

E-STUDIJU TEHNOLOĢIJAS JAUNIEŠU DROŠĪBAS VEICINĀŠANĀ

E-learning Technologies in Promoting Youth Safety

Kaspars Vārpiņš

Liepāja University, Latvia

Alīda Samuseviča

Liepāja University, Latvia

Abstract. *In today's changing environment, with different risks and threats, there is a need to find new ways to educate young people about existing security threats, both physical and virtual. To facilitate this, it is necessary to regularly improve the knowledge of various members of the society on various safety issues. By timely educating members of the society about the various possible unsafe situations and risks, its members will be prepared for an unsafe situation and will know what to do, thus avoiding unnecessary chaos and panic. In addition, it should be understood that today's new opportunities for e-learning and its processes, are reasons to revise the pedagogical process as such, as e-learning platforms can achieve a more personal effect rather than make the learner feel like one small and unimportant part in the audience. Although there may be a loss of personal contact between the teacher and the learner, but the interaction in the large audience is minimal as well. For this purpose, analysis and evaluation of documents, scientific, pedagogical and psychological literature was carried out, as well conclusions were summarized on the possible impact of e-learning technologies on the promotion of youth safety.*

Keywords: *e-studies, e-learning, safety, youth, pedagogical process.*

Ievads

Introduction

Mūsdienu mainīgajā vidē, pastāvot dažādiem riskiem un draudiem, ir nepieciešams atrast jaunus veidus, kā jauniešus izglītēt par pastāvošajiem drošības draudiem, kā fiziskajiem, tā arī virtuālajiem. Lai veicinātu jauniešu informētību un izglītību, ir nepieciešams regulāri un mērķtiecīgi uzlabot ikviena sabiedrības locekļa zināšanas par dažādiem drošības jautājumiem. Savlaicīgi izglītojot cilvēkus par dažādām potenciālajām situācijām un riskiem saistībā ar drošības jautājumiem, indivīdi būs zinošāki un informētāki par adekvātu uzvedību sarežģītās situācijās un izprātīs, kā atbilstoši situācijas kontekstam rīkoties, tādējādi novēršot vai mazinot nevajadzīgo haosu un paniku riska situācijās.

Papildus ir jāsaprot, ka mūsdienu jaunās informatīvi komunikatīvās iespējas

saistībā ar e-studiju un e-mācību procesiem ir iemesls pārskatīt pedagoģisko procesu kā tādu, jo ar e-studiju platformu palīdzību ir iespējams panākt personīgāku efektu, nevis likt audzēknim justies kā vienai mazai un nesvarīgai daļai lielā auditorijā. Kaut gan, iespējams, ka informatīvi komunikatīvajā izglītošanas pieejā, iesaistot mācību procesā e-studiju tehnoloģijas, varētu mazināties personīgais kontakts starp pedagogu un audzēkni, taču bieži vien arī lielajā auditorijā tradicionālajā lekcijā pedagoģiskā mijiedarbība kļūst minimāla.

Raksta mērķis ir izpētīt un aktualizēt e-studiju tehnoloģiju iespējamo pielietojumu jauniešu drošības veicināšanā.

Pētījumā tika veikta dokumentu, zinātniskās, pedagoģiskās un psiholoģiskās literatūras un starptautisko pētījuma datu analīze un novērtēšana, kā arī apkopoti secinājumi par e-studiju tehnoloģiju iespējamo ietekmi jauniešu drošības izjūtas veicināšanā.

Drošība un tās izjūta *Safety and its sense*

A. Maslova (Maslow, 1943) izstrādātā psiholoģijas teorija norāda uz to, ka viena no personas būtiskākajām pamatvajadzībām ir nepieciešamība pēc drošības, ko varētu raksturot kā vēlmi izvairīties no fiziskām sāpēm un vēlmi justies droši.

