

Iceland
Liechtenstein
Norway grants



Vides aizsardzības un
reģionālās attīstības
ministrija



AGDER
fylkeskommune

INTEREŠU IZGLĪTĪBAS PROGRAMMAS

Es -
uzņēmējs!

1. PROGRAMMA,
PIRMSSKOLA

2. PROGRAMMA,
1. - 4. KLASE

3. PROGRAMMA,
5. - 9. KLASE

4. PROGRAMMA,
10. - 12. KLASE

INTEREŠU IZGLĪTĪBAS PROGRAMMAS

"ES-UZŅĒMĒJS!"

Pasūtītājs: Latgales plānošanas reģions

Programmas un rokasgrāmatas izstrādātājs: biedrība "Junior Achievement Latvia"

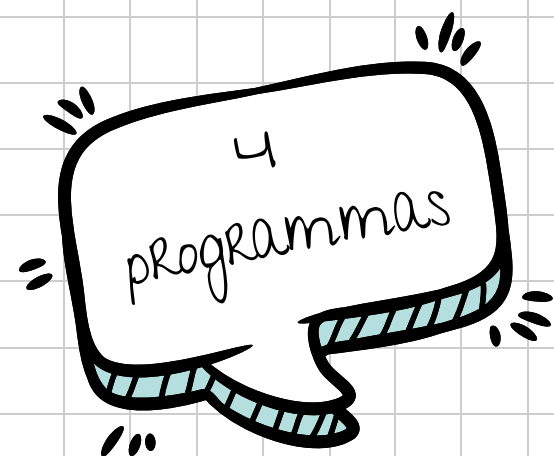
Programmas un rokasgrāmatas autors:
Bc. oec. Marta Buša, Junior Achievement Latvia

Programmas un rokasgrāmatas līdzautori:
Mh. paed. Inta Jorņiņa, Jelgavas Spīdolas Valsts ģimnāzija
Mg. paed., mg. oec. Inga Bolmane, Junior Achievement Latvia

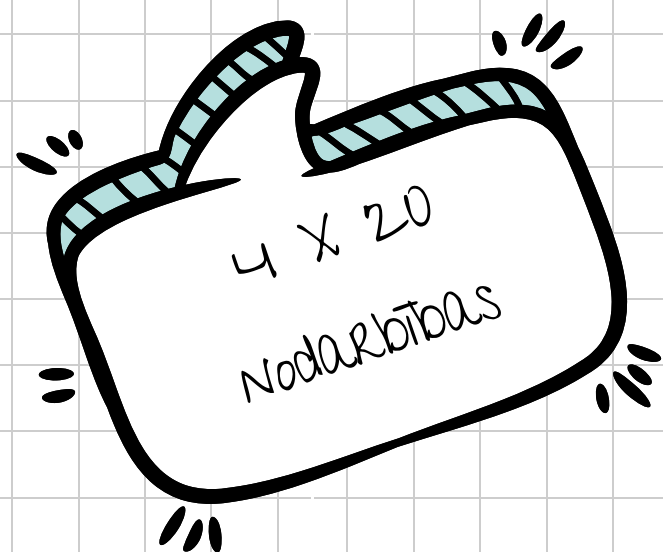
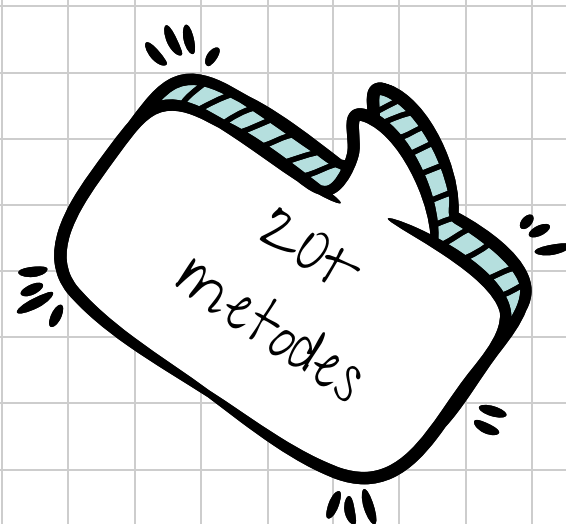
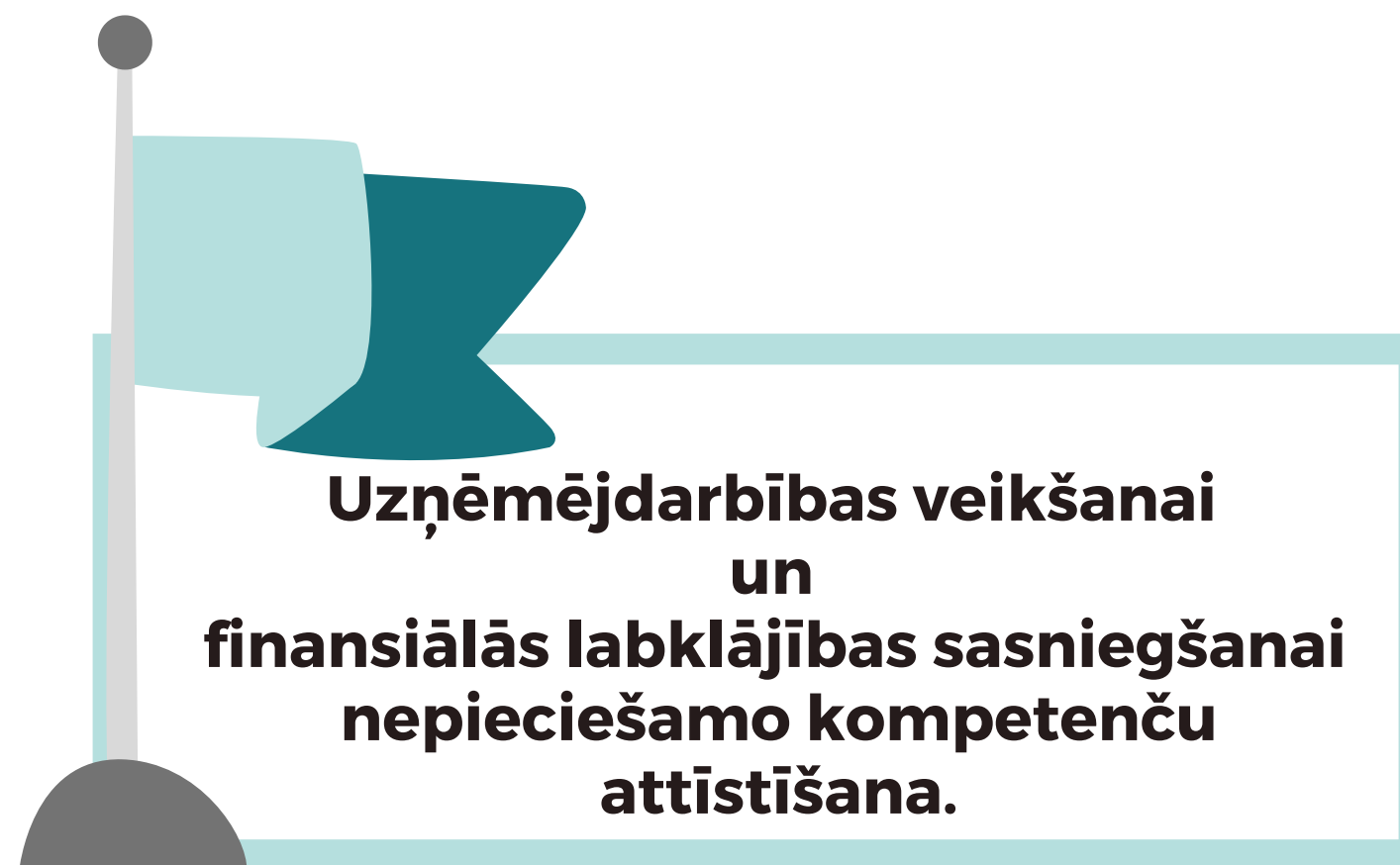
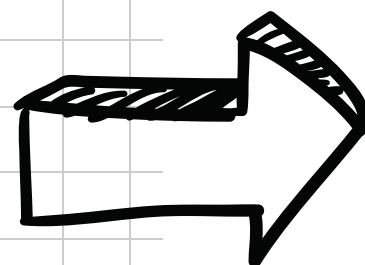
PROGRAMMAS PIEEJA

