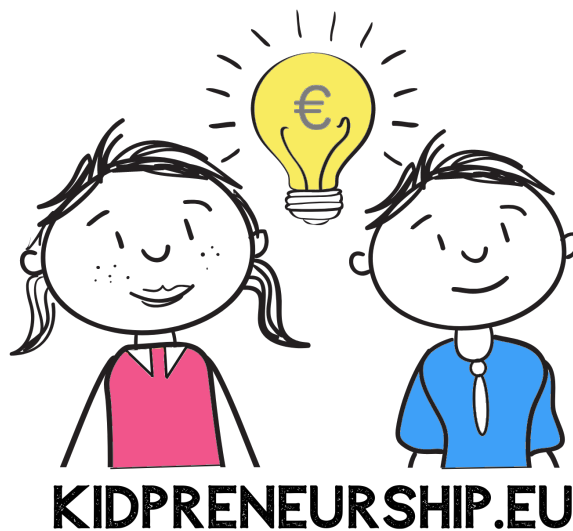


**Projekts: KID_Preneurship- development of the
Entrepreneurial mind set in our kids
Nr. 2020-1-LV01-KA201-077505**

**Projekta rezultāts #1: KIDpreneurship mācību
modulis bērniem 5-7 gadu vecumā**

**24 aktivitāšu kopums, kas attīsta prasmes, kuras ir
svarīgas uzņēmēja domāšanas veida attīstībai.**



Saturs

1	Ievads	4
2	Paredzēto pasākumu prasmju ietvars	4
2.1	Zinātkāre	4
2.2	Radošums	5
2.3	Mācīšanās no kļūdām	6
2.4	Iniciatīvas uzņemšanās	7
2.5	Darbs komandā un savstarpējā saziņa	7
2.6	Kā definēt mērķi	8
2.7	Finanšu pratība	8
3	Bērnu aktivitātes un spēles	9
3.1	Pētījums par objektu	9
3.2	Kas tas varētu būt?	11
3.3	Darbs ar jūtām	12
3.4	“Patiess vai nepatiess?”	13
3.5	Mērķa sasniegšana	14
3.6	"Tirgus"	15
3.7	Jautājumi - grāmata - jautājumi	17
3.8	Kāda ir vērtība?	18
3.9	Tu esi manas acis	19
3.10	Skaitīšanas spēle	21
3.11	Došanās uz veikalu/tirgu	25
3.12	Naudas izsniegšana	27
3.13	Manas naudas meistars	32
3.14	"Mēs ražojam, reklamējam, pārdodam"	33
3.15	Atlīdzības plakāts	33
3.16	Fantāzijas džungļi	34
3.17	Zefīru spageti tornis	35
3.18	Zīmēšanas rīku izgatavošana	36
3.19	Beigas, kas nebeidzas	37
3.20	Bērnu olimpiskās spēles	38
3.21	Papīra tornis	40
3.22	Nospiedums	41
3.23	Ainava no pirkstu nospiedumiem	46

3.24	Kāda ir mana profesija?	49
------	-------------------------------	----

1 Ievads

Izstrādāto aktivitāšu mērķis ir 5-7 gadus veciem bērniem attīstīt uzņēmēju attieksmi, prasmes un zināšanas, kas ļautu bērnam "pārvērst idejas darbībā" jau šajā agrīnajā vecumā, sākot no 5 gadu vecuma.

Uzņēmējdarbības izglītība ir spēja identificēt iespējas, lai pārvērstu tās ekonomiskā vai sociālā vērtībā sabiedrībai, kas ietver tādas prasmes kā radošums, komunikācija, spēja pārvaldīt resursus un daudz ko citu. Aktivitāšu kopums attīstīs uzņēmējdarbības prasmes, kas palīdz bērniem uzņemties iniciatīvu, piemēram, komunikācijas prasmes, radošuma prasmes, sadarbības prasmes, kritiskās domāšanas prasmes un projektu vadības prasmes. Kursu veido 24 aktivitātes, kas paredzētas bērniem vecumā no 5 līdz 7 gadiem. Nodarbības sastāv no spēlēm, instrukcijām to ieviešanā, aktivitātēm un konkrētiem uzdevumiem, kas jāveic klasē un jāīsteno galvenokārt grupās: katra aktivitāte ir veltīta vienas vai vairāku prasmju attīstīšanai, kas ir svarīgas uzņēmīgam domāšanas veidam.

Visas projekta aktivitātes ir ļoti atšķirīgas viena no otras un atšķiras pēc laika, dinamikas, materiāliem un arī mērķiem. Dažādās ierosinātās aktivitātes var tikt mēreni pielāgotas atkarībā no loģistikas un laika apstākļiem klasē un aktivitāšu laikā, kā arī bērnu attīstībai, jo, lai gan vecuma starpība ir tikai 2 gadi, bērni no 5 līdz 7 gadu vecumam attīstās ļoti strauji.

Materiāla autori iesaka iepriekš plānot aktivitātes, sagādājot atbilstošus materiālus un atrodot piemērotāko vietu aktivitāšu veikšanai. Tāpēc ir iespējams nedaudz elastīgi pielāgot aktivitāšu izpildi, vienlaikus saglabājot galveno mērķi!

Piedāvātā aktivitāšu secība nav obligāta, Jūs varat izmantot aktivitātes sev vēlamajā secībā, nav obligāti jāveic visas aktivitātes. Ikkatra aktivitāte ir noderīga bērnu uzņēmējdarbības domāšanas veida attīstīšanai.

Aktivitātes izstrādāja šādas organizācijas:

- "Art-Smart" - Latvija
- "Patricio Paoletti fonds" - Itālija
- "Synthesis" - Kipra
- "Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen" - Austrija
- Fonds "Vērtības, tikumība, godīgums" - Bulgārija
- Privātais bērnudārzs "Mazais Princis" - Latvija
- "Future Focus" - Malta

2 Paredzēto pasākumu prasmju ietvars

2.1 Zinātkāre

Vairāki pētījumi liecina, ka slēptais spēks, kas stimulē mācīšanos, ir zinātkāre: prieks pētīt aktivizē kritisko domāšanu un spriestspēju. Tāpēc zinātkāre veicina mācīšanos. Bērni saskata plaisu starp to, ko viņi zina, un to, ko viņi vēlētos zināt, neatkarīgi no tā, vai viņi vēlas sasniegt tūlītējus rezultātus vai labas atzīmes. Vairāki pētījumi liecina, ka zinātkāriem bērniem ir bagātāka dzīve un labāka darba karjera. Ir arī noskaidrots, ka ar zinātkāri ir saistīta tāda svarīga adaptīva uzvedība kā nekritiska attieksme, trauksmes tolerance, pozitīvas emocijas, humors. Saistība ar laimi: Intelektuālā zinātkāre padara cilvēku vitālu, un vitalitāte, savukārt, padara cilvēku laimīgu.

STRATĒGIJAS SKOLOTĀJIEM

1. Veicināt zinātkāri: Bieži vien ir kārdinājums apbalvot skolēnus, kad zinātkāre noved pie vēlamā rezultāta vai labas atzīmes, taču daudz svarīgāk ir pamanīt un stiprināt zinātkāri, kad mēs to redzam darbībā, piemēram, atbalstot skolēnus, kad viņi uzdod jautājumus.
2. Iemāciet skolēniem, kā uzdot "kvalitatīvus" jautājumus. "Kvalitatīvi" jautājumi ir svarīgs zinātkāres instruments. Labi jautājumi ietver "kāpēc?", "kas?" un "kā?".
3. Izplatiet zinātkāri. Zinātkāre ir lipīga: radiet skolēniem grupu nodarbību iespējas, lai iesaistītu pat vismazāk zinātkāros skolēnus.
4. Atjauniniet savas zināšanas. Aktuālās ziņas var rosināt skolēnus uzdot proaktīvus jautājumus, kas palīdz atklāt, kas slēpjas zem sabiedrības problēmu virskārtas.
5. Māciet skolēnus būt skeptiskiem. "Skeptikos" nozīmē "vērot, pārbaudīt". Skeptiskam cilvēkam ir nepieciešami papildu pierādījumi, pirms viņš pieņem kāda apgalvojumus par patiesiem. Ir gatavs apstrīdēt status quo ar atvērtu prātu un veselīgu diskusiju palīdzību.

PADOMI PAR AKTIVITĀTĒM

Papildus zemāk aprakstītajām aktivitātēm varat veikt arī sekojošas klases aktivitātes ar aprakstošām kartītēm

1. Novērojiet grupās pilnīgi parastus priekšmetus (piemēram, krēslu, krītu, uz kodu automātu, apģērbus, ēdienu) un trenējieties uzdot sev pēc iespējas vairāk jaunu jautājumu par tiem, uz kuriem nezināt atbildes. Būtisks ir jautājums par to, kas izgudroja priekšmetu, un hipotēze par izgudrojuma mērķi. Otrajā solī var jautāt, vai un kāpēc izgudrojums ir darbojies, kādu labumu no tā ir guvusi sabiedrība, kādu labumu no tā ir guvis izgudrotājs (arī ekonomisku). Šo uzdevumu papildinās pētījumi arī papildu mācību laikā.
2. Grupās, sākot vispirms no vietējiem laikrakstiem, pēc tam no valsts preses un beidzot ar starptautisko presi, atlasiet vienu no pirmajās lappusēs publicētajām ziņām un apmāciet ar pieciem galvenajiem jautājumiem (Kas? Kas? Kas? Kad? Kur? Kā? Kāpēc?).
3. Atkārtojiet 2. uzdevumu par kādu faktu, kas attiecas uz skolas ikdienas dzīvi (parasta dienas epizode). Mērķis ir paplašināt šo procesu uz pēc iespējas vairāk parastiem faktiem, atklājot pārdomu bagātību, ko var sniegt katrs atsevišķs notikums. Šo uzdevumu papildinās pētniecība arī ārpus mācību stundām, kas saistīta ar ģimenes dzīves epizodēm.
4. Izpētīt attieksmi pret lielajiem zinātkārajiem cilvēkiem, kas ir mainījuši vēsturi: Leonardo da Vinči, Īzaks Ņūtons, Luidži Galvani, Kamiljo Golgi, Aleksandrs Flemings*. Viņu attieksmju izpēti un vingrinājumi klasē: "(lietus, mākoņi, lietussargs, lietussargs, kukainis pie loga utt.). (1A, 2A, 3A, 4A)

Pēc katra no vingrinājumiem klasē vai mājās pajautājiť sev, kā tie ir mainījuši un bagātinājuši domāšanas procesu, piemēram, ar šādiem jautājumiem: Ko es zinu, ko nezināju iepriekš? Kādus jautājumus es sev uzdevu, kurus parasti uzdod vecvecāki? Kurš jautājums no mana komandas biedra puses mani īpaši iespaidoja? Kāpēc? Ko es iedomājos, kas notiktu ar mani un manu dzīvi, ja man visu laiku būtu šāda attieksme? Ir svarīgi pavadīt jauniesus, lai viņi varētu veikt atsauces par savu emocionālo stāvokli un zinātkāres attieksmes labvēlīgo ietekmi: Kā es jutos, uzdodot sev šos jautājumus? 6. Liecība par uzņēmēju, kurš par visu ir pateicīgs zinātkārei.

2.2 Radošums

Radošums ir Pasaules ekonomikas foruma (WEF) sastādītajā to prasmju top 10, kuras nākotnē darba devēji un darba pasaule kopumā visvairāk meklēs. Šī kompetence faktiski ieņem trešo vietu, ņemot vērā tās nozīmi organizācijas kontekstā. Lai gan radošumu bieži vien saista ar mākslas jomu, šī "maigā" prasme patiesībā ir būtiska inteliģences forma, kas mudina cilvēkus atklāt ko jaunu dažādās jomās, domās un priekšmetos saskatot jaunas sakarības, kas noved pie inovācijām, risinājumiem un pārmaiņām. Patiesībā radošums ir cieši saistīts ar inovāciju, proti, pārmaiņām, ko izraisa jauninājumu ieviešana, kas var atrisināt problēmas un uzlabot produktus, procesus un situācijas. Tieši radošuma un inovācijas saikne izskaidro, kāpēc radošums un inovācija ir viens no mūsdienu darba pasaules pamatelementiem.

uz

STRATĒGIJAS SKOLOTĀJIEM

Galvenā uzmanība tiek pievērsta nevis tam, kā "iemācīt bērniem radošumu", bet gan tam, kā radīt auglīgu vidi, kurā viņu radošums iesakņojas, aug un attīstās.

1. Iedomājieties: parādiat piemērus, lai rosinātu idejas. Kad mēs ierosinām kādu darbību, mēs vienmēr sākam ar projektu piemēru parādīšanu, lai radītu priekšstatu par iespējām un sniegtu idejas, kā sākt. Vispirms bērns var koncentrēties uz piedāvāto piemēru atdarināšanu, pēc tam viņš tiks iedrošināts mainīt vai pārveidot piemērus, pievienojot savu personīgo akcentu.

2. Piedāvājiat dažādus materiālus: nodrošiniat plašu materiālu klāstu uzdevumu veikšanai. Jo daudzveidīgāki materiāli, jo vairāk iespēju īstenot radošus projektus.

3. Atbalstiet visu veidu "darīšanu"

4. Piešķirt lielāku nozīmi procesam nekā produktam. Svarīgi ir jautāt skolēniem, kādas stratēģijas viņi izmantoja un no kā iedvesmojās, rosinot eksperimentēt, dalīties arī ar projektu starpposmiem, runājot par to, ko viņi plāno darīt tālāk un kāpēc.

5. Piedāvājiat pietiekami daudz laika darbam pie projektiem. Lai nodrošinātu jēgpilnu atgriezenisko saiti, projektiem veltiet divu stundu sesijas, bet, lai panāktu radikālāku rezultātu, rezervējiat dienas vai nedēļas, kuru laikā skolēni strādā tikai pie projektiem.

6. Starpniecība un koplietošana. Pieaugušie un bērni patiešām sadarbojas projektos. Bērns stimulē komandas darbu.

7. Ir svarīgi, lai bērni iesaistītos projektos, bet vēl svarīgāk ir, lai viņi pārdomātu notiekošo. Piemēram, "Kā jums radās ideja par šo projektu?" un "Kas jūs visvairāk pārsteidza?"

8. Dalīšanās pārdomās. Dalīšanās ar bērniem savos domāšanas procesos: viņiem ir noderīgi zināt, kādas stratēģijas jūs izmantojat, strādājot pie projektiem un risinot problēmas. Viņi būs vairāk gatavi pārdomāt savu domāšanu, un viņiem būs labāks paraugs, kā to darīt.

9. Vairāk risinājumu vienai un tai pašai problēmai. Vilciens, vienatnē un kopā ar skolēniem, lai rastu dažādus risinājumus problēmām, ar kurām viņi saskaras, tostarp tām, kas strukturētas mācību aktivitātēs.

