



Valsts probācijas dienesta

Eiropas Sociālā fonda projekts Nr.4.3.4.6/1/23/I/001

“Atbalsts probācijas klientu resocializācijai”

ZIŅOJUMS

Jaunu interaktīvu resocializācijas metožu ieviešana probācijas klientiem

Ziņojuma saistītas aktivitātes: 4.d44; HP darbība: dokumentos integrēti jautājumi par vienlīdzīgām iespējām.

Datu analīzes eksperts: Edijs Zemvaldis

Datu analīzes eksperte: Ilze Žoida

Datu analīzes vadošā eksperte: Gundega Kukle

Rīga, 2024

Saturs

Ievads.....	4
1. Interaktīvās resocializācijas metodes.....	6
1.2. Dienestā realizētās interaktīvās resocializācijas metodes.....	8
1.2.1. Probācijas programmas.....	8
1.2.2. Metožu grozs.....	8
2. Metode.....	10
2.1. Pirmais ziņojuma posms.....	10
2.2. Otrais ziņojuma posms.....	11
3. Rezultāti un interpretācija.....	12
3.1. Ziņojuma pirmā posma rezultāti.....	12
3.1.1. Aptaujas “Jaunas interaktīvas resocializācijas darba metodes darbā ar VPD klientiem” rezultātu kopsavilkums.....	12
3.1.2. Dienestā realizēto interaktīvo resocializāciju metožu izvērtējums.....	15
3.2. Ziņojuma otrā posma rezultāti.....	17
3.2.1. Videokonferenču tehnoloģijas likumpārkāpēju resocializācijai.....	17
3.2.2. Tīmeklī balstītas intervences likumpārkāpējiem.....	18
3.2.3. Mobilās tehnoloģijas likumpārkāpēju resocializācijai.....	20
3.2.4. Digitālās spēles likumpārkāpēju resocializācijā.....	25
3.2.5. Virtuālā realitāte likumpārkāpēju resocializācijā.....	27
3.2.6. Digitālas interaktīvas resocializācijas metodes likumpārkāpējiem ar psihiskiem veselības traucējumiem.....	31
4. Secinājumi un rekomendācijas.....	34
4.1. Ziņojuma pirmā posma secinājumi un rekomendācijas.....	34
4.2. Ziņojuma otrā posma secinājumi un rekomendācijas.....	40
4.3. Ziņojuma kopīgie secinājumi un rekomendācijas.....	44
Izmantoto informatīvo avotu saraksts.....	46
PIELIKUMI.....	58
1. pielikums.....	59
2. pielikums.....	69
3. pielikums.....	79

Izmantotie saīsinājumi un definīcijas

ASV – Amerikas Savienotās Valstis

Dienests – Valsts probācijas dienests

IMR - Imersīvā virtuālā realitāte

KBT - Kognitīvi biheiviorālā terapija

KL – Krimināllikums

MI - Mākslīgais intelekts

NN – noziedzīgais nodarījums

PR - Paplašinātā realitāte vai papildinātā realitāte

Projekts - Eiropas Sociālā fonda projekta Nr. 4.3.4.6./1/23/I/001 “Atbalsts probācijas klientu resocializācijā”

TSV – teritoriālā struktūrvienība

VR - Virtuālā realitāte

VRET - Virtuālās realitātes ekspozīcijas terapija

**papildus ziņojuma ietvaros tiek izmantoti dažādu digitālo intervenču nosaukumu saīsinājumi, kas šeit nav atspoguļoti, jo netiek izmantoti viscaur ziņojumā.*

Interaktīvs (ang. “*interactive*”) – 1. īpašības vārds, kas raksturo veidu, kādā nepārtraukti un abos virzienos norisinās informācijas pārraide starp datoru vai citu ierīci un personu, kas to izmanto (piem., interaktīvie displeji/video vai interaktīva tiešsaistes karte, kas palīdz cilvēkiem atrast velosipēdu maršrūtus caur pilsētu); 2. īpašības vārds, kas raksturo cilvēku sadarbību un to ietekmi vienam uz otru (*Oxford Learner’s Dictionaries*, n.d.).

Interaktīva mācīšanās (ang. “*interactive learning*”) – mācību vielas apguves metode, kas ietver aktīvu apmācāmo līdzdalību un iesaistīšanos, izmantojot sociālo mijiedarbību un multivides rīku izmantošanu. Interaktīvā mācīšanās vērsta uz sadarbību un dinamiskāku mācību vidi (*Bouchrika*, 2024).

Notiesāto resocializācija – sociālās uzvedības korekcijas un sociālās rehabilitācijas pasākumu kopums, kura mērķis ir veicināt notiesātā tiesisku uzvedību un veidot viņam sociāli pozitīvu vērtību izpratni (Latvijas Sodū izpildes kodekss, 61.¹ pants).

Interaktīvās resocializācijas metodes ir informācijas apguvei, uzmanības iegūšanai un noturībai izstrādātas dažādas metodes, kas veicina personas motivāciju, kritisko domāšanu, patstāvīgu mācīšanos u.c. Šo metožu noteikts mijiedarbības process (persona-persona; persona-grupa; persona-tehnoloģija u.c.) rosina diskusijas, veicina aktīvu dalību un mērķu sasniegšanu, kā arī sniedz praktisku apgūstamās tēmas pieredzi u.c. Metožu piemēri: diskusija, grupu darbs, spēles, simulācijas, demonstrācijas, kārtis u.c. (*Kenzhaevna & Abdukhalikovna*, 2023; *Senthamarai*, 2018; *Kutbiddinova et al.*, 2016).

Ievads

Ziņojums “Jaunu interaktīvu resocializācijas metožu ieviešana probācijas klientiem” tika veikts Eiropas Sociālā fonda projekta Nr. 4.3.4.6./1/23/I/001 “Atbalsts probācijas klientu resocializācijā” (turpmāk – projekts) ietvaros no 2024. gada marta līdz 2024. gada oktobrim. Ziņojumu veica projekta datu analīzes eksperti Edijs Zemvaldis un Ilze Žoida, un datu analīzes vadošā eksperte Gundega Kukle. Saistītās projekta apakšdarbības:

- 4.d44. “Jaunu (interaktīvu) resocializācijas darba metožu ieviešana un aprobācija”;
- HP darbība: Dokumentos integrēti jautājumi par vienlīdzīgām iespējām¹.

Valsts probācijas dienesta (turpmāk – Dienesta), projekta mērķis ir ar speciāli izstrādātām pieejām uzlabot Dienesta personāla darbu ar notiesātajiem un mazināt atkārtotu noziedzīgo nodarījumu risku. Šis mērķis tiks sasniegts paredzot specifiskām probācijas klientu grupām piemērotus pasākumus, kas palīdzēs padziļināti strādāt ar likumpārkāpumu cēloņiem; veicot pētījumus, kuri palīdzēs izstrādāt jaunas metodes un precīzākus darba instrumentus, kā arī uzlabojot līdz šim probācijas darbā pielietotos probācijas klientu resocializācijas līdzekļus (Valsts probācijas dienests [VPD], 2024). Lai rastu risinājumus probācijas klientu resocializācijas uzlabošanai nepieciešams nozīmīgi skatīt mūsdienu pasaules prakses piemērus un inovācijās dažādās profesionālās darbības jomās. Domājot par pārmaiņām izglītības procesa apgūvē, svarīgi uzsvērt, ka mūsdienu prakse pierāda, ka interaktīvo metožu izmantošana palīdz sasniegt mūsdienu izglītības rezultātus. Tie palīdz mācību vielas apguves procesu vadīt tā, lai visi apmācāmie būtu vienlīdzīgi iesaistīti izziņas procesā (*Giorgdze & Dgebuadze, 2017*). Bieži mūsdienu pētniecība interakciju informācijas apguves procesā saista ar digitālu risinājumu ieviešanu. Piemēram, sistemātiski pētījumu pārskati aizvien biežāk gūst atbalstu digitālu intervencu efektivitātei probācijas darbā. 2023. gada sistemātiskajā pārskatā “*A systematic review on psychological interventions for individuals with a history of offending behavior delivered by digital means*” norādot, ka resocializācijas programmas, kas tika veidotas ar digitāliem līdzekļiem, uzrāda augstāku efektivitāti (*Calaboiça et al., 2023*). Arī Eiropas Komisija skatījusi digitālu intervencu nozīmi pārmaiņu veicināšanai un izvirza ideju par virtuālās realitātes (VR) tehnoloģiju kopā ar viedtālruna lietojumprogrammu lietojumu kā potenciāli vērtīgu, lai likumpārkāpējiem iedvestu, piemēram, uz nākotni vērstu domāšanas veidu vai samazināt negatīvo psihiskās veselības simptomātiku (*European Commission, 2023*).

Ziņojuma mērķis: Dienesta aktuālās situācijas un pasaules prakses interaktīvu resocializācijas metožu izmantošanas izvērtējums, lai mērķtiecīgi izvēlētos Dienesta vajadzībām atbilstošas jaunas interaktīvas resocializācijas metodes.

Ziņojuma uzdevumi:

Pirmajā ziņojuma posmā:

- veikt zinātniskās literatūras analīzi par tēmu interaktīvas (tostarp, digitālas) resocializācijas metodes;
- apkopot informāciju par Dienestā esošajām interaktīvajām resocializācijas metodēm;
- veikt aptauju ar Dienesta nodarbinātajiem par papildus nepieciešamajām interaktīvajām resocializācijas metodēm darbā ar klientiem;

¹HP Tips: Vienlīdzība, iekļaušana, nediskriminācija un pamattiesību ievērošana.

Kategorijas nosaukums: Specifiskās darbības > Dzimumu līdztiesības veicināšana.

Apraksts: stratēģiju, izglītības programmu, metodisko līdzekļu, vadlīniju, mācību līdzekļu (tai skaitā digitālo) saturā tiks integrēti jautājumi par dzimumu līdztiesību, personu ar invaliditāti vienlīdzīgām iespējām, diskriminācijas novēršanu vecuma, etniskās piederības un citu iemeslu dēļ.

Pamatojums: Izstrādāto metožu lietošanas metodiskajos līdzekļos un/vai saturā tiks iekļauti jautājumi, kas skar dzimumu līdztiesību vai personu ar invaliditāti vienlīdzīgām iespējām vai diskriminācijas novēršanu vecuma, etniskās piederības un citu iemeslu dēļ, tādējādi veicinot iekļaujošas, nediskriminējošas attieksmes un vērtību nostiprināšanu probācijas klientiem, darbā ar kuriem šīs metodes tiks pielietotas.

- aprakstīt un analizēt iegūtos rezultātus.

Otrajā ziņojuma posmā:

- analizēt un apkopot zinātniskos pētījumus un pieejamo literatūru par digitālām interaktīvajām resocializācijas metodēm darbā ar likumpārkāpējiem;
- aprakstīt un analizēt iegūtos rezultātus, tos izvērtēt un izdarīt secinājumus;
- pamatojoties uz iegūtajiem secinājumiem, izstrādāt rekomendācijas četrus interaktīvu resocializācijas metožu ieviešanai Dienestā.

Ziņojumā izmantotās metodes:

- zinātniskās literatūras un dokumentu analīze;
- statistiskās informācijas analīze;
- tematiskā analīze.

Informācijas avotu izvēles metode un kritēriji: laika posmā no 2024. gada augusta līdz 2024. gada oktobrim, izmantojot dažādas tiešsaistes datubāzes, kā arī *Google Book* un *Google Scholar* meklētāju, tika meklēta informācija, izmantojot vairākus atslēgas vārdus, kā *eHealth*, *interventions*, *technology*, *probation*, *offenders*, *serious digital games* u.c., un to kombinācijas, izmantojot Būla operatorus *AND*, *OR*.

Dienesta lietu vadītāju anketēšana norisinājās laika posmā no 2024. gada 21. maija līdz 2024. gada 28. jūnijam (ieskaitot). Aptaujas anketu statistiskā un tematiskā analīze tika veikta laika posmā no 2024. gada jūlija līdz 2024. gada oktobrim.

1. Interaktīvās resocializācijas metodes

Resocializācijas procesā viens no galvenajiem mērķiem ir veicināt indivīda reintegrāciju sabiedrībā, nodrošinot nepieciešamo atbalstu, lai viņš spētu pielāgoties sociālajām normām un attīstītu prasmes, kas veicina ilgtspējīgu un veiksmīgu dzīvi. Problēmas, ar kurām indivīdi bieži sastopas resocializācijas gaitā, ietver uzvedības korekcijas, attieksmju pārveidošanu un jaunu prasmju apguvi. Šie aspekti ir cieši saistīti ar pedagogijas jomu, kas pēta mācīšanās un attīstības procesus. Tādēļ, lai padziļināti izprastu interaktīvās resocializācijas metodes, ir būtiski balstīties pedagogijā, vērsot uzmanību interaktīvo mācīšanās metožu definīcijai un to analīzei.

Pedagogijas zinātnē izšķir vairākus mācīšanās modeļus, tostarp, pasīvs – students darbojas kā mācīšanās "objekts" (klausīšanās un skatīšanās); aktīvs – students darbojas kā apmācību "subjekts" (patstāvīgais darbs, radoši uzdevumi) un interaktīvs – mijiedarbība (plaša kontekstā). Mūsdienu prakse pierāda, ka interaktīvo metožu izmantošana palīdz sasniegt mūsdienu izglītības rezultātus. Tie palīdz mācību vielas apguves procesu vadīt tā, lai visi apmācāmie būtu vienlīdzīgi iesaistīti izziņas procesā, kā arī katrs indivīds mācību procesā sniedz savu ieguldījumu (*Giordze & Dgebuadze, 2017*).

Interaktīvo pieeju attīstība varētu būt saistīta ar globālajām inovācijām, kas ir pavērušas ievērojami plašākas iespējas sabiedrības izglītošanas procesos. Meklējot teorētiskus un praktiskus risinājumus pedagogijas jomas uzlabošanā vērsta īpaša uzmanība inovatīvu risinājumu attīstībā. Pēdējās dekādēs novērojamas plašas pārmaiņas, kuras ietekmējusi virtualizācija, modelēšana, programmatūru optimizācija un mūsdienīgu profesionālu izglītības paradigmu attīstība, tostarp, 3D mācības, e-mācību platformas: *Moodle, Ilias, Dokeos* utt. (*Yuldashevna, 2019*).

Pedagogijas jomu nav ietekmējusi tikai digitālā attīstība. Pētnieki uzskata, ka izglītības paradigma ir mainījies no vēsturiski pasīvās mācīšanās metodes uz mūsdienīgāku, adaptīvāku interaktīvo mācīšanās metodi. Arī pasīvā pieeja vēsturiski piedzīvojusi pārmaiņas, kas sevī ietvēra dažāda veida mijiedarbību, kā arī multivides materiālu izmantošanu mācību vielas apguves procesā, tomēr pakāpeniski globāli norit pāreja no vienkāršām prezentācijām vai slaidrādēm uz interaktīvākiem mācību rīkiem, ko nodrošina datora lietojumprogrammas, kas īpaši izstrādātas šādiem nolūkiem. Mācību modalitāte pēdējā dekādē ir pieprasījusi aktīvu apmācāmo līdzdalību, izmantojot interaktīvas izglītības vietnes un apmācāmie izmanto pieejamos modernos izglītības rīkus. Izplatītākie rīki ir uz digitālām spēlēm balstītas mācību platformas, izglītojošas lietotnes, multivides saturs (video, audio, grafika), virtuālās realitātes (VR) un paplašinātās realitātes (PR) tehnoloģijas un interaktīvās tāfeles (*Bouchrika, 2024*). Bez digitāliem risinājumiem par interaktīvām, tostarp, efektīvām metodēm tiek skatīti arī radošie uzdevumi, spēles (lomu spēles, imitācijas, biznesa un attīstības spēles), cilvēkresursu izmantošana (tostarp, ekskursijas, ekspertu pieaicināšana), sociālu projektu aktivitātes, jaunu materiālu izmantošana (interaktīvas lekcijas, video-audio materiāli, students "skolotāja" lomā, Sokratisks dialogs, jautājumu uzdošana, u.c.) un uzdevumu risināšana (asociatīvās kārtis, prāta vētra, gadījumu analīze) (*Giordze & Dgebuadze, 2017*).

Interaktīvā mācīšanās ir mācīšanās metode, kas palīdz izmantot praktisku pieeju apmācāmo iesaistīšanai mācību satura apguvei. Izmantojot šo procedūru, starp pedagogu un izglītojamo notiek sociālā mijiedarbība (*Interactive Learning Project, 2020*). Tā ietver aktīvu apmācāmo līdzdalību un iesaistīšanos, izmantojot sociālo mijiedarbību un multivides rīku izmantošanu. Interaktīvā mācīšanās vērsta uz sadarbību un dinamiskāku mācību vidi. Interaktīvā mācīšanās palielina apmācāmo iesaistīšanos, uzlabo koncentrēšanos uz uzdevumiem, uzlabo izpratni, izmantojot praktiskas aktivitātes, un veicina apmācāmo sadarbību. Tas arī ļauj izmantot multivides materiālus, lai nodrošinātu dažādus mācīšanās stilus (*Bouchrika, 2024*).

Interaktīvu stratēģiju, tostarp metožu mērķi ir dažādi, piemēram, veicināt kritisko un reflektīvo domāšanu, pētniecības un novērtēšanas prasmes, kas var palīdzēt dalībniekam pozitīvi rīkoties, lai aizsargātu, uzlabotu un aizstāvētu personisko un citu veselību, labklājību

un drošību. Interaktīvu metožu izmantošanas laikā dalībnieki izmanto personīgās un sociālās spējas, lai sadarbotos ar citiem noteiktajās aktivitātēs, novērtētu pašu un vienaudžu stiprās puses un spējas, kā arī, lai attīstītu virkni starppersonu prasmju, piemēram, komunikāciju, sarunas, komandas darbu, vadību un citas. Interaktīvās mācīšanās galvenie mērķi ir (Senthamarai, 2018):

- izglītības un kognitīvās motivācijas stimulēšana;
- neatkarības un aktivitātes attīstība;
- analītiskās un kritiskās domāšanas veicināšana;
- komunikācijas prasmju veidošana;
- dalībnieka pašattīstība.

Pētījumi liecina, ka interaktīvā mācīšanās var palielināt dalībnieka uzmanību, iesaistīšanos un vispārējo mācību sniegumu, padarot to par vērtīgu pieeju gan izglītības, gan darba vietās. Interaktīvās mācīšanās efektīvu padara personalizācija, iekļaujoša vide, dalībnieku savstarpēja sadarbība un dažādu digitālo rīku izmantošana, dalībnieku iesaistīšanai.

Interaktīvai informācijas apguvei ir jānodrošina vairāki komponenti. Pirmkārt, iekļaujošas telpas, jo interaktīvām mācībām ir jābūt tādām, kas aicina dalībniekus iesaistīties diskusijās. Ir ļoti svarīgi, lai vadītājs būtu audzināošs (vai asertīvs) un tajā pašā laikā sasniedzams (vai pieejams). Tādējādi dalībniekiem tiek radīta vide, kurā viņi jūt, ka tiek pieņemti un par viņiem rūpējas. Otrs būtisks komponents minēts – sadarbība, jeb sadarbība starp dalībniekiem. Interaktīvā mācīšanās ietver ne tikai dalībnieku un vadītāja iesaistīšanos, bet arī dalībnieku savstarpēju sadarbību. Šajā gadījumā vadītāju uzdevums ir izstrādāt aktivitātes, kas ļauj dalībniekiem strādāt vienam ar otru. To darot, dalībnieki var mācīties arī viens no otra un visaptveroši apgūt šo tēmu (Kolagani, 2020; Stephen, 2018).

Interaktīva mācīšanās procesa izaicinājums ir izaicināt dalībniekus piedalīties šāda veida nodarbībās. Būtiski ir vērtēt motivācijas komponentus. Lai noturētu dalībnieka uzmanību un noturētu arī viņu aktivitātes līmeni, vajadzētu atšķirties uzdevumiem (viegli un grūti uzdevumi). Uzdevumiem ir jābūt daudzveidīgiem; tas ļauj dalībniekiem pielāgoties un vienlaicīgi gūt plašāku ieskatu. Tomēr vadītājiem jāņem vērā, ka viņu radītiem mācību izaicinājumiem ir jābūt saskanīgiem arī ar dalībnieka izglītības līmeni (Bouchrika, 2024).

Nepieciešamība ņemt vērā individuālās vajadzības interaktīvo resocializācijas metožu kontekstā tiek izcelta, norādot, ka interaktīvās mācībās tiek ņemtas vērā dalībnieka vajadzības, viņa personīgā pieredze tiek iesaistīta, tiek veikta mērķtiecīga zināšanu pielāgošana, tiek sasniegts optimālais rezultāts caur sadarbību, radīšanu kopā, neatkarību un izvēles brīvību, dalībnieks analizē viņa paša darbības. Informācijas (tostarp, izglītības) apguves dalībnieku attiecības būtiski mainās; saskarsmē ar vadītāju dalībnieks jūtas ievērojami ērtāk. Izmantojot interaktīvas metodes tiek saglabāts izglītības (jeb mācību saturs) galvenais mērķis, taču interaktīvā mācīšanās maina ierastās informācijas apguves formas vairāk dialogā, kas balstās uz savstarpējas sapratnes un mijiedarbības. Interaktīvā mācību modeļa izmantošana ietver dzīves situācijas modelēšanu, lomu spēļu izmantošanu, kopīgu problēmu risināšana (UC Davis, 2020; Senthamarai, 2018).

Ņemot vērā iepriekš izklāstītos apsvērumus, kā arī definējot notiesāto resocializāciju kā– sociālās uzvedības korekcijas un sociālās rehabilitācijas pasākumu kopumu, kura mērķis ir veicināt notiesātā tiesisku uzvedību un veidot viņam sociāli pozitīvu vērtību izpratni (Latvijas Sodū izpildes kodekss, 61.¹ pants), interaktīvās resocializācijas metodes var definēt kā pieejas, kas balstītas uz aktīvu mācību procesu un dažādām mijiedarbības formām. Šīs metodes ir paredzētas informācijas apguvei, uzmanības noturēšanai un personas motivācijas veicināšanai, kā arī kritiskās domāšanas, patstāvīgas mācīšanās attīstīšanai u.c. Mijiedarbība dažādos līmeņos (persona-persona; persona-grupa; persona-tehnoloģija u.c.) rosina diskusijas, veicina aktīvu dalību un mērķu sasniegšanu, nodrošinot praktisku pieredzi apgūstamajā tēmā. Kā piemēri interaktīvajām resocializācijas metodēm var kalpot diskusijas, grupu darbs, spēles, simulācijas, demonstrācijas, kārtis u.c. (Kenzhaevna & Abdukhalikovna, 2023; Senthamarai, 2018; Kutbiddinova et al., 2016).

1.2. Dienestā realizētās interaktīvās resocializācijas metodes

1.2.1. Probācijas programmas

Probācijas programmas ir viens no pamatinstrumentiem darbā ar probācijas klientiem uzraudzības procesā. Probācijas programmu piemērošana ir atkarīga no probācijas klienta risku un vajadzību novērtējuma un ir cieši saistīta ar probācijas klienta dzīves aktualitātēm. Tās sniedz iespēju strādāt ar probācijas klientu domāšanas, attieksmes un uzvedības maiņu, lai palīdzētu probācijas klientiem analizēt dažādu dzīves situāciju cēloņus un sekas sakarības, mazinātu domāšanas kļūdas un riskus probācijas klienta dzīvē, veicinātu atbildības uzņemšanos, kā arī stiprinātu viņu resursus. Tāpat probācijas programmas sniedz iespēju probācijas klientiem pēc ilgstošas atrašanās ieslodzījuma vietā pilnveidot prasmes, kas nepieciešamas ikdienas sadzīves jautājumu risināšanā, lai mazinātu sociālās atstumtības risku. Dienests īsteno vairākas probācijas programmas (sk. 1. tab.), kas tiek izdalītas kā (Ulmane u. c., 2023; VPD, 2020):

- **Sociālās rehabilitācijas programma:** metodoloģiski organizēts pasākumu kopums, kuru īsteno Dienests grupu un individuālā darba formā, lai sekmētu veselīgu un sociāli atbildīgu dzīvesveidu, sniedzot probācijas klientam nepieciešamo informāciju un zināšanas, un nodrošinot iespējas apgūt un nostiprināt sociālās prasmes – galvenokārt, lai mazinātu sociālās atstumtības risku un mazinātu iespējamu atkārtota noziedzīga nodarījuma varbūtību. Rehabilitācija nozīmē sociālo prasmju atjaunošanu, pilnveidošanu vai iemācīšanos no jauna.
- **Sociālās uzvedības korekcijas programma:** probācijas klientu un notiesāto sociālās uzvedības korekcijas līdzeklis, kuru īsteno Dienests grupu un individuālā darba formā, lai veicinātu, veidotu, attīstītu un nostiprinātu probācijas klienta un notiesātā tiesisku uzvedību, ar mērķi mazināt prettiesiskas uzvedības cēloņus. Sociālās uzvedības koriģēšana galvenokārt nozīmē iespēju mainīt savu uzvedību attiecībā uz sevi un citiem cilvēkiem.

Probācijas programmas probācijas klientiem tiek piemērotas atbilstoši viņu kriminogēnajām vajadzībām, un ņemot vērā probācijas programmas mērķi un mērķa grupu (sk. 1. pielikuma 1. tab.).

1. tabula. *Dienestā īstenotās probācijas programmas probācijas klientiem.*

Sociālās rehabilitācijas programmas	Sociālās uzvedības korekcijas programmas
<ul style="list-style-type: none">• Vienkārši par sarežģīto• Dzīves skola 2	<ul style="list-style-type: none">• Motivācija izmaiņām• Emociju menedžments• Vīļu lietošanas menedžments• Cieņpilnu attiecību veidošana• Uzmaniību! Gatavību! Starts!• Pārmaiņu ceļš 1• AUTOkontrolle

1.2.2. Metožu grozs

Metožu grozs ietver sevī dažādas interaktīvās resocializācijas metodes (sk. 2. tab.), kas Dienestā ir ieviestas ar 2024. gada 28. marta Rīkojumu Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701 “Par interaktīvo resocializācijas metožu ieviešanu un Eiropas Sociālā fonda projekta Nr. 4.3.4.6/1/23/I/001 “Atbalsts probācijas klientu resocializācijai” aktivitāšu īstenošanu”. *Metožu grozā* iekļautās interaktīvās resocializācijas metodes ir paredzētas, lai darbā ar probācijas

klientiem veidotu kontaktu, iegūtu uzticību un nodrošinātu drošu vidi, īpaši sarežģītās situācijās vai ar probācijas klientiem, kuri nevēlas sadarboties. Šīs interaktīvās resocializācijas metodes, piemēram, asociatīvās kārtis, spēles un sensorās rotaļlietas, veicina sarunas un atvieglo komunikāciju par grūtiem jautājumiem. Tās ne tikai palīdz risināt problēmas, bet arī veicina klienta emocionālo un sensomotorisko līdzsvaru, radot drošības sajūtu un padarot sadarbības procesu interesantāku un efektīvāku. Tās var izmantot gan probācijas klientu lietu vadītāji individuālajās tikšanās reizēs ar probācijas klientu, gan arī probācijas programmas vadītāji probācijas programmas nodarbībās. *Metožu grozā* ietverto interaktīvo resocializācijas metožu plašāku aprakstu sk. 1. pielikuma 2. tabulā.

2. tabula. *Metožu groza saturs.*

Kārtis	Spēles	Grāmatas	Citas metodes
<ul style="list-style-type: none"> •Tava pasaule •Vairāk nekā vārdi* •Ēnas •Emociju kārtis •Emociju kārtis. Sarežģītās emocijas' •Dialogs par dažādību •Dialogs par HIV •Pusaudzis •100 jautājumi, kas meklē atbildes** •Kā būs? vai izdosies? •Tarakāni 	<ul style="list-style-type: none"> • Jūtas. Sajūtas. Emocijas • Stāstu kauliņi “<i>Rory’s Story Cubes</i>” • Saderēsim? 	<ul style="list-style-type: none"> • Izprast un palīdzēt: UDHS, depresija, trauksme, OKT • Visas manas emocijas. Iemācies mīlēt savas izjūtas • Esi/Emociju spēles*** 	<ul style="list-style-type: none"> • Uzlīmes ar motivējošiem tekstiem • 7 plakātu komplekts “Pozitīvai uzvedībai”**** • Stresa bumba ar emociju attēlu • Sensorā rotaļlieta <i>POP Tube</i>

*Kārtis “*Vairāk nekā vārdi*” tiek klasificēta arī kā spēle.

**Kārtis “*100 jautājumi, kas meklē atbildes*” tiek klasificēta arī kā spēle.

*** Grāmata “*Esi/Emociju spēles*” tiek klasificēta arī kā spēle.

****Komplektā ietilpst plakāti “*Balss skaļums*”, “*Relaksācijas stratēģijas*”, “*Problēmu risināšanas stratēģijas*”, “*Domāšanas stratēģijas*”, “*Fiziska aizskaršana*”, “*Sociālās prasmes*” un “*Cik liela ir mana problēma?*”.

2. Metode

2.1. Pirmais ziņojuma posms

Respondenti

Aptaujas anketa “Jaunas interaktīvās resocializācijas darba metodes darbā ar VPD klientiem” tika elektroniski izsūtītas Dienesta teritoriālo struktūrvienību (TSV) nodarbinātajiem. Kopā uz anketas jautājumiem atbildes sniedza 87 respondenti, no kuriem divi respondenti tiešā veidā nestrādāja ar klientiem un arī nevēlējās sniegt atbildes par pieaugušo un bērnu interaktīvajām metodēm, bet sniedza atbildes uz citiem specifiskiem jautājumiem. Līdz ar to analīzē atsevišķi par interaktīvajām resocializācijas metodēm abām grupām tika analizētas 85 sniegtās atbildes (sīkāka analīze atsevišķi pa grupām), bet analīze par atsevišķajiem specifiskajiem jautājumiem tika veikta, pamatojoties uz 87 respondentu sniegtajām atbildēm.

Instrumentārijs

Aptauja “Jaunas interaktīvās resocializācijas darba metodes darbā ar VPD klientiem” (aptauja tika izstrādā šī ziņojuma ietvaros, un to izveidoja E. Zemvaldis, I. Žoida un G. Kukle, sadarbībā ar Dienesta resocializācijas departamenta nodarbinātajiem; sk. 2. pielikumu) sastāv no trīs daļām, sniedzot respondentam iespēju atbildēt atkarībā no tā darba specifikas vai vēlmes sniegt viedokli par konkrēto jautājumu:

1. Nepieciešamās interaktīvās resocializācijas metodes darbā ar pieaugušajiem Dienesta klientiem (no 26 gadu vecuma). Šī daļa ietver 10 jautājumus (pieci no tiem obligāti aizpildāmi), no tiem viens jautājums ir slēgtais jautājums (obligāti aizpildāms), četri jautājumi ir daļēji slēgtie jautājumi ar piedāvātiem vairākiem atbilžu variantiem un iespēju izteikt savu viedokli (obligāti aizpildāms), un pieci jautājumi ir atvērtie jautājumi (nav obligāti aizpildāmi). Ja respondenta tiešajos pienākumos neietilpst darbs ar pieaugušajiem, šīs daļas 1. jautājums “Vai Jūsu tiešajos pienākumos ietilpst darbs ar klientiem vecumā no 26 gadiem (pieaugušajiem)?” ietver iespēju atbildēt ar “nē”, kam seko pārējo, šīs daļas jautājumu, izlaišana.
2. Nepieciešamās interaktīvās resocializācijas metodes darbā ar bērniem un jauniešiem (līdz 25 gadu vecumam (ieskaitot)). Šī daļa ietver 10 jautājumus (pieci no tiem obligāti aizpildāmi), no tiem viens jautājums ir slēgtais jautājums (obligāti aizpildāms), četri jautājumi ir daļēji slēgtie jautājumi ar piedāvātiem vairākiem atbilžu variantiem un iespēju izteikt savu viedokli (obligāti aizpildāms), un pieci jautājumi ir atvērtie jautājumi (nav obligāti aizpildāmi). Ja respondenta tiešajos pienākumos neietilpst darbs ar bērniem un jauniešiem, šīs daļas 1. jautājums (pēc pilnas aptaujas 11. jautājums) “Vai Jūsu tiešajos pienākumos ietilpst darbs ar klientiem vecumā līdz 25 gadiem (bērniem un jauniešiem)?” ietver iespēju atbildēt ar “nē”, kam seko pārējo, šīs daļas jautājumu, izlaišana.
3. Specifiski jautājumi saistībā ar jaunu interaktīvu resocializācijas metožu ieviešanu darbā ar klientiem Dienestā. Šī daļa ietver piecus jautājumus (divi no tiem obligāti aizpildāmi), no tiem divi jautājumi ir slēgtie jautājumi (obligāti aizpildāmi) un trīs ir atvērtie jautājumi (nav obligāti aizpildāmi).

Kā arī papildus tika iekļauta sadaļa, kurā varēja brīvi izteikt savus komentārus un ieteikumus interaktīvo resocializācijas metožu ieviešanai Dienestā.

Aptaujas anketa kopumā bija veidota no 26 jautājumiem, taču to skaits katram respondentam bija atkarīgs no respondenta sniegtajām atbildēm, kas varēja variēt no 4 līdz 26 jautājumiem.

Aptauja tika izmantota, lai noskaidrotu Dienesta nodarbināto domas par to, kādai mērķa grupai būtu nepieciešams ieviest jaunas interaktīvas resocializācijas metodes Dienestā, un kādas būtu piemērotākās interaktīvās resocializācijas metodes Dienesta klientiem.

Procedūra

Aptauja “Jaunas interaktīvās resocializācijas darba metodes darbā ar VPD klientiem” tika elektroniski izsūtīta 2024. gada 21. maijā, atgādinājumi tika izsūtīti 30. maijā, 5. jūnijā, 25. jūnijā (papildus atgādinājumus Dienesta TSV nodarbinātajiem izsūtīja arī Dienesta Reģionu vadītāji). Sākotnēji aptaujas aizpildīšanai paredzētais laiks bija līdz 2024. gada 31. maijam, bet zemas atsauces dēļ, tas tika pagarināts līdz 2024. gada 7. jūnijam, un tad līdz 2024. gada 28. jūnijam.

Līdz 2024. gada 28. jūnijam tika saņemtas 87 aizpildītas aptaujas anketas. Visiem respondentiem tika nodrošināta konfidencialitāte.

Aptaujas anketu statistiskā un tematiskā analīze tika veikta laika posmā no 2024. gada jūlija līdz 2024. gada oktobrim.

Lai izvērtētu kādiem riskiem, vajadzībām/pārlicībām, un noziedzīgā nodarījuma (NN) veidiem ir paredzētas Dienestā realizētās interaktīvās resocializācijas metodes, tika veikta dokumentu analīze – materiāli tika meklēti Dienesta iekšējos resursos un tiešsaistes datu bāzē *Google*. Par probācijas programmām tika izmantota informācija, kas ir pieejama Dienesta iekšējos resursos – probāciju programmu rokasgrāmatas, Dienesta iekšējie kārtības noteikumi un to pielikumi; turpretī par interaktīvajām metodēm, kas tiek ietvertas *Metožu grozā*, tika papildus meklēta informācija datu bāzē *Google*, izmantojot interaktīvās metodes nosaukumu (ja interaktīvā metode ir izstrādāta ārvalstīs, tad tika meklēta informācija izmantojot oriģinālo metodes nosaukumu).

2.2. Otrais ziņojuma posms

Procedūra

Lai apzinātu pasaulē aktuālās digitālās interaktīvās resocializācijas metodes darbā ar likumpārkāpējiem, laika posmā no 2024. gada augusta līdz 2024. gada oktobrim, izmantojot tiešsaistes datubāzes kā EBSCOhost, PubMed, ScienceDirect, Taylor & Francis u.c., kā arī *Google Book* un *Google Scholar* meklētāju. Tika izmantoti vairāki atslēgas vārdi, kā *eHealth*, *interventions*, *technology*, *forensic psychiatry*, *offenders*, *virtual reality*, *rehabilitation*, *smarphone app*, *video games*, *serious digital games*, *healthy games*, *web-based intervention*, *computerized intervention*, *probation*, *Technology-based prevention*, *videoconferencing*, *telemedicine*, *telehealth*, *digital health solutions*, *mobile health*, *wearable technology*, *gamified interventions*, *digital therapeutics*, *online counseling*, *behavioral health apps*, *digital wellness programs*, *digital behaviour change interventions*, *self-monitoring health apps*, *e-therapy*, *interactive health programs*, *online support for probationers*, un to kombinācijas, izmantojot Būla operatorus *AND*, *OR*.

3. Rezultāti un interpretācija

3.1. Ziņojuma pirmā posma rezultāti

3.1.1. Aptaujas “Jaunas interaktīvas resocializācijas darba metodes darbā ar VPD klientiem” rezultātu kopsavilkums

Aptaujas rezultāti atklāj būtiskas tendences, kas jāņem vērā, ieviešot jaunas interaktīvās resocializācijas metodes darbā ar pieaugušajiem un bērniem un jauniešiem. Turpinājumā redzams kopsavilkums no aptaujā iegūtajiem rezultātiem, kā arī salīdzinājums starp pieaugušo un bērnu un jauniešu nepieciešamībām attiecībā uz interaktīvo metožu ieviešanu. Aptaujas rezultāti atklāj būtiskas tendences, kas jāņem vērā, ieviešot jaunas interaktīvās resocializācijas metodes darbā ar pieaugušajiem un bērniem un jauniešiem. Turpinājumā redzams kopsavilkums no aptaujā iegūtajiem rezultātiem, kā arī salīdzinājums starp pieaugušo un bērnu un jauniešu nepieciešamībām attiecībā uz interaktīvo darba metožu ieviešanu. Plašāku anketas analīzi iespējams skatīt 3. pielikumā.

3. tabula. Dienesta klientu riski, kuru mazināšanai trūkst darba metodes.

Pieaugušajiem	Bērniem un jauniešiem
<ol style="list-style-type: none">1. alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas;2. finanšu vadība;3. antisociālas attieksmes un uzskati;4. nozīmīgas sociālās ietekmes;5. vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes	<ol style="list-style-type: none">1. nozīmīgas sociālās ietekmes;2. alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas;3. stāvoklis (attieciības) ģimenē;4. brīvais laiks un atpūta.
<u>Galvenie iemesli:</u> metodes ir, taču ne pietiekamā apmērā, jo bieži atzīmētie riski ir ļoti izplatīti un kompleksi, līdz ar to būtu nepieciešamas vairāk un efektīvākas metodes to risināšanai.	<u>Galvenie iemesli:</u> ir nepieciešama papildus bērnu un jauniešu izglītošana par atsevišķiem riskiem un, lai gan ir pieejamas metodes, nepieciešama darbinieku prasmju uzlabošana tajās (īpaši jaunajiem darbiniekiem).

3.tabulā ir attēloti 5 pēc respondentu domām svarīgākie klientu riski, kuru mazināšanai trūkst darba metodes (bērniem un jauniešiem uzrādās tikai četri galvenie riski, piektais risks nav skaidri izdalāms, jo vairāki riski ir līdzvērtīgi savā svarīgumā). Lai gan ar dažādu aktualitāti, taču abās grupās gan pieaugušajiem, gan bērniem un jauniešiem parādās tādi riski kā alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas un nozīmīgas sociālās ietekmes. Pieaugušo grupā papildus dominē: finanšu vadība; antisociālas attieksmes un uzskati; vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes. Savukārt bērnu un jauniešu grupā papildus uzrādās tādi riski kā stāvoklis. Par iemesliem, kādēļ tika izvēlēti šādi riski, galvenokārt dominēja atbildes par to, ka metodes ir, taču ne pietiekamā apmērā, kā arī bieži atzīmētie riski ir ļoti izplatīti un kompleksi, līdz ar to būtu nepieciešamas vairāk un efektīvākas metodes to risināšanai (vairāk informācijas ir iespējams skatīt 3. pielikuma 1. un 5. attēlā).

Papildus tika izvērtēta informācija no pieejamās PLUS atskaites par 2023. gadu, ņemot vērā visas unikālās personas, kurām ir veikts vispārējais riska un vajadzību novērtējums. Rezultātā **pieaugušajiem** visvairāk iegūtie punkti jeb 15,86% no punktu kopskaita tika iegūti riska faktorā vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes, tam sekoja finanšu vadība, kurā iegūti 11,53%, līdzīgi ierindojas alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas ar 11,46%, tālāk seko impulsivitāte ar 9,52%, antisociālas attieksmes un uzskati ar 9,43% un nozīmīgas sociālās ietekmes ar 9,05%. Līdz ar to ir redzams, ka respondentu norādītie pieaugušo riski ir lielākoties saskanīgi ar nozīmīgākajiem riskiem pēc riska un vajadzību novērtējuma. Impulsivitāte ir kā ceturtais nozīmīgākais risks pēc PLUS atskaites, tomēr respondentu

skatījumā impulsivitāte netiek vērtēta kā viens no pieciem svarīgākajiem riskiem, kura mazināšanai trūktu darba metodes, lai gan arī viņu skatījumā tā ir pietiekami nozīmīga, ieņemot sesto vietu.

Bērnu un jauniešu vidū riski, kuriem trūkst darba metožu, pēc respondentu viedokļa un riska un vajadzību novērtējuma atšķiras mazliet vairāk kā pieaugušajiem. Pēc riska un vajadzību novērtējuma pirmajā vietā ir vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes (17,22%), alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas (13,32%), finanšu vadība (9,72%), impulsivitāte (9,54%), antisociālas attieksmes un uzskati (8,97%) un nozīmīgas sociālas ietekmes (8,08%). Līdz ar to pēc riska un vajadzību novērtējuma starp nozīmīgākajiem riskiem neparādās tāds respondentu atzīmētais risks kā stāvoklis (attieciības) ģimenē (pēc riska un vajadzību novērtējuma ierindojas tikai 9.vietā). Riska un vajadzību novērtējumā izceļas tādi riski kā finanšu vadība, impulsivitāte un antisociālas attieksmes un uzskati. Lai gan šie riski nav starp četriem, kuriem trūktu darba metožu no respondentu skatupunkta, tie tiek vērtēti salīdzinoši augstu.

4. tabula. *Vajadzības un pārlicības, kuru stiprināšanai vai mainīšanai trūkst darba metodes.*

Pieaugušajiem	Bērniem un jauniešiem
<ol style="list-style-type: none"> 1. traumatiskas pieredzes pārstrāde; 2. radikalizācijas mazināšana; 3. personīgā izvēle un neatkarība; 4. garīgums, dzīves jēgas apzināšanās; 5. iekšējs miers (brīvība no iekšējiem satricinājumiem un stresa). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. personīgā izvēle un neatkarība; 2. atpūta/brīvais laiks; 3. attieciības/draudzība; 4. traumatiskas pieredzes pārstrāde; 5. iekšējs miers (brīvība no iekšējiem satricinājumiem un stresa).
<p><u>Galvenie iemesli:</u> ir jāpievērš lielāka uzmanība problēmām, kas nāk no ģimenes, bērnībā piedzīvotā; nav izpratnes un pieejas kā strādāt ar radikālistiem; pietrūkst vienotas pieejas jautājumiem par morāli un garīgumu.</p>	<p><u>Galvenie iemesli:</u> bērniem un jauniešiem ir nepieciešams atbalsts šajos jautājumos, pielāgojot metodes, lai palīdzētu attīstīt pārlicību, uzņemties atbildību un produktīvi pavadīt savu laiku, samazinot ārējo negatīvo ietekmi.</p>

4. tabulā ir redzamas 5 pēc respondentu domām svarīgākās vajadzības un pārlicības gan pieaugušajiem, gan jauniešiem un bērniem, kuru stiprināšanai vai mainīšanai trūkst darba metodes. Lai gan ar dažādu aktualitāti, taču starp abām grupām daļēji pārklājas: traumatiskas pieredzes pārstrāde; personīgā izvēle un neatkarība; iekšējs miers (brīvība no iekšējiem satricinājumiem un stresa). Pieaugušajiem ir nepieciešama lielāka uzmanība radikalisma mazināšanai, kā arī pieeja jautājumiem par garīgumu un morāli. Bērniem un jauniešiem īpaša uzmanība jāpievērš brīvā laika pavadīšanai un attiecībām/draudzībai (ar visu vajadzībām un pārlicību aktualitāti respondentu skatījumā var iepazīties 3. pielikuma 2. un 6. attēlā).

