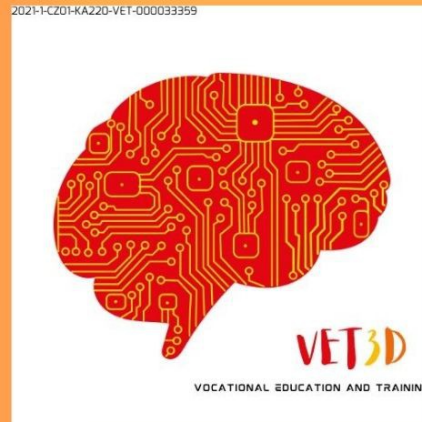




Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Cooperation partnership in vocational education and training
2021-1-CZ01-KA220-VET-000033359



E - grāmata
Rīku komplekts Nopietnas
spēles
Simulācijas spēles
4 uzņēmējdarbības – digitālo
un starpkultūru prasmju stiprināšana



european development agency



NOVARECKON
knowledge brokers



"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 European Education and Culture executive agency (EACEA) Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them."

<https://vet3dproject.eu/>



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

**E-GRĀMATA – RĪKU KOMPLEKTS AR NOPIENĀM
SPĒLĒM SIMULĀCIJAS SPĒLES
KA2 Erasmus Pluss
Stratēģiskā partnerība inovācijām
PIA izglītības jomā**

DATE: September, 2023

AGREEMENT No: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000033359

Šīs ir izglītojošas spēles...

"Ir paradoksāli, ka daudzi pedagogi un vecāki joprojām atšķir laiku mācībām un rotaļām, nepamanot vitālo saikni starp tiem."

LEO BUSKAGLIJA

"Nemāciet disciplīnas piespiedu kārtā, bet kā spēlējot; lai jūs varētu atklāt katra individuālās tendences."

PLATONE

Rādītājs

0 PRIEKŠVĀRDS

0 Iesaistītās organizācijas

1. IEVADS

1.1. Pārskats par projektu

1.2. Vispārējie mērķi

1.3. Mūsu pieeja

1.4. Darba metode

2. PĀRSKATS PAR NOPĪGAJĀM SPĒLĒM, SIMULĀCIJAS

SPĒLĒM Uzņēmējdarbības prasmes

SIMULĀCIJAS SPĒLE – lomu spēle

Ievads

1. lomu spēle - simulācijas spēle "Tavs iniciatīvas gars".

2. lomu spēle — "Itālijas ielu pārtikas bizness"

UZDEVUMU DELEGĀCIJAS GRUPAS PROJEKTI- Uzņēmējdarbības prasmes

Uzdevuma delegācijas grupa 1 intervija ar atsaukumi

2. uzdevumu deleģēšanas grupas pavadvēstule

3. uzdevumu deleģēšanas grupa - prāta vētra

4. uzdevumu delegācijas grupa - uzņēmējdarbības prasmju

portrets Starpkultūru prasmes

levads

1. lomu spēle - komunikācijas kampaņa par “makaroniem” daudznacionālā uzņēmumā multikulturālā kolēģu komandā

2. lomu spēle - stereotipi

UZDEVUMU DELEGĀCIJAS GRUPAS PROJEKTI - Starpkultūru prasmes

1. uzdevuma delegācija - intervija par starpkultūru prasmēm

2. uzdevumu deleģēšanas grupa - pavadvēstule

3. uzdevumu deleģēšanas grupa - prāta vētra

4. uzdevumu delegācijas grupa - starpkultūru prasmju

portrets Digitālās prasmes

levads

Uzdevumu deleģēšanas grupas darbība

1. uzdevumu delegācijas grupa - intervija ar "Digitālo čempionu"

2. uzdevumu deleģēšanas grupa - pavadvēstule

3. uzdevumu deleģēšanas grupa - prāta vētra

4. uzdevumu deleģēšanas grupa - prasmju portrets

3.SECINĀJUMI



0. PRIEKŠVārDS

Šajā publikācijā mēs piedāvājam rīkus nopietnu simulācijas spēļu pārvaldībai starpnozaru prasmju uzlabošanai.

Izmantojot šo rīku komplektu, mēs vēlamies nodrošināt PIA studentiem, neseniem absolventiem, pasniedzējiem, starpnozaru prasmju pilnveides programmu vadītājiem un ieinteresētajām personām atjauninātu izglītības resursu kopumu, lai vēl vairāk uzlabotu spēļu potenciālu ka rīka gan studentu gan absolventu iekļaušanas un nodarbinātības palielinātšanai.

Izglītības resursu apmaiņa un koplietošana ir būtisks solis, lai atbalstītu PIA studentu mūžizglītības iespējas profesionālās pilnveides virzienā.

Turklāt, kā mūsu mērķis, šī instrumentu kopuma mērķis ir veicināt izpratni par dažādām pieejām un pieejamajiem resursiem prasmju pilnveides programmām. Šajā ziņā mēs sniegsim jums fokusu uz 3 visvairāk pieprasīto prasmju un kompetenču attīstību, ko cilvēkresursu atlasītāji pieprasa mūsdienu darba tirgū: uzņēmējdarbības, starpkultūru un digitālās prasmes.

Visbeidzot, (Šī informācija) šī rīkkopa plāno palīdzēt uzlabot starpnozaru prasmju pilnveides programmu kvalitāti, atrodot labāko veidu, kā izmantot spēlēšanu kā instrumentu, kas **atbilstu** skolēnu prasmju pilnveides vajadzībām un darba devēju un sabiedrības vajadzībām.

0. Iesaistītās organizācijas

Šis projekts nebūtu bijis iespējams bez koordinatora un partnerorganizāciju personāla atbalsta un sadarbības no projekta uzmetuma līdz īstenošanas fāzei. Turklāt šīs rokasgrāmatas izveidē ir aktīvi piedalījušies partnerorganizāciju darbinieki no vienas puses un partneri no otrās.

