



DRDi

Dizaina un radošās domāšanas attīstīšanas
INSTRUMENTĀRIJS

METODOLOĢISKAIS MATERIĀLS



Jaunatnes starptautisko
programmu aģentūra



Finansē
Eiropas Savienība

ATRUNA

Projekts "Dizaina un radošās domāšanas attīstīšanas instrumentārijs" tapis "Erasmus+: Jaunatne Darbībā" programmas ietvaros, kuru Latvijā administrē Jaunatnes starptautisko programmu aģentūra un finansē Eiropas Komisija. Projekta intelektuālo rezultātu saturs ir projekta vadītāju un partneru viedoklis, un Eiropas Komisija nav atbildīga par projektā iekļautās informācijas izmantojumu.

© DRDi, Dizaina un radošās domāšanas attīstīšanas instrumentārijs 2023, Latvijas Dizaina Centrs

ERASMUS+ stratēģiskās partnerības projekts
Projekta ideja un vadība: Latvijas Dizaina centrs

Stratēģiskie partneri:
Baltijas Reģionālais fonds (Latvija),
Igaunijas Dizaina centrs (Igaunija),
Agerholm FLOK (Dānija).



LATVIJAS
DIZAINA
CENTRS

EESTI DISAINI — ESTONIAN
DESIGN KESKUS — DESIGN
CENTRE



Baltic
Regional
Fund

FLOK

ATZINĪBA

Projektu īsteno četri partneri no trīs Eiropas Savienības valstīm: Latvijas Dizaina centrs un Baltijas Reģionālais fonds (Latvija), Igaunijas Dizaina centrs (Igaunija) un Agerholm FLOK (Dānija). Projekta satura veidotāji (iesaistīto organizāciju pārstāvības secībā): Dita Danosa, Kristīne Kutuzova, Ginta Salmiņa, Elīna Grāvelsiņa, Aive Karinga, Annemai Magi, Kennets Agerholms un Dīnija Danosa.

Īpaša atzinība jaunatnes darbiniekiem, jaunatnes lietu speciālistiem, karjeras speciālistiem un pedagogiem, kuri laipni piekrita piedalīties aptaujā un intervijās, sniedzot nenovērtējamu atgriezenisko saiti par darbu ar jaunatni, daloties pieredzē, novērtējot esošās metodes un ierosinot idejas topošajam instrumentārijam.

SATURS

Pārskats. Erasmus+ projekts “Dizaina un radošās domāšanas attīstīšanas instrumentārijs”	4
1 DAĻA	
Pārskats. Radošums kā nozīmīga 21. gadsimta prasme un tās attīstība	5
1. Radošā domāšana un radošums	6
1.1. Kombinētais radošums	6
1.2. Lielais “C” un mazais “c” jeb 4C radošuma modelis	7
1.3. Atšķirīga domāšana un radošums	8
1.4. Izaugsmes domāšanas veids un radošums	8
1.5. Iekšējā motivācija vai radošums	9
2. Radošums pusaudžu vecumā	9
3. Dizaina domāšana	10
4. Jaunieši šeit un tagad	12
5. Jauniešu labklājība	13
2 DAĻA	16
Pārskats. Sagatavošanās izstrādātajam modelim	
1. Beznosodījuma vide	16
2. Mācīšanās un neformālās izglītības pieeja	19
3. Nodarbību vadītāju un izglītītāju loma	21
3 DAĻA	23
Pārskats. Izstrādātais modelis	
1. Iespējamie instrumentārija izmantošanas scenāriji	25
2. Turpmākās darbības un jauniešu atbalsts	26
3. Noderīgi resursi un citi atbalsta materiāli	28
Literatūras avoti	32

Pārskats. Erasmus+ projekts “Dizaina un radošās domāšanas attīstīšanas instrumentārijs”

Projekta mērķis ir stiprināt dizaina un radošās domāšanas lomu pusaudžu vidū, lai veicinātu viņu izpratni par sevi (paškonceptciju) un sekmētu viņu turpmāko nodarbinātību dzīves kvalitātes uzlabošanai.

Izglītības sistēmās visā pasaulē ir dominējis nemainīgs domāšanas veids, kā rezultātā jauniešiem ir zema iekšējā motivācija, pārlicība par sevi un savām prasmēm, kā rezultātā ir izveidojušās tādas kategorijas kā NEET (*jaunieši, kas nestrādā, nemācās un neapmeklē mācības*). Bieži vien šis statuss nav brīvprātīga izvēle, pusaudžus ietekmē dažādi riska faktori, tostarp migrācija, finansiālā nedrošība, sociālā un teritoriālā atstumtība, ģimenes faktori un daudzi citi.

Projekta sagatavošanas posmā, aptaujājot gan izglītības darbiniekus, gan speciālistus, kas strādā ar jauniešiem NVO sektorā, atklājās, ka trūkst viena stabila instrumenta, kas būtu vērsts uz jauniešiem vecumā no 13 līdz 16 gadiem un kas būtu balstīts uz darba tirgus prasībām un pašreizējām tendencēm, kā arī jauniešu labklājības jomā gūtajiem secinājumiem. Metodes, ko izmanto skolās vai ārpuskolā pasākumos, var būt labi izstrādātas, bet novecojušas, kā rezultātā panākumi ir nelieli vai to nav vispār, un tas ietekmē jauniešu motivāciju, pašvērtējumu utt.

PROJEKTA MĒRĶI

- 1) Sekmēt radošās domāšanas attīstīšanu pusaudžu vecuma grupā, izmantojot atbilstoši vecumam pielāgotu dizaina un radošās domāšanas attīstīšanas instrumentāriju.
- 2) Veicināt neformālās izglītības pedagogu un citu nozares speciālistu interesi un informētību par radošās domāšanas specifiku, nozīmi, nodrošinot metodisko materiālu turpmākam patstāvīgam darbam ar pusaudžiem.
- 3) Sekmēt pieredzes un viedokļu apmaiņu starp projekta stratēģiskajiem partneriem, nodrošinot mācību mobilitātes pasākumus projekta realizācijas gaitā.
- 4) Mazināt stigmatu par radošo profesiju pārstāvju nekompetenci un konkurētspēju darba tirgū, uzsverot radošo spēju multidimensionalitāti un vērtību pasaules vadošo uzņēmumu piemēros.
- 5) Veicināt preventīvu darbību kopumu, lai mazinātu NEET grupas kvantitatīvos un kvalitatīvos rādītājus.

PROJEKTA PRIMĀRĀ MĒRĶA GRUPA

Vidējā pusaudžu vecuma jaunieši vecumā no 13 - 16 gadiem (pamatskolas 7., 8. un 9. klašu audzēkņi). Šajā vecuma pusaudži mācās domāt abstraktās kategorijās, pieņemt lēmumu izvērtējot dažādas perspektīvas, kontrolēt un nošķirt impulsus, analizēt vairākas izvēles iespējas un cēloņsakarības. Pusaudžu vecumā cilvēkam īpaši attīstās spēja radoši domāt, bet vienlaikus jaunieši joprojām spēcīgāk ietekmē emocionālie impulsi, nekā racionāli spriedumi.

1. DAĻA

Pārskats. Radošums kā nozīmīga 21. gadsimta prasme un tās attīstība

"21. gadsimta prasmes" - vai šis vārdu salikums jau ir iesakņojies jūsu vārdu krājumā? Tiek uzskatīts, ka šis jēdziens ir būtisks ikvienam, kurš vēlas gūt panākumus kā privātajā, tā profesionālajā jomā. Projekta "Dizaina un radošās domāšanas attīstīšanas instrumentārijs" sagatavošanas un izpētes posmā mēs analizējam dokumentus, kuros izklāstītas tagadējās un nākamo paaudžu darba dzīves sistēmas.

Starptautiskās darba organizācijas Globālā komisija (*ILO Global Commission*) attiecībā uz darbu nākotnē ir norādījusi, ka "šodienas prasmes neatbildīs rītdienas darbavietām, un tikko iegūtās prasmes ātri novecos". OECD dokuments "Darba un prasmju nākotne" (2017) sākas ar trīs aktuālu tendenču pieminēšanu, kas ietekmē darba raksturu, tā kvalitāti un kvantitāti un darbaspēka sniegumu: globalizācija, tehnoloģiskais progress, kā arī demogrāfiskās un klimata pārmaiņas. Starp neskaitāmiem dažādiem izaicinājumiem, ar kuriem cilvēce saskaras, piemēram, jaunu darba vietu izveide un bezdarba problēmu risināšana, nabadzība, algu atšķirības, darba apstākļi, laiks un ētikas jautājumi prasa uz cilvēku vērstu pieeju, kas vērsta uz transformācijas spēju veicināšanu un mūžizglītības nepieciešamību.

Ir jānovērš esošie un paredzamie prasmju trūkumi, īpašu uzmanību pievēršot tam, lai nodrošinātu, ka izglītības un apmācības sistēmas atbilst darba tirgus vajadzībām, uzlabojot darba ņēmēju spēju pēc iespējas labāk izmantot pienācīgas kvalitātes nodarbinātības iespējas. Pamatprasmēm ir izšķiroša nozīme, lai darba ņēmēji varētu strādāt pienācīgu darbu un uzlabot dzīves līmeni (*ILO, 2019*).

Radošumu var uzskatīt par produktu, garīgo procesu un psiholoģisko konstruktu. Radošums pats par sevi ja ne izslēdz, tad samazina nepieciešamību to sašaurināt līdz vienotai, skaidri formulētai definīcijai, drīzāk piedāvājot vadlīnijas un iespējamās komponentes, lai gūtu panākumus, lai kļūtu un paliktu radošs. Šī projekta ietvaros mēs esam aplūkojuši radošumu no dažādām perspektīvām. Šeit mēs iekļaujam kopsavilkumu ar atbildēm uz būtiskiem jautājumiem par radošās domāšanas prasmju attīstību pusaudžu vecumā, kas bija noderīgi šī instrumentārija modelēšanas laikā.

- Vai radošuma un radošās domāšanas jēdzienus var lietot, tos savstarpēji aizstājot?
- Kādas ir radošuma sastāvdaļas?
- Kādi ir radošās domāšanas attīstības noteicošie faktori pusaudžiem?
- Kādas ir būtiskās prasmes un personiskās īpašības radošās domāšanas attīstībai?

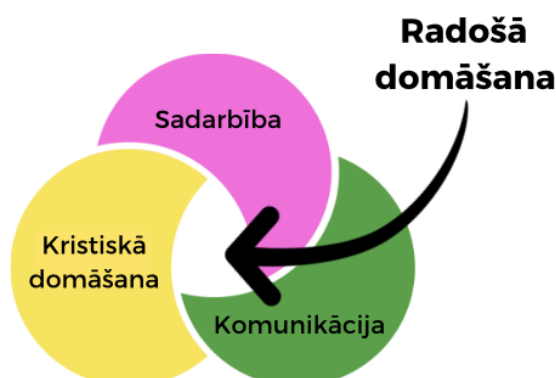
1. Radošā domāšana un radošums

OECD Starptautiskā skolēnu novērtējuma programmā PISA 2022 radošā domāšana ir definēta kā process, kura rezultātā tiek radītas vērtīgas un oriģinālas idejas. Tipisks radošais process ietver problēmas vai jautājuma izpēti, vairāku viedokļu un iespēju izpēti, ideju ģenerēšanu un testēšanu, risinājumu izstrādi, pilnveidošanu un paziņošanu, kā arī izvērtēšanu, vai tie ir vai nav bijuši veiksmīgi.

