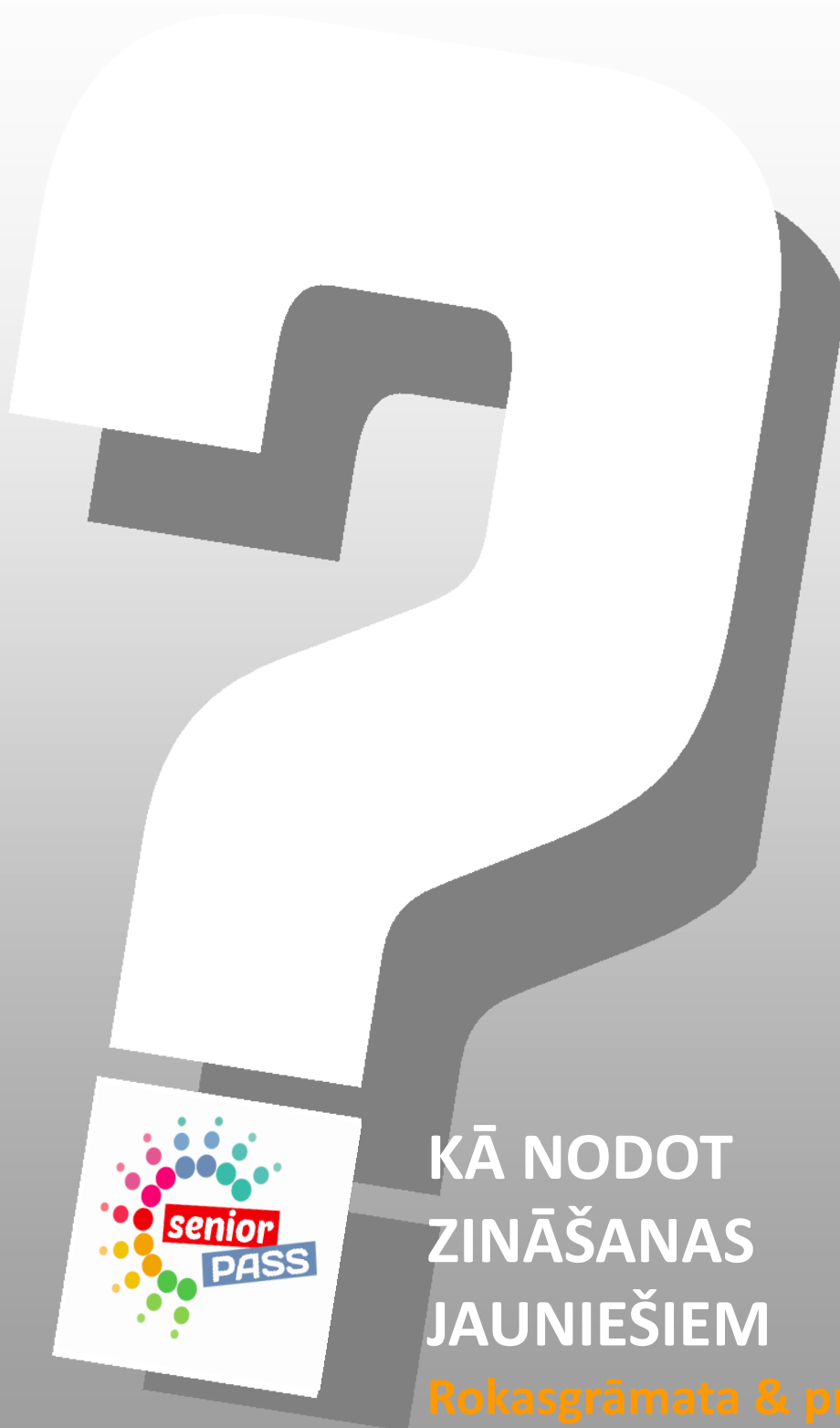




KĀ NODOT ZINĀŠANAS JAUNIEŠIEM

Rokasgrāmata & praktiskas
vadlīnijas Zināšanu
Vēstnešiem



IEVADS

Šis dokuments ir radīts, lai sniegtu praktiskus ieteikumus SENIOR PASS projekta dalībniekiem, kuriem ir jāpieņem vietēja mēroga izaicinājums, organizējot STARPPAAUDŽU DIALOGU. Pēc apmācību programmas apguves un personīgā e-portfolio izveides COMP-PASS interneta platformā SENIOR PASS projekta dalībniekiem tiek dota iespēja jauniegūtās zināšanas pielietot, izstrādājot un novadot nodarbību (pasākums, seminārs u.c.). Šo vadlīniju pirmā daļa sniedz praktiskus ieteikumus, kā veidot nodarbību. Otrā daļa satur dažādas metodes un aktivitāšu darba lapas, kuras iespējams izmantot kontakta veidošanai ar dalībniekiem, darbam ar grupu, lai uzsāktu diskusiju par kādu tēmu, kā arī lai veiktu nodarbību izvērtējumu.

Šīs vadlīnijas ir pieejamas piecās valodās atbilstoši valstīm, kuras ir iesaistītas Eiropas Komisijas finansēti atbalstītajā projektā SENIOR PASS, un ir skatāmas projekta interneta platformā www.cemea.eu/seniorpass/spchaperons

STARPPAAUDŽU DIALOGA fāze

Apmācību programmas laikā Senior Pass projekta treneri palīdzēja dalībniekiem atklāt un novērtēt savu darba un dzīves pieredzi. Comp-Pass interneta platformā ir izveidoti dalībnieku individuālie E-portfolio, kuros ir apkopots jauniegūtais skatījums uz sevi. Lai jauniegūtās zināšanas pielietotu, meklējot darbu, tās ir jāizmēģina/jāpiedzīvo izaicinošā situācijā. Starppaaudžu Dialoga fāzē izaicinājuma dimensija tiek realizēta, izvēloties mērķa grupu jauniešus, kam seniori nodod savas zināšanas un pieredzi. Izvēle īstenot zināšanu nodošanu jauniešiem (jauniešu centros, kultūras vai sociālajās iestādēs, kas darbojas izglītības jomā) sniedz priekšrocību iesaistīt jaunatnes darbiniekus un pedagogus kā atbalsta personas zināšanu pārnei. Tās organizācijas, kurās notiks nodarbības var izmantot E-portfolio datu bāzi pirmajai senioru iepazīšanai un labākai izpratnei par senioru kompetencēm. Tas, savukārt, palīdzēs jaunatnes darbiniekiem/pedagogiem un senioriem efektīvāk veidot nodarbības saturu, ņemot vērā senioru zināšanas un kompetences, un jauniešu intereses un vajadzības.

