



YIELDS

Youth Innovative GBL
Emotional Intelligence
for Development of
Sustainability Skills

**Mācību programma un
mācību materiāli
jaunatnes darbiniekiem**

**Project Number:
2023-1-EL02-KA220-YOU-000160949**



E.Σ.Υ.Ν.



European Center for Research and
Regional Development



**Co-funded by
the European Union**



Satura rādītājs

Mācību programmas ietvars	03
Projekta identitāte	
Paplašinot YIELDS vīziju	
YIELDS galvenie mērķi	04
Projekta partneri	05
Publikācija	05
Mācību programmas elementi	05
1. Ievads	06
2. Spēļu balstītas mācīšanās loma ilgtspējībā un emocionālajā inteliģencē	
3. Digitālie rīki jauniešu emocionālās inteliģences uzlabošanai	06
4. Gamifikācija un ilgtspējīga attīstība: vides atbildības mācīšana	08
5. Inovatīva uzņēmējdarbība digitālai un ilgtspējīgai nākotnei	09
6. Digitālās plaisas pārvarēšana iekļaujošas mācīšanās nodrošināšanai	10
7. Emocionālās inteliģences attīstīšana līderībai un sadarbībai	12
8. Grupas dinamika un komandas sadarbība darbā ar jaunatni	
9. Jaunatnes darbinieku apmācība ar digitālās izglītības labāko praksi	13
10. MODULIS	14
11. MODULIS	25
12. MODULIS	32
13. MODULIS	40
14. MODULIS	53
15. MODULIS	
Secinājums	67

MĀCĪBU PROGRAMMAS IETVARŠ

Projekta identitāte

YIELDS (Jaunatnes inovatīvā GBL emocionālā inteliģence ilgtspējības prasmju attīstībai) projekts ir Erasmus+ iniciatīva, kuras mērķis ir uzlabot jauniešu ilgtspējības prasmes un emocionālo inteliģenci, izmantojot uz spēlēm balstītu mācīšanos (GBL). Projekta mērķis ir nodrošināt jaunatnes darbiniekus ar inovatīviem rīkiem un metodoloģijām, lai veicinātu digitālo izglītību, uzņēmējdarbību un sociālo iekļaušanu, nodrošinot jauniešu veiksmīgu iesaisti arvien digitālākā un savstarpēji saistītākā pasaulē.

Paplašinot YIELDS vīziju

Mūsdienu strauji mainīgajā digitālajā vidē jaunieši saskaras ar aizvien lielākiem izaicinājumiem, kas saistīti ar ilgtspējību, digitālo transformāciju un emocionālo labsajūtu. YIELDS risina šos izaicinājumus, integrējot uz spēlēm balstītas mācīšanās (GBL) metodoloģijas ar emocionālās inteliģences (EI) attīstību, lai veicinātu ilgtermiņa prasmju attīstību. Izmantojot stratēģisku pieredzes mācīšanās, sadarbības aktivitāšu un interaktīvu digitālo rīku kombināciju, projekts uzlabo jauniešu noturību un pielāgošanās spējas, sagatavojot viņus attīstībai sarežģītā pasaulē.

Projekts uzsver starpsektorālu sadarbību, iesaistot dažādas ieinteresētās personas, tostarp jaunatnes darbiniekus, trenerus, politikas veidotājus un privātā sektora vadītājus, lai izveidotu holistisku sistēmu, kas stiprina jauniešu iesaisti un sociālo atbildību. Izmantojot inovatīvus digitālās izglītības rīkus, YIELDS ne tikai veicina digitālo pratību, bet arī veicina uz ilgtspējību orientētu domāšanu un uzņēmējdarbības kompetences, kas dod iespēju jauniešiem veicināt pozitīvas pārmaiņas savās kopienās.



YIELDS galvenie mērķi

YIELDS projekta pamatā ir šādi galvenie mērķi:

Ilgtermiņa prasmju uzlabošana, integrējot vides izglītību ar digitālajām kompetencēm un kritisko domāšanu.

Attīstīt jauniešu emocionālo inteligenci, lai uzlabotu viņu izturību, pielāgošanās spējas un spējas strādāt komandā.

Uzņēmējdarbības un līderības prasmju veicināšana, izmantojot uz spēlēm balstītus scenārijus, kas simulē reālas pasaules uzņēmējdarbības un ilgtspējības izaicinājumus.

Digitālās plašas pārvarēšana, nodrošinot iekļaujošu piekļuvi digitālajiem rīkiem, resursiem un mācību metodēm, garantējot vienlīdzīgas iespējas nelabvēlīgā situācijā esošiem jauniešiem.

Veicināt starpnozaru partnerības, kas savieno jaunatnes organizācijas, izglītības iestādes un uzņēmumus, lai izveidotu ilgtermiņa stratēģijas ilgtspējīgai jaunatnes attīstībai.

• PROJEKTA PARTNERI

- YIELDS projekts apvieno vairākas organizācijas visā Eiropā, katra no kurām sniedz savu pieredzi jaunatnes izglītībā, apmācībā un politikas izstrādē:
- KEK ORAMA E.E (Grieķija) – projektu koordinators, specializējas profesionālajā apmācībā un digitālajā izglītībā.
- Nacionālā jaunatnes padomes asociācija (Grieķija) – nevalstiska organizācija, kas veicina jauniešu līdzdalību politikas veidošanā.
- Amazing Youth (Grieķija) – jauniešu vadīta organizācija, kas koncentrējas uz neformālo izglītību un inovācijām.
- Eiropas pētniecības un reģionālās attīstības centrs (Latvija) – reģionālās attīstības un jauniešu iespēju veicināšanas eksperti.
- ASOCIATIA A.S.E.L. RO (Rumānija) – Sociālās ekonomikas un mūžizglītības speciālisti.
- Šie partneri sadarbojas, lai izstrādātu ietekmīgus mācību materiālus, apmācību programmas un mobilitātes aktivitātes, kas paredzētas digitālo kompetenču, uzņēmējdarbības un ilgtspējības prasmju uzlabošanai.

Pievēršoties šiem mērķiem, YIELDS nodrošina, ka jaunieši iegūst nepieciešamās prasmes, lai orientētos 21. gadsimta ekonomikā, uzņemtos proaktīvu lomu savās kopienās un kļūtu par inovāciju un ilgtspējības katalizatoriem.

PUBLIKACIJA

Šī mācību grāmata kalpo kā rokasgrāmata, kas iepazīstina ar YIELDS projekta galvenajām izglītības vienībām un metodoloģijām. Atsevišķi izstrādātie pievienotie moduļi nodrošina detalizētu mācību saturu un interaktīvas mācību pieredzes, kas pielāgotas projekta tēmām.

MĀCĪBU PROGRAMMAS ELEMENTI

Ievads

Digitālā pratība, ilgtspējības izpratne un emocionālā inteliģence ir ļoti svarīgas jauniešu iespēju veicināšanai mūsdienu strauji mainīgajā pasaulē. Globālās ekonomikas mainīgās prasības prasa, lai jaunieši prasmīgi pārvaldītu digitālos rīkus, būtu videi draudzīgi un emocionāli noturīgi, lai pielāgotos nenoteiktībai un izaicinājumiem.

Šī mācību programma sniedz jaunatnes darbiniekiem praktiskas metodoloģijas, lai palīdzētu jauniešiem apgūt būtiskas 21. gadsimta prasmes, vienlaikus veicinot sociālās atbildības sajūtu un kritisko domāšanu. Izmantojot inovatīvas izglītības stratēģijas, jaunatnes darbinieki varēs:

- leviest interaktīvus digitālos rīkus, lai uzlabotu jauniešu digitālo pratību.

Iepazīstināt ar ilgtspējības koncepcijām, kas iedvesmo atbildīgu lēmumu pieņemšanu un vides apziņu.

- Attīstīt emocionālās inteliģences apmācības, lai uzlabotu līderību, sadarbību un pašapziņu.
- Izmantojiet uz spēlēm balstītas mācību metodes, lai radītu saistošu, uz pieredzi balstītu mācību vidi, kas uzlabo zināšanu iegaumēšanu un problēmu risināšanas prasmes.
- Veicināt iekļaujošas un neformālas izglītības pieejas, lai risinātu dažādu izglītojamo, tostarp nelabvēlīgā situācijā esošu jauniešu, vajadzības.

Iekļaujot netradicionālas mācību metodes, piemēram, lomu spēles, stāstu stāstīšanu, simulācijas vingrinājumus un digitālo spēļu elementu izmantošanu, šī mācību programma tiecas radīt dinamisku un uz skolēnu orientētu izglītības pieredzi.

Jaunatnes darbinieki saņems praktiskas vadlīnijas par šo metožu integrēšanu savās apmācību programmās, nodrošinot, ka jaunieši iegūst prasmes un pārliecību, kas nepieciešama, lai kļūtu par aktīviem dalībniekiem savās kopienās un nākotnes darba tirgos. Šis ievads kalpo par pamatu visai mācību programmai, sasaistot digitālo pratību, ilgtspējību un emocionālo inteliģenci ar plašāku redzējumu par pilnvarotiem un nākotnei gataviem jauniešiem.

Spēļu balstītas mācīšanās loma ilgtspējībā un emocionālajā inteliģencē

Spēlēs balstīta mācīšanās (GBL) ir inovatīva izglītības pieeja, kas aktīvi iesaista jauniešus, pārveidojot tradicionālās mācību pieredzes interaktīvās un ieskaujošās aktivitātēs. Tā vietā, lai pasīvi saņemtu informāciju, izglītojamie kļūst par aktīviem dalībniekiem, pieņemot lēmumus, risinot problēmas un pārvarot izaicinājumus, kas atspoguļo reālās pasaules situācijas. GBL uzlabo zināšanu iegaumēšanu, veicina radošumu un stiprina kritiskās domāšanas prasmes, kas visas ir būtiskas īpašības jauniešiem, kuri cenšas orientēties ilgtspējības un emocionālās inteliģences sarežģītībā.

YIELDS projekta kontekstā GBL nodrošina dinamisku platformu jaunatnes darbiniekiem, lai ar saistošu aktivitāšu palīdzību mācītu ilgtspējības principus un emocionālo inteliģenci. Uz ilgtspējību vērstas spēles mudina spēlētājus simulētā vidē izpētīt vides problēmas, resursu pārvaldību un klimata rīcību, kur viņiem jāpieņem stratēģiski lēmumi, lai sasniegtu ekoloģisko līdzsvaru. Izmantojot reālās dzīves scenārijus, dalībnieki attīsta izpratni par vides problēmām, vienlaikus apgūstot, kā individuālas un kolektīvas darbības ietekmē pasauli.

Līdzīgi, uz emocionālo inteliģenci vērstas spēles iepazīstina ar izaicinājumiem, kas prasa jauniešiem orientēties sociālajā mijiedarbībā, efektīvi komunicēt un regulēt emocijas dažādos apstākļos. Interaktīvas simulācijas, piemēram, lomu spēles un stāstu stāstīšana, rada iespējas jauniešiem praktizēt konfliktu risināšanu, uzlabot pašapziņu un attīstīt empātiju. Jaunatnes darbinieki tiks apgādāti ar metodoloģijām, kas integrē neformālās izglītības metodes, nodrošinot, ka izglītojamie piedzīvo jēgpilnu personīgo izaugsmi, vienlaikus attīstot izturību un komandas darba prasmes.

Šajā vienībā tiks detalizēti izpētīti, kā GBL uzlabo mācību procesu, piedāvājot strukturētas sistēmas problēmu risināšanai, sadarbībai un pielāgošanās spējām. Jaunatnes darbinieki apgūs digitālo un fizisko spēļu praktiskus pielietojumus, izmantojot GBL kā tiltu starp teoriju un praksi. Mācību programmā tiks iekļauti gadījumu pētījumi, kas izceļ veiksmīgus GBL pielietojumus ilgtspējības izglītībā, kā arī pārbaudītas metodes emocionālās inteliģences veicināšanai jauniešu iesaistes programmās.

Digitālie rīki jauniešu emocionālās inteliģences uzlabošanai

Emocionālā inteliģence (EI) ir pamatprasmē, kas ļauj jauniešiem izprast savas emocijas, veidot veselīgas attiecības un pārvarēt sociālās problēmas ar pārliecību un empātiju. Laikmetā, kad digitālajai mijiedarbībai ir dominējoša loma ikdienas dzīvē, tehnoloģiju izmantošana EI attīstīšanai ir inovatīva un efektīva pieeja. Šajā vienībā tiek pētīts, kā digitālie rīki var atbalstīt pašapziņu, emociju regulēšanu, lēmumu pieņemšanu un starppersonu prasmes, izmantojot interaktīvu mācību pieredzi.

Jaunatnes darbiniekiem ir izšķiroša loma, palīdzot jauniešiem atpazīt un pārvaldīt savas emocijas. Digitālās platformas tagad piedāvā virkni interaktīvu pašnovērtējuma lietojumprogrammu, kas ļauj lietotājiem sekot līdzi savam emocionālajam progresam, identificēt stresa izraisītājus un izstrādāt personalizētus stresa pārvarēšanas mehānismus. Šie rīki mudina jauniešus iesaistīties ikdienas refleksijas vingrinājumos, veicinot apzinātību un emocionālo izaugsmi. Ar vadītu aktivitāšu palīdzību indivīdi var izpētīt savas stiprās un vājās puses emocionālajā inteliģencē, iegūstot vērtīgu ieskatu savos uzvedības modeļos.

Papildus pašnovērtējuma lietojumprogrammām, spēļu apmācību moduļi ir parādījušies kā efektīvs veids, kā mācīt emocionālās inteliģences prasmes. Šie moduļi ietver reālās dzīves scenārijus, kuros lietotājiem ir jāpārvar sarežģītas sociālās situācijas, jāatrisina konflikti un jāpraktizē uz empātiju balstīta lēmumu pieņemšana. Novietojot jaunos izglītojamos simulētā vidē, šie rīki ļauj viņiem eksperimentēt ar dažādām pieejām emociju regulēšanai un attiecību veidošanai drošā un kontrolētā vidē.

Tiešsaistes kopienas un virtuālās vienaudžu mentoringa programmas vēl vairāk uzlabo emocionālo inteliģenci, radot telpas atklātam dialogam, kopīgai pieredzei un vienaudžu atbalstam. Digitālās platformas savieno jauniešus ar mentoriem, kas viņus vada personīgo un profesionālo izaicinājumu risināšanā. Šīs programmas veicina aktīvu klausīšanos, kopīgu problēmu risināšanu un pašizpausmi, veicinot piederības sajūtu un emocionālo noturību.

