

# Rēzeknes valsts poļu ģimnāzijas Eiropas Parlamenta “Vēstnieku skolas” programmas jauniešu radošais uzdevums

## “Piecelies un nobalso! Kā es varu veicināt pilsoņu līdzdalību vēlēšanās?”

### 1. Vēlēšanu nozīme

«Neejot vēlēt, tu paliec vēloties.»

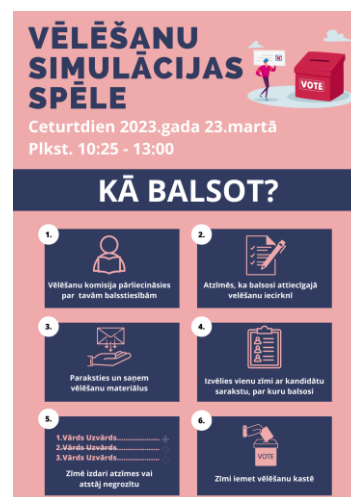
(Kārlis Kazāks, Latvijas Radio 5 – Pieci.lv programmas direktors, mūziķis)

Demokrātija balstās uz tautas varu, tāpēc vēlēšanas ir viens no demokrātijas pamatprincipiem. **Vēlēšanas** ir valsts vai organizācijas demokrātisks pasākums, kurās vēlētāji veic izvēli, atdodot savu balsi par sev tīkamu kandidātu vai partiju. Pateicoties vēlēšanām, politiskie lēmumi tiek pieņemti, pamatojoties uz tautas vēlēto pārstāvju nostāju, tāpēc šajā pasākumā ir svarīga katra pilsoņa balss.

Vēlēšanās valsts mērogā var piedalīties jebkurš valsts pilsonis no 18 gadu vecuma. Savukārt ievēlēt vēlēšanās var katru pilntiesīgu Latvijas pilsoni, kurš vēlēšanu dienā ir vecāks par 21 gadu. Latvijā Saeimas vēlēšanas tiek sadalītas piecos apgabalos - Rīga, Vidzeme, Latgale, Zemgale un Kurzeme. Pilsoņi iet uz vēlēšanu iecirkni, kur var nobalsot par sev tīkamo partiju un kandidātu. Pašvaldību vēlēšanas notiek pēc tāda paša principa kā Saeimas vēlēšanas, vienīgi, ja Saeimas vēlēšanas notiek visas valsts mērogā, tad pašvaldības vēlēšanas notiek gan novada, gan pilsētas mērogā.

Kopumā Latvijā ir vairāki vēlēšanu veidi, tas ir, Saeimas, pašvaldību un Eiropas Parlamenta vēlēšanas, kā arī ir iespējamās vēlēšanas dažādās organizācijās, piemēram, skolās. Visbiežāk skolās organizē vēlēšanas, lai ievēlētu skolas pašpārvaldes prezidentu. Daudzi skolēni, neapzinoties savas balss nozīmi un zināšanu trūkuma dēļ, nepiedalās vēlēšanu procesā, tāpēc ar katru gadu vēlēšanās aktīvo skolēnu skaits samazinās, kas apgrūtina vēlēšanu procesu un rada aplamu priekšstatu par skolēnu vēlmēm. Organizējot vēlēšanu simulācijas spēli Rēzeknes valsts poļu ģimnāzijā un veicot aptauju Rēzeknes pilsētā, secinām, ka Rēzeknes pašvaldībā ir zems līdzdalības līmenis vēlēšanās tieši jauniešu vidū.

### 2. Vēlēšanu simulācijas spēles Rēzeknes valsts poļu ģimnāzijā raksturojums





Video var apskatīt:

[https://www.facebook.com/reel/981359346365548/?s=fb\\_shorts\\_tab&stack\\_idx=0](https://www.facebook.com/reel/981359346365548/?s=fb_shorts_tab&stack_idx=0)

Vēloties izprast situāciju Rēzeknes valsts poļu ģimnāzijā, EP Vēstnieku skolas jaunieši nolēma organizēt vēlēšanu simulācijas spēli, kuras laikā skolēni no piektās līdz divpadsmitajai klasei varēja iejusties vēlētāju lomā un izprast vēlēšanu norisi.