5. tabula. *NN veidi, kuriem trūkst darba metodes.*

Pieaugušajiem	Bērniem un jauniešiem
<ol style="list-style-type: none"> 1. NN tautsaimniecībā; 2. NN pret satiksmes drošību; 3. nonāvēšana/slepkavība; 4. NN pret īpašumu; 5. NN pret jurisdikciju. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. nonāvēšana/slepkavība; 2. NN pret personas veselību; 3. NN pret ģimeni un nepilngadīgajiem; 4. NN pret īpašumu; 5. NN pret satiksmes drošību.
<p><u>Galvenie iemesli:</u> šobrīd nav pieeju (īpaši ekonomisko noziegumu veicējiem) vai ir grūti tās piemeklēt šī veida likumpārkāpējiem; nav izpratnes par saviem lēmumiem (noziedzīgiem) un ar to būtu jāstrādā.</p>	<p><u>Galvenie iemesli:</u> bērniem un jauniešiem nepieciešams veicināt izpratni par NN sekām.</p>

5. tabulā ir redzami 5 pēc respondentu domām svarīgākie NN veidi, kuriem trūkst darba metodes gan pieaugušajiem, gan jauniešiem un bērniem Abām grupām ir kopīgi tādi noziedzīgo nodarījumu veidi kā NN pret satiksmes drošību, nonāvēšana un slepkavība, kā arī noziedzīgi nodarījumi pret īpašumu. Pieaugušajiem aktuāli ir arī tādi nodarījumu veidi kā NN tautsaimniecībā un pret jurisdikciju. Savukārt bērniem un jauniešiem aktuāli NN pret personas veselību, pret ģimeni un nepilngadīgajiem (sīkāk skatīt 3. pielikuma 3. un 7. attēlā).

Papildus tika izvērtēta informācija no pieejamās PLUS atskaites par 2023.gadu, ņemot vērā visus klientus, kuriem ir piemērota uzraudzība. Pēc PLUS atskaites visvairāk uzraudzībā esošie pieaugušie bija pastrādājuši tādus NN kā *Noziedzīgi nodarījumi pret vispārējo drošību un sabiedrisko kārtību* (26,56%), *Noziedzīgi nodarījumi pret īpašumu* (19,94%), *Noziedzīgi nodarījumi tautsaimniecībā* (18,05%), *Noziedzīgi nodarījumi pret personas veselību* (8,24%), *Noziedzīgi nodarījumi pret satiksmes drošību* (8,09%).

Jaunieši klientu vidū visizplatītākie NN ir *Noziedzīgi nodarījumi pret vispārējo drošību un sabiedrisko kārtību* (31,35%), *Noziedzīgi nodarījumi pret īpašumu* (30,52%), *Noziedzīgi nodarījumi tautsaimniecībā* (10,05%), *Noziedzīgi nodarījumi pret satiksmes drošību* (7,14%), *Noziedzīgi nodarījumi pret tikumību un dzimumneaizskaramību* (6,57%), *Noziedzīgi nodarījumi pret personas veselību* (6,48%).

6. tabula. *Piemērotākās interaktīvās resocializācijas darba metodes darbā ar Dienesta klientiem.*

Pieaugušajiem	Bērniem un jauniešiem
<ol style="list-style-type: none"> 1. kārtis/kartiņas; 2. aplikācija viedierīcē; 3. e-mācības/intervences; 4. paplašinātā jeb papildinātā realitāte; 5. virtuālās realitātes brilles. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. virtuālās realitātes brilles; 2. kārtis/kartiņas; 3. paplašinātā jeb papildinātā realitāte; 4. aplikācija viedierīcē; 5. sensoriku attīstoši resursi; 6. video spēles**.
<p><u>Galvenie iemesli:</u> klientiem ir jāsniedz iespēja izmantot jaunās tehnoloģijas, bet ir jāizvērtē vai šīs metodes ir piemērotas klienta vecumam.</p>	<p><u>Galvenie iemesli:</u> ir nepieciešamas mūsdienīgas pieejas, bet ir vajadzīga pieredze komunikācijā arī ar reālajiem cilvēkiem.</p>

***bērniem un jauniešiem ir uzrādītas 6 metodes, jo piektās un sestās metodes aktualitāte respondentu skatījumā ir ļoti līdzīga (respondenti sensoriku attīstošus resursus ir atzīmējuši tikai par vienu reizi vairāk).*

Lai gan ar dažādu prioritāti, abās grupās – pieaugušajiem un bērniem/jauniešiem – kā piemērotas interaktīvās darba metodes tika minētas virtuālās realitātes brilles, kārtis/kartiņas, aplikācijas viedierīcēs un paplašinātā jeb papildinātā realitāte. Pieaugušo grupā papildus izcelta e-mācību/intervenču izmantošana, savukārt bērnu un jauniešu grupā īpaši nozīmīgi atzīti sensoriku attīstoši resursi un video spēles (sīkāk skatīt 3. pielikuma 4. un 8. attēlā).

Kā konkrētus piemērus interaktīvajām metodēm pieaugušajiem respondenti minēja:

- testi un darba lapas, kuru veikšanai ir izstrādāts metodiskais materiāls lietas vadītājam;
- multfilmās fragmenti, lai probācijas klientam atainotu domāšanas kļūdas;
- aplikācija telefonā, klienta pienākumu atgādināšanai soda izpildes laikā;
- psiholoģiskās transformācijas spēles;
- grāmata – L. Sonnina “Slikta garastāvokļa grāmata”;
- katram darbiniekam pieejama atlasīta videokartotēka, kas spētu cilvēkam likt aizdomāties par nepieciešamām tēmām (piemēram, par vardarbību, par CSN

sekām, par vienlīdzību (kvalitatīvi, īsi video, katrs lietas vadītājs spētu izvēlēties atbilstošāko, lai panāktu rezultātu));

- spēle "Izdarīt" prokrastinācijas mazināšanai;
- galda kartīšu spēle "Jautājumi un atbildes krīzē".

Kā konkrētus piemērus interaktīvajām metodēm bērniem un jauniešiem respondenti minēja:

- veco multfilmu izmantošana;
- sadarbība ar Smartwill (e-mācības/intervences (mācības problēmu mazināšanai digitālajā vidē));
- psiholoģiskās transformācijas spēles;
- katram darbiniekam pieejama atlasīta videokartotēka, kas spētu cilvēkam likt aizdomāties par nepieciešamām tēmām (piemēram, par vardarbību, par CSN sekām, par vienlīdzību (kvalitatīvi, īsi video, katrs lietas vadītājs spētu izvēlēties atbilstošāko, lai panāktu rezultātu));
- figūriņu un priekšmetu izmantošana sarunās ar klientiem (piemērojot mākslas terapijas, smilšu terapijas un drāmas terapijas modificētas metodes);
- Jenga spēle;
- īsi video par aktuālām tēmām.

Aptaujas rezultāti liecina, ka, ieviešot jaunas interaktīvās metodes Dienestā, **metodes ir jāpielāgo klientu psihiskās veselības traucējumiem**, īpaša uzmanība jāpievērš garīgās un intelektuālās attīstības traucējumiem, piemēram, garīgajai atpalcībībai un šizofrēnijai, kā arī uzvedības traucējumiem, piemēram, hiperaktivitātei un agresijai. Šāda pieeja ļautu nodrošināt iekļaujošu un efektīvu darbu ar klientiem, kuriem ir dažādas garīgās veselības problēmas.

Praktiskajā darbā ar klientiem, kuriem ir psihiskās veselības traucējumi, respondenti min vairākus izaicinājumus, tostarp nepieciešamību pēc individualizētas pieejas, drošības nodrošināšanu impulsīvas vai neprognozējamās uzvedības gadījumā, un grūtības motivēt klientus saņemt palīdzību. Tāpat izaicinājums ir darbs ar klientiem, kuriem nav noteiktas psihiskās veselības diagnozes, kas apgrūtina atbilstošu intervences metožu izvēli.

Aptaujas dati parāda arī, ka vairākums (66,7%) respondentu uzskata, ka **jaunas darba metodes nebūtu jāpielāgo klienta dzimumam**, tomēr tiek uzsvērtas atšķirības domāšanas un attīstības īpatnībās starp dzimumiem, kuras varētu būt būtiskas konkrētos gadījumos. Kopumā, ieviešot jaunas interaktīvās metodes, ieteicams ņemt vērā gan psihiskās veselības traucējumus, gan individuālās klientu vajadzības, lai nodrošinātu efektīvu pieeju dažādām situācijām.

3.1.2. Dienestā realizēto interaktīvo resocializāciju metožu izvērtējums

Dienestā tiek realizētas 9 probācijas programmas, no kurām 2 ir sociālās rehabilitācijas programmas un 7 sociālās uzvedības korekcijas programmas (sk. 1. pielikuma 1. tab.). No 7 sociālās uzvedības korekcijas programmām 4 ir paredzētas konkrētai mērķa grupai (kas ir noteicošais faktors, lai klients tiktu iesaistīts kādā no šīm programmām) un šo mērķa grupas risku mazināšanai un vajadzību stiprināšanai un/vai mainīšanai:

- 2 korekcijas programmas ir paredzētas klientiem, kas veikuši noteiktus NN: "*Pārmaiņu ceļš 1*" pieaugušiem klientiem (vīriešiem), kas veikuši NN pret tikumību un dzimumneaižskaramību (risku stāvoklis ģimenē, impulsivitāte, seksuāla pārņemība, sekss kā problēmu risināšanas stratēģijas un deviantas seksuālas intereses mazināšanai); "*AUTOkontrolē*" klientiem, kas veikuši NN pret satiksmes drošību (risku nozīmīgas sociālās ietekmes, impulsivitāte un vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes mazināšanai).
- 2 korekcijas programmas ir paredzētas konkrētai klientu mērķa grupai: "*Cienpilnu attiecību veidošana*" klientiem, kuri ir vardarbīgi partnerattiecībās (risku stāvoklis

(attiecības) ģimenē, impulsivitāte, vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes, citu izmantošana un neiejūtība, negatīva emocionalitāte/naidīgums, antisociālas attieksmes un uzskati un nespēja izrādīt rūpes par citiem); “*Vielu lietošanas menedžments*” pilngadīgiem klientiem ar vielu lietošanas traucējumiem un atkarības risku (riska alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas mazināšanai un vajadzību personīgā izvēle un neatkarība, un iekšējs miers stiprināšanai un/vai mazināšanai).

1 korekcijas programma “*Uzmanību! Gatavību! Starts!*” ir salīdzinoši ierobežota, ņemot vērā mērķa grupu: tā ir paredzēta jauniešiem vecumā no 17 – 25 gadiem, un tikai vīriešiem. Tās ietvaros notiek darbs ar klienta risku nozīmīgas sociālās ietekmes, vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes un antisociālas attieksmes un uzskati mazināšanu, un vajadzību personīga izvēle un neatkarība, attiecības/draudzība un iekšējs miers stiprināšanu un/vai mainīšanu.

Atlikušās 2 korekcijas programmas ir paredzētas noteiktu risku un vajadzību mazināšanai: probācijas programmā “*Motivācija izmaiņām*” notiek darbs ar risku vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes un negatīva emocionalitāte/naidīgums mazināšanu, un vajadzību personīga izvēle un neatkarība, iekšējs miers un motivācija pozitīvām pārmaiņām stiprināšanu un/vai mainīšanu. Probācijas programmā “*Emociju menedžments*” notiek darbs ar risku impulsivitāte, vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes un negatīva emocionalitāte/naidīgums mazināšanu.

Abas sociālās rehabilitācijas programmas “*Dzīves skola 2*” un “*Vienkārši par sarežģīto*” ir paredzētas klientiem, lai veicinātu viņu integrēšanos sabiedrībā un attīstītu dažādas sociālās prasmes. Abās programmās notiek darbs ar klienta risku dzīves vieta, sociālā vide, nodarbinātība, finanšu vadība un vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes mazināšanu, un vajadzību pozitīvas emocijas un veselība/veselīgs dzīvesveids stiprināšanu un/vai mainīšanu. Nianse, kas šīs programmas atšķir: probācijas programma “*Vienkārši par sarežģīto*” ir paredzēta klientiem ar intelektuāliem, attīstības un garīgiem traucējumiem, un/vai ar neatbilstošu izglītības līmeni, un papildus tajā tiek veikts darbs ar riska zināšanas, prasmes un profesionālās iemaņas mazināšanu; probācijas programmā “*Dzīves skola 2*” papildus tiek veikts darbs ar riska alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas mazināšanu, un vajadzību personīgā izvēle un neatkarība, garīgums, dzīves jēgas apzināšanās, iekšējs miers, sasniegumi darbā un skola/mācības stiprināšanu un/vai mainīšanu.

Metožu grozs sastāv no 27 interaktīvām resocializācijas metodēm, no kurām 11 tiek klasificētas kā kārtis, 6 – spēles, 3 – grāmatas un 10 kā citas metodes (3 no interaktīvajām metodēm iedalās divās grupās: “*Vairāk nekā vārdi*” un “*100 jautājumi, kas meklē atbildes*” tiek klasificētas gan kā kārtis, gan kā spēle; “*Esi/Emociju spēles*” tiek klasificēta gan kā spēle, gan kā grāmata). 4 no metodēm ir paredzētas klientiem no pusaudžu vecuma, 3 metodes no 8 gadu vecuma, 3 metodes no skolas vecuma un 1 metode no 14 gadiem. 25 metodes ir paredzētas gan darbam grupā, gan individuāli, un 1 metode ir paredzēta sākot no 2 dalībniekiem (*spēlētājiem*).

Metožu grozā ietvertās interaktīvās resocializācijas metodes stiprina un/vai maina vairākas klientu vajadzības un pārlicības. No 26 *Metožu groza* metodēm, 22 metodes stiprina un/vai maina vajadzību/pārlicību personīgā izvēle un neatkarība, 17 metodes stiprina un/vai maina vajadzību/pārlicību attiecības/draudzība, 12 metodes stiprina un/vai maina vajadzību/pārlicību piederība grupai/kopienai un motivācija pozitīvām pārmaiņām, 10 metodes stiprina un/vai maina vajadzību/pārlicību iekšējs miers, 5 metodes stiprina un/vai maina vajadzību/pārlicību pozitīvas emocijas, 4 metodes stiprina un/vai maina vajadzību/pārlicību garīgums, dzīves jēgas apzināšanās, 2 metodes stiprina un/vai maina vajadzības/pārlicības radošums jeb spēja realizēt savas idejas, sasniegumi darbā, skola/mācības un traumatiskas pieredzes pārstrāde, 1 metode stiprina un/vai maina vajadzību/pārlicību veselība/veselīgs dzīvesveids un vēl 1 - radikalizāciju. Papildus 5 no metodēm veicina komunikāciju ar klientu par dažādām tēmām, un 1 metode – iepazīšanos un kontakta veidošanu (sk. 1. pielikuma 3. tab.).

3.2. Ziņojuma otrā posma rezultāti

Digitālās pakalpojumu sniegšanas tehnoloģijas ir guvušas aizvien lielāku nozīmi korekcijas sistēmā visā pasaulē. Pēdējā desmitgadē ir izstrādātas vai pielāgotas dažādas mobilās vai tīmekļa platformas, kas sniedz būtisku atbalstu korekcijas iestādēm. Klasificējot digitālo pakalpojumu sniegšanas tehnoloģijas pēc tehnoloģijas mērķa vai funkcijas (t. i., paredzētā lietotnes mērķa vai darbības, kas tika imitēta vai atbalstīta) pētījumu rezultāti rāda, ka tām var būt vairāki mērķi vai funkcijas. Visbiežāk izmantotās tehnoloģijas ir videokonferences platformas, kuras tiek pielietotas psiholoģisko un psihiatrisko pakalpojumu sniegšanā. Tām seko e-mācību rīki, bet tālāk pēc popularitātes – digitālās tehnoloģijas, kas paredzētas programmu īstenošanai, kuru mērķis ir mazināt kriminogēnās vajadzības un likumpārkāpēju uzvedību, tādējādi samazinot atkārtotu likumpārkāpumu iespējamību. Šīs tehnoloģijas bieži vien sniedz arī atbalstu garīgās veselības un vispārējā sociālā atbalsta jomā (Ross et al., 2023).

Digitālās interaktīvās resocializācijas metodes darbā ar likumpārkāpējiem ir mūsdienīga pieeja, kas balstīta uz tehnoloģiju izmantošanu, lai veicinātu integrāciju sabiedrībā, prasmju uzlabošanu un recidīva samazināšanu. Tālāk tiks apskatītas dažādas digitālās metodes, kas tiek izmantotas likumpārkāpēju resocializācijas procesā.

3.2.1. Videokonferenču tehnoloģijas likumpārkāpēju resocializācijai

Videokonferenču tehnoloģijas (ang. *videoconferencing*) nodrošina reāllaika audiovizuālo saziņu, tostarp tālruņa un tērzēšanas iespējas, starp dažādām vietām esošām personām. Tās var tikt izmantotas dažādiem mērķiem: medicīniskās un psiholoģiskās ārstēšanas nodrošināšanai; grupu terapijas un veselības aprūpes programmu organizēšanai; virtuālajiem apmeklējumiem, kas ļauj ieslodzīto ģimenes locekļiem un draugiem uzturēt saziņu; kā arī attālinātai uzraudzībai (Ross et al., 2023). Vairāki pētījumi norāda, ka probācijas darbs ar klientiem, kas tiek veikts, izmantojot videokonferenču tehnoloģijas, ir līdzvērtīgs klātienē darbam, piedāvājot vairākas priekšrocības, tostarp ekonomiskās un praktiskās ērtības (Galleguillos et al., 2023; Ross et al., 2023; Sturm et al., 2021).

Analizētā informācija izceļ vairākus ieguvumus, ko var sniegt videokonferenču tehnoloģiju ieviešana resocializācijas procesā, kā arī nosacījumus un ieteikumus, kas jāievēro, lai to sekmīgi ieviestu praksē (Morgan & Walker, 2024; Badejo et al., 2024; Ross et al., 2023; Sturm et al., 2021; Weinberg, 2021; Kip et al., 2018):

- ņemot vērā, ka mūsdienās lielākajā daļā organizāciju darbiniekiem tiek nodrošinātas tehnoloģijas, kas nepieciešamas videokonferenču īstenošanai, šāda digitālā risinājuma ieviešana likumpārkāpēju resocializācijas darbā var būt ar ievērojami zemām izmaksā;
- nodrošina pieejamību klientiem, kuri kādu apstākļu dēļ nevar apmeklēt klātienē pasākumus, piem., dzīvesvietas lokācija, veselības stāvoklis u. c.;
- iespēja nodrošināt pakalpojumu klientam jebkurā laikā un vietā;
- atbildīgajai institūcijai/organizācijai ir jānodrošina klienta konfidencialitāte un datu drošība, piem., piekļuve tiešsaistes pasākumam ir ierobežota, un tā nav pieejama nepiederošām personām, vai personām, kurām nav piešķirtas attiecīgās atļaujas, nav iespējams veikt nodarbības ierakstu vai uzņemt *ekrānšāviņus*;
- daudzi probācijas klienti saskaras ar digitālo nevienlīdzību, ko rada piekļuves trūkums tehnoloģijām; kā arī jāņem vērā, ka daudzi likumpārkāpēji var būt digitāli nekompetenti;
- īstenojot resocializācijas pakalpojumu, nodarbinātajam nevajadzētu ignorēt interneta savienojuma pārtraukumu vai citu tehniku traucējumu. Lai gan šādi traucējumi ir tehniski, tie var radīt klientam psiholoģiski nozīmīgas sekas (kas tiek

vainots par radušos kļūmi?) vai izraisīt dažādas emocijas (piem., atstumtības sajūtu, dusmas);

- izmantojot videokonferenču iespējas grupu darbā, jāņem vērā, ka saliedētība tiešsaistes grupās var attīstīties lēnāk, un iemesli tam var būt dažādi: interneta savienojums ir nestabils, dalībnieku vidū atšķiras savienojuma kvalitāte; tikai viens cilvēks var runāt vienlaikus, kas piespiež grupas sarunai virzīties mākslīgi lineārā veidā; dalībnieki var justies ierobežoti dēļ apkārtējā vidē notiekošā, piem., ģimenes locekļu klātbūtne mājās; nenotiek neformālās sarunas pirms grupas nodarbības, tās laikā un pēc tās.

3.2.2. Tīmeklī balstītas intervences likumpārkāpējiem

Tīmeklī balstītas ārstēšanas intervences (ang. *web-based treatment interventions*) jeb dažkārt dēvētas par datorizēto terapiju (ang. *computer-assisted therapy*) ir rehabilitācijas intervences, ko sniedz, izmantojot internetu vai vietējo tīklu. Terapeitiskais saturs var būt dažāda veida, tostarp pašvadāmas, individuālas vai grupu programmas un īpaši izstrādātas interaktīvās intervences (Ross et al., 2023). Vēl viens tehnoloģiskais sasniegums ir datorsimulētā mācīšanās (ang. *computer-simulated learning*) un tās izmantošana rehabilitācijā. Tā iemāca lietotājam dažādas prasmes, izmantojot reālās pasaules scenārijus. Lietotājs piekļūst simulācijai, izmantojot stacionāro vai portatīvo datoru. Parasti lietotājam ir ierobežots darbību kopums, ko viņi var veikt, lai pabeigtu simulāciju (Ticknor, 2019). Tālāk tiks uzskaitītas dažādas tīmeklī balstītas intervences, kas tiek izmantotas darbā ar likumpārkāpējiem.

Reactions on Display (RoD) ir datorizētu simulāciju sistēma, kas primāri tika izstrādāta, lai kalpotu kā rīks ar garīgām saslīmšanām saistītu likumpārkāpēju izpētei un, iespējams, arī rehabilitācijas procesā. RoD sastāv no 59 video sērijām, kas īpaši vērstas uz vardarbību mājās. Dalībniekiem bija jāveic izvēles, darbības un jāatbild uz jautājumiem, kuru mērķis bija attīstīt empātiju, apgūt dažādas pārvarēšanas stratēģijas un palielināt vilšanās toleranci. Pētījumi uzrādīja, ka RoD sniedza lietotājiem iespēju apgūt dažādas sociālās prasmes, apsvērt savas uzvedības sekas un attīstīt problēmu risināšanas prasmes (Ticknor, 2019; Wijk et al., 2009).

Avatar-assisted therapy (AAT) ir tehnoloģija, kas izmantojot internetu, sniedz iespēju terapeitiem un dalībniekiem saslēgties reāllaikā un piedalīties grupu vai individuālajā darbā, izmantojot avatārus un virtuālo vidi. Izmantojot atvērtā pirmkoda kodu, AAT var izmantot personīgajā stacionārajā vai klēpj datorā, izmantojot peli un tastatūru. Līdzīgi kā tradicionālā klātienē grupu terapijā, AAT notiek regulāri plānotā laikā un izmanto uz pierādījumiem balstītas ārstēšanas prakses, ko nodrošina apmācīts terapeits. Lai uzsāktu nodarbību, dalībnieki pierakstās vidē, izvēlas avatāru, kas viņu pārstāvēs (identificēt ar personu to var tikai terapeits un pats dalībnieks), un piedalās individuālajā vai grupas virtuālajā nodarbībā. Pateicoties avatāriem un virtuālajai videi, AAT dalībnieki mijiedarbojas viens ar otru tajā pašā digitālajā telpā, tādējādi stimulējot saiknes sajūtu ar citiem. Šo tehnoloģijas veidu aktīvi izmanto klientiem ar atkarības problēmām. AAT virtuālā vide sniedz iespēju terapeitiem kontrolētos un drošos apstākļos atkārtoti pakļaut dalībniekus kārdinājumiem, ar kuriem viņi saskaras ikdienas dzīvē, kas saistīti ar atkarību raisošu vielu un sociālām situācijām, lai stiprinātu spēju atturēties no vielu lietošanas, attīstītu prasmes pārvarēt grūtības un veicinātu atbilstošu uzvedību. Vēl viena ievērojama AAT iezīme ir tā, ka klienti spēj saglabāt anonimitātes sajūtu. Lai gan terapeits zina dalībnieka identitāti, dalībniekiem ir norādīts lietot pseidonīmus un palikt anonīmiem savā starpā. Šī anonimitāte sniedz iespēju dalībniekiem justies komfortabli runājot par jutīgiem jautājumiem, kā arī novērš stigmatizāciju ar ko saskaras personas ar atkarības problēmām (Gordon et al., 2017).

“*Moodgym*” ir interaktīva programma, kas izstrādāta, lai palīdzētu lietotājiem identificēt iespējamās grūtības emocionālā stāvokļa regulēšanā, piemēram, trauksmes vai depresijas simptomus, un apgūt prasmes šo emocionālo stāvokļu pārvaldīšanai. Programma ietver piecus interaktīvus moduļus, kas tiek pabeigti pēc kārtas: 1. emocijas – kādēļ tu jūties tā, kā tu jūties;

2. domas – pārveidot savu domāšanu, lai justos labāk; 3. sagrozīto domu maiņa; 4. nomāktība – noskaidrot, kas padara tevi nomāktu; 5. attiecības – attiecību pārtraukšana un audzināšana. Moduļi sevī ietver izglītošanu, interaktīvus vingrinājumus, domu, emociju un uzvedības piefiksēšanu un pārveidošanu, un viktorīnas. *Moodgym* ir balstīta KBT un starppersonu terapijā, un ir veikti vairāki pētījumi, kas apstiprina šīs programmas efektivitāti lietotāju labklājības veicināšanā un depresijas un trauksmes simptomu mazināšanā (Boyd et al., 2023; Lee et al., 2021; Awadalla et al., 2021; *Moodgym*, n. d.a). *Moodgym* ir pieejama angļu un vācu valodā, un vienam lietotājam tā izmaksā 29,04eur uz 12 mēnešiem (organizācijām iepērkot, pakalpojumu cena var tikt samazināta) (*Moodgym*, n. d.b).

“*Peace Education Program*” ir 2012. gadā izstrādāta novatoriska video semināru sērija, kas palīdz cilvēkiem atklāt savu iekšējo spēju un personīgo mieru. Programma sniedz dalībniekiem iespēju koncentrēties un pārdomāt savu cilvēcību un savus iekšējos resursus, piem., izvēli, cerību un cieņu. Tā vietā, lai aprakstītu vai definētu personīgo mieru, programma dod cilvēkiem iespēju sasniegt savu izpratni. Ikviens var gūt labumu. Video semināru sērija iekļauj sevī 10 tēmas: miers, atzinība, iekšējais spēks, pašapziņa, skaidrība, izpratne, cieņa, izvēle, cerība un apmierinātība. Video semināri tiek papildināti arī ar dalībnieku sanāksmām, lai veidotu diskusijas, darba burtņīcām un lasāmajiem materiāliem. Programma uzrāda efektīvus rezultātus dažādās vidēs, tostarp korekcijas iestādēs. Pētījumi liecina, ka programma veicina dalībniekiem iekšējo mieru, ko viņi skaidro kā spēcīgāku identitātes izjūtu, uzlabotu pašcieņu (Turner et al., 2024) un paaugstinātas pašregulācijas prasmes (samazināta impulsivitāte un reaktīvā agresija) (Turner et al., 2024; *Ace Insights*, 2020), samazina trauksmi, sniedz labāku izpratni par sevi un dzīves vērtībām (*Ace Insights*, 2022), attīsta motivāciju un vēlmi mainīties (*Ace Insights*, 2020). *Prem Rawat Foundation* nodrošina organizācijām un brīvprātīgajiem bez maksas piekļuvi programmas materiāliem. Šobrīd programma tiek pielietota 84 valstīs 40 valodās (*The Prem Rawat Foundation* [TPRF], n. d.).

“*MAPIT*” (*Motivational Assessment Program to initiate Treatment*) ir divu nodarbību intervence, kas paredzēta probācijas klientiem ar psihoaktīvo vielu lietošanas traucējumiem, lai veicinātu motivāciju uzsākt ārstēšanos no psihoaktīvajām vielām, veiksmīgi noslēgtu probācijas uzraudzību un veiktu HIV testa pārbaudes. Katra pašvirzītā nodarbība ilgst aptuveni 45 minūtes, un to starpā ir 30 dienas. *MAPIT* nodrošina personalizētu un praktisku atgriezenisko saiti par dalībnieku uzvedību un motivāciju mainīt savu uzvedību. Pirmajā nodarbībā lietotāji ievada informāciju par savu motivāciju izpildīt probācijas prasības un uzsākt ārstēšanos no psihoaktīvo vielu lietošanas. Lietotāji saņem atgriezenisko saiti par iespējamo probācijas iznākumu, faktoriem, kas var un nevar ietekmēt probācijas rezultātus, kā arī par alkohola un narkotiku lietošanu, HIV riska faktoriem un testēšanu. Otrajā nodarbībā lietotāji izstrādā stratēģijas, kā pārvarēt grūtības, saņem ieteikumus papildu metodēm un nosaka, kuri cilvēki viņiem var sniegt atbalstu un kā vērsties pēc palīdzības. Pēc katras nodarbības lietotāji saņem 3–4 lappušu izdrukātu kopsavilkumu un var izvēlēties saņemt atgādinājumus par mērķiem e-pastā vai īsziņā. Intervence piemērota klientiem no 18 gadu vecuma, vīriešiem un sievietēm (Cowell et al., 2018; Lerch et al., 2017; Walters et al., 2014; *Center for Technology and Behavioral Health* [CTBH], n. d.a).

Therapeutic Education System (TES) ir interaktīva, tīmeklī balstīta psihosociālā intervence vielu lietošanas traucējumu ārstēšanai. Intervence sastāv no 65 interaktīviem, multimediju moduļiem, kas ietver dažādas prasmju apguves metodes, interaktīvus vingrinājumus un mājasdarbus. Visu moduļu saturu pāvada audio komponents. Lietotāja uzraugošajai personai ir pieejami elektroniski lietotāja darbības pārskati, kas ļauj uzraugošajai personai sekot līdzi progresam. TES moduļi ietver kognitīvi biheiviorālo prasmju treniņus (piemēram, efektīvas stratēģijas atteikšanās no narkotikām, domu pārvaldīšana par narkotiku lietošanu, funkcionālā analīze/pašvadības plānošana u.c.). Papildus TES ietver moduļus HIV, hepatīta un seksuāli transmisīvo infekciju (STI) profilaksei. Citi moduļi palīdz attīstīt prasmes psihosociālās funkcionēšanas uzlabošanai (piemēram, ģimenes un sociālās attiecības, negatīvu noskaņojumu pārvaldīšana). Intervence piemērota vīriešiem un sievietēm no 12 gadu vecuma,

un ir pieejama angļu valodā (CTBH, n. d.; *Technology-Assisted Care for Substance Use Disorders* [TAC], n. d.).

“*Future You*” ir interaktīva, īsa, vienas sesijas digitālās tērzēšanas interence, kas paredzēta, lai uzlabotu turpmāko pašnepārtrauktību (ang. *self-continuity*) - saiknes pakāpi, ko indivīds izjūt ar īslaicīgu pieredzi sastopot attālu nākotnes sevi. Pētnieki prognozē, ka interence pozitīvi ietekmē psihisko veselību un psiholoģisko labbūtību. *Future You* sistēma ļauj lietotājiem tērzēt ar salīdzināmu, taču ar MI darbinātu viņu nākotnes virtuālo versiju, kas ir pielāgota viņu nākotnes mērķiem un personiskajām īpašībām. Lai padarītu sarunu reālistisku, sistēma ģenerē "sintētisko atmiņu" — unikālu stāstu katram lietotājam, kas veido līniju starp lietotāja pašreizējo vecumu (no 18 līdz 30 gadiem) un viņa dzīvi 60 gadu vecumā. *Future You* avatārs arī pieņem personību, kas ir novecojusi lietotāja pašreizējā es tēlā. Pēc īsas mijiedarbības ar *Future You* avatāru lietotāji informēja, ka piedzīvo samazinātu trauksmi un palielinātu turpmāko pašnepārtrauktību. Šis ir pirmais pētījums, kas veiksmīgi demonstrē personalizētu AI ģenerētu rakstzīmju izmantošanu, lai uzlabotu lietotāju turpmāko pašnepārtrauktību un psiholoģisko labbūtību (*MitMediaLab*, n. d.). Intervences izmantošana pēc autoru domām var pozitīvi ietekmēt uzvedību, akadēmisko sniegumu, psihisko veselību un subjektīvo dzīves kvalitāti. Interaktīvā, tīmekļa tērzēšanas platforma cenšas palīdzēt tās lietotājiem attīstīt ilgtermiņa domāšanu un uzvedību, stiprinot viņu attiecības ar salīdzināmu personīgajam nākotnes es. Vairāk informācijas: <https://futureyou.media.mit.edu/>

Analizētā informācija izceļ vairākus ieguvumus, ko var sniegt tīmeklī balstītu intervenču ieviešana resocializācijas procesā, kā arī nosacījumus un ieteikumus, kas jāievēro, lai to sekmīgi ieviestu praksē (*Ross et al., 2023; LaPlant et al., 2021; Cowell et al., 2018; Kip et al., 2018; Gordon et al., 2017*):

- salīdzinoši zemas izmaksas, jo primārie izdevumi ir saistīti ar tehnoloģijas sākotnējo izstrādi, un ar ierobežotām/nelielām izmaksām par to ieviešanu;
- nodrošināta pieejamība klientiem, kuri kādu apstākļu dēļ nevar apmeklēt klātienē pasākumus, piem., dzīvesvietas lokācija, veselības stāvoklis u. c.;
- iespēja nodrošināt pakalpojumu klientam jebkurā laikā un vietā;
- nodrošina uz pierādījumiem balstītu un līdzvērtīgu pakalpojumu visiem iesaistītajiem;
- pielāgota intervences satura nodrošināšana lietotājam;
- iespējamas grūtības integrēt digitālās tehnoloģijas ar esošajām pakalpojumu sniegšanas un pārvaldības sistēmām;
- nodarbinātajiem, kas vada/īsteno tīmeklī balstītas intervences ir nepieciešamas apmācības par konkrēto tehnoloģiju, lai varētu to izmantot darbā ar klientiem un lai spētu apmācīt klientus tās izmantot;
- liela daļa pierādījumu par šādu tehnoloģiju izmantošanu ir iegūti veselības, nevis tieslietu jomā, un, iespējams, pastāv būtiskas atšķirības starp to, kā tieslietu iestādes izmanto šīs tehnoloģijas praksē;
- atbildīgajai institūcijai/organizācijai ir jānodrošina klienta konfidencialitāte un datu drošība;
- daudzi probācijas klienti saskaras ar digitālo nevienlīdzību, ko rada piekļuves trūkums tehnoloģijām; kā arī jāņem vērā, ka daudzi likumpārkāpēji var būt digitāli nekompetenti.

3.2.3. Mobilās tehnoloģijas likumpārkāpēju resocializācijai

Mobilās tehnoloģijas ietver viedtālrunu lietotnes, īsziņu pakalpojumu ziņojumapmaiņu, mobilās telemedicīnas vai teleaprūpes ierīces, viedtālruniņiem optimizētas vietnes un valkājāmās tehnoloģijas, tostarp fitnesa izsekotāju un *biocueing* sensorus (*Ross et al., 2023*), un tās arvien

vairāk tiek izmantotas, lai nodrošinātu cilvēkiem palīdzošus pakalpojumus, kā īsas un/vai uzvedības intervences, atgādinājuma rīkus (*Lehman et al., 2021*).

Viens no mobilās tehnoloģijas veidiem ir īsziņas (ang. *text messaging*), kuru izmantošana liek lietotājiem pilnībā paļauties uz teksta saziņu, jo tas nepārraida tādas fiziskas pazīmes kā izskats, acu kontakts, balss un tās tonis. Turklāt īsziņas ir asinhrons saziņas veids, kas nozīmē, ka lietotāji var rediģēt ziņojuma tekstu pirms tā nosūtīšanas adresātam (*Ross et al., 2023*). Likumpārkāpēju kontekstā visizplatītākais ir *Nudge texting*, kas nozīmē, ka īsziņu izmantošana ir līdzeklis, kas iedrošina vai virza tās saņēmēju uz noteiktu uzvedību. Tās tiek izmantotas kā stratēģija, lai atgādinātu klientiem par svarīgiem datumiem (*Taylor et al., 2023; Taylor et al., 2022*), viņu izvirzītiem mērķiem (*Lehman et al., 2021; Spohr et al., 2015*) vai noteiktu sodu samaksāšanai (*Taylor et al., 2023*).

Vispopulārākais no mobilās tehnoloģijas veidiem ir lietojumprogrammas jeb lietotnes – programmatūras veids, ko var instalēt un palaist datorā, planšetdatorā, viedtālrunī vai citās elektroniskās ierīcēs. Korekcijas jomā lietotņu izstrāde un ieviešana pēdējos gados ir strauji augusi, tomēr ir maz sistemātisku pētījumu par to attīstību, pieejamību vai efektivitāti (*Taylor et al., 2023*). Tālāk tiks uzskaitītas dažādas lietotnes, kas tiek izmantotas darbā ar likumpārkāpējiem.

Lietotne *“StaySafe”* ir izstrādāta probācijas klientiem, lai palīdzētu pieņemt labākus lēmumus par uzvedību, kas apdraud veselību, īpaši ar HIV, hepatītu un citām seksuāli transmisīvām infekcijām. Intervence ietver divpadsmit 10 minūšu iknedēļas nodarbības – deviņas nodarbības tiek veltītas problēmrisināšanas soļu *WORKIT*² apgūšanai un sistemātiskai atkārtotai, trīs nodarbības tiek veltītas uz informāciju balstītām aktivitātēm par HIV un veselības riskiem. Aplikācijas efektivitātes rādītāji ir daudzsoļi, ir izteikta iespējāmība šo aplikāciju izstrādāt arī pieejamu mobilajos telefonos (šobrīd tā ir pieejama specifiskās planšetēs probācijas dienestos). Aplikācija ir izstrādāta uz pavadošās programmas (*KeepSafe*), kas ir uz tekstu balstīts modulis, kas ļauj viegli mainīt tekstu, audio, grafikus, attēlus un video bez nepieciešamības pārprogrammēt (*Lehman et al., 2021*).

Lietotni *“Changing Lives”* izstrādāja 2016. gadā Ziemeļīrijas Probācijas padome. Šīs lietotnes mērķis ir palīdzēt likumpārkāpējiem atturēties no noziedzības un palīdzēt tiem, kas cīnās ar garīgās veselības problēmām vai atkarībām, identificēt savas problēmas un atrast atbalstu. Lietotnē ir vairākas funkcijas, tostarp: žurnāls, kas ļauj lietotājiem sekot līdzi savām domām un pašsajūtai, izsekot progresam vai redzēt savas uzvedības modeļus; tikšanās un kalendāra sadaļa, kas ļauj lietotājiem ieplānot nākamo pārbaudes laiku un saņemt atgādinājumus; probācijas sadaļa, kurā apkopota informācija par probāciju un citiem tiesas rīkojumiem, paskaidrots, ko nozīmē rīkojums, kas no personas tiek prasīts un kādas ir noteikumu neievērošanas sekas; un garīgās veselības un atkarību sadaļa, kas nodrošina resursus un atbalstu cilvēkiem, kuri cīnās ar šīm problēmām. Lietotne ir bez maksas lejupielādējama (*Taylor & Bartels, 2024; Taylor et al., 2022; McGreevy, 2017; Probation Board for Northern Ireland [PBNI], n. d.; Confederation of European Probation [CEP], n. d.*).

Lietotne *“Utsikt”* tika izstrādāta un ieviesta 2018. gadā Zviedrijas probācijas dienestā, lai veicinātu klientu apmeklējumu, izmantojot atgādinājuma funkciju kalendārā, un lai papildinātu un stiprinātu klienta resocializāciju ar dažādiem vingrinājumiem (piem., elpošanas tehnikas) un rīku (piem., dienas žurnāls) palīdzību, kas vērsti uz recidīva riska samazināšanu. Klients varēja brīvi izvēlēties to lietot vai nē, un tas neietekmēja viņa tālāko uzraudzību. 2024. gada maijā šī lietotnes darbība tika pārtraukta saistībā ar personas datu apstrādes riskiem (*Kriminalvården, 2024; Taylor & Bartels, 2024; Taylor et al., 2022*).

“MindShift CBT” ir uz pierādījumiem balstīta lietotne trauksmes mazināšanai. Tā izmanto zinātniski pierādītas stratēģijas, kuru pamatā ir KBT, lai palīdzētu lietotājam apgūt

² *WORKIT* ir īpaša shēma, kas māca vienkāršotu struktūru problēmu analīzei, izsvēršanas un vērtēšanas iespējām, lai pieņemtu lēmumu, un pēc tam plānotu, kā šo lēmumu izpildīt – kāda ir problēma; kuru skar problēma; kas var palīdzēt atrisināt problēmu; problēmas risināšanas iespējas; iespēju izvērtējums; zināt ko darīt, pamatojoties uz izvērtējumu; iztēloties soļus lēmuma izpildei; un pēc tam šo darbību pārbaude.

relaksāciju un apzinātību, attīstītu efektīvākus domāšanas veidus un izmantotu aktīvas darbības, lai tiktu galā ar trauksmi. Lietotnē ir vairākas funkcijas, tostarp: veselīgu ieradumu padomi; domu un emociju dienasgrāmata; relaksācijas audio faili; mērķu uzstādīšana u. c. Lietotne ir lejupielādējama bez maksas *Google Play* un *App Store* (*Anxiety Canada*, n. d.).

Breathe2Relax: sniedz detalizētu informāciju par stresa ietekmi uz ķermeni, kā arī instrukcijas un praktizējošus vingrinājumus, lai palīdzētu lietotājiem apgūt stresa vadības prasmi – diafragmatisko elpošanu. Šie elpošanas vingrinājumi samazina ķermeņa “cīnīties vai bēgt” (stresa) reakciju un palīdz stabilizēt garastāvokli, kontrolēt dusmas un trauksmi. Šobrīd šī lietotne sniedz iespēju arī pievienot *HealthKit* un *Apple Watch* ierīces, lai izmērītu lietotāja sirdsdarbības ātrumu visā elpošanas vingrinājumā, lai sniegtu vēl pilnīgāku priekšstatu par piedzīvoto relaksāciju. Aplikācija pieejama bez maksas (*DHAApp Library*, 2024).

Virtual Hope Box (VHB): mobilā lietotne psiholoģiskās pašpalīdzības atbalstam. Tā ir izstrādāta, lai sniegtu praktisku atbalstu un rīkus emocionālās un psiholoģiskās pašpalīdzības stiprināšanai, īpaši fokusējoties uz pozitīvo domāšanu un garīgās veselības līdzsvarošanu. Šī lietotne piedāvā daudzveidīgus un zinātniski pamatotus rīkus, kas lietotājiem palīdz: tikt galā ar emocionālajām grūtībām (lietotne piedāvā rīkus, kas var mazināt stresu un veicināt izturību pret izaicinājumiem); relaksēties un pārvaldīt stresu (ar īpaši izstrādātiem apzinātības un relaksācijas vingrinājumiem, lietotne palīdz samazināt ikdienas trauksmi un uzlabot garastāvokli); novērst uzmanību (spēles un citas aktivitātes veicina pozitīvu uzmanības pārorientēšanu un atbrīvo prātu no kaitīgām domām vai trauksmes pilnām situācijām); iekļaut personalizētu saturu (lietotājs var pievienot savus motivējošus audio failus, video, attēlus un citātus, kas rada individuāli pielāgotu pieredzi un veicina dziļāku emocionālu sasaisti ar pozitīviem resursiem); veicināt pozitīvu domāšanu (iedvesmojoši citāti un paziņojumi par pārvarēšanu ir paredzēti, lai lietotājam atgādinātu par izturību un pašu resursiem, palīdzot vieglāk tikt galā ar izaicinājumiem); un aktivitāšu plānošana (lietotāji var plānot savas aktivitātes, lai strukturētu savu dienu un veidotu izpratni par saviem garīgās veselības mērķiem. VHB mobilā lietotne ir strukturēta tā, lai būtu viegli pieejama, intuitīva un palīdzētu cilvēkiem ikdienas dzīvē, veicinot emocionālu stabilitāti un ilgtermiņa pozitīvas domāšanas paradumus (*Gernet et al.*, 2024; *Bush et al.*, 2017; *Military OneSource*, n. d.). Aplikācija pieejama bezmaksas un tikai angļu valodā.

“AIMhi Stay Strong” ir lietotne, kas Austrālijas pamatiedzīvotāju probācijas klientiem palīdz veicināt labklājību, ņemot vērā sociālo atbalstu, stiprās puses un mērķus. Šis rīks ietver vizualizācijas, kas palīdz lietotājam identificēt cilvēkus, kas ir viņa atbalsta loks, un viņu stiprās puses, izmantojot simbolisku koku un futbola laukuma metaforas. Lietotne atbalsta lietotāja mērķu noteikšanu un soļu plānošanu, lai veicinātu labklājību, sniedzot praktiskus padomus par izmaiņām. Lietotne ir aizsargāta ar paroli, nodrošinot klienta datu konfidencialitāti (*Perdacher et al.*, 2022).