Ē. Holnagels (Hollnagel, 2014) ir norādījis, ka viena no drošības izpratnēm ir kā „brīvība no nepieņemama riska”, kas nozīmē: sistēma ir droša, ja nenotiek nekas neparedzēts. Tieši tādēļ liela nozīme ir profilaksei sabiedrības izglītošanā. Savlaicīgi izglītojot sabiedrības locekļus par dažādām iespējamām situācijām un riskiem saistībā ar drošību, tās locekļi būs gatavi kādai nedrošai situācijai un zinās, kā rīkoties, tādējādi neradot nevajadzīgu haosu un paniku. Sabiedrības izglītošana notiek arī pašai sabiedrībai bieži vien, to neapzinoties. A. Peina, A. Mendelona un J. Dudaja (Pine, Mendelsohn, & Dudai, 2014) pētījums pierāda, ka cilvēku izvēles var tikt ietekmētas zemapziņas līmenī, pašiem cilvēkiem to neapzinoties, kā arī to, ka šī zemapziņas ietekme darbojas ilgtermiņā. Tādējādi, aplūkojot dažādu informāciju, cilvēki neapzinoties to patur zemapziņā līdz brīdim, kad tā būs nepieciešama. Līdz ar to ir nepieciešams sabiedrībai regulāri atgādināt par dažādiem jautājumiem, kā rīkoties nedrošās un bīstamās situācijās, jo nepieciešamības gadījumā, konkrētajai apdraudētajai personai zemapziņā jau atradīsies nepieciešamais risinājums, lai mazinātu konkrētā gadījuma bīstamību. Tieši tādēļ ir jāmeklē jauni risinājumi, kā izglītojot sasniegt pēc iespējas lielāku sabiedrības locekļu grupu un informēt drošības jautājumos, pašai sabiedrībai to īpaši neapzinoties.

Ekonomiskās Sadarbības un Attīstības organizācijas (The Organisation for Economic Co-operation and Development - OECD) 2015.gada pētījumā par OECD dalībvalstu iedzīvotāju labizjūtu (OECD, 2015), secināts, ka 2010.gadā

vidēji 4 procenti OECD dalībvalstu iedzīvotāju ir piedzīvojuši uzbrukumu, savukārt, 2014.gadā vidēji 68 procenti OECD dalībvalstu iedzīvotāji ir norādījuši, ka jūtas droši pārvietojoties vienatnē nakts laikā. Eiropas Komisijas (European Commission, 2016) pētījumā par uz dzimumu balstītu vardarbību 2016.gadā, konstatēts, ka vidēji 24 procenti aptaujāto respondentu pazīst kādu savā ģimenes vai draugu lokā, kurš cieš no vardarbības ģimenē. Apskatītie dati liecina, ka pastāv dažādas vardarbības izpausmes pasaules iedzīvotāju vidū. Lai arī OECD statistikas dati liecina, ka no vardarbības cieš 4 procenti dalībvalstu iedzīvotāji, tomēr pārvietojoties nakts laikā vienatnē, droši jūtas tikai divas trešdaļas no aptaujātajiem respondentiem. Taču, lai cilvēki dzīvotu harmonizētā līdzsvarā ar sevi un būtu apmierināti un gandarīti par savu dzīvi, drošības izjūta ir viena no būtiskākajām sociālajām pamatvajadzībām. D.J. Hils (Hill, 2003) norāda, ka, uzlabojot cilvēku izpratni par personas drošības izjūtu, pastāv mazākas iespējas kļūt par upuri. Laikus novērtējot iespējamos riskus, esot modram nedrošās un haotiskās vietās, pievēršot uzmanību apkārtnē, pārvietojoties ar pārliecību, apgūstot paš aizsardzību, kliedzot pēc palīdzības, nepadarot iespējamo zādzību vienkāršu, izvairoties no ieradumiem un ierastās kārtības un apdrošinoties, ir iespējams veicināt katra sabiedrības indivīda drošības izjūtu.

Jauniešu sasniedzamība *Reaching youth*

Latvijas Republikas “Jaunatnes likums” (Jaunatnes likums, 2008) nosaka, ka jaunieši ir personas vecumā no 13 līdz 25 gadiem. Savukārt, Eiropas Savienībā (European Commission, 2011) tiek uzskatīts, ka jaunieši ir personas vecumā no 15 līdz 29 gadiem. Aplūkojot Eurostat datus (Eurostat, 2019a), ir jāsecina, ka diemžēl mēdz atšķirties izpratne par jauniešu vecumu atkarībā no datu iegūšanas tēmas. Piemēram, aplūkojot Eiropas Savienības iedzīvotājus pēc vecuma grupām, tiek izdalītas personas no 15-24 gadiem un no 25-49 gadiem, savukārt apskatot bērnu un jauniešu populācijas datus, tiek izdalīti bērni vecumā no 0-14 gadiem un jaunieši no 15-29 gadiem. Taču, apskatot datus par jauniešu interneta lietošanas paradumiem, tiek izdalītas vēl dažādākas vecuma grupas – 16-19 gadiem, 16-24 gadiem, 16-29 gadiem, 20-24 gadiem un 25-29 gadiem. Līdz ar to nav iespējams precīzi definēt personas vecumu, kurā tā tiek uzskatīta par jauniešu.

