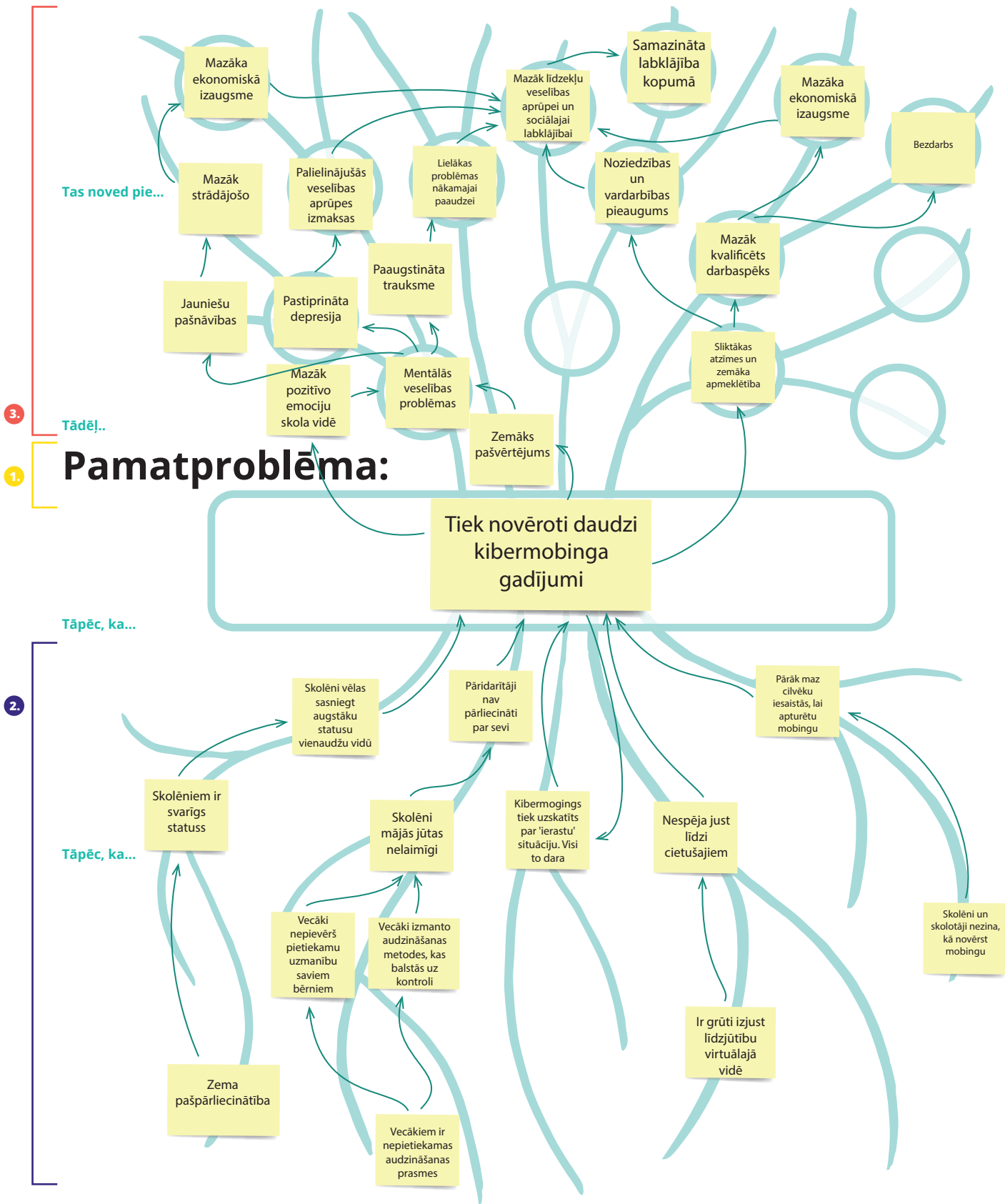


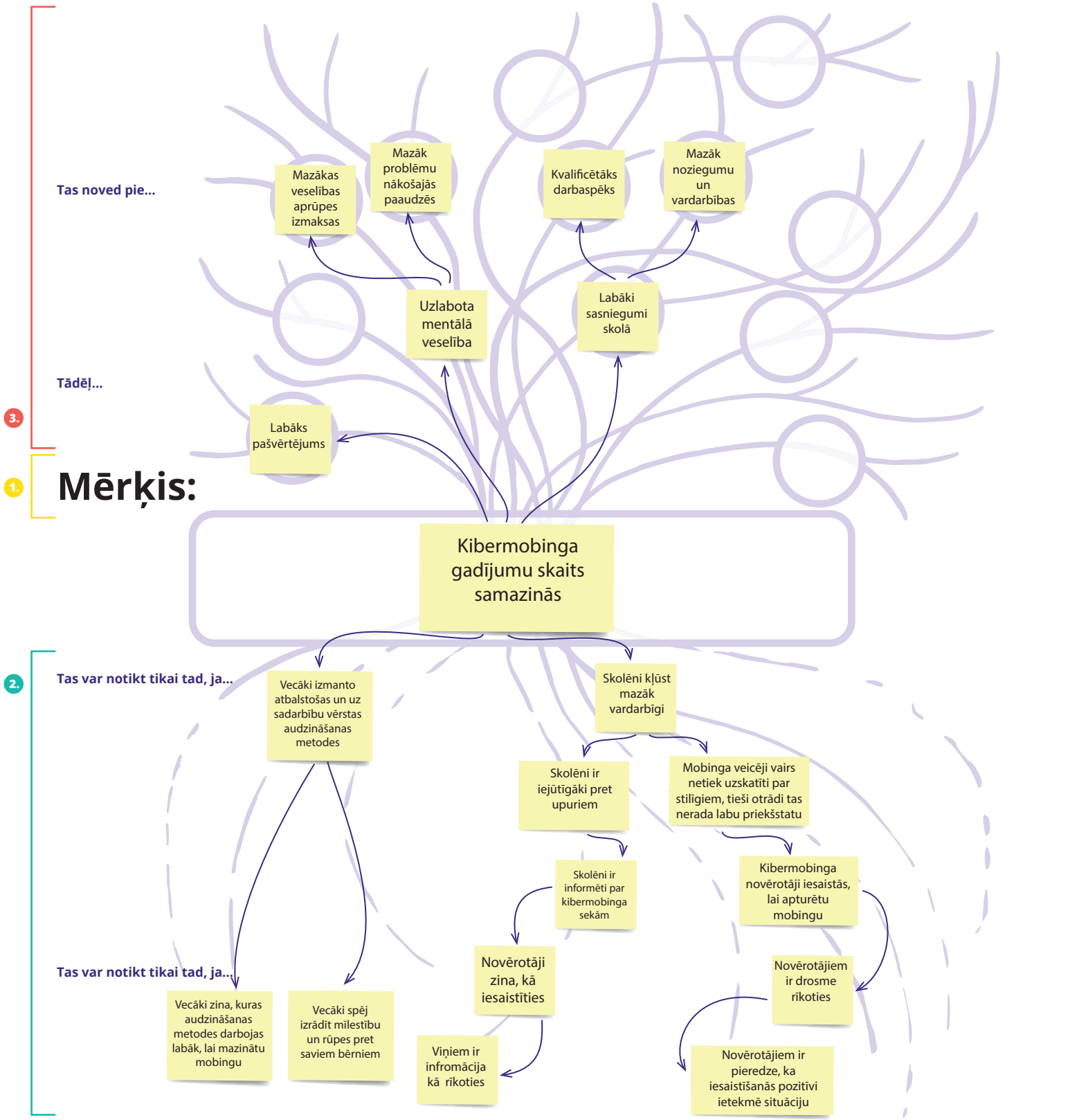
Problēmas koks

- 1. Kādu problēmu vēlaties risināt?**
Izvēlieties VIENU problēmu savā organizācija vai ārpus tās.
- 2. Cēloņi**
Kāpēc šī problēma vispār pastāv?
- 3. Sekas**
Kādas negatīvas sekas rada šī problēma?
- 4. Pēc cēloņu noteikšanas**
Izvēlieties cēloņus, kuriem jūsu organizācija vēlas pievērsties.
- 5. Pēc seku noteikšanas:**
Izvēlieties sekas, kuras jūsu organizācija var mērīt, lai saprastu savu ietekmi.



