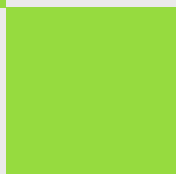


RESILIENT CITIES TOOLKIT

LV

MC-View



PROJEKTA NOSAUKUMS: "BŪVĒJOT NOTURĪGAS MINECRAFT PILSĒTAS": INOVATĪVS JŪSU VADĪTS POLITIKAS PROCESS ILGTSPĒJĪGAI EIROPAI

PROJEKTA AKRONĪMS: MC-YOU

PROJEKTA NUMURS: 101134512

PIEGĀDES NR: D1.2 / D2

PUBLIKĀCIJAS NOSAUKUMS: "RESILIENT CITIES" TOOLKIT

PUBLICĒTS: 31ST OF JULY 2024



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



RĪGA



SATURA RĀDĪTĀJS

INTRO: MC-YOU PROJEKTS UN PROJEKTA RĪKI

Mūsu vīzija	2
MC-YOU projekta mērķi	3
Mūsu koncepcija	5
MC-WEB	6
MC-METRS	6
MC-Katalogs	7

GALVENĀS TĒMAS

Ilgtspējība	10
Noturība (Pielāgotiesspēja)	13
Jauniešu līdzdalība	15
Pilsētas cilvēkiem	19
Spēlošana	20

APMĀCĪBU RĪKI

Ievads	23
Jaunatnes lietās ieinteresēto pušu (mediatoru, pasniedzēju un skolotāju, jauniešu organizāciju) apmācība	26
<u>Jauno MC-YOU "vēstnieku" izglītošana</u>	31
• Session 1 - Noturīgas pilsētas	33
• Session 2 - Lepazīt savu pilsētu	36
• Session 3 - Minecraft un projekta mērķu definēšana	39

MINECRAFT VIZIONĒŠANAS DARBNĪCAS

• Session 1 - Darbības uzsākšana un mērķu noteikšana	42
• Session 2 - Izpēte	44
• Session 3 - Vadīt Agoru	45
• Session 4 - Apspriet izpētīto un secinājumus no Agoras	45
• Sessions 5-8: Būvēšana	47
• Session 9 - Ekspertu atsauksmes	48
• Sessions 10 & 11 / Sessions 10-16: Būvēšana	49
• Session 12 / 17 - Modeļa pabeigšana	50
• Session 13 / 18 - Modeļa prezentācija	51
• Session 14 / 19 -2 Agoras sesija	52
• Session 15 / 20 - Kopsavilkums	53

POLITIKAS VEIDOTĀJU APMĀCĪBA

54

PIELIKUMS

57

INTRO: MC-YOU PROJEKTS UN PROJEKTA RĪKI

Projekta MC-YOU – “Būvējot noturīgas Minecraft pilsētas”: inovatīvs jauniešu vadīts politikas process ilgtspējīgai Eiropai mērķis ir, izmantojot populāro Minecraft spēli kā instrumentu jauniešu līdzdalībai vietējā līmenī, iesaistīt tos ilgtspējīgākā un noturīgākā pilsētu pārveidošanā. MC-YOU ir iespēja arī politikas veidotājiem, jo projekts piedāvā inovatīvus priekšlikumus, kā iesaistīt jauniešus lēmumu pieņemšanas procesos un pašām pilsētām saņemt savu jaunāko iedzīvotāju vērtīgo ieguldījumu.

Šī rokasgrāmata ir domāta:

- Jauniešiem, kas vēlas dot ieguldījumu ilgtspējīgāku un noturīgāku pilsētu veidošanā;
- Politikas veidotājiem, kas vēlas izmantot jauniešu līdzdalības iespējas savās pilsētās un pilnveidot tās ar jauniešu vērtīgo pieredzi;
- Jaunatnes organizācijām, skolotājiem, pedagogiem un citiem, kas strādā ar jauniešiem un vēlas darboties kā procesa veicinātāji starp jauniešiem un politikas veidotājiem savās pilsētās.

Šo rokasgrāmatu izstrādāja projekta konsorcijs, ņemot vērā projekta izstrādes posmu analīzi, labās prakses, kas apkopotas, izmantojot Minecraft kā līdzdalības rīku (iepriekšējā publikācija pieejama [ŠEIT](#)), un secinājumus, kas gūti 2024. gada martā Faru (Portugāle) notikušajā Pilsētu savstarpējās apmaiņas seminārā. Rokasgrāmatas izstrādes mērķi bija vadīt gan paša projekta apmācību pasākumus, gan ļaut izmantot iegūtās zināšanas ikvienam (jauniešiem, politikas veidotājiem, jauniešu organizācijām, skolotājiem un citiem), kas vēlas šos pasākumus atkārtot.

LAI DZĪVO MINECRAFT!

MŪSU VĪZIJA

Mūsdienās pilsētas saskaras ar tādām būtiskām problēmām kā klimata krīze, strauja urbanizācija, ekonomiskā nestabilitāte un sociālā nevienlīdzība. Šīs problēmas pieprasa veidot noturīgu pilsētvidi, kas spēj būt elastīga un pielāgoties dažādiem spiedieniem. Klimata pārmaiņu dēļ pastiprinās dabas katastrofas un palielinās pilsētu iedzīvotāju skaits, tāpēc steidzami ir vajadzīgi inovatīvi, ilgtspējīgi un iekļaujoši risinājumi.

MC-YOU projekts risina šīs kritiskās problēmas, dodot arī jauniešiem iespēju aktīvi iesaistīties pilsētu noturības veidošanā. Jauniešu līdzdalība ir ļoti svarīga, jo tie piedāvā inovatīvas idejas, svaigas perspektīvas un ir ieinteresēti savu kopienu nākotnē. Izstrādājot un testējot jaunu jauniešu vadītas politikas modeli, MC-YOU izmanto Minecraft radošo un izglītojošo potenciālu, lai iesaistītu jauniešus politiskajā procesā vietējā līmenī. Papildus jauniešu radošuma un praktiskas iesaistīšanās veicināšanai šī pieeja nodrošina politikas veidotājus ar ilgtspējīgām stratēģijām, lai iekļautu jauniešu perspektīvu pilsētu pārvaldībā.

Jauniešu tieša iesaistīšana politikas veidošanā, izmantojot inovatīvus līdzdalības modeļus, nodrošina, ka tiek ņemtas vērā viņu unikālās atziņas un risinājumi, veicinot viņu piederības un atbildības sajūtu par savām pilsētām. Šīs iniciatīvas mērķis ir veidot spēcīgākas, ciešāk saistītas kopienas, kas ir labāk sagatavotas, lai risinātu sarežģītās pilsētas dzīves problēmas, tādējādi veicinot pilsētu attīstības ilgtermiņa ilgtspēju un noturību.

Būtībā MC-YOU projekta mērķis ir dot jauniešiem iespēju aktīvi iesaistīties noturīgu pilsētu veidošanā, izstrādājot un izmēģinot jaunu jauniešu vadītas politikas modeli, kas ietver Minecraft radošā un izglītojošā potenciāla izmantošanu, kā arī piedāvā politikas veidotājiem ilgtspējīgu risinājumu, kā iesaistīt jauniešus politiskajos procesos vietējā līmenī.

MC-YOU PROJEKTA MĒRĶI

ATBALSTS JAUNIEŠU DIGITĀLO PRASMJU ATTĪSTĪBAI

Izmantojot Minecraft, lai radītu elastīgas pilsētas modeļus, jaunieši, kas piedalīsies projektā, izmantos rīku, kas lielākajai daļai no viņiem jau ir pazīstams. Tomēr esošu vietu izmantošana pilsētā, kuras jaunieši var apmeklēt un tad pārvērst Minecraft modelī, ir jauna un aizraujoša kombinācija, kas var veicināt digitālo prasmju attīstību jauniešos dažādos līmeņos. Pieaugot sabiedrības tehnoloģiju attīstības līmenim, Minecraft izmantošana palīdz pārbaudīt tehnoloģiju izmantošanu līdzdalības procesos, kas nākotnē var kļūt arvien izplatītāki.

DAŽĀDU JAUNIEŠU GRUPU PILSONISKĀS LĪDZDALĪBAS VEICINĀŠANA VIETĒJĀ LĪMENĪ

Izstrādājot šo projektu, kā arī īstenojot aktivitāšu stratēģiju, mēs cenšamies iesaistīt dažādas jauniešu grupas. Iespēja iesniegt un apspriest savas pilsētas digitālos modeļus ar politikas veidotājiem dod jauniešiem iespēju klātienē piedzīvot politisko līdzdalību un aktīvu pilsoniskumu, iesaistoties savā pašvaldības attīstībā.

CTĀDU MEHĀNISMU IZVEIDOŠANA UN IZMĒĢINĀŠANA, KAS ĻAUJ JAUNIEŠIEM UN POLITIKAS VEIDOTĀJIEM SADARBOTIES

Ar šī projekta palīdzību, izmantojot Minecraft modeļus kā pamatu sadarbībai, mēs cenšamies veicināt dialogu, kas daudzos gadījumos vēl nepastāv: aicināt politikas veidotājus pie sarunu galda kopā ar jauniešiem, kuri vēlas pārmaiņas!

MC-YOU PROJEKTA MĒRĶI

PRAKTIĶU UN SPECIĀLISTU KOPIENAS STIPRINĀŠANA PILSĒTPLĀNOŠANAS UN JAUNIEŠU IESAISTES JOMĀ

Projekta MC-YOU pilotēšana tiek īstenota trīs dažādās Eiropas pilsētās vienlaicīgi: Faru (Portugāle), Sandanskos (Bulgārija) un Rīgā (Latvija), un gūtās pieredzes satiekas mūsu MC-WEB platformā, kur praktiķi un speciālisti var apmainīties ar idejām un pieredzi.

PILSĒTU PĀRVALŽU VEIKTSPĒJAS UZLABOŠANA UN PLATFORMAS IZVEIDE

Papildus kopienas veidošanai mēs arī izstrādājam platformu, kurā apkopoti saistoši materiāli, labākās prakses piemēri un rīki. Tās mērķis ir nodrošināt mācību telpu interesentiem un praktiķiem līdzīgiem projektiem.

MŪSU KONCEPCIJA

KAS IR "MAINKRAFTOŠANA"

Minecrafting (no angļu val.) ir trīsdimensiju pasaulu projektēšana un konstruēšana Minecraft spēlē.

BET MINECRAFT TAČU IR "TIKAI" SPĒLE?

Jā, tā patiešām ir videospēle, un ar 300 miljoniem pārdoto eksemplāru tā ir viena no veiksmīgākajām vēsturē. Minecraft radīta 2013. gadā visām interesēm un vēlmēm, un pieder Microsoft kompānijai. Minecraft ļauj spēlētājiem būvēt un pētīt virtuālās pasaules, kas veidotas no blokiem. Pateicoties neierobežotajam radošumam un brīvībai (sand box – angļu val), spēle kalpo kā spēcīgs instruments, lai iesaistītu jauniešus pilsētplānošanas procesos.

Pilsētplānošanas kontekstā Minecraft piedāvā dinamisku platformu, kurā jaunieši var izstrādāt un vizualizēt savas idejas par pilsētas attīstību. Microsoft atzina spēles izglītojošo potenciālu un 2014. gadā laida klajā Minecraft Education, kas tagad tiek izmantota klasēs visā pasaulē.

KĀPĒC MINECRAFT IR NODERĪGS MŪSU PROJEKTAM?

Veidojot virtuālus ēku, infrastruktūras un ainavu modeļus, dalībnieki var eksperimentēt ar dažādām pilsētvides dizaina koncepcijām un izprast savu lēmumu ietekmi uz apbūvēto vidi. Turklāt Minecraft veicina sadarbību un komandas darbu, jo spēlētāji strādā kopā, lai risinātu sarežģītas pilsētvides problēmas un radītu iekļaujošas, ilgtspējīgas pilsētas, kas atspoguļo viņu nākotnes redzējumu.

Minecraft spēlētāji var simulēt tādas vides problēmas kā mežu izciršana un piesārņojums, kā arī izpētīt risinājumus, piemēram, atjaunojamo enerģiju un videi draudzīgus būvmateriālus. Eksperimentējot virtuālajā pasaulē, jaunieši gūst priekšstatu par cilvēka darbības ietekmi uz vidi un var veidot noturīgas, zemu emisiju pilsētas, lai risinātu klimata problēmas.

MC-WEB

Projekta tīmekļa vietne MC-YOU.EU ir svarīgs ārējās un iekšējās saziņas instruments. Tā ir galvenais informācijas avots visiem partneriem, noteiktajām mērķa grupām, citām ieinteresētajām personām un plašai sabiedrībai. Papildus galvenajai informācijai par projektu un tā partneriem vietnē tiek atspoguļoti visi projekta rezultāti - publikācijas un partneru radītais izglītojošais saturs; tā kalpo kā vieta diskusijām un apmaiņai. Mājaslapā tiek atspoguļoti arī jaunumi par pasākumiem, izstrādes un īstenošanas posmiem, raksti un aicinājumi piedalīties projekta pasākumos, un projekta reprezentatīvie materiāli.

Tīmekļa vietnē ir pievienotas arī saites uz projekta sociālo mediju kanāliem un MC Metru, kas ļauj mums viegli sazināties ar Minecraft lietotājiem.

Tīmekļa vietne uzskaita unikālo apmeklētāju skaitu. Tas mums palīdzēs iegūt informāciju par ietekmes apjomu kvantitatīvā izteiksmē.

