



2.4.2. MĀCĪBU MODUĻI

Ieslodzītajiem

Moduļa nosaukums: **Vista un lapsa**



Kopsavilkuma

1- TĒMA UN DARBĪBAS JOMA	3
1.1 Vecāku tēma	3
1.2 Mērķa	3
2- APRAKSTS	4
2.1. Prakses apraksts	4
2.2. Mērķis/uzdevums	5
2.3. Mācīšanās rezultāti	5
2.4 Apmācības pieeja	5
3- INSTRUMENTI	8
4- PIEZĪMES	10
5. ATRUNA	11

1- TĒMA UN DARBĪBAS JOMA

1.1 Vecāku tēma

Mācību modulis "Vista un lapsa" ir mācību līdzeklis ekskluzīvai trenera lietošanai (termins treneris attiecas uz treneriem un pedagogiem, kuri ir veikuši vai plāno veikt savas darbības cietumos), kuri atbalstīs šaha skolotāju nodarbību laikā cietumos.

Tiem, kas strādā apmācības jomā un nonāk cietumā, ir jāzina konteksts, noteikumi, loģika un lomas, kas tajā ir pārstāvētas, jo cietuma pieredze ietekmē gan cilvēku (ieslodzīto un pasniedzēju) subjektīvo dimensiju, gan mācību pieredzes vispārējo nozīmju veidošanu. Šo iemeslu dēļ modulis ir izstrādāts tā, lai to pielāgotu citai un daudzējādā ziņā sarežģītākai videi no tās, kuru parasti apmeklē apmācībā iesaistītie.

Izstrādājot turpmāk minēto aktivitāti, ir ņemti vērā daži būtiski faktori, piemēram, kultūras, valodas vai vecuma atšķirības, kas atrodamas izglītojamo grupā.

Apmācības aktivitāte tieši neattiecas uz šaha spēli, bet tiek iepotēta sesijās, kas veltītas spēles apguvei, un tās mērķis ir stimulēt pārdomas, veicināt jaunus viedokļus, jaunus redzējumus par iekšpusi (ko saprot gan kā cietumu, gan kā personas interjeru) un piedāvāt iespēju no jauna atklāt sevis pozitīvos aspektus, lai pārdomātu un no jauna definētu savu sociālo dzīvi, radniecīgs un arī profesionāls ārpus cietuma sienām.

Modulis "Vista un lapsa" koncentrējas uz 1 prasmi, kas saistīta ar intrapersonālām prasmēm: motivāciju. Mīkstās prasmes cietumā bieži klusē vai tiek apklusinātas ar dažādiem uzvedības pienākumiem. Modulī sniegtais uzdevums bez kondicionēšanas un ar vienkāršiem noteikumiem dod dalībniekiem iespēju izteikt dažādas identitātes un attieksmes, kas saistītas ar attiecīgo metakompetenci.

1.2 Mērķa

Pasniedzēji, pedagogi, skolotāji, konsultanti, pasniedzēji, sociālie darbinieki utt.

2- APRAKSTS

2.1. Prakses apraksts

Attiecīgā darbība ir iejaukšanās, lai stiprinātu caurviju prasmes, cieši sadarbojoties, iejaucoties šaha spēles ekspertiem un apmācības un mācīšanās attīstības ekspertiem. Šaha spēle ir metafora un tajā pašā laikā pragmatisks piemērs, kas atbalsta iesniegto vingrinājumu. Aktivitāte "Vista un lapsa", izceļ izvēles un izpratnes tēmu - gan caur saikni ar šahu, gan caur lietu, kas ņemta no dzīvnieku pasaules, apzināti tālu no cietuma pasaules - par to, kādi ir mainīgie, kas ietekmē mūsu motivāciju rīkoties.

Attīstītā prasme: motivācija

Ilgums: 50 min. Mainīgs atkarībā no dalībniekiem

Procedūra: Treneris parāda grupai divas lapas. Pirmajā (zīm.1) ir U veida žoga attēls ar vistu iekšpusē un bļodu ar putnu sēklām ārpusē (zīmējumu veiks tieši treneris, un to ir viegli izdarīt). Treneris jautā: vai jūs domājat, ka vista varēs ēst? Jo? Tiek izraisīta diskusija. Tad treneris rāda otro lapu (zīm.2) ar to pašu žogu, lapsu iekšā un beigtu trusi ārpusē. Treneris jautā: Vai lapsa varēs ēst trušu? Jo? Diskusija seko.

