



UZVEDĪBAS PROBLĒMAS DZĪVĒ UN UZVEDĪBAS PROBLĒMAS INTERNETĀ

Līga Bērziņa
2018.gada 9.oktobris

uzvediba.lv



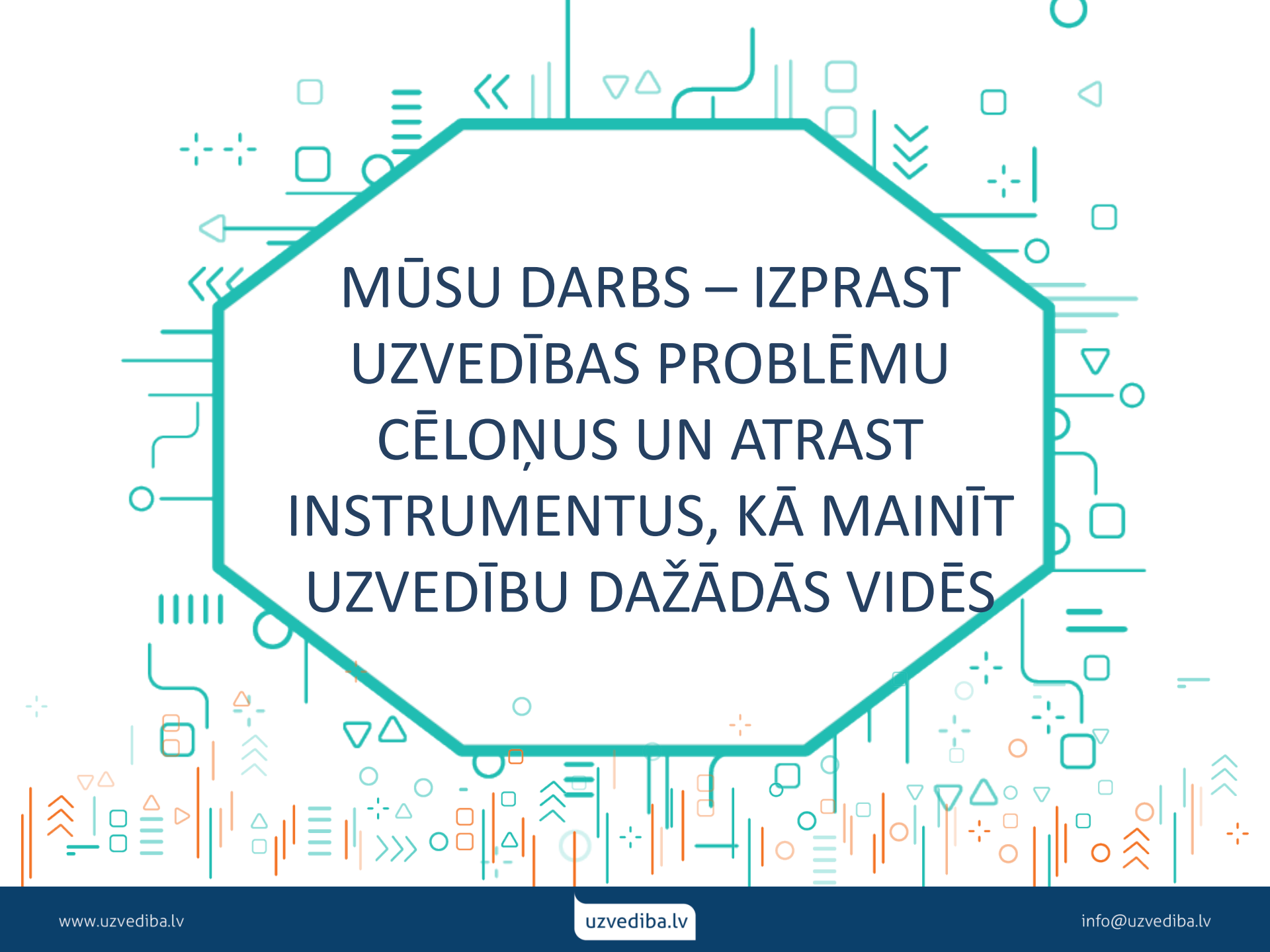
LATVIJĀ IR VIENS NO AUGSTĀKAJIEM BĒRNU TRAUMATISMA* UN ARĪ DARBA NELAIMES GADĪJUMU SKAITA LĪMENIEM* EIROPĀ