MC-METRS

Projektam īpaši izstrādātā platforma MC-METRE.EU ir tīmekļa rīks iedzīvotāju konsultācijām - Agorām. MC-Metrs satur vienkāršu vadāmu anketu kopumu, kurās iedzīvotājiem ir iespēja dalīties ar savu viedokli vai vēlmēm, piemēram, par konkrētiem projektiem pilsētā. Platforma ir pielāgota cilvēkiem bez IT prasmēm un daudzās valodās, tā nodrošina iespēju plašai lietotāju līdzdalībai.

Platformai var piekļūt, izmantojot saiti vai lejupielādējot lietotni mobilajā ierīcē. Piekļuve ir daļēji ierobežota, kas nozīmē, ka lietotāji saņems unikālu piekļuves kodu. Tas palīdz mums saglabāt savākto datu kvalitāti, kā arī atbilst GDPR regulai.

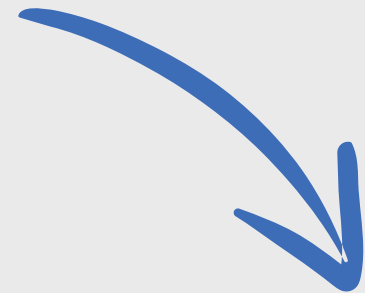
Šis rīks palīdzēs mums apkopot viedokļus par prioritātēm un risinājumiem, kas būtu jārisina, izmantojot Minecraft spēli.

MC-KATALOGS

MC-Katalogi ir inventarizācijas formas vietām pilsētā, kas jāpārveido, izmantojot Minecraft Education, lai tās būtu ilgtspējīgākas un noturīgākas pilsētvides kontekstā. MC-YOU projekta ietvaros tās var būt gan ēkas, gan vietas publiskajā ārtelpā, ar noteikumu, ka vietām jābūt pieejamām.

Lai garantētu, ka ir pieejami visi nepieciešamie darba materiāli, kas nepieciešami šo vietu pārveidei, MC-Katalogā ir iekļautas šādas kategorijas:

- Tips (Publiska ēka / Publiskā ārtelpa)
- Statuss (Funkcionējoša / Nepieciešama renovācija / Pamesta / Slēgta / Brīvas telpas)
- Nosaukums
- Adrese
- Koordinātas /Google Maps saite
- Platība (m²)
- Tehniskie rasējumi (ja pieejami)
- Attēli
- Apraksts
- Svarīgas funkcijas
- Īpaši likumi/noteikumi, kas attiecas uz objektu
- Pilsētas domes plāni attiecībā uz vietu



MC inventarizācijas formās apkopotajās telpās jāiekļauj šāda informācija:



TIPS (PUBLISKA ĒKA /
PUBLISKĀ ĀRTELPA)



KOORDINĀTAS /GOOGLE
MAPS SAITE



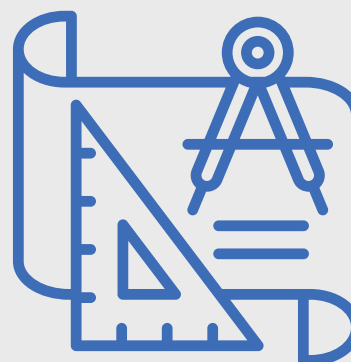
ATTĒLI



STATUSS



APRAKSTS



TEHNISKIE RASĒJUMI
(JA PIEEJAMI)

GALVENĀS TĒMAS

Akūta nepieciešamība pēc noturīgām pilsētām izriet no dažādiem izaicinājumiem, ar kurām tās saskaras, tostarp klimata krīze, straujās urbanizācija, ekonomiskā nestabilitāte un sociālā nevienlīdzība. Klimata pārmaiņas ir pastiprinājušas dabas katastrofas, tādējādi ne tikai izraisot neatgriezenisku bioloģiskās daudzveidības zudumu un citas vides kataklizmas, bet arī radot ievērojamus ekonomiskos zaudējumus Eiropas Savienībā (turpmāk ES). Tas norāda uz nepieciešamību pilsētām sagatavoties šīm sekām un mazināt to ietekmi. Tā kā 75 % ES iedzīvotāju dzīvo pilsētās, tās ir veselības krīzes, digitalizācijas un vides degradācijas izaicinājumu risināšanas priekšplānā. Ekonomisko stabilitāti vēl vairāk apdraud pieaugoša nevienlīdzība, pandēmija un ģeopolitiskie konflikti, tādējādi uzsverot, cik svarīgi ir veidot noturīgas pilsētas, kas spēj piesaistīt investīcijas, radīt darbvietas un saglabāt stabilitāti. Sociālais taisnīgums joprojām ir ļoti svarīgs jautājums, jo noturīgām pilsētām ir jānosaka prioritāte neaizsargāto iedzīvotāju vajadzībām, lai veidotu spēcīgākas un ciešāk saistītas kopienas.

Tāpēc šajā projektā šīs problēmas tiek risinātas, izmantojot līdzdalības un starpdisciplīnu pieeju.

ILGTSPĒJĪBA

NOTURĪBA (PIELĀGOTIESPĒJA)

JAUNIEŠU LĪDZDALĪBA

PILSĒTAS CILVĒKIEM

SPĒĻOŠANA

ILGTSPĒJĪBA

Mūsdienās ilgtspējība šķietami ir visur, tāpēc uzreiz var būt grūti saprast, ko projektā, lietojot šo terminu, ar to domājam.

KO ŠODIEN PATIESĪBĀ NOZĪMĒ ILGTSPĒJĪBA?

Vispazīstamākā definīcija datēta ar 1987. gadu, kad Apvienoto Nāciju Organizācijas Bruntlandes komisija definēja, ka ilgtspējība ir "pašreizējo vajadzību apmierināšana, neapdraudot nākamo paaudžu spēju apmierināt savas vajadzības".

Jaunāka Mišela Švarca (Michiel Schwarz) definīcija ilgtspējību raksturo kā "sistēmas spēju izdzīvot un saglabāt sevi" (saīsinātā definīcija ņemta no: "A Sustainist Lexicon").

ILGTSPĒJĪBA PILSĒTPLĀNOŠANĀ

Pilsētu attīstības kontekstā tas nozīmē, ka ilgtspējīgas pilsētas ir gatavas pastāvīgi mainīgajai nākotnei, ko raksturo jauni klimatiskie apstākļi un sociālās un tehnoloģiskās realitātes attīstība. Tāpēc mēs varētu teikt, ka tie ir "risinājumi, kas ir piemēroti nākotnei".

Daži autori uzsver, ka pastāv atšķirība starp vāju un spēcīgu ilgtspēju: Pilsētplānošanā spēcīga ilgtspēja nozīmē vispirms nodrošināt vides aizsardzību pilsētās. Tas palīdz pilsētām kļūt stiprākām un dzīvojamākām pat tad, ja tās saskaras ar tādām problēmām kā klimata pārmaiņas. Tas ir tāpat kā nodrošināt, ka, būvējot un attīstoties, mēs saglabājam neskartas zaļās un zilās zonas, kokus un tīru gaisu.

ILGTSPĒJĪBA

No otras puses, vājā ilgtspēja ir vides ekonomikas ideja, kas liecina, ka mēs varam izmantot jaunas tehnoloģijas, lai attīstītu pilsētas, nenodarot pārāk lielu kaitējumu videi. Tomēr mums joprojām ir jābūt piesardzīgiem un jāatrod līdzsvars starp dabas aizsardzību un pilsētu attīstību. Tas ir tāpat kā apgalvojums, ka mēs varam nodrošināt gan progresu, gan rūpes par vidi, bet mums ir jābūt gudriem, kā to darīt.

"Ilgspējība raksturo vēlamo rezultātu, kādu mēs vēlamies redzēt jebkuru pilsētu vai pašvaldību."

Ilgspējībai ir arī sociālā dimensija. Savā nozīmīgajā grāmatā par to, kā (pār)strukturēt pilsētas, lai tās kļūtu dzīvīgas, drošas, ilgtspējīgas un veselīgas, urbānists Jans Gēls (Jan Gehl) sociālo ilgtspējību definē arī kā demokrātisku piekļuvi publiskajām telpām, kurās cilvēki var tikt neatkarīgi no saviem transporta līdzekļiem vai pieejamajiem resursiem (Jan Gehl "Cities for People"). Spēcīgai ilgtspējībai ir nepieciešama līdzdalība, sadarbība un partnerība ar iedzīvotājiem, lai varētu noteikt un risināt visas dimensijas, kas nepieciešamas, lai sasniegtu augstāko iespējamo līmeni.

KĀDI IR SVARĪGĀKIE FAKTORI, LAI SASNIEGTU PILSĒTAS ILGTSPĒJĪBU?

Jaunais Eiropas Bauhaus - ES starpdisciplinārā iniciatīva par "skaistām" dzīves telpām savā instrumentu paketē (Enabler Toolkit) definē trīs ilgtspējības sasniegšanas veidus:

- Atjaunot, kas nozīmē atjaunot ēkas nevis nojaukt tās un pārbūvēt no jauna, jo tas ļauj ietaupīt daudz enerģijas.
- Slēgt aprites loku, kas nozīmē samazināt atkritumu daudzumu līdz nullei, piemēram, izvēloties materiālus un apritīgā veidā organizējot resursus.
- Atdzīvināt un reģenerēt dabas resursus, atdodot atpakaļ vairāk nekā tā paņēmot.

ILGTSPĒJĪBA

Apvienoto Nāciju Organizācijas Ilgtspējīgas attīstības 11. mērķis "Padarīt pilsētas un apdzīvotas vietas iekļaujošas, drošas, noturīgas un ilgtspējīgas" paredz nodrošināt piekļuvi sabiedriskajam transportam, "īpašu uzmanību pievēršot neaizsargāto iedzīvotāju, sieviešu, bērnu, personu ar invaliditāti un vecāka gadagājuma cilvēku vajadzībām", kā arī paralēli citiem mērķiem noteikt, ka vismaz 40 % no pilsētu platības jāvelta iekļaujošām, pieejamām un zaļām publiskajām telpām (tostarp ielām). Ir skaidrs, ka, tikai iesaistot neaizsargātos iedzīvotājus plānošanas procesos, viņu vajadzības var tikt uzklausītas un ņemtas vērā vistiešākajā veidā.



Resursi:

- Pasaules Banka: "Uz dabu balstītu risinājumu katalogs pilsētu noturībai"
- ANO Ilgtspējīgas attīstības mērķis Nr. 11: padarīt pilsētas un apdzīvotas vietas iekļaujošas, drošas, noturīgas un ilgtspējīgas.
- Jan Gehl: Gehls: Pilsētas cilvēkiem (2010)

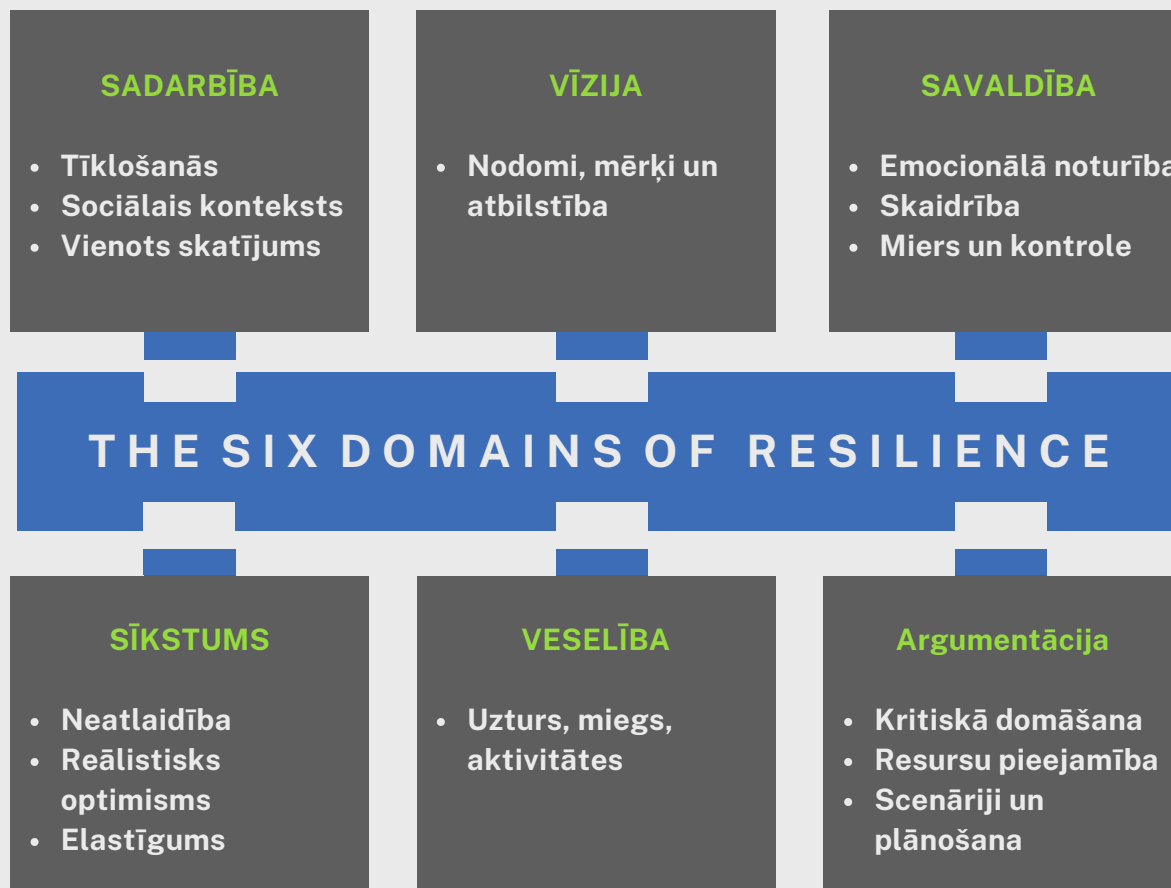
NOTURĪBA (PIELĀGOTIESPĒJA)

2020. gadā COVID-19 pandēmija atklāja sabiedrības neaizsargātību visā pasaulē, uzsverot steidzamo vajadzību pēc spējas pielāgoties neparedzamu krīžu gadījumā. Pandēmija, kas izraisīja vēl nepieredzētus traucējumus veselības aprūpes sistēmās, ekonomikā un ikdienas dzīvē, uzsvēra, cik svarīgi ir veidot noturību indivīda, kopienas un sabiedrības līmenī.

