



Projektu daļēji finansē Eiropas Savienība (Eiropas Reģionālās attīstības fonds) BSR INTERREG III B programmas ietvaros



## 3. darba paketes pilotprojekti TRABANT projektā

Lomu spēles rokasgrāmata par  
teritoriālo plānošanu pašvaldībās

Sagatavoja: Līga Lutere

Baltijas Vides Forums

2007

## SATURS

<b>1. Ievads</b> .....	<b>3</b>
<b>2. Par lomu jeb simulācijas spēlēm</b> .....	<b>4</b>
<b>2.1. Kas ir lomu spēle?</b> .....	<b>4</b>
<b>2.2. Lomu spēles izmantošana</b> .....	<b>5</b>
<b>2.3. Dažādas lomu spēles</b> .....	<b>6</b>
<b>2.4. Lomu spēle par teritorijas plānošanu pašvaldībās</b> .....	<b>11</b>
<b>3. Sagatavošanās lomu spēlei</b> .....	<b>13</b>
<b>3.1. Kas jāņem vērā?</b> .....	<b>13</b>
<b>3.2. Sniedzamā informācija</b> .....	<b>16</b>
<b>3.3. Grupas uzdevums</b> .....	<b>16</b>
<b>3.4. Plakātu gatavošana</b> .....	<b>17</b>
<b>3.5. Sagatavojamo lietu saraksts</b> .....	<b>17</b>
<b>4. Lomu spēles novadīšana</b> .....	<b>19</b>
<b>4.1. Laika plānojums</b> .....	<b>19</b>
<b>4.2. Moderatora loma</b> .....	<b>20</b>
<b>4.3. Diskusija</b> .....	<b>20</b>
<b>4.4. Iespējamie „klupšanas akmeņi”</b> .....	<b>20</b>
<b>4.5. Izvērtējums</b> .....	<b>21</b>
<b>5. Lomu spēles praktiskā pieredze: lomu spēle Sēlpils pamatskolā</b> .....	<b>21</b>
<b>6. Papildus materiāli</b> .....	<b>23</b>
<b>6.1. Kas ir plānošana?</b> .....	<b>23</b>
<b>6.2. Kas ir ieinteresēto pušu iesaistīšanās?</b> .....	<b>23</b>
<b>6.3. SVID analīze</b> .....	<b>24</b>
<b>6.4. Kā veikt ietekmes uz vidi novērtējumu?</b> .....	<b>27</b>
<b>6.5. Preses relīze un raksts avīzē</b> .....	<b>29</b>
<b>7. Izmantotā literatūra</b> .....	<b>33</b>
<b>1. Pielikums</b> .....	<b>34</b>
<b>2. pielikums</b> .....	<b>39</b>

## 1. IEVADS

Šī rokasgrāmata ir izveidota skolēniem un studentiem, lai informētu un iesaistītu tos pašvaldību plānošanas darbā un veicinātu to pilsoniskās kultūras attīstību.

Laiku pa laikam gadās tā, ka mēs esam vai nu ignorēti vai sāpināti par to, ka kādas vietas, lietas vai idejas, kas mums ir svarīgas, tiek mainītas, iznīcinātas vai nenovērtētas. Kādēļ tā notiek? Un vai no šādām situācijām būtu iespējams izvairīties?

Pārbaudīsim, vai mēs varam visu sakārtot, viens otru neaizvainojot. Un vai tā nebūtu lieliska iespēja – lai izvairītos no vienam otra aizvainošanas – savā starpā visu pārrunāt, izteikt savas jūtas un savstarpēji visu paskaidrot?

Viena no pēdējā laika aktīvākajām iezīmēm ir vispārējas būvniecības aktivitātes Baltijas valstīs un Latvijā. Taču, lai tās varētu notikt, katrai pašvaldībai ir nepieciešams teritorijas plānojums un attīstības stratēģija, kas nosaka, kādā virzienā pašvaldība plāno attīstīties un kur ir paredzēta kāda zemes izmantošana.

Šīs rokasgrāmatas mērķis ir iepazīstināt ar lomu spēli kā izglītojošu pasākumu skolēniem jaunas, sarežģītas tēmas apgūvē, kā arī iepazīstināt konkrētāk ar teritorijas plānošanas, vides aizsardzības un ūdens apsaimniekošanas jautājumiem Latvijā, izmēģinot dažādas risinājuma iespējas spēlē, kā arī izprotot dažādu sociālo grupu un iesaistīto pušu viedokļus un to, cik svarīgi ir iepazīties ar visiem eksistējošajiem viedokļiem. Lomu spēles par vides pārvaldības jautājumiem veicina izpratni par attiecībām starp dabu un cilvēku radīto vidi, kā arī iepazīstina ar ilgtspējīgas saimniecības principiem.

Izbaudiet spēli!

## 2. PAR LOMU JEB SIMULĀCIJAS SPĒLĒM

### 2.1. KAS IR LOMU SPĒLE?

Lomu jeb simulācijas spēle ir patīkama alternatīva mācību metode, kas iepazīstina skolēnus un studentus ar jautājumiem un problēmām, kas sākotnēji šķiet attālas un nepazīstamas. Tās palīdz celt ieinteresētību izziņas procesā, piedāvājot iespēju izmantot jauniegūtās zināšanas praktiski. Lai arī lomu spēles rada īpašu spēles atmosfēru, pilnvērtīgai dalībai tajās ir nepieciešama neatkarīga papildus informācijas meklēšana, kā arī dažādu tēmu savstarpējās sasaistes meklēšana. Ir ļoti svarīgi, pamatojoties uz jau esošo informāciju, izvērtēt situāciju, rast alternatīvus risinājumus, vienoties ar citiem spēlētājiem, tādējādi kopīgi spējot rast kompromisus un pieņemt lēmumus.

Lomu spēles būtība ir, lomu spēles dalībniekiem uz noteiktu laiku mainīt savu uzvedību atbilstoši kādai citai sociālajai lomai. Tiek mainīti ierastās vides un sociālās attiecības, un cilvēks tiek ievadīts pavisam jaunā vidē ar jaunām sociālajām attiecībām. Lomu spēlē cilvēks tiek lūgts uz noteiktu laiku spēlēt jaunās cilvēciskās lomas, kurās viņš ir ievadīts.

Lomu spēles jēdziens visdrīzākais ir cēlies no tiem laikiem, kad Senās Grieķijas teātra izrāžu laikā apmeklētājiem, lai labāk izprastu spēlēto notikumu gaitu arēnā, notikumu apraksts tika uz papīra rullīšiem rakstiskā veidā iedots rokās.

Konceptuāli lomu spēle ir cēlusies no „lomas” jēdziena socioloģijā, kur par „lomām” tiek runāts tādā izpratnē, ka katrs cilvēks savā sabiedriskajā dzīvē noteiktās situācijās ieņem dažādas lomas, piemēram, tēvs, māte, priekšnieks, padotais. Un katrai no lomām piemīt zināmi uzvedības modeļi, kas no tām tiek sagaidīti.

Tas, ka cilvēks ir spējīgs pārņemt dažādas lomas un tajās iejusties, ir lielā mērā atkarīgs no skolu piedāvātās sociālās izglītības. Taču šī spēja cilvēkam tā attīstībā ir ļoti svarīga, jo savas dzīves laikā viņam noteikti nākas saskarties ar dažādām lomām, kā arī bieži var būt situācijas, ka ir jāiejūtas vairākās lomās vienlaikus.

## 2.2. LOMU SPĒLES IZMANTOŠANA

Lomu jeb simulācijas spēle var tikt izmantota kā mācību līdzeklis gan skolās bērnu un jauniešu attīstībai, gan dažādās pieaugušo izglītības aktivitātēs. Pilnvērtīgi novadītai lomu spēlei galvenokārt izglītojoša funkcija, jo pamatos visas lomu spēles sastāv no četriem galvenajiem spēles posmiem: 1) informācijas ievākšana, apstrādāšana; 2) viedokļa veidošana par konkrēto jauno lomu, balstoties uz iepriekšējo informāciju; 3) argumentācija un/vai diskusija grupā no jaunās lomas pozīcijas; 4) spēles norises un atziņu izvērtēšana.

Lomu spēli var izmantoto trīs galvenajiem mērķiem: pirmkārt, šāda veida komunikācijas un savstarpējas saspēle padziļina un nostiprina skolēnu komunikācijas prasmes. Otrkārt, tiek apgūtas iemaņas, kas ir noderīgas demokrātiskā sabiedrībā sabiedrības līdzdalības veicināšanai. Un, treškārt, tiek padziļināti apgūtas zināšanas un kopsakarības, kas ir noderīgas konkrētās spēlēs tēmas iepazīšanai un izpratnei.

Lomu spēli tādēļ skolās var izmantot, lai dažādotu skolas mācību stundu ikdienu, apgūstot sarežģītus sociālus problēmjautājumus, un veicinātu arī skolēnu interesi par spēles tēmu padziļinātai informācijas apgūšanai, jo līdz ar interesantu spēli tiek radīta praktisks zināšanu pielietojums.

Lomu spēles dalībnieki tiek sadalīti **grupās**, katrai grupai tiek piešķirta loma (piemēram, zemes īpašnieki, valsts iestāžu pārstāvji, uzņēmēji), kas nozīmē noteiktu interešu un viedokļu aizstāvību. Sekojoši komandas iepazīstas ar lomām, ar risināmo jautājumu un atsevišķās darba grupās novienojas par savas grupas taktiku. Lomu spēles process nozīmē argumentētu viedokļu apmaiņu un aizstāvību, mēģinot nonākt pie kompromisa, kas apmierinātu visas iesaistītās puses.

Lomas un to viedokļi var būt dažādi atkarībā no izvēlētās situācijas. Ja tiek izstrādāts teritorijas attīstības plāns, tas ietver dažādu interešu grupu iesaistīšanos. Pirmkārt jau iesaistītiem jābūt teritorijas iedzīvotājiem, kas savukārt arīdzan pārstāv dažādas interešu grupas, no kurām katrai varbūt atšķirīgs viedoklis. Lomu spēles uzdevums ir radīt diskusiju starp interešu grupām, nonākot pie kompromisa veidā iegūtiem risinājumiem.

Runājot par rajona teritorijas plānojuma izstrādes procesu, **iesaistītās puses** ir:

- 1) rajona iedzīvotāji (gan pilsētu, gan lauku rajonu) – grupa var sadalīties vairākās apakšgrupās
- 2) rajona uzņēmēji
- 3) rajona pašvaldību pārstāvji (gan plānotāji, gan arīdzan citu nozaru speciālisti)
- 4) nevalstiskās organizācijas

- 5) žurnālisti
- 6) jebkura cita ieinteresēta puse

### 2.3. DAŽĀDAS LOMU SPĒLES

Pastāv dažādi veidi, kā lomu spēles var tikt izspēlētas. Izvēle ir atkarīga gan no dalībnieku skaita, gan spēles laika, gan dalībnieku vecuma, kā arī no spēles organizētāja vēlmes dažādot spēļu norisi. Daži no izmantotajiem spēļu veidi ir tā sauktais „akvārijs”, televīzijas šovs, vēlēšanu runa, lomu spēle, konferences spēle, noklausīšanās, tribunāls, par-un-pret debātes, parlamenta debātes, plānošanas spēle.

#### „Akvārijs”

Nolūks. Diskusija tiek organizēta kā paraugs tās dalībniekiem un novērotājiem. Diskutējot par noteiktu tēmu, skolēni var padziļināt savas zināšanas par noteikumiem, sarunas gaitu un sarunu kultūru. Spēles dalībnieku uzdevums ir spēles norisi un katra atsevišķā diskusijas dalībnieka uzvedību novērot un pēc tam to izvērtēt.

Norise. Diskusijas dalībnieki, piemēram, pieci uz diskusiju gatavi skolēni, sasēžas telpas vidū diskusiju aplī. Viņiem visapkārt sēž pārējie dalībnieki, kas spēles laikā būs novērotāju lomās. Tiek piedāvāt konstruktīva diskusiju tēma, ar ko diskusijas dalībnieki ir pazīstami. „Akvārija” grupa diskutē par šo tēmu, piemēram, 20 minūtes savā starpā bez citu iejaukšanās. Novērotājiem savukārt ir uzdevums katram pēc iepriekš noteiktiem kritērijiem novērot savu diskusijas dalībnieku (novērošanas kritēriji ir zināmi arī pašiem diskusijas dalībniekiem). Pēc diskusijas notiek tās izvērtēšana, kur katrs dalās ar saviem novērojumiem, kā arī paši diskusijas dalībnieki izvērtē diskusiju.

Sagatavošanās. Ir jābūt sagatavotai tēmai, kā arī novērošanas kritērijiem. Tos izveido saskaņā ar mērķi, kādēļ šī spēle vispār tiek izmantota mācību procesā.