Vēstnieki sadalījās pa grupās un izveidoja partijas (konservatīvie, liberāļi) un izveidoja partiju bukletus, kuri tika izvietoti uz EP Vēstnieku stenda un vēlēšanu dienā bija pieejami vēlētājiem vēlēšanu iecirknī. Kā arī tapa partiju reklāmu video, kas tika ievietoti skolas pašpārvaldes Instagram un Facebook kontā. Vēlēšanas norisinājās 2023.gada 23.martā skolā izveidotā vēlēšanu iecirknī, kas tika izvietots vienā no skolas gaitenīem. Vēlētāji pierakstīja izveidotos sarakstos personas informāciju (vārds, uzvārds, klase) un saņēma vēlēšanu biļetenu komplektu, kā arī viņiem bija pieeja infografikām, kur tika atainota informācija, kā pareizi vēlēt. Biļetenus vēlētāji meta necaurredzamā kastē.

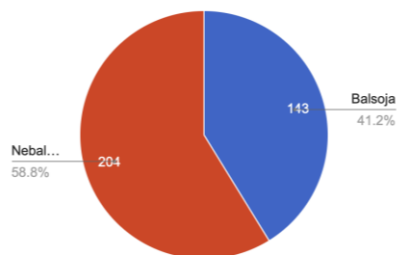
Veicot vēlēšanu apkopojumu, secinājām, ka no 347 skolēniem nobalsoja 41,21% (skat. 1.pielikuma 1.diagrammu), taču skolotāji bija vēl mazāk aktīvi, un no 73 skolas pedagogiem nobalsoja tikai 28,77% (skat. 1.pielikuma 2.diagrammu). Interesanti, ka balsu skaits (230 balsis) ir par 66 vienībām lielāks nekā parakstu skaits (164), tas izskaidrojams ar vēlētāju neziņu, ka vēlēšanu kastē jāmet tikai viens biļetens, un daudzi vēlēšanu dalībnieki iemeta visu biļetenu komplektu. Tika novērots, ka daudzi vēlētāji balsoja 2 un vairāk reizes. Bija novērojama arī nepareiza biļetenu aizpildīšana 34,78% gadījumu jeb 80 biļetenos (skat. 1.pielikuma 3.diagrammu). Vēlētāji visaktīvāk balsoja par liberālajām un konservatīvajām partijām, taču vadībā izrāvās liberālismu pārstāvošā partija “Nākotnes attīstībai”, kas ieguva 26,96% vēlētāju balsu (skat. 1.pielikuma 4.diagrammu). Vēlēšanas ritēja ļoti spraigi, katru starpbrīdi iecirknis bija pilns, notika arī neplānotā partiju aģitācija, kā arī daudzi no viņiem savā starpā noslēdza vienošanos balsot vienam par otru un vēlāk izveidot koalīciju.

Vēlēšanu rezultāti: Aktīvo Skolēnu Savienība ieguva 23,04% jeb balsu (53), Eiropas Tautas Partija 23,91% jeb balsu (55), Nākotnes attīstība 26,96% jeb balsu (62), RVPĢ Tradicionālisti– 26,09% balsu (60). Pareizi veiktas iezīmes (+ un -) biļetenā– 65,22% balsis (150), bet nepareizi veiktas iezīmes (+ un -) biļetenā – 34,78% balsis (80).

Pēc vēlēšanu simulācijas spēles tika izveidots video, kuru ievietojam skolas pašpārvaldes Instagram un Facebook kontā, jo, pirmkārt, video var iedrošināt jauniešus piedalīties skolas aktivitātēs, otrkārt, var veicināt jauniešu draudzīgas attiecības. Skolēnu sadarbība pozitīvi ietekmē skolas dzīvi, un, publicējot video, var sasniegt plašāku auditoriju un radīt citu skolu skolēnu interesi.

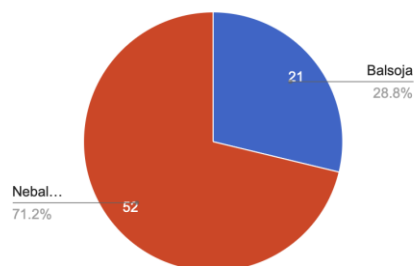
## Vēlēšanu simulācijas spēles atspoguļojums diagrammās