Reaģējot uz šādiem izaicinājumiem, noturīgums (pielāgotiesspēja) kļūst par būtisku jēdzienu. Tas ietver kapacitātes celšanu, gatavības un izturības veicināšanu, lai pielāgotos nelabvēlīgiem apstākļiem un pēc iespējas veiksmīgāk atgūtos no tiem. Apzinoties savu pielāgotiesspēju, kopienas un iestādes var izstrādāt stratēģijas, lai mazinātu krīžu ietekmi, veidotu spēcīgākus sociālos sakarus un attīstītu inovatīvas pieejas, lai pārvarētu neražas.

"Noturīgums ir veids, kā panākt ilgtspējību."

Pilsētvides attīstības kontekstā pielāgotiesspēja nozīmē stratēģiska pieeja pilsētām, lai sagatavotos pastāvīgi mainīgajai nākotnei, ko raksturo jauni klimatiskie apstākļi un sociālā un tehnoloģiskā attīstība. Tas nozīmē pilsētu un kopienu pielāgošanos dabas katastrofām, piemēram, plūdiem, karstuma viļņiem un citiem klimatiskiem notikumiem vai arī nākamajai pandēmijai.



NOTURĪBA (PIELĀGOTIESPĒJA)

HOW CAN WE ACHIEVE RESILIENCE IN OUR PROJECT CONTEXT?

Mums var palīdzēt sešu pielāgotiesspējas elementu modelis:

- **Vīzija:** Izstrādāt skaidru, ilgtermiņa redzējumu par ilgtspējīgu pilsētu attīstību ar konkrētiem un reālistiskiem mērķiem.
- **Savaldība:** Izkopt emocionālo noturību un spēju saglabāt mieru spriedzes apstākļos, kas ļauj efektīvi risināt izaicinājumus un pieņemt lēmumus krīzes vai izaicinājumu laikā.
- **Argumentācija:** Veicināt kritisko domāšanu un adaptīvās domāšanas prasmes, lai novērtētu riskus, paredzētu nākotnes scenārijus un izstrādātu inovatīvus risinājumus.
- **Veselība:** Fiziskā un garīgā labklājība ir noturības pamatelementi, veicinot veselīgu dzīvesveidu un veselības aprūpes pakalpojumu pieejamību pilsētu kopienās, kā arī īstenojot “veselīgu” (caurspīdīgu, iesaistošu) pārvaldību
- **Sīkstums:** Veicināt neatlaidību un apņēmību, saskaroties ar šķēršļiem, dodot iespēju indivīdiem un kopienām atgūties no neveiksmēm un mērķtiecīgi sasniegt ilgtspējīgas attīstības mērķus.
- **Sadarbība:** Veicināt spēcīgas partnerības un sadarbības tīklus starp ieinteresētajām pusēm, saskaņojot rīcības, uzņemoties kopīgu atbildību un savstarpēju atbalstu, lai risinātu sarežģītus izaicinājumus un veidotu noturīgas kopienas.

JAUNIEŠU LĪDZDALĪBA

KĀPĒC LĪDZDALĪBA IR TIK SVARĪGA?

Kā noteikts ANO Konvencijas par bērna tiesībām 3. pantā: "Visās darbībās, kas attiecas uz bērniem, neatkarīgi no tā, vai tās veic valsts vai privātas sociālās labklājības iestādes, tiesas, administratīvās iestādes vai likumdevējas iestādes, primārais apsvērumis ir bērna intereses"/ Līdz ar to - bērnu un jauniešu līdzdalība ir obligāta visos lēmumos, kas viņus tieši ietekmē.

HUMAN BECOMINGS HUMAN BEINGS

Jaunieši ir vērtīgi kopienas locekļi - ne tikai nākotnē, bet jau tagad! Tāpēc viņi ir jāiesaista lēmumu pieņemšanas procesos jēgpilni un ar cieņu.

Deivids Driskels (David Driskell) savā "Rokasgrāmatā līdzdalībai" (Manual for Participation) norāda divus būtiskus faktus par jauniešu līdzdalību.

Jauniešu līdzdalības rezultātā ikviens mācās un aug.

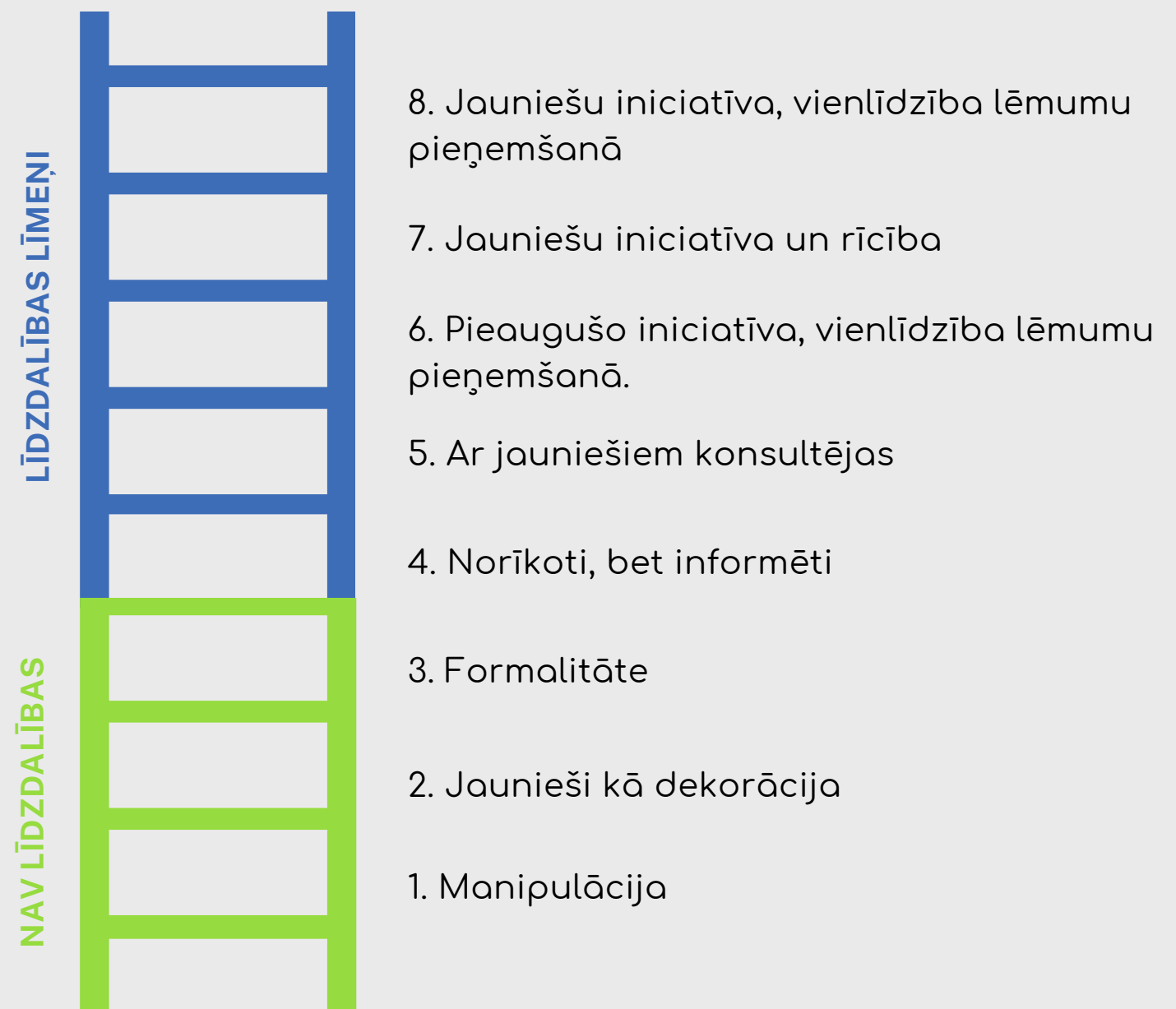
Uzklausot jauniešu viedokļus un idejas, pieaugušie var labāk izprast jauniešu vajadzības un to, kā viņi redz pasauli.

Vietas, kas ir labākas jauniešiem, ir labākas visiem.

Ja jauniešu vajadzības tiks apmierinātas, iesaistot viņus vietu veidošanā, tās būs iekļaujošākas un radošākas.

JAUNIEŠU LĪDZDALĪBA

THE LADDER OF PARTICIPATION



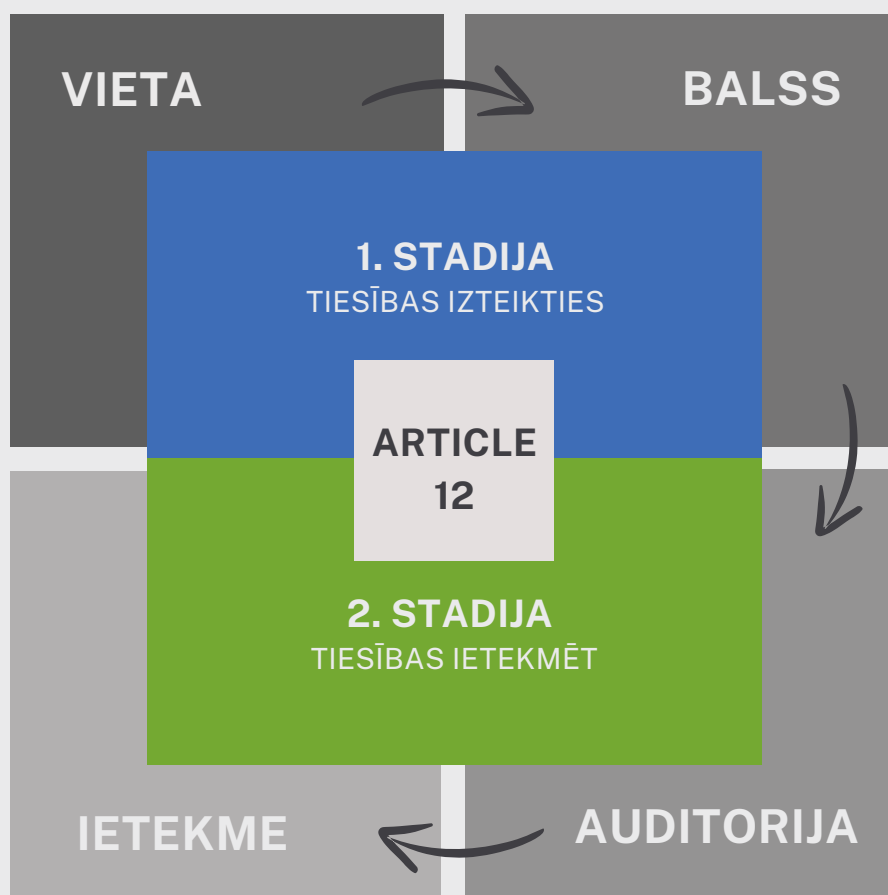
JAUNIEŠU LĪDZDALĪBA

Tāpēc MC-YOU veicina jauniešu līdzdalību viņu dzīves vidē ar mērķi aktivizēt jauniešu interesi piedalīties pozitīvā attīstībā un tādējādi kļūt par aktīvu mūsu demokrātiskās sabiedrības locekli.

Līdzdalības pieeja var veicināt visu procesā iesaistīto cilvēku cieņu, atbildības sajūtu, apņēmību un skatījumu uz lietām no dažādām perspektīvām.

Lai to panāktu, ir ļoti svarīgi organizēt tādus līdzdalības formātus kā, piemēram, MC-YOU projekts, lai dalībnieki gūtu jēgpilnu pieredzi. Aplūkojot līdzdalības kāpnes (Hart), līdzdalība ir vismaz 4. līmenī - "norīkoti, bet informēti".

Vēl viens svarīgs modelis, kas jāņem vērā, ir Lauras Lundy līdzdalības modelis.



VIETA:

Bērniem un jauniešiem vajag drošas, iekļaujošas iespējas, lai veidotu un izteiktu savu viedokli

BALSS:

Bērnus un jauniešus jāveicina izteikties

AUDITORIJA:

Viedokļos ir jāieklausās

IETEKME:

Viedokļiem jārada ietekmi, kur iespējams

JAUNIEŠU LĪDZDALĪBA

KĀ ŠIS MODELIS ATTIECAS UZ MC-YOU?

