

**JOBS**  
**OF** **THE**  
**FUTURE**

# Pilsētplānošanas spēle

**AMAIŠ**

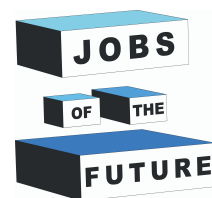
MEDUSA DIGITAL



DIGIJEUNES



# 01



## CIK IEKĻAUJOŠIEM JĀBŪT PUBLISKAJIEM ROTAĻU LAUKUMIEM? CIK IEKĻAUJOŠI TIE IR UZ ŠO MIRKLI?

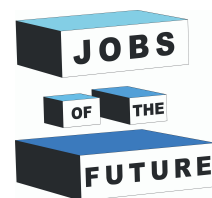
### PILSĒTAS PLĀNOŠANAS SPĒLE: PUBLISKIE ROTAĻU LAUKUMI

Bērniem dažādos vecumos, no dažādām sociālajām kategorijām, dzimuma, tautības, intelektuālajām zināšanām, ir jābūt pieejamiem un jāvar izbaudīt publiskos rotaļu laukumus bez maksas.

Daudzās valstīs publiskie rotaļu laukumi vēl nav veidoti tā, lai tie atbilstu lietotāju dažādajām vajadzībām. Dažiem no tiem ir universāli dizaina elementi, taču rotaļu laukums reti tiek veidots kā kopums, lai tas būtu iekļaujošs.

Rotaļu laukumu nepieejamība ietekmē attīstību bērniem ar pastāvīgu vai pārejošu invaliditāti, bet arī viņu vecākiem/pavadoņiem (īslaicīgi darbspējīgiem vai invalīdiem), ierobežojot viņu tiesības izmantot sabiedriskos objektus.

# 02



## IESPĒJAMIE RISINĀJUMI



Svarīga pilsētplānošanas sastāvdaļa ir spēja izprast cilvēku daudzveidību un identificēt lietotāju vajadzības, viņu vēlmes, kā arī izprast šķēršļus, ar kuriem viņi varētu saskarties.

Spēles noteikumi:

1. Ar 3D printeri izdrukāta piespraude.
2. Doties uz publisku spēļu laukumu.
3. Sākumā izvēlēties vismaz vienu spēļu laukuma aktivitāti.
4. Izveidojiet vismaz 5 iespējamās cilvēku personību kombinācijas, izmantojot raksturlielumu ģeneratoru (saiti). Katrai personai ir jābūt vismaz 3 dažādām īpašībām.
5. Vai šiem cilvēkiem ir iespējams netraucēti izmantot iepriekš izvēlēto spēļu laukuma aktivitāti?
6. Vai šie cilvēki var atrast šo rotaļu laukumu, piekļūt tam un izbaudīt to?
7. Ja jums ir vismaz viens cilvēks, kurš nevar izmantot rotaļu laukuma rotaļu aprīkojumu, atzīmējiet to ar 3d izdrukāto piespraudīti.
8. Informējiet vietējo pašvaldību par piekļūstamības problēmām attiecīgajā spē.



Spēlētāju skaits: vismaz 2

Uzvarētājs: tas, kurš atrod visvairāk šķēršļu, ar ko saskaras dažāda veida cilvēki.



"Nākotnes darbs" ir starptautiskas sadarbības projekts, ko līdzfinansē Eiropas Savienības programma Erasmus+. Tā mērķis ir radīt sinerģiju starp uzņēmumiem, kas aktīvi darbojas tehnoloģiju nozarē, jaunatnes organizācijām un izglītības iestādēm. Mērķis ir dot iespēju jauniešiem sasniegt savus profesionālos un izglītības mērķus tehnoloģiju jomā.

## Kontakti

**Jobs of the Future**

[www.jobsofthefuture.eu](http://www.jobsofthefuture.eu)

[info@digijeunes.com](mailto:info@digijeunes.com)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union