#### Sarunu šovs

Nolūks. Pēc nopietnu TV sarunu šovu analogijas skolēniem šīs spēles laikā ir jāveicina pēc iespējas atvērta un aktīvas sarunas vienam ar otru. Tas viņiem ir jādara saskaņā ar noteiktu tēmu, kur katrs no viņiem iejūtas noteiktā lomā un atklāj dažādas pieejas tēmas aplūkošanā.

Norise. Klase tiek iedalīta vairākās grupās. Katra grupa saņem noteiktu diskusiju tematu, par kuru viņiem būs jārunā (temats ir vispārīgs, piemēram, teritorijas plānošana, pašvaldības darbība utt.) Grupām tiek dots sagatavošanās laiks, kur mazajās grupās katram dalībniekam tiek iedalīta sava loma un vārds, kas būs jāataina sarunu šova laikā. Šajā laikā notiek arī saturiskā sagatavošanās. Pēc tam viens pēc otra tiek izspēlēti katras grupas sarunu šovi. Katram šovam tiek atvēlētas apmēram 15 minūtes. Sarunu šova laikā katram dalībniekam ir viņa vārda karte, grupa sēž ap lielu galdu un diskutē. Pārējās grupas tajā laikā ir šova skatītāji. Šova vadītājs arī ieņem noteiktu lomu un vada šovu,

pieņemot, ka šovs notiek, piemēram, kādā TV studijā. Vispirms vadītājs ar visiem sasveicinās (ar TV skatītājiem, ar šova skatītājiem un ar sarunu šova dalībniekiem), un pēc tam notiek iepazīšanās aplis ar katru šova dalībnieku. Katram dalībniekam ir jāpastāsta par sevi, savu pieredzi, zināšanām saistībā ar noteikto tēmu. Tam ir jānotiek pēc iespējas interesantākā un brīvākā gaisotnē, tajā pašā laikā cenšoties saglabāt lietišķu un konstruktīvu gaisotni. Pēc sarunu šova laika beigām notiek īss izvērtējums un dalību šovā uzsāk nākamā grupa.

Sagatavošanās. Ir jābūt skaidrām diskusiju tēmām, ir jāizveido grupas, kā arī jāpaskaidro specifisko lomu veidošana. Lomas var iedalīt arī spēles vadītājs, nepaskaidrojot to dziļāko saturu.

### **Vēlēšanu runa**

Nolūks. Skolēniem tiek piedāvāta iespēja iejusties vēlēšanu kandidāta lomā un ar pēc iespējas pārlicinošāku vēlēšanu runu piesaistīt pēc iespējas vairāk vēlētāju. Vēlētāji ir klases pārējie skolēni, kuri uzreiz pēc runas ar savām balsīm noteiktu punktu veidā sniedz runas vērtējumu.

Norise. Šāda spēle īpašu aktualitāti iegūst tad, kad tuvojas klases vecākā vēlēšanas vai skolas parlamenta pārstāvju vēlēšanas. Spēles priekšnoteikums – lai būtu vairāki kandidāti. Skolēni, kas vēlas kļūt par kandidātiem, sagatavojas un apmēram piecu minūšu garā runā prezentē savus priekšstatus un nostājas par konkrēto jautājumu, piemēram, priekšlikumus klases vecākā darba organizēšanai un uzlabošanai. Pēc tam var notikt arī īss jautājumu aplis. Pēc tam notiek slēptā balsošana, kur katrs balsstiesīgais skolēns uz mazas lapiņas piezīmē savu vēlamo kandidātu, saloka un iemet vēlēšanu urnā. Kandidāts, kurš ir saņēmis visvairāk balsu, vēlēšanās ir uzvarējis. Pēc tam katram no kandidātiem ir sniegts laiks komentāriem par vēlēšanu rezultātiem. Alternatīva reālām klases vecākā vēlēšanām ir fiktīvu vēlēšanu organizēšana, kur tiek vēlēti, piemēram, parlamenta vai pašvaldību deputāti. Var tikt uzdots, piemēram, organizēt pašvaldību vēlēšanas, kur katram kandidātam ir jāgatavo vēlēšanu runa par aktuāla jautājuma risināšanu pašvaldībā, šajā gadījumā, piemēram, par pašvaldības teritoriālā plānojuma izveidi. Jebkurā gadījumā svarīgi ir, lai vēlēšanās piedalās vairāki kandidāti un lai katrs no tiem iepriekš šai runai sagatavojas, ļaujot tiem izpausmes brīvību prezentācijas veidošanā. Runas var tikt uzņemta arī video un pēc tam skatītas vēlreiz, analizējot un pārrunājot.

Sagatavošanās. Pasniedzējs kā izdevību izmanto tuvojošās vēlēšanas, ieceļ 3 līdz 4 kandidātus, kas mājās sagatavojas savai vēlēšanu runai. Var tikt sagatavoti arī papildus popularizēšanas materiāli, piemēram, partijas programma vai arī partijas nostāja teritorijas plānojuma izveidē. Var tikt sagatavota arī runātāja tribīne, kā arī video aparatūra.

### **Lomu spēle**

Nolūks. Konkrētās tēmas kontekstā skolēniem ir jācenšas iejusties kā lomu spēlētājiem. Dalībnieku uzdevums ir iedalītās lomas tematiski sagatavot un atbilstoši nospēlēt. Šādā veidā tiek iegūtas zināšanas gan par uzdoto lomu spēles tematu, gan par lomu, gan arī iegūta komunikācijas pieredze.

Norise. Pasniedzējs sagatavo diskusiju tematu, par kuru tiks organizēta lomu spēle. Izvēlētajam tematam ir jābūt pietiekami plašam, lai tajā varētu iejusties dažādas lomas un atklāti diskutēt ar pretrunīgiem viedokļiem. Lai šai diskusijai sagatavotos, tiek izveidotas vairākas komandas, kas katra strādā pie vienas lomas pozīcijas izveidošanas. Lomas sagatavošanai katra grupa saņem mazus lomu aprakstus, kas katrai no grupām ir atšķirīgi. Papildus ir jāsniedz arī tematiskā pamatinformācija par konkrēto tēmu/ problēmu, kas visām grupām ir vienāda. Tiek piešķirts sagatavošanās laiks, kurā katra grupa iepazīstas ar lomu, tās nostāju un nolemj, kādiem argumentiem ir jābūt, spēlējot šo lomu. Pēc tam grupas delegētajiem pārstāvjiem ir jāsežās uz improvizētas skatuves un lomu spēles diskusija

jāizspēlē. Ja ir nepieciešams sarunas vadītājs, tam ar tikt piešķirta papildus loma un tas var darboties kā spēles moderators. Lomu spēles beigās visas komandas kopā ar to deleģētajiem pārstāvjiem izrunāt un izvērtēt lomu spēles norisi.

Sagatavošanās. Atkarībā no tā, kāda tēma/problēma lomu spēlē tiek analizēta, spēles vadītājam ir jā sagatavo atbilstošas lomu apraksta kartītes, kā arī tēmas pamatinformācija. Var tikt sagatavotas arī spēlētāju vārdu kartītes, kā arī improvizēta skatuve un kādas citas nepieciešamas detaļas/ lomai nepieciešami atribūti.

### **Konferences spēle**

Nolūks. Skolēniem par viņiem piedāvāto tēmu ir jā sagatavo konference un tā praktiski jāizspēlē. Konferences laikā viņiem ir jāpārstāv dažādi argumenti un viedokļi, kā arī jāmeklē pēc iespējas vairāk problēmas risinājumi un par tiem jādiskutē.

Norise. Pasniedzējs piedāvā atbilstošu ekonomisku, politisku, dabaszinātņu, tehnisku vai pedagoģisku problēmu, par kuru ir pieejami dažādi atšķirīgi informācijas materiāli. Iespējamās konferences tēmas ir, piemēram, kā apkarot bezdarbu, kāda veida attīstība būtu pagastam vispiemērotākā vai arī kā nodrošināt teritorijas plānojumā visu interešu aizstāvību. Katram konferences dalībniekam ir jāveic patstāvīga sagatavošanās par konferences tēmu, lai varētu notikt pēc iespējas daudzpusīga un konstruktīva diskusija. Konferences dalībnieki var būt, piemēram, fiktīvi eksperti, iesaistītie iedzīvotāji un/vai dažādu interešu grupu pārstāvji, kuriem tiek piedāvāts atšķirīgs informācijas materiāls. Sagatavošanās var notikt katram atsevišķi vai arī komandās. Konferencē piedalās visi grupas skolēni ar dažādām lomām. Vislabākais telpas iekārtojuma veids ir liels apaļais galds ar pašu izdomātām galda kartēm. Konferences vadītājs ir pasniedzējs. Ieteicamais konferences ilgums ir apmēram 30 minūtes. Tā var tikt arī filmēta. Pēc konferences tiek organizēta tās izvērtēšana.

Sagatavošanās. Pasniedzējs nosaka, kāda būs konferences tēma un sagatavo atbilstošu informācijas materiālu. Atkarībā pēc skolēnu interesēm, tie var tikt sadalīti vairākās interešu grupās, kas kopīgi veic sagatavošanos. Bet konferences laikā katrs pats iejūtas savā fiktīvajā lomā.

### **Noklausīšanās**

Nolūks. Skolēniem ir jāizveido sava atšķirīgā nostāja par pasniedzēja iedalīto tematu un tā ir jāprezentē sabiedriskajā noklausīšanās. Šādā veidā viņiem ir jāveido atšķirīgas pozīcijas par konkrēto jautājumu un jātrenē sava argumentēšanas spēja saskaņā ar noteiktajām interesēm.

Norise. Pasniedzējs izvēlas mācībām nepieciešamo tēmu, par kuru tiks organizēta noklausīšanās. Tā var būt ES vai parlamenta, pašvaldības kāda no komisijām, piemēram, pašvaldības teritoriālā plānojuma komisija, kas organizē iesaistīto interešu grupu noklausīšanos par plānojuma risinājumiem konkrētā vietā. Atbilstoši šai tēmai tiek izveidotas skolēnu grupas, kam tiek piedāvāti arī sagatavošanai nepieciešamie informācijas materiāli. Tiek dots grupu sagatavošanās laiks, kad no piedāvātajiem informācijas materiāliem tiek ievākti fakti, veidoti argumenti un noklausīšanās runa. Ir nepieciešams izveidot arī noklausīšanās komisiju, kurai pieder spēles vadītājs, pasniedzēji, kā arī, ieteicams, daži skolēni, kas kopā izvērtētu noklausīšanās rezultātus. Sagatavošanās laikā ar informācijas materiāliem iepazīstas arī komisija. Pati noklausīšanās notiek, kad no katras interešu grupas tiek aicināti pārstāvji prezentēt savu pozīciju. Pēc katras runas tiek piedāvāts arī laiks komisijai uzdot dažus jautājumus. Pārējie skolēni šajā laikā ir klausītāji un protokolētāji. Noklausīšanās beigās komisijas priekšsēdētājs (pasniedzējs) apkopo noklausīšanās rezultātus un paziņo rezultātus. Pēc noklausīšanās tiek organizēta arī izvērtēšanas saruna.



Sagatavošanās. Ir jāizvēlas noklausīšanās tēma, kā arī nepieciešamā tematiskā informācija. Grupas tiek veidotas, balstoties uz nejausības principu, izlozi. Ir nepieciešams arī atbilstoši iekārtot noklausīšanās telpu, kad runātājam tiek piedāvāts stāvēt pret klausītājiem un komisiju.

### **Tribunāls**

Nolūks. Spēles dalībniekiem ir jāiejūtas Eiropas vai starptautiskas tiesas procesa lomā, kur tiesas priekšā no dažādiem skatījumiem ir jāpamato savs viedoklis par konkrētu problēmu vai konfliktu. Mērķis šādā veidā ir konfliktu atrisināt, kā arī šādā veidā trenēt konsekventu argumentēšanu.

Norise. Pasniedzējs izvēlas noteiktu politisku notikumu, kas varētu tikt apskatīts Eiropas vai starptautiskajā tiesā. Tribunāla svarīga pazīme ir, ka tajā noteikti ir tādas lomas kā apsūdzētie, prasības iesniedzēji, advokāti un tiesneši, kas ar saviem paskaidrojumiem un argumentiem konfliktu noved līdz atrisinājumam. Spēles laikā tiek izveidotas piecas grupas, kā arī tiek sagatavota informācija par problēmu, ar ko katra grupa iepazīstas un veido savu viedokli. Pats tribunāls notiek tā, ka vispirms vārds tiek sniegts apsūdzēto partiju pārstāvjiem. Pēc tam aizstāvības runa tiek dota apsūdzēto partiju pārstāvjiem. Pēc tam seko tiesnešu lēmums, kam priekšsēdētājs ir pasniedzējs. Viņi sniedz argumentu kopsavilkumu un apstiprinājumu. Spriedums parasti netiek izdarīts.

Sagatavošanās. Ir jāizvēlas piemērots konflikts un jāgatavo pietiekami daudzpusīgs un plašs informatīvais materiāls, kas tiek izdalīts katrai no grupām. Lai sekmīgāk veiktu dokumentāciju un izvērtēšanu, ieteicama ir arī videokameras izmantošana.

