

Kā tikt sadzirdētam: Programmu veidošana bērniem un jauniešiem saistošā veidā, stāstot par nozīmīgiem notikumiem, personībām un faktiem

Baltijas Militārā Mantojuma tūrisma produkta paplašināšana Lietuvā un Dienvidlatvijā (Military Heritage II)

Dr. hist. Kārlis Dambītis

Abgunstes muiža, 2025.gada 27.februāris

Latvijas Okupācijas muzejs,

Latvijas Nacionālā Aizsardzības akadēmija.

Interreg



**Līdzfinansē
EIROPAS SAVIENĪBA**

Latvija – Lietuva

Dr. hist. Kārlis Dambītis

- 2003.-2016. Latvijas Universitāte
- 2006.-2014. Latvijas Kara muzejs
- 2014.- Latvijas Okupācijas muzejs
- 2015.- Nacionālā Aizsardzības akadēmija
- 2006.- LR Zemessardze

Projekti:

Konsultants filmām, jauniešu spēle “Jaunie Rīgas sargi”, zinātnisku un populārzinātnisku rakstu autors, atbalsts dažādos NBS pasākumos u.c.







“Muzejs ir vieta, kurai ekskursiju dienā izbrauc cauri pa ceļam uz McDonaldu.”

Kāds daudziem zināms Kara muzeja darbinieks. ☺

Galvenais jautājums: kā padarīt vēsturi un faktus interesantus jaunajai paaudzei (un ne tikai)?

*Kas jums pašiem šķita interesantākais vēstures
stundās?*

Valles tūrsima norāde



1. Luterāņu baznīca;
2. Amtmaņu dzimtas Muzejs
“Zvanītāju Bukās”;
3. Aklais ezers;
4. Atpūtas vieta pie Aklā ezera;

Mājasdarbs sev pirms darba sākuma – ko es gribu panākt? Kāds ir gala rezultāts?

- Izvirzi mērķi!
- Definē uzdevumus, kas nepieciešami mērķa sasniegšanai!
- Nosaki nosacījumus un kritērijus (izmērāmus)!
- Apsver ierobežojumus, kas traucē vai limitē mērķa sasniegšanu un nepieciešamos resursus!
- Nosaki mērķa ierobežojumus (laiks, telpa, objekts).
- Saproti, ko tieši apmācamie darīs.
- Cik lielu grupu spēsi kvalitatīvi apkalpot – cik cilvēki nepieciešami atbalstam.



Mērķauditorija un tās uztvere: Kā dažāda vecuma bērni un jaunieši uztver informāciju?

Jaunākā skolas vecuma bērni (6–10 gadi)

- Spēcīga vizuālā un kinestētiskā uztvere – labāk saprot caur attēliem, kustību un spēlēm.
- Grūti uztvert abstraktus jēdzienus – vēsture jāsaista ar konkrētiem stāstiem un spilgtiem varoņiem.
- Īsa uzmanības noturība – nepieciešamas īsas, dinamiskas aktivitātes.

- ❑ Interaktīvi stāsti un pasakas ar vizuāliem elementiem.
- ❑ Lomu spēles (piem., bērni “ieģērbjas” vēsturiskos varoņos).
- ❑ Vienkāršotas, aizraujošas animācijas vai komiksi.

Vizuāli, interaktīvi, emocionāli stāsti



Mērķauditorija un tās uztvere: Kā dažāda vecuma bērni un jaunieši uztver informāciju?

Agrīnie pusaudži (11–14 gadi)

- Sāk domāt loģiskāk, bet joprojām nepieciešami spilgti piemēri.
- Emocionāla piesaiste stāstiem un varoņiem – vēsture kļūst interesanta, ja tā saistās ar personību likteņiem.
- Spēja ilgāk noturēt uzmanību, ja tēma ir saistoša.

- ❑ Diskusijas par “Kā būtu, ja tu dzīvotu tajā laikā?”
- ❑ Izlaušanās istabas, misiju spēles ar vēsturisku tematiku.
- ❑ Audiovizuāli materiāli – podkāsti, video ar interaktīviem elementiem.

Iesaistīšanās, diskusijas un spēles



Mērķauditorija un tās uztvere: Kā dažāda vecuma bērni un jaunieši uztver informāciju?

- Vidusskolēni un jaunieši (15–18 gadi)
 - Spēj analizēt vēsturiskus notikumus un redzēt saikni ar mūsdienām.
 - Kritiskā domāšana un interese par dažādām perspektīvām.
 - Interese par detaļām, bet joprojām svarīga emocionālā piesaiste.
- ▣ Debates un alternatīvās vēstures scenāriji.
 - ▣ Dokumentālās filmas un interaktīvas kartes.
 - ▣ Vēstures fakti caur populāro kultūru (piem., vēsture filmās un seriālos).

Analītiski uzdevumi un reālas dzīves saiknes ar vēsturi.



KLUSĒT NEDRĪKST DOMĀT

Efektīvas metodes saistošai programmu veidošanai

- Spēļu elementi – viktorīnas, misijas, izlaušanās istabas;

Risks – padarīt nopietnas tēmas par izklaidi. Spēle prevelē pār saturu.

