



ROKASGRĀMATA

8KEYCOM

Uzbaudi spēli!



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



SATURS

Ievads.....	3
Projekta apraksts.....	4
Projekta partneri.....	5
Mūžizglītības kompetences.....	6
Projekta pētījums.....	8
Neformālās izglītības rīks „8KEYCOM“.....	16
“Vienā vai citā veidā” - Saziņa dzimtajā valodā.....	17
“Reiz sensenos laikos” – Saziņa svešvalodās.....	20
“Ētik-pols” – Matemātiskās prasmes un pamatprasmes dabaszinībās un tehnoloģijās.....	23
“4 Elementi” - Matemātiskās prasmes un pamatprasmes dabaszinībās un tehnoloģijās.....	26
“Digitālais piedzīvojums” – Digitālā kompetence.....	29
“Mans mācīšanās ceļš” - Mācīšanās mācīties kompetence.....	31
“Sociālās emocijas” – Sociālās un pilsoniskās prasmes.....	36
“60 sekundēs” – Pašiniciatīva un uzņēmējdarbība.....	39
“Atklāj un savieno” – Kultūras izpratne un izpausme.....	45
Izvērtēšanas metodes:	
Džohari logs – Pašizvērtēšanas forma.....	48
Vizuālās izvērtēšanas forma.....	49
Pašnovērtējuma forma.....	50
Apmācību izvērtēšanas forma.....	51
Pielikumi:	
Pielikums 1 – spēles “Atklāj un savieno” informācija.....	55
Pielikums 2 – spēles “Sociālās emocijas” informācija.....	57
Pielikums 3 – spēles “4 Elementi” informācija.....	61
Pielikums 4 – spēles “Ētik-pols” informācija.....	64
Pielikums 5 – spēles “60 Sekundēs” informācija.....	66
Pielikums 6 – spēles “Mans mācīšanās ceļš” informācija.....	67
Pielikums 7 – ANO Vispārējā cilvēktiesību deklarācija.....	69
Par programmu Erasmus+.....	73
Youthpass.....	74
Atsauces.....	75
Pateicības.....	76
Spēļu autori.....	77

Ievads

Kāpēc spēles?

Šobrīd Eiropas Savienībā vairāk kā 5 miljoni jauniešu ir bez darba, kas nozīmē, ka viens no pieciem jauniešiem Eiropā to nevar atrast. Viens no četriem galvenajiem Eiropas Komisijas mērķiem ir risināt bezdarba problēmas un attīstīt prasmes, kas ir saistītas ar darba tirgu. Un tie, kuriem ir vismazāk kompetences vai ir ierobežotas iespējas, ir visvairāk pakļauti riskam.

Mūsdienās, papildus formālajai izglītībai, dažādas apmācības un neformālās izglītības iespējas ir būtiskas komponentes, lai tiktu veicināta jauniešu konkurētspēja. Spēles un mācīšanās attiecības ietekmē gūtais prieks - ja spēle ļauj tās dalībniekam gūt prieku, tad mācīšanās, neskatoties uz grūtībām, būs daudz efektīvāka. Katras spēles pamatā ir mācīšanās un piedaloties spēlē brīvprātīgi un/vai ar mērķi izklaidēties, tās ļauj dalībniekiem iemācīties un uzzināt jaunas lietas, tādējādi arī paaugstinot savas pamatprasmes/kompetences.

Neformālās mācību metodes var palīdzēt jauniešiem attīstīt kompetences un veicināt izpratni, kas ir nepieciešams, lai meklētu, atrastu un saglabātu darbu, vai pat kļūtu par uzņēmējiem. Jo īpaši tiem, kuri ir atstumti, diskriminēti un kam trūkst pašapziņa un personīgā motivācija. Pētījumi liecina, ka jaunieši mācās vislabāk, ja tiem tiek dota iespēja uzņemties aktīvu lomu un nodrošinātas iespējas skaidri izprast mācību mērķus un apzināties savas izvēles.

Šī Rokasgrāmata tika izstrādāta projekta "Enterprising and surprising through 8 key competences" ietvaros, kuru īstenoja "Baltijas Reģionālais fonds" no Latvijas, "AC Amics de la Biblioteca de la Fonteta" no Spānijas, "MTÜ Edela Eesti Arenduskeskus" no Igaunijas un "Association of the deaf and hard of hearing Nova Gradiška" no Horvātijas.

Projekta ilgums bija 19 mēneši un tā īstenošanas laikā tika izstrādātas 9 izglītojošas spēles, kuras veicinās un attīstīs 8 mūžizglītības pamatprasmes/kompetences un veicinās izpratni par šīm kompetencēm. Kopā ar partneriem tika izstrādāta arī šī Rokasgrāmata, kurā ir apkopota informācija gan par pašām spēlēm un to spēlēšanas noteikumiem, kā arī cita noderīga informācija. Papildus iekļauts projektā veiktā pētījuma apkopojums.

Projekts tika finansēts ar Eiropas Komisijas atbalstu. Eiropas Komisijas atbalsts šīs publikācijas tapšanai nav uzskatāms par tās satura apstiprinājumu, kas atspoguļo vienīgi autora uzskatus, un Komisijai nevar uzlikt atbildību par tajā ietvertās informācijas jebkuru iespējamo izlietojumu.



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

Projekta apraksts

Erasmus+ Stratēģiskās partnerības projekts “Enterprising and surprising through 8 key competences”, projekta Nr. 2015-2-LV02-KA205-000815, tika īstenots no 2015.gada 1.septembra līdz 2017.gada 31. Martam. Projekta īstenošanā tika iesaistīti 4 partneri - "Baltijas Reģionālais fonds" no Latvijas, "AC Amics de la Biblioteca de la Fonteta" no Spānijas, "MTÜ Edela Eesti Arenduskeskus" no Igaunijas un "Association of the deaf and hard of hearing Nova Gradiška" no Horvātijas. Projekta kopējais budžets EUR 90 406.00.

Projekta mērķis bija izstrādāt jaunu neformālās izglītības metodi – interaktīvu kompetenču spēli, kura veicinās un attīstīs 8 mūžizglītības pamatprasmes/kompetences: saziņu dzimtajā valodā; saziņu svešvalodās; matemātiskās prasmes un pamatprasmes dabaszinībās un tehnoloģijās; digitālās prasmes; mācīšanos mācīties; sociālās un pilsoniskās prasmes; pašiniciatīvu un uzņēmējdarbību; kultūras izpratni un izpausmi.

Projektā izstrādātā metode ietver 9 spēles, kur katra no tām vairāk atbilst vienai no 8 mūžizglītības kompetencēm. Spēles sastāv no dažādiem neformālās izglītības elementiem – simulācijām, diskusijām, individuālajiem un grupu darbiem u.c. Spēlējot šīs spēles dalībnieki uzlabos savas zināšanas un attīstīs prasmes un attieksmi dažādās jomās un līmeņos. Spēles iekļauj vairāku sarežģītības līmeņu uzdevumus un tās ir piemērotas jauniešiem vecumā no 13 gadu vecuma. Svarīga spēles sastāvdaļa ir izvērtēšana, caur ko jaunieši paši var analizēt, kādas kompetences caur uzdevumiem iespējams attīstīt, kāpēc tās ir svarīgas un kāpēc tās nepieciešamas.

Projekta uzdevumi:

1. Veikt pētījumu (kvalitatīvo un kvantitatīvo) katrā partnervalstī par 8 kompetencēm, kurš tiks izmantots interaktīvās spēles izstrādē.
2. Apkopot un dalīties ar labās prakses piemēriem darbam ar jauniešiem partneru valstīs, lai labo prakšu elementus iekļautu interaktīvajā spēlē.
3. Attīstīt jaunu NFI metodi – interaktīvu spēli, ar kuru palīdzību jaunieši varēs labāk izprast 8 kompetences, attīstīt tās un labāk izvērtēt kompetences, kuras ir pieprasītas darba tirgū.
4. Izstrādāt Spēles rokasgrāmatu, kurā tiks iekļauts pētījuma apkopojums, informatīvais materiāls par 8 kompetencēm un spēles noteikumi, uzdevumi, nepieciešamie atbalsta dokumenti.
5. Saražot spēles materiālus un Rokasgrāmatu 200 eksemplāros.
6. Noorganizēt spēles Pilotapmācības, kurās katrā partnervalstī piedalīsies 25 jaunieši.
7. Veikt rezultātu izplatīšanas pasākumu - apmācības 15 jauniešiem un 15 jaunatnes darbiniekiem/treneriem, skolotājiem, lai iepazīstinātu tos ar jauno spēli.
8. Sagatavot spēles video materiālu, kurā tiks iekļauta informācija par interaktīvās spēles spēlēšanas noteikumiem, tās priekšrocībām un galvenajiem ieguvumiem.

Vairāk informācijas: www.8competencesgame.com

Lai interesanta spēlēšana!



Projekta partneri

BALTIJAS REĢIONĀLAIS FONDS

Baltijas Reģionālais fonds (BRF) ir nevalstiska organizācija, kas dibināta 2011. gadā ar mērķi attīstīt, veicināt un atbalstīt radošas idejas. Fonda darbinieki iestājas par draudzīgu un mierpilnu pasauli, veicinot starpkultūru dialogu un vienlīdzību un cienot individualitāti. Semināri, apmācības un projekti atver durvis jaunai pieredzei, zināšanām un iespējām, veicinot neformālo izglītību un mūzizglītību. BRF atrodas Rīgā (Latvijā), bet darbojas arī Eiropas līmenī, īstenojot dažādus izglītības projektus. Organizācijai Rīgā ir jauniešu studija BaMbus, kas jauniešiem organizē daudzpusīgus pasākumus, piemēram, seminārus, neformālās izglītības apmācības, diskusijas un specializētos klubus, apmāca brīvprātīgos, attīstīta mentoru un vienaudžu atbalsta tīklu un sniedz karjeras konsultācijas.

www.brffonds.lv



EDELA EESTI ARENDUSKESKUS

Edela Eesti Arenduskeskus ir nevalstiska organizācija, kas jau kopš 2008. gada darbojas vietējās sabiedrības interesēs ar vietējās attīstības mērķi. Mēs iesaistām jauniešus dažādos pasākumos, kas veicina lauku jaunatnes aktīvu pilsonisko līdzdalību, iecietību un izpratni par kultūras, tradīciju un pasaules uzskatu atšķirībām. Šobrīd mēs apmācām bezdarbniekus un palīdzam jauniešiem bezdarbniekiem atrast darbu. Tāpat mēs jauniešiem organizējam dažādus seminārus un debates, lai vairotu iecietību un izpratni par kultūras atšķirībām. Viens no jaunajiem virzieniem, kuram esam pievērsušies, ir veicināt jauniešu uzņēmējdarbību. Mēs arī atbalstām vietējo sabiedrību ar dažādiem projektiem, lai stiprinātu tās identitāti un iniciatīvu.

www.facebook.com/edelaeeesti



AC AMICS DE LA BIBLIOTECA DE LA FONTETA AC

Amics de la Biblioteca de la Fonteta ir nevalstiska bezpeļņas organizācija, kas izveidota 2005. gadā. Tās pirmsākumi meklējami skautu kustībā, un tās galvenais mērķis ir „padarīt pasauli mazliet labāku nākamajām paaudzēm”. Mēs to plānojam panākt, veicinot starpkultūru dialogu, neformālo izglītību un aktīvu pilsoniskumu. Mūsu mērķgrupas pamatā ir jaunieši vecumā no 16 līdz 35 gadiem, un mūsu pasākumi ir saistīti ar (visu veidu) spēlēm un starptautisko mobilitāti.

www.lafonteta.net



ASSOCIATION OF THE DEAF AND HARD OF HEARING IN NOVA GRADIŠKA

Association of the deaf and hard of hearing in Nova Gradiška ir nevalstiska bezpeļņas organizācija. Apvienība pulcē vājdzirdīgos un pārējos jauniešus Nova Gradiškā un tuvējā apkārtnē. Apvienības galvenie darbības virzieni ir sociālie pasākumi, izglītība, zinātne un pētniecība, starptautiskā sadarbība, cilvēktiesību aizsardzība un demokrātiskas un politiskas struktūras veicināšana. Mēs regulāri īstenojam dažādus projektus nedzirdīgo iesaistīšanai politiskajā un sabiedriskajā dzīvē un citos sabiedrības aspektos, kā arī jauniešu darbam. Kopš 2012. gada mēs arī aktīvi iesaistāmies starptautiskajā jaunatnes darbā.

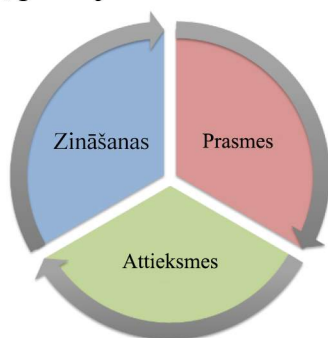
www.ugng.hr



Mūžizglītības 8 kompetences/pamatprasmes

“Mūžizglītība ir kļuvusi par nepieciešamību visiem iedzīvotājiem. Mums nepieciešams attīstīt iemaņas un prasmes visā dzīves garumā, ne tikai mūsu personiskajai izaugsmei un mūsu spējai aktīvi sadarboties ar sabiedrību, kurā mēs dzīvojam, bet arī panākumu gūšanai pastāvīgi mainīgajā pasaulē.” /Ján Figel (Eiropas Komisijas loceklis Atbildīgs par izglītību, apmācību, kultūru un jaunatni)

Kompetences ir definētas kā zināšanu, prasmju un attieksmes kombinācija, kas atbilst kontekstam.



Galvenās kompetences ir tās, kuras nepieciešamas indivīdiem sevis pilnveidošanā un attīstībā, pilsoniskā aktivitātē, sociālajā iekļaušanā un nodarbinātībā. Visas kompetences ir vienlīdz svarīgas, jo katra no tām var nodrošināt veiksmīgu dzīvi zināšanu sabiedrībā. Daudzas pamatprasmes pārklājas un savienojas: aspekti, kas ir svarīgi vienā sfērā, var atbalstīt prasmes arī citā sfērā. Valodas pamatiemaņu prasme, rēķināšanas, lasīt un rakstīt prasmes, rēķināšanas prasmes un informācijas un komunikācijas tehnoloģiju (IKT) prasmes ir būtisks pamats mācību procesā, un mācīšanās mācīties ir atbalsts visām aktivitātes. Ir virkne tēmu, kas spēlē nozīmīgu lomu visās astoņās pamatprasmēs, kā arī tiek piemērotas ietvardokumentā: kritiskā domāšana, radošums, iniciatīva, problēmu risināšana, riska novērtējums, lēmumu pieņemšana un lietišķa emociju pārvaldīšana.

2006. gada beigās Padome un Eiropas Parlaments pieņēma Eiropas struktūras mūžizglītības galvenās pamatprasmes (*European Framework for key Competences*):

1. Saziņa dzimtajā valodā

Tā ir spēja izteikt un interpretēt jēdzienus, domas, jūtas, faktus un viedokļus gan mutiski, gan rakstiski (klausīšanās, runāšana, lasīšana un rakstīšana), un spēja atbilstošā un radošā veidā lingvistiski sadarboties dažādos sociālajos un kultūras kontekstos – izglītībā un apmācībās, darbā, mājās un brīvajā laikā.

2. Saziņa svešvalodā

Tā ir balstīta uz spējām saprast, izpaust un interpretēt jēdzienus, domas, jūtas, faktus un viedokļus mutiskā un rakstiskā veidā (klausīšanās, lasīšana, runāšana, rakstīšana), piemērojoties kultūras vai sabiedrības kontekstam (izglītojoties vai apmācoties, darbā, mājās vai atpūtā) un indivīda vēlmēm un vajadzībām. Komunikācijai svešvalodā nepieciešamas arī tādas prasmes kā starpniecība un starpkultūru izpratne.

3. Matemātiskās kompetences un pamatprasmes dabaszinībās un tehnoloģijās

Matemātiskā pamatprasme ir spēja attīstīt un piemērot matemātisko domāšanu, lai ikdienas situācijās risinātu dažādas problēmas. Balstoties uz labām rēķināšanas pamatprasmēm, uzsvars tiek likts uz procesu un aktivitāti, kā arī uz zināšanām. Matemātiskās prasmes iekļauj spēju un vēlmi pielietot dažādas matemātiskas metodes (loģiskā domāšana un telpas uztvere) un prezentāciju (formulas, modeļi, grafīki, diagrammas) dažādos līmeņos.

Kompetence dabaszinībās attiecināma uz spēju un vēlmi pielietot zināšanas un metodes, lai izskaidrotu dabisko pasauli, lai identificētu jautājumus un izdarītu uz pierādījumiem pamatotus secinājumus.

Tehnoloģijas kompetence tiek skatīta kā zināšanas un metodes, kas nepieciešamas, uztverot cilvēka vēlmes un vajadzības. Prasme dabaszinībās un tehnoloģijās ietver izpratni par cilvēku ierosinātām izmaiņām dabā un atbildību, kas kā sabiedrības indivīdam būtu jāuzņemas.

4. Digitālā kompetence

Šī kompetence ietver pārliecinātu un kritisku informācijas sabiedrības tehnoloģiju (IST) pielietojumu darbā, brīvajā laikā un komunikācijā. To apstiprina IST pamatiemaņas: datora izmantošana, lai iegūtu, novērtētu, uzglabātu, ražotu, pasniegtu un apmainītos ar informāciju, lai komunicētu un līdzdarbotos kopīgā sadarbības tīklā, izmantojot internetu.

5. Mācīšanās mācīties

Tā ir spēja uzņemties un turpināt mācības, organizēt savas mācības, tostarp efektīvi plānojot laiku un informāciju gan individuāli, gan grupās. Šī prasme ietver izpratni par savu mācību procesu un vajadzībām, nosakot pieejamās iespējas un spēju pārvarēt šķēršļus, lai mācītos veiksmīgi. Šī prasme nozīmē jaunu zināšanu un prasmju ieguvī, apstrādi un uzņemšanu, kā arī norāžu meklēšanu un izmantošanu. Mācīšanās mācīties iesaista izglītojamo iepriekšējo zināšanu un dzīves pieredzes papildināšanā, lai izmantotu zināšanas un prasmes dažādos kontekstos: mājās, darbā, izglītībā un apmācībā. Indivīda kompetencei galvenais ir motivācija un pašpalāvēība.

6. Sociālās un pilsoniskās prasmes

Tās ietver personīgās, starppersonu un starpkultūru prasmes un attiecas uz visām uzvedības formām, kas sagatavo indivīdus efektīvai un konstruktīvai dalībai darba un sabiedriskajā dzīvē, kas kļūst aizvien daudzveidīgākas, un nepieciešamo konfliktu atrisināšanai. Pilsoniskā prasme sagatavo indivīdus pilnīgai līdzdalībai pilsoniskajā dzīvē, kas balstās uz zināšanām par sociālo un politisko struktūru, jēdzieniem, aktīvu un demokrātisku līdzdalību.

7. Pašinicatīva un uzņēmējdarbība

Tā attiecas uz indivīda spējām īstenot idejas realitātē. Tā ietver radošumu, inovāciju un riska uzņemšanos, kā arī spēju plānot un vadīt projektus, lai sasniegtu mērķi. Tā atbalsta indivīdus ne tikai ikdienas dzīvē mājās un sabiedrībā, bet arī darbavietā, palīdzot apzināties darba nozīmi un spēju apjaust iespējas, un ir pamats vairāk īpašām zināšanām un prasmēm, kas nepieciešamas tiem, kas veicina vai nodarbojas ar sociālo darbību vai komercdarbību. Tam būtu jāietver ētisko vērtību apzināšanās un jāveicina laba pārvaldība.

8. Kultūras izpratne un izpausme

Ir svarīgi apzināties kreatīvu ideju, pieredzes un emociju paušanas nozīmīgumu dažādos plašsaziņas līdzekļos, tostarp mūziku, skatuves mākslu, literatūru un vizuālo mākslu. Kultūras zināšanas ietver izpratni par vietējā, valsts un Eiropas kultūras mantojuma nozīmi un to vietu pasaulē. Ir svarīgi izprast kultūras un valodu daudzveidību Eiropā un citos pasaules reģionos, vajadzību to saglabāt un to estētiskā faktora svarīgumu ikdienas dzīvē.

Vairāk informācijas:

<http://eur-lex.europa.eu/legal-content/LV/TXT/HTML/?uri=URISERV:c11090&from=EN>

Projekta pētījums

Ievads

Erasmus+ stratēģiskās partnerības projekts „**Enterprising and surprising through 8 key competences**” (ES8KEYCOM) ir īstenots, lai izstrādātu jaunu neformālās izglītības metodi – kompetenču spēli, kas veicinās un attīstīs astoņas mūžizglītības pamatprasmes (kompetences).

Pirmā projekta daļa paredz veikt pētījumu (kvalitatīvo un kvantitatīvo) katrā partnervalstī par astoņām pamatprasmēm, kas tiks izmantotas interaktīvas spēles izstrādē.

Pētījuma galvenie mērķi ir noskaidrot, vai eksperti no dažādām jomām un jaunieši vispār zina, kas ir astoņas pamatprasmes, pēc tam konstatēt, kuras prasmes eksperti un jaunieši uzskata par svarīgākajām savā profesionālajā darbā, kā arī iegūt informāciju par spēļu paņēmieniem, kurus varētu izmantot spēļu izstrādē.

Pētījuma rezultātā iegūtā informācija tiek izmantota spēļu izstrādes procesā, lai padarītu spēles efektīvākas, jauniešiem saprotamākas un interesantākas.

Pētījuma mērķi:

- noskaidrot, cik daudz jaunieši un eksperti zina par astoņām pamatprasmēm;
- konstatēt, cik informēti jaunieši un eksperti ir par astoņām pamatprasmēm un cik labi zina, kur tās izmantot;
- noteikt, kā jaunieši atpazīst savas prasmes un novērtē savu prasmju līmeni;
- noskaidrot, kā jaunieši vērtē prasmes no darba devēja skatupunkta;
- noteikt, kā šīs astoņas pamatprasmes varētu efektīvāk iekļaut spēlē.

Metodoloģija

1. Pētījuma pirmā daļa – kvalitatīvais pētījums

Izmantojot daļēji strukturētas intervijas metodi, mērķgrupa, proti, eksperti un/vai lēmumu pieņēmēji no dažādām uzņēmējdarbības jomām un organizācijām (IT, NVO, mazumtirdzniecība, kultūras iniciatīva, pakalpojumu joma u. c.) katrā projekta partnervalstī tika intervēti par nepieciešamākajām prasmēm viņu skatījumā, astoņām pamatprasmēm un prasmēm, kuras darba devēji pieprasa no saviem darbiniekiem.

Kopumā laikposmā no 2016. gada janvāra līdz februāra beigām tika **intervēti 40 cilvēki**. Tie bija 10 eksperti no katras partnervalsts – Latvijas, Igaunijas, Horvātijas un Spānijas.

2. Pētījuma otrā daļa – kvantitatīvais pētījums

Mērķgrupa: jaunieši Latvijā, Spānijā, Igaunijā un Horvātijā.

Kopumā tika analizētas **430 respondentu atbildes**, no kurām 130 bija no Latvijas, 100 – no Igaunijas, 100 – no Horvātijas un 100 – no Spānijas. Atbildes apkopoja laikposmā no 2015. gada decembra līdz 2016. gada februāra beigām.

Aptauja bija paredzēta jauniešiem **vecumā no 13 līdz 25 gadiem**, un tajā tika noskaidrots par astoņām pamatprasmēm, kā jaunieši šīs savas prasmes ir attīstījuši un kādu prasmju līmeni darba devēji sagaida no darbiniekiem. Tāpat jaunieši atbildēja par mācīšanās paradumiem un iecienītākajām spēlēm.

Rezultāti un diskusija

1. Kvalitatīvais pētījums – intervijas ar ekspertiem

Daļēji strukturēta intervija ar ekspertiem sastāvēja no septiņiem jautājumiem. Tie bija informatīvi jautājumi par ieņemamo amatu uzņēmumā, pašu uzņēmumu, prasmēm un plaisu starp darba devējiem un darbiniekiem.

„Kuras, Jūsaprāt, ir svarīgākās prasmes darba tirgū?”

Biežāk pieminētās prasmes un zināšanas ir saistītas ar **saziņas prasmi un saziņu dzimtajā valodā un svešvalodās**. Papildus sociālajām prasmēm tika minētas arī konkrētas profesionālās zināšanas (tehniskās prasmes), kā arī prasmes konkrētajam amatam.

Otrajā grupā eksperti norādīja prasmes, kas saistītas ar sociālajām un pilsoniskajām prasmēm, kā arī saziņas prasmi. Tāpat tika minēta motivācija un vēlme strādāt un mācīties, ko var saistīt ar mācīšanos mācīties, kā arī daļēji ar pašiniciatīvu un uzņēmējdarbību, kas ir nākamā grupa, kurā izceltas tādas prasmes kā iniciatīva, vadība, inovācija, plānošana u. c.

„Vai zināt (vai esat dzirdējis), kas ir astoņas mūžizglītības pamatprasmes un kas ir domāts ar katru prasmi?”

Lai gan cilvēki, kuri darbojas jaunatnes jomā un NVO, zina, kas ir astoņas pamatprasmes, eksperti no uzņēmējdarbības sektora vai nu ir par tām dzirdējuši, bet neko vairāk nezina, vai arī vispār neko par tām nezina. Kopumā apmēram 20 % ekspertu tiešām zina, kas ir astoņas pamatprasmes.

Pēc tam, kad eksperti tika iepazīstināti ar visām astoņām pamatprasmēm, viņiem tika uzdots jautājums:

„Kuras prasmes ir svarīgākās no darba devēja skatupunkta?”

Atbildes liecina, ka par svarīgākajām prasmēm tiek uzskatītas sociālās un pilsoniskās prasmes, kā arī saziņa dzimtajā valodā (dažos gadījumos papildus saziņai dzimtajā valodā eksperti norādīja arī saziņu svešvalodās).

Nākamā grupa ir pašiniciatīva un uzņēmējdarbība, kam seko mācīšanās mācīties. Vienreiz vai divreiz tika minētas arī digitālās prasmes un matemātiskās prasmes, bet tā nešķiet vispārēja tendence. Kultūras izpratne un izpaušme tika norādītā kā pēdējā vai netika minēta vispār.

„Izsakiet savus novērojumus vai komentārus – vai prasmes, kuras darba devējs sagaida no darbinieka, atšķiras no tām prasmēm, kuras darbiniekam faktiski piemīt?”

Kopumā atbilde ir apstiprinoša, apliecinot, ka šāda atšķirība pastāv. 40 speciālisti piekrita, ka darbinieku prasmes atšķiras no darba devēju cerētā un galvenā uzmanība tiek pievērsta prasmēm, kompetencēm un zināšanām, kuras jauniešiem ir pēc formālās izglītības iestāžu pabeigšanas. Darba devēji šīs zināšanas vērtē kā galvenokārt teorētiskas un nepietiekami praktiskas, kas ir izglītības sistēmas rezultāts kopumā.

„Kā Jūs ieteiktu šīs atšķirības novērst?”

Vairākumā gadījumu ieteikta ideja savienot teorētisko un praktisko pieeju, kā arī formālo un neformālo izglītību, piemēram, nodrošinot praktiska darba iespējas īstos uzņēmumos (praksi vai praktikantu pieņemšanu uzņēmumos par samaksu), organizējot izglītojošus seminārus par uzņēmumiem, profesijām un darba tirgu kopumā un izglītojošas ekskursijas organizācijās.

