēns aktīvi piedalās gan instrukciju īstenošanā, lai sasniegtu mācību mērķus, gan jaunas informācijas meklējumos, lai bagātinātu vienaudžu zināšanas.

Skolēncentrēta filozofija raksturo sadarbības pieeju, kas ir galvenā mācīšanas attīstībā. Skolotājs darbojas kā konsultants, kā visa izglītības procesa veicinātājs, nevis tas, kurš nodod zināšanas. Mācīšanās sadarbojoties prasa, lai skolotājam būtu šīs prasmes (Kokkotas, 2002).

KLIMATA PĀRMAIŅAS GALDA SPĒLE- 1.STUNDAS PLĀNS

STUNDAS IZKLĀSTS

NOSAUKUMS: IEVADS PIRMS GALDA SPĒLES “KLIMATA PĀRMAIŅAS” SPĒLĒŠANAS

KĀ IZMANTOT IZGLĪTOJOŠO KOMPLEKTU

Izglītojošais komplekts ir izstrādāts, lai sniegtu skolotājiem un pedagogiem metodisku atbalstu, veidojot skolēnu izpratni par klimata pārmaiņām un vides problēmu cēloņiem un sekām. Šī nodarbību plāna ideja ir iepazīstināt skolēnus ar tēmu “klimata pārmaiņas” pirms galda spēles “Klimata pārmaiņas”.

Mērķgrupas:

Tiešā mērķgrupa: skolotāji un pedagogi, kuri strādā ar sākumskolas skolēniem (6-12 gadus veciem)

Netiešā mērķgrupa: sākumskolas skolēni vecumā no 6-12 gadiem

PAREDZAMĀS ILGUMS: 40 minūtes

MĒRĶIS: Mērķis ir veicināt skolēnu izpratni par IAM 13 un IAM 15 pirms galda spēles *Klimata pārmaiņas* spēlēšanas.

SASNIEDZAMIE REZULTĀTI

Paredzams, ka skolēni:

- Palielinās izpratni par klimata pārmaiņām un rīcību klimata jomā.
- Noteiks klimata pārmaiņu cēloņus un sekas.
- Izpratīs vides problēmu nozīmi.
- Novērtēs nodarbības rezultātus.

MĀCĪBU METODES UN LĪDZEKĻI:

Prāta vētra, Jautājumu un atbilžu sesijas, Vienaudžu diskusija, Pāru un grupu darbs, Pašnovērtējums

1.solis:	Skolotājs jautā ievadjautājumu visai klasei - (Jautājums - Kādas ainavas iezīmes tu redzi sev apkārtnē? (Vai tu redzi kalnus, tīrumus, ezerus, upes utt.??))
2.solis:	Jautājiēt skolēniem atbildēt uz jautājumiem pāros - (Jautājums 1- Kāda ir skaistākā vieta tavā pilsētā? Kāpēc tev tā patīk? Apraksti to. 2- Kāda ir nesakoptākā vieta tavā pilsētā?Kāpēc tev tā nepatīk? Apraksti to.). Tad skolēni prezentē savas idejas citiem skolēniem.
3.solis:	Skolēni skatās video par klimata pārmaiņām (https://www.youtube.com/watch?v=Sv7OHfpIRfU vai https://www.youtube.com/watch?v=IJoAcD0oUww).
4.solis:	Uzrakstiet vārdus “klimata pārmaiņas” uz tāfeles un palūdziet viņiem to izskaidrot saviem vārdiem, pamatojoties uz video.
5.solis:	Sadaliet skolēnus grupās pa 3.
6.solis:	Uzzīmējiēt T-veida tabulu ar nosaukumiem “cēloņi” un “sekas” un lūdziet skolēnus tabulā sagrupēt klimata pārmaiņu cēloņus un sekas.
7.solis:	Skolēni prezentē savus rezultātus.
8.solis:	Novērtējiēt nodarbību, atbildot uz jautājumiem (skatīt zemāk).

6. solis: Cēloņu un seku tabula

Cēloņi	Sekas

8. solis: Skolēna pašvērtējums

Es iemācījos...	
Es nesapratu...	
Viens jautājums, kuru es vēlētos uzdot...	

Saistītie Ilgtspējīgas attīstības mērķi:

Nr. 13 - Klimata pārmaiņas: Klimata pārmaiņas ir reāls un nenoliedzams drauds visai mūsu civilizācijai. Tās sekas jau ir redzamas un būs katastrofālas, ja vien mēs nerīkosimies tagad. Mēs varam veikt nepieciešamās izmaiņas, lai aizsargātu planētu, izmantojot izglītību, inovācijas un mūsu klimata saistību ievērošanu. Šīs izmaiņas sniedz arī milzīgas iespējas modernizēt mūsu infrastruktūru, kas radīs jaunas darbavietas un veicinās lielāku labklājību visā pasaulē.

Nr.13 mērķim ir vairāki konkrēti uzdevumi, tostarp:

- Stiprināt noturību un pielāgošanās spēju visu valstu ar klimatu saistītajiem apdraudējumiem un dabas katastrofām.
- Uzlabot izglītību, izpratnes veicināšanu, kā arī cilvēku un institucionālās spējas klimata pārmaiņu mazināšanas, pielāgošanās, ietekmes samazināšanas un agrīnās brīdināšanas jomā.
- Integrēt klimata pārmaiņu pasākumus valsts politikā, stratēģijā un plānošanā.
- Īstenot ANO pamatkonvenciju par klimata pārmaiņām.

Nr. 15 - Dzīvība uz zemes: Plaukstoša dzīvība uz zemes ir mūsu dzīves pamats uz šīs planētas. Mēs visi esam daļa no planētas ekosistēmas un esam radījuši nopietnus postījumus mežu izciršanas, dabisko dzīvotņu zaudēšanas un zemes degradācijas dēļ. Mūsu ekosistēmu ilgtspējīgas izmantošanas veicināšana un bioloģiskās daudzveidības saglabāšana nav iemesls. Tā ir mūsu izdzīvošanas atslēga.

Nr.15 mērķim ir vairāki konkrēti uzdevumi, tostarp:

- Saglabāt un atjaunot sauszemes un saldūdens ekosistēmas.
- Izbeigt mežu izciršanu un atjaunot degradētos mežus.
- Izbeigt pārtuksnešošanu un atjaunot degradēto zemi.
- Nodrošināt kalnu ekosistēmu saglabāšanu.
- Aizsargāt bioloģisko daudzveidību un dabiskos biotopus.
- Veicināt piekļuvi ģenētiskajiem resursiem un godīgu ieguvumu sadali.

Atsauksmes par nodarbību

Pēc nodarbības skolotājs pārdomā, kā norisinājās visa sesija. Lūdzu, novērtējiet apmierinātības līmeni, atbildot uz šādiem jautājumiem. Lūdzu, izmantojiet šādu vērtēšanas skalu: 1- ļoti apmierināts, 2-apmierināts, 3-neitrāls, 4-neapmierināts, 5-ļoti neapmierināts

Nr.	Jautājums	1	2	3	4	5
1.	Vai nodarbība beidzās atbilstošā laika posmā?					
2.	Vai norādījumi bija pietiekami skaidri?					
3.	Vai skolēni bija iesaistīti un ieinteresēti aktivitātēs?					
4.	Vai skolotāji sasniedza plānoto mācību rezultātu un uzdevumus?					
5.	Ko tu darītu savādāk nākamajā nodarbībā?					

KLIMATA PĀRMAIŅAS GALDA SPĒLE - 2.STUNDAS PLĀNS

LESSON IDENTITY

NOSAUKUMS: GALDA SPĒLES SPĒLĒŠANA “KLIMATA PĀRMAIŅAS”

KĀ IZMANTOT IZGLĪTOJOŠO KOMPLEKTU

Izglītojošs komplekts ir izstrādāts, lai sniegtu skolotājiem un pedagogiem metodisku atbalstu, paplašinot skolēnu izpratni par klimata pārmaiņām un vides problēmu cēloņiem un sekām. Šī nodarbību plāna ideja ir iepazīstināt skolēnus ar tēmu “Klimata pārmaiņas” pirms galda spēles “Klimata pārmaiņas” spēlēšanas.

MĒRĶAUDITORIJA:

Tiešā mērķauditorija: skolotāji un pedagogi, kuri strādā ar sākumskolas skolēniem (vecumā no 6-12 gadiem)

Netiešā mērķauditorija: sākumskolas skolēni vecumā no 6-12 gadiem

Plānotais ilgums: 40 minūtes

Sasniedzamais rezultāts: Veicināt skolēnu izpratni par Ilgtspējīgas attīstības mērķiem nr. 13 un 15 pirms galda spēles “Klimata pārmaiņas” spēlēšanas.

MĀCĪBU REZULTĀTI

No izglītojamajiem tiek sagaidīts, ka viņi:

- Veicinās izpratni par klimata pārmaiņām uz mūsu planētas.
- Apzināsies klimata pārmaiņu cēloņu un seku nozīmi.
- Iesaistīsies un aktīvi piedalīsies diskusijās par galda spēli.

MĀCĪBU METODES UN LĪDZEKĻI:

Spēlēs balstīta mācīšanās

Saistītie Ilgtspējīgas attīstības mērķi:

Nr. 13 - Klimata pārmaiņas: Klimata pārmaiņas ir reāls un nenoliedzams drauds visai mūsu civilizācijai. Tās sekas jau ir redzamas un būs katastrofālas, ja vien mēs nerīkosimies tagad. Mēs varam veikt nepieciešamās izmaiņas, lai aizsargātu planētu, izmantojot izglītību, inovācijas un mūsu klimata saistību ievērošanu. Šīs izmaiņas sniedz arī milzīgas iespējas modernizēt mūsu infrastruktūru, kas radīs jaunas darba vietas un veicinās lielāku labklājību visā pasaulē.

Nr.13 mērķim ir vairāki konkrēti uzdevumi, tostarp:

- Stiprināt noturību un pielāgošanās spēju visu valstu ar klimatu saistītajiem apdraudējumiem un dabas katastrofām.
- Uzlabot izglītību, izpratnes veicināšanu, kā arī cilvēku un institucionālās spējas klimata pārmaiņu mazināšanas, pielāgošanās, ietekmes samazināšanas un agrīnās brīdināšanas jomā.
- Integrēt klimata pārmaiņu pasākumus valsts politikā, stratēģijā un plānošanā.
- Īstenot ANO pamatkonvenciju par klimata pārmaiņām.

Nr. 15 - Dzīvība uz zemes: Plaukstoša dzīvība uz zemes ir mūsu dzīves pamats uz šīs planētas. Mēs visi esam daļa no planētas ekosistēmas un esam radījuši nopietnus postījumus mežu izciršanas, dabisko dzīvotņu zaudēšanas un zemes degradācijas dēļ. Mūsu ekosistēmu ilgtspējīgas izmantošanas veicināšana un bioloģiskās daudzveidības saglabāšana nav iemesls. Tā ir mūsu izdzīvošanas atslēga.

Nr.15 mērķim ir vairāki konkrēti uzdevumi, tostarp:

- Saglabāt un atjaunot sauszemes un saldūdens ekosistēmas.
- Izbeigt mežu izciršanu un atjaunot degradētos mežus.
- Izbeigt pārtuksnešošanu un atjaunot degradēto zemi.
- Nodrošināt kalnu ekosistēmu saglabāšanu.
- Aizsargāt bioloģisko daudzveidību un dabiskos biotopus.
- Veicināt piekļuvi ģenētiskajiem resursiem un godīgu ieguvumu sadali.

1.solis:	Sadaliet skolēnus grupās, lai spēlētu spēli.
2.solis:	Izskaidrojiet spēles noteikumus.
3.solis:	Ļaujiet skolēniem spēlēt galda spēles 15 minūtes.
4.solis:	Pārtrauciet spēli un uzdodiet skolēniem jautājumus, kas saistīti ar tēmu "klimata pārmaiņas".
5.solis:	Pēc diskusijas ļaujiet skolēniem atsākt spēli.

Jautājumi diskusijai:

- 1) Par ko ir spēle?
- 2) Kas ir atbildīgs par klimata pārmaiņām?
- 3) Kādas briesmas apdraud mūsu dzīvi un mūsu planētu?
- 4) Kā klimata pārmaiņas ir ietekmējušas dzīvnieku sugas?
- 5) Kā jūs kādam izskaidrotu klimata pārmaiņas?

- 6) Vai jūs varētu mainīt savu dzīvesveidu, lai glābtu mūsu planētu un novērstu klimata pārmaiņas?
- 7) Vai ir par vēlu apturēt klimata pārmaiņas?

Atsauksmes par nodarbību

Pēc nodarbības skolotājs pārdomā, kā norisinājās visa sesija. Lūdzu, novērtējiet apmierinātības līmeni, atbildot uz šādiem jautājumiem. Lūdzu, izmantojiet šādu vērtēšanas skalu: 1- ļoti apmierināts, 2-apmierināts, 3-neitrāls, 4-neapmierināts, 5-ļoti neapmierināts

Nr.	Jautājums	1	2	3	4	5
1.	Vai nodarbība beidzās atbilstošā laika posmā?					
2.	Vai norādījumi bija pietiekami skaidri?					
3.	Vai skolēni bija iesaistīti un ieinteresēti aktivitātēs?					
4.	Vai skolotāji sasniedza sasniedzamo rezultātu un uzdevumus?					
5.	Ko viņa/viņa darītu savādāk nākamajā nodarbībā?					

KLIMATA PĀRMAIŅAS GALDA SPĒLE - 3.STUNDAS PLĀNS

LESSON IDENTITY

NOSAUKUMS: Jūs un vide / Izmainiet to!

MĒRĶAUDITORIJA:

Tiešā mērķauditorija: skolotāji un pedagogi, kuri strādā ar sākumskolas skolēniem (vecumā no 6-12 gadiem)

Netiešā mērķauditorija: sākumskolas skolēni vecumā no 6-12 gadiem

Plānotais ilgums: 80 min (2 mācību stundas)

MĒRĶIS: Mudināt skolēnus aizdomāties par savu attieksmi pret vidi, apspriest risinājumus un izstrādāt vienkāršus soļus, kā indivīdu iesaistīšanās var palielināt viņu izpratni par vides aizsardzības tēmu savā kopienā.

SASNIEDZAMIE REZULTĀTI

No izglītojamajiem tiek sagaidīts, ka viņi:

- Pārdomās to, ko viņi jau zina par klimata pārmaiņām, identificēs un izskaidros draudus videi;
- Noskaidros, kā viņu ikdienas darbības var ietekmēt vidi;
- Uzzinās, kā viņi var uzlabot savas dzīves kvalitāti, pozitīvi ietekmējot vidi mājās, skolā un savā kopienā, veicinot ilgtspējību.

MĀCĪBU METODES UN LĪDZEKĻI:

Diskusija un argumentācija, Kritiskā domāšana, Jautājumu un atbilžu sesijas, Pāru un, grupu darbs, Pašnovērtējums, Papīrs A3, Marķieri, Drukājami materiāli/kartītes

1. solis: Iesildīšanās aktivitāte.

2.solis:	Pārdomas par to, ko skolēni jau zina par klimata pārmaiņām.
3.solis:	Aiciniet skolēnus atrast attēlā 7 kļūdas un izskaidrot viņiem iespējamās draudus videi.
4.solis:	Grupās skolēniem ir jānosaka pozitīvas un negatīvas darbības un jāapspriež, kā šīs ikdienas darbības var ietekmēt vidi.
5.solis:	Sadaliet klasi grupās pa 3 un palūdziet viņiem izveidot plakātu vai puzli.
6.solis:	Prezentācijas posms: skolotājs lūdz katrai grupai prezentēt klasei savu plakātu vai mīklu un mudina citus skolēnus sniegt atsauksmes un ieteikumus.
7.solis:	Pašnovērtējums

1. solis. Iesildīšanās aktivitāte.

Skolotājs aicina skolēnus aplūkot attēlu un trīs minūtes iesaistīties brīvā sarunā, uzdodot jautājumus, atbildot uz jēdzienu “klimata pārmaiņas”.



Ko tu redzi bildē? Kur (kurā attēla daļā) jūs vēlētos dzīvot un kāpēc? Kam vajadzīga vide? Kam, jūsuprāt, vide ir svarīga? Vai tas ir svarīgi kokiem? Vai vārdem tas ir svarīgi? Kā ar jums, vai jums ir svarīga vide?