Uzņēmējdarbības kompetences attīstīšana šīs kompetences plašākajā nozīmē – cilvēku spējas aktīvi piedalīties sabiedrībā, pilnvērtīgi dzīvot un strādāt un īstenot iniciatīvas, radīt vērtību gan privātajā, gan valsts, gan citos sektoros vai jebkurā kombinācijā.

(Eiropas Komisija, Uzņēmējdarbības kompetences ietvarstruktūra)



No pamatzināšanām par ekonomiku līdz konkurētspējīgam uzņēmumam



UZLĀDĒTS BIZNESAM

100 %
ar interešu izglītības programmu
uzņēmējdarbības jomā

Es –
uzņēmējs!
pirmsskolā

DRĪZUMĀ

Eiropas Ekonomikas zonas finanšu instrumenta 2014.- 2021. gada perioda programmas "Vietējā attīstība, nabadzības mazināšana un kultūras sadarbība" atbalstītais projekts "Uzņēmējdarbības atbalsta pasākumi Latgales plānošanas reģionā". Strādājam kopā konkurētspējīgai Eiropai!



Iceland
Liechtenstein
Norway grants



Vides aizsardzības un
reģionālās attīstības
ministrija



AGDER
fylkeskommune



1. tēma. Vēlmes un vajadzības.

- 1. nodarbība. Ko es vēlos un ko man vajag.
- 2.-3. nodarbība. Kā atšķirt vēlmes no vajadzībām?
- 4. nodarbība. Preces un pakalpojumi.

2. tēma. Nauda.

2.1. temats. Nauda un tās vērtība.

- 5.-6. nodarbība. Kā radās nauda?
- 7.-10. nodarbība. Nauda Latvijā.

2.2. temats. Ko var darīt ar naudu?

- 11. nodarbība. Kā lai zina, cik maksā, jeb naudas vērtība?
- 12.-14. nodarbība. Izvēles situācija.
- 15. nodarbība. Naudas pelnīšana.
- 16. nodarbība. Naudas krāšana.

3. tēma. Resursi.

3.1. temats. Kas ir resursi?

- 17. nodarbība. Kas man nepieciešams, lai...

3.2. temats. Kā izmantot resursus atbildīgi?