Šī publikācija ir adresēta PIA studentiem, pasniedzējiem, jaunatnes darbiniekiem, pedagogiem, PIA darbiniekiem, treneriem, mentoriem, izglītojamajiem formālajā un neformālajā izglītībā un ikvienam, kas interesējas par neformālu aktivitāšu izstrādi starpnozaru prasmju veicināšanai.

Atbalstītājs un partneri

Euda – European Development Agency – Čehija

<https://eracr.cz/>

STŘEDNÍ ŠKOLA GASTRONOMICKÁ ADOLPHA KOLPINGA - Čehija

<https://www.ssgak.cz/stranka/kontakty>

The Aurive social cooperative - Itālija

<http://www.aurive.it/>

Novarekko - Itālija

<https://www.novarekko.it/>

Project Net - Latvija

<https://projectfund.net>

Augstskolas RISEBA profesionālā vidusskola Victoria

<https://www.riseba.lv/>, www.victoria.riseba.lv

European Institute of Local Development - Grieķija

<https://eurolocaldevelopment.org/>

Thalis Civil Non-Profit Company— Grieķija

<https://www.thalis.org>

1. IEVADS

1.1. Pārskats par projektu

PIA kā veicinātājs

Teicama un iekļaujoša Eiropas profesionālā izglītība un apmācība ir vienlīdz nepieciešama gan uzņēmumu konkurētspējai, gan labi funkcionējošam darba tirgum. Šķiet, ka mācekļības un darba vidē balstītas mācības, kas iestrādātas reālajā darba vidē, uzlabo nodarbinātību. Profesionālā izglītība nodrošina mūsu darbaspēku ar zināšanām, prasmēm un kompetencēm, kas ir svarīgas pastāvīgi mainīgajam darba tirgum un vienlaikus piedāvā iespējas paaugstināt profesionālo kvalifikāciju un pārkvalificēties.

Formālās PIA izglītības iegūšana nodrošina, ka mūsu darbaspēks ir labi nodrošināts ar teorētiskām zināšanām un prasmēm, lai mācītos. No otras puses, neformālo izglītību ir spēcīgi ietekmējusi pieaugošā digitalizācija, klimata pārmaiņu ietekme, un tāpēc tā ir vēl vairāk jāuzsver dēļ Covid-19 pandēmijas un ar to saistītajām sociālajām robežām.

Daudzdimensionāla pieeja PIA

Papildus tam, tirgos pieaugošais pieprasījums pēc STEM prasmēm un biežas kvalifikācijas paaugstināšanas un pārkvalifikācijas visā cilvēka darba dzīves laikā var tikt atvieglotas, veicinot mūsu VET3D iniciatīvas trīsdimensiju pieeju.

Projekta VET3D galvenais mērķis ir reaģēt uz pašreizējiem Eiropas PIA sektora izvirzītajiem izaicinājumiem. Lai to paveiktu, projektā tika notaiķta situācija projekta partnervalstīs - Itālijā, Grieķijā, Latvijā un Čehijā - un tika izstrādātas īpašas programmas, kas koncentrējas uz formālo, neformālo un darba vidē balstītu apmācību apvienošanu ar vispārējo mērķi nodrošināt kvalifikācijas paaugstināšanu pašreizējiem PIA studentiem, kas tiek uzskatīti par nākotnes darbaspēku.

Projekta aktivitātes

Projekta aktivitātes ir balstītas uz principu "kartēt – izpētīt – izveidot – apstiprināt – izplatīt". Kartēšana tika veikta pašā sākumā, un eksperti ir izpētījuši esošos šķēršļus un izaicinājumus saistībā ar digitālo prasmju pilnveidošanu projekta partnervalstīs. Šajā ietvarā PIA mācību modeļi ir pētīti visās 4 ES valstīs, lai piedāvātu uz pētniecību balstītu

pieeju nākotnes prasībām atbilstoši PIA, lai atbalstītu (IO3) "SKILLS INTELLIGENCE DATU BĀZES" izveidi. Datu bāzes mērķis ir veicināt transversālo prasmju nostiprināšanu, kas ir noderīgas nodarbinātībai visā PIA apgūvēja studiju laikā, nodrošinot lietotājiem atbilstošu apmācības pieredzes kopumu (skolas darbu maiņa, prakses, neformālās izglītības pieredze), kas ietverta 3 galveno prasmju prioritārajās jomās: digitālā, starpkultūru un uzņēmējdarbības.

Turklāt, ņemot vērā vairuma mūsdienu pusaudžu daudzpusību tehnoloģiju lietošanā, šāds rezultāts attiecas uz platformas un mobilās aplikācijas palaišanu, kas piedāvā esošās un jaunizveidotās iespējas un izglītības resursus, kuru mērķis ir attīstīt starpnozaru prasmes.

Noslēgumā piektais projekta rezultāts izstrādās tiešsaistes apmācību materiālus PIA skolotājiem, lai viņi digitāli vadītu skolēnus formālās, neformālās un darba vide balstītas apmācībās, lai veicinātu viņu e-vadību pēcpandēmijas laikmetā.

Šajā ziņā Vet3D paredz virzību uz Eiropas nodarbinātības palielināšanu, kā arī uz izcilu un iekļaujošu PIA sektoru.



1.2. E-GRĀMATAS vispārējie mērķi

Kā minēts iepriekš, E-grāmatas mērķis ir nodrošināt spēļu komplektu, ko izmantos PIA pasniedzēji un studenti, lai apmierinātu viņu mācīšanās vajadzības attiecībā uz 3 galvenajām tirgus pamatkompetencēm un starpnozaru prasmēm. Mērķis ir vēl vairāk uzlabot spēlēšanās un spēļu iespējas un atbalstīt personīgo un profesionālo izaugsmi PIA jomā.