2.3 Mācīšanās no kļūdām

Kļūdas ir neizbēgama mūsu dzīves pieredzes daļa, un tās ir ikviena mācību procesa sastāvdaļa. Izlikties, ka kļūda nepastāv, izņemot to, ka tā ir jālabo, ir nepareiza pieeja. Vēlme izvairīties no kļūdas nozīmē apturēt un kavēt mācīšanos. Tāpēc mēs cenšamies radīt atmosfēru, kurā bez bailēm ir atļauts piedzīvot emocijas un kurā tās tiek uzskatītas par iespēju apzināšanās līdzekli. Šeit jāuzsver, ka korekcijas process jāiekļauj humānistiski afektīvajā didaktikas koncepcijā: kļūda ir dabiska mācību procesa sastāvdaļa, un skolēnam jāatrod skolotājā, klasesbiedros, izglītības sistēmā kopumā nepieciešamā izpratne, lai kļūda neradītu traucēšanas situācijas; jāveicina tādas korekcijas formas, kas veicina un attīsta skolēna paškorekcijas prasmes un palielina viņa kritisko autonomiju arī kļūdas pārvaldībā.

STRATĒGIJAS SKOLOTĀJIEM

1. Kļūdu atpazīšana un to rašanās iemesli.
2. Lai mācītos no kļūdām, vispirms ir svarīgi palīdzēt skolēniem tās atpazīt un saprast. Dažkārt tās ir grūti atzīt, jo pastāv kognitīvā disonanse, psiholoģiskas un emocionālas spriedzes stāvoklis: kļūdas atzīšana bieži vien ir disonansē ar mūsu pašvērtējumu līdz tādai pakāpei, ka mēs to attaisnojam vai piedēvējam kādam citam, lai neapšaubītu dziļus uzskatus par sevi. Kļūdas atzīšana ir saistīta ar tās cēloni: vai skolēns zina pareizo ceļu, vai arī viņš ir novērsis uzmanību?
3. Nedramatizējiat kļūdas, izmantojiat tās kā priecīgu iespēju mācīties grupā (atkārtota kļūda klasē, kolektīva un vispārīga) un privilēģēt (individuāla un specifiska).
4. Pārvērtējiat kļūdas, katra kļūda var būt patiešām radoša, jo tā rada iespēju pārskatīt procedūru, elastību vai iegūt citas prasmes. Vienmēr uzsveriet, ko esat iemācījies no šīs kļūdas!

5. Kļūdieties - kļūdieties apzināti. Praktizējieties ieviest sevi kontrolētu kļūdu sistēmā. Aicinājums neuztvert kļūdu kā ienaidnieku, bet kā neizbēgamu un vērtīgu pavadoni.
6. Radoši izmantojiet kļūdu, lai to vairs nekad neaizmirstu un jautri pavadītu laiku ar kompetenci. "Katrā kļūdā slēpjas stāsta iespēja" G. Rodari. es: mainoties patskaņiem, mainās lietas, un rodas stāsti.
7. Mācies Piemērs par ievērojamām kļūdām. es Amerikas atklāšana ir kļūdas rezultāts: Kristofors Kolumbs bija pārliecināts, ka ieradīsies Indijā. Leonardo da Vinči, ģēnijs par excellence, sasniedza mērķus un radīja šedevrus, pat ja - vai labāk: pateicoties tam, ka - viņš sakrāja daudz kļūdu (lidojošās mašīnas, visas neizdevās, vai glezniecības tehnika, kas izmantota Pēdējā vakarēdienā, lai minētu tikai dažus piemērus.

2.4 Iniciatīvas uzņemšanās

Iniciatīva ir prasme idejas pārvērst darbībā. Tas ietver pašnovērtējumu, radošumu, inovāciju un riska uzņemšanos, kā arī spēju plānot un vadīt projektus, lai sasniegtu mērķus. Būtiski ir spēt novērtēt dažādu izvēļu pozitīvos un negatīvos aspektus un iespējamās sekas, kā arī grupās apspriest un argumentēt izvēles kritērijus un motivāciju, uzsverot faktus, riskus, iespējas un uzklusot citu motivāciju. Iniciatīvas uzņemšanās ir saistīta ar spēju pieņemt lēmumus individuāli un grupās, izvērtējot starp dažādām alternatīvām un motivējot izvēles kritērijus, novērtējot plusus un mīnus, riskus un iespējas un motivējot galīgo izvēli. Programmām, kas vērstas uz radošuma attīstīšanu, ir daudzpusīga vērtība bērnu pilnveidošanā, papildus sagatavošanai darba pasaulei, arī iesaistīšanai, motivācijai un sniegunam skolā un dzīvē; aspekti, kas pozitīvi ietekmē frustrāciju, spriedzes un konfliktu mazināšanu.

STRATĒGIJAS SKOLOTĀJIEM

1. Veicināt kontekstus, kuros skolēni tiek stimulēti koncentrēties uz savu draugu verbālo un neverbālo vēstījumu klausīšanos un lasīšanu.
2. Klausīšanās tehniku mācīšana
3. Atbalstīt skolēnus skaidri definēt mērķi, ko viņi vēlas sasniegt saskarsmē lemācīt skolēnus pozitīvai un aktīvai attieksmei, pat ja ir spiediens.
4. Apmācīt skolēnus izteikt savu viedokli
5. dod priekšroku kontekstiem, kuros "uzvar" grupa, nevis indivīds.
6. Atbalstīt skolēnus sociālo mediju pareizā izmantošanā, lai digitālā komunikācija neaizstātu empātiskās attiecības (ko nevajadzētu komunicēt ar mediju starpniecību), bet gan stiprinātu kontaktu (kad mediji ierodas tur, kur mēs neierodamies, piemēram, sniedzot zināšanas).

2.5 Darbs komandā un savstarpējā saziņa

Šī prasme ietver pacietību, laipnību un empātiju. Prasmes strādāt komandā nozīmē gan prasmi būt starpniekam un tikt ar citiem, gan prasmi lūgt palīdzību. Šī prasme nozīmē spēju dalīties ar panākumiem un grūtībām, mācīties no kļūdām, zināt, kā uzņemties atbildību, neizlejot to uz citiem, un zināt, kā "ieklauties" kontekstā. Ir ļoti svarīgi strādāt kopā ar citiem, lai zinātu, kā komunicēt, un būtu gatavi uzlabojumiem un paškorekcijai. Kooperatīvā mācīšanās ir īpaša mācību metodika, ar kuras palīdzību skolēni mācās nelielās grupās, palīdzot viens otram un izjutot līdzatbildību viens par otru. Komunikācija ir galvenais līdzeklis, lai izprastu un iesaistītos savstarpējās attiecībās un attiecībās ar sabiedrību. Komunikācijas process sniedz tālāk par vienkāršu ziņojuma nodošanu: tas nozīmē spēju "sasniegt mērķi". Komunikācija sastāv arī no pamatparafabētiskiem elementiem, balss toņa, sejas, žestiem, vārdu krājuma, gramatikas.

STRATĒGIJAS MĀCĪTĀJIEM (Atbalstiet skolēnus, lai)

1. Veicināt kontekstus, kuros skolēni tiek stimulēti koncentrēties uz savu draugu verbālo un neverbālo vēstījumu klausīšanos un lasīšanu.
2. Klausīšanās tehniku mācīšana
3. Atbalstīt skolēnus skaidri definēt mērķi, ko viņi vēlas sasniegt komunikācijā.
4. apmācīt skolēnus pozitīvai un proaktīvai attieksmei, pat ja ir spiediens.
5. Apmācīt skolēnus izteikt savu viedokli
6. dod priekšroku kontekstiem, kuros "uzvar" grupa, nevis indivīds.
7. Atbalstīt skolēnus sociālo mediju pareizā izmantošanā, lai digitālā komunikācija neaizstātu empātiskās attiecības (ko nevajadzētu komunicēt ar mediju starpniecību), bet gan stiprinātu kontaktu (kad mediji ierodas tur, kur mēs neierodamies, piemēram, sniedzot zināšanas).

2.6 Kā definēt mērķi

Ar spēju definēt mērķus ir saistīta būtiska spēja piešķirt dzīvei "jēgu", ceļš, kas sastāv no mikromērķu konstelācijas, fundamentāls process, lai piedzīvotu pozitīvas emocijas, gandarījumu par panākumiem un iesaistīšanos. Mūsu smadzenes ir attīstījušās zem aktivitātes karoga: izvirzīt jaunus mērķus un sasniegt tos ar neatlaidību un problēmu risināšanu. Mērķu trūkums nav mūsu DNS, un patiesībā tas liek mums izjust dziļu tukšuma sajūtu. Prasme izvirzīt mērķus piešķir dzīvei jēgu, tieši iedarbojas uz labsajūtu, paaugstina pašvērtējumu, liek mums atklāt jaunas intereses un stratēģiski un efektīvi virzīt rīcību. Mērķu izvirzīšana pieaugušos un bērnus beidzot saved saskarsmē ar citiem cilvēkiem un jēgpilnu attiecību veidošanā (kopīgs mērķis).

STRATĒGIJAS MĀCĪTĀJIEM (Atbalstiet skolēnus, lai)

1. Noskaidrojiet, ko viņi mīl vai problēmu, ko viņi vēlas atrisināt: ceļa sākotnējā fāze, kurā mums vajadzētu noteikt savas intereses - ja mēs to vēl nezinām -, izmantojot tādas jautājumus kā "Kas man patiešām rūp?", "Par ko man patīk domāt?", "Par ko man patīk domāt?", Bērna mērķiem jābūt viņa/viņas (nevis pieaugušo atsaucē).
2. Noteikt mērķi, Pirmais solis, lai sasniegtu mērķi, ir precīzi noteikt mērķi.
3. Rūpīgi noskaidrojiet mērķi: palūdziet bērnam koncentrēties un uzrakstīt, kāpēc viņš vēlas sasniegt šo mērķi.
4. Noteikt konkrētus mērķus
5. Nosakiet laiku, kurā jāsasniedz mērķis . Ilgtermiņa mērķiem, salīdzinot ar īstermiņa mērķiem, būs vēlāki termiņi, tāpēc ir svarīgi "sadalīt" ilgtermiņa mērķus īstermiņa mērķos. (Piemēram, iemācīties divu nedēļu laikā uz klavierēm nospēlēt skalas ir konkrēts mērķis ar noteiktu termiņu).
6. Uzskaitiet soļus, kas nepieciešami, lai sasniegtu mērķi: palīdziet skolēniem saprast, kā sasniegt mērķi. Lai sasniegtu ilgtermiņa mērķi, jums jākoncentrējas uz starpposma mērķiem, kas arī motivē.

2.7 Finanšu pratība

Finanšu zināšanu apguve jau no piecu gadu vecuma ļaus bērniem kļūt par aktīviem pilsoņiem dažādās ikdienas situācijās ne tikai jēdzienu, bet arī uzvedības ziņā, kas saistīta ar ētiskām pamatvērtībām un kas nosaka "mazos" pirkšanas, taupīšanas, parādu, izdevumu atlikšanas, labklājības un solidaritātes žestus. Pārdomas par naudas izmantošanu jāsāk ar dziļi atšķirīgiem gadījumiem: ekonomikas krīzi, naudas dematerializāciju, ģimeņu pirktspēju. Ir būtiski jau no mazotnes izprast naudas vērtību un mehānismus, kas vada ekonomiku, tās vienkāršākās izpausmēs: peļņa, uzkrājumi, ieguldījumi, dāvinājums. Nauda jāsaprot kā plašākas plānošanas instruments, kas spēj aptvert dažādas ekonomikas darbības sfēras.

STRATĒGIJAS SKOLOTĀJIEM

Iepazīstināt klasēs tēmas un darbus par pieeju un izpratni par ekonomiku un finansēm, izmantojot zināšanas un eksperimentus par trim makro jēdzieniem, kuriem atbilst tik daudz konceptuālās vides:

1. **INDIVIDUĀLĀ EKONOMIKAS IZVĒLE** Tādas tēmas kā darbaspēka izmaksas, cenu veidošana, kā notiek ražošanas pārvietošana, izejvielu kvalitāte. Bērni domā par to, kāpēc konkrētai precei ir noteikta cena.
2. **KOLEKTIVITĀTES EKONOMIKA** Sabiedriskais labums un nodokļi. Sabiedriskās preces nevar pārdot nevis tāpēc, ka tām nav cenas, bet gan tāpēc, ka tās pieder visiem: nevienam nav tiesību tās pārdot un pirkt. un tās nonāk pie pilsētas daļas.
3. **EKONOMIKAS CIKLS**, iepazīstinot ar trim ekonomikas subjektiem: noguldītājiem, bankām un uzņēmumiem, aplūkojot tādus kopīgus jēdzienus kā bankomāts, banka, kredītkarte, hipotekārais kredīts, aizdevums, procenti, algas.

PADOMI PAR AKTIVITĀTĒM

1. Aktivitātes "tirgus" (piemēram, klase tiek sadalīta pārdevējos un pircējos, un bērni rotaļājas tirgū, pārdod un pērk makaronu paciņas, nosaka cenu, norēķinās ar strādniekiem. Tiek atveidota visa ķēde: katrs produkts vairumtirgotājam jāiepērk par noteiktu cenu un jāpārdod tālāk par augstāku cenu. Pircēju rīcībā ir nauda, un viņi lemj, kā to izmantot.)
2. Darbības "sabiedrības labā" (piem.: Piemēram, runāsim par pilsētām, kurām jābūt tīrām. Bet kurš maksā par to tīrību vai par bojāta ceļa labošanu Tiek ieviesta tēma par nodokļiem. Bērniem ir jāizlemj, cik daudz no savas naudas tērēt, lai uzturētu pilsētu tīru vai lai uzbūvētu jaunu ceļu. Viņi kopīgi apspriež šo jautājumu un izlemj par skaitli, savāc to un izmanto, lai iegādātos lielas puzzles gabaliņus, kas attēlo ielas, skolu, parku. Bet, ja summa ir pārāk maza, bērni var iegādāties tikai daļu no nepieciešamajām detaļām utt.
3. Darbības "Ekonomikas cikls" (piemēram: aplis, kurā attīstās ekonomikas cikls. Iedzīvotāji uzkrāj uzkrājumus, nodod tos bankām, kas tos dara pieejamus uzņēmumiem, kuri nodarbina iedzīvotājus. Imitē ciklu, izmantojot konkrētu pieredzi, piemēram, nepieciešamību iegādāties māju vai uzsākt uzņēmējdarbību).
4. Katram posmam uzaiciniet pārstāvi/uzņēmēju, lai pastāstītu, kā tas darbojas.

3 Bērnu aktivitātes un spēles

3.1 Pētījums par objektu

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Pētījums par objektu
REZULTĀTU NUMURS	IO1
PARTNERIS	Fondazione Patrizio Paoletti
AKTIVITĀTE UN KLASĒ	Darbība CUR-A8 5.-7. klase
ILGUMS	Nodarbību ilgums ir 30/45 min.