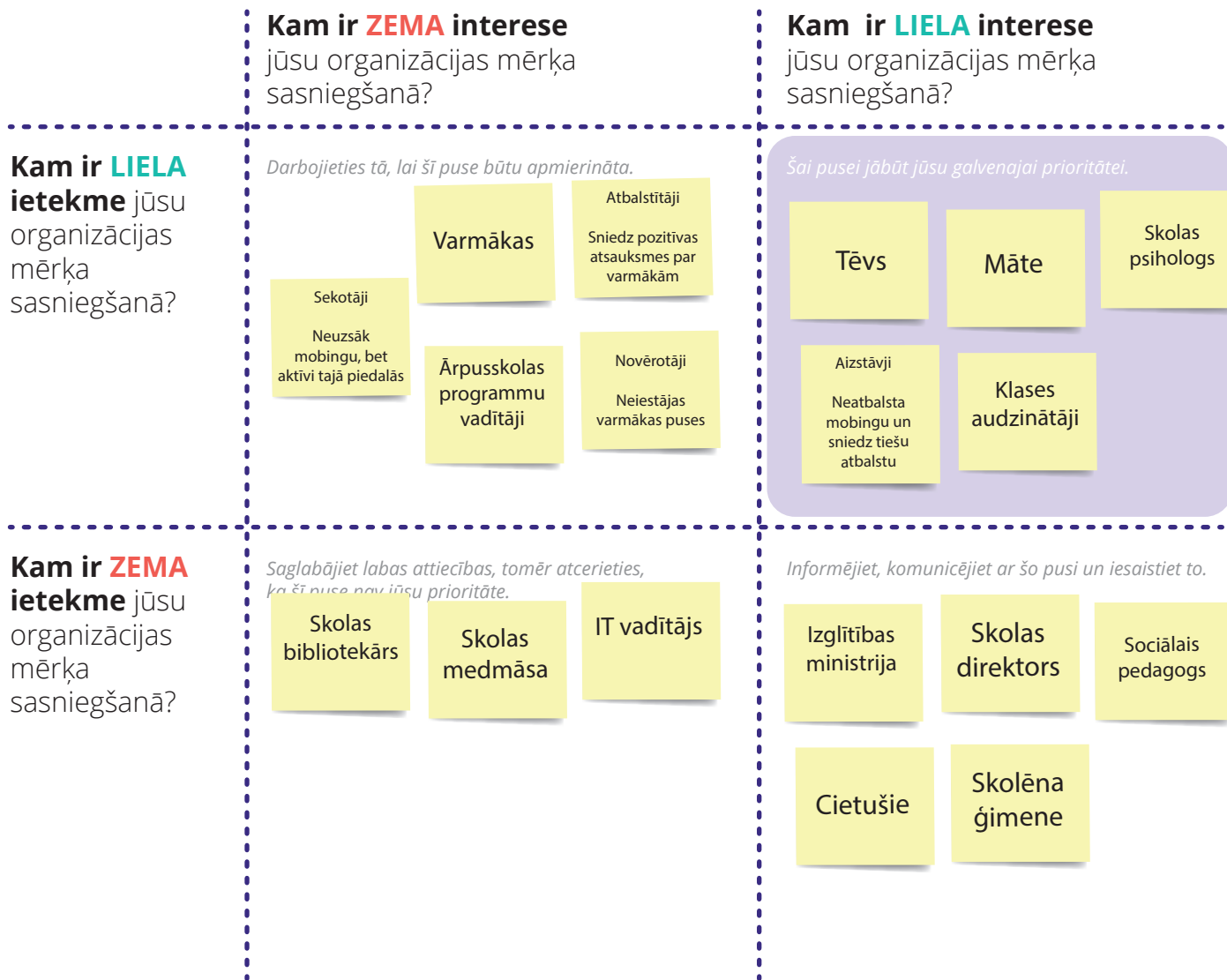
Risinājuma koks

- 1. Kāds ir Jūsu organizācijas mērķis?**
Izvēlieties VIENU mērķi, lai sasniegtu risinājumu kādai problēmai savā organizācijā vai ārpus tās.
- 2. Priekšnosacījumi**
Kam ir jānotiek vai kas ir nepieciešams, lai šis risinājums būtu iespējams?
- 3. Rezultāti un ietekme**
Kādus rezultātus un ietekmi jūs sagaidāt pēc šīs problēmas atrisināšanas?
- 4. Pēc priekšnosacījumu noteikšanas**
Atzīmējiet tos priekšnosacījumus, pie kuru nodrošināšanas jūs aktīvi strādāsiet.
- 5. Pēc rezultātu un ietekmes noteikšanas:**
Atzīmējiet, kurus no rezultātiem jūs mērīsiet, lai varētu sekot līdzi tam, kādu un cik lielu ietekmi esat radījis.



Ieinteresēto pušu karte

Kurā no sadaļām atrodas katra ieinteresētā puse?



Vai, pamatojoties uz iegūto informāciju, jūs varat noteikt, kas ir jūsu nozīmīgākās ieinteresētās puses? Ko jūs varat praktiski darīt, lai palielinātu viņu pozitīvo ietekmi uz jūsu mērķa sasniegšanu un samazinātu negatīvo?

1.

Varmākas

2.

Novērotāji
Neiestājas
varmākas puses

3.

Klases
audzinātāji

...

Lietotāja pieredzes izpēte

Ieinteresēto personu grupa: Kibermobinga veicēji



Populārs Pauls

Pauls iesaistās mobingā reālajā dzīvē, gan kibermobingā, lai saņemtu vienaudžu atzinību

ktīvas

Viņš ir populārs savā klasē

	1. POSMS	2. POSMS	3. POSMS	4. POSMS	5. POSMS
Kuros jūsu darbības posmos lietotājs mijiedarbojas ar jūsu organizāciju?	Iepazīšanās ar klasi (15 min)	Pirmā spēles sesija	Otrā spēles sesija	Iesaistīšanās spēles mācībā	Noslēguma tikšanās
Ideālais scenārijs: ko lietotājs piedzīvo katrā no posmiem?	Skolēni ar sajūsmu sāk spēlēt spēli Skolēni jūtas tā, it kā tā būtu atpūta no garlaicīgiem mācību uzdevumiem	"Kā es varu to paveikt?"	Vairāku spēlētāju turnīri, tāpēc ikvienam ir jāpiedalās Dažādas stratēģijas, misijas un uzdevumi	"Vai tiešām mobinga upuri jūtas šādi?" "Es nekad vairs nedarīšu pāri"	"Man vajadzētu vairāk ņemt vērā citu cilvēku jūtas. Mobings nav pieņemams"