2. solis. Pārdomas par iepriekšējo nodarbību par klimata pārmaiņām. Vispirms palūdziet skolēniem runāt par attēliem pa pāriem, izmantojot jautājumus kā pamudinājumus, pēc tam izsauciet skolēnus, lai noskaidrotu to, par ko viņi ir vienojušies pāri. Pārliecinieties, ka visi skolēni piedalās.



Apspriediet zemāk minētos jautājumus:

- Kādas vides problēmas attēlotas attēlos?
- Cik daudz vides problēmu jūs varat iedomāties vai atcerēties no iepriekšējās nodarbības? Kāda ir klimata pārmaiņu ietekme (uz vidi, cilvēkiem un dzīvniekiem)?
- Kuras problēmas ietekmē jūsu valsti/kopienu?

3.solis. Kas ir nepareizi šajā attēlā?

Šīs aktivitātes mērķis ir mudināt skolēnus domāt par to, kā viņu ikdienas aktivitātes var ietekmēt vidi.

Norādījumi skolotājiem: katru dienu jūsu lēmumi ietekmē vidi. Viss, sākot ar zobu tīrīšanu, trauku mazgāšanu, papīra lapas izmešanu, braukšanu uz skolu un pat gaismas ieslēgšanas guļamistabā, ietekmē vidi. Nākamajā attēlā redzama apkaime, kurā cilvēki nodarbojas ar ikdienas aktivitātēm.

Sadaliet skolēnus mazās grupās darbībai. Lieciet skolēniem nākamajā attēlā atrast septiņas lietas, kas ir kaitīgas videi. Mudiniet viņus apspriest dažādas iespējas, lai attēlu padarītu videi draudzīgāku.



Kādas citas lietas viņi parasti dara, kas negatīvi ietekmē vidi?

Atbildes: Vai šajā attēlā var atrast 7 lietas, kas nav kārtībā?

1. Sieviete izmet stikla pudeli miskastē, nevis nodod pārstrādei. Pārstrāde palīdz gan videi, gan ekonomikai, samazinot vajadzību pēc izejvielām, un otrreizēja pārstrāde rada arī daudzas darbavietas. Pārstrāde arī novērš materiālu izmešanu.
2. Vīrietis grābj nopļauto zāli un liek lapas atkritumu maisos. Varētu izmantot lapu maisus, lai pārstrādātu lapas un zāli, vai arī atstāt nopļauto zāli zālienā kā barības vielu avotu zālei. Varētu arī kompostēt nopļauto zāli un kritušās lapas un izmantot kompostu augsnes mēslošanai.
3. Automašīnai uz ielas izplūst eļļa. Kad eļļa izplūst no automašīnām, tā pēc lietus tiek aizskalotais lietus kanalizācijā. Vētras notekas bieži ved tieši uz upēm un strautiem.
4. Vīrietis izmet uz ielas atkritumus. Ielu atkritumi, piemēram, plastmasas maisiņi, krūzes un konfekšu papīri, bieži vien ar lietus ūdeni nonāk lietus kanalizācijā un nonāk upēs vai izskalojas uz sauszemes. Liela daļa plastmasas atkritumu ir izgatavota no plastmasas, kas sadalās simtiem gadu. Dzīvnieki var sajaukt plastmasu ar pārtiku un var tajās sapīties. Pārstrādāji pēc iespējas vairāk atkritumu un ievietojiet visus pārējos atkritumus atkritumu tvertnēs.
5. Vīrietis lej motoreļļu kanalizācijā. Motoreļļa var sabojāt vai nogalināt zemūdens augus un dzīvniekus.
6. Smidzinātājs laista ietvi. Smidzinātājus novietojiet tā, lai ūdens nonāk tikai uz zāliena,

nevis uz ielas vai ietves. Izvairieties no laistīšanas vējainās dienās, kad ūdens var tikt aizpūsts uz ielām vai ietvēm.

7. Vīrietis un sieviete dedzina lapas. Dūmi no aptuveni 2 kg lapu satur apmēram 0,45 kg gaisa piesārņojuma, kas satur kaitīgus piesārņotājus. Atklāta dedzināšana veicina piezemes ozona veidošanos, kas kaitē cilvēku veselībai, veģetācijai un ēkām. Dažas no veselības problēmām, ko izraisa atklāta dedzināšana, ir acu, deguna un rīkles kairinājums; plaušu kairinājums un pārslodze; elpas trūkums un klepus; kuņģa vai zarnu darbības traucējumi; un galvassāpes.

https://www.in.gov/ide/iee/files/ieay_lesson_plan.pdf

4. solis. Katrai grupai tiks izdalīts bilžu kartīšu komplekts. Izglītojamajiem ir jānosaka pozitīvās un negatīvās darbības un jāapspriež, kā šīs ikdienas darbības var ietekmēt vidi. Skatīt pielikumu stundas plāna beigās.

5. solis.

1. iespēja. Nākamais uzdevums ietver grupu aktivitāti ar plakāta vai infografikas zīmēšanu par to, kā kļūt videi draudzīgam, tostarp maziem soļiem, lai padarītu šo planētu par labāku vietu mūsu kopienām un nākamajām paaudzēm.

Katrai grupai ir savs uzdevums. Vienai grupai ir jākoncentrējas uz darbībām, kuras tā var darīt, lai aizsargātu vidi mājās, 2. — skolā, 3. — savā kopienā.

2. iespēja. Dodiet katram skolēnam vienu vai divus puzzles gabalus un lieciet viņiem izveidot savu vidi katram gabaliņam, vai nu skolotājs tos piešķir, vai arī vienu, ko viņš izdomā pats. Otrkārt, palūdziet katram skolēnam izgriezt savu puzzles gabalu. Treškārt, sapulcējiet skolēnus pie plakātu tāfeles un lieciet viņiem salikt puzzle. Visbeidzot, aiciniet skolēnus piespraust vai pielīmēt savus puzzles gabalus uz plakātu dēļa.

Diskusija: aiciniet skolēnus prognozēt, kā viņu puzzles gabals ietekmēs viņu kaimiņa puzzles gabalu un kā mūsu ikdienas darbības var ietekmēt mūsu vidi.

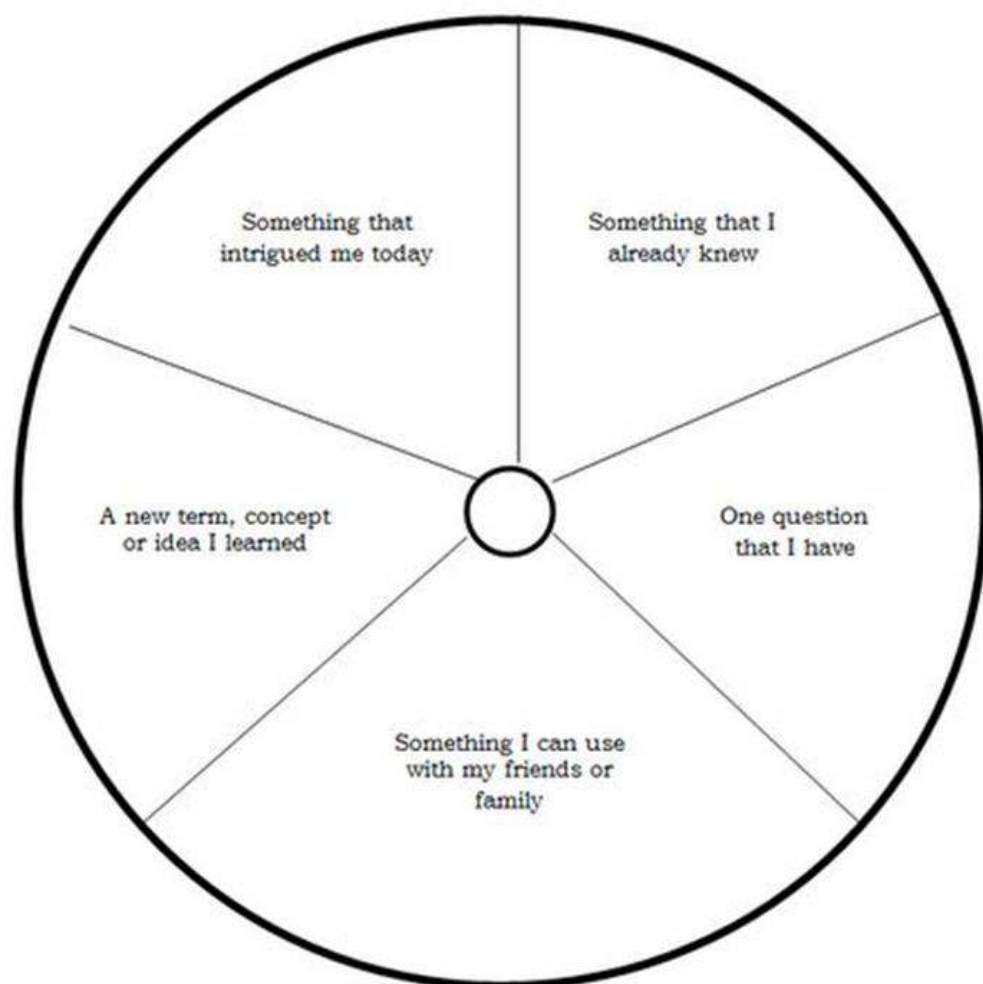
6. solis Grupu darba prezentācijas

Skolotājs lūdz katrai grupai uzrādīt klasei savu plakātu vai mīklu un mudina citus skolēnu sniegt atsauksmes un ieteikumus.

7. solis. Pašnovērtējums - Rats (The Wheel)

THE WHEEL

Please apply to today's activities



From [Into the Classroom](#) Outward Bound Resources for Teachers

Atsauksmes par nodarbību

Pēc nodarbības skolotājs pārdomā, kā norisinājās visa sesija. Novērtējiet apmierinātības līmeni, atbildot uz šādiem jautājumiem un izmantojiet šādu vērtēšanas skalu: 1- ļoti apmierināts, 2-apmierināts, 3-neitrāls, 4-neapmierināts, 5-ļoti neapmierināts

Nr.	Jautājums	1	2	3	4	5
1.	Vai nodarbība beidzās atbilstošā laika posmā?					
2.	Vai norādījumi bija pietiekami skaidri?					
3.	Vai skolēni bija iesaistīti un ieinteresēti aktivitātēs?					
4.	Vai skolotāji sasniedza plānoto mācību rezultātu ?					
5.	Ko TU darītu savādāk nākamajā sesijā?					

Ar “Klimata pārmaiņām” saistītās stundās būs iespējams palielināt studentu izpratni un zināšanas gan par SDG 13, gan 15, un konkrētāk, lai ļautu skolēniem koncentrēties uz praktiskiem veidiem, kā ieviest ilgtspējīgu praksi savā ikdienas dzīvē.

Saistītie ilgtspējīgas attīstības mērķi:

Nr. 13 - Klimata pārmaiņas: Klimata pārmaiņas ir reāls un nenoliedzams drauds visai mūsu civilizācijai. Tās sekas jau ir redzamas un būs katastrofālas, ja vien mēs nerīkosimies tagad. Mēs varam veikt nepieciešamās izmaiņas, lai aizsargātu planētu, izmantojot izglītību, inovācijas un mūsu klimata saistību ievērošanu. Šīs izmaiņas sniedz arī milzīgas iespējas modernizēt mūsu infrastruktūru, kas radīs jaunas darbavietas un veicinās lielāku labklājību visā pasaulē.

Nr.13 mērķim ir vairāki konkrēti uzdevumi, tostarp:

- Stiprināt noturību un pielāgošanās spēju visu valstu ar klimatu saistītajiem apdraudējumiem un dabas katastrofām.
- Uzlabot izglītību, izpratnes veicināšanu, kā arī cilvēku un institucionālās spējas klimata pārmaiņu mazināšanas, pielāgošanās, ietekmes samazināšanas un agrīnās brīdināšanas jomā.
- Integrēt klimata pārmaiņu pasākumus valsts politikā, stratēģijā un plānošanā.
- Īstenot ANO pamatkonvenciju par klimata pārmaiņām.

Nr. 15 - Dzīvība uz zemes: Plaukstoša dzīvība uz zemes ir mūsu dzīves pamats uz šīs planētas. Mēs visi esam daļa no planētas ekosistēmas un esam radījuši nopietnus postījumus mežu izciršanas, dabisko dzīvotņu zaudēšanas un zemes degradācijas dēļ. Mūsu ekosistēmu ilgtspējīgas izmantošanas veicināšana un bioloģiskās daudzveidības saglabāšana nav iemesls. Tā ir mūsu izdzīvošanas atslēga.

Nr.15 mērķim ir vairāki konkrēti uzdevumi, tostarp:

- Saglabāt un atjaunot sauszemes un saldūdens ekosistēmas.

- Izbeigt mežu izciršanu un atjaunot degradētos mežus.
- Izbeigt pārtuksnešošanas un atjaunot degradēto zemi.
- Nodrošināt kalnu ekosistēmu saglabāšanu.
- Aizsargāt bioloģisko daudzveidību un dabiskos biotopus.
- Veicināt piekļuvi ģenētiskajiem resursiem un godīgu ieguvumu sadali.







ZAĻĀS ENERĢIJAS galda spēle - STUNDAS PLĀNS 1

LESSON IDENTITY

Nosaukums: Spēles ievads - Zaļā enerģija un atjaunojamie enerģijas resursi

MĒRĶGRUPA:

Tiešā mērķgrupa: skolotāji un pedagogi, kuri strādā ar sākumskolas skolēniem (6-12 gadus veciem)

Netiešā mērķgrupa: sākumskolas skolēni vecumā no 6-12 gadiem

PAREDZAMĀS ILGUMS: 60 min.

MĒRĶIS: Mērķis ir veicināt skolēnu izpratni par IAM 7 pirms galda spēles *Zaļās Enerģijas resursu* spēlēšanas.

SASNIEDZAMIE REZULTĀTI

Paredzams, ka skolēni :

- Izpratīs spēles noteikumus;
- Uzzinās par IAM 7 un spēles tēmu ;
- Iegūs zināšanas par dažādiem atjaunojamo enerģijas avotu veidiem un to, kā mēs varam tos integrēt savā praksē;
- Apzināsies atjaunojamo enerģijas avotu nozīmīgumu mūsu planētai un sabiedrībai.

MĀCĪBU METODES UN LĪDZEKĻI:

Plenārsesijas, Grupu darbs, Prāta vētra, Dators, Skatruņi, Projektors un tāfele, Printējamie materiāli

IAM 7

IAM 7 “Pieejama un atjaunojama enerģija” ir viens no 17 ilgtspējīgas attīstības mērķiem (IAM), ko Apvienoto Nāciju Organizācija noteica 2015. gadā kā daļu no Ilgtspējīgas attīstības programmas 2030. gadam. Šis mērķis ir vērsts uz to, lai nodrošinātu visiem pieejamu, uzticamu, ilgtspējīgu un modernu enerģiju.

IAM 7 ietver sevī vairākus īpašus mērķus, proti:

1. Nodrošināt vispārēju piekļuvi uzticamiem un mūsdienīgiem enerģijas pakalpojumiem.
2. Būtiski palielināt atjaunojamās enerģijas īpatsvaru globālajā enerģētikas matricā.
3. Palielināt globālās energoefektivitātes attīstības tempu.
4. Uzlabot starptautisko sadarbību, lai atvieglotu piekļuvi tīras enerģijas pētniecībai un tehnoloģijām, piemēram, atjaunojamai enerģijai, energoefektivitātei un progresīvām un zaļākām fosilā kurināmā tehnoloģijām un veicināt ieguldījumus enerģētikas infrastruktūrā un tīras enerģijas tehnoloģijās.
5. Paplašināt infrastruktūru un uzlabot tehnoloģijas, lai nodrošinātu modernus un ilgtspējīgus enerģētikas pakalpojumus visiem jaunattīstības valstīs, jo īpaši vismazāk attīstītajās valstīs, mazo salu jaunattīstības valstīs un jaunattīstības valstīs, kurām nav sauszemes, saskaņā ar to attiecīgajām atbalsta programmām.

Izmantojot izstrādāto galda spēli “ZAĻĀ ENERĢIJA”, skolotājiem būs iespēja veicināt skolēnu izpratni par līdzekļiem un rīcību šī SDG sasniegšanai un mūsu planētas nākotnes nodrošināšanai.

Katra spēles kartīte attēlo atšķirīgu zaļo enerģiju, ko var saistīt ar attiecīgo situāciju, ļaujot skolēniem vizualizēt un realizēt ilgtspējīgus enerģijas avotus.