	Tāpēc šo aktivitāti var sadalīt vairākās nodarbībās, lai tajā varētu piedalīties visas grupas/bērni.
MĒRĶI	Bērni pēc būtības ir zinātkāri un alkst pēc zināšanām. Mičiganas Universitātes pētījumā tika mēģināts pierādīt, ka tikai zinātkāre, kas tiek saprasta kā sociāli emocionāla īpašība, faktiski var veicināt bērna vēlmi mācīties, sekmējot labākus akadēmiskos sasniegumus. Mērķi: - Rast izpratni, ka aiz ikdienišķiem priekšmetiem slēpjas bezgalīga atklājumu pasaule; - veicināt emocionālu reakciju, jo ziņkārība sākas ar emocijām; - veicināt vēlmi mācīties; - veicināt sajūtu, ka var kaut ko atklāt un izpētīt.
MATERIĀLI	Skolotājs izvēlas tēmu (piemēram, "mūsdienu mākslinieki", "tradicionālie ēdieni", "vietējie dzīvnieki" vai "eksotiskie dzīvnieki"). Ja skolotājs izvēlas zināmu tēmu (piemēram, "vietējais ēdiens"), nav nepieciešams meklēt īpašus atbalsta materiālus, jo skolēni jau šo tēmu pārzina. Ja skolotājs izvēlas mazāk zināmu tēmu, skolotājam jāizvēlas arī daži attēli, kas skaidri pauž tēmu (piemēram, izmantojot grāmatas un fotogrāfijas jāizvēlas 10 mūsdienu mākslinieku attēlus ar vienu vai diviem katra mākslinieka darbu piemēriem). Pēc tam skolēnu veiktais pētījums papildinās šo zināšanu un materiālu "datubāzi" ar informāciju un fotogrāfijām, ko skolēni prezentēs klasē. Galvenā pievienotā vērtība tiktu radīta, veicot šo aktivitāti ar skolotājiem, kuri māca konkrēto tēmu (piemēram, "komponisti" mūzikā, "zinātniskie atklājumi" vai "zinātnieki" dabaszinātnēs utt.).
MĀCĪŠANĀS METODES	Instrukcijas: • Izvēlieties tematu/kategoriju. • Iepazīstiniet ar 5-10 elementiem/priekšmetiem no šīs kategorijas. • Sadaliet klasi atbilstoši interesei par prezentētajiem aspektiem (piemēram, viena bērnu grupa varētu būt tie, kas izvēlējas vienu un to pašu attēlu vai ēdienu utt.). • Uzdodiet jautājumus: "Ko mēs zinām par šo elementu/priekšmetu?", izmantojiet šos jautājumus, lai stimulētu skolēnus (kas to izgudroja/rada? no kā tas ir izgatavots? kur to var atrast? utt.). • Uzdodiet jautājumus, lai noskaidrotu, cik daudz skolēni NEZINA par priekšmetu/objektu. • Lieciet bērniem uzzināt pēc iespējas vairāk par šo tēmu. Pirmais solis šajā uzdevumā ir – bērniem ir jāizveido pēc iespējas garāku jautājumu sarakstu un pēc tam jāmēģina uz tiem atbildēt. • Šī uzdevuma prioritāte ir izveidot garu, zinātkāru sarakstu, kuru var papildināt uzdevuma izpildes laikā. Katrai grupai tiks uzdots: - Izveidojiet jautājumu sarakstu, uz kuriem pēc tam atbildēt. - Veiciet kopīgu izpēti, lai mēģinātu rast atbildes. Bērnu grupām tiek uzdots "pētījums" (skolotājs nosaka, vai šāds pētījums jāveic klasē vai mājās).



	- Noslēgumā izveidojiet jaunu sarakstu ar papildu jautājumiem, kas izriet no veiktā pētījuma, un attiecīgajām atbildēm. - Lieciet prezentēt darbu klasē. Skolēni prezentē savu pētījumu: 5-10min katras grupas prezentācijai + 5min jautājumiem, kas izriet no prezentācijas (kopā katrai prezentācijai 10-15min). - Uzdodiet bērniem vairāk jautājumu un aiciniet dalīties ar interesantu informāciju.
VIZUĀLI Attēli/videoklips	Skatīt materiālu
SAGATAVOŠANĀS	Uzdodiet jautājumus un koncentrējieties uz aizrautīgu, zinātkāru interesi (piemēram, atnesiet interesantas lietas uz klasi).
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	Skolotājs novērtēs: - Vai grupas ir ierosinājušas daudz jautājumu? - Vai jautājumu kvalitāte atspoguļoja zinātkāru pieeju? - Cik lielā mērā pētījumā bija iesaistītas atsevišķas grupas? - Vai grupu dalībnieki spēja emocionāli iesaistīties un izrādīja zinātkāri?

3.2 Kas tas varētu būt?

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Kas tas varētu būt?
REZULTĀTU NUMURS	IO1
PARTNERIS	Fondazione Patrizio Paoletti
AKTIVITĀTE un KLASE	Darbība: CREA - A6 Klase: 5-7 gadi
ILGUMS	30 minūtes katrai sesijai
MĒRĶI	- Veicināt laterālo domāšanu: tas ir, skatīties uz problēmu no dažādām perspektīvām – tradicionālā pieeja ir koncentrēties uz konkrētas problēmas risinājumu. - Atklāt un veicināt radošu domāšanu, proti, spēju rast dažādus risinājumus vienai un tai pašai problēmai. - Vecināt “ārpus-kastes” domāšanu. - Aicināt meklēt negaidītus, oriģinālus risinājumus.
MATERIĀLI	- 10-20 ikdienas priekšmeti (piemēram, sūkļi, birste, ķemme, lūpu krāsa, virve, cepure, tualetes papīrs...). - Grozs

MĀCĪŠANĀS METODES	Sākot ar parastiem priekšmetiem, kuriem ir precīzs pielietojums, katrs bērns tiks mudināts izmantot priekšmetus dažādos veidos. Piemēram: sūkli var izmantot kā zīmogu, ar to var polsterēt spilvenu vai izmantot apģērba rotāšanai. Skolēni sasēdināti aplī. Skolotājs paņem kādu priekšmetu no groza un sāk to izmantot citādi, nekā tam paredzēts. Skolotājs nenosauc priekšmetu vārdā. Skolotājs nodod priekšmetu pirmajam skolēnam, kuram arī tiek uzdots to izmantot neparastā veidā, kas atšķiras no pirmā veida. Galvenais ir, lai katrai atsevišķai idejai tiktu piešķirta nozīme. Tas mudina skolēnus koncentrēties un apzināties jaunu ideju pārsteidzošo dabu. Bērnu secība būs jāmaina, lai mainītu uzdevuma sarežģītību. Nodarbības noslēgumā skolotāja vadībā tiks veltīts brīdis, lai pastāstītu par to, kā noritēja nodarbība, un skolotāja vadībā tiks pievērsta uzmanība šādiem jautājumiem: - uzsverot, ka viņi visi bija izcili, jo izmantoja savu RADOŠUMU; - kas liecina, ka šī darbība ir veicinājusi viņu inteliģenci (veidojot jaunus ceļus viņu smadzenēs); - mudinot viņus katru reizi, kad viņi atceras, paskatīties uz lietām no citas perspektīvas; Šī pieredze kļūst vēl noderīgāka, ja skolotājs individuāli vai kopā ar klasi atcerēsies, cik dažādos veidos viņi izmantoja konkrētos objektus, piemēram, "vai atceries, kā tu izmantoji ķemmi").
VIZUĀLI Attēli/videoklips	Nekas būtisks nav nepieciešams. Ja iespējams, lielu ietekmi var sniegt attēlu parādīšana, kuros attēlots, kā šādas aktivitātes smadzenēs stimulē dažādas zonas un kā mainās smadzenes, ja mēs regulāri veicam radošas darbības (jauni ceļi).
SAGATAVOŠANĀS	Koncentrējieties uz to, lai bērni vingrinājumu veiktu ar patiesu izbrīnu un zinātkāri. Pēc tam pierakstiet visus novērojumus par bērniem, lai laika gaitā tos varētu izmantot radošuma uzlabošanai.
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	- Vai bērni ir iesaistījušies aktivitātē? - Vai viņiem ir izdevies atrast jaunus un radošus veidus, kā izmantot priekšmetus? - Vai viņi bija pārsteigti, atklājot, ka ļoti parastiem priekšmetiem var radīt dažādus izmantošanas veidus?

3.3 Darbs ar jūtām

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Darbs ar jūtām
REZULTĀTU NUMURS	IO1
PARTNERIS	Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
AKTIVITĀTE UN KLASĒ	TW-A6 Klases: 5-7 gadi
ILGUMS	30 minūtes

MĒRĶI	Galvenais: Darbs komandā un komunikācija Citi: Radošums
MATERIĀLI	• Zibkartītes • Kombināciju kartītēs
MĀCĪŠANĀS METODES	Pirmais līmenis: • Skolotājs iepazīstina skolēnus ar tēmu, parādot viņiem attēlus. • Skolotājs dod skolēniem zibkartītes. • Skolotājs sniedz piemēru un pantomimiski parāda sajūtu, kas attēlota uz zibkartītes. • Skolēniem tiek lūgts pantomimēt sajūtas, kas parādītas uz zibkartītes. • Pārējiem skolēniem tiek lūgts identificēt šo sajūtu. Nākamais līmenis: • Skolotājs informē skolēnus, ka tagad viņiem jānostājas aplī, un klusām bērnam pa labi no viņa/viņas pasaka kādu sajūtu. • Šis bērns imitē šo sajūtu, un pārējiem ir jānojaus sajūta. • Pārējiem skolēniem tiek lūgts identificēt šo sajūtu. Nākamais līmenis: • Skolotājs iepazīstina ar kombināciju kartītēm. Tās ir kartītes, uz kurām ir attēloti cilvēki (vecmāmiņa, medmāsa, ...), un zem tām ir šo cilvēku emocionālais stāvoklis. • Skolotājs lūdz skolēnus pantomimēt cilvēkus un viņu sajūtas. • Skolotājs lūdz pārējiem skolēniem noteikt, kas ir attēlots. • Skolēni tiek aicināti iejusties attēloto cilvēku emocionālajā pasaulē. • Skolēniem tiek lūgts noteikt, kas ir attēlots. • Skolēni tiek aicināti nākt un darboties. • Skolēni tiek aicināti uzņemties arī citas lomas.
VIZUĀLI Attēli/videoklips	• Zibkartītes • Kombināciju kartītēs
SAGATAVOŠANĀS	• Pirms sesijas jāsapagatavo nepieciešamos materiālus; • Jāsagatavo saistītos vizuālos materiālus; • Jāsagatavo zibkartītes, jūs var meklēt jaukas bildes vietnē www.pixabay.com.
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	• Vai šī aktivitāte palīdzēja skolēniem klasificēt jūtas? • Vai šī aktivitāte palīdzēja skolēniem iejusties un saprast citu emocijas? • Vai šī aktivitāte palīdzēja skolēniem pareizi parādīt jūtas? • Vai šī aktivitāte palīdzēja skolēniem labāk izprast savas jūtas un saprast, ka jūtas bieži vien netiek izrādītas un izpaužas kā agresija vai vardarbība pret sevi vai citiem?

3.4 “Patiess vai nepatiess?”

DARBĪBAS NOSAUKUMS	“Patiess vai nepatiess?”
REZULTĀTU NUMURS	IO1

PARTNERIS	FUTURE FOCUSS
AKTIVITĀTE KLAŠE	CUR-A4-2 Klases: 5-8 gadi
ILGUMS	20 minūtes
MĒRĶI	Galvenais: Ziņkārība
MATERIĀLI	Līmlapiņu iepakojums
MĀCĪŠANĀS METODES	- Skolotājam jāiepazīstina skolēni ar tēmu, parādot vizuālo materiālu. - Skolotājs iedod skolēnam divas līmlapiņas: vienu ar uzrakstu "paties" un otru ar uzrakstu "nepaties". - Skolotājs izsaka apgalvojumu, piem: <i>"Ir labi peldēties ārā, kad ir pērkons un līst"</i>. - Skolēns tiek mudināts kritiski izvērtēt, vai apgalvojums ir paties vai nepaties. - Skolēns izdara savu izvēli un novieto līmlapiņu attiecīgajā kolonā. - Skolēns tiek aicināts paskaidrot savu domāšanas procesu.
VIZUĀLI Attēli/videoklips	SKATĪT: https://www.youtube.com/watch?v=t9CcHqtReTc SKATĪT: https://www.youtube.com/watch?v=6vzcQnn1l88 
SAGATAVOŠANĀS	- Pirms sesijas jā sagatavo nepieciešamos materiālus; - Jā sagatavo saistītos vizuālos materiālus. <u>PIEZĪME skolotājam:</u> Ļoti maziem bērniem var gadīties, ka aktivitāti nevar īstenot, izmantojot videoklipus, jo viņiem nepieciešams laiks pārdomām vai skaidrojums. Būtu labi izdalīt attēlus un ievietot tos Power Point, lai dotu viņiem laiku pārdomām. Iespējams, ka tēma un jautājumi būs jāpiedāvā iepriekš.
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	- Vai šī aktivitāte ir palīdzējusi skolēniem atšķirt patieso no nepatiesā? - Vai aktivitāte ir palīdzējusi skolēniem kritiski domāt? - Vai šī aktivitāte ir palīdzējusi skolēniem izvēlēties izvēles iespējas un izvēlēties starp tām?

3.5 Mērķa sasniegšana

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Mērķa sasniegšana
REZULTĀTU NUMURS	IO1
PARTNERIS	FUTURE FOCUS
AKTIVITĀTE un KLAŠE	CUR-A4-2 Klases: 5-8 gadi
ILGUMS	20 minūtes

MĒRĶI	Galvenā: Iniciatīvas uzņemšanās Citi: Radošums
MATERIĀLI	Šai aktivitātei nav nepieciešami īpaši materiāli
MĀCĪŠANĀS METODES	• Skolotājs izskaidro tematu, izmantojot vizuālo materiālu. • Skolēni tiek aicināti padomāt par mērķi, ko viņi vēlētos sasniegt līdz mācību gada beigām. • Katrs skolēns pēc kārtas izsaka savu mērķi, un pārējie klasesbiedri sniedz piemēru, kā viņi darbotos, lai sasniegtu mērķi. • Pēc tam skolēns pateiks, vai viņš pats ir ņēmis vērā sniegtos ieteikumus, lai sasniegtu savu mērķi. • Visi bērni pēc kārtas izsaka savu mērķi un uzklusa iespējamus veidus, kā gūt panākumus. Mērķus var iedalīt kategorijās, lai skolēni varētu sadalīties grupās. Šādā veidā šo aktivitāti var izmantot arī komandas darba prasmju uzlabošanai. <i>*Cēli piemēri, ar kuriem skolotāji varētu sākt diskusiju, varētu būt šādi:</i> - <i>Kļūt labestīgākiem pret klasesbiedriem</i> - <i>Labāk mēģināt izpildīt skolas uzdevumus</i> - <i>Vairāk dalīties klasē</i> - <i>Censties iegūt labākas atzīmes</i>
VIZUĀLI Attēli/videoklips	SKATĪT: https://www.youtube.com/watch?v=KbcDYQ-un-Y SKATĪT: https://www.youtube.com/watch?v=PBT70BTnNQY 
SAGATAVOŠANĀS	• Sagatavot saistītos vizuālos materiālus
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	• Vai šī aktivitāte ir palīdzējusi skolēniem saistīt mērķus ar iniciatīvas uzņemšanos? • Vai skolēni ir sapratuši, ka, lai sasniegtu vēlamā mērķi, viņiem ir jādomā, kā to sasniegt? • Vai skolēni ir sapratuši, ka iniciatīvas uzņemšanās var novest pie vēlamā mērķa? • Vai aktivitāte ir palīdzējusi skolēniem kritiski domāt? • Kā šī aktivitāte ir palīdzējusi skolēniem izpētīt izvēles iespējas un izvēlēties starp tām?