Starppaaudžu Dialoga **praktiska īstenošana**

Aktivitātes ar jauniešiem seniori var veikt gan katrs individuāli, gan pāros, gan grupās. Nav noteikts aktivitātes ilgums, var tikt realizētas dažādu veidu aktivitātes:

- . vienas dienas pasākums (neskaitot sagatavošanos pasākumam, kas var ilgt vairākas dienas)
- . laboratorija, kas tiek organizēta ar noteiktu regularitāti un kas paredz vairākus pasākumus
- . vairākas īsā laika periodā koncentrētas nodarbības (piemēram, pāris stundas dienā nedēļas garumā), aptverot pilnu apmācību ciklu, sākot no apmācību uzsākšanas nodarbības un beidzot ar noslēguma nodarbību

Vietējā organizācijā, kurā tiks veiktas nodarbības/aktivitātes var tikt atrasta ar Senior Pass projekta treneru palīdzību vai arī pašam senioram, tieši izvēloties un nodibinot kontaktus. Jaunatnes darbinieki iepazīsies ar senioru, izmantojot izveidoto E-portfolio, un tad tiksies ar viņu, lai izstrādātu nodarbības konceptu, iepazīstinātu ar iespējamo nodarbību vietu un jauniešiem. Šīs vadlīnijas ietver ieteikumus senioriem, kuri var palīdzēt realizēt nodarbību.

Nodarbība, izmantojot neformālās izglītības kontekstu, balstās uz aktīvu līdzdalību un var tikt īstenota dažādos veidos: kā prezentācija, aktīvas debates (tematiskās tikšanās, lasījumi, u.tml.), praktiskas darbnīcas (kokapstrāde, ēdiena pagatavošana, masku gatavošana u.tml.), ekspresīvas aktivitātes (gleznošana, mūzika, dejošana, dziedāšana, teātris, u.tml.), sporta aktivitātes.



Konteksts: **neformālā izglītība**

Neformālā izglītība ietver jebkuru strukturētu un organizētu aktivitāti ar izglītojošu mērķi, kas nav iekļauta formālās izglītības programmās. Neformālā izglītība var tikt īstenota gan izglītības iestādē, gan ārpus tās, un tās mērķauditorija var būt visu vecumu cilvēki. Tā var būt sastāvdaļa pieaugušo izglītības aktivitātēm, pamatzglītības, ārpusklašu aktivitātēm un interešu izglītības aktivitātēm bērniem un jauniešiem, dzīves prasmju, darba prasmju un vispārējo kultūru attīstošām un dalībniekus iesaistošām aktivitātēm. Neformālās izglītības programmām nav nepieciešams ietvert „pakāpienu” sistēmu, un tās var būt dažāda ilguma un var ietvert vai neietvert apmācāmo sertifikāciju.

Konteksts: **aktīva līdzdalība**

Aktīva līdzdalība ir balstīta uz mācīšanos darot, eksperimentēšanu ar situācijām un aktivitātēm, kas var veicināt individu vai grupu dalībnieku refleksiju. Cilvēka pašapziņas attīstības procesā aktīva līdzdalība ļauj dalībniekiem iepazīt sevi. Process ir balstīts uz nepārtrauktu mijiedarbību ar grupu, sniedzot ieguldījumu no savas puses un saņemot atgriezenisko saiti no grupas. Dalībnieki tādā veidā nav „tukši trauki”, kas izmanto apmācības, lai sevi piepildītu, bet uzņemas aktīvu lomu attiecībā uz sevi un citiem dalībniekiem. Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izziņu. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.

Konteksts: **Zināšanu Vēstnešu loma**

Zināšanu Vēstnesis – cilvēks, kas vada nodarbību un nodod savas zināšanas un pieredzi. Senioru izglītojošās pieredzes mērķis ir iedvesmot jauniešus atspoguļot viņu personīgo redzējumu, viedokli, uzskatus. Kā arī veicināt mijiedarbību ar citiem grupas dalībniekiem, apkopot dalībnieku pārdomas un veicināt diskusiju. Šajā kontekstā Zināšanu Vēstnesis koordinē dalīšanos ar domām, veicina diskusiju par specifisko tēmu.

Konteksts: **mācīšanās vide**

Piedāvātajai mācīšanās videi ir jārada savstarpējas uzticēšanās atmosfēra, kurā dominē nevardarbīga, nekonkurējoša, nenosodoša attieksme. Aktivitātēm ir jānotiek izslēdzot spriedumus par citiem, uzticoties ik vienam dalībniekam un cienot ikviena viedokli un emocijas; reakcijai un atgriezeniskajai saitei no indivīdiem vai grupas būtu jābūt bez spriedumiem par citiem, bet jāklūst par rūpīga novērtējuma, klausīšanās, cieņas un pašnovērtējuma priekšmetu.

PIRMAIS SOLIS

Jums noteikti ir idejas par ko vēlaties dalīties ar jauniešiem, ņemot vērā jūsu personīgās intereses, zināšanas un prasmes. Pirms plānojat šīs zināšanas nodot jauniešiem, nepieciešams apkopot informāciju un novērtēt grupu ar ko strādāsiet.

Atbildiet uz pāris **JAUTĀJUMIEM...**

Kāda ir organizācijas, kas Jūsu uzņems, specifiskā misija, mērķi?

Kādi būs jaunieši, kas piedalīsies? Kāds būs viņu vecums?

Kāda būs telpa, vieta, ko varēsiet izmantot savām aktivitātēm?