1.3. Mūsu pieeja

Spēļu krājums - nopietnas un simulācijas spēles, deleģēšanas uzdevumi, lomu spēles un ledlauži - tika realizēti tā, lai novērtētu Vet3D partnerībā pieejamo labāko praksi. Katrs partneris piedāvāja savas īpašās zināšanas, lai atbalstītu spēļu izstrādi un ieviešanu. Šīs spēles ir paredzētas, lai atbalstītu mācīšanos darot un neformālās izglītības metodes. Lielākā daļa aktivitāšu ir balstītas uz simulācijas uzdevumiem, kas ļauj dalībniekiem izjust reālās dzīves apstākļus un izaicinājumus, kas saistīti ar darbu.

1.4: Darba metode

Spēļu kolekcijas pamatā ir fokusa grupas, kas tika organizētas, iesaistot ieinteresētās personas, lai konsultētos ar tām visā izstrādes un attīstības procesā. Grupas ir izveidotas ar mērķi, lai katrā būtu vismaz 3 ieinteresētās personas. Visas apkopotās spēles un diskusiju rezultātus ir nodrošinājis koordinators, lai nodrošinātu profesionālās izglītības studentu un absolventu prasmju stiprināšanas un sociāli-profesionālās iekļaušanas perspektīvu kombināciju ar mērķi uzlabot spēlēšanas ietekmi.

Koordinators bija partneru kolektīvā iekļauts sociālais darbinieks, kurš vadīja grupu diskusijas, izceļot dažādus viedokļus un rosinot diskusiju, izraisot spēļu melnrakstus.



2. nodaļa: PĀRSKATS PAR Nopietnajām SPĒLĒM, SIMULĀCIJAS SPĒLĒM

UZŅĒMĒJPRASMES

SIMULĀCIJAS SPĒLE – Iomu spēle

Ievads

Simulācijas spēles ir īpaši iedarbīgi instrumenti, lai veicinātu jauniešu mīkstās prasmes neformālā un bez stresa vidē. Vairāku veidu simulācijas spēles ir izstrādātas, lai palīdzētu jauniešiem attīstīt savu potenciālu, īpašu uzmanību pievēršot starpkultūru, digitālajām un uzņēmējdarbības prasmēm.

1. Iomu spēle – simulācijas spēle “Tavs iniciatīvas gars”.

Simulācijas vadlīnijas. Izlīksimies, ka kopā ar 3 draugu grupu plānojat organizēt koncertu sēriju. Lai to izdarītu, jums ir jāatrod nepieciešamā nauda: un jāizlemj, kā organizēt līdzekļu vākšanas akcijas.

Mēģiniet kopā izveidot līdzekļu piesaistes stratēģiju saskaņā ar šādu rīcības plānu:

- 1. darbība** : sastādiēt budžeta tāmi, norādot visas izmaksas, kas saistītas ar jūsu ideju par koncertu
- 2. darbība** : kartējiet vietējos potenciālos sponsorus un izveidojiet sarakstu
- 3. solis** : sagatavojiet vēstuli, lai iepazīstinātu ar notikumu un lūgtu sponsorēšanu
- 4. darbība** : sastādiēt budžeta priekšlikumu ar aprēķinu par sponsorēšanas summām, kuras jūs plānojat iegūt līdzekļu vākšanas darbības rezultātā.

Pārdomu laiks:

Lūdzu, pārdomājiet vingrinājumu un atbildiet uz jautājumiem:

Kas bija grūtāk, izstrādājot plānu, kā ideju pārvērst darbībā? Kādi varētu būt galvenie veiksmes faktori/elementi jaunas iniciatīvas izstrādē un īstenošanā? Kāda veida grūtības, jūsuprāt, var ietekmēt jauniešu iniciatīvas rezultātus?

2. Iomu spēle – itāļu ielu pārtikas bizness

Iedomāsimies, ka jūs vadāt itāļu ielu pārtikas uzņēmumu. Jums ir mazs budžets un jāatrod risinājumi, kā to izmantot uzņēmuma dibināšanai un tā izaugsmei. Jums ir jā rūpējas par akciju sarakstu, veicināšanu un budžeta pārvaldību.

Spēlējot šo spēli, jūs varat praktizēt galvenās uzņēmējdarbības prasmes 0 riska vidē. Šeit ir saraksts ar galvenajām uzņēmējdarbības prasmēm un ar tiem saistītajiem uzdevumiem

prasmju uzlabošanai.

1. Uzņēmējdarbības vadība: lai vadītu savu biznesu, vispirms ir jādefinē pamatstratēģija par šādiem galvenajiem elementiem: mārketinga, cenas, cilvēkresursi.
2. Riska pārvaldība: lūdzu, izveidojiet pamata plānu sava finansējuma pārvaldībai un tam, kā pārvaldīt sava biznesa ietekmi, tostarp negaidītas tirgus tendences.
3. Problēmu risināšana: lūdzu, uzskaitiet 2 problēmu risināšanas stratēģijas, lai pārvaldītu neparedzamas tendences, kas parādās jūsu ekonomikas nozarē.
4. Radošums: lūdzu, norādiet vienu piemēru radošam risinājumam, ko varat pieņemt, lai apmierinātu kāda klienta īpašās vajadzības.
5. Laika pārvaldība: lūdzu, uzskaitiet vienu efektīvas laika pārvaldības piemēru, ko varētu pieņemt kā uzņēmējs.

UZDEVUMU DELEGĀCIJAS GRUPAS PROJEKTI – Uzņēmējdarbības prasmes

Uzdevuma delegācijas grupa 1 intervija ar atsaukumi

1. uzdevums – pārī ar vienaudžu nospēlējiet 2 lomas un pēc tam apmainieties

1. loma — izliksimies par uzņēmēju ar veiksmīgu stāstu — jums kā uzņēmējam ir šāds personiskais profils:

- pēdējo 2 gadu laikā uzsācis jaunu biznesu
- radīja novatorisku jaunuzņēmumu (jauns produkts vai jauns veids, kā atbildēt uz jūsu atsauces mērķa klientu vajadzībām)
- vadāt augošu biznesu (pozitīvas biznesa tendences)

2. loma – žurnālists, kas atbild par liecības interviju (uzņēmējs ar veiksmes stāstu)

2. uzdevums – Intervējiet uzņēmēju – lūdzu, izmantojiet šādu jautājumu kopu

Kā radās jūsu biznesa ideja?