*WHO

*<http://www.hse.gov.uk/statistics/european/>



DAUDZI NO JAUNIEŠIEM
SAVAINOJAS JAU PRAKSES LAIKĀ



MŪSU DARBS – IZPRAST
UZVEDĪBAS PROBLĒMU
CĒLOŅUS UN ATRAST
INSTRUMENTUS, KĀ MAINĪT
UZVEDĪBU DAŽĀDĀS VIDĒS



UN KĀDS TAM SAKARS AR KIBERDROŠĪBU?



VISTIEŠĀKAIS – MĀCĪŠANĀS KULTŪRA



ĀRĒJIE RISKI PASTĀV, BET
GRŪTĀK IDENTIFICĒJAMI UN
UZVEICAMI IR TIEŠI IEKŠĒJIE



Atsevišķs drauds – GARLAICĪBA





[shutterstock.com](https://www.shutterstock.com)




MĒS CĪNĀMIES PAR UZMANĪBU

INSTRUĒŠANAS PROCESĀ VAR BŪT PROBLĒMAS IR ARĪ AR GUDRĀKAJIEM APMĀCĀMAJIEM


- Zema spēja noturēt uzmanību;
- Multitāskings;
- Aizņemtība;
- Garlaicība;
- Nepieciešamība saņemt tūlītēju pozitīvu atgriezenisko saiti;
- Youtube un facebook, epasti utt.

PAMATJAUTĀJUMI DROŠAI UZVEDĪBAI

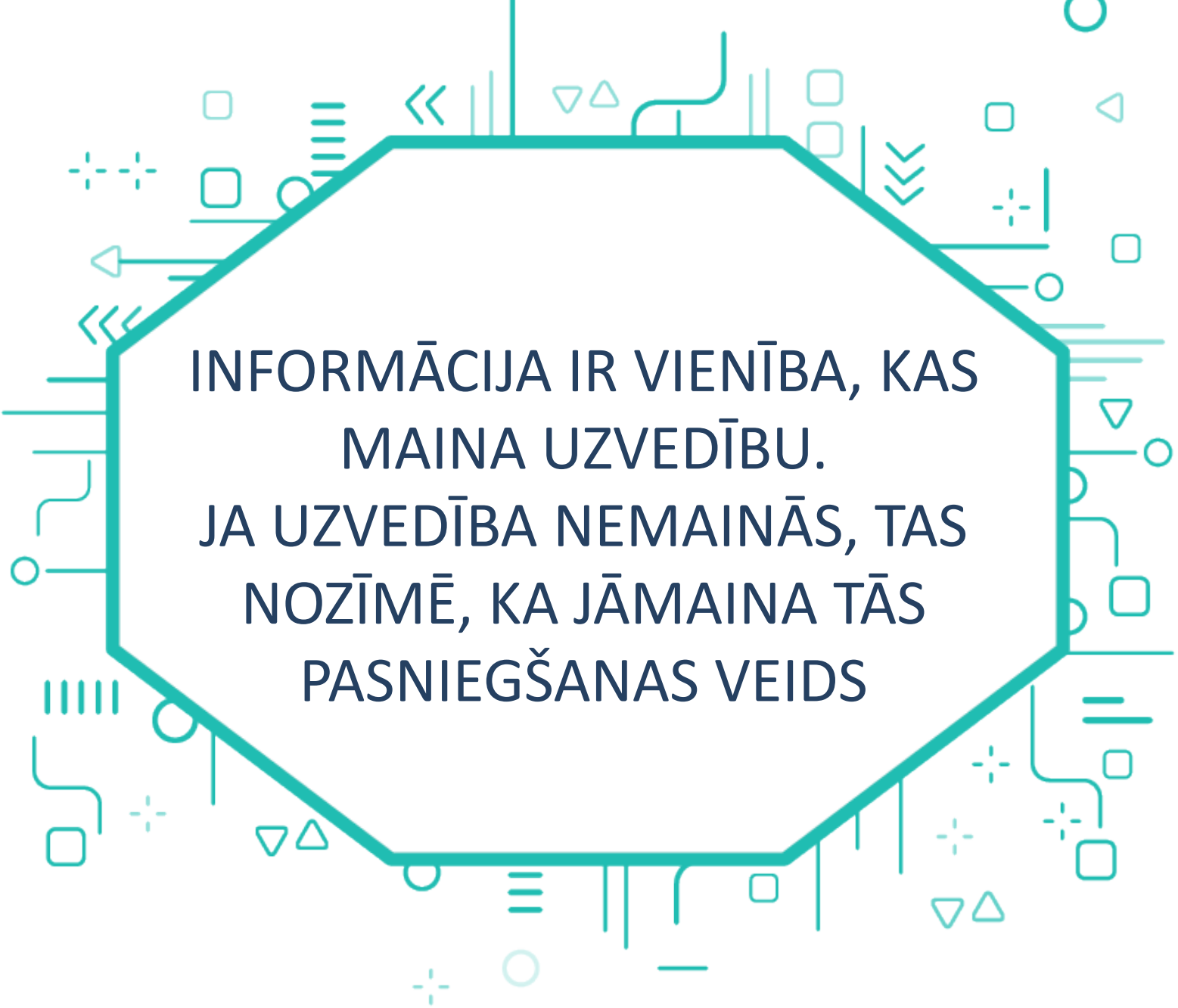
- Vai viņi pārzina riskus?
- Vai viņi pārzina procedūras?
- Vai viņi zina prasības?
- Kā viņi uztver riskus?
- Cik viņi iesaistās kolēģu atbalstā?
- Kāda ir viņu sadarbības kultūra?
- Kādas ir komunikācijas prasmes?