Dažos resursos radošā domāšana tiek izmantota, kad runa ir par domāšanas procesiem, bet radošums ietver gan domāšanas procesu, gan uz tiem balstītu uzvedību vai domāšanas procesu rezultātu (Isenberg & Jalongo, 1993).

Šajā projektā mēs esam vienojušies izmantot radošo domāšanu kā "darīšanas un radīšanas" procesu, kas sastāv no dažādām komponentēm, savukārt radošums ir šo pašu komponentu kombinācija, kas tiek veiksmīgi un pakāpeniski attīstīta.

Svarīgi ir nošķirt prasmju jēdzienu no kompetences, nelietojot tos savstarpēji aizvietojami. Prasmes ir konkrētas, specifiskas, apgūtas spējas: programmēšana, valodas zināšanas, laika plānošana u. c., kas nepieciešamas izvēlētajā profesijā. Savukārt kompetence ir zināšanu, prasmju un uzvedības apvienojums, saistītu stipro pušu kopums. Radošās prasmes ir tās prasmes, kas veicina indivīda spēju izprast un pielietot radošo procesu. Radošuma pamatprasmes ir zinātkāre, atvērtība, iztēle un problēmu risināšana.



1.1. Kombinētais radošums

Mēs jau esam konstatējuši, ka mūsdienās radošums ir kā *aktuāls ēdiens*, tāpēc pastāv daudzas pieejas, kā definēt tā sastāvdaļas. Viena pārlicinoša pieeja ir pazīstama kā

kombinētais radošums, un tai ir trīs radošuma izpausmes veidi: uz problēmu orientēts, uz līdzību orientēts un uz iedvesmu orientēts. Pirmais nozīmē aizpildīt plaisu starp problēmu un risinājumu, bet abi pēdējie paredz jaunu ideju ģenerēšanu, pamatojoties vai nu uz līdzīgiem jēdzieniem, vai pilnīgi nesaistītiem jēdzieniem. Problēmas orientēta pieeja piedāvās idejas, kas sākumā var šķist unikālas, bet ir iepriekšējās pieredzes un zināšanu retrospekcija. Savukārt uz iztēli orientēta pieeja veicina oriģinālus, drosmīgus un novatoriskus risinājumus, tomēr pastāv risks, ka tie būs mazāk praktiski.

1.2. Lielais "C" un mazais "c" jeb 4C radošuma modelis



Radošuma 4C modelis sastāv no četriem pieredzes līmeņiem un piedāvā pakāpenisku radošā brieduma ceļu. Pirmkārt, tas paredz, ka gandrīz visus radošuma aspektus var piedzīvot gandrīz ikviens. "Mini C" līmenī cilvēkus virza zinātkāre, pētniecība, rotaļīgums un eksperimentēšana. Šīs īpašības ir jāveicina bērniem, pusaudžiem kognitīvās attīstības posmos, kā arī pieaugušajiem, kuri vēlas trenēt savus radošuma muskuļus vai izpētīt jaunas pašizpausmes jomas.

"Mini-C" līmenī mēs izmēģinām populāro pieeju "domāt ārpus kastes" un "izmēģināt kaut ko jaunu", vienkārši sniedzot sev jaunu pieredzi un tādējādi paplašinot savas iespējas.

"Mazais-C" ir līmenis, kas vislabāk atbilst klasiskajai radošās domāšanas definīcijai, nodrošinot jaunu, mērķtiecīgu un noderīgu problēmu vai situāciju risinājumu radīšanu. Kritiskā domāšana, spēja izsvērt un izvērtēt iespējas un daudznozaru domāšana ir prasmes, kas būtu jāpilnveido šajā līmenī. Liela daļa cilvēku uzskata, ka šie divi līmeņi ir pilnībā apmierinoši, un nejūt vēlmi, zinātkāri un apņēmību pāriet uz trešo un ceturto līmeni. Cilvēks dažās jomās var atrasties līmenī Lielais-C un reizēm piedzīvot atziņas arī līmeņos Mini-C vai Mazais-C.

"Prof-C" līmeni var sasniegt ar konsekventu darbu un, sasniedzot noteiktu kompetenci attiecīgajā jomā, parasti šis līmenis tiek sasniegts pieaugušo vecumā, jo tas prasa gadiem ilgu praksi, analītisku pieeju, novērtēšanu, mentoringu un transformācijas.

"Lielais-C" jeb ģenialitātes līmenis ir radošuma kalna virsotne, un to var sasniegt tikai retais. Svarīgi, lai "Lielais-C" netiktu uztverts kā mērķis, bet gan drīzāk kā lēmums ar pilnu atdevi turpināt noteiktu ceļu. Daudzi cilvēki izmanto radošumu, lai paplašinātu savas

iespējas paust emocijas, starpdimensiju veidā pārbaudītu savas idejas un stiprinātu tādas personības iezīmes kā pašvērtējums un pašapziņa.

1.3. Atšķirīga domāšana un radošums

Radošā domāšana ir domāšanas veids, kas rada vērtīgas un oriģinālas idejas (OECD, 2022). Kā jau noskaidrojām, radošā domāšana ietver gan konverģento, gan diverģento domāšanu. Konverģentā domāšana ir pazīstama kā analītiska, kad lēmumi tiek pieņemti, balstoties uz parasto domāšanu un loģiskās domāšanas modeli, savukārt diverģentā domāšana ir raksturojama kā kritiskāka un plašāka. Pirmā piedāvā vairāk paredzamu atbilžu, bet otrā sniedz pēc iespējas lielāku atbilžu dažādību, tostarp neierastu, inovatīvu un negaidītu. Pēdējā laikā diverģentā domāšana ir nonākusi uzmanības centrā, jo pieaug pieprasījums pēc autentiskiem, pielāgotiem un ātriem lēmumiem. Tā kā diverģentā domāšana ir elastīgāka, tā arī ir spēcīgāk saistīta ar radošumu. Visi mazi bērni sākumā domā diverģenti, augot un socializējoties pakāpeniski kļūstot par konverģentiem domātājiem.

1.4. Izaugsmes domāšanas veids un radošums

"Izaugsmes domāšanas veids ir tad, ja skolēni tic, ka viņu spējas var attīstīt", saka Kerola Dveka (Carol Dweck), pazīstamā Stenfordas universitātes psiholoģe.

Plaši interpretētais jēdziens par uzskatu kopumu par inteliģenci nosaka, ka inteliģence vai personība ir kaut kas tāds, ko cilvēks var attīstīt dzīves laikā, pretstatā uzskatam, ka tā ir nemainīga iezīme. Pasaule, tostarp izglītības sistēmas, lēnām, bet nepārtraukti pāriet no fiksētā uz izaugsmes domāšanas veidu; no bailēm no šķēršļiem uz drosmīgu to pārvarēšanu; no izvairīšanās no izaicinājumiem uz to pieņemšanu; no kļūdu uztveršanas kā soda uz to pārvēršanu jaunās iespējās.

Tas ir īpaši svarīgi pusaudžiem, jo viņi mācās un visu piedzīvo pirmo reizi. Vienkāršas izmaiņas, pārvarot kļūdas vai grūtības, var kļūt par pagrieziena punktu turpmākai izvēlei.

Fiksētais domāšanas veids: *Jums neveicas.*

Izaugsmes domāšanas veids: *Jums vēl neveicas!*

Aptaujājot 143 radošuma pētniekus, tika panākta plaša vienprātība par galveno radošo sasniegumu sastāvdaļu. Un tā bija tieši tāda neatlaidība un izturība, ko nodrošina izaugsmes domāšanas veids (Dweck, 2006). Izaugsmes domāšanas veids veicina lielāku elastību, izpēti, rotaļīgu attieksmi un spēju uzņemties risku. Neveiksmes un radošums iet roku rokā, jo izaugsme burtiski nozīmē spēju un vēlmi piecelties pēc katra kritiena un novērst konstatētos iespējamus robus sasniegumos. Saskaņā ar izaugsmes domāšanas veida teoriju, ja cilvēkam trūkst kādas prasmes, viņš ir jāmudina un jāvirza attīstīt vai aizstāt šo prasmi, pirms viņš atsakās no idejas par izvēlēto mērķi.

Izvēloties vai radot instrumentāriju radošās domāšanas prasmju attīstīšanai, mēs sapratām, cik svarīgi ir koncentrēties uz to, ko vēl var izdarīt, nevis uzsvērt to vienu lietu

vai šķērslī, ko pusaudzis nevar pārvarēt. Attiecībā uz radošumu mūsu galvenie atslēgas vārdi no izaugsmes domāšanas pieejas bija: elastīgums, atvērtība, noturība, pozitīvisms, rotaļīgums.

1.5. Iekšējā motivācija un radošums

Pētījumi liecina, ka iekšējā motivācija ir galvenais starpniekmehānisms, ar kura palīdzību personiskie un kontekstuālie faktori ietekmē radošumu (*Shalley, Zhou, Oldham, 2004*). Īsāk sakot, iekšējās motivācijas avots ir iekšējs, nevis ārējs. Interese, izaicinājums, sacensība, rotaļīgums un vēlme apgūt jaunas lietas ir faktori, kuriem ir galvenā loma, lai motivācijas līmenis vienmēr būtu augsts un noturīgs. Motivēti radoši darbinieki parasti ir daudz produktīvāki un inovatīvāki par nemotivētiem.

2. Radošums pusaudžu vecumā

Šajā projektā mēs bijām ieinteresēti pielāgot radošās un dizaina domāšanas instrumentāriju, lai tas atbilstu mērķa grupai - pusaudžiem vecumā no 13 līdz 16 gadiem. Tie ir jaunieši, kuri pēdējos gadus iegūst pamatizglītību, un saskaras ar pirmajiem lielajiem izaicinājumiem savā dzīvē. Ir veikti daudzi pētījumi par radošuma nozīmi pieaugušo vidū, taču ļoti maz pētījumu ir veltīti jauniešiem.

Pusaudžu vecums ir cilvēka nobriešana līdz stabilai identitātei, periods, ko raksturo ķermeniskas pārmaiņas, ambivalentas emocionālas pārmaiņas, šķiršanās pieredze. Šis pārejas vecums ir izšķirošs kognitīvo spēju attīstībai (*Casey, Jones, & Hare, 2008*), kad pusaudžu smadzenēs vērojamas struktūras un funkciju izmaiņas (*Luna, Padmanabhan, & O'Hearn, 2010*). Pusaudžu vecumā ievērojami attīstās radošums, un tam ir atšķirīgas attīstības trajektorijas attiecībā uz iedziļināšanos, verbālo atšķirīgo domāšanu un vizuāli telpisko atšķirīgo domāšanu. Saskaņā ar jaunākajiem atklājumiem, pusaudžiem eksperimentālos uzdevumos veicas labāk nekā pieaugušajiem, kas norāda uz šīs vecuma grupas priekšrocībām jautājumos, kuros nepieciešama izpēte un pāreja starp reprezentācijām (*Kleibeuker et al., 2016*). Vienkāršāk sakot, pieaugušajiem ir pārāk daudz aizspriedumu un iedibinātu modeļu, kas var liegt viņiem efektīvi domāt ārpus rāmjiem, savukārt pusaudžiem šādu ierobežojumu nav. Tāpēc pieaugušajiem bieži vien ir jāmācās no jauna un jāattīsta radošums, savukārt pusaudžiem tā ir vairāk dabiska uzvedība un domāšanas process.

Sevis kā radošas personības uztvere vai radošas domāšanas prasmes atzīšana parasti sākas pusaudžu vecumā un turpinās visu mūžu. Tāda pati radošā identitāte pēc tam motivē turpmāk pievērsties dažādiem citiem radošiem centieniem un nepieciešamajām prasmēm, lai gūtu panākumus tajos.