1. POSMS – Ievads

5'

Solis 1	Skolotājs uz tāfeles uzraksta vārdu “ENERĢIJA” un pēc tam lūdz skolēnus paskaidrot, kas ir enerģija un no kurienes tā nāk. Skolotājs dod skolēniem nedaudz laika padomāt un izteikt savas idejas (pat ar kustību palīdzību).
Solis 2	Skolotājs raksta skolēnu idejas uz tāfeles

2. POSMS – Mācies & Izpēti

45'

Solis 1	Klase skatās video "Energy Animated" (https://www.youtube.com/watch?v=uMH0zrZegDU), ilgums apm. 6 min.
Solis 2	Skolotājs sadala skolēnus grupās un katrai grupai izdala detektīvu datu lapas kopiju (1. pielikums) un norādes. Skolēnu mērķis ir meklēt atbildi uz jautājumu "Kas ir enerģija?" Ja grupai ir grūtības izpildīt uzdevumu, skolotājs var piedāvāt dažus papildus atbalsta materiālus (2. pielikums).
Solis 3	Skolēni apspriežas savā starpā un izmanto uz lapas sniegtās norādes, lai atrastu pierādījumus par enerģiju. Kad katra grupa ir ierakstījusi savus atklājumus savā datu lapā, skolotājs lūdz definēt terminu "ENERĢIJA".
Solis 4	Pēc tam skolotājs izskaidro skolēniem atšķirību starp atjaunojamiem un neatjaunojamiem enerģijas avotiem. Skolotājs uzraksta terminus uz tāfeles un dod skolēniem laiku padomāt un pārrunāt to nozīmi.
Solis 5	Klase skatās video par enerģijas veidiem "What Are Sources of Energy" (https://www.youtube.com/watch?v=ViXtT8c4z-c&t=122s), ilgums apm 5. min. Skolotājs sadala klasi grupās un izdala Enerģijas avotu darba lapu, kas jāaizpilda katrai grupai.
Solis 6	Pēc tam skolotājs lūdz grupām sniegt savas atbildes, vienlaikus pārrunājot katru atbildi.

3. POSMS – Atgriezeniskā saite & Novērtējums

10'

Solis 1:	Skolotājs uz tāfeles parāda IAM 7 attēlu un aicina skolēnus padomāt par to, kādus enerģijas avotus mēs mūsdienās izmantojam visvairāk. Vai šie enerģijas avoti kaitē mūsu planētai?
Solis 2:	Skolotājs uzdod jautājumus skolēniem - Kādus enerģijas avotus mums vajadzētu izmantot un kāpēc? Kā mēs varam izmantot atjaunojamus enerģijas avotus mūsu ikdienas dzīvē?
Solis 3:	Pēc jautājumu sesijas beigām skolotājs jautā skolēniem par nākamo aktivitāti, spēli (ko viņi varētu iemācīties, ko viņi domā par mācīšanās

	metodi- mācīties spēlējot utt.) un, ja nepieciešams, sniedz pareizās atbildes, ļaujot skolēniem papildināt savas zināšanas.
Solis 4:	Šī aktivitāte ļaus skolēniem uzzināt vairāk par dažādiem enerģijas avotu veidiem un to, kāpēc mums ir jārīkojas, lai sasniegtu IAM 7, vienlaikus sagatavojot skolēnus spēles sesijai.

Skolotāja atgriezeniskā saite

Pēc nodarbības skolotājs pārdomā, kā noritēja visa sesija, novērtējot stundu un atbildot uz šādiem jautājumiem, izmantojot šādu vērtēšanas skalu: 1- ļoti apmierināts, 2- apmierināts, 3-neitrāls, 4-neapmierināts, 5-ļoti neapmierināts.

No	Jautājumi	1	2	3	4	5
1.	Vai nodarbība beidzās plānotajā mācību stundas laikā?					
2.	Vai norādes bija pietiekami skaidras?					
3.	Vai skolēni iesaistījās un bija ieinteresēti šajās aktivitātēs?					
4.	Vai stundas mērķis un plānotie rezultāti tika sasniegti?					
5.	Ko vajadzētu darīt savādāk šajā nodarbībā?					

PIELIKUMS Nr.1

DETEKTĪVA DARBA LAPA

PIEZĪME

Katrai ierīcei, ko lietojam ikdienā, no mazākās līdz lielākajai, ir nepieciešama enerģija, lai tā darbotos.



Pirms tūkstošiem gadu cilvēki atklāja uguns lietošanu un izmantoja tās enerģiju, lai uzturētu siltumu, apgaismotu savas mājas un gatavotu ēdienu.

Cilvēki dabā novēroja arī dažādus enerģijas avotus, piemēram, sauli, vēju un ūdeni upēs un ezeros.

Viņi izmantoja vēja enerģiju, lai celtu vējdzirnavas, upēs tekošā ūdens enerģiju ūdens dzirnavu celtniecībai, saules izstaroto enerģiju elektrības ražošanai utt.

Mūsdienās mēs izmantojam enerģiju, lai gatavotu ēdienu, radītu ērtus dzīves apstākļus, sazinātos, pārvietotos, izklaidētos utt.

PIERĀDĪJUMI

Mēs zinām, ka enerģija bija šeit, jo.....	Enerģijas avots (saule? vējš? elektrība? cits?)

Pielikums Nr.2

PAPILDUS NORĀDES

1. Saules enerģija dod mums gaismu.
2. Saules enerģija palīdz mūsu augiem augt.
3. Zibens ir dabisks elektriskās enerģijas avots.
4. Benzīns, kas ražots no naftas, dod transportlīdzekļiem enerģiju kustībai.
5. Enerģija tiek izmantota mūsu māju un skolu apkurei.
6. Enerģija uztur mūsu ledusskapi vēsu.
7. Vēja enerģija ir būtiska buru laivām.



PAPILDUS NORĀDES

1. Saules enerģija dod mums gaismu.
2. Saules enerģija palīdz mūsu augiem augt.
3. Zibens ir dabisks elektriskās enerģijas avots.
4. Benzīns, kas ražots no naftas, dod transportlīdzekļiem enerģiju kustībai.
5. Enerģija tiek izmantota mūsu māju un skolu apkurei.
6. Enerģija uztur mūsu ledusskapi vēsu.
7. Vēja enerģija ir būtiska buru laivām.



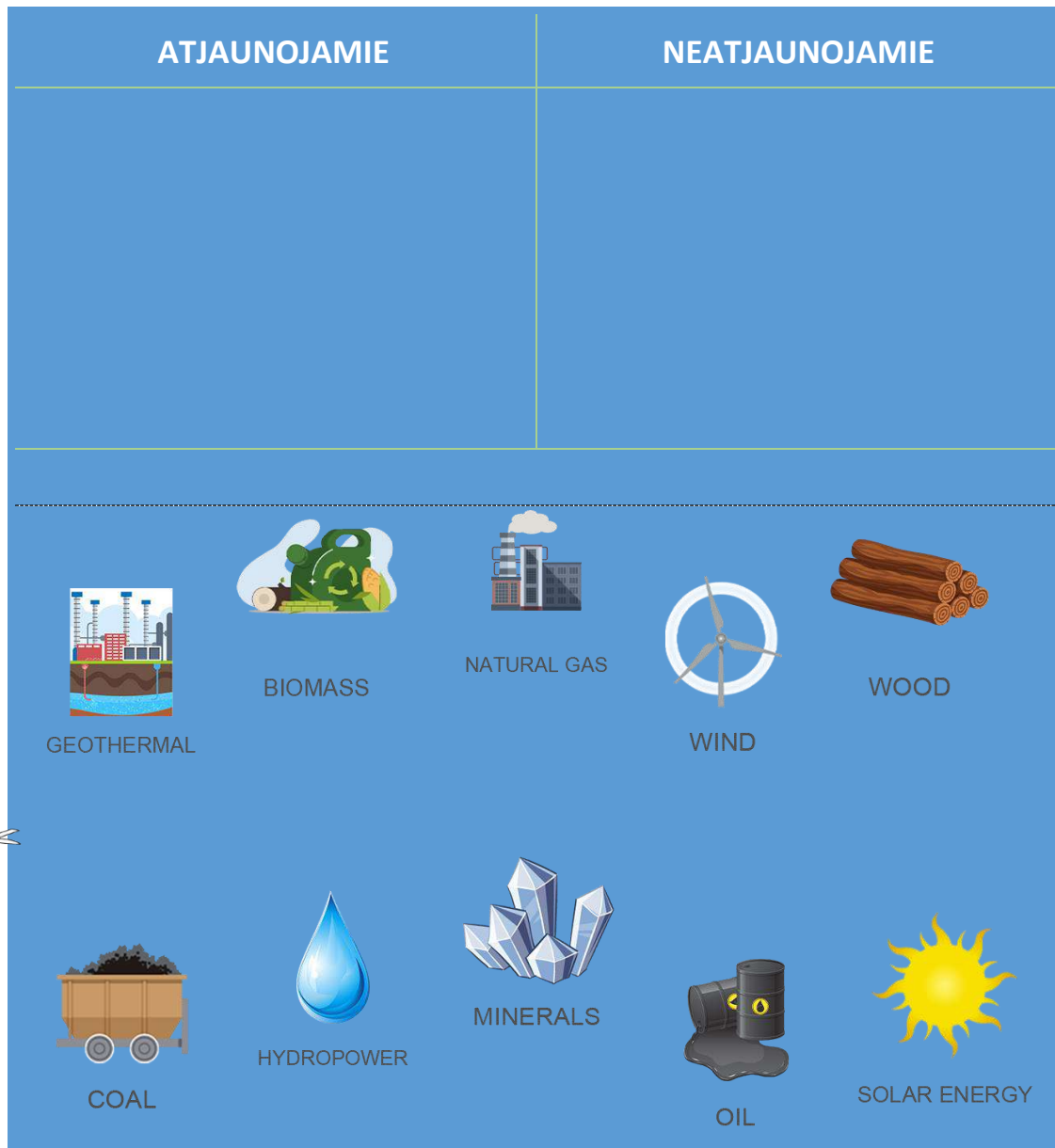
PAPILDUS NORĀDES

1. Saules enerģija dod mums gaismu.
2. Saules enerģija palīdz mūsu augiem augt.
3. Zibens ir dabisks elektriskās enerģijas avots.
4. Benzīns, kas ražots no naftas, dod transportlīdzekļiem enerģiju kustībai.
5. Enerģija tiek izmantota mūsu māju un skolu apkurei.
6. Enerģija uztur mūsu ledusskapi vēsu.
7. Vēja enerģija ir būtiska buru laivām.



Pielikums Nr.3

ENERĢIJAS AVOTI



**Tulkojums: geothermal- ģeotermālā(zemes enerģija); coal- akmeņogles; biomass- biomasā;
hydropower- ūdens enerģija; natural gas- dabiskā gāze; minerals- minerāli ; wind-vējš; oil-
nafta; wood- koksne; solar energy- saules enerģija**

ZAĻĀS ENERĢIJAS galda spēle - STUNDAS PLĀNS 2

LESSON IDENTITY

Nosaukums: Mācīties spēlējot galda spēli - "Zaļā enerģija"

MĒRĶGRUPA:

Tiešā mērķgrupa: skolotāji un pedagogi, kuri strādā ar sākumskolas skolēniem (6-12 gadus veciem)

Netiešā mērķgrupa: sākumskolas skolēni vecumā no 6-12 gadiem

PAREDZAMĀS ILGUMS: 60 min.

MĒRĶIS: Spēlējot galda spēli, skolēni sapratīs, cik svarīgi ir integrēt atjaunojamo enerģiju mūsu ikdienas dzīvē.

SASNIEDZAMIE REZULTĀTI

No izglītojamajiem tiek sagaidīts, ka viņi:

- Uzzinās, kādu ietekmi klimata pārmaiņas ir radījušas mūsu planētai.
- Apzināsies atjaunojamo enerģijas avotu nozīmi cīņā pret klimata pārmaiņām.
- Iesaistīsies debatēs un diskusijās par galda spēlēm.

MĀCĪBU METODES UN LĪDZEKĻI:

Plenārsesija, Grupu darbs, Uz spēlēm balstīta mācīšanās, Prāta vētra, "Zaļās enerģijas" kartītes, kauliņi, Skaļruņi, Projektors vai tāfele, Drukājamie materiāli

IAM 7

IAM 7 “Pieejama un atjaunojama enerģija” ir viens no 17 ilgtspējīgas attīstības mērķiem (IAM), ko Apvienoto Nāciju Organizācija noteikusi 2015. gadā kā daļu no Ilgtspējīgas attīstības programmas 2030. gadam. Šis mērķis ir vērsts uz to, lai nodrošinātu visiem pieejamu, uzticamu, ilgtspējīgu un modernu enerģiju.

IAM 7 ietver vairākus konkrētus mērķus, proti:

1. Nodrošināt vispārēju piekļuvi uzticamiem un mūsdienīgiem enerģijas pakalpojumiem.
2. Būtiski palielināt atjaunojamās enerģijas īpatsvaru globālajā enerģētikas matricā.
3. Palielināt globālās energoefektivitātes attīstības tempu.
4. Uzlabot starptautisko sadarbību, lai atvieglotu piekļuvi tīras enerģijas pētniecībai un tehnoloģijām, piemēram, atjaunojamai enerģijai, energoefektivitātei un progresīvām un zaļākām fosilā kurināmā tehnoloģijām, un veicināt ieguldījumus enerģētikas infrastruktūrā un tīras enerģijas tehnoloģijās.
5. Paplašināt infrastruktūru un uzlabot tehnoloģijas, lai nodrošinātu modernus un ilgtspējīgus enerģētikas pakalpojumus visiem jaunattīstības valstīs, jo īpaši vismazāk attīstītajās valstīs, mazo salu jaunattīstības valstīs un jaunattīstības valstīs, kurām nav sauszemes, saskaņā ar to attiecīgajām atbalsta programmām.

Izmantojot izstrādāto galda spēli “ZAĻĀ ENERĢIJA”, skolotājiem būs iespēja veicināt skolēnu izpratni par līdzekļiem un rīcību šī IAM sasniegšanai un mūsu planētas nākotnes nodrošināšanai.

Katra spēles kartīte attēlo atšķirīgu zaļās enerģijas veidu, ko var saistīt ar attiecīgo situāciju, ļaujot skolēniem vizualizēt un realizēt ilgtspējīgus enerģijas avotus.

1. Posms – Ievads

5'

Solis 1	Skolotājs paskaidro skolēniem spēles “ZAĻĀ ENERĢIJA” noteikumus. Skolotājs parāda skolēniem kartītes un lūdz atcerēties, par ko viņi runāja iepriekšējā nodarbībā. (skat.1. nodarbības plāns).
Solis 2	Skolotājs ļauj skolēniem izteikt savas domas par spēli un to, ko viņi no tās sagaida.

2. Posms – Mācies & Izpēti

45'

Solis 1	Skolotājs sadala klasi grupās. Katra grupa ir viens varonis/spēlētājs. Grupas met kauliņus un ņem vērā ciparu, ko tās izmet uz kauliņa. Grupa ar augstāko ciparu vispirms izvēlas varoņu kartīti.
Solis 2	Kad grupas ir izvēlējušās savu varoni/spēlētāju, skolotājs izdala katrai grupai spēles NOTEIKUMUS un izskaidro spēli.
Solis 3	Skolotājs dod klasei 20 minūtes laika, lai izpētītu un spēlētu spēli. Skolotājs novēro un vajadzības gadījumā sniedz palīdzību.
Solis 4	Kad 20 min ir beigušās, skolotājs pārtrauc spēli un uzdod šādus jautājumus: • Par ko ir spēle? • Ko tu esi iemācījies, spēlējot šo spēli? • Vai jūs saskārāties ar kārtīm, kuru nozīmi nevarējāt saprast? (Šeit, ja skolēnam ir grūtības saprast kartīti, vēlams likt citam skolēnam to izskaidrot un, ja nepieciešams, pievienot informāciju par to). • Pēc nejaušības principa izvēlieties kārti no kavas un pajautājiēt klasei, ko tā viņiem nozīmē (atkārtojiet to ar vēl dažām kārtīm).
Solis 5	Pēc jautājumu sesijas skolotājs dod skolēniem vairāk laika spēlēt spēli, ja viņi vēlas.