Kādi materiāli un aprīkojums būs pieejami uz vietas?

Kurās dienās un kādos laikos organizācija parasti ir atvērta? Kāds ir organizācijas darba laiks?

Kāda ir organizācijas esošā aktivitāšu programma?

Vai ir iespējams, piedaloties kādās organizācijas aktivitātēs, neformāli iepazīties ar jauniešiem?

Vai jums šķiet, ka kāds no jauniešiem varētu būt labs resurss/atbalsts nodarbības īstenošanai?

Pārrunāriet ideju ar organizācijas jaunatnes darbiniekiem pirms sākat konkrēti plānot nodarbību.



NODARBĪBAS IZSTRĀDE



Lai ideju pārvērstu praktiskā nodarbībā, ir jāveic dažādi sagatavošanas pasākumi. Piedāvājam metodoloģiju, ar ko var iepazīstināt arī jaunatnes darbiniekus, lai kopīgi izveidotu nodarbību. Piedāvājam jums radītās nodarbības idejas izvērtējuma metodiku, kas ar vairākiem jautājumiem palīdzēs noskaidrot dažādus elementus, kas nepieciešami, lai aktivitāti realizētu. Ir svarīgi, lai piezīmes tiktu veiktas soli pa solim sākot ar nodarbība plānoto mērķi un beidzot ar plānotajiem rezultātiem, ietverot apsvērumus par nepieciešamo laiku un pieejamajiem resursiem.

1. Nodarbības IDEJA

Kāpēc Jūsu nodarbības tēma varētu būt atbilstoša jauniešiem? Cik daudz jaunieši varētu būt iesaistīti? Aprakstiet, kā nodarbība varētu tikt ieviesta dzīvē? Kā Jūs to iedomājaties?



2. PLĀNOŠANA - Kur vēlamies nonākt

Ko Jūsu nodarbība var dot? Kādi soļi jāveic, lai nodarbība būtu efektīva? Kā savas zināšanas nepieciešams pielāgot, lai nodarbību varētu realizēt efektīvi izvēlētajai mērķauditorijai? Kāda varētu būt ietekme uz jauniešiem, kuri piedalīsies nodarbībā?



3. Nodarbības norises **ORGANIZĒŠANA**

Vai plānojat nodarbību īstenot patstāvīgi? Ja esat domājis par darba grupu, cik un kādu cilvēku sastāvā tā varētu būt? Vai darba grupa piedalīsies arī nodarbības laikā, vai arī tikai, lai noorganizētu to? Vai pirms nodarbības plānojat noorganizēt tikšanos ar jauniešiem, lai dalītos savā idejā?



4. **IEVIEŠANA:** kā mēs vēlamies to darīt?

Kādas telpas, vieta Jums ir nepieciešama, lai īstenotu aktivitāti? Vai Jums ir pieejami nepieciešamie materiāli, vai arī plānojat tos kaut kur iegūt? Kādā veidā plānojat nodrošināt nodarbības dinamiku? Kā plānojat nodrošināt jauniešu aktīvu līdzdalību?



5. **REZULTĀTI:** kāpēc mēs to darām?

Ko jaunieši varētu iemācīties jūsu nodarbībā? Ko Jūs sagaidāt nodarbības realizācijas laikā? Kāda būs Jūsu nodarbības pievienotā vērtība?



6. **TURPINĀJUMA AKTIVITĀTES:** no vienas lietas uz citām

Vai domājat, ka Jūsu nodarbība varētu rosināt citas līdzīgas iniciatīvas?



7. NOVĒRTĒJUMS: kā tas bija?

Vai esat izdomājis nodarbības novērtēšanas līdzekļus, metodes, lai novērtētu ietekmi uz dalībniekiem?



8. LAIKA PLĀNOJUMS: kad un ko darīt?

Atsaucoties uz iepriekšējiem soļiem (Ideja, Plānošana, Organizēšana, Ieviešana, Turpinājuma aktivitātes un Novērtēšana) vai variet konkrēti ieskicēt soļus nodarbības realizācijai sākot no nodarbības sākuma līdz tās pabeigšanai?



NODARBĪBAS REALIZĀCIJA

Atkarībā no nodarbības formas un ilguma var būt nepieciešams pārslēgties no viena veida uz citu veidu uzdevumiem, lai noturētu jauniešu uzmanību un līdzdalību, kā arī lai padarītu nodarbību dinamisku.



Ja nodarbības dalībnieki viens otru nepazīst, vai arī jūs nepazīstat viņus, ir labi nodarbību sākt ar kādu iepazīšanās spēli. Var būt noderīgi iepazīstināt ar nodarbības tēmu iesildošā uzdevumā, kura mērķis ir radīt draudzīgu un brīvu atmosfēru. Var noskaidrot iepriekšējās grupas zināšanas par tēmu, tādā veidā uzsākot grupas dalībnieku savstarpējās mācīšanās procesu. Dažreiz ir lietderīgi īstenot grupu darba uzdevumus, kas saistīti ar tēmu, lai stimulētu dinamisku dalībnieku mijiedarbību. Nodarbības novērtēšana ir nozīmīgs elements gan nodarbību grupas dalībniekiem, gan treneriem, gan organizācijai. Daži piemēri un metodes atbilstoši katra tipa uzdevumam ir iekļauti šo vadlīniju otrajā daļā.

NODARBĪBAS NOVĒRTĒŠANA

Jebkurai aktivitātei, pat visvienkāršākajai un rotaļīgākajai, ir jābūt ar izglītojošu mērķi. Aktivitātei vienmēr ir jāvirza uz izmaiņām, lai arī cik mazām, un tieši tādēļ ir nepieciešams tās novērtējums.