Kādas ir uzvarošās prasmes, kuras, jūsuprāt, piemīt un kuras ir padarījušas jūs par veiksmīgu uzņēmēju?

Vai jūs domājat, ka šīs veiksmīgās prasmes var apgūt?

Lūdzu, sniedziet uzņēmēja definīciju, kas jums ir uzņēmējs?

Vai jums ir jābūt novatoram, lai kļūtu par uzņēmēju?

Kas lika jums riskēt, uzsākot savu projektu?

Kuras no tālāk norādītajām uzņēmējdarbības prasmēm, jūsu prātā, ir vissvarīgākās veiksmīgam uzņēmējam? (organizatoriskās prasmes, līderība, problēmu risināšana, radošums)

3. uzdevums Pārdomu laiks

Lūdzu, pārdomājiet aktivitāti un uzrakstiet dažus secinājumus preses raksta veidā par to, ko uzzinājāt:

- veiksmīgus uzņēmējdarbības faktorus,

- veiksmīga uzņēmēja galvenais personīgais un profesionālais profils.

Uzdevuma deleģēšanas grupa 2 Pavadvēstule

Starpkultūru prasmes - pavadvēstule

Motivācijas vēstules rakstīšana (līdzīgi biznesa plāna ievadam) var palīdzēt pārdomāt savas uzņēmējdarbības prasmes. Lūdzu, uzrakstiet motivācijas vēstulē īpašu sadaļu, koncentrējoties uz šīs prasmes izmantošanu, mēģinot sniegt informāciju par pieredzi, kas jums bijusi, uzņemoties iniciatīvu (piemēram, jaunu radošu projektu uzsākšana savā neformālajā draugu grupā vai citās jomās). Aprakstot tās, kā arī izstrādājot radošus projektus vai biznesa idejas, jums vajadzētu veicināt uzmanību un interesi par jūsu vervētāju, jo šī persona parasti novērtē, cita starpā, jūsu uzņēmējdarbības prasmes, intervējot starptautiskas korporācijas vārdā! ;)

Jūsu mērķis ir izskaidrot personāla atlasē speciālistam, kā un kāpēc jūsu uzņēmējdarbības prasmes un pieredze padara jūs par labāko pretendentu darbam starptautiskā korporācijā... sāksim rakstīt jūsu labāko pavadvēstuli...:)

3. uzdevumu deleģēšanas grupa - prāta vētra

Pievienojieties šai aktivitātei ar ideālu skaitu 5 vienaudžu jūsu vecumā. Tālāk sniegtais uzdevumu saraksts jums palīdzēs.

1) Piešķiriet lomas: lūdzu, izvēlieties vienu koordinātoru (atbildīgs par procesa veicināšanu

un uzraudzību) un vienu sekretāru savā komandā, lai pierakstītu šīs aktivitātes rezultātus;

2) definējiet uzdevumu: Uzdevums ir uzskaitīt visus galvenos jēdzienus, idejas, tēlus, kurus jūs saistāt ar vārdu “uzņēmējdarbība” vai “uzņēmējs” ...;

3) vienojas par aktivitātes laiku;

4) dalīties ar idejām/koncepcijām: katram dalībniekam prāta vētras laikā jāpasaka vismaz 4-6 vārdi;

5) ziņo par visiem vārdiem, kas izriet no radošās prāta vētras;

6) attēlojiet rezultātus (mēģiniet uzzīmēt karti, lai attēlotu prāta vētras aktivitātes rezultātus).

Uzdevuma delegācijas grupa 4 uzņēmējdarbības prasmju portrets

1. darbība: lūdzu, izveidojiet nelielas komandas no 2 līdz 4 cilvēkiem.

2. darbība. Uz papīra lapas uzzīmējiet savu nūjas figūriņu/visa ķermeņa personīgo portretu.

3. solis: zem kājām uzrakstiet 2 uzņēmējdarbības prasmes, kuras vēl neesat apguvis vai par kurām nejūtaties pārliecināts.

4. darbība: blakus rokām, lūdzu, pievienojiet 2 uzņēmējdarbības prasmes, kuras jums ir vai par kurām jūtaties diezgan pārliecināts.

5. darbība: virs galvas, lūdzu, uzrakstiet uzņēmējdarbības prasmi, kuru vēlaties uzlabot.

6. darbība. Sirsnīgi, lūdzu, ievietojiet vienu vai vairākas no savām lielajām aizraušanās, kas saistītas ar uzņēmējdarbības jomu.

7. solis: Kad visa grupa ir pabeigusi rakstīt, katrs dalībnieks apraksta savu zīmējumu, parādot savu personīgo portretu visai grupai.

8. solis: Ikvienam jāiegulda, daloties pozitīvā komentārā par aizraušanos vai prasmēm, kā arī sniedzot padomu kolēģim/kolēģim komandā, lai palīdzētu viņam/viņai uzlabot jaunu uzņēmējdarbības prasmju apguvi.

Starpkultūru prasmes

Ievads

Simulācijas spēles var būt vērtīgi instrumenti, lai attīstītu starpkultūru prasmes un dotu indivīdiem iespēju efektīvi strādāt dažādās kultūrās. Šeit ir daži veidi, kā simulācijas spēles var veicināt starpkultūru prasmju attīstību un pilnvarošānu.

1. Kultūras izpratne: simulācijas spēles sniedz dalībniekiem efektīvas iespējas izpētīt un uzzināt par dažādām kultūrām, paražām un tradīcijām. Šīs spēles piedāvā vairākas priekšrocības, palielinot kultūras izpratni un jutīgumu.
2. Komunikācijas prasmes: simulācijas spēles, kurās uzsvērta sadarbība un komandas darbs, patiešām var veicināt komunikācijas attīstību, ļaujot spēlētājiem efektīvi strādāt ar cilvēkiem no dažādas kultūras izcelsmes.
3. Empātija: simulācijas spēles, kas ļauj spēlētājiem uzminēt, izprast un piedzīvot dažādas kultūras izcelsmes varoņu jūtas un emocijas, var būt spēcīgi instrumenti empātijas attīstīšanai.
4. Konflikta risināšana: Simulācijas spēles var būt efektīvi instrumenti kapacitātes palielināšanai sarunu, konfliktu risināšanas un izpratnes veicināšanas jomā dažādās kultūrās.

