



Horizontālo prioritāšu aspekti partnerību projektos



Iekļaušana un daudzveidība

Erasmus+ 2021-2027 mērķi:

- **vairāk un labāk sasniegt dažādu vecumu cilvēkus no dažādām kultūras un sociālajām aprindām un ekonomikas slāņiem;**
- **tuvināties tiem, kuriem ir mazāk iespēju**, tostarp cilvēkiem ar invaliditāti un migrantiem, kā arī Eiropas Savienības pilsoņiem, kuri dzīvo attālos reģionos vai sastopas ar sociālekonomiskām grūtībām;
- To **cilvēku iekļaušana izglītībā, apmācībā un jaunatnes darbā, kuri sastopas ar šķēršļiem vai kuriem ir mazāk iespēju** (ir pamatmērķis, kas noteikts Komisijas iniciatīvā par Eiropas izglītības telpu, kā arī ES jaunatnes stratēģijā un Eiropas Jaunatnes mērķos);
- **veicināt vienlīdzīgas iespējas, piekļuvi, iekļaušanu, daudzveidību un taisnīgumu visos tās pasākumos** (kas ir viens no ilgtspējas stūrakmeņiem);
- organizācijām, izstrādājot savus projektus un darbības, ir **jāīsteno iekļaujoša pieeja**, lai tie būtu piekļūstami daudzveidīgam dalībnieku lokam.



Iekļaušana un daudzveidība

ID projektā kā horizontālā prioritāte (tematiskā līmenī):

- Veicināt sociālo iekļaušanu un uzlabot cilvēku ar ierobežotām iespējām sasniegšanu un informēšanu;
- Novērst šķēršļus, kas kavē šo cilvēku piekļuvi programmas iespējām;
- Radīt iekļaujošu vidi, kas veicina taisnīgumu un vienlīdzību;
- Reaģēt un risināt plašākas sabiedrības vajadzības;
- Atbalstīt Ukrainas kara bēgļus.

Iekļaušana un daudzveidība

(Izstrādājot un) īstenojot projektu, **jāņem vērā šādi horizontālie aspekti** (praktiskā līmenī):

Iekļaušana un daudzveidība:

- mērķis ir **kvalitatīvāk iesaistīt dažādas izcelsmes dalībniekus**, jo īpaši tos, kuriem ir mazāk iespēju un kuri sastopas ar šķēršļiem, piedaloties Eiropas projektos;
- partnerības ir īpaši piemērotas darbam ar **iekļaušanu un daudzveidību kā projekta priekšmetu un iekļaujošu prakšu un metožu un tādu prakšu un metožu turpmākai izstrādei, kurās ir ņemts vērā daudzveidības aspekts**;
- neatkarīgi no projektu tematikas organizācijām būtu jāizstrādā pieejamas un iekļaujošas projekta darbības, ņemot vērā to dalībnieku viedokli, kuriem ir mazāk iespēju, un iesaistot viņus lēmumu pieņemšanā visa procesa gaitā.

Iekļaušana un daudzveidība

Ja jūsu projektā ir jāveic dalībnieku atlase konkrētām projekta aktivitātēm, pēc iespējas centieties dot iespēju piedalīties cilvēkiem, «**kuriem ir mazāk iespēju dzīvē, kas nostāda viņus nelabvēlīgākā situācijā salīdzinājumā ar viņu līdzbiedriem** saistībā ar dalību programmās un/vai izglītības un apmācības sistēmās. Šie cilvēki var atrasties šādā nelabvēlīgā situācijā viena vai vairāku atstumšanas faktoru dēļ»:

- ❑ **Dalībnieki ar invaliditāti** - fiziskiem, garīgiem, intelektuāliem vai maņu traucējumiem;
- ❑ **Dalībnieki ar veselības problēmām** - veselības traucējumiem, smagām slimībām; hroniskām saslimšanām u.c.;
- ❑ **Dalībnieki, kas saskaras ar izaicinājumiem, kas saistīti ar izglītību un mācībām** - personas, kurām dažādu iemeslu dēļ ir sarežģīti gūt rezultātus izglītības un apmācības sistēmās, kā arī priekšlaicīgi mācības pārtraukušās personas, jaunieši, kas nemācās, nestrādā un neapgūst arodu (**NEET**), un mazkvalificēti pieaugušie u.c.;
- ❑ **Dalībnieki ar kultūras atšķirībām** - migranti, bēgļi, nacionālās vai etniskās minoritātes; zīmju valodas lietotāji vai cilvēki ar valodas adaptācijas un kultūras integrācijas grūtībām.

Iekļaušana un daudzveidība

Ja jūsu projektā ir jāveic dalībnieku atlase konkrētām projekta aktivitātēm, pēc iespējas centieties dot iespēju piedalīties cilvēkiem, «**kuriem ir mazāk iespēju dzīvē, kas nostāda viņus nelabvēlīgākā situācijā salīdzinājumā ar viņu līdzbiedriem** saistībā ar dalību programmās un/vai izglītības un apmācības sistēmās. Šie cilvēki var atrasties šādā nelabvēlīgā situācijā viena vai vairāku atstumšanas faktoru dēļ»:

- ❑ **Dalībnieki ar sociālajiem šķēršļiem** - ierobežotu sociālo kompetenci; antisociālu vai riskantu uzvedību; sociāli atstumti; iztikas pelnītāji, bāreņi; aprūpes iestādē dzīvojošie u.c.;
- ❑ **Dalībnieki ar ekonomiskiem šķēršļiem** - zemu dzīves līmeni; zemiem ienākumiem; nepieciešamību strādāt paralēli mācībām; ilgstoši bezdarbnieki; nestabilu ekonomisko situāciju vai nabadzību; bezpajumtnieki; finansiāla rakstura problēmas;
- ❑ **Dalībnieki, kas pakļauti diskriminācijai** - dzimuma, vecuma, etniskās izcelsmes, reliģiskās piederības, uzskatiem, seksuālās orientācijas, invaliditātes u.c.;
- ❑ **Dalībnieki ar ģeogrāfiskiem šķēršļiem** - personas no attāliem vai lauku reģioniem, kurām ierobežots sabiedriskais transports; mazāk attīstīta pakalpojumu infrastruktūra.