2018. gadā Eiropas Savienības 28 valstīs jaunieši vecumā no 15 līdz 29 gadiem ir 17 procenti no visiem Eiropas Savienības iedzīvotājiem (Eurostat, 2018). Tas nozīmē, ka Eiropā jaunieši sastāda vienu sesto daļu no iedzīvotājiem, taču vēl ir arī bērni, kuri kļūs par jauniešiem agrāk vai vēlāk. Līdz ar to, jauniešu īpatsvars Eiropas Savienībā ir visnotaļ nozīmīga daļa no kopējā

iedzīvotāju skaita, kurai ir vērts pievērst uzmanību.

Akcentējot jauniešu nozīmi sabiedrībā un valsts attieksmi pret jauniem, Latvijas Republikā ir izdots "Jaunatnes likums", kurā tiek noteikti pamatuzdevumi darbā ar jaunatni:

1. atbalstīt un veicināt jauniešu iniciatīvas, radot labvēlīgus apstākļus viņu intelektuālajai un radošajai attīstībai;
2. nodrošināt jauniešiem iespēju iegūt dzīvei nepieciešamās prasmes, zināšanas un kompetences neformālās izglītības ceļā;
3. nodrošināt jauniešiem iespēju lietderīgi izmantot brīvo laiku;
4. nodrošināt jauniešiem viņu attīstības vajadzībām atbilstošas informācijas pieejamību (Jaunatnes likums, 2008).

Tas nozīmē, ka Latvijas valsts uzskata, ka ir svarīgi nodrošināt jauniešiem vidi un apstākļus, lai tie varētu veiksmīgi pilnveidoties, papildus to darot arī ar neformālās izglītības palīdzību. Tādējādi tiek noteikts, ka paralēli klasiskai izglītībai mācību iestādēs, ir jāpilnveido jauniešu iespējas izglītoties, izmantojot arī dažādas neformālās izglītības sniegtās iespējas.

Ārpus Latvijas robežām, plašākā kontekstā Eiropas Komisija, izstrādājot jauniešu stratēģiju (2019.-2027.gadam) (European Commission, 2019), fokusējas uz trīs galvenajām rīcībām:

1. Iesaistīšana – veicināt jauniešu līdzdalību pilsoniskajā un demokrātiskajā dzīvē.
2. Savienošana – vienot jauniešus visā Eiropas Savienībā un ārpus tās robežām, lai veicinātu brīvprātīgu iesaistīšanos, mācību mobilitāti, solidaritāti un starpkultūru izpratni.
3. Iespējas došana – atbalstīt jauniešu iespēju palielināšanos caur kvalitāti, inovācijām un jaunatnes darba atzīšanu (European Commission, 2019).

Tādējādi Eiropas Komisijai ir vēlme aplūkot jauniešus Eiropas Savienības robežās un ārpus tām kā vienotu grupu, nevis izcelt katras valsts jauniešus atsevišķi. Papildus tiek izteikta vēlme veicināt jauniešu iespējas izmantot jaunas un inovatīvas metodes.

Eiropas Savienības rezolūcijā (Eiropas Savienības Oficiālais Vēstnesis, 2018) par Eiropas Savienības Jauniešu stratēģiju 2019.-2027.gadam tiek norādīts, ka jauniešiem ir jānodrošina droša vide, lai viņi varētu attīstīt savu pašapziņu, kā arī izglītoties neformālā gaisotnē. Līdz ar to, līdzīgi kā Latvijas Republikas Jaunatnes likums, tā arī Eiropas Savienības jauniešu stratēģija norāda uz nepieciešamību pēc jauniešiem drošas vides, un arī tiek akcentēta jauniešu izglītošana, izmantojot neformālo izglītību, gaisotni. Tādējādi var secināt, ka darbā ar jauniešiem, izglītojot viņus, ir nepieciešams izmantot neformālās mācību metodes, kā arī ir jāveicina droša un neformāla vide jauniešu attīstībai.

Pievēršot uzmanību neformālai videi, tiek uzsvērts, ka ir nepieciešams izglītēt jauniešus viņu ierastajā vidē, kura tad varētu tikt arī uzskatīta par neformālās izglītības vidi. Pēc Eurostat (Eurostat, 2019b) datiem, internetu Eiropas Savienības dalībvalstīs, katru dienu 2018.gadā lietojuši 95% jaunieši vecumā no 16 līdz 29 gadiem. Tas nozīmē, lai sasniegtu jauniešus un sniegtu viņiem papildus zināšanas par dažādiem jautājumiem, ir nepieciešams izmantot internetu un tā sniegtās iespējas. Viena no produktīvākajām iespējām jauniešu sasniegšanai internetā ir, izmantojot e-studijas vai tām līdzvērtīgas metodes, pievēršot uzmanību tieši uz iespējamajiem nestandarta risinājumiem. 2018.gada 17.janvāra Eiropas Komisijas (Eiropas Komisija, 2018) paziņojumā Eiropas Parlamentam, Padomei, Eiropas Ekonomikas un sociālo lietu komitejai un Reģionu komitejai par Digitālās izglītības rīcības plānu tika noteiktas 3 rīcības prioritātes:

1. labāka digitālo tehnoloģiju izmantošana mācīšanas un mācīšanās mērķiem;
2. attiecīgo digitālo kompetenču un prasmju attīstīšana digitālās pārveides īstenošanai;
3. izglītības uzlabošana ar labākas datu analīzes un prognožu starpniecību (Eiropas Komisija, 2018).

Tādējādi Eiropas Komisija ir atzinusi, ka ir nepieciešams, izmantot digitālās tehnoloģijas, tai skaitā internetu, lai sniegtu jauniešiem mācīšanās iespējas tieši, izmantojot modernās tehnoloģijas.

Apvienoto Nāciju Organizācijas Ģenerālā asambleja (United Nations, 2019) 2015.gadā izvirza 17 globālos ilgtspējīgas attīstības mērķus, kuros 16. mērķis ir “Veicināt miermīlīgu un iekļaujošu sabiedrību ilgtspējīgai attīstībai, nodrošināt taisnīgas tiesas pieejamību visiem un izveidot efektīvas, atbildīgas un iekļaujošas institūcijas visos līmeņos”. Šī mērķa viens no uzdevumiem ir “Izbeigt visu veidu vardarbīgu izturēšanos pret bērniem, viņu izmantošanu, tirdzniecību un spīdzināšanu”. Līdz ar to, globālā mērogā ir noteikts, ka ir jāizbeidz dažāda veida vardarbība pret bērniem. Viens no potenciālajiem risinājumiem - izglītēt bērnus un jauniešus par dažādiem vardarbības veidiem un, galvenokārt, kā no tiem izvairīties, kā arī to, kā rīkoties, ja ir iestājies, kāds no šiem vardarbības veidiem.

Latvijas un Eiropas nostājā jaunatnes jautājumos tiek akcentēta arī drošības un drošas vides nepieciešamība jauniešiem. Drošība ir “stāvoklis, situācija, kad nedraud briesmas” (Oxford University Press, 2019). Līdz ar to, lai justos droši, apkārtnei ir jārada drošības izjūta, kā arī pašam indivīdam ir jāapzinās dažādi faktori, kuri ietekmē drošību, lai spētu tos attiecīgi pielāgot, tādējādi radot drošības izjūtu. Tā kā jaunatnei ir būtiska nozīme valstu turpmākajā attīstībā, ir nepieciešams panākt to, lai jaunieši apzinās dažādus drošības riskus un spēj tos novērst vai mazināt, tādējādi radot drošu vidi sev un apkārtējiem.

Latvijas Republikas Kultūras ministrijas iniciētajā pētījumā (Latvijas Universitātes Sociālo zinātņu fakultāte, 2017) par 9 līdz 16 gadus vecu bērnu un pusaudžu medijpratību Latvijā, tiek secināts, ka izglītības procesā nekavējoties nepieciešams pievērst uzmanību jautājumiem, kas saistīti ar drošību internetā. Tā kā bērni un jaunieši pavada daudz nekontrolēta laika internetā, tad izglītošanu par drošību internetā un arī cita veida drošības jautājumiem ir nepieciešams veikt arī tieši internetā.

E-studijas jauniešu izglītošanā *E-learning in youth education*

Lai spētu raksturot e-studiju modeli, ir nepieciešams apskatīt definīcijas, kuras apraksta e-studijas un to izglītojošo procesu:

- E-studijas - mācības, kas notiek izmantojot elektroniskos saziņas līdzekļus, parasti internetu (Lexico, 2019).
- E-studijas tiek definētas kā mācības, kuras tiek piedāvātas apgūt ar digitālajām ierīcēm, kā datoru vai mobilās iekārtas, kas ir paredzētas, lai atbalstītu mācīšanos (Clark & Mayer, 2008).
- E-studijas – dažādu tehnoloģiju instrumentu, piemēram, tīmeklī balstītas, izplatītas vai iespējamās, lietošana izglītības nolūkos (Nichols, 2003).
- Informācijas un komunikāciju tehnoloģiju (IKT) izmantošana, lai atbalstītu izglītošanās mijiedarbību ar saturu, mācīšanās aktivitātēm, rīkiem un citiem cilvēkiem audzēkņa zināšanu un prasmju attīstīšanai (Rossiter, 2002).
- Visas elektroniski atbalstītās izglītošanās un izglītošanas formas, kuru procesa raksturs un mērķis ietekmē zināšanu paaugstināšanu, ar akcentu uz individuālo pieredzes praksi un audzēkņa zināšanām (Tavangarian, Leypold, Nölting, Röser, & Voigt, 2004).