### **Par-un-pret debates**

Nolūks. Spēles dalībniekiem ir jāieņem nostāja „par” vai „pret” konkrēto jautājumu un par to tiek organizētas debates. Uzdevums ir apvienot visus argumentus „par” un visus argumentus „pret” un līdzīgi kā advokāti vai eksperti aizstāvēt savu viedokli.

Norise. Pasniedzējs diskusijai piedāvā pretrunīgu jautājumu, par kuru ir pieejams arī plašs un daudzpusīgs informatīvais materiāls. Dalībnieki tiek sadalīti sešās mazajās grupās, no kurām divas grupas uzņemas „par” argumentu un „pret” argumentu grupu advokātu lomas. No katras grupas tiek sagatavots viens advokāts – kuri aizstāvēs attiecīgi „par” un „pret” viedokļus. Pārējās četras grupas gatavo četrus ekspertus – katra grupa vienu – (2 „par” un 2 „pret”), kuriem advokāti vēlāk uzdos jautājumus. Ekspertu grupām ir jāpiedāvā tāds materiāls, lai viņi varētu savā aizstāvības runā minēt pēc iespējas dažādus „par” vai „pret” argumentus. Pēc tam katram ekspertam tiek piedāvāta viņam piemērota loma (piemēram, Bērziņa kungs, Zemnieku savienības priekšsēdētājs). Pēc sagatavošanās perioda noslēguma abi advokāti pastāsta par savu nostāju. Pēc tam pārmaiņus viņi uzdod jautājumus četrus ekspertu grupu pārstāvjiem. Noslēgumā viņi notur savas aizstāvības runas, kurai seko pārējo skolēnu balsojums. Debates tiek noslēgtas ar izvērtējumu.

Sagatavošanās. Ir jāizvēlas tēma, jāgatavo piemērots informācijas materiāls, sakopēts pietiekamā skaitā un atbilstoši grupām arī sadalīts. Grupu veidošana notiek uz nejausības un izlozes pamata. Pēc tam ir jāgatavo vārda kartes sešiem aktieriem.

### **Parlamenta debates**

Nolūks. Skolēniem ir jāiejūtas parlamenta sēdē un jāapspiež noteikta tēma, par kuru ir nepieciešams pieņemt lēmumu. Viņiem ir jāpiedāvā lēmuma pieņemšanas alternatīvas, tās jāpamato un jādiskutē.

Viņiem ir jāizspēlē viedokļa veidošanās process un apspriežu beigās demokrātiski par šo jautājumu jānobalso.

**Norise.** Parlamenta debašu pamatiezīme ir skaidri definēts lēmumpieņemšanas process, kas noslēdzas ar lēmuma pieņemšanu. Sākumā ir jāizvēlas tēma un problēma, par kuru ir nepieciešams pieņemt lēmumu. Ideāli ir izvēlēties tēmu no skolas vai pagasta sadzīves, kas spēles dalībniekus ietekmē pēc iespējas tieši. Pēc tam dalībnieki ir jāsadala vairākās grupās, kas piedāvāto lēmuma pieņemšanas problēmu savā starpā izdiskutē un sagatavo problēmas risināšanas priekšlikumus. Pēc tam sākas parlamenta sēde. Parlamenta priekšsēdētājs (pasniedzējs) sēdi atklāj un sveic visas klātesošās „partijas”. Pēc tam tiek piedāvāts katrai grupai izteikt visus savus priekšlikumus un to izvēli pamatot. Runas laiks katram ir ierobežots. Ir atļauti jautājumi par priekšlikumu izpratni, taču komentāri un diskusijas vēl ne. Pēc tam sākas vispārējās debātes. Diskusijā piedalīties drīkst visi parlamenta deputāti – skolēni. Debašu laikā piedāvātie priekšlikumi drīkst tikt atcelti un mainīti. Pēc tam parlamenta priekšsēdētājs piedāvā vai nu ar rokas pacelšanu vai balss kartiņu visiem balsot par atlikušajiem priekšlikumiem. Par visaktīvāk diskutēto priekšlikumu tiek balsots kā par pirmo. Balsošanas beigās parlamenta priekšsēdētājs dara zināmus balsošanas rezultātus. Līdzīga spēle var tikt izspēlēta arī atainojot, piemēram, pilsētas vai pagasta domes sēžu norisi.

**Sagatavošanās.** Pasniedzējs sagatavo piemērotu problēmu lēmuma pieņemšanai un izskaidro dalībniekiem spēles procedūru. Grupas parasti tiek izvēlētas, balstoties uz nejaušības principu. Var tikt sagatavotas arī balsošanas kartītes.

### **Plānošanas spēle**

**Nolūks.** Spēles dalībniekiem ir jāiesaistās daudzpakāpju plānošanas un debašu procesā, kura laikā viņiem pēc iespējas prasmīgāk un efektīvāk ir jācenšas īstenot savas intereses. Šādā veidā tiks trenētas argumentēšanas un diskusiju prasmes, kā arī spēja vienoties par kompromisiem.

**Norise.** Plānošanas spēles centrā atrodas relatīvi kompleksa politiska vai ekonomiska problēma, kurā iesaistītas ir dažādas interešu grupas. Atbilstoši šīm interešu grupām dalībnieki tiek sadalīti mazajās grupās, kas pēc tam no to viedokļa veido diskusiju un argumentus. Katrai no noteiktajām grupām tiek izveidotas specifiskas lomu kartes, kā arī problēmas pamatinformācijas komplekts (info-lapa). Katras interešu grupas locekļi vispirms iepazīstas ar viņiem piedāvāto informāciju, iepazīstas katrs ar savu ieņemamo pozīciju un lemj par to, kā priekšā stāvošajā plānošanas procesā pēc iespējas efektīvāk pārstāvēt savas intereses un sasniegt mērķus. Katrai šādai plānošanas spēlei nepieciešamais laiks ir 5-6 mācību stundas, no kurām apmēram 2 stundas tiek veltītas spēles ievadam un viedokļa noformulēšanai mazajās interešu grupās, bet nākamās 3 stundas – debašu procesiem. Ir iespējams sadalīt šo plānošanas spēli arī vairākos atdalītos mācību stundu posmos.

Plānošanas spēle sastāv no sešām svarīgām fāzēm: spēles ievada, informācijas fāzes, stratēģijas veidošanas fāzes, jautājuma izskatīšanas fāzes, konferences fāzes, spēles izvērtēšanas fāzes.

*Spēles ievadā* pasniedzējs iepazīstina ar plānošanas spēli, izskaidro norisi, tiek izveidotas grupas, kā arī izdalītas lomu kartes un citi nepieciešamie spēles materiāli.

*Informācijas fāzē* spēles dalībnieki iepazīstas ar spēles informācijas materiāliem, atzīmē tajos svarīgākās vietas un savā grupā noskaidro visus radušos izpratnes jautājumus. Nepieciešamības gadījumā kā eksperts var tikt piesaistīts pasniedzējs.

*Stratēģijas veidošanas fāzē* grupas dalībnieki diskutē par savu konkrēto situāciju, saviem mērķiem un interesēm. Kā nākamo viņi lemj par to, kā labāk argumentēt un aizstāvēt savas intereses priekšā stāvošajā jautājuma izskatīšanas procesā.

*Jautājuma izskatīšanas* fāzē starp interešu grupām notiek vēstulju apmaiņa, viedokļu formulēšana un tiek izplatīta informācija. Tiek argumentēts un diskutēts; tiek veidotas „koalīcijas” un slēgtas partiju vienošanās.

*Konferences fāzē* tiek organizēts noslēdzošais sarunu galds, kur dalību ņem visi iesaistītie dalībnieki. Grupu pārstāvjiem tiek izklāstītas aktuālās pozīcijas un problēmas risinājuma priekšlikumi un tiek turpinātas diskusijas. Sarunas vadību šajā fāzē uzņemas pasniedzējs. Nav nepieciešams sasniegt viennozīmīgu kompromisu.

*Spēles novērtēšanas* fāzē tiek caurskatīts un kopīgi izvērtēts viss spēles komunikācijas un jautājumu izskatīšanas process. Dalībnieki dalās ar saviem personīgajiem iespaidiem un novērojumiem, kā arī pārmaiņus sniedz viens otram atgriezenisko saiti.

Sagatavošanās. Ir jāsapatavo un jāsakopē spēles materiāli (problēmas apraksts, lomu kartes, papildus informācija). Ir jāsaplāno un jāparedz spēlei nepieciešamais laiks, kā arī nepieciešamie līdzekļi darbam.

## 2.4. LOMU SPĒLE PAR TERITORIJAS PLĀNOŠANU PAŠVALDĪBĀS

Teritorijas plānošana pašvaldībās ir aktuāls jautājums, ar ko pašvaldība nodarbojas, gan pirmo reizi izstrādājot teritorijas plānojumu, gan arī to pēc noteiktā laika perioda izskatot un pārstrādājot.

Teritorijas plānojums parasti notiek ciešā saistībā ar noteiktās teritorijas attīstības stratēģijas veidošanu, kas ir dokuments, kurā tiek paredzēta noteiktās teritorijas esošā un plānotā attīstība noteiktā laika periodā uz priekšu, aptverot gan ekonomiskās, gan sociālās, gan vides attīstības un aizsardzības aspektus. Teritorijas plānojums attiecīgi ir attīstības stratēģijas plānojums telpiski noteiktajā teritorijā, kur kartē tiek paredzēts, kurā vietā tiek plānota kāda veida attīstība.

Attīstības stratēģijas un teritorijas plānojuma izveide ir jautājumi, kuru risinājums skar ļoti daudzas interešu grupas, kādēļ pašvaldībai plānu izstrādes gaitā ir svarīgi visas šīs intereses ņemt vērā, sabalansēt reālās iespējas un interešu pārstāvēniecību, un rast piemērotu kompromisa risinājumu.

Teritorijas plānojuma izstrāde ir piemērota lomu spēles izspēlei, gan iesaistot skolēnus, gan studentus, gan arī dažādās pieaugušo izglītības aktivitātēs.

Izvēlēties teritorijas plānojuma sabiedrisko apspriešanu kā lomu spēli, ir izdevīgi sekojošu **iemeslu** dēļ:

- spēles dalībnieki iegūst informāciju par pašvaldības svarīgiem darba pienākumiem jautājumos, kas skar arī katra iedzīvotāja intereses;
- tiek iegūtas zināšanas par kompleksu lēmumu pieņemšanas procesiem;

- tiek iegūtas un attīstītas viedokļa veidošanas, lēmuma pieņemšanas un argumentēšanas prasmes;
- tiek gūtas jaunas iemaņas līdzdalībā, kas ir svarīgi demokrātisko tradīciju stiprināšanā;
- ir iesaistītas vairākas interešu grupas, kas lomu spēlē var pārstāvēt vairākas lomas;
- teritorijas plānojuma jautājumus viegli var dažādos veidos integrēt lomu spēles variantos;
- teritorijas plānošana un ūdens apsaimniekošana kā spēles tēma ir saistoša un interesanta dažāda vecuma spēlētājiem – gan pamatskolas skolēniem 7.-9. klasē, gan vidusskolas audzēkņiem 10.-12. klasē, gan pieaugušajiem dažādās tematiskās pieaugušo izglītības aktivitātēs;
- Teritorijas plānošanas un attīstības stratēģijas veidošanas jautājums ir viens no būtiskākajiem procesiem ilgtspējīgas attīstības veidošanā noteiktā teritorijā.

Lomu spēli par teritorijas plānošanu ir iespējams paralēli sasaistīt ar dažādiem citiem interesējošiem jautājumiem, piemēram, ūdens aizsardzību un apsaimniekošanu vai kādu citu aktuālu jautājumu loku, kurus ir svarīgi ņemt vērā, izstrādājot teritoriālo plānojumu pašvaldībām. Atkarībā no spēles dalībnieku sagatavotības līmeņa ir iespējams izstrādāt dažādas sarežģītības pakāpes uzdevumus, kā arī izmantot dažādas sarežģītības lomu spēles variantus. Taču spēles idejas pamatā par teritorijas plānošanu ir, piesaistot dažādas iesaistītās interešu grupas, apspriest iespējamo teritorijas plānojuma izveidi un/vai pašvaldības stratēģiskās attīstības virzienu noteiktā teritorijā. Un, lai izstrādātais plānojums būtu pašvaldības attīstībai pēc iespējas sabalansētāks un ar ilgtspējīgu raksturu, ir nepieciešams plānā iestrādāt ne tikai ekonomiskajai attīstībai izdevīgus risinājumus, bet arī ņemt vērā apkārtējās vides, tajā skaitā, ūdens aizsardzības jautājumus. Ja šīs abas sfēras būs sabalansētas, tad arī vietējā sabiedrība būs ieinteresēta dzīvot, strādāt un atpūsties šajā vidē, un notiks pagasta vispārējā attīstība.

Lomu spēli par teritorijas plānošanu un ūdens apsaimniekošanu pašvaldībās ir iespējams izspēlēt dažādās sarežģītības pakāpēs, noformulējot dažādus uzdevumus, kā arī izmantojot dažādu spēļu metodiku.