Simulācijas spēles ir spēcīgi instrumenti, lai stiprinātu starpkultūru prasmes, kas nepieciešamas, lai efektīvi sadarbotos ar cilvēkiem ar dažādām kultūrām. Pateicoties lielākai kultūras izpratnei, uzlabotām komunikācijas prasmēm, empātijas veidošanas pieredzei un konfliktu risināšanas iespējām, šīs spēles veicina iekļaujošāku un pilnvērtīgāku sabiedrību.

1. lomu spēle - komunikācijas kampaņa par "makaroniem" daudznacionālā uzņēmumā multikulturālā kolēģu komandā

Jūs esat pieņemts darbā daudznacionālā uzņēmumā un tagad esat daļa no daudz kultūru kolēģu komandas, kuru veido polis, francūzis, itālis un ķīnietis... jūs esat itālis :). Jūsu komandai ir jāizstrādā komunikācijas kampaņa par produktu, makaronu. Taču tavš produkts "makaroni" ir jāprezentē ar konkrētu mērķi pārvarēt kultūras atšķirības, atrast kopīgu valodu, saprotamu visās valstīs.

Uzdevums ir sadalīts posmos:

0. solis šajā solī jums būs jāidentificē kopējie elementi, kas raksturo jūsu mērķauditoriju dažādās valstīs. Mērķi ir daudzbērnu ģimenes, kuras patērē atbilstošos makaronu daudzumos ar zemiem ienākumiem, un abi vecāki strādā.

1. solis identificē un apraksta mērķa kopīgos raksturlielumus

2. solis Nosakiet vērtīgos makaronu elementus, kas var radīt vispusīgu interesi visām ģimenēm neatkarīgi no to sākotnējās kultūras

3. solis Izveidojiet efektīvu saukli, kas atspoguļo ideju par makaronu vērtību, vienlaikus

pārvarot kultūras atšķirības.

4. darbība . Izveidojiet iespaidu izraisīšu attēlu

5. solis pārdomu laiks: lūdzu, pārdomājiet atšķirības, ar kurām esat saskārušies kultūras ziņā, piemēram, kultūras fona daudzveidība, produkta saistīšana ar īpašu afektīvu fonu (piemēram, parasti makaroni itāļiem nozīmē ģimeni). Otrkārt, identificējiet dažus galvenos elementus, kas ir noderīgi, lai palīdzētu pasniegt makaronus, lai pārvarētu kultūras atšķirības un stereotipus, un pēc tam veiciet sava veida Swot analīzi par iespējamām stiprajām, vājajām pusēm, draudiem un pozitīvajiem ieskatiem dažādās kultūras jomās, kas ietekmē makaronu stereotipus un emocionālo sfēru. , kas saistīti ar šāda veida pārtiku. Noslēgumā dalieties ar rezultātiem ar dažādu tautību kolēģiem.

Starpkultūru prasmes

2. lomu spēle - stereotipi

1. solis – izveidojiet komandas, kurās ir vismaz divi dalībnieki
2. solis – katrs dalībnieks izvēlas valsti (kas atšķiras no viņa/viņas īstās)
3. solis – prāta vētra par stereotipiem, kas saistīti ar katru no izvēlētajām Eiropas valstīm
4. solis – Mēģiniet attēlot dažas situācijas, kurās varat izveidot dažus “saziņas tiltus”, kas palīdzētu dalībniekiem pārvarēt attiecīgos stereotipus un veidot vienotu izpratni, lai beidzot pārvarētu komunikācijas grūtības dažādu tautību komandās
5. solis. Pārdomu laiks: kā komanda atbildiet uz šādiem jautājumiem: kādi, jūsuprāt, ir stereotipi saistībā ar valsti, kuru izvēlējāties? Kā šie stereotipi ir radījuši jebkāda veida grūtības? Kādi elementi veicināja pozitīvu komunikācijas dinamiku, kā arī empātiju un savstarpēju sapratni dalībnieku starpā?

UZDEVUMU DELEGĀCIJAS GRUPAS PROJEKTI – Starpkultūru prasmes

Uzdevumu piešķiršana var būt efektīva metode starpkultūru prasmju nostiprināšanai grupas projektā. Šeit ir starpkultūru prasmju pilnveides aktivitāte, kas ietver sešus uzdevumus, lai uzlabotu jūsu komandas starpkultūru prasmes:

1. noskaidrojiet kultūras atšķirības: mēģiniet kartēt, apzināties un izprast kultūras atšķirības savā grupā (koncentrējieties uz vērtībām, viedokļiem un komunikācijas

stiliem, kas saistīti ar dažādu kultūras izcelsmi).

2. Definējiet skaidras cerības: definējiet šīs aktivitātes mērķus, cerības, lomas un sagaidāmos mācību rezultātus).
3. Novērtējiet dažādību savā komandā: padomājiet par veidiem, kā nodrošināt iespējas novērtēt kultūras daudzveidību savā komandā.
4. Uzdodiet uzdevumus, pamatojoties uz stiprajām pusēm: atrodiet veidus, kā novērtēt kultūras pieredzes daudzveidību savā komandā, lai indivīdiem piešķirtu kultūras atšķirības kā spēcīgu resursu savā komandā.
5. Veiciniet sadarbību: uzlabojiet komandas veidošanu, veicinot starpkultūru sadarbību kā galveno faktoru kultūras barjeru pārvarēšanai
6. Sniedziet atsauksmes: sniedziet atsauksmes dalībniekiem savā grupā. Sniedziet dalībniekiem atsauksmes par viņu komunikācijas un komandas darba prasmēm, lai sniegtu dalībniekiem dažas noderīgas vadlīnijas viņu starpkultūru prasmju pilnveidošanai.