Treneris iejaucas, atkārtotot eksperimentu. "1992. gadā daži pētnieki uzcēla U veida žogu un ielika tajā vistu kā 1. attēlā. Vista redz pārtiku un mēģina to sasniegt taisnā līnijā, saduroties ar tīklu. Ēdiens ir tikai dažu centimetru attālumā, kāpēc viņam vajadzētu piespiest sevi iet un meklēt to kaut kur citur? Kāda viņam būtu motivācija? Izrādās, ka tikai ļoti nedaudzas vistas ir apņēmušās sasniegt mērķi." Trenažieris rāda trešo lapu (zīm.3) ar vistu ar kājām gaisā iežogojuma iekšpusē. Tas pats eksperiments tika veikts ar lapsu, kā redzams 2. attēlā. Sākumā lapsa izturējās kā vistas. Tad viņš nolēma izpētīt teritoriju un atstāt vietu, kas atrodas vistuvāk trušam. Tas pārvietoja dažus metrus gar žogu un sasniedz pārtiku (4. att.). Treneris apmācības laikā vadīs zīmējumus.

Iztaujāšana: pamatojoties uz secinājumiem, treneris uzdos jautājumus un rosinās pārdomas par motivācijas tēmu. Lūdzu, skatiet jautājumus par personīgo atmiņu un emocijām Debriefing, Training pieejā. Šajā aktivitātē jums vajadzētu sazināties ar šaha spēli un uzdot konkrētākus jautājumus, piemēram: Kad šaha spēles laikā jutāties iesprostots? Kad jūs padevāties? Kas jūs pamudināja atrast izeju? Kāds jums bija gandarījums, kad sasniedzāt savu mērķi? Vai arī jautājumi, kas saistīti ar eksperimentu: kādos gadījumos jūs esat bijuši lapsas un kādos cāļos? Kuri mērķi visvairāk stimulē tavu motivāciju?

2.2. Mērķis/uzdevums

Darbības galvenais mērķis ir sākt pašmācības procesu, kas attīstās kursā un arī pēc apmācības iejaukšanās. Pašizglītība nozīmē atbildības uzņemšanos par savu būtību un spēju novērot sevi attiecībā pret citiem.

Apmācība ir ceļa sākums personai, kura, labāk apzinoties savu unikalitāti un individualitāti, redz svarīgāku mērķi: izvēlēties personīgās un profesionālās reintegrācijas ceļu pilsoniskajā sabiedrībā. Tāpēc apmācība cietuma kontekstā būtu jāsaprot kā instruments, kura mērķis ir sociālā reintegrācija, stimulējot pamatprasmes, piemēram, motivāciju rīkoties, jaunu dzīves projektu meklēšanai un īstenošanai.

2.3. Mācīšanās rezultāti

Visi mācīšanās rezultāti ir saistīti ar motivāciju un saistīti ar izpratnes un izpratnes veidošanu:

- dažāda veida vajadzības, kas liek mums rīkoties;
- viņu īpašās vajadzības (panākumi, attiecības, drošība utt.);
- iekšējā un ārējā motivācija;
- kā korelēt savas cerības ar spēju un reālajām iespējām tās sasniegt.

2.4 Apmācības pieeja

ATSTAROŠANAS METODE. Treneris nerunās tieši par motivāciju. Viņš nemācīs šo prasmi ieslodzītajiem, sniedzot piemērus rakstzīmēm, kuras, pateicoties personīgajai motivācijai, ir sasniegušas izcilus rezultātus dzīvē. Treneris, novērojot uzvedību, kas rodas sanāksmes laikā, aktivizēs pārdomas, izmantojot jautājumus, piemērus, metaforas un analogijas. Tieši pārdomas radīs jaunus stimulus un jaunus nodomus pārmaiņām.

ĀĶA TEHNIKA. Lai atvieglotu izglītojamo nepārprotamību, viņu motivāciju rīkoties, noder āķa tehnika.

Sesijas laikā treneris tver, t.i., iedziļinās notikumos, kas saistīti ar motivāciju, uzdod jautājumus, sniedz atgriezenisko saiti un izceļ kolektīvo argumentāciju. Hooking ir induktīva metode: realitāte, spēļu prakse, izceļ, laiku pa laikam noteikta prasme, un trenerim ir jāspēj to uztvert un savienot ar savu pieredzi un zināšanām, lai pēc tam stimulētu dalībniekus kolektīvi domāt par šo konkrēto prasmi. Mērķis ir integrēt zināšanas un zinātību.