- 18.-19. nodarbība. Budžets.

Programmas noslēguma un pašvērtējums.

- 20. nodarbība. Programmas noslēgums un pašvērtējums.

2. TĒMA

NAUDA

NODARBĪBAS

2.1. temats. Nauda un tās vērtība.

- 5.-6. nodarbība. Kā radās nauda.
- 7.-10. nodarbība. Nauda Latvijā.

2.2. temats. Ko var darīt ar naudu.

- 11. nodarbība. Kā lai zina, cik maksā, jeb naudas vērtība.
- 12.-14. nodarbība. Izvēles situācija.
- 15. nodarbība. Naudas pelnīšana.
- 16. nodarbība. Naudas krāšana.

IETEICAMIE SASNIEDZAMIE REZULTĀTI TĒMĀ

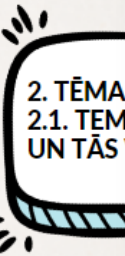
- Saviem vārdiem skaidro naudas rašanos.
- Demonstrē izpratni par naudu kā norēķinu līdzekli un vērtības mēru.
- Atpazīst Latvijā lietoto naudu, nosauc valūtu - eiro.
- Demonstrē izpratni, kā atšķiras nominālvērtības, salīdzina vērtības (lielāks - mazāks, vairāk - mazāk).
- Nosauc situācijas, kurās tiek izmantota nauda.
- Trenējas pieņemt lēmumu un apzināties iespējamās rīcības sekas (izvēlos ļoti aukstā dienā nevilkt cepuri -> varu saaukstēties u.tml.).
- Demonstrē izpratni par naudu kā norēķinu līdzekli un vērtības mēru.
- Veido izpratni par banku kā vietu, kur tiek glabāta cilvēku nopelnītā nauda.
- Atpazīst izvēles situācijas savā ikdienā.

AT
CA

7.-10. NODARBĪBA

Nauda Latvijā

50 %



Nepieciešamie resursi

- SIA „Eko Media” video “8 stāsti par eiro - eiro naudas zīmes”
- Darba lapa “Eiro zīmei”.
- “Mazais Centis un Lielā Eira”.
- Izdrukātas un izgrieztas kartītes “Eiro minētas”.
- Izdrukāti un izgriezti monētu attēli
- Bumba
- Darba lapa “Monētu vērtība - vairāk vai mazāk”.
- Darba lapa “Monētu vērtība - vairāk vai mazāk”.
- Kartītes vien

Nodarbību norise tsumā un ieteicamās metodes

- Nodarbības vadītājs, izmantojot vizualizācijas, stāstījumu un jautājumu - atbildžu metodes, stāsta par valūtu “eiro”.
- Bērni trenējas atšķirt eiro zīmi, aizpildot darba lapu.
- Izmanto asociācijas metodi, lai atšķirtu eiro un eiro centu vērtību.
- Izmanto kartīšu materiālu un vizualizācijas, lai apgūtu eiro nominālvērtības.
- Pielieto metodi “mācīties kustībā”, aizpilda darba lapas, veic vingrinājumus un lomu spēles, lai nostiprinātu iegūtās zināšanas par eiro nominālvērtībām.
- Diskutējot un spēlējot spēles, veido izpratni, ka ne visas cilvēka vajadzības var apmierināt, iegādājoties precī vai pakalpojumu.

8. NODARBĪBAS NORISE

- Nodarbības vadītājs jautā, kā bērniem šķiet, kāpēc Eiru sauc par lielo? Atbilde - jā, eiro monētas arī ir monētas, tāpat kā eiro centu monētas, taču tās ir vērtīgākas.
- Ja skolēni ir pazīstami ar “Simtu kvadrātu”, to var izmantot izpratnes veidošanai par to, ka 100 viena centa monētas ir tik pat, cik 1 eiro.

- Nodarbības vadītājs parāda banknotes un jautā, kā tās sauc, un lūdz bērniem tās raksturot - kantainas, čaukstošas, plānas utt.). Nodarbības vadītāja var pastāstīt, ka banknotes gatavo no dažādiem materiāliem, arī no kokvilnas. Var demonstrēt [Latvijas Bankas video “Kā top eiro banknotes”](#).



- Nodarbības vadītāja uz ekrāna demonstrē dažādu banknošu attēl raksturo. Pārrunā to vērtību.

- Nodarbības vadītājs saka, ka banknotes un monētas sauc par skāmākā ir arī dažādas kartes. Ir dažādu veikalu klientu kartes, ar lietas, iegūst atlaidi.
- Pēc tam bērniem parāda bankas kartes. To izsniedz banka, jo daļmēs neturam makā, bet gan bankā. Veikalos mēs varam norēķin ar šo karti, un banka pēc tam pārskaita naudu, kas stāv pieveikalam, kuram mēs samaksājām.

- Kad visas monētas un banknotes apskatītas, visus attēlus noliek rokās tikai vienu. Nodarbības vadītājs parāda dziesmu, ko izdzied monētu. Izmanto melodiju, piemēram, “Kas dārzā” vai “London Down”. Dziedot pie “Kas dārzā” - “Kas tā ir, kas tā ir, kas tā ir pa kas tā ir, kas tā ir pa monētu. Tie ir 5 centi (2x)”.
- Papildus var izmantot arī kustības, piemēram, dziedot par maz bērni dzied pietupušies un klusi. Monētas vērtībai pieaugot, piedzied nedaudz skaļāk. Taisni stāvot, dzied par lielāko apiemēram, 10 eiro.