Līdzdalība skolēnu vidū



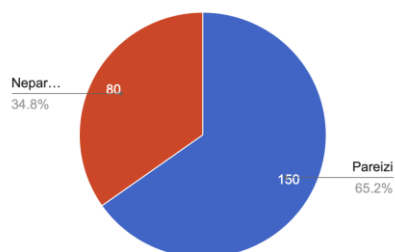
1.diagramma

Līdzdalība skolotāju vidū



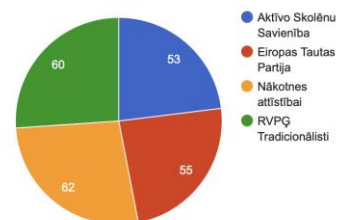
2.diagramma

Pareizi un nepareizi veiktās iezīmes bijetenē



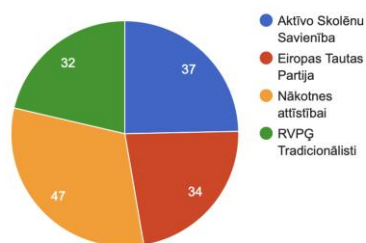
3.diagramma

Balsu sadalījums starp partijām



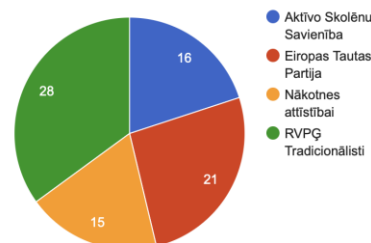
4.diagramma

Pareizi bijetenēs veikto iezīmju sadalījums starp partijām



5.diagramma

Nepareizi bijetenēs veikto iezīmju sadalījums starp partijām



6.diagramma

### 3.Jauniešu attieksme pret vēlēšanām skolā un Rēzeknes pilsētā

Lai izprastu situāciju ne tikai Rēzeknes valsts poļu ģimnāzijā, bet arī citās skolās un Rēzeknes pilsētā, tika izveidota aptauja, kuru nosūtījām Rēzeknes valsts poļu ģimnāzijas un citu skolu potenciālajiem vēlētājiem, tas ir, 12.klases skolēniem, kā arī Rēzeknes skolu pašpārvaldes jauniešiem. Aptauja bija ievietota Rēzeknes valsts poļu ģimnāzijas skolēnu pašpārvaldes Instagram un Facebook kontā, kā arī skolēni aptauju nosūtīja saviem vecākajiem brāļiem un māsām.

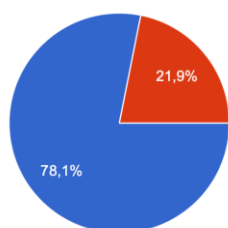
Neskatoties uz plašo aptaujas izplatīšanu, atbildes sniedza vien 32 respondenti. Izvērtējot jauniešu atbildes aptaujās, varam secināt:

1. Aktīvākas bija sievietes (skat. 2.pielikuma 1.diagrammu).
2. Visvairāk atbildes bija snieguši 18 un 19 gadus veci jaunieši (skat. 2.pielikuma 2.diagrammu).
3. Lielākā daļa respondentu jeb 78,1% jau agrāk bija piedalījušies vēlēšanās (skat. 2.pielikuma 3.diagrammu).
4. Lielākā daļa respondentu, kas jau bija piedalījušies vēlēšanās, to dara, jo jūt, ka tas ir viņu, LR pilsoņa, pienākums, vai arī uzskata, ka viņu balss var ietekmēt lēmumus (skat. 2.pielikuma 4.diagrammu).
5. Savukārt aptaujātie, kas nebija piedalījušies vēlēšanās, lielākoties tā rīkojas, jo nav ieinteresēti vai vēl nebija sasnieguši 18 gadu vecumu (skat. 2.pielikuma 5.diagrammu).
6. Pēc aptaujas var secināt, ka 84,4% aptaujāto Rēzeknes jauniešu izprot vēlēšanu procesa būtību (skat. 2.pielikuma 6.diagrammu).
7. Lielākā daļa jauniešu informāciju par vēlēšanām un to nozīmi ieguva skolā, ģimenē un sociālajos tīklos (skat. 2.pielikuma 7.diagrammu).
8. Aptaujātie lielākoties ir piedalījušies skolas līdzpārvaldes un Saeimas vēlēšanās (skat. 2.pielikuma 8.diagrammu), kā arī 90,6% respondentu uzskata, ka jauniešiem ir svarīgi piedalīties vēlēšanās (skat. 2.pielikuma 9.diagrammu).
9. Respondenti uzskata, ka Rēzeknē jaunieši nevēlas piedalīties vēlēšanās, jo viņi nav ieinteresēti un neizprot vēlēšanu būtību.
10. Biežākie stereotipi, kurus ir dzirdējuši aptaujātie, ir, ka vēlēšanu rezultāti ir safabricēti un tām nav jēgas, vēlēšanās uzvar bagātākās partijas un balsis ir nopirktas.
11. Jauniešus kļūt par aktīviem pilsoņiem un piedalīties vēlēšanās varētu pamudināt apziņa, ka viņu balss var ietekmēt rezultātu, samaksa par dalību, kā arī bija jaunieši, kas atbildēja, ka nekas nevarētu viņus mudināt, tāpēc ka jau piedalās vēlēšanās, jo tas ir LR pilsoņa pienākums.
12. Vairākums respondentu uzskata, ka skolās būtu nepieciešams stāstīt un mācīt par vēlēšanu procesa būtību (skat. 2.pielikuma 10.diagrammu), kā arī 90,3% aptaujāto uzskata, ka jauniešiem var būt labs deputāts (skat. 2.pielikuma 11.diagrammu).
13. Pēc respondentu domām, lai jauniešiem būtu pieejama informācija par vēlēšanām, tā jāievieto sociālajos tīklos (skat. 2.pielikuma 12.diagrammu).
14. Aptaujas noslēgumā jaunieši sniedza atbildi uz jautājumu, vai nākamgad piedalīsies Eiropas Parlamenta vēlēšanās, vairākums jeb 71% atbildēja, ka plāno tajās piedalīties (skat. 2.pielikuma 13.diagrammu).