Pētījumi šajā jomā ir vēl tikai sākumstadijā, bet pašreizējie Lielākā daļa šajā dizaina un radošās domāšanas attīstības instrumentārijā iekļauto aktivitāšu ir veltītas radošajai darbībai atšķirīgas domāšanas, iedziļināšanās un kritiskās domāšanas jomā.

3. Dizaina domāšana

Saskaņā ar Vikipēdiju, dizaina domāšana ir kognitīvo, stratēģisko un praktisko procedūru kopums, ko dizaineri izmanto projektēšanas procesā, un zināšanu kopums par to, kā cilvēki domā, risinot dizaina problēmas. Ar šo skaidrojumu nepietiek, lai aprakstītu, kas ir dizaina domāšana.

Dizaina domāšana ir gan ideoloģija, gan process, kas saistīts ar sarežģītu problēmu risināšanu, lielā mērā orientējoties uz lietotāju. Dizaina domāšana ir spēcīga sistēma, kas spēj atjaunot pieeju gandrīz jebkam.

Dizaina domāšanas aizsācējs, Dizaina domāšanas akadēmijas dibinātājs un partneris Arne Van Oosterom ir teicis, ka dizaina domāšana ir saikne starp visām disciplīnām. Šī definīcija diezgan labi raksturo dizaina domāšanas būtību, jo dizaina domāšana patiešām ietver daudzas dažādas disciplīnas, piemēram, antropoloģiju, psiholoģiju, socioloģiju, mārketingu, ekonomiku utt. Apvienojot dažādas pieejas, nav jāuztraucas par akadēmisko piemērotību vai ko tamlīdzīgu - svarīgi ir izvēlēties rīku, kas darbojas. Tādējādi dizaina domāšana pēc būtības ir ļoti orientēta uz praksi.

Dizaina domāšana ir kas vairāk par radošu domāšanu. Radošums nav prasme, kas pieder tikai cilvēkiem ar radošu izglītību, kā tas bija pirms daudziem gadiem. Radošumu vairāk saista ar tādiem atslēgas vārdiem kā orientēšanās uz lietotāju, kreativitāte, inovācija, jauni risinājumi, nestandarta domāšana, elastīgums. Radošums jeb spēja nākt klajā ar jaunām idejām un risinājumiem ir piemītoša mums visiem. Taču mums ir mērķtiecīgi jāstrādā, lai racionālajā un analītiskajā pasaulē dotu radošumam iespēju. Lai ļautu radošumam izpausties, ir nepieciešama pozitīva un atvērta attieksme, noteikts process, kā nonākt pie jaunām idejām, un vide, kas atbalsta jaunu pieeju, ļauj eksperimentēt un, protams, pieļaut kļūdas.

Dizaina domāšana nav lineārs process, un vairumā situāciju tas arī nebūtu vēlams. Tā vietā dizaina domāšanas pieeja ir pēc iespējas ātrāk radīt iespējamus risinājumus. Dizaina domāšanā tiek izmantoti tradicionālie rūpnieciskā dizaina procesi un rīki, bet galvenā atšķirība ir tā, ka tajā tiek iesaistīti arī cilvēki, kas nav dizaineri, un ka prototipu veidošana notiek ātri un starpdisciplināri. Dizaina domāšanas procesu bieži vada dizaina domāšanas treneri vai veicinātāji, kuriem lielākoties nav tradicionālās dizaina izglītības, bet tomēr nepieciešama atbilstoša sagatavotība un pieredze.

Dizaina domāšana ir orientēta uz lietotāju (lietotājiorientēta). Dizaina domāšanas centrā ir cilvēks, kuram mēs radām risinājumus, tas ir, lietotājs, mūsu tēmā - pusaudži. Tā ir pieeja, kuras mērķis ir radīt un attīstīt radošas idejas. Dizaina domāšana pirmajā vietā izvērta cilvēku, kas nozīmē, ka pirmajā vietā ir jaunieši.

Šī domāšana nozīmē saprast lietotāju - vispirms identificēt, tad izpētīt un iejusties viņā, precīzi definēt problēmu un tikai tad konceptualizēt risinājumus, veidot prototipus, testēt un mācīties no pastāvīgas atgriezeniskās saites. Tas viss nozīmē identificēt jauniešu problēmas, tad veikt aptauju viņu vidū, pēc tam rīkot semināru,

testēt un sekot līdzi tam, kā risinājums darbojas, t. i., laiku pa laikam lūgt jauniešiem atgriezenisko saiti.

Dizaina domāšana risina problēmas, bet ne visas problēmas. Dizaina domāšana ar tās padziļinātās izpētes un prototipu veidošanas fāzi ir piemērota sarežģītu problēmu risināšanai, ar vairāku ieinteresēto pušu vai vairāku kompetento personu iesaisti. Tā nodrošina, lai risinātu problēmas, kas nav gluži precīzi definētas, un kurām nav viena konkrēta risinājuma. Jauni produkti un pakalpojumi ir tieši šādas problēmas. Negaidiet pilnību - lai "tur" nonāktu, jums ir jārada.

Dizaina domāšana ir metodoloģija un instrumentu kopums. Soļi, kas jāievēro: izprast lietotāju un radīt empātiju, definēt problēmu, radīt idejas risinājumiem, izstrādāt prototipu, testēt un īstenot. Katrā solī ir iespējams izmantot daudzus dažādus rīkus vai darba lapu paraugus, no kuriem pazīstamākie ir persona un klienta ceļojums.

Dizaina domāšanas procesa saīsināto formu var izteikt piecos posmos jeb fāzēs: veikt izpēti, definēt, radīt ideju, izstrādāt prototipu un testēt.



Vēlreiz uzsverams, ka dizaina domāšana nav stingri lineārs process. Pastāv varbūtība, ka katrā dizaina domāšanas procesa posmā jūs izdarīsiet jaunus atklājumus, kuru dēļ jums būs jāatgriežas un jāatkārto iepriekšējais ceļš. Šajā procesā ir svarīgi, lai tiktu uzdoti pareizie jautājumi, un cilvēki sāktu meklēt atbildes savā zemapziņā paši savā tempā. Radošums nav racionāls process, un radoša risinājuma atrašana neizbēgami prasa laiku. Daži labi piemēri, kurus var izmantot, piemēram, empātijas karte

<https://www.ideo.com/blog/build-your-creative-confidence-empathy-maps>

vai veidojiet savu pārliecību: 30 apļu vingrinājums

<https://www.ideo.com/blog/build-your-creative-confidence-thirty-circles-exercise>

Dizaina domāšanas process ir interesants ar to, ka dizaina domāšanas izmantošana skolās, jauniešu centros u. c. ir sniegusi ieguvumus, kas sākotnēji nebija saskatāmi. Viens no šādiem neplānotiem pozitīviem ieguvumiem ir komandas gara un sadarbības prasmju uzlabošanās. Dizaina domāšana ļauj jauniešiem no dažādām vidēm un jomām ātri vienoties, pateicoties procesa vadītāja un vizuālo rīku izmantošanai.

Vēl viens svarīgs ieguvums ir procesa rezultātā radušās idejas vieglāka īstenošana. Ja komanda, kas piedalās dizaina domāšanas procesā, var nākt klajā ar jaunu īstenojamu ideju, un tā kļūst par pamatu jaunai vīzijai/idejai/risinājumam, jaunieši var justies kā daļa

no procesa, viņu domas ir uzklausītas un kopā ar viņiem ir izstrādāti risinājumi. Tomēr idejas īstenošana ir tikpat svarīga kā tās attīstīšana.

Dizaina domāšanas pieeja tika izmantota, veidojot dizaina un radošās domāšanas attīstīšanas instrumentāriju, un tā ir iekļauta arī pašā rīkā, lai pusaudži varētu to izmantot.

4. Jaunieši šeit un tagad

Mēs visi saprotam, ka mūsdienās jaunieši nav tādi paši kā pirms dažiem gadiem. Pasaule strauji mainās, un pēdējie gadi ir bijuši izaicinoši visiem, jo īpaši jauniešiem, kuriem bija jādzīvo jaunos apstākļos, jāmacās jaunā veidā un jāatrodas izolācijā no draugiem. Taču pat bez šiem pēdējiem izaicinājumiem jaunieši ir atšķirīgi, un, kad runa ir par mācībām, tās pašas agrākās metodes vairs nevar izmantot vairāku iemeslu dēļ, tās vairs nedarbojas tik labi kā agrāk.

Dr. Paed. Zanda Rubene uzsver, ka informācijas laikmeta (*Z paaudzes*) bērniem un jauniešiem, kuri dzīvo gan digitālajā jeb tiešsaistes pasaulē, gan reālajā jeb bezsaistes pasaulē, ir nepieciešama izglītība, kas ietver abas šīs vides, tādējādi neignorējot būtisku viņu pieredzes daļu. Runa ir par jaunas mācīšanās kultūras veidošanu, kas mazinātu plaisu starp akadēmiskajām zināšanām un pašreizējām sabiedrības vajadzībām, kā arī starp paaudzēm.

Pētnieku uzmanības centrā ir tas, kā mainīgā sociālā vide, kurā dzīvo bērni un jaunieši, ir kalpojusi par fonu jaunās paaudzes pasaules veidošanai. Respektīvi, kā viņi veido priekšstatu par sevi, savas attiecības ar citiem, veido savas sociālās, emocionālās un arī kognitīvās prasmes, kā viņi iekļaujas sabiedrībā kopumā. Tādējādi sociālo zinātņu pētījumi par jauniešu sociālo identitāti, paradumiem, emocionālajām attieksmēm un dzīves mērķiem ir svarīgi, lai izprastu arī mūsu ikdienas dzīvi.

Ir skaidrs, ka jaunās paaudzes vajadzību, kompetenču un dzīves mērķu noskaidrošana kļūst par būtisku izglītības procesa aspektu, jo mūžizglītība paredz nepārtrauktu cilvēka potenciāla pilnveidošanu visa mūža garumā. Tādējādi pašreizējā izglītības fokusa maiņa no "mācīšanas" uz "mācīšanos" paredz daudz dziļāku mācību priekšmeta apzināšanos, jo tikai tā var īstenot uz skolēnu orientētu mācību procesu.

UNESCO Jaunatnes darbības stratēģijā 2014.-2021. gadam uzsvērts, ka visā pasaulē jaunietes un jaunieši ir pārmaiņu virzītājspēks un pieprasa pamatbrīvību un tiesību ievērošanu; apstākļu uzlabošanu sev un savām kopienām; iespējas mācīties, strādāt un piedalīties viņus ietekmējošu lēmumu pieņemšanā.

Visām dalībvalstīm ir jāstrādā un jāturpina uzlabot izglītības un mācību vide jauniešiem, lai viņi varētu apgūt prasmes un kompetences pārejai uz pieaugušo dzīvi. Tostarp attiecībā uz jauniešu bezdarba problēmu risināšanu un atbalstu pārejai no skolas uz darbu, profesionālo orientāciju, kvalifikāciju, mācību programmu izstrādi, skolotāju apmācību un dzimumu līdztiesības integrēto pieeju.