Teen Empowerment through Computerized Health (TECH) ir viedtālrunu lietotne, kas izstrādāta, lai samazinātu marihuānas un vitu vielu lietošanu pusaudžu vidū, kuri ir iesaistīti tiesu sistēmā. Lietotne darbojas kā papildinājums standarta ārstēšanai, piedāvājot digitālu atbalstu un resursus, kas veicina uzvedības maiņu, piem., lietotāji var noteikt personiskos mērķus saistībā ar vielu lietošanas samazināšanu; lietotne nodrošina platformu, kur pusaudži var sazināties un atbalstīt viens otru; lietotne piedāvā drošu vidi diskusijām un jautājumu uzdošanai; lietotne sniedz regulārus atgādinājumus un motivējošus ziņojumus, lai uzturētu lietotāju iesaisti (*Helseth et al.*, 2022).

Probation/Parole and Reentry Coach App (PARCA) ir digitāla platforma (lietotne), kas izstrādāta, lai atbalstītu indivīdus, kuri atgriežas sabiedrībā pēc ieslodzījuma. Tās mērķis ir veicināt veiksmīgu reintegrāciju, samazinot recidīva risku un palīdzot lietotājiem pārvarēt izaicinājumus, ar kuriem viņi saskaras pēc atbrīvošanas. Lietotnes galvenās funkcijas: lietotāji var izveidot individuālus plānus, kas ietver mērķu izvirzīšanu un uzdevumu izpildi, lai sekmētu pozitīvas pārmaiņas savā dzīvē; lietotne nodrošina piekļuvi informācijai par pieejamajiem resursiem, piem., nodarbinātības iespējām, izglītības programmām, mājokļa atbalstu un

veselības aprūpes pakalpojumiem; lietotne ļauj uzturēt regulāru saziņu ar uzraugošajiem nodarbinātajiem, atvieglojot atskaišu sniegšanu un saņemot nepieciešamo atbalstu; lietotne sūta atgādinājumus par svarīgiem notikumiem, tikšanās reizēm un uzdevumiem, palīdzot lietotājam ievērot noteiktos termiņus un saistības (Zhang et al., 2022).

reSET un *reSET-O*: *reSET* galvenokārt tiek izmantota vispārīgai vielu lietošanas pārvaldībai (izņemot opiātu lietošanu), un tā ir apstiprināta izmantošanai līdz ar standarta ārstēšanu, piemēram, terapiju vai konsultācijām. Tā palīdz pacientiem attīstīt prasmes, kas nepieciešamas, lai izvairītos no recidīviem, izmantojot interaktīvu saskarsmi un personalizētus scenārijus. *reSET-O*® ir specializēta opiātu atkarības ārstēšanai un tiek izmantota kopā ar buprenorfinu, kas ir medikaments, ko lieto, lai ārstētu opiātu atkarību. Šī lietotne palīdz pacientiem pārvaldīt tieksmi pēc vielām, kā arī recidīva riskus. Tā piedāvā uzvedības terapijas, kas palīdz stiprināt prasmes un paaugstināt izturību pret vielu lietošanu (*PursueCare*, n.d.). Kambells ar kolēģiem (2014) pētījumā par lietotni *reSET* tika atklāts, ka indivīdiem, kuri izmantoja šo lietotni vielu lietošanas pārvaldīšanai, bija lielāka iespēja saglabāt atturēšanos, salīdzinot ar tiem, kuri saņēma tradicionālo ārstēšanu. Lietotāji ziņoja par 30% lielāku kontroli pār saviem impulsiem un zemāku recidīva risku sešu mēnešu laikā.

“A-CHESS” (*Addiction – Comprehensive Health Enhancement Support System*) ir interaktīva viedtālruna lietotne, kas nodrošina informāciju, vēlamās uzvedības veicinošas stratēģijas, lēmumu pieņemšanas rīkus un atbalsta pakalpojumus klientiem ar alkohola lietošanas traucējumiem (Taylor et al., 2023), piemēram, augsta riska meklētājs (pamudinošas ziņas/paziņojumi palikt prātīgam, ja klients atrodas vietā, kas var izraisīt recidīvu), panikas poga (jebkurā laikā klients var ziņot, ja viņam nepieciešams atbalsts) (*The Center for Health Enhancement Systems Studies*, n. d.). Lietojumprogramma ir vērsta uz to, lai palīdzētu pacientiem attīstīt un saglabāt motivāciju atturēties, un savieno pacientus ar resursiem, lai tiktu galā ar tieksmi, abstinences simptomiem un augsta riska situācijām, lai izvairītos no recidīva. Programmas sastāvdaļas atbilst Pašnoteikšanās teorijai (ang. *Self-determination theory*) un palīdz pacientiem attīstīt kompetenci, autonomu motivāciju un radniecību ar citiem. Programma ir piemērota no 11 gadu vecuma gan sievietēm, gan vīriešiem, un ir izstrādāta angļu valodā (CTBH, 2024; Johnson et al., 2016; Gustafson et al., 2014). Gustafsona un kolēģu (2014) pētījumā tika pārbaudīta viedtālruna aplikācija *A-CHESS* pacientiem ar alkohola atkarību. Pēc atbrīvošanas no ārstēšanās no alkohola atkarības pēc nejaušības principa tika sniegta parastā nepārtrauktā aprūpe vai parastā aprūpe kombinācijā ar *A-CHESS*. Pētījuma dalībniekiem bija piekļuve viedtālrunim ar *A-CHESS* aplikāciju 8 mēnešus pēc izrakstīšanas no ārstniecības iestādes. Pēc gada pacientiem, kuriem bija piekļuve *A-CHESS* aplikācijai, bija mazāk riskantu alkohola lietošanas dienu, un bija lielāka iespēja, ka viņi atturēsies no alkohola lietošanas, nekā pacientiem, kuri saņēma tikai parasto aprūpi.

“eRecovery” ir iepriekš aprakstītās lietotnes *“A-CHESS”* atbalsta versija – uz viedtālruni balstīta recidīvu profilakses sistēma. *eRecovery* tika izstrādāta, lai palīdzētu cilvēkiem ar vielu lietošanas traucējumiem atveseļošanās fāzē pēc ārstēšanas, un īpaši, lai pārvaldītu recidīvu problēmu: veidojot kompetenci slimību pārvaldībā (izmantojot informāciju, paziņojumus par augsta riska situācijām un stratēģijas, lai pārvaldītu briesmas); veidojot radniecību ar citiem (izmantojot sociālos medijus, daloties ar atveseļošanās stāstiem) un radot autonomijas sajūtu atveseļošanās procesā (sekojot progresam un atbilstoši reaģējot uz kļūdām/atpakaļkrišanu vai gaidāmām kļūdām/atpakaļkrišanu) (Ross et al., 2024).

Sober Grid ir lietotne, kas darbojas kā sociālais tīkls cilvēkiem atveseļošanās procesā no atkarībām. Tā piedāvā iespēju sazināties ar citiem lietotājiem, kuriem ir līdzīga pieredze, sniedzot atbalstu un motivāciju. Lietotāji var izmantot reāllaika atbalstu un piekļūt tiešsaistes resursiem, lai samazinātu recidīva risku. Aplikācijā ir arī anonīmas funkcijas, kas nodrošina privātumu, un tā ir pieejama par brīvu (*Sober grid*, 2019).

“Headspace” ir zinātniski pamatota apzinātības un meditācijas lietotne, kas nodrošina unikālus rīkus un resursus, lai palīdzētu samazināt stresu, palielinātu dzīves spēku un palīdzētu

labāk gulēt (*Pospos et al., 2018; NHS England, n.d.*). Citu pētījumu rezultāti liecina, ka pēc divām aplikācijas izmantošanas nedēļām tika novēroti uzlabojumi indivīdu pieņemšanas, uzmanības, reaktivitātes mehānismos (*Gavrilova & Zawadzki, 2023*).

Interaktīva pieeja apzinātības prakses apmācības realizēšanā izveidota arī Kalifornijas San Diego universitātes (ang. *University of California San Diego*) Apzinātības prakses centrā (ang. *Center for Mindfulness*). Vairāki nozares eksperti ir izveidojuši apzinātības prakses vingrinājumus un rīkus, kas publiski pieejami mājas lapas apmeklētājiem izmantojot "SoundCloud" programmu (*UC San Diego, n.d.*), sk. <https://soundcloud.com/ucsdmindfulness>.

"*FutureMe*": mobilās tehnoloģijas lietotnes galvenā iezīme ir nākotnes sevis iemiesojums, kuru lietotāji var personalizēt, lai precīzi attēlotu sevi jau intervences sākumā. Pēc iestatīšanas 2D iemiesojums tiek pārveidots, lai attēlotu to personas versiju, kas ir vecāka par 20 gadiem no sākotnēji iestatītā vecuma. Pētniecībā rasti apstiprinājumi, ka lietotne būtiski paaugstina motivāciju piekopt veselīgu dzīvesveidu, taču nozīmīgi neuzlabo lietotāju faktisko uzvedību šī mērķa sasniegšanai (*Mertens et al., 2022*). Izmaiņas nākotnes sevis iemiesojumā balstās uz 5 galvenajiem faktoriem: 1. fitnesa stāvoklis: fiziskās aktivitātes ietekme, 2. Sirds veselība: nātrija ietekme, piesātināto taukskābju ietekme, 3. Psihiskā labklājība: augļu un dārzeņu (šķiedrvielu) patēriņš, 4. Kaulu veselība: olbaltumvielu patēriņš, 5. Cukura līmenis asinīs: cukura, līmeņa patēriņš. *FutureMe* lietotnes funkcijas ietver arī personalizētu pārtikas groza analīzi un pārtikas preču iegādes padomus (veselīgu izvēļu konteksts). Mērķis: mobilā lietotne, kas ļauj lietotājiem redzēt, kā izskatīsies viņu nākotne, veicot noteiktas ar veselību saistītas izvēles (*Klein, 2022*).

"*Interactive Journaling*[®]" ir uz pierādījumiem balstīta prakse, lai motivētu un virzītu cilvēkus uz pozitīvām dzīves izmaiņām. Uz mērķi un klientu vērstais modelis palīdz lietotājam mainīt savu uzvedību, kad viņš virzās cauri pārmaiņu posmiem (Transteorētiskais jeb uzvedības pārmaiņu modelis). "*Interactive Journaling*[®]" uzmanības centrā ir dalībnieku žurnāls, kas ietver nekonfrontējošus jautājumus, kas paredzēti, lai palīdzētu lietotājam domāt un pēc tam aprakstīt savu uzvedību. Jautājumi palīdz lietotājam apsvērt savu pārmaiņu motivāciju, izpētīt savas iespējas un izstrādāt plānu ar mērķa uzvedību saistītiem uzdevumiem un laika grafiku šo mērķu sasniegšanai. Interaktīvo žurnālu garums atšķiras atkarībā no mērķauditorijas, iestatījuma un pielāgojuma veida (*Serin & Biro, 2023; Ellis, 2018; Biro, 2018; Proctor et al., 2012; The Change Companies, n. d.*). Vairāk sk. <https://changecompanies.net/interactive-journaling>

Minddistrict ir platforma, kas piedāvā vairāk nekā 300 dažādu intervenču veidu (galvenokārt izstrādātas kā mobilās tehnoloģijas), kas vērstas uz garīgās veselības aprūpi. Platforma ietver plašu intervences pasākumu klāstu, kas vērsti, piem., uz uzmanības deficīta hiperaktivitātes traucējumiem, apzinātību, autismu, veselīgu dzīvesveidu, depresiju. Šajā platformā esošās intervences, tiek pielietotas arī darbā ar likumpārkāpējiem, piem., intervence "*Aggression*", kuras mērķis ir mazināt lietotāja agresiju (*Kip et al., 2022*). *Minddistrict* platformā esošās intervences ir iespējams pielāgot konkrētai mērķa grupai, vai ir iespējams, ka šīs platformas nodarbinātie ir tie, kas izveido intervenci konkrētām organizācijām vajadzībām. Platforma konkrētas izmaksas publiski nav izplatījusi, jo platforma veido pielāgotus risinājumus dažādām organizācijām un izmaksas var būt ļoti atšķirīgas³. Vairāk par platformu sk. <https://www.minddistrict.com/>

Analizētā informācija izceļ vairākus ieguvumus, ko var sniegt mobilo tehnoloģiju ieviešana resocializācijas procesā, kā arī nosacījumus un ieteikumus, kas jāievēro, lai to sekmīgi ieviestu praksē (*Taylor & Bartels, 2024; Ross et al., 2023; Taylor et al., 2023; Serin & Biro, 2023; Taylor et al., 2022; Zhang et al., 2022; Lehman et al., 2021; Wong et al., 2020; Kip et al., 2018; Grist et al., 2017; Spohr et al., 2015*):

³ Sniedzot aptuvenu ieskatu šādu platformu izmantošanas izmaksās: vienam lietotājam tas var izmaksāt mēnesī 3 līdz 15 eur (atkarīgs no kopējā lietotāja skaita). Papildus izmaksas var rasties sākotnējo ieviešanu, pielāgošanu dēļ. Līdzīgām platformām ieviešanas maksa svārstās no 5000eur līdz 20000eur vai vairāk, atkarībā no pielāgojumu un integrācijas apjoma.

- zemākas izmaksas salīdzinājumā ar līdzvērtīga pakalpojuma nodrošināšanu klātienē formātā (primārie izdevumi saistīti ar tehnoloģijas sākotnējo izstrādi);
- nodrošināta pieejamība klientiem, kuri kādu apstākļu dēļ nevar apmeklēt klātienē pasākumus, piem., dzīvesvietas lokācija, veselības stāvoklis u. c.;
- nodrošina klientam pakalpojuma patstāvīgu pieejamību, tūlītēju atbalstu
- nodrošina uz pierādījumiem balstītu un līdzvērtīgu pakalpojumu visiem iesaistītajiem;
- pielāgota intervences satura nodrošināšana lietotājam;
- iespēja nodrošināt klientam anonimitāti izmantojot pakalpojumu;
- var tikt integrētas gamificētas funkcijas (ang. *gamified features*) – elementi, kas aizgūti no spēlēm un iekļauti resocializācijas procesos, lai padarītu tos saistošākus un motivējošākus lietotājam;
- iespējamās grūtības integrēt digitālās tehnoloģijas ar esošajām pakalpojumu sniegšanas un pārvaldības sistēmām;
- nav saskaņotu standartu par to, kas ir laba/efektīva lietotne pakalpojumu sniegšanai korekcijas klientiem;
- liela daļa pierādījumu par šādu tehnoloģiju izmantošanu ir iegūti veselības, nevis tieslietu jomā, un, iespējams, pastāv būtiskas atšķirības starp to, kā tieslietu iestādes izmanto šīs tehnoloģijas praksē;
- nodarbinātajiem, kas vada/īsteno intervences, kas tiek nodrošinātas ar mobilajām tehnoloģijām, ir nepieciešamas apmācības par konkrēto tehnoloģiju/lietotni, lai varētu to izmantot darbā ar klientiem un lai spētu apmācīt klientus tās izmantot;
- atbildīgajai institūcijai/organizācijai ir jānodrošina klienta konfidencialitāte un datu drošība;
- daudzi probācijas klienti saskaras ar digitālo nevienlīdzību, ko rada piekļuves trūkums tehnoloģijām; kā arī jāņem vērā, ka daudzi likumpārkāpēji var būt digitāli nekompetenti.

3.2.4. Digitālās spēles likumpārkāpēju resocializācijā

Vispārēji digitālās spēles ir daudz pētītas kā pedagoģiskie rīki un ir noskaidrots, ka tās uzlabo spēlētāju kognitīvās spējas un mācīšanos, izmantojot vizualizāciju, eksperimentēšanu, problēmu risināšanu, domāšanu, manipulācijas ar objektiem un iekšējo lēmumu pieņemšanu, vizualizējot viņu pašu darbību cēloņus un sekas (*Elias-Lambert et al., 2015*). Digitālās spēles tiek uzskatītas par pirmo veidu, kā simulācija tika izmantota rehabilitācijas pasākumos. Tradicionāli lietotājs mijiedarbojas ar spēli, izvēloties vienu no vairākiem iepriekš noteiktiem rezultātiem, lai sasniegtu mērķi. Atkārtota spēlēšana tiek izmantota, lai lietotājs apgūtu paredzēto prasmi. Digitālās spēles ir izmantotas, lai ārstētu dažādus traucējumus, tostarp tos, kas saistīti ar uzvedības traucējumiem (*Ticknor, 2019*).

Viena no pirmajām digitālajām spēlēm (1986. gads), kas tika izstrādāta likumpārkāpēju resocializācijai, saucās “*BUSTED*”. Izmantojot simulāciju, spēles mērķis bija veicināt likumpārkāpēju (jauniešu) izpratni par savu darbību sekām, un tika izteikts, ka spēle ir uzlabojusi sadarbību terapijas procesā (*Ceranoglu, 2010*).

Jau vairākus gadus ir attīstījies digitālo spēļu virziens ko sauc par *Serious games* (nopietnās spēles) jeb *Healthy games* (veselīgās spēles), kuras atšķiras no vienkāršajām digitālajām spēlēm ar savu mērķi izglītēt vai veicināt uzvedības maiņu. To var panākt, sniedzot informāciju, modelējot pozitīvo/veselīgo uzvedību, radot iespēju praktizēt pozitīva/veselīga dzīvesveida iemaņas, mainot mediatorus (piem., pašregulācijas prasmju attīstīšana) un piemērojot izmaiņu procedūras (piem., pielāgošanu un mērķu noteikšanu). Šī stila spēlēs nav pieļaujams izmantot destruktīvas metodes/sižetus, piem., vardarbību. Kā arī būtiski ņemt vērā, ka efektivitātes pētījumi balstās uz īstermiņa rezultātiem, un šo spēļu ilgtermiņa efekts nav

zināms (Wong et al., 2020; Elias-Lambert et al., 2015; DeSmet et al., 2014). Daži šo spēļu piemēri:

“*GameTeen*” ir instruments emocionālās regulēšanas stratēģiju novērtēšanai un apmācībai pusaudžu populācijā. Tas piedāvā dažādas emociju ietekmējošas spēles (prieks un trauksme) un mini spēles, lai apmācītu un novērtētu emociju regulēšanas stratēģijas, piem., kustīga spalva, kas palīdz spēlētājam kontrolēt elpu, lai veicinātu relaksāciju (Villani et al., 2018; Rodríguez et al., 2012).

“*MindLight*” ir jautra, revolucionāra spēle, kas ir zinātniski pierādīta, lai palīdzētu bērniem pārvaldīt stresu un trauksmi. Spēle izmanto bioatgriezenisko saiti, lai pārvērstu emocijas reāllaika spēļu ievadē. Spēles uzdevums ir uzvarēt monstrus, atrisināt mīklas un pārvarēt izaicinājumus, izglābjot vecmāmiņu no viņas pašas mājas, kurā spokojas. Spēlei no tehnoloģijām ir nepieciešams dators vai planšete un viedpulkstenis vai neironu atgriezeniskās saites austiņas (Tsui, 2016; Schoneveld et al., 2016; Mindlight, n. d.).

“*Project Choice*”s (PC), jaunizstrādāta videospēle - interence, kas sastāv no reālistiskiem lēmumu pieņemšanas scenārijiem un kognitīvas uzvedības izvērtējuma atgriezeniskās saites. Pētījumā tika pētīta interences ietekme uz kriminogēno domāšanu, pašu uztverto kriminogēno risku un sociālo problēmu risināšanu. Saskaņā ar hipotēzi, salīdzinot ar atpūtas videospēli (Tetris), “*Project Choices*” interence uzrāda efektivitāti novērojot izlases pašreizējās un reaktīvās noziedzīgās domāšanas samazināšanos, kā arī uzlabotas problēmu risināšanas prasmes (Diehl et al., 2024). Vairāk informācijas par projektu: <http://www.chriskinglab.com/projectchoices/>

“*Escape from Diab*” ir videospēle, kas iepazīstina vecākus un viņu bērnus ar veselīgu uzturu un fiziskajām aktivitātēm. Videospēļu formāts, kurā ir daudz grafikas un viegls teksts, piesaista bērnu uzmanību, un tas ir pamats uzvedības izmaiņām (Elias-Lambert et al., 2015; Center for Digital Games Research [CDGR], n. d.).

“*Bipolife*” ir kā mācību līdzeklis, kura mērķis ir palīdzēt cilvēkiem ar bipolāriem traucējumiem, palīdzot viņiem labāk izprast savas slimības simptomus. Spēle ir paredzēta cilvēkiem ar bipolāriem traucējumiem, kā arī viņu draugiem un ģimenei. Spēlētājs piedalās cilvēka ar bipolāriem traucējumiem ikdienas dzīvē, pamazām viņam iemācot stabilizēt savu garastāvokli un ilgtermiņā saglabāt mieru, pieņemot atbilstošus lēmumus (Alexis Bacot, n. d.; *Serious Game Classification*, n. d; Dewhurst et al., 2022).

“*ReGoal*” šobrīd ir pilotversijā, un tā ir unikāla spēle jauniešiem (vecumā no 11 līdz 16 gadiem) ar uzvedības problēmām (zagšana, cietsirdīga izturēšanās pret dzīvniekiem, skolas kavēšana, noziedzīga uzvedība, patoloģiska melošana utt.). Spēle ir veidota balstoties uz Pašregulācijas teoriju (ang. *Self-Regulation Theoru*), P. Halla un Dž. Fonga izstrādāto Slimības modeli (ang. *Illness*) un Labas dzīves modeli (ang. *Good Lives Model*). “*ReGoal*” ir 2D izpētes spēle, kas pieejama, izmantojot Android ierīces un kurā jaunieši var izveidot savu dzimumneitrālu personāžu, kas tiek pakļauts dažādiem scenārijiem, kas notiek mājās, autobusa pieturā, skolā, vietējā apkaimē un veikalā. Rezultāti un spēles sasniegums ir atkarīgs no viņu mijiedarbības ar ģimeni, draugiem, skolotājiem un citiem “nepazīstamiem” cilvēkiem. Spēlētāji var nopelnīt punktus/naudu, pamatojoties uz izvēlēm (piem., iesaistoties verbālā vai fiziskā strīdā vai nē). Spēlē ir strukturēta ap mazām misijām un pēdējo misiju, prezentējot spēlētājam notiekošos scenārus, kuros viņš var attīstīt svarīgas prasmes problēmu risināšanā, emociju regulēšanā, plānošanā/mērķorientācijā, un prosociālā uzvedībā. Pētījuma rezultāti liecina, ka jaunieši spēlēšanu novērtēja kā papildu līdzekli, lai uzlabotu garastāvokli, vairotu empātiju pret vienaudžiem un ģimeni, mazinātu trauksmi, dumas un impulsivitāte, un izprastu citu cilvēku emocijas; turpmāka efektivitātes izpēte ir vēl nepieciešama (Livanou et al., 2024).

Fernandez-Aranda ar kolēģiem (2012) atklāja, ka, spēlējot spēli “*Playmancer*”, lietotāji uzlaboja impulsu kontroli, kā arī attīstīja labākas stratēģijas stresa situācijās. *Playmancer* ir nopietnā spēle, kas izstrādāta emocionālās regulācijas un impulsu kontroles uzlabošanai, īpaši personām ar atkarībām un ēšanas traucējumiem. Spēle ietver dažādas stresa situācijas, kurās lietotāji izmanto *biofeedback* metodes, lai iemācītos kontrolēt savu uzvedību un reakcijas.

Playmancer palīdz indivīdiem praktizēt impulsu kontroli un uzlabot pašregulācijas prasmes drošā un kontrolētā vidē (vairāk var skatīt šeit <https://www.netunion.com/projects/playmancer.php>).

Analizētā informācija izceļ, ka likumpārkāpēju resocializācijā izmantot digitālās spēles ir ar salīdzinoši zemām izmaksām, jo primārie izdevumi ir saistīti ar digitālās spēles sākotnējo izstrādi, un ar ierobežotām/nelielām ieviešanas izmaksām; un ka to izmantošana spēj nodrošināt pakalpojuma pieejamību klientiem, kuri kādu apstākļu dēļ nevar apmeklēt klātienē pasākumus, piem., dzīvesvietas lokācija, veselības stāvoklis u. c. (*Wong et al.*, 2020).

3.2.5. Virtuālā realitāte likumpārkāpēju resocializācijā

Termins “virtuālā realitāte” (VR) tika ieviests 20. gadsimta 80 gadu beigās, un ar to apzīmē mākslīgu vai datorizētu, divu vai trīsdimensiju un interaktīvu vidi, kas aizvieto fizisko vidi (lai atdarinātu reālas situācijas), un nodrošinātu lietotāja ievadi virtuālajā pasaulē (*Cornet & Van Gelder*, 2020; *Ticknor*, 2019). Virtuālo vidi var izdzīvot, izmantojot mobilā tālruna ekrānu, monitoru, projektoru vai uz galvas piestiprinātu displeju (HMD)⁴. Lietotāji manevrē virtuālo pasauli, izmantojot skārienekrānu, tastatūru vai rokas kontrolieri. Cilvēka redzes un dzirdes sistēmas simulācijas laikā reaģē uz datora radītiem stimuliem, cenšoties panākt pilnīgu iegremdēšanu un klātbūtni: iegremdēšana attiecas uz lietotāja izpratni par reālo pasauli simulācijas laikā; klātbūtne ir psiholoģiskais stāvoklis, kurā lietotājs pieņem, mijiedarbojas un ir fiziski, sociāli un emocionāli iesaistīts virtuālajā pasaulē (*Ticknor*, 2019). Virtuālā transportēšana un transformācija (*Cornet & Van Gelder*, 2020):

- *transportēšana*: ja tā ir pareizi izstrādāta, lietotāji piedzīvo “klātbūtni” virtuālajā vidē. Klātbūtne attiecas uz subjektīvo “būt tur” sajūtu un tieksmi reaģēt uz virtuāliem notikumiem un vidi tā, it kā tie būtu īsti. Ņemot vērā straujo tehnoloģiju attīstību, VR pēdējos gados ir piedzīvojusi paātrinātu attīstību, piem., vienā un tajā pašā VR vidē ir iespējams vienlaikus izmantot vairākus lietotājus.
- *transformācija*: VR var izmantot arī, lai lietotāji iemiesotos avatāros ar īpašībām, kas uztveres ziņā reālistiskā veidā atšķiras no viņu pašu īpašībām, radot īslaicīgu pārvērtību ilūziju. Virtuālais iemiesojums attiecas uz sava īstā ķermeņa aizstāšanu ar virtuālo. Ja ir izpildīti noteikti nosacījumi, piem., vizuomotorā sinhronitāte, virtuālais iemiesojums var radīt ķermeņa piederības ilūziju.

VR sniedz lietotājam iespēju izpētīt savas uzvedības reakcijas uz sociālajām situācijām un praktizēt jaunu uzvedību drošā, kontrolētā, reālistiskā un personalizētā vidē. VR intervences var būt vērstas uz uzvedības praktizēšanu (piem., praktizējot agresiju izraisošu mijiedarbību), nevis tikai uz kognitīvās terapeitiskās atziņas gūšanu. Izmantotās virtuālās situācijas ir pielāgojamas, lai tās atbilstu konkrētajiem apstākļiem vai indivīda vajadzībām (*Woicik et al.*, 2023; *Cornet & Van Gelder*, 2023; *Klein Tuente et al.*, 2020). Tā kā VR izslēdz lietotāju no reālās pasaules ievades, tas atstāj mazāk iespēju novērst uzmanību, un, piem., lomu spēles vingrinājumos, tās veicina spēcīgākas klātbūtnes un iesaistīšanās sajūtas (*Cornet & Van Gelder*, 2020). Viena no papildu priekšrocībām, ko sniedz VR tehnoloģiju izmantošana darbā ar likumpārkāpējiem, ir empātijas veicināšana, ļaujot lietotājam “iekāpt cita kurpēs”. Šāda pieredze ļauj likumpārkāpējiem emocionāli izjust un piedzīvot upura pārdzīvojumus, tādējādi veicinot izpratni un līdzjūtību. Šis ir nozīmīgs elements uzvedības maiņas VR programmās, kuras tiek īpaši pielāgotas personām, kas izdarījušas vardarbīgus noziegumus ģimenē (*Johnston et al.*, 2023; *Barnes et al.*, 2022; *Cornet & Van Gelder*, 2020; *Seinfeld et al.*, 2018) vai dzimumnoziegumus (*Ventura et al.*, 2021). Kā arī tas sniedz provizorisku atbalstu VR izmantošanai, lai veiksmīgi rosinātu likumpārkāpēju empātiju un mazinātu viņu aizspriedumus pret stigmatizētām grupām (*Christofi & Michael-Grigoriou*, 2017). Būtiski ņemt vērā, ka

⁴ Imersīvā virtuālā realitāte (IVR) parasti tiek pieredzēta, izmantojot HMD, kas izslēdz lietotāju no reālās pasaules vizuālās informācijas un perceptuāli iegremdē lietotāju VR (*Cornet & Van Gelder*, 2020)

pētījumi, kas izmanto VR uzvedības maiņai (piem., agresijas), uzrāda daudzsoļus rezultātus, taču pētījumu skaits joprojām ir ļoti ierobežots, un ir nepieciešami turpmāka izpēte un šo metožu pilnveidošana (Woicik et al., 2023). Tālāk tiks uzskaitīti dažādi virtuālās realitātes piemēri, kas tiek izmantoti darbā ar likumpārkāpējiem.

Virtual reality aggression prevention therapy (VRAPT) ir virtuālās realitātes agresijas novēršanas terapija, kas tiek pielietota likumpārkāpējiem ar psihiskās veselības traucējumiem, kuriem ir agresīvas uzvedības problēmas. Tā sastāv no 16 nodarbībām, kas tiek īstenotas vienu reizi divās nedēļās, un ilgst vidēji vienu stundu. Izņemot pirmo ievada nodarbību, katra nodarbība notiek pēc viena formāta: īss iepriekšējās nodarbības apskats, teorētiskā daļa⁵, VR vingrinājums un VR vingrinājuma apspriešana. Katra nodarbība noslēdzas ar sasniedzamā mērķa (piem., “Es vēlos iemācīties regulēt savas dusmas, un reaģēt prosociālā veidā”) progresa izvērtējumu. Ar katru nodarbību VR vingrinājums kļūst sarežģītāks/izaicinošāks. VRAPT piedāvā dažādas virtuālās vides - veikals, kafējnīca, iepirkšanās iela, palāta, skola -, pa kurām lietotājs var pārvietoties. Virtuālo vidi un avatārus, kas tur atrodas (piem., ķermeņa kustības, sejas izteiksmi), kontrolē VRAPT terapeits, kā arī, izmantojot mikrofonu un balss pārveidotāju, terapeits ar lietotāju var izspēlēt dažādas lomu spēles. Pateicoties šīm niansēm, ir iespējams nodrošināt, ka VRAPT tiek īstenots atbilstoši katra lietotāja individuālajām vajadzībām. VRAPT šobrīd ir/tiek pilnveidots, jo sākotnējās versijas veikto pētījumu efektivitātes rādītāji neuzrāda vērā ņemamus uzlabojumus klienta agresijas mazināšanai (lietotājiem īslaicīgi tika uzlabotas dusmu kontroles prasmes, samazināta impulsivitāte un naidīgums), bet nākotnē šīs intervences efektivitāte tiek uztverta kā daudzsoļa (González Moraga et al., 2024; Woicik et al., 2023; Ivarsson et al., 2023; Gerates et al., 2023; González Moraga et al., 2022; Klein Tunkte et al., 2020; Klein Tunkte et al., 2018).

Virtual Reality Game for Aggression Impulsive Management (VR-GAIME) intervences laikā katrs lietotājs tiek iedalīts kurjera lomā, kuram ir jāsavāc pakas no iepirkšanās ielas. Iepirkšanās ielā lietotāju sagaida avatārs, kas ir vai nu patīkams vai nepatīkams, un šeit tiek sniegta iespēja lietotājam pielietot un izmēģināt dusmu vadības prasmes, kas iepriekš ir apgūtas (Smeijers et al., 2021).

“Provata VR” ir VR meditācijas lietotne, kas ir pieejama bez maksas, lejupielādējot un izmantojot savā viedtālrunī vai to var ievietot VR brillēs. Izmantojot kā VR, lietotājs iegrimst dabas ainā (tropu ūdenskritums, slēgta pludmale, koraļļu rīfi, ziemeļblāzma), un dodas cauri meditācijas ciklam divas, piecas vai 10 minūtes. Savienojot lietotni ar valkājamo ierīci, ir iespējams saņemt bioatgriezenisko saiti, piem., sirdsdarbības ritmu (Ticknor, 2019; Nelson, 2018; HealthiAR, 2018).

“ViDaCS” (Violent Dads in Child Shoes) ir VR spēle, kas sniedz lietotājam iespēju nokļūt ģimenes situācijā, kurā noris konflikts starp diviem partneriem pirms fiziskas vardarbības. Lietotājs sākumā situāciju piedzīvo kā tēvs, pēc tam kā bērns, kas ir šīs situācijas liecinieks. Un noslēgumā lietotājs atkal ir tēva lomā, kad viņam ir sniegta izvēļu virkne par to kā turpināt šo strīdu, kad bērns ir aizbēdzis prom. Spēle sniedz iespēju padomāt par tiem mirkļiem, kas notiek pirms vardarbības, un palīdz izprast kā cilvēki jūtas pirms šī momenta un cik dažādi ir iespējamie uzvedības veidi (Carnevale & Di Napoli, 2021). Spēle veicina vīriešu apziņu un iekšējo motivāciju mainīties (Carnevale et al., 2024). Spēle "ViDaCS" ir izstrādāta, lai palīdzētu vardarbīgiem tēviem izprast bērnu skatījumu uz vardarbību ģimenē. Tā ir īpaši pielāgota vīriešu auditorijai, lai veicinātu empātiju un izpratni par bērnu pārdzīvojumiem. Pašlaik nav pieejamas ziņas par to, ka "ViDaCS" būtu pielāgota vai izmantota sievietēm.

⁵ VRAPT teorētiskais ietvars sākotnēji tika balstīts uz Sociālās informācijas apstrādes modeļa (ang. *Social Information Processing*; SIP), kad šī posma ietvaros lietotājam tika sniegta informācija par Sociālās informācijas apstrādes modeļa soļiem. Tā kā pēc pirmajiem intervences efektivitātes pētījumiem, rezultāti nebija daudzsoļi, intervence ir pārstrādāta, izmantojot Vispārējo agresijas modeli (ang. *General Aggression Model*; GAM), lai sniegtu visaptverošāku izpratni par konkrētā lietotāja vajadzībām, ņemot vērā konteksta faktorus (González Moraga et al., 2022; Klein Tunkte et al., 2020).

Virtuālās realitātes ekspozīcijas terapija (VRET; ang. *Virtual Reality Exposure therapy*), kas sevī ietver psihoterapijas un digitālo risinājumu savienojumu psiholoģisku izaicinājumu mazināšanai, un galvenokārt tiek izmantots trauksmes traucējumu ārstēšanai. Tāpat kā tradicionālajā Ekspozīciju terapijā (ang. *Exposure therapy*), arī VRET pacients/lietotājs tiek pakļauts viņa trauksmes avotam, ar mērķi to desensibilizēt. Terapijas ietvaros personai ir iespēja nonākt saskarē ar traumatiskiem signāliem, kas izraisa uzbudinājumu (piem., veido negatīvu noskaņojumu), un atkārtots kontakts, kas ir jēgpilni organizēts ar traumu saistītajiem signāliem (domāts, ekspozīcija) paredzams, ka var samazināt šo negatīvo uzbudinājumu. Izmantojot VR, lietotājs var tikt transportēts uz ieskaujošu virtuālo vidi, kur viņš(-a) var piedzīvot notikumus vai objektus, kas izraisa viņa traucējumus, bet darīt to drošā un kontrolētā vidē (Ticknor, 2019; Beidel et al., 2017). Pašlaik VRET uzrāda efektivitāti trauksmes ārstēšanai (Carl et al., 2019; Riva et al., 2019; Anderson et al., 2017; Opris et al., 2012; Powers & Emmelkamp, 2008; Parsons & Rizzo, 2008), PTSS saistīto simptomu samazināšanā (Norr et al., 2018; Cukor et al., 2009), dažādu fobiju ārstēšanai (Krisch et al., 2016; Botella et al., 2007) un pastarpināti arī pašefektivitātes un motivācijas veicināšanai (Krisch et al., 2016).

Cue Reactivity in Virtual Reality (CRiVR) (gan kā atsevišķa programma, gan kā programmas veids) – piedāvā lietotājiem simulācijas, kurās viņi atrodas narkotiku tirdzniecības vietās, ielu stūros vai citās vietās, kur ir augsts risks vielu lietošanai. Tas ļauj indivīdiem saskarties ar izraisītājiem kontrolētā vidē, mācoties izturēt un pārvaldīt reakcijas uz kārdinājumiem. Programma ir paredzēta, lai samazinātu recidīva risku, ļaujot lietotājiem praktizēt reaģēšanas stratēģijas, saskaroties ar vielu lietošanas kārdinājumiem.

“FutureU”: virtuālās realitātes programma, kas izmanto "nākotnes pašu avatārus", lai palīdzētu ieslodzītajiem un citiem indivīdiem vizualizēt viņu potenciālos nākotnes scenārijus, balstoties uz lēmumiem, kas saistīti ar vielu lietošanu vai tās pārtraukšanu. Šī platforma īpaši fokusējas uz to, kā indivīdu dzīve varētu mainīties, izvēloties dažādus ceļus – vai nu turpinot destruktīvu uzvedību, ieskaitot vielu lietošanu, vai izvēloties atveseļošanu. Intervences ietvaros tiek izmantota VR un lietotne, kas ļauj klientiem mijiedarboties ar šo nākotnes "es", lai padarītu viņus labāk informētus par nākotni un vairāk tendētu uz ilgtermiņa perspektīvu, izvērtējot arī viņu uzvedības sekas. *FutureU* izmanto, lai palīdzētu indivīdiem attīstīt spēcīgāku saikni ar viņu nākotni, motivējot pozitīvām pārmaiņām un atveseļošanās ceļa izvēlei (ar papildus informāciju iespējams iepazīties šeit <https://csl.mpg.de/en/projects/future-u>).

Relate XR (pielīdzināma *FutureU*, tikai jaunāka), kas ir virtuālās realitātes programma, kas arī izmanto "nākotnes pašu avatārus", lai palīdzētu indivīdiem redzēt viņu iespējamo nākotni, pamatojoties uz izvēlēm par vielu lietošanas pārtraukšanu vai turpināšanu. *Relate XR* izmanto vielu lietošanas traucējumu ārstēšanai, palīdzot indivīdiem stiprināt saikni ar viņu nākotni (vairāk informācijas <https://relatexr.com/>).

*DEEP VR*⁶ – ir virtuāla zemūdens pasaule, kurā lietotāji var peldēt, izmantojot kontrolētus elpošanas vingrinājumus, lai veicinātu relaksāciju. Šī vide ir īpaši izstrādāta, lai mazinātu trausmi un stresu, kas bieži vien veicina vielu lietošanas izraisītājus. Lietotāji, kuriem ir vielu lietošanas traucējumi, izmanto šo vidi, lai praktizētu emocionālo pašregulāciju, palīdzot pārvaldīt kārdinājumus, koncentrējoties uz elpošanas tehniku un relaksāciju (vairāk informācijas šeit <https://www.exploreddeep.com>).

C2Addict – ir virtuālās realitātes programma, kas palīdz cilvēkiem saskarties ar situācijām, kas izraisa atkarību, piemēram, bāros, kazino vai mājas vidē. Šo vidi izmanto, lai palīdzētu cilvēkiem kontrolēt savu uzvedību un attīstīt veselīgākas reakcijas uz kārdinājumiem drošā un kontrolētā vidē. *C2Addict* ir paredzēts cilvēkiem ar vielu lietošanas traucējumiem, lai palīdzētu viņiem pārvaldīt kārdinājumus. Ar terapeita palīdzību lietotāji var praktizēt, kā reaģēt uz situācijām, kas reālajā dzīvē varētu izraisīt atkarību, tādējādi uzlabojot savas prasmes

⁶ Papildus aprakstīta ziņojuma apakšsadaļā 3.2.7. Digitālas interaktīvas resocializācijas metodes likumpārkāpējiem ar psihiskiem veselības traucējumiem.

pārvarēt šīs situācijas. *C2Addict* abonēšana maksā 150 EUR mēnesī vai 1 000 EUR gadā, kas nodrošina neierobežotu piekļuvi virtuālās realitātes terapijas programmām un terapeita atbalstu. Ir pieejams arī 30 dienu bezmaksas izmēģinājums, lai lietotāji varētu izmēģināt platformu pirms abonementa iegādes (vairāk informācijas šeit <https://www.c2.care/en/c2addict/>).

Organizācijas “*MIT Institute for Data, Systems, and Society*” pētnieki ir izstrādājuši virtuālās realitātes lomu spēli (VR RPG) “*On the Plane*”, kas simulē diskrimināciju. Šajā gadījumā spēle attēlo ksenofobiju, kas vērsta pret Malaizijas Amerikas sievieti, taču pieeju var vispārināt. Atrodoties lidmašīnā, spēlētāji var iejusties dažādu izcelsmju varoņu lomā, iesaistoties dialogā ar citiem, vienlaikus veicot spēles izvēles, izpildot virkni uzvedumu. Savukārt spēlētāju lēmumi nosaka saspringtās sarunas iznākumu starp varoņiem par kultūras atšķirībām. Publiski nav pieejama informācija par iespēju plašumu spēli piedzīvot ar citu kultūras kontekstu; nav arī norādes uz spēles izmaksām, taču par šīm iespējām var interesēties uzņēmuma mājas lapā (*Shipp*, 2023).

Analizētā informācija izceļ vairākus ieguvumus, ko var sniegt mobilo tehnoloģiju ieviešana resocializācijas procesā, kā arī nosacījumus un ieteikumus, kas jāievēro, lai to sekmīgi ieviestu praksē:

- Salīdzinoši zemas izmaksas, jo primārie izdevumi ir saistīti ar tehnoloģijas sākotnēji izstrādi, un ieviešanas izmaksām. Tomēr jāņem vērā, ka VR prasa salīdzinoši augstas klases aprīkojumu (jaudīgu datoru ar labu grafisko karti un uz galvas piestiprinātu displeju), un tas ir neaizsargāts pret bojājumiem, ja to lieto intensīvi (bieža nepieciešamība sūtīt tehniku uz remontu) (*Rinzema*, 2023; *Cornet & Van Gelder*, 2020; *Ticknor*, 2019).
- VR tehnoloģijas piedāvā iespēju radīt situācijas, kuras ir grūti realizēt (piem., atkal un atkal radīt tieši to pašu sociālo situāciju, lai palīdzētu pacientam pakāpeniski iemācīties tikt galā ar savām bailēm), kuras ir pārāk dārgi (piem., kosmosa kuģa apmācība) vai riskanti (piem., ķirurģiskas procedūras) realizēt, vai kuras ir vienkārši neiespējami izveidot reālajā dzīvē (piem., iemiesoties pretējā dzimuma iemiesojumā) (*Cornet & Van Gelder*, 2020).
- VR tehnoloģijas sniedz iespēju pielāgot intervences saturu lietotājam (*Woicik et al.*, 2023; *Cornet & Van Gelder*, 2023, 2020; *Johnston et al.*, 2023; *Barnes et al.*, 2022; *Klein Tuente et al.*, 2020; *Ticknor*, 2019; *Seinfeld et al.*, 2018; *Christofi & Michael-Grigoriou*, 2017).
- Nodarbinātajiem, kas īsteno VR intervenci, ir nepieciešamas apmācības par konkrēto tehnoloģiju, lai varētu to izmantot darbā ar klientiem un lai spētu apmācīt klientus tās izmantot (*Rinzema*, 2023; *Cornet & Van Gelder*, 2020; *Ticknor*, 2019).
- Ieviešot VR praksē ir jāņem vērā fizioloģiskās reakcijas, kas katram dalībniekam var būt atšķirīgas. Daži lietotāji simulācijas laikā saskaras ar kiberslimību. Tas ietver acu nogurumu, galvassāpes un vertigo (vestibulārs reibonis). Grafikas kvalitāte un reakcijas laiks parasti izraisa kiberslimību, taču arī vecumam, dzimumam un esošajiem veselības stāvokļiem var būt nozīme (*Ticknor*, 2019).
- VR tehnoloģijām ir potenciāls veicināt esošo korekcijas programmu instrumentu kopumu. Tās tiek uzskatītas par saistošākām un motivējošākām nekā tradicionālās intervences programmas, īpaši jauniešu vidū, kuri mijiedarbojas regulāri ar digitālo vidi un tāpēc ikdienā ir pieraduši mijiedarboties ar tehnoloģijām. Tomēr pieņēmums, ka VR tehnoloģijas pielietojums nodrošina būtiski labākus korekcijas rezultātus salīdzinājumā ar tradicionālajām metodēm, nav pilnībā pamatots. Empīriskie pētījumi liecina par atšķirīgiem rezultātiem saistībā ar VR pieejas efektivitāti korekcijas darbā, un šie rezultāti bieži vien ir atkarīgi no konkrētā mērķa un konteksta. Tādēļ VR tehnoloģijas optimāla integrācija korekcijas procesos prasa selektīvu pieeju, kur tehnoloģijas unikālās priekšrocības tiek izmantotas noteiktu saturisko vienību ietvaros (*Cornet & Van Gelder*, 2020). Piemēram,

B. Tiknore (2018) ierosina izmantot VR īstenotas lomu spēles, integrējot tās esošo resocializāciju programmu saturā (ja resocializācijas programmā ir paredzēta lomu spēle starp grupas dalībniekiem/vadītāju, tad tās tiek aizstātas ar lomu spēlēm VR). Šāda mērķtiecīga pieeja nodrošinātu VR potenciāla izmantošanu, vienlaikus saglabājot efektīvas tradicionālās korekcijas metodes kā būtisku komponenti korekcijas stratēģijā (*Cornet & Van Gelder, 2020*).