- Digitālie rīki – mobilās lietotnes, interaktīvās kartes, animācijas;

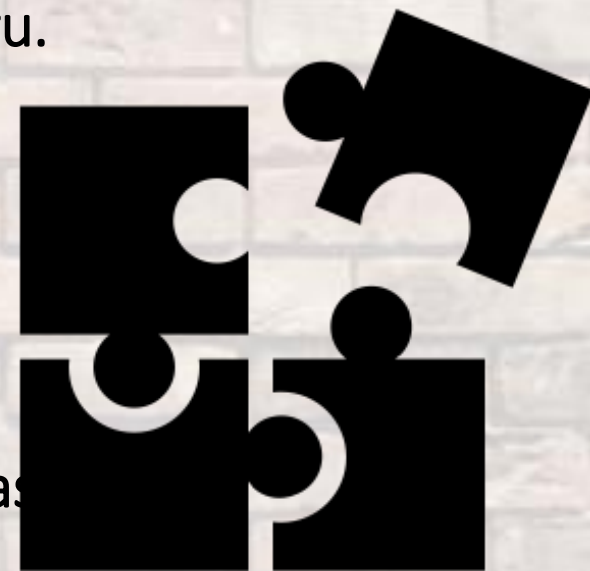
Risks – digitālais rīks kļūst par pašmērķi, nevis līdzekli.

- Multimediju saturs – video, podkāsti, interaktīvās infografikas;

Risks – pilnībā dublē nodarbības vai ekspozīcijas saturu, vai arī tēmas saturu, kas atrodams brīvpieejā.

- Lomu spēles un rekonstrukcijas – iespēja "iejusties vēsturē"

Risks – vardarbības izspēle nav pieļaujama.



Programmu iespējas un izaicinājumi

- Ārtelpa – laika apstākļi, drošība, loģistika, pielāgošanās vecumposmam, pedagogu sagatavotība, regulējumi un atļaujas.
- Muzejā un ekspozīcijā – ierobežota telpa, ierobežota interakcija, informācijas pārbagātība, grupu vadība, citu grupu traucēšana, laiks, motivācijas trūkums.
- Attālināti – tehnoloģiju daudzums un savietojamība, kiberdrošība, mācību procesa kvalitāte, grūtības izskaidrot sarežģītus jautājumus, grūtības novērtēt rezultātu, diskusiju ierobežotība, ekrāna nogurums.



Kā pārvarēt izaicinājumus, piemēram, interešu trūkumu?

"Vēsture ir garlaicīga un sausa". Datumi un fakti bez saiknes ar dzīvi.

Stāsti, nevis fakti – vēsture jāstāsta caur personībām, reāliem piedzīvojumiem un emocionāliem stāstiem. Priekšmetu vēsture.

Saistība ar mūsdienām – parādīt, kā vēsturiskie notikumi ietekmē šodienas pasauli (piem., tehnoloģijas, kultūru, politiku).

Salīdzinājumi ar popkultūru – izmantot filmas, spēles un mūziku, lai vēsture kļūtu saistošāka (piem., "Vai vikingu dzīve bija kā "Vikings" seriālā?").



"Man tas neinteresē, jo neredzu praktisku pielietojumu".

Nav ikdienas pielietojuma.

• **Vēsture kā detektīvs** – ļaut pašiem izpētīt un atklāt vēsturiskus faktus, nevis tikai klausīties lekcijas.

• **Izlaušanās istabas un misiju spēles** – vēsturiski scenāriji, kur dalībniekiem jāatrisina kāds noslēpums, izmantojot faktus.

• **Simulācijas un lomu spēles** – ļaut skolēniem "iejusties" vēsturiskos lēmumos, piemēram, diskutēt kā kara stratēģiem.

Es esmu 10.5 cm Vācu Šāviņš...

Esmu dzimis 1913. gadā Augšslēzijas dzelzs rūdas raktuvēs. Königshtutes (Königschütte) metalurģiskās rūpnīcas domnās no rūdas tiku pārkausēts par spožu metālu. 1915. gadā es nonācu Esenē Krupa rūpnīcas darbnīcā. Tur 1916. gadā es leguvi 10.5 cm vidukli un dobu vidu. Tad tiku pārvests uz Špandavu (Spandau), tiku uzpildīts ar sprāgstvielu un dažus gadus nogulēju Špandavas leroču arsenālā. 1917. gada beigās mani ievietoja koka kastē, un es pa dzelzceļu mēroju tālu ceļu uz Latviju. Latvijas teritorijā mani laiku pa laikam vadāja ar zirgu pajūgliem no vienas vietas uz otru, nonācu dažādās municijas glabātavās. Vēlā 1919. gada rudenī es nonācu Bermonta-Avalova karaspēka pakļautībā esošajā armijā un devos uz Līepājas pusī. Nokļuvis Līepājas plevārtē netālu no Kapsēdes, agrā 14. novembra ritā es tiku izšauts uz Latvijas karavīru, Līepājas aizstāvju, pozīcijām Vidusforta rajonā. Es nokritu Cietokšņa kanāla krasta mikstajās sūnās, neeksplodēju un tur nogulēju līdz 1992. gadam, kad mani atrada krāsaino metālu kārotāji. Viņi mani izjauc. Tā es zaudēju visas spožās un bīstamās detaļas un tiku pamests zem krūmiem. Tur neviens nevajadzīgs nogulēju līdz 2017. gadam, kad vēreiz tiku atrasts un nogādāts Karostas cietumā. 2020. gadā es nonācu Redāna nocietinājumos veidotajā jaunajā muzejā kā viens no pirmajiem eksponātiem, lai varētu izstāstīt Tev šo stāstu. Es tiku veidots, lai nogalinātu, bet lepojos, ka savā 107 gadu ilgajā mūžā neesmu neviens nodarījis sāpes!