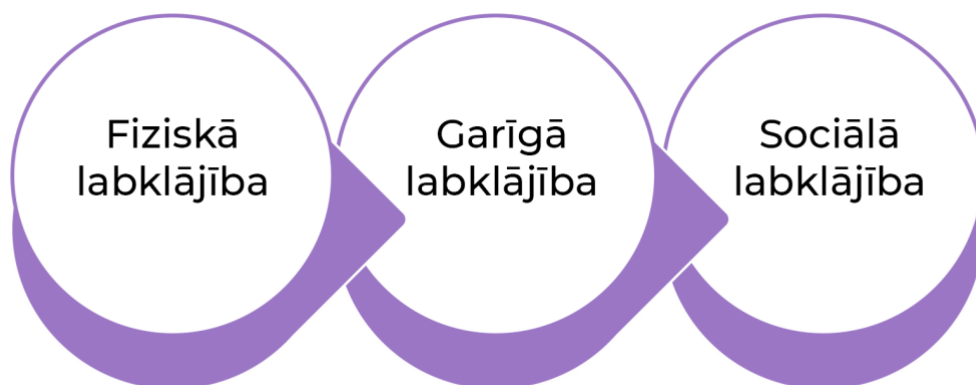
5. Jauniešu labklājība

Jaunieši saskaras ar dažādām problēmām, kas saistītas ar pusaudžu gadu un pārejas perioda izaicinājumiem, kas var ietvert pašapziņu un pašvadību, skolas, ģimenes un attiecību problēmas. Jaunieši ir pārlietu saspringti vai uzskata, ka spiediens ir pārāk liels, lai tiktu galā ar to, sekas garīgajai veselībai ir destruktīva uzvedība, piemēram, paškaitējums, viegla depresija, sarežģītas attiecības mājās un ar draugiem, dusmu pārvaldības problēmas, zems pašvērtējums un pašpārliecinātība, trauksme, domas par pašnāvību, atsvešināšanās, izolācija un mācību pārtraukšana.

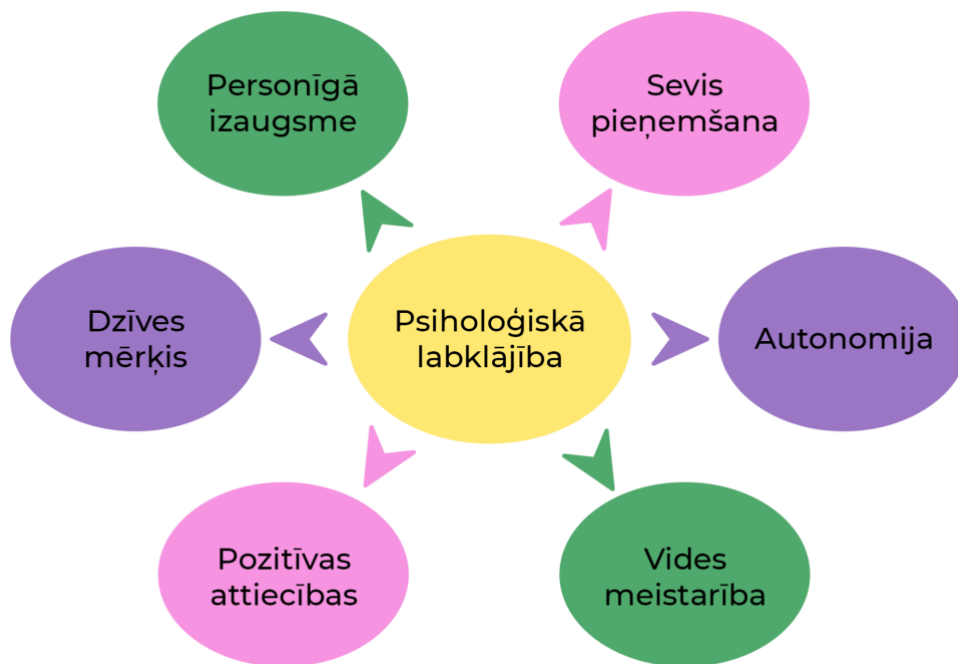
Eiropas jaunatnes mērķos labklājība un garīgā veselība ir definētas kā prioritārie jauniešu dzīves aspekti un prioritārās jomas, kurām jāpievērš pastiprināta uzmanība, izstrādājot jaunākās politikas iniciatīvas un jaunatnes darba risinājumus. Garīgā veselība un labklājība ir galvenās dzīves kvalitātes un priekšnoteikums jaunieša potenciāla pastāvīgai attīstībai, gatavībai uzņemties atbildību un rūpēties par savu dzīvi, veidot veselīgas attiecības, izvēlēties izglītības un profesionālo ceļu, būt autonomam un aktīvam sabiedrības loceklim.

Turklāt COVID-19 krīze ir būtiski ietekmējusi jauniešu garīgo veselību. Jauniešu (15-24 gadus vecu cilvēku) garīgā veselība 2020.-21. gadā ir ievērojami pasliktinājusies, un lielākajā daļā valstu garīgās veselības problēmas šajā vecuma grupā ir divkāršojušās vai pat vairākkāršojušās. Ar atbilstošu atbalstu un savlaicīgu iejaukšanos jaunieši, iespējams, spēs atgūties no COVID-19 krīzes, taču pastāv risks, ka COVID-19 krīzes sekas turpinās mest ēnu uz jauniešu dzīvi un viņu garīgo veselību. Ir ļoti svarīgi, lai jaunatnes darbinieki un organizācijas, kas ikdienā strādā ar jauniešiem, ņemtu vērā šo aspektu un būtu aprīkoti ar izglītojošām pieejām, metodoloģijām un rīkiem, kas ļautu jauniešiem rūpēties par savu garīgo veselību un stiprinātu viņu labklājību.

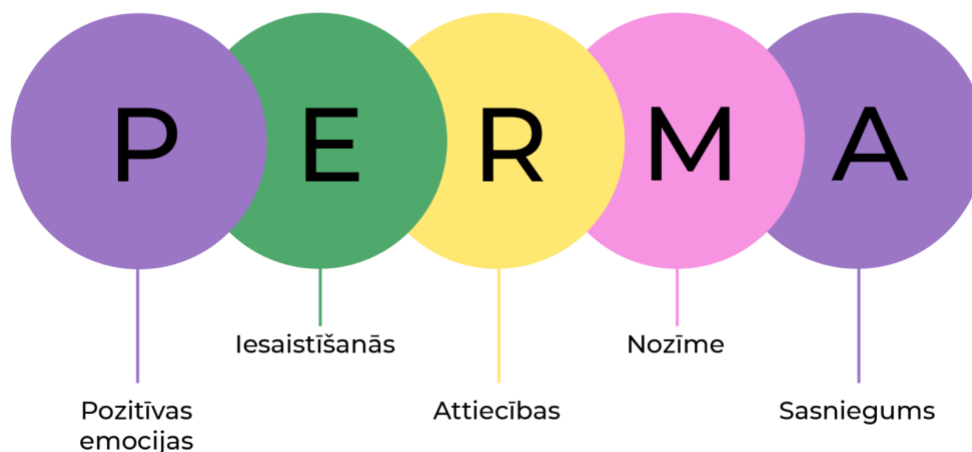
Ieceres definēt labklājību ir paustas dažādos zinātnieku darbos un pētījumos, taču, godīgi sakot, nav tādas definīcijas, kas būtu universāla visām situācijām. Piemēram, Pasaules Veselības organizācija pozitīvu garīgo veselību definēja kā "labklājības stāvokli, kurā indivīds apzinās savas spējas, spēj tikt galā ar parasto dzīves stresu, produktīvi un auglīgi strādāt un dot ieguldījumu savā sabiedrībā".



Psiholoģe Kerola D. Rifa (*Carol D. Ryff*) uzskata, ka labklājību veido seši dažādi pozitīvas funkcionēšanas faktori: autonomija, vides pārvaldīšana, personīgā izaugsme, dzīves mērķis, pozitīvas attiecības ar citiem un sevis pieņemšana, kas ir svarīgi faktori laimei un mērķtiecīgai dzīvei.



Martina Selindžmena (Martin Seligman) PERMA teorija definē, ka labklājību veido 5 pamatbloki, kas nodrošina uzplaukumu - pozitīvas emocijas, iesaiste, attiecības, jēga un sasniegumi.



Projektā “Jauniešu dzīves kvalitātes izpēte Baltijas valstīs” izveidotajā jauniešu labbūtības indikatoru sistēmā pētījumā tika identificēts, ka vairākums jauniešu novērtē, ka viņiem ir iespējas izvēlēties tādu profesiju un nodarbošanos, kas viņiem pašiem patīk (62% Lietuvā, 67% Latvijā, 73% Igaunijā), tomēr iespējas atrast darbu, kas pašiem patīk, tiek vērtētas jau izteikti kritiskāk (64% Lietuvā vērtē, ka nav šādu iespēju, 52% Latvijā un 40% Igaunijā). Vēl zemāki ir vērtējumi par iespējām nodarboties ar uzņēmējdarbību – šādas iespējas kā sev pieejamas vērtē tikai 20% Lietuvā, 35% Latvijā, bet 46% Igaunijā. Neskatoties uz to, ka ES un nacionālā līmenī tiek īstenotas daudzveidīgas aktivitātes jauniešu nodarbinātības veicināšanai, uzņēmējdarbības sekmēšanai, šie dati tomēr liecina, ka īstenotie pasākumi ir nepietiekami.

Šādā kontekstā vienlīdz būtiski pievērst uzmanību gan jauniešu sagatavotībai mainīgajai darba videi, gan izglītības kvalitātes izaicinājumiem, gan tam, kādu atbalstu jaunieši saņem, lai izvēlētos profesionālo virzienu atbilstoši savām personības īpašībām, interesēm, spējām un vēlmēm. Izdarot piemērotākās izvēles jau agrīnā vecumā, jaunieši var labāk izprast, ka, apvienojot personības īpašības, intereses un spējas, iespējams atrast profesionālo virzienu, kurš sagādās prieku, sniegs gandarījumu, veicinās motivāciju un kopumā dzīvē radīs pozitīvākas emocijas. Tādejādi tiks uzlabota arī dzīves labklājība un jaunieša kopējā apmierinātība ar dzīvi.

Veidojot dizaina un radošās domāšanas attīstīšanas instrumentāriju, tika izvēlētas metodes, kas palīdzēs jauniešiem identificēt to personības īpašības, intereses un atklāt spējas, lai dizainētu savas dzīves scenārijus un atrastu piemērotāko profesionālo virzienu.

2. DAĻA

Pārskats. Sagatavošanās izstrādātajam modelim

Esam jau soli tuvāk Dizaina un radošās domāšanas instrumentārijā iekļauto aktivitāšu īstenošanai. Tomēr, pirms uzsākt to īstenošanu, vēlamies pievērst uzmanību vēl dažiem svarīgiem jautājumiem un aspektiem. Kas jāņem vērā, lai radītu atmosfēru, kas iedrošina un motivē? Kā izveidot beznosodījuma vidi, kas ir priekšnoteikums, lai pusaudži varētu trenēt radošo domāšanu un veidot personīgās dzīves scenārijus? Kādi ir mācību veidi un kā visus dalībniekus iesaistīt visus mācību procesā.

Būtiska loma izstrādātā modeļa ieviešanā ir kopējai procesa vadīšanai, jo lielas cilvēku grupas ne vienmēr ir viegli organizēt un vadīt, īpaši aktīvas darbošanās laikā. Aktivitāšu vadītājam ne tikai jāvada nodarbība, bet arī jāpalīdz dalībniekam iepazīt vienam otru un jāveicina to sadarbība. Daži no būtiskiem faktoriem veiksmīgas nodarbības norisei ir: ikviena dalībnieka iesaistīšanās, droša vide, atbalsts individuālajām un grupas mācīšanās vajadzībām.

Lai izstrādātā modeļa īstenošana noritētu raiti, jāveic zināms sagatavošanās darbs un šajā daļā ir iekļauti daži būtiski aspekti, kas var palīdzēt labāk sagatavoties nodarbību aktivitātēm.