Visās iepriekš raksturotajās e-studiju definīcijās galvenais akcents tiek likts uz tehnoloģiju un digitālo ierīču izmantošanu un, protams, uz pašu izglītošanās procesu. Dažās no definīcijām atsevišķi minēts arī internets, ar kura palīdzību iespējams izglītoties. Definīcijās atšķiras uzskaitītais instrumentu kopums un akcenti, lai izceltu e-studiju specifiskās īpašības.

D.Bouds un G.Feleti (Boud & Feletti, 1997) norāda, ka, veidojot e-studiju kursu, ir nepieciešams izveidot skaidru konceptu karti par mācību satura tēmu un struktūru, paredzēt audzēkņiem nepieciešamos līdzekļus, lai tie varētu secīgi apgūt materiālu, kā arī noteikt veidu, kā pārbaudīt, vai audzēkņi un pats e-studiju kurss sasniedz izvirzītos mērķus, to, kas paredzēts. Tas nozīmē, ka, izveidojot e-studiju kursu, svarīgi ir visi procesi jau sākumā, izveidojot un izplānojot precīzu un plašu darbības stratēģiju (didaktisku aprakstu) un konceptu

karti. Pats e-studiju kursa veidošanas process būs vieglāks, it sevišķi, ja pie tā strādā komanda, kā arī pēc tam visa kursa novērtēšana un iespējamo kļūdu labošana būs sekmīgāka. Taču, ja e-studiju kurss tiek veidots bez strukturēta un saprotama pamata, tad jau pats kursa veidošanas process var būt neizdevies un, protams, arī pats kurss un iegūtās audzēkņu zināšanas būs neapmierinošas.

S.De Freitas (De Freitas, 2006) apgalvo, ka mūsdienu mācību un mūžmācīšanās procesā simulācijas ir atbilstošas izglītības kontekstam, lai atbalstītu specifiskās mācību vajadzības, īpaši profesionālajā izglītībā. Simulācijas un pēdējā laikā arī spēles, tiek izmantotas arvien biežāk, lai apgūtu konkrētu darbību scenārijus un pilnveidotu prasmes jau savlaicīgi uzsākot profesionālo karjeru. Autori secina, ka ar simulāciju palīdzību profesionālajā izglītībā un nestandarta jautājumos ir iespējams apgūt specifiskās, nepieciešamās zināšanas savlaicīgi, līdz ar to nonākot reālajā vidē, būs nepieciešams mazāks laiks, lai pielāgotos nepieciešamajām situācijām.

Uz e-studiju metodes pozitīvajiem faktoriem, salīdzinot to ar tradicionālo izglītības metodi, norādījuši arī W. Admirāls un D. Lokhorsta (Admiraal & Lockhorst, 2009), skaidrojot, ka e-studijas kļuvušas par populāru neformālās izglītības metodi, jo tai ir daudz priekšrocību – nav nepieciešamas telpas, ir ievērojama transporta izmaksu samazināšana, tiek nodrošināta savlaicīga piekļuve informācijai un ir lielāka elastība darba vietā, risinot audzēkņu vajadzības. Tādējādi ir iespējams padarīt kā formālo, tā arī neformālo izglītību pieejamāku sabiedrībai, neatkarīgi no tās atrašanās vietas. Papildus arī samazinot dažādas izmaksas kā mācību organizētājiem, tā arī cilvēkiem, kas izglītojas.

E-studijas noteikti paver daudzveidīgas iespējas to izmantošanā, jo tās sniedz plašāku iespējamo metožu pielietojumu. E-studiju sākuma stadijā ir jāizšķir dažādie e-studiju veidi, vai tās būs ierastajam izglītības procesam pielāgotās metodes, vai arī šie veidi būs pielāgoti izglītošanās procesam, kuram klasiskajā izglītības sistēmā līdzvērtīgu procesu būs grūti piemeklēt.

