



## 2.4.4 MĀCĪBU MODUĻI

### ieslodzītājiem

Moduļa nosaukums: **Kurš šaha gabals tu esi?**



## Kopsavilkuma

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| 1- TĒMA UN DARBĪBAS JOMA ..... | 3 |
| 1.1 Vecāku tēma .....          | 3 |
| 1.2 Mērķa .....                | 3 |
| 2- PRAKSES APRAKSTS.....       | 5 |
| 2.1 Apraksts .....             | 5 |
| 2.2. Mērķis/uzdevums .....     | 6 |
| 2.3. Mācīšanās rezultāti ..... | 6 |
| 2.4 Apmācības pieeja .....     | 6 |
| 3- INSTRUMENTI.....            | 7 |
| 4- PIEZĪMES.....               | 7 |
| 5. ATRUNA .....                | 9 |

# 1- TĒMA UN DARBĪBAS JOMA

## 1.1 Vecāku tēma

Modulis "Kāds šaha gabals tu esi?" ir mācību līdzeklis, ko izmantos treneris (termiņš treneris attiecas uz treneriem, kuri ir veikuši vai plāno veikt savas darbības cietumos), kuri atbalstīs šaha skolotāju sesiju 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. Tādēļ šī veidlapa ir:

- transkulturāls
- viegli saprotams
- Aprīkots ar vienkāršiem noteikumiem
- analogiski
- tikai ar dažām fiziskām ierīcēm

Apmācības aktivitāte tieši neattiecas uz šaha spēli, bet ir daļa no sesijām, 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 piedāvā iespēju no jauna atklāt sevis pozitīvos aspektus, lai pārdomātu un no jauna definētu savu sociālo dzīvi, radniecīgs un arī profesionāls ārpus cietuma sienām.

Modulis "Kāds šaha gabals tu esi?" koncentrējas uz empātiju. 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





ICARUS

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



Co-funded by  
the European Union

2023-1-IT02-KA220-ADU-000152409



Including **Chess** As a Re-education **Up-Skilling** tool

## 2- PRAKSES APRAKSTS

### 2.1 Apraksts

Attiecīgā darbība ir iekļaušanās, lai stiprinātu caurviju prasmes, cieši sadarbojoties, iesaucoties šaha spēles ekspertiem un apmācības un mācīšanās attīstības ekspertiem. Šaha spēle ir metafora un tajā pašā laikā pragmatisks piemērs, kas atbalsta iesniegto vingrinājumu. Šaha spēles centrā nonāk moduļa "Kurš šaha gabals tu esi?" darbība: šaha trenera un skolotāja prasmes tiek atbalstītas un apvienotas, lai sāktu vingrinājumu, kura pamatā ir to cilvēku personības, uzvedības un emociju atzīšana, ar kuriem jūs iesaistāties attiecībās.

Attīstītā prasme: empātija.

Ilgums: 40 min. Mainīgs atkarībā no dalībniekiem

Instruktaža: treneris runā par empātiju un iepazīstina ar spēles mērķiem. Šaha skolotājs izskaidro bandinieka, bruņinieka, bīskapa, rook, karalienes un karaļa vērtību un "personību un uzvedību". Piemēram, pat ja pastāv hierarhija, ikviens var būt ikvienu. Bandinieks, kas parādās kā vājākais gabals, var būt karali, kas pārstāv vissvarīgāko gabalu utt. Sk. Instruktaža apmācības pieejā.

Procedūra: Treneris lūdz uzzīmēt šaha gabalu ar psiholoģiskām un uzvedības īpašībām, kuras, pēc viņa domām, instruktors ir pieņēmis, izskaidrojot spēles taktiku un stratēģijas. Izsaka, zīmējot asociāciju ar instruktoru, jo viņš vai viņa ir viņu pazinis sesiju laikā. Zīmējumi tiek piegādāti anonīmi. Instruktors var veikt šo vingrinājumu sesiju cikla sākumā un beigās, lai redzētu, kā dalībnieki to uztver.

Iztaujāšana: Jautājumi, kas tika izmantoti iztaujāšanas laikā, ir šādi: kā jūs jutāties? Apjucis, pārsteigts, samulsis, uzjautrināts? Ko jūs iemācījāties no šīs aktivitātes? Ar kādām grūtībām jūs saskārāties, iztēlojoties cilvēka īpašības un attēlojot tās ar zīmējumu? Cik ļoti jūs esat nobažījušies par to, ka neesat aizvainojoši vai nepiemēroti?

## 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, empātiju, jaunu dzīves projektu meklējumos un īstenošanā.

## 2.3. Mācīšanās rezultāti

Mācību mērķi ir attīstīt un attīstīt spēju:

- zinot, kā sazināties ar citu noskaņojumu;
- ātrāk izprast to cilvēku dažādos psihiskos stāvokļus, ar kuriem cilvēks stājas attiecībās;
- pielāgot savu uzvedību citu emocionālajiem stāvokļiem.

## 2.4 Apmācības pieeja

**PRAKTISKA IEJAUKŠANĀS:** Tikšanās tiks balstītas uz interaktīvu, elastīgu un personalizētu pieeju, kurā izglītojamie tiks mudināti piedalīties kāda mācību satura veidošanā, lai diskusiju materiāli būtu saskaņoti ar izglītojamo interesēm. Izmantoto mācību stratēģiju mērķis galvenokārt ir "iemācīties kā", nevis "kaut ko iemācīties". Šajā ziņā pamatā esošā pieeja stimulē mazāk centralizētu un vairāk uz sadarbību vērstu mācīšanās veidu.

**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.

Āķi ir vērtīgi materiāli, kas jāmeklē trenerim un pēc tam sanāsmju 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.

**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 galda, 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.

### 3- INSTRUMENTI

Materiāli: papīrs un zīmuļi

### 4- PIEZĪMES

Šī darbība ir jāveic, kad cilvēki pazīst viens otru un viņiem ir minimāla uzticība viens otram. Ja darbība ilgst pārāk ilgi, to var pārtraukt pēc divām vai trim pārdomām un atsākt vēlāk.



## 5. ATRUNA

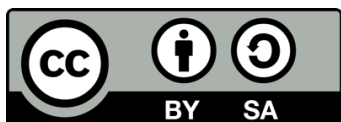
Finansē Eiropas Savienība. Tomēr paustie uzskati un viedokļi ir tikai autora(-u) uzskati un viedokļi, un tie ne vienmēr atspoguļo Eiropas Savienības vai Izglītības un kultūras izpildaģentūras (EACEA) uzskatus un viedokļus. Ne Eiropas Savienība, ne EACEA nevar būt par tām atbildīgas.

### Autori

© 2024. gada maijs – Skill Up Srl, UniChess ssdrl, 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.