3.POSMS – Atgriezeniskā saite & Novērtējums

10'

Solis 1:	Iepriekšējā uzdevumā grupa, kurai ir visvairāk punktu, uzvar un iegūst nozīmīti "Planētas varonis". Pēc tam lūdz skolēnus saistīt kartītēs esošos attēlus ar reālās dzīves problēmām un to, kā mūsu rīcība ietekmē mūsu nākotni.
Solis 2:	<u>Diskusijas sesija:</u> - Skolotājs uzdod jautājumus un mēģina izdarīt secinājumus par to, kā zaļās enerģijas avoti palīdzēs mums sasniegt IAM 7. <u>Ieteiktie jautājumi:</u> - Kāda ir neatjaunojamo enerģijas avotu ietekme uz mūsu planētu? - Kādas ir zaļās enerģijas avotu priekšrocības? - Vai ir kāds veids, kā izmantot zaļās enerģijas avotus, lai nodrošinātu mūsu ikdienas aktivitātes?

Skolotāja atgriezeniskā saite

Pēc nodarbības skolotājs pārdomā, kā noritēja visa nodarbība un novērtē apmierinātības līmeni, atbildot uz šādiem jautājumiem. Lūdzu, izmantojiet šādu vērtēšanas skalu: 1- ļoti apmierināts, 2-apmierināts, 3-neitrāls, 4-neapmierināts, 5-ļoti neapmierināts.

Nr	Jautājumi	1	2	3	4	5
1.	Vai nodarbība beidzās plānotajā laikā?					
2.	Vai norādes bija pietiekami skaidras?					
3.	Vai skolēni iesaistījās un bija ieinteresēti šajās aktivitātēs?					
4.	Vai stundas mērķis un plānotie mācību rezultāti tika sasniegti?					
5.	Ko vajadzētu darīt savādāk šajā nodarbībā?					

ZAĻĀS ENERĢIJAS galda spēle - STUNDAS PLĀNS 3

LESSON IDENTITY

NOSAUKUMS: Enerģijas taupīšanas nozīmīgums!

MĒRĶGRUPA:

Tiešā mērķgrupa: skolotāji un pedagogi, kuri strādā ar sākumskolas skolēniem (6-12 gadus veciem)

Netiešā mērķgrupa: sākumskolas skolēni vecumā no 6-12 gadiem

PAREDZAMĀS ILGUMS: 60 min.

MĒRĶIS: Mērķis ir palīdzēt skolēniem izmantot zināšanas un prasmes, kas iegūtas no iepriekšējām nodarbībām savā ikdienas dzīvē.

SASNIEDZAMIE REZULTĀTI

No izglītojamajiem tiek sagaidīts:

- Būt vairāk motivētiem, iekļaut ilgtspējīgu praksi ikdienas dzīvē.
- Apzināties individuālo darbību nozīmi ilgtspējības veicināšanā.
- Izprast enerģijas patēriņa samazināšanas nozīmīgumu.
- Saprast, ko var darīt, lai katru dienu sasniegtu IAM 7.

MĀCĪBU METODES UN LĪDZEKĻI:

Plenārsesija, Grupu darbs, Uz spēlēm balstīta mācīšanās, Prāta vētra, "Zaļās enerģijas" kartītes, kauliņi, Skaļruņi, Projektors vai tāfele, Drukājamie materiāli

IAM 7

IAM 7 “Pieejama un atjaunojama enerģija” ir viens no 17 ilgtspējīgas attīstības mērķiem (IAM), ko Apvienoto Nāciju Organizācija noteikusi 2015. gadā kā daļu no Ilgtspējīgas attīstības programmas 2030. gadam. Šis mērķis ir vērsts uz to, lai nodrošinātu visiem pieejamu, uzticamu, ilgtspējīgu un modernu enerģiju.

IAM 7 ietver vairākus konkrētus mērķus, proti:

1. Nodrošināt vispārēju piekļuvi uzticamiem un mūsdienīgiem enerģijas pakalpojumiem.
2. Būtiski palielināt atjaunojamās enerģijas īpatsvaru globālajā enerģētikas matricā.
3. Palielināt globālās energoefektivitātes attīstības tempu.
4. Uzlabot starptautisko sadarbību, lai atvieglotu piekļuvi tīras enerģijas pētniecībai un tehnoloģijām, piemēram, atjaunojamai enerģijai, energoefektivitātei un progresīvām un zaļākām fosilā kurināmā tehnoloģijām, un veicināt ieguldījumus enerģētikas infrastruktūrā un tīras enerģijas tehnoloģijās.
5. Paplašināt infrastruktūru un uzlabot tehnoloģijas, lai nodrošinātu modernus un ilgtspējīgus enerģētikas pakalpojumus visiem jaunattīstības valstīs, jo īpaši vismazāk attīstītajās valstīs, mazo salu jaunattīstības valstīs un jaunattīstības valstīs, kurām nav sauszemes, saskaņā ar to attiecīgajām atbalsta programmām.

Izmantojot izstrādāto galda spēli “ZAĻĀ ENERĢIJA”, skolotājiem būs iespēja veicināt skolēnu izpratni par līdzekļiem un rīcību šī IAM sasniegšanai un mūsu planētas nākotnes nodrošināšanai.

Katra spēles kartīte attēlo atšķirīgu zaļās enerģijas veidu, ko var saistīt ar attiecīgo situāciju, ļaujot skolēniem vizualizēt un realizēt ilgtspējīgus enerģijas avotus.

1. POSMS – Ievads

5'

Solis 1	Skolotājs parāda attēlu ar spēli, kuru viņi spēlēja iepriekšējā nodarbībā (skat. 2. nodarbības plāns), un uzdod skolēniem dažus jautājumus: • Vai atceries spēles tēmu? • Kas ir IAM 7? (rāda IAM 7 attēlu)
Solis 2	Skolotājs ļauj skolēniem izteikties un sniedz padomus, lai palīdzētu skolēniem sagatavoties nākamajam uzdevumam.

2. POSMS – Mācies & Izpēti

45'

Solis 1	Skolotājs sadala klasi 2-4 grupās un katrai grupai izdala kartonu/ papīra lapu un marķierus.
Solis 2	Lūdziet skolēnus izdomāt veidus, kā taupīt enerģiju. Katrai grupai būs jāveido prezentācija uz kartona/ papīra lapas (ilustrācijas un teikumi). Skolotājs var jautāt: • Kāpēc mums ir jātaupa enerģija? • Vai varat iedomāties kādas enerģiju patērējošas ierīces savā mājā, ko varētu panākt, lai tās patērētu mazāk enerģijas? • Vai mēs varam taupīt enerģiju pat skolā? Kādā veidā? • Skolotājs mudina skolēnus domāt radoši un nākt klajā ar dažādām idejām.
Solis 3	Skolotājs grupām atvēl 20 minūtes enerģijas taupīšanas plāna izstrādei. Skolotājs var izveidot spēli, kurā viens skolēns no grupas nāk klajā ar enerģijas taupīšanas ideju, pieraksta to, tad skolēns nodod savu lapu personai, kas atrodas no kreisās puses, un šis skolēns nāk klajā ar citu enerģijas taupīšanas ideju. Pārvietojieties pulksteņrādītāja virzienā pa grupu, līdz katram skolēnam ir vismaz 4 idejas.
Solis 4	Katra grupa izvēlas grupas vadītāju, kurš prezentēs grupas plānu un apmainīsies idejām ar pārējo klasi.

3. POSMS – Atgriezeniskā saite & Novērtējums

10'

Solis 1	Kad visas grupas ir prezentējušas savas idejas, skolotājs runā par to, kā katra darbība var mainīt apkārtējo vidi. Pēc tam skolotājs lūdz idejas par citiem enerģijas taupīšanas veidiem, kas nav iekļauti izveidotajos prezentāciju sarakstos.
Solis 2	<u>Diskusijas sesija:</u> Skolotājs plenārsēdē uzdod jautājumus un mēģina izdarīt secinājumus, kā zaļās enerģijas avoti palīdzēs mums sasniegt IAM 7. Ieteiktie jautājumi: • Kādu enerģijas veidu ikdienā izmanto visvairāk? (Piem., elektrība) • Kāpēc mums ir jātaupa enerģija? • Cik liela daļa izmantotās enerģijas ir atjaunojama? • Kāda ir neatjaunojamo enerģijas avotu ietekme uz mūsu planētu? • Kādas ir zaļās enerģijas avotu priekšrocības? • Vai ir kāds veids, kā izmantot zaļās enerģijas avotus, lai nodrošinātu mūsu ikdienas aktivitātes?

Skolotāja atgriezeniskā saite

Pēc nodarbības skolotājs pārdomā, kā noritēja visa nodarbība un novērtējot apmierinātības līmeni, atbildot uz šādiem jautājumiem. Izmantojiet šādu vērtēšanas skalu: 1- ļoti apmierināts, 2-apmierināts, 3-neitrāls, 4-neapmierināts, 5-ļoti neapmierināts.

Nr.	Jautājumi	1	2	3	4	5
1.	Vai nodarbība beidzās plānotajā laikā?					
2.	Vai skolotāja norādes bija pietiekami skaidras?					
3.	Vai skolēni iesaistījās un bija ieinteresēti šajās aktivitātēs?					
4.	Vai stundas mērķis un plānotie mācību rezultāti tika sasniegti?					
5.	Ko vajadzētu darīt savādāk šajā nodarbībā?					

VESELĪGS DZĪVESVEIDS GALDA SPĒLE - 1.STUNDAS PLĀNS

LESSON IDENTITY

NOSAUKUMS: IEVADS PIRMS GALDA SPĒLES “VESELĪGS DZĪVESVEIDS” SPĒLĒŠANAS

KĀ IZMANTOT IZGLĪTOJOŠO KOMPLEKTU

Izglītojošs komplekts ir izstrādāts, lai sniegtu skolotājiem un pedagogiem metodisko atbalstu, paaugstinot skolēnu izpratni par veselīgu dzīvesveidu, apzinoties veselības un attīstības savstarpējo saistību. Šī stundas plāna ideja ir iepazīstināt skolēnus ar tēmu “laba veselība un labklājība” pirms galda spēles “Veselīgs dzīvesveids” spēlēšanas.

Tiešā mērķgrupa: skolotāji, pedagogi, kuri strādā ar sākumskolas skolēniem (6-12 gadus veciem)

Netiešā mērķgrupa: sākumskolas skolēni vecumā no 6 – 12 gadiem

PLĀNOTAIS ILGUMS: 60 minūtes

MĒRĶIS: Mērķis ir sniegt skolotājiem nepieciešamās zināšanas, lai pirms galda spēles lietošanas skolēniem izskaidrotu IAM 3,6, 11 un 17.

SASNIEDZAMIE REZULTĀTI

No skolēniem tiek sagaidīts, ka viņi:

- Iepazīsies ar spēles elementiem;
- Paplašinās savas zināšanas par IAM3 ,6, 11 and 17 un spēles tēmu;
- Izpratīs veselīga dzīvesveida nozīmi sev un sabiedrībai;
- Saprātīs, ko nozīmē veselīgs dzīvesveids;
- Spēs atpazīt veselīga dzīvesveida dažādas stratēģijas un paradumus.

MĀCĪBU METODES UN LĪDZEKĻI

Plenārsēde, grupu darbs, prāta vētra, dators, skaļruņi, projektoris vai tāfele, drukātie materiāli.

Izmantojot šo nodarbību plānu, būs iespējams veidot bērnu izpratni un zināšanas gan par IAM 3, 6, 11 un 17, gan konkrētāk likt viņiem aizdomāties par veselīga dzīvesveida nozīmi, vienlaikus sniedzot viņiem noderīgu informāciju, lai veicinātu lielāku iesaisti.

Šīs nodarbības ideja ir ļaut sākumskolas skolotājiem vadīt brīdi pirms spēles īstenošanas, sniedzot skolēniem svarīgus jēdzienus, kas saistīti ar spēles tēmu un izvēlētajiem IAM.

Tā nebūs klasiska priekšlasījuma lekcija, bet gan veicamas aktivitātes, stimulējot un veicinot dialogu starp skolēniem, liekot viņiem aizdomāties par veselīga dzīvesveida nozīmi un ietekmi, ko tas atstās uz viņiem pašiem un uz sabiedrību, uz vidi nākotnē.

Ilgspējīgas attīstības mērķi 3, 6, 11 un 17

IAM 3 Laba veselība un labklājība: Pēdējo 15 gadu laikā bērnu nāves gadījumu skaits ir samazinājies uz pusi. Tas pierāda, ka ir iespējams uzvarēt cīņā pret gandrīz katru slimību. Tomēr mēs tērējam pārsteidzoši daudz naudas un resursu, lai ārstētu slimības, kuras ir viegli novērst. Jaunais mērķis par labu veselību visā pasaulē veicina veselīgu dzīvesveidu, profilakses pasākumus un mūsdienīgu, efektīvu veselības aprūpi ikvienam.

IAM 6 Tīrs ūdens un sanitārija: Katrs trešais cilvēks dzīvo sliktos sanitārijas apstākļos. Tas izraisa nevajadzīgas slimības un nāvi. Lai gan ir gūti milzīgi panākumi attiecībā uz piekļuvi tīram dzeramajam ūdenim, sanitārijas trūkums grauj šos sasniegumus. Ja mēs nodrošināsim pieejamu aprīkojumu un izglītošanu higiēnas jautājumos, mēs varam apturēt šīs bezjēdzīgās ciešanas un dzīvību zaudēšanu.

IAM 11 Ilgtspējīgas pilsētas un kopienas: Pasaules iedzīvotāju skaits nepārtraukti pieaug. Lai apmierinātu visus, mums jāveido modernas, ilgtspējīgas pilsētas. Lai mēs visi varētu izdzīvot un uzplaukt, mums ir vajadzīga jauna, inteliģenta pilsētplānošana, kas rada drošas, pieejamas un izturīgas pilsētas ar zaļiem un kultūru iedvesmojošiem dzīves apstākļiem.

IAM 17 Sadarbība: Globālos mērķus var sasniegt tikai tad, ja mēs strādājam kopā. Ir nepieciešami starptautiski ieguldījumi un atbalsts, lai nodrošinātu novatorisku tehnoloģiju attīstību, godīgu tirdzniecību un piekļuvi tirgum, jo īpaši jaunattīstības valstīm. Lai izveidotu labāku pasauli, mums jābūt atbalstošiem, empātiskiem, aizrautīgiem un, galvenais, sadarboties gribošiem.

1.posms – Ievads

10'

Pateicoties izveidotajai galda spēlei “VESELĪGS DZĪVESVEIDS”, skolotājiem būs iespēja veicināt skolēnu izpratni par minētajiem IAM. Patiesībā katra spēles kārts ir atšķirīgs veselīga dzīvesveida piemērs.

1.solis:	Iepazīstiniet ar tēmu un sagatavojiet galda spēļu komplektu uz galda.
2.solis:	Pastāstiet īsu ievadu/stāstu par tēmu “Veselīgs dzīvesveids”.

2.posms – Mācies & atklāj

45'

1. solis:	Sadaliet klasi 3 vai vairāk grupās (izmantojot dažāda veida nosaukumus (kā redzams spēles noteikumos, ir: veselīgs uzturs, sports, spēles, atpūta, higiēna).
2.solis:	Katra grupa zīmē veselīgas dzīves piemēru vai veido stāstu ar veselīgas dzīves piemēriem.
3.solis:	Spēlējiet spēli.
4.solis:	Pēc 3 kārtām pārtrauciet spēli un uzdodiet jautājumus par to, ko skolēni saprot un vai viņiem ir jautri.
5.solis:	Turpiniet spēlēt spēli līdz beigām.

3.posms – Atgriezeniskā saite & Novērtējums

10'

1.solis:	Skolotājs uz tāfeles parāda IAM 3 attēlu un aicina skolēnus padomāt par to, kādus veselīgas dzīvesveida paradumus viņi veic savā ikdienā, un jautā, vai šie ieradumi palīdz viņiem un viņu ģimenei.
2.solis:	Uzdodiet jautājumus - Kādam dzīvesveidam mums vajadzētu būt un kāpēc? Ko mēs varam darīt savā ikdienā?
3.solis:	Pēc jautājumu sesijas beigām skolotājs jautās skolēniem par to, ko viņi gaida no spēles (ko viņi uzskata, ka iemācīsies, ko viņi domā par mācīšanās metodi spēlējot utt.) un, ja nepieciešams, sniedziet pareizas atbildes, ļaujot skolēniem papildināt zināšanas.
4.solis:	Šī aktivitāte ļaus skolēniem uzzināt vairāk par dažādiem veselīga dzīvesveida veidiem un to, kāpēc mums ir jārīkojas, lai sasniegtu IAM 3, vienlaikus sagatavojot viņus spēles sesijai.