Iekļaušana un daudzveidība

Daži piemēri, kā organizācijas var izstrādāt pieejamus un iekļaujošus projekta darbības:

- **Veikt vajadzību novērtējumu:** Pirms projekta uzsākšanas organizācijas var aptaujāt dalībniekus ar mazāk iespējām, lai saprastu viņu konkrētās vajadzības un vēlmes. Tas nodrošina, ka projekta darbības jau no paša sākuma ir pielāgotas tā, lai tās būtu iekļaujošas.
- **Izveidot pieejamus materiālus:** Nodrošiniet, lai visi projekta materiāli (piemēram, dokumenti, prezentācijas, tīmekļa vietnes) būtu pieejami. Tas var ietvert materiālu nodrošināšanu vairākās valodās, liela drukātā vai Braila rakstā un digitālā satura savietojamību ar ekrānlasītājiem.
- **Iekļaujošas plānošanas komitejas:** Plānošanas komitejās iesaistiet dalībniekus ar mazāk iespējām. Tas ļauj viņiem sniegt savu viedokli un nodrošina, ka lēmumu pieņemšanas procesā tiek ņemtas vērā viņu vajadzības;
- **Eksperti:** Iesaistīt dalībniekus ar mazāk iespējām dažādās projekta aktivitātēs kā ekspertus, vienaudžu izglītotājus, jaunākos vadītājus un pasniedzējus;
- **Regulāri atgriezeniskās saites mehānismi:** Izveidojiet regulārus atgriezeniskās saites mehānismus, kur dalībnieki var dalīties savā pieredzē un ieteikumos. Šis pastāvīgais ieguldījums var palīdzēt pielāgot un uzlabot projekta pasākumus, lai tie būtu iekļaujošāki.

Iekļaušana un daudzveidība

- **Elastīgas līdzdalības iespējas:** Piedāvājiet dalībniekiem dažādus veidus, kā iesaistīties projekta aktivitātēs, piemēram, klātienē, tiešsaistē vai hibrīda formātā. Šāda elastība var pielāgoties dažādām vajadzībām un vēlmēm.
- **Nodrošinet atbalsta pakalpojumus:** Piedāvājiet atbalsta pakalpojumus, piemēram, transportu, bērnu aprūpi vai personīgos asistentus, lai palīdzētu dalībniekiem ar mazāk iespējām apmeklēt un pilnvērtīgi piedalīties projekta pasākumos.
- **Apmācība un informētība:** Nodrošinet personāla un brīvprātīgo apmācību par iekļaušanu un pieejamību. Tas var palīdzēt radīt labvēlīgāku un atbalstošāku vidi visiem dalībniekiem.
- **Pieejamas norises vietas un aktivitātes:** Izvēlieties vietas, kas ir pieejamas cilvēkiem ar invaliditāti, tostarp tādas iespējas kā uzbrauktuves, lifti, pieejamas tualetes, surdotulkotāji u.c.
- **Sinerģija ar citām prioritātēm** - Digitālo rīku un tehnoloģiju izmantošana veicina digitālo iekļaušanu.

Īstenojot šo praksi, organizācijas var nodrošināt, ka to projektu pasākumi ir ne tikai pieejami, bet arī iekļaujoši, dodot iespēju visiem dalībniekiem sniegt nozīmīgu ieguldījumu.

Vide un ilgtspēja

- Padomes paziņojums par [Eiropas zaļo kursu](#) ir Eiropas jaunā izaugsmes stratēģija, kurā ir atzīta skolu, apmācības iestāžu un universitāšu izšķirīgā nozīme skolēnu, vecāku un plašākas sabiedrības iesaistīšanā tādu pārmaiņu veidošanā, kuras ir nepieciešamas sekmīgai klimatneitralitātes sasniegšanai līdz 2050. gadam;
 - Eiropas zaļā kursa mērķis ir izveidot tīrāku, veselīgāku un klimatneitrālu Eiropu, pārveidojot to, kā mēs ražojam un patērējam.
- Padomes Ieteikumā par **mācīšanos zaļās pārkārtošanās sekmēšanai** ir uzsvērtā **vajadzība sniegt visu vecumu izglītojamajiem iespējas gan formālajā, gan neformālajā izglītībā uzzināt vairāk par klimata krīzi un ilgtspēju** un noteikt mācīšanos zaļās pārkārtošanās sekmēšanai par prioritāti izglītības un apmācības politikā un programmās.
- **Ilgtspējai jāklūst par daļu no visa izglītības un apmācības spektra, tostarp mācību programmās, pedagogu pilnveidē, kā arī ēkās, infrastruktūrā un darbībā.**
- Izstrādājot savas darbības, iesaistītajām organizācijām un dalībniekiem vajadzētu tiekties **iestrādāt videi nekaitīgu praksi visos projektos, tas rosinās viņus diskutēt par vides jautājumiem, uzzināt par tiem, pārdomāt vietēja līmeņa pasākumus un nākt klajā ar zaļākiem savu darbību īstenošanas veidiem.**

Vide un ilgtspēja

Galvenie klimata pārmaiņu iemesli:

siltumnīcefekta gāzu pieaugums atmosfērā, ko izraisa cilvēka darbība:

- 1. Enerģijas ražošana:** Fosilā kurināmā sadedzināšana elektroenerģijas un siltuma ražošanai;
- 2. Transports:** Emisijas no transportlīdzekļiem, lidmašīnām, kuģiem un vilcieniem;
- 3. Rūpniecība:** Ražošanas procesi un ķīmiskās reakcijas;
- 4. Lauksaimniecība** (lopkopība, rīsu audzēšana, procesi, kuru rezultātā izdalās metāns un slāpekļa dioksīds);
- 5. Dzīvojamās un komerciālās ēkas:** apkure, dzesēšana un atkritumu apsaimniekošana ēkās;
6. Digitālais sektors;
7. Pakārtoti – **mežu izciršana;**

SEG emisijas uz 1 cilvēku ASV ir ~ 15 t, Eiropā – 7 t, bet klimatneitralitātes mērķis ir 2 t.