Lai novērtējums būtu efektīvs, par to ir jāpadomā pirms aktivitātes realizācijas un ar to var iepazīstināt uzsākot aktivitāti, aktivitātes laikā vai arī nodarbības beigās. Novērtējuma process ir viens no sarežģītākajiem, tādēļ iesakām meklēt atbalstu pie jaunatnes darbiniekiem vai Senior Pass treneriem, lai izvēlētos atbilstošāko metodi vai arī kopā novadītu šo aktivitātes daļu. Novērtējuma rezultātu korekta interpretācija bieži ir vieglāka tiem, kuri ir profesionālāk sagatavoti un kuriem ir pieredze ar specifisko mērķa grupu. Rokasgrāmatas otrajā daļā variet atrast dažas novērtēšanas metodes.

REZULTĀTU IZPLATĪŠANA

Eiropas Komisija ir noteikusi, ka projektos, kāds ir arī Senior Pass, rezultāti ir jāizplata plašākai sabiedrībai, darot rezultātus pieejamus Eiropas pilsoņiem, kuri paši nav piedalījušies aktivitātēs.



Aktivitātes un nodarbības vēlams dokumentēt - fotografējot, filmējot, kā arī veidojot video vai parastas intervijas. Mērķis - radīt vizuālus pierādījumus aktivitātēm, kurās esiet piedalījies un/vai vadījis. Jo arī šis ir labs Jūsu pieredzes pierādījums, kas var būt svarīgs vai interesants potenciālajam darba devējam.

ROKASGRĀMATA ĪSUMĀ

Tālāk varēsiet atrast dažus uzdevumu/metožu piemērus, kurus varēsiet izmantot savās aktivitātēs. Atcerieties vienmēr pielāgot šos uzdevumus savu nodarbību saturam.

Ieteikumi sadalās

<http://www.cemea.eu/seniorpass/spchapterons>

www.salto-youth.net/tools/toolbox/

www.educationaltoolsportal.eu/platform/en/

www.gamecreatordiy.wordpress.com/sample-games/





IEPAZĪŠANĀS

NOSAUKUMS	Simboliskais Es
ĪSTENOŠANAS VEIDS	VISAI GRUPAI KOPĀ
ILGUMS	30-60 min
MĒRĶIS	Sniegt iespēju prezentēt sevi grupai radošā veidā
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās, utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izzīni. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.
MATERIĀLI	Var veikt ārpus telpām, brīvā dabā, kā arī telpās. Vietā būtu jābūt pieejamiem dabas objektiem
PROCESS SOLI PA SOLIM	Dalībnieki veic individuālu vietas izpēti, kuras laikā atrod kādu simbolu, kas ļautu sevi prezentēt grupai. Simbolam kaut kādā veidā jābūt saistītam ar personu (rakstura iezīmes, vērtības, profesija, utml.). Izpēte var ilgt 15 – 20 minūtes. Pēc tam dalībnieki sanāk kopā aplī un katrs sevi prezentē, izmantojot simbolu. Vēlāk simboli var tikt izvietoti visi kopā kaut kur vienā vietā vai, piemēram, pakarināti koka zaros ar auklām.
REZULTĀTI	Zināšanu Vēstnesis iepazīstina ar sevi un tajā pašā laikā iepazīstas ar jauniešu grupu, lai radītu draudzīgu atmosfēru pirms aktivitātes uzsākšanas.
NOVĒRTĒŠANA	Šai aktivitātei nav nepieciešama novērtēšana
PIEZĪMES	Metodi SALTO Toolbox publicējis Laimonas Ragauskas



IEPAZĪŠANĀS

NOSAUKUMS	Nosaukt vārdu un pārvietoties
ĪSTENOŠANAS VEIDS	VISAI GRUPAI KOPĀ
ILGUMS	0-30 min
MĒRĶIS	Iepazīties ar visu dalībnieku vārdiem
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās, utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izzīni. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.
MATERIĀLI	Pietiekami daudz vietas telpā
PROCESS SOLI PA SOLIM	Visi dalībnieki sastājas aplī un spēles vadītājs ir apļa vidū. Spēles vadītājs nosauc savu vārdu un tad jauktā secībā vārdus nosauc pārējie dalībnieki. Katram jācenšas tie iegauvēt. Kad visi dalībnieki nosaukuši savus vārdus, spēles vadītājs nosauc kāda dalībnieka vārdu. Attiecīgais dalībnieks ieņem spēles vadītāja vietu un sauc nākamo vārdu, attiecīgais dalībnieks viņu nomaina. Jāietur ātrs ritms. Dalībniekiem jābūt ļoti uzmanīgiem. Spēle turpinās līdz spēles vadītājs nolemj to beigt.
REZULTĀTI	Zināšanu Vēstnesis ir noskaidrojis jauniešu vārdus
NOVĒRTĒŠANA	Šai aktivitātei nav nepieciešama novērtēšana
PIEZĪMES	Metodi SALTO Toolbox publicējis SALTO EUROMED



IEPAZĪŠANĀS

NOSAUKUMS	Vārdu aplis
ĪSTENOŠANAS VEIDS	VISAI GRUPAI KOPĀ
ILGUMS	0-30 min
MĒRĶIS	Iepazīties ar visu dalībnieku vārdiem
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās, utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izzīni. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.
MATERIĀLI	Pietiekami daudz vietas telpā
PROCESS SOLI PA SOLIM	Visi sastājas aplī. Spēles vadītājs ir apla vidū. Aplis pārvietojas virzienā pa labi. Spēles vadītājs lūdz apli pagriezties pa kreisi. Un saka: "Es esmu Jānis" Pārējie dalībnieki atbild: "Jānis ir Ok!" Spēles vadītājs izvēlas citu dalībnieku un liek savā vietā apla vidū. Izvēlētais dalībnieks saka: "Es esmu...." Pārējie dalībnieki atbild "..... ir Ok!" Spēle beidzas, kad visi dalībnieki ir bijuši apla vidū vai arī, kad spēles vadītājs nolemj to beigt.
REZULTĀTI	Zināšanu Vēstnesis ir noskaidrojis jauniešu vārdus
NOVĒRTĒŠANA	Šai aktivitātei nav nepieciešama novērtēšana
PIEZĪMES	Metodi SALTO Toolbox publicējis SALTO EUROMED