1. Beznosodījuma vide

Beznosodījuma vide ir priekšnoteikums, lai pusaudži trenētu radošo domāšanu un izstrādātu personīgās dzīves scenārijus.

Definīcija

Beznosodījuma vide ir cilvēku ekoloģija, grupa vai konteksts, kurā cilvēki sajūt, ka viņus pieņem tāds, kādi viņi ir - attiecībā uz dzimumu, izskatu, intro- vai ekstravertumu, izglītību, prasmju līmeni un citām lietām. Beznosodījuma vide ir svarīga arī mikrolīmenī attiecībās starp cilvēkiem. Šis termins tiek lietots dažādos un dažādu gadījumu kontekstos, tomēr mēs to uzskatām par pamatu jebkurai veiksmīgai saskarsmei, attīstībai un apmaiņai ar jauniešiem, un noteikti arī šajā darbā.

Filozofiskais fons

Mūsu definējumā termins ir iedvesmots no Eimijas Edmonsones pētījumiem un darba "Psiholoģiskā drošība" (Edmonson, 2018) un Brenes Browns pētījumiem un darba "Neaizsargātība un drosme" (Brown 2018).

Psiholoģiskās drošības radīšana ir sarežģīta - neiroperspektīva

"Lai gan teorētiski psiholoģiskā drošība izklausās vienkārši un viegli īstenojama, tā ir izrādījusies diezgan sarežģīta. Pretējā gadījumā mums būtu jāpieņem, ka psiholoģiskā drošība komandās ir norma. Ja mēs kā indivīdi jūtam, ka mijiedarbībai vai videi ir minimāli starppersonu riski un mēs jūtamies psiholoģiski droši, mēs dalāmies savās domās, neuztraucoties par jebkādam negatīvām sekām. No otras puses, ja vidē valda psiholoģiska nedrošība, mēs dalīties esam mazāk gatavi" (Edmondson & Nembhard, 2009).

Kā radīt beznosodījumu vidi?

Mūsu pētījumi un darbs ar jauniešiem, kā arī intervijas ar profesionāliem jaunatnes darbiniekiem ļauj mums saprast, ka atbildība par beznosodījuma vides radīšanu kontekstā ar pusaudžiem gulstas uz pieaugušajiem jaunatnes darbiniekiem. Daļa no šīs atbildības ir arī minētās atbildības sadale starp visiem grupas dalībniekiem, lai ikviens grupas dalībnieks pastāvīgi uzskatītu sevi par atbildīgu par beznosodījumu vides izveidi.

Uzvedība, kas stiprina beznosodījuma vidi

Šie uzvedības veidi ir ieteikumi, kas pieaugušajam jāmodelē kā paraugs un jāattīsta kopā ar jauniešiem.

1. Izveidojiet piederību Beznosodījuma videi ar vienkāršiem mājas noteikumiem, kas to atbalsta.

- *Iespējamās mājas noteikumu jomas, kuras atrunāt: Kā mēs veicinām godīguma kultūru. Atgādiniet grupas locekļiem, ka viņiem nav obligāti vienam otrs jāpatīk, lai būtu kopā un cienītu viens otru. Izlemiet, kā runāsim viens ar otru konflikta gadījumā. Apstipriniet kopējo atbildību. Uzsveriet, cik svarīgi ir uzlabot un praktizēt klausīšanās prasmes. Vai mēs ievērojam vienošanās, par kurām esam kopā vienojušies?*

2. Veidojiet zinātkāru un atvērtu grupas atmosfēru atšķirīgām idejām un rīcības veidiem, kas atšķiras no "parastajiem".

- *Piemēri: "Tas, ko tu saki (vai dari), ir tik atšķirīgs no tā, ko es domāju - pastāsti man sīkāk, kāpēc tu domā, ka xyz ir pareizi."; "Es patiešām tam nepiekrītu, bet es gribētu dzirdēt, kāpēc tu domā, ka tā ir laba ideja"; "Labi, mēs zinām vienas puses domas, un mēs vēl neko neesam izlēmuši. Vai ir vēl kādas idejas par to, kādu ballīti mēs vēlamies rīkot?"*

3. Reaģējiet produktīvi un piedodiet kļūdas. Ja cilvēki izjūt, ka "kļūdīties" ir normāli, visi sāk saprast, ka ikviens reizēm kļūdās, ka ikvienam gadās izskatīties neveiklam vai ne tik nevainojami gudram.

- *Piemēri: "Es esmu pārliecināts, ka tu to nedarīji ar nodomu"; "Mani sāpināja tas, ko tu teici. Vai mēs varam parunāt par to, kas notika?"; "Es zinu, ka mani mati izskatās šausmīgi, bet jūtos es šodien brīnišķīgi".*

4. Esiet paraugs un parādiet, ka arī jūs (pieaugušais) reizēm esat viegli ievainojams un nebūt ne perfekts.

- *Piemēri: Kā pieaugušais ļaujiet pusaudžiem uzzināt, ka arī jums var būt slikta diena, ka arī jūs varat tikt sāpinātsvai cīnīties ar grūtībām. Tas nemazina jūsu kā drošas un uzticamas personas nozīmi, kas vienmēr ir gatava palīdzēt.*

5. Lūdziet atgriezenisko saiti un sniedziet atgriezenisko saiti tikai tad, ja tā tiek lūgta.

- *Piemēri: esiet piesardzīgs ar pārāk daudziem komentāriem par citu cilvēku uzvedību (tas attiecas gan uz pusaudžiem, gan pieaugušajiem). Atgriezeniskā saite vislabāk darbojas, ja vai nu kāds ir to lūdzis, vai arī ja kāds pārkāpj saskaņotos mājas noteikumus vai vienošanās. Pēdējā piemērā atgriezeniskā saite nav personiska - tā tikai norāda, ka mums ir mājas noteikumi. Mēs saprotam, ka vairumam no mums tas ir grūti, tāpēc tas ir jāmacās.*

6. Veiciniet grupu sesijas. Veicināt pusaudžu grupu darbu nenozīmē veikt formālu vadību ar darba kārtību utt. Tas nozīmē, ka pieaugušais (un ar laiku arī pusaudži) taktiski vada sesijas, sanāksmes, muzikālos mēģinājumus u. c., lai grupa gūtu labumu no tā, ka ikviens dod savu ieguldījumu.

- *Piemēri: Veicināt šeit nozīmē izveidot vienkāršu sistēmu, kas ļauj pusaudžiem gūt vislabāko iespējamo pieredzi. Visvienkāršākajā formā tā var būt sarunu vadīšana aplīm, kur katram ir nedaudz laika izteikt savu viedokli. Pārsvarā tas būtu jādara vienkārši un par to nebūtu jārunā, lai jaunieši neizjustu, ka sapulce tiek moderēta.*

7. Neaizmirstiet aktīvi radīt apstākļus, kuros ikvienam tiek dota iespēja izteikties.

Ja tas netiks darīts, grupas alfasdominēs, un pārējie jutīsies pakļauti.

- *Piemēri: Izmantojiet metodi "Viens, divi, daudzi". Metode vienkārši darbojas tādā veidā, ka pieaugušais, kas vada procesus, apzināti maina cilvēkus, kas darbojas atsevišķi vienatnē, strādā pāros un strādā kopā grupā. Tas nodrošinās, ka ikviens tiks uzmanīgi uzklauss, kā arī piedzīvos lielākas grupas labo enerģiju. To var izmantot, ģenerējot idejas, izstrādājot teātra projektus, rakstot dziesmu tekstus vai plānojot ballīti. Citi veidi, kā iekļaut visus: piešķiriet dažādiem jauniešiem vadošās lomas (ja viņi vēlas). Organizējiet sarunas aplī, lai ikviens tiktu uzklauss.*

Kādi ir ieguvumi no beznosodījuma vides izveides?

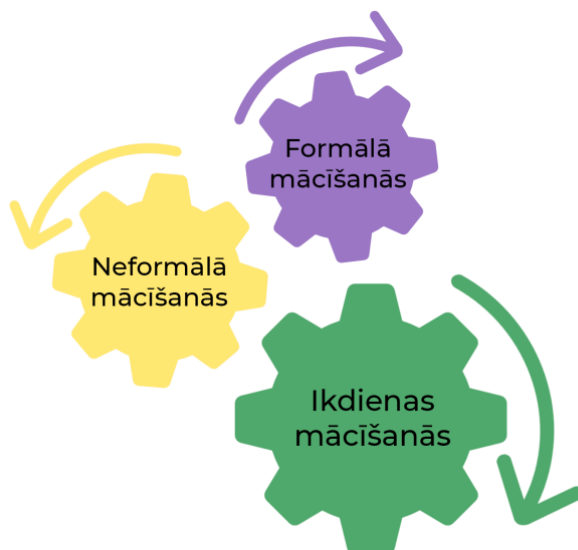
Pētījumi liecina, ka psiholoģiskā drošība ļauj uzņemties mērenu risku, izteikt savu viedokli, radoši un drosmīgi izpausties (Delizonna, 2017). Psiholoģiskā drošība grupās pastiprina mācīšanās uzvedību (Edmond, 1999). Psiholoģiskā drošība atbrīvo enerģiju, jo cilvēks vairs neizmanto garīgos resursus, lai tiktu galā ar sajūtām un izvairītos no kļūdām (Edmond, 1999).

Šajā projektā mēs secinājām, ka liela uzmanība beznosodījuma vides radīšanai ir priekšnoteikums, lai strādātu ar radošas domāšanas procesiem un veidotu dzīves scenārijus kopā ar jauniešiem.

2. Mācīšanās un neformālās izglītības pieeja

Brīdī, kad esam piedzimuši, mēs sākam iepazīt pasauli un mācīties, un šis process turpinās līdz mūsu pēdējam elpas vilcienam. Visas savas dzīves laikā mēs iegūstam jaunu izpratni, attīstām prasmes, mainām attieksmi, veidojam vērtības. Ir periodi, kad mācāmies intensīvāk, tomēr arī ikdienā mēs mācāmies, iegūstam, pētām, uzzinām. Mācīšanās notiek dažādās vietās, dažādos apstākļos, dažādos veidos, individuāli un grupās.

Kādi mācīšanās veidi pastāv?



Izglītības sistēmas pastāv, lai veicinātu **formālo mācīšanos**, kas atbilst apstiprinātām mācību programmām. Formālā izglītība ir sistēma, kas ietver pamatizglītības, vidējās izglītības un augstākās izglītības pakāpes, kuru programmu apguvi apliecina valsts atzīts izglītības vai profesionālās kvalifikācijas dokuments.

Neformālā izglītība notiek ārpus formālās izglītības un arī tai ir organizatorisks ietvars. Tā balstās uz brīvprātīgu izglītojamā iesaistīšanās darbībās, kas veicina viņa izaugsmi. Tās pamatā ir apmācāmā apzināts lēmums apgūt noteiktu darbību, iegūt prasmes vai uzlabot zināšanas. Taču tai nav jāatbilst oficiālai (formālai) mācību programmai, ārējai akreditācijai un novērtējumam.

Ikdienas mācīšanās notiek ārpus skolām un koledžām. Ikdienas mācīšanās ir neatņemama ikdienas dzīves sastāvdaļa, un tas ir nepārtraukts un nekontrolēts pieredzes bagātināšanas process visas dzīves garumā, kura gaitā cilvēks apgūst sabiedrības sociālās normas, kultūru, uzvedības modeļus un vērtības.