E-studiju metode ir efektīva arī tādēļ, ka izglītošanās process var notikt ne tikai ar datora, bet arī ar viedtālruna un citu moderno tehnoloģiju palīdzību. A. Rozena (Rosen, 2009) skaidro, ka e-studiju mērķis ir izglītēt tad, kad audzēkņi tam ir gatavi, ar ierīcēm, ko viņi izmanto. Ļoti svarīgi ir izveidot izglītojošo saturu tā, lai tas darbotos uz visām iekārtām: interneta pārlūkiem, operētājsistēmām, veicinot jaunās informācijas apgūšanas pieejamību plašai interesentu grupai. Tas gan nenozīmē, ka e-studijas ir iespējams izveidot pilnīgi visām iekārtām, taču e-studiju veidotājiem ir jāņem vērā ļoti populāras ierīces iespējas – viedtālruna. Noteikti ir būtiski apzināties mūsdienu tehnoloģiju sniegtās iespējas. Ja ir vēlme e-studiju saturu piedāvāt jauniešiem, tad ir nepieciešams izmantot arī tās tehnoloģijas, kuras jaunieši izmanto ikdienā. Pievērsties ne tikai ierīcēm, bet tieši arī dažādām platformām, programmām un

aplikācijām, kuras mūsdienu jaunieši uzskata par daļu no savas ikdienas rutīnas. Tādēļ ir nepieciešams noskaidrot konkrētās e-studiju mērķgrupas niansas ne tikai informācijā, ko tā vēlas apgūt, bet arī par rīkiem un kanāliem, kuros tie ir sastopami. Apgalvojumu apstiprina arī M. Romero, L. Gvardijas, M. Guiterta un A. Sangaras (Romero, Guardia, Guitert, & Sangra, 2014) secinājums, ka mūsdienās pedagogam ir jāattīstās arī citā lomā, kļūstot par mācīšanās veicinātāju, nevis kādam, kurš nodod informāciju. Pedagogam ir jāklūst par satura ģenerētāju un IKT lietošanas veicinātāju, it īpaši sociālajos tīklos un Web 2.0 rīkos. Iepriekš minēto autoru viedoklis pauž arī atziņu, ka mūsdienu pedagogam ir nepieciešama prasme iekļaut mūsdienu tehnoloģijas izglītošanās procesā kā pašam, tā arī nododot šīs zināšanas audzēkņiem. A. Okada, C. Rabelo un G. Ferreira (Okada, Rabello, & Ferreira, 2014) norāda arī uz to, ka mācību platformas ir mainījušās uz sociālajiem tīkliem un personalizētu vidi ar vairākām interaktīvām saskarnēm, piemēram: sociālie mediji, blogi, wiki, RSS barotnes, tiešsaistes konferences, kartēšanas rīki, mācību analītikas un mobilās aplikācijas. Tas nozīmē, ka zināšanu konstruēšanas procesu var organizēt ārpus ierastās mācību vides. Mūsdienās pat ierastās e-studiju platformas ir nepietiekošs instruments e-studiju mācību procesā. Tajā ir jāiesaista mūsdienu tehnoloģijas un kanāli. Kā atzīmē A. Jusofs (Yusoff, 2010), tad datortehnoloģiju izmantošana izglītības procesā sniedz iespēju: mijiedarboties, nodrošinot mācīšanos darot un eksperimentējot, risināt problēmas, pārbaudīt hipotēzes, pilnveidot prasmes un izaicināt tās, attīstīt radošo domāšanu un lēmuma pieņemšanas spējas, padziļināti mācīties, pielāgoties audzēkņa līmenim, mācīties kolektīvi un sadarbojoties, kā arī sociālajā tīklošanā gūt jaunu pieredzi. Mūsdienās datortehnoloģijas sniedz plašas iespējas kā sociālajā saskarsmē, tā arī mācīšanās procesā un pat zinātniskajā darbībā. Galvenais ir gribēt un prast izmantot šīs mūsdienu tehnoloģiju sniegtās iespējas ikdienas darbā.

Ekonomiskās Sadarbības un Attīstības organizācija (OECD, 2016) ziņojumā ir norādījusi, ka inovācijas izglītībā ir jaunu izglītības instrumentu, metožu, tehnoloģiju un struktūru izveide un ieviešana. Lai gan inovācijas nav pētījumi, tās bieži balstās uz pētījumiem un zināšanu attīstību un pastāv mainīgos procesos un pieredzēs, lai uzlabotu sniegtā pakalpojuma kvalitāti un produktivitāti. Tieši tādēļ ir nepieciešams rast jaunas pedagoģiskās pieejas dažādiem izglītojošiem pasākumiem un programmām. Ir nepieciešams sniegt jauniešiem jaunas un mūsdienīgas pieejas izglītojošas informācijas piekļuvei, meklējot iespējamus risinājumus jauniešu pašizglītošanās drošības jautājumos, viņiem pašiem to pat pilnībā neapzinoties.