AKTIVIZATORI

NOSAUKUMS	Orķestra direktors
ĪSTENOŠANAS VEIDS	VISAI GRUPAI KOPĀ
ILGUMS	0-30 min
MĒRĶIS	Kad dalībnieki izskatās noguruši, uzdevumu var pielietot, lai tos "iekustinātu" un padarītu enerģiskākus.
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās, utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izzīni. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.
MATERIĀLI	Nav nepieciešami materiāli
PROCESS SOLI PA SOLIM	Dalībnieki sastājas aplī. Viens dalībnieks brīvprātīgi iziet no telpas. Kad viņš/viņa ir izgājis, grupa izvēlas līderi – orķestra direktoru. Līderis pārējiem parāda vairākas kustības un skaņas, piemēram, plaukstu sišana, kāju piesišana, utml., ko visa grupa atdarina. Brīvprātīgais atgriežas telpā un mēģina uzminēt, kurš ir orķestra direktors. Grupa "nenodod" līderi, neskatoties uz to. Līderim ir jānomaina darbības ik pēc noteikta intervāla tā, lai viņu "nepieķer". Kad brīvprātīgais ir atšifrējis orķestra direktoru, viņš pievienojas grupai aplī, bet "līderis" atstāj telpu. Grupa izvēlas jaunu līderi.
REZULTĀTI	Aktivizēta grupa pirms aktivitātes vai tās laikā
NOVĒRTĒŠANA	Šai aktivitātei nav nepieciešama novērtēšana
PIEZĪMES	Metodi SALTO Toolbox publicējusi Laura Pierfelici



AKTIVIZATORI

NOSAUKUMS	Nereāls stāsts
ĪSTENOŠANAS VEIDS	VISAI GRUPAI KOPĀ
ILGUMS	0-30 min
MĒRĶIS	Kad dalībnieki izskatās noguruši, uzdevumu var pielietot, lai tos "iekustinātu" un padarītu enerģiskākus.
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās, utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izzīni. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.
MATERIĀLI	Nav nepieciešami materiāli.
PROCESS SOLI PA SOLIM	Dalībnieki brīvi pārvietojas telpā. Spēles vadītājs nosauc kādu neparastu situāciju, piemēram, 16.gadsimts - haizivs nāk vai arī lācis nāk. Dalībniekiem ir jāizspēlē šī situācija. Spēle turpinās saucot dažādas situācijas, lai dalībniekiem ātri būtu jāiejaucas jaunās lomās.
REZULTĀTI	Aktivizēta grupa pirms aktivitātes vai tās laikā
NOVĒRTĒŠANA	Šai aktivitātei nav nepieciešama novērtēšana
PIEZĪMES	Šī metode ir balstīta uz aprakstu GAME-CREATOR:DIY bukletā.



NODARBĪBAS UN TĒMAS IEVADS

NOSAUKUMS	Ātrie "Randiņi"
ĪSTENOŠANAS VEIDS	GRUPĀS
ILGUMS	0-30 min
MĒRĶI	• Stimulēt aktīvu dalību debatēs un pašrefleksiju; • Iepazīstināt dalībniekus ar tēmu; • Sagatavot dalībniekus padziļinātam ieskatam un diskusijām par tēmu, sākot ar viņu viedokļa un domu noskaidrošanu.
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās, utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izzīni. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.
MATERIĀLI	Papīra lapas un pildspalvas
PROCESS SOLI PA SOLIM	Uzaiciniet trīs dalībniekus sēdēt galda vienā pusē un otrs trīs otrā galda pusē tā lai dalībnieki sēdētu viens pret otru ar otras galda puses dalībniekiem un attiecīgi izveidotos trīs pāri. Katram dalībniekam iedodiet papīra lapu un pildspalvu un izskaidrojiet uzdevumu: 1. Galda vidū tiks nolikts viens jautājums (par pasākuma tēmu) un dalībniekiem tiks dotas 30 sekundes, lai to izlasītu un izdomātu iespējamo atbildi. 2. Tālāk dalībnieki, kas sēž galda kreisajā pusē nodos savu atbildi savam pretējās galda puses pāriniekam, kuram atbilde jāpieraksta. Šim solim paredzētas 2 minūtes, ieskaitot laiku piezīmēm. Pēc tam tiek dots 30 sekunžu pārtraukums un tad 2 minūtes, lai galda labās puses dalībnieki varētu nodot savu atbildes variantu pretējai pusei. Kad atbildes uz pirmo jautājumu ir nodotas, visi dalībniekiem pārvietojas par vienu krēslu uz priekšu aplī pa kreisi, tā lai nomainītos katrs pāris. Tad var uzdot nākamos jautājumus, ievērojot iepriekš noteiktos noteikumus. Diskusijas: tiek rekomendēts, ka ik pēc 2- 3 jautājumiem dalībniekiem tiek lūgts pārrunāt atbildes un diskutēt par tēmu. Ja grupā ir vairāk par 6 dalībniekiem, tie ir jāsadala grupās pie vairākiem galdiem.
REZULTĀTI	Zināšanu Vēstneši ir snieguši ieskatu par nodarbības tēmu un apkopojuši dalībnieku domas tālākai dziļākai diskusijai un aktivitātēm
NOVĒRTĒŠANA	Šai aktivitātei nav nepieciešama novērtēšana
PIEZĪMES	Metodi SALTO Toolbox publicējusi Johannes De Waalun un to adaptējusi organizācija CEMEA del Mezzogiorno