Formālās, neformālās un ikdienas mācīšanās salīdzinājums

Raksturojums	Formālā mācīšanās	Neformālā mācīšanās	Ikdienas mācīšanās
Mācību programma	✓	X	X
Mācīšanās mērķi un uzdevumi	✓	✓	X
Orientēts uz pedagogu	✓ (vairumā gadījumu)	X	X
Orientēts uz apmācāmo	X	✓	✓
Dažādu metožu izmantošana	✓ & X	✓	✓
Brīvprātīgi	X (līdz zināmam vecumam)	✓	X
Eksāmeni	✓	X	X
Diploms	✓	✓ (Sertifikāts)	X
Notiek nejauši	X	X	✓

Šajā projektā mēs koncentrējamies uz neformālo mācīšanos, kas notiek ārpus formālās mācību vides. Apskatīsim, kā notiek mācīšanās neformālā izglītība.

Ir daudz teoriju par mācīšanos, šeit mēs apskatīsim teoriju, kas koncentrējas uz mācīšanos darot. Pieredzes mācīšanās ciklu izstrādāja Deivids Kolbs ap 1970. gadu (*The Experiential Learning Cycle, David Kolb*).

Pieredzes mācīšanās cikls aptver četru soļu mācību procesu: Balstīšanās uz konkrēto pieredzi - Reflektīva novērošana - Abstraktu jēdzienu veidošana - Aktīva eksperimentēšana.



Tas ir konkrētas pieredzes iniciēts mācību process, kas prasa pieredzes izvērtēšanu, pārskatīšanu un perspektīvas pārņemšanu; pēc tam abstraktu jēdzienu veidošanu, lai izdarītu secinājumus un konceptualizētu pieredzes nozīmi; tas noved pie lēmuma rīkoties, iesaistoties aktīvā eksperimentā vai izmēģinot to, ko cilvēks ir iemācījies.

Mācīšanās ir emocionāls process – mēs izjūtam sajūsmu, ja izdodas apgūt jaunas prasmes, apmulsumu, ja esam kļūdījušies un bailes tikt nesaprastam. Pozitīvu emociju veicināšana apmācībās motivēs dalībniekus mācīties, savukārt negatīvās emocijas, piemēram, stress kavēs mācīšanos.

Pareizo metožu izvēle dažkārt var būt uztraucošs process. Bet vissvarīgākais ir atcerēties, ka pirms lēmuma pieņemšanas, kādu metodi izmantot, ir jāņem vērā daudzi faktori.

Izvēloties metodi, ir svarīgi ņemt vērā sekojošo:

- Mērķi – kādi ir nodarbības/ sesijas konkrētie mērķi, ko vēlaties sasniegt;
- Mērķa grupa – kas ir dalībnieki, kāds ir viņu vecums, pieredze, izcelsme, gaidas, dalībnieku skaits, dalībnieki ar mazākām iespējām vai īpašām vajadzībām;
- Vispārējie uzstādījumi – cik daudz ir laiks, kāda ir vide un telpa, kādi ir pieejamie resursi;
- Secība – kas ir noticis pirms nodarbības/ sesijas, kas sekos, grupas dinamika;
- Iestāde/organizācija – kāda ir organizācijas kultūra, kāds ir darba formāts, kādi principi/ētikas normas tiek ievērotas;
- Nodarbību vadītāji/ fasilitatori – kādas zināšanas un pieredze viņiem ir, kādas ir viņu spējas.

Tikai tad, kad ir izanalizēti visi iepriekš uzskaitītie faktori, būs iespējams atrast un izvēlēties vispiemērotāko metodi. Projektā izstrādātais instrumentārijs ir rīku komplekts, kas piedāvā dažādas metodes, kuras mēs iesakām īstenot noteiktā secībā, tomēr, ja jums ir zināmas un pieejamas citas metodes, kas varētu palīdzēt sasniegt to pašu mērķi, droši varat tās izmantot.

Dažas idejas, kā radīt atvērtu un atbalstošu atmosfēru neformālās mācīšanās aktivitātēm, izaugsmei un attīstībai:

- mudināt cilvēkus būt aktīviem, iesaistītiem, līdzdarboties;
- veicināt un atbalstīt dalībnieku personīgos atklājumus;
- pieņemt un pat veicināt dalībnieku tiesības kļūdīties (izveidotajā drošajā mācību vidē);
- saprast un pieņemt dažādību un novērtēt to;
- akceptēt nezināšanu un neskaidrības;
- veicināt atvērtību, pašcieņu un savstarpēju cieņu;
- veicināt sadarbības procesu.

3. Nodarbību vadītāju un izglītotāju loma

Pirmkārt, jebkura mācīšanās aktivitāte ir jāveicina atbilstošā un pārdomātā veidā. Kas izglītotājiem, skolotājiem un nodarbību vadītājiem izglītības procesā būtu jāpatur prātā?

1. Vienmēr esiet gatavs negaidītām situācijām, reakcijām, izaicinājumiem, šķēršļiem. Tāpat kā reālajā dzīvē dzīvē, arī mācību procesā var parādīties dažādi aspekti. Jūsu domāšanas veidam jābūt atvērtam jebkurai pieredzei, neiestrēgstot stresa situācijās.
2. Izveidojiet psiholoģiski drošu vidi, kurā dalībnieki jūtas brīvi un var droši jautāt, mēģināt, riskēt, kļūdīties.
3. Sekojiet savām domām, attieksmei un valodai! Mācīšanās procesu var ietekmēt vienkāršs komentārs, ierobežojošs apgalvojums vai emocionāla reakcija.
4. Izmantojiet dažādus mācību līdzekļus un kombinējiet tos. Izmēģiniet gan formālos, gan neformālos rīkus, lai redzētu, kā tie darbojas un kas dalībniekiem vislabāk der.
5. Jūs esat ļoti svarīga persona izglītības procesā, vairāk vai mazāk jūs esat paraugs dalībniekiem. Varat parādīt labu piemēru, arī dalīties ar kādu personisku mācību stāstu, iedvesmu un motivāciju.

Efektīviem nodarbību vadītājiem sesijas laikā ir jābūt daudzu lomu žonglieriem. Dažreiz jums ir nepieciešams noturēt grupas uzmanību, citreiz jums jāpalīdz viņiem iedziļināties tēmā, un reizēm jums pat jācenšas viņus atturēt, lai tie neuzbruktu viens otram! Līderības Stratēģiju Centrs ir noteicis astoņas atšķirīgas efektīva nodarbību vadītāja lomas.

8 nodarbību vadītāja (facilitatora) lomas



GIDS

Nodarbību vadītājam ir jāpārziņ procesa soļi no sākuma līdz beigām un rūpīgi jāvada caur tiem dalībnieki.



MOTIVATORS

Sākot ar uzmundrinošiem ievadvārdiem līdz pat noslēgumam nodarbību vadītājam ir "jāiededz uguns" dalībniekos un grupā, jārada un jāuztur impulss un jāsauglabā temps visu nodarbības laiku.



TILTU BŪVĒTĀJS

Ja citi cilvēki redz atšķirības, nodarbību vadītājam ir jāatrod un jāizmanto līdzības, lai izveidotu tiltus uz vienprātību.



GAIŠREĢIS

Sesijas laikā vadītājam rūpīgi jāvēro iespējamās sasprindzinājuma, noguruma, saasināšanās un spēku zaudēšanas pazīmes un jāreaģē jau iepriekš, lai izvairītos no disfunkcionālas uzvedības.



SLAVĒTĀJS

Pie katras izdevības nodarbību vadītājam jāuzteic dalībnieku ieguldītās pūles, panāktais progress un sasniegtie rezultāti. Uzslavējiet bieži, uzslavējiet īpaši.



MIERA UZTURĒTĀJS

Lai gan gandrīz vienmēr ir labāk izvairīties no tiešas konfrontācijas starp dalībniekiem, ja tāda rodas, vadītājam operatīvi jāiejaucas, jāatjauno kārtība un jāvirza grupa uz konstruktīvu risinājumu.



PĀRRAUGS

Nodarbību vadītājs ir atbildīgs par kopīgo sesijas norisi. Tas nozīmē taktiski pārtraukt nebūtiskas diskusijas, novērst novirzīšanos no mērķa un saglabāt konsekventu detalizācijas līmeni visas sesijas laikā.



AKTĪVS KLAUSĪTĀJS

Pie katras izdevības vadītājam ir jāpieliek pūles, lai sadzirdētu un saprastu dalībnieku teiktā saturu, nolūku, nozīmi un pat sajūtas.

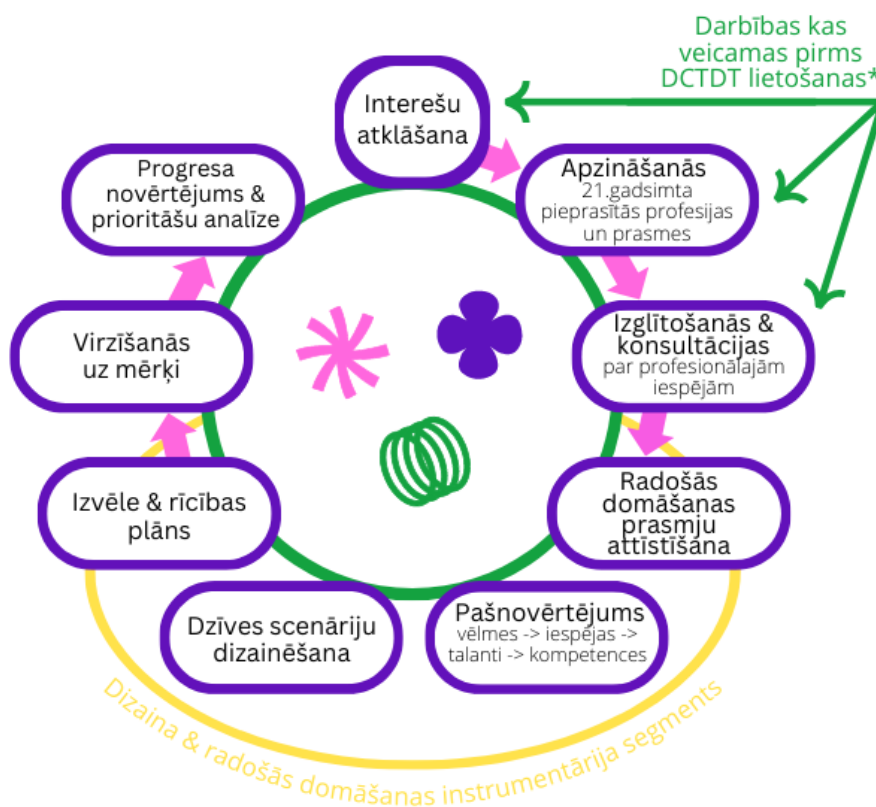
3. DAĻA

Pārskats.Izstrādātais modelis

Dizaina un radošās domāšanas attīstīšanas instrumentārijs ir metožu un rīku kopums. Instrumentārijs sastāv no deviņiem secīgiem etapiem, kas sadalīti divās daļās:

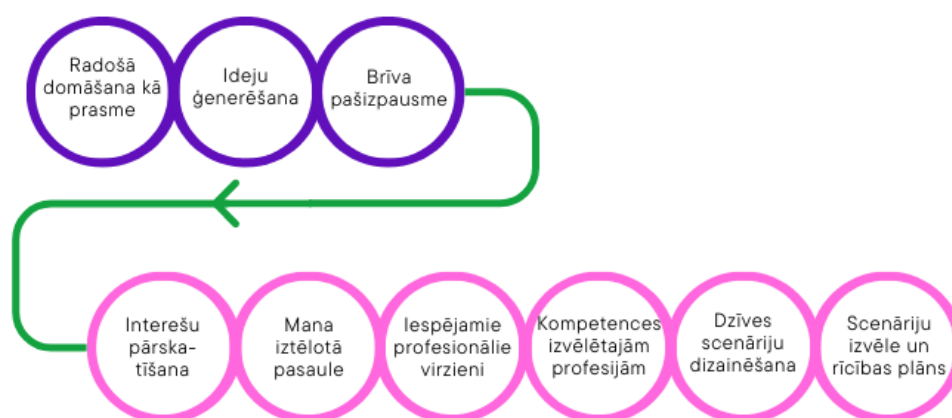
- pirmā daļa vērsta uz radošās domāšanas prasmes jēdziena izpratni un attīstīšanu;
- otrā daļa ir vērsta uz dizaina un radošās domāšanas prasmju praktisku pielietojumu lēmumu pieņemšanas procesā.