Lai apturētu neatgriezeniskas klimata pārmaiņas un saglabātu līdzšinējo līdzsvaru dabā, viens cilvēks nedrīkst radīt vairāk kā 3 tonnas CO₂ gadā.

Vide un ilgtspēja

Klimata pārmaiņu sekas (neizsmeļošs saraksts):

1. **Temperatūras paaugstināšanās**, kas izraisa biežākus un intensīvākus karstuma viļņus.
2. **Jūras līmeņa celšanās**: ledāju un ledāju kušana veicina jūras līmeņa celšanos, kas apdraud piekrastes kopienas un ekosistēmas.
3. **Ekstrēmi laikapstākļi**: Palielinās ekstremālu laikapstākļu, piemēram, viesuļvētru, sausuma un plūdu, biežums un smagums.
4. **Nokrišņu modeļu izmaiņas**: Klimata pārmaiņas ietekmē nokrišņu režīmu, izraisot intensīvākus un neparedzamākus nokrišņus. Tas var izraisīt gan lielus sausumus, gan spēcīgas lietūsgāzes, ietekmējot ūdensapgādi un lauksaimniecību.
5. **Okeānu paskābināšanās**: Palielinoties oglekļa dioksīda līmenim, okeāni kļūst skābāki, un tas ietekmē jūras dzīvi, jo īpaši organismus ar kalcija karbonāta čaulām vai skeletiem
6. **Ietekme uz ekosistēmām un bioloģisko daudzveidību**: Daudzām sugām ir grūti pielāgoties straujām klimata pārmaiņām, kā rezultātā mainās to ģeogrāfiskais areāls, mainās migrācijas modeļi un dažos gadījumos tās izzūd.
7. **Risks cilvēka veselībai**: Klimata pārmaiņas var saasināt veselības problēmas, pasliktinot gaisa kvalitāti, palielinot slimību izplatību un izraisot ar karstumu saistītas slimības.
8. **Ietekme uz ekonomiku**: Klimata pārmaiņu ekonomiskās sekas ietver kaitējumu īpašumam un infrastruktūrai, lielākas apdrošināšanas izmaksas, kā arī traucējumus lauksaimniecībā un zivsaimniecībā.

Vide un ilgtspēja

Vide un ilgtspēja projektā kā horizontālā prioritāte (tematiskā līmenī):

- Veicināt izpratni par zaļo pārkārtošanos un vides un klimata pārmaiņu problēmām visās nozarēs;
- Attīstīt kompetences ilgtspējas nozarēs;
- Izstrādāt zaļo nozaru prasmju stratēģijas un metodiku;
- Veidot nākotnes mācību programmas, kas atbilst cilvēku vajadzībām;
- Izstrādāt inovatīvas prakses, kas sagatavo izglītības apguvējus, personālu un jaunatnes darbiniekus kļūšanai par pārmaiņu veicinātājiem;
- Veicināt patēriņa ieradumu maiņu un dzīvesveidu;
- Attīstīt izglītotāju un izglītības vadītāju ilgtspējas kompetences;

Vide un ilgtspēja

(Izstrādājot un) īstenojot projektu, **jāņem vērā šādi horizontālie aspekti** (praktiskā līmenī):

Vidiskā ilgtspēja:

- **Projekti jāveido videi draudzīgā veidā, un visos to aspektos jāīsteno videi draudzīga prakse;**
- Izstrādājot savus projektus, organizācijām un dalībniekiem ir **jāīsteno videi draudzīga pieeja**, kura mudinās visas iesaistītās puses diskutēt un uzzināt vairāk par vides jautājumiem;
- palīdzēs organizācijām un dalībniekiem nākt klajā ar alternatīviem **videi draudzīgākiem veidiem, kā īstenot projekta darbības.**

Vides aspekti projektā

- **Ilgspējīga komunikācija un izglītošana:**

- Pārejiet uz digitālu informācijas izplatīšanu, samazinot papīra un tintes patēriņu;
- Izglītojiet projekta dalībniekus un partnerus par vides ilgtspējību, iekļaujot šos principus projekta mācību programmās un aktivitātēs;
- Veiciniet zaļo prasmju apguvi (semināri, apmācības, darbnīcas utt) un iesaistiet dalībniekus zaļajos projektos un izaicinājumos, piemēram, samazināt enerģijas patēriņu vai atkritumu daudzumu, «diena/nedēļa bez gaļas»; ja iespējams – veiciet prasmju atzišanu;
- izmantojiet GreenComp vadlīnijas;

- **Ilgspējīgi (zaļie) iepirkumi un piegādes ķēdes:**

- Izvēlieties piegādātājus un partnerus, kas piedāvā videi draudzīgus produktus vai pakalpojumus, piemēram, pārstrādātus materiālus vai energoefektīvas tehnoloģijas;
- Izvēlieties preces un pārtikas produktus no vietējiem avotiem, samazinot transporta ietekmi uz vidi un atbalstot vietējo ekonomiku.