Turklāt emocionālās inteliģences izglītībā arvien vairāk tiek integrēti mākslīgā intelekta vadīti tērzēšanas roboti un emociju atpazīšanas programmatūra. Šie rīki izmanto dabiskās valodas apstrādi, lai sniegtu personalizētu atgriezenisko saiti par emocionālajām izpausmēm, palīdzot jauniešiem izprast savu vārdu un darbību ietekmi. Analizējot sejas izteiksmes, balss toni un rakstisko saziņu, šīs sistēmas sniedz ieskatu, kas var uzlabot pašregulāciju un starppersonu prasmes.

Jaunatnes darbinieki var integrēt šos digitālos rīkus savās apmācību sesijās, apvienojot tehnoloģijas ar tradicionālajām emocionālās inteliģences praksēm. Apvienojot tiešsaistes resursus ar klātienē diskusijām, lomu spēļu vingrinājumiem un pieredzes mācību aktivitātēm, viņi var izveidot visaptverošu emocionālās inteliģences attīstības sistēmu, kas pielāgota jauno izglītojamo dažādajām vajadzībām.

Šī vienība sniedz ceļvedi jaunatnes darbiniekiem par to, kā izvēlēties, ieviest un pielāgot digitālos rīkus emocionālās inteliģences apmācības uzlabošanai. Izmantojot tehnoloģijas kā atbalsta mehānismu, jaunatnes darbinieki var dot jauniešiem iespēju pārliecinoši pārvarēt emocionālas grūtības, veidot ciešākas attiecības un attīstīt noturību, kas nepieciešama, lai gūtu panākumus personīgajā un profesionālajā vidē.

Gamifikācija un ilgtspējīga attīstība: vides atbildības mācīšana

Tā kā klimata pārmaiņas un ilgtspējība ir globālo sarunu priekšplānā, ir svarīgi izglītēt jauniešus par atbildību vides jomā saistošā un ietekmīgā veidā. Tradicionālās mācību metodes vien bieži vien nav pietiekamas, lai iedvesmotu rīcību, un jaunie izglītojamie labāk reaģē uz interaktīvām, uz pieredzi balstītām mācību pieejām. Gamifikācija nodrošina inovatīvu veidu, kā pārvarēt plaisu, iekļaujot spēļu mehāniku, sacensības, atlīdzības un interaktīvu stāstījumu ilgtspējības izglītībā.

Ar digitālo spēļu, simulāciju un vides izaicinājumu palīdzību jaunieši tiek iesaistīti ieskaujošā pieredzē, kur viņiem jātiek galā ar ilgtspējības problēmām un jārisina tās. Spēles, kas paredzētas vides izglītībai, ļauj spēlētājiem iejusties lomās, kurās viņiem virtuālā vidē jāpārvalda resursi, jāsamazina atkritumi, jāsamazina klimata pārmaiņas un jāpieņem ētiski lēmumi. Šī praktiskā pieredze veicina atbildības sajūtu un kritisko domāšanu, palīdzot jauniešiem izprast ilgtspējīgas attīstības sarežģītību un savu izvēļu ilgtermiņa ietekmi.

Spēlētās mācību vides ļauj jaunatnes darbiniekiem iesaistīt izglītojamos vairākos līmeņos, iekļaujot misijas, izaicinājumus un uz lomām balstītu lēmumu pieņemšanu, lai uzlabotu izpratni. Piemēram, spēles scenārijā spēlētājiem varētu būt jāuzbūvē ilgtspējīga pilsēta, procesā apgūstot atjaunojamās enerģijas avotus, pilsētplānošanu un piesārņojuma pārvaldību. Vēl viens piemērs varētu būt lomu spēles kā lēmumu pieņēmējiem klimata krīzē, kur spēlētājiem ir jālīdzsvaro ekonomikas izaugsme, sabiedrības veselība un vides aizsardzība.

Šajā vienībā tiks demonstrēta labākā prakse spēļu balstītas ilgtspējības izglītības jomā, izceļot reālās pasaules iniciatīvu piemērus, kurās ir veiksmīgi izmantota spēļu elementu izmantošana, lai veicinātu rīcību vides aizsardzības jomā. Sākot ar mobilajām lietotnēm, kas izseko oglekļa pēdas nospiedumu, līdz interaktīvām darbnīcām, kurās tiek izmantotas galda spēles, kas simulē resursu pārvaldību, jaunatnes darbinieki iegūs piekļuvi dažādiem praktiskiem rīkiem, ko viņi varēs integrēt savās izglītības stratēģijās.

Turklāt uz ilgtspējību vērstas spēles veicina sadarbību un komandas darbu, pieprasot spēlētājiem kopīgi izstrādāt stratēģijas, sazināties un risināt problēmas. Šī dinamika atdarina reālās pasaules ilgtspējības problēmas, pastiprinot priekšstatu, ka klimata pārmaiņu risināšanai ir nepieciešama sadarbība starp nozarēm un kopienām.

Jaunatnes darbinieki arī pētīs veidus, kā izstrādāt savas spēļošanas principu balstītas ilgtspējības aktivitātes, pielāgojot tās izglītojamo vajadzībām. Tas ietver atlīdzības sistēmu izstrādi, interaktīvu digitālo platformu izveidi un ilgtspējības izaicinājumu izstrādi, kas iedvesmo ilgtermiņa uzvedības izmaiņām.

Integrējot gamifikāciju ilgtspējības izglītībā, jaunatnes darbinieki var radīt saistošāku un ietekmīgāku mācību pieredzi, kas dod jauniešiem iespēju rīkoties gan savās kopienās, gan plašākā globālā mērogā. Ar pareizajiem rīkiem un metodoloģijām gamificēta mācīšanās var kļūt par spēcīgu virzītājspēku vides apziņas, atbildības un aktīvas pilsoniskās līdzdalības veicināšanai jauno izglītojamo vidū.



Inovatīva uzņēmējdarbība digitālai un ilgtspējīgai nākotnei

Digitālā ekonomika ir mainījusi veidu, kā jaunieši piekļūst iespējām, veido uzņēmumus un veicina ilgtspējīgu attīstību. Uzņēmējdarbība, kas kādreiz aprobežojās ar tradicionālajām nozarēm, tagad atrod jaunu dzīvi digitālajā sfērā, kur krustojas inovācijas, radošums un ilgtspējība. Šajā vienībā jaunatnes darbinieki pētīs, kā viņi var veicināt jauniešos uzņēmējdarbības domāšanu, nodrošinot viņus ar instrumentiem un pārliecību, kas nepieciešama ilgtspējīgu, uz nākotni orientētu uzņēmumu veidošanai.

Uzņēmējdarbība ir vairāk nekā tikai uzņēmuma dibināšana — tā ir problēmu risināšana, iniciatīvas uzņemšanās un pielāgošanās izaicinājumiem. Mūsdienu jaunieši ļoti labi apzinās globālās ilgtspējības problēmas, un daudzi vēlas kļūt par sociālajiem uzņēmējiem, kuri līdzsvaro peļņu ar mērķi. Šī nodaļa iedziļinās praktiskās metodoloģijās, lai palīdzētu jauniešiem attīstīt videi draudzīgas biznesa idejas, pilnveidot savas vadības prasmes un izmantot digitālos rīkus savu iniciatīvu mērogošanai.

Izmantojot reālās dzīves piemērus, dalībnieki pētīs, kā jaunie uzņēmēji ir izmantojuši tehnoloģijas, lai uzsāktu ietekmīgus uzņēmumus, sākot no ilgtspējīgiem modes zīmoliem, kas izmanto pārstrādātus materiālus, līdz digitālajām platformām, kas veicina ētisku patēriņu. Moduļa ietvaros jaunatnes darbinieki tiks iepazīstināti ar dizaina domāšanas principiem, palīdzot viņiem vadīt seminārus, kuros jaunieši var ģenerēt idejas, veidot prototipus un pilnveidot savas biznesa koncepcijas.

Šajā vienībā ir aplūkota arī noturības un pielāgošanās spējas nozīme — galvenās iezīmes, kas raksturo veiksmīgus uzņēmējus. Izmantojot gadījumu izpēti un interaktīvus vingrinājumus, jaunatnes darbinieki apgūs, kā atbalstīt jaunos uzņēmējus izaicinājumu pārvarēšanā, finansējuma nodrošināšanā un tīklu veidošanā, kas ilgtermiņā uztur viņu uzņēmējdarbību.

Digitālās plaissas pārvarēšana iekļaujošas mācīšanās nodrošināšanai

Lai gan digitālā izglītība ir paplašinājusi daudzu jauniešu iespējas, ne visiem jauniešiem ir vienlīdzīga piekļuve tehnoloģijām. Digitālā plaissa joprojām ir aktuāla problēma, kas daudziem liedz pilnvērtīgi piedalīties izglītībā, nodarbinātībā un pilsoniskajā iesaistē. Šajā nodaļā tiek pētītas stratēģijas, kā padarīt digitālo mācīšanos pieejamu visiem jauniešiem, jo īpaši tiem, kas nāk no marginalizētām ģimenēm.

Jaunatnes darbinieki apgūs, kā identificēt digitālās piekļuves šķēršļus, tostarp finansiālus ierobežojumus, interneta savienojuma trūkumu un digitālās prātības trūkumu. Vienībā tiks ieviestas inovatīvas pieejas vienlīdzīgai mācībai, piemēram, kopienā balstīti tehnoloģiju centri, mobilās mācīšanās risinājumi un atvērtas piekļuves izglītības platformas.

Sadarbojoties ar vietējām organizācijām, skolām un politikas veidotājiem, jaunatnes darbinieki var palīdzēt izveidot iekļaujošas digitālās izglītības programmas, kas maznodrošinātiem jauniešiem sniedz būtiskas tehnoloģiskās prasmes. Tiks apspriesti praktiski risinājumi, piemēram, bezmaksas kodēšanas apmācību nometnes, mentoringa programmas un jauktas mācīšanās modeļi, nodrošinot jaunatnes darbiniekus ar konkrētiem rīkiem, ko ieviest savās kopienās.

Šīs vienības pamatā ir atziņa, ka piekļuve digitālajai izglītībai ir pamattiesības. Novēršot digitālo plaissu, jaunatnes darbinieki var dot jauniešiem iespēju atklāt jaunas iespējas, attīstīt kritiskās prasmes un kļūt par aktīviem dalībniekiem globālajā digitālajā ekonomikā.



Emocionālās inteliģences attīstīšana līderībai un sadarbībai

Emocionālā inteliģence (EI) mūsdienu pasaulē ir izšķiroša prasme, kas ietekmē to, kā jaunieši veido attiecības, risina konfliktus un vada komandas. Straujas tehnoloģiskās attīstības un sociāli politiskās sarežģītības laikmetā spēja izprast un pārvaldīt emocijas nav tikai personiska vērtība, bet gan sabiedrības nepieciešamība. EI ir efektīvas vadības, profesionālo panākumu un sociālās saliedētības noteicošais faktors, padarot to par būtisku jaunatnes attīstības programmu sastāvdaļu. Šajā nodaļā jaunatnes darbinieki pētīs, kā veicināt EI jauniešos, ļaujot viņiem attīstīt spēcīgas starppersonu prasmes, pārvaldīt stresu un efektīvi sadarboties gan profesionālā, gan sociālā vidē.

Viena no galvenajām problēmām, ar ko saskaras jaunieši, ir spēja efektīvi komunicēt emocionāli saspringtās situācijās. Daudzi konflikti rodas pārpratumu, empātijas trūkuma vai nespējas konstruktīvi paust emocijas dēļ. Attīstot pašapziņu, pašregulāciju un sociālās prasmes, jaunieši var iemācīties produktīvi risināt konfliktus un uzturēt pozitīvas attiecības gan personīgajā, gan profesionālajā kontekstā. Šī vienība iepazīstina jaunatnes darbiniekus ar praktiskām metodēm, piemēram, aktīvu klausīšanos, konstruktīvu atgriezenisko saiti un perspektīvas izvērtēšanas vingrinājumiem, lai palīdzētu jauniešiem uzlabot savas emocionālās inteliģences kompetences.

Jaunatnes darbinieki var vadīt pieredzes mācīšanās aktivitātes, piemēram, lomu spēles un grupu simulācijas, kur jaunie dalībnieki tiek ievietoti reālās dzīves situācijās, kurās viņiem ir jāsadarbojas, jāvienojas un jārisina problēmas. Piemēram, konfliktu risināšanas vingrinājums var ietvert lomu spēli par domstarpībām starp komandas locekļiem un dažādu emocionālu reakciju un iznākumu izpēti. Šīs aktivitātes ļauj jauniešiem attīstīt paškontroli, emociju regulēšanu un noturību, kas ir ļoti svarīgi ilgtermiņa panākumiem gan vadībā, gan komandas darbā.

Mentoru atbalstam ir būtiska loma emocionālās inteliģences uzlabošanā, jo jaunieši gūst ievērojamu labumu no paraugiem, kuri demonstrē emocionālo izpratni un efektīvas starppersonu prasmes. Jaunatnes darbinieki var izveidot mentorības programmas, kurās pieredzējuši profesionāļi vai kopienas līderi palīdz jauniešiem pārvaldīt emocijas, izvirzīt mērķus un veidot pozitīvas attiecības. Šādas programmas nodrošina drošu vidi jauniešiem, kur apspriest savas problēmas, meklēt padomu un attīstīt emocionālo briedumu.

Turklāt šajā vienībā tiks pētīts, kā digitālie rīki var papildināt tradicionālās emocionālās inteliģences apmācības metodes. Spēlētas emocionālās inteliģences apmācības platformas, piemēram, virtuālās koučinga lietotnes, mākslīgā intelekta vadīti atgriezeniskās saites rīki un interaktīvas stāstīšanas lietotnes, var dinamiskā veidā iesaistīt jaunos izglītojamos. Piemēram, digitālās simulācijas var iepazīstināt dalībniekus ar emocionāli izaicinošām darba situācijām, ļaujot viņiem praktizēt lēmumu pieņemšanu, empātiju un konfliktu risināšanu bezriskā vidē.

Turklāt pieaugošā sociālo mediju un tiešsaistes komunikācijas izmantošana ir radījusi jaunus izaicinājumus emocionālās inteliģences attīstībā. Daudzi jaunieši cīnās ar komunikācijas traucējumiem, kibermobingu un tiešsaistes konfliktiem, kas var ietekmēt viņu emocionālo labsajūtu. Šajā vienībā tiks apspriestas stratēģijas digitālās empātijas un atbildīgas tiešsaistes mijiedarbības veicināšanai, palīdzot jauniešiem attīstīt emocionālo inteliģenci virtuālajās telpās.