Noslēgums **Conclusions**

Pamatojoties uz zinātniskās literatūras avotos un normatīvajos dokumentos aktualizēto atziņu analītisko pārskatu, publikācijas noslēgumā var secināt, ka ikvienas personas drošības un pašizjūtas jautājumi ir sociāli nozīmīgi un būtiski katra sabiedrības indivīda attīstības un pilnveidošanās procesā.

Tā kā jauniešu īpatsvars Eiropas Savienībā sastāda gandrīz vienu piekto daļu no tās iedzīvotājiem, kā arī jāņem vērā bērni, kuri būs topošie jaunieši, ir svarīgi pievērsties tieši jauniešu izglītošanai par drošības jautājumiem. Jaunieši ir sabiedrības nākotne un būtiska topošā paaudze, uz kuru balstīsies Eiropas Savienība, tādēļ tieši pedagoģiski izglītojošā uzmanība ir jāpievērš jauniešu mērķauditorijai, viņu izglītošanas un pašizglītošanās iespēju pilnvērtīgai un produktīvai īstenošanai e-vidē, aktualizējot drošības jautājumu daudzveidīgos kontekstus un potenciālās darbības stratēģijas riska situācijās.

Izmantojot e-studiju tehnoloģijas jauniešu drošības veicināšanā, pedagoģiskajā procesā liela vērtība jāpievērš tehnoloģijām, kuras jauniešiem kļuvušas jau par neatņemamu ikdienas sastāvdaļu, kā arī dažādiem sociāliem tīkliem un aplikācijām. Jāņem vērā to, ka izglītojošajam pedagoģiskajam procesam virtuālajā vidē ir jābūt uzmanību piesaistošam un savā ziņā iesaistošam, kā arī ir nepieciešama inovatīvu instrumentāriju izstrāde, kas veicina jauniešu izzināšanas aktivitāti un intelektuālo pilnveidošanos gan personības izaugsmes, gan drošības jautājumu izpratnes kontekstā.

Summary

The aim of this paper is to make a theoretical study to explore the potential use of e-learning technologies in order to enhance youth safety.

Based on the analytical overview of the findings of scientific literature sources and normative documents, it can be concluded that the issues of safety and self-esteem of each person are socially significant and important in the process of development and improvement of each individual in society.

As the proportion of young people in the European Union is close to one fifth of its population and it is important to take into account children who will become part of the youth, it is important to focus specifically on educating young people about safety issues. Young people are the future of the society and an important future generation on which the European Union will be built. Because of that, the pedagogical educational focus has to be aimed on the youth audience and full and productive realization of their educational and self-educational possibility in e-environment, by updating the diverse context of safety issues and potential strategies for action in risk situations.

When using e-learning technologies to promote youth safety, the pedagogical process should focus on technologies that have become an integral part of everyday life for young people, as well as various social networks and applications. It should be borne in mind that the educational pedagogical process in the virtual environment must be eye-catching and in

some way engaging, as well as the development of innovative tools that promote cognitive activity and intellectual development of young people in the context of both personal development and safety awareness.