Izvērtējot respondentu atbildes, secinājām, ka jaunieši Rēzeknē ir mazaktīvi un, lai paaugstinātu jauniešu līdzdalību vēlēšanās, skolā būtu nepieciešams informēt par vēlēšanām un mācīt, kā pareizi vēlēties.

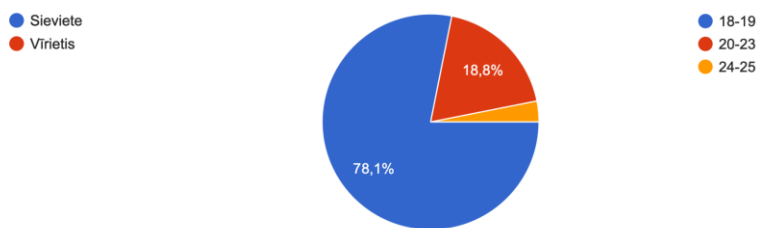
## Aptaujas rezultāti

Dzimums  
32 atbildes



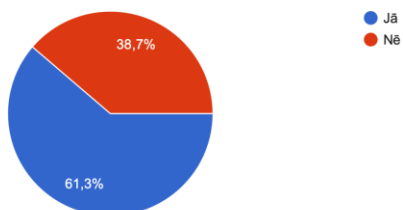
1.diagramma

Vecums  
32 atbildes



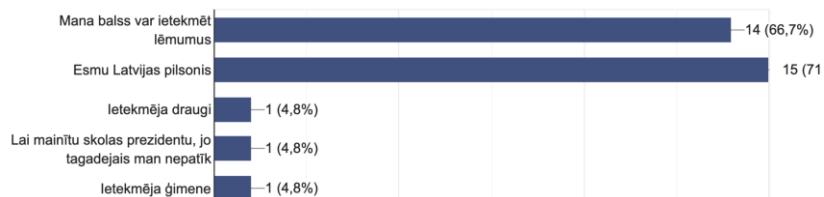
2.diagramma

Vai esi piedalījies vēlēģanas?  
31 atbilde



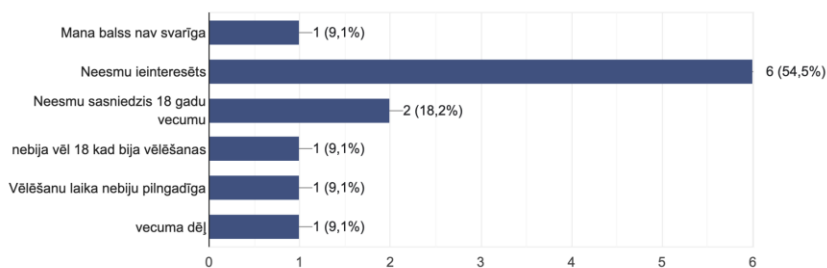
3.diagramma

Ja atbildēģi "JĀ", kāpēc tu piedalies vēlēģanas?  
21 atbilde



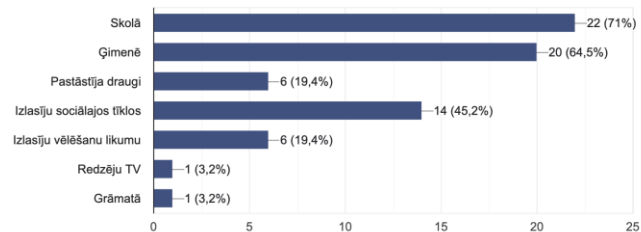
4.dagramma

Ja atbildēģi "NĒ", kāpēc tu nepiedalies vēlēģanas?  
11 atbildes