2. Kvantitatīvais pētījums – jauniešu aptauja

Dalībnieki

Kopumā uz aptaujas jautājumiem atbildēja 430 jaunieši no Latvijas, Igaunijas, Spānijas un Horvātijas.

Vecums: 24 % vecumā no 13 līdz 17 gadiem, 76 % vecumā no 18 līdz 25 gadiem.

Dzimums: 68 % respondentu ir sievietes, 32 % – vīrieši.

Izglītība: lielākā daļa respondentu ir vidusskolas beidzēji.

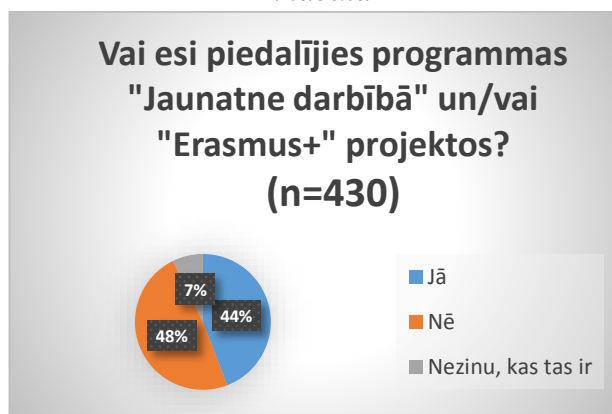
Nodarbinātības statuss: lielākā daļa respondentu nestrādā un šobrīd arī nemeklē darbu vai ir nepilnas slodzes darbinieki, vai strādā vasaras brīvdienās, jo vairākumā gadījumu respondenti joprojām mācās skolā vai augstskolā.

Aptaujas jautājumu rezultāti

Vai esi bijis iesaistīts programmā „Jaunatne darbībā” un/vai Erasmus+ projektā?

48 % respondentu (kopā aptaujāti 430 jaunieši) nav bijuši iesaistīti ne vienas, ne otras programmas projektos, 44 % ir bijuši iesaistīti, savukārt 7 % par šādiem projektiem neko nezina (skat. 1. tabulu).

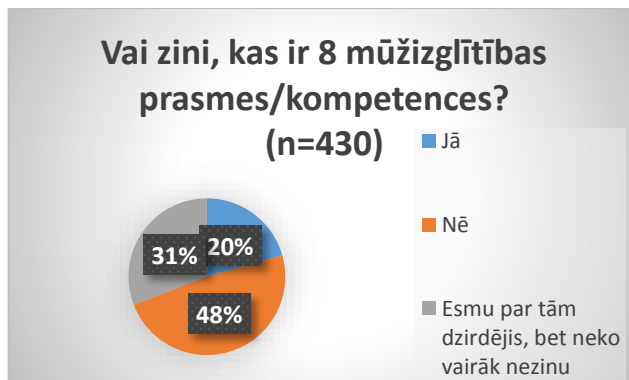
1. tabula



Vai zini, kas ir astoņas mūžizglītības pamatprasmes?

Kopumā secināms, ka 20 % respondentu no visām valstīm zina, kas ir astoņas pamatprasmes, savukārt gandrīz 80 % nezina, kas tās ir, vai ir par tām dzirdējuši, bet neko vairāk nezina (skat. 2. tabulu).

2. tabula



Jautājumi: „Kādā mērā šīs prasmes Tev ir attīstītas?” un „Iedomājies, ka esi darba devējs. Cik labi attīstītām šīm prasmēm būtu jābūt Tavam darbiniekam?”

Visiem respondentiem lūdzām novērtēt, cik attīstītas ir viņu astoņas pamatprasmēs, un nākamajā jautājumā – norādīt, cik attīstītām šīm prasmēm vajadzētu būt darbiniekiem, ja viņi būtu darba devējs. Tādējādi mēs salīdzinām pašvērtējumu ar jauniešu izpratni par to, ko sagaida darba devējs.

Saziņa dzimtajā valodā un sociālās un pilsoniskās prasmes pašvērtējumā saņēma visaugstāko novērtējumu („ļoti”) (skat. 3. un 4. tabulu). Tādējādi secināms, ka jaunieši šīs savas prasmes uzskata par ļoti labi attīstītām. Viņuprāt, darba devēji visvairāk sagaida saziņu dzimtajā valodā, bet otru augstāko vērtējumu saņēmušas sociālās un pilsoniskās prasmes. **Tas liecina, ka jaunieši tās uzskata par svarīgākajām prasmēm, kuras pieprasa darba devējs.**

3. tabula

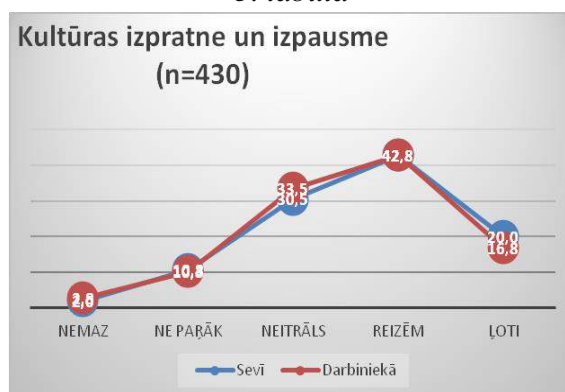


4. tabula



Atbildē „reizēm” darba devēja gaidītais ir augstāks nekā jauniešu pašvērtējums attiecībā gandrīz uz visām prasmēm, izņemot saziņu dzimtajā valodā (skat. 3. tabulu) un kultūras izpratni un izpaušmi (skat. 5. tabulu), kur rezultāti ir līdzīgi, un **sociālās un pilsoniskās prasmes, kur pašvērtējums pārsniedz darba devēja gaidīto** (skat. 4. tabulu). Vislīdzīgākos vērtējumus, kur **pašvērtējums lielākoties atbilst darba devēja gaidītajam, var novērot attiecībā uz saziņu dzimtajā valodā** (skat. 3. tabulu) un **kultūras izpratni un izpaušmi** (skat. 5. tabulu).

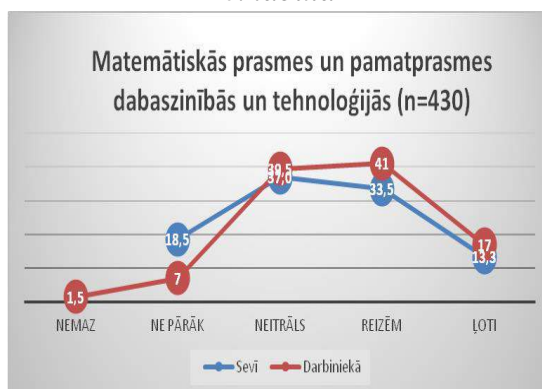
5. tabula



Tādējādi var secināt, ka jaunieši par šīm prasmēm jūtas pārliecinātāki nekā par citām. Ja darba devējs šīs prasmes no darbiniekiem sagaidītu „reizēm”, darbinieki atbilstu prasībām vai pat pārspētu tās attiecībā uz sociālajām un pilsoniskajām prasmēm.

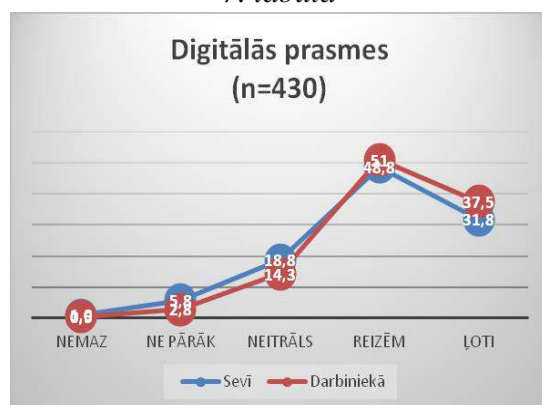
Matemātiskās prasmes un pamatprasmes dabaszinībās un tehnoloģijās. 6. tabula liecina, ka atbildēs „neitrāls”, „reizēm” un „ļoti” jaunieši šīs prasmes vērtē kā zemākas, nekā darba devējs sagaida.

6. tabula



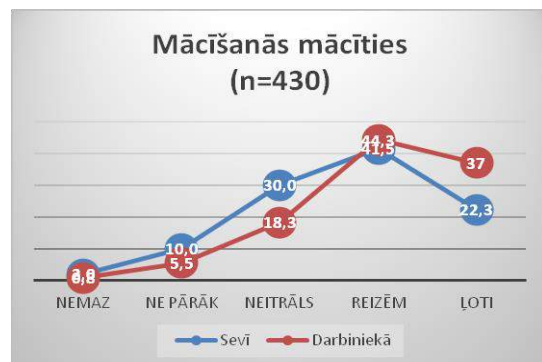
Digitālās prasmes. 7. tabulā redzams, ka digitālās prasmes ir novērtētas samērā līdzīgi, lai gan jaunieši uzskata, ka šīs prasmes viņiem tomēr ir zemākas, nekā darba devējs sagaida, kas atspoguļojas atbildēs „reizēm” un „ļoti”, bet augstākās atbildēs „nemaz”, „ne pārāk” un „neitrāls”. Šī tendence ir visai nenozīmīga, taču tā liecina, ka jauniešu skatījumā darba devēji sagaida vairāk, nekā jaunieši faktiski var piedāvāt, lai gan pašvērtējums attiecībā uz šīm prasmēm ir visai augsts.

7. tabula



Mācīšanās mācīties. 8. tabula parāda, ka atbildē „neitrāls” mācīšanās mācīties ir novērtēta augstāk nekā darba devēja gaidītais. Spriežot pēc atbildes „reizēm”, jauniešiem ir tendence uzskatīt, ka darba devējs sagaida vairāk, nekā viņi faktiski var piedāvāt, lai gan viņu patiesās prasmes ir ļoti tuvu gaidītajam. Lielākas atšķirības vērojamas atbildē „ļoti”, kur gaidītais pārsniedz jauniešu faktiskās prasmes.

8. tabula



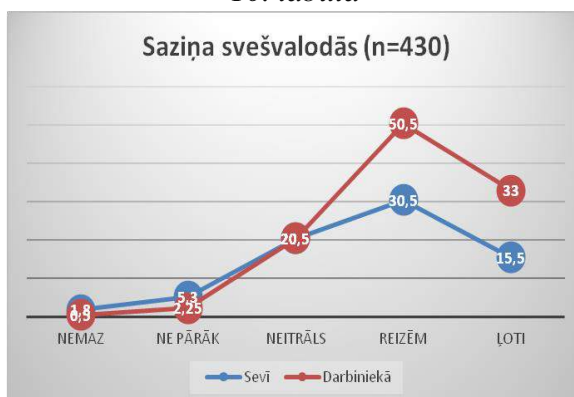
Pašiniciatīva un uzņēmējdarbība. Kā liecina 9. tabula, pašiniciatīva un uzņēmējdarbība ir augstāka, nekā darba devēja gaidītais atbildēs „ne pārāk” un „neitrāls”, bet zemāka atbildē „reizēm” un daudz zemāka – „ļoti”, kas liek domāt, ka jaunieši uzskata: darba devējs šīs prasmes sagaida „ļoti” attīstītas un noteikti attīstītākas, nekā tās viņiem ir patiesībā. Savukārt atbildē „reizēm” pašvērtējuma rezultāts un darba devēja gaidītais ir ļoti līdzīgi, līdz ar to šajā līmenī jauniešu prasmes varētu atbilst gaidītajam.

9. tabula



Ņemot vērā, ka visbiežāk sniegtā atbilde gan pašvērtējumā, gan darba devēja gaidītajā ir „reizēm”, iespējams noteikt lielākās atšķirības starp darba devēja gaidīto un faktisko pašvērtējumu. Salīdzinot visas prasmes, lielākā atšķirība ir vērojama saziņā svešvalodās, kur gaidītā līmenis ievērojami pārsniedz patieso situāciju (skat. 10. tabulu). Tas ļauj secināt, ka jaunieši uzskata to par svarīgāko prasmi no darba devēja skatupunkta, bet nepietiekami attīstītu personiski.

10. tabula



Mēs vēlotos uzsvērt dažus aspektus, kas varētu būt ietekmējuši rezultātus. Pirmkārt, tikai 20 % respondentu patiesībā zināja (vai vismaz domāja, ka zina), kas ir astoņas pamatprasmes un ko tās nozīmē. Pārējie pirms šo prasmju novērtēšanas tika iepazīstināti ar īsu prasmju aprakstu, tāpēc viņu vērtējumu varētu būt ietekmējusi stereotipiskā domāšanā. Otrkārt, abās vērtējuma grupās bija līdzīgi jautājumi, kas arī varēja ietekmēt rezultātus un veicināt līdzīgas atbildes uz tiem pašiem jautājumiem. Treškārt, lielākā daļa aptaujas dalībnieku meklēja pilnas slodzes darbu, līdz ar to tādi aspekti kā nervozitāte vai bailes neatrast labu pilnas slodzes darbu, kā arī nesenā krīze un bezdarbs varēja likt respondentiem izjust spiedienu un baidīties no prasībām, ar kurām tie varētu saskarties darba meklēšanas procesā.

Var secināt, ka vidēji personisko prasmju attīstības vērtējums ir zemāks par darba devēja gaidīto. Tā kā skolēni un studenti joprojām mācās un tiek gatavoti darba tirgum, šāds viedoklis nav

nekas neparasts. Tomēr ir ļoti svarīgi jauniešiem palīdzēt atpazīt savas prasmes katrā izglītības posmā, jo darba tirgū nepieciešami dažādi darbinieki, sākot no tādiem, kuriem nav vajadzīga specifiska izglītība, un jaunieši var sākt ar šādu amatu un attīstīt savas prasmes praktiski. Aptaujas rezultāti atklāj jauniešu iekšējās bailes un to, kā tie redz darba devējus, jo rezultāti kopumā parāda, ka darba devēji sagaida vairāk, nekā jaunieši var piedāvāt attiecībā gandrīz uz visām prasmēm, kas var novest pie subjektīvām bailēm par neatbilstību kādam amatam. **Tāpēc ieteicams palīdzēt jauniešiem atpazīt savas prasmes un spēt tās salīdzināt ar vēlamajiem amatiem un profesijām, lai, meklējot pareizo darbu, jaunieši būtu atbilstoši, sagatavotāki un sekmīgāki.**

Kas Tev mācību procesā ir īpaši svarīgs?

Mācību procesam jābūt...

1. Izglītojošam;
2. Inovatīvam;
3. Interesantam.

Kā Tu labprātāk apgūtu jaunas zināšanas?

Visbiežāk uz šo jautājumu jaunieši atbildēja, ka vēlētos *apgūt jaunas zināšanas, mēģinot un darbojoties pašiem.*

Lūdzu, norādi trīs galda spēles, kas Tev vislabāk patīk.

Tādas spēles kā Monopols, *Alias*, *Cash Flow*, kāršu spēles, šahs, domino, *Uno*, *Scrabble* un *Katanas* iecelotāji ir ļoti populāras visās valstīs.

Nobeigums

Pēc visām intervijām un atbilžu salīdzināšanas var secināt, ka *saziņa dzimtajā valodā* (un svešvalodās) un *sociālās un pilsoniskās prasmes* ir vispieprasītākās prasmes dažādās organizācijās. Nākamās nepieciešamās prasmes ir pašiniciatīva un uzņēmējdarbība, kā arī mācīšanās mācīties. Aptaujas rezultāti arī atklāj, ka jaunieši zina: saziņa dzimtajā valodā un sociālās un pilsoniskās prasmes ir tās prasmes, kuras darba devēji sagaida ļoti augstā līmenī. Tādējādi abas puses par prioritārām uzskata vienas un tās pašas prasmes. No tā var secināt, ka atšķirību iemesls ir nevis nesaprašanās par to, kuras prasmes ir nepieciešamas, bet gan nespēja tās parādīt darba devējam.

Ņemot vērā, ka pētījuma mērķis ir arī noskaidrot vairāk par iespējamām grūtībām, ar kurām jaunieši saskaras darba meklējumos, jautājums par atšķirībām parādīja, ka *četrās ES dalībvalstīs ir atšķirības starp prasmēm, kuras darba devējs sagaida no darbinieka, un prasmēm, kuras darbiniekam ir patiesībā vai kuras tas parāda.* Galvenais šo atšķirību iemesls ir tas, ka zināšanas, kuras cilvēki iegūst formālās izglītības iestādēs, ir teorētiskas, savukārt darba devēji sagaida praktiskākas zināšanas. Tas nozīmē, ka formālajā izglītībā nepieciešamas praktiskākas un neformālākas izglītības metodes. Jāpalīdz izstrādāt visu veidu instrumentus, metodes un materiālus, kas var izglītēt un informēt jauniešus par dažādām profesijām un to saikni ar konkrētām prasmēm (iemaņām, zināšanām un attieksmi), kā arī instrumentus praktiskai dažādu prasmju attīstībai.

Gan kvalitatīvais, gan kvantitatīvais pētījums atklāj, ka *apmēram 20 % cilvēku zina, kas ir astoņas pamatprasmes.* Tas pierāda, ka astoņas pamatprasmes nav labi zināmas jaunieši un darbinieki par tām būtu vairāk jāinformē. Tas var arī palīdzēt abām pusēm saprast, ko tieši katra no tām sagaida un kuras prasmes būtu jāattīsta vairāk.

Lai šā projekta ietvaros izstrādātu atbilstošu līdzekli, mēs arī lūdzām jauniešiem nosaukt spēles, kuras tie spēlē, un izstāstīt, kā viņi vēlētos mācīties un kas mācību procesā ir svarīgākais. ***Secināms, ka mācību procesam jābūt izglītojošam, inovatīvam un interesantam, kurā jaunieši var mācīties, mēģinot visu darīt paši, kas ir praktiskā mācīšanās darot un atbilst neformālās izglītības pieejai.*** Šie aspekti tiks izmantoti, lai šajā projektā izstrādātu jaunu līdzekli, proti, jauniešiem paredzētu spēli.

Pārskatot pētījuma galvenos mērķus, secināms, ka izpratne par astoņām pamatprasmēm un to izmantošanu ir samērā zema gan ekspertu grupā, gan starp jauniešiem. Šis pētījums parāda vispārēju tendenci, kam turpmākajos pētījumos jāpievēršas vēl rūpīgāk.

Šā projekta galvenais mērķis ir radīt spēli jauniešiem vecumā no 13 līdz 25 gadiem. Šis pētījums nepārprotami parāda, ka šāds līdzeklis ir nepieciešams, lai palīdzētu izglītēt jauniešus par astoņām pamatprasmēm, izprast tās, kā arī noteikt, atpazīt un analizēt savas prasmes, lai jaunieši būtu labāk sagatavoti šo prasmju parādīšanai darba devējam. Tāpat mēs izmantosim dažādas metodes un paņēmienus, lai izglītojoši un aizraujoši iesaistītu jauniešus prasmju attīstībā, ļaujot tiem mācīties darot.

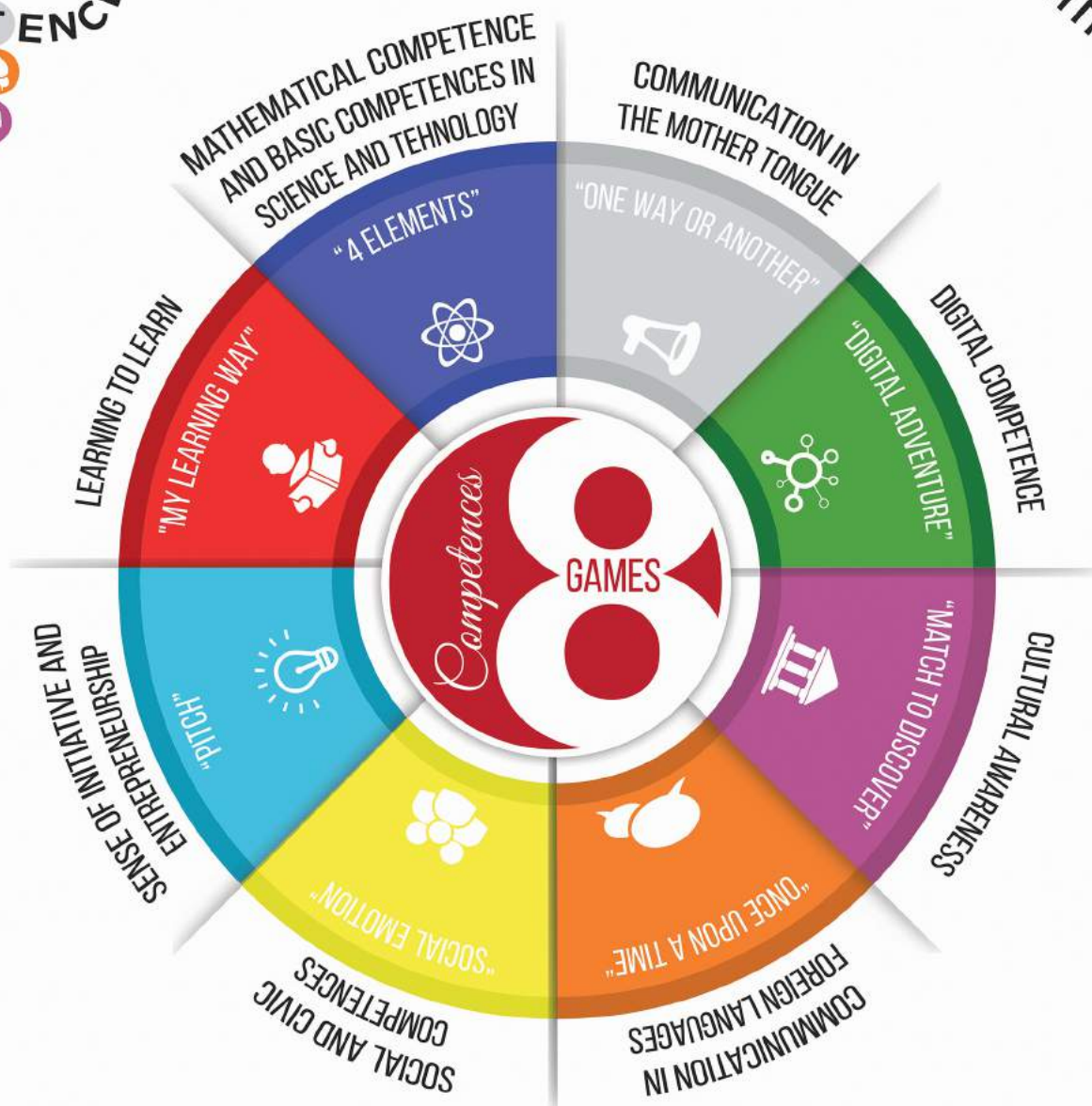
Runājot par prasmju pētījumiem nākotnē, būtu nepieciešams noteikt, vai jaunieši un eksperti prasmes saprot vienādi, lai labāk noskaidrotu, ko viena puse sagaida no otras.



GAME "8KEYCOM"

WWW.8COMPETENCESGAME.COM

+ BONUS GAME
"ETHIC-POLY"



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



Baltic Regional Fund



AC. Amos de la Biblioteca de la Fonteta
C/ Mares de Espana, 42
40013 Fonteta (Granada)
C.P. 01864001




UDRUGA GLUHIH I NAGLUHIH
NOVA GRADIŠKA

Spēles nosaukums	“VIENĀ VAI CITĀ VEIDĀ” / “ONE WAY OR ANOTHER”
Kompetence	Saziņa dzimtajā valodā
Īss kompetences apraksts	Tā ir spēja izteikt un interpretēt jēdzienus, domas, jūtas, faktus un viedokļus gan mutiski, gan rakstiski (klausīšanās, runāšana, lasīšana un rakstīšana), un spēja atbilstošā un radošā veidā lingvistiski sadarboties dažādos sociālajos un kultūras kontekstos – izglītībā un apmācībās, darbā, mājās un brīvajā laikā.
Spēles mērķi	<ul style="list-style-type: none"> • Izprast un attīstīt spēju sazināties dzimtajā valodā • Attīstīt izpratni par aktīvās klausīšanās nozīmi un attīstīt aktīvās klausīšanās prasmes • Paplašināt vārdu krājumu • Veicināt dalībnieku radošo domāšanu
Spēles laiks (minūtēs)	60 – 90 min
Spēlētāju skaits	3 – 30
Nepieciešamie materiāli un resursi	<ul style="list-style-type: none"> • Spēles materiālu komplekts (1 kārts - acis/mute, 4 kārtis – ausis/mute, 1 kārts - roka) • 1 zīmējums • Flipchart papīrs • Krāsainie zīmuļi vai flomāsteri • Liela telpa
Spēles noteikumi un spēlēšanas soļi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visi dalībnieki aicināti sastāties aplī. Ja nepieciešams, novadīt uzmundrinātāju (enerdžaizeri). 2. Īsa diskusija par 8 mūžizglītības kompetencēm, īpaši fokusējoties un dalībniekus iepazīstinot ar kompetenci Saziņa dzimtajā valodā. 3. Spēles vadītājs dalībniekus iepazīstina ar spēles mērķiem, noteikumiem un spēlēšanas procesu. 4. Dalībnieki tiek sadalīti grupās. Visās grupās nepieciešams vienāds dalībnieku skaits (no 3 līdz 6) un katram grupas dalībniekam ir sava loma. Lomas ir sekojošas: <ol style="list-style-type: none"> a. <u>Acis</u> – kārts ar acīm un muti. Šī persona var apskatīt spēles vadītāja parādīto zīmējumu. b. <u>Ausis</u> – kārts ar ausīm un muti. Šī persona saņem ziņu – stāstījumu no lomas “Acis” un nodod to tālāk citai personai, kurai arī loma ir “Ausis” (ja grupā ir vairāk kā 3 dalībnieki), vai arī nodod ziņu lomai “Rokas” (ja grupā ir tikai 3 dalībnieki). c. <u>Rokas</u> – kārts ar plaukstu. Šī persona saņem ziņu un veido zīmējumu pēc saņemtās informācijas. Dalīšanos grupās var veikt dažādos interesantos veidos un grupas var izdomāt savu nosaukumu, kuru uzrakstīt uz “Post-it” lapiņām un piestiprināt to pie sava apģērba.