Reālistiskais scenārijs: ko lietotājs piedzīvo katrā no posmiem?	Spēle notiks mācību stundu laikā (nevis pēc mācību stundām)	Lai veicinātu konkurenci, tiks izveidots publisks lideru tablo Spēles grafika un spēle būs līdzīga šī brīža populārām spēlēm	Nelineāri stāsta elementi spēlētājam sniedz lielāku autonomiju	Spēles mācība nav pasniegta tieši. Tā vietā spēle ļauj spēlētājam pašam izdarīt secinājumus	Dalībnieki pierakstās uz turpmākām tikšanās reizēm, lai noskaidrotu, vai spēles ietekme ir ilgstoša
Negatīvais scenārijs: ko lietotājs piedzīvo katrā no posmiem?	"Kas viņi ir, lai man norādītu, ko darīt?" "Man ir vienalga" "Vai tas nozīmē, ka būs vairāk mājasdarbu?"	"Grafiskais dizains citās spēlēs ir daudz labākas" "Šis ir garlaicīgi!"	"Viens un tas pats" "Es ieiešu 'Tik Tokā' kamēr neviens neredz."	"Man nepatīk, kad kāds man liek kaut ko darīt" "Esmu pārāk foršs šai spēlei."	"Es uz mirkli nedarīšu pāri, bet apmēram divu nedēļu laikā es savu solījumu aizmirsišu" "Tā bija laika izšķiešana"
Ko jūs varat darīt katrā no posmiem, lai izvairītos no negatīvā scenārija riska un nodrošinātu reālistisku vai pat ideālu scenāriju?	Plānot nodarbības tā, lai skolēni spēlētu spēli mācību stundu laikā, nevis pēc tām	Atrast spēli ar labu grafiku Ja veido savu spēli, atrast labu grafikas dizaineri	Izvēlēties/izveidot spēli, kas neatkārtojas un ir pietiekami izaicinoša mērķauditorijai	Skaidri nenorādiet spēlētājam, kāda ir pareizā rīcība. Ļaujiet viņiem pašiem nonākt pie secinājuma vai palīdziet viņiem to izdarīt sesijas beigās	Iespēja piedalīties turpmākajā tikšanās reizēs, lai saprastu spēles ilgtermiņa ietekmi

Pārmaiņu teorija

Skolēni no 4. līdz 6. klasei

Mācās skolās, kurās vairāk nekā 41% skolēnu cieš no kibermobinga (vidējais rādītājs valstī)

Skolēni, kuri neiejaucas mobingā, lai gan paši nav pāri darītāji

1.