- Bērni aizpilda darba lapu “Monētu vērtība - vairāk vai mazāk”, versijas, nodarbību vadītājs izvēlas, vai dot bērniem pildīt abas vai

EIRO ZĪME

ATRODI UN IZKRĀSO 7 € ZĪMES!



VIENĀDU VĒRTĪBU ATRAŠANAI



UZLĀDĒTS BIZNESAM

100 %

ar interešu izglītības programmu
uzņēmējdarbības jomā

Es -
uzņēmējs!
1.-4. klase

DRĪZUMĀ



Iceland
Liechtenstein
Norway grants



Vides aizsardzības un
reģionālās attīstības
ministrija



AGDER
fylkeskommune

1. tēma. Vēlmes un vajadzības.

- 1.-2. nodarbība. Vēlmes un vajadzības.
- 3. nodarbība. Manas vēlmes un vajadzības.
- 4. nodarbība. Kāpēc es nevaru iegūt visu, ko vēlos?

2. tēma. Nauda.

2.1. temats. Kas ir nauda?

- 5. nodarbība. Vai nauda bijusi vienmēr?
- 6.-7. nodarbība. Nauda Latvijā.
- 8.-9. nodarbība. Cik daudz tas ir?

2.2. temats. Ko var darīt ar naudu?

- 10. nodarbība. Nauda ceļo.
- 11. nodarbība. Budžets.

3. tēma. Gudrs patērētājs.

- 12. nodarbība. Patērētājs un uzņēmējs.
- 13.-15. nodarbība. Nauda ir atbildība.
- 16. nodarbība. Prātīga iepirkšanās.

4. tēma. Kā pelna naudu?.

- 18.-19. nodarbība. Kā pelna naudu?

Programmas noslēguma un pašvērtējums

- 20. nodarbība. Programmas noslēgums un pašvērtējums.

3. NODARBĪBA

Manas vēlmes un vajadzības

15 %

1. TĒMA, VĒLMES UN VAJADZĪBAS.

Nepieciešamie resursi

1. variants

Darba lapa "Manas ikdienas vēlmes un vajadzības".

Krāsaini zīmuli/flomasteri/pildspalvas.

2. variants

Izdrukātas un izgrieztas kartītes komplektā "Vientulā sala".

3. variants

Papīrs ~5x10 cm kartīšu izgatavošanai.

Rakstāmpiederumi rakstīšanai un zīmēšanai.

Nodarbības norise tsmā un ieteicamās metodes

- Nodarbības vadītājs izvēlas piemērotāko nodarbības norises plānu un izmantojamās metodes - 1., 2. vai 3. variants.
- Skolēni turpina trenēties nošķirt vēlmes no vajadzībām, izmantojot dažādas metodes - darba lapas "Manas ikdienas vēlmes un vajadzības" aizpildīšana, lomu spēle, problēmsituācijas analīze, kartīšu šķirošana vai izmantojot elementus no metodes "Piramidālā diskusija".

Nodarbības satura veidošanā izmantotie informācijas avoti

"Human Rights Educators' Network Amnesty International USA, Human Rights Resource Center, Activity 3: Needs and Wants

"Jana Stroganova, Kā atšķirt vēlmes un vajadzības

3. NODARBĪBAS NORISE

1. variants

Nodarbības vadītājs izdala skolēniem darba lapas "Manas vēlmes un vajadzības".

- Darba lapā skolēni uzraksta savu ikdienas rutīnu. Piemēram, mosān brokastis, došanās uz skolu, mācības, pusdienas, interešu izglītīt nodarbības, došanās mājās, vakariņas, brīvais laiks, naktsmiers.
- Katram ikdienas uzdevumam norāda to, kas nepieciešams, pagaidā atsevišķi neizdalot vēlmes un vajadzības.
- Nākamajā solī skolēni, izmantojot 2 krāsu rakstāmpiederumus, atzīmē, kā no viņiem nepieciešamā vairāk atbilst vēlmēm un kas vajadzībām.

Nodarbības vadītājs aicina skolēnus vēlreiz ielūkoties savā dienas plānā lai saprastu, cik daudz ir nepieciešams un to, ka katras šīs vēlmes un vajadzības apmierināšana (īstenošana) ir ģimenes izdevumi.

2. variants

Nodarbības vadītājs aicina iztēloties, ka visi dodas ekspedīcijā neapdzīvotā salā un pavadīs tur nedēļu. Visu nedēļu vajadzēs pašgādāt pārtiku un rūpēties par savu dzīves vietu. Nekādas individuālas lietas līdzī nevarēs ņemt.