Nesim piemēru: Sarežģītāka šaha vingrinājuma laikā nekā parasti treneris pamana, ka kāds pārtrauc spēlēt, izrāda padošanās pazīmes vai klaji atzīst "Es nevaru, es padodos!". Šo uzvedību var saistīt ar motivācijas tēmu, ko treneris var ieviest, liekot viņiem domāt par atšķirībām starp iekšējo un ārējo motivāciju.

Āķi ir vērtīgi materiāli, kas jāmeklē trenerim un pēc tam sanāksmju laikā jāsaista ar metaprasmēm, par kurām plāno spriest.

INSTRUKTĀŽA. Katrs vingrinājums ietver brīdi, apmēram 5 minūtes, kas veltīts instruktāžai, kurā izglītojamo grupai tiks izskaidrots, kāpēc viņi domās par šo konkrēto prasmi, kā tas ir saistīts ar šaha spēli un kādi ir mērķi un norādījumi, lai pabeigtu ierosināto pieredzes darbību.

IZTAUJĀŠANA. Tā vietā vairāk laika tiks veltīts iztaujāšanai, kas ir kolektīvu pārdomu brīdis, kas ir izšķirošs, lai izprastu veiktās darbības reālās subjektīvās un relatīvās sekas. Pieredzes vingrinājumi ir neviendabīgas klases ierīces, un nav iespējams sniegt nepārprotamus noteikumus iztaujāšanas pārvaldībai.

Ir izstrādātas 3 jautājumu kategorijas, lai veicinātu gan individuālas pārdomas, gan grupu diskusiju:

1. Atcerēšanās. Operatīvā refleksija. Treneris aizved dalībniekus atpakaļ uz viņu neseno pagātni, stimulējot aktivitātes laikā piedzīvoto svarīgāko mirkļu atkārtotu ieviešanu, uzdodot tādus jautājumus kā: kādi bija interesantākie vingrinājuma posmi? Kādas bija būtiskākās darbības, ņemot vērā gala rezultātu? Kas notika aktivitāšu laikā?

2. Personīgās emocijas. Subjektīva refleksija. Treneris liek dalībniekiem analizēt savu prāta stāvokli vingrinājumu laikā ar virkni jautājumu: Kā jūs jutāties? Kādas emocijas jūs izjutāt aktivitāšu laikā? Kad jūs sajūtāt šīs emocijas? Kad jūs piedzīvojāt šīs citas emocijas (piemēram, vilšanos, garlaicību, īgnumu utt.)? Kādas darbības, manas vai citu tiesas zālē klātesošo cilvēku darbības, izraisīja šīs emocijas?

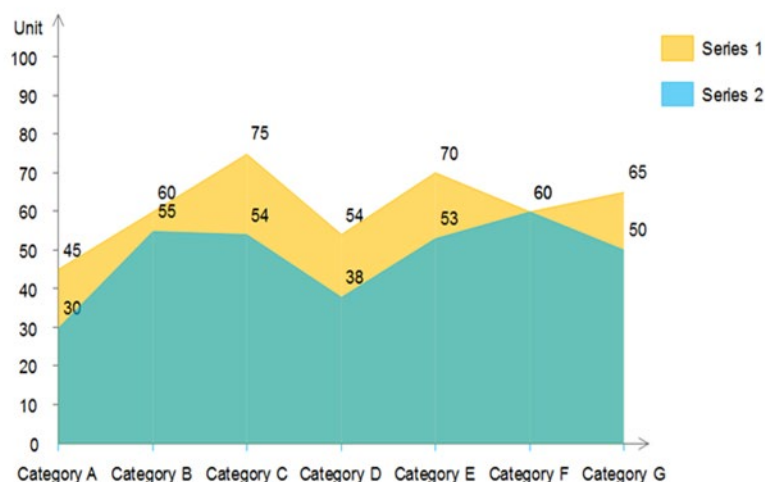
3. Starppersonu attiecības. Intersubjektīva refleksija. Treneris stimulē iekšējo attiecību analīzi, kas pastāv pirms kopā veiktās aktivitātes, tās laikā vai pēc tās. Vadošie jautājumi var būt: Vai vingrinājuma laikā jums bija grūtības sazināties? Vai no tiem, kas jums bija iepriekš, ir radušās dažādas simpātijas un nepatikas? Vai bija konflikti vai alianses? Vai grupā bija kādi lūzumi?