3.6 "Tirgus"

DARBĪBAS NOSAUKUMS	"Tirgus"
REZULTĀTU NUMURS	IO1



PARTNERIS	Fondazione Patrizio Paoletti
AKTIVITĀTE UN KLASE	Darbība: FL-A1 Klase: 5-7 gadi
ILGUMS	30'/45' vismaz trijās sesijās (ik pēc 7/14 dienām) Aktivitātei ir dažādi sagatavošanās un atskaites posmi, tāpēc tā tiks veikta vairāk nekā vienā sesijā.
MĒRĶI	a) Izpētīt ražošanas ciklu; b) Rast izpratni par produkta vērtību un izprast izmaksas par: 1) materiāliem, 2) laiku, 3) darbu, 4) transportu. c) Gūt skaidrāku priekšstatu par naudas vērtību attiecībā pret laiku un darbu. d) Piešķirt visam vērtību, tādējādi veicinot jautājumus par to, cik daudz darba ir nepieciešams, lai saražotu kādu priekšmetu/produktu.
MATERIĀLI	- Izglītojoši materiāli par ražošanas ciklu (dokumentālās filmas, fotogrāfijas); - Pārtikas produktu iepakojumi, ko bērni var atnest uz skolu pirms izvēlētajās ražošanas aktivitātes; lai izpētītu, kā tiek gatavoti makaroni, var atnest kukurūzas kviešu kātus; makaronus un/vai makaronu paciņas. - Nauda (banknošu un monētu fotokopijas). - Plakāti, ko izvietot (ražotājs, veikals/tirgus).
MĀCĪŠANĀS METODES	1) Izvēlieties kādu nozari, kurā kaut ko ražo, un tad rūpīgi izpētiet to klasē (kultūraugu audzēšana, lopkopība, rūpnīca), iespējams, kaut ko, kas ir "parasts" vai "tipisks" vietējam reģionam. 2) Tad tiek simulēts tirgus, atveidojot visu ķēdi: katrs produkts ir jāražo, vairumtirgotājam jāiepērk no ražotāja par noteiktu cenu un jāpārdod tālāk par augstāku cenu utt. Pircējiem ir nauda. Metode ir attēlot visu procesu: - Ražotāji un darbinieki; - Pircēji, kas tālākpārdod produktus, un iesaistītie darbinieki (pārvaldītāji, loģistikas darbinieki, kasieri utt.); - Pircēji, kas pērk, lai patērētu; - Pieredzējušas valsts amatpersonas, kas iekasē nodokļus un tērē tos sabiedrības labā (pircējiem varētu būt budžets, ko tērēt konkrētām kategorijām). 3) Sadaliet klasi grupās, kā norādīts iepriekš. Sadaliet telpu zonās: ražošanas zona, veikala/tirgus zona. Norādiet darbības, izmantojot plakātus. Sadaliet banknotes un nosakiet mērķus (ražotājam jāpārdod saražotais, tirgotājam/pārdevējam jāiepērk un jāpārdod, organizējot transportu un mazumtirgotājus/pārdošanas aģentus, pircējam jāiepērkas, lai, piemēram, pagatavotu makaronu bļodu).
VIZUĀLI Attēli/videoklips	- Lai iepazīstinātu bērnus ar kādu ražošanas procesu (piemēram, kultūraugu audzēšanu vai dzīvnieku audzēšanu), tiek izmantoti attēli, video vai dokumentālās filmas.

	- Diapozitīvi vai fotoattēli, kas parāda: A) nepieciešamo telpu un izmaksas, B) nepieciešamo laiku, C) cilvēku skaitu, kas pie tā strādā, šo cilvēku darba izmaksas, D) dzīvniekus, sēklas utt.
SAGATAVOŠANĀS	Sagatavošana: 1. Īsas mācību nodarbības, lai izskaidrotu dažādus ražošanas cikla posmus (ražošana, transportēšana un pārdošana). 2. Mājasdarbs – bērniem ir jāsavāc pārtikas trauki. 3. 1 nodarbība 30': banknošu un monētu attēlu printēšana un izgriešana. 4. Faktiskā tirgus darbība 30'/45', kas jāatkārto 3 reizes. 5. 30' Fokusgrupas diskusija par to, kas tika apgūts, pēc tirgus aktivitātēm Mācību sadaļā tiek ieviesti dažādi jēdzieni, kurus bērni vēlāk izmanto. Skolotājam ir jāapgūst šī informācija, lai to varētu iemācīt bērniem (darbaspēka izmaksas, audzēšanas izmaksas, transporta izmaksas utt.): - darbs, kas vajadzīgs, lai audzētu kartupeļus/kviešus vai vistas olām utt. - kā produkts tiek nogādāts tirgotājam/vairumtirgotājam (pārdošana, transportēšana). - tirgotāja izmaksas (uzglabāšanas telpas, loģistika, personāls). - atkarībā no klases skolotājs var izlemt, vai iekļaut starpposma tirgotājus (piemēram, vairumtirgotāju un mazumtirgotāju). - galīgās izmaksas un starpība salīdzinājumā ar sākotnējām izmaksām. - atkarībā no klases (no 9/10 gadiem) iepazīstina ar nodokļu jēdzienu. Visa šī informācija ir jāapspiež klasē pirms šīs aktivitātes veikšanas. Nodarbības ilgums: vismaz trīs nodarbības pa 30'/45' (ražotājs/vairumtirgotājs/mazumtirgotājs). Tirgus izmantošanas ilgums: 30'/45', atkārtojas vismaz divas reizes (mainot skolēnu lomas).
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	- Vai aktivitāte ir palīdzējusi bērniem labāk izprast ražošanas, vērtības un pirkšanas procesus? - Vai bērni ir spējuši veikt nepieciešamās aktivitātes atbilstoši savai lomai? - Vai bērni ir izteikuši radošas/jaunas idejas aktivitātes veikšanā?

3.7 Jautājumi - grāmata - jautājumi

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Jautājumi - grāmata - jautājumi
REZULTĀTU NUMURS	IO1
PARTNERIS	ArtSmart
AKTIVITĀTE UN KLASĒ	LFM-A1 Klase: 5-7 gadus veci bērni
ILGUMS	30 minūtes
MĒRĶI	Galvenais: Mācies no kļūdām Sekundārais: Iemācīties, ka kļūdīties ir pieņemami, jo pēc papildu zināšanu iegūšanas bērni var mainīt savu atbildi vai lēmumu.

MATERIĀLI	Grāmata par kādu vispārzināmu tēmu, piemēram, par kosmosu, dzīvniekiem, cilvēka ķermeni, dabas procesiem, automašīnām (zēniem) vai ēdiena gatavošanu (meitenēm) u. c., par kuras lasīšanu skolotājs ir vienojies klasē. Piezīmes skolotājam, lai pierakstītu klases sniegtās atbildes.
MĀCĪŠANĀS METODES	• Skolotājs sagatavo 3 jautājumu komplektu (faktu tipa) par tēmām, kas tiks aplūkotas lasīšanas laikā, un uzdod tos klasei PIRMS lasīšanas (atvērtie jautājumi, uz kuriem tiek uzdoti jautājumi un uz kuriem skolotājs atbild mutiski); • Klase pa vienam atbild uz jautājumiem, skolotājs pieraksta atbildes; • Kad klase ir atbildējusi uz jautājumiem, skolotājs nolasa grāmatu; • Pēc grāmatas lasīšanas skolotājs uzdod klasei tos pašus jautājumus un uzsver, ka, ja kādam ir nepieciešams, viņš drīkst mainīt savu viedokli un atbildēt citādi. • Pēc tam, kad klase ir atbildējusi uz jautājumiem, skolotājs uzsāk diskusiju par jautājumiem, atbildēm un to, cik svarīgi ir nebaidīties kļūdīties, jo vienmēr ir iespējams to labot.
VIZUĀLI Attēli/videoklips	n/a
SAGATAVOŠANĀS	• Skolotājam jā sagatavo (iepriekš vienojoties ar bērniem) grāmata, kas tiks lasīta nodarbības laikā; • Skolotājam jā sagatavo 3 jautājumi (faktu tipa), uz kuriem atbildes atrodamas tekstā, kas tiks lasīts.
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	• Vai šī aktivitāte ir palīdzējusi bērniem kritiski domāt? • Vai šī aktivitāte ir palīdzējusi bērniem mainīt savas domas, ja viņi saprot, ka kādā brīdī ir kļūdījušies? • Vai šī aktivitāte ir palīdzējusi bērniem neapjukt, ja viņi saprot, ka ir kļūdījušies, bet var mainīt savas domas?

3.8 Kāda ir vērtība?

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Kāda ir vērtība?
REZULTĀTU NUMURS	IO1
PARTNERIS	ArtSmart
AKTIVITĀTE UN KLASĒ	FL_A4 Klase: 5-7 gadus veci bērni
ILGUMS	30 minūtes
MĒRĶI	Galvenais: Rast izpratni par to, ka dažādām lietām ir atšķirīga vērtība. Un, lai iegūtu vienu lietu, mums parasti ir jāatsakās no kaut kā cita, un tā ir vispārēja mācība, ko vajadzētu iemācīt šai aktivitātei. Sekundārais: Nostiprināt skaitīšanas prasmi.
MATERIĀLI	Kartes ar dažādām lietām, ko bērni redz un izmanto ikdienā. Sagatavoti karšu dizaini: • Saldumu batoniņi • Ābols • Saldējums • Piens

	• Lācītis • Velosipēds • Dators Skolotājs var sagatavot papildu kartes, ja nepieciešams. Kartītes ir jāizdrukā pirms nodarbības, vēlams, ar krāsām. Lielums nav iepriekš noteikts, tās var būt A6 vai A7 vai dažāda izmēra, vērtīgākās kartes var būt lielākās. Kartīšu daudzums arī nav iepriekš noteikts, tomēr vismazāk vērtīgās lietas ir jāizdrukā visvairāk, un skolotājam ir jāievēro lietu "maiņas kursu" funkcija. "Maiņas likmes" var būt šādas (skolotājs var mainīt): • 1 ābols ir 1 saldumu batoniņš • 1 saldējums ir 2 saldumu batoniņi vai āboli • 1 piens ir 2 saldējumi • 1 lācītis ir 5 piena iepakojumi • 1 velosipēds ir 10 rotaļu lācīši • 1 dators ir 5 velosipēdi <i>Apkopojot - 1 dators ir 1000 konfekšu batoniņi ☺</i>
MĀCĪŠANĀS METODES	• Skolotājs sagatavo kartes, vismaz 1 datoru, vismaz 5 velosipēdus, vismaz 10 rotaļu lācīšus, vismaz 10 piena kartes, vismaz 20 saldējumus un saldumu batoniņus, un ābolu kartes. • Skolotājs var darboties kā "banka" un apmainīt mazāk vērtīgas kartes pret vērtīgākām vai arī izdalīt visas kartes klasei un ļaut bērniem pašiem veikt apmaiņu; • Procesa laikā skolotājs uzsver, ka, lai kaut ko iegūtu, ir jāatsakās no kaut kā cita. Vai arī ikdienā, ja bērns vēlas jaunu lācīti, tas ir kaut ko vērts, šajā gadījumā – 10 saldējumus. • Šo aktivitāti var veikt līdz stundas beigām vai kamēr lielākā daļa bērnu nokļūst pie tā, ko viņi visvairāk vēlas.
VIZUĀLI Attēli/videoklips	Kartes dizaina piemēri ir pievienoti
SAGATAVOŠANĀS	Skolotājam jāpagatavo kartītes, minimālais daudzums norādīts iepriekš sadaļā "Materiāli", tomēr, jo lielāka ir grupa, jo vairāk kartīšu jāpagatavo. Skolotājs var ieviest savas kārtis vai savus "maiņas kursus".
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	• Vai šī aktivitāte ir palīdzējusi bērniem kritiski domāt? • Vai šī aktivitāte ir palīdzējusi bērniem saprast, ka visam ir sava vērtība? • Vai šī aktivitāte ir palīdzējusi bērniem attīstīt skaitīšanas un matemātikas pamatprasmes?

3.9 Tu esi manas acis

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Tu esi manas acis
REZULTĀTU NUMURS	IO1
PARTNERIS	ArtSmart
AKTIVITĀTE UN KLAŠE	TW-A2 5-7 gadus veci bērni

ILGUMS	30 minūtes
MĒRĶI	Galvenais: Iemācīties strādāt komandā Sekundārais: - Iemācīties uzticēties komandas biedriem, ieklausīties tajos un rīkoties saskaņā ar viņu komandām. - Komandā – iemācīties nerunāt visu vienlaicīgi - Iemācīties konkurēt
MATERIĀLI	- Šalle vai cits apģērbs, kas var aizsegt acis. - Skolotājam būs nepieciešama ierīce, ar kuru mērīt laiku (piemēram, hronometrs).
MĀCĪŠANĀS METODES	- Klase tiek sadalīta komandās pa 2-4 bērniem (vēlams 4 dalībnieki katrā komandā); - Skolotājs izskaidro bērniem noteikumus – vienam komandas dalībniekam acis būs aizvērtas, bet pārējiem būs jādod norādījumi un jāved komandas dalībnieks ar aizvērtām acīm uz "mērķi", nepieskaroties (tikai runājot). - Vēlams, lai skolotājs paskaidro klasei, ka komandai ir vēlams nerunāt visiem kopā, jo tad tas, kurš ir ar aizvērtām acīm, varētu apjukt. - Ja klase vēlas pievienot sacensību elementu, skolotājs ņems vērā katra priekšnesuma laiku. - Šo aktivitāti var veikt gan telpās, gan ārā. - Komanda pa vienam aizsedz acis vienam no tās dalībniekiem un cenšas sasniegt mērķi. Ja notiek sacensības, skolotājs atzīmē katra laiku. - Klasēm ar mazākiem bērniem vēlams atkārtot, kura ir "labā" puse un kura "kreisā" puse. - Pēc nepieciešamības pirmo reizi var vadīt skolotājs vienā komandā, lai bērni justos drošāk. - Pēc tam, kad katrai komandai bija viens mēģinājums, skolotājs var prezentēt, kura komanda bija ātrākā. Skolotājs var izteikt savus novērojumus no pirmās kārtas un īsi pārrunāt ar klasi. - Aktivitāte tiek turpināta, līdz katrs komandas dalībnieks ir bijis ar aizvērtām acīm.
VIZUĀLI Attēli/videoklips	
SAGATAVOŠANĀS	Skolotājam jā sagatavo: - šalle vai līdzīgs materiāls, ar ko dalībniekiem aizver acis; "mērķis", kas jā sasniedz cilvēkam ar aizvērtām acīm (tas var būt jebkas, piemēram, koks pagalmā vai krēsls citā istabā, ja aktivitāte notiek telpās); - taimeris, ja klase piekrīt, ka starp komandām notiks sacensības.
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	- Vai šī aktivitāte ir palīdzējusi bērniem iemācīties strādāt komandā? - Vai šī aktivitāte ir palīdzējusi bērniem uzticēties viens otram? - Vai šī aktivitāte ir palīdzējusi bērniem ieklausīties komandas biedros un rīkoties saskaņā ar viņu komandām?