Integrējot lomu spēļu aktivitātes, reflektīvus vingrinājumus un mentoringa programmas, jaunatnes darbinieki var palīdzēt jauniešiem attīstīt pašapziņu, empātiju un noturību. Šī vienība sniegs strukturētas metodoloģijas, kas jaunatnes darbiniekiem ļaus izstrādāt un īstenot emocionālās inteliģences programmas, nodrošinot, ka jaunieši iegūst pārliecību, pielāgošanās spējas un līderības spējas, kas nepieciešamas, lai gūtu panākumus mūsdienu strauji mainīgajā pasaulē.

Galu galā emocionālā inteliģence ir vairāk nekā tikai personīgā prasme; tā ir spēcīgas līderības, jēgpilnu attiecību un efektīva komandas darba pamats. Piešķirot prioritāti emocionālās inteliģences attīstībai, jaunatnes darbinieki var dot iespēju jauniešiem kļūt par līdzjūtīgiem līderiem, veiksmīgiem profesionāļiem un iesaistītiem savu kopienu locekļiem.

Grupas dinamika un komandas sadarbība darbā ar jaunatni

Grupas dinamikai ir būtiska loma jauniešu mācību pieredzes veidošanā, īpaši neformālajā izglītībā un sadarbības mācību vidē. Jaunatnes darbā veiksmīga iesaistīšanās bieži vien ir atkarīga no spējas veicināt pozitīvu grupas mijiedarbību, veidot uzticēšanos un veicināt komandas darbu. Izpratne par to, kā darbojas grupas dinamika un kā tā ietekmē individuālo un kolektīvo uzvedību, ir ļoti svarīga jaunatnes darbiniekiem, kuri vēlas radīt iekļaujošas un atbalstošas mācību telpas.

Šajā nodaļā tiek pētīti dažādi grupas attīstības modeļi, piemēram, Takmana grupas veidošanās posmi (veidošanās, vētra, normu noteikšana, izpilde un sesijas pārtraukšana), un tas, kā šos principus var pielietot, lai veicinātu jauniešu iesaistīšanos. Atpazīstot dažādos grupas veidošanās posmus, jaunatnes darbinieki var paredzēt izaicinājumus, risināt konfliktus un īstenot stratēģijas, kas veicina saliedētību un savstarpēju atbalstu.

Turklāt šajā vienībā tiks izceltas sadarbības veicināšanas metodes, piemēram, iepazīšanās aktivitātes, komandas veidošanas vingrinājumi un kooperatīvās mācīšanās stratēģijas. Galvenā uzmanība tiks pievērsta digitālās sadarbības rīkiem, kas nodrošina attālinātu komandas veidošanu un interaktīvu iesaistīšanos tiešsaistes mācību vidē.

Izmantojot gadījumu izpēti un reālās dzīves pielietojumu, jaunatnes darbinieki apgūs, kā attīstīt spēcīgu grupas dinamiku, kas veicina līdzdalību, radošu problēmu risināšanu un piederības sajūtu jauniešu vidū.

Jaunatnes darbinieku apmācība ar digitālās izglītības labāko praksi

Tā kā digitālā izglītība arvien vairāk tiek integrēta jaunatnes darbā un apmācībā, ir svarīgi, lai jaunatnes darbinieki būtu apgūstot labākās prakses digitālās mācīšanas metodoloģijās. Šī vienība sniedz visaptverošu ceļvedi efektīvām digitālās izglītības stratēģijām, tostarp jauktas mācīšanās modeļiem, interaktīvām digitālajām platformām un uz spēlēm balstītām mācību pieejām.

Jaunatnes darbinieki izpētīs tādus rīkus kā mācību pārvaldības sistēmas (LMS), interaktīvas video platformas un digitālās stāstniecības lietotnes, lai uzlabotu tiešsaistes un hibrīdizglītības programmu īstenošanu. Nodaļa pievērsīsies arī iekļaujošai digitālajai izglītībai, nodrošinot, ka jaunieši no dažādām vidēm, tostarp tie, kuriem ir ierobežota piekļuve digitālajām tehnoloģijām vai mācīšanās traucējumi, var gūt labumu no saistoša un pieejama digitālā satura.

Ieviešot inovatīvas digitālās mācību metodes, jaunatnes darbinieki var palielināt izglītojamo iesaisti, uzlabot zināšanu iegaumēšanu un veicināt nepārtrauktas mācīšanās kultūru. Šajā vienībā tiks uzsvērti arī datu privātums un drošība tiešsaistē, nodrošinot jaunatnes darbiniekus ar zināšanām drošas un ētiskas digitālās mācību vides veidošanai.

SECINĀJUMS

YIELDS mācību programma ir rūpīgi izstrādāta, lai sniegtu jaunatnes darbiniekiem strukturētu sistēmu, kas integrē uz spēlēm balstītu mācīšanos (GBL), ilgtspējības prasmes un emocionālo inteligenci (EI) jaunatnes attīstības programmās. Izmantojot inovatīvas izglītības metodoloģijas, šī mācību programma tiecas pārvarēt digitālās izglītības, sociālās atbildības un ilgtspējīgas uzņēmējdarbības nepilnības, nodrošinot jauniešus ar kompetencēm, kas nepieciešamas, lai gūtu panākumus strauji mainīgajā pasaulē.

Viena no šīs mācību programmas galvenajām stiprajām pusēm ir tās holistiskā pieeja jaunatnes attīstībai. Pievēršoties digitālās izglītības, emocionālās inteligences un ilgtspējības mijiedarbībai, YIELDS nodrošina, ka jaunieši ir sagatavoti ne tikai šodienas izaicinājumiem, bet arī rītdienas iespējām. Jaunatnes darbinieki atradīs praktiskus norādījumus par interaktīvu digitālo rīku izmantošanu, pieredzes mācīšanās stratēģiju ieviešanu un iekļaujošas izglītības vides veidošanu, kas atbilst dažādām mācību vajadzībām.

Šīs mācību programmas pamatā ir bijusi uz spēlēm balstīta mācīšanās (GBL), kas piedāvā inovatīvu veidu, kā iesaistīt jaunos izglītojamos, izmantojot simulācijas, interaktīvu stāstīšanu un digitālus izaicinājumus. GBL metodoloģiju integrācija uzlabo zināšanu iegaumēšanu, veicina problēmu risināšanu un veicina sadarbību. Izmantojot labi izstrādātus spēļu scenārijus, jaunatnes darbinieki var saistošā veidā mācīt ilgtspējības koncepcijas, palīdzot jauniešiem attīstīt dziļāku izpratni par vides jautājumiem un atbildīgu lēmumu pieņemšanu.



Turklāt emocionālā inteliģence ir būtiska jauniešu iespēju veicināšanas sastāvdaļa, kas ļauj indivīdiem pārvaldīt stresu, efektīvi komunicēt un veidot pozitīvas attiecības. Šī mācību programma sniedz jaunatnes darbiniekiem konkrētas stratēģijas, lai uzlabotu jauniešu pašapziņu, emociju regulēšanu un noturību. Izmantojot lomu spēles, digitālos rīkus un grupu mentoringa programmas, jaunatnes darbinieki var radīt drošu vidi jauniešiem, lai viņi varētu izpētīt savas emocijas un attīstīt būtiskas līderības prasmes.

Mācību programmā ir uzsvērtā arī digitālās izglītības loma nevienlīdzības mazināšanā un vienlīdzīgu mācību iespēju nodrošināšanā. Izmantojot atvērtās piekļuves platformas, mobilās mācīšanās risinājumus un virtuālās sadarbības rīkus, jaunatnes darbinieki var pārvarēt digitālo plaisu un sniegt jēgpilnu mācību pieredzi nelabvēlīgā situācijā esošiem jauniešiem. Digitālā prasme vairs nav izvēles prasme, bet gan pamatkompetence dalībai mūsdienu sabiedrībā, un šī mācību programma sniedz jaunatnes darbiniekiem zināšanas, lai efektīvi veicinātu tās attīstību.

Turklāt uzsvars uz sociālo uzņēmējdarbību un ilgtspējību sniedz jauniešiem prasmes veicināt pozitīvas pārmaiņas savās kopienās. Veicinot uzņēmējdarbības domāšanu un popularizējot ilgtspējīgus biznesa modeļus, šī mācību programma mudina jauniešus uzņemties iniciatīvu, izstrādāt inovatīvus risinājumus un dot ieguldījumu ekonomiskajā un vides ilgtspējībā. Izmantojot praktiskus vingrinājumus, gadījumu izpēti un praktiskas aktivitātes, jaunatnes darbinieki var palīdzēt jauniešiem veidot uzņēmumus, kas atbilst sociālajām un ekoloģiskajām vērtībām.

Sadarbība un komandas darbs ir būtiski efektīvam darbam ar jaunatni, un šī mācību programma veicina mācīšanos no vienaudžiem un starpnozaru partnerības. Iesaistot pedagogus, politikas veidotājus, uzņēmumus un jaunatnes organizācijas, mācību programma veicina daudzozaru pieeju, kas veicina jauniešu līdzdalību un veicina ilgtermiņa ietekmi. Sadarbības aspekts nodrošina, ka jauniešiem ir piekļuve atbalsta tīklam, kas veicina viņu personīgo un profesionālo izaugsmi.

Noslēgumā jāsaaka, ka YIELDS mācību programma ir tālredzīgs izglītības rīks, kas dod iespēju jaunatnes darbiniekiem spēlēt izšķirošu lomu jauniešu nākotnes veidošanā. Integrējot digitālās inovācijas, emocionālās inteliģences attīstību, ilgtspējības izglītību un uzņēmējdarbības domāšanu, šī mācību programma rada ceļvedi jauniešu iespēju paplašināšanai. Šajā dokumentā izklāstītās metodoloģijas ne tikai sagatavo jauniešus darba tirgum, bet arī nodrošina viņus ar vērtībām un kompetencēm, kas nepieciešamas, lai kļūtu par atbildīgiem globāliem pilsoņiem.

Pateicoties nepārtrauktai iesaistīšanai, pielāgošanai un sadarbībai, YIELDS mācību programmas ietekme pārsniegs formālo izglītību, ietekmējot veidu, kā jaunieši mijiedarbojas ar savām kopienām un pasauli kopumā. Īstenojot šajā mācību programmā izklāstītās stratēģijas, jaunatnes darbinieki var dot ieguldījumu ilgtspējīgākas, iekļaujošākas un digitāli kompetentākas sabiedrības veidošanā, kurā jaunieši ir gatavi stāties pretī izaicinājumiem ar pārliecību, radošumu un izturību.



Youth Innovative GBL Emotional Intelligence for Development of Sustainability Skills

Mācību programma un mācību materiāli jaunatnes darbiniekiem

Project Number:
2023-1-EL02-KA220-YOU-000160949



E.S.Y.N



European Center for Research and Regional Development



Co-funded by
the European Union



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth and Lifelong Learning Foundation (INEDIVIM). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

Module 1



YIELDS

Youth Innovative GBL
Emotional Intelligence for
Development of
Sustainability Skills
**Ilgtspējības koncepciju
un prakses pamati**

Projekta numurs: 2023-1-EL02-KA220-
YOU-000160949

Saturs

• Pārskats	03
• Mācību rezultāti	03
• 1. sadaļa: Definīcijas un galvenie jēdzieni	04
• 2. sadaļa: Ilgtspējības vēsturiskās perspektīvas 3. sadaļa: Ilgtspējība mūsdienu pasaulē. Novērtējums un pārdomas.	06 08
•	11

Pārskats

Šis modulis sniedz visaptverošu ievadu pamatjēdzienos un ilgtspējības praksēs. Tās mērķis ir sniegt dalībniekiem skaidru izpratni par ilgtspējības principiem, vēsturisko kontekstu un mūsdienu aktualitāti. Iesaistoties dažādās aktivitātēs, dalībnieki iegūs stabilu pamatu tālākai izpētei un īstenot ilgtspējības praksi savā kontekstā.

Mācību rezultāti

Līdz šī moduļa beigām dalībnieki spēs:

- Izprast galvenās ilgtspējības definīcijas un principus. Gūt ieskatu ilgtspējības koncepciju vēsturiskajā attīstībā. Atpazīt ilgtspējības nozīmi mūsdienu pasaulē un aktuālajos izaicinājumos. Pielietot zināšanas, veicot praktiskas aktivitātes un reflektīvus vingrinājumus.



1. sadaļa: Definīcijas un galvenie jēdzieni



Ilgtspējības pamatdefinīcijas

1. Ilgtspējība: Ilgtspējība attiecas uz spēju

apmierināt pašreizējās vajadzības, neapdraudot nākamo paaudžu spēju apmierināt savas vajadzības. Ietver uzturēšana tas līdzsvars starp vides veselību, ekonomisko dzīvotspēju un sociālo vienlīdzību, lai nodrošinātu ilgtermiņa labklājību gan cilvēkiem, gan planētai. 2. Vides dimensija: Vides dimensija koncentrējas uz dabiskās vides aizsardzību un saglabāšanu. Galvenie jēdzieni ietver:

- Ekoloģiskā pēda: cilvēka ietekmes uz vidi mērs, kas izteikts kā zemes un ūdens platība, kas nepieciešama, lai uzturētu
- atkritumu ražošanu. Lielāka ekoloģiskā pēda norāda uz lielāku ietekmi uz vidi. Atjaunojamie resursi: dabas resursi, kurus laika gaitā var dabiski atjaunot, piemēram, saules enerģija, vēja enerģija un koksne. Atšķirībā no neatjaunojamiem resursiem (piemēram, fosilā kurināmā), atjaunojamos resursus var izmantot ilgtspējīgi, ja tie tiek pareizi apsaimniekoti. Bioloģiskā daudzveidība: dzīvības formu daudzveidība noteiktā ekosistēmā vai visā planētā, tostarp augi, dzīvnieki un mikroorganismi.
- Bioloģiskā daudzveidība ir ļoti svarīga ekosistēmas stabilitātei un noturībai.

3. Sociālie Izmērs: The sociālais dimensija uzsver taisnīgu un vienlīdzīgu sabiedrību nozīmi.

Galvenie jēdzieni ietver:

- Sociālā vienlīdzība: Resursu, iespēju un tiesību taisnīga sadale starp visiem cilvēkiem neatkarīgi no sociālekonomiskā statusa, rases, dzimuma vai citiem faktoriem. Sociālās vienlīdzības mērķis ir mazināt nevienlīdzību un veicināt iekļaujošu attīstību. Dzīves
- kvalitāte: Individu vispārējā labklājība.

un kopienas, aptverošs izglītība, drošība, un piekļuve uz

veselība, resursi. Dzīves kvalitātes uzlabošana ietver sociālo un ekonomisko atšķirību novēršanu.