Instrumentārijs radīts ar nolūku palīdzēt jauniešiem izprast, kā personības īpašības, intereses un spējas var veiksmīgi apvienot izvēloties nākotnes profesionālos virzienus dzīvē. Aktivitātes plānotas tā, lai jaunieši dizainētu dzīves scenārijus dažādos profesionālos virzienos, spētu pieņemt apzinātus lēmumus par izaugsmes ceļu pēc pamatzglītības iegūšanas: turpināt mācības, apgūt profesiju vai sākt strādāt. Iespēju apzināšanās palīdz labāk orientēties kompleksās situācijās, saprast norišu pēctecību, ieraudzīt nestandarta risinājumus un izdarīt alternatīvu izvēli. Radošā un dizaina domāšanas prasme šajā instrumentārijā ir izšķiroša.



Process ietver secīgu etapu kopumu, kurā jauniešs vispirms izvērtē savas personības īpašības, talantus un intereses un tad tiek mudināts radīt vīziju par savu nākotnes dzīvi un tās kvalitāti. Tam seko zināšanu par profesijām sasaiste ar savu personību, jauniešim palīdzot apzināt iespējamos profesionālos virzienus, kuros realizēt sevi un kas vienlaikus arī spētu nodrošināt vēlamu dzīves kvalitāti. Kad ir apzināti trīs vairāk interesējošie profesionālie virzieni un ir konstatēts kādas no šajās profesijās pieprasītajām būtiskākajām kompetencēm jauniešim vajadzīgas (piemīt un attīstāmas), sākas dzīves scenāriju dizainēšanas process, vizuāli attēlojot sasniedzamo rezultātu un būtiskāko paveicamo virzībā uz to.

Noslēgumā jauniešs izvēlas prioritātes tuvākajam laikam un sagatavo rīcības plānu abu profesiju labākai iepazīšanai un/vai nepieciešamo prasmju attīstīšanai, lai pēc pamatizglītības iegūšanas sekmīgi varētu turpināt virzību, lai sasniegtu mērķus. Metodika paredz regulāru plāna izpildes novērtēšanu ar iespēju mainīt vai pielāgot savu izvēli.



Radošās domāšanas prasmju attīstīšana

Pirmie trīs etapi vērš uz radošās domāšanas jēdziena izpratni un praktisko pielietojumu. Tie palīdzēs veidot priekšstatu par radošās domāšanas daudzpusību un attīstīt šo prasmi veidojošās komponentes: domāšanas kritiskumu, elastību, brīvību, oriģinalitāti u.c.

Dzīves scenāriju dizainēšana

Secīgi veicot 4. līdz 9. etapu, tiek izgaismotas personības īpašības, intereses un prasmes, modelēti ideālās dzīves ceļi un profesionālās iespējas, lai demonstrētu šo vienību kā mainīgo lielumu mijiedarbi dzīves scenāriju dizainēšanā.

Visi izstrādātā modeļa etapi ir vienlīdz svarīgi un katram no tiem ir savs mērķis, kurš detalizēti aprakstīts projektā izstrādātajā materiālā - **Dizaina un radošās domāšanas instrumentārijs "Dzīves scenāriju dizainēšana"**. Iepazīties ar materiālu un to lejuplādēt iespējams šeit: <https://latviandesigncentre.com/en/projects/>

1. Iespējamie instrumentārija izmantošanas scenāriji

Kā jau iepriekš minēts, Dizaina un radošās domāšanas attīstīšanas instrumentārijs radīts ar nolūku palīdzēt jauniešiem izprast, kā personības īpašības, intereses un spējas var veiksmīgi apvienot izvēloties nākotnes profesionālos virzienus dzīvē. Instrumentārijs ir metožu un rīku kopums, kas sastāv no deviņiem secīgiem etapiem, kas sadalīti divās daļās: pirmā daļa vērsta uz radošās domāšanas prasmes jēdziena izpratni un attīstīšanu; otrā daļa ir vērsta uz dizaina un radošās domāšanas prasmju praktisku pielietojumu lēmumu pieņemšanas procesā.

Lai nodrošinātu mērķa sasniegšanu un jaunieši būtu spējīgi dizainēt savas dzīves scenārijus dažādos profesionālos virzienos, spētu pieņemt apzinātus lēmumus par izaugsmes ceļu pēc pamatzglītības iegūšanas un izdarīt alternatīvas izvēles, instrumentārija izstrādātāji rekomendē aktivitātes organizēt pēc aprakstītā plāna un secīgi īstenot abu daļu visus 9 etapus. Izvēloties metodes un aktivitātes, kuras tika iekļautas instrumentārijā, tika ņemta vērā gan projekta dalībnieku ilggadīgā pieredze darbā ar jauniešiem un neformālās izglītības aktivitātēm, gan arī jaunatnes darbinieku ieteikumi no Latvijas, Igaunijas un Dānijas. Kopējais laiks visu etapu kvalitatīvai īstenošanai nepieciešams vismaz 12 stundas.

Kā aktivitātes īstenot?

Aktivitātes iespējams īstenot pēc vairākiem scenārijiem:

1. Kā divu dienu nodarbības, katrā dienā tām veltot vismaz 6 stundas. Ieteicamais aktivitāšu īstenošanas plāns:

1 dienas tēmas	2 dienas tēmas
Radošā domāšana kā prasme (1h)	Mana iztēlotā pasaule II daļa (1h)
Ideju ģenerēšana (2h)	Iespējamie profesionālie virzieni (1h)
Brīva pašizpaušme (1h)	Kompetences izvēlētajām profesijām (1.5h)
Interesešu pārskatīšana (1h)	Dzīves scenāriju dizainēšana (1.5h)
Mana iztēlotā pasaule I daļa (1h)	Scenāriju izvēle un rīcības plāns (1h)

2. Organizēt jauniešiem ilgtermiņa nodarbības, piemēram, tiekoties vienu reizi nedēļā un katrā tikšanās reizē īstenojot vienu aktivitāti. Šāda scenārija īstenošanai būs nepieciešamas 12 tikšanās reizes/ nedēļas.
3. Organizēt jauniešiem "Dzīves scenāriju dizainēšanas" nometni, kurā vairāku dienu garumā īstenot visas aktivitātes, t.sk. veltot padziļinātu uzmanību tām nodarbībām,

kuru apguvei jauniešiem nepieciešams vairāk laika. Gan izmantojot jaunas metodes, gan īstenojot ieteiktās metodes, veltot tām vairāk laika.

Ieteikumi nodarbību vadītājam

- Ja ar jauniešiem iepriekš jau tikušas īstēnotas citas aktivitātes, kuru mērķis ir līdzīgs instrumentārijā norādītajam, piemēram, interešu pārskatīšana, tad atsevišķas aktivitātes var tikt neīstēnotas saskaņā ar plānu, tomēr, vēlamies uzsvērt, ka izstrādātā rīka izmantošanā būtiska ir secība, tāpēc iesakām pieturēties pie rīka plāna.
- Esiet radoši, ja jums ir zināmas citas metodes, ar kuru palīdzību iespējams sasniegt nepieciešamo mērķi, droši mainiet metodes un izmantojiet tās, kuras savā praksē jau esat pārbaudījuši, un kuras sevi ir pierādījušas.
- Ja laiks atļauj, veltiet katram solim vairāk laika, gan īstenojot aktivitātēs lēnāk, gan tās nepieciešamības gadījumā atkārtojot.
- Piemērojiet metodes jauniešiem ar kuriem strādājat. Iespējams, ka kādam jauniešim būs nepieciešama individualizētāka pieeja un būs nepieciešami papildus skaidrojumi.
- Neaizmirstiet noorganizēt dalībnieku savstarpējo iepazīšanos (ja viņi pirms tam nav bijuši pazīstami). Iepazīstiniet ar sevi un/ vai citiem nodarbību vadītājiem. Ja nepieciešams, noorganizējiet dažas spēles "Iepazīstam viens otru".
- Paskaidrojiet, cik daudz laika aizņems aktivitātes un kas to laikā notiks. Uzsveriet, cik svarīga ir cieņa vienam pret otru un to, ka nav nepareizu vai pareizu atbilžu.
- Rūpīgi novērojiet dalībniekus un, ja enerģijas līmenis ir pazeminājies, piedāvājiet īsus pārtraukumus nodarbību laikā. Piedāvājiet jauniešiem dzērienus un uzkodas.
- Rūpīgi pārdomājiet un iepriekš sagatavojiet visus nepieciešamos materiālus aktivitātēm - papīrus, rakstāmlietas, darba lapu izdrukas u.tml.
- Rūpīgi sagatavojieties aktivitātēm, tomēr esiet gatavi negaidītām situācijām. Tieši tādās reizēs vislabāk iespējams izmantot savu radošo potenciālu!

2. Turpmākās darbības un jauniešu atbalsts

Mēs ticam, ka jums kā nodarbību vadītājam izdevās lieliski novadīt visu 9 soļu aktivitātes, kas palīdzēja jauniešiem daudz atklāt pašiem par sevi, un labāk arī ieraudzīt savas nākotnes dzīves scenārijus. Tomēr, katrs finišs ir kaut kā jauna sākums un ir svarīgi turpināt iesākto. Turpinājuma ceļā jauniešiem noteikti noderēs un būs nepieciešams jūsu turpmākais atbalsts.

Virzīšanās uz mērķi

Rīcības plānam ir jābūt aktīvam, tāpēc pārliecinieties, ka tas nepaliek uz papīra. Vērtīgi, ja jauniešis apzinās, ka ir pieejama palīdzība, norādījumi un iedrošinājums. Aiciniet jauniešus ceļā uz sava mērķa realizāciju iesaistīt apkārtējos cilvēkus - ģimenes locekļus,

draugus, jaunatnes darbiniekus un/vai citas jauniešu atbalsta personas. Iespējams, ka jauniešiem var piesaistīt mentoru, kas regulāri sazināsies ar jauniešiem, iedvesmos un motivēs to, sniegs kādu praktisku palīdzību vai vienkārši apjautāsies:

kā iet? kā klājas ceļā uz plānoto? vai tu tuvojies savam mērķim utt.?

Atgādiniet jauniešiem, ka mērķa sasniegšanai var būt arī jāpārvar arī dažādi šķēršļi. Aiciniet jauniešus ieviest savā ikdienā piecu soļu likumu!

leplāno, ko tu vari izdarīt *katru mēnesi*, lai pietuvotos savam mērķim!

leplāno, ko tu vari izdarīt *katru nedēļu*, lai pietuvotos savam mērķim!

leplāno, ko tu vari izdarīt *katru dienu*, lai pietuvotos savam mērķim!

Izdomā, ko tu vari izdarīt jau *šodien*!