- Jāņem vērā, ka VR tehnoloģijas izmantošana likumpārkāpēju izlases kontekstā neatceļ ar datu drošību saistītu izaicinājumu klātbūtni. Piemēram, sociālie mediji vai globāli uzņēmumi, kas bieži ir fundamentāli iesaistīti VR tehnoloģiju izstrādē, mēdz izmantot lietotāju datus komerciāliem nolūkiem (*Cornet & Van Gelder, 2020*).

3.2.6. Digitālas interaktīvas resocializācijas metodes likumpārkāpējiem ar psihiskiem veselības traucējumiem

Darbs ar likumpārkāpējiem, kuriem ir diagnosticēti psihiskās veselības traucējumi vai ir izteikta simptomātika, ir sarežģīts un daudzdimensionāls process. Svarīgi ir vērst uzmanību uz psihisko traucējumu ārstēšanu kā vienu no centrālajiem rehabilitācijas elementiem. Tomēr, papildus psihisko traucējumu terapijai, būtisks mērķis ir noziedzīgu nodarījumu recidīva novēršana, koncentrējoties uz noziedzīgu uzvedību veicinošo faktoru mazināšanu (*Kip et al., 2018*). Pašlaik vadošā pieeja ārstēšanā ietver klātienes terapiju, kā arī ikdienas aktivitātes, izglītības un nodarbinātības iespējas, un radošumu, kuru mērķis ir samazināt recidīva risku. Šajās ārstēšanas intervencēs centrālā nozīme tiek piešķirta kognitīvajai iesaistei. Tomēr jāņem vērā, ka personām ar garīgās veselības traucējumiem, kas izdarījušas likumpārkāpumus, ārstēšanas rezultāti var būtiski atšķirties (*Rinzema, 2023*).

Ir identificēti vairāki šķēršļi, kas sarežģī resocializācijas procesu likumpārkāpējiem ar psihiskās veselības traucējumiem: šiem indivīdiem bieži vien ir zema motivācija aktīvi piedalīties resocializācijas pasākumos; viņiem ir apgrūtināta spēja reflektēt savu uzvedību un emocionālās reakcijas, kas ir būtiska prasme psihoterapeitiskās iejaukšanās kontekstā; ievērojama daļa ir novērojamas zemas kognitīvās un adaptācijas spējas; daudzi no viņiem cīnās arī ar tādām problēmām kā impulsivitāte, atkarība un antisociāla uzvedība; šī klientu grupa ir ārkārtīgi heterogēna, kas nozīmē, ka nepastāv vienota, "tipiska" profila likumpārkāpējs ar psihiskās veselības traucējumiem, ko ietekmē dažādība nozieguma veidos, psihisko traucējumu spektrā, sociāli demogrāfiskajos apstākļos, psiholoģiskajās īpašībās un recidīva iespējamībā (*Rinzema, 2023; Kip et al., 2022; Kip & Bouman, 2021*).

Digitālas interaktīvās resocializācijas metodes var kļūt par līdzekli, lai pārvarētu dažus no augstākminētajiem šķēršļiem. Tehnoloģijas, piemēram, tīmekļa vietnes un mobilās lietotnes, var izmantot, lai nodrošinātu klientam daļu no ārstēšanas, ļaujot viņam patstāvīgi strādāt ar digitāliem uzdevumiem vai saņemot psihoizglītojošus materiālus, izmantojot video vai rakstisku tekstu. Imersīvās tehnoloģijas var izmantot, lai pārceļtu klientu uz digitālu, bet reālistisku vidi, kurā viņi var praktizēties sarežģītā situāciju risināšanā un uzlabot savas pārvarēšanas prasmes (ang. *coping skills*). Lietotnes un valkājamās ierīces piedāvā iespēju apkopot kontekstuālu informāciju no klientiem, ko nav iespējams iegūt tikšanās laikā. Kā piemērus var minēt valkājamās ierīces, kas nepārtraukti vāc datus par fizioloģiskajiem signāliem, piem., sirdsdarbības ātruma mainīgumu, vai lietotnes kurās klientam ir jāfiksē, piem., dienas laikā piedzīvotās emocijas (*Kip & Bouman, 2021*).

Pasaulē ir izstrādātas dažādas digitālas interaktīvas metodes, kas paredzētas personām ar psihiskiem veselības traucējumiem un uzrāda efektivitāti, tomēr jāņem vērā, ka šo metožu efektivitāte pārsvarā balstās uz pētījumiem ar dalībniekiem bez kriminālas vēstures. Piemēram, Parka un kolēģu (2011) pētījums uzrādīja, ka sociālo prasmju apgušana izmantojot virtuālo realitāti uzlaboja psihiatriskā stacionāra pacientu ar šizofrēniju prasmes sarunāties un asertivitāti, salīdzinot ar *parasto* sociālo prasmju apmācību. Šāda veida pētījumi uzsver virtuālo

realitāšu lomu spēles potenciālu, lai palīdzētu klientiem uzlabot svarīgas prasmes, kas saistītas ar riska faktoriem, piem., emociju regulāciju vai sociālo funkcionēšanu (*Kip & Bouman, 2021*).

Otrs piemērs ir tehnoloģiju izmantošana, lai uzlabotu prasmes tikt galā ar dažāda veida grūtībām/izaicinājumiem. Spinelli un kolēģu (2020) veiktais pilotpētījums par 8 nedēļu ilgu apzinātības treniņu programmu parādīja būtisku stresa samazināšanos pacientiem ar psihiskās veselības traucējumiem, kas bija veikuši likumpārkāpumus. Lai gan jāatzīmē, ka pēc 3 mēnešu novērošanas netika konstatēta būtiska ietekme, šis pilotpētījums un meta-analīzes (*Spijkerman et al., 2016*), kas skata tiešsaistes apzinātības efektivitāti personām ar psihiskās veselības traucējumiem, norāda, ka apzinātība varētu būt piemērota pārvarēšanas metode likumpārkāpējiem ar psihiskās veselības traucējumiem.

Treškārt, digitālas interaktīvās metodes var izmantot klientu paškontroles stiprināšanai. Pētījumi ir parādījuši, ka sirdsdarbības ātruma mainīgums (HRV) un ādas vadītspēja palielinās 20 minūtes pirms agresīviem uzliesmojumiem psihiatriskajiem pacientiem, kas veikuši likumpārkāpumus, kas norāda, ka paškontroles traucējumus varētu prognozēt, izmantojot izmaiņas fizioloģiskajos rādītājos. Līdz ar to valkājamas ierīces, kas nodrošina tiešu atgriezenisko saiti par HRV, var piedāvāt savlaicīgus norādījumus, kas, savukārt, var palīdzēt klientam atpazīt brīžus, kad nepieciešams izmantot pārvarēšanas stratēģijas, lai novērstu paškontroles zudumu (*Kip & Bouman, 2021; Argese et al., 2020; de Loof et al., 2019*). Kā vēl vienu digitālās interaktīvās metodes piemēru, kas veicina klienta paškontroles spējas, var minēt *DEEP* – meditācijas veida VR spēle, kas veicina relaksāciju un emociju regulāciju. *DEEP* izmanto bioatgriezenisko saiti, lai mērītu un nodrošinātu atgriezenisko saiti par elpošanai saistītajiem fizioloģiskajiem rādītājiem, veicinot apzinātu elpošanu un sekmējot vēlamo elpošanas ritmu. Tā pielieto vēdera jostu, lai reģistrētu diafragmas dziļo elpošanu ieskaujošā zemūdens vidē. Spēles gaitā spēlētāji saņem atgriezenisko saiti par elpošanas fāzi, vizuālos signālus un pat vēro, kā vides elementi atspoguļo viņu pašu elpošanas ritmu. Šī inovatīvā pieeja sola uzlabot relaksācijas prasmes un emocionālās regulēšanas stratēģijas likumpārkāpējiem ar psihiskās veselības traucējumiem. Priekšrocības ko sniedz *DEEP*, salīdzinot ar, piem., KBT: tā veicina konkrētu uzvedības un emociju praktisku pieredzi, ne tikai to apspriešanu; tā piedāvā praktisku mācību pieredzi, kas ir piemērota klientiem ar zemu izglītības līmeni; klientam tiek sniegta tieša atgriezeniskā saite, kas var palielināt viņu pašapziņu un pārliecību par dziļo elpošanu (*Rinzema, 2023*). Vairāk par *DEEP* metodi skat. <https://www.exploredEEP.com/>.

Kā piemēru digitālām interaktīvām metodēm, kas attīsta specifiskas prasmes, var minēt *ViTA (Virtual Interactive Training Agent)* – sistēma, kas izstrādāta, lai sniegtu cilvēkiem ar intelektuālās attīstības vai autiskā spektra traucējumiem iespēju praktizēt darba intervijas, sarunāties un atbildot virtuālam intervētājam. *ViTA* avatārs ir veidots tā, ka tiek atveidota dabiska sarunas gaita, un avatāri var reālistiski demonstrēt vairākus uzvedības un ķermeņa valodas tipus (draudzīgs, neapmierināts, neitrāls). Praktizēšanās ar *ViTA* sistēmu veicina darba intervijas prasmju uzlabošanu personām ar attīstības traucējumiem: dalībnieki attīsta spēju identificēt savas stiprās puses, efektīvi paust savu pieredzi, aizstāvēt sevi, atbildēt uz situāciju jautājumiem, kā arī reaģēt uz uzvedības vai sociāliem jautājumiem (*Burke et al., 2018*). Viens no tradicionālākiem digitālu interaktīvo metožu veidiem darba intervijas prasmju uzlabošanai personām ar garīgās attīstības traucējumiem ir, piemēram, *JobTIPS* programma. Šī programma piedāvā strukturētu apmācību, kas ietver praktiskus padomus, uzdevumus un lomu spēles, palīdzot indivīdiem sagatavoties darba interviju situācijām. *JobTIPS* pieeja ietver instrukcijas un vadlīnijas par verbālās komunikācijas tehnikām, piemērotu ķermeņa valodu un intervijas laikā sagaidāmo uzvedību. Lai gan šī metode ir mazāk digitāli pielāgota nekā jaunākās tehnoloģiskās pieejas, tā joprojām ir efektīva cilvēku grupām, kurām nepieciešams papildu atbalsts darba tīrgus prasību apgūšanā (*Strickland et al., 2013; do2Learn, n. d.*).

Jāņem vērā, ka digitālās interaktīvās metodes likumpārkāpējiem ar psihiskās veselības traucējumiem solās būt efektīvas ar nosacījumu, ka tās tiek lietotas kā papildinājums klātienē terapijai/aprūpei. Tas nozīmē, ka likumpārkāpējiem ar psihiskās veselības traucējumiem vērtīgs

un efektīvs darbs ir veicot jaukto terapiju/aprūpi – klātienes ārstēšanu apvienojot ar “tiešsaistes” ārstēšanu (Kip & Bouman, 2021; Kip et al., 2018).

Darbs ar likumpārkāpējiem, kuriem ir psihiskās veselības traucējumi, ir ļoti sarežģīts un prasa daudzdimensionālu pieeju, kurā psihisko traucējumu ārstēšana ir tikai viena no būtiskām sastāvdaļām. Papildus nepieciešama fokusēšanās uz recidīva riska samazināšanu, strādājot pie tādiem faktoriem, kas veicina noziedzīgu uzvedību. Tas ir īpaši izaicinoši, jo šai grupai bieži vien trūkst motivācijas, pašrefleksijas spējas, kā arī novērojamas zemas kognitīvās un adaptācijas prasmes, ko vēl sarežģī impulsivitāte, atkarības un antisociāla uzvedība. Turklāt šī klientu grupa ir ārkārtīgi daudzveidīga, tādēļ vienota risinājuma izstrāde ir teju neiespējama, un nepieciešams individuāli pielāgot ārstēšanas pieeju katram gadījumam.

Digitālās interaktīvās metodes ir kā iespējams risinājums vairāku šo šķēršļu pārvarēšanai. Digitālās platformas, piemēram, mobilās lietotnes un virtuālās realitātes tehnoloģijas, sniedz iespēju indivīdam piedalīties psihoizglītojošās aktivitātēs un uzdevumos, kas palīdz attīstīt pārvarēšanas prasmes un emocionālās pašregulācijas spējas. Daži pētījumi rāda, ka interaktīvās metodes, piemēram, virtuālā realitāte, var palīdzēt apgūt svarīgas sociālās prasmes un stresa pārvaldību. Vienlaikus ar šo tehnoloģiju palīdzību iespējams nodrošināt datus un kontekstuālu informāciju, kas klātienes tikšanās reizēs bieži paliek nepamanīta, tādējādi padarot terapiju individuāli pielāgotāku un efektīvāku.

Jāatzīmē, ka digitālās metodes personām ar psihiskās veselības traucējumiem, lai gan ir daudzsološas, vēl jāpārbauda uz šīm personām ar kriminālu vēsturi, jo līdz šim lielākā daļa veikto pētījumu attiecas uz pacientiem bez noziedzīgas pagātnes. Digitālās metodes, piemēram, meditācijas spēles un virtuālās intervijas simulācijas, varētu būt īpaši noderīgas, jo tās sniedz tiešu atgriezenisko saiti, kas ļauj klientam atpazīt un pārvaldīt savu uzvedību. Lai gan šādas metodes var uzlabot sociālās prasmes, pārvarēšanas mehānismus un paškontroli, tās tiek uzskatītas par efektīvām tikai tad, ja tiek integrētas kombinētā terapijā, kurā tehnoloģijas darbojas kā papildinājums klātienes terapijai, nevis tās aizvietojumam.

4. Secinājumi un rekomendācijas

4.1. Ziņojuma pirmā posma secinājumi un rekomendācijas

Ņemot vērā anketas “Jaunas interaktīvas resocializācijas darba metodes darbā ar VPD klientiem” un Dienestā realizēto interaktīvo resocializāciju metožu izvērtējuma rezultātiem var secināt, ka Dienestā ir pieejamas vairākas interaktīvas resocializācijas metodes darbā ar Dienesta klientiem, kas var mazināt dažādus klientu riskus un stiprināt un/vai mainīt dažādas klientu vajadzības/pārliecības. Tomēr, Dienesta nodarbinātie norāda, ka pašreizējās metodes nav pietiekamā apmērā, un ir nepieciešams ieviest papildu un efektīvākas metodes, lai risinātu Dienesta klientu problēmas un grūtības.

Nozīmīgas sociālās ietekmes un attiecības

Dienesta nodarbinātie norādīja, ka Dienesta klientiem (gan pieaugušajiem, gan bērniem un jauniešiem) trūkst metodes riska nozīmīgas sociālās ietekmes mazināšanai, un šis risks ir viens no aktuālākajiem pēc Risku un vajadzību novērtējuma. Dienestā tiek izmantotas divas interaktīvās resocializācijas metodes, kas veicina šī riska mazināšanu – sociālās uzvedības korekcijas programmas “*Uzmanību! Gatavību! Starts!*” un “*AUTOkontrole*”. Ņemot vērā, ka programma “*AUTOkontrole*” ir izstrādāta specifiskai mērķa grupai – klientiem, kuri ir izdarījuši NN pret satiksmes drošību, šīs metodes vispārināšana uz visu Dienesta klientu grupu nav pamatota. Savukārt programmas “*Uzmanību! Gatavību! Starts!*” ietvaros tiek veikts darbs pie klienta uzvedības korekcijas, lai mazinātu risku nozīmīgas sociālās ietekmes. Tomēr, tā kā programma ir paredzēta tikai jauniešiem vecumā no 17 līdz 25 gadiem, pieaugušo klientu grupa paliek neapvērta, kas norāda uz nepieciešamību izstrādāt atbilstošas iejaukšanās metodes arī šai demogrāfiskajai grupai.

Dienesta nodarbinātie norādīja, ka darbā ar bērniem un jauniešiem (klientiem vecumā līdz 25 gadiem) trūkst metodes riska stāvoklis (attiecības) ģimenē mazināšanai, tomēr šis risks pēc Risku un vajadzību novērtējuma neierindojas starp aktuālākajiem riskiem. Dienestā tiek izmantotas divas interaktīvās resocializācijas metodes, kas veicina šī riska mazināšanu – sociālās uzvedības korekcijas programmas “*Cieņpilnu attiecību veidošana*” un “*Pārmaiņu ceļš I*”. Abas probācijas programmas ir paredzētas pieaugušajiem, un katra no tām ir pielāgota specifiskai mērķa grupai (klientiem, kuri ir vardarbīgi partnerattiecībās un personām, kas veikušas dzimumnoziegumu). Tas norāda, ka šo programmu vispārināšana uz visu Dienesta klientu grupu, tostarp bērniem un jauniešiem, nav pamatota.

Dienesta nodarbinātie norādīja, ka darbā ar bērniem un jauniešiem (klientiem vecumā līdz 25 gadiem) trūkst metodes vajadzības/pārliecības attiecības/draudzība stiprināšanai/mainīšanai. Dienestā tiek izmantotas vairākas interaktīvās resocializācijas metodes, kas šo vajadzību/pārliecību stiprina/maina - sociālās uzvedības korekcijas programma “*Uzmanību! Gatavību! Starts!*” un 17 metodes no *Metožu groza*⁷. Esošās metodes piedāvā daudzsoļus instrumentus bērnu un jauniešu vajadzības/pārliecības attiecības/draudzība stiprināšanai/mainīšanai. Probācijas programmas “*Uzmanību! Gatavību! Starts!*” īstenošana notiek grupā un ir paredzēta klientiem no 17 gadu vecuma. Tomēr *Metožu groza* ietvaros piedāvātās metodes var tikt īstenotas dažāda vecuma klientiem, gan individuāli, gan grupas formātā, atbilstoši klienta specifiskajām vajadzībām un situācijas kontekstam. Šīs vajadzības/pārliecības stiprināšanai/mainīšanai Dienestā tiek izmantotas vairākas interaktīvās metodes. Taču, ņemot vērā, ka probācijas programma ir piemērota klientiem no 17 gadu

⁷ Asociatīvās kārtis “*Tava pasaule*”, “*Ēnas*”, “*Dialogs par dažādību*”, kārtis “*Emociju kārtis*” un “*Emociju kārtis. Sarežģītas emocijas*”, asociatīvās kārtis un spēle “*100 jautājumi, kas meklē atbildes*” un “*Vairāk nekā vārdi*”, spēles “*Jūtas. Sajūtas. Emocijas*” un “*Saderēsim*”, grāmata, kas sevī iekļauj arī dažādas spēles “*Esi/Emociju spēles*”, grāmata “*Izprast un palīdzēt: UDHS, depresija, trauksme, OKT*” un plakāti “*Balss skaļums*”, “*Relaksācijas stratēģijas*”, “*Problēmu risināšanas stratēģijas*”, “*Domāšanas stratēģijas*”, “*Fiziska aizskaršana*”, “*Sociālās prasmes*”, “*Cik liela ir mana problēma?*”

vecuma, būtu būtiski izvērtēt nepieciešamību ieviest papildu korekcijas pasākumus arī jaunākiem Dienesta klientiem. Pastāv risks, ka *Metožu grozā* ietvertās metodes nenodrošina pietiekami padziļinātu un mērķtiecīgu iejaukšanos, lai radītu ilgtermiņa izmaiņas klienta attieksmē un uzvedībā, saistībā ar šīs vajadzības/pārlicības stiprināšanu/mainīšanu. Papildus, pamatojoties uz Dienesta nodarbināto sniegtajām atbildēm atvērtajos jautājumos, kas norāda uz nepieciešamību pēc papildu apmācībām par esošajām metodēm un zināšanu padziļināšanu, ir iespējams, ka profesionālās kompetences pilnveidošana prasa turpmāku attīstību un metodoloģisko prasmju paplašināšanu.

Sociālā vide un brīvais laiks

Dienesta nodarbinātie norādīja, ka darbā ar bērniem un jauniešiem (klientiem vecumā līdz 25 gadiem) trūkst metodes riska brīvais laiks un atpūta mazināšanai un vajadzības/pārlicības atpūta/brīvais laiks stiprināšanai/mainīšanai. Dienestā nav interaktīvo resocializācijas metožu, kas veicinātu šī riska mazināšanu un vajadzības/pārlicības stiprināšanu/mainīšanu, bet jāņem vērā, ka šis risks pēc Risku un vajadzību novērtējuma neierindojas starp aktuālākajiem riskiem.

Vielu lietošana un atkarības

Dienesta nodarbinātie norādīja, ka Dienesta klientiem (gan pieaugušajiem, gan bērniem un jauniešiem) trūkst metodes riska alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas mazināšanai, un šis risks ir viens no aktuālākajiem pēc Risku un vajadzību novērtējuma. Dienestā tiek izmantotas divas interaktīvās resocializācijas metodes, kas veicina šī riska mazināšanu – sociālās rehabilitācijas programmas “*Dzīves skola 2*” 4. modulis “Veselība un atkarība” un sociālās uzvedības korekcijas programma “*Vielu lietošanas menedžments*”. Ņemot vērā, ka “*Dzīves skola 2*” ietvertais modulis par atkarību problēmām ietver darbu ar klientu (individuāli vai grupā) līdz 20 akadēmiskajām stundām, un moduļa mērķis ir “Attīstīt izpratni par savu un līdzcilvēku veselību kā vērtību un mācīties saprast atkarību ietekmi uz to” (Briede u.c., 2006, 116. lpp), var secināt, ka šīs programmas 4. modulis galvenokārt fokusējas uz veselīga dzīvesveida veicināšanu un izpratnes veidošanu par atkarības sekām, tomēr tai ir raksturīgs ierobežots uzsvars uz uzvedības korekciju. Lai gan šādas programmas sekmē klientu izglītošanu un motivē attīstīt veselīgus paradumus, tās bieži vien nenodrošina pietiekamu uzvedības maiņas stratēģiju integrāciju, kas ir būtiska ilgtermiņa atkarības problēmu risināšanai. Tādējādi šāda pieeja var būt nepietiekama, lai pilnībā mainītu problemātiskas uzvedības modeļus, kas saistīti ar atkarībām. Programma “*Vielu lietošanas menedžments*” ir sociālās uzvedības korekcijas programma, kas vērsta uz klientiem ar vielu lietošanas traucējumiem un paaugstinātu atkarības risku. Tās ietvaros tiek veikts darbs pie klienta uzvedības korekcijas, lai samazinātu atkarības attīstības risku. Tomēr programma ir paredzēta tikai pilngadīgiem Dienesta klientiem, tādējādi neaptverot klientu grupu, kurā ietilpst bērni un jaunieši, kas var būt pakļauti vielu lietošanas un atkarību riskiem.

Izglītība, nodarbinātība un finanses

Dienesta nodarbinātie norādīja, ka darbā ar pieaugušajiem (klientiem vecumā no 26 gadiem) trūkst metodes riska finanšu vadība mazināšanai, un šis risks ir viens no aktuālākajiem pēc Risku un vajadzību novērtējuma. Dienestā tiek izmantotas divas interaktīvās resocializācijas metodes, kas veicina šī riska mazināšanu – sociālās rehabilitācijas programmas “*Dzīves skola 2*” un “*Vienkārši par sarežģīto*”. Esošās metodes aptver plašu Dienesta klientu loku, tostarp gan bērnus un jauniešus, gan pieaugušos. Metodes ir pielāgojamas dažādām mērķa grupām, un tās var tikt īstenotas gan individuāli, gan grupas formātā, atkarībā no klienta vajadzībām un situācijas specifikas. Ņemot vērā, ka finanšu vadības prasmju trūkums tiek identificēts kā nozīmīgs klienta risks, un probācijas programmas, kas vērstas uz šī riska

mazināšanu, ir sociālās rehabilitācijas programmas, pastāv bažas, ka šīs programmas varētu nebūt pietiekami efektīvas uzvedības maiņas un korekcijas darba kontekstā. Tas norāda uz nepieciešamību pēc padziļinātas un mērķtiecīgas iejaukšanās, lai nodrošinātu ilgtermiņa izmaiņas klienta attieksmē un uzvedībā saistībā ar finanšu pārvaldību, kas varētu būt izšķirošs faktors veiksmīgai resocializācijai.

Vispārēja pašregulācija un uzvedība

Dienesta nodarbinātie norādīja, ka Dienesta klientiem (gan pieaugušajiem, gan bērniem un jauniešiem) trūkst metodes traumatiskas pieredzes pārstrādei. Dienestā tiek izmantotas divas interaktīvās resocializācijas metodes, kas veicina traumatiskas pieredzes pārstrādi – asociatīvās kārtis “*Ēnas*” un metaforiskās asociatīvās kārtis “*Pusaudzis*”. Jāņem vērā, ka asociatīvo kāršu izmantošana ir paredzēta, lai veicinātu ar klientu sarunas par sarežģītiem un emocionāli smagiem tematiem, kā arī lai palīdzētu klientam izteikt grūti pieejamās jūtas un domas. Kāršu izmantošana var veicināt traumatiskas pieredzes pārstrādi, taču tas ir iespējams tikai tad, ja tās tiek pielietotas kā atbalsta rīks citās resocializācijas metodēs, piem., terapijā, sociālās uzvedības korekcijas programmā.

Riska vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes (šis risks ir viens no aktuālākajiem pēc Risku un vajadzību novērtējuma) mazināšanai un vajadzību/pārlicību iekšējs miers un personīga izvēle un neatkarība stiprināšanai/mainīšanai esošās metodes aptver plašu Dienesta klientu loku, tostarp gan bērnus un jauniešus, gan pieaugušos (*turpmākajā tekstā, sarakstā ar aizzīmēm, ir sniegta detalizēta informācija*). Metodes ir pielāgojamas dažādām mērķa grupām, un tās var tikt īstenotas gan individuāli, gan grupas formātā, atkarībā no klienta vajadzībām un situācijas specifikas. Šīs vajadzības/pārlicības stiprināšanai/mainīšanai un riska mazināšanai Dienestā tiek piedāvātas vairākas interaktīvās metodes, un pamatojoties uz Dienesta nodarbināto sniegtajām atbildēm atvērtajos jautājumos, kas norāda uz nepieciešamību pēc papildu apmācībām par esošajām metodēm un zināšanu padziļināšanu, iespējams secināt, ka profesionālās kompetences pilnveidošana prasa turpmāku attīstību un metodoloģisko prasmju paplašināšanu.

- Dienesta nodarbinātie norādīja, ka Dienesta klientiem (gan pieaugušajiem, gan bērniem un jauniešiem) trūkst metodes vajadzības/pārlicības personīga izvēle un neatkarība stiprināšanai/mainīšanai. Dienestā tiek izmantotas vairākas interaktīvās resocializācijas metodes, kas šo vajadzību/pārlicību stiprina/maina – sociālās rehabilitācijas programma “*Dzīves skola 2*”, sociālās uzvedības korekcijas programmas “*Motivācija izmaiņām*”, “*Uzmanību! Gatavību! Starts!*” un “*Vielu lietošanas menedžments*”, un 22 metodes no *Metožu groza*⁸.
- Dienesta nodarbinātie norādīja, ka Dienesta klientiem (gan pieaugušajiem, gan bērniem un jauniešiem) trūkst metodes vajadzības/pārlicības iekšējs miers stiprināšanai/mainīšanai. Dienestā tiek izmantotas vairākas interaktīvās resocializācijas metodes, kas šo vajadzību/pārlicību stiprina/maina – sociālās rehabilitācijas programma “*Dzīves skola 2*”, sociālās uzvedības korekcijas programmas “*Motivācija izmaiņām*”, “*Uzmanību! Gatavību! Starts!*” un “*Vielu lietošanas menedžments*”, asociatīvās kārtis “*Ēnas*”, metaforiskās asociatīvās kārtis “*Pusaudzis*”, kārtis “*Emociju kārtis*” un “*Emociju kārtis. Sarežģītas emocijas*”, grāmatas “*Izprast un palīdzēt: UDHS, depresija, trauksme, OKT*” un

⁸ Pašizīņas kartītes “*Tarakāni*”, asociatīvās kārtis “*Tava pasaule*”, “*Ēnas*”, “*Dialogs par dažādību*” un “*Dialogs par HIV*”, metaforiskās asociatīvās kārtis “*Pusaudzis*”, kārtis “*Emociju kārtis*” un “*Emociju kārtis. Sarežģītas emocijas*”, kartīšu komplekts “*Kā būs? Vai izdosies?*”, asociatīvās kārtis un spēle “*100 jautājumi, kas meklē atbildes*” un “*Vairāk nekā vārdi*”, spēles “*Jūtas. Sajūtas. Emocijas*”, “*Rory's Story Cube*” un “*Saderēsim*”, grāmata, kas sevī iekļauj arī dažādas spēles “*Esi/Emociju spēles*”, grāmatas “*Izprast un palīdzēt: UDHS, depresija, trauksme, OKT*” un “*Visas manas emocijas. Iemācies mīlēt savas izjūtas*” un plakāti “*Relaksācijas stratēģijas*”, “*Problēmu risināšanas stratēģijas*”, “*Domāšanas stratēģijas*”, “*Fiziska aizskaršana*”, “*Cik liela ir mana problēma?*”

“Visas manas emocijas. Iemācies mīlēt savas izjūtas”, grāmata, kas sevī iekļauj arī vairākas spēles *“Esi/Emociju spēles”*, spēle *“Jūtas. Sajūtas. Emocijas”*, un plakāti *“Relaksācijas stratēģijas”*, *“Cik liela ir mana problēma?”*.

- Dienesta nodarbinātie norādīja, ka darbā ar pieaugušajiem (klientiem vecumā no 26 gadiem) trūkst metodes riska vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes mazināšanai. Dienestā tiek izmantotas vairākas interaktīvās resocializācijas metodes, kas veicina šī riska mazināšanu – sociālās rehabilitācijas programmas *“Dzīves skola 2”* un *“Vienkārši par sarežģīto”*, sociālās uzvedības korekcijas programmas *“Motivācija izmaiņām”*, *“Emociju menedžments”*, *“Cieņpilnu attiecību veidošana”*, *“Uzmanību! Gatavību! Starts!”* un *“AUTOkontrolle”*.

Attieksmes

Dienesta nodarbinātie norādīja, ka darbā ar pieaugušajiem (klientiem vecumā no 26 gadiem) trūkst metodes riska antisociālas attieksmes un uzskati mazināšanai, un šis risks ir viens no aktuālākajiem pēc Risku un vajadzību novērtējuma. Dienestā tiek izmantotas divas interaktīvās resocializācijas metodes, kas veicina šī riska mazināšanu - sociālās uzvedības korekcijas programmas *“Uzmanību! Gatavību! Starts!”* un *“Cieņpilnu attiecību veidošana”*. Ņemot vērā, ka programma *“Cieņpilnu attiecību veidošana”* ir izstrādāta specifiskai mērķa grupai – klientiem, kuri ir vardarbīgi partnerattiecībās, un programma *“Uzmanību! Gatavību! Starts!”* ir paredzēta klientiem vecumā no 17 līdz 25 gadiem, šo metožu vispārināšana uz visu Dienesta klientu grupu nav pamatota.

Dienesta nodarbinātie norādīja, ka darbā ar pieaugušajiem (klientiem vecumā no 26 gadiem) trūkst metodes vajadzības/pārlicības garīgums, dzīves jēgas apzināšanās stiprināšanai/mainīšanai. Dienestā tiek izmantotas piecas interaktīvās resocializācijas metodes, kas šo vajadzību/pārlicību stiprina/maina – sociālās rehabilitācijas programma *“Dzīves skola 2”*, kartīšu komplekts *“Kā būs? Vai izdosies?”*, asociatīvās kārtis un spēles *“100 jautājumi, kas meklē atbildes”* un *“Vairāk nekā vārdi”*, un metaforiskās asociatīvās kārtis *“Pusaudzis”*. Esošās metodes piedāvā daudzsoļus instrumentus Dienesta klientu vajadzības/pārlicības garīgums, dzīves jēgas apzināšanās stiprināšanai/mainīšanai. Metodes ir pielāgojamas dažādām mērķa grupām, un tās var tikt īstenotas gan individuāli, gan grupas formātā, atkarībā no klienta vajadzībām un situācijas specifikas. Pastāv risks, ka šīs metodes nenodrošina pietiekami padziļinātu un mērķtiecīgu iejaukšanos, lai radītu ilgtermiņa izmaiņas klienta attieksmē un uzvedībā, saistībā ar šīs vajadzības/pārlicības stiprināšanu/mainīšanu. Papildus, pamatojoties uz Dienesta nodarbināto sniegtajām atbildēm atvērtajos jautājumos, kas norāda uz nepieciešamību pēc papildu apmācībām par esošajām metodēm un zināšanu padziļināšanu, ir iespējams, ka profesionālās kompetences pilnveidošana prasa turpmāku attīstību un metodoloģisko prasmju paplašināšanu.

Dienesta nodarbinātie norādīja, ka darbā ar pieaugušajiem (klientiem vecumā no 26 gadiem) trūkst metodes radikalizācijas mazināšanai. Dienestā tiek izmantota viena interaktīvā resocializācijas metode, kas šo vajadzību/pārlicību stiprina/maina – asociatīvās kārtis *“Dialogs par dažādību”*.

Noziedzīgā nozieguma veidi

Dienesta nodarbinātie norādīja, ka trūkst metodes darbā ar Dienesta klientiem (gan pieaugušajiem, gan bērniem un jauniešiem), kas ir sodīti par NN pret satiksmes drošību (KL 257.-268. pants), kas ir viens no aktuālākajiem NN veidiem arī pēc PLUS atskaites. Dienestā tiek izmantota viena interaktīvā resocializācijas metode, kas paredzēta klientiem, kas veikuši NN pret satiksmes drošību – sociālās uzvedības korekcijas programma *“AUTOkontrolle”*. Programma ir paredzēta no 18 gadu vecuma, tādējādi tā aptver plašu Dienesta klientu loku - jauniešus un pieaugušos.

Dienesta nodarbinātie norādīja, ka trūkst metodes darbā ar Dienesta klientiem (gan pieaugušajiem, gan bērniem un jauniešiem), kas ir sodīti par nonāvēšanu/slepkavību (KL 116.-124. pants) un NN pret īpašumu (KL 175.-189. pants), un darbā ar bērniem un jauniešiem (klientiem vecumā līdz 25 gadiem), kas ir sodīti par NN pret personas veselību (KL 125.-142. pants) un NN pret ģimeni un nepilngadīgajiem (KL 167.-174. pants). Pēc PLUS atskaites NN pret īpašumu un NN pret personas veselību ierindojas kā aktuālākie Dienesta klientu NN. Šobrīd Dienestā nav pieejamas specializētas interaktīvās resocializācijas metodes, kas būtu specifiski izstrādātas darbam ar klientiem, kuri veikuši kādu no šiem NN. Tomēr jāņem vērā, ka projekta ietvaros ir iekļauta apakšdarbība 3.d35. “Jaunas sabiedrībā īstenojamas resocializācijas programmas vardarbīgus noziegumus izdarījušiem probācijas klientiem izstrāde/iegūve un ieviešana”, kuras mērķis ir sniegt VPD jaunu resocializācijas instrumentu – izstrādātu jaunu vai pārņemtu un pielāgotu ārzemēs izstrādātu programmu, kas paredzēta vardarbīgus likumpārkāpumus izdarījušām personām, kuras sodu izcieš sabiedrībā (aktivitātes īstenošana: 2025/2 – 2025/4). Darba grupas⁹ līdzšinējā darba rezultātā ir secināts, ka izstrādātajai programmai ir jābūt pielāgotai specifiskām likumpārkāpēju grupām, tostarp slepkavām, laupītājiem un personām ar impulsīvas vai apzinātas agresijas pazīmēm.

Dienesta nodarbinātie norādīja, ka trūkst metodes darbā ar pieaugušajiem (klientiem vecumā no 26 gadiem), kas ir sodīti par NN tautsaimniecībā (KL 190.-223. pants) un NN pret jurisdikciju (KL 289.-315. pants). Pēc PLUS atskaites NN tautsaimniecībā ierindojas kā viens no aktuālākajiem Dienesta klientu NN. Šobrīd Dienestā nav pieejamas specializētas interaktīvās resocializācijas metodes, kas būtu specifiski izstrādātas darbam ar klientiem, kuri veikuši kādu no šiem NN.

Pamatojoties uz Dienesta nodarbināto sniegtajām atbildēm atvērtajos jautājumos, ir nepieciešams izvērtēt, vai ir jāievieš interaktīvas resocializācijas metodes, kas īpaši pielāgotas klientiem, kuri izdarījuši specifiskus noziedzīgus nodarījumus. Pastāv iespēja, ka vērtīgāka pieeja būtu tādu metožu ieviešana, kas koncentrējas uz risku mazināšanu un klientu vajadzību vai pārlicību stiprināšanu un maiņu.

Aptaujas anketas rezultāti liecina, ka Dienesta nodarbinātie, strādājot ar klientiem (gan pieaugušajiem, gan bērniem un jauniešiem), kā piemērotas interaktīvās metodes ir identificējuši virtuālās realitātes brilles, kārtis/kartiņas, aplikācijas viedierīcēs, kā arī paplašināto jeb papildināto realitāti. Turklāt, tika norādīts, ka pieaugušo grupā (klientiem vecumā no 26 gadiem) būtu piemērota e-mācību/intervenču izmantošana, savukārt bērnu un jauniešu grupā (klientiem vecumā līdz 25 gadiem) – sensoriku attīstoši resursi un video spēles. Pašlaik Dienestā tiek īstenots individuāls vai grupu darbs klātienē vai attālināti, dažāda veida kārtis/kartiņas, spēles, grāmatas, sensorās rotaļlietas un plakāti. Dienesta nodarbinātie ir pauduši viedokli, ka digitālās resocializācijas metodes būtu vēlamas darbā ar klientiem, bet ir jāizvērtē vai šīs metodes klientiem ir piemērotas. Tomēr pašreiz praksē vienīgā digitālā resocializācijas metode ir attālināta probācijas programmu īstenošana.

Aptaujas anketas rezultāti norāda, ka jaunu interaktīvu resocializācijas metožu ieviešana Dienestā prasa pielāgošanos klientu psihiskās veselības traucējumiem, īpaši uzsverot individuālās vajadzības. Ir jāņem vērā gan garīgās attīstības īpatnības, gan uzvedības traucējumi, lai nodrošinātu efektīvu un iekļaujošu darbu ar dažādiem klientiem. Pašlaik Dienestā tiek izmantotas divas interaktīvas resocializācijas metodes, kuras piemērotas klientiem ar psihiskās veselības traucējumiem – sociālās rehabilitācijas programma “*Vienkārši par sarežģīto*” un grāmata “*Izprast un palīdzēt: UDHS, depresija, trauksme, OKT*”.

⁹ Valsts probācijas dienesta Rīkojums 07.03.2024. Nr.1110-1-07/RIK2024/21/628 “*Par darba grupas izveidi jaunas sabiedrībā īstenojamas resocializācijas programmas vardarbīgus noziegumus izdarījušiem probācijas klientiem izstrādei un ieviešanai*”

Lai gan vairums Dienesta nodarbināto neuzskata, ka metodes būtu jāpielāgo pēc dzimuma, tomēr noteiktos gadījumos ir svarīgi apsvērt atšķirības starp dzimumiem. Pašlaik Dienestā no 36 interaktīvajām resocializācijas metodēm (9 probācijas programmas un 27 metodes no *Metožu groza*) tikai divas ir specifiski izstrādātas un paredzētas tikai vīriešiem. Vērts ir atzīmēt, ka sociālās uzvedības korekcijas programma "*Uzmanību! Gatavību! Starts!*" ir paredzēta jauniešiem vecumā no 17 līdz 25 gadiem un ir pieejama tikai vīriešiem, kas nozīmē, ka jauniešiem ir pieejams ierobežotāks interaktīvo resocializācijas metožu klāsts.

Rekomendācijas:

- Izskatīt iespēju ieviest interaktīvas resocializācijas metodes riska alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas mazināšanai. Papildus uzmanība būtu jāpievērš interaktīvajām resocializācijas metodēm, kas mērķētas uz bērniem un jauniešiem.
- Izskatīt iespēju ieviest interaktīvas resocializācijas metodes riska nozīmīgas sociālās ietekmes mazināšanai. Papildus uzmanība būtu jāpievērš interaktīvajām resocializācijas metodēm, kas mērķētas uz pieaugušajiem.
- Izskatīt iespēju ieviest interaktīvas resocializācijas metodes traumatiskas pieredzes pārstrādei visām vecuma grupām Dienestā. Vērst uzmanību psiholoģiskās traumas veidotu seku (tostarp, psihiskās veselības izaicinājumi) mazināšanai (piemēram, intervences, kas samazina PTSD simptomātiku, utt.).
- Izskatīt iespēju ieviest interaktīvas resocializācijas metodes riska stāvoklis (attiecības) ģimenē mazināšanai Dienesta klientiem līdz 25 gadu vecumam (bērniem un jauniešiem).
- Izvērtēt nepieciešamību ieviest interaktīvās resocializācijas metodes, kas fokusētas uz bērnu un jauniešu iesaisti, lai veicinātu riska brīvais laiks un atpūta mazināšanu un vajadzības/pārlicības atpūta/brīvais laiks stiprināšanu/mainīšanu.
- Izvērtēt iespēju ieviest interaktīvās resocializācijas metodes, kas fokusētas uz pieaugušo iesaisti, lai veicinātu riska finanšu vadība mazināšanu.
- Izvērtēt iespēju ieviest interaktīvās resocializācijas metodes, kas fokusētas uz pieaugušo iesaisti, lai veicinātu riska antisociālas attieksmes un uzskati mazināšanu.
- Izvērtēt iespēju ieviest interaktīvās metodes radikalizācijas mazināšanai (pieaugušo klientu izlase). Vērst uzmanību radikalizācijas specifiskajiem aspektiem Latvijas kontekstā (t.i. VPD klientu radikalizācijas izvērtējums), lai pielāgotu atbilstošu intervences saturu.
- Izvērtēt iespēju ieviest papildu korekcijas pasākumus, kas īpaši paredzēti bērniem un jauniešiem līdz 17 gadu vecumam, lai nodrošinātu efektīvāku un mērķtiecīgāku vajadzības/pārlicības attiecības/draudzība stiprināšanu/mainīšanu.
- Izvērtēt iespēju ieviest papildu korekcijas pasākumus, kas īpaši paredzēti uz pieaugušo vajadzības/pārlicības garīgums, dzīves jēgas apzināšanās stiprināšanu/mainīšanu.
- Izvērtēt nepieciešamību ieviest interaktīvas resocializācijas metodes, kas būtu pielāgotas atbilstoši klientu veiktā NN veidam. Īpaša uzmanība jāpievērš NN tautsaimniecībā (KL 190.-223. pants) un pret jurisdikciju (KL 289.-315. pants) pieaugušo populācijā.
- Izvērtēt iespēju ieviest digitālas interaktīvās resocializācijas metodes, kas būtu pielāgotas tiem riskiem, vajadzībām/pārlicībām un NN veidiem, kuriem šobrīd trūkst piemērotu metožu darbā ar klientiem.
- Izvērtēt iespēju un nepieciešamību interaktīvās resocializācijas metodes pielāgot klientiem ar psihiskās veselības traucējumiem, kā arī ņemt vērā dzimuma specifiku.
- Turpināt Dienesta nodarbināto profesionālās kompetences pilnveidi, piedāvājot papildu apmācības par esošajām metodēm, un izveidot stratēģiskus attīstības virzienus, lai nodrošinātu metožu efektīvāku izmantošanu praktiskajā darbā.