	• Vai šī aktivitāte ir palīdzējusi bērniem iemācīties sadalīt lomas komandā (nerunāt visiem vienlaicīgi)? • Vai šī aktivitāte ir palīdzējusi bērniem iemācīties sacensties?
--	--

3.10 Skaitīšanas spēle

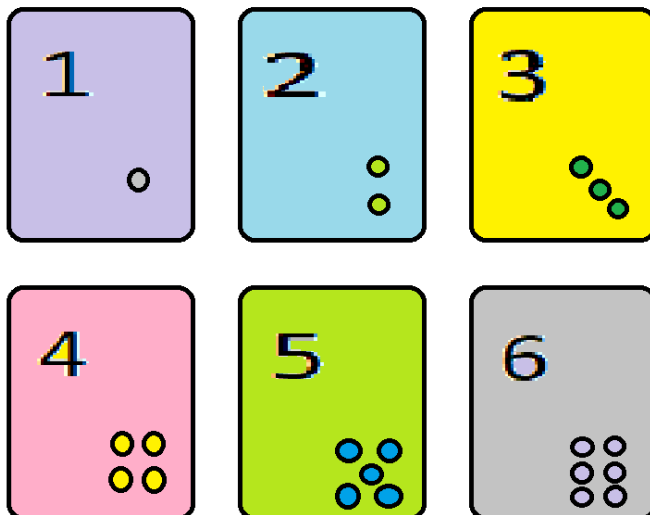
DARBĪBAS NOSAUKUMS	Skaitīšanas spēle
REZULTĀTU NUMURS	IO 1
PARTNERIS	Mazais Princis
AKTIVITĀTE UN KLASĒ	FL -A7 Klase 5-7 gadi
ILGUMS	30min
MĒRĶI	Galvenā – Finanšu izglītība
MATERIĀLI	3 kauliņi Rezultātu karte, kas atveido vienu kauliņa virsmu. Žetoni (1.3. pielikumā) VAI izmantojiet pieejamos materiālus, piemēram, čaulas, pupiņas, koka kociņus, mazus akmeņus, ozolzīles, dzeltenes, uzlīmes.
MĀCĪŠANĀS METODES	Spēles noteikumi – bērni ir aplī, un spēles iesācējs met 3 spēļu kauliņus, viņš/ viņa saskaita kopējo punktu skaitu, ko viņš/ viņa ieguva savā metienā, un noliek attiecīgos punktu skaitīšanas kartītes sev priekšā. Pēc metiena viņš/ viņa nodod 3 kauliņus nākamajam cilvēkam pa kreisi, un viņš/ viņa atkārtο iepriekšējās darbības, līdz ir izveidots pilns aplis. Vairāku kārtu laikā, kad bērns ir sasniedzis 15 vai vairāk punktu, viņš/ viņa paceļ roku, saņem no skolotāja žetonu un atsāk skaitīšanu nākamajā kārtā. Jānospēlē vismaz 5 kārtas, lai katrs saņemtu vismaz 1 žetonu. Individuālais darbs Bērnu aktivitāte: 1. Bērni novieto vairākus rezultātu tabulu komplektus apļa centrā, lai visi varētu tos aizsniegt; 2. Bērni pēc izvēles izvēlas spēles iesācēju; 3. Met kauliņu, noliek attiecīgās kartītes priekšā, gūst punktus; 4. Kad ir sasniegti 15 punkti, paceliet roku. Skolotāju aktivitāte: • Paskaidro spēles noteikumus. • Mudina, pārbauda un palīdz. • Par katru uzvaru uzvarētājs saņem žetonu.
VIZUĀLI Attēli/ videoklips	Kartīšu krāsošanai un lietošanai gatavs paraugs 1.1. pielikumā. Izmantojiet kauliņus ar cipariem vai punktiņiem 1-6 (nav iekļauti komplektā) VAI izgrieziet un pielīmējiet kauliņus no 1.1.2. pielikuma. 

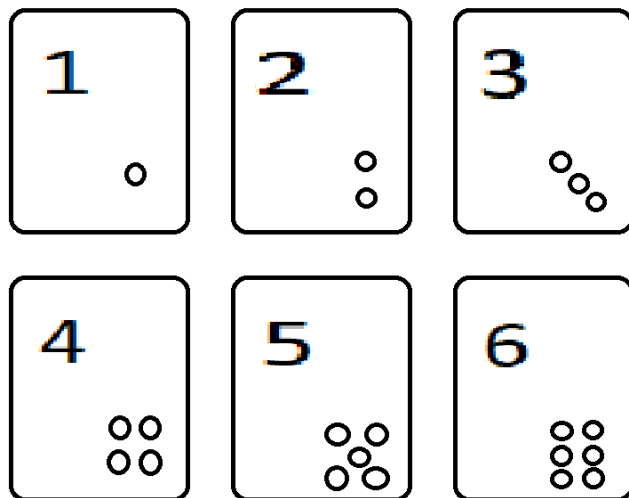
SAGATAVOŠANĀS	Sagatavojiet rezultātu kartes, 3 spēļu kauliņus un žetonus.
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	Vai šī aktivitāte attīsta finanšu izglītības prasmes? Jā. Nē. Daļēji. Vai bērni spēj ievērot noteikumus? Vai bērniem ir grūtības ar matemātiku? Vai ir nepieciešama piezīmju lapa?

Avots:

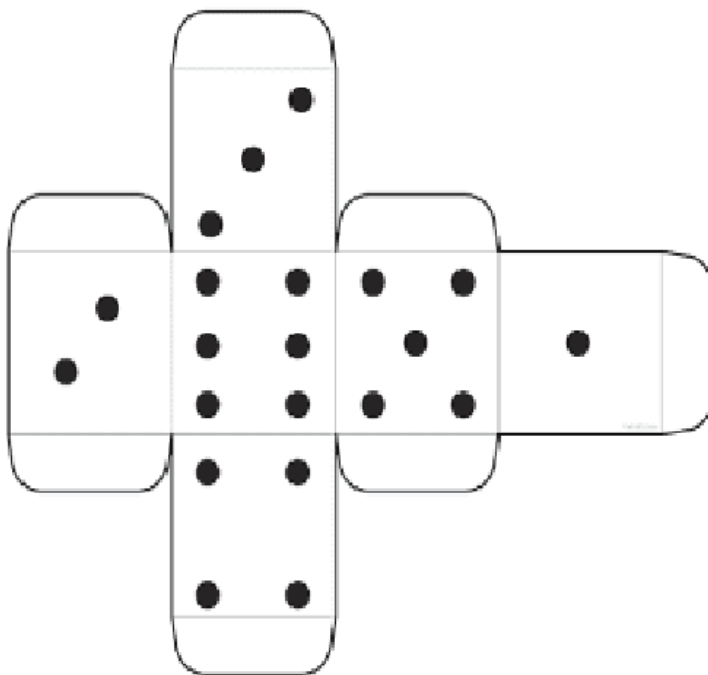
- Metamais kauliņš
 - Attēls Sonamchodon, May 29, 2017 https://favpng.com/png_view/dice-images-free-dice-free-content-clip-art-png/dtMW0zht
 - Paraugs <https://www.twinkl.com/hk/resource/t-n-360-dice-nets> paņemts no mājas lapas 2021.g. 13.aprīlī
- Metamais kauliņš
 - Attēls Metta foto / Alamy Stock Photo, September 6, 2009 <https://www.alamy.com/stock-photo-white-dice-with-numbers-1-2-and-6-resting-on-white-background-25923303.html>
 - Paraugs <https://www.twinkl.com/hk/resource/t-n-361-number-nets> paņemts no mājas lapas 2021.g. 13.aprīlī

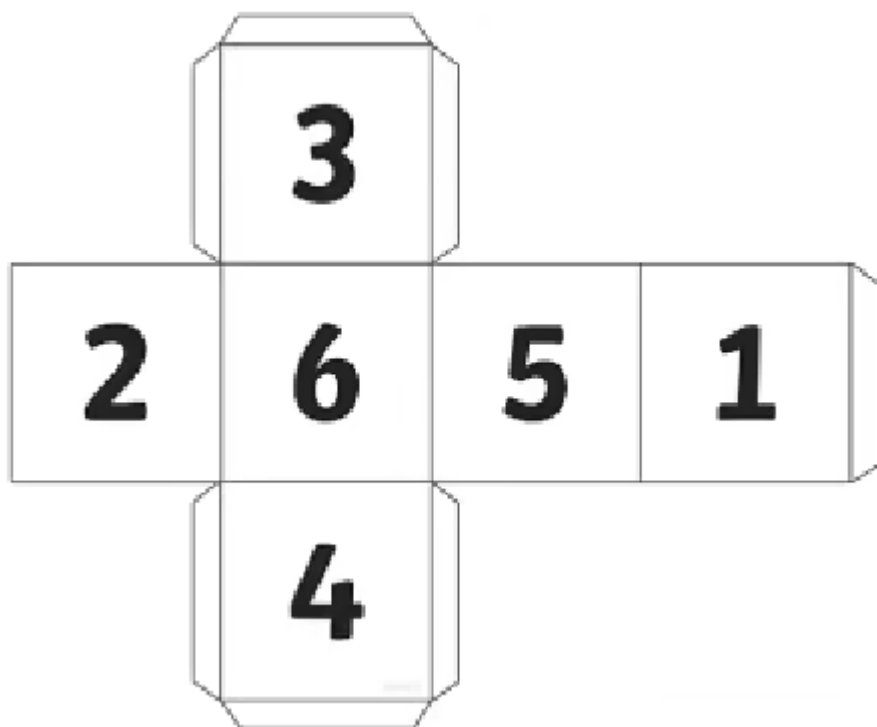
Kartiņas ar cipariem un punktiem





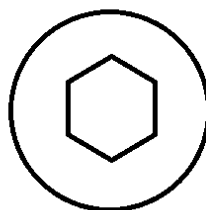
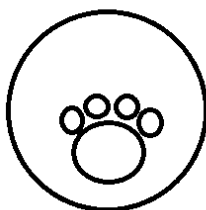
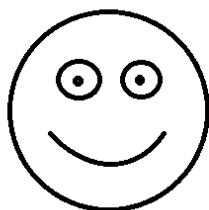
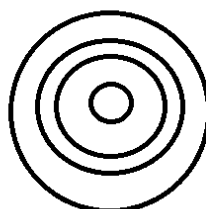
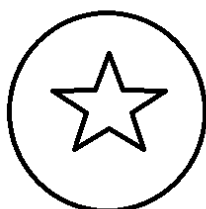
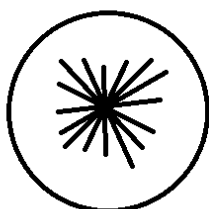
Metamā kauliņa paraugs

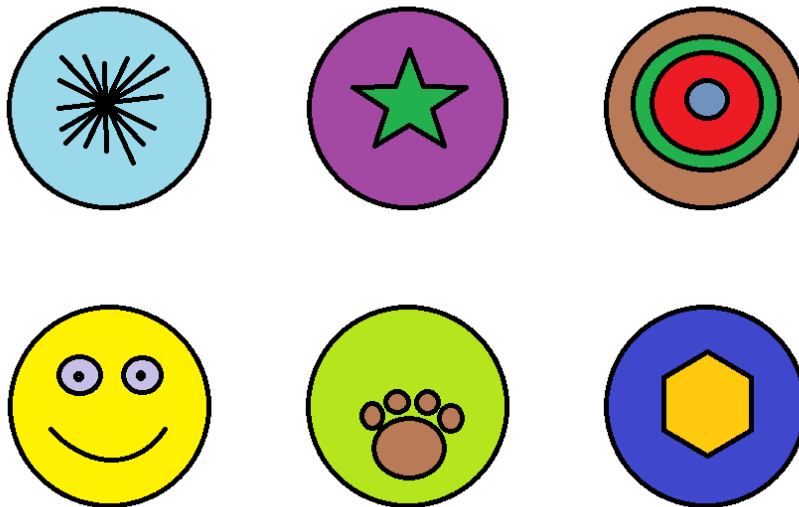




Skaitīšanas žetoni.

Pielikums 1.3





3.11 Došanās uz veikalu/tirgu

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Došanās uz veikalu/tirgu
REZULTĀTU NUMURS	IO 1
PARTNERIS	Mazais Princis
AKTIVITĀTE UN KLASĒ	CUR A-6 Klases 5-7 gadi
ILGUMS	30min+30min
MĒRĶI	Galvenais: Ziņkārība
MATERIĀLI	Zīmuļi, kartona lapas katram skolēnam
MĀCĪŠANĀS METODES	Individuālais darbs Bērni: • Grupa/klase dodas uz tuvāko veikalu. • Pārbauda izvietotās preces. • Ieraksta cenas un nosaukumus. • Apraksta preču daudzveidību ar saviem vārdiem, nosauc atšķirības, apraksta tās kā novietotas. Jautā par neskaidrībām (jautā par to, ko viņi nesaprot vai nezina). Veido dialogu. Skolotājs: • Nosauc veikalā strādājošo darbinieku profesijas un paskaidro viņu darba pienākumus. • Mudina noskaidrot norādītā produkta cenas. • Atgriežoties grupā/klasē/institūcijā, ir ieteicams runāt par pieredzi un uzdot jautājumus. • Mudina veidot sarakstu: Zemāka cena, cilvēku iecienītākais utt.
VIZUĀLI	Uzdevuma veidne 1.1. pielikumā

Attēli/ videoklips	
SAGATAVOŠANĀS	• Atkārtot drošības/aizsardzības noteikumus, izejot ārpus iestādes telpām, uzvedoties uz ielas un sabiedriskās vietās. • Sadarbība ar vecākiem, ekskursijas atļauja.
SKOLOTĀJU NOVĒRTĒJUMS	• Vai bērni spēj atbildēt uz jautājumiem • Vai bērni spēj noturēt uzmanību, lai veiktu uzdevumus. • Vai bērni spēj veikt izpēti un pierakstīt cenas? • Vai bērni spēj nosaukt veikala darbinieku profesijas. • Vai šī aktivitāte attīsta zinātkāri? Jā. Nē. Daļēji.

