9. klase

Tēma: Tiešsaistes pasaule

1. nodarbība - Tiešsaistes azartspēles un atkarība

**Nodarbības atsegums**

**Nodarbībā sasniedzamie rezultāti**

***Skolēnam veidojas izpratne par to,***

* kādas ir domāšanas kļūdas, kas saistītas ar azartspēlēm (piemēram, “spēlētāja maldi”);
* cik daudzveidīgs ir ar azartspēlēm saistītais kaitējums un kā saņemt palīdzību pašam un citiem;
* kāpēc tiešsaistes azartspēles piedzīvo uzplaukumu;
* kāda ir saikne starp atkarību un tiešsaistes azartspēļu spēlēšanu.

***Skolēnam pilnveidojas morālais ieradums***

* stiprināt noturību pret domāšanas kļūdām, kas saistītas ar azartspēlēm;
* noteikt un kontrolēt neveselīgu uzvedību, ieradumus un atkarības, un meklēt palīdzību to risināšanai;
* meklēt piemērotu palīdzību, lai pieņemtu finanšu lēmumus un risinātu ar naudu, azartspēlēm un patērētāju tiesībām saistītos jautājumus.

**Atslēgvārdi:** atkarība, tiešsaistes azartspēles, izmēģināšana, ietekme.

**Nodarbībā aplūkotās vērtības un tikumi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | No Pamatizglītības standarta | Papildus no programmas “e-TAP” |
| Vērtības | Darbs, cilvēka cieņa, brīvība | Brīvība, patiesība, miers |
| Tikumi | Mērenība, savaldība, godīgums | Iejūtība, pašiedziļināšanās |

**Mācību materiāli:**

* *PowerPoint* prezentācija.
* Darba lapa grupu darbam “Dilemmas” (1. materiāls 3. aktivitātei).

**Atslēgas jautājumi:**

1. Kāpēc azartspēles ir problēmjautājums, kas jāpārrunā?
2. Kā tiešsaistes azartspēles rada jauniešiem problēmas?
3. Kādi pierādījumi un pētījumi par tiešsaistes azartspēlēm raisa bažas?
4. Kāda ir saikne starp tiešsaistes azartspēlēm un atkarībā balstītu uzvedību?
5. Vai ir iespējams kļūt atkarīgam no tiešsaistes azartspēlēm?
6. Kāda ir rakstura un tikumu nozīme, cīnoties ar atkarībām?
7. Kā Tu vari palīdzēt draugam, kurš ir nonācis tiešsaistes spēļu atkarībā?
8. Kā cilvēki var zināt, ka viņi izdara labāko izvēli attiecībā uz azartspēlēm?

Mācību aktivitātes

Ierosme (ieteicamais laiks 5 min.)

**[2. slaids]**

* Kāpēc vispār būtu jārunā par tiešsaistes azartspēlēm un azartspēlēm?
* Kāpēc cilvēki ir jāizglīto šajā jautājumā?
* Kā tu uzskati, vai tiešsaistes azartspēles ir jautājums, kas ir jāpārrunā skolā?

Pārrunājiet ar klasesbiedru un dalieties ar savām idejām grupā! Pāros izdomājiet, kāda varētu būt azartspēļu definīcija!

**[3. slaids]** Kāda ir oficiāli pieņemtā definīcija?

1. aktivitāte. Tiešsaistes azartspēļu statistika (ieteicamais laiks 10 min.)

**[4., 5. slaids]** Aplūko prezentācijā sniegtos datus par tiešsaistes azartspēļu statistiku Lielbritānijā un Latvijā! Kas Tevi šajā informācijā pārsteidza? Kāpēc?

**[6. slaids]** Rādiet skolēniem šādus jautājumus prezentācijā:

* Kāds ir tavs viedoklis vai pieredze par tiešsaistes azartspēlēm?
* Vai ir kaut kas, ar ko esi saskāries agrāk? Ja jā, kur un kā?
* Kādās platformās vai ierīcēs tiešsaistes azartspēles ir redzamākas, piemēram, sporta vietnēs?
* Kāpēc, tavuprāt, tiešsaistes azartspēles šajās platformās ir nozīmīgas?
* Kā tiešsaistes azartspēles “iesūc” cilvēkus? Kā un kāpēc tā varētu būt problēma?

Aiciniet skolēnus pārrunāt šos jautājumus ar klasesbiedru! Atceries, ka šie jautājumi ir diezgan personiski! Nevienam nav jāatklāj informācija, ja viņš nejūtas ērti.

2. aktivitāte. Atkarība (ieteicamais laiks 20 min.)

**[7. slaids]** Azartspēles nav narkotikas, tomēr to iedarbība var būt ļoti līdzīga. Kopš tiešsaistē parādījās azartspēles, ievērojami pieaudzis atkarīgo cilvēku skaits.

* Par ko tu domā, dzirdot vārdu “atkarība”?
* Vai, tavuprāt, ir iespējams kļūt atkarīgam no tiešsaistes azartspēlēm?

**[8. slaids]** Vai arī raidījuma “Aizliegtais paņēmiens. Operācija: «Fortnite”” (latviešu valodā) problēmas pieteikumu ierakstā no 8.30 līdz 13.40 minūtei, vai arī kopā ar diskusiju no 8.30 līdz 45.25 minūtei.