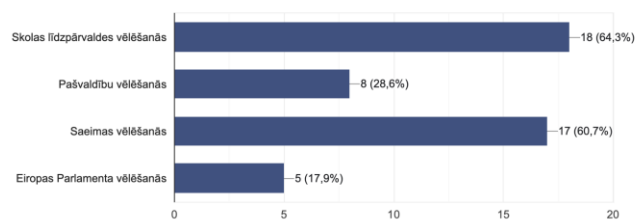
5.diagramma

Kur tu ieguvi informāciju par vēlēšanām un to nozīmi?  
31 atbilde



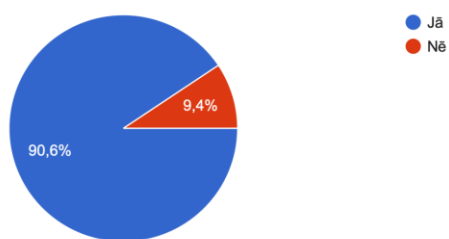
6.diagramma

Kādās vēlēšanās esi piedalījies?  
28 atbildes



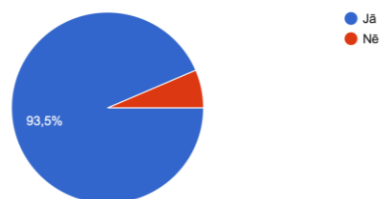
7.diagramma

Vai, tavuprāt, jauniešiem ir svarīgi piedalīties vēlēšanās?  
32 atbildes



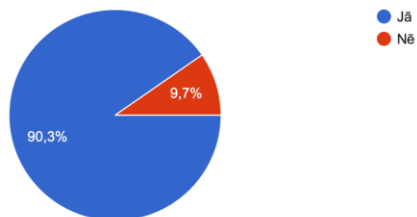
8.diagramma

Vai, tavuprāt, skolā ir nepieciešams stāstīt par vēlēšanu procesa būtību?  
31 atbilde



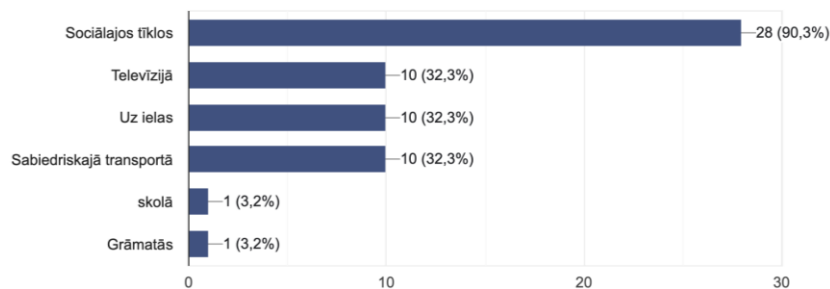
9.diagramma

Vai jaunieši var būt labs deputāts?  
31 atbilde



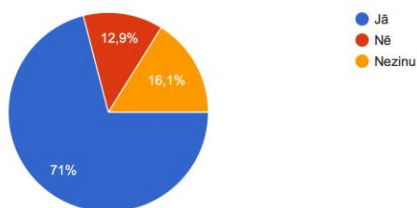
10.diagramma

Kur ir jāievieto informācija par vēlēšanām, lai tā būtu pieejama jauniešiem?  
31 atbilde