Literatūra References

- Admiraal, W., & Lockhorst, D. (2009). E-Learning in Small and Medium-sized Enterprises across Europe : Attitudes towards Technology, Learning and Training. *International Small Business Journal*, 27(6), 743-767.
- Boud, D., & Feletti, G. (1997). *The Challenge of Problem-based Learning: Second edition*. London: Kogan Page.
- Clark, R.C., & Mayer, R.E. (2008). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning (3rd edition)*. San Francisco, CA: Wiley.
- De Freitas, S. (2006). *Learning in Immersive worlds: A review of game-based learning*. London: JISC.
- Eiropas Komisija. (2018). *Komisijas paziņojums Eiropas Parlamentam, Padomei, Eiropas Ekonomikas un sociālo lietu komitejai un Reģionu komitejai: par Digitālās izglītības rīcības plānu*. Brisele. Pieejams <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/LV/TXT/HTML/?uri=CELEX:52018DC0022&qid=1569135280522&from=EN>
- Eiropas Savienības Oficiālais Vēstnesis. (2018). *Eiropas Savienības Padomes un Padomē sanākušo dalībvalstu valdību pārstāvju rezolūcija par regulējumu Eiropas sadarbībai jaunatnes jomā: Eiropas Savienības jaunatnes stratēģija 2019.–2027. gadam*. Pieejams <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/LV/TXT/HTML/?uri=OJ:C:2018:456:FULL&from=EN>
- European Commission. (2019). *A renewed EU Youth Strategy proposed by the European Commission for 2019-2027*. Retrieved from https://ec.europa.eu/youth/news/eu-youth-strategy-adopted_en
- European Commission. (2011). *Commission staff working document: On EU indicators in the field of youth*. Brussels. Retrieved from https://ec.europa.eu/assets/eac/youth/library/publications/indicator-dashboard_en.pdf
- European Commission. (2016). *Special Eurobarometer 449*, Retrieved from <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0ahUKEwim06uz4fzXAhWFDpoKHcnXDk8QFggzMAE&url=https%3A%2F%2Fec.europa.eu%2Fcommfrontoffice%2Fpublicopinion%2Findex.cfm%2FresultDoc%2Fdownload%2FDocumentKy%2F75837&usg=AOvVaw3nP20gAPKzneK7w-v9Ffix>
- Eurostat. (2019a). *Database*. Pieejams <https://ec.europa.eu/eurostat/data/database>
- Eurostat. (2019b). *Individuals' level of internet skills*. Retrieved from https://appsso.eurostat.ec.europa.eu/nui/show.do?dataset=isoc_sk_iskl_i&lang=en
- Eurostat. (2018). *Population on 1 January by age group, sex and citizenship*. Retrieved from https://appsso.eurostat.ec.europa.eu/nui/show.do?dataset=migr_pop1ctz&lang=en
- Hill, D.J. (2003). *Crisis and the Classroom: A Practical Guide for Teachers*. Springfield: Charles C Thomas Publisher Ltd.
- Hollnagel, E. (2014). *Safety-I and Safety-II. The Past and Future of Safety Management*. Surrey, United Kingdom: Ashgate Publishing Limited.
- Jaunatnes likums. (2008). Latvijas Republikas Saeima, Rīga. Pieejams <https://likumi.lv/doc.php?id=175920>

- Latvijas Universitātes Sociālo zinātņu fakultāte. (2017). *Pētījums par 9 līdz 16 gadus vecu bērnu un pusaudžu medijpratību Latvijā*. Rīga Pieejams https://www.km.gov.lv/uploads/ckeditor/files/mediju_politika/medijprat%C4%ABba/petijums/2018/Bernu%20un%20pusaudzu%20medijpratibas%20petijuma%20rezultati.pdf
- Lexico. (2019). *E-learning*. Pieejams https://www.lexico.com/en/definition/e_learning
- Maslow, A.H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.
- Nichols, M. (2003). A theory for eLearning. *Educational Technology & Society*, 6(2), 1-10.
- OECD. (2015). *How's Life? 2015: Measuring Well-Being*, Paris: OECD Publishing, Retrieved from http://dx.doi.org/10.1787/how_life-2015-en
- OECD. (2016). *Innovating Education and Educating for Innovation*. Retrieved from <http://www.oecd.org/edu/cei/GEIS2016-Background-document.pdf>
- Okada, A., Rabello, C., & Ferreira, G. (2014). Developing 21st Century Skills through Colearning with OER and Social Networks. In A.M. Teixeira & A. Szucs (Ed.), *Challenges for Research into Open & Distance Learning: Doing Things Better – Doing Better Things (Conference proceedings)* (pp. 121-129). Oxford, UK: European Distance and E-Learning Network.
- Oxford University Press. (2019). *Drošība*. Pieejams <https://lv.oxforddictionaries.com/skaidrojums/drosiba>
- Pine, A., Mendelsohn, A., & Dudai, Y. (2014). *Unconscious learning of likes and dislikes is persistent, resilient, and reconsolidates*. Retrieved from <http://journal.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2014.01051/full>
- Romero, M., Guardia, L., Guitert, M., & Sangra, A. (2014). Teachers' Professional Development through Learning Ecologies: What are the Experts Views?. In A.M. Teixeira & A. Szucs (Ed.), *Challenges for Research into Open & Distance Learning: Doing Things Better – Doing Better Things (Conference proceedings)* (pp. 27-36). Oxford, UK: European Distance and E-Learning Network.
- Rosen, A. (2009). *E-learning 2.0: proven practices and emerging technologies to achieve results*. New York: Amacom.
- Rossiter, J. (2002). An e-Learning vision: Towards a Pan-Canadian strategy and action plan. (*CANARIE Discussion paper*). Ottawa, ON: Canarie Inc.
- Tavangarian, D., Leypold, M. E., Nölting, K., Röser, M., & Voigt, D. (2004). Is e-Learning the solution for individual learning. *Electronic Journal of e-Learning*, 2(2), 273-280.
- United Nations. (2019). *Sustainable Development Goals*. Retrieved from <https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/>
- Yusoff, A. (2010). *A Conceptual Framework for Serious Games and its Validation: Thesis for the degree of Doctor of Philosophy*. Southampton, UK: University of Southampton.