4.2. Ziņojuma otrā posma secinājumi un rekomendācijas

Videokonferenču tehnoloģijas probācijas dienestā kā digitālu interaktīvu metodi praksē izmanto, lai nodrošinātu attālinātas individuālas konsultācijas vai individuālas vai grupas programmas īstenošanu. Šī iespēja nodrošina vairākas priekšrocības, tostarp ekonomiskās un praktiskās ērtības, kā arī nodrošina pakalpojuma pieejamību klientiem, kuri kādu apstākļu dēļ nevar apmeklēt to klātienē.

Tīmeklī balstītas intervences likumpārkāpējiem ir ļoti dažādas. Tās var būt izstrādātas individuālam procesam, kuru klients pārrunā ar lietu vadītāju (bet ne vienmēr), vai tas var būt izstrādāts tā, ka iesaistās vesela grupa – vai nu visā intervences laikā, vai tikai daļēji, piem., pēc video noskatīšanās, dalībnieki sanāk to pārrunāt. Turklāt arī to ilgums var būt dažāds – no vienreizēja pakalpojuma līdz vairāku mēnešu aktīvas klienta iesaistes. Tīmeklī balstītas intervences var nodrošināt klientam anonimitāti, piem., terapijā izmantojot avatāru, tīmeklī pieslēdzoties ar izdomātu lietotājvārdu. Pārsvārā tīmeklī balstītas intervences vairāk vai mazāk pielāgojas klienta vajadzībām/mērķiem, un tajā iekļautās aktivitātes var ietvert sevī atbalstu, psihoizglītošanu par kādu konkrētu tēmu, uzvedības maiņu, prasmju attīstīšanu – tīmeklī balstītas intervences saturs var būt ļoti dažāds, un to var izstrādāt balstoties uz nepieciešamajām konkrētā Dienesta vajadzībām un iespējām.

Mobilās tehnoloģijas ietver daudz un dažādas funkcijas, kuras var nodrošināt mobilais telefons, un tas ir populārākais digitālais rīks, ko izmanto darbā ar likumpārkāpējiem probācijas dienestos. Viena no vienkāršākajām mobilo tehnoloģiju funkcijām, ko izmanto probācijas dienestos ir īsziņas, ar kuru palīdzību tiek klientam atgādināta kāda būtiska informācija, piem., tikšanās laiks, vai tās tiek izmantotas kā *Nudge texting*, kas virza klientu uz kādu konkrētu mērķi/uzvedību. Aplūkotās lietotnes, kas ir pielietotas darbā ar likumpārkāpējiem, aptver plašu intervences klāstu, sākot ar uzvedības pārvaldību, veselības riska mazināšanu un emocionālā stāvokļa stabilizēšanu, līdz recidīva profilaksei un atkarību ārstēšanai. Lietotnēs tiek izmantotas dažādas funkcijas, kas veicina likumpārkāpēju resocializāciju, tostarp:

- uzvedības maiņas un pašpalīdzības rīki: daudzas lietotnes izmanto KBT, attīsta problēmu risināšanas prasmes un piedāvā interaktīvas funkcijas, kas maina lietotāja domāšanas un uzvedības modeļus;
- kalendāri un atgādinājumi tiek izmantoti kā atbalsta mehānisms, lai lietotāji varētu plānot tikšanos, saņemt atgādinājumus un strukturēt savu ikdienu, kas palīdz ievērot probācijas nosacījumus un izpildīt arī personiskos mērķus, noteiktos uzdevumus;
- vairums lietotņu piedāvā resursus un rīkus atkarību pārvaldīšanai/mazināšanai, un psihoizglītošanai par tēmām, kas saistīta ar veselību;
- apzinātība un stresa vadība ir plaši izmantota, lai palīdzētu klientiem pārvaldīt trauksmi, stresu un dusmas. Šie rīki pārsvārā iekļauj elpošanas tehnikas, relaksācijas audio ierakstus un apzinātības vingrinājumus;
- lietotnes pārsvārā pielāgojas lietotāja vajadzībām un mērķiem, piemēram, iespēja izvēlēties sev interesējošu saturu. Kā arī daudzām lietotnēm ir rīki mērķu uzstādīšanai ar progresu sekošanas funkciju, kas motivē lietotāju virzīties uz pozitīvām dzīves pārmaiņām.

Digitālās spēles var iedalīt divās pamatgrupās: izklaides spēlēs, kuras indivīdi izmanto galvenokārt atpūtas un izklaides nolūkos, un nopietnajās spēlēs (angl. Serious games), kas veidotas ar mērķi izglītēt spēlētāju vai veicināt viņa uzvedības maiņu. Mērķtiecīga digitālo spēļu izmantošana likumpārkāpēju resocializācijā pašlaik nav plaši izplatīta; ja tā tiek pielietota, tad lielākoties bērnu un jauniešu vidū. Analizējot pieejamo informāciju, secināms, ka digitālās spēles visbiežāk tiek izmantotas simulāciju veidā, lai veicinātu spēlētāju problēmu risināšanas prasmes un emocionālās regulācijas attīstību. Kaut arī digitālās spēles tiek atzītas par perspektīvu resocializācijas intervences līdzekli, līdzšinējie pētījumi par to efektivitāti nesniedz datus par ilgtermiņa ietekmi. Turklāt digitālās spēles jāuzskata par papildinošu rīku esošām terapijām vai intervencēm, nevis kā neatkarīgu un pilnībā efektīvu risinājumu.

Virtuālā realitāte ir tehnoloģija, kas ļauj lietotājiem iejusties mākslīgā, datorizētā vidē, kura aizvieto reālo pasauli un atdarina reālas situācijas. R ļauj lietotājiem gan "transportēties" jeb justies kā klātesošiem virtuālajā vidē, gan "transformēties," pārņemot avatāru ar īpašībām, kas atšķiras no pašu īpašībām, radot ķermeņa piederības ilūziju. VR tehnoloģiju izmantošana likumpārkāpēju rehabilitācijā ļauj viņiem drošā un kontrolētā vidē praktizēt jaunu uzvedību un izjust sociālās situācijas. VR var veicināt empātiju, ļaujot lietotājiem "iekāpt cita kurpēs" un emocionāli izjust upura pārdzīvojumus, kas ir īpaši noderīgi vardarbības un dzimumnoziegumu gadījumos. Lai gan pētījumi par VR izmantošanu uzvedības maiņai ir daudzsološi, joprojām ir nepieciešama tālāka izpēte un metožu pilnveidošana.

Apkopotās VR intervences piedāvā unikālu pieeju dažādu uzvedības un psiholoģisko izaicinājumu risināšanā, kas vienlaicīgi nodrošina drošu vidi pašregulācijai un prasmju trenēšanai. Šo VR intervenču centrā ir lietotāja aktīva iesaiste, kas notiek kontrolētā vidē, ļaujot eksperimentēt ar reakcijām un pielietot jaunus uzvedības modeļus, piemēram: VR ļauj lietotājiem praktizēt dusmu kontroli simulētās situācijās, piedāvājot progresīvi sarežģītākas mijiedarbības scenārijus, lai mazinātu impulsivitāti un veicinātu prosociālu uzvedību; VR palīdz lietotājiem piedzīvot situācijas no citu perspektīvas; VR var piedāvāt ekspozīciju terapiju vai relaksācijas vingrinājumus – lietotāji saskaras ar trauksmes avotiem vai relaksējas kontrolētā vidē, palīdzot samazināt trauksmi un veicinot emocionālo pašregulāciju. VR intervences spēj piedāvāt pilnībā pielāgojamu pieredzi, kas reagē uz lietotāja individuālajām vajadzībām un spēj simulēt gan emocionāli sarežģītas, gan praktiski izaicinošas situācijas, tādējādi, ir pamats ticēt, ka VR var nodrošinot ilgstošu ietekmi uz uzvedības maiņu un emocionālo noturību.

Darbs ar likumpārkāpējiem, kuriem ir psihiskās veselības traucējumi, ir ļoti sarežģīts un prasa daudzdimensionālu pieeju, kurā psihisko traucējumu ārstēšana ir tikai viena no būtiskām sastāvdaļām. Papildus nepieciešama fokusēšanās uz recidīva riska samazināšanu, strādājot pie tādiem faktoriem, kas veicina noziedzīgu uzvedību. Tas ir īpaši izaicinoši, jo šai grupai bieži vien trūkst motivācijas, pašrefleksijas spējas, kā arī novērojamas zemas kognitīvās un adaptācijas prasmes, ko vēl sarežģī impulsivitāte, atkarības un antisociāla uzvedība. Turklāt šī klientu grupa ir ārkārtīgi daudzveidīga, tādēļ vienota risinājuma izstrāde ir teju neiespējama, un nepieciešams individuāli pielāgot ārstēšanas pieeju katram gadījumam.

Digitālās interaktīvās metodes parādās kā iespējams risinājums vairāku šo šķēršļu pārvarēšanai. Digitālās platformas, piemēram, mobilās lietotnes un virtuālās realitātes tehnoloģijas, sniedz iespēju indivīdam piedalīties psihoizglītojošās aktivitātēs un uzdevumos, kas palīdz attīstīt pārvarēšanas prasmes un emocionālās pašregulācijas spējas. Daži pētījumi rāda, ka interaktīvās metodes, piemēram, virtuālā realitāte, var palīdzēt apgūt svarīgas sociālās prasmes un stresa pārvaldību. Vienlaikus ar šo tehnoloģiju palīdzību iespējams nodrošināt datus un kontekstuālu informāciju, kas klātienēs tikšanās reizēs bieži paliek nepamanīta, tādējādi padarot terapiju individuāli pielāgotāku un efektīvāku.

Jāatzīmē, ka digitālās metodes, lai gan daudzsološas, vēl jāpārbauda uz personām ar kriminālu vēsturi, jo līdz šim lielākā daļa veikto pētījumu attiecas uz pacientiem bez noziedzīgas pagātnes. Digitālās metodes, piemēram, meditācijas spēles un virtuālās intervijas simulācijas, varētu būt īpaši noderīgas, jo tās sniedz tiešu atgriezenisko saiti, kas ļauj klientam atpazīt un pārvaldīt savu uzvedību. Lai gan šādas metodes var uzlabot sociālās prasmes, pārvarēšanas mehānismus un paškontroli, tās tiek uzskatītas par efektīvām tikai tad, ja tiek integrētas kombinētā terapijā, kurā tehnoloģijas darbojas kā papildinājums klātienēs terapijai, nevis tās aizvieto. Tādējādi digitālās metodes var uzlabot terapijas efektivitāti, bet vislabāk darbojas kā sastāvdaļa kopējā aprūpes stratēģijā, kas ietver gan klātienēs, gan digitālās pieejas.

Tā kā apkopojot ziņojuma 2. daļās rezultātus tika konstatēts, ka uz nākotnes perspektīvu vērstas digitālās interaktīvās resocializācijas metodes ir visnotaļ aktuāls šī brīža temats, un aktīvi tiek izstrādātas tam veltītas dažādas metodes, dažādās digitālajās vidēs, tas tika aplūkots sīkāk. Pēdējo dekāžu pētījumu (dažādu nozaru pētījumu) atziņas aizvien vairāk vērsušas

uzmanību faktam, ka paredzamais dzīves ilgums lielā daļā pasaules krasi palielinās, kā rezultātā cilvēkiem ir jāizdara izvēle, domājot par ilgāku nākotni, nekā jebkad agrāk. Daudzi nozīmīgi rādītāji (domāts, prognozes) liecina, ka nākotnē bieži indivīdi pieredzēs nepatīkamu pieredzi, kas saistīta ar nepatīkamiem uzkrājumiem, piemēram, ASV daudzi cilvēki pensijā nespēs saglabāt savu pirms pensijas dzīves līmeni (Hershfield, 2011).

Bieži šo nākotnes risku neparedzēšanu veicina īstermiņa domāšanas veids. Īstermiņa domāšanas veidu teorija (ang. *Short-term Mindsets Theory*) apskata īstermiņa domāšanas specifiku likumpārkāpēju kontekstā un pieņem, ka īstermiņa domāšanas veids daļēji attīstās, reaģējot uz kriminogēno vidi, notikumiem un pieredzi (likumpārkāpēju konteksts). Teorija saista indivīda domāšanas perspektīvas ar sociāliem uzskatiem, paskaidrojot, kā vairāki noziedzības riska faktori (piemēram, negatīva vecāku audzināšana, vienaudži, vielu lietošana, u. c.) ietekmē īstermiņa domāšanas veidu. Viena riska faktora iedarbība veicina īstermiņa domāšanu, kas savukārt palielina citu riska faktoru klātbūtnes iespējamību, kas tādējādi palielina noziedzības iespējamību (Gelder & Frankenhuis, 2024).

Eiropas Komisijas ziņojumā skaidrots kā īstermiņa domāšanas veids veicina noziedzību un kā potenciālie atbalsta pasākumi, piemēram, “nākotnes es” rīki var palīdzēt novērst likumpārkāpumus. Intervences ietvaros pārmaiņu veicināšanai tiek izvirzītas VR tehnoloģijas kopā ar lietotnēm, lai likumpārkāpējiem ieaudzinātu uz nākotni vērstu domāšanas veidu. Izmantojot šīs tehnoloģijas, paredzēts, ka likumpārkāpējiem būs iespēja mijiedarboties veiksmīgāk ar "nākotnes es". Šādas intervences skatītas arī kā negatīvu uzvedību ietekmējošas, kā arī ar potenciālu iespēju uzlabot indivīdu psihisko veselību piemēram, samazināt pašnāvības domu klātbūtni un depresiju vai tās simptomātiku (European Commission, 2023). Ziņojuma ietvaros aplūkotas intervences: “FutureU”, “FutureMe”, “Future You”.

Digitālu resocializācijas metožu ieviešanas priekšrocības:

- salīdzinoši zemas izmaksas, jo primārie izdevumi ir saistīti ar tehnoloģijas sākotnējo izstrādi, un ar ierobežotām/nelielām izmaksām par to ieviešanu (tomēr jāņem vērā, ka VR prasa salīdzinoši augstas klases aprīkojumu (jaudīgu datoru ar labu grafisko karti un uz galvas piestiprinātu displeju), un tas ir neaizsargāts pret bojājumiem, ja to lieto intensīvi (bieža nepieciešamība sūtīt tehniku uz remontu));
- iespēja nodrošināt pieejamību klientiem, kuri kādu apstākļu dēļ nevar apmeklēt klātienē pasākumus, piem., dzīvesvietas lokācija, veselības stāvoklis u. c.
- iespēja nodrošināt pakalpojumu klientam jebkurā laikā un vietā (vairāk attiecas uz mobilajām tehnoloģijām);
- nodrošina uz pierādījumiem balstītu un līdzvērtīgu pakalpojumu visiem iesaistītajiem;
- VR tehnoloģijas (un nedaudz arī digitālās metodes, kas piedāvā/īsteno simulācijas) piedāvā iespēju radīt situācijas, kuras ir grūti realizēt, kuras ir pārāk dārgi vai riskanti realizēt, vai kuras ir vienkārši neiespējami izveidot reālajā dzīvē;
- var tikt integrētas gamificētas funkcijas – elementi, kas aizgūti no spēlēm un iekļauti resocializācijas procesos, lai padarītu tos saistošākus un motivējošākus lietotājam.

Niansas, kas jāņem vērā, ja tiek ieviestas digitālas resocializācijas metodes:

- liela daļa pierādījumu par šādu tehnoloģiju izmantošanu ir iegūti veselības, nevis tieslietu jomā, un, iespējams, pastāv būtiskas atšķirības starp to, kā tieslietu iestādes izmanto šīs tehnoloģijas praksē. Kā arī nav saskaņotu standartu par to, kas ir laba/efektīva lietotne pakalpojumu sniegšanai korekcijas klientiem;
- iespējamās grūtības integrēt digitālās tehnoloģijas ar esošajām pakalpojumu sniegšanas un pārvaldības sistēmām;

- nodarbinātajiem, kas vada/īsteno tīmeklī balstītas intervences ir nepieciešamas apmācības par konkrēto tehnoloģiju, lai varētu to izmantot darbā ar klientiem un lai spētu apmācīt klientus tās izmantot;
- daudzi probācijas klienti saskaras ar digitālo nevienlīdzību, ko rada piekļuves trūkums tehnoloģijām;
- jāņem vērā, ka daudzi likumpārkāpēji var būt digitāli nekompetenti;
- ieviešot VR praksē ir jāņem vērā lietotāja iespējamās fizioloģiskās reakcijas;
- atbildīgajai institūcijai/organizācijai ir jānodrošina klienta konfidencialitāte un datu drošība;
- ieteicams izmantot tehnoloģijas unikālās priekšrocības specifisku saturisku vienību ietvaros, nevis kā pilnvērtīgu resocializācijas programmas aizstājēju. Šāda pieeja ļauj maksimāli izmantot tehnoloģiju priekšrocības, piemēram, simulējot sarežģītas vai neiespējamās situācijas, vienlaikus saglabājot pārējo resocializācijas darba daļu klātienē vai citu tradicionālu metožu pārziņā. Tādējādi tehnoloģijas var kalpot kā atbalstošs rīks, kas papildina un padziļina konkrētus terapijas vai resocializācijas elementus.

Rekomendācijas:

- Lai veicinātu Dienesta darbības efektivitāti un paplašinātu pieejamos resocializācijas rīkus, ieteicams ieviest digitālas interaktīvas metodes, kas balstītas uz jaunākajiem tehnoloģiju risinājumiem. Šāda pieeja nodrošina lielāku elastību un iespējas adaptēt programmas individuālajām vajadzībām, kas ir kritiski svarīgi, lai veicinātu pozitīvas pārmaiņas probācijas klientu uzvedībā un domāšanā.
Mobilās tehnoloģijas ir šobrīd visplašāk izmantotais digitālais instruments, jo tās nodrošina iespēju nepārtraukti sniegt atbalstu un veicināt saskarsmi starp probācijas nodarbinātajiem un klientiem. Ar mobilo lietotņu palīdzību var veidot interaktīvas apmācību, prasmju veicinošanas sesijas, uzvedības uzraudzību un psihosociālu atbalstu. Turklāt, šīs tehnoloģijas var tikt izmantotas, lai izstrādātu personalizētus uzvedības maiņas plānus un nodrošinātu atgriezenisko saiti reālā laikā.
VR ir cita perspektīva tehnoloģija, kas, lai gan joprojām ir izpētes un izmēģinājumu stadijā, sola sniegt unikālas iespējas probācijas klientu resocializācijai. VR var nodrošināt simulētas vides, kurās klienti var trenēties sociālām un uzvedības prasmēm drošā un kontrolējamā veidā. Tas sniedz iespēju “risināt” scenārijus, kuri reālā vidē var būt nepieejami vai izspēlējami. Piemēram, klienti var trenēt konfliktu risināšanas prasmes, saskarsmi darba intervijās vai citu situāciju simulēšanu, kas veicina prasmi reaģēt konstruktīvi un droši.
Lai gan VR tehnoloģija vēl tiek pētīta un izstrādātas labākās pieejas, tās ieviešana probācijas dienesta praksē var būt noderīga, sniedzot iespēju attīstīt prasmes un iemaņas, kuras būtu grūti vai neiespējami iegūt ikdienas realitātē. Digitālo metožu integrācija kopā ar probācijas speciālistu atbalstu var kļūt par būtisku soli probācijas klientu resocializācijas ceļā.
- Digitālo risinājumu ieviešana probācijas dienestu darbā ir moderna un efektīva pieeja, kas var veicināt klientu resocializāciju un atvieglot profesionāļu darbu. Tomēr, šī pieeja prasa dziļu izpēti un stratēģisku plānošanu, lai tiktu nodrošināta atbilstošu rīku ieviešana un pielāgošana Latvijas specifiskajā vidē. Viens no lielākajiem izaicinājumiem ir atrast digitālu risinājumu, kas ir efektīvs un vienlaikus pieejams latviešu valodā un pielāgots Latvijas kultūrvidē. Lai gan daudzos gadījumos ir iespējams iegādāties esošas lietotnes un testēt to efektivitāti, šādi rīki var nebūt piemēroti Latvijas kontekstam, un to pielāgošana/adaptēšana var prasīt papildu finanšu ieguldījumus.
- Digitālās metodes paver plašas iespējas gan nodrošināt vienotu intervences standartu visiem lietotājiem, gan piedāvāt personalizētu pieeju, kas būtiski uzlabo intervences

efektivitāti un atbilstību individuālajām vajadzībām. Tāpēc, ieviešot Dienestā piemērotu digitālo risinājumu, kas ir izstrādāts konkrētam mērķim un mērķgrupai, ir ieteicams koncentrēties arī uz individualizētas pieejas iespējamību, lai pielāgotos katra klienta individuālajiem faktoriem un vajadzībām, stiprinot probācijas intervences efektivitāti un ilgtermiņa rezultātus. Šāda pieeja ne tikai uzlabos Dienesta pakalpojumu kvalitāti un pieejamību, bet arī atbildīs digitālo risinājumu sniegtajām priekšrocībām.

- Lai nodrošinātu datu drošību un klientu konfidencialitāti, ieviešot digitālos rīkus Dienesta resocializācijas kopumā, nepieciešams nodrošināt stingras datu drošības un konfidencialitātes prasības, izmantojot šifrēšanu, anonimizāciju un uzraudzības sistēmas. Jāizvērtē iespēja iegādāties tehnoloģiju un tajos izstrādāto rīku piegādātājus, kuri atbilst datu aizsardzības standartiem un ar kuriem ir iespējams noslēgt līgumu, kas precīzi regulē datu izmantošanu. Ieviešot Dienestā digitālos rīkus, ir jāveic regulāras drošības pārbaudes, lai identificētu un novērstu iespējamus datu drošības riskus. Kā arī, ir nepieciešams informēt un apmācīt Dienesta nodarbinātos par digitālo tehnoloģiju drošības un privātuma jautājumiem, lai mazinātu iespējamus riskus datu noplūšanai.

4.3. Ziņojuma kopīgie secinājumi un rekomendācijas

Ņemot vērā Dienestā pieejamās interaktīvās metodes, Dienesta nodarbināto viedokli par jaunu interaktīvo resocializācijas metožu ieviešanas formātu un pasaules tendences, ir vēlams jaunās interaktīvās resocializācijas metodes Dienestā ieviest digitālā formātā – kā tīmeklī balstītu intervenci, mobilo tehnoloģiju vai izmantojot virtuālās realitātes iespējas.

Ņemot vērā Dienestā pieejamās interaktīvās metodes, Dienesta nodarbināto viedokli par iztrūkstošajām metodēm resocializācijas kopumā darbā ar Dienesta klientiem un pasaules tendences, ir aktualizēta nepieciešamība izstrādāt papildus digitālās interaktīvās resocializācijas metodes sekojošiem mērķiem:

- alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas mazināšanai;
 - šīs digitālās interaktīvās resocializācijas intervences vēlams veidot vai nu izmantojot mobilās tehnoloģijas (atbalsta nodrošināšanai, paziņojumu sniegšanai, psihoizglītošanai, mērķu formulēšanai un to sasniegšanai, dienasgrāmatu nodrošināšanai) vai VR simulācijas (lomu spēļu nodrošināšanai, vai apgūstot prasmes nostiprināt problēmrisināšanas prasmes, saskaroties ar kārdinājumu vai recidivējošu vidi).
- digitālās intervences, kas mazina tādus nozīmīgus klienta riskus kā antisociālas attieksmes un uzskati, nozīmīgas sociālās ietekmes, stāvoklis (attieciības) ģimenē un finanšu vadība;
 - minētos klientu riskus ārvalstu pieredze rāda, ka veiksmīgi var mazināt izmantojot tādas tehnoloģijas kā tīmekļa intervences (izstrādājot video sērijas, kuras tiek pārrunātas, vai strukturētas intervences kurām klients iet cauri), mobilās tehnoloģijas (izstrādājot intervences kurām klients iet cauri, vai izmantojot strukturētas dienasgrāmatas rīku) un virtuālo realitāti (nodrošinot iespēju klientam izmēģināt dažādas prasmes mākslīgā vidē (virtuālā transportēšana) vai sniedzot iespēju klientam iejusties *cita ādā* (virtuālā transformācija)).
- vērst uzmanību psiholoģiskās traumas ietekmes mazināšanai ikdienas funkcionēšanā (piem., tās seku mazināšanai, tostarp, trauksme, depresija, dusmas un agresijas regulācija, u.c.).
 - šīs digitālās interaktīvās resocializācijas intervences vēlams veidot tā, lai tās ir pieejamas klientam jebkurā laikā un vietā, tādēļ ieteicamākais digitālais veids ir mobilās tehnoloģijas, kurās tiek piedāvāta lietotne ar dienasgrāmatas funkciju (strukturētu vai nē), relaksācijas metodēm un problēmrisināšanas

prasmju attīstošām intervencēm, psihoizglītošanu vai atbalsta iespējām, piem., ātri pieejama kontaktinformācija ārkārtas situācijās.

Papildus izvērtējot digitālo interaktīvo resocializācijas metožu ieviešanu darbā ar Dienesta klientiem, balstoties uz pasaules pieredzi, var secināt, ka intervences, kas izstrādātas digitālajos rīkos, ir izmantojamas plašam klientu lokam, tostarp, nodrošinot līdzvērtīgu efektivitāti gan vīriešiem, gan sievietēm, gan klientiem ar psihiskajiem veselības traucējumiem. Bet jāņem vērā, ka intervences, kas izstrādātas digitālajos rīkos nevar kalpot kā pilnvērtīga intervences metode, uz kuras balstās viss paredzētā mērķa resocializācijas darbs. Intervences, kas veidotas digitālajos rīkos, ir kā palīginstruments, lai padziļinātu *klasiskā/klātienē* resocializācijas darba efektivitāti, un nodrošinātu klientus ar palīginstrumentiem kad viņi atrodas sabiedrībā un riskantās situācijās.

Izstrādājot intervences, kurās tiek izmantoti digitālie rīki Dienesta klientiem, būtisks aspekts, kam nepieciešama pastiprināta uzmanība, ir datu aizsardzība. Jau digitālo rīku izvēles un plānošanas posmā ir būtiski analizēt valsts noteiktās datu aizsardzības prasības un pieejamās drošības iespējas, lai nodrošinātu atbilstošu klientu datu privātumu un aizsardzību.

Izmantoto informatīvo avotu saraksts

- Ace Insights. (2020). *Impact Assessment: The Peace Education Program facilitated in Correctional Facilities across four continents: Europe, Pacific, South America, North America*. The Prem Rawat Foundation. https://tprf.org/wp-content/uploads/2020/04/Impact_Assessment_PeaceEducationProgram_2020.pdf
- Ace Insights. (2022). *Impact of the Peace Education Program in Brazilian Correctional Facilities*. The Prem Rawat Foundation. <https://tprf.org/wp-content/uploads/2022/10/Peace-Education-Program-in-Brazilian-Correctional-Facilities-Full-Study-Final.pdf>
- Action Counters Terrosism (n.d.). Risk of radicalisation. <https://actearly.uk/radicalisation/reduce-the-risk/>
- Alexis Bacot. (n. d.). *The Game*. <https://www.alexisbacot.com/portfolio/bipolife>
- Alting van Geusau, V. V., de Jongh, A., Nuijs, M. D., Brouwers, T. C., Moerbeek, M., & Matthijssen, S. J. (2023). The effectiveness, efficiency, and acceptability of EMDR vs. EMDR 2.0 vs. the Flash technique in the treatment of patients with PTSD: study protocol for the ENHANCE randomized controlled trial. *Frontiers in psychiatry, 14*, 1278052. DOI: 10.3389/fpsy.2023.1278052.
- American Psychological Association. (n. d.). *Trauma*. <https://www.apa.org/topics/trauma>
- Anderson, P. L., Edwards, S. M., & Goodnight, J. R. (2017). Virtual reality and exposure group therapy for social anxiety disorder: results from a 4–6 year follow-up. *Cognitive Therapy and Research, 41*, 230-236.
- Andrea Harrn. (n. d.). *The Mood Cards*. <https://www.andreaharrn.co.uk/the-mood-cards/>
- Anxiety Canada. (n. d.). *MindShift CBT App*. <https://www.anxietycanada.com/resources/mindshift-cbt/>
- Argese, U., Hutten, J., de Looft, P. C., & Van Horn, J. E. (2020). The effect of biofeedback on intimate partner violence: study protocol for a randomized controlled trial.
- Awadalla, S., Davies, B., & Glazebrook, C. (2021). Using an online CBT-based intervention to improve academic performance in students with low mood: A pre-post study with historical control.
- Badejo, J. A., Chakraborty, J., & Forbes, M. (2024). A Digital Inclusion and Technological Barriers: Investigating the Challenges Faced by Formerly Incarcerated Populations in Adopting and Accessing Technology. In *VISIGRAPP (1): GRAPP, HUCAPP, IVAPP* (pp. 464-470).
- Barnes, N., Sanchez-Vives, M. V., & Johnston, T. (2022). On the practical use of immersive virtual reality for rehabilitation of intimate partner violence perpetrators in prison. *Frontiers in psychology, 13*, 787483.
- Beidel, D. C., Frueh, B. C., Neer, S. M., Bowers, C. A., Trachik, B., Uhde, T. W., & Grubaugh, A. (2017). Trauma management therapy with virtual-reality augmented exposure therapy for combat-related PTSD: A randomized controlled trial. *Journal of Anxiety Disorders*. doi:10.1016/j.janxdis.2017.08.005
- Biro, S. M. (2018). *Self-directed workbooks: Evaluating their efficacy in a US probation setting* (Doctoral dissertation, Carleton University).
- Boyd, R. C., Barcak, D., Morales, K. H., Mandell, D., Mogul, M., Charidah, T., ... & Guevara, J. P. (2023). Use and acceptability of Moodgym for postpartum depression in pediatric settings. *General Hospital Psychiatry, 84*, 1-2.
- Botella, C., García-Palacios, A., Villa, H., Baños, R. M., Quero, S., Alcañiz, M., & Riva, G. (2007). Virtual reality exposure in the treatment of panic disorder and agoraphobia: A controlled study. *Clinical Psychology & Psychotherapy: An International Journal of Theory & Practice, 14*(3), 164-175.

- Bouchrika, I. (2024, June 11). 39 *Interactive Learning Statistics: 2024 Data, Trends & Predictions*. Research.com. <https://research.com/education/interactive-learning-statistics#1>
- Brain Games. (n. d.a). *Rory's Story Cubes, stāstu kauliņi*. https://www.brain-games.lv/products/rorys-story-cubes-stastu-kaulini?srsId=AfmBOoovHwX406cR5uiDTQcBxsWNBEeqm1F3uVr5f_mhTZ3E3DOylaDW
- Brain Games. (n. d.b). *Saderēsīm 2*. <https://www.brain-games.lv/products/saderesim-2>
- Briede, D., Čerpinska, K., Dambe, I., Juhna, A., Ose, L., Stepīna, L., Vanaga, D., un Osis, J. (2006). *Dzīves skola 2*. Valsts probācijas dienests: npublicēts materiāls.
- Burgos, D., López-Serrano, A., Palmisano, S., Timmins F., Connolly, M. (2022). Digital Competencies for Nurses: Tools for Responding to Spiritual Care Needs, *Healthcare* 2022, 10, 1 - 15. DOI: <https://doi.org/10.3390/healthcare10101966>
- Burke, S. L., Bresnahan, T., Li, T., Epnere, K., Rizzo, A., Partin, M., ... & Trimmer, M. (2018). Using virtual interactive training agents (ViTA) with adults with autism and other developmental disabilities. *Journal of autism and developmental disorders*, 48, 905-912.
- Bush, N. E., Smolenski, D. J., Denneson, L. M., Williams, H. B., Thomas, E. K., & Dobscha, S. K. (2017). A virtual hope box: randomized controlled trial of a smartphone app for emotional regulation and coping with distress. *Psychiatric Services*, 68(4), 330-336.
- Carbajosa, P., Catalá-Miñana, A., Lila, M., Gracia, E., & Boira, S. (2017). Responsive versus treatment-resistant perpetrators in batterer intervention programs: Personal characteristics and stages of change. *Psychiatry, Psychology and Law*, 24(6), 936–950.
- Carl, E., Stein, A. T., Levihn-Coon, A., Pogue, J. R., Rothbaum, B., Emmelkamp, P., ... & Powers, M. B. (2019). Virtual reality exposure therapy for anxiety and related disorders: A meta-analysis of randomized controlled trials. *Journal of anxiety disorders*, 61, 27-36.
- Carnevale, S., & Di Napoli, I. (2021). 10. Using ViDaCS videogame: A challenging innovative experience in an action-research strategy. In *Violent dad in child shoes: a moment before: ViDaCS serious game in a multi-dimensional action research promoting awareness about gender-based violence perpetrators*, 161.
- Carnevale, S., Autiero, M., Agueli, B., Bozzaotra, A., Arcidiacono, C., & Di Napoli, I. (2024). “Just before”. Intimate partner violence: Virtual reality and a new focus for perpetrators’ motivation for treatment. *Community Psychology in Global Perspective*, 10(1/2), 71-92.
- Center for Digital Games Research. (n. d.). *Escape from Diab*. <https://www.cdgr.ucsb.edu/database/game/535>
- Center for Technology and Behavioral Health. (2024, August 29). *Addiction-Comprehensive Health Enhancement Support System (A-CHESS)*. Geisel School of Medicine at Dartmouth College. <https://www.c4tbh.org/program-review/addiction-comprehensive-health-enhancement-support-system-a-chess/>
- Center for Technology and Behavioral Health. (n. d.a). *Program Reviews. Motivational Assessment Program to Initiate Treatment (MAPIT)*. Geisel School of Medicine at Dartmouth College. <https://www.c4tbh.org/program-review/motivational-assessment-program-initiate-treatment-mapit/>
- Center for Technology and Behavioral Health. (n. d.b). *Program Reviews. Therapeutic Education System (TES)*. Geisel School of Medicine at Dartmouth College. <https://www.c4tbh.org/program-review/therapeutic-education-system-tes-2/>
- Ceranoglu, T. A. (2010). Video games in psychotherapy. *Review of General Psychology*, 14(2), 141-146.
- Confederation of European Probation. (n. d.). *PBNI changes lives with innovating app*. <https://www.cep-probation.org/pbni-changes-lives-with-innovating-app/>
- Cornet, L. J., & Van Gelder, J. L. (2020). Virtual reality: a use case for criminal justice practice. *Psychology, Crime & Law*, 26(7), 631-647.

- Cornet, L., & Van Gelder, J. L. (2023). Cognition, criminal conduct, and virtual reality: Understanding and reducing offending using simulated environments. *Handbook of Clinical Neurology*, 197, 207-215.
- Cowell, A. J., Zarkin, G. A., Wedehase, B. J., Lerch, J., Walters, S. T., & Taxman, F. S. (2018). Cost and cost-effectiveness of computerized vs. in-person motivational interventions in the criminal justice system. *Journal of substance abuse treatment*, 87, 42-49.
- Cukor, J., Spitalnick, J., Difede, J., Rizzo, A., & Rothbaum, B. O. (2009). Emerging treatments for PTSD. *Clinical psychology review*, 29(8), 715-726.
- de Looft, P., Noordzij, M. L., Moerbeek, M., Nijman, H., Didden, R., & Embregts, P. (2019). Changes in heart rate and skin conductance in the 30 min preceding aggressive behavior. *Psychophysiology*, 56(10), e13420.
- DeSmet, A., Van Ryckeghem, D., Compennolle, S., Baranowski, T., Thompson, D., Crombez, G., ... & De Bourdeaudhuij, I. (2014). A meta-analysis of serious digital games for healthy lifestyle promotion. *Preventive medicine*, 69, 95-107.
- Dewhurst, A., Laugharne, R., & Shankar, R. (2022). Therapeutic use of serious games in mental health: scoping review. *BJPsych open*, 8(2), e37.
- DHAApp Library. (2024, October 25). *Breathe2Relax*. Health.mil. <https://staging-mobile.health.mil/Apps/PWA-Apps/Breathe2Relax>
- Dia+logs. (2023). *Mācības speciālistiem par pieņemšanu un iekļaušanu*. Biedrība "DIA+LOGS". <https://www.diacentrs.lv/macibas-specialistiem-par-pienemsanu-un-ieklausanu/>
- Diehl, K. J., Morgan, R. D., King, C. M., Ingram, P. B., & Mitchell, C. (2024). Reception to and Efficacy of a Serious Video Game for Correctional Intervention: Project Choices. *Criminal Justice and Behavior*, 51(11), 1635-1653. <https://doi.org/10.1177/00938548241268043>
- do2Learn. (n. d.). *JobTIPS*. https://do2learn.com/subscription/do2learn_plus/jbtips.php
- Elias-Lambert, N., Boyas, J. F., Black, B. M., & Schoech, R. J. (2015). Preventing substance abuse and relationship violence: Proof-of-concept evaluation of a social, multi-user, tablet-based game. *Children and youth services review*, 53, 201-210.
- Ellis, K. R. (2018). *Exploring the Utility of Interactive Journaling in a Community Correctional Sample* (Doctoral dissertation, Spalding University).
- Emocionālā, sociālā intelekta centrs. (n. d.). *esi/EMOCIJU spēles*. <https://www.esicentrs.lv/veikals/item/gramatas/esi-emocijas/>
- European Commission. (2023). Crime and Time: How short-term mindsets encourage crime and how the future self can prevent it. <https://cordis.europa.eu/project/id/772911/reporting>
- European Commission's Expert Group on Violent Radicalisation. (2008). Radicalisation Processes Leading to Acts of Terrorism, submitted to the European Commission, 1 – 20.
- Fernández-Aranda, F., Jiménez-Murcia, S., Santamaría, J. J., Gunnard, K., Soto, A., Kalapanidas, E., ... & Granero, R. (2012). Video games as a complementary therapy tool in mental disorders: PlayMancer, a European multicentre study. *Journal of Mental Health*, 21(4). <https://doi.org/10.3109/09638237.2012.664302>
- Galleguillos, S., Schwalbe, C., & Koetzle, D. (2023). Building accountability and client-officer relationships through videoconferencing: Exploring best practices for community corrections. *European Journal of Probation*, 15(2), 97-119.
- Gavrilova, L., Zawadzki, M.J. Examining How Headspace Impacts Mindfulness Mechanisms Over an 8-Week App-Based Mindfulness Intervention. *Mindfulness* 14, 2236–2249 (2023). <https://doi.org/10.1007/s12671-023-02214-4>
- Gelder, J., L., Frankenhuys, W., E. (2024). Short-Term Mindsets and Crime, Annual Review of Criminology, 8. DOI: <https://doi.org/10.1146/annurev-criminol-022422-124536>
- Geraets, C. N., Dolfijn, R., Robbemond, L. M., Scholte, A., Klein Tunte, S., & Veling, W. (2023). Virtual Reality Aggression Prevention Training for People with Mild Intellectual

- Disabilities: A Feasibility Study. *Journal of Mental Health Research in Intellectual Disabilities*, 1-22.
- Gerner, J. L., Tucker, R. P., Moscardini, E. H., Bagge, C. L., & Reger, M. A. (2024). The Virtual Hope Box mobile application: A systematic review of the literature. *Suicide and Life-Threatening Behavior*.
- Ghiță, A., & Gutiérrez-Maldonado, J. (2018). *Applications of virtual reality in individuals with alcohol misuse: A systematic review*. *Addictive Behaviors*. DOI: 10.1016/j.addbeh.2018.01.036
- Ghiță, A., Hernández-Serrano, O., Fernández-Ruiz, J., Moreno, M., Monras, M., Ortega, L., Mondon, S., Teixidor, L., Gual, A., & Gacto-Sanchez, M. (2021). *Attentional bias, alcohol craving, and anxiety implications of the virtual reality cue-exposure therapy in severe alcohol use disorder: A case report*. *Frontiers in Psychology*. DOI: 10.3389/fpsyg.2021.543586
- Giorgdze, M., & Dgebuadze, M. (2017). Interactive teaching methods: challenges and perspectives. *International E-Journal of Advances in Education*, 3(9), 544-548.
- González Moraga, F. R., Enebrink, P., Perrin, S., Sygel, K., Veling, W., & Wallinius, M. (2024). VR-assisted aggression treatment in forensic psychiatry: a qualitative study in patients with severe mental disorders. *Frontiers in psychiatry*, 15, 1307633.
- González Moraga, F. R., Klein Tuente, S., Perrin, S., Enebrink, P., Sygel, K., Veling, W., & Wallinius, M. (2022). New developments in virtual reality-assisted treatment of aggression in forensic settings: the case of VRAPT. *Frontiers in Virtual Reality*, 2, 675004.
- Gordon, M. S., Carswell, S. B., Schadeegg, M., Mangen, K., Merkel, K., Tangires, S., & Vocci, F. J. (2017). Avatar-assisted therapy: a proof-of-concept pilot study of a novel technology-based intervention to treat substance use disorders. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 43(5), 518-524.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). *The benefits of playing video games*. *Psychological Bulletin*, 140(6). DOI: 10.1037/a0034857.
- Grasse, K. M., Melcer, E. F., Kreminski, M., Junius, N., & Wardrip-Fruin, N. (2021, May). Improving undergraduate attitudes towards responsible conduct of research through an interactive storytelling game. In *Extended abstracts of the 2021 CHI conference on human factors in computing systems* (pp. 1-8).
- Grist, R., Porter, J., & Stallard, P. (2017). Mental health mobile apps for preadolescents and adolescents: a systematic review. *Journal of medical internet research*, 19(5), e176.
- Gustafson, D. H., McTavish, F. M., Chih, M.-Y., Atwood, A. K., Johnson, R. A., Boyle, M. G., Levy, M. S., Driscoll, H., Chisholm, S. M., Dillenburg, L., Isham, A., & Shah, D. (2014). *A smartphone application to support recovery from alcoholism: A randomized clinical trial*. *JAMA Psychiatry*, 71(5). DOI: 10.1001/jamapsychiatry.2013.4642
- Healthdirect. (2024). *Substance abuse*. <https://www.healthdirect.gov.au/substance-abuse>
- HealthiAR. (2018, May 15). *Provata VR powers guided meditation for many purposes*. HealthiAR+VR+MR+XR. <https://healthiar.com/provata-vr-powers-guided-meditation-for-many-purposes>
- Helseth, S. A., Guigayoma, J., Price, D., Spirito, A., Clark, M. A., Barnett, N. P., & Becker, S. J. (2022). Developing a smartphone-based adjunct intervention to reduce cannabis use among juvenile justice-involved adolescents: protocol for a multiphase study. *JMIR Research Protocols*, 11(3), e35402.
- Hershfield, H., E. (2011). Future self-continuity: how conceptions of the future self transform intertemporal choice, *Ann. N.Y. Acad. Sci.*, 30 - 43. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1749-6632.2011.06201.x>
- Ivarsson, D., Delfin, C., Enebrink, P., & Wallinius, M. (2023). Pinpointing change in virtual reality assisted treatment for violent offenders: a pilot study of Virtual Reality Aggression Prevention Training (VRAPT). *Frontiers in psychiatry*, 14, 1239066.