Skolotāja atgriezeniskā saite

Pēc nodarbības skolotājs pārdomā, kā noritēja visa mācību stunda. Novērtējiet apmierinātības līmeni, atbildot uz šādiem jautājumiem. Izmantojiet šādu vērtēšanas skalu: 1- ļoti apmierināts, 2-apmierināts, 3-neitrāls, 4-neapmierināts, 5-ļoti neapmierināts.

Nr	Jautājums	1	2	3	4	5
1.	Vai nodarbība beidzās atbilstošā laika posmā?					
2.	Vai norādes bija pietiekami skaidras?					
3.	Vai skolēni iesaistījās un bija ieinteresēti šajās aktivitātēs?					
4.	Vai stundas mērķis un plānotie mācību rezultāti tika sasniegti?					
5.	Ko vajadzētu darīt savādāk nākamajā nodarbībā?					

Veselīgs dzīvesveids Galda spēle - 2.stundas plāns

LESSON IDENTITY

NOSAUKUMS: MĀCĪŠANĀS SPĒLĒJOT GALDA SPĒLI “VESELĪGS DZĪVESVEIDS”

KĀ IZMANTOT IZGLĪTOJOŠO KOMPLEKTU

Izglītojošs komplekts ir izstrādāts, lai sniegtu skolotājiem un pedagogiem metodisko atbalstu, paaugstinot skolēnu izpratni par veselīgu dzīvesveidu, apzinoties veselības un attīstības savstarpējo saistību. Šī stundas plāna ideja ir iepazīstināt skolēnus ar tēmu “Laba veselība un Labklājība” pirms galda spēles “Veselīgs dzīvesveids” spēlēšanas.

Tiešā mērķgrupa: skolotāji, pedagogi, kuri strādā ar sākumskolas skolēniem (6-12 gadus veciem)

Netiešā mērķgrupa: sākumskolas skolēni vecumā no 6 – 12 gadiem

PLĀNOTAIS ILGUMS: 60 minūtes

MĒRĶIS: Mērķis ir sniegt skolotājiem nepieciešamās zināšanas, lai galda spēles lietošanas laikā skolēniem izskaidrotu IAM 3,6, 11 un 17.

SASNIEDZAMIE REZULTĀTI

No izglītojamajiem tiek sagaidīts, ka viņi:

- Iepazīsies ar spēles elementiem;
- Paplašinās savas zināšanas par IAM3,6, 11 and 17 and spēles tēmu;
- Izpratīs veselīga dzīvesveida nozīmi sev un sabiedrībai;
- Sapratīs, ko nozīmē veselīgs dzīvesveids;
- Spēs atpazīt dažādas stratēģijas un paradumus veselīgam dzīvesveidam.

MĀCĪBU METODES UN LĪDZEKĻI

Plenārsēde, grupu darbs, prāta vētra, dators, skaļruņi, projektoris vai tāfele, drukātie materiāli.

Izmantojot šo nodarbību plānu, būs iespējams palielināt bērnu izpratni un zināšanas gan par IAM 3, 6, 11 un 17, gan konkrētāk likt viņiem aizdomāties par veselīga dzīvesveida nozīmi, vienlaikus sniedzot viņiem noderīgu informāciju, lai veicinātu lielāku iesaisti.

Šīs nodarbības ideja ir ļaut sākumskolas skolotājiem vadīt brīdi pirms spēles īstenošanas, sniedzot skolēniem svarīgus jēdzienus, kas saistīti ar spēles tēmu un izvēlētajiem IAM.

Tā nebūs klasiska lekcija, bet gan veicamas aktivitātes, stimulējot un veicinot dialogu starp skolēniem, liekot viņiem aizdomāties par veselīga dzīvesveida nozīmi un ietekmi, ko tas atstās uz viņiem pašiem un uz sabiedrību, uz vidi nākotnē.

Ilgtspējīgas attīstības mērķi 3, 6, 11 un 17

IAM 3 Laba veselība un labklājība: Pēdējo 15 gadu laikā bērnu nāves gadījumu skaits ir samazinājies uz pusi. Tas pierāda, ka ir iespējams uzvarēt cīņā pret gandrīz katru slimību. Tomēr mēs tērējam pārsteidzoši daudz naudas un resursu, lai ārstētu slimības, kuras ir pārsteidzoši viegli novērst. Jaunais mērķis par labu veselību visā pasaulē veicina veselīgu dzīvesveidu, profilakses pasākumus un mūsdienīgu, efektīvu veselības aprūpi ikvienam.

IAM 6 Tīrs ūdens un sanitārija: Katrs trešais cilvēks dzīvo bez sanitārijas. Tas izraisa nevajadzīgas slimības un nāvi. Lai gan ir gūti milzīgi panākumi attiecībā uz piekļuvi tīram dzeramajam ūdenim, sanitārijas trūkums grauj šos sasniegumus. Ja mēs nodrošināsim pieejamu aprīkojumu un izglītošanu higiēnas jautājumos, mēs varam apturēt šīs bezjēdzīgās ciešanas un dzīvību zaudēšanu.

IAM 11 Ilgtspējīgas pilsētas un kopienas: Pasaules iedzīvotāju skaits nepārtraukti pieaug. Lai apmierinātu visus, mums jāveido modernas un ilgtspējīgas pilsētas. Lai mēs visi varētu izdzīvot un uzplaukt, mums ir vajadzīga jauna, inteliģenta pilsētplānošana, kas rada drošas, pieejamas un izturīgas pilsētas ar zaļiem un kultūru iedvesmojošiem dzīves apstākļiem.

IAM 17 Sadarbība: Globālos mērķus var sasniegt tikai tad, ja mēs strādājam kopā. Ir nepieciešami starptautiski ieguldījumi un atbalsts, lai nodrošinātu novatorisku tehnoloģiju attīstību, godīgu tirdzniecību un piekļuvi tirgum, jo īpaši jaunattīstības valstīm. Lai izveidotu labāku pasauli, mums jābūt atbalstošiem, empātiskiem, aizrautīgiem un, galvenais, sadarboties gribošiem.

1.solis:	Pirms sesijas spēles sameklējiet īsu video par pareizu dzīvesveidu savas valsts valodā vai angļu valodā. Varat meklēt, izmantojot šo saiti: https://sdgs.un.org/goals https://unric.org/it/agenda-2030/
-----------------	---

2.posms – Mācies & Atklāj

45'

1.solis:	Pēc pirmās spēles kārtas pārtrauciet spēli.
2.solis:	Īsas lomu spēles ieviešana, kas pēc iespējas atbilst bērnu kontekstam (skola, ģimene, pulcēšanās vietas ar vienaudžiem) <i>Tēma 1</i> Veselīgs uzturs <i>Tēma 2</i> Sports <i>Tēma 3</i> Sociālās attiecības <i>Tēma 4</i> Atpūta <i>Tēma 5</i> Higiēna Ja esat sadalījis klasi vairākās grupās, katrai grupai varat piešķirt lomu spēli. Spēlējiet 30 minūtes.
3.solis:	<u>Debates</u> Pēc spēles sesijas skolotājs var uzdot klasei jautājumus: Kādi veselīga dzīvesveida paradumi ir parādījušies lomu spēlē? Kāda veida nepareiza attieksme ir parādījusies lomu spēlē? Kurš atpazīna sevi lomu spēlē? Kādas attieksmes dēļ - pareizas vai nepareizas? Ko jūs domājat par personīgajiem ieradumiem? Ko ieteiktu darīt, lai mainītu nepareizos ieradumus?

3. posms – Atgriezeniskā saite & novērtējums

10'

Step 1:	<u>Diskusijas sesija:</u> Skolotājs plenārsēdē uzdod jautājumus un mēģina izdarīt secinājumus par to, kā veselīga dzīvesveida avoti mums palīdzēs sasniegt IAM 3. Ieteiktie jautājumi: • Kāda ir veselīga dzīvesveida avotu ietekme uz mūsu planētu? • Kādas ir veselīga dzīvesveida avotu priekšrocības? • Vai ir kāds veids, kā izmantot veselīgu dzīvesveidu ikdienas aktivitātēs?
----------------	--

Skolotāja atgriezeniskā saite

Pēc nodarbības skolotājs pārdomā, kā noritēja visa mācību stunda. Novērtējiet apmierinātības līmeni, atbildot uz šādiem jautājumiem. Izmantojiet šādu vērtēšanas skalu: 1- ļoti apmierināts, 2-apmierināts, 3-neitrāls, 4-neapmierināts, 5-ļoti neapmierināts.

Nr	Jautājums	1	2	3	4	5
1.	Vai nodarbība beidzās atbilstošā laika posmā?					
2.	Vai instrukcijas bija pietiekami skaidras?					
3.	Vai skolēni iesaistījās un bija ieinteresēti šajās aktivitātēs?					
4.	Vai stundas mērķis un plānotie mācību rezultāti tika sasniegti?					
5.	Ko vajadzētu darīt savādāk nākamajā nodarbībā?					

Veselīgs dzīvesveids Galda spēle - 3.stundas plāns

LESSON IDENTITY

NOSAUKUMS: PĒC GALDA SPĒLES “VESELĪGS DZĪVESVEIDS” SPĒLĒŠANAS NODARBĪBA KĀ IZMANTOT IZGLĪTOJOŠO KOMPLEKTU

Izglītojošs komplekts ir izstrādāts, lai sniegtu skolotājiem un pedagogiem metodisko atbalstu, paaugstinot skolēnu izpratni par veselīgu dzīvesveidu, apzinoties veselības un attīstības savstarpējo saistību. Šī stundas plāna ideja ir iepazīstināt skolēnus ar tēmu “labā veselība un labklājība” pirms galda spēles “Veselīgs dzīvesveids” spēlēšanas.

Tiešā mērķgrupa: skolotāji, pedagogi, kuri strādā ar sākumskolas skolēniem (6-12 gadus veciem)

Netiešā mērķgrupa: sākumskolas skolēni vecumā no 6 – 12 gadiem

PLĀNOTAIS ILGUMS: 60 minūtes

MĒRĶIS: Mērķis ir sniegt skolotājiem nepieciešamās zināšanas, lai pēc galda spēles lietošanas skolēniem izskaidrotu IAM 3, 6, 11 un 17.

SASNIEDZAMIE REZULTĀTI

No izglītojamajiem tiek sagaidīts, ka viņi:

- Iepazīsies ar spēles elementiem;
- Paplašinās savas zināšanas par IAM 3, 6, 11 and 17 un spēles tēmu;
- Izprātīs veselīga dzīvesveida nozīmi sev un sabiedrībai;
- Sapratīs, ko nozīmē veselīgs dzīvesveids;
- Spēs atpazīt veselīga dzīvesveida dažādas stratēģijas un paradumus.

MĀCĪBU METODES UN LĪDZEKĻI

Plenārsēde, grupu darbs, prāta vētra, dators, skaļruņi, projektors vai tāfele, drukājami materiāli.

Izmantojot šo nodarbību plānu, būs iespējams veidot bērnu izpratni un zināšanas gan par IAM 3, 6, 11 un 17, gan konkrētāk likt viņiem aizdomāties par veselīga dzīvesveida nozīmi, vienlaikus sniedzot viņiem noderīgu informāciju, lai veicinātu lielāku iesaisti.

Šīs nodarbības ideja ir ļaut sākumskolas skolotājiem vadīt nodarbību pēc spēles īstenošanas, sniedzot skolēniem svarīgus jēdzienus, kas saistīti ar spēles tēmu un izvēlētajiem SDG.

Tā nebūs klaseska lekcija, bet gan veicamas aktivitātes, stimulējot un veicinot dialogu starp skolēniem, liekot viņiem aizdomāties par veselīga dzīvesveida nozīmi un ietekmi, ko tas atstās uz viņiem pašiem un uz sabiedrību, uz vidi nākotnē.

Ilgtspējīgas attīstības mērķi 3, 6, 11 un 17

IAM 3 Laba veselība un labklājība: Pēdējo 15 gadu laikā bērnu nāves gadījumu skaits ir samazinājies uz pusi. Tas pierāda, ka ir iespējams uzvarēt cīņā pret gandrīz katru slimību. Tomēr mēs tērējam pārsteidzoši daudz naudas un resursu, lai ārstētu slimības, kuras ir pārsteidzoši viegli novērst. Jaunais mērķis par labu veselību visā pasaulē veicina veselīgu dzīvesveidu, profilakses pasākumus un mūsdienīgu, efektīvu veselības aprūpi ikvienam.

IAM 6 Tīrs ūdens un sanitārija: Katrs trešais cilvēks dzīvo sliktos sanitārijas apstākļos. Tas izraisa nevajadzīgas slimības un nāvi. Lai gan ir gūti milzīgi panākumi attiecībā uz piekļuvi tīram dzeramajam ūdenim, sanitārijas trūkums grauj šos sasniegumus. Ja mēs nodrošināsim pieejamu aprīkojumu un izglītošanu higiēnas jautājumos, mēs varam apturēt šīs bezjēdzīgās ciešanas un dzīvību zaudēšanu.

IAM 11 Ilgtspējīgas pilsētas un kopienas: Pasaules iedzīvotāju skaits nepārtraukti pieaug. Lai apmierinātu visus, mums jāveido modernas, ilgtspējīgas pilsētas. Lai mēs visi varētu izdzīvot un uzplaukt, mums ir vajadzīga jauna, inteliģenta pilsētplānošana, kas rada drošas, pieejamas un izturīgas pilsētas ar zaļiem un kultūru iedvesmojošiem dzīves apstākļiem.

IAM 17 Sadarbība: Globālos mērķus var sasniegt tikai tad, ja mēs strādājam kopā. Ir nepieciešami starptautiski ieguldījumi un atbalsts, lai nodrošinātu novatorisku tehnoloģiju attīstību, godīgu tirdzniecību un piekļuvi tirgum, jo īpaši jaunattīstības valstīm. Lai izveidotu labāku pasauli, mums jābūt atbalstošiem, empātiskiem, aizrautīgiem un, galvenais, sadarboties gribošiem.

Pateicoties izveidotajai galda spēlei “VESELĪGS DZĪVESVEIDS”, skolotājiem būs iespējams veicināt skolēnu izpratni par minētajiem IAM. Patiesībā katra spēles kārts ir atšķirīgs veselīga dzīvesveida piemērs.

1.solis:	• Skolotājs parāda attēlu ar spēli, kuru viņi spēlēja iepriekšējā nodarbībā (2. nodarbības plāns), un uzdod skolēniem dažus jautājumus: • Vai atceries spēles tēmu? • Kas ir IAM 3? (rāda IAM 3 attēlu vai videoklipu, kas tika rādīts iepriekšējā nodarbībā)
2.solis:	Skolotājs ļauj skolēniem izteikties un sniedz padomus, lai palīdzētu skolēniem uzlabot shēmu un sagatavoties nākamajam uzdevumam.

2.posms – Mācīties & Atklāt

45'

1.solis:	Skolotājs sadala klasi 2-4 grupās un katrai grupai izdala kartonu un marķierus.
2.solis:	Lūdziet skolēnus izdomāt veidus, kā vadīt veselīgu dzīvesveidu. Katrai grupai būs jāveido prezentācija uz kartona (ilustrācijas un teikumi). Skolotājs var jautāt: Kāpēc mums ir veselīgs dzīvesveids? Kā jūs varat palīdzēt savai ģimenei ievērot veselīgu dzīvesveidu? Kādu pareizu uzvedību veselīgam dzīvesveidam var ievērot skolā? Skolotājs mudina skolēnus domāt radoši un nākt klajā ar dažādām idejām.
3.solis:	Skolotājs grupām atvēl 20 minūtes veselīga dzīvesveida plāna izstrādei.
4.solis:	Katra grupa iecels vadītāju, kurš prezentēs savu plānu un apmainīsies idejām ar pārējo klasi.
5.solis:	Alternatīvas aktivitātes grupām: 1. Uzzīmēt māksliniecisku plakātu par „Laba un veselīga dzīvesveida” paradumiem, ko katrs no mums var darīt ikdienā. 2. Praktizējiet sporta turnīrus un citas aktivitātes brīvā dabā skolā vai pilsētas parkā. 3. “Veselīgākā recepte” - pagatavojiet vienkāršu veselīgu ēdienu. 4. Uzturieties skolas parkā un turpiniet spēlēt uz spēļu galda. 5. Ģeokešings: Dārgumu meklēšana, izmantojot klases planšetdatoru ar GPS sistēmu: pierādījumu pavadieni un

dārgumi ir saistīti ar labsajūtas un veselīga dzīvesveida tēmu.