Avoti:

Attēli:

- Pārtikas veikala pārdevēja un kasiera tēli, EPS 8 vector illustration - Aleutie, March 25, 2018 <https://www.istockphoto.com/vector/cashier-cartoons-gm937075136-256335343?>
- Lielveikala darbinieku sagataves – Robuart, November 11, 2019 <https://www.istockphoto.com/vector/supermarket-store-departments-workers-set-vector-gm1186891934-335043757>
- **studiogstock** <https://www.vecteezy.com/vector-art/1895344-man-worker-of-cleaning-service-and-cleaning-tools-on-white-background>, taken from website April14, 2021
- Divi jauni policisti – Sudowoodo, July 30, 2015 https://www.istockphoto.com/vector/policemen-gm482773586-70033339?irgwc=1&cid=IS&utm_medium=affiliate&utm_source=Eezy%2C%20LLC&clickid=Tjz1cFR%3AsxylTy70EOSREQreUkES9aQIN38jXY0&utm_term=www.vecteezy.com&utm_campaign=SRP&utm_content=718498&irpid=38919

Pielikums 1.1

Došanās uz veikalu

Vārds: _____

Datums: _____

Produkti un cenas:Krāsa lētākajam *Zaļa*Krāsa dārgākajam *Sarkana*Krāsa Tavam mīlākajam *Zila*

Piens				
Ūdens				
Olas				
Maiza				
Āboli				
Saldējums				
Desas				

Atzīmē, kurus darbiniekus satīki veikalā



3.12 Naudas izsniegšana

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Naudas izsniegšana
REZULTĀTU NUMURS	IO 1
AKTIVITĀTE UN KLASE	FL - A6 Klases 5-7 gadi
ILGUMS	30min
MĒRĶI	Galvenā – Finanšu izglītība Citi – zinātkāre, radošums
MATERIĀLI	Šķēres, lineāls, kartons, papīrs, krāsaini zīmuli, krāsas, otas, ūdens.
MĀCĪŠANĀS METODES	Individuālais darbs <u>Bērnu aktivitātes:</u> Skatās videoklipu; Iepazīstas ar piedāvātajām banknotēm un monētām; Uzzīmē savas banknotes; Viedo savu monētu un banknošu dizainu; Mēģina saprast nosaukuma nozīmi: Zemākās nominālvērtības banknotēm izmantojiet mazākus paraugus, bet visvērtīgākajām banknotēm (augošā secībā) izmantojiet lielāko banknoti. Piemērs 1.1. pielikumā. <u>Skolotāja aktivitātes:</u> Rādīt informatīvu materiālu par ES un dažu citu valstu valūtām. Palīdzēt skolēniem izprast naudas vienību nominālo, savstarpējo vērtību. Piedāvājiēt iespēju pastāstīt un runāt par to, kas ir uzzīmēts.
VIZUĀLI Attēli/ videoklips	Banknošu paraugu piemērs 1.1.1. pielikums Vizuālais materiāls. Valūta ES un dažās citās valstīs. pielikums 1.2 https://www.youtube.com/watch?v=3hrx8WK2TH0 (Video par banknotēm un monētām ES) http://www.kickvick.com/beautiful-country-currency/ (attēli par valūtu) https://www.youtube.com/watch?v=zoEUhZ_XEOI (video par skaistākajām valūtām pasaulē) https://www.youtube.com/watch?v=D-ZGcpouxq
SAGATAVOŠANĀS	Sagatavot vizuālos materiālus. Izdrukāt vizuālos materiālus – banknotes. Sagatavojiet videoklipu datorā vai uz viedās tāfeles.
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	Vai šī aktivitāte attīsta finanšu izglītības prasmes, zinātkāri, radošumu? Jā. Nē. Daļēji. Vai viņi uzdod jautājumus, lai palīdzētu veikt uzdevumu? Vai bērni ir ieinteresēti šajā uzdevumā, vai viņi uzņemas iniciatīvu darboties, radīt, diskutēt?

	Vai bērni izprot nominālvērtību nozīmi un spēj atbilstoši novērtēt? Kāds ir nominālās vērtības diapazons, ko viņi var brīvi aprēķināt?
--	---

Avots:

Atēli:

- Euro naudas zīmes un monētas <http://meaus.com/euro2002.htm> Copyright 2001 West-Art PROMETHEUS, Internet Bulletin for Art, Politics and Science, Nr. 81, Winter 2001
- UK Pounds <https://www.globocambio.co/en/currencies-of-the-world/british-pound> taken from website 13.04.2021
- UK Coins <https://www.pinterest.com/pin/132926626483358719/visual-search/?x=12&y=12&w=377&h=376> taken from website 13.04.2021
- Trinidad and Tobago Dollars http://imagehost.vendio.com/a/23188713/view/img214_005.jpg taken from website 13.04.2021
- Bermuda dollars <https://www.robertsworldmoney.com/banknotedetail.php?id=207> taken from website 13.04.2021
- Japan Yen JO SPLENDOR Japan Currency Exchange Guide NOV. 23, 2016 <https://www.compathy.net/magazine/wp-content/uploads/2016/10/JPY-money.001.jpeg>
- Swiss Franks Subhash Sivamani, New Swiss Franc Currency To Celebrate Nature and Science, Apr 13 2016 <https://www.extravelmoney.com/blog/new-switzerland-banknotes/>
- Blogs par skaistāko naudu . Yates, Megan Currencies Of The World: 59 Creative Examples Of Beautiful Country Currency <http://www.kickvick.com/beautiful-country-currency/>
-

Videoklipi:

- Chris Half-Asleep, YouTube, Secrets of the Euro (uploaded by [Half-Asleep Chris](#) in September 24th, 2019), <https://www.youtube.com/watch?v=3hrx8WK2TH0>
- Top 10 Beautiful World, Youtube, Top 10 Most Beautiful Currencies in the World|| Beautiful Currencies (uploaded By [Top 10 Beautiful World](#) in March 13th, 2018), https://www.youtube.com/watch?v=zoEUhZ_XEOI
- Chris Half-Asleep, YouTube, The World's Coolest Banknotes (uploaded by [Half-Asleep Chris](#) in September 14th, 2017), https://www.youtube.com/watch?v=_D-ZGcpouxg

Pielikums 1.1

Banknošu paraugi



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



Annex 1.2

EuroMārciņas un Peniju, Apvienotā KaralisteDolāri Trinidad un Tabago un Bermudā

2020-1-LV01-KA201-077505

KIDPRENEURSHIP –

Uzņēmējdarbības domāšanas attīstīšana mūsu bērnos.



Erasmus+



Japānas Jēna



Šveices Franki



3.13 Manas naudas meistars

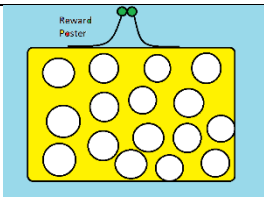
DARBĪBAS NOSAUKUMS	Manas naudas meistars
REZULTĀTU NUMURS	IO 1
PARTNERIS	Mazais Princis
AKTIVITĀTE UN KLAŠE	FL -A2 Klase 5-7 gadi
ILGUMS	30min
MĒRĶI	Galvenā - Finanšu izglītība
SAGATAVOŠANĀS	Atkārtojiet naudas banknošu nominālus, izpētiet/ noskaidrojiet vēlamā produkta cenas, ko bērni varētu iegādāties – atrodi vietu, kur to var iegādāties. Piemēram, lācēns, grāmata, rotaļu mašīna, lego, saldējums, kucēns, kuģis, kleita un rotaļlietu katalogs.
MATERIĀLI	Spēļu/"spēļu" banknotes; naudas kaste/ krājkasīte (nav iekļauta komplektā) Viens piezīmjdators (nav iekļauts) Uzdevuma veidne 1.1. pielikums
MĀCĪŠANĀS METODES	Uzdevums: 1. Padomāji, kādam mērķim nauda tiks ietaupīta; 2. Izpētiet piedāvājumu; 3. Saglabāji "spēļu" naudu naudas kastītē/ krājkasītē. Aktivitātes bērniem: 1. Izvēlieties iemeslu, kāpēc tēma ir ietaupīt naudu. 2. Apspriediet, kādi ir ienākumu gūšanas veidi. 3. Apspriediet, kā nauda tiks ietaupīta noteiktā laika posmā. 4. Ar skolotāja palīdzību veiciet aprēķinus par to, cik daudz naudas būtu jāieliek krājkasītē/naudas lādītē. 5. Apspriediet, kā jūs varat saņemt savas mīļākās mantas –grāmatas, rotaļlietas – uzkrāšanas periodā. 6. Aizpildiet veidnes un ievietojiet/ pielīmējiet tās piezīmju grāmatiņā, un pārrunāji to ar grupas dalībniekiem. Skolotāju aktivitātes 1. Izsniedzi veidnes un piedāvāji bērniem objektus, no kuriem izvēlēties. 2. Diskusiju laikā palīdziet bērniem noskaidrot un atrast veidus, kur un kā iegādāties izvēlētas lietas. 3. Mudini bērnus izpētīt cenas, kā ietaupīt naudu, izmantojot katalogus vai tiešsaistē. 4. Praktizējieties, kā netērēt savus ietaupījumus, kā apmainīties ar lietām ar draugiem. 5. Aiciniet bērnus izveidot grāmatu ar ilustrācijām – "Kā mēs ietaupījām naudu".
VIZUĀLI Attēli/ videoklips	
SKOLOTĀJU NOVĒRTĒŠANA	Vai šī aktivitāte attīsta finanšu izglītības prasmes? Jā. Nē. Daļēji. Vai bērni vēlas piedalīties diskusijā?

3.14 "Mēs ražojam, reklamējam, pārdodam"

DARBĪBAS NOSAUKUMS	"Mēs ražojam, reklamējam, pārdodam"
REZULTĀTU NUMURS	IO1
PARTNERIS	Mazais Princis
AKTIVITĀTE UN KLASĒ	DG - A5 Klases 5-7 gadi
ILGUMS	30min+ 30min +30min +30min
MĒRĶI	Galvenais – Definēt mērķi Citi – Iniciatīvas uzņemšanās, komandas darbs un komunikācija
MATERIĀLI	Papīrs, kartons, audums, putuplasts, salmiņi, pogas, papīra šķīvji un tasītes, dabas materiāli, līme, šķēres, marķieri, līmlente u. c. pieejamie materiāli.
MĀCĪŠANĀS METODES	Grupu darbs Bērni tiek sadalīti komandās pēc pašu izvēles, vienojas par līderi, kura uzdevums ir vadīt visu komandu. Bērnu aktivitāte 1. Izdomājiet, ko izgatavot no pieejamajiem materiāliem, un izgatavojiet to VAI piedāvāiet kādu pakalpojumu (dziedāšana, lasīšana, mājdzīvnieku pieskatīšana, tīrīšana, cepšana). Bērni strādā radoši, izsaka priekšlikumus, apmainās viedokļiem. 2. Izvēlieties, ko izgatavot un kā reklamēt produktu (vai tas būs plakāts, izrāde vai varbūt video). 3. Vienoties par galaprodukta vai pakalpojuma cenu. 4. Izpildiet/prezentējiet savu darbu pārējām komandām. Skolotāju darbība 1. Apspriediet darbu ar visu klasi. 2. Uzdodiet bērniem veicinošus jautājumus: ☐ Kāpēc jūs radīsiet šo konkrēto produktu? ☐ Kāpēc, jūsu prāt, cilvēkiem būtu jāmaksā šāda naudas summa par šo produktu? ☐ Kas būs galvenie šī produkta patērētāji? 3. Mudiniet bērnus aplūkot visu izrādi un pārrunāt tās lietderību.
VIZUĀLI Attēli/ videoklips	
SAGATAVOŠANĀS	Sadaliet bērnus grupās, izvēlieties materiālus, kas viņus interesē, atkārtojiet darbību secību, vienojieties par izgatavojamo lietu, kā tā tiks reklamēta un cik tā maksās.
SKOLOTĀJU NOVĒRTĒŠANA	Vai šī aktivitāte attīsta prasmi noteikt mērķi, strādāt komandā, izrādīt iniciatīvu? Jā. Nē. Daļēji. Vai komandā bija sadalītas lomas un vai visi iesaistījās? Vai visi ir izpildījuši savus uzdevumus atbilstoši lomām?

3.15 Atlīdzības plakāts

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Atlīdzības plakāts
---------------------------	---------------------------

REZULTĀTU NUMURS	IO1
AKTIVITĀTE UN KLAŠE	FL - A3 Klases 5-7 gadi
ILGUMS	Katru dienu 5-15 min, nedēļas garumā
MĒRĶI	Galvenā - Finanšu izglītība Citi - mērķa definēšana
MATERIĀLI	Objekta veidne 1.1. pielikumā
MĀCĪŠANĀS METODES	Tas ir iknedēļas uzdevums. Darbs ar naudu, jo īpaši taupīšana, vienmēr ir saistīta ar darbu, lai sasniegtu kaut ko konkrētu. Mums un arī mūsu bērniem ne vienmēr viss var būt uzreiz. Tāpēc ir svarīgi izvirzīt mērķus. Tie palīdz mums būt neatlaidīgiem, motivētākiem un mērķtiecīgākiem. <u>Nedēļas sākumā</u> skolotājs izskaidro šī plakāta nozīmi. “Atlīdzības plakāts” atbalsta bērnus šajā ceļā, kā arī attīsta labus taupīšanas paradumus. Kā tas darbojas? 1. Katrs bērns saņem veidni, piemēram, ķiršu koku ar baltiem ķiršiem, kas visi jānokrāso sarkanā krāsā (nav iekļauts). vai maku ar nekrāsotām monētām (1.1. pielikumā). 2. Bērni tiek aicināti izkrāsot ķirsi vai monētu, kad viņi paveikuši vienu uzdevumu. 3. Uzdevumi tiek piešķirti nedēļas sākumā. 4. Tā jūs kopīgi vizualizējat ceļu uz mērķi. <u>Nedēļas beigās</u> skolotājs rīko diskusiju par to, vai mērķis ir sasniegts un kā visiem bērniem ir aizpildīti plakāti.
VIZUĀLI Attēli/ videoklips	 1.1. pielikums
SAGATAVOŠANĀS	Sagatavot to iknedēļas uzdevumu sarakstu, par kuriem ir jāsaņem balva.
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	• Vai šī aktivitāte attīsta finanšu izglītības un mērķa definēšanas prasmes? Jā. Nē. Daļēji. • Vai skolēns/ bērns izrāda iniciatīvu uzdevumu izpildē. • Vai konkurence starp skolēniem/bērniem ir veselīga?

3.16 Fantāzijas džungļi

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Runājot par asociācijām – Fantāzijas džungļi
REZULTĀTU NUMURS	IO1
PARTNERIS	Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
AKTIVITĀTE UN KLAŠE	CREA-A3-1 Klases: 5-7 gadi
ILGUMS	30 minūtes
MĒRĶI	Galvenais: Radošums
MATERIĀLI	• Akmeņi, zari, viss, ko var atrast dabā.