- Yogyata. (2024, July 23). *What Are the Fundamental Components of Interactive eLearning Courses?* CommLab India. <https://blog.commlabindia.com/elearning-design/fundamental-components-of-interactive-learning-events>
- Yuldashevna, A., S. (2019). Importance of interactive teaching methods in professional education, *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences Vol*, 7(12), 666 - 670.
- Jānis Roze. (n. d.a). *Spēle Kā būs? Vai izdosies?* <https://www.janisroze.lv/lv/gramatas/pratam-garam-un-kermeni/praktiska-psihologija/spele-ka-bus-vai-izdosies.html>
- Jānis Roze. (n. d.c). *Izprast un palīdzēt: UDHS, depresija, trauksme, OKT.* <https://www.janisroze.lv/lv/gramatas/akademiska-un-profesionala-literatura/medicina/izprast-un-palidzet-udhs-depresija-trauksme-okt.html>
- Jānis Roze. (n. d.d). *Visas manas emocijas. Iemāciet mīlēt savas izjūtas.* <https://www.janisroze.lv/lv/gramatas/sadzive-izklaide-valasprieki/bernu-audzinasana/vissas-manas-emocijas-iemacies-milet-savas-izjutas.html>
- Jānis Roze. (n. d.b). *Spēle 100 jautājumi, kas meklē atbildes.* <https://www.janisroze.lv/en/gramatas/pratam-garam-un-kermeni/praktiska-psihologija/spele-100-jautajumi-kas-mekle-atbildes.html>
- Johnson, K., Richards, S., Chih, M. Y., Moon, T. J., Curtis, H., & Gustafson, D. H. (2016). A pilot test of a mobile app for drug court participants. *Substance Abuse: Research and Treatment*, 10, SART-S33390.
- Johnston, T., Seinfeld, S., Gonzalez-Liencres, C., Barnes, N., Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2023). Virtual reality for the rehabilitation and prevention of intimate partner violence—From brain to behavior: A narrative review. *Frontiers in psychology*, 13, 788608.
- Kenzhaevna, R. N., & Abdukhalikovna, M. K. (2023). Active and interactive methods of learning: review, classifications and examples. *Rivista Italiana di Filosofia Analitica Junior*, 14(2), 246-258.
- Kip, H., & Bouman, Y. H. (2021). A perspective on the integration of eHealth in treatment of offenders: combining technology and the risk-need-responsivity model. *Frontiers in Psychiatry*, 12, 703043.
- Kip, H., Bouman, Y. H., Kelders, S. M., & van Gemert-Pijnen, L. J. (2018). eHealth in treatment of offenders in forensic mental health: a review of the current state. *Frontiers in psychiatry*, 9, 42.
- Kip, H., Haneveld, L. K., Bouman, Y., & Kelders, S. (2022). *The added value of an internet-based intervention for treatment of aggression in forensic psychiatric outpatients.* https://cdn.clinicaltrials.gov/large-docs/42/NCT05711342/Prot_SAP_000.pdf
- Klein Tuente, S., Bogaerts, S., Bulten, E., Keulen-de Vos, M., Vos, M., Bokern, H., ... & Veling, W. (2020). Virtual reality aggression prevention therapy (VRAPT) versus waiting list control for forensic psychiatric inpatients: a multicenter randomized controlled trial. *Journal of clinical medicine*, 9(7), 2258.
- Klein Tuente, S., Bogaerts, S., Van Ijzendoorn, S., & Veling, W. (2018). Effect of virtual reality aggression prevention training for forensic psychiatric patients (VRAPT): study protocol of a multi-center RCT. *BMC psychiatry*, 18, 1-9.
- Klein, E., H. (2022). Future-Self Avatar Improves Health Motivation, but Not Behavioral Changes. <https://www.ajmc.com/view/future-self-avatar-improves-health-motivation-but-not-behavioral-changes>
- Kriminalvården. (2024, May 10). *Frivårdens app Utsikt avvecklas.* <https://www.kriminalvarden.se/om-kriminalvarden/nyheter/2024/maj/frivardens-app-utsikt-avvecklas/>
- Krisch, K. A., Bandarian-Balooch, S., O'Donnell, A. W., & Neuman, D. L. (2016). Virtual reality exposure therapy for specific phobia and its clinical application to reduce return

- of fear. In Z. Hill (Ed.), *Virtual reality: Advances in research and applications* (pp. 85-126). Hauppauge, NY: Nova Science Publishers
- Kutbiddinova, R. A., Eromasova, A., & Romanova, M. A. (2016). The Use of Interactive Methods in the Educational Process of the Higher Education Institution. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(14), 6557-6572.
- LaPlant, E. G., Bellair, P. E., Kowalski, B. R., Addison, D., & Starr, S. (2021). Assessing the delivery of the thinking for a change program in modified formats: An experimental approach. *International journal of offender therapy and comparative criminology*, 65(8), 832-857.
- Latvijas Sodū izpildes kodekss. 23.12.1970. Latvijas Padomju Sociālistiskās Republikas Augstākās Padomes un Vadības Ziņotājs, 1, 01.09.2024. <https://likumi.lv/ta/id/90218-latvijas-sodu-izpildes-kodekss>
- Lee, Y. Y., Le, L. K. D., Lal, A., Engel, L., & Mihalopoulos, C. (2021). The cost-effectiveness of delivering an e-health intervention, MoodGYM, to prevent anxiety disorders among Australian adolescents: A model-based economic evaluation. *Mental Health & Prevention*, 24, 200210.
- Lehman, W. E., Pankow, J., Muiruri, R., Joe, G. W., & Knight, K. (2021). An evaluation of StaySafe, a tablet app to improve health risk decision-making among people under community supervision. *Journal of substance abuse treatment*, 130, 108480.
- Lehoux, T., Capobianco, A., Lacoste, J., Rollier, S., Mopsus, Y., Melgrie, M., Lecuyer, F., Gervilla, M., & Weiner, L. (2023). *Virtual reality cue-exposure therapy in reducing cocaine craving: The Promoting Innovative Cognitive behavioral therapy for Cocaine use disorder (PICOC) study protocol for a randomized controlled trial*. BMC Psychiatry. DOI: 10.1186/s13063-024-08275-7
- Lerch, J., Walters, S. T., Tang, L., & Taxman, F. S. (2017). Effectiveness of a computerized motivational intervention on treatment initiation and substance use: Results from a randomized trial. *Journal of substance abuse treatment*, 80, 59-66.
- Levi, O., Bar-Haim, Y., Kreiss, Y., & Fruchter, E. (2016). Cognitive-behavioural therapy and psychodynamic psychotherapy in the treatment of combat-related post-traumatic stress disorder: A comparative effectiveness study. *Clinical psychology & psychotherapy*, 23(4), 298-307.
- Limbažu bibliotēka. (12. jūnijs, 2018). *Sarunāšanās Spēle "100 jautājumi, kas meklē atbildes"*. <https://www.limbazubiblioteka.lv/sarunasanas-spele-100-jautajumi-kas-mekle-atbilde-s/?print=1>
- Livanou, M., Manitsa, I., Hulusic, V., Samara, M., Bull, M., & De Caro, A. (2024). The development of ReGoal, a serious mobile game for young people with conduct problems. *Behaviour & Information Technology*, 1-27.
- Lucas, J. (n.d.). *How many counselling sessions do I need?* Openforwards. <https://openforwards.com/how-many-counselling-sessions-do-i-need/>
- Lütt, A., Tsamitros, N., Wolbers, T., Rosenthal, A., Bröcker, A. L., Schöneck, R., Bermpohl, F., Heinz, A., Beck, A., & Gutwinski, S. (2023). *An explorative single-arm clinical study to assess craving in patients with alcohol use disorder using Virtual Reality exposure (CRAVE)—study protocol*. BMC Psychiatry, 23(1), 1–8. DOI: 10.1186/s12888-023-05346-y
- Marsch, L. A. (2021). *Digital Therapeutics for Substance Use Disorders: From Research to Practice*. National Institutes of Health. <https://heal.nih.gov/files/2021-07/digital-therapeutics-treatment-opioid-marsch.pdf>
- McGreevy, G. (2017). 'Changing Lives' Using technology to promote desistance. *Probation Journal*, 64(3), 276-281.
- Melegkovits, E., Blumberg, J., Dixon, E., Ehntholt, K., Gillard, J., Kayal, H., ... & Bloomfield, M. (2023). The effectiveness of trauma-focused psychotherapy for complex post-

- traumatic stress disorder: A retrospective study. *European Psychiatry*, 66(1), e4. 10.1192/j.eurpsy.2022.2346
- Mertens, E., C., A., van der Schalk, J., Siezenga, A., M., van Gelder, J. (2022). Stimulating a future-oriented mindset and goal attainment through a smartphone-based intervention: Study protocol for a randomized controlled trial, *Internet Interventions*, 27. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.invent.2022.100509>.
- Military OneSource. (n. d.). *Mobile apps. Virtual Hope Box*. <https://www.militaryonesource.mil/resources/mobile-apps/virtual-hope-box/>
- Mindlight. (n. d.). *Mindlight*. PlayNice LLC. <https://playmindlight.com/>
- MitMediaLab. (n.d.). Project - Future You: An Interactive Digital Twin System for Self-Reflection and Personal Growth. <https://www.media.mit.edu/projects/future-you/overview/>
- Mohan, Dushiela & Uys, Koos. (2006). Towards living with meaning and purpose: Spiritual perspectives of people at work. *South African Journal of Industrial Psychology*. DOI: 32. 10.4102/sajip.v32i1.228.
- Moodgym. (n. d.a). *About moodgym*. ehubHealth. <https://www.moodgym.com.au/info/about>
- Moodgym. (n. d.b). *Information about access to moodgym*. ehubHealth. <https://www.moodgym.com.au/register/info>
- Morgan, G., & Walker, C. (2024). Understanding the access to and use of digital technology by people in the criminal legal system: Empirical findings from Wales.
- Mulahalilovic, A., Hasanovic, M., Pajevic, I., Jakovljvic, M. (2021). Meaning and the sense of meaning in life from a health perspective, *Psychiatria Danubina*, 33 (4), 1025-1031.
- Negi, A. S. (2020). Spirituality Leads to Quality of Life: A Conceptual Study, *Pacific Business Review International* 12, 40 -50.
- Nègre, F., Lemerrier-Dugarin, M., Kahn-Lewin, C., Gomet, R., Zerdazi, E. M., Zerhouni, O., & Romo, L. (2023). *Virtual reality efficiency as exposure therapy for alcohol use: A systematic literature review*. *Drug and Alcohol Dependence*, 111027. DOI: 10.1016/j.drugalcdep.2023.111027
- Nelson, F. (2018). *Findind the Tools for Wellness. A conversation with Colette S. Peters*. *Corrections Today*. https://www.aca.org/common/Uploaded%20files/Publications_Carl_a/Docs/Corrections%20Today/2018%20Articles/CT_Nov-Dec_2018_Finding-the-Tools-for-Wellness_Colette_S_Peters.pdf
- NHS England (n.d.). Headspace. <https://www.england.nhs.uk/supporting-our-nhs-people/support-now/wellbeing-apps/headspace/>
- Norr, A. M., Smolenski, D. J., & Reger, G. M. (2018). Effects of prolonged exposure and virtual reality exposure on suicidal ideation in active duty soldiers: an examination of potential mechanisms. *Journal of psychiatric research*, 103, 69-74.
- Oppenauer C., Sprung, M., Gradl, S., & Burghardt, J. (2023). Dialectical behaviour therapy for posttraumatic stress disorder (DBT-PTSD): transportability to everyday clinical care in a residential mental health centre. *European journal of psychotraumatology*, 14(1), 2157159. DOI: 10.1080/20008066.2022.2157159.
- Oprîş, D., Pinteă, S., García-Palacios, A., Botella, C., Szamosközi, Ş., & David, D. (2012). Virtual reality exposure therapy in anxiety disorders: a quantitative meta-analysis. *Depression and anxiety*, 29(2), 85-93.
- Oxford Learner's Dictionaries. (n.d.). *Interactive*, Oxford Univeristy press. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/interactive>
- Pallavicini, F., Ferrari, A., & Mantovani, F. (2018). Video games for well-being: A systematic review on the application of computer games for cognitive and emotional training in the adult population. *Frontiers in psychology*, 9, 407892.
- Park, K. M., Ku, J., Choi, S. H., Jang, H. J., Park, J. Y., Kim, S. I., & Kim, J. J. (2011). A virtual reality application in role-plays of social skills training for schizophrenia: a randomized, controlled trial. *Psychiatry research*, 189(2), 166-172.

- Park, S., Y, Do, B., Yourell, J., Hermer, J., Huberty, J. (2024) Digital Methods for the Spiritual and Mental Health of Generation Z: Scoping Review, *JMIR Publications*, 1 – 36.
- Parsons, T. D., & Rizzo, A. A. (2008). Affective outcomes of virtual reality exposure therapy for anxiety and specific phobias: A meta-analysis. *Journal of behavior therapy and experimental psychiatry*, 39(3), 250-261.
- Patuve, C. M. (2019). The parole and probation supervision programmes on rehabilitation and social reintegration of released inmates/offenders in papua new guinea, Participants' papers, 1 – 4.
- Perdacher, E., Kavanagh, D., Sheffield, J., Healy, K., Dale, P., & Heffernan, E. (2022). Using the stay strong APP for the well-being of Indigenous Australian prisoners: feasibility study. *JMIR formative research*, 6(4), e32157.
- Pospos, S., Young, I. T., Downs, N., Iglewicz, A., Depp, C., Chen, J. Y., ... & Zisook, S. (2018). Web-based tools and mobile applications to mitigate burnout, depression, and suicidality among healthcare students and professionals: a systematic review. *Academic psychiatry*, 42, 109-120.
- Pospos, S., Young, I. T., Downs, N., Iglewicz, A., Depp, C., Chen, J. Y., ... & Zisook, S. (2018). Web-based tools and mobile applications to mitigate burnout, depression, and suicidality among healthcare students and professionals: a systematic review. *Academic psychiatry*, 42, 109-120.
- Powers, M. B., & Emmelkamp, P. M. (2008). Virtual reality exposure therapy for anxiety disorders: A meta-analysis. *Journal of anxiety disorders*, 22(3), 561-569.
- Probation Board for Northern Ireland. (n. d.). *Changing Lives online*. <https://www.pbni.org.uk/changing-lives-online>
- Proctor, S. L., Hoffmann, N. G., & Allison, S. (2012). The effectiveness of interactive journaling in reducing recidivism among substance-dependent jail inmates. *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, 56(2), 317-332.
- Prusak, J. (2016). Differential diagnosis of “Religious or Spiritual Problem”—Possibilities and limitations implied by the V-code 62.89 in DSM-5. *Psychiatria Polska*, 50(1), 175–186. DOI: <https://doi.org/10.12740/PP/59115>
- Psychology Today. (2011). *Neuroscience insights from video game & drug addiction*. <https://www.psychologytoday.com/us/blog/radical-teaching/201110/neuroscience-insights-video-game-drug-addiction>
- PursueCare. (n.d.). *Digital Therapeutics for Addiction Recovery*. <https://www.pursuecare.com/digital-therapeutics/>
- Radicalisation Awareness Network (n.d.) Dealing with radicalisation in a prison and probation context RAN P&P - practitioners working paper, 1 - 10.
- RehabCenter.net Editorial Team. (2019, April 8). *Sober Grid: A new social network app for individuals battling addiction*. RehabCenter.net. <https://www.rehabcenter.net/sober-grid-a-new-social-network-app-for-individuals-battling-addiction/>
- Rinzema, R. T. E. (2023). *Identifying Opportunities for Improvement of the Virtual Reality Biofeedback Game DEEP in Forensic Inpatient Care—A Qualitative Multi-Method Study*. University of Twente. https://essay.utwente.nl/97469/1/Rinzema_MA_TNW.pdf
- Riva, G., Wiederhold, B. K., & Mantovani, F. (2019). Neuroscience of virtual reality: from virtual exposure to embodied medicine. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, 22(1), 82-96.
- Rodríguez, A., Rey, B., Alcañiz, M., Baños, R., Guixeres, J., Wrzesien, M., ... & Parra, E. (2012). GameTeen: new tools for evaluating and training emotional regulation strategies. *Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine 2012*, 334-338.
- Ross, S., Wood, M. A., Johns, D., Murphy, J., Baird, R., & Alford, B. (2024). Understanding engagement with forensic smartphone apps: the service design engagement model. *International journal of offender therapy and comparative criminology*, 68(10-11), 1106-1123.

- Ross, S., Wood, M., Baird, R., & Lundberg, K. (2023). Corrections agencies' use of digital service delivery applications during COVID-19. *Trends and Issues in Crime and Criminal Justice*, (677), 1-16.
- Ross, S., Wood, M., Baird, R., & Lundberg, K. (2023). Digital service delivery applications in corrections: A scoping review. *Australian Institute of Criminology. CRG*, 8, 20-21.
- Schmid, A. & Jongman, A. (1988). *Political Terrorism: A New Guide to Actors, Authors, Concepts, Databases, Theories and Literature*. Amsterdam: SWIDOC, North Holland Publishing.
- Schoneveld, E. A., Malmberg, M., Lichtwarck-Aschoff, A., Verheijen, G. P., Engels, R. C., & Granic, I. (2016). A neurofeedback video game (MindLight) to prevent anxiety in children: A randomized controlled trial. *Computers in Human Behavior*, 63, 321-333.
- Scott, Shaylee. (2022). *Video Games as a Form of Stress Relief and Emotional Improvement*. BA Honours (Psychology), Tyndale University.
- Scuotto, C., Triberti, S., Iavarone, M. L., & Limone, P. (2024). Digital interventions to support morality: A scoping review. *British Journal of Educational Psychology*.
- Seinfeld, S., Arroyo-Palacios, J., Iruretagoyena, G., Hortensius, R., Zapata, L. E., Borland, D., ... & Sanchez-Vives, M. V. (2018). Offenders become the victim in virtual reality: impact of changing perspective in domestic violence. *Scientific reports*, 8(1), 2692.
- Senthamarai, S. (2018). Interactive teaching strategies. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1), S36-S38. DOI: 10.21839/jaar.2018.v3iS1.166.
- Serin, R. C., & Biro, S. M. (2023). Self-Directed Workbooks: Evaluating Their Efficacy in a US Probation Setting. *Fed. Probation*, 87, 38.
- Serious Game Classification. (n. d.). *Bipolife. Informations. Ludoscience*. <https://serious.gameclassification.com/EN/games/44066-Bipolife/index.html>
- Shippa A. (2023). Simulating discrimination in virtual reality. <https://idss.mit.edu/news/simulating-discrimination-in-virtual-reality/>
- Smeijers, D., Bulten, E. H., Verkes, R. J., & Koole, S. L. (2021). Testing the effects of a virtual reality game for aggressive impulse management: A preliminary randomized controlled trial among forensic psychiatric outpatients. *Brain sciences*, 11(11), 1484.
- Spijkerman, M. P. J., Pots, W. T. M., & Bohlmeijer, E. (2016). Effectiveness of online mindfulness-based interventions in improving mental health: A review and meta-analysis of randomised controlled trials. *Clinical psychology review*, 45, 102-114.
- Spinelli, C., Paradis-Gagné, E., Per, M., Fleischmann, M. H., Manova, V., Wallace, A., & Khoury, B. (2020). Evaluating the use of mindfulness and yoga training on forensic inpatients: a pilot study. *Frontiers in psychiatry*, 11, 614409.
- Spohr, S. A., Taxman, F. S., & Walters, S. T. (2015). The relationship between electronic goal reminders and subsequent drug use and treatment initiation in a criminal justice setting. *Addictive behaviors*, 51, 51-56.
- Stāstu Stāstiem. (n. d.). *Vairāk nekā vārdi*. SIA "TELLYOURSTORY". <https://stastustastiem.lv/product/vairak-neka-vardi/>
- Stephen, A. (2018, December 6). *4 Essential Components of Interactive Learning Spaces*. Bandido Books. <https://www.bandidobooks.com/kids-education/4-essential-components-of-interactive-learning-spaces/>
- Strickland, D. C., Coles, C. D., & Southern, L. B. (2013). JobTIPS: A transition to employment program for individuals with autism spectrum disorders. *Journal of autism and developmental disorders*, 43, 2472-2483.
- Stroda, S. (19. jūnijs, 2023). [Fotogrāfija ar metaforiski asociatīvajām kārtīm "Pusaudzis"]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CtrCvp6MOP1/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA
- Stroda, S. (n. d.). *Par MAK. MAK-SAN*. <https://www.mak-san.eu/mak>

- Sturm, A., Robbers, S., Henskens, R., & de Vogel, V. (2021). 'Yes, I can hear you now...' Online working with probationers in the Netherlands: New opportunities for the working alliance. *Probation Journal*, 68(4), 411-425.
- Taylor, H., & Bartels, L. (2024). Should there be an app for that? Australian perspectives on the utility of a mobile app to support people in the criminal justice system. *Probation Journal*, 02645505231221243.
- Taylor, H., van Rooy, D., & Bartels, L. (2022). Criminal justice mobile applications: A literature and scoping review.
- Taylor, H., Van Rooy, D., & Bartels, L. (2023). Digital justice: a rapid evidence assessment of the use of mobile technology for offender behavioural change. *Probation Journal*, 70(1), 31-51.
- Tavas Metodes. (n. d.a). "Tarakāni", pašizziņas kartītes. SIA Amber Puzzle. <https://www.tavasmetodes.lv/e-veikals/item/126349/tarakani-pasizzinas-kartites/>
- Tavas Metodes. (n. d.b). Asociatīvās kārtis "Tava pasaule". SIA Amber Puzzle. <https://www.tavasmetodes.lv/sakums/dialogam2/tavapasaule/>
- Tavas Metodes. (n. d.c). Vairāk nekā vārdi. SIA Amber Puzzle. <https://www.tavasmetodes.lv/sakums/dialogam2/vairak-neka-vardi/>
- Tavas Metodes. (n. d.d). Asociatīvās kārtis "Ēnas". SIA Amber Puzzle. <https://www.tavasmetodes.lv/sakums/emocijam/enas/>
- Technology-Assisted Care for Substance Use Disorders. (n. d.). *About TES. Therapeutic Education System (TES)*. CASAT. <https://sudtech.org/about/>
- Thaysen-Petersen, D., Hammerum, S. K., Vissing, A. C., Arnfred, B. T., Nordahl, R., Adjorlu, A., et al. (2024). *Virtual reality-assisted cognitive behavioural therapy for outpatients with alcohol use disorder (CRAVR): A protocol for a randomised controlled trial*. *BMJ Open*, 13(3), e068658. DOI: 10.1136/bmjopen-2022-068658
- The Center for Health Enhancement Systems Studies. (n. d.). *A-CHESS – A Smartphone App to Prevent Relapse*. University of Wisconsin-Madison. <https://center.chess.wisc.edu/innovation/achess/>
- The Change Companies. (n. d.). *Research & Supporting Frameworks. Interactive Journaling®*. <https://changecompanies.net/interactive-journaling>
- The Prem Rawat Foundation. (n. d.). *Peace Education Program*. <https://tprf.org/peace-education-program/>
- Ticknor, B. (2018). Using virtual reality to treat offenders: An examination. *International Journal of Criminal Justice Sciences*, 13(2).
- Ticknor, B. (2019). Virtual reality and correctional rehabilitation: A game changer. *Criminal Justice and Behavior*, 46(9), 1319-1336.
- Tsui, T. Y. (2016). *The efficacy of a novel video game intervention (MindLight) in reducing children's anxiety*. Queen's University (Canada).
- Turner, A., Thomas, N., Menih, H., & Collins, A. (2024). Inner Peace: Evaluating a Complementary Program Promoting Intra-Personal Peace at Adelaide Women's Prison, Australia. *International journal of offender therapy and comparative criminology*, 0306624X241246099.
- UC Davis. (2020). *Types of interaction*. https://canvas.ucdavis.edu/courses/34528/pages/types-of-interaction?module_item_id=4974
- Ulmane, Z., Kukle, G., Skara, K., Muceniece, I., un Rozevska, L. (2023). *Valsts Probācijas dienesta Resocializācijas programmu rokasgrāmata*. Ieslodzījuma vietu pārvaldes Eiropas Sociālā fonda projekts "Resocializācijas sistēmas efektivitātes paaugstināšana" (Nr.9.1.3.0/16/I/001)
- Underwood, L.G. 2011. The Daily Spiritual Experience Scale: Overview and Results. *Religions* 2(1), 29 – 50.
- United Nations (2016). Preventing violent extremism through promoting inclusive development, tolerance and respect for diversity, United Nations Development

- Programme. A development response to addressing radicalization and violent extremism, 1 - 42.
- United Nations Office of Counter-Terrorism (2021) Concept note - "The Application of Augmented Reality and Virtual Reality Technologies in Countering Terrorism and Preventing Violent Extremism", 1 – 3.
- United Nations Office on Drugs and Crime (n.d.). The United Nations Standard Minimum Rules for the Treatment of Prisoners (the Nelson Mandela Rules), 1 – 36.
- University of La Verne. (n. d.). Apps for Spiritual Wellbeing, <https://translate.google.lv/?sl=auto&tl=lv&text=Apps%20for%20Spiritual%20Wellbeing&op=translate>
- US San Diego (n.d.). Center for Mindfulness. <https://cih.ucsd.edu/mindfulness>
- Uzvediba.lv. (n. d.a). *Uzlīmes ar motivējošiem tekstiem – 120 gb.* OUT LOUD SIA. <https://www.uzvediba.lv/katalogs/item/uzlimes/453176/>
- Uzvediba.lv. (n. d.b). *7 ideju plakāti pozitīvai uzvedībai.* OUT LOUD SIA. <https://www.uzvediba.lv/metodologija/plakati/>
- Uzvediba.lv. (n. d.c). *Jūtas. Sajūtas. Emocijas.* OUT LOUD SIA. <https://www.uzvediba.lv/metodologija/jutas-sajutas-emocijas/>
- Valsts probācijas dienests. (2020). *Metodiskie ieteikumi vispārējā un vardarbības riska novērtēšanā.*
- Valsts probācijas dienests. (15. jūnijs, 2020). *Probācijas programmas.* <https://www.vpd.gov.lv/lv/probācijas-programmas>
- Valters un Rapa. (n. d.a). *Kā būs? Vai izdosies? Grāmata-spēle.* SIA “Grāmatu nams “Valters un Rapa””. <https://www.valtersunrapa.lv/en/books/society-and-sciences/psychology/kabus-vai-izdosies-gramata-spele.html>
- Valters un Rapa. (n. d.b). *100 jautājumi, kas meklē atbildes.* SIA “Grāmatu nams “Valters un Rapa””. <https://www.valtersunrapa.lv/lv/gramatas/dokumentala-literatura/psihologija/100-jautajumi-kas-mekle-atbildes.html>
- Van der Kolk, B. A. (2015). *The Body Keeps the Score: Brain, Mind, and Body in the Healing of Trauma.* Penguin Books.
- Ventura, S., Cardenas, G., Miragall, M., Riva, G., & Baños, R. (2021). How does it feel to be a woman victim of sexual harassment? The effect of 360-video-based virtual reality on empathy and related variables. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(4), 258-266.
- Villani, D., Carissoli, C., Triberti, S., Marchetti, A., Gilli, G., & Riva, G. (2018). Videogames for emotion regulation: a systematic review. *Games for health journal*, 7(2), 85-99.
- Walters, S. T., Ondersma, S. J., Ingersoll, K. S., Rodriguez, M., Lerch, J., Rossheim, M. E., & Taxman, F. S. (2014). MAPIT: Development of a web-based intervention targeting substance abuse treatment in the criminal justice system. *Journal of substance abuse treatment*, 46(1), 60-65.
- Weinberg, H. (2021). Obstacles, challenges, and benefits of online group psychotherapy. *American Journal of Psychotherapy*, 74(2), 83-88.
- Wijk, L., Edelbring, S., Svensson, A. K., Karlgren, K., Kristiansson, M., & Fors, U. (2009). A pilot for a computer-based simulation system for risk estimation and treatment of mentally disordered offenders. *Informatics for health and social care*, 34(2), 106-115.
- Willison, J., B. Brazzell, D., Kim, K. (2010). Faith-Based Corrections and Reentry Programs: Advancing a Conceptual Framework for Research and Evaluation, Urban Institute, Justice Policy Center, 1 -77.
- Woicik, K., Geraets, C. N., Klein Tunte, S., Masthoff, E., & Veling, W. (2023). Virtual reality aggression prevention treatment in a Dutch prison-based population: a pilot study. *Frontiers in psychology*, 14, 1235808.
- Wong, C. A., Madanay, F., Ozer, E. M., Harris, S. K., Moore, M., Master, S. O., ... & Weitzman, E. R. (2020). Digital health technology to enhance adolescent and young adult clinical

- preventive services: affordances and challenges. *Journal of Adolescent Health*, 67(2), S24-S33.
- Zarglayoun, H., Laurendeau-Martin, J., Tato, A., Vera-Estay, E., Blondin, A., Lamy-Brunelle, A., ... & Beauchamp, M. H. (2022). Assessing and optimizing socio-moral reasoning skills: Findings from the MorALERT serious video game. *Frontiers in Psychology*, 12, 767596.
- Zhang, L., Tulu, B., Jenkins, S., Richardson, N., Shoptaw, S., & Taxman, F. (2022). Design and Evaluation of the Probation/Parole and Reentry Coach App (PARCA): A Platform to Support a Successful Reentry into Community.
- Zvaigzne ABC. (n. d.a). *Emociju kārtis (kastītē 42 emociju kārtis un lietošanas pamācība)*. https://www.zvaigzne.lv/lv/gramatas/apraksts/151466-emociju_kartis_kastite_42_emociju_kartis_un_lietosanas_pamaciba.html
- Zvaigzne ABC. (n. d.b). *Emociju kārtis. Sarežģītās emocijas (kastītē 50 emociju kārtis un lietošanas pamācība)*. https://www.zvaigzne.lv/lv/gramatas/apraksts/166344-emociju_kartis_sarezgitas_emocijas_kastite_50_emociju_kartis_un_lietosanas_pamaciba.html?login_error=1

PIELIKUMI

Dienestā realizētās interaktīvās resocializācijas metodes

1. tabula. Dienestā īstenotās probācijas programmas probācijas klientiem un to izvērtējums¹⁰.

Probācijas programma	Probācijas programmas mērķis	Probācijas programmas mērķa grupa	Probācijas programmu izvērtējums
Sociālās rehabilitācijas programmas			
Vienkārši par sarežģīto	Izmantojot probācijas programmas materiālus, kas izstrādāti vieglajā valodā , veicināt sociālo integrēšanos sabiedrībā un attīstīt sociālās prasmes krimināli sodītām un no ieslodzījuma vietām atbrīvotām personām, kuras izjutušas sociālo atstumtību pēc ilgstošas atrašanās brīvības atņemšanas vietā, kā arī personām, kurām ir vāji attīstītas sociālās prasmes (jautājumos par darbu, dzīvesvietu, veselību) un zems izglītības līmenis, kas var veicināt sociālās atstumtības risku.	<ul style="list-style-type: none"> - Probācijas klienti bez vecuma, dzimuma ierobežojuma. - Probācijas klienti ar vāji attīstītām sociālajām prasmēm, zemu izglītības līmeni. - Probācijas klienti ar valodas uztveres traucējumiem un ierobežotu lasītprasmi, rakstītprasmi (dialektiķi, cilvēki ar lasīšanas grūtībām, cilvēki ar ierobežotām valodas zināšanām). - Probācijas klienti ar ierobežotu spēju uztvert informāciju un citiem ierobežojumiem (apgrūtināta kustību kontrole, uzmanības deficīts, uztveres problēmas), runas vai dzirdes traucējumi. 	<p><u>Riski:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Zināšanas, prasmes un profesionālās iemaņas - Finanšu vadība - Nodarbinātība - Dzīves vieta, sociālā vide - Vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes <p><u>Vajadzības/pārlicības:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Pozitīvas emocijas - Veselība/Veselīgs dzīvesveids <p><u>Mērķa grupa:</u> klienti ar intelektuāliem, attīstības un garīgiem ierobežojumiem, kā arī klienti ar neatbilstošu izglītības līmeni.</p>
Dzīves skola 2	Veicināt sociālo integrēšanos sabiedrībā un attīstīt sociālās prasmes, zināšanas, iemaņas krimināli sodītām un no ieslodzījuma vietām atbrīvotām personām, kuras izjutušas sociālo atstumtību pēc ilgstošas atrašanās brīvības atņemšanas vietā, kā arī personām, kurām ir vāji attīstītas sociālās prasmes (jautājumos par darbu, dzīvesvietu, veselību) un zems	<ul style="list-style-type: none"> - Probācijas klienti bez vecuma, dzimuma ierobežojuma. - Probācijas klienti ar vāji attīstītām sociālajām prasmēm, zemu izglītības līmeni. - Probācijas klienti ar ierobežotu lasītprasmi, rakstītprasmi. - Probācijas klienti, kuriem nepieciešams attīstīt prasmes, zināšanas patstāvīgas dzīves uzsākšanai. 	<p><u>Riski:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Finanšu vadība - Nodarbinātība - Dzīves vieta, sociālā vide - Vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes - Alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas <p><u>Vajadzības/pārlicības:</u></p>

¹⁰ Informācija no probācijas programmu rokasgrāmatām un Valsts probācijas dienesta 30.12.2020. Iekšējo noteikumu Nr. 1110-1-01/INA2020/14/14 "Uzraudzības un probācijas programmu īstenošanas kārtība" konsolidētās versijas 15. pielikuma "Probācijas programmu pārskats, atbilstoši probācijas klientu uzraudzības un atbalsta līmenim".

Probācijas programma	Probācijas programmas mērķis	Probācijas programmas mērķa grupa	Probācijas programmu izvērtējums
	izglītības līmenis, kas var veicināt sociālās atstumtības risku.		<ul style="list-style-type: none"> - Personīgā izvēle un neatkarība - Garīgums, dzīves jēgas apzināšanās - Iekšējs miers - Pozitīvas emocijas - Sasniegumi darbā - Skola/Mācības - Veselība/Veselīgs dzīvesveids
Sociālās uzvedības korekcijas programmas			
Motivācija izmaiņām	Mazināt probācijas klientu noziedzības recidīva risku, negatīvas emocijas un pārliecības, kā arī sociālo atstumtību, veidot un izkopt sociālās pamatprasmis, sekmēt morālo attīstību un veicināt iekļaušanos sabiedrībā.	Programma izstrādāta darbam ar sociālās atstumtības riska grupas personām no 18 gadu vecuma. Pilngadīgi probācijas klienti bez dzimuma, sociālā stāvokļa ierobežojuma.	Riski: <ul style="list-style-type: none"> - Vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes - Negatīva emocionalitāte/naidīgums Vajadzības/pārliecības: <ul style="list-style-type: none"> - Personīgā izvēle un neatkarība - Iekšējs miers - Motivācija pozitīvām pārmaiņām
Emociju menedžments	<p>Spēt noteikt emocionāli nekontrolētas, impulsīvas vardarbīgas uzvedības priekšnosacījumus, apgūstot lietot uzvedības prognozēšanas metodes.</p> <p>Spēt noteikt domāšanas veidu, kas noved pie emocionāli nekontrolētas, impulsīvas vardarbīgas uzvedības, un pārveidot to tā, lai nenonāktu pie vardarbīgas.</p> <p>Spēt noteikt emocionāli nekontrolētas, impulsīvas vardarbīgas uzvedības ietekmi uz sevi un citiem cilvēkiem.</p> <p>Spēt noteikt, kā stress var novest pie emocionāli nekontrolētas, impulsīvas vardarbīgas uzvedības.</p> <p>Spēt noteikt riska faktorus, izaicinātājus un to saistību ar augsta riska situācijām realitātē.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pilngadīgi probācijas klienti, bez dzimuma un sociālā stāvokļa ierobežojuma, kuriem raksturīga emocionāla labilitāte un spontānas emocionālas reakcijas. - Probācijas klienti ar vāji attīstītām emociju pārvaldīšanas spējām, kas rezultējas agresīvā un vardarbīgā uzvedībā 	Riski: <ul style="list-style-type: none"> - Impulsivitāte - Vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes - Negatīva emocionalitāte/naidīgums

Probācijas programma	Probācijas programmas mērķis	Probācijas programmas mērķa grupa	Probācijas programmu izvērtējums
Vielu lietošanas menedžments	Spēt izveidot un pielietot Drošas uzvedības plānu efektīvai emociju vadīšanai.	Pilngadīgi probācijas klienti bez sociālā stāvokļa ierobežojuma un ņemot vērā šādus faktorus: - nav atkarīgs vai nav akūtā lietošanas fāzē, vai ārstēšanā (alkohola, narkotisko vielu); - noziedzīgais nodarījums ir vai var tikt izdarīts atkarību izraisošas vielas ietekmē; - atkarību izraisīto vielu lietošana apgrūtina un/vai ierobežo klienta sociālo dzīvi – piemēram, klients cieš no izteiktas vientulības izjūtas, apgrūtina attiecības, rada sarežģījumus profesionālajā vidē; - atkarību izraisīto vielu lietošana rada risku brīvā laika pavadīšanā; - kā papildus informācijai AUDIT testa rezultāts (8-20 punkti).	<u>Riski:</u> - Alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas <u>Vajadzības/pārliecības:</u> - Personīgā izvēle un neatkarība - Iekšējs miers <u>Mērķa grupa:</u> pilngadīgi klienti ar vielu lietošanas traucējumiem un atkarības risku.
Cieppilnu attiecību veidošana	Veicināt probācijas klienta vērtību, uzskatu un uzvedības izvērtēšanu. Attīstīt sociālās prasmes, lai izbeigtu ļaunprātīgu izmantošanu partnerattiecībās.	Pilngadīgi probācijas klienti, kuri ir vardarbīgi partnerattiecībās vai pret bērniem, bez sociālā stāvokļa ierobežojuma.	<u>Riski:</u> - Stāvoklis (attiecības) ģimenē - Impulsivitāte - Vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes - Citu izmantošana un neiejūtība - Negatīva emocionalitāte/naidīgums - Antisociālas attieksmes un uzskati - Nespēja izrādīt rūpes par citiem <u>Mērķa grupa:</u> klienti, kuri ir vardarbīgi partnerattiecībās.
Uzmanību! Gatavību! Starts!	Attīstīt probācijas klienta sociālās prasmes ieraudzīt, izvērtēt un pielietot alternatīvus uzvedības modeļus noziedzīgai rīcībai.	- Probācijas klienti vīrieši vecumā no 17 – 25 gadiem, bez sociālā stāvokļa ierobežojuma.	<u>Riski:</u> - Nozīmīgas sociālās ietekmes

Probācijas programma	Probācijas programmas mērķis	Probācijas programmas mērķa grupa	Probācijas programmu izvērtējums
	Veicināt jauniešu iesaisti grupas darbā, palīdzēt pārvarēt bailes un kaunu, izzināt sevi un savas vajadzības. Palīdzēt apzināties gan savas, gan citu cilvēku labās īpašības, dotības un resursus. Stiprināt motivāciju un kompetences izjūtu probācijas programmā apgūto prasmju pielietošanai ikdienas situācijās pēc probācijas programmas beigšanas.	- Probācijas klienti, kuriem riska un vajadzību novērtējumā kriminogēnās vajadzības – draugu un paziņu loks, uzvedība/ emocionālā stabilitāte, attieksme ir novērtētas kā būtiskas.	- Vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes - Antisociālas attieksmes un uzskati <u>Vajadzības/pārliecības:</u> - Personīgā izvēle un neatkarība - Attiecības/Draudzība - Iekšējs miers <u>Mērķa grupa:</u> vīrieši; jaunieši (no 17 – 25 gadiem).
Pārmaiņu ceļš 1	Mazināt risku nākotnē veikt dzimumnoziegumus, tādējādi aizsargājot bijušos, pašreizējos vai potenciālos upurus.	Vīrieši, vecumā no 21 līdz 60 gadu vecumam, vidēja, augsta un ļoti augsta uzraudzības un atbalsta līmeņa -VPD klienti, kuri ir notiesāti par noziedzīga nodarījuma izdarīšanu pret tikumību un dzimumneaizskaramību, kas saskaņā ar VPD apstiprināto metodiku ir klasificējams kā A kategorijas dzimumnoziegums.	<u>Riski:</u> - Deviantas seksuālas intereses - Stāvoklis (attiecības) ģimenē - Impulsivitāte - Seksuāla pārņemība - Sekss kā problēmu risināšanas stratēģija <u>Mērķa grupa:</u> vīrieši; notiesāti par noziedzīga nodarījuma izdarīšanu pret tikumību un dzimumneaizskaramību.
AUTOkontrolē	Samazināt ceļu satiksmes noteikumu pārkāpēju atkārtotu likumpārkāpumu iespējamību, attīstot viņu izpratni un prasmes, lai novērstu vai kontrolētu riskantu uzvedību.	Pilngadīgi probācijas klienti, bez dzimuma un sociālā stāvokļa ierobežojuma, kuru noziedzīgais nodarījums ir saistīts ar ceļu satiksmes noteikumu pārkāpumiem un transportlīdzekļa vadīšanu alkohola reibumā.	<u>Riski:</u> - Nozīmīgas sociālās ietekmes - Impulsivitāte - Vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes <u>Mērķa grupa:</u> noziedzīgais nodarījums ir saistīts ar ceļu satiksmes noteikumu pārkāpumiem un transportlīdzekļa vadīšanu alkohola reibumā.

2. tabula. Dienestā īstenotā Metožu groza interaktīvo resocializācijas metožu apraksts.

Metode	Metodes apraksts
Pašizziņas kartītes “Tarakāni”	Klienti vecumā no 14 gadiem, kas spēj apzināties jau savus iekšējos procesus un par to pastāstīt. Var tikt pielietota gan individuāli, gan grupā. Kartītes “Tarakāni” apvieno abas puses – ierobežojumus, kas mūsos jau mīt un rotaļīgumu tos ieraudzīt un pārvarēt.