Iesniegtie jautājumi ir ieteikumi, kas trenerim ir jārūpējas, lai, izmantojot vispiemērotāko verbālo un neverbālo valodu, pielāgotos dažādiem un neparedzamiem apstākļiem.

ATSAUKSMES. Konkrētajā cietuma kontekstā atgriezeniskā saite ir ārkārtīgi svarīga. Trenerim ir jāsniedz atgriezeniskā saite pēc iespējas ātrāk, reālā laikā, jo viņam tas ir jāsaista ar uzvedības pierādījumiem, kas parādās spēles vai treniņu laikā. Tam vienmēr jābūt konstruktīvam, tas ir, piedāvātam ar nolūku atbalstīt uzlabojumus, apzinoties savu uzvedību un, galvenais, cieņu, ievērojot pakalpojuma loģiku, nevis spriedumu vai apelāciju.

TRENERA UZSTĀDĪJUMS UN STĀJA. Ir svarīgi ņemt vērā, ka tās nav akadēmiskas nodarbības ar pasniedzēju aiz rakstāmgalda. Videi ir jānodrošina vienlīdzība un sadarbība, un tai jābūt brīvai no sociālajām hierarhijām un diskriminācijas. Tā rezultātā treneris var saglabāt neformālas pozas un attieksmi (sēž uz galdā, staigā pa galdiem, sēž blakus izglītojamo grupai utt.). Tas ir ļoti svarīgi, lai veicinātu piederības sajūtu un ļautu dalībniekiem justies ērti un aktīvāk piedalīties nodarbībā.

ANALĪTISKĀS LAPAS. Analītiskās lapas (iesniegtas sadaļā Rīki) ir efektīvs un viegli lietojams rīks, lai novērotu un uzraudzītu katra atsevišķa dalībnieka motivācijas līmeņa attīstību sesiju laikā un izprastu izmaiņas klases klimatā. Intervenču beigās savāktos datus var parādīt apgabala diagrammā, kas ir līdzīga turpmāk aprakstītajai.



Ir 3 veidu analītiskās lapas:

1. Atsevišķas novērošanas lapas. Rīks pasniedzējam, lai, izmantojot Likerta skalu, noteiktu katra dalībnieka mācīšanās kvalitāti un izpratni par 3 prasmēm.
2. Vispārīga piezīmju lapa. Rīks trenerim, lai, izmantojot Likerta skalu, noteiktu uzmanības un sadarbības līmeni grupā.
3. Pašnovērtējuma veidlapa. Aizpilda katrs dalībnieks sanāksmju beigās. Noderīgi gan dalībniekiem, lai pārdomātu apmācības ceļu, gan lai treneris saprastu, cik daudz izglītojamie spēj pielietot mācīšanos reālajā dzīvē.

3- INSTRUMENTI

Materiāli: 4 loksnes ar vienu zīmējumu katrā

INDIVIDUĀLĀ NOVĒROŠANAS FORMA

Datums:	Vārds:
---------	--------

Katrā kartītē ievietojiet vērtēšanas skalu no 1 līdz 5 ar saistītajām vērtībām.

Ļoti daudz = 5

Ļoti daudz = 4

Diezgan daudz = 3

Mazais = 2

Nepavisam = 1

Pašapziņu	Balsošana
-----------	-----------

	1	2	3	4	5
Atspoguļo aktivitātes un viņu pašu uzvedību					
Apzinās savas emocijas					
Produktīvas emocijas (ziņkārība, jautrība utt.) ir intensīvākas nekā traucējošas (vilšanās utt.)					

Paškontrole	Balsošana				
	1	2	3	4	5
Parāda paškontroli un spēju pārvaldīt emocijas					
Kad parādās ekstrēmas jūtas (dusmas, nepacietība), viņš spēj tās nekavējoties kontrolēt					
Ievēro noteiktos noteikumus un saistības					

VISPĀRĪGU APSVĒRUMU LAPA

Datums:

Katrā kartītē ievietojiet vērtēšanas skalu no 1 līdz 5 ar saistītajām vērtībām.