Vides aspekti projektā

- **Samazināta ceļošana un ilgtspējīgs transports:**

- Lai mazinātu ceļošanu, fiziskās aktivitātes papildiniet ar virtuālām - videokonferences un tiešsaistes tikšanās;
- Ja ceļojumi ir nepieciešami, dodiet priekšroku videi draudzīgam transportam; veiciet aprēķinus, cik % mobilitāšu izmantots «zaļais ceļš»;
- Izvēlieties sadarbības partnerus tuvāk projekta īstenošanas vietai;
- Mudiniet dalībniekus izmantot videi draudzīgu ikdienas transportu;

- **Ilgspējīga pasākumu organizēšana:**

- Izvēlieties pasākumu vietas, kuras ir viegli pieejamas un kurās ir ieviestas videi draudzīgas prakses (atkritumu šķirošana, energoefektīva apgaismojuma sistēma, produktu piegāde utt.);
- Samaziniet vienreizlietojamo priekšmetu izmantošanu un nodrošiniet atkārtoti lietojamus vai pārstrādājamus materiālus;
- Centieties izmantot vietējos, sezonālos produktus;
- iespēju robežās nodrošiniet veģetāras maltītes. <https://www.jint.be/duurzame-evenementen>

Vides aspekti projektā

- **Ilgspējīgs resursu un materiālu pārvaldījums:**

- Veiciniet resursu atkārtotu izmantošanu un pārstrādi visos organizācijas darbības un projekta posmos;
- Ieviesiet efektīvu atkritumu pārvaldību organizācijā, projektā, pasākumos (šķirošana, kompostēšana, pārstrāde);
- Samaziniet nevajadzīgu materiālu izmantošanu, resursu izšķērdēšanu, iepakojuma lietošanu;
- Nodrošiniet efektīvu enerģijas, ūdens un citu dabas resursu izmantošanu projekta gaitā;
- Veiciniet enerģijas taupīšanu, izmantojot energoefektīvas ierīces un tehniku, izslēdzot tās, kad netiek izmantotas ūtt.;

Vides aspekti projektā

- **Videi draudzīgas aktivitātes un uzdevumi:**

- Iekļaujiet praktiskas, videi draudzīgas aktivitātes projektos, piemēram, dārzkopību, apkaimju tīrīšanu, talkas vai kompostēšanas sistēmu izveidi;
- Veiciniet bioloģiskās daudzveidības aizsardzību un dabas resursu saglabāšanu (āpzaļumošana, meža/koku «adopcija» utt);

- **Ilgspējīgi rezultāti un ietekme:**

- Nodrošiniet, ka izstrādātie projekta rezultāti ir kvalitatīvi, plaši un atkārtoti izmantojami gan partnerībā, gan citās organizācijās;
- Iekļaujiet ilgtspējības novērtēšanu kā daļu no projekta rezultātu novērtējumā;

Vides aspekti projektā

- **Ilgspējības monitorings un atskaite:**

- Ieviesiet ilgtspējības monitoringa sistēmu, lai izsekotu un novērtētu projekta ietekmi uz vidi - veiciet īstenotā projekta emisiju aprēķinu, izvertejiet to kompensāciju iespējas;
- Veiciniet atklātu atskaitīšanos un informēšanu par paveiktajām ilgtspējīgajām aktivitātēm un sasniegtajiem mērķiem;

- **Sinergija ar pārējām prioritātēm:**

- Konkrēti digitālie risinājumi/stratēģija, kas mazina ietekmi uz vidi;
- Kopienas līdzdalība vides ilgtspējas nodrošināšanā;
- Klimata taisnīgums – vides pārmaiņu ietekme uz marginalizētām grupām

Digitālā pārveide

Digitālās prasmes un iemaņas ir sociālās iekļaušanas, aktīva pilsoniskuma, nodarbinātības, produktivitātes, drošības un izaugsmes stūrakmens.

Digitālās Dekādes mērķi līdz 2030. gadam

PRASMES:

- IKT speciālisti – 20 miljoni, ietverot dzimumu līdzsvaru
- Pamata digitālās prasmes: vismaz 80 % iedzīvotāju

• LATVIJĀ:

- IKT speciālisti – 100 000, ietverot dzimumu līdzsvaru
- Pamata digitālās prasmes: vismaz 80 % iedzīvotāju

Digitālās transformācijas pamatnostādnes 2021-2027

• LATVIJĀ:

- 70% iedzīvotāji, kam digitālās prasmes ir vismaz pamatlīmenī
Digitālās Dekādes ziņojums 2024: 2023 gadā LV 45,3%, ES vidēji - 55,6%
- 45% iedzīvotāji, kam digitālās prasmes ir virs pamatlīmeņa
Digitālās Dekādes ziņojums 2023: 2021. gadā LV 24%, ES vidēji - 26%
- 3% IKT speciālistu īpatsvars
Digitālās Dekādes ziņojums 2024: 2023 gadā LV 4,4%, ES vidēji - 4,8%

Digitālā pārveide

Digitālās izglītības rīcības plāns 2021 - 2027

1. prioritāte

Augstas veikspējas digitālās izglītības ekosistēmas attīstības veicināšana ar augstas kvalitātes, iekļaujošu un pieejamu digitālo izglītību Eiropā.

2. prioritāte

Digitālo prasmju un kompetenču uzlabošana digitālās pārveides īstenošanai

Erasmus+ Digitālā pārveide 2021 - 2027

Erasmus+ programma:

- kalpo kā spēcīgs instruments, lai uzrunātu un **iesaistītu plašu ieinteresēto personu loku**, piemēram, skolas, universitātes, profesionālās izglītības un apmācības (PIA) sniedzējus, jaunatnes un sporta organizācijas, nevalstiskās organizācijas (NVO), vietējās un reģionālās iestādes, pilsoniskās sabiedrības organizācijas un uzņēmumus;
- **spēlē nozīmīgu lomu individuālās un institucionālās digitālās sagatavotības, spēju un prasmju attīstībā, tādējādi piedāvājot ikvienam vienlīdzīgas iespējas gūt panākumus dzīvē, atrast darbu un būt iesaistītam pilsonim;**

Digitālā prioritāte KA2 projektos

Digitālā pārveide projektā kā horizontālā prioritāte (tematiskā līmenī):

- Digitālās pārveides plānu izstrāde izglītības iestādēs visos līmeņos;
- Iestāžu spēju un gatavības palielināšana pārejai uz digitālo izglītību;
- Mērķtiecīgs digitālo tehnoloģiju lietojums mācīšanās, mācībās, novērtēšanā un iesaistīšanās;
- Digitālās pedagoģijas attīstība: Skolotāju digitālo rīku lietojuma un digitālās izglītības satura attīstīšana;
- Visu iedzīvotāju digitālo prasmju un kompetenču attīstība;
- Dzimumu līdztiesības veicināšana un piekļuves nodrošināšana nepietiekami pārstāvētām grupām;
- Eiropas sistēmu izmantošana izglītotāju, iedzīvotāju un organizāciju digitālo kompetenču jomā.