	<ol style="list-style-type: none"> 5. Katra grupa atrodas savā telpas daļā (var izmantot arī āra laukumus, lai grupas pēc iespējas nodalītu vienu no otras). Īpaši dalībniekiem, kuru loma ir “Rokas”, jāatrodas pēc iespējas tālāk no citiem. Katrs dalībnieks “Rokas” saņem Flipchart papīru un zīmuļus/flomāsterus. 6. Visi dalībnieki, kuriem ir loma “Acis” tiek aicināti apskatīties zīmējumu (tas ir spēles komplektā vai arī var izmantot citus zīmējumus), tomēr tas jā dara uzmanīgi, lai pārējie dalībnieki to neredzētu. 7. Tālāk “Acis” sāk raksturot redzēto savam grupas biedram, kuram ir loma “Auis”, sekojot šiem nosacījumiem: <ol style="list-style-type: none"> a. Viņi nevar lietot vārdus, kuri tiešā mērā pasaka, kas tas ir (piemēram, ja attēlā bija redzams mākonis, viņi nevar teikt mākonis, bet tas jāapraksta citiem vārdiem); b. Viņi nevar minēt konkrētu krāsu bet var to aprakstīt lietojot citus piemērus (piemēram, ja attēlā bija sarkana krāsa, viņi nevar teikt sarkans, bet var minēt, krāsa, kādā ir sirds u.c.); c. Vienā ziņas nodošanas reizē viņi var aprakstīt tikai vienu lietu/objektu, lietojot vienkāršus vārdus. Ja zīmējumā ir 5 objekti, tad viņiem būs jānodod 5 atsevišķas ziņas. d. Lai norādītu objekta/lietas lokāciju, viņi var lietot tikai vārdus pa labi, pa kreisi, augšā, lejā u.t.t.; e. “Auis” drīkst uzdot jautājumus uz kuriem atbilde ir “Jā” vai “Nē” 8. Ja grupā ir vairākas lomas “Auis”, tad tās nodod ziņu nākošajai šīs lomas personai pēc šiem pašiem nosacījumiem. Dalībniekiem maksimāli jācenšas saglabāt sākotnējo ziņu. Kad pēdējais dalībnieks ar lomu “Auis” ir saņēmis ziņu, viņš/viņa tālāk to nodod lomai “Rokas”. 9. Tagad katrs dalībnieks, kuram ir loma “Rokas”, sāk veidot zīmējumu pēc saņemtās informācijas. 10. Vienas ziņas nodošana no “Acīm” līdz “Rokām” jāpaspēj 5 minūšu laikā. Spēlē it tik daudz ziņu nodošanas gājieni cik objekti/lietas redzamas sākotnējā zīmējumā. Pirms spēles sākšanas spēles vadītājam jāpārlicinās, ka lomas “Acis” redz vienādu objektu/lietu skaitu parādītajā zīmējumā. 11. Kad visas grupas pabeigušas zīmējumus, tie tiek salīdzināti ar sākotnējo zīmējumu. Grupa, kuras zīmējums visvairāk līdzinās sākotnējam zīmējumam, tiek pasludināta par uzvarētājiem. 12. Kad spēle izspēlēta, spēles vadītājs veic izvērtēšanu (lūgums skatīt izvērtēšanas jautājumus zemāk).
Jautājumi izvērtēšanai	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Pieredze) Ko jūs novērojāt spēles laikā (objektīvi fakti)? Kas notika? Vai jums patika spēle? 2. (Izvērtēšana) Kā jūs jutāties? Kas šajā spēlē bija grūti? Vai jūs darbojāties kā grupa? Kuri bija visgrūtākie momenti spēlē? Kas patika vislabāk? Kā jūs vērtējat ziņu nodošanas grūtības pakāpi? 3. (Konceptualizācija) Kādi ir galvenie secinājumi, ko no šīs spēles var mācīties? Kā domājat, kas ir svarīgākās lietas efektīvā komunikācijā?

	<p>Ko šajā spēlē iemācījāties paši par sevi? Ko iemācījāties kopā ar grupu?</p> <p>4. (Pielietošana) Kā iegūto pieredzi var izmantot/ pielietot reālajā dzīvē? Kuras šajā spēlē attīstītās prasmes ikdienā noder visvairāk?</p>
Papildus iespējas	<ul style="list-style-type: none"> • Šo spēli var izmantot arī lai attīstītu kompetenci Saziņa svešvalodās, īpaši, ja jūs strādājat ar starptautisku grupu. Spēle var būt arī lielisks veids, kā vispārīgi attīstīt komunikācijas prasmes. Tāpat spēle var būt arī kā komandas saliedēšanas aktivitāte. • Ziņu nodošanu var nedalīt noteiktos soļos (1 ziņa 1 reizē) un var noteikt konkrētu laika limitu uzdevumam, piemēram, 15.minūtes, kuru laikā uzdevums jāpaveic pēc iespējas precīzāk.
Ieteikumi spēles vadītājam (fasilitatoram)	<ul style="list-style-type: none"> • Pirms spēlēšanas, lūdzu, rūpīgi iepazīstieties ar spēles noteikumiem. • Noslēguma izvērtēšana atkarīga no pieejamā laika limita un ir iespējami vairāki varianti – lielajā aplī vai mazākās grupās, vai arī individuāli, izmantojot Pašnovērtējuma formu. Aiciniet dalībniekus apsēsties aplī un kopīgi pārrunājat spēlēšanas procesu, gūto pieredzi, mācīšanās aspektus un pielietojumu ikdienā. • Ieteicams, lai spēlē katrai grupai ir viens novērotājs, kas vēro procesu, kā ziņa no pirmā dalībnieka nokļūst līdz pēdējam dalībniekam. Šo lomu var uzņemt spēles vadītājs, vai arī brīvprātīgie no grupas. • Spēli var spēlēt izmantojot dažādas sarežģītības zīmējumus, sākot no vienkāršiem, ar dažiem objektiem, līdz sarežģītiem, ar vairākiem objektiem, dabas skatiem u.t.t. Sarežģītības līmeni nosaka vadītājs atkarībā no grupas. Spēlē var izmantot zīmējumu, kurš ievietots spēles komplektā, vai arī lejuplādēt piemērus no projekta mājas lapas, kā arī izmantot jebkurus citus pieejamos zīmējumus. • Spēli iespējams spēlēt arī āra apstākļos. • Spēlējot spēli ir ļoti svarīgi dot skaidras norādes. Spēles sākumā vadītājs var vispārīgi pārrunāt ar dalībniekiem komunikācijas veidus, stilus. • Spēles izvērtēšanu vadītājs veic atkarībā no spēles gaitas, rezultāta, dalībniekiem. Svarīgi dot vārdu arī novērotājam, lai arī tas izsaka savus novērojumus. Izvērtēšanas jautājumus var pārveidot un piemērot konkrētai situācijai. • Spēles beigās var vispārīgi pārrunāt par efektīvu komunikāciju un to, kā ikdienā var attīstīt un veiksmīgi izmantot komunikācijas prasmes. • Spēli var spēlēt arī ar dalībniekiem ar dzirdes traucējumiem, tad nepieciešams piesaistīt zīmju valodas tulku un dalībniekiem var atļaut ziņu nodot arī rakstveidā. • Esiet radoši, izdomājiet jaunas spēles un spēlēšanas noteikumus ar pieejamajiem materiāliem!
Citi komentāri	<p><i>„Lielākā saziņas problēma ir tā, ka mēs neklausāmies, lai saprastu, bet gan, lai atbildētu.” / Farzana Jaffer Jeraj/</i></p>

Spēles nosaukums	“REIZ SENSENOS LAIKOS“ / “ONCE UPON A TIME“
Kompetence	Saziņa svešvalodā
Īss kompetences apraksts	Tā ir balstīta uz spējām saprast, izpaust un interpretēt jēdzienus, domas, jūtas, faktus un viedokļus mutiskā un rakstiskā veidā (klausīšanās, lasīšana, runāšana, rakstīšana), piemērojoties kultūras vai sabiedrības kontekstam (izglītojoties vai apmācoties, darbā, mājās vai atpūtā) un indivīda vēlmēm un vajadzībām. Komunikācijai svešvalodā nepieciešamas arī tādas prasmes kā starpniecība un starpkultūru izpratne.
Spēles mērķi	<ul style="list-style-type: none"> ● Attīstīt vispārējās komunikācijas prasmes svešvalodā ● Veicināt jaunu vārdu krājuma apgūšanu ● Attīstīt spēju saskatīt valodas kopsakarības ● Atbalstīt valodas apgūšanu izmantojot neformālas pieejas ● Veicināt dalībniekos radošumu un vēlmi pielietot inovatīvus risinājumus ● Attīstīt iztēli ● Veicināt komandas sadarbību
Spēles laiks (minūtēs)	45 – 90 min
Spēlētāju skaits	6 – 24
Nepieciešamie materiāli un resursi	Spēles materiālu komplekts (120 stāstu kārtis)
 <p>Spēles noteikumi un spēlēšanas soļi</p>	<p>Līmenis 1: Spēlē tiek izmantotas 120 spēļu kārtis, simboli “Mainīt virzienu”, “Jauns stāsts”, “Izlaist gājienu” netiek izmantoti.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Visi dalībnieki aicināti sastāties aplī. Ja nepieciešams, novadīt uzmundrinātāju (enerdžaizeri). 2. Īsa diskusija par 8 mūžizglītības kompetencēm, īpaši fokusējoties un dalībniekus iepazīstinot ar kompetenci Saziņa svešvalodā. 3. Spēles vadītājs dalībniekus iepazīstina ar spēles mērķiem, noteikumiem un spēlēšanas procesu. 4. Uz galda vienā kaudzē tiek novietots spēles kāršu komplekts (tā, lai neredz zīmējumus). Ja grupā ir vairāk kā 10 dalībnieki, to var sadalīt mazākās grupās un katrai grupai izmantot savu komplektu, vai arī vienu komplektu sadalīt vairākās daļās. 5. Spēlēs vadītājs (vai arī grupas izvēlēts līderis) ņem augšējo kārti no kaudzītes un ar zīmējumu uz augšu liek to uz galda. 6. Liekot kārti, persona sāk stāstīt stāstu ar vārdiem “Reiz sensenos laikos...” un iekļauj stāstījumā tekstu par attēlā redzamo zīmējumu. 7. Spēle turpinās ar nākamo spēlētāju pulksteņa rādītāja virzienā un dalībnieks viens aiz otra ņem kārti un turpina iesākto stāstu, iekļaujot savā stāstījumā par paņemtajā kārtī redzamo zīmējumu. Ieteikums atvērtās kārtis likt uz galda spirāles veidā (sākot no vidus), tādējādi veidojot stāsta ceļu, kurā redzams, kā tas veidojies.

8. Spēle turpinās līdz izlietotas visas kārtis vai arī spēles vadītājs to pārtrauc.
9. Kad spēle izspēlēta, spēles vadītājs veic izvērtēšanu (lūgums skatīt izvērtēšanas jautājumus zemāk).

Līmenis 2: (piemērotāks mazākām grupām)

Spēlē tiek izmantotas 120 spēļu kārtis, simboli “Mainīt virzienu”, “Jauns stāsts”, “Izlaist gājienu” netiek izmantoti.

1. Visi dalībnieki aicināti sastāties aplī. Ja nepieciešams, novadīt uzmundrinātāju (enerdžaizeri).
2. Īsa diskusija par 8 mūžizglītības kompetencēm, īpaši fokusējoties un dalībniekus iepazīstinot ar kompetenci Saziņa svešvalodā.
3. Spēles vadītājs dalībniekus iepazīstina ar spēles mērķiem, noteikumiem un spēlēšanas procesu.
4. Katrs spēlētājs saņem 5 kārtis un veido savu individuālo stāstu, izmantojot uz kārtīm attēlotos zīmējumus.
5. Spēli sāk tas dalībnieks, kurš sēž (stāv) pa kreisi no personas, kura dalīja kārtis. Turpinājumā tiek ievērots pulksteņa rādītāja virziens.
6. Spēle turpinās līdz izlietotas visas kārtis vai arī spēles vadītājs to pārtrauc.
7. Kad spēle izspēlēta, spēles vadītājs veic izvērtēšanu (lūgums skatīt izvērtēšanas jautājumus zemāk).

Līmenis 3:

1. Visi dalībnieki aicināti sastāties aplī. Ja nepieciešams, novadīt uzmundrinātāju (enerdžaizeri).
2. Īsa diskusija par 8 mūžizglītības kompetencēm, īpaši fokusējoties un dalībniekus iepazīstinot ar kompetenci Saziņa svešvalodā.
3. Spēles vadītājs dalībniekus iepazīstina ar spēles mērķiem, noteikumiem un spēlēšanas procesu.

Spēle sastāv no 120 kārtīm, iekļaujot:

- 8 kārtis ar simbolu "JAUNS STĀSTS" (meklējiet saulītes simbolu kārts augšējā stūrī). Šī kārts atļauj dalībniekam spēles laikā sākt jaunu stāstu (sava gājiena laikā). Uzsākot jaunu stāstu, spēlētājam arī jānosaka jauna krāsa. Spēlētājs, kuram ir šī kārts, ir vienīgais, kuram nav jāseko krāsu norādījumiem.
- 8 kārtis ar simbolu "MAINĪT VIRZIENU" (meklējiet krustiņa simbolu kārts augšējā stūrī). Šī kārts atļauj mainīt spēlēšanas virzienu uz pretējo pusi.
- 8 kārtis ar simbolu "IZLAIST GĀJIENU" (meklējiet plaukstas simbolu kārts augšējā stūrī). Šī kārts nozīmē, ka personai, kura sēž jums blakus, jāizlaiž gājiens.

Kāršu stūros atrodas krāsu atzīmes – dzeltens, sarkans, zils. Atkarībā no uzliktās pirmās spēles kārts, personai, kurai ir nākošais gājiens, jāliek kārts ar atbilstošu krāsu, turpinot iesākto stāstu. Ja spēlētājam nav kārts ar atbilstošu krāsas atzīmi, tam jāņem kārtis no kopējās kaudzītes, kamēr tas iegūst kārti ar nepieciešamo krāsu. Ja kopējā kāršu kaudzē kārts ar nepieciešamo krāsu nav, spēlētājam jāizlaiž gājiens.

4. Spēles sākumā katrs spēlētājs saņem 3 kārtis. Pārējās kārtis atrodas kopējā

	<p>kaudzē.</p> <ol style="list-style-type: none"> Spēles vadītājs sāk spēlēt spēli uzliekot vienu kārti un sākot stāstīt stāstu (kārts tiek likta galda vidū, ar katru nākamo pielikto kārti veidojot spirāli). Katrs spēlētājs, liekot klāt jaunu kārti, stāstam pievieno 1-3 teikumus. Spēles virziens notiek pulksteņa rādītāja virzienā. Spēle turpinās līdz izlietotas visas kārtis vai arī spēles vadītājs to pārtrauc. Kad spēle izspēlēta, spēles vadītājs veic izvērtēšanu (lūgums skatīt izvērtēšanas jautājumus zemāk).
Jautājumi izvērtēšanai	<ol style="list-style-type: none"> (Pieredze) Ko jūs novērojāt spēles laikā (objektīvi fakti)? Kas notika? Vai jums patika spēle? (Izvērtēšana) Kā jūs jutāties, kad jums bija jārunā svešvalodā? Kas šajā spēlē bija grūti? Kuri bija visgrūtākie momenti spēlē? Kas patika vislabāk? Vai spēlē bija situācija, kad jūs vēlējāties kārti apgriezt ar kājām gaisā, lai to pievienotu stāstam atbilstošas krāsas atzīmes dēļ? Vai jums bija grūti izteikties svešvalodā? (Konceptualizācija) Kādi ir galvenie secinājumi, ko no šīs spēles var mācīties? Kā domājat, cik svarīgi cilvēkiem ir saprast vienu otru? Ko šajā spēlē iemācījāties paši par sevi? Ko iemācījāties kopā ar grupu? Cik svarīgas mūsdienās ir svešvalodu zināšanas? Kādus jaunus vārdus spēles laikā iemācījāties? (Pielietošana) Kā iegūto pieredzi var izmantot/ pielietot reālajā dzīvē? Kuras šajā spēlē attīstītās prasmes ikdienā noder visvairāk?
Papildus iespējas	<p>Spēles trešajā līmenī tiek izmantotas krāsas kāršu stūros – dzeltens, sarkans, zils. Atkarībā no pirmās uzliktās kārts, nākošajai kārtij jābūt ar noteikto krāsu, vai arī noteikumus var mainīt un nākošā kārtī šī krāsa tieši nedrīkst būt.</p>
Ieteikumi spēles vadītājam (fasilitatoram)	<ul style="list-style-type: none"> Pirms spēlēšanas, lūdzu, rūpīgi iepazīstieties ar spēles noteikumiem. Noslēguma izvērtēšana atkarīga no pieejamā laika limita un ir iespējami vairāki varianti – lielajā aplī vai mazākās grupās, vai arī individuāli, izmantojot Pašnovērtējuma formu. Aiciniet dalībniekus apsēsties aplī un kopīgi pārrunājiem spēlēšanas procesu, gūto pieredzi, mācīšanās aspektus un pielietojumu ikdienā. Spēles laika dalījums: 5 min iepazīšanās/60 min spēlēšana/25 min izvērtēšana Spēles laikā var rasties situācija, kad spēlētājs vēlēties kārti apgriezt ar kājām gaisā, lai varētu pievienot savu kārti un turpināt stāstu atbilstoši krāsas atzīmei. Tas spēlē nav aizliegts. Lai labāk organizētu izvērtēšanas procesu, spēles vadītājs var izmantot bumbiņu – mikrofonu. Esiet radoši, izdomājiem jaunas spēles un spēlēšanas noteikumus ar pieejamajiem materiāliem!
Citi komentāri	<i>Labākais veids, kā citam citu saprast, ir savā starpā runāt!</i>

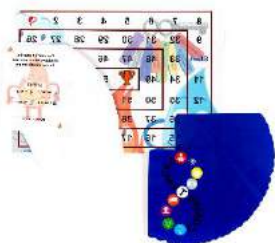
Spēles nosaukums	“ĒTIK-POLS” / “ETHIC-POLY”
Kompetence	Matemātiskās kompetences un pamatprasmes dabaszinībās un tehnoloģijās
Īss kompetences apraksts	<p><u>Matemātiskā pamatprasmē</u> ir spēja attīstīt un piemērot matemātisko domāšanu, lai ikdienas situācijās risinātu dažādas problēmas. Balstoties uz labām rēķināšanas pamatprasmēm, uzsvars tiek likts uz procesu un aktivitāti, kā arī uz zināšanām. Matemātiskās prasmes iekļauj spēju un vēlmi pielietot dažādas matemātiskas metodes (loģiskā domāšana un telpas uztvere) un prezentāciju (formulas, modeļi, grafiki, diagrammas) dažādos līmeņos.</p> <p><u>Kompetence dabaszinībās</u> attiecināma uz spēju un vēlmi pielietot zināšanas un metodes, lai izskaidrotu dabisko pasauli, lai identificētu jautājumus un izdarītu uz pierādījumiem pamatotus secinājumus.</p> <p><u>Tehnoloģijas kompetence</u> tiek skatīta kā zināšanas un metodes, kas nepieciešamas, uztverot cilvēka vēlmes un vajadzības. Prasme dabaszinībās un tehnoloģijās ietver izpratni par cilvēku ierosinātām izmaiņām dabā un atbildību, kas kā sabiedrības indivīdam būtu jāuzņemas.</p>
Spēles mērķi	<ul style="list-style-type: none"> ● Attīstīt stratēģisko domāšanu ● Attīstīt prasmes plānot budžetu ● Izvērtēt dažādu projektu/lietu izmaksas ● Atklāt dažādu faktoru ietekmi uz ekonomiku ● Izvērtēt dažādus sociālos projektus
Spēles laiks (minūtēs)	60 min
Spēlētāju skaits	5 – 30 (Maksimālais cilvēku skaits vienai spēlē ir 6, ja grupā ir vairāk cilvēku, tad tie var spēlēt kopā, piemēram, izveidojot grupiņas pa 2 vai pat 3, vai arī var tikt spēlētas paralēlas spēles.)
Nepieciešamie materiāli un resursi	Spēles materiālu komplekts - spēles pamatne, projektu kārtis, kārtis «GIVE&GET», nauda, 2 metami kauliņi, katram spēlētājam gājiena kauliņš.
Spēles noteikumi un spēlēšanas soļi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visi dalībnieki aicināti sastāties aplī. Ja nepieciešams, novadīt uzmundrinātāju (enerdžaizeri). 2. Īsa diskusija par 8 mūžizglītības kompetencēm, īpaši fokusējoties un dalībniekus iepazīstinot ar kompetenci Matemātiskās kompetences un pamatprasmes dabaszinībās un tehnoloģijās. 3. Spēles vadītājs dalībniekus iepazīstina ar spēles mērķiem, noteikumiem un spēlēšanas procesu. <p>NOTEIKUMI:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Spēles mērķis ir dalībniekiem veikt ieguldījumus pēc iespējas vairāk sociālos projektos (katra spēlētāja sākotnējais budžets ir 4M€). ● Vienam spēlētājam spēlē jāuzņemas papildus loma “Bankieris”, kurš saņems un izsniegs kopējo naudu. ● Visi spēlētāji izmet metamos kauliņus (vienmēr tiek mesti 2 kauliņi un summa



	<p>sasummēta), sākot no “Bankjera”. Spēlētājs, kuram ir augstākā punktu summa, sāk gājienu. Novietojiet savu gājiena kauliņu uz spēles sākuma, lauciņā “GO”, tad izmetiet metamo kauliņu un atbilstoši punktu skaitam paejiet uz priekšu pulksteņa rādītāja virzienā.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nākamais savu gājienu veic spēlētājs pa kreisi. Uz viena projekta lauciņa var atrasties arī vairāku spēlētāju kauliņi. • Kad veikts gājiens atbilstoši uzmetajai summai, dalībnieks var pieņemt lēmumu investēt šajā projektā, ja pirms tam to nav izdarījis cits spēlētājs, vai arī dalībniekam jāveic cita darbība, atkarībā no tā, kas minēts uz konkrētā spēles lauciņa (paņemt «GIVE & GET» kārti, maksāt nodokli u.c.) . • Ja abiem kauliņiem ir uzņemts vienāds punktu skaits, tad dalībnieks veic savu gājienu kā parasti, bet tam ir tiesības veikt vēl vienu gājienu. Dubulto gājienu var veikt tikai 1 reizi katrā spēles aplī. Ja vēlreiz tiek uzņemts vienāds punktu skaits, papildus darbība netiek veikta. • Katru reizi, kad dalībnieks šķērso jebkuru spēles stūri, “Bankjēris” tam izmaksā 100K€. • Katrā reizē, kad spēlētājs novieto savu kauliņu uz brīva projekta, viņš var izvēlēties, investēt tajā vai nē. Ja spēlētājs nolemj investēt, viņš bankā iemaksā par projektu pieprasīto investīciju. summu. Ja projektā jau ir investējis kāds cits, spēlētājam jāmaksā projekta investoram uz kartiņas norādītā summa. Summa ir atkarīga, vai investoram pieder viens vai vairāki tās pašas nozares projekti. • Spēlētājs jebkurā brīdī var atteikties no sava projekta un atgriezt to bankai, atpakaļ saņemot ieguldīto naudas summu. • Ja spēlētājam nav ne naudas, ne arī investīcijas projektos, pārējie spēlētāji var nolemt, izslēgt dalībnieku no spēles, atļaut tam turpināt spēlēt, vai arī pat atbalstīt to. • Kārtis «GIVE&GET» spēlē ir obligātas un spēlētājam noteikti jāveic uz tām dotie norādījumi. • Spēles noslēgums: spēles vadītājs izlemj, vai spēlei ir noteikts laika limits, vai arī spēlē, līdz spēlē viens spēlētājs kļūst par galveno investoru. <p>4. Kad spēle izspēlēta, spēles vadītājs veic izvērtēšanu (lūgums skatīt izvērtēšanas jautājumus zemāk).</p>
<p>Jautājumi izvērtēšanai</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Pieredze) Ko jūs novērojāt spēles laikā (objektīvi fakti)? Kas notika? Vai jūs esiet sastapušies, piedalījušies tādos vai līdzīgos projektos kā minēti šajā spēlē? 2. (Izvērtēšana) Kā jūs spēles laikā jutāties? Kuri bija visgrūtākie momenti spēlē? Kas patika vislabāk? 3. (Konceptualizācija) Kādi ir galvenie secinājumi, ko no šīs spēles var mācīties? Ko šajā spēlē iemācījāties paši par sevi? 4. (Pielietošana) Kā iegūto pieredzi var izmantot/ pielietot reālajā dzīvē? Kuras šajā spēlē attīstītās prasmes ikdienā noder visvairāk? (piemēram, būt grupas līderim, uzņemties vadību, aktīvi komunicēt u.c.)


Papildus iespējas	Ja ir liela grupa, tad spēles pamatni var izprintēt uz A1 papīra un spēlēt vairākās mazās grupās, daļu no darbībām mainot radošā un atraktīvā veidā.
Ieteikumi spēles vadītājam (fasilitatoram)	<ul style="list-style-type: none"> ● Pirms spēlēšanas, lūdzu, rūpīgi iepazīstieties ar spēles noteikumiem. ● Spēles vadītājs var dalībniekus aicināt iesaistīties diskusijās par spēles projektiem, vai tādi nepieciešami, kāpēc tajos jāiegulda investīcijas, kuri aktuālāki patreizējai situācijai u.t.t. ● Noslēguma izvērtēšana atkarīga no pieejamā laika limita un ir iespējami vairāki varianti – lielajā aplī vai mazākās grupās, vai arī individuāli, izmantojot Pašnovērtējuma formu. Aiciniet dalībniekus apsēties aplī un kopīgi pārrunājiet spēlēšanas procesu, gūto pieredzi, mācīšanās aspektus un pielietojumu ikdienā. ● Kāds no grupas var uzņemties lomu “Bankieris” un aktīvi spēli nespēlēt. ● Spēle var tikt pielāgota vietējiem projektiem, ņemot vērā pieejamo finansējumu no valsts, pašvaldības un citiem finansētājiem. Tas dalībniekiem palīdzētu labāk izprast vietējo realitāti un to varētu saistīt ar uzņēmējdarbības kompetenci. ● Esiet radoši, izdomājiet jaunas spēles un spēlēšanas noteikumus ar pieejamajiem materiāliem!
Citi komentāri	<i>“Nav iespējams prognozēt cilvēces attīstības iznākumu. Viss, ko jūs variet darīt, ir līdzīgi kā lauksaimnieki, radīt apstākļus, kuros viss sāk plaukt un ziedēt.”</i> <i>/Kens Robinsons/</i>

Spēles nosaukums	“4 ELEMENTI” / “4 ELEMENTS”
Kompetence	Matemātiskās kompetences un pamatprasmes dabaszinībās un tehnoloģijās
Īss kompetences apraksts	<p><u>Matemātiskā pamatprasmē</u> ir spēja attīstīt un piemērot matemātisko domāšanu, lai ikdienas situācijās risinātu dažādas problēmas. Balstoties uz labām rēķināšanas pamatprasmēm, uzsvars tiek likts uz procesu un aktivitāti, kā arī uz zināšanām. Matemātiskās prasmes iekļauj spēju un vēlmi pielietot dažādas matemātiskas metodes (loģiskā domāšana un telpas uztvere) un prezentāciju (formulas, modeļi, grafiki, diagrammas) dažādos līmeņos.</p> <p><u>Kompetence dabaszinībās</u> attiecināma uz spēju un vēlmi pielietot zināšanas un metodes, lai izskaidrotu dabisko pasauli, lai identificētu jautājumus un izdarītu uz pierādījumiem pamatotus secinājumus.</p> <p><u>Tehnoloģijas kompetence</u> tiek skatīta kā zināšanas un metodes, kas nepieciešamas, uztverot cilvēka vēlmes un vajadzības. Prasme dabaszinībās un tehnoloģijās ietver izpratni par cilvēku ierosinātām izmaiņām dabā un atbildību, kas kā sabiedrības indivīdam būtu jāuzņemas</p>
Spēles mērķi	<ul style="list-style-type: none"> • Izprast ilgtspējības jēdzienu • Atklāt, kā un kādas ikdienas darbības ietekmē vidi • Pārdomāt savu attieksmi pret vides jautājumiem un to, kādas pārmaiņas uz vidi atstāj ikdienas aktivitātes • Izprast ieguvumus no sadarbības
Spēles laiks (minūtēs)	60 min
Spēlētāju skaits	4 – 30 (Spēli var spēlēt 4 cilvēki vai arī 4 vairāku cilvēku grupas/komandas, kurās ir 2 vai 3 cilvēki. Ja ir vairāk cilvēku, var spēlēt paralēlas spēles.)
Nepieciešamie materiāli un resursi	Spēles materiālu komplekts – 80 spēles kārtis, pamatne un 5 gājienu kauliņi.
Spēles noteikumi un spēlēšanas soļi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visi dalībnieki aicināti sastāties aplī. Ja nepieciešams, novadīt uzmundrinātāju (“enerdžaizeri”). 2. Īsa diskusija par 8 mūžizglītības kompetencēm, īpaši fokusējoties un dalībniekus iepazīstinot ar kompetenci Matemātiskās kompetences un pamatprasmes dabaszinībās un tehnoloģijās. 3. Spēles vadītājs dalībniekus iepazīstina ar spēles mērķiem, noteikumiem un spēlēšanas procesu. <p>NOTEIKUMI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Katrs spēlētājs (vai komanda) izvēlas vienu no četriem elementiem (ūdens, uguns, gaiss, zeme) un tad novieto savu spēles kauliņu uz spēles laukuma ar numuru 10 un spēle var sākties. Tāpat novietoji “Planētas” spēles kauliņu uz laukuma ar numuru 10.