11.diagramma

Vai piedalīsies nākamajās Eiropas Parlamenta vēlēšanās 2024. gadā?  
31 atbilde



12.diagramma

13.diagramma

#### **4.Problēmas risinājums- radoša digitālā spēle “Vēlēšanu izstāde”**

Piedalīšanās vēlēšanu procesā ir svarīgs pilsoniskās līdzdalības aspekts un neatņemama demokrātijas sastāvdaļa. Vēlēšanas ir viens no pilsoņa pienākumiem, un izglītības iestādēm ir īpaša loma jauniešu pilsoniskās līdzdalības veicināšanā. Jau mācoties skolā, jauniešiem ir svarīgi izprast vēlēšanu nozīmi un būtību, kā arī sākt piedalīties vēlēšanās.

Pirmkārt, uzskatām, ka jauniešiem ir jāiemāca pilsoņa pienākumi un tiesības, kas attiecas uz vēlēšanām. Skolēniem ir jāiemāca, kā strādā vēlēšanu sistēma, kā un kur var iegūt informāciju par kandidātiem, partijām un, protams, kā pareizi balsot.

Otrkārt, skolā jauniešiem jāiemāca saprast, ka viņu balss patiešām ir svarīga un var ietekmēt politisko virzību valstī, tas nozīmē, ka mācību procesā ir jānodrošina jauniešu izpratni par to, ka piedalīšanās vēlēšanās ir viens no efektīvākajiem veidiem, kā ietekmēt politiskos procesus valstī.

Treškārt, skolas var palīdzēt jauniešiem attīstīt kritisko domāšanu un izprast, kā politiskie jautājumi ietekmē viņu dzīvi un sabiedrību kopumā. Tas varētu palīdzēt jauniešiem pieņemt apzinātu lēmumu, ka ir jāpiedalās vēlēšanās, nevis tikai jāseko influenceru, vecāku un draugu tendencēm.

Lai radītu jauniešu interesi par aktuāliem procesiem valstī un pasaulē, mācību stundās jāiemāca ne tikai teorētiskās zināšanas par vēlēšanu procesu, bet arī praktiskās iemaņas, lai jaunieši varētu reāli piedalīties vēlēšanu procesā. Šīs iemaņas varētu ietvert, piemēram, veidojot simulācijas spēles, organizējot skolēnu pašpārvalžu vēlēšanas, kurās jaunieši varētu piedalīties un iemācīties, kā balsot, kā skaidrot savu viedokli, kā veidot lēmumus un kā izvirzīt savu kandidatūru.

Jau mācību stundās ir jāakcentē jauniešiem, ka viņu balss ir svarīga un var ietekmēt politikas virzību valstī. Tādējādi izglītības iestādes var veikt nozīmīgu lomu pilsoņu izglītības un demokrātiskās sabiedrības veidošanā, nodrošinot jauniešu motivāciju piedalīties vēlēšanās un ietekmēt valsts politiku.

Izanalizējot vēlēšanu simulāciju skolā un apkopojot aptaujas rezultātus, secinājām, ka daudzi jaunieši ir slikti informēti par vēlēšanām. Lai sekmētu jauniešu zināšanas šajā jomā, esam izveidojuši radošo spēli –“Digitālais muzejs”– par vēlēšanām gan Latvijā, gan Eiropas Savienībā.

Mūsu izveidotais muzejs sastāv no 20 jautājumiem par vēlēšanām. Spēlē ir sastopami gan ļoti vienkārši, gan sarežģītāki jautājumi. Spēli var izmantot mācību stundā kā mācību līdzekli, lai nostiprinātu zināšanas, var pareizajām atbildēm meklēt konkrētus faktus par pēdējām vēlēšanām medijos, lai apstiprinātu pareizo atbildi. Spēli var izmantot dažādi, kā skolotājs vēlas.

Veidojot muzeju, iekļāvām dažādus grūtības līmeņa jautājumus, lai spēlētāji spētu saprast, cik plašas ir viņu zināšanas par vēlēšanām. Spēli var izmantot skolēni vecumā no 15 līdz 18 gadiem. Mācoties par vēlēšanām radošā veidā, jauniešiem radīsies interese šo procesu īstenot dzīvē un viņi zinās, kā pareizi ir jāpiedalās vēlēšanās.

#### **Digitālā izstāde:**

<https://view.genial.ly/643ff44cd2bdc50012342714/interactive-content-museum-escape-room>