Digitālā prioritāte KA2 projektos

(Izstrādājot un) īstenojot projektu, **jāņem vērā šādi horizontālie aspekti** (praktiskā līmenī):

Digitālā dimensija:

- **Virtuālās un jauktā tipa mācīšanās iespēja;**
- **Digitālo rīku izmantošana virtuālā sadarbībā ar partnerorganizācijām;**
- EK izveidoto virtuālo rīku un platformu izmantošana – eTwinning, EPAL, SELFIE u.c.
- **Sinergija ar pārējām prioritātēm** – digitālie rīki, tehnoloģijas un risinājumi veicina digitālo iekļaušanu un digitālo līdzdalību, atbalsta digitālo un zaļo pārkārtošanos, palīdz mazināt darbību ietekmi uz vidi un stiprina dažādus ilgtspējas aspektus

Virtuālās komponentes sadarbībā

Šie rīki un metodes var palīdzēt veicināt efektīvu saziņu, sadarbību un produktivitāti virtuālajā vidē:

- **Video konferences** - virtuālās tikšanās, sapulces, *brainstorming*
- **Kopīgoti dokumenti** - strādājiet ar dokumentiem un izklājlappām reāllaikā kopā ar komandas locekļiem (Google Docs/Sheets, Microsoft OneNote...)
- **Projekta vadība** – uzdevumu sadale un pārvaldība, projekta progress (Trello, Asana..)
- **Tūlītēja saziņa** (MSTeams čats, Slack..)
- **Digitālās tāfeles** (Miro, Jamboard..)

Virtuālās komponentes sadarbībā

Šie rīki un metodes var palīdzēt veicināt efektīvu saziņu, sadarbību un produktivitāti virtuālajā vidē:

- **Failu kopīgošana un glabāšana** (Dropbox, Google Drive..)
- **Virtuālie semināri un apmācības** (Zoom, Webex / Coursera komandām
- Nodrošiniet komandas locekļiem piekļuvi tiešsaistes kursiem prasmju pilnveidošanai)
- **Aptaujas** – apkopojiet viedokļus, atsauksmes, veidojiet interaktīvas prezentācijas (SurveyMonkey, mentimeter)
- **Aktuālās prezentāciju iespējas** – Gamma, CanvaAI, citi AI rīki
- **Sociālās sadarbības platformas**

Virtuālās komponentes mācīšanās

- **Sinhronā mācīšanās:**
 - Nodarbības reāllaikā (Zoom, MS Teams u.c., kas nodrošina tūlītēju mijiedarbību)
 - Vebināri: interaktīvi semināri, kas notiek internetā, bieži vien ar jautājumu un atbilžu sesijām.
- **Asinhronā mācīšanās:**
 - **Iepriekš ierakstītas lekcijas:** Videoklipi, kurus studenti var skatīties savā tempā.
 - **Diskusiju forumi:** Platformas, piemēram, Moodle vai Blackboard, kurās studenti jebkurā laikā var rakstīt un atbildēt uz jautājumiem.
- **Hibrīda mācīšanās:**
 - **Jauktie kursi:** Tiešsaistes un klātienē nodarbību apvienojums, kas nodrošina elastīgumu un praktisku pieredzi.
 - **Flipped Classroom:** Studenti skatās lekcijas mājās/brīvā laikā, bet nodarbību laiku izmanto interaktīvām aktivitātēm.
- **Interaktīvi mācību rīki:**
 - **Virtuālās laboratorijas:** Imitētas laboratoriju vides, piemēram, dabaszinātņu un inženierzinātņu priekšmetiem.
 - **Spēlēšana:** Spēļu elementu izmantošana mācību platformās, lai palielinātu iesaistīšanos (piemēram, Kahoot!, Quizlet).
- **Mācīšanās sadarbībā:**
 - **Grupu projekti:** Grupu projektu uzdevumi (GoogleDocs u.c.);
 - **Salīdzinošā pārskatīšana:** Skolēni pārbauda cits cita darbu (Turnitin u.c.);

Virtuālās komponentes mācīšanās

- **Patstāvīga mācīšanās:**
 - **Tiešsaistes kursi** (Coursera, Udemy, Khan Academy u.c.);
 - **E-grāmatas un tiešsaistes resursi:** Piekļuve digitālajām mācību grāmatām un akadēmiskajiem darbiem;
- **Vērtēšana un automatizētas atgriezeniskās saites sistēmas:**
 - Tūlītēja atgriezeniskā saite par uzdevumiem (Gradescope u.c.)
- **Tiešsaistes viktorīnas un eksāmeni** (Quizizz, Google Forms u.c.).
- **Virtuālā realitāte (VR) un paplašinātā realitāte (AR):**
 - Iedvesmojošas mācību pieredzes interaktīvai mācību videi;
- **Mobilā mācīšanās:**
 - **Izglītības lietotnes**, piemēram, Duolingo valodu apguvei;
 - **Mikroapmācība:** Īsas, mērķtiecīgas mācību sesijas, izmantojot mobilās ierīces.
- **Sociālā mācīšanās:**
 - **Sociālo mediju grupas:** Mācīšanās kopienas tādās platformās kā Facebook vai LinkedIn;
 - **Tiešsaistes mācību grupas:** Virtuālās mācību sesijas, izmantojot tādus rīkus kā Discord vai WhatsApp.