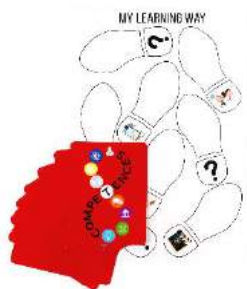
	<ul style="list-style-type: none"> • Spēles mērķis ir sasniegt augstāko jūsu elementa attīstību. • Ir kopīga 80 kāršu kava, kas tiek sajaukta un katrs spēlētājs saņem 3 nejauši izvēlētas kartiņas. Atlikušo kāršu kava tiek novietota vidū. • Pirmais spēlētājs ir tas, kura dzimšanas diena ir vistuvāk. • Sava gājiena laikā spēlētājs var: <ul style="list-style-type: none"> a) Izspēlēt vienu kārti (izlietotās kārtis tiek novietotas kaudzītē blakus tām, kas vēl nav izspēlētas); b) Nomainīt visas savas kārtis (atsacīties no tām 3, kas ir spēlētāja rokās un paņemt 3 jaunas kārtis; c) Izlaist gājieni. • Kad kārts ir izspēlēta, tās saturs ir VISIEM DZIRDAMI JĀNOLASA, un tā ietekmē dažus (iespējams visus) spēlētājus, samazinot vai palielinot viņu attīstības līmeni. Pārvietojiet spēles kauliņus uz spēles laukuma atbilstoši kārtī norādītajiem skaitļiem. • Spēlētāju spēles gājieni laikā tiek ietekmēti arī planēta, pārvietojiet planētas spēles kauliņu atbilstoši kārtī norādītajam. Ja planēta sasniedz skaitli 0, tā iet bojā un spēle ir beigusies. • SPĒLES BEIGAS: iesakām spēli spēlēt ar laika ierobežojumu 20 vai 30 minūtes. Spēles ilgumu nosaka spēles vadītājs. Ja planēta iet bojā, spēles koordinators var nolemt vai sākt jaunu spēli vai arī sākt spēles izvērtēšanu. • Kad spēle izspēlēta, spēles vadītājs veic izvērtēšanu (lūgums skatīt izvērtēšanas jautājumus zemāk).
Jautājumi izvērtēšanai	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Pieredze) Ko jūs novērojāt spēles laikā (objektīvi fakti)? Kas notika? Vai šis ir aktuāli un reāli jūsu valstī/pilsētā? 2. (Izvērtēšana) Kā jūs spēles laikā jutāties? Kuri bija visgrūtākie momenti spēlē, kas patika vislabāk? Vai jūs atpazīnāt personīgās dzīves situācijas dažādās kārtīs? 3. (Konceptualizācija) Kādi ir galvenie secinājumi, ko no šīs spēles var mācīties? Ko šajā spēlē iemācījāties paši par sevi? 4. (Pielietošana) Kā iegūto pieredzi var izmantot/ pielietot reālajā dzīvē? Kuras šajā spēlē attīstītās prasmes ikdienā noder visvairāk? Kādus soļus/ lēmumus savā ikdienas dzīvē jūs variet veikt, lai aizsargātu vidi?
Papildus iespējas	Papildsesijās dalībnieki var izstrādāt jaunas kārtis vai arī pat jaunu "elementu", kuru var pievienot spēlei.
Ieteikumi spēles vadītājam (fasilitatoram)	<ul style="list-style-type: none"> • Pirms spēlēšanas, lūdzu, rūpīgi iepazīstieties ar spēles noteikumiem. • Noslēguma izvērtēšana atkarīga no pieejamā laika limita un ir iespējami vairāki varianti – lielajā aplī vai mazākās grupās, vai arī individuāli, izmantojot Pašnovērtējuma formu. Aiciniet dalībniekus apsēsties aplī un kopīgi pārrunāties spēlēšanas procesu, gūto pieredzi, mācīšanās aspektus un pielietojumu ikdienā.

	<ul style="list-style-type: none"> • Gatavojoties spēlei vadītājs var noskatīties kādu no daudzajām filmām, kas internetā pieejamas par cilvēku ietekmi uz vidi. Piemēram: “Garbage island” (https://www.youtube.com/watch?v=D41rO7mL6zM) “Home” (https://www.youtube.com/watch?v=jqxENMKaeCU). • Katra no kārtīm parāda kādu situāciju (labu vai sliktu) uz planētas. Vadītājs spēles gaitā var katru kārti ar dalībniekiem pārrunāt, lai pārliecinātos, ka visi izprot to nozīmi un ietekmi uz vidi. Vai arī var aicināt dalībniekus diskutēt par šiem jautājumiem. Vai arī uzdot neskaidros jautājumus un situācijas piefiksēt un pēc spēles sameklēt informāciju internetā. Citas situācijas ir vienkāršākas, kamēr citas vairāk strīdīgas. • Esiet radoši, izdomājiet jaunas spēles un spēlēšanas noteikumus ar pieejamajiem materiāliem!
Citi komentāri	<p><i>„Atstājiet šo pasauli mazliet labāku, nekā to atradāt.” /Beidens Pauels/</i></p>

Spēles nosaukums	“DIGITĀLAIS PIEDZĪVOJUMS” / “DIGITAL ADVENTURE”
Kompetence	Digitālā kompetence
Īss kompetences apraksts	Šī kompetence ietver pārlicinātu un kritisku informācijas sabiedrības tehnoloģiju (IST) pielietojumu darbā, brīvajā laikā un komunikācijā. To apstiprina IST pamatiemaņas: datora izmantošana, lai iegūtu, novērtētu, uzglabātu, ražotu, pasniegtu un apmainītos ar informāciju, lai komunicētu un līdzdarbotos kopīgā sadarbības tīklā, izmantojot internetu.
Spēles mērķi	<ul style="list-style-type: none"> • Iepazīties kā savādāk lietot Google Translate • Atklāt sava telefona papildiespējas un to, kā tās pielietot ikdienā • Iepazīties ar dažādām pasaules valodām • Attīstīt radošumu, iztēli un stāstu veidošanas prasmes
Spēles laiks (minūtēs)	60 min
Spēlētāju skaits	1 – 30 (pamatā atkarīgs no aktivitātei pieejamiem mobilajiem telefoniem)
Nepieciešamie materiāli un resursi	<ul style="list-style-type: none"> • Katram dalībniekam mobilais telefons ar instalētu Google Translate aplikāciju un pieejamu Interneta savienojumu (maks. viens telefons uz 2 dalībniekiem). • Spēles tulkošanas kartiņas 30 gab. un vadītāja kārtis 2 gab.
 <p>Spēles noteikumi un spēlēšanas soļi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pirms spēles sākuma vadītājs telpā (vai apkārtnē) izvieto 30 tulkošanas kartiņas. Uz katras kartiņas ir viens vārds kādā no pasaules valodām. 2. Visi dalībnieki aicināti sastāties aplī. Ja nepieciešams, novadīt uzmundrinātāju (enerdžaizeri). 3. Īsa diskusija par 8 mūžizglītības kompetencēm, īpaši fokusējoties un dalībniekus iepazīstinot ar Digitālo kompetenci. 4. Spēles vadītājs dalībniekus iepazīstina ar spēles mērķiem, noteikumiem un spēlēšanas procesu. 5. Dalībnieki sadalās pāros vai grupās pa 3 un spēle var sākties. 6. Dalībnieki pārvietojas telpā un, izmantojot mobilos telefonus, mēģina saprast, kādā valodā ir vārds un kā tas tulkojams. 7. Izmantojot iztulkotos vārdus dalībnieki (komanda) izveido kopīgu stāstu. 8. Stāsti tiek prezentēti pārējiem. 9. Vadītājs parāda dalībniekiem “tiešās” (“live”) tulkošanas iespējas iepriekš lejupielādētā tulkošanas aplikācijā, kurai pat nav nepieciešams interneta pieslēgums. Vadītājam pirms spēles tā jālejupielādē savā telefonā un jāpievērš uzmanība tam, ka ne visiem telefoniem ar kameru ir pieejamas “tiešās” (“live”) tulkošanas iespējas. Parādiet dalībniekiem kā darbojas šī aplikācija. 10. Kad spēle izspēlēta, spēles vadītājs veic izvērtēšanu (lūgums skatīt izvērtēšanas jautājumus zemāk).

Jautājumi izvērtēšanai	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Pieredze) Ko jūs novērojāt spēles laikā (objektīvi fakti)? Kas notika? Vai jūs iepriekš bijāt lietojuši Google Translate? 2. (Izvērtēšana) Kā jūs spēles laikā jutāties? Kuri bija visgrūtākie momenti spēlē? Kas patika vislabāk? Vai grūtāk bija tulkot vārdus vai arī veidot stāstu? 3. (Konceptualizācija) Kādi ir galvenie secinājumi, ko no šīs spēles var mācīties? Ko šajā spēlē iemācījāties paši par sevi? Vai jūs iemācījāties kādus jaunus vārdus? Kuras digitālās zināšanas, prasmes un attieksmes jūs attīstījāt šīs spēles laikā? Kādas aplikācijas jūs vēl ikdienā izmantojiet savā telefonā? 4. (Pielietošana) Kā iegūto pieredzi var izmantot/ pielietot reālajā dzīvē? Kuras šajā spēlē attīstītās prasmes ikdienā noder visvairāk? Kur un kad šādu aplikāciju jūs variet pielietot?
Papildus iespējas	<ul style="list-style-type: none"> • Aiciniet dalībniekus grupās pa trīs izdomāt 5 vārdus savā valodā, tad iztulkot tos citās valodās, iekopēt uz A5 lapas un izvietot telpā. • Aiciniet dalībniekus vispirms iepazīties ar dažādu valodu alfabētiem. Turpinājumā dalībnieki pārvietojas telpā un tulko vārdus. • Stāstu veidošanas aktivitāte var nebūt obligāta, bet gan pēc izvēles.
Ieteikumi spēles vadītājam (fasilitatoram)	<ul style="list-style-type: none"> • Pirms spēlēšanas, lūdzu, rūpīgi iepazīstieties ar spēles noteikumiem. • Noslēguma izvērtēšana atkarīga no pieejamā laika limita un ir iespējami vairāki varianti – lielajā aplī vai mazākās grupās, vai arī individuāli, izmantojot Pašnovērtējuma formu. Aiciniet dalībniekus apsēsties aplī un kopīgi pārrunāriet spēlēšanas procesu, gūto pieredzi, mācīšanās aspektus un pielietojumu ikdienā. • Tulkošanas vārdi var būt dažādi un tos var pielāgot kādam konkrētam projektam, tēmai, aktualitātei. Vārdus citās valodās vadītājs pirms spēles var sagatavot un izprintēt. • Stāstu veidošanā vadītājs var palīdzēt dalībniekiem uzdodot papildus jautājumus (ja nepieciešams): <ul style="list-style-type: none"> ○ Kāds ir stāsta sākums? Stāsta vidusdaļa? Stāsta noslēgums? ○ Kas ir stāsta varoņi? ○ Kas jums stāsta varoņos patīk? ○ Kur stāsts notiek? ○ Vai stāstā ir kāda problēma, kura jārisina? Kā to var risināt? ○ Vai starp stāsta noslēgumu un sākumu ir kāda sakarība? • Spēlē var izmantot arī drukātās vārdnīcas, ja jūs vēlaties garākas diskusijas, kā arī salīdzināt digitālos un analogos rīkus. • Var tikt izmantotas arī citas tulkošanas iespējas, tomēr šī aktivitāte ir izstrādāta tieši Google Translate. • Esiet radoši, izdomājiet jaunas spēles un spēlēšanas noteikumus ar pieejamajiem materiāliem!
Citi komentāri	<p>„Patiesā problēma ir nevis tā, vai mašīnas domā, bet gan, vai domā cilvēki.” /B. F. Skinner/</p>

Spēles nosaukums	“MANS MĀCĪŠANĀS CEĻŠ” / “MY LEARNING WAY”
Kompetence	Mācīšanās mācīties
Īss kompetences apraksts	Tā ir spēja uzņemties un turpināt mācības, organizēt savas mācības, tostarp efektīvi plānojot laiku un informāciju gan individuāli, gan grupās. Mācīšanās mācīties iesaista izglītojamo iepriekšējo zināšanu un dzīves pieredzes papildināšanā, lai izmantotu zināšanas un prasmes dažādos kontekstos: mājās, darbā, izglītībā un apmācībā. Individīda kompetencei galvenais ir motivācija un pašpalāvēība.
Spēles mērķi	<ul style="list-style-type: none"> • Izprast mūžizglītības mācīšanās svarīgumu • Izprast mācīšanās stilus • Izprast motivāciju mācīties • Organizēt personīgo mācīšanos • Parādīt mācīšanos kā noderīgu nodarbi • Mācīties uzņemties atbildību par personīgo mācīšanos • Attīstīt prasmes sevis izvērtēšanā • Izvērtēt personīgās mācīšanās rezultātus • Izvirzīt personīgos mācīšanās mērķus un izvirzīt soļus mērķa sasniegšanai
Spēles laiks (minūtēs)	60 – 90 min
Spēlētāju skaits	5 - 30
Nepieciešamie materiāli un resursi	<ul style="list-style-type: none"> • Spēles materiālu komplekts (8 uzdevumu kārtis un 1 vadītāja kārts “Soļi”) • Katram dalībniekam izdrukāta lapa “Soļi” • Flipchart tāfele/papīrs • Flomāsteri • Liela telpa • Spēlē var izmantot telpā, apkārtnē pieejamos materiālus. Spēles vadītājs var iepriekš arī sagatavot dažādus papildus materiālus, piemēram, žonglējamās bumbiņas, balonus, spēles u.c. Vēlams, lai ir interneta savienojums. • Līmenī 2 katram dalībniekam papildus izdrukāta lapa “Mācīšanās kāpnes”



Spēles noteikumi un spēlēšanas soļi

Līmenis 1:

1. Visi dalībnieki aicināti sastāties aplī. Ja nepieciešams, novadīt uzmundrinātāju (enerdžaizeri).
2. Īsa diskusija par 8 mūžizglītības kompetencēm, īpaši fokusējoties un dalībniekus iepazīstinot ar kompetenci Mācīšanās mācīties.
3. Kopā ar dalībniekiem izveidojiet sarakstu ar dažādām lietām, ko dalībnieki var iemācīties 30 minūšu laikā izmantojot pieejamos resursus (apmācību telpā vai apkārtnē). Vadītājs visas idejas pieraksta uz Flipchart tāfeles/lapas.
4. Vadītājs jautā katram dalībniekam izvēlēties 1 lietu no kopējā saraksta, kuru viņš apņemas mācīties nākamās 30 minūtes.
5. Spēles vadītājs dalībniekus iepazīstina ar spēles mērķiem, noteikumiem un spēlēšanas procesu. Spēles galvenais uzdevums ir 30 minūtes mācīties izvēlēto lietu, iekļaujot īpašus uzdevumus, papildus norādes un veikt personīgus pierakstus savā lapā "Soļi".
 - a) Kārts Roka – praktizē un mācies viens pats.
 - b) Kārts Meklē – atrodi informāciju par lietu, kuru tu esi izvēlējis mācīties. Tā var būt jebkura teorētiska vai vēsturiska informācija, kādi praktiski aspekti, fakti u.t.t. Informācijas iegūšanai vari izmantot internetu, grāmatas, piezvanīt draugiem, ģimenei.
 - c) Kārts Kopā ar citiem – praktizē un mācies kopā ar grupas biedriem.
 - d) Kārts Video – atrodi internetā kādu video par sevis izvēlēto lietu, izpēti, ko no tā vari mācīties un kā to izmantot savā mācīšanās procesā.
 - e) Kārts Bērība – ieturi nelielu pauzi un atceries savu bērību, kādus īpašus momentus kad tu kaut ko mācījies un iemācījies. Kā tas notika? Kā tu to izdarīji? Kā tu juties? Kas bija izaicinājums? u.t.t.
 - f) Kārts Jautājums – spēlē ir 3 kārtis ar jautājuma zīmi "?" un atbilstoši grupai vadītājs dod papildus uzdevumus. Pirms spēles vadītājs izvēlas atbilstošus jautājumus, ņemot vērā dalībnieku vecumu, pieredzi, noskaņojumu u.t.t. Piemēram, var iekļaut kādus aktīvākus uzdevumus, ja dalībniekiem bijusi gara diena vai grupā jūtams nogurums, vai arī saistītus ar dalībnieku mācīšanās pieredzi vai mērķi.

Papildus jautājumu piemēri:

- Pajautā vismaz 3 grupas dalībniekiem, lai viņi pastāsta par savu spilgtāko mācīšanās momentu no savas bērības.
- Pajautā vismaz 3 grupas dalībniekiem, lai viņi pastāsta par savu spilgtāko mācīšanās momentu no skolas laika.

- Pajautā vismaz 3 grupas dalībniekiem, kādas jaunas lietas viņi vēlētos iemācīties nākamo 5 (vai mazāk) gadu laikā.
 - Pajautā vismaz 3 grupas dalībniekiem – ja mācīšanās būtu lieta/objekts, kas un kāds tas būtu?
 - Novēro savus grupas biedrus un pieraksti 3 līdzīgas lietas, ko ievēro viņu mācīšanās procesā.
 - Veic fiziskus vingrinājumus – 10 pietupienus.
 - Veic fiziskus vingrinājumus – kārtīgi izstaipies 10 reizes.
 - Apzinātā elpošana – esi šeit un tagad un 1 minūti koncentrējies uz savu elpošanu. Lēnām ieelpo un izelpo. Katra ieelpa un izelpa aizņems apmēram 6 sekundes. Ieelpo caur degunu un izelpo caur muti, ļaujot elpai vienmērīgi izplūst pa visu ķermeni.
 - Apzinātā novērošana – izvēlies pārredzamā apkārtnē kādu objektu, koncentrē savu uzmanību un skaties uz to 1 vai 2 minūtes. Tā var būt puķe, mākonis, kukainis vai pat mēnesis. Novērošanas procesā nedari neko citu, visu savu uzmanību pievērs tikai izvēlētajam objektam. Relaksējies un vēro objektu tā, it kā tu to redzētu pirmo reizi dzīvē.
 - Izveido sarakstu ar lietām, kuras Tev ir svarīgas mācīšanās procesā.
 - Droši izdomā savus jautājumus un uzdevumus.
6. Dalībnieki dodas izpildīt uzdevumus un mācīties.
 7. Kad kāds no dalībniekiem ir izpildījis visus 8 dotos uzdevumus un iemācījies tā izvēlēto lietu, viņš skaļi sauc: Bingo! Es iemācījos!
 8. Kad spēle izspēlēta, spēles vadītājs veic izvērtēšanu (lūgums skatīt izvērtēšanas jautājumus zemāk).

Līmenis 2:

1. Pēc augstāk minētā uzdevuma veikšanas dalībnieki tiek iepazīstināti ar uzdevumu “Mācīšanās kāpnes”. Šī uzdevuma mērķis ir iesaistīt dalībniekus apzinātā personīgā mācīšanās procesā.
2. Uzdevuma izskaidrošanai var izmantot konkrētu piemēru.

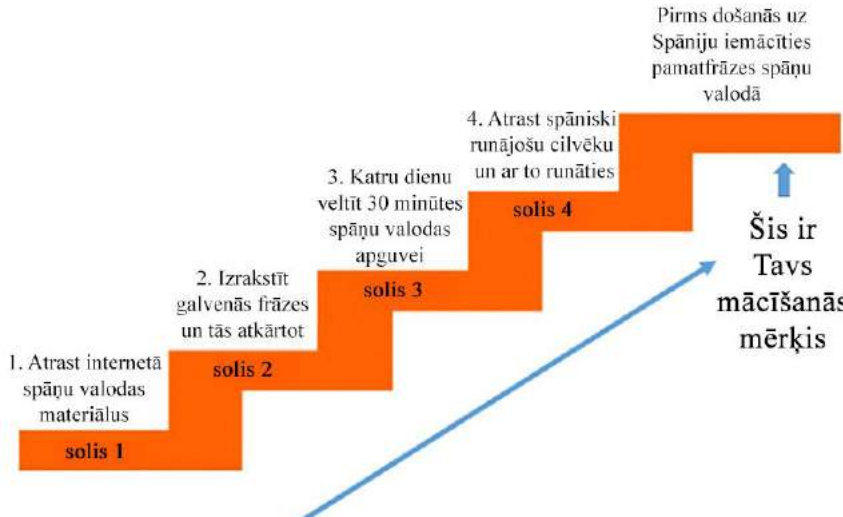
Piemērs:

Lai dalībnieki labāk uzdevumu izprastu, pastāstiet, kā tas veicams.

Solis 1 – Lūdzu, uz paša augstākā pakāpiena uzraksti vienu savu mācīšanās mērķi

Solis 2 – Uzraksti 4 konkrētus soļus/darbības, kuras nepieciešams veikt, lai tu sasniegtu savu mērķi.

Solis 3 – Sadalieties pāros un izstāstiet par savu plānu.

	 <p>Pirms došanās uz Spāniju iemācīties pamatfrāzes spāņu valodā</p> <p>4. Atrast spāniski runājošu cilvēku un ar to runāties</p> <p>solis 4</p> <p>3. Katru dienu veltīt 30 minūtes spāņu valodas apguvei</p> <p>solis 3</p> <p>2. Izrakstīt galvenās frāzes un tās atkārtot</p> <p>solis 2</p> <p>1. Atrast internetā spāņu valodas materiālus</p> <p>solis 1</p> <p>Šis ir Tavs mācīšanās mērķis</p> <ol style="list-style-type: none"> Aiciniet katru dalībnieku paņemt “Mācīšanās kāpņu” lapu un uz augstākā pakāpiena uzrakstīt savu personīgo mācīšanās mērķi. Šim nolūkam var izmantot arī tukšas A4 lapas un aicināt dalībniekus pašiem uzzīmēt kāpnes. Aiciniet katru dalībnieku uzrakstīt 4 konkrētas darbības/soļus, ko ir nepieciešams veikt, lai sasniegtu savu izvirzīto mērķi. Konkrētās darbības jāraksta no zemākā pakāpiena virzienā uz augšu. Katrā pakāpienā kāda konkrēta darbība, rīcība. Dalībniekiem šim uzdevumam ir dotas 7 minūtes. Dalībnieki tiek aicināti izveidot pārus un dalīties ar saviem plāniem. Pēc plānu prezentēšanas dalībniekiem var dot pāris minūtes veikt uzlabojumus savos plānos. Kad spēle izspēlēta, spēles vadītājs veic izvērtēšanu (lūgums skatīt izvērtēšanas jautājumus zemāk).
Jautājumi izvērtēšanai	<ol style="list-style-type: none"> (Pieredze) Ko jūs novērojāt spēles laikā (objektīvi fakti)? Kas notika? (Izvērtēšana) Kā jūs jutāties spēles laikā? Kā jūs mācījāties? Vai jūs atpazīnāt savu mācīšanās stilu? Vai jūs iemācījāties to, ko bijāt plānojis? Ja nē, kā jūs domājat, kāpēc? (Konceptualizācija) Kādi ir galvenie secinājumi, ko no šīs spēles var mācīties? Ko šajā spēlē iemācījāties paši par sevi? (Pielietošana) Kā iegūto pieredzi var izmantot/ pielietot reālajā dzīvē? Kuras šajā spēlē attīstītās prasmes ikdienā noder visvairāk? Kā mēs varam ieviest mācīšanos ikdienā kā pastāvīgu nodarbi?
Papildus iespējas	<ul style="list-style-type: none"> Līmenim 2 – pārliecinieties, ka dalībnieki izprot mērķa uzstādīšanas principus. Šim mērķim jūs variet izmantot SMART metodi: S-pecific- Specifisks; M-measurable - Izmērāms; A-chievable - Sasniedzams; R-ealistic - Reāls;

	<p>T-ime-bound - Terminēts.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Esiet radoši, izdomājiet jaunas spēles un spēlēšanas noteikumus ar pieejamajiem materiāliem!
Ieteikumi spēles vadītājam (fasilitatoram)	<ul style="list-style-type: none"> • Ja laiks nav ierobežots, katram dalībniekam var lūgt nodemonstrēt, ko tas 30 minūtēs iemācījies. • Noslēguma izvērtēšana atkarīga no pieejamā laika limita un ir iespējami vairāki varianti – lielajā aplī vai mazākās grupās, vai arī individuāli, izmantojot Pašnovērtējuma formu. Aiciniet dalībniekus apsēsties aplī un kopīgi pārrunāiet spēlēšanas procesu, gūto pieredzi, mācīšanās aspektus un pielietojumu ikdienā. • Izvērtēšanā var jautāt arī tikai vienu jautājumu “Kā jūs iemācījāties?” un uzsvaru likt tieši uz dalībnieku mācīšanās procesu.
Citi komentāri	<p><i>„Mācīties ir tas pats, kas irties pret straumi: tiklīdz pārstāsi airēt – tūlīt tevi nesīs atpakaļ!” /Ķīniešu sakāmvārds/</i></p>

Spēles nosaukums	“SOCIĀLĀS EMOCIJAS” / „SOCIAL EMOTION”
Kompetence	Sociālās un pilsoniskās prasmes
Īss kompetences apraksts	Tā ietver personīgās, starppersonu un starpkultūru prasmes un attiecas uz visām uzvedības formām, kas sagatavo individuus efektīvai un konstruktīvai dalībai darba un sabiedriskajā dzīvē, kas kļūst aizvien daudzveidīgākas, un nepieciešamo konfliktu atrisināšanai. Pilsoniskā prasme sagatavo individuus pilnīgai līdzdalībai pilsoniskajā dzīvē, kas balstās uz zināšanām par sociālo un politisko struktūru, jēdzieniem, aktīvu un demokrātisku līdzdalību.
Spēles mērķi	<ul style="list-style-type: none"> • Palīdz attīstīt sociālās un pilsoniskās kompetences • Attīsta domu paušanas un komunikācijas prasmes • Attīsta komandas darba prasmes, radošumu un inovatīvo domāšanu • Attīsta spēlētāju iztēli • Attīsta līdzīgā ieraudzīšanas spējas • Palīdz tikt galā ar stresu un vilšanos, kā arī konstruktīvi paust šīs emocijas • Attīsta pašpārliecinātību un godīgumu • Attīsta vēlmi rast kompromisu un pārvarēt aizspriedumus • Attīsta spējas komunicēt publiskajā telpā, kā arī interesi risināt sabiedrībai aktuālus jautājumus • Attīsta potenciālu pašrealizācijai un spēju izturēties kā atbildīgs un apzinīgs pilsonis, kas ir spējīgs atbalstīt demokrātiskās sabiedrības attīstību • Attīsta spējas un apzinību sabiedrībā noteikto normu un vērtību ievērošanai, t.sk. ievērojot noteikumus medijos • Attīsta sadarbības prasmes dažādās situācijās • Attīsta iecietību un spēju saprast atšķirības starp cilvēkiem • Palīdz spēlētājiem iemācīties cienīt sabiedrības daudzveidību, t.sk. reliģiskās un rasu atšķirības • Attīsta vēlmi uzņemties atbildību par savu dzīvi
Spēles laiks (minūtēs)	45 – 90 min
Spēlētāju skaits	6 – 24
Nepieciešamie materiāli un resursi	Spēles materiālu komplekts (42 emociju kārtis, 30 situāciju kārtis)
Spēles noteikumi un spēlēšanas soļi	<p>Līmenis 1:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Visi dalībnieki aicināti sastāties aplī. Ja nepieciešams, novadīt uzmundrinātāju (enerdžaizeri). 2. Īsa diskusija par 8 mūžizglītības kompetencēm, īpaši fokusējoties un dalībniekus iepazīstinot ar kompetenci Sociālās un pilsoniskās prasmes.