- Bērni sadalās grupās (2-4 bērni grupā). Katrai grupai iedod vienu kartīšu komplektu (40 kartītes). Uz katras kartītes ir attēls ar kādu priekšmetu.
- Nodarbības vadītājs paskaidro, ka viņiem būs 5 minūtes, lai aplūkotu visas kartītes un izvēlētos to, kas būtu nepieciešams, lai dzīvotu uz salas. Kartītes izvēlēšanās nozīmē, ka visiem grupas dalībniekiem būs šī lieta (piemēram, ja grupa izvēlēs kartīti ar segas attēlu, tad katram būs viena sega).
- Bērni veic izvēli.
- Kad izvēle veikta, nodarbības vadītājs aicina apdomāt, kurās kartītēs ir attēlotas vēlmes un kurās vajadzības. Ar nodarbības vadītāja palīdzību bērni izveido 2 kaudzītes. Vienā kaudzītē ir 20 vajadzību, bet otrā - 20 vēlmju kartītes.
- Kad visi ir paveikuši šo uzdevumu, nodarbības vadītājs saka: „Man ir sliktas ziņas - kuģis, kas vedīs uz salu, ir mazāk vietas, kā bija plānots. Lai ietilpinātu visus jūs un vēl 20 izvēlētas lietas, jums to skaits ir jāsamazina uz pusi, tātad 10!”

MANAS IKDIENAS VĒLMES UN VAJADZĪBAS

VĒLME/VAJADZĪBA

No rīta es...

✓	_____	_____
✓	_____	_____
✓	_____	_____

Pa dienu es...

✓	_____	_____
✓	_____	_____
✓	_____	_____
✓	_____	_____
✓	_____	_____

Vakarā es...

✓	_____	_____
✓	_____	_____
✓	_____	_____
✓	_____	_____
✓	_____	_____

UZDEVUMS "VIENTULĀ SALĀ"



UZLĀDĒTS BIZNESAM

100 %

ar interešu izglītības programmu
uzņēmējdarbības jomā

Es –
uzņēmējs!
5.-9. klase

DRĪZUMĀ

Eiropas Ekonomikas zonas finanšu instrumenta 2014.- 2021. gada perioda programmas "Vietējā attīstība, nabadzības mazināšana un kultūras sadarbība" atbalstītais projekts "Uzņēmējdarbības atbalsta pasākumi Latgales plānošanas reģionā". Strādājam kopā konkurētspējīgai Eiropai!



1. tēma. Uzņēmējdarbības pamatelementi.

- 1.-2. nodarbība. Kas ir uzņēmējdarbība?
- 3.-4. nodarbība. Kāds ir uzņēmējs?

2. tēma. Kā radīt biznesa ideju.

- 5. nodarbība. Uzņēmējs – izgudrotājs.
- 6. nodarbība. Ja ir problēma, ir arī risinājums.
- 7. nodarbība. Lietotāja izpēte.
- 8. nodarbība. Var arī citādāk.
- 9. nodarbība. Uzņēmējs – izgudrotājs, ideju apskats.

3. tēma. Komanda.

- 10. nodarbība. Darbs grupā.
- 11. nodarbība. Personības tipi grupas darbā.
- 12. nodarbība. Grupa vai komanda?

4. tēma. Finanšes.

- 13. nodarbība. Sācumkapitāls.
- 14.-15. nodarbība. Uzņēmuma ienākumi un izdevumi.

5. tēma. Sociālās prasmes un etiķete.

- 16. nodarbība. Mana uzvedība.
- 17. nodarbība. Mana rakstība.
- 18.-19. nodarbība. Mana runa.

Programmas noslēguma un pašvērtējums.

- 20. nodarbība. Programmas noslēgums un pašvērtējums.

2. TĒMA

IDEJA

NODARBĪBAS

- 5. nodarbība. Uzņēmējs - izgudrotājs.
- 6. nodarbība. Ja ir problēma, ir arī risinājums.
- 7. nodarbība. Lietotāja izpēte.
- 8. nodarbība. Var arī citādāk.
- 9. nodarbība. Uzņēmējs - izgudrotājs, ideju apskats.

IETEICAMIE SASNIEDZAMIE REZULTĀTI TĒMĀ

- Saredz iespēju uzlabot/pilnveidot procesus/produktus sev apkārt.
- Biznesa ideju saredz kā konkrētas sabiedrības grupas problēmas risinājumu.

ATTĪSTĀMĀS CAURVIJU PRASMES

- Kritiskā domāšana, problēmrisināšana
- Jaunrade un radošums
- Pašvadītājam nepieciešamās prasmes

PAPILDUS ZINĀŠANĀM TĒMĀM

- ” A. Osterwalder, Y. Pigneur, Business model generation. First Edition.
- ” Signe Adamoviča, Līva Stūrmane, Rokasgrāmata "Dizaina domāšanas ideju izstrādei".
- ” Deniss Šeulovs, Niks Plegmans, Atspēriena punkts uzņēmējdarbībai, mācību līdzeklis (uzņēmēja rokasgrāmata), Izdevniecība, 2021.
- ” Brainstorm! The Stories of Twenty American Kid Inventors”.

5. NODARBĪBA

Uzņēmējs - izgudrotājs

25 %

Nepieciešamie resursi

- Metāla drēbju pakaramais, papīra saspraude vai cits priekšmets.
- Darba lapa "Inovāciju K".

Nodarbības norise tsumā un ieteicamās metodes

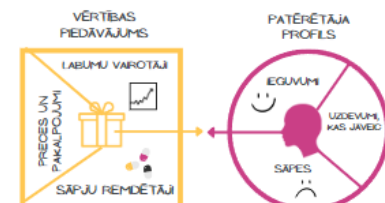
- Stāstījums par izgudrojumiem (var papildināt ar foto).
- Radošās domāšanas attīstīšanas metožu pielietošana.
- Nodarbības vadītājs izklāsta aktivitātes "Uzņēmējs - izgudrotājs" gaitu un materiālus.