Digitālā ietekme uz vidi

- **Digitālais sektors šobrīd:**

- veido ~ 4% no globālajām CO₂ emisijām, 2025. gadā varētu dubultoties;
- Aviācijas nozare - ~ 2,5% no globālajām CO₂ emisijām;
- patērē aptuveni 2 % no pasaules elektroenerģijas,

- **Digitālie atkritumi** – jebkāds digitāls saturs (e-pasti, video, teksta dokumenti, bildes), kas radīts un vairs netiek izmantots:

- 90% digitālā satura pēc 3 mēnešiem vairs nekad netiks izmantoti;
- 2007.gadā tika radīts 1 ZB datu (triljons GB) / 2035.g.-2000 ZB;
- 2024.gadā ikdienā radītā satura apjoms ir 402.74 miljoni terabaitu;
- 54% no globālā datu plūsmas apjoma sastāda video:
 - Youtube platformā katru dienu tiek augšuplādētas 720 000 stundas jauna satura; Tiktok - ~490 000 videoklipu dienā;
- 1 klikšķis – 0,8 gr CO₂;
- 1 biroja darbinieks saražo 168 kg CO₂/gadā;
- 1 cilvēka saņemto e-pastu daudzums – 136 kg CO₂/gadā, kas ir līdzvērtīgs 320 km nobraukumam ar vidēji lielu automašīnu;
- diennakts laikā tiek nosūtīti ~ 361,6 miljardi e-pastu, kas sastāda 4-5% no datu plūsmas, 49% no visiem e-pastiem ir mēstules.

Digitālā ietekme uz vidi

Elektroniskie atkritumi:

- 2022.gadā tika radīti 62 milj kg elektronisko atkritumu = 1,55 mlj 25 m garu kravas automašīnu rinda 40 000 kilometru garumā ap Zemes ekvatoru;
- tikai nedaudz vairāk nekā 22 % no visiem šiem atkritumiem tika oficiāli savākti un pārstrādāti;
- E-atkritumi satur tādus dārgmetālus kā zelts, sudrabs un varš. 1 tonna e-atkritumu var saturēt 100 reižu vairāk zelta nekā tonna zelta rūdas;
- Nepareizas pārstrādes metodes, piemēram, atklāta dedzināšana un skābes vannas, var izraisīt toksisku vielu, piemēram, svina un dzīvsudraba, nonākšanu vidē;
 - Pusvadītāju industrija izmanto 19 mlj l ūdens/dienā; 149 mljr kWh/gadā;
 - Elektronikas industrija izmanto 320 t zelta/gadā, 12 mlj t vara/gadā;
 - Datoram, kas sver 2 kg, vajadzīgi ~ 800 kg izejvielu;
 - 1 viedtālruņa ražošanai un iznīcināšanai nepieciešami ~ 70 kg izejvielu.

Kā mazināt digitālo ietekmi uz vidi?

- **Pārdomāta digitālā komunikācija** - ikdienas un neformālai komunikācijai izmantojiet virtuālās sadarbības platformas nevis e-pastus:
 - 4 gr CO₂ bez pielikumiem, 50 gr CO₂ ar pielikumu,
 - Sūtot e-pastu, izmantot saites uz dokumentiem, nevis pievienot lielus failus/pielikumus;
 - Regulāri dzēst nevajadzīgos e-pastus un pielikumus;
 - Izvairīties no nevajadzīgas informācijas izplatīšanas (sūtīt tikai tad, kad nepieciešams; pasaki «paldies» ar emocijzīmī nevis atbildēs e-pastu; neizmanto «reply to all»);
 - Abonēt tikai nepieciešamos informatīvos izdevumus, atteikties no nevajadzīgajiem;
- **Pārdomāta rīcība sociālajos tīklos;**
- **Failu pārvaldība un datu glabāšana:**
 - Dzēst nevajadzīgos, dublējošos datus; uzglabāt nepieciešamos datus;
 - Izmantot mākonpakalpojumus; ...
- **Videokonferences:**
 - Rīkot videokonferences tikai tad, kad tas ir nepieciešams.
 - Izslēgt kameru, ja tā nav nepieciešama, lai samazinātu datu pārraides apjomu.
 - Izmantot audiozvanus vai tērzēšanu, ja video nav nepieciešams.

Kā mazināt digitālo ietekmi uz vidi?

- **Programmatūras un ierīču pārvaldība:**

- Atjaunināt programmatūru un operētājsistēmas;
- Instalēt tikai nepieciešamās programmas un dzēst nevajadzīgās;
- Izmantot energoefektīvas ierīces un pārvaldīt to enerģijas patēriņu, ieviesiet enerģijas taupīšanas iestatījumus visās ierīcēs;
- Veicināt ierīču izslēgšanu, kad tās netiek izmantotas.

- **Ilgspējīgas aparatūras prakses:**

- Pārstrādāt, pārdot vai ziedot veco aparatūru, nevis to izmest;
- Izvēlēties ierīces ar ilgāku kalpošanas laiku un remonta iespējām;
- Iespēju robežās izvēlēties atjaunotas vai lietotas iekārtas;
- Izmantot noteiktus elektronisko atkritumu pārstrādes centrus.

- **Zaļās IT politikas:**

- Izstrādāt un īstenot politikas ilgtspējīgām IT praksēm;
- Veicināt izpratni un apmācību par digitālo ilgtspēju;
- Izmantot digitālos rīkus, lai sasniegtu vides mērķus, piemēram, uzraudzītu ekosistēmas un saglabātu resursus;
- Veicināt tehnoloģiju izstrādi un izmantošanu ar ilgtspējības apsvērumiem visā to dzīves ciklā;
- Ilgtspējīgas piegādes ķēdes;
- Oglekļa kompensācija

Aktīva līdzdalība demokrātiskajos procesos

Līdzdalība ir process, kurā **ikvienam ir iespēja piedalīties** sev būtisku jautājumu izlemšanā un apkārt notiekošā veidošanā ar mērķi **uzlabot** savu un līdzcilvēku dzīves kvalitāti.