I am a 10.5 cm German Projectile...

I was born in 1913 in the Upper Silesian iron ore mines. In the blast furnaces of the Königschütte metallurgical plant, I was melted from ore into a shiny metal. In 1915, I was brought to the workshops of the Krupp factory in Essen. There in 1916 I got a 10.5 cm waist and a hollow middle. Then I was transferred to Spandau, filled with explosives and spent a few years lying in the Spandau Arsenal. At the end of 1917, I was placed in a wooden box, and I came a long way to Latvia by rail. In Latvia, I was led by horse-drawn carriages from one ammunition depot to another. In the late autumn of 1919, I was taken into the army under the command of the Bermont-Avalov and went to Liepāja. I was delivered to Kapsēde, a small village in the outskirts of Liepāja and shot in the direction of Latvian soldiers who defended Liepāja in positions in the Middle Fort district. I fell on the soft moss on the banks of the Fortress Canal, did not explode, and lay there until 1992, when I was found by non-ferrous metal collectors. They dismantled me. That's how I lost all of my shiny and dangerous details and was abandoned under the bushes. I lay there unnoticed until 2017, when I was found again and taken to Karosta Prison. In 2020, I came to the new museum in the Redan fortifications as one of the first exhibits to tell you this story. I was designed to kill, but I am proud that I have not hurt anyone in the 107 years of my life!

"Es nesaprotu un man ir grūti sekot līdzi" sarežģītam materiālam ātri zaudē interesi.

- **Vienkāršota, vizuāla pieeja** – īsi video, komiksi, infografikas, kur fakti tiek pasniegti skaidri un saprotami.
- **Spēļu elementi** – punktu sistēmas, izaicinājumi un sacensības, kas motivē mācīties (piem., "Kurš pareizāk atbildēs uz 5 jautājumiem par Lāčplēša Kara ordeni?").
- **Interaktīvi rīki** – aplikācijas un mājaslapas, kas ļauj pašiem pētīt (piem., interaktīvas kartes par kauju norisi).

"Nav forši interesēties par vēsturi" – nav stilīgi, par to tikai nūģi interesejas.

- **Sociālie mediji un influenceru pieeja** – veidot saturu TikTok, YouTube un Instagram formātā, kur vēsture tiek pasniegta moderni un atraktīvi. (Bīstamība trivializēt)
- **Memes un humors** – izmantojot vēstures jokus, var padarīt tēmu pievilcīgāku.

"Es aizmirstu visu pēc stundas" - vēsture ir statiska un beigusies.

- **Emocionālā piesaiste** – ļaut skolēniem veidot savus vēstures stāstus, zīmēt, rakstīt scenārijus vai izspēlēt teātri.
- **"Atmiņas āķi"** – saistīt vēsturiskos faktus ar vizuāliem un emocionāliem elementiem.
- **Praktiska pieredze** – darīt, redzēt, sajust. IESAISTĪT!



Latvijas Okupācijas muzeja piedāvājums

NODARBĪBAS MUZEJĀ

9.-12. KLAŠE

6.-9. KLAŠE



KAROGA STĀSTS



NO OKUPĀCIJAS
LĪDZ BRĪVĪBAI



DEPORTĀCIJAS.
ĢIMENŅU STĀSTI



KLUSĒT NEDRĪKST DOMĀT



PRETOŠANĀS

Latvijas Okupācijas muzeja piedāvājums

NODARBĪBAS TIEŠSAISTĒ



**PAR SAVU ZEMI JĀSTĀV.
BARIKĀŽU LAIKS**



**PADOMJU DEPORTĀCIJAS.
AR BĒRNA ACĪM**



GARA SPĒKA ATMODA



**AIZLIEGTAIS
18. NOVEMBRIS**



IZDŽĪVOT ZIEMASSVĒTKUS



**PROPAGANDA.
KARŠ UKRAINĀ**

NEGRIBU, NEINTERESĒ, VAJAG

MACDONALDU

Vēsture

Metodes un paņēmieni

The background of the image is a light-colored brick wall with a repeating pattern of rectangular bricks and mortar lines. The bricks are a mix of light beige and off-white tones.

Paldies par uzmanību!

karlis.dambitis@gmail.com