Nodarbības saturā veidošanā izmantotie informācijas avoti

- ” [Federal Reserve Bank of Kansas City, Entrepreneurs-and-Inventors](#)

1. TĒMA. KĀ RADĪT BIZNESĀ IDEJU.

Vecāko klašu skolēnus jau var iepazīstināt ar Aleksandra Ostervaldera (ALEXANDER OSTERWALDER) vērtības piedāvājuma teoriju (VALUE PROPOSITION CANVAS). Detalizētāk tā tiks apskatīta 4. programmā "Es - uzņēmējs?!" 10. - 12. klašu grupā, taču šīs tēmas kontekstā uzsveriet patērētāju (vai konkrētu sabiedrības grupu) kā galveno izpētes objektu produkta radīšanā un attīstīšanā.



Avots: Alex Osterwalder, Yves Pigneur, Greg Bernarda, Alan Smith "Value Proposition Design", www.strategyzer.com

Šī teorija attēlo tendenci, ka iegādājās ne tikai vērtību ieguvumu, bet arī problēmas risinājumu. Šī teorija pieeja ideju ģenerācijai un produkta attīstīšanai, sniedz iespēju potenciālajam klientam pēc iespējas ātrāk izveidot produktu un efektīvāk virzīšanas kanālus.

Nodarbību laikā **parādiet** skolēniem **veidus**, kā viņi var **atkārt** problēmu, kurai rast risinājumu (produktu). Piemēram, izvēloties konkrētu sabiedrības grupu. Mācību procesā ieteicams koncentrēties uz sev viegli sasniedzamu, personīgi zināmu un nozīmīgu grupu, kuras dalībnieki ir pats idejas ģenerētājs, piemēram, suņu īpašnieki, skolnieki, dejotāji, ģimēns ar bērniem u.c., un izpētīt šīs grupas dalībnieku ikdienu un problēmas (vai "sāpēs"), ar kurām visbiežāk sastopas šīs grupas dalībnieki. Piemēram, dejošanas nodarbībās slīd kājas vai neērts veids, kā savākt suņu izkārnījumus.

Šādas pieejas izmantošana attīstīs un veicinās radošās un dizaina domāšanas metodes pielietošanu un ilgspējīgas domāšanas ieradumu ne tikai biznesa ideju, bet arī citu risinājumu izveidē mācību procesā.

4. NODARBĪBAS N

- Nodarbības vadītājs stāsta, ka viens no uzņēmējdarbību ir izgudrot jaunu precīzu ierīci.
- Nodarbības vadītājs rāda piemērus, kā telefona lādētājs, kas uzlādējas, braucot, ka visas mums ikdienā it kā pašsaprotami. Piemēram, elektriskā spuldze (Edisons gumija, velosipēds, automašīna u.c. Skatīt izgudrojumus).

- Nodarbības vadītājs saka, ka tagad skolēni var vai inovatori un radīt izgudrojumu (inovāciju) (uzlabot jau esošu produktu).
- Jaunāko klašu skolēniem šai aktivitātei dzelzs stieples drēbju pakaramo vai skolēniem var izvēlēties netradicionālu sūkli, jostas sprādzi. Var lūgt skolēniem atrodas klasē.

- Nodarbības vadītājs jautā, kam parasti drēbēs/lai saspraustu papīru. Nodarbības jautā, kam tagad to varētu izmantot (iespejamais atbilde: muguras kasītais, lieta, ar ko piestiprināt bildi pie sienas utml). Tad nodarbības vadītājs saloka pakaramo/papīra saspraudi apaļā formā, tad izstiep jaisnu un turpina uzdot jautājumus. Jautājumus var turpināt arī, iztēlojoties citus izmērus.



- Nodarbības vadītājs stāsta skolēniem par aktivitāti "Uzņēmējs = Izgudrotājs". Skolēnu uzdevums visas programmas laikā ir radīt izgudrojumu vai inovāciju. Ideja var būt tāda, ko šobrīd skolēni nevar īstenot, jo ir nepieciešami lieli resursi ieguldījumi, specifiskas zināšanas u.tml.
- Nodarbības vadītājs demonstrē izgudrojumu kategorijas (uz ekrāna), kurās varēs radīt izgudrojumu. Skolēni var piedāvāt papildus kategorijas vai radīt izgudrojumu jebkurā citā kategorijā. Nodarbības vadītājs atgādina, ka ir svarīgi, ka izgudrojums vai inovācija risina problēmu (atvieglo ikdienu). Darbu skolēni var veikt gan grupās, gan individuāli.
- Pēc tam nodarbības vadītājs iepazīstina skolēnus ar darba lapu "Inovāciju K". Būtiski uzsvērt, ka darba lapa nav jāizpilda uzreiz, bet gan visas programmas laikā, savukārt, programmas noslēgumā tā jāiesniedz nodarbības vadītājam, lai izveidotu grupas izgudrojumu/inovāciju grāmatu.

IDEJU ĢENERĒŠANAS METODE "ĒRĢĒLES"*

"Ērģeļu" metode sniedz iespēju izmantot asociācijas un neasociācijas; pirmkārt, lai radītu pārsteidzošas idejas; otrkārt, lai radītu idejas, balstoties uz noteiktu produktu, resursu, problēmu.