NODARBĪBAS UN TĒMAS IEVADS

NOSAUKUMS	Dzīves Līnija
ĪSTENOŠANAS VEIDS	INDIVIDUĀLI, GRUPĀS
ILGUMS	30-60 min
MĒRĶI	Dot iespēju dalībniekiem paust viedokli par dažādām situācijām, balstoties uz viņu personīgo dzīves pieredzi; Dot dalībniekiem "telpu" sagatavoties diskusijai vai citai aktivitātei, kas saistīta ar apskatītajām tēmām, jautājumiem. Attīstīt dalībnieku pašrefleksiju (pārdomas) un pašapziņu.
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās, utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izzīni. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.
MATERIĀLI	Ja nepieciešams, papīrs un pildspalva dalībnieku pierakstiem. Ja paredzēta zīmēšana, atbilstošs inventārs zīmēšanai.
PROCESS SOLI PA SOLIM	Sākumā dalībniekus lūdz strādāt individuāli un nedalīties savās pārdomās, iespaidos ar citiem. Dalībnieki tiek iepazīstināti ar pasākuma tēmu un tiek lūgti uzrakstīt kā viņu "dzīves līnija" ir bijusi saistīta ar tēmu – jāpieraksta visi dzīves momenti, ko viņi var atcerēties un, kurus viņi uzskata par svarīgiem. Dalībniekiem tiek dots laiks (līdz 20 minūtēm) pierakstiem/zīmējumiem. Nākamais solis varētu būt darbs mazākās vai lielākās grupās, kurās dalībnieki dalās ar pierakstīto un savām pārdomām.
REZULTĀTI	Zināšanu Vēstneši ir iepazīstinājuši dalībniekus ar tēmu, veidojot sasaisti ar dalībnieku personīgajām pieredzēm un iedrošinot dalībniekus diskusijām un aktīvai dalībai lielākā grupā.
NOVĒRTĒŠANA	Šai aktivitātei nav nepieciešama novērtēšana
PIEZĪMES	Metodi SALTO Toolbox publicējusi Ilona Olehlova un to adaptējusi organizācija CEMEA del Mezzogiorno



NODARBĪBAS UN TĒMAS IEVADS

NOSAUKUMS	Kurš? Kur? Kad?
ĪSTENOŠANAS VEIDS	VISAI GRUPAI KOPĀ
ILGUMS	0-30 min
MĒRĶI	Radīt draudzīgu, atvērtu atmosfēru. Iepazīstināt ar nodarbības tēmu neformālā veidā.
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās, utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izzīni. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.
MATERIĀLI	A4 papīrs, kas gareniski pārgriezts uz pusēm, pildspalvas
PROCESS SOLI PA SOLIM	Dalībniekiem, kuri sēž aplī, tiek izdalīts papīrs. Spēles vadītājs lūdz katram dalībniekam saskaņā ar pasākuma tēmu asprātīgi atbildēt uz jautājumiem "Kas? Kur? Kad? Ar ko? Ko darīja?". Jautājumus var mainīt vai pievienot atbilstoši pasākuma tēmai. Kad atbildēts uz pirmo jautājumu, dalībniekiem jāsarullē papīra strēmele, tā lai atbilde nebūtu redzama, bet pietiktu vietas atbildēm uz pārējiem jautājumiem. Tad papīrs tiek padots tālāk kaimiņam pa labi. Tiek uzdots nākamais jautājums, uz kuru visi atbild un tāpat kā iepriekš papīru aizrullē un pasniedz tālāk. Kad ir atbildēts uz visiem jautājumiem, papīra strēmeles tiek pasniegtas vēlreiz nākamajam dalībniekam pa labi, kurš atver uzrakstīto un nolasa pārējiem. Aktivitāte ir noderīga lai uzsāktu diskusiju par pasākuma tēmu.
REZULTĀTI	Zināšanu vēstneši rada draudzīgu un atvērtu atmosfēru grupā pirms nodarbības uzsākšanas un izmanto iespēju iepazīstināt ar pamat jautājumiem, kas saistīti ar tēmu
NOVĒRTĒŠANA	Šai aktivitātei nav nepieciešama novērtēšana
PIEZĪMES	Metodi SALTO Toolbox publicējusi Nerijus Jankauskas un to adaptējusi organizācija CEMEA del Mezzogiorno



NODARBĪBAS UN TĒMAS IEVADS

NOSAUKUMS	Jautājums
ĪSTENOŠANAS VEIDS	PĀROS
ILGUMS	0-30 min
MĒRĶI	Iepazīstināt ar nodarbības tēmu, izmantojot neformālās izglītības metodes
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās, utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izzīni. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.
MATERIĀLI	Līmlapiņas
PROCESS SOLI PA SOLIM	Šī spēle iedrošina dalībniekus neformālā veidā iepazīt vairāk citam citu. Uz līmlapiņām uzraksta jautājumus un pielīmē tos zem krēsliem. Kad beigusies iepazīšanās un dalībnieku vārdu mācīšanās, lūdziet dalībniekiem atrast jautājumus. Uz lapiņas varētu būt līdzīgi jautājumi kā šie: Cikos no rīta parasti celies? Kāds ir tavs mīļākais gadalaiks? Kas bija tavs labākais draugs, kad tev bija 8 gadi? Ko tu darītu, ja tev nebūtu jāpelna nauda? utml. Tad katrs ar savu jautājumu apstaigā pārējos dalībniekus un uzzina atbildes.
REZULTĀTI	Šī aktivitāte ir jāadaptē atbilstoši plānotajai nodarbības tēmai, fokusējoties uz jautājumiem, kas būtiski, lai attīstītu tēmu
NOVĒRTĒŠANA	Šai aktivitātei nav nepieciešama novērtēšana
PIEZĪMES	Metodi SALTO Toolbox publicējusi Evelina Taunyte