6. Organizējiet īsu "Video konkurss", kurā iesaistītas ģimenes un citas klases.

3.posms – Atgriezeniskā saite & Novērtējums

10'

1.solis: Kad visas grupas ir prezentējušas savus projektus, skolotājs runā par to, kā katra ikdienas darbība var mainīt veselīgu dzīvesveidu. Pēc tam skolotājs lūdz idejas par citiem veselīga dzīvesveida veidiem, kas nav sarakstā.

2.solis:

Diskusija:

Skolotājs diskusijas laikā uzdod jautājumus un mēģina izdarīt secinājumus, kā dzīvesveids mums palīdzēs sasniegt IAM 3.

Ieteiktie jautājumi:

Kādas ir veselīgas dzīvesveida priekšrocības?

Kādu darbību mēs veicam visbiežāk?

Kurš mums iemācīja pareizos ieradumus?

Ko mēs ikdienā varam darīt, lai popularizētu veselīgu dzīvesveidu?

Skolotāja atgriezeniskā saite

Pēc nodarbības skolotājs pārdomā, kā noritēja visa mācību stunda, novērtējot apmierinātības līmeni un atbildot uz šādiem jautājumiem. Izmantojiet šādu vērtēšanas skalu: 1- ļoti apmierināts, 2-apmierināts, 3-neitrāls, 4-neapmierināts, 5-ļoti neapmierināts.

Nr	Jautājums	1	2	3	4	5
1.	Vai nodarbība beidzās atbilstošā laika posmā?					
2.	Vai instrukcijas bija pietiekami skaidras?					
3.	Vai skolēni iesaistījās un bija ieinteresēti šajās aktivitātēs?					
4.	Vai stundas mērķis un plānotie mācību rezultāti tika sasniegti?					
5.	Ko vajadzētu darīt savādāk nākamajā nodarbībā?					

ATKRITUMU MEDNIEKI GALDA SPĒLE - 1.STUNDAS PLĀNS

LESSON IDENTITY

NOSAUKUMS: IEVADS – Klases viedokļa paušana par otrreizējās pārstrādes savākšanas nozīmi

MĒRĶGRUPAS:

Tiešā mērķgrupa: skolotāji un pedagogi, kuri strādā ar sākumskolas skolēniem (no 6-12 gadiem)

Netiešā mērķgrupa: sākumskolas skolēni vecumā no 6-12 gadiem

PAREDZAMĀS ILGUMS: 80 min

STUNDAS MĒRĶIS: Mērķis ir sniegt skolotājiem nepieciešamās zināšanas, lai pirms galda spēles lietošanas ar skolēniem izskaidrotu IAM 4 un 11.

SASNIEDZAMIE REZULTĀTI

No izglītojamajiem tiek sagaidīts, ka viņi:

- Iepazīsies ar spēles elementiem;
- Paplašinās zināšanas par IAM 4 un 11 un spēles tēmu;
- Izpratīs otrreizējās pārstrādes nozīmi videi un sabiedrībai;
- Paplašinās zināšanas par dažādiem pārstrādājamo materiālu veidiem un pārstrādes procesu;
- Spēs noteikt otrreiz pārstrādājamus un nepārstrādājamus materiālus.

MĀCĪBU METODES UN LĪDZEKĻI

Izmantojot šo nodarbību plānu, būs iespējams veidot skolēnu izpratni un zināšanas gan par IAM 4, gan 11, un konkrētāk likt viņiem aizdomāties par otrreizējās pārstrādes nozīmi, vienlaikus sniedzot viņiem noderīgu informāciju, lai veicinātu aktīvu rīcību, lai aizsargātu vidi.

Šīs nodarbības ideja ir ļaut sākumskolas skolotājiem vadīt nodarbību pirms spēles spēlēšanas, sniedzot skolēniem svarīgus jēdzienus, kas saistīti ar spēles tēmu un izvēlētajiem IAM.

Tā būs nevis kā klasiska priekšlasījuma lekcija, bet gan stimulējot un veicinot dialogu starp skolēniem, liekot viņiem aizdomāties par otrreizējās pārstrādes nozīmi un ietekmi, ko tā atstās nākotnes pilsētās, kurās viņi dzīvos.

IAM 4 un IAM 11:

IAM 4 ir vairāki specifiski mērķi, ieskaitot:

Nodrošināt, lai visām meitenēm un zēniem būtu pieejama bezmaksas, taisnīga un kvalitatīva pamatizglītība un vidējā izglītība.

Nodrošināt, lai visi jaunieši un liela daļa pieaugušo, gan vīriešu, gan sieviešu, apgūtu lasītprasmi un rēķināšanu.

Nodrošināt, ka visi izglītojamie iegūst zināšanas un prasmes, kas nepieciešamas ilgtspējīgas attīstības veicināšanai.

Kvalificētu skolotāju skaita palielināšana jaunattīstības valstīs.

Likvidēt dzimumu atšķirības izglītībā un nodrošināt vienlīdzīgu piekļuvi visu līmeņu izglītībai un profesionālajai apmācībai neaizsargātajām personām, tostarp personām ar invaliditāti un pamatiedzīvotājiem.

IAM 11 atsaucas uz "Ilgspējīgas pilsētas un kopienas", kas ir viens no 17 ilgtspējīgas attīstības mērķiem (IAM), ko Apvienoto Nāciju Organizācija noteikusi 2015. gadā kā daļu no Ilgtspējīgas attīstības programmas 2030. gadam. Šis mērķis ir vērsts uz ilgtspējīgu un dzīvotspējīgu pilsētu un kopienu izveidi, kas ir būtiskas ilgtspējīgas attīstības sasniegšanai un vides, sociālo un ekonomisko izaicinājumu risināšanai.

Ar **IAM 11** saistītie mērķi ir šādi:

1. Nodrošināt piekļuvi drošam mājoklim un pamatpakalpojumiem par pieņemamu cenu. Šī mērķa mērķis ir nodrošināt atbilstošu un pieejamu mājokli, ūdeni un kanalizāciju, enerģiju, transportu un citus pamatpakalpojumus visiem pilsētu iedzīvotājiem, tostarp nabadzīgajiem un neaizsargātajiem.
2. Nodrošināt iekļaujošu un ilgtspējīgu urbanizāciju un plānošanu: šī mērķa mērķis ir veicināt iekļaujošu un ilgtspējīgu urbanizāciju un plānošanu, tostarp samazinot pilsētu izplešanos, uzlabojot sabiedrisko transportu, veidojot zaļās zonas un veicinot kompaktas un jauktas izmantošanas attīstību.

3. Uzlabot noturību un katastrofu riska samazināšanu pilsētās. Šis mērķis ir vērsts uz pilsētu neaizsargātības mazināšanu pret katastrofām, tostarp ar klimatu saistītām katastrofām, uzlabojot infrastruktūru, veicinot gatavību katastrofām un attīstot agrīnās brīdināšanas sistēmas.
4. Aizsargāt kultūras un dabas mantojumu pilsētās un apdzīvotās vietās: šī mērķa mērķis ir aizsargāt un veicināt kultūras un dabas mantojumu pilsētās un apdzīvotās vietās, tostarp vēsturiskas ēkas, kultūras pieminekļus un dabas teritorijas.
5. Nodrošināt visiem piekļuvi drošām, iekļaujošām un pieejamām zaļajām un publiskajām telpām: šī mērķa mērķis ir veicināt tādu zaļo un publisko telpu attīstību, kas ir drošas, iekļaujošas un pieejamas visiem pilsētas iedzīvotājiem, tostarp bērniem, sievietēm, vecāka gadagājuma cilvēkiem un cilvēkiem ar invaliditāti.
6. Samazināt pilsētu ietekmi uz vidi: šī mērķa mērķis ir samazināt pilsētu ietekmi uz vidi, tostarp gaisa un ūdens piesārņojumu, siltumnīcefekta gāzu emisijas un atkritumu rašanos, veicinot ilgtspējīgu patēriņa un ražošanas modeļus, samazinot enerģijas patēriņu un veicinot atjaunojamās enerģijas avotus.

SDG 11, kas ir par ilgtspējīgu pilsētu un kopienu izveidi, ir cieši saistīts ar SDG 4, kas ir par kvalitatīvas izglītības nodrošināšanu visiem. Saikne starp šiem diviem mērķiem ir svarīga, jo izglītība ir galvenais faktors ilgtspējīgas attīstības sasniegšanā, un ilgtspējīgas pilsētas un kopienas ir nepieciešamas, lai nodrošinātu kvalitatīvu izglītību visiem.

Sīkāk šie divi SDG ir cieši saistīti ar pārstrādes tēmu. Pārstrāde ir svarīga prakse, kas palīdz sasniegt ilgtspējīgas attīstības mērķus, samazinot atkritumu daudzumu, saglabājot dabas resursus un mazinot klimata pārmaiņu ietekmi. Tālāk ir norādīti daži veidi, kā SDG 11, SDG 4 un pārstrāde ir savstarpēji saistīti.

1. Piekļuve kvalitatīvai izglītībai ir būtiska, lai veicinātu pārstrādes praksi. Nodrošinot izglītību un apmācību par atkritumu apsaimniekošanu, otrreizēju pārstrādi un ilgtspējīgu patēriņu, cilvēki var attīstīt zināšanas, prasmes un attieksmi, kas nepieciešamas, lai izveidotu un uzturētu ilgtspējīgas pilsētas un kopienas.
2. Ilgtspējīgas pilsētas un kopienas nodrošina labāku vidi otrreizējai pārstrādei. Veicinot atkritumu samazināšanu un īstenojot otrreizējās pārstrādes programmas, ilgtspējīgas pilsētas var radīt labvēlīgu vidi otrreizējai pārstrādei, kas var radīt labākus rezultātus vides jomā.
3. Pārstrāde veicina vienlīdzību izglītībā un vides taisnīgumu. Samazinot atšķirības piekļuvei pamatpakalpojumiem, piemēram, atkritumu apsaimniekošanas un

pārstrādes infrastruktūrai, un veicinot iekļaujošu un pieejamu otrreizējās pārstrādes politiku, ilgtspējīgas pilsētas var palīdzēt nodrošināt, ka visiem bērniem ir pieejama kvalitatīva izglītība un vides ieguvumi neatkarīgi no viņu izcelsmes vai sociālā un ekonomiskā stāvokļa.

4. Pārstrāde nodrošina pieredzes apguves iespējas. Veicinot otrreizējās pārstrādes un atkritumu samazināšanas iniciatīvas skolās un kopienās, skolēni var iesaistīties praktiskā mācību pieredzē, kas veicina ilgtspējību un vides apziņu.
5. Pārstrāde veicina aprites ekonomiku un ilgtspējīgus ražošanas un patēriņa modeļus, kas ir būtiski IAM 12 "Atbildīgs patēriņš un ražošana" sasniegšanai. Samazinot atkritumu daudzumu un saglabājot dabas resursus, pārstrāde var veicināt ilgtspējīgāku un aprites ekonomiku, kas savukārt var palīdzēt sasniegt citus ilgtspējīgas attīstības mērķus, tostarp IAM 11 un IAM 4.

Pateicoties izstrādātajai galda spēlei "ATKRITUMU MEDNIEKI", skolotājiem būs iespēja veicināt skolēnu izpratni par minētajiem IAM.

Katra spēles kartīte attēlo atšķirīgu atkritumu tvertni un atkritumu/situācijas piemēru, lai izveidotu savienojumu ar pareizo atkritumu tvertni.

1. posms

10'

- | | |
|-----------------|--|
| 1.solis: | Pastāstiet par IAM 4 un 11, tēmu un dažādām galda spēles kartītēm. |
| 2.solis: | Sadaliet klasi grupās pa 4. |

2. posms

30'

- | | |
|-----------------|--|
| 1.solis: | Izklāstiet jautājumus un dodiet katrai grupai 20 minūtes laika, lai atbildētu. |
| 2.solis: | Prāta vētra ar bērniem par spēles tēmu un vides nozīmi tagadnē un nākotnē. |

3. posms

40'

1.solis:	Sniedziet bērniem pareizu informāciju par dažādām apspriestajām tēmām (izmantojiet video, PPT prezentācijas utt.).
2.solis:	Lūdziet bērnus iztēloties un grupās uzzīmēt nākotnes pilsētu.

Pirmajā posmā skolotāji demonstrēs ar spēli saistītos IAM un detalizēti parādīs spēļu kartītes, lai sniegtu informāciju par otrreizējās pārstrādes tēmu un ļautu bērniem iepazīties ar dažādiem spēles elementiem.

Bērni tiks sadalīti grupās un viņiem tiks uzdoti daži jautājumi, ko pārrunāt. Tie noderēs gan skolotājiem, lai izprastu zināšanu līmeni par tēmu "otrreizēja pārstrāde", gan izprastu atšķirīgos ikdienas paradumus, kas ir katram bērnam. Jautājumi būs noderīgi, lai rosinātu zinātkāri un vēlmi sākt spēlēt spēli, lai uzzinātu vēl vairāk.

Šie jautājumi ir tikai orientējoši, un tos var aizstāt ar citiem:

1. Kādus priekšmetus jūs parasti izmetat atkritumos?
2. Vai jūs pārstrādājat kādu priekšmetu? Ja jā, tad kuru?
3. Cik bieži jūs iznesat atkritumus vai pārstrādājat tos?
4. Vai zināt, kur nonāk jūsu atkritumi un pārstrāde pēc to savākšanas?
5. Vai esat kādreiz domājuši par radīto atkritumu daudzuma samazināšanu? Kā jūs to varētu izdarīt?
6. Vai jūs izmantojat kādus priekšmetus atkārtoti, nevis izmetat tos?
7. Vai jūs zināt atšķirību starp bioloģiski noārdāmiem, pārstrādājamiem un nepārstrādājamiem priekšmetiem?
8. Kā mēs varam mudināt citus pārstrādāt un samazināt atkritumu daudzumu?
9. Kā mēs varam padarīt pārstrādi jautru?
10. Vai zināt, kas notiek ar priekšmetiem, kuri netiek pareizi izmesti?
11. Vai jums ir kādi ieteikumi, kā mēs varētu samazināt atkritumu daudzumu savā mājsaimniecībā?

Kad jautājumu sesija ir beigusies, skolotājs jautā bērniem par to, ko viņi sagaida no spēles (ko viņi domā, ka viņi iemācīsies, ko viņi domā par mācīšanās metodi spēlējot utt.) un, ja nepieciešams, sniedz pareizo informāciju un atbildes, kas viņiem ļauj paplašināt

zināšanas. Tas tiks darīts, izmantojot interaktīvus digitālos rīkus, kas nodrošinās, ka bērni saglabā uzmanību un mācās izklaidējoties.

Pēdējā posmā, pirms spēles sākuma, skolotājs lūdz skolēnus uzzīmēt nākotnes pilsētu, izmantojot savu iztēli un iegūto jauno informāciju.

Skolotāja atgriezeniskā saite

Pēc nodarbības pārdomā pārdomā, kā noritēja visa mācību stunda. Novērtējiet apmierinātības līmeni, atbildot uz šādiem jautājumiem, izmantojot šādu vērtēšanas skalu: 1- ļoti apmierināts, 2-apmierināts, 3-neitrāls, 4-neapmierināts, 5-ļoti neapmierināts.

Nr.	Jautājums	1	2	3	4	5
1.	Vai nodarbība beidzās atbilstošā laika posmā?					
2.	Vai instrukcijas bija pietiekami skaidras?					
3.	Vai skolēni iesaistījās un bija ieinteresēti šajās aktivitātēs?					
4.	Vai stundas mērķis un plānotie mācību rezultāti tika sasniegti?					
5.	Ko vajadzētu darīt savādāk nākamajā nodarbībā?					

ATKRITUMU MEDNIEKI GALDA SPĒLE - 2.STUNDAS PLĀNS

LESSON IDENTITY

NOSAUKUMS: Rosināt pārdomas par otrreizējās pārstrādes nozīmi spēles laikā

Mērķgrupas:

Tiešā mērķgrupa: skolotāji un pedagogi, kuri strādā ar sākumskolas skolēniem (no 6-12 gadiem)

Netiešā mērķgrupa: sākumskolas skolēni vecumā no 6-12 gadiem

PAREDZAMĀS ILGUMS: 60 min.

MĒRĶIS: Mērķis ir sniegt skolotājiem nepieciešamās zināšanas, lai, izmantojot galda spēli, savām klasēm ar skolēniem izskaidrotu IAM 4 un 12.