IZAICINĀJUMS IR NEVIS
IZDOMĀT, KO MĀCĪT, KĀ
MĀCĪT, BET SAPRAST, KO TIEŠI
KOMANDA NEMĀK

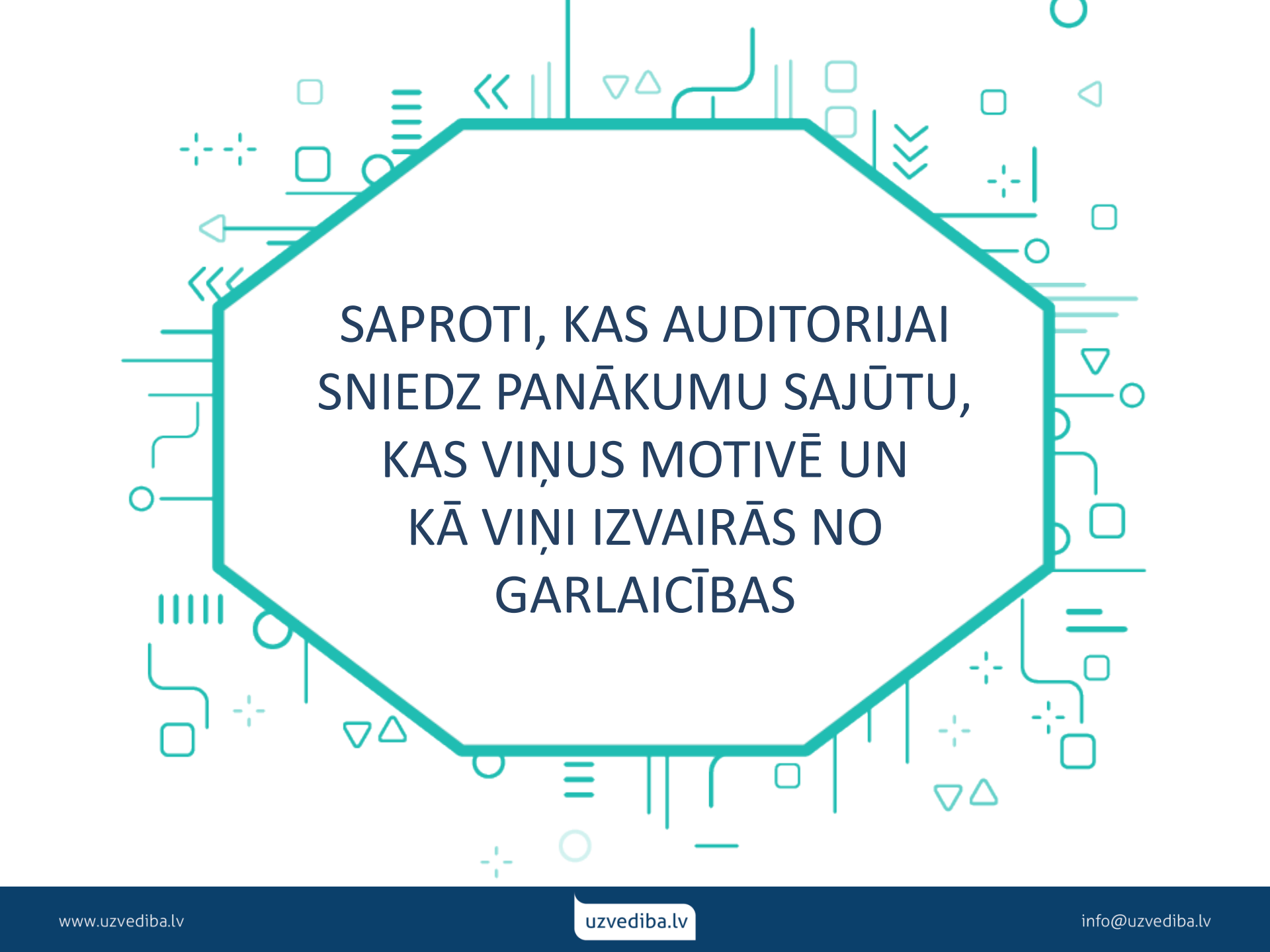


JA VIŅI VISU ZINA, TAD
SAPRAST, KĀPĒC RĪKOJAS
PRETĒJI?



INFORMĀCIJA IR VIENĪBA, KAS
MAINĀ UZVEDĪBU.
JA UZVEDĪBA NEMAINĀS, TAS
NOZĪMĒ, KA JĀMAINĀ TĀS
PASNIEGŠANAS VEIDS

- Kāpēc cilvēki neievēro noteikumus?
- Kāda ir motivācija ievērot tos?
- Kā piespiest viņus mācīties?
- Kāpēc cilvēks, kurš nevar nosēdēt 40 minūtēs stundā vai instrukcijā, spēj nosēdēt 6 stundas pie videospēles?



SAPROTI, KAS AUDITORIJAI
SNIEDZ PANĀKUMU SAJŪTU,
KAS VIŅUS MOTIVĒ UN
KĀ VIŅI IZVAIRĀS NO
GARLAICĪBAS




Spēles ir atbilde!

A GAME IS A SYSTEM IN WHICH PLAYERS
ENGAGE IN AN ARTIFICIAL CONFLICT, DEFINED
BY RULES, THAT RESULTS IN A QUANTIFIABLE
OUTCOME

Salen & Zimmerman



AR SPĒĻU PALĪDZĪBU IR IESPĒJA
IZVEIDOT LABĀKU SEVIS VERSIJU



Ar spēļu palīdzību mēs varam
radīt drošu **KĻŪDĪŠANĀS** vidi,
kur iepazīt cēloņus un sekas