1. MODULIS

4. Ekonomiskā dimensija: Ekonomiskā dimensija koncentrējas uz tādu ekonomisko sistēmu izveidi un uzturēšanu, kas atbalsta ilgtspējīgu attīstību. Galvenie jēdzieni ietver:

- Ilgtspējīga attīstība: ekonomiskā attīstība, kuras mērķis ir līdzsvarot ekonomisko izaugsmi ar vides aizsardzību un sociālo iekļaušanu. Ilgtspējīgas attīstības mērķis ir radīt labklājību, vienlaikus nodrošinot resursu efektīvu un atbildīgu izmantošanu. Zaļā ekonomika: ekonomiskā pieeja, kuras mērķis ir samazināt vides riskus un ekoloģisko trūkumu,
- vienlaikus veicinot ilgtspējīgu attīstību un cilvēku labklājību. Tā ietver ieguldījumus zaļajās tehnoloģijās un praksē, kas samazina ietekmi uz vidi un uzlabo ekonomisko efektivitāti.

Galvenie jēdzieni

1. Ilgtspējīga attīstība Ilgtspējīga attīstība tiek definēta kā attīstība, kas apmierina pašreizējās vajadzības, neapdraudot nākamo paaudžu spēju apmierināt savas vajadzības. Tā ietver vides aizsardzības, sociālā taisnīguma un ekonomiskās izaugsmes integrēšanu, lai panāktu līdzsvarotu un ilgtspējīgu nākotni. 2. Ekoloģiskā pēda Ekoloģiskā pēda ir rādītājs, ko izmanto, lai novērtētu cilvēka darbību ietekmi uz vidi. Tā kvantificē bioloģiski produktīvas zemes un ūdens platības daudzumu, kas nepieciešams, lai uzturētu indivīda vai kopienas dzīvesveidu, tostarp resursu patēriņu un atkritumu absorbciju. Mērķis ir samazināt ekoloģisko pēdu līdz līmenim, ko planētas ekosistēmas var uzturēt. 3. Atjaunojamie resursi Atjaunojamie resursi ir dabas resursi, kurus laika gaitā var dabiski un ilgtspējīgi atjaunot. Piemēri ir saules enerģija, vēja enerģija, ģeotermālā enerģija un ilgtspējīgi apsaimniekoti meži. Atjaunojamo resursu izmantošana palīdz samazināt atkarību no neatjaunojamiem resursiem un samazina ietekmi uz vidi.

Šīs definīcijas un jēdzieni veido ilgtspējības pamatu un nodrošina ietvaru mūsu mūsdienu pasaules sarežģīto izaicinājumu izpratnei un risināšanai.

1. aktivitāte: Konceptuālā kartēšana

Mērķis: palīdzēt dalībniekiem sazināties un

izprast galvenos ilgtspējības jēdzienus. Ilgums: 45 minūtes Nepieciešamie materiāli: lielas papīra lapas vai piekļuve digitālās kartēšanas rīkam, flomāsteri, pildspalvas vai zīmuļi, galveno ilgtspējības terminu un jēdzienu saraksts (pēc izvēles: līmlapiņas vai kartotēkas ideju pārkārtošanai).

Norādījumi: Sniedziet dalībniekiem galvenos terminus un lieciet viņiem izveidot jēdzienu karti uz papīra vai digitāli, sasaistot terminus ar īsiem skaidrojumiem. Pēc tam viņi prezentē un apspriež savas kartes ar grupu.



2. sadaļa: Ilgtspējības vēsturiskās perspektīvas

Ilgtspējības koncepciju vēsturiskā attīstība

Ilgtspējības koncepcija laika gaitā ir attīstījusies, sakņojoties agrīnajās vides aizsardzības kustībās un pakāpeniski kļūstot par visaptverošu sistēmu, kas mūsdienās vada globālo politiku un praksi.

1. Agrīnās vides kustības: ilgtspējības pirmsākumi meklējami 19. gadsimta beigās un 20. gadsimta sākumā, kad pieauga dabas aizsardzības centieni un tika atzīta nepieciešamība aizsargāt dabas resursus. Tādi pionieri kā Džons Mjūrs un Gifords Pinčots Amerikas Savienotajās Valstīs iestājās attiecīgi par dabas aizsardzību un ilgtspējīgu mežu apsaimniekošanu. 20. gadsimta 60. un 70. gados mūsdienu vides kustība ieguva apgriezienu, ko veicināja bažas par piesārņojumu, iedzīvotāju skaita pieaugumu un resursu izsīkšanu. Reičelas Kārsones grāmatai “Klusais pavasaris” (1962) bija izšķiroša nozīme izpratnes veicināšanā par pesticīdu ietekmi uz vidi, kas noveda pie plašākas vides aktīvisma.

2. Brundtlandes ziņojums (1987): Izšķirošs brīdis ilgtspējības vēsturē bija Brundtlandes ziņojuma, oficiāli saukta par “Mūsu kopīgo nākotni”, publicēšana 1987. gadā, ko veica Pasaules Vides un attīstības komisija (WCED). Bijušā Norvēģijas premjerministra Gro Hārlema Brundtlanda vadībā ziņojums popularizēja terminu “ilgtspējīga attīstība”. Brundtlandes ziņojumā ilgtspējīga attīstība tika definēta kā “attīstība, kas apmierina pašreizējās vajadzības, neapdraudot nākamo paaudžu spēju apmierināt savas vajadzības”. Šī definīcija uzsvēra nepieciešamību līdzsvarot ekonomisko izaugsmi, vides aizsardzību un sociālo vienlīdzību, un tā lika pamatus ilgtspējības integrēšanai globālajās attīstības programmās.

3. Riodežaneiro Zemes samits (1992. g.):

Apvienoto Nāciju Organizācijas Vides un attīstības konference (UNCED), plašāk pazīstama kā Riodežaneiro Zemes samits, kas notika Riodežaneiro 1992. gadā, bija vēl viens nozīmīgs notikums ilgtspējības vēsturē. Tā pulcēja pasaules līderus, politikas veidotājus un aktīvistus, lai risinātu vides un attīstības problēmas globālā mērogā.

1. MODULIS

Riodežaneiro Zemes samita galvenie rezultāti ietvēra “Agenda 21” pieņemšanu — visaptverošu rīcības plānu ilgtspējīgai attīstībai; Riodežaneiro deklarāciju par vidi un attīstību, kurā izklāstīti vides aizsardzības principi; un Apvienoto Nāciju Organizācijas Vispārējās konvencijas par klimata pārmaiņām (UNFCCC) izveidi, kas lika pamatu globāliem klimata rīcības centieniem, tostarp Kioto protokolam un Parīzes nolīgumam.

Šie atskaides punkti atspoguļo ilgtspējības attīstību no koncentrēšanās uz dabas aizsardzību līdz holistiskam ietvaram, kas integrē vides, sociālos un ekonomiskos aspektus, vadot globālos centienus sasniegt ilgtspējīgāku nākotni.

2. aktivitāte: Laika skalas izveide

Mērķis: palīdzēt dalībniekiem izprast ilgtspējības evolūciju, vizualizējot galvenos vēsturiskiem notikumiem un pagrieziena punktiem, kā arī sasaistīt pagātnes norises ar pašreizējo ilgtspējības praksi.

Ilgums: 60 minūtes

Nepieciešamie materiāli: lielas papīra lapas vai plakātu dēji, vai piekļuve digitālajam laika skalas rīkam, flomāsteri, pildspalvas vai zīmuļi, drukāti vai digitāli izdales materiāli ar svarīgāko vēsturisko notikumu uzskaitījumu, kas saistīti ar ilgtspējību (pēc izvēles: līmlapiņas vai indekskartes elastīgai pasākumu plānošanai).

Norādījumi:

1. Sniedziet dalībniekiem galveno vēsturisko notikumu un atskaides punktu kopumu, kas saistīti ar ilgtspējību, tostarp īsi katra pasākuma apraksti.
2. Palūdziet dalībniekiem sakārtot šos notikumus hronoloģiskā secībā laika skalā vai nu uz papīra, vai izmantojot digitālo rīku.
3. Mudiniet dalībniekus iekļaut īsus katra notikuma skaidrojumus vai aprakstus, uzsverot tā nozīmi ilgtspējības attīstībā.
4. Kad laika grafiki ir gatavi, lieciet dalībniekiem prezentēt savus laika grafikus grupai, izskaidrojot tajos iekļautos notikumus un to savstarpējās saiknes.
5. Noslēgumā grupā apspriediet, kā šī vēsturiskā attīstība ir veidojusi pašreizējo ilgtspējības praksi un kādas mācības var pielietot mūsdienu izaicinājumu risināšanai.

3. sadaļa: Ilgtspējība mūsdienu pasaulē



Mūsdienu pasaulē ilgtspējība ir kļuvusi par kritiski svarīgu uzmanības objektu, jo cilvēce saskaras ar virkni sarežģītu un savstarpēji saistītu izaicinājumu. Šie jautājumi ne tikai apdraud vidi, bet arī ietekmē ekonomisko stabilitāti un sociālo vienlīdzību. Zemāk ir uzskaitīti daži no aktuālākajiem mūsdienu ilgtspējības jautājumiem, kā arī tendences un inovācijas praksē un politikā, kas paredzētas to risināšanai.

1. Klimata pārmaiņas Klimata pārmaiņas ir viena no steidzamākajām globālajām problēmām.

izaicinājumi, vadīts galvenokārt ar tas pieaugums siltumnīcefekta gāzu emisijās no cilvēku darbībām, degšana fosilija ^{degvielas}, mežu izciršana, un piemēram,

rūpnieciskie procesi. Sekas ietver globālās temperatūras paaugstināšanos, ekstremālus laikapstākļus, polāro ledāju kušanu un jūras līmeņa celšanos, kas kopā apdraud ekosistēmas, pārtikas nodrošinājumu un cilvēku iztiku. Valdības, ^{uzņēmumi,} un ^{kopienas}

arvien vairāk izmanto atjaunojamās enerģijas avotus, saules, vējš, un hidroenerģija uz samazināt piemēram, oglekļa emisijas. Turklāt starptautiskie nolīgumi, piemēram, Parīzes nolīgums, ir vērsti uz globālās sasilšanas ierobežošanu līdz krietni zem 2°C salīdzinājumā ar pirmsindustriālā laikmeta līmeni. Klimata pārmaiņu mazināšanā izšķiroša nozīme ir arī inovācijām oglekļa uztveršanas un uzglabāšanas (CCS) tehnoloģijās un elektrotransportlīdzekļu (EV) attīstībai.

1. MODULIS

2. Resursu noplicināšana Dabas resursu, tostarp ūdens, minerālu, fosilā kurināmā un mežu, pārmērīga ieguve un patēriņš noplicina Zemes dabas kapitālu. Šo noplicināšanu saasina pieaugošais iedzīvotāju skaits un industrializācija, kas noved pie dzīvotņu iznīcināšanas, bioloģiskās daudzveidības samazināšanās un ekosistēmu pakalpojumu degradācijas. Lai risinātu resursu noplicināšanas problēmu, tiek ieviestas ilgtspējīgas resursu pārvaldības prakses. Tas ietver aprites ekonomikas modeli, kas uzsver atkritumu samazināšanu, materiālu atkārtotu izmantošanu un produktu pārstrādi, lai pagarinātu resursu dzīves ciklu. Ilgtspējīgas lauksaimniecības prakses, piemēram, agroekoloģija un permakultūra, mērķis ir ražot pārtiku, vienlaikus saglabājot ekoloģisko līdzsvaru. Ūdens taupīšanas tehnoloģijas, piemēram, pilienvēda apūdeņošana un ūdens pārstrādes sistēmas, ir arī ļoti svarīgas ierobežoto ūdens resursu pārvaldībā.

3. Sociālā nevienlīdzība Sociālā nevienlīdzība ir būtisks šķērslis ilgtspējīgai attīstībai, un atšķirības bagātības, izglītības, veselības aprūpes un piekļuves resursiem ziņā noved pie sociāliem nemieriem un ekonomiskās nestabilitātes. Neaizsargātās iedzīvotāju grupas, tostarp marginalizētās kopienas un jaunattīstības valstis, nesamērīgi cieš no vides degradācijas un klimata pārmaiņām, vēl vairāk saasinot nevienlīdzību. Sociālās nevienlīdzības novēršana ir Apvienoto Nāciju Organizācijas ilgtspējīgas attīstības mērķu (IAM) centrālais elements, jo īpaši mērķu, kas vērsti uz nabadzības mazināšanu, izglītības uzlabošanu un dzimumu līdztiesības veicināšanu, ietvaros. Būtiska ir iekļaujoša politika, kas piešķir prioritāti vienlīdzīgai piekļuvei resursiem un iespējām. Sociālās inovācijas, piemēram, ietekmes investīcijas un kopienas virzīta attīstība, iegūst arvien lielāku popularitāti kā līdzeklis marginalizēto grupu pilnvarošanai un noturīgāku kopienu veidošanai.



1. MODULIS

4. Ilgtspējības prakses un politikas tendences un inovācijas

- *Ilgtspējīgas finanses: Arvien lielāks uzsvars tiek likts uz ilgtspējīgu finansējumu, kur investīcijas tiek novirzītas projektiem un uzņēmumiem, kas ievēro vides, sociālos un pārvaldības (ESG) kritērijus. Zaļās obligācijas, sociālās obligācijas un ar ilgtspējību saistīti aizdevumi ir finanšu instrumentu piemēri, kas paredzēti ilgtspējīgu iniciatīvu atbalstam. Viedās pilsētas: Urbanizācija rada ievērojamas ilgtspējības problēmas, taču tā piedāvā arī*
- *inovāciju iespējas. Viedās pilsētas izmanto digitālās tehnoloģijas, lai uzlabotu energoefektivitāti, samazinātu atkritumus un uzlabotu dzīves kvalitāti pilsētā. Inovācijas, piemēram, viedie tīkli, energoefektīvas ēkas un ilgtspējīgas sabiedriskā transporta sistēmas, ir neatņemama viedo pilsētu attīstības sastāvdaļa. Ilgtspējīgs patēriņš un ražošana: Pāreja uz ilgtspējīgiem patēriņa un ražošanas modeļiem ir kritiski svarīga, lai*
- *samazinātu ietekmi uz vidi. Tas ietver atbildīgas patērētāju uzvedības veicināšanu, atbalstu uzņēmumiem, kas prioritāti piešķir ilgtspējībai, un ilgtspējīga dzīvesveida ieviešanas veicināšanu. Tādas iniciatīvas kā nulles atkritumu kustība un ilgtspējīga mode ir piemēri tam, kā tiek mainīti patēriņa modeļi.*

3. aktivitāte: Gadījuma izpētes analīze

Mērķis: Saistīt teorētiskās zināšanas par ilgtspējību ar reālās pasaules pielietojumiem, analizējot nesen izstrādāta ilgtspējības pētījuma mērķus, stratēģijas, rezultātus un izaicinājumus.

iniciatīva vai projekts.