Ieinteresētās puses

Kas ir jūsu ieinteresētās personas?

2.

Vajadzības

Kādas ir ieinteresēto pušu vajadzības?

(Daudzi) skolēni, kuri ierasti neiejaucas konfliktos, vēlētos vēršties pret mobingu, bet viņiem nav drosmes vai prasmju to darīt

Skolēni, kuri neiejaucas mobingā, vēlas iekļauties un būt populāri vienaudžu vidū

5.

Aktivitātes

Kāds ir jūsu organizācijas darbības modelis, kādas

izskaidro kibermobingu, tā ietekmi un biežumu

Izveidot spēli, kas

palīdz iejusties upuru lomā

māca dalībniekiem, kā novērst un apturēt mobingu

Izglītojošas datorspēles (napietnās spēles) spēlēšana 3 sesijas pa 45 minūtēm ar pamācību spēles sākumā un diskusiju beigās

Uzzināt skolēnu atsauksmes pēc spēles, mērit ietekmi un attiecīgi uzlabot spēles sesijas

6.

Priekšnosacījumi

Kas ir jāievieš, lai nodrošinātu jūsu aktivitāšu panākumus?

Resursi spēles izveidei (ieguldījumi programmatūrā)

Resursi, lai iesaistītu skolas un skolēnus (atalgojums koordinatoram, spēju vadītājiem)

Skolēni vēlas spēlēt spēli (tā ir aizraujoša)

Programma sasniedz pietiekami daudz skolēnu, lai mainītu situāciju

Kibermobings notiek publiskā tiešsaistes vidē, kur citi var iejaukties, lai to apturētu

Pēc datorspēles beigām skolēni ATCERAS informāciju un IEVIEŠ to reālajā dzīvē

Kibermobinga gadījumi ir retāki

Paaugstinās skolu apmeklētība

Viktimizācijas gadījumi (cik bieži cilvēki ziņo par mobingu) ir retāki

Paaugstinās apmierinātības līmenis ar skolas dzīvi

3.

Ietekme

Kādas ilgtermiņa pozitīvās pārmaiņas jūs plānojat sasniegt?

4.

Aktivitāšu rādītāji un īstermiņa pārmaiņas

Kādas īstermiņa pārmaiņas

Pirmajā gadā sasniegtas 10 skolas

Programma sasniedz 60% skolas skolēnu

Skolēniem ir lielākas zināšanas un pieredze par to, kā apturēt kibermobingu

Pēc trim mēnešiem skolēni joprojām spēj apkopot galvenos spēles ieguvumus

Lielāka informētība par iemesliem un biežumu, kad skolās notiek kibermobings un iespējamām alternatīvām

Palielinās skolēnu empātija pret upuriem

Skolēni rīkosies, pamatojoties uz spēles mācību



AIZPILDIET Pārmaiņu teoriju šādā secībā:

Ieinteresētās puses:

Kam jūs cenšaties palīdzēt?

Ieinteresēto pušu vajadzības:

Kāda palīdzība ir jāsniedz?

Ietekme:

Kādas ilgtermiņa pārmaiņas jūs vēlaties sasniegt?

Īstermiņa pārmaiņas:

Īstermiņa pārmaiņas ir jāsasniedz, lai atstātu ilgtermiņa ietekmi?

Aktivitāšu rādītāji:

Kā jūs vislabāk varat panākt pārmaiņas?

Aktivitātes:

Ko konkrēti jūs varat darīt, lai sasniegtu pārmaiņas?

Priekšnosacījumi:

Kas varētu traucēt jūsu izvēlētajām aktivitātēm radīt īstermiņa pārmaiņas?



Bet **LASIET** un lietojiet to šādā secībā:

Ieinteresēto pušu vajadzības

(kā arī jūsu vēlme radīt pozitīvu ietekmi) ir galvenais jūsu darbības iemesls un pamats.

Pirms darbības uzsākšanas ir jāizpilda **priekšnosacījumi**. Pretējā gadījumā jums neizdosies sasniegt rezultātus.

Jūs veiksiet **aktivitātes**, kas palīdzēs sasniegt aktivitāšu rādītājus.

Aktivitāšu rādītāji

(cerams) novedīs pie īstermiņa pārmaiņām.