- Lomu spēle „Akvārijs” – teritorijas plānošanas un ūdens apsaimniekošanas jautājumi šajā spēlē ir izspēlējami ar labām priekšzināšanām par plānošanas procesiem un ūdens aizsardzības nepieciešamību. Lomu spēle „Akvārijs” šajā situācijā var tikt izmantota ar mērķi atspoguļot lēmuma pieņemšanas procesa sarežģītību, kā arī dažādu interešu konflikta risināšanas iespējas. Diskusijā no katras interešu grupas var tikt izvirzīts pa vienam pārstāvim, kas noteiktu laiku diskutē savā starpā, izsakot savu viedokli un vajadzības attiecībā uz teritorijas plānojumu. Diskusijas mērķis ir atrast kompromisa risinājumu. Novērotāji tajā pašā laikā vēro katra atsevišķā dalībnieka iesaisti, kā arī interešu pārstāvību. Potenciālā mērķauditorija šai spēlei ir pieaugušie, kā arī vidusskolas vecuma skolēni, kas paralēli šādā diskusijā iegūtu sarunu vešanas iemaņas.

### 3. SAGATAVOŠANĀS LOMU SPĒLEI

Apsveicam, ja esat nolēmis izmantot lomu spēli kā mācību materiālu savā darbā! Tas noteikti būs interesants veids, kādā veidā panākt skolēnu iesaistīšanos mācību procesā un kā padziļināt viņu zināšanas par sarežģītu, bet svarīgu un interesantu tēmu.

Taču ņemiet vērā, ka sekmīgas lomu spēles novadīšanas priekšnosacījums ir ļoti rūpīga sagatavošanās lomu spēlei, pārdomājot katru detaļu gan tehniski, gan saturiski.

Tādēļ šajā nodaļā apkoposim informāciju par to, ko ir svarīgi ņemt vērā, gatavojoties lomu spēlei, kāda var būt sniedzamā informācija grupai pirms lomu spēles, kā to sagatavot, kā var tikt pasniegts grupas uzdevums, kā izmantot lielisku palīgelementu – plakātus, kā arī tiks minēts sagatavojamo lietu saraksts.

#### 3.1. KAS JĀŅEM VĒRĀ?

Gatavojoties lomu spēlei, vērā ir jāņem sekojoši aspekti:

- Aplūkojamais jautājums;
- Mēķis, ko vēlas sasniegt ar lomu spēles palīdzību;
- Auditorijas vecums un spējas
- Cilvēku skaits, kas piedalīsies lomu spēlē
- Laiks, ko varat veltīt lomu spēles izspēlei

##### **Aplūkojamais jautājums**

Lomu spēle par mācību līdzekli var tikt izmantota, lai iegūtu pieredzi jautājumos, kuru risinājumu pamatā ir dažādi viedokļi, intereses, nepieciešamība rast kompromisu, kā arī kur risinājums nav viennozīmīgi viegli atrodams.

Parasti lomu spēli izvēlas, ja aplūkojamais jautājums ir plašs, dziļš, grūti skaidrojams, bet ir nepieciešams parādīt un atklāt visas tā dimensijas, atklājot arī, ka risinājums nav meklējams tikai vienā no iespējamajām jautājuma šķautnēm.

Ideāls jautājuma piemērs lomu spēlei ir, piemēram, parādīt, ko nozīmē, ja lēmumu ir nepieciešams pieņemt sabiedriskās apspriešanas rezultātā, kā arī ko nozīmē, ja lēmums ir jāpieņem, vienojoties dažādām pusēm ar dažādām interesēm.

### **Mērķis, ko vēlas sasniegt ar lomu spēles palīdzību**

Plānojot lomu spēli, ļoti svarīgi ir izvērtēt konkrētu mērķi/ mērķus, ko vēlas sasniegt ar lomu spēles palīdzību. Tas palīdzēs izvērtēt, kādu lomu spēles formu izvēlēties, kā arī palīdzēs labāk lomu spēli novadīt, sasniedzot vēlamo rezultātu.

Lomu spēles mērķis var būt pamatā viens: atklāt kāda sarežģīti risināma jautājuma būtību. Taču tikpat labi lomu spēles mērķi var būt arī vairāki, piemēram,

- atklāt ne tikai jautājuma būtību,
- bet arī parādīt jautājuma risinājuma procesu;
- atklāt, cik sarežģīti var reizēm būt pieņemt lēmumu, ja saskaras vairākas pretējas intereses;
- atklāt, kādēļ reizēm pieņemtais lēmums varbūt nešķiet tas pareizākais, bet iedziļinoties procesā, kā tas tiek pieņemts, secināt, ka tomēr tas ir bijis optimālais risinājums, apmierinot dažādas atšķirīgas intereses;
- veicināt skolēnos argumentācijas spēju attīstību;
- veicināt sava viedokļa aizstāvību un pārliecinošu, skaidru runu;
- veicināt ātru lēmuma pieņemšanu;
- veicināt spēju vienoties, izprast citas puses viedokli;
- veicināt spēju sevi pārliecinoši pasniegt;
- veicināt spēju iejusties lomā;
- attīstīt grupas darba iemaņas;
- attīstīt prezentācijas prasmes;
- attīstīt sarunu vešanu un plānošanas iemaņas.

Un atkarībā no šiem dažādajiem mērķiem, var tikt izvēlēta arī piemērotākā lomu spēle

### **Auditorijas vecums un spējas**

Lomu spēles modeļa izvēle ir atkarīga arī no auditorijas vecuma un spējām.

Piemēram, jaunāko klašu skolēniem – skolēniem pamatskolā – 7.-8. klase – motivētas un pamatotas argumentācijas prasmes varētu vēl nebūt tik labi attīstītas. Tādēļ tās ir nepieciešams trenēt, taču izvērtējot arī to reālās spējas. Ja skolēni ir vēl par jauniem un spēj uzņemt un atstāt sarežģītu informāciju, tad varbūt labāk kā lomu spēles modeli ir izvēlēties, piemēram, „noklausīšanos”, kur tiktu trenētas viņu spējas darbam grupā, spējas apstrādāt uzņemto informāciju, kā arī prezentācijas prasmes.

Taču, ja skolēni ir vecāko klašu – 10.-12. klase, tad argumentācijas prasmes tiem noteikti būs jau augstākā līmenī. Tādēļ lomu spēle, kurā tiem dota iespēja savā starpā diskutēt un argumentēt, iejūtoties dažādās lomās, varētu sagādāt tiem īpašu prieku un azartu. Šādā veidā var tik trenētas, piemēram, argumentācijas prasmes, vienošanās prasmes, darbs grupās, prezentēšanas prasmes, kā arī spējas vienoties, rast kompromisu.

### **Cilvēku skaits, kas piedalīsies spēlē**

Lomu spēles izvēlei no svara ir arī cilvēku skaits, kas piedalīsies lomu spēlē. Atkarībā no cilvēku skaita var tikt lemts, vai lomu spēle kā mācību metode vispār ir piemērota un, ja jā, tad kāda veida.

Lomu spēli nav ieteicams izvēlēties, ja studentu skaits ir ļoti liels – virs 40 dalībniekiem, jau ir jāapsver, vai lomu spēle sniegs vēlamu rezultātu un vai lielais dalībnieku skaits nebūs drīzāk kā bremsējošs faktors.

Optimālais skaits lomu spēlēm, kurās notiek darbs mazās grupiņās, ir apmēram 20-30 skolēni. Ar šādu dalībnieku skaitu ir iespējams grupām iedot katrai savu uzdevumu, ļaut tiem apspriesties, kā arī pēc tam grupās vai atsevišķi, izvirzot vienu pārstāvi, savu viedokli prezentēt un lomu spēli izspēlēt.

Ja lomu spēles dalībnieku skaits ir pārāk mazs, lai veidotu grupiņas, ir iespējams vai nu samazināt grupu skaitu, vai arī iedalīt katram spēlētājam savu atsevišķu lomu. Tādā gadījumā katrs spēlētājs aizstāvēs savu viedokli pats par sevi un pēc tam būs iespējams izvērtēt arī to, cik ļoti jautājuma risinājums ir atkarīgs ne tikai no klātesošajām lomām, bet arī no personiskā faktora – cik katras lomas pārstāvis aktīvi iesaistās un aizstāv savu viedokli.

### **Laiks, ko varat veltīt lomu spēlei**

Parasti lomu spēlei veltāmais laiks nav pārāk liels. Tādēļ, piemēram, plānošanas spēle var tikt novadīta ļoti retos gadījumos, ja tā ir izvēlēta par mācību metodi visam kursam – piemēram, mācībai par parlamenta darbību.

Taču plānojamais laiks ir jāapsver, vai nebūs par mazu un vai un kādus lomu spēles etapus ir iespējams spēlē iekļaut. Noteikti ir nepieciešams veltīt laiku jautājuma izklāstam. Taču, spēlējot lomu spēli skolās, parasti lomu spēle tiek izvēlēta kā papildus mācību elements, kas papildina jau sniegto informāciju.

Taču ir nepieciešams sniegt pietiekamu laiku savas lomas sagatavošanai, atkarībā no tā, cik sarežģīta ir loma, kāds lomu spēles modelis ir izvēlēts, kā arī cik daudz papildus informācijas dalībniekam ir jāapstrādā, lai savai lomai pienācīgi sagatavotos.

Jāplāno ir arī, laiks prezentācijai, ja tāda ir, un diskusijai, ja tāda ir, kā arī, noteikti, izvērtēšanai, kam būtu noteikti jāseko pēc lomu spēles novadīšanas, lai izvērtētu, vai lomu spēles mērķis ir sasniegts.

### 3.2. SNIEDZAMĀ INFORMĀCIJA

Gatavojoties lomu spēlei, noteikti ir jāizvērtē lomu spēlē sniedzamā informācija. Ir nepieciešams, pirmkārt, šo informāciju savākt un pamatīgi iepazīties un pārzināt to pašam. Tas palīdzēs vēlāk lomu spēles vadīšanas laikā, kad moderators būs tas, kurš var ievirzīt lomu spēli vēlamajā virzienā.

Atkarībā no jautājuma, pirmkārt, lomu spēlei ir nepieciešama vispārēja lekcija un nodarbības par pētāmo jautājumu kā tādu. Pēc tam, atklājot, ka jautājums ir sarežģīti risināms, var tikt piedāvāts spēlēt lomu spēli kā papildus mācību elementu.

Nākamais solis ir jau sagatavot informāciju par specifisko, ar konkrēto lomu spēli saistīto informāciju. Tā ir informācija par lomām, par to apstākļiem, kā arī konkrētajā spēlē atainojamais vispārējais konteksts.

Informācija par specifisko konkrēto lomu spēli var tikt iekļauta gan grupas uzdevumā, gan arī atsevišķos materiālos. Ir reizes, kad varētu būt nepieciešams pēc iespējas plašāks informācijas materiāls labākai lomu sagatavošanai. Tas visdrīzākais būs gadījumos, ja spēlējamā lomu spēle ir par reālu situāciju, kur viens no spēles mērķiem ir arī ieinteresēt spēles dalībniekus vairāk izzināt un izpētīt konkrēto jautājumu.

Taču, ja spēlē izspēlētā situācija, ir imagināra, tad visdrīzākais, arī sniedzamā informācija par kontekstu un lomu būs pietiekami īsa un konkrēta, ļaujot vaļu iztēlei. Šādas spēles informācija par kontekstu var tikt iekļauta grupas uzdevumā. Piemēru šādi sniegtai informācijai, kas iekļauta grupas uzdevumā, lūdzu, skatiet 1. Pielikumā.

### 3.3. GRUPAS UZDEVUMS

Uz atsevišķas lapas, ko izdala katrai lomai vai katrai grupai atsevišķi, ir nepieciešams sagatavot arī grupas uzdevuma lapu, kurā ir paskaidros, kas grupai ir jādara, īsi un konkrēti izskaidrota loma, kā arī lielā daļā gadījumu, ja lomu spēle netiek spēlēta par reālu situāciju un spēles mērķis nav izpētīt lomu spēles konteksta jautājumu, uz grupas uzdevuma ir minēta arī informācija par kontekstu.



Vēlams, lai šī informācija būtu pēc iespējas īsa un konkrēta, lai sniegtu visu nepieciešamo, taču lai ļautu spēles dalībniekiem arī vaļu iztēlei lomas attīstīšanai.

Piemēru ar to, kāda informācija var tikt piedāvāta skolēniem lomu spēles laikā, varat aplūkot 1. pielikumā.

### 3.4. PLAKĀTU GATAVOŠANA

Labs veids, kā prezentēt savas grupas sagatavoto viedokli un likt visai grupai iesaistīties sava viedokļa noformēšanā, ir likt grupai sagatavot prezentācijas plakātu. Ar plakāta palīdzību tiks konspektīvi izklāstīta arī grupas viedokļa galvenā doma un grupas pozīcija un ar plakāta palīdzību var trenēt grupas dalībnieku prezentācijas prasmes, jo, sagatavojot plakātu, parasti ir nepieciešams kāds vai kādi, kuri šo plakātu nāks prezentēt.