<https://www.lsm.lv/raksts/zinas/latvija/datorspelu-razotaji-izmanto-pat-azartspelu-biznesa-elementus-sankciju-nav.a297493/>

* Vai piekrīti vīrieša teiktajam, ka “azartspēles ir tāda pati atkarība kā jebkura cita”?
* Kāda veida tikumi var būt noderīgi, lai cīnītos ar atkarību pret azartspēlēm? Kā tie var palīdzēt?

**[9. slaids]** Pārrunājiet šos jautājumus grupā, tad apkopojiet idejas klasē!

* Kāda ir atšķirība starp azartspēļu spēlēšanu “šad tad” un “izmēģināšanu”?

“Izmēģināšana”– kad cilvēks izmēģina narkotisku vielu vai riskantu aktivitāti, piemēram, azartspēles, lai uzzinātu, kā tas ir. “Šad tad”– kad cilvēks lieto narkotisku vielu vai veic aktivitāti reti.

* Kā tu domā, vai ir nepareizi, ja cilvēks izvēlas “šad tad” lietot narkotikas vai spēlēt azartspēles
* Kādas problēmas tas var radīt?
* Vai cilvēka raksturs var pasargāt cilvēku no kļūšanas par regulāru lietotāju un spēlētāju? Kā to var izdarīt?

**[10. slaids]** Ja apzināmies, ka ieradums spēlēt vai atkarība no azartspēlēm nav nekas labs, kā draugs var palīdzēt draugam uzveikt šo atkarību? Kā tu palīdzētu cilvēkam, kam ir grūtības šajā jomā? Kādus tikumus tu izmantotu, lai kādam palīdzētu?

3. aktivitāte. Dilemmas (ieteicamais laiks 10 min.)

**[11.-13. slaids]** Izlasi *PowerPoint* prezentācijā piedāvātās 3 dilemmas!

**[14. slaids]** Pārrunājiet šos jautājumus ar skolēniem:

* Kā jūtas katrs cilvēks šajā situācijā?
* Ko tu ikvienam no šiem cilvēkiem ieteiktu, kāpēc?
* Padomā, kāda būtu tava tūlītējā atbilde un pārdomāta atbilde, kas balstās uz pierādījumiem!

Izmantojot darba lapu (*1. materiāls*), grupā pārrunājiet iemeslus, kāpēc cilvēks varētu uzņemties riskus, kas saitīti ar tiešsaistes azartspēlēm, un problēmas, ar ko situāciju aprakstos saskaras katrs cilvēks!

**4. aktivitāte. Refleksiju dienasgrāmata (ieteicamais laiks 10 min.)**

**[15. slaids]** Izveido dienasgrāmatas ierakstu, aprakstot arvien pieaugošo tiešsaistes azartspēļu fenomenu un atbildot uz šādiem jautājumiem:

* Kādi faktori ietekmē mūsu uzskatus par tiešsaistes azartspēlēm?
* Kā mēs varam pretoties šīm ietekmēm?
* Kā cilvēki var saprast, ka viņi izdara labākas izvēles attiecībā uz azartspēlēm?
* Kā mēs varam piedalīties pozitīvas ietekmes veidošanā?

Citi materiāli skolotājiem

***Ceļazīmes***

Ir daudz organizāciju, kas atbalsta cilvēkus, kas cieš no azartspēļu kaitīgās ietekmes. Var lūgt skolēniem izpētīt vienu no norādītajām vietnēm un izlasīt informāciju un resursus, ko šī organizācija piedāvā:

Biedrība “Esi brīvs!” <http://www.esibrivs.lv/lv/about_us>

“Anonīmie Spēlmaņi” <http://www.as.org.lv/>

*Citas iniciatīvas Lielbritānijā:*

* *Childline* [0800 1111] www.childline.org.uk: Piedāvā dažādas iespējas aprunāties ar konsultantu, tostarp e-pastā vai tiešsaistes tērzētavā. Zvani no fiksētā un mobilā tālruņa ir bez maksas.
* *BeGambleAware* www.begambleaware.org: Piedāvā bezmaksas un konfidenciālu informāciju, ieteikumus un atbalstu ikvienam, kuru nomāc sava vai kāda tuva cilvēka azartspēļu paradumi.
* Nacionālais azartspēļu atbalsta tālrunis (*The National Gambling Helpline*) [0808 8020 1330] www.begambleawre.org/NGTS: Atbalsta tālrunis ir daļa no Nacionālā azartspēļu atkarības ārstēšanas pakalpojuma, un tas piedāvā bezmaksas palīdzību un ieteikumus pa tālruni vai tiešsaistes tērzētavā.
* Centrālās un Ziemeļrietumu Londonas NVD fonda atbalsta dienests www.cnwl.nhs.uk/cnwl-national-problem-gambling-clinic: piedāvā dažādas ārstēšanas iespējas cilvēkiem, kas piedzīvo dažādas problēmas, un speciālistu palīdzību bērniem un jauniešiem vecumā no 13 līdz 25 gadiem.

Šajā saitē pieejams 2019. gada Veselības Ministrijas pilnais pētījums par azartspēļu, sociālo mediju, datorspēļu un citu procesu atkarību izplatību Latvijā: <https://www.esparveselibu.lv/petijums-par-azartspelu-socialo-mediju-datorspelu-un-citu-procesu-atkaribu-izplatibu-latvija>