Īstermiņa pārmaiņas

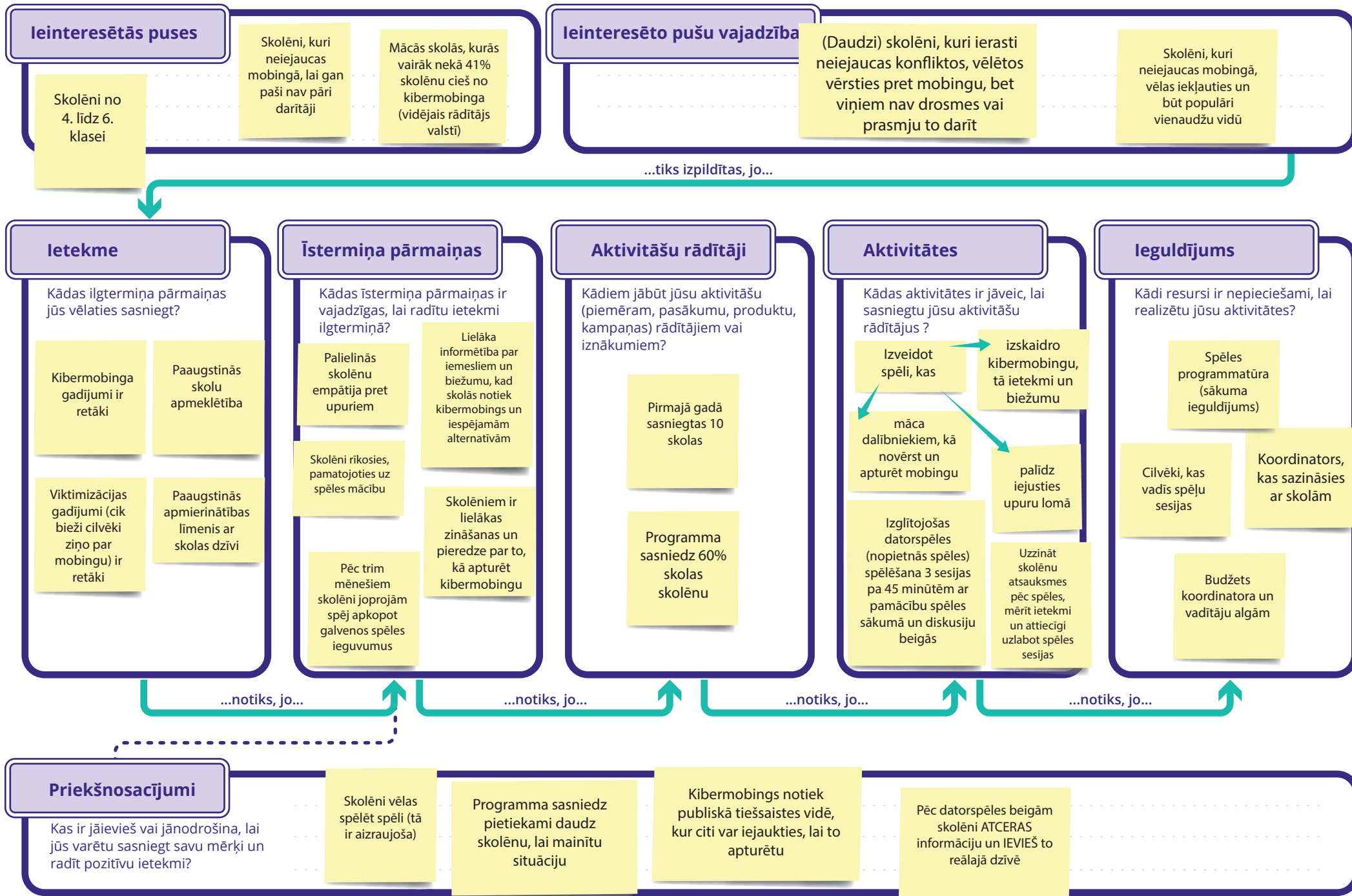
(cerams) atstās ilgtermiņa ietekmi.

Ilgtermiņa ietekme

(cerams) apmierinās ieinteresēto pušu vajadzības.



Pārmaiņu teorija



Ietekmes indikatoru saraksts

Kādas pārmaiņas jauniešu dzīvē jūs vēlaties veicināt?

1. Jūsu organizācijas darbību īstermiņa ietekmes piemēri:

1.1. Īstermiņa pārmaiņas jauniešos:

- laika un enerģijas patēriņš
- sociālo kontaktu skaits un veids
- piederības sajūta
- zināšanas
- prasmes / pieredze
- attieksme un vērtības
- uzvedība -
 - vairāk vēlama
 - mazāk nevēlama
- mobilitāte (vietējā un starptautiskā mērogā)
- garīgā veselība
- fiziskā veselība
- jauniešu atrašanās fiziskajā un digitālajā vidē

1.2. Pozitīvas pārmaiņas, kas uzreiz neietekmē pašus jauniešus (piemēram, jaunatnes jomas pārmaiņas un uzlabojumi, kas nākotnē ietekmēs jauniešu dzīves).

1.3 Negatīvas izmaiņas jauniešos, piemēram:

Negatīva pieredze aktivitātēs vai pasākumā

Jaunieša iesaiste mazāk kvalitatīvā un iedarbīgā programmā, salīdzinot ar alternatīvām aktivitātēm

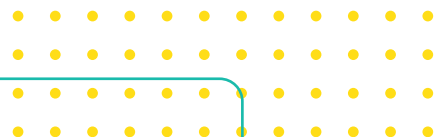
2. Iespējamā ilgtermiņa ietekme, ko jūsu organizācija var radīt:

2.1. Pārmaiņas, ko var novērot jauniešos ilgākā laika periodā:

- kompetences un kvalifikācijas celšana
- ienākumu pieaugums
- formālās izglītības iegūšana
- pilsoniskā līdzdalība (piem., brīvprātīgais darbs)
- nodarbinātības statuss

3. Citi:

Vieta citiem indikatoriem atkarībā no jūsu plānotās aktivitātes un tās mērķa.



Kā izveidot savu indikatoru sarakstu?

Izmantojiet citas šajā rokasgrāmatā apskatītās metodes, lai izveidotu savu specifisko indikatoru sarakstu:



Risinājuma koka
augšējo daļu



Lauku "Ietekme"
Pārmaiņu teorijā



Lauku "Īstermiņa
pārmaiņas" **Pārmaiņu
teorijā**

Kā pārlicināties, vai izvēlētais indikators ir atbilstošs?

Kāds ir piemērots indikators?

Ko tas nozīmē?

PRECĪZĀKS NEKĀ ALTERNĀTĪVAS

Indikatoram ir labāk jāatspoguļo pozitīvo pārmaiņu būtība nekā citiem līdzīgiem indikatoriem.