Attēls 1: „Zaļo” grupas prezentācijas plakāts lomu spēlē Sēlpils pamatskolā



### 3.5. SAGATAVOJAMO LIETU SARAKSTS

Gatavojoties lomu spēlei, labs līdzeklis, kā pilnvērtīgi visu saplānot un neko neaizmirst, ir iepriekš sagatavot „sagatavojamo lietu sarakstu”, kas ietver gan nepieciešamo tehnisko aprīkojumu, gan materiālu sagatavošanos.

No tehniskajām lietām vēlams neaizmirst:

- Datoru un projektoru, ja tiks prezentēti materiāli prezentācijas veidā, stāstot ievadu par lomu spēles jautājumu;
- Baltu papīru piezīmēm gan vadītājam, gan grupām;
- Lielos plakātu papīrus, ja tiks gatavoti plakāti;
- Mazās lapiņas, ja nepieciešams balsojums vai vērtējums;
- Rakstāmos/ sienas flomāsterus, ja tiek gatavoti plakāti, lai rakstītais teksts būtu pietiekami liels un visi varētu pēc tam saredzēt;
- Ja tiek dalītas grupas, jāpadomā, kādā veidā notiks dalīšana grupās. Varbūt ir nepieciešams sagatavot lapiņas loterijai, kur katrs var izvilkt lapiņu ar lomu, kuru lomu tas spēlēs. Attiecīgi nepieciešams arī trauciņš, kur šīs lapiņas ielikt.
- Katrai grupai ideāli ir, ja tiek sagatavota arī galda karte, uz kuras uzraksta spēlējamo lomu, lai spēles dalībnieki zinātu, kur pulcēties uz lomas sagatavošanu, kā arī lai pašam moderatoram pēc tam būtu vieglāk orientēties grupās un, vadot diskusiju, dot vārdu pareizajai lomai.
- Ja katram dalībniekam ir sava loma, varbūt ir vērts padomāt par piespraužamu lomas kartiņu katram dalībniekam;
- Vēlams pārdomāt arī telpas iekārtojumu, kādā veidā grupas sasēdināt, lai netraucētu viena otram.

No materiāliem nepieciešams sagatavot:

- Informācijas aprakstu;
- Grupas darba lapu, kur iekļauts lomas apraksts, uzdevums, kā arī pamatinformācija, ja spēle ir par izdomātu situāciju;
- Pašam spēles moderatoram nepieciešams pārdomāt un prātā izspēlēt lomu spēles iespējamo gaidu un noteikti iztēloties vēlamo rezultātu, uz kuru spēli virzīt.

## 4. LOMU SPĒLES NOVADĪŠANA

Pēc tam, kad lomu spēle ir sagatavota, tad atliek vien to tikai novadīt. Šeit svarīgs ir pareizs laika plānojums, izvērtēt moderatora lomu, pareizi novadīt diskusiju, izvairīties no iespējamajiem „klupšanas akmeņiem”, kā arī pēc tam noteikti novadīt spēles izvērtējumu.

### 4.1. LAIKA PLĀNOJUMS

Organizējot lomu spēli, svarīgi ir pirms saplānot laiku un spēles laikā arī pieturēties pie sākotnējā laika plānojuma. Plānojot laiku jāparedz ir

1. nepieciešamais laiks informācijas izklāstam, kas varētu aizņemt būtisku daļu no plānotā laika.
2. Laiks lomu spēles izklāstam, sadalīšanai grupās, katras grupas lomas un uzdevuma izklāstam, ko vēlams darīt vēl, kad visas grupas klausās.
3. Laiks, kas tiek dots grupai sagatavoties, iepazīties ar papildus informāciju, ja tādas ir daudz, noformulēt savu viedokli, kā arī sagatavot plakātu, ja tāds ir uzdevums, un vienoties savā starpā par tehniskām detaļām. Jāņem vērā, kas šis laiks var būt ļoti dažāds – atkarībā no uzdevuma sarežģītības un apjoma.
4. Laiks, kas nepieciešams grupu prezentācijām, ja tādas ir. Šeit var arī iepriekš grupām tikt pateikts, cik ilgā laikā tām sava prezentācija ir jāiekļauj.
5. Laiks, kas nepieciešams diskusijai, ja tāda ir. Tas arī var būt ļoti dažāds, atkarībā no grupas sagatavotības līmeņa un izvēlētais spēles veida.
6. Laiks, kas nepieciešams spēles izvērtēšanai. Šis laiks visdrīzākais nebūs pārāk garš, taču jāapsver ir iespēja dot vārdu katram spēles dalībniekam. Kā arī tas ir atkarīgs no spēles mērķa.

Kopumā analizējot laika plānojumu, jāsecina, ka laiks var būt perfekti saplānots, taču sekošana laikam reāli var arī ievērojami atšķirties no iepriekš saplānotā, jo vienmēr var atgadīties kādas neparedzētas situācijas, kas var paņemt vairāk vai mazāk laika, kā domāts. Taču viennozīmīgi skaidrs – jo lielāka moderatora pieredze, jo labāk izdosies laika plānojums un sekošana laikam.

Laika plānojuma piemēru par lomu spēli Sēlpils pamatskolā, lūdzu, skatiet 2. pielikumā.

## 4.2. MODERATORA LOMA

Moderatora loma spēlēs var būt ļoti dažāda: no cilvēka, kurš tikai izklāsta lomu un koriģē sekošanu laikam, līdz pat atsevišķai lomai, kas paredzēta lomas spēles scenārijā. Taču ir lietas, kas moderatoram noteikti ir jāņem vērā, uzņemoties šādu uzdevumu:

1. Moderators ir cilvēks, kurš šo procesu vada. Tādēļ viņam ļoti svarīgi ir būt lietas kursā par visu spēles gaitu un katru tās detaļu. Moderators perfekti pārzina spēles materiālus, kontekstu, mērķus, laika plānojumu. Viņš ir tas, kurš vada procesu, vadoties pēc tā visa.
2. Moderators noteikti ir pārliecināts pats par sevi, jo šādu vadītāju spēles dalībnieki respektēs kā cilvēku, kurš paralēli arī viņus vada
3. Moderators var tikai vadīt un var arī iesaistīties spēlē, bet katrā ziņā viņš ir tas, kurš vada un virza arī spēles diskusiju, ja vien spēlē nav paredzēta brīva diskusijas norise.

## 4.3. DISKUSIJA

Diskusija spēlē parasti notiek vai nu uzreiz pēc grupas sagatavošanās vai arī pēc grupas prezentācijas. Taču, atkarībā no izvēlēta spēles veida, diskusija var arī nenotikt. Diskusija netiek novadīta, ja spēles metode ir „noklausīšanās”, kuras mērķis ir informēt par tēmu un attīstīt prezentācijas un grupas darba iemaņas. Taču jo aktīvas diskusijas notiks tad, ja spēlēta tiek lomu spēle, iejūtoties procesā ar mērķi argumentēt savu un apstrīdēt citu viedokļus.

Vadot diskusiju ir jāpatur prātā, kāds ir mērķis gan diskusijai, gan pašai spēlei. Ja mērķis ir panākt vienprātību vai kompromisa lēmumu, tad moderators ir tas, kurš vada procesu tā, lai noteiktajā laikā spēle šo mērķi arī sasniegtu. Viņš to var darīt, aktivizējot grupas, kuras konkrētajā mirklī, varbūt klusē, vai arī sniedzot idejas diskusijai, kurā virzienā to labāk virzīt.

## 4.4. IESPĒJAMIE „KLUPŠANAS AKMEŅI”

Visnepatīkamāk ir tad, ja diskusijas vadītājs nav iepriekš kārtīgi lomu spēlei sagatavojies, nav visu pietiekami saplānojis un nav paredzējis spēles gaitu. Ir svarīgi, lai moderators zinātu spēles auditoriju – izvērtējot kāda lomas spēle tai būs vispiemērotākā, lai pārāk kompetentai auditorijai neuzdotu pārāk vienkāršu lomu spēli, vai otrādi – nepārvērtētu jaunāko klašu spējas uz augstas klases argumentētu diskusiju, nonākot pie kompromisa lēmuma.

Svarīgi ir ņemt vērā arī zināšanas par konkrēto tēmu vispār un to cik dziļas zināšanas par šo tēmu ir nepieciešamas spēles izspēlei. Ja spēle ir balstīta uz reālu situāciju ar mērķi, organizēt diskusiju uz zināšanu bāzes, kuras dalībniekiem varbūt tik dziļas nemaz nav, bet nepiedāvāt padziļinošos

informācijas materiālus, varētu novest pie neefektīvas diskusijas, kur dalībniekiem varētu pietrūkt argumentu saturīgas diskusijas izspēlēšanai. Tādēļ viens no ieteikumiem ir uzdot sagatavot spēlētājiem arī mājasdarbu, gatavojoties jau mājās konkrētajai spēlei. Jautājums, protams, ir vai tas tiks izpildīts.

#### 4.5. IZVĒRTĒJUMS

Lomu spēles novadīšanā ļoti svarīga ir izvērtējuma fāze, kurā atkarībā no spēles mērķa, spēles dalībniekiem var tikt piedāvāts vārds izteikties ar savu vērtējumu.

Tas var tikt darīts grupā, bet izvērtējumu jaunākiem spēles dalībniekiem var veikt spēles moderators pats.

Kā punkts uz „i” kalpos arī mazas balvas labākajiem diskutētājiem vai visiem spēles dalībniekiem, kas motivēs un iedrošinās spēlētājus iesaistīties arī turpmāk līdzīgās spēlēs.

### 5. LOMU SPĒLES PRAKTISKĀ PIEREDZE: LOMU SPĒLE SĒLPILS PAMATSKOLĀ

Kā labs lomu spēles piemērs var kalpot 2007. gada 16. maijā organizētā lomu spēle Sēlpils pamatskolā. Turpmākajā tekstā ir atklāta šīs spēles norise.

#### Izvēlētā metode

**Noklausīšanās** ir viena no iespējamajām lomu spēles variācijām. Spēles nolūks ir likt spēles dalībniekiem dažādu sociālo lomu viedokļus par spēles tēmu un prezentēt savu pozīciju sabiedriskajā noklausīšanās. Izmantojot šo metodi dalībnieki var izvēlēties dažādas pozīcijas un argumentus sava viedokļa aizstāvība. Un šāds uzdevums palīdzēs skolēniem izprast spēles tēmu plašāk un dziļāk multidimensionālā veidā.

2007. gada 16. maijā Baltijas Vides Forums sadarbībā ar Sēlpils pagasta padomi TRABANT projekta ietvaros organizēja simulācijas spēli Sēlpils pamatskolā. Simulācijas spēles dalībnieki bija kopā 20 skolēni, 12-14 gadus veci. Simulācijas spēles mērķis bija izspēlēt sabiedrības līdzdalību teritoriālās plānošanas procesā. Līdz 2007. Gada 31. Decembrim Latvijā katrai pašvaldībai ir jābūt izveidotiem un apstiprinātiem teritorijas plānojumam. Simulācijas spēlē tika izspēlēta sabiedrības noklausīšanās par teritorijas plānošanu ar uzsvaru uz ūdens apsaimniekošanu un aizsardzību. Konkrētais gadījums bija teritorijas plānošana ap Vīķezeru un iesaistīto pušu viedokļu noklausīšanās.

Vispirms tika noorganizētas trīs informatīvas prezentācijas: parplānošanu pašvaldībās kopumā un teritorijas plānošanas nozīmi. Tad pārstāve no Sēlpils pagasta padomes Anita Visocka pastāstīja

skolēniem par Sēlpils teritorijas plānojumu un attīstību Sēlpilī. Un pēc tam bija prezentācija arī par ūdens resursu izmantošanu, informējot par ūdens kvalitātes nozīmi un ūdens patēriņu Latvijā un citviet.

Pēc tam tika izspēlēta sabiedrības noklausīšanās. Skolēni tika sadalīti četrās mazās grupās, sadalījumu veicot ar krāsainu lapiņu palīdzību – loterija, ienākot telpā. Katra grupa pārstāvēja dažādas ieinteresētas puses: zemnieks, kuram ir lauksaimniecības un lopkopības aktivitātes pie ezera; uzņēmums, kurš plāno organizēt lauku tūrisma aktivitātes pie ezera; pagasta iedzīvotāji, kas dzīvo netālu no ezera; un „zaļie” no Rīgas, kurus interesē dabas aizsardzība. Katrai grupai bija jāizveido prezentāciju plakāti par 1) ūdens resursiem, ko tie izmanto ikdienas dzīvē un 2) no kurienes šis ūdens tiek ņemts. „Zaļo” grupas uzdevums bija mazliet savādāks – prezentēt tās aktivitātes, kuras viņi pie ezera atbalsta un kuras tie vēlētos aizliegt. Plakāti tika prezentēti komisijai (moderators, skolotāji, pārstāvis no pašvaldības) un citām grupām. Pēc tam moderators apkopoja ūdens resursu izmantošanas vajadzības un iespējas katrai iesaistītajai pusei sadarboties šajā sfērā. Darba uzdevumus, lūdzu, skatiet 1. Pielikumā.