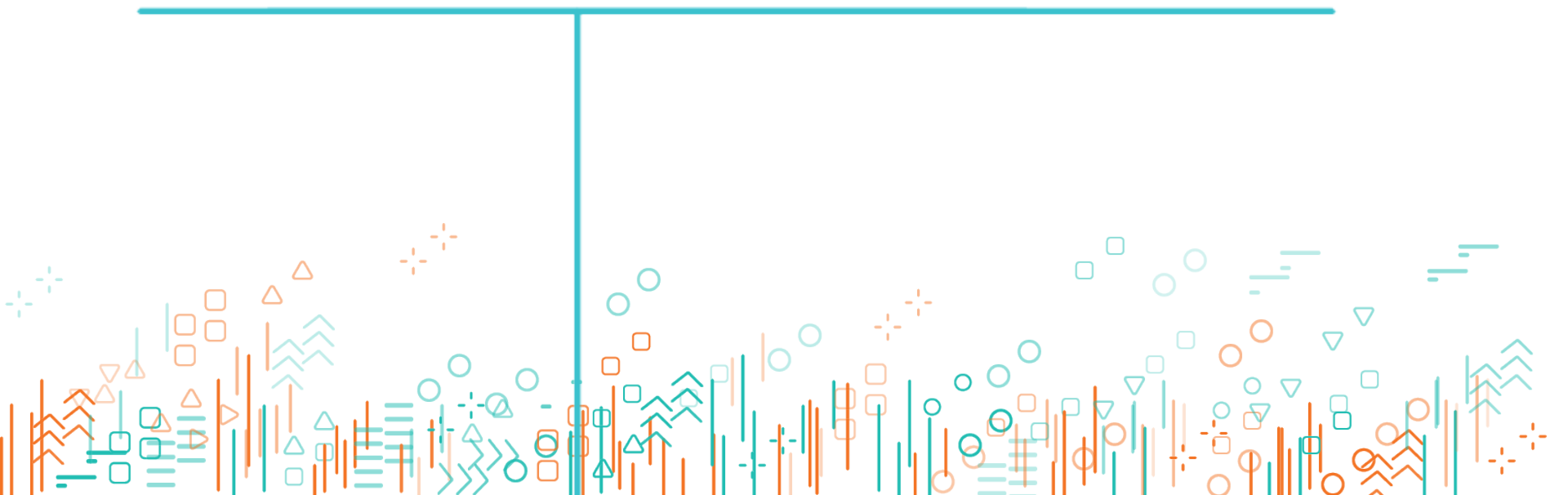
KĀPĒC MĒS TIK LABPRĀT ZAUDĒJAM SPĒLĒS, BET BAIDĀMIES NO KĻŪDĀM DARBĀ?

- Precīza atgriezeniskā saite;
- Kontrole;
- Sasniegumu sajūta;
- Caurspīdīgums;
- Skaidri definēts ārējais ienaidnieks
- Cīņa

NOTEIKUMI NODROŠINA CAURSPĪDĪGUMU



SPĒLE NAV ATSEVIŠĶA PASAULE, MĒS SPĒLĒJAM UN SPĒLĒJAMIES NEPĀRTRAUKTI



KĀ MĒS SPĒĻOJAM IKDIENĀ?

VIDĒJĀ ATZĪME

VIDĒJĀ ALGA NOZARĒ

SOĻU SKAITS

ZAUDĒTĀS KALORIJAS


SODA PUNKTI

KREDĪTREITINGI utt.