Veicot šīs darbības, jūs varat izveidot kooperatīvu darba vidi, atbalstot starpkultūru prasmju uzlabošanu jūsu darbiniekiem.

1. uzdevuma delegācija – intervija par starpkultūru prasmēm

1. uzdevums – pāri ar vienaudžu nospēlējiet 2 lomas

1. loma — iedomājieties, ka esat imigrants, vai atrodiet personu no citas kultūras, kas ir pieejama kā atsauksme:

-viņa/viņa ir nesen imigrants, iespējams, ieradīs Jūsu valstī ne ilgāk kā 2 gadus;

- nāk no ārpus Eiropas.

2. loma – žurnālists, kas atbild par liecības interviju

2. uzdevums – Intervija ar imigrantu – lūdz, intervē otru personu, kas uzdod šādus jautājumus

Kāpēc jūs migrējāt?

Kāds bija pirmais kultūras atšķirību skats, ko pamanījāt/piedzīvojāt uzreiz, ierodoties jaunajā valstī?

Kādas kultūras atšķirības ir visvairāk ietekmējušas jūsu dzīvi?

Kā, jūsuprāt, cilvēks var iemācīties domāt starpkultūru līmenī?

Sniedziet definīciju personai, kurai ir starpkultūru prasmes un kurai ir starpkultūru attieksme un kompetences jūsu labā.

Kas lika jums uzņemties risku, uzsākot jaunu sava personīgā ceļojuma daļu uz ārzemēm?

Kādas stratēģijas un metodes esat atradis, lai pārvarētu kultūras barjeras krīzes situācijās?

Kuras no tālāk norādītajām starpkultūru prasmēm, jūsuprāt, ir vissvarīgākās, lai labāk integrētos jaunā uzņemošajā valstī? (starpkultūru izpratne, starpniecība, sarunas)

3. uzdevums Pārdomu laiks

Lūdzu, pārdomājiet aktivitāti un rakstiet presē dažus secinājumus par to, ko jūs uzzinājāt par starpkultūru prasmēm un kā tās stiprināt.

Uzdevuma deleģēšanas grupa 2 Pavadvēstule

Starpkultūru prasmes pavadvēstulei

Motivācijas vēstules rakstīšana var palīdzēt jums pārdomāt savas starptautiskās prasmes. Lūdzu, savā pavadvēstulē ierakstiet īpašu sadaļu, kas veltīta jūsu starpkultūru prasmēm. Lūdzu, sniedziet informāciju par pieredzi, ko piedzīvojāt multikulturālā vidē (piemēram, mācības, brīvprātīgais darbs, ceļošana starptautiskās komandās). Aprakstot pieredzi, ko esat guvis starptautiskā vidē, jums vajadzētu veicināt uzmanību un interesi par vervētāju, jo spēja strādāt starpkultūru grupās var būt vērtīga, piemēram, starptautiskā korporācijā! ;)

Jūsu mērķis ir izskaidrot darba atlases speciālistam, kā un kāpēc jūsu starpkultūru prasmes un pieredze padara jūs par labāko pretendentu darbam starptautiskā korporācijā... sāksim rakstīt labāko pavadvēstuli par jūsu starpkultūru prasmēm..! ;)

Uzdevuma delegācijas grupa 3 prāta vētra

Pievienojieties šai aktivitātei ar ideālu 5 vienaudžu vecumu. Izpildīsim šādu uzdevumu sarakstu:

1) Piešķiriet lomas: lūdzu, izvēlieties vienu koordinātoru (atbildīgs, lai veicinātu un uzraudzītu procesu, un vienu sekretāru savā komandā, kas ir atbildīgs par rezultātu pierakstīšanu)

2) definējiet uzdevumu: Uzdevums ir uzskaitīt visus jēdzienus un idejas, attēlus, kurus jūs

saistāt ar vārdu "starpkultūru prasmes" ...

3) vienojas par aktivitātes laiku

4) dalīties ar idejām, koncepcijām: katrs dalībnieks tiek lūgts pateikt vismaz 4 max 6 vārdus, kas izriet no prāta vētras

5) ziņojiet par visiem vārdiem, kas izriet no radošās prāta vētras

6) attēlojiet rezultātus (mēģiniet uzzīmēt karti, lai attēlotu prāta vētras aktivitātes rezultātus)

Uzdevuma delegācijas grupa 4 starpkultūru prasmju portrets

1. solis, lūdzu, izveidojiet nelielas komandas no 2 līdz 4 cilvēkiem.

2. solis Uz papīra lapas uzzīmējiet savu nūjas figūru/visa ķermeņa personīgo portretu.

3. solis Zem kājām ievadiet 2 starpkultūru prasmes, kuras vēl neesat apguvis vai par kurām neapņematies pārliecināti.

4. solis Blakus rokām, lūdzu, uzrakstiet 2 uzņēmējdarbības prasmes, kuras jums piemīt vai par kurām jūtaties pārliecināti.

5. solis Virs galvas, lūdzu, uzrakstiet starpkultūru prasmi, kuru vēlaties uzlabot.

6. solis Uz sirds, lūdzu, ievietojiet vienu vai vairākas no savām lielajām aizraušanās, kas saistītas ar uzņēmējdarbības jomu.

7. solis Kad visa grupa ir pabeigusi rakstīt, katrs dalībnieks visai grupai apraksta savu zīmējumu ar personīgo portretu.

8. solis Ikvienam ir jāsniedz pozitīvs komentārs par aizraušanos vai prasmēm, kā arī jādalās ar padomu kolēģim/kolēģim komandā, lai palīdzētu viņam uzlabot vēl nepiemīto starpkultūru prasmju apguvi.

Digitālās prasmes

Ievads

Simulācijas spēles var arī palīdzēt cilvēkiem iegūt digitālās prasmes, kas mūsdienā digitālajā laikmetā kļūst arvien svarīgākas. Tālāk ir norādīti daži veidi, kā simulācijas spēles var palīdzēt attīstīt digitālās prasmes un sniegt iespējas.