MĀCĪŠANĀS METODES	• Skolotājs iepazīstina ar tēmu, parādot skolēniem kādu priekšmetu (piemēram, akmeni) un izdomājot stāstu par to. • Skolotājs kopā ar skolēniem dodas dabā, un katrs bērns meklē objektu, kuram viņš vai viņa piedēvē kādu stāstu. • Skolotājs katram stāstam atvēl konkrētu laiku. • Kad visi bērni ir izstāstījuši savu stāstu, viņiem tiek dots uzdevums: Viņiem jāizmanto akmeņi, lai izveidotu skulptūru. • Skolēnam ir jāapraksta objekts un pēc tam jāizdomā stāsts par to. • Skolēns apraksta priekšmetu un stāsta stāstu. • Skolēns tiek aicināts izskaidrot, kā nonāca līdz šādam stāstam. • Skolēni tiek aicināti no priekšmetiem izveidot skulptūru un to aprakstīt. Variācijas: • Var izveidot grupas, lai kopīgi izdomātu stāstu. • Var iepazīstināt ar kādu priekšmetu, un visi skolēni kopīgi izdomā stāstu, vienmēr pievienojot vienu teikumu pēc otra iepriekšējam teikumam, tādējādi radot dinamiku, ko skolēniem ir grūti plānot un kas prasa elastīgu domāšanu.
VIZUĀLI Attēli	Alternatīvi var piedāvāt arī bilžu kartes.
SAGATAVOŠANĀS	• Paņemiet līdzī kādu priekšmetu no dabas • Sagatavojiet šim nolūkam stāsta paraugu
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	• Vai šī aktivitāte palīdzēja skolēniem attīstīt radošumu? • Vai aktivitāte palīdzēja skolēniem domāt kritiski? • Vai šī aktivitāte palīdzēja skolēniem domāt ārpus rāmjiem?

3.17 Zefīru spageti tornis

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Zefīru spageti tornis
REZULTĀTU NUMURS	IO1
PARTNERIS	Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
AKTIVITĀTE UN KLASĒ	TW-A7 Klases: 5-7 gadi
ILGUMS	30 minūtes
MĒRĶI	Galvenais: Darbs komandā un komunikācija Citi: Radošums
MATERIĀLI	• 20 visbiezākās spageti nūjiņas • 1 jards lentes • 1 jards auklas • viens maršmelovs
MĀCĪŠANĀS METODES	• Skolotājs paskaidro vingrinājuma norisi. • Skolotājs sadala grupas. • Skolotājs iedod grupām materiālus. • Skolotājs piešķir grupām atsevišķas vietas.

	• Skolotājs vingrinājumam atvēl 20 minūtes. • Pēc tam skolotājs lūdz katrai grupai izvēlēties savas komandas moderatoru, kuram šis uzbūvētais tornis jāprezentē investoru komandai. • Skolēni tiek mudināti kritiski pārdomāt, cik labi viņi ir vai nav strādājuši kopā kā komanda. • Skolēniem tiek lūgts sajust sevī, vai grupas darba laikā viņi jutās labi vai ne. • Skolēniem tiek lūgts sniegt atgriezenisko saiti par to, kāpēc viņi jutās labi vai slikti. • Skolēniem tiek lūgts pārdomāt, kā viņu rīcību, kas kļuva redzama uzdevuma laikā, var piemērot vai salīdzināt ar citām situācijām. • Skolēni tiek mudināti pārdomāt un verbalizēt komunikācijas modeļus.
VIZUĀLI Attēli/videoklips	SKATĪT: https://www.youtube.com/watch?v=7BExiT0JFGg
SAGATAVOŠANĀS	• Pirms sesijas jā sagatavo nepieciešamos materiālus
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	• Vai šī aktivitāte palīdzēja skolēniem saprast, ka viņu rīcībai un darbībai ir ietekme uz kopienu un arī uz sasniedzamajiem rezultātiem? • Vai šī aktivitāte palīdzēja skolēniem kritiski pārdomāt komunikācijas procesus vai darbības virzienus grupā? • Vai šī aktivitāte palīdzēja skolēniem saprast, ka svarīgs ir komandas darbs?

3.18 Zīmēšanas rīku izgatavošana

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Zīmēšanas rīku izgatavošana
REZULTĀTU NUMURS	IO1
AKTIVITĀTE UN KLASĒ	CREA-A1 Klases: 5-7 gadi
ILGUMS	30 minūtes
MĒRĶI	- Uzlabot skolēnu radošuma prasmes - Izpētīt dažādas idejas un izaicinājumu risinājumus - Eksperimentēt ar dažādām pieejām problēmas risināšanai - Apvienot dažādus risinājumus, lai sasniegtu vēlamu rezultātu
MATERIĀLI	- dažādu krāsu ziedlapiņas - lapas - papīra salmiņi - jebkurš cits alternatīvs zīmēšanas rīks
MĀCĪŠANĀS METODES	- Skolotājs var iepazīstināt skolēnus ar zīmēšanu neparastos veidos un ar neparastiem priekšmetiem, izstāstot stāstu, kas rosinās viņu iztēli. Piemēram, "Iedomājieties, ka mēs esam ceļojuši atpakaļ

	<i>laikā, senatnē. Tajos laikos papīrs bija kaut kas nezināms. Mūsu uzdevums ir parādīt alu cilvēkiem, kā viņi var zīmēt uz papīra lapas. Bet.... mēs aizmirsām paņemt līdz krāsainos zīmuļus! Ko tagad darīsim? Šie cilvēki nezina, kas ir krāsas un otas! Viņi nekad mūžā nav redzējuši šādus rīkus! Vai jūs varat iedomāties citus krāsu radīšanas veidus? Kādus citus priekšmetus mēs varam izmantot, lai zīmētu?"</i> - Skolotājs uz tāfeles uzzīmē divas kolonnas. - Vispirms skolēni sāk dalīties savās idejās par krāsu radīšanu (piemēram, ieliekot ziedlapiņas ūdenī). Skolotājs uzskaita viņu idejas vienā no divām slejām uz tāfeles. - Pēc tam viņi veic prāta vētru par priekšmetiem, ko varētu izmantot zīmēšanai otas vietā (piemēram, pūst krāsainu ūdeni caur dzeramā ūdens salmiņu). Skolotājs uzskaita viņu idejas otrā slejā uz tāfeles. - Skolotājs izsniedz skolēniem zīmēšanas papīrus, bet ne krāsainus zīmuļus vai citas krāsas. - Tad viņa paskaidro skolēniem, ka viņi izmēģinās, vai viņu idejas var darboties. Ja skola atrodas dabā, klase varētu meklēt objektus apkārtnē. Pretējā gadījumā skolotāji var atnest šādus priekšmetus uz klasi un palīdzēt skolēniem eksperimentēt.
VIZUĀLI Attēli/videoklips	Skatīt materiālu
SAGATAVOŠANĀS	Ja skola atrodas pilsētā, skolotājam vajadzētu savākt un ienest klasē priekšmetus, lai radītu krāsas un zīmētu uz papīra. Ja skola atrodas dabā, skolotājs var ieplānot īsu ekskursiju ar skolēniem, lai paši meklētu un vāktu priekšmetus. Atkarībā no klases lieluma var būt nepieciešams skolotāja palīgs.
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	Skolotājs novērtēs: - Ideju skaitu, ko skolēni radīs. - Radīto unikālo ideju skaitu. - Skolēnu iesaistīšanās jaunu/alternatīvu zīmēšanas veidu meklēšanas procesā.

3.19 Beigas, kas nebeidzas

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Beigas, kas nebeidzas
REZULTĀTU NUMURS	IO1
AKTIVITĀTE KLASE	CUR-A4-1 Klases: 5-7 gadi
ILGUMS	30 minūtes
MĒRĶI	Šī aktivitāte palīdzēs skolēniem attīstīt, praktizēt un pilnveidot kritiskās domāšanas prasmes, jo īpaši: - novērošanas prasmes. - analītiskās prasmes

	- secināšanas/dedukcijas prasmes.
MATERIĀLI	- Grāmata vai e-grāmata ar stāstu, ko lasīt skolēniem. - VAI - Izdrukāti vai digitāli attēli, kurus skolotājs var parādīt skolēniem, stāstot stāstu.
MĀCĪŠANĀS METODES	Skolotājs lasa vai stāsta skolēniem stāstu. Beigās skolotājs uz brīdi apstājas un jautā skolēniem, kā, viņuprāt, šis stāsts beigsies. Piemēram, " <i>Vai Scar (no "Lauvu karaļa") uzvarēs?</i> ". Skolotājs uzklaua viņu atbildes. Lūdz, lai skolēni paskaidro savu izvēli, un veido jautru diskusiju – diskusija var būt mulķīga un jautra, bet tajā jābūt ir arī kādai loģikai, lai neapsīkst kritiskās domāšanas spējas.
VIZUĀLI Attēli/videoklips	Skatīt materiālu
SAGATAVOŠANĀS	- Skolotājs izvēlas stāstu, ko lasīt vai stāstīt skolēniem. - Izdrukā attēlus vai izmanto elektroniskās ierīces, lai parādītu ar stāstu saistītus attēlus.
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	Skolotājs novērtēs: - Skolēnu novērošanas prasmes - Skolēnu analītiskās prasmes - Skolēnu secināšanas prasmes

3.20 Bērnu olimpiskās spēles

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Bērnu olimpiskās spēles
REZULTĀTU NUMURS	IO1
AKTIVITĀTE UN KLASE	TI-A2 Klases: 5-7 gadi
ILGUMS	1h-3h (atkarībā no tā, cik spēles izvēlēsies skolotājs)
MĒRĶI	- Uzlabot skolēnu iniciatīvas prasmes - Veicināt savstarpēju sadarbību - Vecināt skolēnos neatlaidību

MATERIĀLI	- virve - krēsls - kartona kaste - dzērienu kaste - veļas aukla - locīšanas noteikums - maiss, guļammaiss vai kafijas maiss - gumijas zābaks - mērlente
MĀCĪŠANĀS METODES	Bērnu sacensības, piemēram, bērnu olimpiāde, ir īpaši daudzveidīgas un daudzveidīgas. Daudzas mazas spēles tiek izspēlētas viena pēc otras, un to rezultātā bērniem tiek organizētas vairākas sacensības. Dažas no spēlēm, ko skolotājs var iekļaut šāda veida sacensībās, ir šādas: Kerra: Divi bērni ir komanda. Viens bērns stāv aizmugurē un satver priekšā stāvošā bērna kājas. Tas atbalsta sevi ar rokām uz grīdas. Viņi pārvietojas kā ķerra. Izaicinājums ir necelt kājas pārāk augstu un pārāk spēcīgi nestumt no aizmugures. Pastaiga ar trim kājām: Trīskājainajā pastaigā divi bērni veido komandu. Pirms sāk skriet, viena labā kāja un otra kreisā kāja tiek sasietas kopā. Kā trīskājainai komandai viņiem jācenšas pēc iespējas ātrāk šķērsot finiša līniju, nenokrītot. Šķēršļu skrējiens: Šķēršļu skrējiens notiek kā stafete. Bērniem jāpārvar dažādi šķēršļi, lai beigās nokļūtu līdz krēslam, uz kura viņiem uz īsu brīdi jāapsēžas un pēc tam jādodas atpakaļ pa trasi. Šķēršļi var būt atvērta kartona kaste, pa kuru bērniem jālaužas cauri, apgriezta dzērienu kaste, pāri kurai jālien, saspringta veļas aukla, kurai jāpārlec, un saliekams noteikums, uz kura jālīdzsvaro līdzsvars. Uzvar komanda, kurā visi spēlētāji finišē pirmie. Sacensības ar maisiem: Divi bērni sacenšas savā starpā. Viņi iekāp maisā, guļammaisā vai kafijas maisā. Viņiem ir jāizskrien pa iezīmētu maršrutu. Ja viņi nokrīt, viņiem jāatgriežas atpakaļ uz starta līnijas un jāsāk no jauna. Šī spēle prasa daudz prasmju un neatlaidības. Dzīvnieku eksperti: Visi bērni nostājas rindā apmēram desmit soļu attālumā no spēles vadītāja. Spēles vadītājs nosauc bērniem burtu. Bērns, kurš pirmais nosauc dzīvnieku ar šo burtu, var pavirzīties vienu soli uz priekšu. Uzvar tas, kurš var nosaukt visvairāk pareizo dzīvnieku. Gumijas zābaku mēšana: Šajā grupas spēlē katrs bērns stāv pie starta līnijas un cenšas iemest gumijas zābaku pēc iespējas tālāk. Uz sānu līnijas ir mērlente, lai izmērītu platumu. Uzvar tas, kurš met vistālāk.
VIZUĀLI Attēli/videoklips	Skatīt materiālu
SAGATAVOŠANĀS	- Skolotājam būs jāizvēlas spēles, kuras iekļaut "Bērnu olimpiādē", atkarībā no to ilguma. - Katrai spēlei skolotājam būs jānoskaidro, kuri priekšmeti ir nepieciešami, kuri ir pieejami skolā un kuri būs jāpērk. - Izdrukāriet sertifikātus dalībniekiem. - Izveidojiet vai iegādājieties balvas uzvarētājiem.

	- Iesaistiet citus kolēģus un/vai vecākus, lai palīdzētu pasākuma laikā.
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	Skolotājs novērtēs: - Cik lielā mērā bērni ievēro katras spēles noteikumus. - Kā viņi tiek galā ar zaudēšanu. - Cik plaša ir viņu sadarbība ar komandas biedriem.

3.21 Papīra tornis

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Papīra tornis
REZULTĀTU NUMURS	IO1
PARTNERIS	Akademie für Politische Bildung und demokratiefördernde Maßnahmen
AKTIVITĀTE UN KLASE	CREA-A3-1 Klases: 5-7 gadi
ILGUMS	30 minūtes
MĒRĶI	Galvenais: Radošums Citi: Komandas veidošana un komunikācija
MATERIĀLI	• Papīru komplekts (A4) Vai • Laikraksts • Lente • Šķēres • Mērīšanas rīks • Bumba
MĀCĪŠANĀS METODES	• Skolotājs iepazīstina skolēnus ar tēmu, sniedzot viņiem mutiskus norādījumus. (Skolēniem kopīgiem spēkiem jācenšas uzcelt pēc iespējas augstāku torni no dotā papīra dotajā laikā vai izmantojot avīzi, lenti, šķēres, mērinstrumentu un bumbu virsū). • Skolotājs sadala skolēnus grupās. • Skolotājs katrai grupai iedod papīru. • Skolotājs piešķir katrai grupai vietu, kur viņi var netraucēti strādāt un kur citas grupas nevar novērot viņu darbību. • Skolotājs nosaka laiku. • Skolēniem tiek uzdots noteiktā laikā kopā grupā uzbūvēt pēc iespējas augstāku torni. • Pēc tam skolēniem tiek lūgts uzrakstīt, kāpēc tornis varētu būt tik augsts vai ne tik augsts. • Skolēniem tiek lūgts pārdomāt, kurš grupā ir uzņēmies vadošo lomu un kurš nav bijis pārāk iesaistīts. • Skolēniem tiek lūgts pārdomāt, kā šīs zināšanas var izmantot ikdienas dzīvē. Tātad, kā no tā var izdarīt pozitīvus secinājumus, kā arī kā var uzlabot dažas darbības un komunikācijas procesus.