**Attēls 2: Sēlpils pagasta padomes pārstāve informē skolēnus par aktualitātēm Sēlpils teritorijas plānojumā**





## 6. PAPILDUS MATERIĀLI

### 6.1. KAS IR PLĀNOŠANA?

Tas ir process, ar kuru ikviens no mums saskaras ikdienu tad, kad mēs pieņemam lēmumus par savu nākotni. Procesā mēs saskaramies ar jautājumiem, ar izvēles iespējām, kas ietekmē mūsu nākotnes notikumus. Tai pašā laikā, pat rūpīgi plānojot mēs nevaram ņemt vērā pilnīgi visus aspektus un jārēķinās, ka ir lietas, ko mēs nevaram kontrolēt. Līdz ar to plānojot ir svarīgi ņemt vērā visas lietas – gan to, ka atkarīgs tikai no mums pašiem, gan to, ko mēs nevaram iespaidot (piem., ārkārtas situācijas utt.). Arī dzīves teritorijas plānošanas procesā mēs nevaram paredzēt pilnīgi visus iespējamus scenārijus, bet mēs varam radīt vīziju mūsu teritorijas attīstībai kādam turpmāk noteiktam laika posmam.

### 6.2. KAS IR IEINTERESĒTO PUŠU IESAISTĪŠANĀS?

Sabiedrības iesaistīšana nozīmīgu jautājumu (kāds ir arī jautājums par plānoto teritorijas attīstību) risināšanā pasaules praksē jau notiek kādu laiku. Nepieciešamību iesaistīt sabiedrību reglamentē ar likumdošanas aktu palīdzību (arī Latvijā), reālajā dzīvē sabiedrības iesaistīšanās process prasa zināmu laiku, lai tas realizētos veiksmīgi.

Īpaši svarīgi ir iesaistīt procesā visas puses, kuras varētu skart kāds no izlemjamiem jautājumiem, līdz ar to ir nozīmīgi, lai visas puses, kuru intereses tiktu skartas ir informētās par procesu, par apspriežamo jautājumu, norises vietu un laiku.

Svarīgi ir arī izglītēt sabiedrību par iespēju piedalīties dažādu jautājumu izlemšanā un pārstāvēt savas intereses. Dažādu interešu grupu iesaistīšanās nodrošina viedokļu pārstāvēšanu un bieži vien arī nosaka jaunu risinājumu rašanos.

### 6.3. SVID ANALĪZE

Kas tad ir **SVID?** – **Spēks, Vājums, Iespējas, Draudi**. SVID analīze tiek izmantota lēmumu pieņemšanas procesā. Tā palīdz izvērtēt pozitīvos un negatīvos aspektus, kas ir īpaši noderīgi arī teritorijas attīstības plānošanas procesā. SVID analīze ir viena no vienkāršākajām analīzes metodēm, tā palīdz iegūt sākotnējo priekšstatu par risināmiem jautājumiem sarežģītās situācijās.

To veic sekojoši: papīrs tiek sadalīts četrās daļās, ar sadalošām vertikālām un horizontālām līnijām vidū. Augšējās daļās ieraksta analizējamā objekta/ procesa/ problēmas spēku un vājumu, apakšējos lauciņos – iespējas un draudus (piemēru, lūdzu, skatīt 1. tabulā).

Sekojošajā piemērā tiks analizēts lēmums, būvēt vai nebūvēt jaunu šoseju cauri nacionālajam parkam (2. tabula). Pirmajās divās analīzes sadaļās tiks vērtēti spēks un vājums šāda ceļa izbūvei, skatoties uz to kā uz atsevišķu objektu. Tajā pašā laikā šajā analīzē netiks ietverta šīs jaunās šosejas sasaiste ar citiem līdzīgiem objektiem. Šādas saistības tiks vērtētas otrās divās sadaļās (iespējās un draudos). Iespējas un draudi tiks analizēti nākotnes perspektīvā, īpaši to saistībā ar citiem objektiem.

Vienkāršs piemērs:

Tabula 1: SVID analīze

<b>Spēks</b>	<b>Vājums</b>
Šeit raksta analizējamā objekta iekšējo spēku. Piemēram, tiek veikti novērojumi, kas ir stiprās puses tam, lai būvētu šoseju cauri nacionālajam parkam.	Šeit tiek uzskaitītas visas iekšējā vājuma puses analizējamam objektam. Piemēram, kas ir vājās puses tam, lai nacionālajam parkam cauri būvētu automašīnu šoseju.
<b>Iespējas</b>	<b>Draudi</b>
Šajā lauciņā tiek apkopotas tās iespējas, kas rodas no ārējiem apstākļiem tad, kad, piemēram, tiks būvēta šoseja cauri nacionālajam parkam. Tās ir nākotnē esošās iespējas, kas radīsies līdz ar ceļa uzbūvi.	Vai ir kādi ārēji draudi, kas varētu kavēt plānotās aktivitātes norisi, vai rastos ārēju apstākļu dēļ, piemēram, pēc tam, kad ceļš būtu uzbūvēts



Tabula 2: SVID analīze šosejas būvniecībai caur nacionālo parku

Spēks	Vājums
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Neskarta un ainaviski ļoti skaista daba;</li> <li>- Ir labi attīstīts dabas tūrisms;</li> <li>- Dabas parks ir kā mājas daļai dabas zinātnieku;</li> <li>- Dabas parkā atrodas dabas skola, kuru apmeklē daudz jaunu cilvēku;</li> <li>- Vietējā jaunatne ir ļoti uzņēmīga un ar lielu iniciatīvu;</li> <li>- Netālu no dabas parka atrodas karjers</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pašreizējā ceļu struktūra ir sliktā stāvoklī un cilvēkiem nav iespēja nokļūt nacionālajā parkā, jo ceļi pavasarī un rudenī ir ļoti mīksti;</li> <li>- Ceļu būvniecība ir ļoti komplicēta, lielās mitruma pakāpes dēļ</li> </ul>
Iespējas	Draudi
<ul style="list-style-type: none"> <li>- ES fondi atbalsta infrastruktūras attīstību lauku reģionos;</li> <li>- Ceļš veicinātu dabas tūrisma attīstību, kā arī celtu vides apziņu, jo rastos iespēja uzbūvēt arī jaunas dabas takas;</li> <li>- Tiks radītas vairāk brīva laika pavadīšanas iespējas parka apmeklētājiem;</li> <li>- Vietējo materiālu būs iespējams utilizēt ceļa būvniecībā</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Satiksme paliks intensīvāka un vairāk tiks traucēta daba;</li> <li>- Pastāv iespēja, ka šoseja dabas parku sadalīs divās daļās;</li> <li>- Cilvēki, kas dzīvo nacionālā parka teritorijā, nevēlas jaunās šosejas būvniecību;</li> <li>- Sekas šosejas būvniecībai varētu būt dabisko ūdens ķermeņu izžūšana, kas tādējādi kaitētu dabiskajiem biotopiem, kuriem ir nepieciešams mitrums;</li> <li>- Cilvēkiem trūkst interese apmeklēt nacionālo parku;</li> <li>- Ceļa būvniecība varētu ieilgt un varētu tikt pagarināta slikto laika apstākļu un zemes virsmas dēļ</li> </ul>

Tiklīdz kā šāda tabula ir pabeigta, nākamais solis ir izanalizēt, kā tabulā aprakstītie raksturlielumi, kas ir uzskaitīti dažādās tabulas vietās, viens otru ietekmē.

- 1) Spēka un iespēju analīze** ir analīze par to, kā ir iespējams izmantot iespējas ar esošā spēka palīdzību. Lai šādu analīzi veiktu, labākais rezultāts tiks iegūts, saliekot šīs kolonnas vienu otrai blakus, kur vienā būs uzskaitītas visas stiprās puses – spēks – bet otrā – iespējas. Pēc tam ir jāizvērtē, cik lielā mērā un kādā veidā ar esošajiem spēka raksturlielumiem būtu iespējams izmantot esošās iespējas.

Piemērs. Tā kā neskarta un ainaviski skaista dabas vide piesaista dabisko tūrismu, tad jauni un ieinteresēti dabu mīloši tūristi sāks apmeklēt šo reģionu.

Tā kā grants raktuves atrodas netālu no nacionālā parka, tad ceļa būvniecībai nebūs nepieciešams transportēt būvniecības materiālus no attālām vietām.

Tā kā parkā dzīvojošie jaunie cilvēki ir ļoti uzņēmīgi un iniciatīvas pilni, tad katrā ziņā tie būs gatavi atrast nepieciešamo finansējumu ceļu būvniecībai, izmantojot ES fondus.

- 2) Vājuma un iespēju analīze** ir analīze par to, kāda veida iespējas ir jāizmanto, lai novērstu esošās vājās puses. Arī šeit labākais veids, kā to izdarīt, ir salikt vājuma un iespēju kolonnas vienu otrai blakus un izvērtēt, cik lielā mērā un kādā veidā būtu iespējams novērst esošās vājās puses.

Piemērs. Jaunā ceļa būvniecība veicinās nacionālajā parkā un ārpus tā dzīvojošo cilvēku mobilitāti.

Tā kā netālu no parka atrodas ievērojami grants krājumi, pastāv iespēja izmantot šo granti ceļa būvniecībā.

- 3) Spēka un draugu analīze** ir analīze par to, kāda veida spēku var izmantot, lai novērstu lielākos draudus: dariet to pašu, ko iepriekš! Savietojiet abas kolonnas blakus un pārbaudiet, kādā veidā spēka iezīmes varētu draudus novērst.

Piemērs. Tā kā ceļš nodrošinātu iespēju izbūvēt jaunas pārgājienu takas, tas veicinātu dabas tūrisma attīstību un celtu vides apziņu – tas palielinātu arī cilvēku interesi par dabas parka apskati.

Iniciatīvas pilnie jaunieši varētu izveidot interesantas aktivitātes, pie tam tādējādi piesaistot cilvēkus arī viņu dabas skolai.

- 4) Vājuma – draudu analīze** jeb kādas vājās vietas varētu palielināt ārējos draudus: savietojiet tabulas vienu otrai blakus kā pirms tam.

Piemērs. Ceļu būvniecība ir komplicēta mīkstās zemes virsmas dēļ, kas varētu novest pie ceļu būvniecības pagarināšanas, jo ir nepiemērota zeme un slikti laika apstākļi.

Tiklīdz kā šāda veida analīze ir pabeigta, pārbaudiet, vai un cik lielā mērā ir iespējams likvidēt vai samazināt argumentus, kas minēti draudu un vājumu ailītēs ar esošo spēka un iespējām. Ja to nav iespējams izdarīt, ir jāpārdomā, vai šādu aktivitāti ir ieteicams vispār veikt.

#### 6.4. KĀ VEIKT IETEKMES UZ VIDĪ NOVĒRTĒJUMU?

Kad tiek plānots jauns objekts vai aktivitāte, var rasties gan pozitīva, gan negatīva ietekme uz vidi (dabisko, ekonomisko un sociālo). Lai noskaidrotu, kādas konkrētajai aktivitātei šīs ietekmes būs, pirms tam ir nepieciešams veikt **ietekmes uz vidi novērtējumu**. Tas palīdz noteikt galvenos draudus, kas ar šo aktivitāti ir saistīti. Paraleli ietekmes uz vidi novērtējums piedāvā arī alternatīvus risinājumus plānotajai aktivitātei, lai potenciālie draudi tiktu novērsti.

Piemēram, ja jūs vēlaties būvēt lielu cementa rūpnīcu mazpilsētā, ir jāsāk ar plānotās aktivitātes „par” un „pret” analīzi. Pirms cementa rūpnīcas būvniecība tiek patiešām uzsākta, izvēlieties trīs vispiemērotākās vietas un aprakstiet tās. Piedāvāriet pārskatu jeb vides stāvokļa aprakstu attiecībā uz telpu, mājām, augsni, faunu utt.

Piemērs:

**1. risinājums** – cementa rūpnīca pilsētas ziemeļu daļā

Apraksts: liela tukša telpa, netālu no šosejas, netālu atrodas biroju telpas un citas industrijas; ir grants zemes virskārta;

**2. risinājums** – cementa rūpnīca vecas ķieģeļu rūpnīcas telpās.

Apraksts: liela tukša ēka, bijusī ķieģeļu rūpnīca, relatīvi sliktā stāvoklī, pilsētas vidū, ar garām tekošu mazu upīti;

**3. risinājums** – cementa rūpnīca pilsētas dienvidu daļā

Apraksts: relatīvi pamesta un tukša zeme, blakus pilsētas apvedceļam, netālu no pilsētas katlu mājas.

Pēc tam, lai iegūtu labāku pārskatu, ir vērts izveidot ietekmes novērtējuma tabulu (tabula Nr. 3).