3. Vadītājs izvēlas 5-6 situāciju kārtis, kas atbilst spēlei ar konkrētu grupu.
4. Vadītājs izstāsta spēlētājiem spēles mērķi, noteikumus un spēles gaitu.
5. Uz galda novietojiet (atlasītu) situāciju kāršu kavu un izklājiet emociju kārtis.
6. Vadītājs paņem vienu situācijas kārti un skaļi to nolasa.
7. Pārējie dalībnieki nejauši paņem vienu emociju kārti.
8. Visiem dalībniekiem ir jāpaskaidro, kā viņi varētu justies noteiktajā situācijā, ņemot vērā to emociju, kas ir attēlota uz viņu emociju kārtis. Vadītājs nosaka, kurš dalās pirmais. Process turpinās pulksteņrādītāja virzienā.
9. Kad dalībnieki atbildējuši, spēles vadītājs veic izvērtēšanu (lūgums skatīt izvērtēšanas jautājumus zemāk).
10. Pēc izvērtēšanas visi spēlētāji liek visas kārtis atpakaļ uz galda un sajauc.
11. Vadītājs paņem nākamo kārti un viss process atkārtojas vēl vienu reizi. Atkarībā no grupas lieluma šī spēle tiek spēlēta līdz brīdim, kad visas situāciju kārtis ir izspēlētas vai kad spēles vadītājs nolemj to pārtraukt.
12. Noslēguma izvērtēšana atkarīga no pieejamā laika limita un ir iespējami vairāki varianti – lielajā aplī vai mazākās grupās, vai arī individuāli, izmantojot Pašnovērtējuma formu. Aiciniet dalībniekus apsēsties aplī un kopīgi pārrunāriet spēlēšanas procesu, gūto pieredzi, mācīšanās aspektus un pielietojumu ikdienā.

Līmenis 2:

Spēles otrajā līmenī dažas kārtis paredz padziļinātu diskusiju par tēmām, tāpēc ir svarīgi apzināties Jūsu grupas gatavību tam.

1. Šajā līmenī visas situāciju kārtis tiek izmantotas spēlē.
2. Visi dalībnieki aicināti sastāties aplī. Ja nepieciešams, novadīt uzmundrinātāju (enerdžaizeri).
3. Īsa diskusija par 8 mūžizglītības kompetencēm, īpaši fokusējoties un dalībniekus iepazīstinot ar kompetenci Sociālās un pilsoniskās prasmes
4. Vadītājs izstāsta spēlētājiem spēles mērķi, noteikumus un spēles gaitu.
5. Uz galda novietojiet situāciju kārtis un izklājiet arī emociju kārtis.
6. Vadītājs paņem vienu situācijas kārti un skaļi to nolasa.
7. Pārējie dalībnieki neskatoties paņem vienu emociju kārti.
8. Visiem dalībniekiem ir jāpaskaidro, kā viņi varētu justies noteiktajā situācijā, ņemot vērā to emociju, kas ir attēlota uz viņu emociju kārtis. Vadītājs nosaka, kurš dalās pirmais. Process turpinās pulksteņrādītāja virzienā.

	<p>9. Kad dalībnieki atbildējuši, spēles vadītājs veic izvērtēšanu (lūgums skatīt izvērtēšanas jautājumus zemāk).</p> <p>10. Pēc iztaujāšanas visi spēlētāji liek kārtis atpakaļ uz galda un sajauc.</p> <p>11. Vadītājs paņem nākamo kārti un viss process atkārtojas vēl vienu reizi. Atkarībā no grupas lieluma šī spēle tiek spēlēta līdz visas situāciju kārtis ir izspēlētas vai kad spēles vadītājs nolemj to pārtraukt.</p> <p>12. Noslēguma izvērtēšana atkarīga no pieejamā laika limita un ir iespējami vairāki varianti – lielajā aplī vai mazākās grupās, vai arī individuāli, izmantojot Pašnovērtējuma formu. Aiciniet dalībniekus apsēsties aplī un kopīgi pārrunāriet spēlēšanas procesu, gūto pieredzi, mācīšanās aspektus un pielietojumu ikdienā.</p>
Jautājumi izvērtēšanai	<p>1. (Pieredze) Ko Jūs novērojāt spēles laikā (objektīvie fakti)? Kas notika? Kā Jums patika spēle? Kas bija sarežģītā šajā spēlē? Ko Jūs domājat par grupas darbu? Ko Jūs novērojāt? Kas izraisīja grūtības, kas Jums īpaši patika? Kā Jūs sevi novērojāt šajā spēlē?</p> <p>2. (Pārdomas) Kādas Jums bija izjūtas, kad bija jāspēlē dažādas (emociju) kārtis? Kāpēc?</p> <p>3. (Konceptualizācija) Ko mēs varam mācīties no šīs pieredzes? Kā Jūs domājat, cik svarīgi ir cilvēkiem vienam otru saprast? Ko Jūs individuāli esat mācījušies no šīs spēlē? Ko Jūs iemācījāties kopā ar pārējiem?</p> <p>4. (Izmantošana) Kā Jūs varat šo pieredzi pārnest vai sasaistīt ar ikdienas dzīvi? Kādas līdzīgas situācijas Jūs esat novērojuši reālajā dzīvē? Vai esat agrāk aizdomājušies par līdzīgām situācijām? Kādas prasmes Jūs esat attīstījuši šajā spēlē, ko Jūs varētu pielietot ikdienas dzīvē? (piemēram, būt par grupas līderi, novērot un pamanīt utt.)</p>
Papildus iespējas	<p>Spēli var spēlēt arī bez emociju kārtīm.</p> <p>NB! Lūdzu, atcerieties, ka dažas kārtis piedāvā tēmas ļoti dziļām diskusijām, kas varētu būt pārāk dziļas daži spēlētājiem. Tāpēc svarīgi pievērst uzmanību grupas un spēlētāju gatavībai tēmu pārrunāšanas dziļumam!</p>
Ieteikumi spēles vadītājam (fasilitatoram)	<ul style="list-style-type: none"> • Pirms spēlēšanas, lūdzu, rūpīgi iepazīstieties ar spēles noteikumiem. • Pārrunāriet/ veiciet iztaujāšanu pēc katra raunda un novadiet noslēguma izvērtēšanu spēles beigās. • Izvērtēšanas laikā variet izmantot dažādus palīgmateriālus (piemēram, mikrofonu bumba u.c.) • Izstrādātās situācijas balstās uz Universālās Cilvēktiesību deklarācijas. Vairāk par cilvēktiesībām izlasiet 7. Pielikumā (Universālā Cilvēktiesību deklarācija). • Esiet radoši un attīstiet jaunas spēles un noteikumus ar piedāvātajiem materiāliem!
Citi komentāri	<p>„Lietojiet maigus vārdus un spēcīgus argumentus” / Elias Kanetti/</p>

Spēles nosaukums	“60 SEKUNDĒS” / „PITCH”
Kompetence	Pašiniciatīva un uzņēmējdarbība
Īss kompetences apraksts	Tā attiecas uz indivīda spējām īstenot idejas realitātē. Tā ietver radošumu, inovāciju un riska uzņemšanos, kā arī spēju plānot un vadīt projektus, lai sasniegtu mērķi. Tā atbalsta indivīdus ne tikai ikdienas dzīvē mājās un sabiedrībā, bet arī darbavietā, palīdzot apzināties darba nozīmi un spēju apjaust iespējas, un ir pamats vairāk īpašām zināšanām un prasmēm, kas nepieciešamas tiem, kas veicina vai nodarbojas ar sociālo darbību vai komercdarbību. Tam būtu jāietver ētisko vērtību apzināšanās un jāveicina laba pārvaldība.
Spēles mērķi	<ul style="list-style-type: none"> • Radīt jaunas idejas un būt inovatīvam • Attīstīt spēju pārvērst idejas praktiskā rīcībā • Uzdrošināties riskēt • Iedrošināt izrādīt iniciatīvu • Uzņemties atbildību par paša lēmumiem • Prezentēt attīstītās idejas • Attīstīt prezentēšanas prasmes, radošu domāšanu, sadarbību komandā, argumentāciju un komunikācijas prasmes.
Spēles laiks (minūtēs)	90 min (Līmenis 1)
Spēlētāju skaits	6 – 36 (mazākās grupās)
Nepieciešamie materiāli un resursi	<p>Līmenis 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apmācību telpa un krēsls katram dalībniekam, neliels galds katrai grupai, ja iespējams. • Spēles materiālu komplekts (36 Situāciju kārtis – 12 dažādas situācijas (3 kārtis katrai situācijai), 36 Iedvesmas kārtis) • Sarkans maisiņš ar monētām (1 monēta katram dalībniekam) • Smilšu pulkstenis (1 min). • 12 veidlapas “Ideju banka” - piezīmēm un idejām. • 12 zīmuļi. <p>Līmenis 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papildus spēles kārtis un instrukcijas - 12 Aisberga kārtis (12 vienādas kārtis ar jautājumiem – Kādēļ? Kā? Ko? un viena lielā paskaidrojošā kārts vadītājam)



Spēles noteikumi un spēlēšanas soļi

Līmenis 1:

1. Visi dalībnieki aicināti sastāties aplī. Ja nepieciešams, novadīt uzmundrinātāju (enerdžaizeri).
2. Īsa diskusija par 8 mūžizglītības kompetencēm, īpaši fokusējoties un dalībniekus iepazīstinos ar kompetenci Pašiniciatīva un uzņēmējdarbība.
3. Spēles vadītājs dalībniekus iepazīstina ar spēles mērķiem, noteikumiem un spēlēšanas procesu.
4. Sadalīt dalībniekus mazākās grupās (3 dalībnieki vienā grupā) un katram dalībniekam piešķirt vienu Situācijas kārti (kopumā ir 36 Situāciju kārtis, kuras sastāv no 12 attēlu veidiem, kas atkārtojās 3 reizes). Izvēlieties tik kārtis cik nepieciešams, balstoties uz dalībnieku un grupu skaitu.

Instrukcija dalībniekiem (ar mērķi sadalīt grupās un sākt spēli): “Lūdzu aplūkojiet savu kārti. Atrodi divus partnerus, kuriem ir kārts ar tieši tādu pašu attēlu kā tev. Un izveidojiet grupu, kas sastāv no 3 dalībniekiem.

Situāciju kārts rāda vietu, kur tiekas draugi, lai pārrunātu 3 lieliskas idejas. Idejas var būt saistītas ar uzņēmējdarbību (biznesu), sociālo uzņēmējdarbību vai sociāliem projektiem. Kādas ir viņu idejas? Lūdzu izdomājiet savā grupā 3 idejas un pierakstiet tās. Šim uzdevumam jums ir 7 minūtes.”

5. Katra grupa paņem veidlapu “Ideju banka” un zīmuli un pieraksta idejas.
6. Turpmākie norādījumi grupām: “Lūdzu izvēlieties vienu Iedvesmas kārti katrai jūsu idejai (katra grupa saņem 3 Iedvesmas kārtis). Jūs varat izmantot visu Iedvesmas kārts attēlu vai tās elementus kā iedvesmu, lai padarītu jūsu idejas vēl radošākas un inovatīvākas. Lūdzu pierakstiet kopā vismaz 5-7 papildinātas idejas, ka radušās jūsu grupā. Šim uzdevumam jums ir 7 minūtes.”
7. Katra grupa turpina izmantot veidlapu “Ideju banka”, zīmuli un pieraksta papildinātās idejas.
8. Aicināt dalībniekus izvēlēties vienu ideju, kura viņiem visvairāk patīk un sagatavot 60 sekunžu (1 minūtes) prezentāciju par to. Instrukcija dalībniekiem: “Dārgie ideju izstrādātāji, mums apkārt ir cilvēki, kuri labprāt atbalstītu jūs un jūsu idejas ar šo naudu, lai palīdzētu jums realizēt jūsu idejas. Jums jāparāda šiem cilvēkiem kādēļ viņiem vajadzētu jūs atbalstīt. Tādēļ tagad jums ir 7 minūtes, lai sagatavotu 1 minūtes prezentāciju par jūsu ideju.”
9. Pirms prezentācijas KATRS dalībnieks paņem vienu monētu no sarkanā maisiņa.

10. Spēles vadītājs paņem smilšu pulksteni tā, lai visi dalībnieki to redz un ļoti stingri (!) kontrolē katras prezentācijas vienas minūtes laika ierobežojumu.
11. Pēc prezentācijām dalībniekiem ir 1 minūte laika, lai individuāli novērtētu, kuras idejas viņi vēlas atbalstīt ar savu naudu (monētu). Pēc minūtes VISI dalībnieki vienlaikus nodod savu monētu tai komandai, kuras ideju vēlas atbalstīt. SVARĪGI! Pateikt dalībniekiem, ka uzvarētāji ir tā komanda, kura saņem visvairāk naudas.
12. Visi dalībnieki atgriežas aplī ar naudu, ko ir saņēmuši, saskaita saņemtās monētas un paziņo rezultātus. Apsveikumi visiem.
13. Pārrunā pieredzi ar izvērtēšanas jautājumu palīdzību. Izvērtēšana ir atkarīga no laika ierobežojuma, pastāv vairākas iespējas: lielajā aplī vai mazākās grupās vai individuāli ar Pašnovērtējuma formu. Pēc izvērtēšanas visi dalībnieki ieliek monētas atpakaļ sarkanajā maisiņā.

Līmenis 2:

1. Aicināt grupu turpināt strādāt ar ideju, kas tika prezentēta pirmajā līmenī.
2. Aicināt dalībniekus paņemt vienu Aisberga kārti (kopumā 12 identiski vienādas kārtis). Pirms turpināt, izmantojiet Aisberga kārti, lai paskaidrotu Zelta Apļa modeļa (Golden Circle model) teoriju.



Zelta apļa modelis

Atbilstoši Zelta apļa modelim, kura autors ir Simons Sineka (Simon Sinek), trīs svarīgi jautājumi ir jāuzdod, kad attīstāt savu ideju – Kādēļ, kā un ko. Šis modelis ir daudzu pasaules ietekmīgāko līderu un uzņēmumu panākumu izpētes rezultāts.

Šajā modelī “Kādēļ?” ir galvenā būtība, nolūks un cēlonis. “Kā?” ir specifiskas darbības, kas jāveic lai realizētu galveno būtību. Un “Ko?” ir veikto darbību rezultāts – viss, kas tiek izdarīts un pateikts. Šo jautājumu secība sākas no neredzamā – zemūdens daļas uz redzamo daļu – sākt ar jautājumu “Kādēļ?”.

Kādēļ – Šī ir biznesa pamata būtība. Kādēļ šī biznesa ideja pastāv.

Kā – Šī ir atbilde kā biznesa ideja realizēs pamata būtību. Šīs ir lietas, kas padara ideju īpašu un atšķirīgu no sāncensiem. Stratēģija par to kā tiks sasniegta biznesa pamata būtība.


Ko – Šis ir jautājums, kas atklās, kas tieši ir jādara, lai realizētu biznesa pamata būtību. Šie ir produkti, kas tiek pārdoti, vai pakalpojumi, kas tiek sniegti, vai konkrēti projekti, kas tiek realizēti.

Ja “Zelta aplis” ir balansā, ja visi trīs līmeņi funkcionē, šī kombinācija kļūst par biznesa unikālo identitāti kā pirksta nospiedums. Zinot atbildi “Kādēļ?”, mēs saprotam iemeslus tam, ko darām.

3. Aicināt dalībniekus attīstīt viņu ideju, izmantojot Aisberga modeli un sagatavot vienas minūtes prezentāciju. Paņem sarkano maisiņu ar naudu, nolikt visiem redzamā vietā un pateikt instrukciju: “ Dārgie ideju izstrādātāji, mums apkārt ir cilvēki, kuri labprāt atbalstītu jūs un jūsu idejas ar šo naudu, lai palīdzētu jums realizēt jūsu idejas. Jums jāparāda šiem cilvēkiem kādēļ viņiem vajadzētu jūs atbalstīt. Tagad jums būs laiks, lai sagatavotu vienas minūtes prezentāciju par jūsu ideju. Kad gatavojat prezentāciju, atbildiet uz visiem Aisberga kārts jautājumiem par jūsu ideju, pierakstiet atbildes un izmantojiet tās savā prezentācijā.”
4. Pirms prezentācijas KATRS dalībnieks paņem vienu monētu no sarkanā maisiņa.
5. Spēles vadītājs paņem smilšu pulksteni tā, lai visi dalībnieki to redz un ļoti stingri (!) kontrolē katras prezentācijas vienas minūtes laika ierobežojumu.
6. Pēc prezentācijām dalībniekiem ir 1 minūte laika, lai individuāli novērtētu, kuras idejas viņi vēlas atbalstīt ar savu naudu (monētu). Pēc minūtes VISI dalībnieki vienlaikus nodod savu monētu tai komandai, kuras ideju vēlas atbalstīt. SVARĪGI! Pateikt dalībniekiem, ka uzvarētāji ir tā komanda, kura saņem visvairāk naudas.
7. Visi dalībnieki atgriežas aplī ar naudu, ko ir saņēmuši, saskaita saņemtās monētas un paziņo rezultātus. Apsveikumi visiem. Aicināt visus ielikt monētas atpakaļ sarkanajā maisiņā.
8. Aicināt grupu identificēt veiksmīgos dzirdēto prezentāciju momentus, kas patika tajā vai citā prezentācijā.
9. Iepazīstināt dalībniekus ar galvenajiem veiksmīgas prezentācijas principiem:
 - Princips 1: Vienkāršība
 - Princips 2: Negaidīts pavērsiens
 - Princips 3: Konkrētība
 - Princips 4: Ticamība
 - Princips 5: Emocijas
 - Princips 6: Stāsti
10. Izveido apli. Noslēguma izvērtēšana atkarīga no pieejamā laika limita un ir iespējami vairāki varianti – lielajā aplī vai mazākās grupās, vai arī individuāli, izmantojot Pašnovērtējuma formu. Aiciniet dalībniekus

	apsēsties aplī un kopīgi pārrunājiet spēlēšanas procesu, gūto pieredzi, mācīšanās aspektus un pielietojumu ikdienā.
Jautājumi izvērtēšanai	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Pieredze) Ko tu novēroji spēles/ prezentācijas laikā (objektīvi fakti)? Kas notika? 2. (Izvērtēšana) Kā tu juties? Kas bija viegli? Kas bija pats izaicinošākais? 3. (Konceptualizācija) Ko tu personiski iemācījies? Ko mēs varam mācīties no tā? 4. (Pielietošana) Kā mēs varam pārnest to uz mūsu dzīvi? Kā tu vari attīstīt projektus/ biznesu ikdienas dzīvē un kas tev nepieciešams, lai to paveiktu?
Papildus iespējas	<ul style="list-style-type: none"> • Spēles sākumā var neizpaust, ka noslēgumā būs jāgatavo prezentācija (2 līmenī), tādā veidā veicinot fokusēšanos uz visu spēles procesu. • Dalībnieku skaits grupā ir atkarīgs no kopējā dalībnieku skaita un spēles mērķa. Spēli var spēlēt arī individuāli. • Grupas var izstrādāt vairākas idejas. • Grupām var iedot konkrētu tēmu un aicināt grupu rast atbilstošas idejas. • Kad pirmās 3 idejas ir gatavas, tās var padot uz priekšu nākamajai grupai un nākamā grupa turpina attīstīt šīs idejas ar Iedvesmas kārtīm. • Brīdī, kas grupas ir attīstījušas 5-7 idejas, katrs dalībnieks var izvēlēties vienu no idejām un turpmāk to attīstīt individuāli. • Var aicināt grupas prezentēt savas idejas un rezultātus katrā ideju attīstīšanas posmā. • 60 sekunžu prezentāciju var prezentēt viens pārstāvis no grupas vai visi kopā. • Var aicināt balsot par visu komandu kopā, vai arī par konkrētu dalībnieku. • 60 sekunžu prezentāciju var prezentēt to cilvēku priekšā, kuri iespējams ir ieinteresēti atbalstīt idejas (no uzņēmumiem, sociālās sfēras, dažādiem fondiem, u.c.) • Pēc 60 sekunžu prezentācijas var uzdot papildu jautājumus grupai, kas izstrādāja ideju. • Pēc ideju izstrādes šīs spēles ietvaros var turpināt ar nākamo līmeni – projektu vadību (tas atkarīgs no apmācību plāna, laika ierobežojuma un mērķiem).
Ieteikumi spēles vadītājam (fasilitatoram)	<ul style="list-style-type: none"> • Izlasiet instrukciju ļoti rūpīgi. • Kad tiek skaidrotas Aisberga kārtis (Zelta apļa principi), jāsniedz konkrēti piemēri, kas to paskaidro (no NVO sektora, uzņēmējdarbības, u.c.) • Pārliecinieties, ka dalībnieki fokusējas uz visiem trim Aisberga kārtis jautājumiem.

	<ul style="list-style-type: none"> • Apsveriet iesaistīt 2 spēles vadītājus, kad spēlējat 2 līmeni, lai spētu nodrošināt pietiekamu atbalstu katrai grupai. • Pārliecinieties, ka katram dalībniekam ir tikai viena monēta un tiek izvēlēta tikai viena ideja. Motivējiet dalībniekus atbalstīt idejas, lai tās realizētos... • Esiet radoši un radiet jaunas spēles un noteikumus izmantojot esošos materiālus!
Citi komentāri	<p><i>„Radīšana sākas ar iztēli. Tu iztēlojies, ko vēlies, tu vēlies, ko iztēlojies, un visbeidzot tu radi, ko vēlies.” /Džordžs Bernards Šovs/</i></p>

Spēles nosaukums	“ATKLĀJ UN SAVIENO” / “MATCH TO DISCOVER”
Kompetence	Kultūras izpratne un izpausme
Īss kompetences apraksts	Ir svarīgi apzināties radošu ideju, pieredzes un emociju paušanas nozīmīgumu dažādos plašsaziņas līdzekļos, tostarp mūziku, skatuves mākslu, literatūru un vizuālo mākslu. Kultūras zināšanas ietver izpratni par vietējā, valsts un Eiropas kultūras mantojuma nozīmi un to vietu pasaulē. Ir svarīgi izprast kultūras un valodu daudzveidību Eiropā un citos pasaules reģionos, vajadzību to saglabāt un to estētiskā faktora svarīgumu ikdienas dzīvē.
Spēles mērķi	<ul style="list-style-type: none"> • Izprast un attīstīt kultūras izpratni un izpausmi • Attīstīt radošās izpausmes veidus • Uzlabot zināšanas par Eiropas pilsētām • Uzlabot sadarbības un komunikācijas prasmes komandā
Spēles laiks (minūtēs)	60 min
Spēlētāju skaits	5 – 30
Nepieciešamie materiāli un resursi	<ul style="list-style-type: none"> • Spēles materiālu komplekts (30 pilsētu attēli un 30 pilsētu nosaukumi) • Flipchart papīrs • Flomāsteri • Liela telpa
 <p>Spēles noteikumi un spēlēšanas soļi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visi dalībnieki aicināti sastāties aplī. Ja nepieciešams, novadīt uzmundrinātāju (enerdžaizeri). 2. Īsa diskusija par 8 mūžizglītības kompetencēm, īpaši fokusējoties un dalībniekus iepazīstinot ar kompetenci Saziņa dzimtajā valodā. 3. Spēles vadītājs dalībniekus iepazīstina ar spēles mērķiem, noteikumiem un spēlēšanas procesu. 4. Dalībnieki tiek sadalīti mazākās grupās (3-5 cilvēki grupā). Ja ir tikai 5 dalībnieki, katrs no viņiem darbosies individuāli. 5. Visām grupām tiek izdalīts vienāds spēles kāršu pāru skaits (pilsēta un nosaukums). Dalībniekiem tiek izstāstīts, ka kartiņās ir redzami attēli no Eiropas Savienības valstu galvaspilsētām vai arī citām Eiropas pilsētām. 6. Katrai grupai jāsavieno attiecīgās kartiņas - pilsētas nosaukums ar attiecīgo fotogrāfiju. 7. Uzdevumam tiek dotas 5 minūtes. 8. Pēc noteiktā laika tiek pārbaudīts, cik pareizus kartiņu pārus grupai ir izdevies izveidot. Kļūdaini savienotie tiek izņemti no spēles.

	<p>9. Nākošajā solī dalībniekiem tiek izstāstīts, ka tagad viņi (grupas) sacentīsies viens ar otru.</p> <p>10. No katras grupas viens dalībnieks tiek aicināts paņemt Flipchart papīru un uzzīmēt vienu zīmējumu, kas bija attēlots un kartiņas. Pārējās grupas mēģina atminēt, kuras pilsētas šīs kartiņas simbolizē.</p> <p>11. Nākošais grupas dalībnieks zīmē nākošo attēlu. Spēles vadītājs piefiksē, cik kurai grupai izdodas pareizi atminēt pilsētas.</p> <p>12. Zīmēt sāk vienas grupas dalībnieks, tad nākamo zīmējumu veido nākamās grupas dalībnieks u.t.t., kamēr visas grupas izveidojušas savus zīmējumus. Zīmēšanai tiek dotas maks. 30 sekundes un vēl 30 sekundes minēšanai. Aiciniet dalībniekus skaļi neizkliegt nosaukumus, bet gan pacelt roku, gadījumā, ja tie zina pareizo atbildi. Kurš pirmais paceļ roku, tam pirmajam tiek dota iespēja atminēt. Ja neviens neatmin pareizo pilsētas nosaukumu, tiek zīmēts nākošais zīmējums.</p> <p>13. Kad visas grupas uzzīmējušas savus attēlus, tiek saskaitīti punkti, kurus grupas ieguvušas. Grupa, kura ieguvusi vislielāko punktu skaitu, ir uzvarējusi.</p> <p>14. Pēc spēles ar dalībniekiem tiek pārrunāti pilsētu attēli (skatīt Pielikumu Nr. 1) un tas, kāda ir simbolu saistība ar konkrētām pilsētām.</p> <p>15. Kad spēle izspēlēta, spēles vadītājs veic izvērtēšanu (lūgums skatīt izvērtēšanas jautājumus zemāk).</p> <p><u>Punktu skaitīšana:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Spēles pirmajā daļā katra grupa saņem 1 punktu par katru savienotu kāršu pāri (fotogrāfija + nosaukums). • Spēles otrajā daļā grupa, kas pareizi atmin citas grupas zīmējumu, par katru pareizu atbildi saņem 1 punktu. • Lai izvairītos no situācijām, ka tiek veidoti zīmējumi, kurus citi dalībnieki nevar atminēt, grupa, kuras zīmētais attēls tiek atminēts, arī saņem 1 punktu.
<p>Jautājumi izvērtēšanai</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. (Pieredze) Ko jūs novērojāt spēles laikā (objektīvi fakti)? Kas notika? Vai jums patika spēle? Vai grupas lēmumu pieņemšanas process bija veiksmīgs? 2. (Izvērtēšana) Kā jūs jutāties? Kāda bija jūsu loma spēlē? Vai jūs vairāk sadarbojāties vai konkurējāt? Vai iespējams spēlē iekļaut abas šīs pieejas - sadarbību un konkurenci? Kuri bija visgrūtākie momenti spēlē? 3. (Konceptualizācija) Kādi ir galvenie secinājumi, ko no šīs spēles var mācīties? Ko šajā spēlē iemācījāties paši par sevi? Ko iemācījāties kopā ar grupu? 4. (Pielietošana) Kā iegūto pieredzi var izmantot/ pielietot reālajā dzīvē? Kuras šajā spēlē attīstītās prasmes ikdienā noder visvairāk?