NODARBĪBAS UN TĒMAS IEVADS

NOSAUKUMS	Pilsēta
ĪSTENOŠANAS	PĀROS
ILGUMS	0-30 min
MĒRĶIS	Iepazīstināt ar nodarbības tēmu, izmantojot neformālās izglītības metodes
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās, utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izzīni. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.
MATERIĀLI	Mūzika un pietiekami daudz vietas telpā
PROCESS SOLI PA SOLIM	Grupai izstāsta, ka spēles mērķis ir noskaidrot citam cita rakstura iezīmes. Kad skan mūzika (vislabāk jautra, aktīva), katram jāstaigā pa telpu kā pa pilsētu, tēlojot svešiniekus. Kad mūzika apstājas, dalībniekiem jāmeklē sev partneris, ar ko runāt. Katru reizi tiek uzdots viens jautājums. Dalībniekiem atbilde jāmeģina uzminēt vienam par otru. Var tikt uzdoti šādi un/vai līdzīgi jautājumi: Kas personai, kas stāv tev pretī, varētu garšot? Kā viņam patīk pavadīt brīvo laiku? Uz kādu valsti viņš vēlētos aizceļot? Kāda veida sporta veids viņam varētu patikt? Ik pēc 2- 3 minūtēm sākas jauns riņķis, kurā visi atkal pastaigājas kā svešinieki, un kad mūzika beidzas, atkal tiek uzdots nākamais jautājums.
REZULTĀTI	Šī aktivitāte ir jāadaptē atbilstoši plānotajai nodarbības tēmai, fokusējoties uz jautājumiem, kas būtiski, lai attīstītu tēmu
NOVĒRTĒŠANA	Šai aktivitātei nav nepieciešama novērtēšana
PIEZĪMES	Metodi SALTO Toolbox publicējusi Evelina Taunyte



KOMANDAS VEIDOŠANA

NOSAUKUMS	Statujas
ĪSTENOŠANAS	VISAI GRUPAI KOPĀ
ILGUMS	0-30 min
MĒRĶI	Paaugstināt savstarpējo sapratni; Stiprināt grupas dinamiku/ saliedēt grupu; Iepazīstināt ar nodarbības tēmu, izmantojot neformālās izglītības metodes.
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās, utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izzīni. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.
MATERIĀLI	Pietiekami daudz vietas
PROCESS SOLI PA SOLIM	Dalībnieki nostājas aplī. Atbilstoši aktivitātes vadītāja norādījumiem viņiem jāveido statujas, piemēram, grupā ar 27 dalībniekiem: · Statuja ar 25 pēdām un 10 rokām pie zemes; · vai statuja ar 15 pēdām, 8 rokām un 2 ceļgaliem uz zemes; · vai kāda cita kombinācija, ko var iedomāties. Aktivitāti var piemērot, statujas veidojot atbilstoši tēmai, kas tiks attīstīta.
REZULTĀTI	Grupā tiek radīta laba atmosfēra, tiek stimulēta savstarpējā sadarbība un saprašanās pirms nodarbības uzsākšanas. Aktivitāti var adaptēt atbilstoši nodarbības tēmai, statujas veidojot atbilstoši tēmai, ar ko jāstrādā.
NOVĒRTĒŠANA	Aktivitātei nav nepieciešama novērtēšana
PIEZĪMES	Metodi SALTO Toolbox publicējusi SALTO EUROMED un to adaptējusi organizācija CEMEA del Mezzogiorno



KOMANDAS VEIDOŠANA

NOSAUKUMS	Izveido savu karogu
ĪSTENOŠANAS VEIDS	GRUPĀS
ILGUMS	60-90 min
MĒRĶI	Saliedēt grupu
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās, utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izzīni. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.
MATERIĀLI	Papīrs, krāsu zīmuļi, šķēres, koka kociņi vai salmu cepures, skočs...
PROCESS SOLI PA SOLIM	Aktivitātes mērķis: izveidot karogu, kurš vislabāk raksturo komandu. 1. Dalībniekus sadala grupās tā, lai grupā būtu dalībnieki, kuri labi viens otru pazīst, strādā kopā vai arī plāno strādāt kopā. Vai arī uzdevumu var pildīt visa grupa kopā. 2. Izskaidro dalībniekiem uzdevumu, ka viņiem ir jāizveido komandas karogs. Viņiem ir jādefinē, kādi nosacījumi veido viņu komandu, kādi ir komandas mērķi, kas viņus vieno. Tad ir jāidentificē simboli, kas vislabāk raksturo komandu un varētu atspoguļot atbildes uz iepriekšminētajiem jautājumiem karogā. 3. Aktivitātei var atvēlēt 15-30 minūtes. 4. Nobeigumā komandām lūdz izstrādāt karoga demo versiju. Pārējās grupas var minēt, ko radītie simboli atspoguļo par komandu. Komanda var koriģēt skaidrojumus, paskaidrot simbolus, kā arī precizēt, papildināt uz karoga izvietotos simbolus. 5. Tālāk seko diskusija: vai ir noderīgi noteikt komandas vērtības? Vai ieraugot karogu jums ir skaidri komandas mērķi un filozofija, vai karogs atgādina par tiem? Vai varat iedomāties izveidoto karogu kā savu zīmoļu? Vai izvēlētie simboli liek jums justies lepnam, ka esat daļa komandas? Vai varat nolasīt citu komandu simbolu nozīmi? Ko uzzinājat par pārējiem komandas biedriem, izstrādājot karogu? Vai pārējiem komandas biedriem bija atšķirīgs viedoklis par komandas vērtībām un komandu vienojošajiem elementiem?
REZULTĀTI	Šis uzdevums/aktivitāte ir izmantojams komandas veidošanai un saliedēšanai. Grupas dalībniekiem ir jāstrādā kopā, lai izveidotu karogus, kas simboliski atspoguļo viņu komandu, filozofiju un skatījumu par to kā viņi strādā kopā.
NOVĒRTĒŠANA	Aktivitātei nav nepieciešama novērtēšana
PIEZĪMES	Metode SALTO Toolbox publicējusi Rima Dinnawi



KOMANDAS VEIDOŠANA

NOSAUKUMS	Burvju nūjiņa
ĪSTENOŠANAS VEIDS	GRUPĀS
ILGUMS	0-30 min
MĒRĶI	Grupas veidošana; Sadarbības veidu meklēšana.
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās, utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izzīni. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.
MATERIĀLI	Viegla nūja, kas ir tik pat gara kā grupa. Var veidot arī vairākas grupas, spēlējot spēli kārtās. Ja grupa nespēlē spēli, tā var novērot citas grupas spēli, lai sniegtu atgriezenisko saiti un atklātu atslēgu, kā sasniegt rezultātu.
PROCESS SOLI PA SOLIM	Dalībnieki stāv nūjas abās pusēs (katrā nūjas pusē vienāds skaits dalībnieku). Viņiem nūja jātur tikai divos pirkstos acu līmenī un to nedrīkst izlaist no rokām. Visiem lēnām ir jāpārvieto nūja līdz grīdai, neizlaižot to no rokām un neatraujot pirkstus. Ja nūja izkrīt no rokām, grupa var mēģināt vēlreiz līdz sasniedz rezultātu, pateicoties labai grupas sadarbībai.
REZULTĀTI	Aktivitāte veicina pozitīvu grupas dinamiku
NOVĒRTĒŠANA	Aktivitātei nav nepieciešama novērtēšana
PIEZĪMES	Metodi SALTO Toolbox publicējis Mark Al un to adaptējusi organizācija CEMEA del Mezzogiorno