Ilgums: 90 minūtes

Nepieciešamie materiāli: gadījuma izpētes dokumenta kopijas, kurā sīki aprakstīts nesen īstenots ilgtspējības projekts, piezīmju grāmatiņas vai digitālās ierīces piezīmju veikšanai, prezentācijas materiāli, piemēram, plakātu tāfeles, marķieri vai piekļuve prezentāciju programmatūrai.

Norādījumi:

1. Izplatiet gadījuma izpētes dokumentu visiem dalībniekiem, sniedzot viņiem pamatinformāciju. informācija par ilgtspējības iniciatīvas mērķiem, stratēģijām un rezultātiem.
2. Norādiet dalībniekiem rūpīgi izlasīt gadījuma izpēti, atzīmējot galvenos mērķus, īstenotās stratēģijas, sasniegtos rezultātus un visas sastaptās problēmas vai šķēršļus.

1. MODULIS

3. Pēc izlasīšanas sadaliet dalībniekus mazās grupās un palūdziet viņiem apspriest savus atklājumus. Katrai grupai jākoncentrējas uz izmantoto stratēģiju efektivitāti un to, kādas mācības var gūt no gadījuma izpētes. 4. Palūdziet katrai grupai sagatavot īsu prezentāciju vai ziņojumu, kurā apkopota viņu analīze, tostarp galvenās atziņas un ieteikumi turpmāko ilgtspējības projektu uzlabošanai. 5. Grupas prezentē savus atklājumus lielākajai grupai, kam seko diskusija, lai salīdzinātu dažādas perspektīvas un izpētītu plašākas ietekmes uz ilgtspējības praksi.

Novērtēšana un refleksija

Novērtējums

Lai novērtētu dalībnieku izpratni par ilgtspējību, tiks izmantota daudzpusīga pieeja. Vispirms tiks vērtēta dalībnieku jēdzienu karšu precizitāte un pilnīgums. Tas ietver pārskatīšanu, cik efektīvi viņi ir saistījuši galvenos ilgtspējības terminus un principus, un loģisko sakarību, ko viņi ir izveidojuši starp šiem jēdzieniem, novērtēšanu. Vērtēšanas kritēriji ietvers izmantoto terminu pareizību, izveidoto saikņu loģisko saskaņotību un sniegto skaidrojumu skaidrību. Atsauksmes tiks sniegtas individuāli, izceļot stiprās puses un iesakot uzlabojumu jomas, jo īpaši attiecībā uz saikņu precizitāti un sniegto skaidrojumu kvalitāti.

1. MODULIS

Otrkārt, dalībnieku izveidotās vēsturiskās laika skalas tiks izvērtētas attiecībā uz hronoloģisko precizitāti un nozīmīgu pagrieziena punktu iekļaušanu, kas saistīti ar ilgtspējības attīstību. Šajā novērtējumā galvenā uzmanība tiks pievērsta tam, vai notikumi ir pareizi novietoti laikā, vai ir iekļauti galvenie pagrieziena punkti un vai laika skala sniedz visaptverošu pārskatu par ilgtspējības vēsturisko attīstību. Atsauksmēs tiks risinātas visas neatbilstības vēsturiskajā precizitātē un apspriesti visi trūkstošie galvenie notikumi vai ievērojamas detaļas.

Visbeidzot, dalībnieku veiktā gadījuma izpētes analīze tiks vērtēta, pamatojoties uz viņu spēju noteikt projekta mērķus, stratēģijas, rezultātus un izaicinājumus. Tas ietvers viņu analīzes dziļuma, prezentāciju vai ziņojumu skaidrības un spējas izdarīt atbilstošus secinājumus un ieteikumus izvērtēšanu. Atsauksmes būs vērstas uz viņu analītisko prasmju efektivitāti, prezentāciju skaidrību un atziņu praktisko pielietojumu, palīdzot dalībniekiem saprast, kā viņu analīze atbilst reālās pasaules ilgtspējības praksei.

Atspulgs

Pārdomu nolūkos dalībnieki iesaistīsies gan grupu, gan individuālās aktivitātēs, lai padziļinātu savu izpratni par ilgtspējību. Grupas diskusijā dalībnieki dalīsies savās pārdomās par to, kā viņu uztvere par ilgtspējību ir mainījusies moduļa gaitā. Viņi apspriedīs jauniegūtās atziņas un izpētīs, kā tās varētu ietekmēt viņu personīgos uzskatus vai rīcību. Diskusijas vadītāji vadīs diskusiju, lai nodrošinātu, ka visi dalībnieki sniedz savu ieguldījumu, izceļot kopīgas tēmas un unikālus skatījumus, kas rodas.



1. MODULIS

Galvenie jautājumi ietvers to, kā dalībnieku izpratne par ilgtspējību ir padziļinājusies, kuri jēdzieni vai jautājumi bija visietekmīgākie un kā viņi plāno pielietot jauniegūtās zināšanas ikdienas dzīvē vai turpmākajos projektos.

Turklāt dalībnieki veiks individuālu pārdomu vingrinājumu, kurā īsi aprakstīs savu mācību pieredzi. Šis vingrinājums mudinās viņus pārdomāt, kā mainījušies viņu uzskati par ilgtspējību, noteikt konkrētas interešu jomas un izklāstīt, kā viņi plāno pielietot apgūto. Uzdevumos būs iekļautas pārdomas par galvenajiem jēdzieniem, personīgo interešu jomām un iegūto zināšanu iespējamajiem pielietojumiem.

Dalībnieku pārdomas tiks pārskatītas, lai novērtētu personīgo izaugsmi un interešu jomas, sniegtās atsauksmes, lai uzsvērtu, kā viņu atziņas var ietekmēt turpmākās darbības vai projektus.

Pārdomu

jautājumi:

- Kā ilgtspējība ir tavas izpratnē pēc mainījušies tam pabeigt šo moduli?
- Kādas problēmas vai iespējas jūs saskatāt ilgtspējības prakses piemērošanā savā kontekstā?
- Kā vēsturiskās perspektīvas var ietekmēt jūsu pieeju aktuāliem ilgtspējības jautājumiem?
- Kurš modulī apspriestais ilgtspējības jautājums jums visvairāk uzrunāja un kāpēc?
- Kādus inovatīvus risinājumus vai labākās prakses ilgtspējības jomā esat uzzinājis, un kā jūs tos varētu pielietot?





Youth Innovative GBL Emotional Intelligence for Development of Sustainability Skills

Pamati

**Ilgtspējības koncepcijas
un prakse**

**Projekta numurs: 2023-1-EL02-KA220-
YOU-000160949**



YIELDS

Youth Innovative GBL
Emotional Intelligence
for Development of
Sustainability Skills

**Emocionālās
inteliģences prasmju
veidošana ilgtspējīgai
vadībai**

Project Number:

2023-1-EL02-KA220-YOU-000160949

Saturs

• Pārskats	03
• Mācību rezultāti	03
• 1. sadaļa: Definīcijas un galvenie jēdzieni	04
• 2. sadaļa: Vēsturiskas perspektīvas Ilgtspējība	05
• 3. sadaļa: Ilgtspējība mūsdienu pasaulē.	07
• Novērtējums un pārdomas.	08

Pārskats

Šis modulis sniedz visaptverošu ievadu emocionālajā intelektā (EI) un tā nozīmē. ilgtspējīgas attīstības vadībā. Dalībnieki izpētīs emocionālās inteliģences (EI) pamatjēdzienus, tās vēsturisko attīstību un lomu mūsdienu vadībā. Ar interaktīvu aktivitāšu palīdzību dalībnieki uzlabos savas emocionālās inteliģences prasmes, lai veicinātu ilgtspējīgas vadības praksi.

Mācību rezultāti

Līdz šī moduļa beigām dalībnieki spēs:

- Izprast emocionālās inteliģences galvenās definīcijas un principus.
- Atpazīt emocionālās inteliģences vēsturisko evolūciju un nozīmi vadībā. Izstrādāt stratēģijas emocionālās inteliģences pielietošanai efektīvai un ilgtspējīgai vadībai. Iesaistīties reflektīvos vingrinājumos,
- lai uzlabotu pašapziņu un starppersonu prasmes.



Emocionālās inteliģences pamatdefinīcijas

1. Emocionālā inteliģence (EI): spēja atpazīt, izprast un pārvaldīt savas emocijas, kā arī efektīvi ietekmēt citu cilvēku emocijas. Tā ietver pašapziņu, pašregulāciju, motivāciju, empātiju un sociālās prasmes.
2. Pašapziņa: spēja atpazīt savas emocijas, faktorus un stiprās puses, kas ir būtiski efektīvai vadībai.
3. Pašregulācija: The ietilpība uz kontrole un novirzīt graužošs emocijas un pielāgoties uz mainīgie apstākļi.
4. Empātija: Citu cilvēku jūtu izpratne un dalīšanās tajās, ļaujot vadītājiem veidot spēcīgas, uz uzticību balstītas attiecības.
5. Sociālās prasmes: spēja efektīvi pārvaldīt attiecības un orientēties sociālajā vidē, kas ir ļoti svarīgi komandas darbam un sadarbībai.

1. aktivitāte: Emocionālās inteliģences pašnovērtējums
Mērķis: Palīdzēt dalībniekiem novērtēt savu emocionālās inteliģences līmeni un izprast savas stiprās puses un jomas, kurās nepieciešams uzlabojums.
Ilgums: 45 minūtes
Nepieciešamie materiāli: Pašnovērtējuma anketa, pārdomu darba lapa.

1. sadaļa: Definīcijas un galvenie jēdzieni



Norādījumi

1. Izdaliet dalībniekiem emocionālās inteliģences pašnovērtējuma anketu.
2. Palūdziet dalībniekiem individuāli aizpildīt anketu, pārdomājot savu emocionālo apzināšanos, pašregulāciju, empātiju un sociālās prasmes.
3. Pēc pabeigšanas dalībnieki pārskatīs savus rezultātus un noteiks personīgās stiprās puses un izaugsmes jomas.
4. Veicināt vadītu diskusiju, kurā dalībnieki var (brīvprātīgi) dalīties ieskatos par saviem rezultātiem un apspriest stratēģijas emocionālās inteliģences uzlabošanai.
5. Nodrošiniet dalībniekiem pārdomu darba lapu, lai dokumentētu savus atklājumus un izveidotu personīgās attīstības plānu, kas vērsts uz emocionālās inteliģences prasmju uzlabošanu.

2. SADAĻA: Emocionālās inteliģences loma vadībā

Emocionālās inteliģences koncepciju
vēsturiskā attīstība

1. Agrīnie pamati: emocionālās inteliģences saknes var izsekot līdz psiholoģiskiem pētījumiem par intelektu un emocijām 20. gadsimta sākumā. Pētnieki sāka pētīt emociju ietekmi uz lēmumu pieņemšanu, starppersonu attiecībām un vispārējo kognitīvo funkciju. Laika gaitā šie pētījumi attīstījās, lai izceltu emociju regulēšanas un apziņas nozīmi gan personīgajā, gan profesionālajā vidē.



1. Daniela Golemana modelis (1995): emocionālās inteliģences koncepcija ieguva plašu atzinību, pateicoties psihologa Daniela Golemana darbam. Savā ietekmīgajā grāmatā “Emocionālā inteliģence: kāpēc tā var būt svarīgāka par intelekta koeficientu” (Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ) Golemans identificēja piecus galvenos emocionālās inteliģences elementus: pašapziņu, pašregulāciju, motivāciju, empātiju un sociālās prasmes. Viņa pētījums parādīja, kā šīs prasmes ir tieši saistītas ar vadības efektivitāti, ietekmējot darba vietas dinamiku un organizācijas panākumus. Golemana modelis joprojām ir stūrakmens vadības apmācības un attīstības programmās visā pasaulē.

2. Pielietojums vadībā: Pēdējo desmitgažu laikā emocionālā inteliģence ir atzīta par vienu no vadības pamatprasmēm. Vadītāji ar augstu emocionālo inteliģenci ir labāk sagatavoti izaicinājumu pārvarēšanai, spēcīgu komandu veidošanai un pozitīvas organizācijas kultūras veicināšanai. Atšķirībā no tradicionālajiem vadības modeļiem, kas uzsver tehniskās prasmes un stratēģisko plānošanu, uz emocionālo inteliģenci balstīta vadība koncentrējas uz starppersonu saikni, pielāgošanās spēju un spēju iedvesmot un motivēt citus. Mūsdienų strauji mainīgajā darba vidē emocionāli inteliģenti vadītāji ir izšķiroša loma savu komandu vadīšanā cauri nenoteiktībai, vienlaikus saglabājot uzticēšanos un noturību.

2. aktivitāte: Laika skalas izveide — emocionālās inteliģences evolūcija vadībā
Mērķis: izprast emocionālās inteliģences progresēšanu un tās lomu vadībā.
Ilgums: 60 minūtes
Nepieciešamie materiāli: lielas papīra lapas, marķieri, digitālās laika skalas rīki.

Norādījumi:

1. Sniedziet dalībniekiem galveno vēsturisko faktu kopumu
Ar emocionālo inteliģenci saistītie atskaides punkti.
2. Palūdziet viņiem sakārtot šos notikumus hronoloģiskā secībā, uzsverot to nozīmi vadības attīstībā.
3. Mudiniet dalībniekus pievienot reālās dzīves piemērus līderi, kuriem piemīt augsta emocionālā inteliģence.
4. Veicināt grupu diskusijas, kurās dalībnieki analizē kā El laika gaitā ir veidojusi vadības praksi.

3. SADAĻA: Emocionālā intelīģence ilgtspējīgai vadībai

Emocionālā intelīģence un ilgtspējība

Ilgtspējīga līderība prasa vairāk nekā tikai tehniskas zināšanas un stratēģisko domāšanu; tā prasa dziļu emociju izpratni gan sevī, gan citos. Emocionāli intelīģenti līderi ir apveltīti ar spēju pieņemt ētiskus lēmumus, veicināt uzticēšanos un veidot jēgpilnas attiecības ar ieinteresētajām personām. Viņi ir pielāgoti savu komandu emocionālajam klimatam un var efektīvi pārvarēt sarežģītus izaicinājumus, vienlaikus saglabājot skaidru ilgtspējības redzējumu. Integrējot emocionālo intelīģenci savā līderības pieejā, ilgtspējīgi līderi rada sadarbības un inovāciju vidi. Viņi atzīst, cik svarīgi ir saskaņot savas personīgās vērtības ar organizācijas un sabiedrības mērķiem, nodrošinot, ka viņu līderības lēmumi ir gan atbildīgi, gan ietekmīgi. Ar empātijas un emociju regulēšanas palīdzību viņi var iedvesmot un iesaistīt komandas darbā, lai sasniegtu ilgtermiņa ilgtspējības mērķus.