Papildus iespējas	<ul style="list-style-type: none"> • Vienkāršākajā līmenī dalībniekiem var nelikt zīmēt attēlus spēles otrajā daļā un tā vietā citām grupām tiek parādīts pilsētas attēls un tām jāatmin atbilstošais pilsētas nosaukums. • Otrajā daļā dalībniekiem var atļaut zīmēt arī dažādus citus simbolus vai konkrētai pilsētai raksturīgus attēlus, kuri nav redzami kartiņā. • Spēles pirmo daļu – savienot attēlu ar nosaukumu, var spēlēt arī kā enerdzāizeri. • Var tikt spēlēta arī tikai spēles otrā daļa, ar zīmēšanu un minēšanu.
Ieteikumi spēles vadītājam (fasilitatoram)	<ul style="list-style-type: none"> • Pirms spēlēšanas, lūdzu, rūpīgi iepazīstieties ar spēles noteikumiem. • Noslēguma izvērtēšana atkarīga no pieejamā laika limita un ir iespējami vairāki varianti – lielajā aplī vai mazākās grupās, vai arī individuāli, izmantojot Pašnovērtējuma formu. Aiciniet dalībniekus apsēsties aplī un kopīgi pārrunāriet spēlēšanas procesu, gūto pieredzi, mācīšanās aspektus un pielietojumu ikdienā. • Atkarībā no dalībnieku pieredzes, vecuma un zināšanām 30 kartiņu pāri var tikt sadalīti sarežģītības līmeņos – viegls, vidējs un sarežģīts. Spēles vadītājs pirms spēles izlemj, kuras kartiņas ir piemērotas konkrētiem dalībniekiem • Ir svarīgi dot skaidras norādes un ievērot laika limitu. • Izstāstiet grupām, lai pirmajā spēles daļā to komunikācija grupā nav pārāk skaļa, vai arī pēc iespējas nodaliet grupas vienu no otras. • Ja laiks atļauj, spēles sākumā vadītājs ar dalībniekiem var pārrunāt kultūras aktualitātes. • Esiet radoši, izdomājiet jaunas spēles un spēlēšanas noteikumus ar pieejamajiem materiāliem!
Citi komentāri	<p><i>“Kultūra ir tikpat kā viss, ko cilvēki dara un pērtiķi nedara” /Lords Reglens/</i></p>

Izvērtēšanas metodes

Džohari logs – pašizvērtēšanas forma

To 1955. gadā formulēja divi amerikāņu psihologi – Džozefs Lufts un Haringtons Inghams. No vārdiem Džo un Harijs radās nosaukums Džohari (*Johari Window*). Viņu koncepcija – mūsu dzīvēs daudz kas ir atkarīgs no tā, cik mēs patiesībā apzināties savu būtību un cik citi zina par mūsu patieso jēgu.

	KO ES ZINU PAR SEVI?	KO ES NEZINU PAR SEVI?
KO CITI ZINA PAR MANI?	Atvērts Tas, ko pats zinu par sevi un arī citi to zina par mani	Neredzams Tas, ko pats par sevi nezina, taču caur zemapziņas valodu paužu citiem, citi par mani to zina.
KO CITI NEZINA PAR MANI?	Slēgts Tas, ko pats par sevi zina, bet noklusēju citiem. Citi par to nezina.	Nezināms Tas, ko nezina par sevi un ko citi nezina par mani. Šajā kavadrātā var slēpties gan bailes, gan lieli talanti.

Atvērtais lauks ved uz panākumiem un laimi dzīvē. Cilvēkam vairojas ticība sev, spoguļojoties citos, iespējamās labākas personīgās attiecības.

Slēgtā teritorija (to, ko par sevi zinām, bet neizpaužam) Ja tas ir kaut kas pozitīvs, mēs varbūt pēc inerces šaubāmies par sevi, mēs nepieliekam pūliņus, lai nostiprinātu pašapziņu. Mēs mēdzam slēpt arī savus trūkumus. Ja tomēr rodas drosme tos celt gaismā un sākt ar tiem strādāt, tas ir liels ieguvums mūsu dzīvē. Tā mēs iegūstam spēku.

Neredzamais lauks. Ir dažas lietas, kas citiem ir tik acīmredzamas par mums, bet paši mēs tās neredzam. Bieži vien atklājas, ka apkārtējie uztver mūsu darbības un to sekas citādi, nekā mēs to jebkad būtu domājuši.

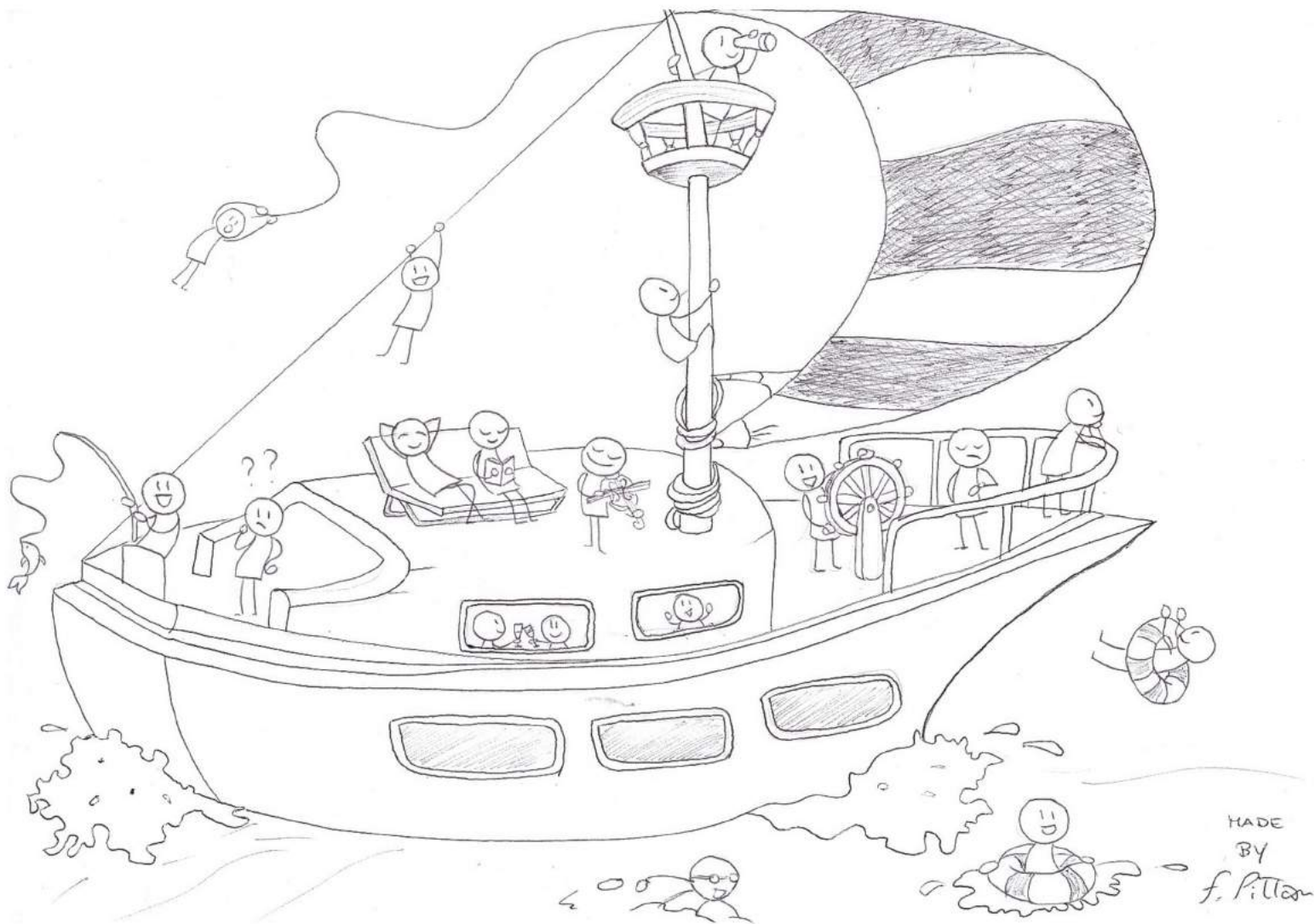
Nezināmais lauks. Svarīgākie dzīves aspekti un talanti var slēpties nezināmajā zonā. Tas ir izaicinājums samazināt šo zonu mums ir iespēja paplašināt sava talanta un veiksmes robežas. Mēs atbloķējam savu slēpto potenciālu.

Godīgi attiecoties pret saviem trūkumiem, pieņemot tos bez liekas stresošanas, mēs varam ar tiem strādāt un atbrīvoties. Palielināt apzinātības lauku, nozīmē palielināt savas iespējas un izvēles. Tu vari to palielināt spoguļojoties citos, jautājot par sevi. Būtiskākais, lai citi ir labi spoguļi tev. Tu vari to palielināt kādam savam labam „spogulim” vairāk par sevi atklājot un ļaujot spoguļot tavu zemapziņas stāstu par atklāto. Tā ir katra apzināta izvēle kam un cik par sevi stāstīt. Kam un ko par sevi jautāt. Bieži ir tā, ka otrā redzamo mēs otram bez jautāšanas neatklājam. Jo sevišķi ja zemapziņas paudums ir pretrunā ar apzināti pausto. Vai tev vajag pret katru būt atklātam? Cik labvēlīgs, atbalstošs, precīzs spogulis tev būs otrs? Kurās situācijās un kurš spēs tevi redzēt ne tikai ārējās izpausmēs, bet dziļāk?

Vairāk informācijas:

<https://www.mindtools.com/CommSkll/JohariWindow.htm>

Vizuālās izvērtēšanas forma



MADE
BY
f. Pitter

Pašnovērtējuma forma

Par ko bija šī spēle? Ja Tev spēle būtu jāapraksta dažos vārdos, kādi tie būtu?

Kā Tev patika šī spēle? Vai to bija viegli spēlēt? Vai bija interesanti?

Ko šajā spēlē Tu varēji iemācīties? Kādas kompetences spēle attīstīja? Vai kopumā tagad Tu labāk izproti mūžizglītības kompetences?

Kā spēlē attīstītās kompetences Tu vari izmantot savā dzīvē? Kā nākotnē šīs kompetences Tev varētu palīdzēt profesionālajā un personīgajā jomā?

Apmācību izvērtēšanas forma

Liels paldies par dalību apmācībās. Lūdzam rūpīgi iepazīties ar anketas jautājumiem un godīgi atbildēt uz tiem.

1. Jautājums:

Kā Tu vērtē savas zināšanas par 8 mūziklītības kompetencēm?

Pirms apmācībām > Tādu nebija - Zemas - Vidējas - Pietiekošas – Pilnībā pārzināju

Pēc apmācībām > Joprojām nav - Zemas - Vidējas - Pietiekošas – Pilnībā pārzinu

Vieta komentāriem:

2. Jautājums:

Kā Tu vērtē šo kompetenču spēli ?

(0 ir zemākais un 6 augstākais)

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Vieta komentāriem:

3. Jautājums:

Vai Tu spēlētu šo spēli atkal?

Jā - Nē

Vieta komentāriem:

4. Jautājums:

Lūdzu, novērtē savu izpratni par kompetenci *Pašiniciatīva un uzņēmējdarbība*

(0 ir zemākais un 6 augstākais)

Pirms apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pēc apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Vieta komentāriem:

5. Jautājums:

Lūdzu, novērtē savu izpratni par kompetenci *Kultūras izpratne un izpausme*

(0 ir zemākais un 6 augstākais)

Pirms apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pēc apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Vieta komentāriem:

6. Jautājums:

Lūdzu, novērtē savu izpratni par *Digitālo kompetenci*

(0 ir zemākais un 6 augstākais)

Pirms apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pēc apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Vieta komentāriem:

7. Jautājums:

Lūdzu, novērtē savu izpratni par kompetenci *Matemātiskās prasmes un pamatprasmes dabaszinībās un tehnoloģijās*

(0 ir zemākais un 6 augstākais)

Pirms apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pēc apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Vieta komentāriem:

8. Jautājums:

Lūdzu, novērtē savu izpratni par kompetenci *Mācīties mācīties*

(0 ir zemākais un 6 augstākais)

Pirms apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pēc apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Vieta komentāriem:

9. Jautājums:

Lūdzu, novērtē savu izpratni par kompetenci *Sociālās un pilsoniskās prasmes*

(0 ir zemākais un 6 augstākais)

Pirms apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pēc apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Vieta komentāriem:

10. Jautājums:

Lūdzu, novērtē savu izpratni par kompetenci *Saziņa svešvalodās*

(0 ir zemākais un 6 augstākais)

Pirms apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pēc apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Vieta komentāriem:

11. Jautājums:

Lūdzu, novērtē savu izpratni par kompetenci *Saziņa dzimtajā valodā*

(0 ir zemākais un 6 augstākais)

Pirms apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Pēc apmācībām > 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Vieta komentāriem:

12. Jautājums:

Lūdzu, novērtē apmācītāja/trenera/vadītāja darbu

(0 ir zemākais un 6 augstākais)

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Vieta komentāriem:

13. Jautājums:
Lūdzu, novērtē spēli un tās noteikumus
(0 pārāk vienkārša un 6 pārāk sarežģīta)

0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6

Vieta komentāriem:

14. Jautājums:
Vai darbā ar jauniešiem nākotnē izmantosi šo spēli
(Attiecas tikai uz jaunatnes darbiniekiem)

Jā - Nē

Vieta komentāriem:

15. Jautājums:
Kādi ir Tavi komentāri par spēles/spēļu materiāliem?

16. Jautājums:
Kādi ir Tavi komentāri par spēlēšanas procesu?

17. Jautājums:
Kādi ir Tavi komentāri par spēles/spēļu sarežģītības līmeni:

18. Jautājums:
Vispārīgi komentāri par spēli/spēlēm un to izmantošanu

19. Jautājums:
Citi komentāri ieteikumi:

Pielikums 1 – spēles „Atklāj un savieno” informācija

VĪNE – sniega bumba. Sniega bumbas izgudrotājs Ervīns Perzijs (*Erwin Perzy*) kopā ar savu brāli Ludvigu Vīnē atvēra pirmo sniega bumbu veikalu.

BRISELE – Odrija Hepberna. Odrija Hepburna, pilnajā vārdā Odrija Ketlīna Hepburna-Rustona (*Audrey Kathleen Hepburn-Ruston*) ir dzimusi 1929. gada 4. maijā Briselē.

SOFIJA – Sv. Aleksandra Ņevska katedrāle. Svētā Aleksandra Ņevska katedrāle ir pareizticīgo katedrāle Sofijā, kas ir viens no lielākajiem Austrumu pareizticīgo baznīcas dievnamiem pasaulē, kā arī viens no Sofijas simboliem un galvenajiem tūrisma objektiem.

ZAGREBA – piparkūku sirds. Piparkūku sirds ir grezni dekorēts cepums no medus mīklas. Tā ir daļa no Horvātijas kultūras mantojuma un tradicionāls Zagrebas simbols. Mazas piparkūku sirds ir iecienīts eglīšu rotājums horvātu mājās Ziemassvētkos, savukārt lielas piparkūku sirds tiek dāvinātas mīļajiem īpašos gadījumos (kāzās, Svētā Valentīna dienā).

NIKOSIJA – robeža. Kipras galvaspilsēta Nikosija ir vienīgā pilsēta Eiropā, kura joprojām ir sadalīta divās daļās. Viena daļa pieder Kiprai, bet otra – tā sauktajai Ziemeļkiprai, savukārt pa vidu atrodas ANO Drošības spēki.

PRĀGA – astronomiskais pulkstenis. Astronomiskais pulkstenis, kas ir pazīstams arī kā Prāgas *orloj*, ir viens no Eiropā iecienītākajiem tūrisma objektiem un obligāts apskates objekts Prāgas apmeklētājiem. Vietējā leģenda vēsta, ka Prāgai draudēs briesmas, ja pulkstenis tiks atstāts novārtā un bez uzraudzības.

TALLINA – *Skype*. Tallina ir pazīstama kā galvaspilsēta, kurā radīts *Skype*.

KOPENHĀGENA – Lego. Lego panākumu ceļš aizsākās Oles Kirka Kristiansena (*Ole Kirk Christiansen*) darbnīcā Dānijā.

HELSINKI – *Nokia*. *Nokia* ir starptautisks sakaru un informācijas tehnoloģiju uzņēmums, kurš reģistrēts Helsinkos.

PARĪZE – kino. Francūža Luī Limjēra (*Louis Lumière*) filma „Strādnieki iznāk no Limjēru fabrikas” (*Sortie de l'usine Lumière de Lyon*, 1895) tiek uzskatīta par „pirmo īsto kinofilmu”.

BERLĪNE – mūris. Berlīnes mūris bija siena, kas 28 gadus atdalīja Rietumberlīni no Austrumberlīnes un simbolizēja Auksto karu.

ATĒNAS – svāri. Sengrieķu mitoloģijā Atēna bija taisnības dieviete, un svāri ir taisnības simbols.

BUDAPEŠTA – Rubika kubs (kubiks rubiks). Rubika kubu 1974. gadā Budapeštā izgudroja ungāru tēlnieks un arhitektūras profesors Erno Rubiks (*Ernő Rubik*). Pirmās kuba izmēģinājuma partijas tika pārdotas Budapeštas rotaļlietu veikalos.

DUBLINA - *U2*. *U2* ir īru rokgrupa no Dublinas, kas tika dibināta Maunttemplas vidusskolā.

ROMA – vilcene. Leģenda vēsta, ka vilcene izglāba un baroja dvīņus Romulu un Remu. Romuls vēlāk nogalināja savu brāli un dibināja Romu.

RĪGA – Brīvības piemineklis. Brīvības piemineklis, kas uzcelts Brīvības cīņās kritušo piemiņai, atrodas Rīgā. Tas tiek uzskatīts par nozīmīgu Latvijas brīvības, neatkarības un suverenitātes simbolu.

VILŅA – šakotis. Savu nosaukumu, kas nozīmē „zarots koks” jeb „koks ar daudziem zariem”, tas ieguvis savas īpatnējās formas dēļ (šakotis bieži vien ir konusa formā kā priede ar izstieptiem zariem). Tas tiek gatavots laikietilpīgā un darbietilpīgā procesā, klājot mīklas kārtas uz rotējoša iesma īpašā krāsni vai uz atklātas uguns. Šakotis ir viens no populārākajiem saldēdieniem lietuviešu svētkos, jo īpaši kāzās vai citos svarīgos notikumos, piemēram, Ziemassvētkos.

LUKSEMBURGA – Ziemassvētku egle. Zināmi avoti liecina, ka Luksemburga bija pirmā pilsēta, kurā greznota Ziemassvētku egle. Mūsdienās Luksemburgā pat ir egļu gadatirgus.

VALLETA – Maltas krusts. Maltas krusts ir redzams uz Maltas civilā karoga. Arī uz Maltas viena un divu eiro monētām ir Maltas krusts. Tāpat tas ir redzams arī Maltas nacionālās avioliņijas *Air Malta* logotipā.

AMSTERDAMA – logi bez aizkariem. Lielākajai daļai māju Amsterdamā nav aizkaru, un garāmgājēji var ielūkoties katrā mājā un redzēt, ko cilvēki gatavo vakariņās un ko skatās pa TV.

VARŠAVA – nāra. Nāra ir Varšavas simbols, kas redzams pilsētas ģerbonī un daudzās statujās. Leģenda vēsta, ka nāra peldēja pa upi, apstājās upes malā netālu no vecpilsētas atpūsties un nolēma tur palikt. Vietējie zvejnieki nāru ļoti iemīlēja, bet reiz kāds bagāts tirgonis viņu ieslodzīja. Izzirdējuši nāras raudas, zvejnieki viņu izglāba, un kopš tā laika nāra, bruņojusies ar zobenu un vairogu, ir gatava palīdzēt pilsētai un tās iedzīvotājiem.

LISABONA – sardīnes. Jūnijā Lisabona svin Svētā Antonija dienu, un pilsētā ienāk tai raksturīgā migla un ne ar ko nesajaucamā sardīņu smarža, jo tās tiek uzskatītas par pilsētas simbolu un slavenāko ēdienu.

BUKARESTE – Parlamenta pils. Parlamenta pils ir viens no Rumānijas ievērojamākajiem tūrisma objektiem un otra lielākā ēka pasaulē (pēc Pentagona).

BRATISLAVA – pils. Bratislavas pils ir galvenā pils Bratislavā. Šī masīvā celtnē ar četriem stūra torņiem, kas atrodas uz izolēta klinšaina pakalna, jau gadsimtiem ilgi ir redzamākā pilsētas pazīme.

ĻUBĻANA – Metelkova. Metelkovas pilsēta ir autonomas sabiedriskais centrs Ļubļanas centrā. Tā ir pamesta armijas bāze, kas kā pašpasludināta pilsēta ir kļuvusi par vadošo alternatīvās mūzikas un mākslas centru šajā reģionā. Metelkova savu nosaukumu ieguva pēc tuvējās Metelko ielas.

MADRIDE – lācis. Lācis un zemeņu koks (*El Oso y El Madrono*) ir pilsētas oficiālais simbols. Tas atrodas Madrides pazīstamākajā centrālajā laukumā *La Puerta del Sol*.

STOKHOLMA - ABBA muzejs. ABBA ir labi pazīstama zviedru popgrupa. ABBA muzejs ir interaktīva ekspozīcija par popgrupu ABBA, kas tika atklāta 2013. gada maijā Stokholmā.

LONDONA – Šerloks Holms. Šerloks Holms ir izdomāts detektīvs, kurš dzīvo Beikerstrītā 221B Londonā. Šo tēlu izdomāja britu rakstnieks sers Arturs Konans Doils.

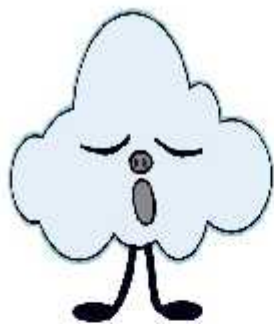
OSLO – klieziens. „Klieziens” ir Munka slavenākā glezna un viens no atpazīstamākajiem mākslas darbiem pasaulē. Viens šīs gleznas variants atrodas Oslo Nacionālajā galerijā, bet vēl divi – Munka muzejā Oslo.

ANKARA – Mustafa Kemals Ataturks (*Mustafa Kemal Atatürk*). M. K. Ataturks bija Turcijas armijas virsnieks, revolucionārs un Turcijas Republikas dibinātājs, kurš no 1923. gada līdz pat savai nāvei 1938. gadā bija Turcijas pirmais prezidents. 1934. gadā Turcijas parlaments viņam piešķīra uzvārdu Ataturks, kas nozīmē „turku tēvs”, un aizliedza to piešķirt kādam citam.

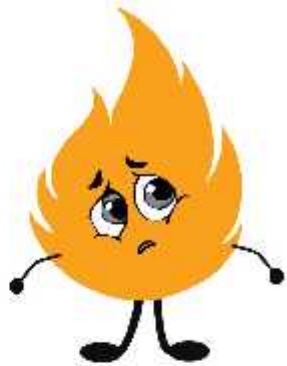
Pielikums 2 – spēles „Sociālās emocijas” informācija

- 1 Es esmu ebrejs. Pilsētā ir baznīca un mošeja. Es dodos uz pilsētas domi un lūdzu atļauju atvērt sinagogu. Man šo atļauju nedod, jo pilsētā jau ir pārāk daudz reliģisku iestāžu. Kā es jūtos?
- 2 Es un mans partneris esam viena dzimuma. Mēs vēlamies adoptēt bērnu. Bērnumams mūsu lūgumu noraida, jo neatļauj homoseksuāliem pāriem adoptēt bērnus. Kā es jūtos?
- 3 Notiek pilsoņu karš, un pēkšņi frontes otrā pusē es redzu savu mīļoto brāli. Kā es jūtos?
- 4 Māsa man tikko paziņojusi, ka viņai ir homoseksuālas attiecības. Kā es jūtos?
- 5 Manā skolā neļauj lietot mobilos telefonus. Kā es jūtos?
- 6 Es uzzinu, ka mans vīriešu kārtas kolēģis par to pašu darbu saņem par 1/3 lielāku algu nekā es. Kā es jūtos?
- 7 Man kaimiņos ievācas bēgļi. Kā es jūtos?
- 8 Es stāvu garā rindā, kad pēkšņi vēstnieks aizspraucas visiem garām uz rindas priekšgalu tikai tāpēc, ka uzskata sevi par svarīgāku par pārējiem rindā stāvošajiem. Kā es jūtos?
- 9 Es uzzinu, ka mana sieviešu kārtas kolēģe par to pašu darbu saņem par 1/3 mazāku algu nekā es. Kā es jūtos?
- 10 Manai mātai diagnosticēta neārstējama slimība, un tas viņu nomoka. Viņa vēlas eitanāziju. Kā es jūtos?
- 11 Mans labākais draugs spiež savu bērnu trenēties, lai viņš sasniegtu tikai vislabākos rezultātus. Kā es jūtos?
- 12 Man piedāvā nopelnīt naudu nelegālā ceļā. Kā es jūtos?
- 13 Amatpersona nosūta bērnu uz zemāka līmeņa skolu pēc tam, kad uzzinājis, ka šis bērns ir romu izcelsmes. Kā es jūtos?
- 14 Ir vēlēšanu diena. Es stāvu ar biļetenu rokā. Kā es jūtos?
- 15 Manā skolā pieņemti stingri noteikumi par narkotiku lietošanu. Kā es jūtos?
- 16 Tieši no mana lēmuma ir atkarīgs tas, vai minoritātēm tiks atļauts uzstāties publiskās vietās. Kā es jūtos?