1. Digitālā pratība: Simulācijas spēles var palīdzēt cilvēkiem uzlabot digitālās pratības prasmes. Šis spēļu komplekts nodrošina mācību vidi, kurā spēlētāji var mijiedarboties ar digitālajiem rīkiem, piedāvājot iespēju attīstīt dažādas digitālās prasmes.

2. Problēmu risināšana: Simulācijas spēles var atbalstīt problēmu risināšanas prasmju attīstību saistībā ar IKT un digitālajiem rīkiem, jo spēlētājiem tiek piedāvāti dažāda veida izaicinājumi un jāatrod efektīvi risinājumi.
3. Radošums: simulācijas spēles var veicināt radošumu, nodrošinot spēlētājiem digitālos rīkus, kas atbalsta iespējas izteikt un realizēt oriģinālas idejas un risinājumus.
4. Sadarbība: simulācijas spēles var sniegt vērtīgas iespējas strādāt komandās, lai sasniegtu kopīgus mērķus. Šīs spēles veicina kooperatīvu spēli un var palīdzēt nodrošināt dalībniekus ar atbilstošākām digitālajām prasmēm digitālajā laikmetā, lai veidotu digitāli spēcīgāku sabiedrību.

Spēles nosaukums: cīņa

Apraksts: "cīņa" ir spēle, kurā apvienota fantāzijas pasaule un kodēšanas izglītība, lai atbalstītu kodēšanas prasmju apguvi. Dalībnieki spēlē varoņa lomu, cīnoties pret ienaidniekiem, pārvarot dažāda līmeņa šķēršļus. Jebkura vecuma dalībnieki var pievienoties spēlei un uzlabot savas kodēšanas spējas .

Galvenās izstrādātās digitālās prasmes:

1. Kodēšana: spēlējot šo spēli, dalībnieki var iemācīties kodēt, attīstīt loģisko domāšanu un problēmu risināšanu
2. Problēmu risināšana: spēlē spēlētājiem ir jāizmanto savas kodēšanas prasmes, lai atrisinātu problēmas un pārvarētu šķēršļus. Viņiem jāpraktizē loģiskā spriešana, lai rastu risinājumus sarežģītām problēmām.
3. Radošums: spēle ļauj spēlētājiem izveidot un pielāgot savu kodu, veicinot inovācijas.
4. Sadarbība: spēle ļauj spēlētājiem dalīties savās kodēšanas spējās ar citiem spēlētājiem. Tā sniedz dalībniekiem iespēju vienam no otra mācīties jaunus kodēšanas stilus un metodes.

Uzdevumu deleģēšanas grupas darbība

Uzdevumu piešķiršana un deleģēšana ir svarīga uzņēmējdarbības prasmju nostiprināšanai grupas projektā. Tālāk ir norādītas dažas darbības, kuras varat veikt, lai deleģētu uzdevumus un uzlabotu grupas dalībnieku digitālās prasmes.

1. Definējiet skaidrus mērķus: skaidri definējiet aktivitātes mērķus, lai būtu skaidrs

priekšstats par paredzamo ietekmi un mācību rezultātiem. Tas palīdzēs jums deleģēt uzdevumus jūsu komandas locekļiem.

2. Novērtējiet savas komandas personīgās prasmes: kartējiet katra komandas locekļa prasmes un stiprās puses.
3. Piešķiriet pienākumus: Piešķiriet uzdevumus, lomas un atbildību, pamatojoties uz individuālajām stiprajām pusēm un interesēm, un pārliecinieties, ka katrs cilvēks zina, par ko viņš/viņa ir atbildīgs.
4. Veiciniet radošumu: aiciniet dalībniekus izstrādāt dažus radošus un novatoriskus risinājumus. Atbalstiet iespējas dalīties ar radošām idejām, kas rodas komandā.
5. Sniegt atbalstu: Sniegt atbalstu komandai, lai palīdzētu veiksmīgai inovatīvu digitālo ideju attīstībai (atbalstīt komandas dalībniekus pievienoties apmācībām, kā arī atrast izglītības resursus, kas nepieciešami viņu digitālo prasmju attīstīšanai).
6. Sviniet panākumus: atzīmējiet pozitīvos rezultātus, ko sasnieguši jūsu komandas locekļi, kuri spēj izteikt digitālās prasmes un novērtēt tās, lai sasniegtu jūsu komandas mērķus.

Veicot norādītās darbības, jūs varat izveidot sadarbības vidi, kas sniedz iespējas digitālās prasmes savā grupā. Tas var palīdzēt grupas dalībniekiem nodrošināt dažas atbilstošas prasmes un iemaņas, ko izmantot citu projektu ietvaros.

2. uzdevuma delegācijas grupas intervija ar "Digitālo čempionu"

1. uzdevums – pārī ar vienaudžu vecumu spēlē 2 lomas

1. loma — iedomājieties, ka esat "digitālais čempions" ar veiksmes stāstu vai atrodiēt īstu digitālo čempionu, kas pieejams kā atsauksme ar šādu profilu:

-paaugstināts digitālo prasmju līmenis;

- strādā digitālajā jomā vismaz 2 gadus,

2. loma – žurnālists, kas atbild par liecību intervēšanu

2. uzdevums. Intervējiet digitālo čempionu – lūdzu, intervējiet savu "digitālo čempionu", uzdodot šādus jautājumus

- 1) Kādu padomu jūs sniegtu tiem, kuri vēlas nostiprināt savas digitālās prasmes kā galveno faktoru, lai uzlabotu savu darba stāvokli?
- 2) kādas ir galvenās grūtības, ar kurām saskārāties digitālo prasmju apguves procesā?
- 3) jūsuprāt, mūsu hipertehnoloģiskā sabiedrībā digitālās prasmes var apgūt tikai ar darba pieredzi vai arī vajadzēja pievienoties dažiem apmācību kursiem, lai integrētu darba un formālās mācību metodes?
- 4) vai, balstoties uz jūsu pieredzi, šodien ir iespējams dzīvot, strādāt un mācīties bez atbilstošām digitālajām prasmēm?
- 5) Kā, jūsuprāt, var apgūt digitālās prasmes?
- 6) Lūdzu, sniedziet definīciju personai, kas aprīkota ar digitālajām prasmēm
- 7) Kas lika jums sākt uzlabot savu digitālo prasmju izmantošanu?
- 8) Kādas stratēģijas un metodes esat atradis, lai pārvarētu digitālās komunikācijas barjeras krīzes situācijās?
- 9) Kāda veida digitālās prasmes, jūsuprāt, ir vissvarīgākās, lai labāk integrētos darba tirgū?