Katru dienu ieraksti vismaz piecas lietas, kuras tu apņemies izdarīt, lai pietuvotos savam lielajam mērķim!

Mazās lietas jauniešu atbalstam mērķu sasniegšanā:

- regulāras tikšanās (vienojieties ar jauniešiem par to biežumu, formu, veidu);
- atgādinājuma, uzmuntrinājuma, iedvesmas ziņas, kuras ik pa laikam jauniešiem var nosūtīt;
- ja jauniešs apmeklē jauniešu centru, izvietojiet pie sienām kādas motivējošas atziņas;
- noorganizējiet papildus aktivitātes, piemēram, mācības par mērķu sasniegšanu;
- uzaiciniet kādu jauniešu iedvesmojošu personu, lai pastāsta par savu personīgo pieredzi mērķu sasniegšanā;
- aiciniet jauniešus izveidot savstarpējo atbalsta sistēmu/ grupu un palīdziet noorganizēt regulāras tikšanās.

Progresu novērtējums & prioritāšu analīze

Ir ieteicams noteikt dažus vērtēšanas kritērijus un laika grafiku, lai pārskatītu sasniegumus un, ja nepieciešams, veiktu koriģējošas darbības. Jā, plāni var mainīties. Gan plāniem, gan pašiem pusaudžiem ir nepieciešams pastāvīgs atbalsts, lai saglabātu aktualitāti. Dizaina un radošās domāšanas apgūšana palīdz ātri pielāgoties jauniem apstākļiem un meklēt netradicionālus risinājumus. Motivējiet jauniešus nepadoties, gadījumā, ja kaut kas neizdodas.

Sāc no turienes, kur Tu esi. Izmanto to, kas Tev ir. Un izdari to, ko vari izdarīt!

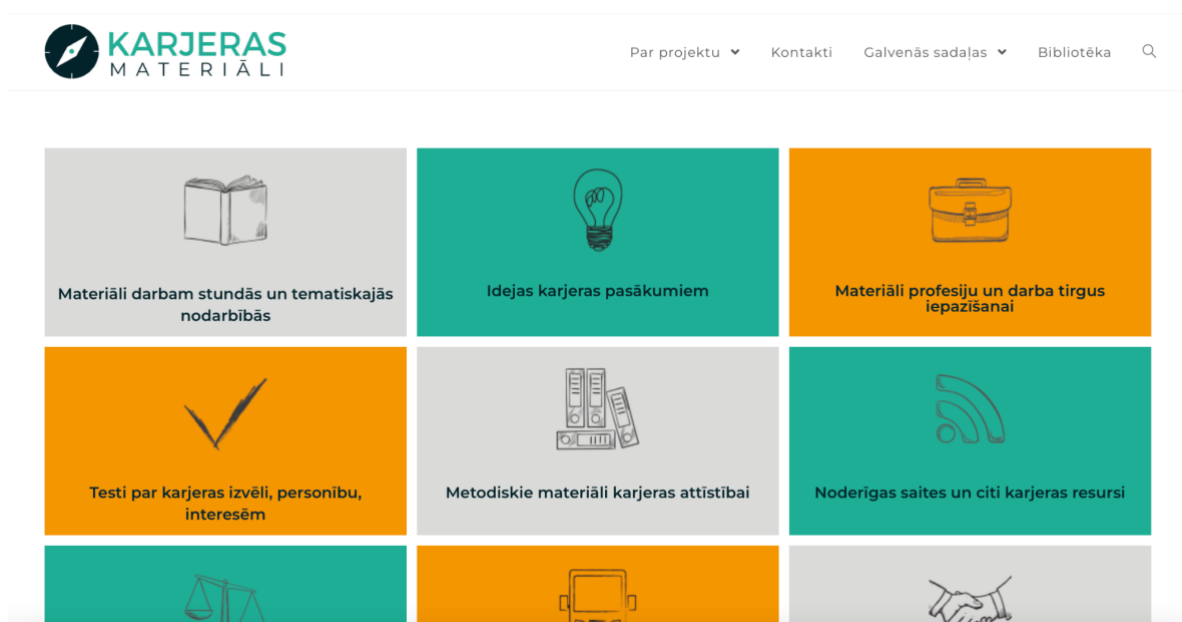
Profesionāls tenisists Arturs Roberts Ešs/ Arthur Ashe

3. Noderīgi resursi un citi atbalsta materiāli

Šeit piedāvājam dažas interneta saites, kur iespējams atrast papildu resursus un materiālus, kas varētu palīdzēt darbā ar jaunatni tēmās par radošumu, personības izaugsmi un karjeru. Metodoloģiskā materiāla latviešu versijā piedāvājam resursus, kuri pieejami latviešu valodā, savukārt Metodoloģiskā materiāla (*Methodological guide*) angļu versijā pieejami resursi arī no Dānijas un Igaunijas.

- <https://karjerasmateriali.lv>

Valmieras Attīstības aģentūras izveidotā digitālo resursu platforma, kurā ir pieejami daudzveidīgi materiāli un resursi, kuri noderēs darbā ar jauniešiem saistībā ar karjeras un profesionālā virziena jautājumiem.



- <https://testi.niid.lv>

Šajā vietnē pieejami dažādi testi, kas palīdzēs jauniešiem noskaidrot savas intereses, spējas un vērtības, kā arī diagnosticēt savas karjeras iespējas. Karjeras izvēles testi paredzēti kā palīglīdzeklis karjeras atbalsta nodrošināšanā.



- <https://www.lkaaa.lv/node/1>

LKAAA ir nevalstiska organizācija, kuras darbības virziens ir karjeras attīstības atbalsta sistēmas (KAAS) veidošana. Mājas lapā pieejama ne tikai bibliotēka ar resursiem, bet arī informācija par karjeras konsultantiem.



Latvijas Karjeras attīstības atbalsta asociācija

Par Mums ▼ LKAAA Jaunami Pakalpojumi ▼ Bibliotēka ▼ Galerijas ▼ Projekti ▼ Kontakti

Atrodi savu KARJERAS KONSULTANTU šeit

Saturs

- Par Mums
 - LKAAA valde un goda biedri
 - Dokumenti
 - Kā kļūt par biedru
 - Reģionālie koordinatori
 - Logotips
 - LKAAA bukleti
 - Sadarbības partneri
- LKAAA Jaunami
- Pakalpojumi
- Bibliotēka
- Galerijas
- Projekti
- Kontakti

Aktualitātes

- <https://www.profesijupasaule.lv>

Nacionālās izglītības iespēju datubāze [NIID.LV](https://www.profesijupasaule.lv) piedāvā resursu, kurā apkopoti ieteikumi un materiāli, kas jauniešiem palīdzēs Ēnu dienās, tiekoties ar dažādu profesiju pārstāvjiem, vai patstāvīgi pētīt profesijas.



Medicīnas fizikālo tehnoloģiju inženieris (medicīnas iekārtu inženieris)



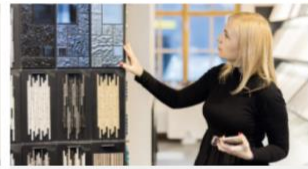
Farmaceita asistents



Ārsta palīgs



Medicīnas fizikis



Interjera dizainers

Visas profesijas >

- <https://www.tavasmetodes.lv>

Šajā mājas lapā vienkopus ir apkopotas dažādas interaktīvas un izzinošas, Latvijā radītas metodes un spēles, kas ir neatsverami noderīgas profesionāļiem, kas savā darbā konsultē, iedvesmo, izglīto, motivē, iedrošina cilvēkus sapņot, attīstīties, izglītoties, pilnveidoties un sasniegt savus mērķus.

Tavas Metodes

Sākums · Jaunumi · Semināri · Par mums · Kontakti · E-veikals · Konsultācijas



- <https://www.viaa.gov.lv/lv/darbibas-virzieni-karjeras-atbalsts>

Valsts izglītības attīstības aģentūra (VIAA) ir Izglītības un zinātnes ministres pakļautībā esoša tiešās pārvaldes iestāde, kuras darbības mērķis ir īstenot valsts politiku izglītības, zinātnes un inovāciju jomā, t.sk. par karjeras jautājumiem un atbalstu. Šajā linkā iespējas atrast aktualitātes, normatīvos aktus, kā arī informatīvos un metodiskos materiālus, kā arī aktuālos pētījumus.



- Eiropas Prasmju gads
- Erasmus+
- Mācības pieaugušajiem
- EEZ un Norvēģijas granti
- Nordplus
- Eurydice
- Valdību stipendijas
- Izglītības infrastruktūra
- Karjeras atbalsts**
- Euroguidance
- Skills konkursi
- Study in Latvia
- Studiju kredītu administrēšana

Karjeras atbalsts

Atskaņot tekstu

Publicēts: 13.05.2021.

Aktualitātes

[Skatīt vairāk →](#)

ESF projekts

[Skatīt vairāk →](#)

Resursi

[Skatīt vairāk →](#)

Karjeras nedēļa

[Skatīt vairāk →](#)

Karjeras atbalsta balva

[Skatīt vairāk →](#)

KAAS Sadarbības padome

[Skatīt vairāk →](#)

Literatūras avoti

Casey, B. J., Jones, R. M., & Hare, T. A. (2008). The adolescent brain. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1124, 111–126.

Dietrich, A., & Kanso, R. (2010). A review of EEG, ERP, and neuroimaging studies of creativity and insight. *Psychological Bulletin*, 136(5), 822–848.

Dumontheil, I., Houlton, R., Christoff, K., & Blakemore, S.-J. (2010). Development of relational reasoning during adolescence. *Developmental Science*, 13(6), 15-24.

Dweck, C. S. (2006). *Mindset: The new psychology of success*. Random House.

Im, H., Hokanson, B., & Johnson, K. K. P. (2015). Teaching creative thinking skills: a longitudinal study. *Clothing and Textiles Research Journal*, 33(2), 129-142.

Lau, S., & Cheung, P. Ch. (2010). Development trends of creativity: what twists of turn do boys and girls take at different grades? *Creativity Research Journal*, 22(3), 329-336. Kleibeuker, S.

Luna, B., Padmanabhan, A., & O'Hearn, K. (2010). What has fMRI told us about the development of cognitive control through adolescence? *Brain and Cognition*, 72(1), 101–113.

Shalley, C.E., Zhou, J., & Oldham, G.R. (2004). The effects of personal and contextual characteristics on creativity: Where should we go from here? *Journal of Management*, 30(6), 933–958.

OECD. (2022) Programme for International Student Assessment PISA

Steele, Logan & McIntosh, Tristan & Higgs, Cory. (2017). Intrinsic motivation and creativity: Opening up a black box.

W., Dreu, De C. K. W., & Crone, E. A. (2013). The development of creative cognition across adolescence: distinct trajectories for insight and divergent thinking. *Developmental Science*, 16(1), 2-12.

Zanda Rubene (2016) "Mūsdienu jaunieša portrets globālajā izglītības telpā"

www.bernulabklajiba.lv/wp-content/uploads/2019/04/Well-being-of-Young-People-in-the-Baltic-States_2018_LAT_Kopsavilkums.pdf

www.cdc.gov/ncbddd/childdevelopment/positiveparenting/adolescence2.html

www.verywellfamily.com/16-year-old-developmental-milestones-4171922

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000227150>

<https://www.coe.int/en/web/lang-migrants/formal-non-formal-and-informal-learning>

<https://www.naudasskola.lv/lv/mana-ekonomika/limeni/1-3/personigais-budzets/merku-izvirzisana>

<https://www.leadstrat.com/8-roles-of-a-facilitator/>