Praktiskas stratēģijas ilgtspējīgai vadībai

1. Apzināta lēmumu pieņemšana: Vadītāji ar augstu emocionālo intelīģenci praktizē pašapziņu un pārdomas pirms lēmumu pieņemšanas. Viņi apsver savu izvēļu emocionālās un ētiskās sekas, nodrošinot, ka viņu rīcība veicina ilgtermiņa ilgtspējību, nevis īstermiņa ieguvumus.
2. Empātiska komunikācija: emocionāli intelīģenti vadītāji saprot aktīvas klausīšanās un jēgpilna dialoga nozīmi. Veicinot atklātu komunikāciju, viņi veido uzticību un veicina sadarbību starp dažādām ieinteresētajām personām. Šī iekļautība noved pie efektīvākiem un ilgtspējīgākiem risinājumiem.
3. Noturība un pielāgošanās spēja: Ilgtspējības izaicinājumi bieži vien ir saistīti ar nenoteiktību un grūtībām. Vadītāji ar emocionālo intelīģenci spēj efektīvi pārvaldīt stresu, saglabāt pielāgošanās spēju un iedvesmot savās komandās noturību. Viņi šķēršļus uzskata par izaugsmes un inovāciju iespējām.
4. Komandas motivācija un iesaistīšanās: ilgtspējīgai vadībai ir nepieciešama kolektīvas vīzijas iedvesmošana. Emocionāli intelīģenti vadītāji izmanto savas sociālās prasmes, lai motivētu komandas, veicinot kopīga mērķa sajūtu. Viņi rada atzinības, novērtēšanas un iespēju paplašināšanas kultūru, nodrošinot, ka ilgtspējības mērķi tiek sasniegti ar aizrautību un apņēmību.

2. MODULIS

3. aktivitāte: Gadījuma izpētes analīze — emocionālā inteliģence ilgtspējīgā vadībā
Mērķis: analizēt emocionālās inteliģences reālos pielietojumus ilgtspējības vadībā.
Ilgums: 90 minūtes
Nepieciešamie materiāli: gadījuma izpētes dokuments, prezentācijas materiāli.

Norādījumi:

1. Sniedziet dalībniekiem gadījuma izpēti, kurā izcelts vadītājs, kas pazīstams ar savu emocionālo inteliģenci un ilgtspējības iniciatīvas.
2. Palūdziet dalībniekiem analizēt vadītāja emocionālās inteliģences iezīmes, lēmumu pieņemšanas procesus un ietekmi uz ilgtspējību.
3. Veicināt grupu diskusijas par galvenajām atziņām un mācībām, ko var pielietot savā līderībā. ceļojumi.

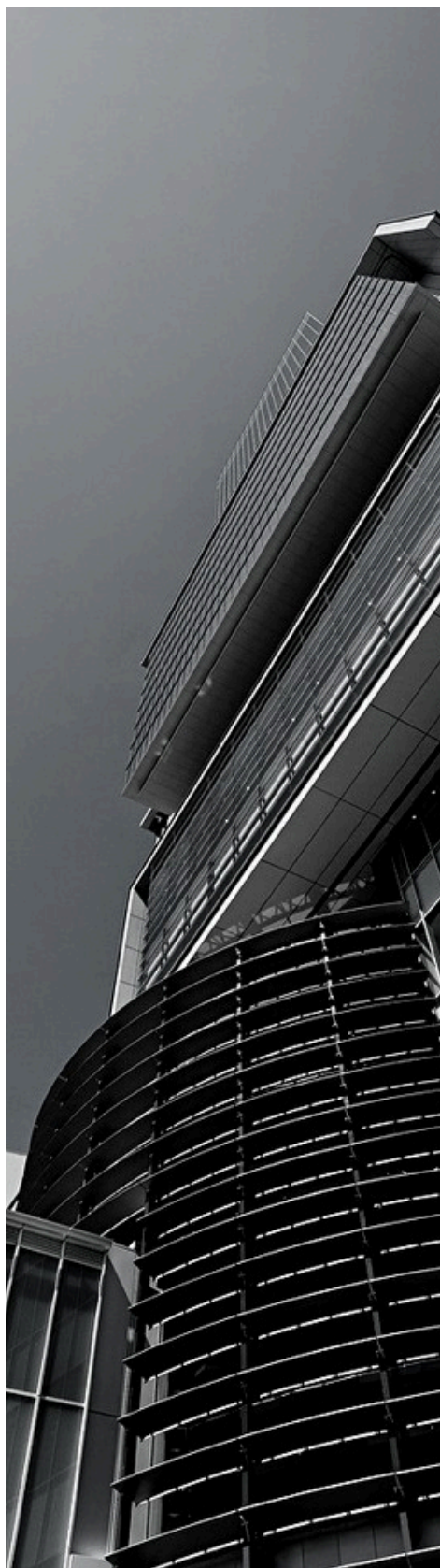
Novērtēšana un refleksija

Novērtējums

Šī moduļa novērtējums ir paredzēts, lai novērtētu dalībnieku spēju efektīvi integrēt emocionālo inteliģenci vadības praksē. Izmantojot strukturētus vingrinājumus, piemēram, pašnovērtējumu, gadījumu izpētes izvērtēšanu un grupu diskusijas, dalībnieki tiks mudināti kritiski pārdomāt savas vadības spējas. Šī novērtējuma mērķis ir sniegt dalībniekiem taustāmu ieskatu par to, kā emocionālā inteliģence ietekmē lēmumu pieņemšanu, problēmu risināšanu un starppersonu attiecības vadības kontekstā.

Atspulgs

Refleksija ir būtiska mācību procesa sastāvdaļa, kas ļauj dalībniekiem internalizēt un personalizēt savu izpratni par emocionālo inteliģenci. Dalībniekiem tiks lūgts pārdomāt savu vadības pieredzi, identificējot brīžus, kad emocionālajai inteliģencei bija nozīme lēmumu pieņemšanā un komandas dinamikā. Ar strukturētu refleksijas vingrinājumu palīdzību dalībnieki pētīs savu personīgo izaugsmi, identificējot galvenās mācības un jomas, kurās nepieciešami uzlabojumi. Refleksijas process mudinās dalībniekus apdomāt, kā viņi var ieviest emocionālās inteliģences stratēģijas savā profesionālajā un personīgajā dzīvē, nodrošinot ilgtermiņa ilgtspējību savā vadības praksē.



Pārdomu jautājumi

- Kā šī moduļa laikā ir attīstījusies mana izpratne par emocionālo inteliģenci? Kādi ir būtiskākie šķēršļi
- emocionālās inteliģences pielietošanai vadībā? Kādos veidos emocionālā inteliģence var uzlabot
- manas spējas veicināt ilgtspējīgas pārmaiņas? Kādas konkrētas stratēģijas es varu izmantot, lai
- stiprinātu savas emocionālās inteliģences prasmes? Kā, manuprāt, emocionālā inteliģence nākotnē
- ietekmēs manu lēmumu pieņemšanu un vadības pieeju?



Youth Innovative GBL Emotional Intelligence for Development of Sustainability Skills

Title:

Project Number:

2023-1-EL02-KA220-YOU-000160949



YIELDS

Youth Innovative GBL Emotional
Intelligence for Development of
Sustainability Skills

**Nosaukums: Uz spēlēm balstīta
mācīšanās ilgtspējībai: saistošu
mācību līdzekļu izstrāde**

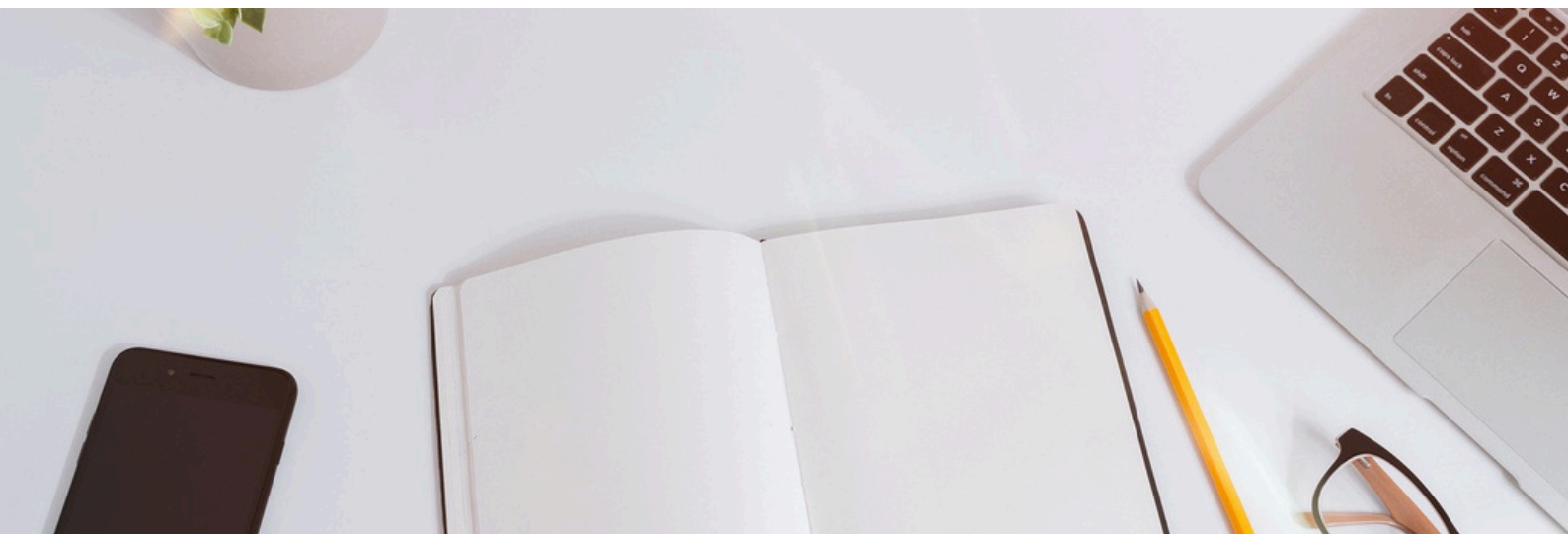
**Project Number:
2023-1-EL02-KA220-YOU-000160949**

Saturs

• Mērķis	03
• Mācību mērķi	04
• Sesijas	05

Mērķis

Nodrošināt jaunatnes darbiniekiem un dalībniekiem zināšanas un prasmes, lai izstrādātu un leviest uz spēlēm balstītus mācību (GBL) rīkus, kas veicina ilgtspējības prasmes un emocionālo inteliģenci, ļaujot jauniešiem aktīvi iesaistīties ilgtspējības izaicinājumu risināšanā inovatīvos un interaktīvos veidos.



Mācību mērķi

3. MODULIS

Izprast spēlēs balstītas mācīšanās pamatus: iepazīstināt ar spēļu mācību principiem un demonstrēt to pielietojumu ilgtspējības koncepciju mācīšanās.

Veicināt radošumu mācību līdzekļu izstrādē: Mudināt dalībniekus radīt saistošas, iekļaujošas un ietekmīgas spēles, kas pielāgotas viņu kopienas vajadzībām.

Integrēt ilgtspējības tēmas: Iemāciet dalībniekiem iestrādāt galvenās ilgtspējības un emocionālās inteliģences tēmas spēles mehānikā un saturā.

Efektivitātes novērtēšana: Nodrošināt stratēģijas GBL rīku ietekmes uz mācību rezultātiem un ilgtspējības iesaisti novērtēšanai.



Ievads spēlēs- Mācīšanās uz tehnoloģijām (GBL)

Mērķis: Izprast, kas ir GBL un kā tas veicina aktīvu mācīšanos.

Konstruktīvisma pamatkonceptija: Studenti aktīvi veido zināšanas, mijiedarbojoties ar vidi un pieredzi, nevis pasīvi saņemot informāciju.

Kā tas ir saistīts ar GBL:

Spēles iegremdē skolēnus simulētās vidēs, kur viņi risina problēmas, pieņem lēmumus un izpēta sekas, atdarinot reālās pasaules dinamiku.

Spēlētāji iesaistās aktīvā mācīšanās procesā, bieži vien prasot kritisko domāšanu, radošumu un sadarbību, lai progresētu.

Konstruktīvisma spēles uzsver atklāšanu, izpēti un pielietošanu, ļaujot skolēniem "mācīties darot". Piemērs GBL: spēle, kurā dalībnieki pārvalda virtuālu pilsētu, līdzsvarojot resursus, lai sasniegtu ilgtspējības mērķus, atspoguļojot reālās pasaules izaicinājumus un veicina sistēmisku domāšanu.

Pieredzes mācīšanās pamatkonceptija: Mācīšanās notiek tiešas pieredzes ceļā, kam seko refleksija un atziņu pielietošana jaunās situācijās (Kolba pieredzes mācīšanās cikls).

Cikla posmi:

Konkrēta pieredze: Iesaistīšanās aktivitātē (piemēram, spēles par resursu pārvaldību spēlēšana).

Refleksīvā novērošana: Pārdomas par spēles laikā notikušo (piemēram, kādas stratēģijas darbojās, kādi izaicinājumi radās).

Abstrakta konceptualizācija: pieredzes saistīšana ar ilgtspējību

teorētiskie principi). koncepcijas

Aktīva eksperimentēšana: (Ieviešanas pielietošana jaunos scenārijos (piemēram, risinājumu piedāvāšana reālās pasaules ilgtspējības problēmām).

Kā tas ir saistīts ar GBL:

Spēles nodrošina pieredzes mācību vidi, kurā spēlētāji var "mēģināt, ciest neveiksmi un mēģināt vēlreiz" zema riska apstākļos. Tie veicina praktisku iesaistīšanos, ļaujot dalībniekiem pārbaudīt ilgtspējības stratēģijas un izjust savu izvēļu sekas.

Piemērs GBL: spēle, kurā spēlētāji uzņemas tādas lomas kā politikas veidotāji vai kopienas līderi, lai īstenotu ilgtspējības pasākumus izdomātā pilsētā, veicinot praktiskas prasmes un reflektīvas atziņas.

Teoriju integrācija GBL ilgtspējības konstruktīvisma veicināšanai: mudina izglītojamos izpētīt ilgtspējības koncepcijas, izmantojot interaktīvu un patstāvīgu spēli, attīstot kritisko domāšanu un problēmu risināšanas prasmes.

Pieredzes mācīšanās: ļauj studentiem pašiem izjust ilgtspējības izaicinājumu dinamiku, pārdomāt savus lēmumus un pielietot apgūtās zināšanas reālās pasaules kontekstā.