- Savā projektā mēs radām telpu līdzdalībai.
- Tajā, izmantojot Minecraft, mēs palīdzam dalībniekiem izteikt savu viedokli.
- Bet ko tas līdz, ja neviens neklausās? Tāpēc auditorijai, mūsu gadījumā vietējiem lēmumu pieņēmējiem, ir izšķiroša nozīme.
- Visbeidzot, dalībnieki, protams, vēlētos redzēt, kādu ietekmi atstāj viņu iesaiste.

Minētais mums ir jāpatur prātā jau no paša sākuma, turklāt darbam ar jauniešiem jābūt skaidram attiecībā uz ietekmes apjomu, ko varam piedāvāt.

Ja mēs aktīvi nestrādāsim pie ekspektāciju pārvaldības, pastāv milzīga vilšanās iespēja, kas sliktākajā gadījumā var novest pie pretēja rezultāta - jaunieši šo pieredzi uztver kā iemeslu, lai nākotnē vairs neiesaistītos.

PILSĒTAS CILVĒKIEM

Tūkstošiem gadu mēs esam veiksmīgi plānojuši pilsētas cilvēciskam mērogam. Atsaucoties uz tādiem plānošanas dižgariem kā Džeina Džeikoba, Viljams Vaits, Jans Gēls un citiem - pilsētas cilvēkiem nozīmē mājokļi, kuros mēs varam nonākt saviem spēkiem, ielas, kas ir lēnas un drošas, un pa kurām mēs varam un esam motivēti staigāt vai braukt ar velosipēdu, ārtelpa, kurā attālumi ir pietiekami tuvi, lai viens otru apciemotu, pieskatītu un sadraudzētos, publiskās vietas, kas vienmēr ir atvērtas, pieejamas un zaļas, un sabiedriskais transports un pakalpojumi, kas vienmēr ir pieejami un efektīvi. Dažkārt tiek izmantota arī Karlosa Moreno "15 minūšu pilsētas" koncepcija, lai uzsvērtu nepieciešamību pēc cilvēciska mēroga arī apkaimju plānošanā.

Tomēr pēdējo 100 gadu laikā šķiet, ka pilsētas tiek plānotas "citplanētiešiem" - kad tiek izstrādāti jauni projekti un mājas, to modeļi bieži vien izskatās lieliski tikai no augšas. Kad šādus modeļus mēģinām iztēloties no gājēja perspektīvas, ēkas pēkšņi izrādās pārāk augstas, publiskā ārtelpa - pārāk plaša, ielas - pārāk garas, vējš - pārāk spēcīgs, bet pilsētvide - pārāk auksta. Plānojot pilsētas Minecraft vidē vai uz papīra, mums vienmēr jāatceras, ka viss, ko projektējam, var pozitīvi vai negatīvi ietekmēt katra indivīda labsajūtu. Tāpēc mums vienmēr ir jāplāno pilsētas, liekot centrā lietotāju - cilvēku un viņa garīgo un fizisko veselību.



SPĒĻOŠANA

Izmantojot Minecraft, mēs pārveidojam pilsētas plānošanas procesu par saistošāku un interaktīvāku pieredzi jaunajiem dalībniekiem. Tādējādi mēs izmantojam spēlēm raksturīgo motivāciju un prieku, lai iedvesmotu radošumu un sadarbību. Izmantojot Minecraft, dalībniekiem tiek dota iespēja projektēt un būvēt savu ideālo pilsētvidi, apgūstot vērtīgas prasmes problēmu risināšanā, komandas darbā un lēmumu pieņemšanā.

Spēlošana ne tikai uzlabo projekta izglītojošos aspektus, bet arī veicina līdzdalības un ieguldījuma rezultātu sasniegšanā sajūtu, jo dalībnieki redz, kā viņu idejas atdzīvojas Minecraft virtuālajā pasaulē un vēlāk, iespējams, arī reālajā dzīves vidē.

"Spēlošana nozīmē pielietot spēļu dizainu ar spēlēm nesaistītam kontekstam, šajā gadījumā - pilsētu attīstībai, lai motivētu un iesaistītu dalībniekus."

Izmantojot šo pieeju, mūsu mērķis ir izaudzināt jaunu pilsētplānotāju un politiski aktīvu cilvēku paudzi, kas ir gatavi risināt sarežģītos pilsētu attīstības un politiskā aktīvisma izaicinājumus.



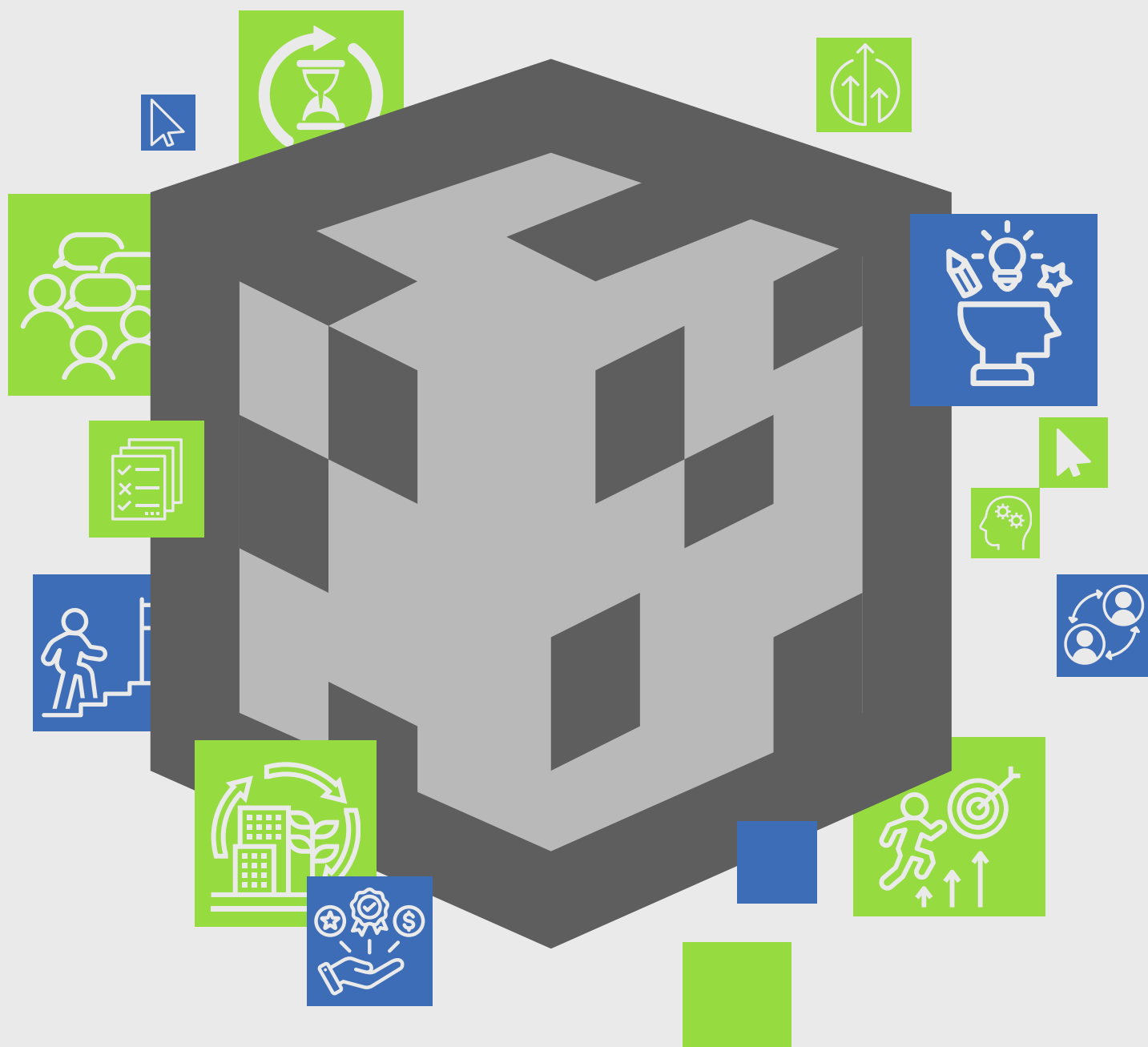
SPĒĻOŠANA

Spēlošana ietver visus interesantākos dzīves aspektus:

- 1.mācīšanās un iemaņas (ir labi iegūt jaunas zināšanas un prasmes, kā arī ir labi izmantot jau esošās zināšanas un prasmes un tās pilnveidot).
- 2.Interakcija (neatkarīgi no tā, vai esam vienatnē vai kopā ar kādu, spēlošana ir saistīta ar interakciju - ar citiem lietotājiem, vidi, sistēmām, visiem dzīves aspektiem).
- 3.motivācija (cilvēkus var dažādi motivēt piedalīties, dalīties, sacensties, ja vien viņi jūt tam jēgu. Pat vēlme vērot, kā citi spēlē, var būt laba motivācija apgūt kaut ko jaunu!).
- 4.ieguvumi UN sasniegumi (Reizēm mums pietrūkst sasniegumu nosvinēšanas! Pat nelielu panākumu apbalvošana ir svarīga, lai uzturētu motivāciju un interesi. Dažreiz tieši mazās uzvaras ir izšķirošas, lai gūtu lielās!).
- 5.izaicinājumi un šķēršļi (nelielas grūtības nekad nevienam nekaitē! Spēlošana vienmēr piedāvā iespēju vispirms izaicināt sevi, savu uztveri, prasmes un zināšanas, pārbaudīt sevi un kļūt labākam problēmu atklāšanā un risināšanā).
- 6.radošums (spēlošana rosina radošumu un spēju risināt problēmas pat tajos, kuri ir visskeptiskākie attiecībā uz savām radošajām spējām. Atrašanās spēļu vidē vienmēr paver dalībniekiem iespēju atrast un izmēģināt dažādus veidus, kā risināt situācijas vai vienkārši izklaidēties un droši kļūdīties - katru spēli var spēlēt no jauna!).
- 7.sāncensība un sadarbība (dažkārt ir svarīgi konkurēt, bet dažkārt ir svarīgi sadarboties vienam ar otru, lai sasniegtu mērķus. Dažreiz dzīve ir līdzsvars starp abiem).
- 8.noteikumi un mērķi (ja nav noteikti kaut vai daži skaidri noteikumi vai mērķi, neviens projekts, spēle vai aktivitāte nevar būt patiesi veiksmīga. Tie noved katru spēli līdz izprotamam galamērķim, kļūst bažas un novērš neskaidrības).

MC-400

APMĀCĪBU RĪKI



APMĀCĪBU RĪKI

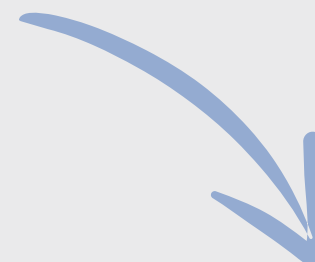
IEVADS

Šis apmācību rīku kopums ir praktiskā rokasgrāmatas daļa. Tā ir paredzēta ikvienam pasniedzējam, lai veicinātu semināru rīkošanu MC-YOU projekta ietvaros.

Starp rīkiem ir semināru plāni trīs dažādām mērķa grupām:

- Pedagogiem kā semināru vadītājiem
- Jauniešiem
- Politikas veidotājiem

Lai iedvesmotos no iepriekšējiem projektiem, kuros pilsētvides dizainā izmantota Minecraft vide, variet aplūkot arī mūsu [Labākās prakses piemēru kolekciju](#).



KĀ LIETOT APMĀCĪBU RĪKUS?

Šie apmācību rīki ir elastīga semināru sistēmu, metožu, vadlīniju un uzvedinošu jautājumu kopums, ko var pielāgot katrai grupai, videi un mērķiem.

Šeit ir daži svarīgi faktori, kas jāņem vērā:

Grupa

- Vai grupas dalībnieki ir pazīstami viens ar otru vai ne?
- Vai grupā ir kādi jutīgi temati?
- Cik labi grupa ir iepazinusies ar Minecraft lietošanu?
- Kādi ir šķēršļi dalībai (valodas, invaliditātes, psiholoģiskie u. c.) un kā mēs tos varam pārvarēt vai mazināt?

Iestatīšana

- Kādu aprīkojumu varat izmantot? Vai visiem dalībniekiem būs savas ierīces, vai arī tās būs jādala?
- Minecraft programmatūra:
 - Pārliedcinieties, ka visiem dalībniekiem ir strādājoša Minecraft versija/konts.
- Vietējo apsekojumu plānošana:
 - Kādas vietas ir iekļautas MC-Katalogā un kuras ir iespējams apmeklēt?
 - Vai ir kādi fiziski šķēršļi?
 - Kurā diennakts laikā vietas var apmeklēt?
 - Vai nepieciešami kādi drošības pasākumi?
 - Iepļānojiēt ceļojuma laiku un izmaksas
 - Iepļānojiēt pieaugušo klātbūtni

KĀ LIETOT APMĀCĪBU RĪKUS?

Koordinators(-i)

- Cik koordinatoriem ir jābūt klāt?
- Cik labi koordinatori pārzina Minecraft? Vai viņiem pirms semināra ir jāapgūst vairāk prasmju? (Minecraft apmācības resursus var atrast [šeit](#)).
- Kādi drošības pasākumi tiks ieviesti?
- Vai koordinatoriem ir nepieciešams kāds sertifikāts darbam ar bērniem?

Dalība

- Mediatoram jāiepazīstas ar projekta galvenajām tēmām.
- Mediatoriem jāiepazīstas ar deviņiem jēgpilnas līdzdalības nosacījumiem un jānorāda, kā plānota šo prasību izpilde.