INDIKATĪVĀS SPĒLES – LAI SAPRASTU, KĀDĀS KATEGORIJĀS CILVĒKI OPERĒ





INDIKATĪVAJĀS SPĒLĒS MĒS
NOSKAIDROJAM, KO CILVĒKI ZINA,
KO NEZINA UN KO NEZINA, KA
NEZINA

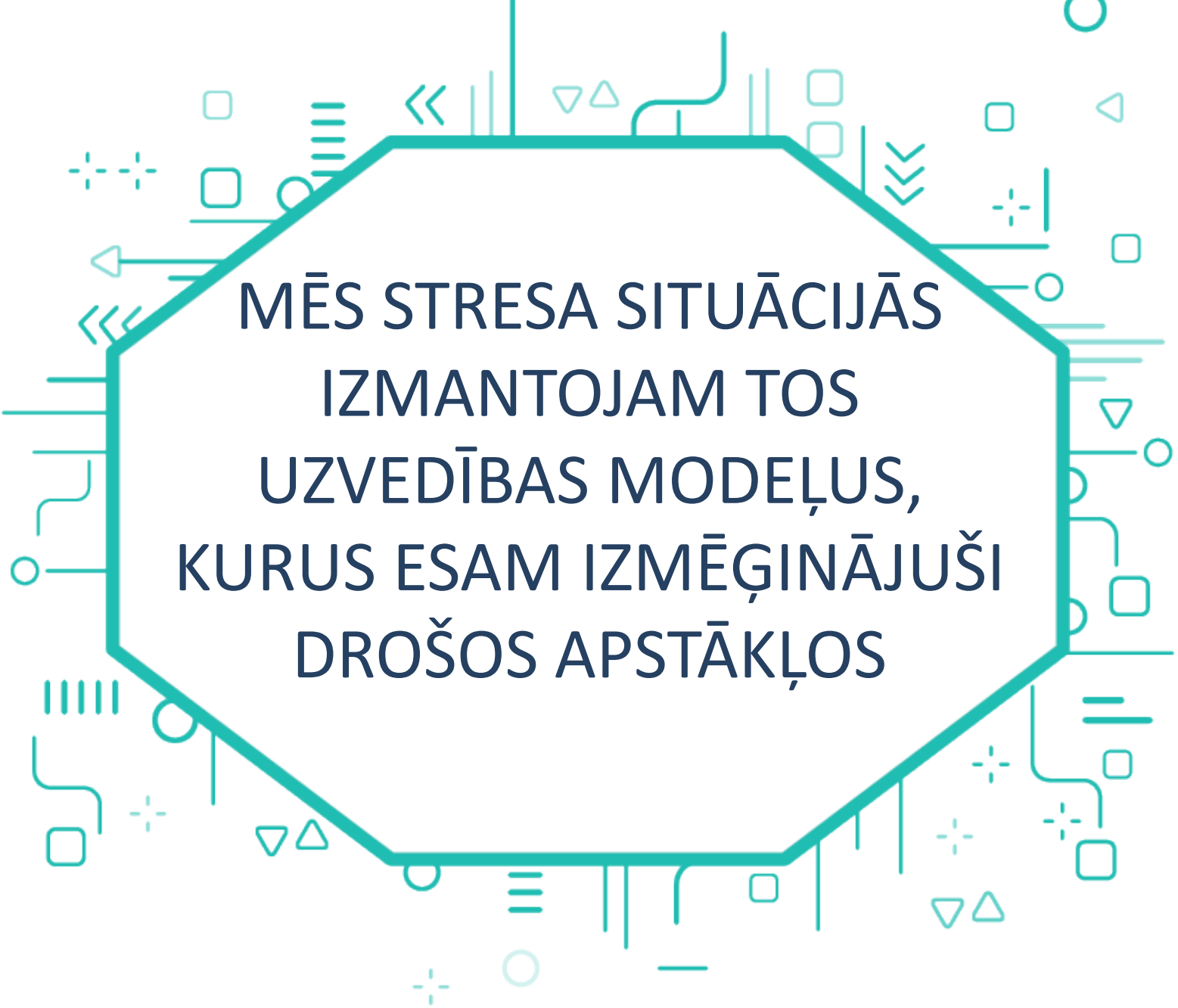


KĀ UN KĀPĒC STRĀDĀ SPĒLES?

- Veido savu identitāti
- Izaicini sevi
- Vāc un aktivizē superspējas
- Atrodi ārējo ienaidnieku un cīnies ar to
- Pildi uzdevumus un piedalies misijās
- Meklē sabiedrotos
- Uzvari

MĀCĪŠANĀS MĒRĶI

- Spēt identificēt riskus un zināt, ko ar tiem darīt;
- Spēt novērtēt riska pakāpi un reaģēt atbilstoši tai;
- Izslēgt “Tas ar mani nenotiks” domāšanu;
- Izprast, ka viss, ko darām un nedarām tiešā veidā ietekmē arī citus;
- Spēt gūtās atziņas attiecināt arī uz citām jomām.



MĒS STRESA SITUĀCIJĀS
IZMANTOJAM TOS
UZVEDĪBAS MODEĻUS,
KURUS ESAM IZMĒĢINĀJUŠI
DROŠOS APSTĀKĻOS



SPĒLE SĀKAS TAGAD!

Paldies!

info@uzvediba.lv