Metode	Metodes apraksts
(autore: Joanna Kristīne Golubeva)	Kartīšu komplektā 65 kartītes ar karikatūras stilā uzzīmētiem tarakāniem + vienu vārdu, kas tas ir par tarakānu, piemēram, kavētājs vai gaidulis. Jautājumi, kuros var izmantot šīs kartītes: meklēju iemeslu, kāpēc kaut kas nesanāk; gribu ieraudzīt to, kas šobrīd ar mani notiek; izprast šķēršļus; ieraudzīt jaunu skatu punktu, jo mēģinu, mēģinu, bet uz priekšu neiet. (Tavas Metodes, n. d.a; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Asociatīvās kārtis "Tava pasaule" (autore: Agita Šmitiņa)	Asociatīvās kārtis sarunām par darbu, izaugsmi, mērķiem, komandu, attiecībām, sevi un citiem. Veicināt komunikāciju un dialogu par dažādām, ar personības izaugsmi, saistītām lietām, empātiju un ieklausīšanos vienam otrā, stāstu stāstīšanu. Metode projektīvā veidā ļauj ieraudzīt savus resursus un barjeras, veicina radošu problēmu risināšanu un attīsta iztēli. Paredzēta profesionāļiem, kuri strādā ar cilvēkiem, veicinot viņu personīgo un profesionālo izaugsmi. Var tikt pielietota gan individuāli, gan grupā (Tavas Metodes, n. d.b; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Asociatīvās kārtis "Ēnas" (autore: Viktorija Gaina)	Veicināt sarunas par "smagiem" tematiem – aktuālām traumējošām vai krīzes situācijām, depresiju, zaudējumiem, trauksmi u.tml. Individuālajā darbā veicināt dialogu, palīdzēt klientam ar projekcijas mehānisma palīdzību atrast savām jūtām atbilstošu vārdu. Darbā ar jauniešu grupām kārtis palīdz pārrunāt domas un emocijas par dažādām situācijām, strādāt ar stereotipiem un aizspriedumiem. Kārtis attēlotais parāda dažādas smagas situācijas, uzrunājot jauniešus tieši caur viņiem aktuālo (Tavas Metodes, n. d.d; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Kārtis "Emociju kārtis" (autore: Andrea Harna)	Kārtis piemērotas vecumā no 8 gadiem. Tās veicina iespējas noteikt un pētīt noskaņojumus un emocijas, un sniedz afirmācijas pozitīvai domāšanai. Emociju kārtis balstītas uz kognitīvi biheiviorālās terapijas un apzinātības prakses principiem. Kārtis būs noderīgs, lai palīdzētu klientam tikt galā ar nepatīkamu noskaņojumu, prasmīgāk veidot attiecības, kļūt iejūtīgākam pret citu vajadzībām vai vienkārši efektīvāk komunicēt un ieklausīties apkārtējos. Kārtis iedrošinās gūt pārliecību par sevi, vairot emocionālo inteliģenci un spert soli pretī pozitīvām. Atbildot uz jautājumiem katras kārtis otrā pusē, klientam tiks palīdzēts izpētīt un izprast savas emocijas pārmaiņām. Var tikt pielietota gan individuāli, gan grupā (Harrn, n. d.; Zvaigzne ABC, n. d.a; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Kārtis "Emociju kārtis. Sarežģītās emocijas" (autore: Andrea Harna)	Kārtis piemērotas vecumā no 8 gadiem. Tās veicina vienkāršā un saprotamā veidā noteikt un izpētīt sajūtas, noskaņojumus un emocijas. Veicina sarežģīto emociju un uzvedības modeļu izprašanu, kā rezultātā var sevi dziedināt, darīt laimīgu un gūt iekšēju mieru. Var tikt pielietota gan individuāli, gan grupā. Kāršu pielietošana palīdz klientam saprast, kā tikt galā ar psiholoģiskām problēmām, kā arī palīdz vairot emocionālo inteliģenci. Kārtis veidotas, balstoties uz apzinātības, kognitīvi biheiviorālās terapijas un pozitīvās psiholoģijas principiem. Darbojoties ar kārtīm, var palīdzēt klientam uzzināt, kā tikt galā ar psiholoģiskām problēmām un sarežģījumiem personiskās attiecībās un darbā, kā arī gūt jaunas atziņas un padomus veiksmīgai un līdzsvarotai dzīvei. Uz katras kārtis ir jautājumi sevis izzināšanai un afirmācijas, kas rosina pozitīvu domāšanu. Izmantojot kārtis, var atrast atbildes uz dzīves sarežģītākajiem jautājumiem. (Harrn, n. d.; Zvaigzne ABC, n. d.b; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Asociatīvās kārtis "Dialogs par dažādību" (autori: biedrība "DIA+LOGS")	Metode piemērota sākot no pusaudžu vecuma. Asociatīvās kārtis tiek izmantotas dažādības un ieklausīšanas aktualizēšanai. Tās veicina vienkāršā veidā sarunas par dažādību, to izprašanu un pieņemšanu. Metode palīdz veicināt izvairīšanos no diskriminācijas. Kārtis liek aizdomāties, ka sabiedrība nav viendabīgs veidojums, tā ietver plašu spektru unikālu vienību. Mūsu atšķirīgumu nosaka daudz un dažādi faktori – dzimums, vecums, sociālekonomiskā situācija, kultūras, ticības, etniskās piederības, kā arī prasmju, zināšanu un

Metode	Metodes apraksts
	dzīves pieredzes atšķirības. Var tikt pielietotas gan individuāli, gan grupās (Dia+logs, 2023; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Asociatīvās kārtis “Dialogs par HIV” (autori: biedrība “DIA+LOGS”)	Metode piemērota sākot no pusaudžu vecuma. Asociatīvās kārtis palīdz veicināt izglītošanu par HIV - interaktīvā veidā izglīto un veicina izpratni par sensitīvām, aizspriedumiem un stereotipiem caurvītām tēmām, tādām kā HIV/AIDS. Ar kāršu palīdzību var pārrunāt, ko klients zina par HIV vīrusu, par riska grupām, par sevis pasargāšanu. Izmantojot kārtis tiek papildinātas zināšanas par HIV vīrusu, par stāvokli Latvijā, riska grupām un iespējām inficēšanās gadījumā. Kārtis ļauj būt plašāk informētam šajā jomā, jo neviens nav pasargāts no šī vīrusa (Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Metaforiskās asociatīvās kārtis “Pusaudzis” (autore: Sanita Stroda)	Metaforiskās asociatīvās kārtis (MAK) ir projektīva metode, praktiskās psiholoģijas instruments, kas ar metaforas palīdzību caur asociāciju atklāj cilvēka iekšējo pasauli, - ko viņš jūt, domā, vēlas u.tml. Tās atklāj katra cilvēka individuālās īpatnības un aktuālo situāciju vai vajadzību, palīdz formulēt mērķus un atrast resursus to realizācijai. Metode piemērota sākot no pusaudžu vecuma. Metode paredzēta, lai strādātu ar grūtībām pusaudžu dzīvē un meklētu resursus. Tā veicina sarunas par pusaudžiem aktuālajiem emocionālajiem stāvokļiem un interesēm. Izmantojot kārtis var pārrunāt arī smagas tēmas, jo kārtīs attēlotie zīmējumi ir spēcīgi un ietver pusaudžu un jauniešu dzīves aktualitātes – attiecības, vielu lietošanas, pašvērtējumu, vardarbību, piesaisti un daudzas citas (Stroda, 2023; Stroda, n. d.; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Kartīšu komplekts “Kā būs? Vai izdosies?”	Metode palīdz veicināt sarunu par mērķa sasniegšanu - kā pietrūkst, lai sasniegtu mērķi un papildītu vēlēšanos. Šīs kartītes ļaus pievērst uzmanību tam, ko pamainīt sevī vai savā attieksmē, lai viss izdotos. Izmanto, lai rosinātu domāt par mērķiem un to sasniegšanu. Aiciniet klientu iedomāties savu vēlēšanos vai mērķi. Lūdziet, lai klients izvelk kartīti un izlasa, ko darīt vai kam pievērst vairāk uzmanības, lai viņa sapnis piepildītos. Apgalvojumi ir vienkārši un vienkāršus dziļi. Tie palīdzēs drosmīgāk ielūkoties sevī un, iespējams, rosinās izlēmīgāk rīkoties (Valters un Rapa, n. d.a; Jānis Roze, n. d.a; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Spēle un sarunu kārtis “100 jautājumi, kas meklē atbildes” (autore: Inese Prisjolkova)	Metode veicina kontakta veidošanu un labāku iepazīšanos vienkāršā un neuzbāzīgā veidā; aizdomāšanos par sevi, savu ikdienu, par plāniem vai kādiem šķēršļiem; labāku sevis iepazīšanu, citu izzināšanu. Metode arī trenē komunikācijas veidošanai. Klients var vairāk izzināt sevi un ieklausīties citos, kas ikdienas skrējienā tik bieži nesanāk. Kartītes var kalpot kā ierosinājums sarunai. Var tikt pielietotas gan individuāli, gan grupās (Limbažu bibliotēka, 2018; Valters un Rapa, n. d.b; Jānis Roze, n. d.b; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Spēle un asociatīvās kārtis “Vairāk nekā vārdi” (autori: Ginta Salmiņa un Zane Veinberga)	Metode piemērota dalībniekiem sākot ar skolas vecumu. Metodes (spēles) mērķis ir veicināt sarunas par dzīvi, vērtībām un mums nozīmīgo, labāk iepazīstot sevi un citus. Komplektā ir 75 kartītes, uz katras kartītes ir viens vārds un attēls. Attēlu un vārdu kombinācijas ir veidotas ar īpašu nozīmi, ko dalībnieki analizē spēles gaitā. Katra kartīte var būt kā aicinājums aizdomāties par konkrētā vārda jēgu un nozīmi – ko mums tas izsaka, kāda ir mūsu attieksme pret to, kā to attiecinām uz sevi un savu personīgo un profesionālo dzīvi. Metode aicina aizdomāties, vai, ko un kā mēs vēlētos sevī mainīt un kādēļ. Kartītes veicina sarunas par nozīmīgām lietām, kas ikdienā bieži netiek apspriestas. Metode var tikt pielietota gan individuāli, gan grupā. Vārdi ir dažādi, un nepieciešamības gadījumā var atlasīt tās kartītes, kas atbilst konkrētai grupai un mērķim. Var veidot diskusiju grupas par atsevišķu kartīšu tēmām, vārdiem un attēliem (Tavas Metodes, n. d.c; Stāstu Stāstiem, n. d.; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).

Metode	Metodes apraksts
Stāstu kauliņi “Rory’s Story Cube” (spēle)	Spēle veicina jautrā veidā prāta asināšanu un iztēles attīstīšanu. Metodi var izmantot, lai attīstītu radošumu, prasmi brīvi izteikt savas domas, palīdzētu atrast sarežģītu personīgu un lietišķu problēmu risinājumus. Metode piemērota bērniem, ģimenei un jebkurai kompānijai, kas vēlas pārbaudīt savas iztēles robežas. Spēles uzdevums ir iesaistīt visus deviņus izmesto kauliņu attēlus vienotā stāstā. Var arī veidot saistītos stāstus — katrs nākamais spēlētājs ar saviem deviņiem attēliem turpina iepriekšējā spēlētāja stāstīto, veidojot vienu grandiozu stāstu. Tāpat šī spēle ir labs instruments, lai mācītos jaunu valodu vai attīstītu fantāziju (Brain Games, n. d.a; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Galda spēle “Saderēsim”	Spēle piemērota no 8 gadu vecuma, un jābūt vismaz diviem spēlētājiem. Spēle veicina sadarbību, stiprina komunikāciju, veicina pārliecību par savām zināšanām un fiziskajām spējām. Spēle balstīta uz derībām, kad spēlētāji liek likmes viens par otru un attiecīgi saņem vai pazaudē punktus balstoties uz iznākumu. Likmes liek par daudz un dažādiem smieklīgiem, neveikliem un izaicinošiem uzdevumiem, kas katram jādara (Brain Games, n. d.b; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Spēle “Jūtas. Sajūtas. Emocijas” (autors: uzvediba.lv)	Metode piemērota bērniem un pusaudžiem, kuri vēlas izprast sevi un citus. Var tikt īstenota gan individuāli, gan grupā. Metodi var izmantot, lai veicinātu atbalstu sarežģītā situācijā, kad klients ir zaudējis orientierus gan apkārtnē, gan sevī un viņš nezina kā jūtas. Tas, ko mēs izjūtam, tiešā veidā ietekmē mūsu rīcību. Jo labāk mēs izprotam savu iekšējo pasauli, jo vieglāk mums vadīt gan savas domas, gan rīcību un saglabāt vēsu prātu arī sarežģītās dzīves situācijās. Un turklāt grūti var būt kontrolēt gan negatīvas, gan arī pozitīvas emocijas. Savu emociju atpazīšana un apzināšanās ir pirmais solis atbildei uz jautājumu “Kāpēc es jūtos tieši šādi?”. Arī tajos brīžos, kad jūtam trauksmi, sāpes, sastingumu, arī tad, kad ir grūti spert pirmo soli uz priekšu. Spēlē iekļautie atslēgas vārdi ir daudz, lai būtu iespējami precīzi raksturojumi, jo nereti jūtu, sajūtu, emociju nosaukšana vārdā jau ir milzīgs atvieglojums (uzvediba.lv, n. d.c; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Grāmata, kas sevī iekļauj arī dažādas spēles “Esi/Emociju spēles” (autori: Aiga Gavare, Anna Melbārde, Baiba Pumpiņa, Elizabete Ozola, Ilze Lejniece, Kristīne Liepiņa, Kristīne Lūsiņa, Laura Millere, Madara Mickeviča, Redžina Laura Bartonika, Rita K. Zumberga, Sindija Meluškāne)	Grāmata piemērota dažādiem vecumiem, bet izmantojot bērniem pirmsskolā, jāpielāgo saturs un jāizmanto pieaugušā pavadībā. Grāmata izglīto par emocijām, ka tās ir subjektīvas un rodas piedzīvojot kādu notikumu. Tās ir cieši saistītas ar mūsu katra vajadzībām un kad pamata vajadzības netiek apmierinātas, mūsu labbūtība un veselība tiek traucēta. Emocijas pilda svarīgas funkcijas mūsu dzīvē un ir kā navigācija jeb GPS, kas palīdz orientēties sev nozīmīgajā, tās palīdz arī izdzīvot. Grāmatā ir izpētītas 10 pamata emocijas - skumjas, bailes, prieks, kauns, vaina, dusmas, interese, nicinājums, riebums, pārsteigums, un teorētiskais ieskats sniedz atbildes uz jautājumiem – kāda nozīme un funkcija ir emocijai, kādas situācijas ierosina emociju, kādas ķermeņa reakcijas izraisa emocija. Grāmatas saturā ir vairāk kā 30 metodes kā spēles, kuras spēlējot vieglā un jautrā veidā ģimenē, klasē, grupā, nometnē, palīdz atpazīt, izprast un pieņemt visas emocijas (Emocionālā, sociālā intelekta centrs [esi], n. d.; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).

Metode	Metodes apraksts
Grāmata "Izprast un palīdzēt: UDHS, depresija, trauksme, OKT" (autore: Dūhiga Hollija)	Grāmata piemērota no skolas vecuma. Metode palīdz veicināt plašāku un viegli saprotamu informāciju par garīga rakstura traucējumiem. Grāmata balstās zinātniskos atklājumos, bet informācija tiek pasniegta vienkāršā, saprotamā valodā, izskaidrojot pasaulē bieži sastopamās psihiskās slimības, to cēloņus, būtību un iespējamus risinājumus. Grāmatā iekļauti pacientu dzīves stāsti, personīgā pieredze, sastopoties ar psihiskām slimībām. Pieredzes stāsti iedrošina uz psihiskām saslimšanām skatīties ar cerību, saprast, ka katrā situācijā ir izeja. Grāmata ir ieteicama visiem jauniešiem, viņu vecākiem un tuviniekiem, lai izprastu nesaprotamās pārmaiņas savā veselībā, nenobītos, bet ar cerību turpinātu mācīties, strādāt un būt veiksmīgiem dzīvē (Jānis Roze, n. d.c; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Grāmata "Visas manas emocijas. Iemācies mīlēt savas izjūtas" (autore: Grīnvuda Elinora)	Grāmata piemērota no skolas vecuma. Metode palīdz veicināt plašāku un saprotamāku informāciju par emocijām un to veidošanos. Grāmata aicina runāt par emocijām. Šī grāmata palīdzēs saprast, cik svarīgi ir atpazīt savas emocijas, un izpētīt, kā un kāpēc tās rodas. Mums visiem ir nepieciešama laba garīgā veselība, lai dzīvotu pozitīvi un tiktu galā ar dzīves grūtībām. Savu izjūtu atpazīšana, runāšana par tām un atbalsta meklēšana ir dzīvē noderīgas prasmes, kas palīdz pieaugt un pilnveidoties. Tās sniedz atbalstu arī veiksmīgām attiecībām, pastiprina interesi par mācīšanos un galu galā veido mūs par spēcīgiem pieaugušajiem, kas ar pārliecību un ticību sev spēj stāties pretī pasaulei. Par šiem nopietnajiem jautājumiem grāmatas autore runā vienkārši, bērniem saprotamā valodā, dažādus sarežģītus psiholoģiskus un fizioloģiskus procesus palīdz izprast asprātīgi krāsaini attēli (Jānis Roze, n. d.d; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Uzlīmes ar motivējošiem tekstiem (autors: uzvediba.lv)	Veicina pozitīvi motivējošu, stimulējošu un iepriecinošu darba atmosfēru. Izmanto, lai veicinātu pozitīvās uzvedības atkārtosanos, tādejādi pastiprinot vēlamos uzvedības modeļus. Var tikt izmantotas gan individuāli, gan grupā (uzvediba.lv, n. d.a; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Plakāts "Cik liela ir mana problēma?" (autors: uzvediba.lv)	Plakāts paredzēts bērniem un jauniešiem, un var tikt izmantots gan individuāli, gan grupā. Tā mērķis ir veicināt pozitīvu uzvedību, jo plakāts ir vizuāls uzskates līdzeklis ar ieteikumiem un padomiem rīcībai saspringtās situācijās, lai veicinātu saskarsmes prasmes un spēju izprast sociālās situācijas. Izmanto, lai veicinātu pozitīvās uzvedības Plakāts ir orientēts uz bērniem un jauniešiem, kuriem ir svarīgi apgūt prasmes novērtēt problēmas lielumu, kā arī izvēlēties piemērotu atbildes reakciju. Plakāts ir laminēts, un uz tā var rakstīt, zīmēt ar tāfeles marķieriem, uz tā var līmēt piezīmju lapas, izgrieztus attēlus no žurnāliem vai zīmējumiem. Lamināts ir matēts, lai neveidotu liekus atspīdumus un netraucētu cilvēkiem, kuriem ir paaugstināts redzes jutīgums. Plakāts sastāv no trim lielām daļām - "Kāda ir mana problēma/Kāda ir mana reakcija", kur bērni mācās salāgot problēmas lielumu ar reakciju. "Liela problēma/Vidēja problēma/maza problēma", kas palīdz bērniem mācīties problēmsituāciju grādiāciju, kā arī "Trauksmes līmeņa termometrs" procentu skalā, ar kura palīdzību bērni var atzīmēt trauksmes līmeni dažādās situācijās, vietās, diennakts laikā, un šī informācija var palīdzēt saprast, kādas palīdzības un atbalsta taktikas bērnam nepieciešamas kopumā un individuālās situācijās (uzvediba.lv, n. d.b; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Plakāts "Balss skaļums" (autors: uzvediba.lv)	Plakāts būs labs atbalsts gan ģimenē, gan klasē individuāli darbam ar bērnu, kurš runā ļoti skaļi vai gluži otrādi - pārāk klusu. Plakāts būs labs atbalsts darbam bērnodārzā un klasē, lai vienotos ar izglītojamiem, kādās situācijās kādu balss skaļumu lietot (uzvediba.lv, n. d.b; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).

Metode	Metodes apraksts	
Plakāts "Relaksācijas stratēģijas" (autors: uzvediba.lv)	atkārtošanos, lai smeltos idejas pozitīvai saskarsmei un uzvedībai (uzvediba.lv, n. d.b; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).	Plakātā ir apskatītas bērnu iecienītākās relaksācijas stratēģijas - idejas, kā nomierināt prātu, kā nomierināt ķermeni, kādas mierīgas lietas varētu darīt uztraukumā un kādas spēles spēlēt. Spēles ir īpaši nozīmīgas bērnībā, jo caur tām bērni mācās kontrolēt savu ķermeni un domāt pozitīvi (uzvediba.lv, n. d.b; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Plakāts "Fiziska aizskaršana" (autors: uzvediba.lv)	Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).	Fiziskā vardarbība ir viens no biežākajiem bērnu trauksmes iemesliem. Plakāts ir veidots kā ceļvedis vecākiem un pedagogiem, lai kopīgi ar bērniem meklētu grūstīšanās iemeslus, vienotos par drošiem veidiem, kā šo situāciju atrisināt, kā nomierināties, kā saprast cēloņus un sekas. Starp citu, bērni var paši aizvietot problēmu plakāta vidū ar citu (savu zīmētu) un kopīgi diskutēt, vai tad visi plakātā minētie risinājumi der, ko būtu nepieciešmas aizvietot un ar kādiem soļiem (uzvediba.lv, n. d.b; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Plakāts "Problēmu risināšanas stratēģijas" (autors: uzvediba.lv)		Plakāta uzdevums ir mācīt bērniem atpazīt problēmas un grādēt tās no ļoti lielām līdz ikdienišķām situācijām un izvērtēt, kādi rīcības soļi nepieciešami katrā no šiem gadījumiem, ko tu pats vari darīt, kā arī kam un kad lūgt palīdzību (uzvediba.lv, n. d.b; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Plakāts "Domāšanas stratēģijas" (autors: uzvediba.lv)		Plakāts būs labs palīgs tiem, kuri strādā ar bērniem ar izteikti negatīviem domāšanas modeļiem. Vai zinājāt, ka domāšanas prasmes tiešā veidā ietekmē ne tikai bērnu un pieaugušo pašsajūtu, bet arī spēju pieņemt drošus un sociāli akceptējamus lēmumus, spēju izvēlēties piemērotus risinājumus lielām un mazām problēmām (uzvediba.lv, n. d.b; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Plakāts "Sociālās prasmes" (autors: uzvediba.lv)		Plakāts ir izveidots ar mērķi bērniem izskaidrot, kas veido labu tēlu - kas ir pozitīva ķermeņa valoda, un kā sarunāties pieklājīgi, kā uzrunāt pieaugušo un bērnu u.c. (uzvediba.lv, n. d.b; Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).
Stresa bumba ar emociju attēlu "Fun Collection Spring" Sensorā rotaļlieta "POP Tube"	Metode ir paredzēta, lai veicinātu sensoro stimulāciju, sniegtu iespēju mazināt uztraukumu, palīdzēt fokusēt uzmanību, veselīgā veidā apmierināt klienta vajadzību kustēties, kaut ko darīt paralēli sarunai vai kādam veicamam darbam. Izmanto gan individuālās sarunās, gan grupās. Vēlams turēt klientam viegli pieejamā vietā, lai viņš bez neērtības vai papildus uzmanības mantu var ņemt un izmantot (Dienesta 28.03.2024. Rīkojums Nr. 1110-1-03/RIK2024/43/701).	

3. tabula. Dienestā īstenotā Metožu groza interaktīvo resocializācijas metožu izvērtējums.

	KĀRTIS									SPĒLES					GRĀMATAS			CITAS										
	T	TP	Ē	EK	EKSE	DD	DH	P	Kā	100	VNV	JSE	RSC	S	ESI	IP	VME	SB	SR	BS	RS	PRS	DS	FA	SP	CP	U	
Vajadzības/ pārlicības																												
Personīgā izvēle un neatkarība	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X				X	X	X	X		X		
Attiecības/ Draudzība		X	X	X	X	X				X	X	X		X		X				X	X	X	X	X	X	X	X	

	KĀRTIS									SPĒLES					GRĀMATAS			CITAS									
	T	TP	Ē	EK	EKSE	DD	DH	P	Kā	100	VNV	JSE	RSC	S	ESI	IP	VME	SB	SR	BS	RS	PRS	DS	FA	SP	CP	U
Vajadzības/ pārlicības																											
Garīgums, dzīves jēgas apzināšanās								X	X	X	X																
Iekšējs miers			X	X	X			X				X		X	X	X					X						X
Piederība grupai/kopienai			X	X		X					X	X								X	X	X	X	X	X	X	
Pozitīvas emocijas				X	X													X	X		X						
Radošums jeb spēja realizēt savas idejas		X											X														
Atpūta/Brīvais laiks																											
Sasniegumi darbā		X			X																						
Skola/Mācības		X											X														
Veselība/Veselīgs dzīvesveids							X																				
Traumatiskas pieredzes pārstrāde			X					X																			
Radikalizācijas mazināšana						X																					
Motivācija pozitīvām pārmaiņām		X							X		X	X								X	X	X	X	X	X	X	X
Citi faktori																											
Komunikācijas veicināšana par dažādām tēmām		X	X					X		X	X																
Veicina iepazīšanos, kontakta veidošanu										X																	
Attīsta komunikācijas prasmes										X										X						X	
No skolas vecuma											X				X	X											
No 8 gadu vecuma				X	X																						
Vecumā no 14 gadiem	X																										
No pusaudžu vecuma			X			X	X	X																			
Var īstenot grupā	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Var īstenot individuāli	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Piezīme: T – Tarakāni; TP – Tava pasaule; Ē – Ēnas; EK – Emociju kārtis; EKSE – Emociju kārtis. Sarežģītās emocijas; DD – Dialogs par dažādību; DH – Dialogs par HIV; P – Pusaudzis; 100 – 100 jautājumi, kas meklē atbildes; Kā – Kā būs? Vai izdosies?; VNV – Vairāk nekā vārdi; JSE – Jūtas. Sajūtas. Emocijas; RSC – *Rory's Story Cube*; S – Saderēsim; Esi – Esi/Emociju spēles; IP – Izprast un palīdzēt: UDHS, depresija, trauksme, OKT; VME – Visas manas emocijas. Iemācies mīlēt savas izjūtas; SB – stresa bumba; SR – sensorā rotaļlieta; BS – plakāts “Balss skaļums”; RS – plakāts “Relaksācijas stratēģijas”; PRS – plakāts “Problēmu risināšanas stratēģijas”; DS – plakāts “Domāšanas stratēģijas”; FA – plakāts “Fiziska aizskaršana”; SP – plakāts “Sociālās prasmes”; CP – plakāts “Cik liela ir mana problēma?”; U – uzlīmes.

Aptauja “Jaunas interaktīvas resocializācijas darba metodes darbā ar VPD klientiem”

Jaunas interaktīvas resocializācijas darba metodes darbā ar VPD klientiem

Eiropas Sociālā fonda projekta "Atbalsts probācijas klientu resocializācijai" (Nr.4.3.4.6/1/23/I/001) apakšdarbības 4.d44. "Jaunu (interaktīvu) resocializācijas darba metožu ieviešana un aprobācija" ietvaros tiek veikta aptauja, lai noskaidrotu kādas būtu papildus nepieciešamās interaktīvas resocializācijas darba metodes darbā ar klientiem Valsts probācijas dienestā (VPD).

Aptaujas anketa ir veidota no trīs daļām:

1. Nepieciešamās interaktīvas resocializācijas darba metodes darbā ar pieaugušajiem (no 26 gadu vecuma);
2. Nepieciešamās interaktīvas resocializācijas darba metodes darbā ar bērniem un jauniešiem (līdz 25 gadu vecumam);
3. Specifiski jautājumi saistībā ar jaunu interaktīvu resocializācijas darba metožu ieviešanu darbā ar klientiem VPD.

Aptaujas anketa sastāv no 26 jautājumiem, taču to skaits var mainīties atkarībā no Jūsu sniegtajām atbildēm (no 4 līdz 26 jautājumiem). Papildus ir iekļauta arī sadaļa, kurā variet brīvi paust savus komentārus un ieteikumus interaktīvo resocializācijas darba metožu ieviešanai VPD.

Anketas izpilde var aizņemt ~20 minūtes, un dalība tajā ir anonīma.

Interaktīvas resocializācijas metodes ir informācijas apguvei, uzmanības iegūšanai un noturībai izstrādātas dažādas metodes, kas veicina personas motivāciju, kritisko domāšanu, patstāvīgu mācīšanos u.c. Šo metožu noteikts mijiedarbības process (persona-persona; persona-grupa; persona-tehnoloģija u.c.) rosina diskusijas, veicina aktīvu dalību un mērķu sasniegšanu, kā arī sniedz praktisku apgūstamās tēmas pieredzi u.c. Metožu piemēri: diskusija, grupu darbs, spēles, simulācijas, demonstrācijas, kārtis u.c. (*Kenzhaevna & Abdukhaliqovna, 2023; Senthamarai, 2018; Kutbiddinova et al., 2016*).

Jautājumu gadījumā sazināties ar gundega.kukle@vpd.gov.lv

nequniteu

1. Vai Jūsu tiešajos pienākumos ietilpst darbs ar klientiem vecumā no 26 gadiem (pieaugušajiem)? *

Jā

Nē

Nē, bet vēlos sniegt viedokli par papildus nepieciešamajām interaktīvajām resocializācijas darba metodēm darbā ar pieaugušajiem VPD klientiem

2. Pieaugušo VPD klientu riski, kuru mazināšanai trūkst darba metodes: *

- Nozīmīgas sociālās ietekmes (draugi, paziņas, ģimenes locekļi)
- Stāvoklis (attiecības) ģimenē
- Dzīves vieta, sociālā vide
- Brīvais laiks un atpūta
- Alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas
- Zināšanas, prasmes un profesionālās iemaņas
- Nodarbinātība
- Finanšu vadība
- Impulsivitāte
- Vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes
- Citu izmantošana un neiejūtība
- Negatīva emocionalitāte/naidīgums
- Antisociālas attieksmes un uzskati
- Sadarbība ar VPD amatpersonām/darbiniekiem
- Emocionāla identificēšanās ar bērniem (bērniem raksturīga uzvedība, bērnišķīgas intereses un brīvā laika aktivitātes, emocionāla tuvības izjūta pret bērniem)
- Vispārēja sociālā atstumtība
- Nespēja izrādīt rūpes par citiem
- Seksuāla pārņemība (spēcīgi izteikts seksuāla rakstura domu un uzvedības biežums, kas saistās ar grūtībām kontrolēt dzimumdzīvi)
- Sekss kā problēmu risināšanas stratēģija
- Deviantas seksuālas intereses
- Other

3. Būsim pateicīgi, ja veltīsiet laiku komentāru sniegšanai par iepriekš izvēlēto risku iemesliem:

4. Pieaugušo VPD klientu vajadzības un pārlicības, kuru stiprināšanai un/vai mainīšanai trūkst darba metodes: *

- Personīgā izvēle un neatkarība (autonomija, patstāvība lēmumu pieņemšanā, neatkarība, kontrole pār savu dzīvi)
- Attiecības/Draudzība (ģimenes saites, tuvākie draugi)
- Garīgums, dzīves jēgas apzināšanās (atrast jēgu un mērķi dzīvē, piepildīt garīgās vajadzības)
- Iekšējs miers (brīvība no iekšējiem satricinājumiem un stresa)
- Piederība grupai/kopienai
- Pozitīvas emocijas (justies labi šeit un tagad)
- Radošums jeb spēja realizēt savas idejas
- Atpūta/Brīvais laiks
- Sasniegumi darbā
- Skola/Mācības
- Veselība/Veselīgs dzīvesveids
- Traumatiskas pieredzes pārstrāde (šķiršanās, vardarbība, zaudējums u.c.)
- Radikalizācijas mazināšana
- Motivācija pozitīvām pārmaiņām (veselīgām izvēlēm)
- Other

5. Būsim pateicīgi, ja veltīsiet laiku komentāru sniegšanai par iepriekš izvēlēto vajadzību iemesliem:

6. Kuriem noziedzīga nodarījuma (NN) veidiem trūkst darba metodes darbā ar pieaugušajiem VPD klientiem? *

- Nonāvēšana/Slepkavība (KL 116.-124. pants)
- NN pret personas veselību (KL 125.-142. pants)
- NN pret personas pamattiesībām un pamatbrīvībām (KL 143.-151. pants)
- NN pret personas brīvību, godu un cieņu (KL 152.-158. pants)
- NN pret tikumību un dzimumneaizskarību (KL 159.-166. pants)
- NN pret ģimeni un nepilngadīgajiem (KL 167.-174. pants)
- NN pret īpašumu (KL 175.-189. pants)
- NN tautsaimniecībā (KL 190.-223. pants)
- NN pret vispārējo drošību un sabiedrisko kārtību (KL 224.-256. pants)
- NN pret satiksmes drošību (KL 257.-268. pants)
- NN pret pārvaldības kārtību (KL 269.-288. pants)
- NN pret jurisdikciju (KL 289.-315. pants)
- Other

7. Būsim pateicīgi, ja veltīsiet laiku komentāru sniegšanai par iepriekš izvēlēto NN veidu iemesliem:

8. Kādas interaktīvas darba metodes Jūsprāt būtu vispiemērotākās nākotnē darbā ar pieaugušajiem VPD klientiem? *

- Kārtis/kartiņas (piem., emociju, asociatīvās, afirmāciju, uzdevumu u.c.)
- Galda spēles
- Grāmatas/Bukleti
- Sensoriku attīstoši resursi (telpas pielāgojumi, gaismas terapija, rotaļlietas u.c.)
- Video spēles
- E-mācības/intervences (mācības problēmu mazināšanai digitālajā vidē)
- Aplikācija viedierīcē
- Virtuālās realitātes brilles (izveidota mākslīgā vide, kas tiek nodota lietotājam caur viņa maņām, un lietotājam ir iespēja iedarboties uz virtuālās realitātes objektiem. Tehniskais aprīkojums - virtuālās brilles)
- Paplašinātā jeb papildinātā realitāte (tehnoloģija, kas reālajai pasaules videi pievieno digitalizētu informāciju, piem., skaņas, video, grafikas. Tehniskais aprīkojums - mobilais telefons, planšetdators)
- Interaktīvā tāfele/projektors
- Other

9. Būsim pateicīgi, ja veltīsiet laiku komentāru sniegšanai par iepriekš izvēlēto interaktīvo darba metožu iemesliem:

10. Lūdzu, sniedziet priekšlikumus, ja Jums ir konkrēti piemēri interaktīvām metodēm, kas varētu veicināt darbu ar VPD klientiem, piem., konkrētas galda spēles, aplikācijas u.c.:

11. Vai Jūsu tiešajos pienākumos ietilpst darbs ar klientiem vecumā līdz 25 gadiem (bērniem un jauniešiem)? *

- Jā
- Nē
- Nē, bet vēlos sniegt viedokli par papildus nepieciešamajām interaktīvajām resocializācijas darba metodēm darbā ar bērniem un jauniešiem VPD

12. Bērnu un jauniešu riski, kuru mazināšanai trūkst darba metodes: *

- Nozīmīgas sociālās ietekmes (draugi, paziņas, ģimenes locekļi)
- Stāvoklis (attiecības) ģimenē
- Dzīves vieta, sociālā vide
- Brīvais laiks un atpūta
- Alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas
- Zināšanas, prasmes un profesionālās iemaņas
- Nodarbinātība
- Finanšu vadība
- Impulsivitāte
- Vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes
- Citu izmantošana un neiejūtība
- Negatīva emocionalitāte/naidīgums
- Antisociālas attieksmes un uzskati
- Sadarbība ar VPD amatpersonām/darbiniekiem
- Emocionāla identificēšanās ar bērniem (bērniem raksturīga uzvedība, bērnišķīgas intereses un brīvā laika aktivitātes, emocionāla tuvības izjūta pret bērniem)
- Vispārēja sociālā atstumtība
- Nespēja izrādīt rūpes par citiem
- Seksuāla pārņemība (spēcīgi izteikts seksuāla rakstura domu un uzvedības biežums, kas saistās ar grūtībām kontrolēt dzimumdzīvi)
- Sekss kā problēmu risināšanas stratēģija
- Deviantas seksuālas intereses
- Other

13. Būsim pateicīgi, ja veltīsiet laiku komentāru sniegšanai par iepriekš izvēlēto risku iemesliem:

14. Bērnu un jauniešu vajadzības vajadzības un pārlicības, kuru stiprināšanai un/vai mainīšanai trūkst darba metodes: *

- Personīgā izvēle un neatkarība (autonomija, patstāvība lēmumu pieņemšanā, neatkarība, kontrole pār savu dzīvi)
- Attiecības/Draudzība (ģimenes saites, tuvākie draugi)
- Garīgums, dzīves jēgas apzināšanās (atrast jēgu un mērķi dzīvē, papildīt garīgās vajadzības)
- Iekšējs miers (brīvība no iekšējiem satricinājumiem un stresa)
- Piederība grupai/kopienai
- Pozitīvas emocijas (justies labi šeit un tagad)
- Radošums jeb spēja realizēt savas idejas
- Atpūta/Brīvais laiks
- Sasniegumi darbā
- Skola/Mācības
- Veselība/Veselīgs dzīvesveids
- Traumatisks pieredzes pārstrāde (šķiršanās, vardarbība, zaudējums u.c.)
- Radikalizācijas mazināšana
- Motivācija pozitīvām izmaiņām (veselīgām izvēlēm)
- Other

15. Būsim pateicīgi, ja veltīsiet laiku komentāru sniegšanai par iepriekš izvēlēto vajadzību iemesliem:

16. Kuriem noziedzīga nodarījuma (NN) veidiem trūkst darba metodes darbā ar bērniem un jauniešiem? *

- Nonāvēšana/Slepkavība (KL 116.-124. pants)
- NN pret personas veselību (KL 125.-142. pants)
- NN pret personas pamattiesībām un pamatbrīvībām (KL 143.-151. pants)
- NN pret personas brīvību, godu un cieņu (KL 152.-158. pants)
- NN pret tikumību un dzimumneaizskarību (KL 159.-166. pants)
- NN pret ģimeni un nepilngadīgajiem (KL 167.-174. pants)
- NN pret īpašumu (KL 175.-189. pants)
- NN tautsaimniecībā (KL 190.-223. pants)
- NN pret vispārējo drošību un sabiedrisko kārtību (KL 224.-256. pants)
- NN pret satiksmes drošību (KL 257.-268. pants)
- NN pret pārvaldības kārtību (KL 269.-288. pants)
- NN pret jurisdikciju (KL 289.-315. pants)
- Other

17. Būsim pateicīgi, ja veltīsiet laiku komentāru sniegšanai par iepriekš izvēlēto NN veidu iemesliem:

18. Kādas interaktīvas darba metodes Jūsaprāt būtu vispiemērotākās nākotnē darbā ar bērniem un jauniešiem? *

- Kārtis/kartiņas (piem., emociju, asociatīvās, afirmāciju, uzdevumu u.c.)
- Galda spēles
- Grāmatas/Bukleti
- Sensoriku attīstoši resursi (telpas pielāgojumi, gaismas terapija, rotaļlietas u.c.)
- Video spēles
- E-mācības/intervences (mācības problēmu mazināšanai digitālajā vidē)
- Aplikācija viedierīcē
- Virtuālās realitātes brilles (izveidota mākslīgā vide, kas tiek nodota lietotājam caur viņa maņām, un lietotājam ir iespēja iedarboties uz virtuālās realitātes objektiem. Tehniskais aprīkojums - virtuālās brilles)
- Paplašinātā jeb papildinātā realitāte (tehnoloģija, kas reālajai pasaules videi pievieno digitalizētu informāciju, piem., skaņas, video, grafikas. Tehniskais aprīkojums - mobilais telefons, planšetdators)
- Interaktīvā tāfele/projektors
- Other

19. Būsim pateicīgi, ja veltīsiet laiku komentāru sniegšanai par iepriekš izvēlēto interaktīvo darba metožu iemesliem:

20. Lūdzu, sniedziet priekšlikumus, ja Jums ir konkrēti piemēri interaktīvām metodēm, kas varētu veicināt darbu ar VPD klientiem, piem., konkrētas galda spēles, aplikācijas u.c.:

21. Ieviešot jaunas interaktīvas darba metodes, vai būtu nepieciešams tās ieviest/pielāgot ņemot vērā VPD klienta psihiskās veselības traucējumus (piem., garīgās/intelektuālās attīstības traucējumi, uzvedības traucējumi, psihiskās saslimšanas, personības traucējumi u. c.) ? *

- Jā
- Nē

22. Kādiem psihiskās veselības traucējumiem (piem., garīgās/intelektuālās attīstības traucējumiem, uzvedības traucējumiem, psihiskajām saslimšanām, personības traucējumiem u.c.) un/vai simptomiem būtu jāvērs uzmanība?

23. Būsim pateicīgi, ja sniegsiet piemēru(-s) no prakses par izaicinājumiem darbā ar klientiem, kuriem ir psihiskās veselības traucējumi (piem., garīgās/intelektuālās attīstības traucējumi, uzvedības traucējumi, psihiskās saslimšanas, personības traucējumi u.c.) vai to simptomi:

24. Ieviešot jaunas interaktīvās darba metodes, vai būtu nepieciešams tās ieviest/pielāgot ņemot vērā VPD klienta dzimumu? *

- Jā
- Nē

25. Ko Jūs ieteiktu ņemt vērā, ieviešot jaunas interaktīvās darba metodes VPD klientiem, domājot par dzimuma atšķirībām? Uz ko būtu jāvērs uzmanība?

26. Vieta papildus komentāriem un ieteikumiem:

Anketas “Jaunas interaktīvas resocializācijas darba metodes darbā ar VPD klientiem” analīze

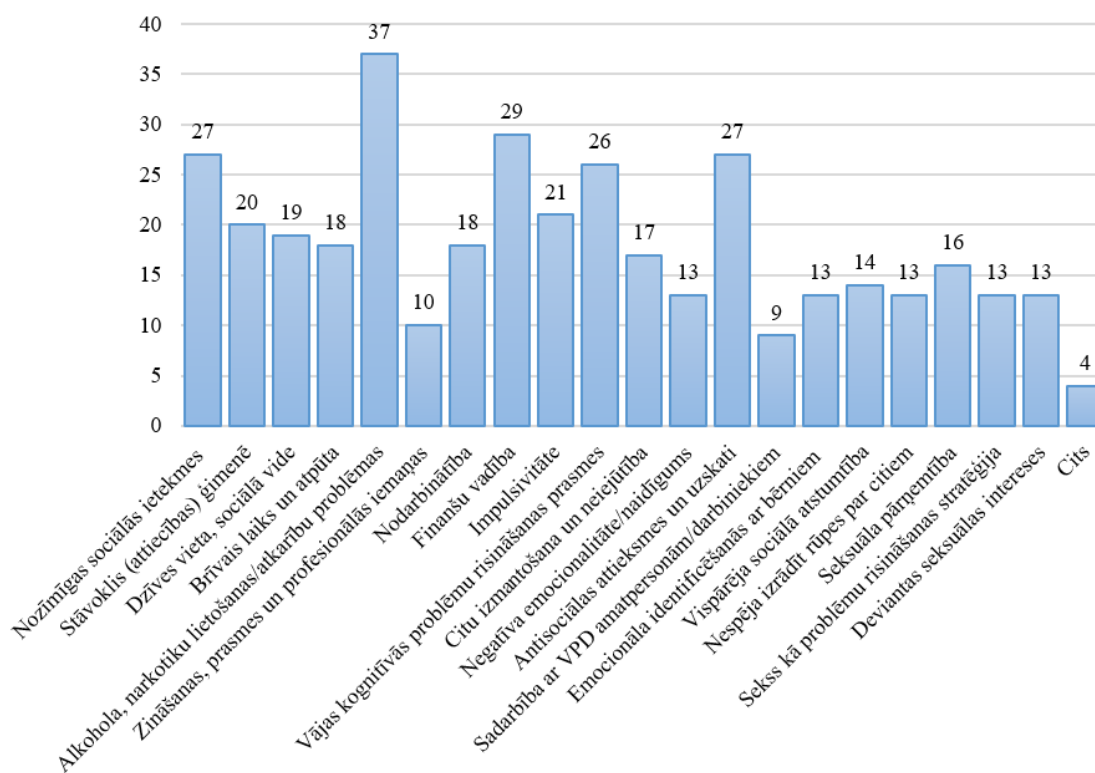
Interaktīvās resocializācijas metodes pieaugušajiem

Par nepieciešamajām interaktīvajām resocializācijas metodēm darbā ar pieaugušajiem atbildes kopā sniedza 75 respondenti (86,2% no kopējā anketas aizpildītāju skaita), no kuriem 72 respondenti tiešā veidā strādā ar klientiem, savukārt 3 no tiem tiešā veidā nestrādā ar šīs grupas klientiem, bet vēlējās izteikt savu viedokli.

Jautājumā par **pieaugušo klientu riskiem, kuru mazināšanai trūkst interaktīvās resocializācijas darba metodes**, respondentiem bija iespēja izvēlēties vairākus atbilžu variantus no 21 iespējamā (tai skaitā atbilžu variants – cits), izvēļu skaits svārstījās no 1 līdz pat 16 izvēlētiem riskiem, vidēji izvēloties 4 riskus.

Respondenti uzskata, ka metodes visvairāk trūkst tādām riskam kā alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas, ko atzīmēja 49,3% jeb 37 respondenti, mazliet mazāk, taču tāpat izteikti aktuāli respondentu vidū bija tādi riski kā finanšu vadība (atzīmēja 38,7% jeb 29 respondenti), antisociālas attieksmes un uzskati (atzīmēja 36,0% jeb 27 respondenti), nozīmīgas sociālās ietekmes (atzīmēja 36,0% jeb 27 respondenti) un vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes (atzīmēja 34,7% jeb 26 respondenti).

Savukārt izteikti mazāk dominē tādi riski kā zināšanas, prasmes un profesionālās iemaņas (to atzīmēja 13,3% jeb 10 respondenti), un sadarbība ar VPD amatpersonām/darbiniekiem (to atzīmēja 12,0% jeb 9 respondenti). Ar visiem riskiem un to aktualitāti saistībā ar metožu trūkumu respondentu skatījumā var iepazīties zemāk esošajā 1. attēlā.



1. attēls. Pieaugušo klientu riski, kuru mazināšanai trūkst metodes (atbilžu skaits).

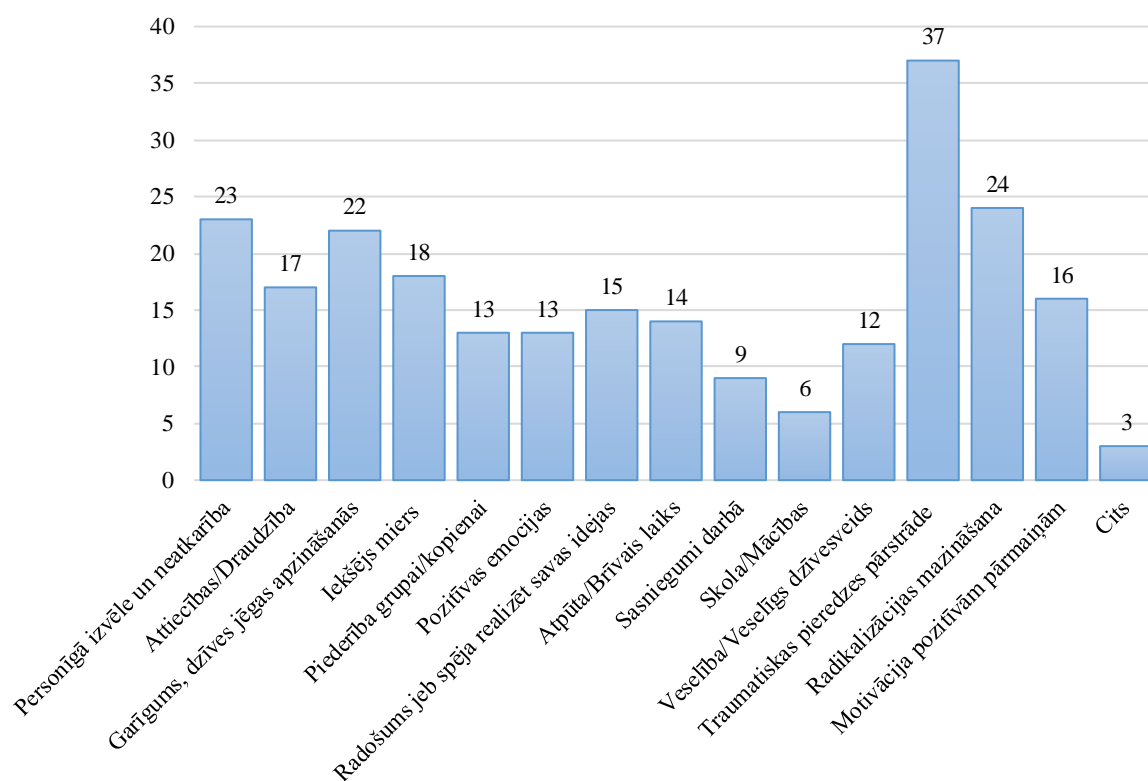
Papildus jau minētajiem riskiem, četros gadījumos respondenti izvēlējās variantu cits, trijos gadījumos norādot, ka metodes trūkst kādam citam riskam, kas nebija iekļauts pieejamajā sarakstā, minot tādus riskus kā krasi izteiktu tehnoloģisko atpalcību, psihiskās veselības problēmas un sociālās adaptācijas traucējumus.