	Skolēni tiek aicināti pārdomāt un paskaidrot savu rīcību.
VIZUĀLI Attēli/videoklips	https://www.youtube.com/watch?v=Vkzt6IBVsYA https://www.youtube.com/watch?v=0954ThhDf44
SAGATAVOŠANĀS	Pirms sesijas jā sagatavo nepieciešamos materiālus.
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	- Vai šī aktivitāte palīdzēja skolēniem attīstīt radošumu? - Vai šī aktivitāte palīdzēja stimulēt skolēnus pārdomāt savu rīcību komandā? - Vai šī aktivitāte palīdzēja skolēniem saprast, cik svarīga ir komandas komunikācija, lai kopīgi sasniegtu labāko iespējamo rezultātu?

3.22 Nospiedums

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Nospiedums
REZULTĀTU NUMURS	IO1
PARTNERIS	Fonds "Vērtības, tikumi, godīgums"
AKTIVITĀTE UN KLASE	Radošums Klases: 5-7 gadi
ILGUMS	30 minūtes
MĒRĶI	Galvenais: Palīdzēt bērniem attīstīt radošumu un iztēli. Citi: Ziņkārība - Iniciatīvas uzņemšanās - Komandas darbs un komunikācija Uzzināt par simetriju.
MATERIĀLI	Eļļas/tempera krāsas dažādās krāsās. Divi cietā kartona (ieteicams) vai audekla (35x50) gabali 5-6 bērnu grupai. Mitras salvetes (krāsu noņemšanai no rokām/pirkstiem); Priekšautiņi (apģērba aizsardzībai) Glezniecības otas vai paletes naži (ja nepietiek ar pirkstiem).
MĀCĪŠANĀS METODES	Vispirms skolotājs izskaidro grupai, kas ir simetrija, un sniedz vienkāršus piemērus, kā simetriski pabeigt kādu objektu. Mācīšanās metode ir bērnu pirkstu apgleznošana. Tas ir kolektīvs radošs process, kurā piedalās visi. 1. VERSIJA Šajā aktivitātē bērniem tiek dots uzdevums uzzīmēt objektu, kuram ir spoguļattēls. Glezna ir diptihs – divas vienāda izmēra kartona/šķiedras vai cita cieta materiāla daļas. Ir svarīgi, lai bērni izmantotu daudz krāsas, lai pārklātu arī simetrisko daļu. Populārākais piemērs ir tauriņš. Uz vienas kartona/šķiedras tāfeles daļas dalībnieki izspiež dažādas krāsas (eļļas), veidojot vienu tauriņa pusi. Tad viņi uzliek tam otru kartona/šķiedru plātnes daļu, piespiež abus pret otru un pēc tam atdala. Tādējādi viņi iegūst otras tauriņa daļas spoguļattēlu, un viņi vienkārši izveido gleznu uz abām diptiha daļām.

	Bērniem vispirms jāizdomā, ko varētu zīmēt šādā veidā, un tad tas jāizveido kā reāls produkts – tā varētu būt lidmašīna, lidojošais šķīvītis, simtkāja, cilvēka seja (smaidoša vai krunkaina) utt. <u>VERSIJA 2</u> Process ir līdzīgs iepriekš aprakstītajam. Dalībnieki izspiež dažādas krāsas uz kartona vai citas krāsošanai piemērotas cietas virsmas centrā, pielīmē pie tā tāda paša izmēra kartonu, nospiež un pēc tam atdala. Tādējādi uz abām virsmām tiek iegūts gandrīz identisks attēls. Grupa sadalās divās nelielās grupās, kas neatkarīgi strādā pie šīs abstraktās gleznas pabeigšanas. Viena no grupām varētu strādāt no iekšpuses uz āru (no iespiestā attēla centrā uz audekla perifēriju). Otra grupa varētu strādāt no ārpuses uz iekšpusi, t.i., pielīdzināt iespiesto attēlu kaut kam (piemēram, ziedu ķekaram, bet arī kam citam) un ievietot to attiecīgajā kontekstā (piemēram, uzzīmēt vāzi ziediem vai attiecīgi). Radošā procesa noslēgumā dalībniekiem būs divas skaistas gleznas, kas radušās no viena un tā paša sākuma punkta, bet attīstījušās līdz atšķirīgai apdarei.
VIZUĀLI Attēli/videoklips	<u>1. VERSIJA</u> 



Vēl viens 1. VERSIJAS piemērs



VERSIJA 2





Vēl viens 2. VERSIJAS piemērs
(divas dažādas gleznas no vienas un tās pašas vietas)



	 Visu attēlu avots: Fonda "Vērtības, tikumi, godīgums" iepriekšējo projektu foto arhīvs
SAGATAVOŠANĀS	Skolotājam jānodrošina, lai šajā aktivitātē dalībnieki iesaistītos interaktīvā radošajā procesā, vispirms izspiežot eļļas krāsas tā, lai tās aizpildītu apli, taureņa spārnu vai kādu citu formu uz cietā tāfeles. Vietai jābūt aizpildītai ar lielu eļļas krāsas daudzumu. Pēc tam, kad visa vieta ir aizpildīta, tiek uzklāts otrais cietā kartona gabals, un dalībnieki to stipri piespiež, lai pielipinātu eļļas krāsas. Skolotājam jāpārliecinās, ka abas nākamās gleznas daļas ir precīzi novietotas viena uz otras. Pēc dažām minūtēm ar bērnu atbalstu, turot apakšā cieto tāfeli, skolotājs ātri paceļ augšējo cieto tāfeli ar pēdas nospiedumu no eļļas krāsām. Parasti formas būs spoguļattēlā, bet, ja uz otrā audekla ir dažas tukšas vietas, to var atkal uzmanīgi uzlikt un piespiest spēcīgāk, lai visa vieta objektā tiktu aizpildīta ar daudz krāsas. Pēc cieto plākšņu atdalīšanas ir divas iespējas, kā pabeigt gleznas – no gleznas ārpuses uz iekšpusi vai otrādāk. Tiek doti vispārīgi norādījumi par fona veidošanu ar eļļas krāsām, un dalībnieki izmanto savu iztēli, lai no krāsainajiem plankumiem radītu formas vai abstrakcijas.
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	Vai bērni labi sadarbojās grupās?? Vai viņi saprata spoguļattēla jēdzienu? Vai šī nodarbība attīstīja bērnu radošumu?

3.23 Ainava no pirkstu nospiedumiem

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Ainava no pirkstu nospiedumiem
---------------------------	---------------------------------------



REZULTĀTU NUMURS	IO1
PARTNERIS	Fonds "Vērtības, tikumi, godīgums"
AKTIVITĀTE UN KLASĒ	Kā definēt mērķi Klases: pirmsskolas (5-7 gadus veci)
ILGUMS	30 minūtes
MĒRĶI	- Aicināt bērnus piedalīties radoša mērķa sasniegšanā; - Veicināt komandas darbu un sadarbību grupā; - Attīstīt bērnu iztēli.
MATERIĀLI	- Pirkstu krāsas – var izmantot eļļas krāsas vai krēmveida pirkstu krāsas bērniem – viens krāsu komplekts 5-6 bērnu grupai; - Mitrās salvetes: 4-5 iepakojumi; - Audekls vai liela papīra loksne – pa vienam audeklam 5-6 bērnu grupai; - Priekšauti apģērba aizsardzībai – pa vienam bērnam.
MĀCĪŠANĀS METODES	Klase tiek sadalīta grupās pa 5-6 bērniem. Katra grupa sēž pie sava galda ar materiālu komplektu. Klasēs, kurās ir līdz divdesmit bērniem, ieteicams, lai šai aktivitātei būtu vismaz divi skolotāji vai skolotājs, un atbalsta persona. Skolotājs sāk ar skaidrojumu, kā lietot krāsas, un īsu demonstrāciju ar pirkstiem. Uz pirksta uzreiz jāuzklāj tik liels daudzums kā zirņa graudiņš. Bērniem šo ir jāizskaidro, lai pēc katras krāsas maiņas varētu noslaucīt rokas. Skolotājs vada grupas, veicot šādus soļus: 1) Papīru/ audeklu sadaliet divās daļās ar horizontālu līniju – pirmā daļa ir divreiz lielāka par otru. 2) Mazākā daļa tiek sadalīta 5 vai 6 abstraktos plankumos, un katrs bērns paņem citu krāsu un sāk aizpildīt plankumu ar krāsu, kas ir uz pirkstiem, līdz viss ir noklāts ar krāsu. 3) Darbs pie lielākās daļas – katrs bērns izvēlas citu krāsu un ar pirkstiem uz gleznas uzzīmē mazus punktiņus. 4) Pēc tam, kad bērni ir noslaukuši pirkstus no dažādām krāsām, viņi var izpludināt punktiņus tikai ar kustībām pa kreisi pa labi. 5) Bērni ar rokām veic ātras kustības no viena gala uz otru – tā jāveido mākoņi debesīs. Pirms kustības atkārtotā bērnus noslauka rokas. 6) Kad debesis ir gatavas, ir īstais brīdis pajautāt bērniem, ko viņi gribētu redzēt uz gleznas - novērot abstrakto plankumu formu un krāsas un pajautāt, kā viņi varētu tos pārveidot sev zināmās formās un objektos - varbūt ezeru, kalnu, koku vai jebko citu, ko viņiem rada iztēle. 7) Ļaujiet bērniem eksperimentēt ar šo tehniku, līdz beidzot tiek iegūts iecerētais attēls (vai apmierinošs rezultāts).
VIZUĀLI Attēli/videoklips	Process notika ģimenes tipa izmitināšanas centrā bērniem un jauniešiem bez invaliditātes Sofijā, Bulgārijā, projekta "Kopā mēs radām Ļuļinas Krimā" ietvaros, 2017. gada 6. maijs. http://www.vvifoundation.org/en/gallery/together-we-create-at-the-lyulins-crimea-project





	  Visu attēlu avots: Fonda "Vērtības, tikumi, godīgums" iepriekšējo projektu foto arhīvs
SAGATAVOŠANĀS	Skolotājam vispirms ir jāsagatavo darba zona. Pirms nodarbības skolotājam jāsagatavo bērniem vairāki darba galdi (pa vienam katrai grupai, kurā ir 5-6 bērni). Ja grupā trūkst disciplīnas, bērnu var būt mazāk. Nodarbības laikā skolotājam / atbalsta personai jābūt gatavai palīdzēt bērniem noslaucīt rokas un mainīt krāsas. Svarīga uzdevuma daļa ir, lai visi bērni vienlaicīgi strādātu pie grupas gleznām nodarbības laikā. Parasti kādā brīdī daži bērni atkāpjas, bet citi pārņem vadību – novērojiet situācijas un pēc nodarbības pajautāiet viņiem, kas ir noticis.
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	Izmantojot šo aktivitāti, skolotājs var novērtēt šādus tematus: - Vai grupa strādāja kā komanda? Vai bija līderis? - Vai viņi spēja izvirzīt kopīgu mērķi un sekot tam līdz galam?

3.24 Kāda ir mana profesija?

DARBĪBAS NOSAUKUMS	Kāda ir mana profesija?
---------------------------	--------------------------------



REZULTĀTU NUMURS	IO1
AKTIVITĀTE UN KLAŠE	Zinātkāre - A7 5-7 g.v.
ILGUMS	30 minūtes
MĒRĶI	- Attīstīt bērnu zinātkāri - Mācīt bērniem par dažādām profesijām - Radošuma veicināšana, izmantojot lomu spēles
MATERIĀLI	- Balta loksne (aptuveni 3,5 m x 2 m). - Virve - aptuveni 4 m gara - 12-15 knaibles - Gaismas avots - projektors, multimediju vai mobilā tālruna lukturītis. Piezīme: Lai veiktu vingrinājumu, jums ir nepieciešama tumša telpa.
MĀCĪŠANĀS METODES	Ēnu teātris ir ļoti vienkāršs un interesants mākslas veids, kas ir ļoti piemērots, lai rosinātu bērnu zinātkāri. Ķīniešu ēnu teātrī izmanto figūras no kartona vai citiem materiāliem, bet mūsu gadījumā mēs strādājam ar bērnu ķermeņiem. Šī aktivitāte ir diezgan piemērota "kautrīgiem" bērniem, jo viņi jūtas "pasargāti" no loksnes starp viņiem un skatītājiem un ir gatavi rīkoties spontānāk. Ja skolotājs nolēmj aktivitāti īstenot bez loksnes, šī pievienotā vērtība būs zudusi, un dažiem bērniem var nepietikt drosmes uzstāties citu klātbūtnē. Nodarbības sākumā skolotājs iepazīstina bērnus ar telpas "skatuves" un "skatītāju" daļu. Katrs bērns tiek aicināts uz skatuves, lai tuvotos lapai un iepazītu ēnu. Grupa ir sadalīta divās daļās. Skolotājs dažiem bērniem iedod kartītes ar kādas profesijas attēlu un lūdz, lai viņi pa vienam dodas pie otras lapas puses un izpilda profesiju, ko redzējuši kartītē. Novērojot viņu ēnu, pārējiem grupas dalībniekiem ir jānojaus, kāda ir profesija. Aktieris pārtrauc uzstāšanos, kad auditorija ir uzminējusi profesiju. Pēc izvēles pārējie bērni var saņemt kartītes ar dzīvnieku attēliem un atkārtot šo uzdevumu.
VIZUĀLI Attēli/videoklips	 Avots: Ēnu teātris ar bērniem. Jauno spēlētāju teātris. 2010. gada 5. augusts, http://youngplayerstheater.blogspot.com/2010/08/flying-carpet.html
SAGATAVOŠANĀS	Skolotājam ir jāizveido skatuve, pakarinot kaut kur lielu lapu. Pārliecinieties, ka šī loksne ir labi izkārtota un līdzena, bez krokām (apsveriet iespēju to vispirms izgludināt). Lai pakārtu loksni, mēs varam izmantot garu virvi, ko piesienam kaut kur telpā, un knaibles, lai

	piestiprinātu loksni. Pēc tam nostiprinām loksni istabas vidū vai vietā, kur iespējams telpu sadalīt divās daļās. Ir ļoti svarīgi nodrošināt pietiekamu attālumu starp gaismas avotu un loksni – vismaz 2,5 metrus, lai uz baltās loksnes varētu projicēt ēnu. Telpa starp gaismas avotu un loksni ir "skatuve", un ir jābūt izveidotai telpai "skatītājiem" (bērniem, kas minēs) otrā loksnes pusē. Pārliecinieties, ka "skatuve" ir pēc iespējas tumšāka, lai ēnas būtu labāk redzamas.
SKOLOTĀJA NOVĒRTĒJUMS	Vai šī aktivitāte attīsta bērnu zinātkāri? Vai viņi spēj uzminēt profesijas? Vai viņi ir ieinteresēti veikt vairāk šāda veida aktivitāšu?