ATBILSTOŠS

Indikatoram ir jāspēj mērīt aspektus, kurus organizācija ar savu darbību varētu būtiski ietekmēt.

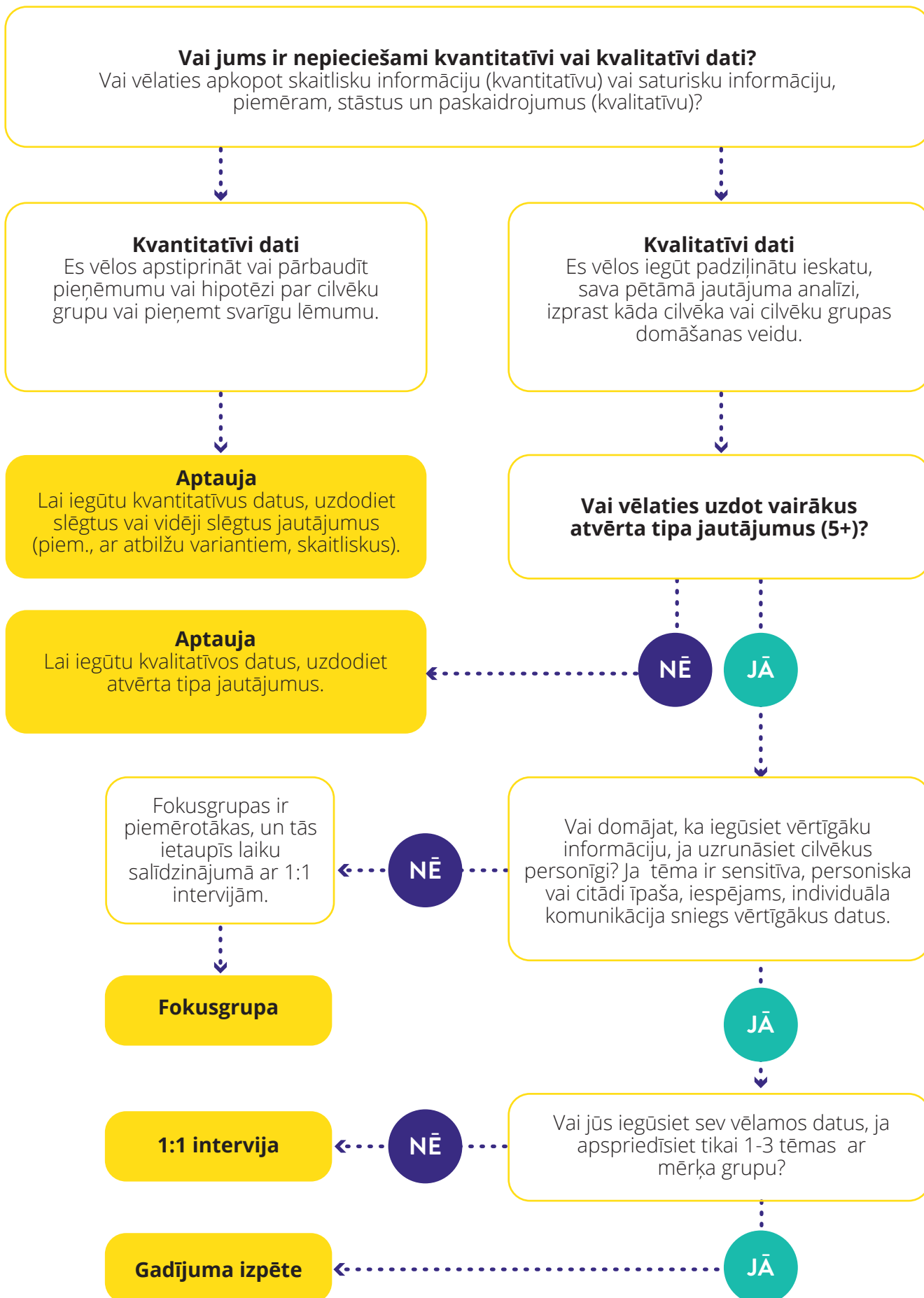
SKAIDRS

Rādītājam jābūt nepārprotamam.

IZMĒRĀMS

Ir jābūt pieejamiem vai ar kādu pētniecības metodi iegūstamiem datiem, kas mēra indikatoru.

Pētniecības metožu saraksts



Kontrolpanelis / sociālās ietekmes pārvaldības plāns

Mūsu ietekmes mērķis

Samazināt
kibermobingu

Indikators

Samazināts
kibermobinga
un
viktimizācijas
gadījumu
skaits

Kā, kādā veidā mēs
iegūstam datus?

Skolēnu
aptauja

Pirms un 3
mēnešus pēc
programmas

Indikators

Paaugstinājušies
skolas
apmeklētības
rādītāji

Kā, kādā veidā mēs
iegūstam datus?

Skolēnu
aptauja

Pirms, 3 un 6
mēnešus pēc
programmas

Indikators

Paaugstināta
apmierinātība
ar skolas dzīvi

Kā, kādā veidā mēs
iegūstam datus?

Skolēnu
aptauja

Pirms un 3
mēnešus pēc
programmas

1 pret 1
intervija

Indikators

Plašākas
zināšanas un
pieredze
kibermobinga
apturēšanā

Kā, kādā veidā mēs
iegūstam datus?