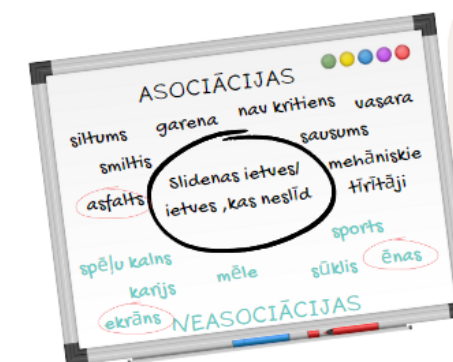
METODES APRAKSTS

- "Ērģeļu" vidusdaļā ieraksta resursu, produktu, pakalpojumu.
- "Ērģeļu" augšā raksta, kas ar to asociējas.
- "Ērģeļu" lejasdaļā raksta to, kas neasociējas.
- Mēģina savienot visraksturojošāko elementu ar visneraksturojošāko.



PIEMĒRS

Problēma - slidenas ietves. Asociācija - asfalts. Neasociācija - ēna, ekrāns. Risinājums varētu būt seguma (ASFALTA) apstrāde ar materiālu, kas ne tikai padara to neslidenu, bet arī maina krāsu (līdzīgi kā ĒNAS, EKRĀNS), ja tā iedarbība samazinās.



Avots: Elīna Miķelsone, Radošās domāšanas metodes

UZLĀDĒTS BIZNESAM

100 %

ar interešu izglītības programmu
uzņēmējdarbības jomā

Es –
uzņēmējs!
10.-12. klāse

DRĪZUMĀ

Eiropas Ekonomikas zonas finanšu instrumenta 2014.- 2021. gada perioda programmas "Vietējā attīstība, nabadzības mazināšana un kultūras sadarbība" atbalstītais projekts "Uzņēmējdarbības atbalsta pasākumi Latgales plānošanas reģionā". Strādājam kopā konkurētspējīgai Eiropai!

Iceland
Liechtenstein
Norway grants



AGDER
fylkeskommune

1. tēma. Darbs komandā.

1.1. temats. Manas stiprās/vājās puses.

- 1. nodarbība. Pazīt vienam otru.
- 2.-3. nodarbība. Kas man padodas un pie kā man vēl jāpiestrādā?
- 4.-5. nodarbība. Līderisms.

1.2. temats. Kā sarunāties, lai sarunātu?

- 6. nodarbība. Komunikācija.
- 7. nodarbība. Pārliecināšana un vienošanās.

2. tēma. Produkta virzīšana.

2.1. temats. Mērķa tirgus noteikšana.

- 8. nodarbība. Kā saprast, kas ir mans klients?
- 9.-10. nodarbība. Zināt savu klientu.

2.2. temats. Vērtības pozicionēšana.

- 11.-12. nodarbība. Vērtības pozicionēšanas.

3. tēma. Ilgtspējas principi un risinājumi.

- 13.-15. nodarbība. Ilgtspējas principi.
- 16.-17. nodarbība. Ilgtspējīgi risinājumi uzņēmējdarbībā.

Kopsavilkums.

- 18.-19. nodarbība. Uzņēmējdarbības izlaušanās spēle (ieteicams organizēt 2 nodarbības pēc kārtas).

Programmas noslēguma un pašvērtējums.

- 20. nodarbība. Programmas noslēgums un pašvērtējums.

8 PAMATĪPAŠTĪBAS, KAS RAKSTURO LĪDERI (H. MINTCBERGA)*

1. Prasme izveidot un uzturēt labas attiecības ar visiem.
2. Prasme vadīt padotos, tikt galā ar visām grūtībām un problēmām, kas saistītas ar iegūto varu un atbildību.
3. Prasme risināt konfliktus – būt spējīgam kļūt par starpnieku starp divām konfliktējošām pusēm, novērst stresa radītas nepatīkšanas.
4. Prasme pieņemt netradicionālus vadības lēmumus.
5. Prasme organizācijā izveidot komunikācijas sistēmu, iegūt drošu informāciju un novērtēt to.
6. Prasme sadalīt organizācijas resursu – spēja atrast vajadzīgo alternatīvu un ierobežotos laika apstākļos izvēlēties optimālu rīcības variantu.
7. Uzņēmēja prasme – spēja apzināti riskēt un ieviest organizācijā jauninājumus.
8. Pašanalīzes prasme – spēja saprast līdera pozīciju un tās lomu organizācijā.

*Avots: Junior Achievement Latvia, metodiskais līdzeklis "Komerccinības 10.-12. klase" "Vadībzinības"

4.-5. NODARBĪBA

Līderība

1. TĒMA. DARBS KOMANDĀ
1.1. TEMATS.
MANAS STIPRĀS/VĀJĀS
PUSES.

20 %

Nepieciešamie resursi:

- Resursi spēlei.
- Darba lapa "Vai es esmu līderis" (vai jebkurš cits tests līderības iezīmju atpazīšanai).
- Darba lapa "Kāds ir mans līderības stils".
- "Līderības stili".
- "Līderība".

Nodarbības norise tsumā un ieteicamās metodes

- Spēle "Līderības viktorīna".
- Stāstījums "Kas ir līderība un kāds ir līderis".
- Tests "Vai man piemīt līderība" (vai jebkurš cits tests līderības atpazīšanai).
- Stāstījums un vizualizācija "Līderība stili".
- Tests "Kāds ir mans līderības stils?".
- Situācijas analīze - līderības stila izvēle.