- 17 Valstī „X” no valsts budžeta vairāk naudas tiek piešķirts aizsardzībai nekā sociālajai jomai, un no tā ievērojami cieš valsts izglītība un medicīna. Kā es jūtos?
- 18 Es uzzinu, ka mani klasesbiedri virtuāli terorizē kašķīgu skolotāju. Kā es jūtos?
- 19 Mana mamma sūdzējās par patēva dzeršanu, tāpēc tagad patēvs mammu regulāri sit. Kā es jūtos?
- 20 Kā darba devējam man jāizvēlas starp diviem līdzvērtīgiem darbiniekiem, no kuriem vienam ir īpašas vajadzības, kas gan nekādi netraucē viņam strādāt. Kā es jūtos?
- 21 Mans kaimiņš paņēma siksnu un nopēra savu sešus gadus veco bērnu. Kā es jūtos?
- 22 Nacionālajā parkā es pamanu izgāztus atkritumus. Kā es jūtos?
- 23 Es atrodos valstī „X”, kur visur atļauts smēķēt. Kā es jūtos?
- 24 Manā valstī uz laiku aizliegta piekļuve visiem sociālajiem tīkliem. Kā es jūtos?
- 25 Esmu ceļā pie drauga, kurš dzīvo valstī „X”, un kā dāvanu vedu viņam konfektes ar alkohola pildījumu. Kad ierodos šajā valstī, izrādās, ka šādas konfektes te ir aizliegtas un par to glabāšanu un ēšanu draud bargs sods. Kā es jūtos?
- 26 Es uzturēšos valstī „X”, kur sievietēm nav atļauts vadīt automobili. Kā es jūtos?
- 27 Kamēr esmu ārzemēs, manā valstī notiek zināmas pārmaiņas, un tā vairs nav tāda kā iepriekš, tāpēc mana pase vairs nav derīga un es nevaru atgriezties mājās. Kā es jūtos?
- 28 Atrodoties ārzemēs, es pēkšņi saslimstu, un man nav pietiekami daudz līdzekļu, lai segtu ārstēšanās izdevumus, tāpēc es nesaņemu ārstēšanu. Kā es jūtos?
- 29 Prezidenta organizētā ballē man mugurā ir mini svārki. Kā es jūtos?
- 30 Es vienīgais esmu opozīcijā vietējā domē, kas sastāv no 15 deputātiem. Kā es jūtos?



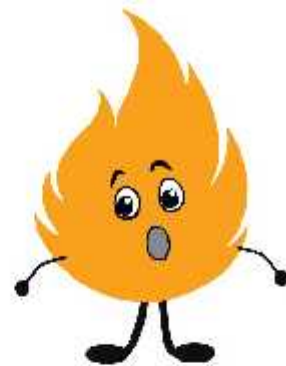
Apātisks



Noraizējies



Uzjautrināts



Apbrīnas pilns



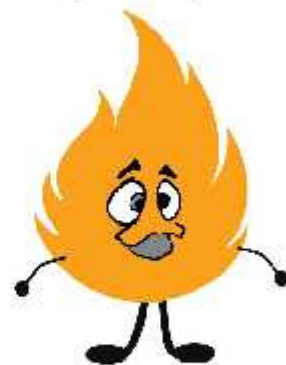
Nomākts



Izmisis



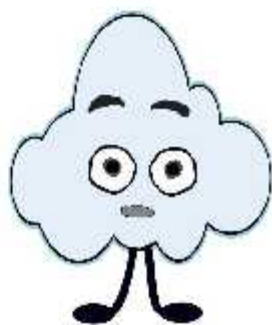
Drosmīgs



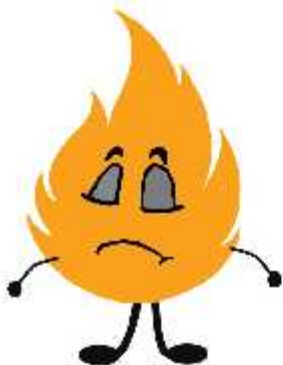
Apjucis



Izvailrīgs



Izbrīnījies



Nokaunējies



Svārstīgs



Agresīvs



Pamests



Riebuma pilns



Dedzīgs



Priecīgi satraukts



Nobijies



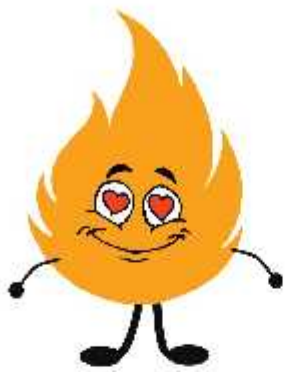
Samulsis



Saniknots



Vainīgs



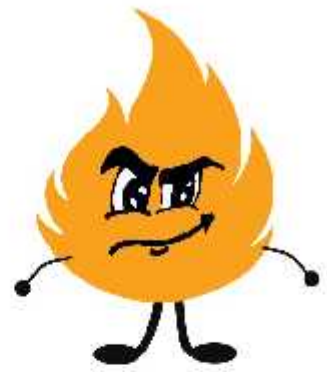
Milošs



Vientuļš



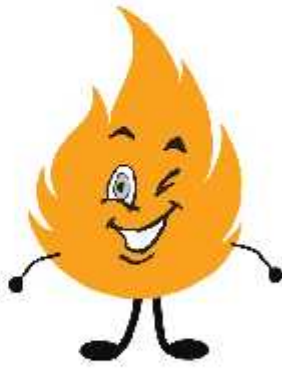
Priecīgs



Greizsirdīgs



Aizkaitināts



Icdvesmots



Nedrošs



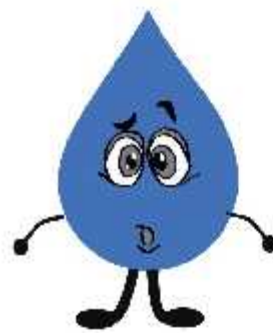
Ziņkārīgs



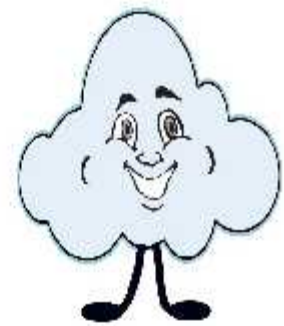
Draiskulīgs



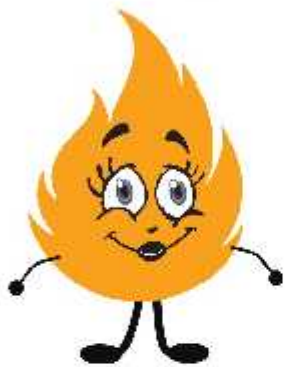
Mierīgs



Dusmīgs



Optimistisks



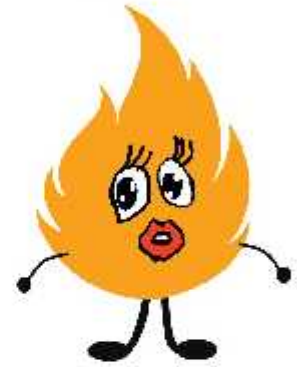
Cerību pilns



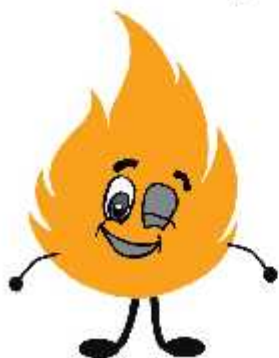
Pārbijies



Pakļāvīgs



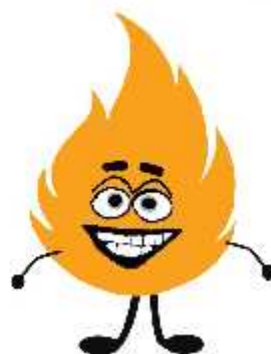
Skeptisks



Jūtīgs



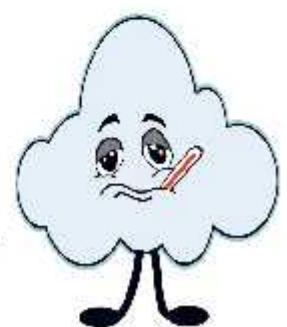
Pārsteigts



Sarkastisks



Lepns



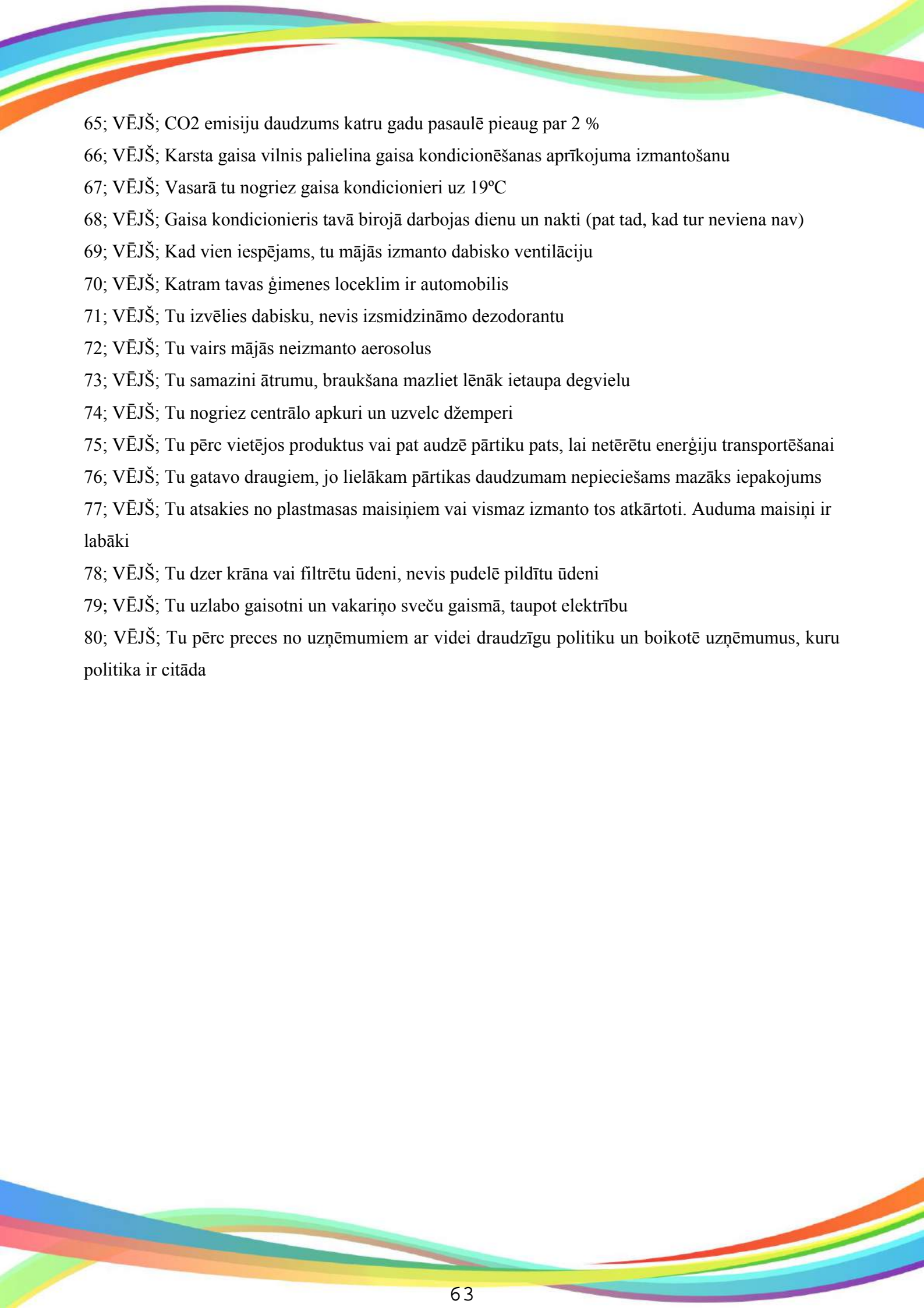
Bezspēcīgs

Pielikums 3 – spēles „4 Elementi” informācija

KĀRTS NUMURS; PAMATVEIDS; PAMATTEKSTS

- 1; ŪDENS; Tu nolem mājās iet dušā, nevis vannā
- 2; ŪDENS; Tu dod priekšroku vannai, nevis dušai
- 3; ŪDENS; Pieaudzis upju piesārņojums
- 4; ŪDENS; Skābais lietus piesārņojuma dēļ
- 5; ŪDENS; Valstī uzbūvēti aizsprosti un HES
- 6; ŪDENS; Šogad nelīst: pieaug ugunsgrēku risks un alerģijas
- 7; ŪDENS; Augsnes piesārņojums nokļūst pazemes ūdeņos
- 8; ŪDENS; Mājās tu izmanto stikla, nevis plastmasas pudeles
- 9; ŪDENS; Tev ir peldbaseins, kurā ūdeni maini ik pēc divām dienām
- 10; ŪDENS; Pasaulē dažās vietās novēro spēcīgus plūdus
- 11; ŪDENS; Tīrot zobus, tu aizgriez ūdens krānu
- 12; ŪDENS; Tu uzstādi ūdens taupīšanas mehānismu WC
- 13; ŪDENS; Ūdeni no gaisa kondicioniera tu neizmanto atkārtoti
- 14; ŪDENS; Netālu no krasta nogrimis liels naftas kuģis
- 15; ŪDENS; Tavā pilsētā uzbūvēta jauna ūdens attīrīšanas iekārta
- 16; ŪDENS; Tavā mājā uzstādīta sistēma atkārtotai lietus ūdens izmantošanai
- 17; ŪDENS; Polāro ledāju kušana paaugstina jūras līmeni
- 18; ŪDENS; Tu neizmanto mitrās salvetes un neturi tās WC
- 19; ŪDENS; Tu nelej izlietotu cepamo eļļu tualetes podā
- 20; ŪDENS; Skujoties tu vienmēr aizgriez ūdens krānu
- 21; ZEME; Tu iemācies kompostēt
- 22; ZEME; Tavā pilsētā uzbūvē divas jaunas atkritumu izgāztuves
- 23; ZEME; Tu mācies audzēt sev bioloģisko pārtiku
- 24; ZEME; Tu nolem samazināt nedēļas gaļas patēriņu
- 25; ZEME; Tu nolem kļūt par veģetārieti
- 26; ZEME; Tu uzzini vairāk par dzīvnieku tiesībām un fermām
- 27; ZEME; Tu pārstāj pirkt zivju mazuļus
- 28; ZEME; Tu nezini, kas ir zaļais ekomarkējums
- 29; ZEME; Nekontrolēta zveja apdraud noteiktas zivju sugas
- 30; ZEME; Nelegālas medības

- 31; ZEME; Invazīvas augu sugas aizstāj vietējo floru
- 32; ZEME; Globālā sasilšana izraisa polāro ledāju kušanu
- 33; ZEME; Zemestrīces
- 34; ZEME; Informatīva kampaņa par oglekļa emisiju ietekmi
- 35; ZEME; Masveida būvniecība blakus krastam tūrisma dēļ
- 36; ZEME; Tavā apkārtnē ir daudz jaunu bioloģisko lauksaimniecību
- 37; ZEME; Ķīmisko mēslojumu aizstāj ar dabisko
- 38; ZEME; Tava lielveikala plauktos nonāk vietējie produkti
- 39; ZEME; Tavā pilsētā uzbūvēta jauna pārstrādes ražotne
- 40; ZEME; Tava ģimene nolēmusi vairs neizmanto plastmasas maisiņus
- 41; UGUNS; Tu savā mājā uzstādi saules paneļus
- 42; UGUNS; Izmantojot gaisa kondicionieri, tu neaizver logus
- 43; UGUNS; Tava vecā veļas mašīna ir B klases (elektroenerģijas klasifikācija)
- 44; UGUNS; Tavs ledusskapis ir A++ klases
- 45; UGUNS; Tu savas mājas sienās uzstādi izolācijas paneļus
- 46; UGUNS; Tev nav logu ar dubulto stiklojumu mājas izolācijai
- 47; UGUNS; Ziemā tev mājās apkure ir 28°C
- 48; UGUNS; Sausās vasaras dēļ mežā izceļas daudz ugunsgrēku
- 49; UGUNS; Ģeotermiskās enerģijas attīstība apkurei
- 50; UGUNS; Automobiļu elektrodzinēju attīstība
- 51; UGUNS; Automobiļu pieaugums pasaulē par 10 %
- 52; UGUNS; Tu uz darbu dodies ar velosipēdu
- 53; UGUNS; ES regulas aizliedz rugāju (kūlas) dedzināšanu
- 54; UGUNS; Uz universitāti tu dodies vienā automobilī ar vēl četriem draugiem
- 55; UGUNS; Tu visur mājās salīmē uzlīmes „izslēdz gaismu!”
- 56; UGUNS; Tu samazini ierīču (TV, datora u. c.) gaidīšanas režīma lietojumu
- 57; UGUNS; Ziemā tu izmanto segas, nevis apkuri
- 58; UGUNS; Tu mājās uzstādi efektīvāku apkures sistēmu
- 59; UGUNS; Sabiedriskais transports ir pārpildīts, tu brauc ar automobili
- 60; UGUNS; Papīru tu nevis pārstrādā, bet izmanto gaļas cepšanai
- 61; VĒJŠ; Tavā valstī pieaug vēja ģeneratoru skaits
- 62; VĒJŠ; Tu dod priekšroku izsmidzināmajam, nevis rullīšu dezodorantam
- 63; VĒJŠ; Tornado katastrofas
- 64; VĒJŠ; Caurums ozona slānī palielinās

- 
- 65; VĒJŠ; CO2 emisiju daudzums katru gadu pasaulē pieaug par 2 %
- 66; VĒJŠ; Karsta gaisa vilnis palielina gaisa kondicionēšanas aprīkojuma izmantošanu
- 67; VĒJŠ; Vasarā tu nogriez gaisa kondicionieri uz 19°C
- 68; VĒJŠ; Gaisa kondicionieris tavā birojā darbojas dienu un nakti (pat tad, kad tur neviena nav)
- 69; VĒJŠ; Kad vien iespējams, tu mājās izmanto dabisko ventilāciju
- 70; VĒJŠ; Katram tavas ģimenes loceklim ir automobilis
- 71; VĒJŠ; Tu izvēlies dabisku, nevis izsmidzināmo dezodorantu
- 72; VĒJŠ; Tu vairs mājās neizmanto aerosolus
- 73; VĒJŠ; Tu samazini ātrumu, braukšana mazliet lēnāk ietaupa degvielu
- 74; VĒJŠ; Tu nogriez centrālo apkuri un uzvelc džemperu
- 75; VĒJŠ; Tu pērc vietējos produktus vai pat audzē pārtiku pats, lai netērētu enerģiju transportēšanai
- 76; VĒJŠ; Tu gatavo draugiem, jo lielākam pārtikas daudzumam nepieciešams mazāks iepakojums
- 77; VĒJŠ; Tu atsakies no plastmasas maisiņiem vai vismaz izmanto tos atkārtoti. Auduma maisiņi ir labāki
- 78; VĒJŠ; Tu dzer krāna vai filtrētu ūdeni, nevis pudelē pildītu ūdeni
- 79; VĒJŠ; Tu uzlabo gaisotni un vakariņo sveču gaismā, taupot elektrību
- 80; VĒJŠ; Tu pērc preces no uzņēmumiem ar videi draudzīgu politiku un boikotē uzņēmumus, kuru politika ir citāda

Pielikums 4 – spēles „Ētik – pols” informācija

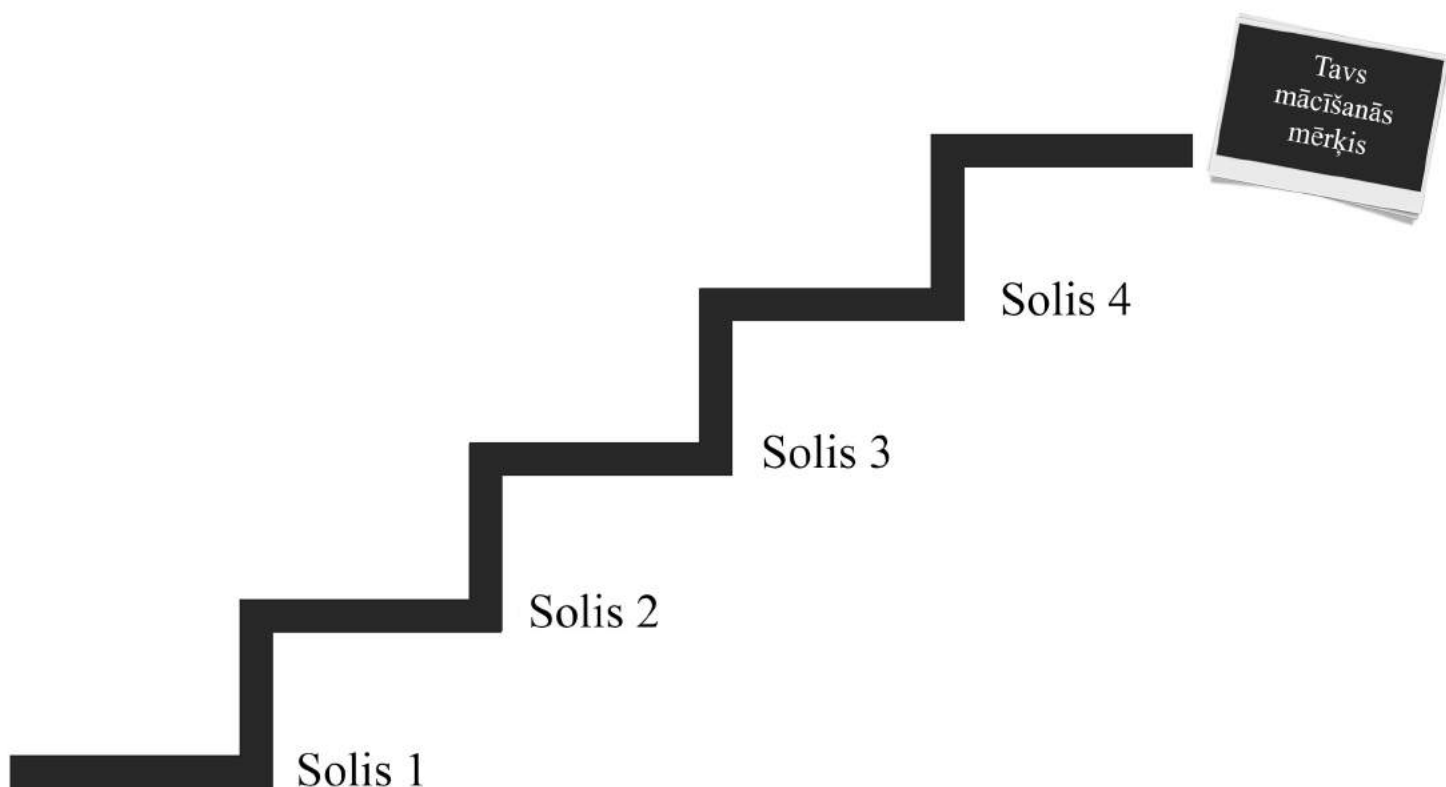
ATBALSTA KĀRTIS

Privāts ziedotājs tev iedod 500 tūkst. EUR
Privāts ziedotājs tev iedod 600 tūkst. EUR
Privāts ziedotājs tev iedod 300 tūkst. EUR
Privāts ziedotājs tev iedod 400 tūkst. EUR
Pārējie spēlētāji taviem projektiem katrs ziedo 200 tūkst. EUR
Pārējie spēlētāji taviem projektiem katrs ziedo 300 tūkst. EUR
Pārējie spēlētāji taviem projektiem katrs ziedo 300 tūkst. EUR
Ziemassvētku kampaņas tev ienes 1 milj. EUR
Tu saņem 200 tūkst. EUR katram aktīvajam projektam
Tu saņem 500 tūkst. EUR katram projektam, kuru īsteno pilnīgi patstāvīgi
Politiskā korupcija izraisa resursu noplūdi 400 tūkst. EUR apmērā
Vienā no valstīm pie varas nāk diktators. Tu zaudē vienu projektu
Vienā no valstīm pie varas nāk diktators. Tu zaudē vienu projektu
Vienā no valstīm pie varas nāk diktators. Tu zaudē vienu projektu
Taviem projektiem ir grūti atrast brīvprātīgos, informatīvā kampaņa izmaksā 300 tūkst. EUR
Tornado. Tu organizē ārkārtas kampaņu, un visi spēlētāji ziedo 200 tūkst. EUR
Plūdi. Tu organizē ārkārtas kampaņu, un visi spēlētāji ziedo 300 tūkst. EUR
Zemestrīce. Tu organizē ārkārtas kampaņu, un visi spēlētāji ziedo 300 tūkst. EUR
Tavā organizācijā ir iekšējas problēmas. Izlaid gājienu
Jauni starptautiskie sadarbības un attīstības noteikumi. Izlaid gājienu, lai ar tiem iepazītos
Tu atbalsti cita spēlētāja izglītības projektu ar 200 tūkst. EUR
Tu atbalsti katru izglītības projektu ar 100 tūkst. EUR
Tu atbalsti cita spēlētāja veselības projektu ar 200 tūkst. EUR
Tu atbalsti katru veselības projektu ar 100 tūkst. EUR
Tu atbalsti cita spēlētāja attīstības projektu ar 200 tūkst. EUR
Tu atbalsti katru attīstības projektu ar 100 tūkst. EUR
Tu atbalsti cita spēlētāja 4.pasaules projektu ar 200 tūkst. EUR
Tu atbalsti katru 4.pasaules projektu ar 100 tūkst. EUR
Tu saņem atbalstu no ES visiem saviem projektiem (katram 100 tūkst. EUR)
Jauns ES finansējums izglītības projektiem. Tu saņem 200 tūkst. EUR katram projektam
Daudzi brīvprātīgie vēlas iesaistīties tavos projektos. Tev ir vēl viens gājiens
Vietējā pašvaldība atbalsta tavu projektu ar jaunu likumu. Tev ir vēl viens gājiens
Valūtas kurss un akciju tirgus labvēlīgi ietekmē tavus projektus. Tu saņem 200 tūkst. EUR

PROJEKTU KĀRTIS

AIDS profilakses kampaņa
Pamatuztura kampaņa
Pamatvakcinācijas kampaņa
Slimnīcu un veselības centru būvniecība
Neatliekamās un pirmās palīdzības aptieciņu nosūtīšana
Kampaņas cilvēktirdzniecības apturēšanai
Četru jaunu skolu būvniecība
Izglītības materiālu nodrošināšana
Vietējo skolotāju un pedagogu apmācība
Sporta un neformālās izglītības veicināšana
Kampaņa par bērnu tiesībām uz izglītību
IKT tīklu attīstība izglītībai
Mikrokredītu atbalsts sadarbībai
Vietējo uzņēmumu apmācība IKT lietošanā e-komercijai
Sabiedriskā transporta tīkla uzlabošana
Kampaņa sieviešu iespēju veicināšanai
Ēku būvniecība bēgļu kopienām
Kampaņa godīgas tirdzniecības atbalstam
Kampaņa pret dzimuma vardarbību
Pasākumi reālas un virtuālas terorizēšanas novēršanai
Kampaņa par veselīgu dzīvesveidu bērniem un pieaugušajiem
Atkarību profilakses pasākumi
Jauniešu iespēju veicināšana un nodarbinātības perspektīvas
Pasākumi pret diskrimināciju un rasismu/ksenofobiju

MĀCĪŠANĀS KĀPNES



MANS MĀCĪŠANĀS CEĻŠ



Pielikums 7 - ANO Vispārējā cilvēktiesību deklarācija

Vispārējā cilvēktiesību deklarācija ir dokuments, kuru ANO Ģenerālā Asambleja pieņēma 1948. gada 10. decembrī Parīzē.