Tad, kad tabula atbilstoši prasītajiem vides statusa rādītājiem ir aizpildīta, var tikt sākta **ietekmju izvērtēšana un paredzēšana**. Ir nepieciešams ņemt vērā gan tās ietekmes, kas radīsies cementa rūpnīcas būvniecības laikā, gan tās ietekmes, kas radīsies pēc rūpnīcas pabeigšanas un tās darbības laikā, gan kādas varētu būt iespējamās trauksmes situācijas.

Piemērs:

**Cementa rūpnīcas būvniecības laikā** – kāda ietekme varētu rasties no lielu automašīnu kustības un citām būvniecības aktivitātēm apkārtesošajā teritorijā?

**Cementa rūpnīcas darbības laikā** – vai cementa rūpnīca kaut kādā veidā ietekmēs tās apkārtni? Vai būs kaut kas tāds, kas varētu ietekmēt un traucēt dabu, pilsētvidi un cilvēkus?

**Trauksmes situācijas cementa rūpnīcā** – Kāda būs ietekme, ja cementa rūpnīcā notiks negadījums? Kas šis negadījums varētu būt? Kādi draudi varētu būt citām ēkām?

Lai izvērtētu dažādas iespējamās cementa rūpnīcas atrašanās vietas, laba ideja būtu salīdzināt ietekmes novērtējuma tabulā piedāvātos dažādos risinājumus. Šī iemesla dēļ ir nepieciešams uzskaitīt vides ietekmes vertikālajā kolonnā un dažādos risinājumus augšpusē no kreisās uz labo pusi. Ja par piemēru tiek izmantota cementa rūpnīcas būvniecība, tad dažādie risinājumi būtu šādi: 1) cementa rūpnīca pilsētas ziemeļu daļā, 2) cementa rūpnīca vecas ķieģeļu rūpnīcas telpās un 3) cementa rūpnīca pilsētas dienvidu daļā. Saskaņā ar tabulā piedāvāto vērtējumu vides ietekme ir jāizvērtē **5-punktu** skalas ietvaros (kur 5 atbilst vislielākajai kaitīgajai ietekmei uz vidi).

Tabula 3: Tabula dažādu iespējamo risinājumu salīdzināšanai

	Dažādi risinājumi		
	1	2	3
Ietekmētās sfēras			
<hr/>			
• Ietekmes uz vidi _____			
- Ietekme uz gaisa kvalitāti _____			
- Ietekme uz virszemes ūdeņiem _____			
- Ietekme uz reljefu un virszemi _____			
- Ietekme uz gruntsūdeņu resursiem un kvalitāti _____			
- Troksnis _____			
- Ietekme uz floru _____			
- Ietekme uz faunu _____			
• Socio-ekonomiskās ietekmes _____			
- Ietekme uz kultūras mantojumu _____			
- Ietekme uz nodarbinātību _____			

- Ietekme uz dzīves kvalitāti \_\_\_\_\_

KOPĀ \_\_\_\_\_

Tad, kad tabulas aizpildīšana ir pabeigta, nepieciešams saskaitīt dažādu risinājumu punktus, un tas variants, kurš saņēmis ir visvairāk punktus, nešaubīgi ir videi viskaitīgākais risinājums. Un tādējādi būs noteikts arī visu trīs iespēju labākais risinājums.

Sekojoši, lai plānotajai aktivitātei veiktu ietekmes uz vidi novērtējumu, ir jāveic sekojoši pasākumi:

- 1) **Jāpiedāvā dažādi risinājumi;**
- 2) **Jāveic vides statusa apraksts;**
- 3) **Jāaizpilda un jāveic tabulas analīze, savstarpēji salīdzinot dažādos piedāvātos risinājumus**

## 6.5. PRESES RELĪZE UN RAKSTS AVĪZĒ

### **Kā informēt sabiedrību par jūsu viedokli? – Ieteikumi iesaistītajām pusēm un institūcijām**

Ja mēs vēlamies, lai mūsu viedokļi un informācija sasniegtu sabiedrību caur avīžu rakstiem, mēs varam paši to veicināt. Ja jūtam, ka konkrētā tēma jau ir aktuāla un presē par to tiek plašāk diskutēts, mēs varam **sazināties ar žurnālistiem**. Ja žurnālistiem šis konkrētais viedoklis šķitīs saistošs, viņi vēlēties uzzināt par to ko vairāk (skatieties arī sadaļu „Ziņu vērtība” nākamajā nodaļā „Kā rakstīt informatīvu rakstu avīzei”). Parasti žurnālisti savus rakstus neraksta, balstoties tikai uz vienu informācijas avotu (piemēram, mūsu preses relīze vai intervija ar mums), bet meklē arī papildus informāciju. Labi žurnālisti pirms raksta rakstīšana pārbauda visus faktus un pārrunā šo jautājumu ar pēc iespējas vairāk iesaistītajām pusēm vai informācijas avotiem.

Sazinoties ar informācijas avotiem, žurnālisti ir diezgan piesardzīgi, lai informācijas avots negūtu labumu no žurnālista savās personīgajās interesēs, runājot, piemēram, par lietām, kas ir izdevīgas tikai viņam/viņai, un noslēpjot sev neizdevīgos faktus. Sazinoties ar žurnālistiem, vienmēr ir ieteicams būt godīgam un atvērtam.

Tēmas vai pasākumi, kuriem ir ziņu vērtība, mediju kanāliem varētu tikt nodoti preses preližu formā. Uz preses preližu sastādīšanu un tajās iekļaujamo informāciju attiecas tādi paši noteikumi kā uz ziņu raksta rakstīšanu: ir jānodrošina atbildes uz jautājumiem „kurš?”, „ko izdarīja?”, „kur?”, „kad?”,

„kādēļ?”. Preses relīzei ir jābūt īsai, skaidrai un precīzai. Virsrakstam ir jābūt vispārinošam. Tam ir jāpiesaista lasītāja uzmanība un jāapkopo visa galvenā informācija. Virsrakstam seko ievads (virsraksta paplašinājums – dažos teikumos iekļauta visinteresantākā un atbilstošākā informācija). Konkrēti fakti/tēmas kopā ar paplašinātu informāciju tiek piedāvāti pēc ievada daļas un beigās – pamatojums un nākotnes perspektīvas (skatieties arī sadaļu „Ziņu vērtība” nākamajā nodaļā „Kā rakstīt informatīvu rakstu avīzei”).

Ir svarīgi piedāvāt informāciju neitrālā formātā un neizmantojot reklāmas valodu. **Preses relīzes** virsrakstam ir jāpiesaista to lasītāju uzmanība, kuriem būtu jābūt šīs informācijas saņēmējiem, un jāapkopo tā informācija, kurai ir galvenā nozīme. Ja tiek izmantoti citāti vai vērtējumi, vienmēr ir nepieciešams atsaukties uz informācijas avotu.

Formatējot informāciju, ir zināmi nosacījumi, kas ir jāievēro – vienmēr nākamajā rindā aiz virsraksta piemini, ka sekojošā informācija ir preses relīze, un preses relīzes beigās ir jāpievieno preses relīzi sastādījušās personas kontaktinformācija.

Ja mēs vēlamies izskaidrot savu viedokli un pozīciju, ir iespējams rakstīt komentāru vai **viedokļa rakstu** avīzei. Viedokļa rakstā autors paskaidro savu viedokli, ko viņš/viņa uzskata par pareizo. Viedokļu lapas mērķis avīzē ir palīdzēt lasītājiem veidot savus viedokļus par aktuālajiem notikumiem. Labs un objektīvs laikraksts piedāvā vienlīdzīgu daudzumu vietas visām konfliktā iesaistītajām pusēm. Viedokļi un ziņas laikrakstā ir skaidri jāatdala.

Kā likums, viedokļa stāsts aptver četras daļas: ievadu, viedokli, detaļas un secinājumus. Ievadā, ja nepieciešams īsi un saistoši tiek skaidroti iemesli, kas ir motivējuši un iedvesmojuši šādu viedokļa raksta ievietošanu (piemēram, īss pasākuma un tā vēstures kopsavilkums. Pēc tam skaidri ir jāizklāsta paustais viedoklis par konkrēto tēmu. Nākamajā daļā ir jāprezentē tās detaļas, kas šo viedokli pamato. Un viedokļa raksta beigās tiek izteikti priekšlikumi un risinājumi, kādā veidā mainīt/uzlabot situāciju.

Laikraksta redaktoru padome izvērtēs, publicēt vai nepublicēt šo materiālu. Ja pasākums ir ļoti svarīgs, ir iespējams organizēt **preses konferenci**. Žurnālisti šādu pasākumu apmeklē, ja tēma ir tiešām ļoti interesanta vai svarīga. Lai noorganizētu preses konferenci, vispirms ir nepieciešams sagatavot ziņu, noformēt un sastādīt to preses relīzes formā un izplatīt to pasākuma laikā un pēc tā. Ir nepieciešams ielūgt dalībniekus (vai žurnālistus) un uzraudzīt prezentētājus (lai to runa būtu skaidra un vienkārša, lai konfliktā iesaistītā otra puse vai žurnālists netiktu apvainots utt.)

### **Kā rakstīt ziņu rakstu avīzei? – ieteikumi žurnālistiem**

Ir trīs galvenie mediju žanri – ziņas, viedokļi (prezentē kāda uzskatus, viedokli, lasītāju analīzes) un raksti (lieli stāstījumi). Ziņu galvenā atšķirība ir tā, ka tās ir objektīvas un nepauž raksta autora viedokli vai nostāju.

Kāds notikums var tikt uzskatīts par ziņām? Ir ļoti populāra definīcija: „Ja suns iekož cilvēkam, tās nav ziņas. Bet, ja cilvēks iekož sunim, tad tās ir ziņas”.

Ja jums ir jāizvērtē, vai konkrētajam notikumam ir **ziņu vērtība** un vai par to ir jāraksta laikrakstā, vispirms apsveriet sekojošo:

- Notikumam ir liela nozīme uz lasītāju dzīvēm: kā sekas šim pasākumam, cilvēku dzīves var notikt būtiskas izmaiņas;
- Notikums ir neparasts vai neparedzēts;
- Dalībnieki ir populāri cilvēki vai institūcijas, piemēram, pazīstami uzņēmēji vai politiķi, kas ir saistīti ar šo notikumu;
- Notikums ir ģeogrāfiski vai emocionāli tuvs lasītājiem: viņi jūtas saistīti ar šo pasākumu, tas notiek netālu no to dzīvesvietas;
- Notikums ir svaigs: drīzāk rītdienas, nekā aizvakardienas;
- Notikums ir akūtāls: ir notikušas plašas diskusijas par konkrētās ziņas tēmu.

Situācijā, kur rodas pretrunas starp ētiku un ziņu vērtību, priekšroku dodiet ētiskākajam risinājumam! Īpaši uzmanīgi esiet, sekojot ētikas likumiem, kad rakstiet par mazaizsargātiem cilvēkiem (bērniem, cilvēkiem ar īpašām vajadzībām utt.), kā arī rakstot par konfliktiem vai ziņām, kur iesaistīta ir kāda privātā dzīve.

#### **Ziņām ir jābūt:**

- Precīzām – visai piedāvātajai informācijai ir jābūt patiesai un pārbaudītai pirms publicēšanas;
- Sabalansētai – problēma ir jānovērtē visaptveroši, ņemot vērā visu iesaistīto pušu viedokli. Katrai iesaistītajai pusei ir jāsniedz iespēja izteikties, neskatoties uz to, kāds ir reportiera personiskais viedoklis;
- Objektīvai – lasītājiem ir jāpiedāvā visa atbilstošā un nepieciešamā informācija; reportiera viedoklis, jūtas un pieņēmumi nedrīkst tikt iekļauti un nekur nedrīkst tikt prezentēti tikai vienas puses viedoklis.

Ziņām ir jāpiedāvā atbildes uz sešiem **ar ziņām saistītajiem jautājumiem:**

- Kurš izdarīja, kas tika izdarīts kuram, kas kuram notika?
- Kas notika, kas tika izdarīts?
- Kur tas notika?
- Kad tas notika?
- Kā, kādā veidā tas notika?

- Kādēļ, kādi bija iemesli, kāds bija mērķis un ar kādu iznākumu tas notika?

Kopumā ziņu nosaukums ir formulēts sekojoši: darītājs (subjekts), aktīvais darbības vārds, mērķis (objekts). Ziņām ir stingri noteikta struktūra.

Ziņu sākuma vienmēr ir jābūt **ievadrindkopai**, kurā tiek izteikta visa raksta galvenā doma, informācija, kurai ir vislielākā ziņu vērtība visā stāstā. Pietiek, ja ievadrindkopā ir izvirzīts tikai viena centrālā ideja; atbilde uz jautājumu, kas notika un kas bija dalībnieki (ja nepieciešams, minot arī vietu, laiku vai iemeslu). Var minēt, kādēļ šis notikums ir svarīgs (izejot no ziņas vērtības). Ievadrindkopai ir jābūt ļoti konkrētai, nepievienojot pārāk daudz mazu detaļu (piemēram, rakstot vēlu vakarā, nekā 22:37). Pietiek, ja ievadrindkopā ir iekļauts viens teikums vai kopā līdz 20 vārdiem.