3. uzdevums Pārdomu laiks

Lūdzu, pārdomājiet aktivitāti un uzrakstiet preses rakstu ar dažiem secinājumiem par to, ko esat apguvis par digitālajām prasmēm un kā tās stiprināt.

Uzdevuma deleģēšanas grupa 2 Pavadvēstule

Digitālās prasmes pavadvēstulei

Motivācijas vēstules rakstīšana var palīdzēt pārdomāt savas digitālās prasmes. Lūdzu, pavadvēstulē ierakstiet īpašu sadaļu, kas veltīta jūsu digitālo prasmju izcelšanai. Lūdzu, sniedziet informāciju par galveno iepriekšējo pieredzi digitālajā jomā (piemēram, jaunu IKT projektu uzsākšana savā neformālajā grupā). Aprakstot šajā jomā gūto pieredzi, jums vajadzētu veicināt darbinieku uzmanību un interesi, jo digitālās prasmes noteikti ir vērtīgas, piemēram, starptautiskā korporācijā! ;)

Jūsu mērķis ir izskaidrot, kā jūsu personāla atlases speciālists, kā un kāpēc jūsu digitālās prasmes un pieredze padara jūs par labāko pretendentu darbam starptautiskajā korporācijā... sāksim rakstīt jūsu labāko pavadvēstuli, koncentrējoties uz jūsu digitālajām prasmēm...;)

Uzdevuma delegācijas grupa 3 prāta vētra

Pievienojieties šai aktivitātei ar ideālu skaitu 5 vienaudžu. Izpildīsim šādu uzdevumu sarakstu:

- 1) Piešķiriet lomas: lūdzu, izvēlieties vienu koordinatoru (atbildīgs, lai veicinātu un uzraudzītu procesu, un vienu sekretāru savā komandā, kas ir atbildīgs par rezultātu pierakstīšanu)
- 2) definējiet uzdevumus: uzdevumi ir uzskaitīt visus jēdzienus un idejas, attēlus, kurus jūs savienojat ar vārdu digitālās prasmes ...
- 3) vienojas par aktivitātes laiku
- 4) dalīties ar idejām, koncepcijām: katrs dalībnieks tiek lūgts pateikt vismaz 4 max 6 vārdus, kas izriet no prāta vētras
- 5) ziņojiet par visiem vārdiem, kas izriet no radošās prāta vētras
- 6) attēlojiet rezultātus (mēģiniet uzzīmēt karti, lai attēlotu prāta vētras aktivitātes rezultātus)

Uzdevuma delegācijas grupa 4 prasmju portrets

1. solis, lūdzu, izveidojiet nelielas komandas no 2 līdz 4 cilvēkiem.
2. solis Uz papīra lapas uzzīmējiet savu nūjas figūru/visa ķermeņa personīgo portretu.
3. solis Zem kājām ievadiet 2 digitālās prasmes, kuras vēl neesat apguvis vai par kurām neapņematies pārliecināts.
4. solis Blakus rokām, lūdzu, uzrakstiet 2 digitālās prasmes, kuras jums ir vai par kurām jūtaties pārliecināts.
5. solis Virs galvas, lūdzu, uzrakstiet digitālo prasmi, kuru vēlaties uzlabot.
6. solis Uz sirds, lūdzu, ievietojiet vienu vai vairākas no savām lielajām aizraušanās, kas saistītas ar digitālo lauku.
7. solis Kad visa grupa ir pabeigusi rakstīt, katrs dalībnieks visai grupai apraksta savu zīmējumu ar personīgo portretu.
8. solis Ikvienam ir jāsniedz pozitīvs komentārs par aizraušanos vai prasmēm, kā arī jādalās ar padomu kolēģim/kolēģim komandā, lai palīdzētu viņam uzlabot vēl nepiederošo digitālo prasmju apguvi.

Secinājums

Spēļu spēlēšanai ir būtiska loma mīksto prasmju pilnveides ciklā. Šī iemesla dēļ mēs uzskatām, ka ir svarīgi izstrādāt izglītojošas spēles, kas īpaši paredzētas mīksto prasmju uzlabošanai. Aplūkojot visu prasmju pilnveides procesu, ir jāpievērš uzmanība katra dalībnieka prasmju profilam, lai maksimāli palielinātu viņu personīgo labumu un stiprinātu atbilstošās prasmes, kas saistītas ar viņu konkrētajiem mācību mērķiem. Veterinārārstu studenti vai nesen absolvējuši, kuri dažādu iemeslu dēļ tiek definēti kā nelabvēlīgā situācijā esošie, ir tie, kas gūst vislielāko labumu no prasmju pilnveides programmām, kuru pamatā ir neformālās izglītības metožu spēles. Prasmju pilnveides procesu vadībai ir būtiska nozīme darbā iekārtošanā, radot pozitīvu ietekmi uz saņēmēja nodarbinātības perspektīvām. Šī iemesla dēļ šķiet tik svarīgi, lai veterinārās aģentūras sadarbotos ar nevalstiskajām organizācijām un uzņēmumiem, lai izmantotu integrētu simulācijas spēļu Vet3D modeli, kas īpaši izstrādāts uzņēmējdarbības, starpkultūru un digitālo prasmju attīstīšanai.