Aktīva līdzdalība demokrātiskajos procesos

Erasmus+ 2021-2027 mērķi:

Problēma - ierobežota dalība demokrātiskajos procesos un zems zināšanu un informētības līmenis par Eiropas lietām un to ietekmi uz visu eiropiešu dzīvi.

- mudināt dalībniekus, jo īpaši jauniešus, **iesaistīties un mācīties piedalīties pilsoniskajā sabiedrībā, veicinot izpratni par Eiropas Savienības kopējām vērtībām;**
- **Eiropas identitātes stiprināšanai un jauniešu līdzdalībai demokrātiskajos procesos ir izšķiroša nozīme Eiropas Savienības nākotnes kontekstā.**
- veicināt **sociālo un starpkultūru kompetenču, kritiskās domāšanas un medijpratības attīstību un tādējādi novērst un apkarot dezinformāciju un viltus ziņas.**

Aktīva līdzdalība demokrātiskajos procesos

“Erasmus+” pilsoniskās līdzdalības projektu mērķi:

- **Pilsonisko prasmju stiprināšana** - nodrošināt dalībniekus ar prasmēm, kas nepieciešamas, lai kļūtu par aktīviem pilsoņiem, tostarp komunikācijas, problēmu risināšanas un kritiskās domāšanas prasmēm.
- **Starpkultūru izpratnes veicināšana** – veicināt starpkultūru dialogu un apmaiņu, sekmējot iecietību, cieņu un savstarpēju sapratni starp dalībniekiem.
- **Sociālo problēmu risināšana** - projekti ir vērsti uz tādu sociālo problēmu risināšanu kā nabadzība, nevienlīdzība un klimata pārmaiņas, veicinot sociālās pārmaiņas un ilgtspējīgu attīstību.
- **Demokrātijas stiprināšana** - dot iedzīvotājiem iespēju piedalīties politiskajos procesos, veicinot demokrātiskās vērtības un sekmējot aktīvu pilsoniskumu.

Aktīva līdzdalība demokrātiskajos procesos

Formālie (nostiprināti tiesību aktos un kurus organizē valsts vai pašvaldības institūcijas):

- skolēnu vai studentu pašpārvalde;
- jauniešu dome;
- konsultatīvā padome/komisija;
- jauniešu forums;
- Eiropas Jaunatnes dialogs;
- referendumos;
- brīvprātīgais darbs;
- dalība politiķu sēdēs;
- dalība nevalstiskajās organizācijās;
- politiskas petīcijas parakstīšana;
- parakstu vākšana kādai iniciatīvai;
- dalība vēlēšanās (pašvaldības, Saeimas, Eiropas Parlamenta) un dalība organizētās diskusijās par politikas jautājumiem;
- dalība publiskajās apspriešanās;
- kontaktēšanās ar politiķiem klātienē (tiekoties iedzīvotāju pieņemšanas laikos, sanāsmēs);
- dalība politiskā partijā un/vai politiskās partijas jaunatnes organizācijā;
- dalība pašvaldības domes sēdēs;
- politisku drukas materiālu izplatīšana (avīzes, bukleti, skrejlapas u.tml.);
- piedalīšanās protesta akcijās un/vai streikā.

Neformālie (neformāls dialogs ar lēmuma pieņēmējiem un sabiedrību):

- neformālas tikšanās ar politiķiem (piemēram, izmantojot metodi kafija ar politiķiem);
- foto, video, teātra un citu radošo metožu izmantošana;
- viedokļa paušana, izmantojot sociālos medijus;
- politiska viedokļa paušana internetā (komentāri, publikācijas, blogi, karikatūras, mīmi);
- kontaktēšanās ar politiķiem internetā;
- publiskas akcijas un kampaņas;
- jauniešu interešu aizstāvība;
- vides sakopšanas talkas un citi vides aizsardzības pasākumi;
- labdarības pasākumi;
- dzīvnieku aizsardzības pasākumi;
- atbalsts, palīdzība solidaritātes akcijas dažādām sabiedrības grupām, kuras nonākušas grūtībās
- drošības un kārtības nodrošināšana savā dzīves vietā (piem., kontrolpirkumi alkohola/ tabakas tirdzniecības vietās, ziņošana par pārkāpumiem, kārtības nodrošināšana pasākumos u.c.);
- pārtikas produktu vai rūpniecības preču boikots politisku iemeslu dēļ.

Aktīva līdzdalība demokrātiskajos procesos

SALTO Participation and Information

- Līdzdalība demokrātiskajos procesos
- Medijpratība, informācijas pratība un kritiskā domāšana
- Digitālā līdzdalība

Aktīva līdzdalība demokrātiskajos procesos

Medijpratība

ir cilvēku prasmes un zināšanas lietot medijus, meklēt un analizēt informāciju, kritiski izvērtēt mediju vēstījumus, un piedalīties satura veidošanā efektīvā un drošā veidā un pieņemt pamatotus lēmumus, lai veicinātu dzīves kvalitāti.*

Informācijas pratība

ir plašāks jēdziens, kas ietver visa veida informācijas apstrādi. Tā ļauj saprast, kā atrast “pareizo” informāciju, kā to izvērtēt un izmantot, kā to pārveidot, lai labāk saprastu pats, strukturēt uzskatāmā veidā, lai to varētu uztver citi, kad ir nepieciešama papildinformācija, lai pieņemtu lēmumu.

Vizuālā pratība

ir spēja lasīt, rakstīt un radīt vizuālus attēlus. Tas ir jēdziens, kas attiecas uz mākslu un dizainu, bet tam ir arī daudz plašāks pielietojums. Vizuālā pratība ir saistīta ar valodu, komunikāciju un mijiedarbību.

(*definīcija no [Latvijas mediju politikas pamatnostādnes 2024.-2027. gadam](#)).

Kurš attēls ir veidots ar AI?