Ievadrindkopai seko ar darītāju saistītās lietas izklāsts, kur ievadrindkopā sniegtā informācija ir attīstīta, paskaidrota sīkāk un paplašināta. Ja ziņu raksts stāsta par vairākām tēmām vai notikumiem vienlaikus, tad tagad tie tiks paskaidroti secīgi viens pēc otra (vispirms A, tad B, utt.) Galvenie ziņu notikumi tiks izskaidroti, informējot arī par mazāk nozīmīgiem skaitļiem un faktiem.

Papildus materiāli ziņu rakstos tiek prezentēti pēc ar darītāju saistītās lietas izklāsta, un tie piedāvā fona informāciju, kā arī centrālā notikuma vai tēmas perspektīvo attīstību (galvenie notikumi, nosacījumi, kas-ir-kurš fona informāciju par ziņu rakstā iesaistītajām personām, līdzīgiem notikumiem, sekojošiem notikumiem, sekām).

Arī ziņu rakstos ir nepieciešams sekot rakstu valodas pareizrakstības likumiem un stilam. Nav pieļaujama slenga un ikdienas valodas vārdu lietošana, kā arī nedrīkstētu tikt izmantoti pārāk daudz svešvārdu. Tekstam ir jābūt secīgam, t.i., teikumiem ir jābūt savstarpēji saistītiem. Un lasītājam ir jābūt skaidram, kas tekstā ir vissvarīgākais un kas ir mazāk būtisks.

Ja jūs izmantojat informāciju, kas ir iegūta no kāda avota (piemēram, esat kādu intervējis, lūdzis kādam papildus informāciju, īpaši, ja lūgtā informācija ir vērtējums jeb komentārs), tad lasītājam ir nepieciešams norādīt, kas ir šīs informācijas avots un kāda ir tā saistība ar rakstā sniegto informāciju: vai viņš/viņa ir notikuma aculiecinieks, vai ir to dzirdējis no kāda cita utt. Anonīms avots var tikt izmantots tikai tādā gadījumā, ja informācijas avota atklāšana varētu apdraudēt viņa/viņas labklājību! Esiet uzmanīgi ar apmelojošu viedokļu publicēšanu, jo informācijas avots ne vienmēr varētu sniegt patiesu informāciju! Kā likums, ievadrindkopā netiek minēts informācijas avots, tādēļ uz avotu ir jāatsaucas vai nu otrajā vai trešajā rindkopā. No otras puses, ja būs pārāk daudz atsauces uz informācijas avotiem, tad tiks izceltas neatbilstošās informācijas daļas.



## Piemērs: ziņu raksts par Sarkangalvīti

Mežstrādnieks bija stiprāks par vilku

Pagājušajā naktī mežstrādnieks, kurš gāja mājās pa Ozolu mežiem, izglāba 7 gadus vecu meitenīti un viņas vecmāmiņu no Ļaunā vilka un nogalināja vilku ar cirvi.

Meitenīte, par kuru ir zināms tikai viņas vārds, Sarkangalvīte, un viņas 75 gadus vecā vecmāmiņa Elīza Sirmgalve abas bija šoka stāvoklī, bet labā veselībā, kā ziņo Dr. Džordžs Grass, Meža slimnīcas galvenais ārsts.

Freds Piks, 20 gadus mežstrādnieks, kurš izglāba Sarkangalvīti un viņas vecmāmiņu, stāstīja, ka viņš garāmejojot iegājis mājā, dzirdot saucienus pēc palīdzības. Tur viņš atklājis Ļauno vilku pārgērbtu sieviešu drēbēs, guļot Sirmgalves gultā un gatavojoties uzbrukt mazajai Sarkangalvītei.

„Tā bija kā aina no šausmu filmas”, sacīja Piks. „Man nebija daudz laika ko pārdomāt. Es paņēmu cirvi un cirtu vilkam pa galvu”.

Mazā Sarkangalvīte teica, ka vilku sastapusi jau dienas vidū mežā, bet vilks neesot mēģinājis viņai uzbrukt. Meitenīte esot bijusi ceļā pie savas ar astmu sirgstošās vecmāmiņas, lai iedotu viņai ābolu pīrāgu un limonādi.

## 7. IZMANTOTĀ LITERATŪRA

- *Heinz Klippert (2002) Kommunikations-Training: Übungsbausteine für den Unterricht (Weinheim und Basel: Beltz Verlag)*
- *Peipsi Centre for Transboundary Cooperation (2005) ORK Simulation Game: Manual (compiled by Ederi Ojasoo) (Tartu)*

## Grupas darba uzdevums

Iedomājieties, ka jūs esat ieradies uz **sabiedrisko apspriešanu Sēlpils pagasta teritorijas plānojuma izstrādei**.

Šīs dienas sabiedriskajā apspriešanā pašvaldība vēlas uzzināt ieinteresēto pušu vajadzības un intereses par **ūdens apsaimniekošanu teritorijā ap Viķezera**.

Jūs pats esat **Zemnieks**, kurš šobrīd dzīvo un nodarbojas ar lauksaimniecību pie Viķezera un nākotnē plāno attīstīt arī ar lopkopību.

Tādēļ jūsu darba uzdevums šodien ir:

- 1) minēt veidus, kādā veidā jūs savām ikdienas vajadzībām izmantojat ūdeni;
- 2) minēt iemeslus, kādēļ jums šis ūdens ir nepieciešams;
- 3) minēt, no kurienes jūs ņemat ūdeni, visām iepriekšminētajām ikdienas vajadzībām

Uzrakstiet atbildes, lūdzu, uz lielās lapas! Un izvēlaties vienu cilvēku, kurš no jūsu grupas pastāstīs pašvaldībai par jūsu, kā zemnieka, ūdens izmantošanas vajadzībām!

## Grupas darba uzdevums

Iedomājieties, ka jūs esat ieradies uz **sabiedrisko apspriešanu Sēlpils pagasta teritorijas plānojuma izstrādei**.

Šīs dienas sabiedriskajā apspriešanā pašvaldība vēlas uzzināt ieinteresēto pušu vajadzības un intereses par **ūdens apsaimniekošanu teritorijā ap Viķezeru**.

Jūs pats esat **Uzņēmējs**, kurš nodarbojas ar lauku tūrismu Viķezera krastā. Jūs esat uzcēlis viesu namu un plānot, piesaistīt viesus paplašinot savu darbību arī Višķu ezera apkārtnē.

Tādēļ jūsu darba uzdevums šodien ir:

- 1) minēt veidus, kādā veidā jūs savām ikdienas vajadzībām izmantojat ūdeni;
- 2) minēt iemeslus, kādēļ jums šis ūdens ir nepieciešams;
- 3) minēt, no kurienes jūs ņemat ūdeni, visām iepriekšminētajām ikdienas vajadzībām

Uzrakstiet atbildes, lūdzu, uz lielās lapas! Un izvēlaties vienu cilvēku, kurš no jūsu grupas pastāstīs pašvaldībai par jūsu, kā uzņēmēja, ūdens izmantošanas vajadzībām!

Lai veicas!

## Grupas darba uzdevums

Iedomājieties, ka jūs esat ieradies uz sabiedrisko apspriešanu Sēlpils pagasta teritorijas plānojuma izstrādei.

Šīs dienas sabiedriskajā apspriešanā pašvaldība vēlas uzzināt ieinteresēto pušu vajadzības un intereses par ūdens apsaimniekošanu teritorijā ap Viķezeru.

Jūs pats esat **Tūrists**, kurš savā vasaras atvaļinājumā labprāt atbrauc pie Viķezera atpūsties.

Tādēļ jūsu darba uzdevums šodien ir:

- 1) minēt veidus, kādā veidā jūs savām ikdienas vajadzībām izmantojat ūdeni;
- 2) minēt iemeslus, kādēļ jums šis ūdens ir nepieciešams;
- 3) minēt, no kurienes jūs ņemat ūdeni, visām iepriekšminētajām ikdienas vajadzībām

Uzrakstiet atbildes, lūdzu, uz lielās lapas! Un izvēlaties vienu cilvēku, kurš no jūsu grupas pastāstīs pašvaldībai par jūsu, kā tūrista, ūdens izmantošanas vajadzībām!

Lai veicas!

## Grupas darba uzdevums

Iedomājieties, ka jūs esat ieradies uz **sabiedrisko apspriešanu Sēlpils pagasta teritorijas plānojuma izstrādei**.

Šīs dienas sabiedriskajā apspriešanā pašvaldība vēlas uzzināt ieinteresēto pušu **vajadzības un intereses par ūdens apsaimniekošanu teritorijā ap Viķezeru**.

Jūs pats esat **Pagasta iedzīvotājs**, kurš šobrīd dzīvo netālu no Viķezera. Jums pieder māja, bet ar aktīvu lauksaimniecību nenodarbojaties. Ikdienā braucat strādāt uz pilsētu.

Tādēļ jūsu darba uzdevums šodien ir:

- 1) minēt veidus, kādā veidā jūs savām ikdienas vajadzībām izmantojat ūdeni;
- 2) minēt iemeslus, kādēļ jums šis ūdens ir nepieciešams;
- 3) minēt, no kurienes jūs ņemat ūdeni, visām iepriekšminētajām ikdienas vajadzībām

Uzrakstiet atbildes, lūdzu, uz lielās lapas! Un izvēlaties vienu cilvēku, kurš no jūsu grupas pastāstīs pašvaldībai par jūsu, kā pagasta iedzīvotāja, ūdens izmantošanas vajadzībām!

Lai veicas!

## Grupas darba uzdevums

Iedomājieties, ka jūs esat ieradies uz sabiedrisko apspriešanu Sēlpils pagasta teritorijas plānojuma izstrādei.

Šīs dienas sabiedriskajā apspriešanā pašvaldība vēlas uzzināt ieinteresēto pušu vajadzības un intereses par ūdens apsaimniekošanu teritorijā ap Viķezeri.

Jūs pats esat „zaļais” no Rīgas, kuru interesē ūdeņu un dabas aizsardzība un kurš aktīvi piedalās visās iespējamās sabiedriskajās aktivitātēs, kas saistītas ar Latvijas dabas aizsardzību.

Tādēļ jūsu darba uzdevums šodien ir:

- 1) minēt veidus, kā jūs uzskatāt, kāda veida saimnieciskā darbība būtu atļaujama Višķu ezera krastā;
- 2) minēt iemeslus, kādēļ jūs uzskatāt, šī darbība būtu pieļaujama pie ezera;
- 3) minēt, ko jūs vēlētos, lai iedzīvotāji nedara, atrodoties pie ezera.

Uzrakstiet atbildes, lūdzu, uz lielās lapas! Un izvēlaties vienu cilvēku, kurš no jūsu grupas pastāstīs pašvaldībai par jūsu, kā „zaļā no Rīgas”, idejām ezera apsaimniekošanas jautājumos!

Lai veicas!

## 2. PIELIKUMS

### **“SKOLĒNU IESAISTĪŠANA SĒLPILS PAGASTA TERITORIJAS PLĀNOJUMA IZSTRĀDES PROCESĀ SAISTĪBĀ AR ŪDENS KVALITĀTES JAUTĀJUMIEM, LOMU SPĒLE”**

2007. gada 16. maijā

Norises vieta: Sēlpils pamatskola

Organizē Baltijas Vides Forums

#### **PROGRAMMA**

##### **Dalībnieki:**

Sēlpils pamatskolas skolēni (aptuveni 20-30 cilvēki)

Sēlpils pagasta padome – Anita Visocka

Baltijas Vides Forums – Kristīna Veidemane, Līga Lutere

**Mērķis** – sekmēt sabiedrības iesaistīšanos teritorijas plānojuma izstrādes procesā.

10:00 – 10:15	<b><i>Pasākuma atklāšana, iepazīstināšana ar programmu</i></b> <i>Līga Lutere, Baltijas Vides Forums</i>
10:15 – 10:30	<b><i>Attīstības plānošanas process Latvijā</i></b> <i>Līga Lutere, Baltijas Vides Forums</i>
10:30 – 10:45	<b><i>Sēlpils pagasta teritorijas plānošanas process</i></b> <i>Anita Visocka, Sēlpils pagasts</i>
10:45 – 11:00	<b><i>Ūdens resursu izmantošana pasaulē, Latvijā un Jēkabpils rajonā</i></b> <i>Kristīna Veidemane, Baltijas Vides Forums</i>
11:00 – 11:15	<b><i>Darba grupu iepazīstināšana ar uzdevumu</i></b>
11:15 – 11:30	<b><i>Darbs grupās – viedokļa noformulēšana: argumenti par un pret piedāvāto attīstības virzienu</i></b>
11:30 – 11:50	<b><i>Viedokļu prezentācija, diskusija</i></b>

11:50 – 12:00	<b><i>Noslēgums</i></b>