4.-5. NODARBĪBAS

- Nodarbību iesāk ar spēli "Līderības viktorīna".
- Nodarbības vadītājs demonstrē plakātu "Līderība" un dod laiku, lai skolēni izlasītu jautājumus un pierakstītu atbilstošu variantus, kuriem piekrīt visvairāk. Nav pareizo vai nepareizo atbilžu. Kad skolēni ir pierakstījuši savas atbildes, nodarbības vadītājs nolasa katru atbildi, lūdz skolēnus dalīties ar savām atbildēm un pamatot savu viedokli. Papildiniet stāstu ar līderi raksturojošām iezīmēm.
- Nodarbības vadītājs stāsta, ka jebkurā grupā/komandā (arī draugu lokā) ir kāds, kurš uzņemas vadību. Komandās un kolektīvos, kur ir kāds formāls līderis (piemēram, komandas kapteinis, nodaļas vadītājs), "īstais" līderis var būt kāds cits, kurš uztur komandas garu, ierosina, sniedz priekšlikumus, ko grupa/komanda darīs, kā rīkosies. To sauc par neformālo līderi.
- Skolēni pilda testu "Vai es esmu līderis" (vai jebkuru citu testu līderības iezīmju atpazīšanai). Pēc testa pārrunā rezultātus un to, vai testa rezultāti atbilst priekšstatam katram par sevi un līdzšinējai pieredzei.
- Nodarbības vadītājs turpina, ka tagad runāsim par dažādiem līderisma stiliem, un lūdz skolēnus izpildīt darba lapu "Kāds ir mans līderības stils?". Testa noslēgumā skolēniem jāskaidro katras krāsas kopējā punktu vērtība.
- Nodarbības vadītājs turpina, ka gudrs līderis ir tas, kurš izvēlas stilu, atbilstoši situācijai. Nodarbības vadītājs demonstrē plakātu "Līderisma stili" un pārrunā tos.
- Nodarbības vadītājs aicina apskatīt 4 situācijas ("Līderisma stili - uzdevums") un izvēlēties atbilstošāko stilu. Rosina diskusiju, uzdodot jautājumu, kādi ir ieguvumi no katra vadīšanas stila katrā situācijā?

VAI MAN PIEMĪT LĪDERĪBA?*

Novērtē skalā no 1-5, cik bieži tu rīkoies kā aprakstītajās situācijās! Ja šādas situācijas nav piedzīvotas, atzīmē, kāda, visticamākais, varētu būt tava rīcība tajās!

	Nekad (1)	Reti (2)	Dāžreiz (3)	Bieži (4)	Ļoti bieži (5)
1. Uzdotot uzdevumus, ņemu vērā cilvēku prasmes un intereses.					
2. Es šaubos par sevi un savām spējām gūt panākumus.					
3. Es sagaidu no citiem tikai izcilus rezultātus.					
4. Es sagaidu, ka citi strādās vairāk nekā es.					
5. Kad mainās apstākļi, man ir grūti saprast, ko darīt.					
6. Es uzskatu, ka personiskām jūtām nevajadzētu ietekmēt darbu.					
7. Esmu ļoti motivēts, jo uzskatu, ka man ir viss, lai gūtu panākumus.					
8. Laiks, kas tiek pavadīts, rūpējoties par grupas morāli, ir izniekots laiks.					
9. Veicot kādu uzdevumu, es bieži esmu satraukts un uztraucos.					
10. To, ko es vēlos no citiem, es parādu ar savu piemēru.					
11. Strādājot grupā, es cenšos iesaistīt visus tās dalībniekus.					
12. Es mēdzu neievērot pats savus noteikumus.					

*Avots: Mindtools. How good are your leadership skills?

JUMS PIEDĀVĀJAM

ŠOBRĪD!

Izstrādātas normatīvo aktu prasībām atbilstošas **4 interešu izglītības programmas.**

4 digitālas rokasgrāmatas nodarbību vadītājiem.

Detalizēti katras nodarbības norises apraksti katrā rokasgrāmatā.

Izdrukājamas darba lapas un citi mācību līdzekļi.

Apmācības nodarbību vadītājiem.

NO JUMS SAGAI DĀM

OKTOBRIS/NOVEMBRIS, 2022

18 izglītotāju **apmācības nodarbību vadītājiem.**
16 stundas visām programmām.

OKTOBRIS/NOVEMBRIS, 2022

18 izglītotājus, kas piedalīsies programmas aprobācijā.

JANVĀRIS - MAIJS, 2023

8 nodarbību aprobācija katrā programmā (32 nodarbības kopā).

Atgriezeniskā saite un ieteikumi pēc programmas aprobācijas.

MŪSU REZULTĀTS!

JŪLIJS, 2023

4 rokasgrāmatas
un licencēšanai gatavas

4 interešu izglītības programmas "Es - uzņēmējs!".

Izmantojami materiāli formālajā izglītībā sociālās un pilsoniskās un tehnoloģiju mācību jomās JA Latvia un citās Sociālo zinību un Dizains un tehnoloģiju kursu programmās!

Izglītības
galamērķis
nav
zināšanas,
bet gan
darbība.

H. Spensers

PALDIES PAR UZMANĪBU!

MARTA BUŠA,
JUNIOR ACHIEVEMENT LATVIA