Preambula

Ievērodama, ka visiem cilvēku sabiedrības locekļiem piemītošās pašcieņas un viņu vienlīdzīgu un neatņemamu tiesību atzīšana ir brīvības, taisnīguma un vispārēja miera pamats, un ievērodama, ka cilvēktiesību necienīšana un nicināšana noved pie barbariskiem aktiem, kas izraisa sašutumu cilvēces apziņā, un ka tādas pasaules radīšana, kurā cilvēkiem būs vārda un pārliecības brīvība un tie būs brīvi no bailēm un trūkuma, ir pasludināta kā cilvēku augstākie centieni, un ievērodama, ka nepieciešams, lai cilvēktiesības aizsargātu likuma spēks nolūkā nodrošināt tādu stāvokli, lai cilvēks nebūtu spiests izmantot kā pēdējo līdzekli sacelšanos pret tirāniju un apspiesību, un ievērodama, ka nepieciešams veicināt draudzīgu attiecību attīstību starp tautām, un ievērodama, ka Apvienoto Nāciju tautas Statūtos apliecināja savu ticību cilvēka pamattiesībām, cilvēka personības pašcieņai un vērtībai un vīriešu un sieviešu līdztiesībai un apņēmas sekmēt sociālo progresu un dzīves apstākļu uzlabošanu vislielākās brīvības apstākļos, un ievērodama, ka dalībvalstis apņēmas, sadarbojoties ar Apvienoto Nāciju Organizāciju, veicināt cilvēktiesību un pamatbrīvību vispārēju cienīšanu un ievērošanu, un ievērodama, ka šo tiesību un brīvību rakstura vispārējai izpratnei ir milzīga nozīme šīs saistības Pilnīgai izpildei,

Ģenerālā Asambleja pasludina šo Vispārējo cilvēktiesību deklarāciju par uzdevumu, kuru pildīt jātiecas visām tautām un visām valstīm, lai katrs cilvēks un katrs sabiedrības institūts, pastāvīgi ievērojot šo Deklarāciju, ar izskaidrošanu un izglītošanu censtos veicināt šo tiesību un brīvību respektēšanu un, realizējot nacionālos un starptautiskus progresīvus pasākumus, nodrošinātu to vispārēju un efektīvu atzīšanu un īstenošanu kā Organizācijas dalībvalstu, tā arī to jurisdikcijā esošo teritoriju tautās.

1. pants

Visi cilvēki piedzimst brīvi un vienlīdzīgi savā cieņā un tiesībās. Viņiem ir saprāts un sirdsapziņa, un viņiem citam pret citu jāizturas brālības garā.

2. pants

Katram cilvēkam jābūt apveltītam ar visām tiesībām un visām brīvībām, kas pasludinātas šajā deklarācijā, neatkarīgi no rases, ādas krāsas, dzimuma, valodas, reliģijas, politiskās vai citas pārliecības, nacionālās vai citas izcelsmes, mantiskā stāvokļa, kārtas vai cita stāvokļa. Turklāt nedrīkst būt nekādas atšķirības valsts vai teritorijas, pie kuras cilvēks pieder, politiskā, tiesiskā vai starptautiskā stāvokļa dēļ neatkarīgi no tā, vai šī teritorija ir neatkarīga, aizbilstama, bez pašpārvaldes vai kaut kā citādi ierobežota savā suverenitātē.

3. pants

Katram cilvēkam ir tiesības uz dzīvību, brīvību un personas neaizskaramību.

4. pants

Nevienam cilvēkam nedrīkst turēt verdzībā vai nebrīvē; visa veida verdzība un vergu tirdzniecība ir aizliegta.

5. pants

Nevienam cilvēkam nedrīkst pakļaut spīdzināšanai vai cietsirdīgi, necilvēcīgi ar viņu apieties un sodīt, pazemojot viņa cilvēcisko cieņu.

6. pants

Katram cilvēkam, lai kur viņš atrastos, ir tiesības tikt atzītam par personu likuma priekšā.

7. pants

Visi cilvēki ir vienlīdzīgi likuma priekšā, un viņiem ir tiesības, bez jebkādam atšķirībām, uz vienādu likuma aizsardzību pret jebkādu diskrimināciju, kura pārkāpj šo Deklarāciju, un pret jebkuru kūdīšanu uz tādu diskrimināciju.

8. pants

Katram cilvēkam ir tiesības uz efektīvu viņa tiesību atjaunošanu kompetentā nacionālā tiesā gadījumos, kad pārkāptas viņa pamattiesības, kas noteiktas konstitūcijā vai likumā.

9. pants

Nevienu nedrīkst patvaļīgi arestēt, aizturēt vai pakļaut izraidīšanai.

10. pants

Katram cilvēkam viņa tiesību un pienākumu noskaidrošanai, kā arī lai noteiktu viņam izvirzītās kriminālās apsūdzības pamatotību, ir tiesības sakarā ar visu personu vienlīdzību likuma un tiesas priekšā prasīt, lai viņa lietu atklāti un ievērojot visas taisnīguma prasības izskatītu neatkarīga un objektīva tiesa.

11. pants

1. Katram cilvēkam, kam inkriminēts kriminālnoziedzums, ir tiesības tikt uzskatītam par nevainīgu, kamēr viņa vaina nebūs pierādīta saskaņā ar likumu atklātā tiesas procesā, kurā viņam tiek nodrošinātas visas iespējas uz aizstāvību.

2. Nevienu nedrīkst notiesāt par noziedzumu tādas darbības vai bezdarbības dēļ, kas saskaņā ar izdarīšanas brīdī spēkā bijušajiem valsts iekšējiem likumiem vai starptautiskajām tiesībām nebija krimināl-noziedzums. Tāpat nedrīkst piespriest smagāku sodu nekā tas, kas bija jāpiemēro laikā, kad tika izdarīts kriminālnoziedzums.

12. pants

Nedrīkst patvaļīgi iejaukties neviena privātajā un ģimenes dzīvē, patvaļīgi apdraudēt viņa dzīvokļa neaizskaramību vai viņa korespondences noslēpumu, vai nelikumīgi apdraudēt viņa godu un reputāciju. Katram cilvēkam ir tiesības uz likuma aizsardzību pret šādu iejaukšanos vai šādiem apdraudējumiem.

13. pants

1. Katram cilvēkam ir tiesības brīvi pārvietoties un izvēlēties sev dzīvesvietu jebkurā valstī.

2. Katram cilvēkam ir tiesības atstāt jebkuru, arī savu valsti un atgriezties savā valstī.

14. pants

1. Katram cilvēkam ir tiesības meklēt patvērumu no vajāšanas citās valstīs un izmantot šo patvērumu.

2. Šīs tiesības nevar tikt izmantotas tādas vajāšanas gadījumā, kas īstenībā saistīta ar nepolitiska noziedzuma izdarīšanu vai ar darbību, kas ir pretrunā ar Apvienoto Nāciju Organizācijas mērķiem un principiem.

15. pants

1. Katram cilvēkam ir tiesības uz tautību.

2. Nevienam patvaļīgi nedrīkst atņemt tā tautību vai tiesības mainīt savu tautību.

16. pants

1. Vīriešiem un sievietēm, kas sasnieguši pilngadību, ir tiesības bez jebkādiem ar rasu, tautību vai reliģiju atšķirībām saistītiem ierobežojumiem stāties laulībā un nodibināt ģimeni. Viņiem ir vienlīdzīgas tiesības, stājoties laulībā, laulības laikā un šķirot laulību.

- 2.Laulība var tikt slēgta tikai ar abu personu, kas stājas laulībā, brīvu un pilnīgu piekrišanu.
- 3.Ģimene ir dabiska sabiedrības pamatšūniņa, un tai ir tiesības uz sabiedrības un valsts aizsardzību.

17. pants

- 1.Katram cilvēkam ir tiesības uz īpašumu kā vienpersoniski, tā arī kopīgi ar citiem.
- 2.Nevienam patvaļīgi nedrīkst atņemt īpašumu.

18. pants

Katram cilvēkam ir tiesības uz domu, apziņas un reliģijas brīvību, brīvību pieņemt reliģiju vai pārliecību pēc savas izvēles un brīvību nodoties savai reliģijai un pārliecībai tiklab vienatnē, kā arī kopā ar citiem publiski vai nošķirti piekopjot kultu, izpildot reliģiskas vai rituālas ceremonijas un sludinot mācību.

19. pants

Katram cilvēkam ir tiesības uz pārliecības brīvību un tiesības brīvi paust savus uzskatus: šīs tiesības ietver brīvību netraucēti palikt pie saviem uzskatiem un brīvību meklēt, saņemt un izplatīt informāciju un idejas ar jebkuriem līdzekļiem neatkarīgi no valstu robežām.

20. pants

- 1.Katram cilvēkam ir tiesības uz miermīlīgu sapulču un asociāciju brīvību.
- 2.Nevienam nedrīkst piespiest iestāties kaut kādā asociācijā.

21. pants

- 1.Katram cilvēkam ir tiesības piedalīties savas valsts pārvaldē tieši vai ar brīvi izvēlētu pārstāvju starpniecību.
- 2.Ikvienam ir vienlīdzīgas tiesības piedalīties valsts pārvaldē savā zemē.
- 3.Tautas gribai ir jābūt valdības varas pamatam: šai gribai ir jābūt izteiktai periodiskās un nefalsificētās vēlēšanās, kam jānotiek uz vispārēju un vienlīdzīgu vēlēšanu tiesību pamata, aizklāti balsojot vai arī citās līdzvērtīgās formās, kas nodrošina vēlēšanu brīvas gribas izpaudumu.

22. pants

Katram cilvēkam kā sabiedrības loceklim ir tiesības uz sociālo nodrošinājumu un viņa personības pašcieņas uzturēšanai un brīvai attīstībai nepieciešamo tiesību īstenošanu ekonomiskajā, sociālajā un kultūras jomā ar nacionālo pasākumu palīdzību un starptautiskās sadarbības ceļā un atbilstoši katras valsts struktūrai un resursiem.

23. pants

- 1.Katram cilvēkam ir tiesības uz darbu, uz brīvu darba izvēli, uz taisnīgiem un labvēlīgiem darba apstākļiem un uz aizsardzību pret bezdarbu.
- 2.Katram cilvēkam, bez jebkādas diskriminācijas, ir tiesības uz vienādu atlīdzību par līdzvērtīgu darbu.
- 3.Katram strādājošam ir tiesības uz taisnīgu un apmierinošu darba algu, kas nodrošina cilvēka cienīgu dzīvi viņam un viņa ģimenei. Nepieciešamības gadījumā tā jāpapildina ar citiem sociālās nodrošināšanas līdzekļiem.
- 4.Katram cilvēkam ir tiesības dibināt arodbiedrības un iestāties arodbiedrībās savu interešu aizsardzībai.

24. pants

Katram cilvēkam ir tiesības uz atpūtu un brīvo laiku, ieskaitot tiesības uz saprātīgu darbadienas ierobežojumu un uz apmaksātu periodisku atvaļinājumu.

25. pants

1. Katram cilvēkam ir tiesības uz tādu dzīves līmeni, ieskaitot uzturu, apģērbu, mājokli, medicīniskos pakalpojumus un vajadzīgo sociālo apkalpošanu, kas nepieciešams viņa un viņa ģimenes veselības uzturēšanai un labklājībai, un tiesības uz nodrošinājumu sakarā ar bezdarbu, slimību, invaliditāti, atraisnību, vecuma iestāšanos vai citos eksistences līdzekļu zaudējumu gadījumos, kas radušies no viņa neatkarīgu apstākļu dēļ.

2. Mātēm un bērniem ir tiesības uz īpašu aizsardzību un palīdzību. Visiem bērniem, laulībā un ārpus laulības dzimušajiem, ir jābauda vienāda sociālā aizsardzība.

26. pants

1. Katram cilvēkam ir tiesības uz izglītību. Izglītībai, vismaz pamata un vispārējai izglītībai, ir jābūt bezmaksas. Pamatizglītībai ir jābūt obligātai. Tehniskajai un profesionālajai izglītībai ir jābūt visiem pieejamai, un augstākai izglītībai jābūt vienādi pieejamai visiem atbilstoši katra spējām.

2. Izglītības mērķim jābūt pilnīgai personības attīstībai, un tai jāstiprina cilvēktiesību un pamatbrīvību ievērošana. Izglītībai ir jāveicina savstarpējā saprašanās, iecietība un draudzība starp visām tautām, rasu un reliģiskajām grupām un Apvienoto Nāciju Organizācijas darbība miera uzturēšanā.

27. pants

1. Katram cilvēkam ir tiesības brīvi piedalīties sabiedrības kultūras dzīvē, baudīt mākslu, piedalīties zinātnes progresā un izmantot tā labumus.

2. Katram cilvēkam ir tiesības uz morālo un materiālo interešu aizsardzību, kas saistītas ar zinātniskajiem, literārajiem vai mākslas darbiem, kuru autors viņš ir.

28. pants

Katram cilvēkam ir tiesības uz sociālo un starptautisko kārtību, kurā var tikt pilnīgi realizētas šajā Deklarācijā izklāstītās tiesības un brīvības.

29. pants

1. Katram cilvēkam ir pienākumi pret sabiedrību, kurā tikai ir iespējama viņa personības brīva un pilnīga attīstība.

2. Realizējot savas tiesības un brīvības, katram cilvēkam ir jāpakļaujas tikai likumā noteiktiem ierobežojumiem, kuru nolūks ir vienīgi citu cilvēku tiesību un brīvību pienācīgas atzīšanas un cieņas nodrošinājums un morāles, sabiedriskās kārtības un vispārējas labklājības taisnīgu prasību apmierināšana demokrātiskā sabiedrībā.

3. Šo tiesību un brīvību īstenošana nekādā ziņā nedrīkst būt pretrunā ar Apvienoto Nāciju Organizācijas mērķiem un principiem.

30. pants

Neko šajā Deklarācijā nedrīkst interpretēt tādejādi, lai kādai valstij, personu grupai vai atsevišķām personām būtu tiesības jebkādā veidā darboties vai veikt darbības, kuru mērķis ir likvidēt šajā Deklarācijā izklāstītās tiesības un brīvības.

Vairāk informācijas:

<http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/>

Par programmu ERASMUS+

“Erasmus+” ir Eiropas Savienības programma izglītības, apmācības, jaunatnes un sporta jomās laikposmam no 2014. līdz 2020. gadam. Izglītības, apmācības, jaunatnes un sporta jomas var sniegt būtisku ieguldījumu, lai palīdzētu pārvaldīt sociālekonomiskās pārmaiņas, atrisināt būtiskākās problēmas, kas Eiropai radīsies līdz nākamās desmitgades beigām, un atbalstīt Eiropas politiku dienaskārtību īstenošanu, kas vērstas uz izaugsmi, darbavietu radīšanu, taisnīgumu un sociālo iekļaušanu.

Jaunatnes jomā “Erasmus+” ir programma, kas paredzēta 13 līdz 30 gadus veciem jauniešiem, kā arī jaunatnes darbiniekiem. Programma ir balstīta uz neformālo izglītību un tās mērķis ir uzlabot pamatprasmes un nodarbinātības iespējas jauniešiem, veicināt jauniešu sociālo integrāciju un labklājību un veicinātu uzlabojumus darbu ar jaunatni un jaunatnes politikas vietējā, nacionālā un starptautiskā līmenī. Jaunatnes jomā Erasmus + programma piedāvā trīs galvenās iespējas:

1. PAMATDARBĪBA — PERSONU MOBILITĀTE

Mobilitātes projekti jauniešiem un jaunatnes darbiniekiem, veicinot jauniešu apmaiņu, Eiropas Brīvprātīgo dienestu un jaunatnes darbinieku mobilitāti sadarbībā ar partnervalstīm, kas ir ES kaimiņvalstis.

2. PAMATDARBĪBA — SADARBĪBA INOVĀCIJAS VEICINĀŠANAI UN LABAS PRAKSES APMAIŅA

Stratēģiskās partnerības izglītības, apmācības un jaunatnes jomās, veicinot sadarbības un mobilitātes pasākumus, kam ir labvēlīga ietekme uz jaunatnes darbu, jaunatnes politikas un jaunatnes sistēmu kvalitatīvo attīstību, kā arī uz neformālās izglītības atzīšanu partnervalstīs.

3. PAMATDARBĪBA — ATBALSTS POLITIKAS REFORMAI

Jauniešu un jaunatnes organizāciju no partnervalstīm, kas ir ES kaimiņvalstis, iesaistīšana strukturētā jaunatnes dialogā tām piedaloties starptautiskās sanāksmēs, konferencēs un pasākumos, kas veicina dialogu starp jauniešiem un lēmumu pieņēmējiem.

Vairāk informācijas:

<http://jaunatne.gov.lv/lv/erasmus/par-erasmus-jaunatnes-jomu>

<http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus>

Youthpass

2007. gada 6. jūlijā programmas "Jaunatne darbībā" komiteja apstiprināja Youthpass ieviešanu. Youthpass ir SALTO resursu centra iniciatīva, kuras pamatuzdevums ir izveidot visā Eiropā atzītu dokumentu, kas veicinātu iegūto kompetenču apzināšanos un atzīšanu Eiropas Savienības neformālās izglītības programmas "Jaunatne darbībā" un "Erasmus+: Jaunatne darbībā" projektu ietvaros. Youthpass latviski tiek tulkots kā Jaunatnes pase, tomēr ikdienā jaunatnes darba kontekstā plašāk tiek lietots Youthpass un tas ir balstīts uz 8 mūžizglītības kompetencēm.

YOUTHPASS ir stratēģija neformālās mācīšanās un jaunatnes darba atzīšanai un atbalstam „Jaunatne darbībā” projektos. Youthpass process atbalsta jaunatnes darba aktivitātēs notiekošos mācīšanās procesus un akcentē šādu projektu izglītojošo potenciālu. Tas ir rīks, ko var izmantot neformālās un ikdienas izglītībai jaunatnes darba ietvaros un tas palīdz katra dalībnieka mācīšanās procesā.

To var izmantot:

- lai izvirzītu mācīšanās mērķus (saprastu, ko vēlos mācīties un kā to labāk izdarīt);
- lai izvērtētu mācīšanās mērķus (saprastu, ko esmu iemācījies un kādā veidā bija vieglāk mācīties);
- lai veicinātu dalībnieka paša apziņu par gūtajām kompetencēm (kompetenču aprakstīšanas / sertifikāta veidošanas process);
- lai atzītu gūtās kompetences darba devējam/skolai, utt. (saņemtais sertifikāts).

Izmantojot Youthpass kā instrumentu, mācīšanās kļūst redzamāka un apzinātāka, tā vairs nav tikai fona process. Tā ir vērtīga personīgā un izglītošanās pieredze. Tas jauniešiem sniedz iespēju mācīties visa mūža garumā, kļūt pašapziņīgiem, aizrauties ar sevis attīstīšanu arī ārpus konkrētā jauniešu apmaiņas, apmācības, jauniešu iniciatīvas vai Eiropas Brīvprātīgā darba (EBD) projekta. Youthpass process nav tikai atsevišķu mācīšanās aspektu apkopošana konkrētās izglītojošās aktivitātes laikā un rātina to sarindošana Youthpass sertifikāta pašnovērtējuma daļā. Šim procesam ir daudz lielāks potenciāls. Tā ir „metode darbībā”, ar kuru jaunieši spēj paši noteikt mācīšanos un attīstīt savu attieksmju un prasmju klāstu. Neformālajā izglītībā un Youthpass procesa vadīšanā nepastāv princips „viens risinājums visām situācijām”. Process ir ļoti rūpīgi jāplāno, ņemot vērā grupas situāciju, gaidas un izaicinājumus. Iespējams, jaunieši, ar kuriem strādājat, neredz Youthpass procesu tā, kā to redzat jūs – kā mācīšanās piedzīvojumu. Būtībā Youthpass procesam būtu jāsniedz jauniešiem iespējas, balstoties uz viņu stiprajām pusēm un spējām, tādējādi palīdzot viņiem apzināties, ka viņi mācās, un lepoties ar to. Tas var būt īpaši svarīgi, strādājot ar jauniešiem ar ierobežotām iespējām.

YOUTHPASS ir Sertifikāts, kas iekļauj arī vispārēju attiecīgā projektu veida aprakstu, īstenotā projekta aprakstu, informāciju par dalībnieku un tā personīgo ieguldījumu, kā arī iegūtās un attīstītās 8 pamat kompetences.

Sīkāk par YOUTHPASS pieeju un metodēm:

www.youthpass.eu

<http://jaunatne.gov.lv/lv/erasmus/youthpass>

http://jaunatne.gov.lv/sites/default/files/web/Sveice/2014/Publikācijas/Youthpass_unfolded/youthpass_gramata.pdf

Atsauces

Sinek, S. (2009). *Start With Why: How Great Leaders Inspire Everyone to Take Action*. Gildan Media, LLC

Sinek, S. (2009). How great leaders inspire action (video). Iegūts no https://www.ted.com/talks/simon_sinek_how_great_leaders_inspire_action

Luft, J.; Ingham, H. (1955). The Johari window, a graphic model of interpersonal awareness. *Proceedings of the western training laboratory in group development*. University of California, Los Angeles. Iegūts no <https://www.mindtools.com/CommSkill/JohariWindow.htm>

Recommendation 2006/962/EC of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning, Official Journal L 394 (30.12.2006) Iegūts no <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=URISERV:c11090>

The Universal Declaration of Human Rights, Official webpage of United Nations. Iegūts no <http://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/>

Viss par Youthpass, Iegūts no <http://jaunatne.gov.lv/lv/erasmus/youthpass>
http://jaunatne.gov.lv/sites/default/files/web/Sveice/2014/Publikacijas/Youthpass_unfolded/youthpass_gramata.pdf

Pateicības

Mēs vēlamies pateikties Latvijas nacionālajai aģentūrai (Jaunatnes straptautisko programmu aģentūrai), kas novērtēja šā projekta potenciālu un īstenošanas nozīmi, un programmai „Erasmus+”, kas ļāva realizēt šādu iespēju. Šis projekts ir īstenots pateicoties lieliskai partnerībai, profesionāliem ekspertiem, daudziem draugiem un kolēģiem, kuri iesaistījās dažādu uzdevumu veikšanā.

Mēs vēlamies pateikties visiem tiem cilvēkiem, kuri mūs atbalstīja un strādāja ar mums visā projekta gaitā. Katram mūsu komandas loceklim, kurš pielika ievērojamas pūles šā projekta īstenošanā ar savu radošumu un cītīgu darbu. Visiem tiem cilvēkiem, kuri piedalījās projekta pētījumā un pilot apmācībās visās valstīs, spēlēja spēles un ieteica dažādus uzlabojumus spēlēm.

Īpaša pateicība pienākas fotogrāfei Aijai Kroderei no Latvijas par fotogrāfijām spēlei „Pitch” un ilustratorei Francesca Pittau no Itālijas par zīmējumiem spēlei „Pitch”.

Tāpat mēs vēlētos izteikt sirsnīgu pateicību māksliniekam - noformētājam Reinim Salmiņam no Latvijas par visu kāršu noformējuma izstrādi spēlēm „Pitch” un „My Learning Way”, nesavtīgo darbu šīs rokasgrāmatas sagatavošanā un ciešo sadarbību ar tipogrāfiju, lai šīs spēles būtu pabeigtas un gatavas lietošanai.

Jo īpaši mēs vēlētos pateikties Patri, Chisvi un Carlos, kuri vienmēr dalījās ar labām idejām, un uzsvērt brīnumaino darbu, ko paveicis spēles „4 Elements” zīmējumu autors Ferran Cabezas.

Mēs vēlamies pateikties arī Anu Tammearu-Mežule, Liisi Kruusimägi, Oliver Sild, Agnes Talalaev, Aare Raev, Raul Kurrik, Angelika Sild, Liis Leppnurm, Alex Sepp, Ketlin Kurrik un Anu Annus.

Liela pateicība pienākas Eggert Valter no Igaunijas par visām ilustrācijām spēlēm „Social Emotion” un „Once upon a Time”.

Tāpat mēs esam pateicīgi Paolo Pelesk, kurš ir paveicis izcilu darbu, noformējot kārtis spēlei „Match to Discover”, un Ivan Došlić par viņa skaistajiem zīmējumiem spēlei „One Way or Another”.

Visbeidzot mēs vēlamies izmantot šo iespēju, lai pateiktos Manuela Strinavić, kura dažādos veidos veicināja šā projekta īstenošanu.

Paldies!

Spēļu izstrādātāji

Antonio Benaches Bodi / Spānija

IT un izglītības eksperts. Kaislīgs spēļu spēlētājs

Spēlējot mēs varam izbaudīt spēli un attīstīt mūsu kompetences vienlaicīgi. Ja mēs spēlējam gudri, tās var būt ļoti motivējošas, iesaistošas un izglītojošas. Spēlēsim vairāk un runāsim mazāk!



Ginta Salmiņa / Latvija

Baltijas Reģionālā fonda vadītāja, neformālās izglītības apmācītāja

Mūžizglītība ir kā ceļojums, kurā mēs paši izvēlamies virzienu un mācīšanās veidu. Veidosim savu dzīvi un ceļojumus neaizmirstamus un jaunās spēles būs lielisks palīgs!

Josep Morera Lopez / Spānija

Personālvadības speciālists

Spēlēšana ir lielisks veids, kā uzlabot un attīstīt mūžizglītības kompetences, kuras ir tik ļoti svarīgas un nepieciešamas nodarbinātības veicināšanai.



Josip Brozovic / Horvātija

Projektu vadītājs un jurists

Mūsdienās ir īpaša nepieciešamība pēc jaunām metodēm un instrumentiem, lai palīdzētu jauniešiem iegūt jaunas zināšanas un attīstīt prasmes. Uzskatu, ka spēlēm var būt spēcīga loma jauniešu ceļā uz jauniem izaicinājumiem.

Krista Habakukk / Igaunija

Igaunijas lauku ciematu kustības Kodukant valdes priekšsēdētāja

Ja Tu vēlies iet ātri, ej viens. Ja Tu vēlies iet tālu, ej kopā ar kādu.



Marika Valter / Igaunija

Igaunijas dienvidrietumu NVO attīstības centra un Paikuses atvērtā jauniešu centra vadītāja

Es strādāju ar jauniešiem – mans darbs ir nākotne.

Natalja Gudakovska / Latvija

Jaunatnes jomas apmācītāja, koučs un jaunatnes lietu speciāliste

Cilvēki mācās labāk, kad viņi spēlē spēles. Spēle – tā ir reālā pieredze, ko cilvēki iegūst - pieredze un zināšanas, ko ir viegli uzkrāt un var izmantot visa mūža garumā. Mācīšanās spēlējot spēles padara mācīšanās procesu par interesantu un iesaistošu! Spēlējiet, atklājiet sevi un citus, mācieties!





Nikolina Jurekovic / Horvātija

Projektu koordinatore, jaunatnes darbiniece

Kā teikusi Maya Angelou, "Mēs visi piedzimstam radoši, bet sākot no 3 - 4 gadu vecuma kāds mūsu radošumu pamazām iznīcina. Daži cilvēki pat mēdz apklusināt bērnus, kuri sāk stāstīt stāstus. Vecumā no 10 līdz 12 gadiem, radošie bērni jau vēlas būt tādi paši kā visi pārējie." Šis ir iemesls, kāpēc es iesaistos tādos projektos kā šis, lai mēģinātu atklāt savu iekšējo radošo bērnu un, lai palīdzētu citiem atklāt savējo.

Zane Veinberga / Latvija

Psiholoģe, apmācību vadītāja

Spēle, manuprāt, ir brīdis, kurā savienojas interese, uzmanība, mācīšanās un prieks. Tas viss ir palīgs ceļā uz jauniem sasniegumiem!



Vairāk informācijas:

www.facebook.com/8keycom

www.8competencesgame.com