1



2



3



4



5



Pētījums par Latvijas iedzīvotāju medijpratību



- Piemērs no Aizsardzības ministrijas «Facebook» profila bija reāls, taču daļa intervējamo nevarēja noteikt, vai tas ir īsts. Daļa – uzskatīja par viltotu informāciju.
- Tas rada risku, ka arī krīzes situācijās oficiālo iestāžu paziņojumi var tikt uztverti kā safabricējums!



prese@mod.gov.lv

- Interviju dalībnieki neatšifrē, ko nozīmē «mod» (šķiet aizdomīgs)
- + Faktu pārbaude, vai tāda adrese pastāv

Aktīva līdzdalība demokrātiskajos procesos

Digitālā līdzdalība aptver:

- Digitālā labklājība
- Digitālā izglītība
- Digitālās tiesības
- Daudzpusēja ieinteresēto personu iesaistīšanās un līdzdalība
- Jaunās tehnoloģijas
- Digitālā ilgtspējība

Digitālā līdzdalība:

- **Digitālā pilsonība:** Spēja aktīvi, pastāvīgi un atbildīgi piedalīties kopienās (vietējā, valsts, globālā, tiešsaistes un bezsaistes) visos līmeņos (politiskajā, ekonomiskajā, sociālajā, kultūras un starpkultūru).
- **Digitālā sabiedrība:** progresīva sabiedrība, kas ir izveidojusies, pielāgojot un integrējot progresīvās tehnoloģijas sabiedrībā un kultūrā.
- **Digitālā līdzdalība:** aktīva iesaistīšanās digitālajā sabiedrībā, izmantojot modernās informācijas un komunikācijas tehnoloģijas (IKT).
- **Līdzdalība tiešsaistē:** Interneta izmantošana, lai veicinātu aktīvu iedzīvotāju iesaistīšanos politikas un demokrātijas procesos.
- **Līdzdalības rīki un telpas:** Pasākumi un pasākumi, kas paredzēti, lai veicinātu kopīgu analīzi, mācīšanos un paplašinātu iedzīvotāju līdzdalības iespējas pārvaldībā.
- **Lēmumu pieņemšana tiešsaistē:** Svarīgu lēmumu pieņemšana, izmantojot digitālās platformas: darbība vai process, kurā tiek pieņemti svarīgi lēmumi, izmantojot digitālās platformas.
- **Tiešsaistes kopienas:** Cilvēku grupa ar kopīgām interesēm, kas izmanto interneta rīkus un telpas (piemēram, emuārus, tīmekļa vietnes un e-pastu), lai sazinātos, kopīgi kaut ko radītu un laika gaitā īstenotu kopīgas intereses.
- **Digitālais aktīvisms:** Interneta un digitālo plašsaziņas līdzekļu kā galveno platformu masveida mobilizācijas un politiskas rīcības veicināšanai izmantošana.
- **Digitālās telpas:** termins “digitālā telpa” attiecas uz to, kas tiek parādīts uz digitālas ierīces ekrāna (piemēram, klēpjaudatora, datora, planšetdatora vai viedtālruņa).

Digitālā līdzdalība:

- **Interneta pārvaldība:** valdību, privātā sektora, pilsoniskās sabiedrības un tehniskās kopienas savstarpēji papildinoša kopīgu principu, normu, noteikumu, lēmumu pieņemšanas procedūru un darbību, kas nosaka interneta attīstību un izmantošanu, izstrāde un piemērošana atbilstoši to attiecīgajām funkcijām.
- **Brīvprātīgais darbs tiešsaistē:** ir laika un pūļu ziedošana internetā brīvprātīgajam darbam, kas vērsts uz bezpeļņas vai labdarības organizācijām, izmantojot tīmekļa vietnes, kurās ir iespēja ziedot laiku tiešsaistē dažādiem mērķiem.
- **e-līdzdalība un digitālā balsošana:** IKT starpniecību nodrošināta mijiedarbība starp iedzīvotājiem, valsts pārvaldi un politiķiem, kā arī līdzdalība vēlēšanās tiešsaistē.
- **Maker kustība un hakatoni:** Maker kustība ir kultūras revolūcija, kurā lielāka vērtība tiek piešķirta indivīdiem, kas kļūst par produktu vai pakalpojumu radītājiem, nevis tikai patērētājiem. Hakatons ir sociāls kodēšanas pasākums, kurā pulcējas programmētāji un citi interesenti, lai uzlabotu vai izveidotu jaunu datorprogrammu.

Aktīva līdzdalība demokrātiskajos procesos

Galvenās tendences, kas ietekmē digitālo līdzdalību:

- Pilsoniskās līdzdalības digitālā transformācija
 - Pāreja no tradicionālajām līdzdalības metodēm uz digitālajām platformām.
 - Plašāka tiešsaistes rīku izmantošana lēmumu pieņemšanai un aktivitātei.
- Jauno tehnoloģiju loma
 - Mākslīgā intelekta integrēšana digitālajā līdzdalībā personalizētas pieredzes un datu analīzes vajadzībām.
 - Virtuālās un papildinātās realitātes izmantošana imersīvai līdzdalībai (piemēram, simulācijas politikas izglītošanai).
- Koncentrēšanās uz iekļaušanu
 - Centieni mazināt digitālo plaisu, veicinot pieejamību un digitālo pratību.
 - Līdzdalības pieeju pieaugums nepietiekami pārstāvētām kopienām.
- Digitālais aktīvisms
 - Jaunākās paaudzes veido tiešsaistes naratīvus, izmantojot inovatīvas platformas un tendences.
 - Pārejošu platformu, piemēram, TikTok, pieņemšana aktīvismam.
- Izaicinājumi un ētikas apsvērumi
 - Dezinformācijas novēršana un datu privātuma nodrošināšana.
 - Līdzsvars starp efektivitāti un taisnīgu pārstāvību.

Paldies par uzmanību!
erasmusprioritates@viaa.gov.lv



Erasmus+

Bagātini pieredzi, domā plašāk