Skolēnu
aptauja

Pirms, uzreiz
pēc tam un 3
mēnešus pēc
programmas

1 pret 1
intervija

Indikators

Lielāka
empātija pret
upuriem

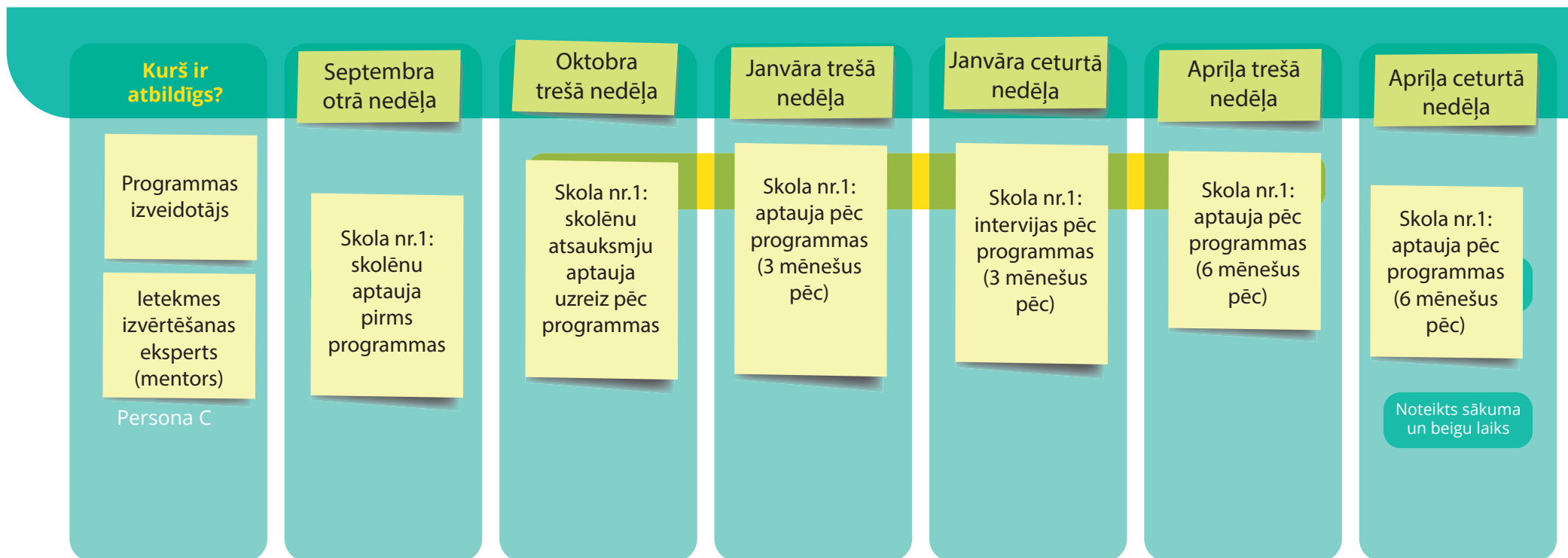
Kā, kādā veidā mēs
iegūstam datus?

Skolēnu
aptauja

Pirms, uzreiz
pēc tam un 3
mēnešus pēc
programmas

1 pret 1
intervija

Excel piemērs

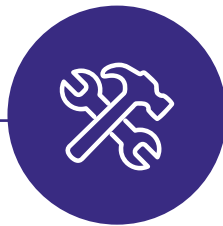


Organizācijas modeļa audekls



Ja kvadrantā ir sirds ikona, ierakstiet tajā informāciju par labuma guvējiem.

Jūsu labuma guvēji ir cilvēki, kuri gūst labumu no jūsu darbības. Piemēram, jaunieši, kas piedalās jūsu organizētajās programmās, vai jūsu organizācijas biedri.













Ja kvadrantā ir darbarīku ikona, ierakstiet tajā informāciju par resursu nodrošinātājiem.

Resursu nodrošinātāji ir cilvēki, kas jums atvēl naudu, laiku vai materiālās vērtības, lai jūs varētu īstenot aktivitātes savu labuma guvēju interesēs. Piemēram, finansētāji, sponsori vai brīvprātīgie, kas palīdz īstenot jūsu pamatdarbību.

Organizācijas modeļa audekls

KOPAINA: Kāds ir mūsu organizācijas modelis, lai radītu pozitīvas pārmaiņas?

1. Ieinteresētās puses	2. Vajadzības/problēmas	3. Risinājums	4. Ceļš pie mērķa grupām
 	 	 	 
5. Panākumu indikatori	6. Partneri un resursi	7. Izmaksas	8. Ienākumu avoti
 			

Organizācijas modeļa audekls

KOPAINA: Kāds ir mūsu organizācijas modelis, lai radītu pozitīvas pārmaiņas?





Organizācijas modeļa audekls

KOPAINA: Kāds ir mūsu organizācijas modelis, lai radītu pozitīvas pārmaiņas?

1. Ieinteresētās puses	2. Vajadzības/problēmas	3. Risinājums	4. Ceļš pie mērķa grupām
<p>Kā vajadzības jūs apmierināt? Kas ir labuma guvēji no jūsu aktivitātēm?</p>	<p>No labuma guvēju perspektīvas: kādas vajadzības jūsu risinājums apmierina? Kāpēc labuma guvēji vēlas piedalīties?</p>	<p>Aprakstiet risinājuma konceptu labuma guvējiem. Kādus galvenos elementus un aktivitātes ietver risinājums?</p>	<p>Kādus iesaistes veidus un kanālus izmantojat, lai sasniegtu labuma guvējus?</p>
<p>Kas nodrošina resursus jūsu risinājumu īstenošanai?</p>	<p>No resursu nodrošinātāju viedokļa: kādas vajadzības jūsu risinājums apmierina? Kāpēc resursu nodrošinātāji ir gatavi jūs atbalstīt un sniegt savu ieguldījumu?</p>	<p>Aprakstiet, kā jūs iesaistāt resursu nodrošinātājus un mijiedarbojaties ar tiem. Piemēram, projektu pieteikumu rakstīšana, brīvprātīgo programmas vadība, pakalpojumu pārdošana.</p>	<p>Kādus komunikācijas veidus un kanālus izmantojat, lai sasniegtu resursu nodrošinātājus?</p>

Organizācijas modeļa audekls

KOPAINA: Kāds ir mūsu organizācijas modelis, lai radītu pozitīvas pārmaiņas?