NOVĒRTĒŠANA

NOSAUKUMS	Laika apstākļu novērtēšana
ĪSTENOŠANAS VEIDS	VISAI GRUPAI KOPĀ
ILGUMS	0-30 min
MĒRĶI	Novērtēt aktivitāti, izmantojot neformālās izglītības metodes
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās, utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izzīni. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.
MATERIĀLI	Izprintēta A4 forma, ko var lejuplādēt http://www.cemea.eu/seniorpass/spchaperons/?entry=56
PROCESS SOLI PA SOLIM	Pie sienas dažādās vietās telpā piestiprina izdrukāto A4 lapu ar dažādu meteoroloģisko situāciju attēliem. Pārliecinieties, ka visi tos var redzēt no dažādiem attālumiem. Izskaidrojiet, ka šī ir laika apstākļu novērtēšana. Jūs uzdosiet jautājumus par aktivitāti, ko vadījāt (piemēram, kāda bija grupas atmosfēra? Kā juties aktivitātes laikā?, utt.) un katrs dalībnieks atbilstoši savām personīgajām sajūtām atradīs vietu pie sev piemērotākā attēla. Pēc katra jautājuma pavaicāji, vai kāds vēlas izteikties par savu izvēli (nav obligāti) un tad turpiniet. Lūdzu nelieciet dalībniekiem runāt, ja viņi to nevēlas, runāšana šajā uzdevumā ir iespēja, bet nevis pienākums.
REZULTĀTI	Tiek sniegts aktivitātes individuāls novērtējums, bet vizuāli tajā pašā laikā var redzēt visas grupas kopējo novērtējumu
NOVĒRTĒŠANA	-
PIEZĪMES	Metodoloģija ir balstīta uz aktivitātes aprakstu no Replay Network A4 lapu ar attēliem var lejuplādēt šeit - http://www.cemea.eu/seniorpass/spchaperons/?entry=56



NOVĒRTĒŠANA

NOSAUKUMS	Vietas novērtējums
ĪSTENOŠANAS VEIDS	INDIVIDUĀLI
ILGUMS	0-30 min
MĒRĶI	Novērtēt aktivitāti, izmantojot neformālās izglītības metodes
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	Katra ierosinātā aktivitāte (simulācija, spēles, iepazīšanās spēles, diskusijas mazās grupās, utt.) ir ar mērķi kopā ar dalībniekiem veidot pieredzi, kas var pārvērsties idejā, metafiziskā tiltā uz jaunām aktivitātēm nākotnē, turpinot attīstību un izziņu. Aktīva līdzdalība atsaucas uz vispārēju cilvēka attīstību, kas ir nepārtraukta un balstīta uz mācīšanos mūža garumā.
MATERIĀLI	Izprintētas vairākas A4 lapas no faila, ko var lejuplādēt šeit - Šķēres, lielās lapas, līme.
PROCESS SOLI PA SOLIM	Pirms aktivitātes uzsākšanas uz lielās lapas kreisajā pusē sarakstiet kolonnā iesai- stīto dalībnieku vārdus un katram vārdam izveidojiet rindu. Lapas augšējā daļā ierakstiet lietas, ko vēlaties novērtēt un izveidojiet vertikālu kolonnu katrai no tām. Tādā veidā tiks izveidota tabula ar dalībnieku vārdiem un vietu emociju attēliem. Izdrukājiet A4 lapu ar emociju attēliem un izgrieziet tos tā, lai katram dalībniekam būtu iespēja izvēlēties dažādu emociju attēlus. Katrs dalībnieks tiek uzaicināts pielīmēt vienu emociju pie katra novērtējamā jautājuma, tādā veidā pauzot savas emocijas/attieksmi par to. Šāda veida novērtējumu var veikt katras aktivitātes daļas beigās vai arī nodarbības noslēgumā. Jūs variet jautāt dalīb- niekiem, vai viņi vēlas kaut ko piebilst, bet centieties palikt kā vispārīgs no- vērotājs, nefokusējoties uz katra dalībnieka individuālo pozīciju.
REZULTĀTI	Tiek sniegts aktivitātes/nodarbības individuāls novērtējums, bet vizuāli tajā pašā laikā var redzēt visas grupas pozīciju.
NOVĒRTĒJUMS	-
PIEZĪMES	Metodoloģija ir balstīta uz aktivitātes aprakstu no Replay Network A4 lapu ar emociju attēliem var lejuplādēt http://www.cemea.eu/seniorpass/spchaperons/?entry=57



JŪSU PERSONISKĀ METODE...

NOSAUKUMS	
ĪSTENOŠANAS VEIDS	
ILGUMS	
MĒRĶIS	
METODOLOĢIJAS PAMATPRINCIPS	
MATERIĀLI	
PROCESS SOLI PA SOLIM	
REZULTĀTI	
NOVĒRTĒŠANA	
PIEZĪMES	

Izstrādājis



Lifelong
Learning
Programme

Projekts ir saņēmis Eiropas Komisijas finansiālu atbalstu. Informācija un uzskati, kas tiek pausti šajā publikācijā atspoguļo vienīgi autora viedokli un nav Eiropas Savienības oficiālais viedoklis. Neviena Eiropas Savienības institūcija un struktūra vai persona, kas darbojas tās labā, nav atbildīga par šeit ietvertās informācijas tālāku izmantojumu.