Aktivitātes

1. Ievads: Ilgtspējības spēle Ilgums: 20 minūtes **Mērķis:** Iepazīstināt dalībniekus ar mācīšanās ideju, izmantojot spēles, jautrā un saistošā veidā.

Aktivitāte:

Dalībnieki sadalās nelielās grupās. Katra grupa spēlē ātru, vienkāršu spēli, kurā viņi pārvalda izdomātas salas resursus (piemēram, izlemjot, cik daudz ieguldīt atjaunojamajā enerģijā, lauksaimniecībā un rūpniecībā). Koordinators iepazīstina ar scenārijiem (piemēram, vētra iznīcina ražu vai pieaug enerģijas pieprasījums), lai apstrīdētu grupu lēmumus. Pēc 10 minūšu spēles katra grupa pārdomā savu izvēli un rezultātus.

2. Diskusija: GBL potenciāla izpēte Ilgums: 20 minūtes **Mērķis:** Padziļināt izpratni par GBL un tā nozīmi ilgtspējības izglītībā.

Aktivitāte:

Koordinators piedāvā veiksmīgu GBL rīku piemērus (piemēram, Minecraft: Education Edition, Eco vai vienkāršas galda ilgtspējības spēles). Atklāta diskusija: Kas padara šīs spēles saistošas? Kā tās māca svarīgus jēdzienus? Kādas problēmas varētu rasties, izmantojot spēles mācībām? Dalībnieki dalās personīgajā pieredzē ar spēlēm, kas viņiem iemācīja kaut ko jaunu vai iespaidīgu.

Ilgtspējības tēmas un emocionālā inteliģence

3.
MODULIS

Vides dimensija koncentrējas uz dabas resursu saglabāšanu, piesārņojuma samazināšanu un klimata pārmaiņu apkarošanu, lai nodrošinātu ekosistēmu veselību un ilgmūžību. Ietver tādas prakses kā atjaunojamās enerģijas izmantošana, bioloģiskās daudzveidības saglabāšana, atkritumu apsaimniekošana un oglekļa pēdas samazināšana. Spēļu mācību kontekstā vides mērķus var iekļaut, izmantojot simulācijas, kurās spēlētāji pieņem lēmumus par resursu sadali vai risina tādas problēmas kā mežu izciršana vai ūdens trūkums.

1. Ekonomiskā dimensija

- Koncentrējas uz ilgtspējīgu ekonomisko sistēmu izveidi, kas veicina izaugsmi, neizsmeļot dabas resursus un nepalielinot nevienlīdzību. Ietver inovāciju veicināšanu, vietējās ekonomikas atbalstīšanu
- un aprītes ekonomikas principu ieviešanu, kur resursi tiek atkārtoti izmantoti un pārstrādāti. Spēles var simulēt ekonomiskās sistēmas, aicinot spēlētājus līdzsvarot rentabilitāti ar ilgtspējību, mācot
- fiskālo atbildību līdzās ekoloģiskai apzinībai.

2. Sociālā dimensija

- Uzsver vienlīdzību, iekļaušanu un kopienu labklājību, nodrošinot piekļuvi izglītībai, veselības
- aprūpei un taisnīgām iespējām. Vērsta uz nevienlīdzības mazināšanu un kultūras cieņas un sadarbības veicināšanu. Spēļu scenārijos var pētīt tādas tēmas kā kopienas attīstība, kultūras
- apmaiņa vai sociālo dilemmu kopīga risināšana, veidojot izpratni un empātiju. Emocionālā
- inteliģence kā instruments empātijas un kopienas rīcības veicināšanai Emocionālā inteliģence (EI) attiecas uz spēju izprast un pārvaldīt savas emocijas, vienlaikus atpazīstot un ietekmējot citu cilvēku emocijas. EI ir izšķiroša loma ilgtspējībā, veicinot empātiju un sadarbības garu, kas
- nepieciešams, lai risinātu kopīgas problēmas. Empātija ilgtspējībā Mudina indivīdus redzēt pasauli
- no citu perspektīvām, tostarp nākamo paaudžu un necilvēcisku dzīvības formu perspektīvām. Spēļu
- mācībās empātiju var kultivēt, izmantojot lomu spēles, kurās dalībniekiem jādarbojas kā dažādām ieinteresētajām personām, piemēram, politikas veidotājiem, kopienas locekļiem vai vides
- aizstāvjiem. Sadarbība un kopienas rīcība Augsta EI veicina labāku komunikāciju, konfliktu risināšanu un komandas darbu, kas viss ir svarīgi kolektīvai rīcībai ilgtspējības jautājumu risināšanā. Spēles var radīt scenārijus, kuros nepieciešama sadarbība, piemēram, alianšu veidošana, lai cīnītos
- pret kopīgu krīzi, vai risinājumu apspriešana, kas līdzsvaro dažādas intereses. Pārmaiņu pārvaldība
- un noturība Emocionālā inteliģence palīdz indivīdiem un kopienām pielāgoties pārmaiņām, kas ir galvenā kompetence ilgtspējības izaicinājumu nenoteiktības pārvarēšanā. Spēles, kas simulē
- traucējumus, piemēram, dabas katastrofas vai ekonomikas lejupslīdi, var palīdzēt spēlētājiem praktizēt noturību un lēmumu pieņemšanu spiediena apstākļos.

Aktivitātes

1. Gadījuma izpēte: lokālās un globālās perspektīvas

Ilgums: 30 minūtes Mērķis: Sasaistīt teorētiskus ilgtspējības jēdzienus ar reālās pasaules piemēriem, uzlabojot izpratni par trim ilgtspējības dimensijām.

Aktivitāte:

Koordinators īsi iepazīstina ar gadījumu izpēti, kurā izcelti panākumi un izaicinājumi ilgtspējības jomā. Piemēri varētu būt: Pilsēta, kas pāriet uz atjaunojamo enerģiju (vides). Kooperatīvs, kas atbalsta godīgas tirdzniecības praksi (ekonomiskais). Kampaņa, kas veicina dzimumu līdztiesību izglītībā (sociālais). Dalībnieki sadalās mazās grupās, un katrai grupai tiek uzdots gadījuma izpētes piemērs analīzei. Grupas apspriež iesaistītās ilgtspējības dimensijas un ierosina veidus, kā emocionālā inteliģence varētu uzlabot rezultātus.

2. Spēļu dizaina prāta vētra: ilgtspējība satiekas ar EI Ilgums: 40 minūtes

Mērķis: Mudināt dalībniekus integrēt ilgtspējības un EI koncepcijas spēlē balstītos mācību līdzekļos.

Aktivitāte:

Grupās dalībnieki prāta vētras ceļā ģenerē idejas spēlēm, kas ietver ilgtspējības tēmas un EI elementus. Kādu ilgtspējības izaicinājumu spēle risinās? Kā spēle veicinās empātiju un sadarbību? Kādas darbības vai lēmumus spēlētāji veiks, lai atrisinātu izaicinājumu? Grupas izklāsta savas idejas, koncentrējoties uz vismaz vienas ilgtspējības dimensijas un vienas EI prasmes integrēšanu (piemēram, konfliktu pārvaldība vai citu viedokļu izpratne). Katra grupa sniedz īsu pārskatu par savu spēles koncepciju.

Spēļu mācību līdzekļu izstrāde ilgtspējībai (praktiskā nodarbība)

1. Interaktīva darbnīca: Spēles koncepcija

Izstrādes ilgums: 40 minūtes Mērķis: ģenerēt idejas un ieskicēt tās GBL rīkiem, kas risina ilgtspējības problēmas un veicina EI.

Aktivitāte: Dalībnieki sadalās nelielās grupās un izvēlas ilgtspējības tēmu (piemēram, resursu pārvaldība, piesārņojums, sociālā vienlīdzība).

Grupas prāto par spēles koncepcijām, iekļaujot: Skaidru ilgtspējības izaicinājumu. Vismaz vienu emocionālās inteliģences prasmi (piemēram, empātiju, sadarbību). Spēles mehāniku, kas atspoguļo reālās pasaules problēmas un konfliktus.

risināšana (piemērošana, resurss

izšķirtspēja). Ēram,

Grupas izklāsta savas idejas un izveido aptuvenu skici vai konceptuālo tāfeli.





3. Spēles prototipa izveide Ilgums: 50 minūtes

Mērķis: Izveidot un pilnveidot spēles koncepcijas prototipu.

Aktivitāte: Grupas izvēlas sev vēlamu prototipa izveides metodi: Fiziska galda/kāršu spēle (izmantojot papīru, marķierus un vienkāršus žetonus). Digitāls prototips (izmantojot vienkāršu programmatūru, piemēram, Canva vai tiešsaistes spēļu dizaina rīku). Grupas izveido spēlējamu savas spēles versiju, koncentrējoties uz: Pamatmehāniku (noteikumi, mērķi, spēlētāju darbības). Izglītības elementiem (kā spēlētāji spēles laikā uzzina par ilgtspējību un vides aizsardzību). Koordinatori pārvietojas, lai sniegtu atgriezenisko saiti un vadītu procesu.

4. Spēļu testēšana un atsauksmes Ilgums: 60 minūtes

Mērķis: Testēt prototipus un apkopot atsauksmes uzlabošanai.

Aktivitāte: Grupas apmainās ar prototipiem un testē viena otras spēles. Spēles laikā testētāji atzīmē: Cik saistoša ir spēle. Cik efektīvi tā māca ilgtspējības koncepcijas. Kā ir integrēti EI principi (piemēram, sadarbība, lomu spēles, empātija). Pēc spēles testētāji sniedz konstruktīvu atgriezenisko saiti veidotājiem, koncentrējoties uz stiprajām pusēm un uzlabojamām jomām.

5. Pārdomas un nākamie soļi Ilgums: 20 minūtes

Mērķis: Nostiprināt apgūto un ieskicēt stratēģijas spēļu pabeigšanai un ieviešanai.

Aktivitāte: Dalībnieki individuāli vai pāros pārdomā: Ko jūs šajā procesā uzzinājāt par ilgtspējību vai emocionālo inteliģenci? Kā jūs varat pielietot šīs atziņas savā turpmākajā darbā vai kopienā? Koordinators apkopo galvenos secinājumus un sniedz norādījumus par: Prototipu pabeigšanu. Spēļu ieviešanu izglītības vai kopienas vidē. GBL rīku ietekmes novērtēšanu.



Youth Innovative GBL Emotional Intelligence for Development of Sustainability Skills

Nosaukums: Uz spēlēm balstīta mācīšanās

**Ilgspējība: saistošu mācību
līdzekļu izstrāde**

Project Number:

2023-1-EL02-KA220-YOU-000160949



YIELDS

Youth Innovative GBL
Emotional Intelligence for
Development of
Sustainability Skills

**Kļūdu novēršana un
problēmu risināšana:
jauniešu iesaistes
veicināšana, izmantojot
interaktīvu mācīšanos**

Project Number:
2023-1-EL02-KA220-YOU-000160949

Saturs

• Pārskats	03
• Mācību rezultāti	04
• 1. sadaļa: Ievads kļūdu novēršanā, izmantojot spēles.	05
• 2. sadaļa: Problēmu risināšanas stratēģijas ilgtspējīgiem risinājumiem.	07
• Sadaļa 3: Uzlabošana Iesaistīšanās	09
• Izmantojot interaktīvu mācību novērtējumu un refleksiju	12

Pārskats

Šis modulis ir paredzēts, lai sniegtu jaunajiem studentiem nepieciešamo kļūdu labošanas un problēmu risināšanas prasmi.

risināšanas prasmes, izmantojot uz spēlēm balstītu mācīšanos (GBL) un interaktīvus vingrinājumus. Neatkarīgi no tā, vai viņi risina datora kļūmes, novērš reālas problēmas vai izmanto uz ilgtspējību vērstu problēmu risināšanu, šis modulis sniedz viņiem nepieciešamos rīkus kritiskai domāšanai un efektīvai šķēršļu pārvarēšanai.

Kļūdu novēršana ir kas vairāk nekā tikai kļūdu labošana — tā ir domāšanas veida attīstīšana, kas izaicinājumus uztver kā izaugsmes iespējas. Līdzīgi arī problēmu risināšana ir dzīves prasme, kas attiecas uz kodēšanu, ilgtspējību, komandas darbu un reālās pasaules lēmumu pieņemšanu. Šis modulis integrē emocionālo inteligenci, ilgtspējības prasmes un interaktīvas mācību metodes, lai padarītu mācību procesu saistošu un ietekmīgu.

Apvienojot pamatinformāciju ar praktiskām, uz spēlēm balstītām aktivitātēm, jaunieši iegūs pārliecību par savām spējām pārvarēt šķēršļus. Caur interesantu pieredzi jaunieši apgūs neatlaidību, pielāgošanās spējas un analītisko domāšanu, kas viņus sagatavos personīgiem un profesionāliem panākumiem.



Mācību rezultāti

Pēc šī moduļa pabeigšanas studenti spēs:

1. Definējiēt atklūdošanu un problēmu risināšanu spēļu balstītas mācīšanās kontekstā.
2. Nosakiet biežāk sastopamās problēmas atklūdošanā un izstrādāt noturīgas stratēģijas to pārvarēšanai.
3. Pieteikties problēmu risināšana metodes uz ar ilgtspējību saistīti scenāriji.
4. Iesaistieties praktiskās aktivitātēs, lai nostiprinātu mācīšanos un uzlabot emocionālo inteliģenci.
5. Pārdomājiēt problēmu risināšanas procesus un uzlabojiet tos nākotnes pieejas.
6. Atzīt uz spēlēm balstītas mācīšanās vērtību veicinot iesaisti un noturēšanu.



1. sadaļa: Ievads kļūdu novēršanā, izmantojot spēles

Galvenās definīcijas

1. Atklūdošana: Atklūdošana ir problēmu izsekošanas un novēršanas process

programmatūras lietojumprogrammas, piemēram, kļūdas un ievainojamības, kas var rasties sliktas kodēšanas, arhitektūras vai ieviešanas dēļ. Tas parasti ir saistīts ar izsekošanas un analīzes rīku izmantošanu, kas var izpildīt mūsu kodu soli pa solim un ļauj mums pārbaudīt programmas stāvokli apturēšanas laikā.

2. Kļūda: Kļūda (no latīņu valodas vārda *errāre*)

nozīmē 'klejot') ir neprecīza vai nepareiza darbība, domā vai spriedums.

lek sa statistika, "kļūda" atsaucas uz starpība starp aprēķināto vērtību un pareizo vērtību.

3. Kļūda: Kļūda ir programmatūras koda vai loģikas trūkums vai kļūda, kuras dēļ tā rada nepareizus vai negaidītus rezultātus vai darbojas neparedzētā veidā. Piemēram, kļūda var būt drukas kļūda, sintakses kļūda, nepareizs aprēķins, atmiņas noplūde vai drošības ievainojamība.