5. Panākumu indikatori	6. Partneri un resursi	7. Izmaksas	8. Ienākumu avoti
<p>Kuri indikatori palīdzēs saprast, ka jūsu risinājumam ir vēlamā pozitīvā ietekme uz labuma guvējiem?</p> <p>Kuri indikatori palīdzēs saprast, ka jūsu attiecības ar resursu nodrošinātājiem ir veiksmīgas?</p>  	<p>Kādas partnerības un resursi (finanses, prasmes) ir nepieciešami, lai jūs varētu piedāvāt savu risinājumu labuma guvējiem?</p>	<p>Kādas ir galvenās izmaksas turpmākai izvēlētajai problēmas risināšanai?</p>	<p>Kādi ir ienākumu avoti, lai segtu ar risinājuma ieviešanu saistītās izmaksas?</p>

Mērījumu plānošana saskaņā ar izvēlētajām pētniecības metodēm

Papildus pētniecības metodēm šajā mērījumu plānā ir norādīti indikatori, ko mērīt.

Atsauksmju aptauja

Lai iegūtu skaitliskus
datus par dažādiem
indikatoriem

10 minūšu ilga
tiešsaistes aptauja

Pirms
programmas

Pēc
programmas

3 mēnešus
pēc

6 mēnešus
pēc

Programmas dalībnieki
un mobinga upuri

Salīdziniet
rezultātus
pirms un pēc
programmas

Identificēt
programmas
uzlabošanas
veidus

Apkopot
rezultātus
iekšējai un ārējai
komunikācijai

Ja iespējams -
salīdziniet
rezultātus ar
citām līdzīgām
programmām

KĀPĒC?

Izprast skaitlisko
datu kontekstu

Intervijas ir labākas
nekā fokusa grupas, jo
vēlamies uzdot
personiskus jautājumus

KAS?

30 min gara intervija

KAD?

3 mēnešus
pēc

Pēc
programmas

6 mēnešus
pēc

KAS MUMS SNIEGS DATUS?

20% skolēnu, kuri
atbildēja uz aptauju

PĒC DATU SAVĀKŠANAS

Apkopojiet
rezultātus

Noskaidrojiet
skaitlisko
rezultātu
iemeslus

Atrodiet 3-5
gadījumus vai
citātus, ko
izmantot ietekmes
komunikācijā

Atrodiet lietas,
ko programma
var mainīt

Pētījuma metožu izvēle un mērījumu plānošana

Papildus pētniecības metodēm šajā mērījumu plānā ir norādīti indikatori, ko mērīt.

Atsauksmju aptauja

Lai iegūtu skaitliskus datus par dažādiem indikatoriem

10 minūšu ilga tiešsaistes aptauja

Pirms programmas

Pēc programmas

3 mēnešus pēc

6 mēnešus pēc

Programmas dalībnieki un mobinga upuri

Salīdziniet rezultātus pirms un pēc programmas

Identificēt programmas uzlabošanas veidus

Apkopot rezultātus iekšējai un ārējai komunikācijai

Ja iespējams - salīdziniet rezultātus ar citām līdzīgām programmām

KĀPĒC?

Izprast skaitlisko datu kontekstu

Intervijas ir labākas nekā fokusa grupas, jo vēlamies uzdot personiskus jautājumus

KAS?

30 min gara intervija

KAD?

3 mēnešus pēc

Pēc programmas

6 mēnešus pēc

KAS MUMS SNIEGS DATUS?

20% skolēnu, kuri atbildēja uz aptauju

PĒC DATU SAVĀKŠANAS

Apkopojiet rezultātus

Noskaidrojiet skaitlisko rezultātu iemeslus

Atrodiet 3-5 gadījumus vai citātus, ko izmantot ietekmes komunikācijā

Atrodiet lietas, ko programma var mainīt

Indikatoru saraksts

AKTIVITĀŠU RĀDĪTĀJI

Skolēnu skaits, kas
uzsāka dalību
programmā

Skolēnu skaits, kas
piedalījās visās
programmas
sesijās

Iesaistīto skolu
skaits

Programmas
sesiju skaits

Skolēnu skaits, kas
pabeidza programmu, bet
nepiedalījās visās sesijās

ĪSTERMIŅA PĀRMAIŅAS

Izpratne par
kibermobingu un
tā biežums skolā

Izpratne par
kibermobinga
sekām uz
upuriem

Zināšanas kā
iejaukties
kibermobinga
gadījumos

ĪSTERMIŅA IETEKME

Iejūtība pret
kibermobinga
upuriem

Attieksme pret
kibermobingu

Vērtības
saistītas ar
kibermobingu

Komunikācijas
un uzvedības
maiņa

Izpratne par
kibermobingu
un tā ietekmi

Kibermobinga
gadījumu
biežums

To gadījumu
biežums, kad
skolēni iesaistās
kibermobinga
apturēšanā

Skolēnu skaits, kas
regulāri iesaistās
kibermobingā

Skolēnu skaits, kas
regulāri cieš no
kibermobinga

Negatīvo pieredžu,
kas saistās ar
kibermobingu,
intensitāte

IETEKME

Dienu skaits,
kad skola
netika
apmeklēta

Skolēnu mācību
rezultāti

Skolēnu
mentālās
veselības
problēmas

Labklājība
skolā

Skolēnu fiziskās
veselības
problēmas