Par iemesliem, kādēļ tika izvēlēti šādi riski, galvenokārt dominēja atbildes par to, ka metodes ir, taču ne pietiekamā apmērā, jo bieži atzīmētie riski ir ļoti izplatīti un kompleksi, līdz ar to būtu nepieciešamas vairāk un efektīvākas metodes to risināšanai. Kā arī iemesli tieši konkrēto risku izvēlē vairākkārtīgi tika pamatoti ar to, ka tieši atzīmētie riski ir dziļi iesakņojušies, nereti nāk no ģimenes un tam visam pamatā bieži ir domāšanas kļūdas un atteiksmes problēmas, līdz ar to šos riskus ir grūti risināt.

Jautājumā par **pieaugušo klientu vajadzībām un pārlicībām, kuru stiprināšanai vai mainīšanai trūkst darba metodes**, respondentiem bija iespēja izvēlēties vairākus atbilžu variantus no 15 iespējamajiem (tai skaitā atbilžu variants – cits), izvēļu skaits svārstījās no 1 līdz pat 10, vidēji izvēloties 3 vajadzības un pārlicības.

Respondenti pārlicinoši vairākumā atbildēja, ka traumatiskas pieredzes pārstrāde (šķiršanās, vardarbība, zaudējums u.c.) ir tā vajadzība, kurai visvairāk trūkst metodes, to atzīmēja 48,0% jeb 37 respondenti, tam sekoja radikalizācijas mazināšana (to atzīmēja 32,0% jeb 24 respondenti), personīga izvēle un neatkarība (to atzīmēja 30,7% jeb 23 respondenti), garīgums, dzīves jēgas apzināšanās (to atzīmēja 29,3% jeb 22 respondenti), iekšējs miers (to atzīmēja 24,0% jeb 18 respondenti)

Savukārt izteikti mazāk dominē tādas vajadzības un pārlicības kā sasniegumi darbā (to atzīmēja 12,0% jeb 9 respondenti) un skola/mācības (to atzīmēja 8,0% jeb 6 respondenti). Ar visām vajadzībām un to aktualitāti saistībā ar metožu trūkumu respondentu skatījumā var iepazīties zemāk esošajā 2. attēlā.



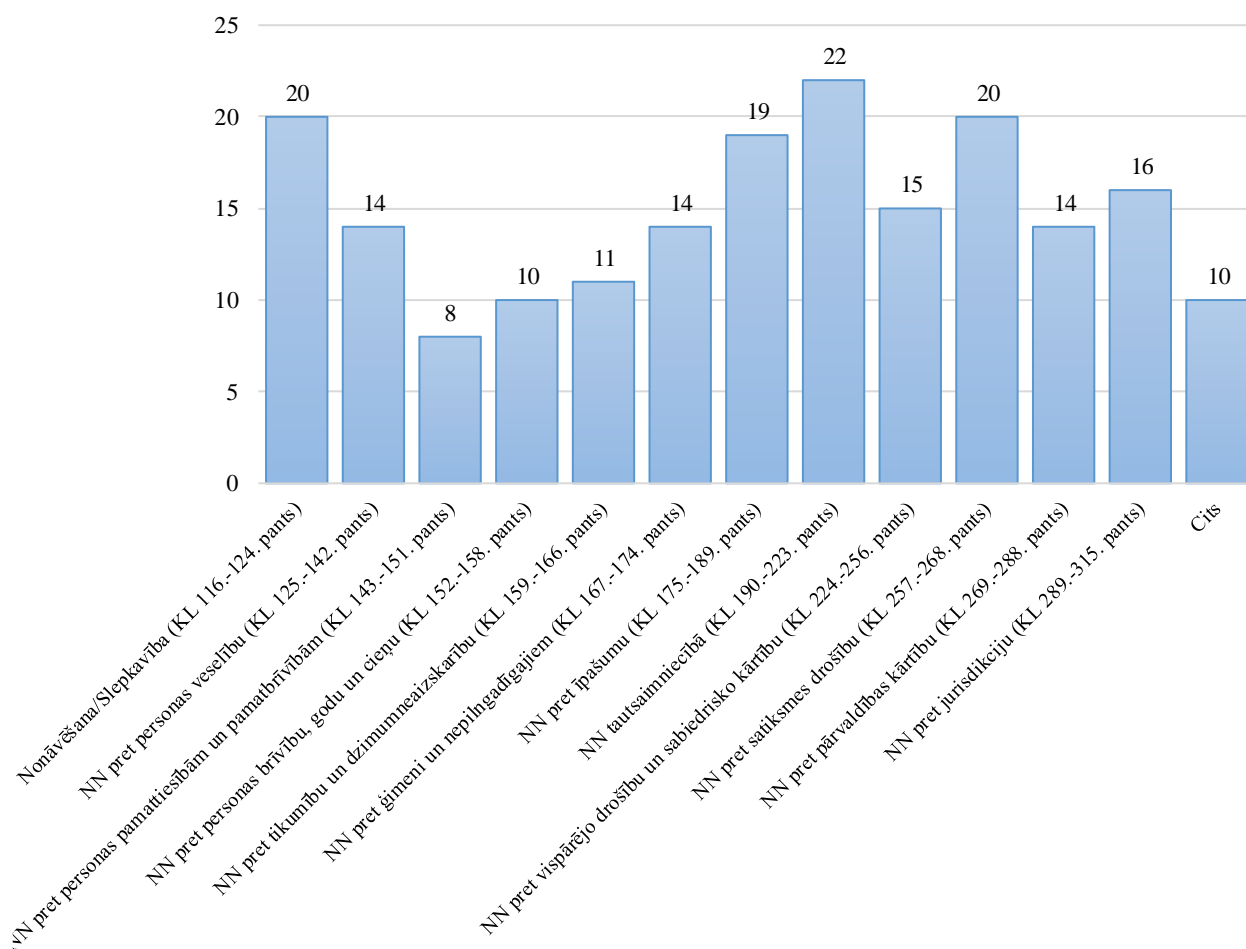
2. attēls. *Pieaugušo klientu vajadzības un pārlicības, kuru stiprināšanai un/vai mainīšanai trūkst darba metodes (atbilžu skaits).*

3 gadījumos respondenti izvēlējās variantu, kas nebija piedāvāts, minot to, ka metodes trūkst daudz piezīmētākām vajadzībām – pamatvajadzībām un vispārīgi minot vecuma problēmas. Kā arī tika atzīmēts, ka metodes vajadzībām un pārlicībām šobrīd ir pietiekoši.

Līdzīgi kā iepriekš, pamatojums izvēlētajām vajadzībām un pārlicībām, kurām trūkst metodes, respondentu skatījumā balstās uz to, ka nereti problēmas nāk no ģimenes, bērnībā piedzīvotā. Atbildēs tika uzsvērts, ka daudzi klienti piedzīvojuši traumatiskas pieredzes, kuras ir grūti pārvarēt, un tādēļ viņiem nepieciešams īpašs atbalsts, lai mainītu savas domāšanas un uzvedības modeļus. Radikalizācija tika norādīta kā viens no lielākajiem izaicinājumiem, jo trūkst gan efektīvu metožu, gan izpratnes par to, kā veiksmīgi strādāt ar šādām personām. Respondenti atzina, ka ir nepieciešamas specializētas apmācības un programmas, īpaši ņemot vērā mūsdienu politisko un sociālo kontekstu. Tika uzsvērtā arī vajadzība pievērsties garīguma un morāles jautājumiem, jo klientiem bieži trūkst izpratnes par šīm vērtībām, savukārt darbiniekiem trūkst vienotas pieejas šo jautājumu risināšanā.

Arī jautājumā par **pieaugušo noziedzīgo nodarījumu (NN) veidiem, kuriem trūkst darba metodes**, respondentiem bija iespēja izvēlēties vairākus atbilžu variantus no 12 iespējamajiem (tai skaitā atbilžu variants – cits), izvēļu skaits svārstījās no 1 līdz pat 8, vidēji izvēloties 3 atbilžu variantus.

Šajā jautājumā, salīdzinot ar iepriekš aprakstītajiem, tik krasas atšķirības starp izvēlētajiem variantiem nav redzamas, tomēr ir skaidri redzami 5 dominējošie NN veidi. Visbiežāk tika atzīmēts atbilžu variants par vajadzīgajām metodēm NN tautsaimniecībā (atzīmēja 29,3% jeb 24 respondenti). Vienlīdzīgi daudz tika atzīmēts NN pret satiksmes drošību un nonāvēšana/slepkavība (katru veidu atzīmēja 26,7% jeb 20 respondenti), kā arī NN pret īpašumu (atzīmēja 25,3% jeb 19 respondenti) un NN pret jurisdikciju (atzīmēja 8,3% respondenti jeb 16 respondenti). Ar visiem pieaugušo NN veidiem, kuriem trūkst metodes respondentu skatījumā, var iepazīties zemāk esošajā 3. attēlā.



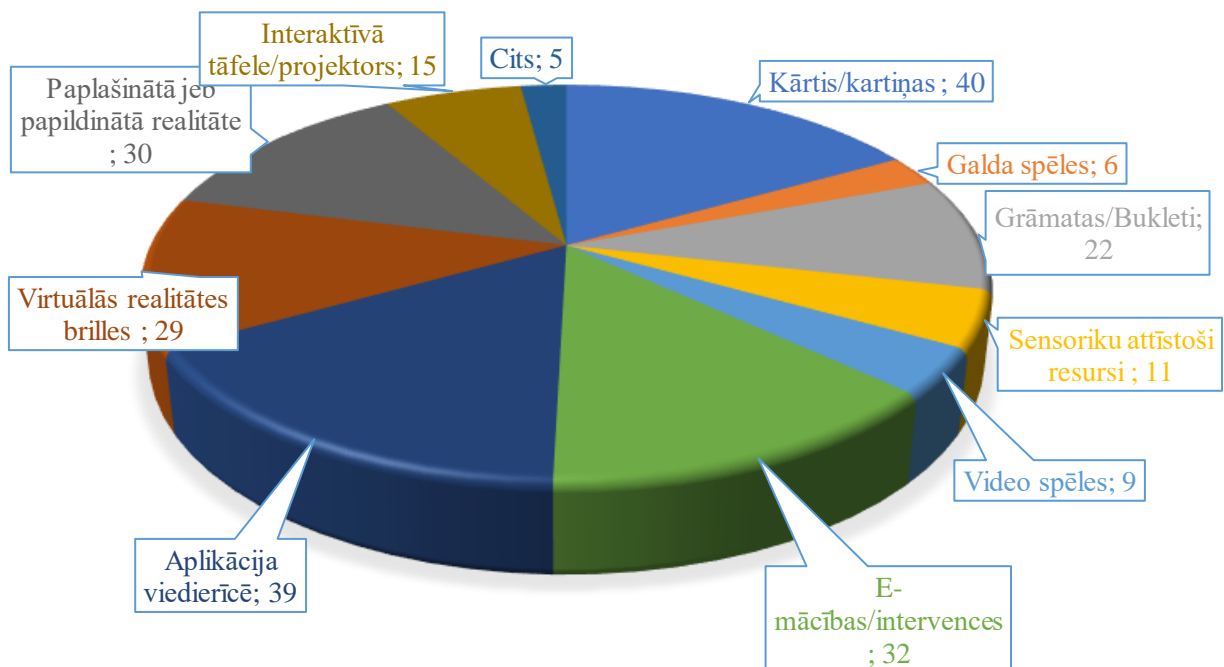
3. attēls. Pieaugušo noziedzīgo nodarījumu veidi, kuriem trūkst darba metodes (atbilžu skaits).

Salīdzinoši daudz jeb 5,1% izvēlējās variantu cits, kurā lielākā daļa minēja, ka ir grūti pateikt, kuram NN vajadzētu papildus metodes, pamatojot ar to, ka interaktīvajām resocializācijas metodēm nebūtu jābūt saistītām ar NN veidu, bet gan ar paša klienta iezīmēm, kā arī interaktīvās metodes var piemēklēt jebkuram NN veidam.

Bieži pamatojumā par metožu nepieciešamību NN tautsaimniecībā parādījās atbildes par to, ka šobrīd nav pieeju (īpaši ekonomisko noziegumu veicējiem) vai ir grūti tās piemēklēt šī veida likumpārkāpējiem. Citu, dažādu NN izvēli respondenti pamato ar to, ka likumpārkāpējiem nav izpratnes par saviem lēmumiem un to ietekmi uz viņu pašu un citu dzīvi, līdz ar to ar to būtu jāstrādā. Kā piemēru respondents min: *“Ir personas, kurām trūkst izpratnes par valsts iekārtu un zems tiesiskais līmenis, nepieciešams vienkāršā valodā izglītēt par valsts iekārtu un darbības pamatprincipiem”.*

Atbildot uz jautājumu, **kādas interaktīvās darba metodes būtu vispiemērotākās nākotnē darbā ar pieaugušajiem VPD klientiem**, izteikti dominēja kārtis/kartiņas (atzīmēja 53,3% jeb 40 respondenti), aplūkacija viedierīcē (atzīmēja 52,0% jeb 39 respondenti), e-mācības/intervences (atzīmēja 42,7% jeb 32 respondenti), paplašinātā jeb papildinātā realitāte (atzīmēja 40,0% jeb 30 respondenti) un virtuālās realitātes brilles (atzīmēja 38,7% jeb 29 respondenti).

Atbilžu variantu cits izvēlējās salīdzinoši mazs respondentu skaits – 6,7% jeb 5 respondenti, šajā atbilžu sniegšanas iespējā tika minēti tādi papildus interaktīvo metožu varianti kā lekcijas par konkrētām tēmām, dalībniekam pieslēdzoties attālināti, darba lapas un nomētnes. Ar pārējiem interaktīvo metožu veidiem un to aktualitāti respondentu vidū var iepazīties zemāk esošajā 4. attēlā.



4. attēls. *Interaktīvās metodes, kas būtu vispiemērotākās nākotnē darbā ar pieaugušajiem VPD klientiem (atbilžu skaits).*

Kā pamatojošos faktoros interaktīvo metožu izvēlē respondenti min vecumu – klientiem ir jāsniedz iespēja izmantot jaunās tehnoloģijas, bet ir jāizvērtē vai šīs metodes der vecāka gada gājuma cilvēkiem. Tomēr, kā jau tas ir redzams izvēlētajās metodēs, atšķiras ne vien interaktīvo metožu veidi, bet arī pamatojums to izvēlei. Liela daļa respondentu uzskata, ka jāizmanto pēc

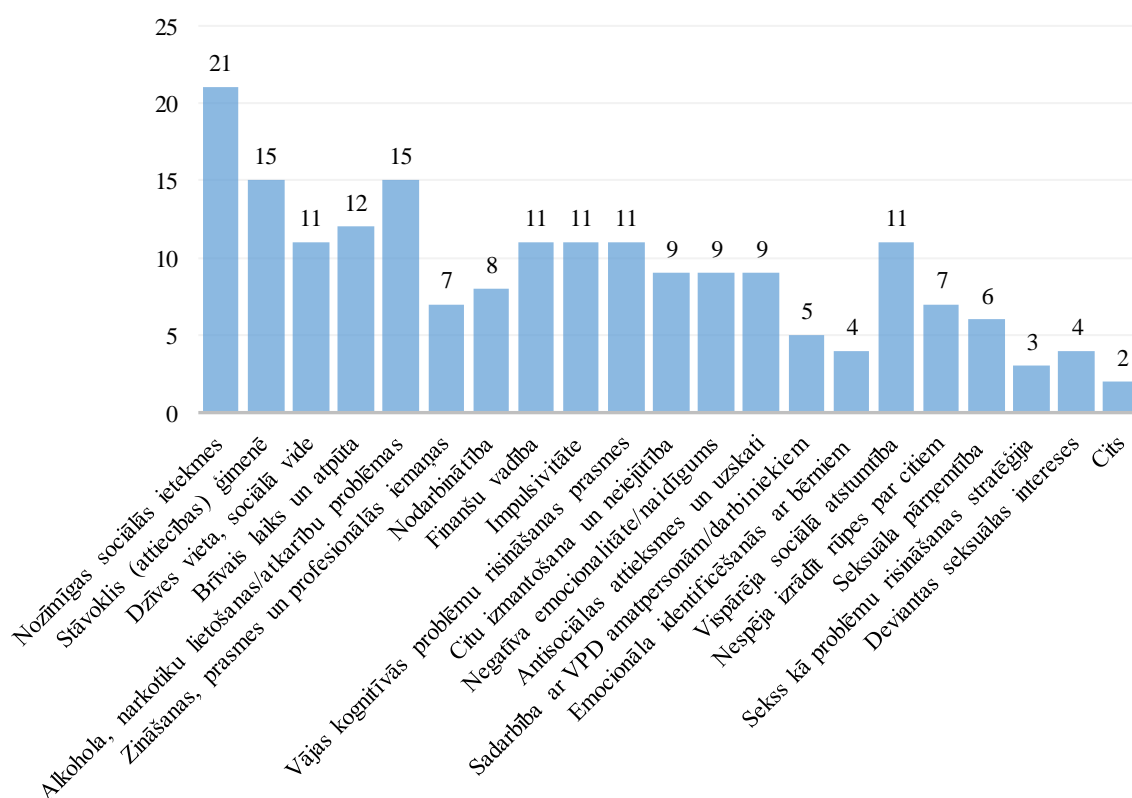
iespējas mūsdienīgākas metodes: “...mūsdienās cilvēkus ar kārtīm, bukletiem, grāmatām vairs nevar ietekmēt”. Savukārt daļa uzskata, ka ir nepieciešamas tradicionālākas metodes un ir svarīga mijiedarbība ar profesionāļiem: “Spēlējot kārtis, var daudz variēt sarunas tēmu un iegūt vairāk informācijas no klienta”. Tomēr jāsecina, ka respondenti ir atvērti dažādām interaktīvajām metodēm un pozitīvi novērtēju lielāku interaktīvo metožu piedāvājumu.

Interaktīvās resocializācijas metodes bērniem un jauniešiem

Par nepieciešamajām interaktīvajām metodēm darbā ar bērniem un jauniešiem atbildes kopā sniedza 33 respondenti (37,9% no kopējā anketas aizpildītāju skaita), no kuriem 32 respondenti tiešā veidā strādā ar šīs grupas klientiem, savukārt 1 no tiem tiešā veidā nestrādā ar šīs grupas klientiem, bet vēlējās izteikt savu viedokli.

Jautājumā par **bērnu un jauniešu riskiem, kuriem trūkst darba metodes**, respondentiem bija iespēja izvēlēties vairākus atbilžu variantus no 21 iespējamā (tai skaitā atbilžu variants – cits), izvēļu skaits svārstījās no 1 līdz pat 20 izvēlētiem riskiem, vidēji izvēloties 6 riskus.

Respondenti uzskata, ka visvairāk metodes trūkst ar tādiem riskiem kā nozīmīgas sociālās ietekmes (to atzīmēja 63,6% jeb 21 respondents), tam seko alkohola, narkotiku lietošanas/atkarību problēmas un stāvoklis (attiecības) ģimenē (abus riskus atzīmēja 45,5% jeb 15 respondenti), brīvais laiks un atpūta (to atzīmēja 36,4% jeb 12 respondenti). Vienlīdz svarīgus respondenti uzskata tādus riskus kā dzīves vieta, sociālā vide; finanšu vadība; impulsivitāte; vājas kognitīvās problēmu risināšanas prasmes; vispārēja sociālā atstumtība (katru no riskiem atzīmēja 33,3% jeb 11 respondenti). Divi respondenti izvēlējās atbildi cits, minot, ka šādu risku nav/ir grūti pateikt. Ar pārējiem risku veidiem un to aktualitāti saistībā ar nepieciešamajām interaktīvajām metodēm var iepazīties zemāk esošajā 5. attēlā.

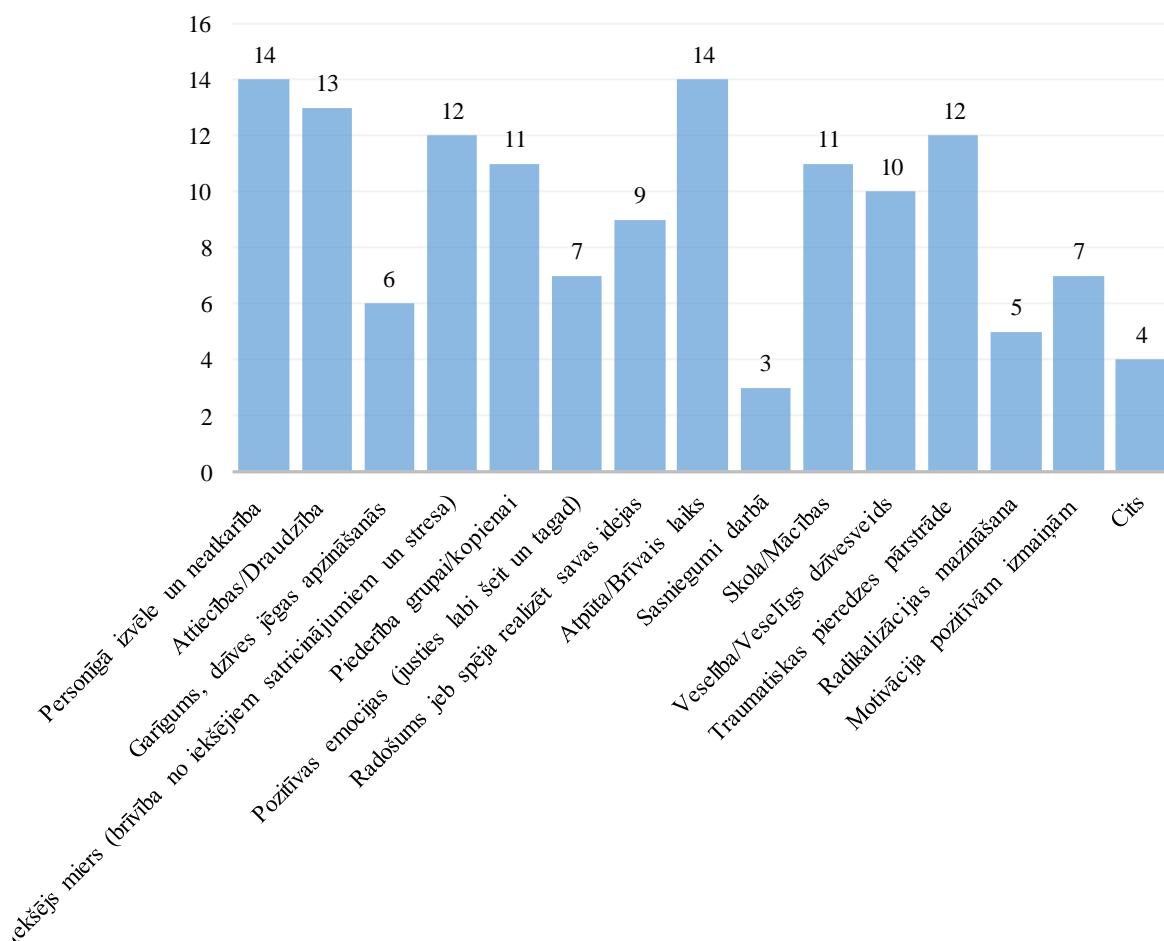


5. attēls. Bērnu klientu riski, kuriem trūkst darba metodes (atbilžu skaits).

Respondenti kā galveno risku iemeslu min nepieciešamību izglītēt bērnus un jauniešus, īpaši koncentrējoties uz sociālo ietekmju, finanšu vadības un nodarbinātības riskiem. Viņi

uzsver arī ģimenes iesaistes nozīmi, lai kopīgi risinātu problēmas. Tāpat tiek atzīmēts, ka, lai gan ir pieejamas dažādas metodes, bieži trūkst pārlicības par to efektivitāti, tāpēc nepieciešami praktiski treniņi un metodoloģisko prasmju uzlabošana (īpaši uzsverot tieši jauno darbinieku apmācību).

Jautājumā par bērnu un jauniešu vajadzībām un pārlicībām, kuru stiprināšanai un/vai mainīšanai trūkst darba metodes respondenti atbildēja salīdzinoši neviennozīmīgi, neizceļot nevienu no vajadzībām un pārlicībām, galvenās dominējošās ir: personīgā izvēle un neatkarība (atzīmēja 42,4% jeb 14 respondenti), atpūta/brīvais laiks (atzīmēja 42,4% jeb 14 respondenti), attiecības/draudzība (atzīmēja 39,4% jeb 13 respondenti), traumatisks pieredzes pārstrāde (atzīmēja 36,4% jeb 12 respondenti), iekšējs miers (atzīmēja 36,4% jeb 12 respondenti). Kā atbildi cits izvēlējās 4 respondenti, sniedzot atbildes, ka šīm vajadzībām un pārlicībām metodes ir, vai ir grūti sniegt atbildi. Ar pārējām vajadzībām un pārlicībām, kuru stiprināšanai un/vai mainīšanai pēc respondentu domām trūkst metodes, var iepazīties zemāk esošajā attēlā 6. attēlā.

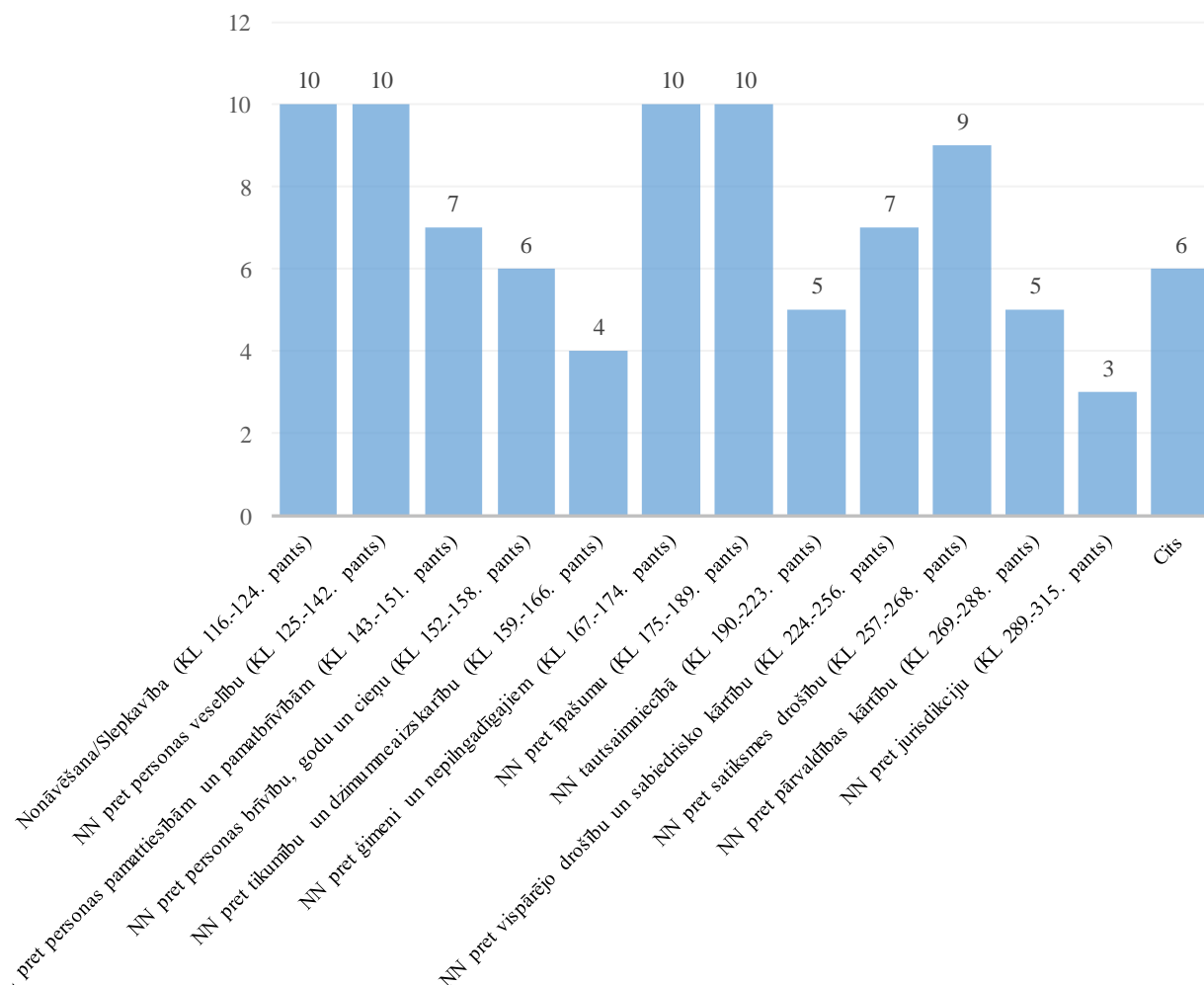


6. attēls. Bērnu un jauniešu vajadzības un pārlicības, kuru stiprināšanai un/vai mainīšanai trūkst metodes (atbilžu skaits).

Skaidrojumā par izvēlētajām vajadzībām un pārlicībām no respondentu puses nebija liela atsaucība, galvenokārt dominēja atbildes par to, ka bērnam un jauniešiem brīvais laiks ir jāpavada jēgpilni un tieši tur ir nepieciešama lielāka iesaiste. Kā arī tika sniegta informācija, ka dienestā ir pieejamas dažādas metodes, bet būtu svarīgi: “*restartēt metodes reālos treniņos mācību grupās*”.

Jautājumā par NN veidiem, kuriem trūkst darba metodes darbā ar bērniem un jauniešiem, izteikti dominēja pieci NN veidi: nonāvēšana/slepkavība (KL 116.-124. pants), NN

pret personas veselību (KL 125.-142. pants), NN pret ģimeni un nepilngadīgajiem (KL 167.-174. pants), NN pret īpašumu (KL 175.-189. pants), kur katru no tiem atzīmēja 30,3% jeb 10 respondenti. 27,3% jeb 9 respondenti atzīmēja NN pret satiksmes drošību (KL 257.-268. pants). Salīdzinoši lielā daudzumā (18,2% jeb 6 respondenti) atzīmēja variantu cits, kurā neminēja konkrētus pantus, bet atzīmēja, ka nav NN veidi, kuriem trūkst metodes vai tieši pretēji – metodes nepieciešamas visiem NN veidiem. Ar pārējiem NN veidiem, kuriem pēc respondentu domām trūkst metodes, var iepazīties zemāk esošajā 7. attēlā.

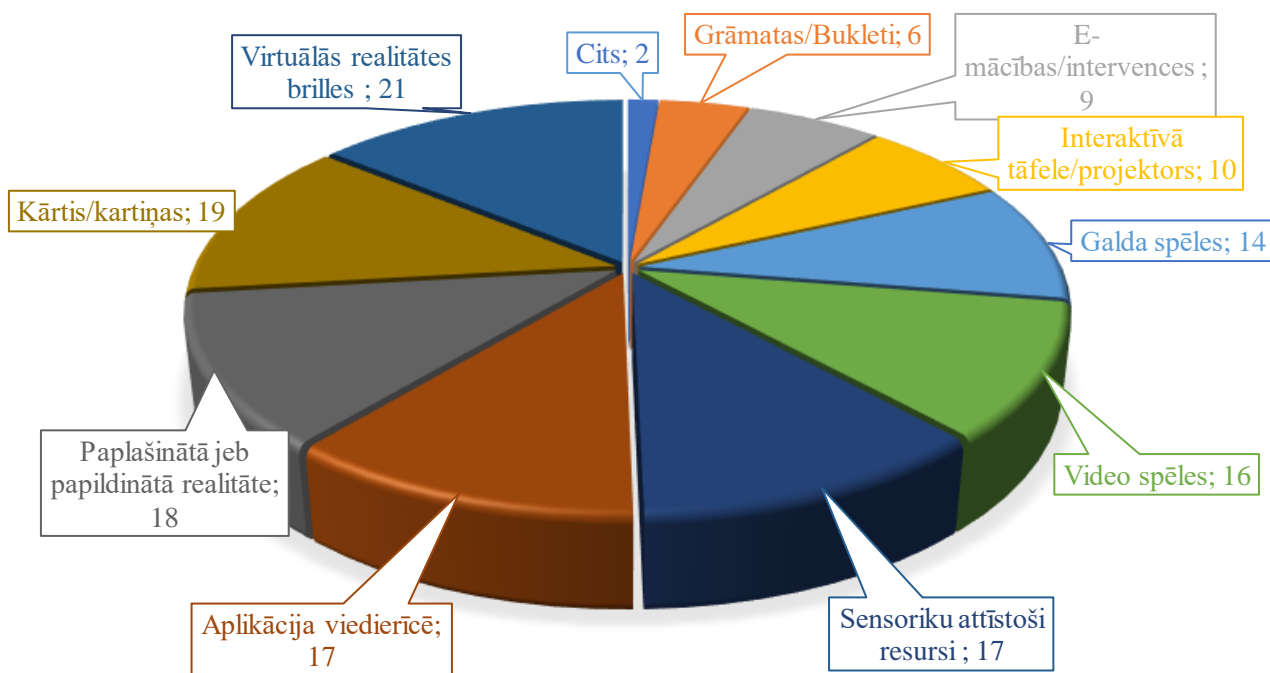


7. attēls. NN veidi, kuriem trūkst metodes darbā ar bērniem un jauniešiem (atbilžu skaits).

Skaidrojumā par izvēlēto NN iemesliem no respondentu puses nebija liela atsauce, līdz ar to arī atbildēs informācija bija ierobežota. Respondenti galvenokārt uzsver, ka, izmantojot konkrētas metodes, ir iespējams efektīvi izskaidrot un veicināt sapratni par NN sekām. Šīs metodes var palīdzēt klientiem labāk izprast viņu rīcības negatīvo ietekmi, īpaši attiecībā uz apkārtējo sabiedrību. Tiek uzsvēta nepieciešamība pēc metodēm, kas ne tikai informētu par NN sekām, bet arī palīdzētu mainīt klientu domāšanas un uzvedības modeļus, sniedzot atbalstu gan individuālā, gan ģimenes līmenī.

Atbildot uz jautājumu, **kādas interaktīvās darba metodes būtu vispiemērotākās nākotnē darbā ar bērniem un jauniešiem**, izteikti nedominēja kāda no metodēm, bet parādījās vairākas dominējošās metodes, visbiežāk atzīmētā metode bija virtuālās realitātes brilles (ko atzīmēja 65,6% jeb 21 respondents), tam sekoja kārtis/kartiņas (ko atzīmēja 59,4%

jeb 19 respondenti), paplašinātā jeb papildinātā realitāte (ko atzīmēja 56,3% jeb 18 respondenti), aplūkājia viedierīcē (ko atzīmēja 53,1% jeb 17 respondenti), sensoriku attīstoši resursi (ko atzīmēja 53,1% jeb 17 respondenti) un video spēles (ko atzīmēja 50,0% jeb 16 respondenti). Atbilžu variantu cits izvēlējās salīdzinoši mazs respondentu skaits – 1,3% jeb 2 respondenti, šajā atbilžu sniegšanas iespējā tika minēti tādi papildus interaktīvo metožu varianti kā dažādas figūriņas un iziešana ārpus dienesta telpām. Ar pārējiem interaktīvo metožu veidiem un to aktualitāti respondentu vidū var iepazīties zemāk esošajā 8. attēlā.

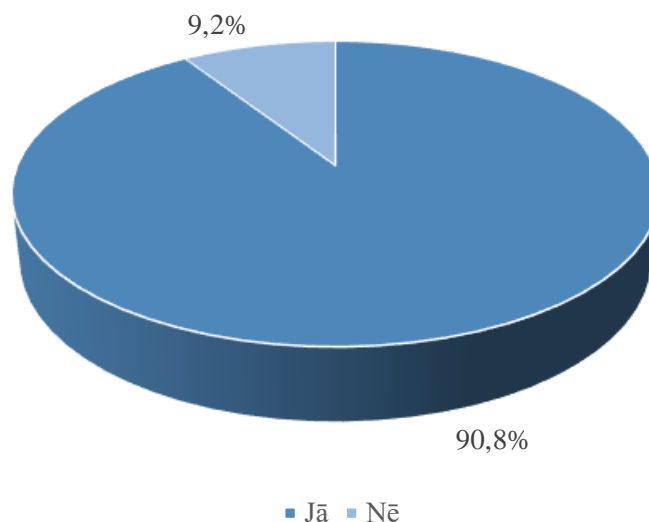


8. attēls. *Interaktīvās metodes, kuras būtu vispiemērotākās darbā ar bērniem un jauniešiem (atbilžu skaits).*

Kā galveno pamatojumu konkrētajām izvēlēm respondenti minēja, ka ir nepieciešamas mūsdienīgas pieejas: “šeit tomēr nāk izciest sodu un piedāvājot paspēlēt spēles vairāk šokējas un noslēdzas, nevis atveras. (...) mums jābūt ārkārtīgi inovatīviem, lai sasniegtu kādus rezultātus.” Tika uzsvērtā nepieciešamība pēc modernām un tehnoloģiski inovatīvām metodēm, piemēram, īsiem, spēcīgiem video materiāliem, kas var ietekmēt klientus vairāk nekā tradicionālās pieejas, piemēram, bukleti vai grāmatas. Taču atbildēs tika minēts arī pilnīgi pretējs viedoklis, ka mūsdienās ir nepieciešams dot pieredzi komunikācijā ar reāliem cilvēkiem. Daži respondenti uzskata, ka tehnoloģijas nevar aizstāt cilvēcisko kontaktu, un uzdevums ir veicināt reālu, kvalitatīvu komunikāciju, kas palīdz attīstīt sociālās prasmes un veidot veselīgas attiecības

Vispārīgo jautājumu par interaktīvajam metodēm analīze

Jautājumā par to, vai, ieviešot jaunas interaktīvās darba metodes, būtu nepieciešams tās pielāgot, ņemot vērā VPD klienta psihiskās veselības traucējumus, lielākā daļa respondentu (90,8% jeb 79) uzskatīja, ka jā, šie traucējumi ir jāņem vērā. Tikai neliela daļa (9,2% jeb 8 respondenti) atbildēja, ka psihiskās veselības traucējumi nav jāņem vērā, kā tas redzams attēlā nr. 9.



9. attēls. *Nepieciešamība ieviest/pielāgot jaunas interaktīvās metodes, ņemot vērā VPD klienta psihiskās veselības traucējumus (%).*

Uz jautājumu, **kādiem psihiskās veselības traucējumiem un/vai simptomiem būtu jāpievērš uzmanība, izstrādājot interaktīvās darba metodes**, galvenokārt dominēja atbilde par garīgās un intelektuālās attīstības traucējumiem. Respondenti bieži minēja garīgo atpalcību un intelektuālos traucējumus kā būtiskus aspektus, kam jāpievērš uzmanība, lai nodrošinātu efektīvu pieeju. Tam sekoja psihiskās saslimšanas, kurās bieži tika uzsvērti šizofrēnija un depresija, kā arī minētas tādas diagnozes kā bipolāri traucējumi un obsesīvi kompulsīva personība. Papildus tam, liela uzmanība tika pievērsta uzvedības traucējumiem, piemēram, hiperaktivitātei un agresijai. Uzmanības deficīta un hiperaktivitātes sindroms (UDHS) tika minēts kā papildu traucējums, kas prasa īpašu pieeju, jo cilvēkiem ar šo sindromu ir grūtības ar uzmanības noturēšanu un impulsivitāti, kas var apgrūtināt dalību strukturētās aktivitātēs. Daudzi respondenti uzsvēra nepieciešamību ņemt vērā visus psihiskās veselības traucējumus, nevis koncentrēties tikai uz konkrētām diagnozēm. Šī pieeja ļauj nodrošināt visaptverošu un iekļaujošu pieeju, kas var palīdzēt labāk pielāgot metodes dažādām vajadzībām un izaicinājumiem.

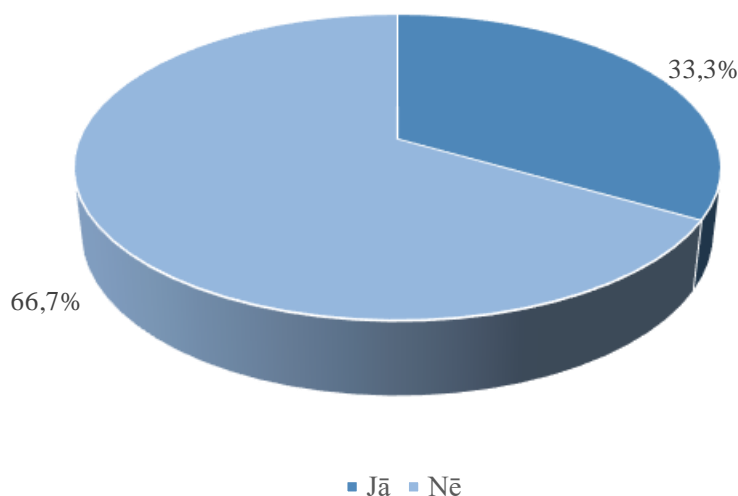
Darbā ar klientiem, kuriem ir psihiskās veselības traucējumi, no prakses respondenti galvenokārt minēja tādas **izaicinājumus** kā:

- Īpaša pieeja darbā ar klientiem: personām ar psihiskās veselības traucējumiem raksturīga nenoturīga uzmanība, grūtības uztvert un apstrādāt informāciju, impulsivitāte un uzvedības traucējumi. Nepieciešama individualizēta pieeja, kas ietver pielāgotas komunikācijas metodes un empātiju, lai veicinātu klientu sadarbību un uzticību.
- Drošība: būtisks izaicinājums ir nodrošināt nodarbinātā un apkārtējo drošību darbā ar klientiem, kuriem ir impulsīva, agresīva vai neprognozējama uzvedība. Nepieciešams īpaši gatavoties tikšanās reizēm, plānot darba vidi un, ja nepieciešams, piesaistīt kolēģus un atbalsta personālu, lai novērstu iespējamus riskus.
- Nemotivēti klienti: daudziem klientiem ar garīgās veselības traucējumiem ir motivācijas trūkums vai viņi izvairās no palīdzības, kas apgrūtina efektīvu intervenci un uzraudzību.
- Diagnozes trūkums vai neskaidrība: klientiem bieži nav noteiktas psihiskās veselības diagnozes, kas sarežģī pieeju un intervences metožu izvēli. Problēmas

rodas ar klientiem, kuri izvairās no diagnostikas vai nesadarbojas ar veselības aprūpes speciālistiem.

- Darbs ar klientiem ar intelektuālās attīstības traucējumiem: sarežģījumi rodas, strādājot ar klientiem, kuriem ir grūtības izteikties, uztvert vai atcerēties nepieciešamo informāciju. Nepieciešama vienkārša un saprotama komunikācija, regulāra informācijas pārbaude.
- Atkarības: klientiem bieži ir vienlaikus garīgās veselības traucējumi un atkarības, kas rada papildu izaicinājumus sadarbībā.
- Ilgtermiņa atbalsta un uzraudzības nepieciešamība: daudzos gadījumos efektīva uzraudzība prasa ilgstošu atbalstu, sadarbību ar vairākiem speciālistiem un regulāru klienta situācijas izvērtēšanu.

Jautājumā par to, vai, **ieviešot jaunas interaktīvās darba metodes, būtu nepieciešams tās pielāgot, ņemot vērā VPD klienta dzimumu**, aptaujas rezultāti liecina, ka vairākums respondentu jeb 66,7% (58) uzskata, ka, ieviešot jaunas interaktīvās metodes, nav nepieciešams tās pielāgot, ņemot vērā klienta dzimumu. Tikai 33,3% (29) respondenti uzskata, ka dzimuma faktors būtu jāņem vērā, pielāgojot šīs metodes (skatīt 10. attēlu).



10. attēls. *Nepieciešamība ieviest/pielāgot jaunas interaktīvās metodes, ņemot vērā VPD klienta dzimumu (%).*

Uz jautājumu, ko **respondenti ieteiktu ņemt vērā un uz ko būtu jāvērs uzmanība, ieviešot jaunas interaktīvās darba metodes, domājot par dzimuma atšķirībām**, galvenokārt uzmanība tika vērsta uz to, ka dzimumi ir atšķirīgi pēc būtības: “*dzimuma atšķirības ir fiziskas un fundamentālas*”. Papildus minot, ka atšķiras sieviešu domāšanas veids (sievietes bieži spēj domāt radošāk un ārpus rāmjiem, kamēr vīrieši mēdz uztvert informāciju tieši un konkrēti), kā arī vecuma attīstības īpatnības, ņemot vērā dzimumu. Atbildēs īpaša uzmanību tika pievērsta sievietēm, jo tieši viņām atsevišķu respondentu skatījumā ir nepieciešama cita pieeja – gan, ja tās ir bijušas viktimizācijas vai vardarbības upuri, gan skatot no emocionālā viedokļa.