SASNIEDZAMIE REZULTĀTI

No izglītojamajiem tiek sagaidīts, ka viņi:

- būs vairāk informēti par kvalitatīvu izglītību;
- būs vairāk informēti par atbildīgu patēriņu;
- iesaistīsies diskusijās un debatēs ar skolēniem galda spēles spēlēšanas laikā.

MĀCĪBU METODES UN LĪDZEKĻI: IAM 4 UN IAM 12

Spēlēs balstītas mācīšanās pielietošana

Izmantojot PLAE galda spēli "Atkritumu mednieki" un šo nodarbību plānu, būs iespējams veidot skolēnu izpratni par IAM 4 un 12.

Šīs nodarbības ideja ir ļaut sākumskolas skolotājiem īstenot spēli ar skolēniem un tikmēr risināt jautājumus un skaidrot jēdzienus, veidojot ar viņiem diskusiju.

Pirmkārt, IAM 4 apzīmē Apvienoto Nāciju Organizācijas Ilgtspējīgas attīstības mērķu ceturto mērķi, kas ir "Kvalitatīva izglītība". Mērķis ir nodrošināt iekļaujošu un vienlīdzīgu kvalitatīvu izglītību un veicināt mūžizglītības iespējas visiem.

IAM 4 ir vairāki konkrēti mērķi, tostarp:

- Nodrošināt, lai visām meitenēm un zēniem būtu pieejama bezmaksas, taisnīga un kvalitatīva pamatizglītība un vidējā izglītība;
- Nodrošināt, ka visi jaunieši un liela daļa pieaugušo, gan vīriešu, gan sieviešu, apgūst lasītprasmi un rēķināšanu;
- Nodrošināt, ka visi izglītojamie iegūst zināšanas un prasmes, kas nepieciešamas ilgtspējīgas attīstības veicināšanai;
- Kvalificētu skolotāju skaita palielināšana jaunattīstības valstīs;
- Likvidēt dzimumu atšķirības izglītībā un nodrošināt vienlīdzīgu piekļuvi visu līmeņu izglītībai un profesionālajai apmācībai neaizsargātām personām, tostarp personām ar invaliditāti un pamatiedzīvotājiem.

IAM 12 attiecas uz Apvienoto Nāciju Organizācijas Ilgtspējīgas attīstības mērķu divpadsmito mērķi, kas ir "Atbildīgs patēriņš un ražošana". Šī mērķa uzdevums ir nodrošināt ilgtspējīgu patēriņa un ražošanas modeļu pieņemšanu visā pasaulē, lai samazinātu cilvēka darbības negatīvo ietekmi uz vidi un dabas resursiem.

IAM 12 ir vairāki konkrēti mērķi, tostarp:

- Dabas resursu ilgtspējīgas apsaimniekošanas un efektīvas izmantošanas sasniegšana
- Uz pusi samazināt pārtikas atkritumus uz vienu iedzīvotāju mazumtirdzniecības un patērētāju līmenī un samazināt pārtikas zudumus ražošanas un piegādes ķēdēs
- Nodrošināt, ka cilvēkiem ir pieejama atbilstoša informācija un izpratne par ilgtspējīgu attīstību un dzīvesveidu.
- Veicināt ilgtspējīga tūrisma attīstību, kas rada darbavietas un popularizē vietējo kultūru un produktus, vienlaikus samazinot tā ietekmi uz vidi.
- Mudinot uzņēmumus pieņemt ilgtspējīgu praksi un ziņot par saviem ilgtspējības rādītājiem.

IAM 12 sasniegšana ir ļoti svarīga, lai panāktu ilgtspējīgu attīstību un nodrošinātu, ka nākamās paaudzes var baudīt veselīgu un plaukstošu planētu.

IAM 4 (Kvalitatīva izglītība) un **IAM 12** (Atbildīgs patēriņš un ražošana) ir cieši saistīti ar otrreizējo pārstrādi, kas ir svarīgs atbildīga patēriņa un ražošanas aspekts.

Pārstrāde ir process, kurā atkritumus pārvērš jaunus produktos, lai samazinātu izejvielu patēriņu, enerģijas patēriņu un vides piesārņojumu. Pārstrāde ir galvenā stratēģija, lai sasniegtu IAM 12, kura mērķis ir veicināt ilgtspējīgus patēriņa un ražošanas modeļus.

Lai sasniegtu IAM 12, izglītībai ir būtiska nozīme. Izglītība var veicināt izpratni, zināšanas un prasmes, kas vajadzīgas, lai izprastu otrreizējās pārstrādes priekšrocības un cilvēka darbību ietekmi uz vidi. Izmantojot izglītību, cilvēki var uzzināt par ilgtspējīgu praksi, piemēram, atkritumu samazināšanu, efektīvu resursu izmantošanu un ilgtspējīgu produktu un pakalpojumu izvēli. Izglītība var arī iemācīt cilvēkiem, cik svarīgi ir šķirot atkritumus otrreizējai pārstrādei un kā pareizi pārstrādāt, lai samazinātu ietekmi uz vidi.

Turklāt IAM 4 var atbalstīt pārstrādes prakses veicināšanu. Piekļuve kvalitatīvai izglītībai var dot iespēju indivīdiem un kopienām pieņemt apzinātus lēmumus un rīkoties, lai samazinātu atkritumu daudzumu un pārstrādātu materiālus. Izglītība var arī sniegt cilvēkiem prasmes un zināšanas, kas vajadzīgas, lai izstrādātu novatoriskus otrreizējās pārstrādes risinājumus, piemēram, pārstrādi, kas ietver atkritumu materiālu pārveidošanu jaunos augstākas vērtības produktos.

Sasniedzot IAM 4 un IAM 12, mēs varam izveidot atbildīga patēriņa un ražošanas kultūru, kas ietver pārstrādi kā galveno praksi. Pārstrāde ir ne tikai ilgtspējīga prakse, bet arī rada darba iespējas, samazina atkritumu apglabāšanas izmaksas un saglabā dabas resursus. Tā ir būtiska aprites ekonomikas sastāvdaļa, kurā materiāli tiek atkārtoti izmantoti, pārstrādāti vai atkārtoti izmantoti ar citu mērķi, lai samazinātu atkritumu daudzumu un palielinātu resursu vērtību.

Pateicoties izstrādātajai galda spēlei “ATKRITUMU MEDNIEKI”, skolotājiem būs iespēja veicināt skolēnu izpratni par minētajiem IAM.

Katra spēles kartīte attēlo atšķirīgu atkritumu tvertni un atkritumu/situācijas piemēru, lai izveidotu savienojumu ar pareizo atkritumu tvertni.

Noslēgumā jāsaka, ka IAM 4 un IAM 12 apvienošana ar otrreizējo pārstrādi izceļ izglītības būtisko lomu atbildīga patēriņa un ražošanas modeļu veicināšanā, kas ietver pārstrādi. Izglītība dod iespēju indivīdiem un kopienām rīkoties, lai samazinātu atkritumu daudzumu un pārstrādātu materiālus, veicinot ilgtspējīgas attīstības mērķu sasniegšanu un ilgtspējīgāku nākotni visiem.

1.POSMS

15'

1.solis: Sadaliet skolēnus grupās, lai var spēlēt spēli.

2.solis:	Izskaidrojiet spēles noteikumus.
-----------------	----------------------------------

2.POSMS

25'

1.solis:	Skolēni spēlē spēli.
-----------------	----------------------

2.solis:	Pēc 15 minūtēm pārtrauciet spēli un uzdodiet jautājumus, kuri ir saistīti ar tematu.
-----------------	--

3.POSMS

20'

1.solis:	Jautājumu sesijas laikā radiet vidi proaktīvām debatēm un sniedziet informāciju par mērķiem nr.4 un 12.
-----------------	---

2.solis:	Kad skolēni ir snieguši atbildes uz jautājumiem, atsāciet spēlēt spēli.
-----------------	---

Lai izveidotu diskusiju ar saviem skolēniem, šajā sadaļā sniegsim dažus jautājumus kā piemērus, kurus varat izmantot. Dažas no tām būs labi īstenot, parādot galda spēles kartīti, lai ļautu skolēniem spēlēt aktivitātes otrajā daļā, vairāk apzinoties ne tikai spēli, bet arī tās saturu.

VISPĀRĪGI JAUTĀJUMI:

-Ko, jūsuprāt, nozīmē kvalitatīva izglītība, un kāpēc tā ir svarīga?

-Ko, jūsuprāt, nozīmē "iekļaujoša izglītība"?

- Kā mēs varam nodrošināt, ka izglītība ir iekļaujoša un vienlīdzīga visiem izglītojamajiem neatkarīgi no viņu izcelsmes vai sadzīves apstākļiem?

JAUTĀJUMI PAR SPĒLI:

- Par ko ir spēle?

- Vai atradāt kādu kartīti, kuras nozīmi nesapratāt? Kuru?

(Ja daži skolēni nesaprata vienu kartīti, ir labi iesaistīt pārējos, lai izskaidrotu, ko viņi saprot, un gadījumā, ja skolēni izteikuši savu viedokli, pievienotu informāciju par to)

- Kas ir otrreizējā pārstrāde un kāpēc tā ir svarīga?
- Kā mēs varam šķirot un atdalīt otrreiz pārstrādājamus materiālus no nepārstrādājamiem?
- Kādas krāsas atkritumu konteineru mēs izmantojam papīram/stiklam/plastmasai/... (izvēlieties vienu un palūdziet uzrādīt atbilstošo kārti)
- Izvēlieties nejaušu kārti no kavas un pajautājiel klasei, ko tā nozīmē, pēc viņu domām (atkārtojiet to ar dažām kārtīm)
- Kā mēs varam samazināt atkritumu daudzumu un to patēriņu mūsu ikdienas dzīvē?
- Kādi ir daži izaicinājumi vai šķēršļi efektīvai pārstrādei, un kā mēs varam tos pārvarēt?
- Kāda ir otrreizējās pārstrādes ietekme uz klimata pārmaiņām?

Pēc nodarbības skolotājs pārdomā, kā noritēja visa sesija. Novērtējiet apmierinātības līmeni, atbildot uz šādiem jautājumiem un izmantojiet šādu vērtēšanas skalu: 1- ļoti apmierināts, 2-apmierināts, 3-neitrāls, 4-neapmierināts, 5-ļoti neapmierināts

Nr .	Jautājums	1	2	3	4	5
1.	Vai nodarbība beidzās atbilstošā laika posmā?					
2.	Vai instrukcijas bija pietiekami skaidras?					
3.	Vai skolēni iesaistījās un bija ieinteresēti šajās aktivitātēs?					
4.	Vai stundas mērķis un plānotie mācību rezultāti tika sasniegti?					
5.	Ko vajadzētu darīt savādāk nākamajā nodarbībā?					

ATKRITUMU MEDNIEKI GALDA SPĒLE - 3. STUNDAS PLĀNS

Nosaukums: "Samaziniet, izmantojiet atkārtoti, pārstrādājiet: rūpējieties par mūsu planētu"

Mērķgrupas:

Tiešā mērķgrupa: skolotāji un pedagogi, kuri strādā ar sākumskolas skolēniem (no 6-12 gadiem)

Netiešā mērķgrupa: sākumskolas skolēni vecumā no 6-12 gadiem

PAREDZAMĀS ILGUMS: 80 min.

MĒRĶIS: palīdzēt skolēniem pielietot zināšanas un prasmes savā ikdienā, kas iegūtas nodarbībā un galda spēlē par pārstrādi.

SASNIEDZAMIE REZULTĀTI

No izglītojamajiem tiek sagaidīts:

- Būt vairāk motivētiem ieviest ilgtspējīgu praksi ikdienas dzīvē.
- Izprast individuālo darbību nozīmi ilgtspējības veicināšanā.
- Saprast, ka mācību procesi var notikt arī caur spēlēm.

MĀCĪŠANĀS METODES UN LĪDZEKĻI:

Pēc PLAE galda spēles "Atkritumu mednieki" un šī nodarbību plāna izmantošanas būs iespējams palielināt bērnu izpratni un zināšanas gan par IAM 4, gan 13, kas ļaus skolēniem koncentrēties uz praktiskiem veidiem, kā ieviest ilgtspējīgu praksi ikdienas dzīvē.

Šīs nodarbības ideja ir nodrošināt sākumskolas skolotājiem rīkus un saistošu darbību par spēles tēmu un izvēlētajiem IAM.

Tā nebūs kā klasiska frontāla lekcija, bet gan stimulējot un rosinot skolēnu dialogu un radošumu ar atgriezeniskās saites sesiju un praktisku darbību.

IAM 4 and IAM 13:

IAM 4 ir vairāki konkrēti mērķi, proti:

- Nodrošināt, lai visām meitenēm un zēniem būtu pieejama bezmaksas, taisnīga un kvalitatīva pamatizglītība un vidējā izglītība.
- Nodrošināt, lai visi jaunieši un liela daļa pieaugušo, gan vīriešu, gan sieviešu, apgūtu lasītprasmi un rēķināšanu.
- Nodrošināt, ka visi izglītojamie iegūst zināšanas un prasmes, kas nepieciešamas ilgtspējīgas attīstības veicināšanai.
- Kvalificētu skolotāju skaita palielināšana jaunattīstības valstīs.
- Likvidēt dzimumu atšķirības izglītībā un nodrošināt vienlīdzīgu piekļuvi visu līmeņu izglītībai un profesionālajai apmācībai neaizsargātām personām, tostarp personām ar invaliditāti un pamatiedzīvotājiem.

IAM 13 attiecas uz Apvienoto Nāciju Organizācijas Ilgtspējīgas attīstības programmas 2030. gadam 13. ilgtspējīgas attīstības mērķi. IAM 13 mērķis ir steidzami rīkoties, lai cīnītos pret klimata pārmaiņām un to ietekmi.

IAM 13 mērķi ietver:

- Noturības un pielāgošanās spējas stiprināšana ar klimatu saistītiem apdraudējumiem un dabas katastrofām.
- Klimata pārmaiņu pasākumu integrēšana valsts politikā, stratēģijā un plānošanā.
- Izglītības, izpratnes veidošanas, kā arī cilvēku un institucionālo spēju uzlabošana klimata pārmaiņu mazināšanas, pielāgošanās, ietekmes samazināšanas un agrīnās brīdināšanas jomā.
- Veicināt mehānismus, lai palielinātu spējas efektīvai ar klimata pārmaiņām saistītas plānošanas un pārvaldības nodrošināšanai vismazāk attīstītajās valstīs un mazo salu jaunattīstības valstīs.

IAM 13 atzīst, ka steidzami jārisina klimata pārmaiņas un to ietekme, kas ir viena no lielākajām problēmām, ar ko mūsdienās saskaras cilvēce. IAM 13 mērķi ir būtiski, lai aizsargātu planētu un nodrošinātu ilgtspējīgu nākotni visiem.

IAM 4 un IAM 13 ir savienoti vairākos veidos, jo tie ir gan savstarpēji atkarīgi, gan pastiprina viens otru. Izglītībai ir nozīme cīņā pret klimata pārmaiņām, proti, palielinot izpratni par klimata pārmaiņu cēloņiem un ietekmi, kā arī veicinot prasmju un zināšanu nodrošināšanu, kas nepieciešamas, lai spētu veikt pasākumus klimata ietekmes mazināšanai.

Lai sasniegtu ilgtspējīgu attīstību, ir jārīkojas gan izglītības, gan klimata pārmaiņu jomā. Kopā veicinot izglītību un klimata pasākumus, mēs varam veidot noturīgāku un ilgtspējīgāku nākotni visiem.

1. POSMS

10'

Solis 1	Sadaliet klasi grupās.
Solis 2	Sāciet atgriezeniskās saites posmu pēc spēles izmēģināšanas.

2. POSMS

30'

Solis 1	Lūdziet skolēnus izdomāt veidus, kā samazināt atkritumu daudzumu klasē.
Solis 2	Lūdziet skolēnus nosaukt klasē atrodamos otrreiz pārstrādājamus un nepārstrādājamus priekšmetus.

3. POSMS

40'

Solis 1	Sadaliet klasi mazās grupās un lūdziet katrai grupai izveidot klases otrreizējās pārstrādes plānu.
Solis 2	Prezentācija: Lūdziet katrai grupai iepazīstināt klasi ar savu otrreizējās pārstrādes plānu un mudiniet citus skolēnus sniegt atsauksmes un ieteikumus.