Deviņi nosacījumi ir šādi:

- PĀRREDZAMS UN INFORMATĪVS
- BRĪVPRĀTĪGS
- CIENPILNS
- ATBILSTOŠS
- BĒRNIEM DRAUDZĪGS
- IEKĻAUJOŠS
- PRASMĪGS
- DROŠS UN VĒRĪGS ATTIECĪBĀ UZ RISKIEM
- ATBILDĪGS

JAUNATNES LIETĀS IEINTERESĒTO PUŠU (MEDIATORU, PASNIEDZĒJU UN SKOLOTĀJU, JAUNIEŠU ORGANIZĀCIJU) APMĀCĪBA

Kad jaunatnes lietās ieinteresētās puses (piemēram, skolotāji, pedagogi, jaunatnes darbinieki u.c.) ir noteiktas, pirmais solis ir izprast viņu vajadzības un pieredzi. Kādas ir katras ieinteresētās personas vajadzības, lai atbalstītu jauniešus aktivitātēs? Vai ieinteresētās personas ir pazīstamas ar pilsētplānošanas, ilgtspējas, noturības, elastīguma un līdzdalības tēmām? Vai viņiem ir iepriekšēja pieredze izglītojošu aktivitāšu vadīšanā, izmantojot spēļu vai citas interaktīvas metodes? Vai viņi pārzina Minecraft? Ja iespējams, ieteicams iepazīties ar ieinteresēto personu priekšzināšanām un pieredzi pirms pašas apmācības. Izprotiet arī viņu motivāciju, lai garantētu, ka tā būs jēgpilna pieredze.

Apmācību ilgums:

Ieteicams 6 stundas. Konkrētais ilgums var atšķirties atkarībā no sākotnējās spēju pārbaudes rezultātiem, pašmācības iespējām (pirms un pēc apmācības) un citiem faktoriem.

Paredzamie rezultāti/mērķi:

- Ieinteresēto pušu izpratne par MC-YOU galvenajām tēmām un metodoloģiju
- Ieinteresētās puses ir iepazīnušās ar Minecraft Education
- Ieinteresētās puses ir gatavas atbalstīt bērnus un jauniešus

Mācību komponenti (6h):

Apmācības veido 2 galvenās daļas:

- 1) Iepazīšanās ar MC-YOU galvenajām tēmām un metodoloģiju
- 2) Iepazīšanās ar Minecraft Education.

1. IEPAZĪŠANĀS AR MC-YOU GALVENAJĀM TĒMĀM UN METODOLOĢIJU (3H)

Ieinteresētās puses iepazīstas ar MC-YOU projektu, galvenajām tēmām, procesu un rīkiem.

MC-YOU GALVENĀS TĒMAS

Ieinteresētās puses apgūst svarīgākās tēmas, piemēram, pilsētas plānošanu cilvēkiem, ilgtspējību, noturību, spēlošanu un līdzdalību, jo īpaši jauniešu līdzdalību. To var izdarīt, iepazīstinot ar jēdzieniem, vadlīnijām un labo praksi, kam seko praktiski uzdevumi, lai izprastu atklātās tēmas. Iesaistītajām pusēm būtu jāiepazīstas ar šajā rokasgrāmatā izklāstītajiem jēdzieniem. Tās beigās ir pieejama arī papildu lasāmviela.

Mācību mērķis ir apvienot teoriju un praksi, piemēram:

- Izvēlieties kādu procesu pilsētā un analizējiet to saskaņā ar spēlošanas principiem, lai uzzinātu, ka lielāko daļu dzīves situāciju var "izspēlēt";
- Uzziniet vairāk par līdzdalības kāpnēm un pārdomājiet, kā dažādi lēmumu pieņemšanas procesi pilsētās var atrasties augstāk un zemāk pa šīm kāpnēm;
- Uzziniet un padomājiet par apritīgumu, lai saprastu, cik svarīgi ir izvēlēties ilgtspējīgus materiālus un kā tie ietekmē pārējo pasauli.

MC-YOU METODOLOĢIJA

Ir aprakstīti un izskaidroti MC-YOU metodoloģijas procesi un rīki, proti: MC Web, MC Metrs, MC Katalogs, MC Agora, Izglīto jaunus "vēstniekus", Izglīto politikas veidotājus, MC Minecraft darbnīcas, Agora balvas u.c. Ir izskaidrota atbalsta loma, kas tiek sagaidīta no iesaistītajām pusēm visos procesos, un ir sniegts vispārējs pārskats par plānoto projekta norisi, apbalvošanas kritērijiem un citiem būtiskiem aspektiem.

2. IEPAZĪŠANĀS AR MINECRAFT EDUCATION (3H)

Iesaistītās puses mācās, kā izmantot Minecraft Education versiju, pielietojot demonstrējumu un praktisku eksperimentu kombināciju. To var izdarīt, sazinoties ar pieredzējušiem treneriem grupu apmācībai vai atbalstot jaunatnes lietās iesaistīto pušu patstāvīgu piekļuvi apmācībai, izmantojot Minecraft Academy platformu tiešsaistē.

- **Sazināšanās ar treneri (grupu apmācība)**

Apmācību plāns var atšķirties atkarībā no trenera/apmācību centra, bet parasti tam būtu jāietver, piemēram, šādas tēmas ieskatam Minecraft Education vidē:

1. Ievads: uzziniet par spēles vēsturi un tās izglītojošo aspektu, tās izmantošanas priekšrocībām klasē/ārpusklases pasākumos, kā izveidot Minecraft serveri, kā lejupielādēt un piekļūt Minecraft. Iepazīstieties ar Minecraft Education pamatiem, komandām un režīmiem.
2. Pamata darbības: iepazīstieties ar spēles vidi un pielāgošanas iespējām. Tiek apskatīta reģistrācija, spēles tēla pielāgošana un praktiska lietošana.
3. Minecraft kopiena: iepazīstieties ar Minecraft Education izmantošanas piemēriem visā pasaulē un iedvesmojieties! Uzziniet par Minecraft Education kopienas funkcijām skolotājiem/izglītotājiem.

- **Minecraft Academy (patstāvīgas apmācības)**

Microsoft nodrošina bezmaksas tiešsaistes apmācības par Minecraft Education. Ieinteresētajām pusēm ieteicams veikt šādus soļus:

- Minecraft 101: Būvēsim individuāli (1h10 min)
- Minecraft 201: Kopā modificēsim (1h03 min)
- Minecraft 301: veidosim pasaules kopā (1h10 min)

Apmācības pieejamas vietnē:

<https://learn.microsoft.com/en-us/training/paths/minecraft-teacher-academy/>

Other additional training modules can be found by browsing the platform:

<https://learn.microsoft.com/en-us/training/browse/>

Sertifikāti:

Visbeidzot, garantējiet, ka jauniešu ieinteresētās personas saņem sertifikātu par apmācību pabeigšanu.



Neaizmirstiet - levads un iepazīšanās ir svarīgi,

un jaunatnes lietās ieinteresēto pušu iesaiste un apmācība ir pirmais solis MC-YOU līdzdalības procesā. Persona(-as), kas ierosina procesu, iesaistītais(-ie) pasniedzējs(-i) un ieinteresētās puses iepazīstina ar sevi apmācības sākumā. Pirms apmācības tiek prezentēta arī konkrētā darba kārtība (piemēram, levads/ iepazīšanās; MC-YOU galvenās tēmas un metodoloģija; Minecraft izglītība; Nākamie soļi).

Turpmāki pasākumi - saglabājiēt atvērtus saziņas kanālus, lai veiktu nākamos soļus:

Pēc apmācībām ir ļoti svarīgi uzturēt kontaktus ar jaunatnes lietās ieinteresētajām pusēm, lai sagatavotu nākamos soļus. Nodrošiniēt turpmāko saziņu (piemēram, izmantojot e-pastu, klātienes un/vai tiešsaistes tikšanās u.c.), lai plānotu nākamos pasākumus, piemēram:

- Izglītojot jaunus “vēstniekus” (jaunos dalībniekus);
- Agora (sabiedriskās apspriešanas pasākums) un MC-Metrs (aptaujas);
- Vizionēšanas komandu izveide.



JAUNO MC-YOU “VĒSTNIEKU” IZGLĪTOŠANA

Jauno projekta “vēstnieku” izglītošana ir pakāpiens jauniešu līdzdalībai šajā procesā. Dalībnieki mācās par ilgtspējību un noturību pilsētvidē, iepazīstas ar savas pilsētas politiku, tiek iepazīstināti ar Minecraft Education un vietām pilsētā, kuras paredzēts vizionēt.

Kopējais garums:

ieteicams 20h. Kopējo ilgumu var sadalīt, piemēram, 3 dienu sesijās, kā aprakstīts turpmāk, vai vairāk dienās, ja tas ir vispiemērotākais (jāpielāgo katras pilsētas kontekstam, jauniešu dalībnieku grupai un skolotāju/pedagogu/jaunatnes darbinieku iespējām un vajadzībām).

Paredzami rezultāti/mērķi:

- Jaunie “vēstnieki” izprot MC-YOU galvenās tēmas un metodoloģiju.
- Jaunie “vēstnieki” iepazīstas ar Minecraft Education
- Jaunie “vēstnieki” labāk apzinās ilgtspējības un noturības nozīmi pilsētās kopumā un ir motivētāki veicināt ilgtspējības un noturības prakses ieviešanu savā dzīvesvietā
- Dalībnieki veido komandas 4-5 cilvēku sastāvā
- Dalībnieki ir gatavi piedalīties vizionēšanā, izmēģinājumos, konsultācijās un interešu aizstāvības pasākumos.

Sagatavošanās

- Apsveriet iespēju uz pirmo sesiju uzaicināt pilsētplānotāju, kurš pārzina noturības un ilgtspējības jautājumus, lai uzstātos ar lekciju/prezentāciju par šīm tēmām.
- Izveidojiet Minecraft serveri, kurā jaunieši var pieteikties un piedalīties.
- Uzziniet, kā izmantot Minecraft Education versiju kā pedagogam, piedaloties [Minecraft Academy](#) (3h).

JAUNO MC-YOU "VĒSTNIEKU" IZGLĪTOŠANA

Izglītības komponenti:

- **Noturīgas pilsētas** (1. sesija - 7h) - tiek aplūkoti pamatjēdzieni, attiecīgie pētījumi un dati, galvenās tendences un piemēri par ilgtspējību un noturību pilsētās. MC modelis tiek prezentēts kā rīks, ar kura palīdzību iesaistīt jauniešus savu pilsētu veidošanā, lai tās kļūtu ilgtspējīgākas un noturīgākas.
- **"Pazīstu savu pilsētu"** (2. sesija - 7h) - tēmas par pilsētas attīstību, pilsētas politiku un esošajiem līdzdalības mehānismiem. Tiek uzsvērta jauniešu līdzdalības nozīme. Dalībnieki labāk iepazīst savu pilsētu un to, kā viņi var piedalīties tās attīstībā.
- **Minecraft vide un projekta mērķu definēšana** (3. sesija - 6h) - tiek izveidots Minecraft izglītības serveris un jaunieši tiek iepazīstināti ar Minecraft Education, nostiprinot to kā izdevīgu rīku noturīgāku pilsētu veidošanai. Jaunieši tiek iepazīstināti ar vietu inventarizācijas formām (MC-Katalogiem). Balstoties uz noturīgu pilsētu koncepciju, jaunie dalībnieki pārdomā un uzskaita iespējamus scenārijus šo vietu attīstībai.



1 SESIJA

Noturīgas pilsētas

Laiks: 7h

Paredzami rezultāti:

Jaunie "vēstnieki" izprot ilgtspējības un noturības jēdzienus un nozīmi pilsētu un to plānošanas kontekstā.

LAIKS*	DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
15"	Sagaidīšana un <u>reģistrēšanās</u>	Pulcēšanās sesijā
10"	Iepazīstināšana ar darba kārtību	Dalībnieki zina, kas notiek sesijā
15"	Iesildīšanās/"Ledlauža" aktivitāte, piemēram: <u>Bingo</u> (skatīt pielikumu)	Dalībnieki iepazīst viens otru (jaunā veidā).
30"	Projekta ieviešana un laika grafiks <ul style="list-style-type: none">• Prezentācija• JAUTĀJUMI UN ATBILDES	Dalībnieki zina, kas notiek projektā
30"	Iepazīstinām ar noturību - Kas? <ul style="list-style-type: none">• Apkopot idejas un izpratni telpā par ilgtspējību un noturību.• Grupēt un apspriest idejas• Nobeigumā ir sniegtas ilgtspējības un noturības definīcijas.	Dalībnieki mācās par noturību

1 SESIJA

Noturīgas pilsētas

LAIKS*	DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
45"	<p>Iepazīstinām ar noturību - kāpēc? Kāpēc pilsētās tā ir svarīga? VIDES ASPEKTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Iepazīstināt, piemēram, ar galvenajiem vēstījumiem saistībā ar "Eiropas Klimata stāvokļa ziņojumu 2023" (temperatūra, nokrišņi, ūdens trūkums, plūdi, siltumnīcefekta gāzes utt.) - https://climate.copernicus.eu/esotc/2023. • Lūdziet dalībniekus pārdomāt iespējamo vietējo ietekmi savā pilsētā. • Pārdomājiet kopā ar dalībniekiem un parādiet labus piemērus/risinājumus, lai mazinātu šīs problēmas. <p>SOCIĀLIE ASPEKTI</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lūdziet dalībniekus padomāt par to, kādi citi aspekti papildus vides aspektiem padara pilsētu noturīgu un labu dzīvošanai (piemēram, iekļautība, pieejamība, drošība, rotaļu vietas, pulcēšanās vietas, kopīgas prakses utt.). 	Dalībnieki mācās par noturību
45"	<p>Noturības spēle</p> <ul style="list-style-type: none"> • Noorganizējiet rotaļu, kas saistīta ar noturību, ņemot vērā grupas vecumu, lielumu un intereses (piemēri: uzbūvēt noturīgu pilsētu, izmantojot LEGO klucīšus, atbildēt uz noturības izaicinājumiem kopumā vai uz konkrētākiem noturības uzdevumiem - piemēram, plūdi, karstuma viļņi u. c.). 	Dalībnieki ar spēlošanas rīku palīdzību izjūt, ko var nozīmēt noturība.