Ļoti daudz = 5

Ļoti daudz = 4

Diezgan daudz = 3

Mazais = 2

Nepavisam = 1

	Balsošana				
	1	2	3	4	5
Viņi izrāda uzmanību					
Viņi ir aktīvi iesaistīti ierosinātajās darbībās					
Man ir ērti prasīt paskaidrojumus					
Tās atbilstoši iejaucas					
Viņi labprāt atbild uz jautājumiem					
Sadarboties					

Piezīmes.....

PAŠNOVĒRTĒJUMA VEIDLAPAS

Datums: Vārds:

Katrā kartītē ievietojiet vērtēšanas skalu no 1 līdz 5 ar saistītajām vērtībām.

Ļoti daudz = 5

Ļoti daudz = 4



ICARUS

Diezgan daudz = 3

Mazais = 2

Nepavisam = 1



Co-funded by
the European Union

2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409

Pašapziņu	Balsošana				
	1	2	3	4	5
Cik daudz jūs esat iemācījušies par šo prasmi pēc apmācības kursa?					
Cik daudz, jūsuprāt, jūs varat to piemērot savai uzvedībai?					
Cik daudz jūs vēlētos uzlabot šo prasmi?					

Paškontrolē	Balsošana				
	1	2	3	4	5
Cik daudz jūs esat iemācījušies par šo prasmi pēc apmācības kursa?					
Cik daudz, jūsuprāt, jūs varat to piemērot savai uzvedībai?					
Cik daudz jūs vēlētos uzlabot šo prasmi?					

4- PIEZĪMES

Cietumā emocijas ir mēmas. Runāt par emocijām vai to, ko iekšējie sauc par meta-prasmēm vai mīkstajām prasmēm cietumā, ir gandrīz tabu.

Starp visklātesošākajām emocijām ir modrība, bailes, aizdomas, reakcija uz briesmām. Apdraudējumu prognozēšanas sistēma tiek iedarbināta preventīvi pat tad, ja nav trausmes. Tas nozīmē, ka tiek aktivizēta ārkārtēja un paredzama reakcija, kas saistīta ar bailes emocijām, pat ja nav reāla iemesla. Cietumā jūs negaidāt, jūs nemeklējat pavedienus, lai apstiprinātu vai neapstiprinātu briesmu sajūtu, jo tas būtu pārāk riskanti. Pastāv tendence īstenot bailes, bailes un briesmas sev: visas reakcijas, ko izraisa dzīve vientuļā.



Including Chess As a Re-education Up-Skilling tool



5. ATRUNA

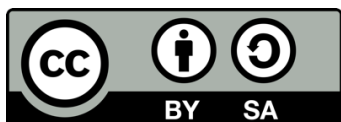
Finansē Eiropas Savienība. Tomēr paustie uzskati un viedokļi ir tikai autora(-u) uzskati un viedokļi, un tie ne vienmēr atspoguļo Eiropas Savienības vai Izglītības un kultūras izpildaģentūras (EACEA) uzskatus un viedokļus. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nevar būt par tām atbildīgas.

Autori

© 2024. gada maijs – Skill Up Srl, UniChess ssdl, INDEPCIE sca, Club Magic Extremadura Sporta klubs, Izglītības un inovāciju pētniecības centrs, Latvijas Šaha federācija

Šī publikācija ir sagatavota ar Eiropas Komisijas finansiālu atbalstu Erasmus+ projekta "ICARUS – Including Chess As a Re-education Up-Skilling tool" ietvaros, N. 2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409.

Attiecinājums, daļa tādā pašā stāvoklī



(CC BY-SA): Jūs varat brīvi kopīgot, kopēt un tālākizplatīt materiālu jebkurā vidē vai formātā, kā arī pielāgot, remiksēt, pārveidot un izstrādāt to jebkādiem mērķiem, tostarp komerciāliem. Licenciārs nevar atsaukt šīs brīvības, ja vien jūs ievērojat licences noteikumus saskaņā ar šādiem noteikumiem:

Attiecinājums : jums ir jāpiešķir pienācīgs kredīts, jānorāda saite uz licenci un jānorāda, vai ir veiktas kādas izmaiņas. Jūs varat to darīt jebkādā saprātīgā veidā, bet ne tādā veidā, kas liek domāt, ka licences devējs apstiprina jūs vai jūsu izmantošanu.

Dalīties līdzīgi: ja remiksējat, pārveidojat vai veidojat materiālu, jums ir jāizplata savs ieguldījums ar tādu pašu licenci kā oriģinālam.

Nav papildu ierobežojumu : lietotājs nevar lietot juridiskos noteikumus.