1.solis

Pirmajā posmā skolotājs lūgs skolēniem atsauksmes par spēli, uzdodot šādus jautājumus:

1. Kas tev patika spēlē?
2. Ko tu iemācījies no spēles?
3. Vai spēlē bija kaut kas tāds, kas tev šķita izaicinošs?
4. Vai spēle jums noderēja tēmas izpratnē?

5. Kura bija tava mīļākā spēles daļa?
6. Vai jums likās, ka spēle bija viegli saprotama un spēlējama?
7. Vai bija kaut kas, ko jūs mainītu spēlē?
8. Vai pēc spēles jutāties zinošāks par šo tēmu?

2. solis

Šajā posmā skolotājs iepazīstinās ar aktivitāti, izskaidrojot atkritumu samazināšanas un otrreizējās pārstrādes nozīmi un trīs atkritumu apsaimniekošanas noteikumus: Samazināt, Atkārtoti izmantot un Pārstrādāt.

3. solis

Veidojiet grupu diskusiju ar skolēniem, lai izdomātu dažādus veidus, kā samazināt atkritumu daudzumu savā skolā vai kopienā. Mudiniet viņus domāt radoši un nākt klajā ar dažādām idejām. Dažas idejas varētu būt šādas: izslēgt apgaismojumu un elektriskās ierīces, kad tās netiek lietotas, izmantot atkārtoti lietojamas ūdens pudeles un pusdienu traukus un izmantot papīra atgriezumus piezīmēm.

4. solis

Lūdziet skolēnus noteikt otrreiz pārstrādājamus un nepārstrādājamus priekšmetus klasē, lai pārbaudītu, vai bērni ir sapratuši atšķirību.

5. solis

Šis ir nākamais posms, kurā skolēni strādās grupās pie pārstrādes plāna. Plānā jāiekļauj stratēģijas atkritumu samazināšanai, pārstrādājamo un nepārstrādājamo materiālu atdalīšanai un bīstamo materiālu iznīcināšanai.

6. solis

Katrai grupai būs vadītājs, kurš iepazīstinās ar plānu un pēc tam mēneša laikā pārlicinās, ka stratēģija tiek ievērota. Katru mēnesi vadītājs mainīsies, lai ļautu visiem bērniem apgūt šīs labās prakses. Šī aktivitāte veicina sadarbību un komandas darbu, vienlaikus pastiprinot ilgtspējīgas prakses nozīmi.

Pēc nodarbības skolotājs pārdomā, kā noritēja visa sesija. Novērtējiet apmierinātības līmeni, atbildot uz šādiem jautājumiem un izmantojiet šādu vērtēšanas skalu: 1- ļoti apmierināts, 2-apmierināts, 3-neitrāls, 4-neapmierināts, 5-ļoti neapmierināts

Nr .	Jautājums	1	2	3	4	5
1.	Vai nodarbība beidzās atbilstošā laika posmā?					
2.	Vai instrukcijas bija pietiekami skaidras?					
3.	Vai skolēni iesaistījās un bija ieinteresēti šajās aktivitātēs?					
4.	Vai stundas mērķis un plānotie rezultāti tika sasniegti?					
5.	Ko vajadzētu darīt savādāk nākamajā nodarbībā?					

LABĀS PRAKSES PIEMĒRI (IAM)

Zemāk mēs uzskaitīsim vairākus tiešsaistē pieejamus bezmaksas resursus, kurus skolotāji var izmantot kā piemērus, lai padarītu nodarbības par izvēlētām ar ilgtspējīgas attīstības mērķiem saistītām tēmām saistošas un jautras.

Materiāli priekš IAM 3 – Laba veselība un labklājība

Nosaukums:	HIV un veselības izglītība
Organizācija:	UNESCO
Saite:	https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000222122
Apraksts:	Īss apraksts par HIV un veselības izglītību, sniedzot pamatzināšanas un praktisku informāciju.

Nosaukums:	Plate PioneerZ augšāmcelšanās
Organizācija:	Pasaules lielākā mācību stunda sadarbībā ar Unicef
Saite:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wp-content/uploads/2020/08/Rise-of-the-Plate-PioneerZ-English.pdf
Apraksts:	Piedzīvojumu komikss IAM 2 un IAM 3 atbalstam

Nosaukums:	Iepazīšanās ar Plate PioneerZ
Organizācija:	Pasaules lielākā mācību stunda sadarbībā ar Unicef
Saite:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wp-content/uploads/2020/08/Introducing-the-Plate-PioneerZ.pdf
Apraksts:	Mācību stundas plāns par IAM 2 un IAM 3

Nosaukums:	IAM 3 - Uztvert to mierīgi!
Organizācija:	Erasmus+ projekts: Ceļš uz ilgtspējīgas attīstības mērķiem
Saite:	https://www.stairwaytosdg.eu/en/act/147-take-it-easy

Apraksts:	Mācību stundas plāns IAM 3 atbalstam
-----------	--------------------------------------

Nosaukums:	Laba veselība un labklājība
Organizācija:	Simpleshow fonds
Saite:	https://www.youtube.com/watch?v=HN9Gz7rCFo4
Apraksts:	Video, kurš izskaidro labas veselības un labklājības mērķus.

Materiāli priekš IAM 4 – Kvalitatīva izglītība

Nosaukums:	Why Are So Many Children Still Not In School?
Organizācija:	Pasaules lielākā mācību stunda sadarbībā ar Unicef
Saite:	http://cdn.worldslargestlesson.globalgoals.org/2016/06/12-Why-Are-So-Many-Children-Still-Not-In-School.pdf
Apraksts:	Mācību stundas plāns atbalsta IAM 4. Šis materiāls mēģina izpētīt izglītības problēmas, ar kurām saskaras bērni.

Nosaukums:	2 meitenes 2 dzīves
Organizācija:	Sūti manu draugu skolā
Saite:	https://sendmyfriend.org/resource/1goal-2-girls-2-lives/
Apraksts:	Filma, kas stāsta par 2 meitenēm, kuras dzimušas tajā pašā dienā Johannesburgā. Vienai bija iespēja iet skolā, otrai nē.

Nosaukums:	#IAM 4 dati, lai līdz 2030. gadam visi bērni varētu mācīties skolā un mācīties
Organizācija:	UNESCO
Saite:	https://www.youtube.com/watch?v=X8bKAGr6xiY
Apraksts:	Video par to, cik svarīgi ir līdz 2030. gadam visiem bērniem apmeklēt skolu un mācīties.

Materiāli priekš IAM 5 – Dzimumu līdztiesība

Nosaukums:	No vietas, kur es stāvu
Organizācija:	Pasaules lielākā mācību stunda sadarbībā ar Unicef
Saite:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wp-content/uploads/2020/08/Final-Gender-Equality-Lesson-Plan-1.pdf
Apraksts:	Materiāla mērķis ir iegūt labāku izpratni par vienu globālu tēmu – dzimumu līdztiesību, lai modelētu efektīvāku un aktīvāku globālo pilsonību.

Nosaukums:	Vai sabiedrība izturas vienādi pret vīriešiem un sievietēm?
Organizācija:	www.liveworksheets.com
Saite:	https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/Social_Studies/Gender_equality/GENDER_EQUALITY_bq8184rq
Apraksts:	Aktivitātes mērķis ir apspriest vīriešu un sieviešu pienākumus un lomas sabiedrībā.

Nosaukums:	Izaicinošu aizspriedumu dzimumu līdztiesības scenārija kartītes
Organizācija:	TWINKL mājaslapa
Saite:	https://www.twinkl.co.uk/resource/gender-equality-ks1-scenario-cards-t-lf-1644172696
Apraksts:	Katrs cilvēks pasaulē ir pelnījis, lai pret viņu izturētos ar cieņu. Apspriežot svarīgus jautājumus, piemēram, vienlīdzību, ar maziem bērniem, mēs varam sniegt viņiem zināšanas un izpratni, lai apstrīdētu stereotipus un cīnītos pret aizspriedumiem un diskrimināciju.

Nosaukums:	Dzimumu lomas un stereotipi
Organizācija:	Youtube izglītojošs video
Saite:	https://www.youtube.com/watch?v=Ulh0DnFUGsk
Apraksts:	Cilvēki dažkārt ir izjutuši spiedienu rīkoties vai izskatīties noteiktā veidā, pamatojoties uz viņu dzimumu. Šis spiediens var padarīt cilvēkus nelaimīgus, ja viņiem tiek lūgts būt vai rīkoties tā, kas neatbilst tam, kas viņi patiesībā ir. Mūsdienās cilvēkiem ir lielāka brīvība nekā jebkad agrāk, lai izteiktu sevi tādā veidā, kas jūtas patiesi tam, kas viņi ir, neatkarīgi no viņu dzimuma.

Materiāli priekš IAM 6 - Tīrs ūdens un sanitārija

Nosaukums:	Tīrs ūdens visiem
Organizācija:	Pasaules lielākā mācību stunda sadarbībā ar Unicef

Saite:	http://cdn.worldslargestlesson.globalgoals.org/2016/06/14-Clean-Water-for-All.pdf
Apraksts:	Šī materiāla mērķis ir definēt ūdens piesārņojumu, ieskicēt dažus ūdens piesārņojuma cēloņus un aprakstīt globālo nevienlīdzību attiecībā uz piekļuvi tīram ūdenim.

Nosaukums:	Pasaules ūdens krīze
Organizācija:	British Council- Learn English Teens
Saite:	https://learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/video-zone/world-water-crisis
Apraksts:	Šīs nodarbības mērķis ir veidot izpratni par ūdens problēmu un tā trūkumu pasaulē.

Nosaukums:	Pasaules ūdens diena
Organizācija:	British Council- Learn English Teens
Saite:	https://learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/magazine-zone/world-water-day
Apraksts:	Šīs nodarbības mērķis ir likt skolas bērniem apzināties Pasaules ūdens dienu, lai atzīmētu ūdeni un veicinātu cilvēkus, kuriem nav vajadzīgā ūdens.

Nosaukums:	Ūdens uz zemes
Organizācija:	Sidnejas ūdens
Saite:	https://www.sydneywater.com.au/content/dam/sydneywater/documents/education/water-on-earth-lesson-plans.pdf
Apraksts:	Šis materiāls sniedz skolotājiem dažādas idejas, kā veidot skolēnu izpratni par ūdeni uz Zemes, tā ierobežoto pieejamību un to, ka ir dažādi ūdens veidi un izmantojamie daudzumi. Ierosinātā mācību secība pētīs ūdens izplatību un atrašanās vietu dažādos mērogos uz Zemes, izpētīs atšķirības starp ūdens avotiem – saldūdeni, sālsūdeni un izmantojamo daudzumu uz Zemes, informēs, ka dzeramo ūdeni var iegūt no ūdens maisījuma.

Nosaukums:	Tīrs ūdens un sanitārija
Organizācija:	TWINKL mājaslapa
Saite:	https://www.twinkl.co.uk/resource/cfe-p-233-global-goals-clean-water-and-sanitation-first-level-idl-and-resource-pack
Apraksts:	Apvienoto Nāciju Organizācijas 6. globālais mērķis ir nodrošināt tīru ūdeni un sanitāriju. Tā ir šī materiāla tēma ar visu nepieciešamo, lai sagatavotu mācību stundu. Tajā ir ietverti plānošanas un demonstrēšanas resursi, kā arī aktivitātes, lai liktu jūsu klasei domāt par to, kā viņi sasniedz šo globālo mērķi.

Nosaukums:	Kā mēs varam pasargāt mūsu okeānu no plastmasas
Organizācija:	National Geographic

Saite:	https://www.youtube.com/watch?v=HQTUWK7CM-Y
Apraksts:	Šajā video ir uzsvērtā problēma par plastmasas piesārņojumu ūdenī un uzsvērtā tā loma veselīgu un drošu dzīvnieku uzturēšanos dabiskajās dzīvotnēs.

Materiāli priekš IAM 8 – Cienīgs darbs un ekonomiskā izaugsme

Nosaukums:	Banānu ceļš - no plantācijas līdz šķīvim
Organizācija:	Oxfam
Saite:	https://www.oxfam.org.uk/education/classroom-resources/go-bananas-help-learners-aged-7-11-discover-where-their-food-comes/
Apraksts:	Šis starppriekšmetu materiāls, kas papildināts ar jauniem faktiem, fotogrāfijām un stāstiem, palīdzēs skolēniem vecumā no 7 līdz 11 gadiem uzzināt, no kurienes nāk viņu ēdiens.

Nosaukums:	Kā tiek ražotas drēbes
Organizācija:	Oxfam
Saite:	https://oxfamlibrary.openrepository.com/handle/10546/620664
Apraksts:	Nodarbību plānu un fotostāstu sērija māca par godīgu tirdzniecību, tekstilrūpniecību un Indiju. Nodarbības ietver kokvilnas ceļojuma izpēti no lauka līdz veikaliem; viktorīna par Indiju; un klases aptauja par pašu izglītojamo apģērbu izcelsmi.

Nosaukums:	Globālie mērķi. Ēdiena projekts: Katrs šķīvis stāsta stāstu
Organizācija:	Unicef
Saite:	http://cdn.worldslargestlesson.globalgoals.org/2017/07/WLL-Lesson-Plan-July-Edit-20173.pdf
Apraksts:	Aizstāvības plakāts, kura mērķis ir apstāties un padomāt par globālajiem mērķiem. Tas rada šādus jautājumus: Ko es varu darīt savādāk? Kam es varu pateikt par to?

Materiāli priekš IAM 13 – Rīcība klimata jomā

Nosaukums:	Klimata pārmaiņas
Organizācija:	UNESCO
Saite:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wpcontent/uploads/2020/08/Introducing-the-Plate-PioneerZ.pdf
Apraksts:	Pateicoties šim resursam: • Izglītojamie uzzinās viens otra personīgo pieredzi, zināšanas un izjūtas saistībā ar klimata pārmaiņām; • Aktivitāte parādīs audzēkņu kolektīvo pieredzi un izpratnes līmeni par klimata pārmaiņām.

Nosaukums:	Klimata Kaste un izglītība
Organizācija:	ANO Attīstības programma
Saite:	http://climate-box.com/
Apraksts:	Climate Kaste ir visaptverošs mācību rīku komplekts, kas izglīto skolēnus par klimata pārmaiņām un iedvesmo viņus rīkoties.

Nosaukums:	Izprast mērķi 13: rīcība klimata jomā (Sākumskolai)
Organizācija:	Participate
Saite:	https://www.youtube.com/watch?v=x68J435E0S4
Apraksts:	Video skaidrojums par klimata darbību, izmantojot valodu, kas ir piemērota sākumskolas vecuma bērniem.

Nosaukums:	Chakra The Invincible cīnās ar klimata pārmaiņām
Organizācija:	UNICEF
Saite:	https://www.yumpu.com/en/document/read/55025200/chakra-the-invincible-fights-climate-change
Apraksts:	Izglītojošs komikss par īpašu piedzīvojumu, lai atbalstītu rīcību klimata pārmaiņu jomā.

NOBEIGUMS UN KOPSAVILKUMS

PLAE projekta metodiskais izdevums ir bezmaksas resurss un ceļvedis sākumskolas skolotājiem, kuri vēlas apvienot tradicionālo skolas mācību programmu ar padziļinātu ilgtspējīgas attīstības un 2030. gada programmas SDG izpēti gan formālās, gan neformālās izglītības vidē. Tā paredzēta sākumskolas skolotājiem, kuri māca skolēnus vecumā no 6 līdz 12 gadiem.

Tā mērķis ir būt resursam izglītības speciālistiem un ģimenēm, lai atbalstītu sākumskolas skolēnus kļūt par nākotnes ilgtspējīgiem pilsoņiem. Izglītojošais izdevums apvienojumā ar galda spēļu komplektu nodrošina efektīvāku mācību procesu, sniedzot skolotājiem un izglītības speciālistiem visas nepieciešamās zināšanas un *know-how* neformālās izglītības metožu, aktivitāšu un instrumentu ieviešanā tēmas apguvē. Katra no četrām galda spēlēm PLAE projekta izdevumā koncentrējas uz dažādiem SDG aspektiem, kuriem ir izstrādāti stundu plāni.

ATSAUCES

Kokkotas, P. (2002). Didactics of science. Contemporary approaches to science teaching.

Matsangouras, H. (1998). Teaching strategies. Athens: Gutenberg.

Stavridou, E. (2000). Collaborative learning in science. Volos.

Trillianos, Th. (1998). Methodology of Modern Teaching, vol. B'