1 SESIJA

Noturīgas pilsētas

LAIKS*	DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
60"	<p>Ekspertu saruna: Noturīgu pilsētu piemēri</p> <p>Apsveriet iespēju pieaicināt pilsētas plānotāju, kurš pārziņa noturības un ilgtspējības jautājumus. Pilsētplānotājs sniedz lekciju par to, kas padara pilsētu noturīgu, un dalās ar iedvesmojošiem piemēriem. Var iepazīstināt ar Minecraft piemēriem.</p> <p>Jautājumi un atbildes: diskusija ar grupu, iedvesma jautājumiem:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kas jūs iedvesmoja no pieredzētā? • Vai bija kaut kas, kas jums nepatika? • Par ko jūs vēlētos uzzināt vairāk? • Ko jūs vēlētos izmantot kā iedvesmu savā būvēšanā? 	<p>Dalībnieki uzklausa pilsētplānošanas eksperta stāstījumu par noturīgu pilsētu modeļiem.</p>
60"	Pārtraukums	Pārtraukums
15"	iesildīšanās	Atgriezieties pie sesijas
65"	<p>Ilgspējas izpēte - grupas uzdevums, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apkopot ilgtspējības sasniegšanas veidus • Izmantojiet radošas metodes, lai vizualizētu grupu izvēlēto(-ās) metodi(-as). • Iepazīstiniet ar tiem pārējos 	<p>Dalībnieki izprot saikni starp ilgtspējību un noturību (kā ilgtspējības prakse veicina pilsētu noturību un otrādi) un pārnes idejas no noturīgām pilsētām uz savām idejām būvēšanā</p>
15"	ieskats nākamajās 2 sesijās	Dalībnieki zina, kas notiks tālāk
15"	<u>Atvadīšanās</u>	Sesijas beigas

*Šis ir tikai piemērs. Laiki var atšķirties atkarībā no grupas lieluma, izvēlētās metodes utt.

2 SESIJA

Lepazīt savu pilsētu

Laiks: 7h

Paredzamie rezultāti:

- Jaunie “vēstnieki” izprot galvenos pilsētu attīstības principus, politiku un MC modeli kopumā.
- Paaugstināta MC komandu motivācija piedalīties savas pilsētas attīstībā un kopīgi ar politikas veidotājiem un praktiķiem īstenot savas idejas.

LAIKS*	DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
15"	Sagaidīšana un <u>reģistrēšanās</u>	Pulcēšanās sesijā
2h	<p>Pazīt savu pilsētu - klasē: Organizējiet klases nodarbību, piemēram:</p> <ul style="list-style-type: none">• Pilsētas kartēšana: Izsniedziet dalībniekiem pilsētas kartes. Palūdziet viņiem noteikt un ar dažādām krāsām iezīmēt dažādas pilsētas sastāvdaļas: ēkas, zaļās zonas, atklātas vietas, orientierus, ceļus un citas sastāvdaļas. Tas palīdzēs viņiem vizualizēt un izprast pilsētas izkārtojumu. Pārdomājiet par apbūvētām un neapbūvētām teritorijām, zaļās un zilās infrastruktūras proporcijām pilsētā utt.• Palūdziet viņiem prezentēt/pārdomāt rezultātus.• Pajautājiet/parādiet viņiem savas pilsētas attīstību un dažus datus par pilsētām, piemēram, ka līdz 2050. gadam 68% pasaules iedzīvotāju dzīvos pilsētās (ANO, 2018); iepazīstiniet ar ANO ODS 11. mērķi.	Dalībnieki labāk iepazīst savu pilsētu

2 SESIJA

Lepazīt savu pilsētu

LAIKS*	DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
60"	Pilsētas politika Organizējiet aktivitāti, kurā dalībnieki uzzina par pilsētas politiku un esošajiem līdzdalības mehānismiem, piemēram, izmantojot prezentāciju, grupu darbu vai citus: <ul style="list-style-type: none">• Pilsētas domes struktūra - kas plāno pilsētu?• Pilsētas līdzdalības mehānismi (sabiedriskās apspriešanas, asamblejas, līdzdalības budžets, ierosinājumu izteikšana utt.)	Dalībnieki uzzina par pilsētas politiku un līdzdalību
60"	Pārtraukums	Pārtraukums
2h25"	Pazīt savu pilsētu - ārtelpās: Organizējiet āra aktivitātes, piemēram: <ul style="list-style-type: none">• Peddy-Paper: or scavenger hunt/treasure hunts around the city where participants follow clues and complete tasks to learn more about their city, with regards to resilience. Activities can include interviewing residents of the city to get their opinion on topics of resilience.	Dalībnieki labāk iepazīst savu pilsētu

2 SESIJA

Lepazīt savu pilsētu

LAIKS*	DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
	<ul style="list-style-type: none">• Fotovēstījums: pastaigājieties kopā ar dalībniekiem pa pilsētu un lūdziet viņus apkopot fotogrāfijas, lai paustu savu skatījumu uz apkārtējo vidi. Lūdziet viņus pievērst īpašu uzmanību pilsētas noturības vai ilgtspējības trūkuma aspektiem.• Kopienas ieguldījums: izmantojiet iespēju iesaistīt dalībniekus vietējā kopienas iniciatīvā, piemēram, parku sakopšanā, koku stādīšanā vai ar tēmu saistītu sienas gleznojumu tapšanā.• Ekskursijas pa pilsētu: ekskursijas gida pavadībā, kurās dalībnieki interaktīvā veidā iepazīst savu pilsētu, uzdodot jautājumus un risinot uzdevumus, kas tiek uzdoti visā ekskursijas gaitā.	
15"	leskats pēdējā, 3. sesijā	Dalībnieki zina, kas notiks tālāk
15"	<u>Atvadīšanās</u>	Sesijas beigas

*Šis ir tikai piemērs. Laiki var atšķirties atkarībā no grupas lieluma, izvēlētās metodes utt.

3 SESIJA

Minecraft un projekta mērķu definēšana

Laiks: 6h

Paredzami rezultāti:

- Jaunie “vēstnieki”, kuri vēl nav iepazinušies ar to, tiek iepazīstināti ar Minecraft (ja tādu nav, šos soļus var izlaist).
- Projekta mērķu noteikšana kopā ar jauniešiem.

LAIKS*	DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
15"	Sagaidīšana un <u>reģistrēšanās</u>	Pulcēšanās sesijā
120"	Iepazīstinām ar Minecraft Iepazīstināt jauniešus ar Minecraft, jo īpaši tos, kuri vēl nav iepazinuši šo spēli. Ļaujiet viņiem izpētīt, kā izmantot spēles funkcijas un kā pārvietoties Minecraft vidē, vajadzības gadījumā sniedzot nepieciešamās norādes.	Dalībnieki eksperimentē ar Minecraft
60"	Sākotnējo projekta mērķu noteikšana <ul style="list-style-type: none">• Kopā ar dalībniekiem apkopot visus projekta mērķus.• Apspriediet mērķus, ņemot vērā to sasniedzamību un veidus, kā tos sasniegt.• Pārliecinieties, ka dalībnieki apzinās, ka viņiem ir brīvība iztēloties, kādas pārmaiņas viņi vēlētos radīt savā pilsētā.	Dalībnieki noskaidro un vienojas par projekta provizoriskajiem mērķiem.
15"	Kataloga vietas Dalībnieki tiek iepazīstināti ar inventarizētajām vietām	Dalībnieki iepazīst inventarizētās vietas

3 SESIJA

Minecraft un projekta mērķu definēšana

LAIKS*	DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
30"	Komandu izveide Komandas, kas kopīgi strādās pie saviem modeļiem, varētu tikt izmantotas, pamatojoties uz plānotajām lokācijām, lai katrai no tām būtu komanda ar vienādu dalībnieku skaitu. Pēc tam komandas var izvēlēties savas komandas nosaukumu, mērķus un vienoties par citiem tām svarīgiem aspektiem	Dalībnieki izvēlas inventarizētās vietas un tiek organizēti komandās.
15"	Ieskats nākamajos soļos: <ul style="list-style-type: none">MC-Agoras un MC-Metra lietojumprogrammas sagatavošana	Dalībnieki zina, kas notiks tālāk
15"	<u>Atvadīšanās</u>	Sesijas beigas

*Šis ir tikai piemērs. Laiki var atšķirties atkarībā no grupas lieluma, izvēlētās metodes utt.

Turpmākie pasākumi – uzturiet saziņu ar dalībniekiem, lai sniegtu atbalstu un informētu par nākamajiem soļiem:

pēc šīm apmācībām jauniešiem tiek garantētas norādes un atbalsts, un viņi var sākt darbu pie saviem projektiem. Ir ļoti svarīgi organizēt un sagatavot nākamos soļus kopā ar jauniešu ieinteresētajām personām un jaunajiem dalībniekiem:

- Agora (sabiedriskās apspriešanas pasākums)
- MC-Metrs (aptaujas anketa)

MINECRAFT VIZIONĒŠANAS DARBNĪCAS

Minecraft vizionēšanas darbnīcās jaunieši izstrādā priekšlikumus, kā pārveidot inventarizētās vietas savās pilsētās, lai tās padarītu ilgtspējīgākas un noturīgākas, vienlaikus ņemot vērā saņemtās atsauksmes.

Kopējais garums:

ieteicams 30h. Kopējo ilgumu var sadalīt vairākās dienās, ja tā ir atbilstošāk (jāpielāgo katras pilsētas kontekstam, jauniešu dalībnieku grupai un skolotāju/pedagogu/jaunatnes darbinieku iespējām un vajadzībām).

6 vizionēšanas fāzes

1. Darbības uzsākšana un mērķu noteikšana
2. Izpēte
3. Agora 1
4. Būvēšana un atgriezeniskās saites sniegšana
5. Agora 2 / Prezentācija
6. Noslēgums un rezultātu nosvinēšana

1 SESIJA

Darbības uzsākšana un mērķu noteikšana

Paredzamie rezultāti:

- Darbnīcu cikls ir sācies.
- Dalībnieki ir informēti par mērķiem, formātu, dalību un rezultātiem.
- Dalībnieki ir motivēti projektam.

DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
Sagaidīšana un <u>reģistrēšanās</u> Prezentācija	Dalībnieki tiek informēti par projektu un iepazīstināti ar laika grafiku, mērķiem un pedagogiem.
Iesildīšanās/iepazīšanās metode (koordinators izlemj atkarībā no grupas vecuma un iepriekšējām zināšanām) Iespēja: Bingo (pielikumā)	Dalībnieki iepazīst cits citu grupā.
Mūsu pilsētas problēmas: Prāta vētras posms 1. Ļaujiet dalībniekiem 5 minūšu laikā uz individuālām kartītēm atbildēt uz jautājumu: "Kad domājat par savu apkaimi un pilsētu, kas jums patīk un kas nepatīk?" 2. Ļaujiet dalībniekiem prezentēt savas kartītes un novietojiet tās uz vienotas sienas vai izklājlapas. 3. Atrodiet tēmas un tematus kartītēm un attiecīgi tos kartējiet. Pastāstiet grupai, ka šie punkti kļūs svarīgi visā projektēšanas procesā. Sienu vajadzētu saglabāt atlikušajam projektam.	Dalībnieki apkopo problēmas un lietas, kas viņiem nepatīk viņu pilsētā un ko pēc tam var risināt savos projektos.

1 SESIJA

Darbības uzsākšana un mērķu noteikšana

DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
<p>Ievads ilgspējā un noturībā</p> <p>Iespēja: Skatieties ANO Vides programmas video par ilgtspējīgu pilsētu veidošanu (angļu valodā ar subtitriem).</p> <p>Iespēja: Izmantojiet dažādas spēlošanas metodes, lai izpētītu grupas noturību un ilgtspēju.</p>	<p>Dalībnieki uzzina par noturību un ilgtspēju pilsētu attīstības kontekstā.</p>
<p>Ievads Minecraft un citi projekti, kuros izmantots Minecraft</p> <p>Izmantojiet Minecraft mācīšanu tikai tad, ja grupa nav iepazinusies ar šo spēli.</p> <p>Parādiet dažus MC-YOU projekta labo prakšu piemērus.</p>	<p>Dalībnieki smeļas iedvesmu no citiem projektiem.</p>
<p>Sagatavošanās MC-Kataloga telpu izpētei</p> <ul style="list-style-type: none">• Katrai vietai sava grupa• Tiek norunāts, kur tikties• Ko ņemt līdzi• Kontrolsaraksts par to, ko grupām nepieciešams ievākt attiecīgajā vietā	<p>Dalībnieki gatavojas izpētīt inventarizētās telpas.</p>
<p>Atvadīšanās</p> <ul style="list-style-type: none">• Sesijā notikušā kopsavilkums• atsauksmes par sesiju• Sniedziet informāciju par nākamo sesiju• Uzdodiet noslēguma jautājumus (piemēram, kāds ir jūsu galvenais ieguvums).	<p>Dalībnieki pārdomā sesiju un saņem informāciju par nākamajām aktivitātēm.</p>

2 SESIJA

Izpēte

Paredzamie rezultāti:

- Dalībnieki izpēta kādu pilsētas daļu, lai apzinātu vietas, kuras viņi vēlas pārveidot.
- Dalībnieki uzņem vietu fotogrāfijas vai videomateriālu, ko izmantot saviem modeļiem.

DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
<u>Reģistrēšanās</u>	Dalībnieki pulcējas sesijā
Iepazīstināšana ar darba kārtību	Dalībnieki zina, kas notiek sesijā
Izvēlēto vietu izpēte pilsētā (inventarizācija)	Dalībnieki meklē vietas, kuras vēlas mainīt un pārveidot.
Atvadīšanās <ul style="list-style-type: none">• Sesijā notikušā kopsavilkums• Atsauksmes par sesiju• Informācija par nākamo sesiju• Uzdodiet noslēguma jautājumus (piemēram, kāds ir jūsu galvenais ieguvums).	Dalībnieki pārdomā pieredzēto un saņem informāciju par nākamo sesiju.

3 SESIJA

Vadīt Agoru

Šīs sesijas mērķus un programmu skatīt Agora metodoloģijā un programmā.

4 SESIJA

Apspriet izpētīto un secinājumus no Agoras

Paredzami rezultāti:

- Dalībnieki reflektē par to, kāda bija izpēte.
- Dalībnieki izlemj, kuras vietas viņi vēlas pārbūvēt.
- Dalībnieki sāk ar saviem projektiem.

DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
<u>Reģistrēšanās</u>	Dalībnieki pulcējas sesijā
Izpētes un Agoras kopsavilkums <ul style="list-style-type: none">• Kā noritēja pats process?• Kas jūs pārsteidza?• Kas jūs kaitināja?• Kas jūs iepriecināja?	Dalībnieku pārdomas par izpēti un Agoru
Laiks pieņemt lēmumus! Svarīgi aspekti, kas jāņem vērā: <ul style="list-style-type: none">• Cik liels ir būvēšanas uzdevums?• Kurā apkaimē tas atrodas?• Kas ir jūsu komandā?	Dalībnieki izlemj, ko viņi vēlas pārveidot.

4 SESIJA

Apspriet izpētīto un secinājumus no Agoras

DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
<p>Apskatiet inventāra sarakstu un MC-Metru</p> <p>Dalībnieki cenšas noskaidrot:</p> <ul style="list-style-type: none">• Kam pieder vieta• Kā viņi var iegūt tās izkārtojumu• Kāda ir vietas vēsture	<p>Dalībnieki saņem vairāk informācijas par izvēlēto telpu.</p>
<p>Jauns redzējums jūsu vietai</p> <p>Dalībnieki</p> <p>Metožu iespējas:</p> <ul style="list-style-type: none">• Dokumentēšana no dažādiem aspektiem:<ul style="list-style-type: none">◦ Komanda◦ Atrašanās vieta◦ Vietas mērķis◦ Aktivitātes◦ Dizaina iezīmes◦ ...• Miro platforma• Aplikācijas un montāžas (ņemiet līdzi arhitektūras, dizaina un citus līdzīgus žurnālus, lai dalībnieki tos varētu izgriezt)	<p>Dalībnieki apkopo dažas pirmās idejas savai vīzijai par jaunu dizainu savai telpai.</p>
<p>Atvadīšanās</p> <ul style="list-style-type: none">• Sesijā notikušā kopsavilkums• Atsauksmes par sesiju• Informācija par nākamo sesiju• Uzdodiet noslēguma jautājumus (piemēram, kāds ir jūsu galvenais ieguvums).	<p>Dalībnieki pārdomā pieredzēto un saņem informāciju par nākamo sesiju.</p>

5-8 SESIJA

Būvēšana

Paredzamais rezultāts:

- Dalībnieki turpina darbu ar saviem modeļiem Minecraft spēlē.

DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
<u>Reģistrēšanās</u>	Dalībnieki pulcējas sesijā
Modeļu projektēšana, izmantojot Minecraft Iepazīstināšana ar žūrijas kritērijiem ar uzvedinošu jautājumu palīdzību (pielikums). Dalībnieki patur prātā noturības un ilgtspējības faktorus un savu radošo redzējumu par savu telpu.	Dalībnieki izstrādā savu modeli
Atvadīšanās <ul style="list-style-type: none">• Sesijā notikušā kopsavilkums• Atsauksmes par sesiju• Informācija par nākamo sesiju• Uzdodiet noslēguma jautājumus (piemēram, kāds ir jūsu galvenais ieguvums).	Dalībnieki pārdomā pieredzēto un saņem informāciju par nākamo sesiju.

9 SESIJA

Ekspertu atsauksmes

Paredzamais rezultāts:

- Dalībnieki saņem atgriezenisko saiti cits no cita un no nozares ekspertiem (pilsētplānotājiem, arhitektiem, universitātēm vai NVO pārstāvjiem).

DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
<u>Reģistrēšanās</u>	Dalībnieki pulcējas uz sesiju
Modeļa prezentācija ar atgriezenisko saiti un uzvedinošu diskusiju par katru no modeļiem.	Dalībnieki saņem vērtīgu atgriezenisko saiti par savu modeli
Atvadīšanās <ul style="list-style-type: none">• Sesijā notikušā kopsavilkums• Atsauksmes par sesiju• Informācija par nākamo sesiju• Uzdodiet noslēguma jautājumus (piemēram, kāds ir jūsu galvenais ieguvums).	Dalībnieki pārdomā pieredzēto un saņem informāciju par nākamo sesiju.

10 UN 11 SESIJA / 10-16 SESIJA

Būvēšana

Paredzami rezultāti:

- Dalībnieki turpina darbu ar saviem modeļiem Minecraft spēlē.

DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
<u>Reģistrēšanās</u>	Dalībnieki pulcējas sesijā
Modeļu projektēšana, izmantojot Minecraft Izvērtējums pēc žūrijas kritērijiem Dalībnieki patur prātā noturības un ilgtspējības faktoros, veidojot savu radošo redzējumu par vizionējamo vietu.	Dalībnieki izstrādā savu modeli
Atvadīšanās <ul style="list-style-type: none">• Sesijā notikušā kopsavilkums• Atsauksmes par sesiju• Informācija par nākamo sesiju• Uzdodiet noslēguma jautājumus (piemēram, kāds ir jūsu galvenais ieguvums).	Dalībnieki pārdomā pieredzēto un saņem informāciju par nākamo sesiju.

12 / 17 SESIJA

Modeļa pabeigšana

Paredzamais rezultāts:

- Dalībnieki pabeidz savu modeļu izstrādi.

DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
<u>Reģistrēšanās</u>	Dalībnieki pulcējas sesijā
Modeļu projektēšana, izmantojot Minecraft Dalībnieki patur prātā noturības un ilgtspējības faktorus un savu radošo redzējumu par savu telpu.	Dalībnieki izstrādā savu modeli
Atvadīšanās <ul style="list-style-type: none">• Sesijā notikušā kopsavilkums• Atsauksmes par sesiju• Informācija par nākamo sesiju• Uzdodiet noslēguma jautājumus (piemēram, kāds ir jūsu galvenais ieguvums).	Dalībnieki pārdomā pieredzēto un saņem informāciju par nākamo sesiju.

13 / 18 SESIJA

Modeļa prezentācija

Paredzamie rezultāti:

- Dalībnieki sagatavojuši savu modeļu prezentācijas.
- Dalībnieki tiek informēti par prezentācijas formātu un to, kas būs klausītāji.

DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
<u>Reģistrēšanās</u>	Dalībnieki pulcējas sesijā
Ja nepieciešams: Modeļu būvēšana, izmantojot Minecraft Dalībnieki patur prātā noturības un ilgtspējības faktorus un savu radošo redzējumu par savu telpu.	Dalībnieki izstrādā savu modeli
Sagatavošanās laiks! <ul style="list-style-type: none">• Ļaujiet dalībniekiem izvēlēties, kā viņi vēlas veidot savus modeļus.• Atbalstiet viņus sagatavošanā Svarīgi faktori: <ul style="list-style-type: none">• Telpa• Klātesošie (kopā min. 80) (vecums, intereses, motivācija, pienākumi utt.)• Laiks (piemēram, 10 min katrai grupai)• Žūrija• Aprīkojums	Dalībnieki un viņu modeļi ir sagatavoti prezentācijai sanāksmē ar lēmumu pieņēmējiem.
Atvadīšanās <ul style="list-style-type: none">• Sesijā notikušā kopsavilkums• Atsauksmes par sesiju• Informācija par nākamo sesiju• Uzdodiet noslēguma jautājumus (piemēram, kāds ir jūsu galvenais ieguvums).	Dalībnieki pārdomā pieredzēto un saņem informāciju par nākamo sesiju.

14 / 19 SESIJA

2 Agoras sesija

Šīs sesijas mērķus un programmu skatīt Agora metodoloģijā un programmā.

Paredzami rezultāti:

- Dalībnieki iepazīstina ar saviem modeļiem tādā formātā, kas viņiem ir vispieejamākais un respektē viņu vajadzības.
- Dalībnieki saņem atsauksmes no pieaugušajiem, kuriem viņi prezentēja savus modeļus.
- Dalībnieki uzzina, kas šajā procesā notiek tālāk.

DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
<u>Reģistrēšanās</u>	Dalībnieki pulcējas sesijā
Prezentācijas (piemēram, 10 minūtes katrai grupai). Kopumā piedalās 80 cilvēki	Dalībnieki iepazīstina ar saviem priekšlikumiem
Žūrijas lēmums un sertifikāti/balvas	Dalībniekiem tiek sniegta atgriezeniskā saite un izsniegti sertifikāti / balvas.
Atvadīšanās <ul style="list-style-type: none">• Sesijā notikušā kopsavilkums• Atsauksmes par sesiju• Informācija par nākamo sesiju• Uzdodiet noslēguma jautājumus (piemēram, kāds ir jūsu galvenais ieguvums).	Dalībnieki pārdomā pieredzēto un saņem informāciju par nākamo sesiju.

15 / 20 SESIJA

Kopsavilkums

Paredzamie rezultāti:

- Dalībnieki izvērtējuši savas prezentācijas.
- Dalībnieki pārdomājuši, ko viņi iemācījušies projekta laikā.
- Dalībnieki svin sasniegto

DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
<u>Reģistrēšanās</u>	Dalībnieki pulcējas sesijā
Pārdomas Ar fotoattēlu vai cita dokumentācijas rīka palīdzību ļaujiet dalībniekiem atcerēties dažādus projekta posmus. Tad ļaujiet viņiem pārdomāt, kāda bija pieredze. Jautājumi var būt šādi: <ul style="list-style-type: none">• Ko jūs iemācījāties šajā projektā?• Kas jūs pārsteidza?• Kāds bija izaicinājums un kā jūs ar to tikāt galā?• Ko jūs tagad domājat par uzbūvētajiem modeļiem?• Kādas ir jūsu vēlmes attiecībā uz nākamajiem soļiem?	Dalībnieki var pārdomāt visu projektu
SVINĪBAS UN NOSLĒGUMS	Atzīmējiet procesu un iepazīstiniet ar nākamajiem soļiem.

POLITIKAS VEIDOTĀJU APMĀCĪBA

Kopējais garums:

6 h (ieteicams)

Paredzami rezultāti:

- Politikas veidotāji izprot projekta mērķi un procesu.
- Politikas veidotāji uzzina par Minecraft un to, kā to var izmantot kopdizainā, lai uzlabotu savas pilsētas.
- Politikas veidotājiem ir pazīstams ilgtspējības un noturīgu pilsētu jēdziens.
- Politikas veidotāji var sasaistīt noturīgu pilsētu koncepcijas un tendences ar savu pilsētu, lai viņi varētu iesaistīties politikas dialogā par noturību, ilgtspējību un jauniešu līdzdalību.
- Politikas veidotāji tiek aicināti sadarboties, apspriest problēmas un ierosināt risinājumus kopā ar jauniešiem.

Lomu piešķiršana: ar pasniedzēju atbalstu dalībnieki piešķirs lomas politikas veidotājiem un jauniešu ieinteresētajām personām, piemēram, padomes locekļiem, kopienas locekļiem vai advokātiem. Katrai lomai būtu jānosaka konkrēti pienākumi un mērķi, kas saistīti ar lēmumu pieņemšanas procesu.