4. Uz spēlēm balstīta mācīšanās (GBL):

Šo mācīšanās pieredzi, spēlējoties spēles telpā, sauc par GBL. "Iesaistīties spēlē nozīmē to spēlēt, bet pati spēle nav spēle" (Fullerton T., 2014, 37. lpp.), kas vēl vairāk iezīmē atšķirību starp spēles un spēles jēdzieniem.



Galvenie jēdzieni

- **Kļūdu novēršanas kā strukturētas problēmu risināšanas pieejas izpratne:** Kļūdu novēršana ietver loģisku kļūdu identificēšanas, analīzes un labošanas secību. Mācot to, izmantojot GBL, process kļūst saistošs un pieejams.
- **Biežāk sastopamie kļūdu veidi (sintakses, loģikas un sistēmiskie trūkumi):** Studenti izpētīs dažādus kļūdu veidus, to cēloņus un to ietekmi uz rezultātiem.
- **Efektīvas atklādošanas darbības, izmantojot interaktīvus, spēļotus izaicinājumus:** pakāpeniskas atklādošanas metodes ievērošana uzlabo sistemātisku domāšanu un neatlaidību.
- **Spēļu loma problēmu risināšanas uzvedības nostiprināšanā:** spēles nodrošina drošu, zema riska vidi, kurā studenti var eksperimentēt, ciest neveiksmes un mēģināt vēlreiz bez bailēm.

1. aktivitāte: Kļūdu novēršanas izaicinājums — atrodi kļūdu!

Mērķis: identificēt un labot kļūdas spēlē balstītā atklādošanas uzdevumā.

Ilgums: 30 minūtes

Nepieciešamie materiāli: iepriekš uzrakstīts kļūdainais kods (vai loģisko darbību kļūdas), papīrs, marķieri.

Norādījumi:

- Piedāvāji skolēniem kļūdainu kodu vai nepareizu instrukciju kopu. Palūdziet viņiem strādāt komandās, lai identificētu kļūdas un ieteiktu labojumus. Katrs pareizs labojums nopelna punktus; uzvar komanda ar visvairāk punktiem.
- Apspriediet atklādošanas nozīmi ikdienas lēmumu pieņemšanā.

2. sadaļa: Problēmu risināšanas stratēģijas ilgtspējīgiem risinājumiem

Galvenās definīcijas

1. Problēmu risināšana: Problēmu risināšana ir problēmas vai izaicinājuma identificēšanas, analīzes un atrisināšanas process. Tas ietver kritiskās domāšanas, radošuma un sistemātisku pieeju izmantošanu, lai panāktu risinājumu, kas risina pamatproblēmu.

2. Emocionālā inteliģence (EI): Emocionālā inteliģence attiecas uz cilvēka spēju pārvaldīt un kontrolēt savas emocijas, kā arī spēju kontrolēt citu cilvēku emocijas. Citiem vārdiem sakot, cilvēks var ietekmēt arī citu cilvēku emocijas. Emocionālā inteliģence ir ļoti svarīga prasme vadībā. Tiek uzskatīts, ka tai ir pieci galvenie elementi, piemēram, pašapziņa, pašregulācija, motivācija, empātija un sociālās prasmes.

3. Kritiskā domāšana: Kritiskā domāšana ir spēja efektīvi analizēt informāciju un veidot spriedumu. Lai domātu kritiski, jums jāapzinās savi aizspriedumi un pieņēmumi, saskaroties ar informāciju, un jāpiemēro konsekventi standarti, izvērtējot avotus.

Kritiskās domāšanas prasmes palīdz jums:

- Identificēt ticamus avotus. Izvērtēt
- argumentus un atbildēt uz tiem. Novērtēt
- alternatīvus viedokļus. Pārbaudīt
- hipotēzes, izmantojot atbilstošus kritērijus.

Galvenie jēdzieni

- **Problēmu risināšanas soļi: identificēšana, analīze, plānošana, izpilde, pārdomu veidošana:** šie soļi sniedz norādījumus izglītojamie sistemātiski risina izaicinājumus, nodrošinot efektīvus risinājumus.
- **Emocionālā inteliģence kā galvenais instruments lēmumu pieņemšanā:** emociju izpratne palīdz komandas darbā, konfliktu risināšanā un ētisku, efektīvu izvēļu izdarīšanā.
- **Problēmu risināšanas stratēģiju pielietošana reālās pasaules situācijās:** studenti izpētīs gadījumu izpēti par reālās pasaules izaicinājumiem un pielietos savas problēmu risināšanas prasmes, lai izstrādātu inovatīvus risinājumus.

2. aktivitāte: Krīzes simulācijas izaicinājums

Mērķis: izmantot problēmu risināšanas metodes, lai atrisinātu sarežģītu reālās pasaules problēmu.

Ilgums: 40 minūtes

Nepieciešamie materiāli: scenāriju kartītes (piemēram, konflikts darba vietā, neveiks tehnoloģiju tāfele, marķieri).

Norādījumi:

1. Sadaliet skolēnus komandās un katrai no tām sniedziet reālu problēmu.
2. Komandas analizē problēmu, izstrādā risinājumus un prezentē savas stratēģijas.
3. Katrs risinājums tiek izvērtēts, pamatojoties uz iespējamību, ietekmi un radošumu.
4. Pārdomas par problēmu risināšanas un emocionālās inteliģences lomu orientēšanās procesā. izaicinājumi.

3. sadaļa: Iesaistes veicināšana, izmantojot interaktīvu mācīšanos



Galvenās definīcijas

1. Interaktīva mācīšanās: Vienkārši sakot, interaktīva mācīšanās

ir mācīšanās, kas prasa jauniešu dalību.

Šī līdzdalība var notikt, izmantojot diskusijas klasē un mazās grupās, kā arī izpētot interaktīvos mācību materiālus, kas tiek sniegti digitālajā klasē. Lai gan plašā vārda "interaktivitāte" definīcija padara šādas stundas izstrādi un mācīšanu relatīvi vienkāršu, ne visi interaktivitātes veidi ir vienlīdz efektīvi visiem skolēniem. Piemēram, kautrīgi skolēni, visticamāk, gūs mazāku labumu no diskusijām klasē, kurās dalība ir brīvprātīga. Tehnoloģijas šeit ir sniegušas lielu priekšrocību, ļaujot skolotājiem izveidot un izmantot mācību materiālus, kas ir aktīvi jāizpēta.

2. Iesaistīšanās: Iesaistīšanās mācībās ir spēja motivēti un ar uzvedību iesaistīties efektīvā mācību procesā.

Studenti izmantojot atgriezenisko saiti, novērtējot personīgo priekšizvēles uzvedību un analizējot

atbilstošas atbildes uz iesaistīties ar mācību iespējas un ņemt darbībā pri uzlabošana autonomi. eks

3. Gamifikācija: Gamifikācija ir spēļu dizaina elementu un principu piemērošana ārpus spēles kontekstā, lai motivētu un iesaistītu lietotājus. Citiem vārdiem sakot, gamifikācija aptver mehāniku, vispārīgos principus un teorijas, kas virza spēlēšanu, un piemēro tās citos kontekstos. Šī spēļu mehānika parasti tiek izmantota problēmu risināšanai. Sākot ar darbinieku iesaistes veicināšanu un beidzot ar vēlētāju apātijas mazināšanu, gamifikācija piedāvā risinājumus plašam izaicinājumu klāstam.

Galvenais jēdziens

- **Interaktīvas mācīšanās priekšrocības (iegaumēšana, motivācija, sadarbība):** aktīva mācīšanās uzlabo zināšanu iegaumēšanu un veicina komandas darbu.
- **Kā spēles var veicināt iesaisti un ilgtermiņa prasmju attīstību:** Uz spēlēm balstītas pieejas padara mācīšanos ieskaujošāku, ļaujot skolēniem pielietot zināšanas reāllaikā.
- **Atgriezeniskās saites un pielāgošanās spējas loma interaktīvās, problēmu risināšanas vidēs:** tūlītējas atgriezeniskās saites sniegšana ļauj studentiem atkārtot un pilnveidot savas pieejas, vienlaikus uzlabojot pielāgošanās spēju reālās pasaules izaicinājumos.



3. aktivitāte: Gamificēts problēmu risināšanas turnīrs

Mērķis: Sacensties strukturētā spēlē, lai pielietotu atklādošanas un problēmu risināšanas prasmes.

Ilgums: 50 minūtes

Nepieciešamie materiāli: spēles izaicinājumu tāfele, scenāriju uzdevumi, rezultātu kartītes.

Norādījumi:

- Studenti iesaistās mini izaicinājumos, kas saistīti ar kļūdu novēršanu un domāšana, un kritisku problēmu risināšanu. Komandas nopelna punktus, pareizi atrisinot
- izaicinājumus noteiktajā laikā. Uzvarētāji saņem atzinību, bet visi
- dalībnieki pārdomā savu izaugsmi. Diskusija: Kā spēles padara mācīšanos
- saistošāku un efektīvāku?

Novērtēšan a un refleksija

Novērtējums

Vērtēšanai ir izšķiroša nozīme, lai nodrošinātu, ka izglītojamie izprot un pielieto šajā modulī aplūkotos galvenos jēdzienus. Lai novērtētu progresu, tiks izmantotas dažādas vērtēšanas metodes, veicinot gan individuālu, gan sadarbību mācībās.

Īsas pārbaudes tiks periodiski izmantotas, lai novērtētu studentu izpratni par kļūdu labošanu, problēmu risināšanas metodēm un kritisko domāšanu. Šīs pārbaudes ne tikai novērtēs zināšanu iegaumēšanu, bet arī mudinās studentus pārdomāt jomas, kurās nepieciešami uzlabojumi.

Grupu diskusijas dos iespēju skolēniem paust savas atziņas, dalīties pieredzē un pārrunāt izaicinājumus, ar kuriem viņi saskārās interaktīvo aktivitāšu laikā. Šīs diskusijas palīdzēs viņiem padziļināt izpratni par problēmu risināšanas koncepcijām un mācīties no vienaudžiem.

Praktiskie vērtējumi ietvers problēmu risināšanas stratēģiju pielietošanu reālajā dzīvē. Studentiem tiks piedāvāti scenāriji, kuros viņiem jānovērš kļūdas vai jāizstrādā risinājumi, demonstrējot savu spēju jēgpilni pielietot apgūtās zināšanas.

4. MODULIS

Interaktīvu mācību sesiju laikā tiks veiktas novērošanas novērtēšanas. Pasniedzēji novērtēs studentu iesaisti, sadarbību un pieeju problēmu risināšanai, ļaujot sniegt konstruktīvu atgriezenisko saiti un personalizētu atbalstu.

Pašnovērtējums un vienaudžu vērtējums mudinās skolēnus izvērtēt savas stiprās puses un jomas, kurās nepieciešami uzlabojumi. Tie arī sniegs konstruktīvu atgriezenisko saiti vienaudžiem, veicinot atbalsta un nepārtrauktas attīstības kultūru. Ar šo reflektīvās prakses palīdzību skolēni veidos pārliecību par savām spējām, vienlaikus attīstot izaugsmes domāšanas veidu.

Atspulgs

Refleksija ir būtiska šī moduļa sastāvdaļa, kas ļauj studentiem nostiprināt savas zināšanas, apzināties savu progresu un pilnveidot savas prasmes. Iesaistoties strukturētā refleksijā, studenti attīstīs pašapziņu un pielāgošanās spējas, kas ir būtiski efektīvai problēmu risināšanai.

Refleksijas ceļā studentiem būs iespēja novērtēt savas atklādošanas un problēmu risināšanas pieejas, apsverot, kas darbojās labi un ar kādiem izaicinājumiem viņi saskārās. Viņi tiks mudināti kritiski domāt par savām problēmu risināšanas metodēm un izpētīt alternatīvas stratēģijas, ko varētu piemērot nākotnes situācijās.



Vēl viens svarīgs refleksijas aspekts ir izpratne par emocionālās inteliģences lomu problēmu risināšanā. Studenti pētīs, kā emocijas ietekmēja viņu lēmumu pieņemšanu un komandas darbu, kā arī to, kā viņi tika galā ar neveiksmēm vai neapmierinātību aktivitāšu laikā. Emocionālā inteliģence ir kritiski svarīga prasme, kas uzlabo sadarbību un noturību, ļaujot studentiem risināt izaicinājumus ar pārliecību un mieru.

Interaktīvai mācīšanās arī spēlē izšķirošu lomu zināšanu iegaumēšanā. Studenti pārdomās, kā uz spēlēm balstītas aktivitātes ietekmēja viņu iesaisti, motivāciju un spēju aptvert sarežģītus jēdzienus. Atzīstot interaktīvās mācīšanās priekšrocības, viņi tiks mudināti turpmākajā izglītības un profesionālajā pieredzē izmantot aktīvas mācīšanās pieeju.



Pārdomu jautājumi

Lai vadītu studentus viņu refleksijas procesā, tiks sniegti šādi jautājumi:

1. Ar kādām grūtībām saskārāties atklūdošanas laikā un kā tās pārvarējāt?
2. Kā spēlēs balstīta mācīšanās palīdzēja jums iesaistīties problēmu risināšanas aktivitātēs?
3. Kādas stratēģijas, jūsuprāt, bija visefektīvākās sarežģītu problēmu risināšanā?
4. Kā darbs komandā ietekmēja jūsu problēmu risināšanas pieredzi? Ko jūs iemācījāties? no sadarbības ar citiem?
5. Kā jūs varat pielietot šajā modulī apgūtās prasmes reālās dzīves situācijās?
6. Kā emocionālā inteliģence ietekmēja jūsu spēju pārvarēt izaicinājumus un sadarboties ar vienaudžiem?
7. Kādas atsauksmes saņēmāt no saviem vienaudžiem un kā jūs tās izmantosiet, lai uzlabotu savu sniegumu?
8. Kā mācību pieredzes pārdomu process ietekmēja jūsu izpratne par atklūdošanu un problēmu risināšanu?
9. Kādus soļus jūs veiksiet, lai turpinātu attīstīt savas problēmu risināšanas prasmes arī pēc šī modulis?
10. Kāda bija vērtīgākā mācība, ko guvāt no šī moduļa, un kāpēc?





Youth Innovative GBL Emotional Intelligence for Development of Sustainability Skills

**Kļūdu novēršana un problēmu risināšana:
Jaunatnes iesaistes veicināšana,
izmantojot interaktīvu mācīšanos**

**Project Number:
2023-1-EL02-KA220-YOU-000160949**



E.ΣΥ.Ν



European Center for Research and Regional Development



Co-funded by
the European Union



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the Youth and Lifelong Learning Foundation (INEDIVIM). Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.