LAIKS*	DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
5"	Laipni lūdzam!	Treneri iepazīstina viens otru
20"	<u>Reģistrēšanās</u> Koncentrēties uz to, lai dalībnieki dalītos ar savām lomām, zināšanām, interesēm un pienākumiem savā politiskajā darbā	Grupa iepazīst viens otru

POLITIKAS VEIDOTĀJU APMĀCĪBA

LAIKS*	DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
30"	<p>Iepazīšanās ar MC-YOU metodoloģiju</p> <p>Ir aprakstīti un izskaidroti MC-YOU metodoloģijas procesi un rīki, proti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Noturīgu pilsētu rokasgrāmata • MC Meb • MC metrs • MC Katalogs • MC Agora, jauno "vēstnieku" izglītošana • MC Minecraft darbnīcas, Agora balvas utt. <p>JAUTĀJUMI UN ATBILDES</p>	Dalībnieki izprot procesu
60"	<p>Noturīgas pilsētas</p> <p>Politikas veidotāji apgūst galveno tēmu par noturīgām pilsētām, izmantojot piemērotas metodes, piemēram, šādu kombināciju:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konceptiju, vadlīniju, labas prakses, attiecīgo pētījumu un datu prezentācija • Praktiski vingrinājumi, lai iepazītos ar aplūkotajām tēmām. 	Politikas veidotāji iepazīstas (ja vēl nav iepazīnušies) ar ilgtspējības un noturības jēdzieniem.
120"	<p>Noturība un mana pilsēta</p> <p>Iespēja: Fokusa grupa ar 5 dalībniekiem, kurā tiek veikts šāds uzdevums:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individuāli: Uzrakstiet pēc iespējas vairāk problēmu, kas saistītas ar noturību un ilgtspēju jūsu pilsētā, par kurām jūs varat iedomāties. • Grupā: Prezentējiet, pārrunājiet un attēlojiet problēmas uz izklājlapas. • Grupā: Ideju meklēšana šo jautājumu risinājumiem trenera vadībā 	Politikas veidotāji var sasaistīt noturīgu pilsētu koncepcijas ar savu pilsētu, lai viņi varētu iesaistīties politikas dialogā par noturību, ilgtspēju un jauniešu līdzdalību.

POLITIKAS VEIDOTĀJU APMĀCĪBA

TIME *	DARBĪBA (PIEMĒRI)	MĒRĶI
60"	Pārtraukums	Pārtraukums
20"	Iepazīstinām ar Minecraft un platformu kā līdzdalības rīku Spēles prezentācija un iepazīšanās ar iedvesmojošiem Minecraft un līdzdalības piemēriem	Dalībnieki iepazīstas ar Minecraft Education un to, kā to var izmantot kā instrumentu jauniešu līdzdalības veicināšanai.
5"	Iesildīšanās	Iesildīšanās
15"	Sadarbība Pārdomas par to, kā pilsēta var iegūt no jauniešu ieguldījuma un kā viņu priekšlikumi, kas izstrādāti, izmantojot Minecraft, var iedvesmot īstenot izmaiņas ceļā uz pilsētas noturību.	Politikas veidotāji tiek aicināti pārdomāt, kādas priekšrocības dod jauniešu iesaistīšana pilsētas plānošanas procesā, un sadarboties, apspriest problēmas un ierosināt risinājumus kopā ar jauniešiem.
10"	Tīklošanās	Dalībnieki var apmainīties ar kontaktiem un "palikt uz sakariem", lai veiktu nākamos soļus.
10"	Izvērtējums	Dalībnieki novērtē semināru
10"	<u>Atvadīšanās</u>	Darba beigas un dalībnieku atvadīšanās

*Šis ir tikai piemērs. Laiki var atšķirties.

PIELIKUMS

Bērnu aizsardzības politika

Iestādei, kurā notiek semināri ar jauniešiem, obligāti ir jābūt bērnu aizsardzības politikai. Visiem koordinatoriem, kas strādā ar dalībniekiem, kā arī visiem pieaugušajiem, kas mijiedarbojas ar dalībniekiem, ir jāizlasa, jāizprot un jāparaksta aizsardzības politika. Ideālā gadījumā politikas izveide ir process, kurā piedalās jaunieši un iestādē strādājošie pieaugušie.

Organizācija "Glābiet bērnus" ir izveidojusi rīku kopumu par to, kā izstrādāt bērnu aizsardzības politiku.

PIEKRIŠANA PLAŠSAZIŅAS LĪDZEKĻIEM

First name: _____

Last Name: _____

Address: _____

I understand that during the MC-YOU project in particular during the international meetings such as the partners' meetings and/or the Teaching and Training activities, photographs and audio-visual recordings of myself have been made, to which I have already given my consent when signing the participants list(s) of this/these events.

At the same time, I grant Out of the Box International / MC-YOU the rights to use the images with no restrictions on spatial and temporal usage or restrictions on the exploitation concerning the contents. Out of the Box International / MC-YOU is permitted to use them for the promotion of their work and projects.

I agree that the results of this project (photo, film, video and sound recordings, etc.), in which I can be clearly identified, or which originate from me, may be published, reproduced and distributed in publications, exhibitions, social media, websites, videos and multimedia productions of Out of the Box International / MC-YOU.

The media materials may be used by Out of the Box International / MC-YOU in their printed and online communications illustrating their projects and activities (in print and online media, and on the organisations' and projects' social media channels.[1]

I understand that images on websites can be viewed on the internet by anybody. Despite all technical precautions, using and disseminating of photos and/or videos cannot be ruled out.

I have read and understood the information in accordance with Article 13 of the GDPR on the next page.

The consent is voluntary and can be withdrawn at any time with future effect by sending a message to the email address info@outofthebox-international.org. In case of non-granting consent, there will be no disadvantages. If the recordings are available on the Internet, they will be removed as far as possible.

I hereby

give my consent

do not give my consent

to the use of photographs and/or videos including images of myself that were taken and/or recorded during the above-named project.

Signature: _____

(If signed by a parent or guardian, please include first and last names of parent and child in block capitals.)

Date: _____

[1] The authorisation can be revoked and make that published photos will be deleted from the website or social media as well as that further photos will not be used. A general deletion from the internet cannot be granted. In case of a group picture (more than 5 persons depicted) the withdrawal of a single person does not necessarily lead to a complete removal of a picture.

Data protection notice for collecting and processing images (photos and videos) in accordance with Article 13 of the GDPR

Jointly responsible according to Art. 26 GDPR (<https://dsgvo-gesetz.de/art-26-dsgvo/>) are Out of the Box International / MC-YOU

1.Name and contact details of the controller:

The data controller is:

Out of the Box International / MC-YOU

Rue D'Anderlecht 107, 1000 Brussels

Tel.: +32 495 94 84 17

Email address: info@outofthebox-international.org

2.Purposes of data processing:

The photos and/or videos will be used for print and online publicity of Out of the Box International / MC-YOU as well as for purposes of final reports and auditing of the organisation and its projects.

3.The legal basis for the processing:

The processing of photos and/or videos (collection, storage and transfer to a third party (see 5.) is carried out with the explicit consent of the data subject or their guardian, i.e. in accordance with point (a) Article 6(1) of the GDPR. The publication of selected pictures in (print) publications of the organisation as well as on their websites and Social Media accounts is necessary for promotional and informational activities of the organisation and thus serves the legitimate interests of the controller, in accordance with the point (f) of Article 6(1) of the GDPR.

4.Categories of recipients of the personal data:

The photos and/or videos will be passed on to third parties (funding organisations, sponsors and partners of the respective organisation and its projects) for final reporting and publicity purposes. Out of the Box International / MC-YOU may use the photographs and videos on their websites and on their Social Media accounts.

5.The period for which the personal data will be stored

Photos and/or videos that were taken for publicity and information related activities of Out of the Box International / MC-YOU will be stored for an indefinite period of time unless the consent of the data subject is withdrawn.

6.The right to withdraw consent:

The consent to the processing of the photos and/or videos can be withdrawn at any time without affecting the lawfulness of processing based on consent before its withdrawal.

7.Rights of the data subject:

According to the GDPR (General Data Protection Regulation), you have the following rights:

- If your personal data are processed, you have the right to access to personal data concerning you (Article 15 of the GDPR).
- Should incorrect personal data be processed, you have the right to rectification (Article 16 of the GDPR).
- You can request the erasure or restriction of the processing and object to processing (Articles 17, 18, 21 of the GDPR).
- If you have consented to data processing or if a data processing agreement exists and data processing is carried out using automated procedures, you may have a right to data portability (Article 20 of the GDPR).
- If you make use of the rights mentioned, the controller will check whether the legal requirements for this are met. Furthermore, you have the right to lodge a complaint with a supervisory authority.

BINGO

Instrukcijas:

Starp dalībniekiem atrodiēt kādu, ar kuru jums ir kopīga kāda no tabulā minētajām lietām. Kad atrodat līdzību, varat to izsvītrot. Kad esat savākuši 4 punktus pēc kārtas (horizontāli, vertikāli vai pa diagonāli), tas ir Bingo! Spēle gan turpinās, līdz pedagogs pasaka "Stop".

Atrodiēt kādu,

Kas pērk lietotas drēbes	Kam ir tāda pati mīļākā filma kā jums	Kam mājdzīvnieks	Kam ir jūsu acu krāsa
Kas darbojas mazdārziņā	Kam ir tāds pats iecienītākais mūzikas žanrs kā Jums.	Kam dzimšanas diena ir tajā pašā mēnesī, kad jums	Kas uzturā samazino gaļas patēriņu
Kas nēsā ar rokām darinātu izstrādājumu	Kam ir tikpat daudz brāļu un māsu, cik jums.	Kam mājās nav televizora	Kas ir apmeklējis valsti, kurā jūs nekad neesat bijis.
Kas nodarbojas ar to pašu sporta veidu kā jūs	Kam ir tāds pats hobijs kā jums	Kam ir tāds pats sapņu brīvdienu galamērķis kā jums	Kas brauc ar velosipēdu uz skolu

UZVEDINOŠI JAUTĀJUMI (IZSTRĀDES-BŪVĒŠANAS POSMĀ)

Kamēr dalībnieki būvē, bieži atgādiniet viņiem par galvenajiem uzdevuma aspektiem un atbildīga dizaina risinājumiem.

Piemēram, jautājiet:

- Kā šis dizains ir vērsts uz klimata pārmaiņām?
- Vai jūsu dizainā tiek izmantotas zaļās zonas?
- Vai, izstrādājot projektu, jūs novērtējāt mobilitātes vajadzības?
- Kā jūs savā projektā risināt vienlīdzības jautājumu, tai skaitā ņemot vērā šīs vietas lietotājus?"

(no ASLA rokasgrāmatas)

REGISTRĒŠANĀS JAUTĀJUMI

- Kā jūs šodien jūtaties?
- Kā līdz šim ir pagājuši diena?
- Kāda bija smieklīgākā lieta, kas ar jums notika pēdējo 5 dienu laikā?
- Ko jūs šodien darīsiet, lai parūpētos par sevi?
- Kādas ir jūsu apņemšanās šim gadam?
- Kāds bija pēdējais izaicinājums, ko sev izvirzījāt?
- Kas jums šodien padarītu dienu gaišāku?
- Ko plānojat paveikt šodien?
- Kā jūs beigsiet šodien labāk, nekā to sākāt?
- Iedomājieties, ka jums ir laika mašīna - uz kuru gadu jūs ceļotu un kāpēc?
- Ko interesantu jūs uzzinājāt pagājušajā nedēļā?
- Ar ko jūs visvairāk lepojaties šonedēļ?
- Kāds ir jūsu pašreizējā stiprā puse?
- Kāda bija jūsu mīļākā spēle bērnībā?
- Ja jūs varētu ieturēt vakariņas ar jebkuru cilvēku pasaulē, kas tas būtu un kāpēc?
- Ko jūs mainītu savā dzīvē, ja zinātu, ka jums atlicis dzīvot vienu mēnesi?
- Kāds ir jūsu iecienītākais sporta veids?
- Kas jums sagādā vislielāko prieku?
- Ja jūs varētu pārcelties uz jebkuru vietu pasaulē, kur tā būtu?
- Kāda ir jūsu superspēja?

ATVADĪŠANĀS JAUTĀJUMI

- Kā jūs jūtaties pēc sesijas?
- Kāda ir jūsu galvenā atziņa no šodienas?
- Kā jūs raksturotu šodienas sesiju vienā (līdz trīs) vārdos?
- Vai šodien kāds teica vai darīja kaut ko tādu, kas jūs patiešām iedvesmoja / iepatikās?
- Kāds šodien bija jūsu lielākais izaicinājums un ko jūs darījāt, lai to atrisinātu?
- Ko jūs gaidāt nākamajā sesijā?
- Ar ikšķi parādiet, cik apmierināts esat ar šodienas tikšanos.

LASĀMVIELU SARAKSTS

Pasaules Banka: Uz dabu balstītu risinājumu katalogs pilsētu noturībai

ANO Ilgtspējīgas attīstības mērķis Nr. 11: padarīt pilsētas un apdzīvotas vietas iekļaujošas, drošas, noturīgas un ilgtspējīgas.

Jan Gehl: Gehls: Pilsētas cilvēkiem (2010)

Youth 4 Bauhaus - Jaunatne jaunajam Eiropas Bauhausam: Iniciatīvu rīku kopums līdzdalības praksēm ilgtspējīgu publisko telpu 3D izveidei (2023)

Deivids Driskels: D. Līdzdalības rokasgrāmata (2017)

PROJEKTA NOSAUKUMS:
"BŪVĒJOT NOTURĪGAS MINECRAFT PILSĒTAS": INOVATĪVS
JŪSU VADĪTS POLITIKAS PROCESS ILGTSPĒJĪGAI EIROPAI

PROJEKTA AKRONĪMS:
MC-YOU

PROJEKTA NUMURS:
101134512

PIEGĀDES NR:
D1.1 / D2.

PUBLIKĀCIJAS NOSAUKUMS:
"RESILIENT CITIES" TOOLKIT

KREDĪTI:
CANVA PRO

PUBLICĒTS:
2024. GADA 31. JŪLIJS

PROJEKTA PARTNERI:



**Co-funded by
the European Union**

DISCLAIMER:

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.